PRDJ_PDF

Bestiaries

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document

2013/05/21 c

PRDJ_PDF:Bestiary Open Game License

Open Game License

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Seection 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

Pathfinder RPG Bestiary. (c) 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn

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

Pathfinder RPG GameMastery Guide, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Buar, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

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

Anger of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

目次

イントロダクション 1
データ・ブロック 1
説明文 2

Bestiary 1 3

アアシマール Aasimar 3
アイアン・コブラ Iron Cobra 4
作成 4
アウルベア Owlbear 5
アザータ Azata 6
アザータ：ブララニ Azata, Bralani 6
アザータ：リレンド Azata, Lillend 7
アザータ：ガエル Azata, Ghaele 7
アティアグ Otyugh 9
アニメイテッド・オブジェクト Animated Object 10
アボレス Aboleth 11
アルコン Archon 12
アルコン：ランタン・アルコン Archon, Lantern 12
アルコン：ハウンド・アルコン Archon, Hound 13
アルコン：トランペット・アルコン Archon, Trumpet 13
アンケグ Ankheg 15
アント Ant 16
アーミィ・アント・スウォーム（軍隊蟻の大群）Army Ant Swarm 16
アント：ジャイアント・アント（巨大蟻）Ant, Giant 16
イーグル 17
イーグル：ジャイアント・イーグル（巨大鷲）Eagle, Giant 17
イーグル（鷲）Eagle 17
イール Eel 18
イール：エレクトリック・イール（電気ウナギ）Eel, Electric 18
イール：ジャイアント・モーレイ・イール（巨大ウツボ）Eel, Giant 18
イェス・ハウンド Yeth Hound 19
イエティ Yeti 20
イエロー・マスク・クリーパー 21
イエロー・マスク・クリーパー Yellow Musk Creeper 21
イエロー・マスク・ゾンビ Yellow Musk Zombie 21
インヴィジブル・ストーカー Invisible Stalker 22
インテレクト・ディヴァウラー Intellect Devourer 23
ヴァイオレット・ファンガス Violet Fungus 24
ヴァルグイユ Vargouille 25
ヴァンパイア Vampire 26
ヴァンパイアの作成 26
ウィル・オ・ウィスプ Will-o'-Wisp 28
ヴェジピグミー Vegepygmy 29
ルセット・モールド（脅威度 6）29
ウォーグ Worg 30
ウォーグ：ウィンター・ウルフ Worg, Winter Wolf 30
ウルヴァリン（クズリ）Wolverine 31
ウルヴァリン：ダイア・ウルヴァリン Wolverine, Dire 31
ウルフ（狼）Wolf 32
ウルフ：ダイア・ウルフ Wolf, Dire 32
エイプ：ゴリラ Ape, Gorilla 33
エイプ：ダイア・エイプ Ape, Dire 33
エターキャップ Ettercap 34
エティン Ettin 35
エレファント（象）Elephant 36
エレファント：マストドン Elephant, Mastodon 36
エレメンタル Elemental 37
エレメンタル：アース・エレメンタル Elemental, Earth 37
エレメンタル：ウォーター・エレメンタル Elemental, Water 39
エレメンタル：エア・エレメンタル Elemental, Air 40
エレメンタル：ファイアー・エレメンタル Elemental, Fire 42
エンジェル Angel 44
エンジェル：アストラル・デーヴァ Angel, Astral Deva 45
エンジェル：ソーラー Angel, Solar 46
オーカー・ジェリー Ochre Jelly 48
オーガ Ogre 49
オーク Orc 50
オクトパス（蛸）Octopus 51
オクトパス：ジャイアント・オクトパス（巨大蛸）Octopus, Giant 51
オニ Oni 52
オニ：オーガ・メイジ（オニ）Oni, Ogre Mage 52
ガーゴイル Gargoyle 53
キマイラ Chimera 54
キャット Cat 55
キャット：チーター Cat, Cheetah 55
キャット：レパード（豹）Cat, Leopard 55
キュトン Kyton 56
ギラロン Girallon 57
グール Ghoul 58
ガスト Ghast 58
ラケドン Lacedon 58
クラーケン Kraken 59
クラブ：ジャイアント・クラブ（巨大蟹）Crab, Giant 60
クラブ・スウォーム（蟹の大群）Crab Swarm 60
グリーン・ハグ Green Hag 61
ハグの魔女団 61
グリフィン Griffon 62
グレイ・ウーズ Gray Ooze 63
グレイ・ウーズの亜種 63
クローカー Cloaker 64
クロコダイル（ワニ）Crocodile 65
クロコダイル：ダイア・クロコダイル（巨大ワニ）Crocodile, Dire 65
ケイヴ・フィッシャー Cave Fisher 66
ケンタウロス Centaur 67
コアトル Couatl 68
ゴースト Ghost 69
ゴーストの作成 70
ゴーレム Golem 71
ゴーレムの作成 71
シールド・ガーディアン Shield Guardians 71
ゴーレム：クレイ・ゴーレム Golem, Clay 72
作成法 72
ゴーレム：フレッシュ・ゴーレム Golem, Flesh 73
作成法 73
ゴーレム：アイス・ゴーレム Golem, Ice 74
作成法 74
ゴーレム：アイアン・ゴーレム Golem, Iron 75
作成法 75
ゴーレム：ストーン・ゴーレム Golem, Stone 76
作成法 76
ゴーレム：ウッド・ゴーレム Golem, Wood 77
作成法 77
コッカトリス Cockatrice 78
ゴブリン Goblin 79
ゴブリンのキャラクター 79
ゴブリン・ドッグ Goblin Dog 80
ゴブリン・ドッグの動物の相棒 80
コボルド Kobold 81
コボルドのキャラクター 81
ゴルゴン Gorgon 82
サイクロプス Cyclops 83
サテュロス Satyr 84
サフアグン Sahuagin 85

サラマンダー Salamander 86
シー・サーペント Sea Serpent 87
シー・ハグ Sea Hag 88
ジバリング・マウザー Gibbering Mouther 89
シャーク（鮫）Shark 90
シャーク：ダイア・シャーク Shark, Dire 90
ジャイアント Giant 91
ジャイアント：クラウド・ジャイアント Giant, Cloud 91
ジャイアント：ストーム・ジャイアント Giant, Storm 92
ジャイアント：ストーン・ジャイアント Giant, Stone 93
ジャイアント：ヒル・ジャイアント Giant, Hill 94
ジャイアント：ファイアー・ジャイアント Giant, Fire 95
ジャイアント：フロスト・ジャイアント Giant, Frost 96
シャドウ Shadow 97
シャドウ：グレーター・シャドウ Shadow, Greater 97
シャンブリング・マウンド Shambling Mound 98
ショゴス Shoggoth 99
ショッカー・リザード Shocker Lizard 100
ジル Xill 101
ジンニー Genie 102
ジンニー：イフリート Genie, Efreeti 102
ジンニー：シャイタン Genie, Shaitan 103
ジンニー：ジャーン Genie, Janni 104
ジンニー：ジン Genie, Djinni 105
ジンニー：マーリド Genie, Marid 106
スヴァーフネブリン Svirfneblin 107
スードゥドラゴン Pseudodragon 108
スカム Skum 109
スクウィッド（イカ）Squid 110
スクウィッド：ジャイアント・スクウィッド（巨大イカ）Squid, Giant 110
スケルタル・チャンピオン Skeletal Champion 111
スケルトン Skeleton 112
スケルトンの作成 112
さまざまなスケルトン 112
スコーピオン：ジャイアント・スコーピオン（巨大サソリ）Scorpion, Giant 114
スタージ Stirge 115
スネーク Snake 116
スネーク：コンストリクター・スネーク（獲物を締めつけて殺す蛇）Snake, Constrictor 116
スネーク：ヴェノマス・スネーク（毒蛇）Snake, Venomous 116
スパイダー Spider 117
スパイダー：ジャイアント・スパイダー（巨大蜘蛛）Spider, Giant 117
スパイダー・スウォーム（蜘蛛の大群）Spider Swarm 117
スフィンクス Sphinx 118
スペクター Spectre 119
スラグ：ジャイアント・スラグ（巨大ナメクジ）Slug, Giant 120
ゼラチナス・キューブ Gelatinous Cube 121
センチピード Centipedet 122
センチピード：ジャイアント・センチピード（巨大ムカデ）Centipede, Giant 122
センチピード・スウォーム（ムカデの大群）Centipede Swarm 122
ゾーン Xorn 123
ゾンビ Zombie 124
ゾンビの作成 124
さまざまなゾンビ 125
ダーク・クリーパー Dark Creeper 126
ダーク・ストーカー Dark Stalker 127
ダークマントル Darkmantle 128
タイガー（虎）Tiger 129
タイガー：ダイア・タイガー Tiger, Dire 129
タラスク Tarrasque 130
チュール Chuul 131
チョーカー Choker 132
使い魔 Familiar 133
ティーフリング Tiefling 136
ディヴァウラー Devourer 137
ディノサウルス（恐竜）Dinosaur 138
ディノサウルス：アンキロサウルス Dinosaur, Ankylosaurus 138
ディノサウルス：エラスモサウルス Dinosaur, Elasmosaurus 138
ディノサウルス：ステゴサウルス Dinosaur, Stegosaurus 139
ディノサウルス：ディノニクス Dinosaur, Deinonychus 139
ディノサウルス：ティラノサウルス Dinosaur, Tyrannosaurus 140
ディノサウルス：トリケラトプス Dinosaur, Triceratops 140
ディノサウルス：プテラノドン Dinosaur, Pteranodon 141
ディノサウルス：ブラキオサウルス Dinosaur, Brachiosaurus 141
デヴィル Devil 142
デヴィルの階級 142
地獄のヒエラルヒー 142
デヴィル：アイス・デヴィル Devil, Ice 143
デヴィル：インプ Devil, Imp 144
デヴィル：エリニュス Devil, Erinyes 145
デヴィル：バーブド・デヴィル Devil, Barbed 146
デヴィル：ビアデッド・デヴィル Devil, Bearded 147
デヴィル：ピット・フィーンド Devil, Pit Fiend 148
デヴィル：ボーン・デヴィル Devil, Bone 150
デヴィル：ホーンド・デヴィル Devil, Horned 151
デヴィル：レムレー Devil, Lemure 152
デーモン Demon 153
デーモン：ヴロック Demon, Vrock 153
デーモン：クアジット Demon, Quasit 154
デーモン：グラブレズゥ Demon, Glabrezu 154
デーモン：サキュバス Demon, Succubus 155
デーモン：シャドウ・デーモン Demon, Shadow 155
デーモン：ドレッチ Demon, Dretch 156
デーモン：ナバッスゥ Demon, Nabasu 156
デーモン：ナルフェシュネー Demon, Nalfeshnee 157
デーモン：ババウ Demon, Babau 158
デーモン：バロール Demon, Balor 158
デーモン：ヘズロウ Demon, Hezrou 159
デーモン：マリリス Demon, Marilith 160
デロ Derro 162
テング（天狗）Tengu 163
テングのキャラクター 163
ドゥエルガル Duergar 164
ドゥエルガルのキャラクター 164
ドッグ（犬）Dog 165
ドッグ：ライディング・ドッグ（乗用犬）Dog, Riding 165
ドッペルゲンガー Doppelganger 166
ドライアド Dryad 167
ドライダー Drider 168
ドラウ Drow 169
ドラウのキャラクター 169
ドラウの貴族 169
ドラゴン・タートル Dragon Turtle 171
ドラゴン Dragon 172
年齢段階 172
戦闘 173
ドラゴンのその他のルール 173
クロマティック・ドラゴン：グリーン・ドラゴン Chromatic Dragon, Green 174
クロマティック・ドラゴン：ブラック・ドラゴン Chromatic Dragon,Black 176
クロマティック・ドラゴン：ブルー・ドラゴン Chromatic Dragon, Blue 178
クロマティック・ドラゴン：ホワイト・ドラゴン Chromatic Dragon, White 180
クロマティック・ドラゴン：レッド・ドラゴン Chromatic Dragon, Red 182
メタリック・ドラゴン：カッパー・ドラゴン Metallic Dragon, Copper 184
メタリック・ドラゴン：ゴールド・ドラゴン Metallic Dragon, Gold 186
メタリック・ドラゴン：シルヴァー・ドラゴン Metallic Dragon, Silver 188
メタリック・ドラゴン：ブラス・ドラゴン Metallic Dragon, Brass 190
メタリック・ドラゴン：ブロンズ・ドラゴン Metallic Dragon, Bronze 192
トリエント Treant 194
ドルフィン（イルカ）Dolphin 195

ドルフィン：オルカ（シャチ）Dolphin, Orca 195
トログロダイト Troglodyte 196
トロル Troll 197
スクラグ Scrags 197
ナーガ Naga 198
ナーガ：ガーディアン・ナーガ Naga, Guardian 198
ナーガ：スピリット・ナーガ Naga, Spirit 198
ナーガ：ダーク・ナーガ Naga, Dark 199
ナイト・ハグ Night Hag 200
ナイトメア Nightmare 201
ナイトメア：コシュマール Nightmare, Cauchemar 201
ニンフ Nymph 202
ネオセリッド Neothelid 203
ノール Gnoll 204
バーゲスト 205
バーゲスト Barghest 205
ハード・アニマル Herd Animal 206
ハード・アニマル：オーロックス（原牛）Herd Animal, Aurochs 206
ハード・アニマル：バイソン（野牛）Herd Animal, Bison 206
ハーピー Harpy 207
ハーフセレスチャル Half-Celestial 208
ハーフドラゴン Half-Dragon 209
ハーフフィーンド Half-Fiend 210
パープル・ワーム Purple Worm 211
ハイエナ 212
ハイエナ Hyena 212
ハイエナ：ダイア・ハイエナ Hyena, Dire 212
バグベア Bugbear 213
バシディランド Basidirond 214
バジリスク Basilisk 215
バット Bat 216
バット：ダイア・バット Bat, Dire 216
バット・スウォーム（コウモリの大群）Bat Swarm 216
ビートル Beetle 217
ビートル：ファイアー・ビートル（ホタルコメツキ）Beetle, Fire 217
ビートル：ジャイアント・スタッグ・ビートル（巨大クワガタ虫）Beetle, Giant Stag 217
ビーヒア Behir 218
ピクシー Pixie 219
ヒュドラ Hydra 220
フェイズ・スパイダー Phase Spider 221
フェニックス Phoenix 222
フライトラップ Flytrap 223
フライトラップ：ジャイアント・フライトラップ（巨大蠅捕草）Flytrap, Giant 223
ブラック・プディング Black Pudding 224
ブレイ Bulette 225
フロッグ Frog 226
フロッグ：ジャイアント・フロッグ（巨大蛙）Frog, Giant 226
フロッグ：ポイズン・フロッグ（毒蛙）Frog, Poison 226
フロフェモス Froghemoth 227
ベア Bear 228
ベア：グリズリー・ベア（灰色熊）Bear, Grizzly 228
ベア：ダイア・ベア Bear, Dire 228
ペガサス Pegasus 229
ベビリス Bebilith 230
ヘル・ハウンド Hell Hound 231
ヘル・ハウンド：ネシアン・ヘル・ハウンド Hell Hound, Nessian 231
ボア（猪）Boar 232
ボア：ダイア・ボア Boar, Dire 232
ホース（馬）Horse 233
ホース：ポニー（小馬）Horse, Pony 233
ボガード Boggard 234
ホブゴブリン Hobgoblin 235
ホムンクルス Homunculus 236
マーフォーク Merfolk 237
マイト（ダニ）Mite 238
マンティコア Manticore 239
マンティス Mantis 240
マンティス：ジャイアント・マンティス（巨大カマキリ）Mantis, Giant 240
ミイラ Mummy 241
ミノタウロス Minotaur 242
ミミック Mimic 243
メドゥサ Medusa 244
メフィット Mephit 245
アース・メフィット（地）..... 245
アイス・メフィット（冷気）..... 245
ウーズ・メフィット（水）..... 245
ウォーター・メフィット（水）..... 245
エア・メフィット（風）..... 245
スチーム・メフィット（火）..... 246
ソルト・メフィット（地）..... 246
ダスト・メフィット（風）..... 246
ファイアー・メフィット（火）..... 246
マグマ・メフィット（火）..... 246
モーグ Mohrg 247
モーロック Morlock 248
ユニコーン Unicorn 249
ラークシャサ Rakshasa 250
ライオン Lion 251
ライオン：ダイア・ライオン Lion, Dire 251
ライカンスロープ Lycanthrope 252
ライカンスロープ：ワーラット Lycanthrope, Wererat 253
ライカンスロープ：ワーウルフ Lycanthrope, Werewolf 254
ライナセラス（サイ）Rhinoceros 255
ライナセラス：ウリィ・ライナセラス（毛深サイ）Rhinoceros, Woolly 255
ラスト・モンスター Rust Monster 256
ラット Rat 257
ラット：ダイア・ラット Rat, Dire 257
ラット・スウォーム（鼠の大群）Rat Swarm 257
ラミア Lamia 258
リーチ Leech 259
リーチ：ジャイアント・リーチ（巨大蛭）Leech, Giant 259
リーチ・スウォーム（蛭の大群）Leech Swarm 259
リザード Lizard 260
リザード：モニター・リザード（オオトカゲ）Lizard, Monitor 260
リザード：ジャイアント・フリルド・リザード
（巨大エリマキトカゲ）Lizard, Giant Frilled 260
リザードフォーク Lizardfolk 261
リッチ Lich 262
リトリーヴァー Retriever 264
リノーム Linnorm 265
リノーム：アイス・リノーム Linnorm, Ice 265
リノーム：クラッグ・リノーム Linnorm, Crag 266
リノーム：ターン・リノーム Linnorm, Tarn 267
ルフ Roc 268
ルモアハズ Remorhaz 269
レイス Wraith 270
ドレッド・レイス Dread Wraith 270
ローパー Roper 271
ワイヴァーン Wyvern 272
ワイト Wight 273
ワスプ Wasp 274
ワスプ：ジャイアント・ワスプ（巨大狩蜂）Wasp, Giant 274
ワスプ・スウォーム（狩蜂の大群）Wasp Swarm 274
Bestiary 2 275
アーサック Yrthak 275
アーデファン Urdefhan 276
アイオーン Aeon 277
モナド、万物の状態 / Monad, the Condition of All 277

アイオーン：アクァナ Aeon, Akhana 278
アイオーン：テレートス Aeon, Theletos 279
アイオーン：パラクレトス Aeon, Paracletus 280
アイオーン：ビューソス Aeon, Bythos 281
アイオーン：プレローマ Aeon, Pleroma 282
アカータ Akata 284
アガシオン Agathion 285
アガシオンの指導者　Agathion Leaders 285
アガシオン：アヴォラル Agathion, Avoral 286
アガシオン：ヴォルピナル Agathion, Vulpinal 287
アガシオン：シタシール Agathion, Cetaceal 288
アガシオン：シルヴァンシー Agathion, Silvanshee 289
アガシオン：ドラコナル Agathion, Draconal 290
アガシオン：レオナル Agathion, Leonal 292
アクシアマイト Axiomite 293
アケイライ Achaierai 294
アザータ：ブリジディーン Brijidine Azata 295
アザータ：リラキーン Lyrakien Azata 296
アティック・ウィスパラー Attic Whisperer 297
アニメイト・ドリーム Animate Dream 298
アハッハ Athach 299
アメーバ 300
アメーバ：ジャイアント・アメーバ Giant Amoeba 300
アメーバ・スウォーム Amoeba Swarm 300
アラムヴォラクス Aurumvorax 301
アルコン 302
アルコン：シールド・アルコン Shield Archon 302
アルコン：スター・アルコン Star Archon 303
アレイニア Aranea 304
アンフィスバエナ Amphisbaena 305
イネヴァタブル Inevitable 306
プライマル・イネヴァタブル Primal Inevitable 306
イネヴァタブル：アービター Inevitable, Arbiter 307
イネヴァタブル：コリャルート Inevitable, Kolyarut 308
イネヴァタブル：ゼレフート Inevitable, Zelekhut 309
イネヴァタブル：マールート Inevitable, Marut 310
イネヴァタブル：ラークシャラット Inevitable, Lhaksharut 311
イフリット Ifrit 313
イフリットのキャラクター 313
ヴァイパー・ヴァイン Viper Vine 314
ヴァンピリック・ミスト Vampiric Mist 315
ウィッチファイアー Witchfire 316
ウィッチファイアーの集会 316
ウィッチワード Witchwyrd 317
ウィンターワイト Winterwight 318
ヴェマラク Vemerak 319
ウェンディゴ Wendigo 320
ウォーター・オーム Water Orm 321
ウンディーネ Undine 322
ウンディーネのキャラクター 322
エイザー Azer 323
エレメンタル 324
エレメンタル：アイス・エレメンタル Ice Elemental 324
エレメンタル：マグマ・エレメンタル Magma Elemental 326
エレメンタル：マッド・エレメンタル Mud Elemental 327
エレメンタル：ライトニング・エレメンタル Lightning Elemental 329
エンジェル 331
エンジェル：カッシシアン Angel, Cassisian 331
エンジェル：モヴァニック・デーヴァ Angel, Movanic Deva 332
エンジェル：モナディック・デーヴァ Angel, Monadic Deva 333
オーガキン Ogrekin 334
オーガキンの作成 334
オレイアス Oread 335
オレイアスのキャラクター 335
ガー Gar 336
ガーの動物の相棒 336
ガー：ジャイアント・ガー Giant Gar 336
カーダ Charda 337
カーニヴァラス・ブラブ Carnivorous Blob 338
ガグ Gug 339
カトブレパス Catoblepas 340
カリビュディス Charybdis 341
クイックウッド Quickwood 342
クイックリング Quickling 343
クリスマル Crysmal 344
グリック Grick 345
ジャングル・グリック　Jungle Gricks 345
グリッグ Grig 346
グリフ Gryph 347
クリフォト 348
クリフォト・ロード Qlippoth Lords 348
クリフォト：アイアタヴォス Qlippoth, Iathavos 349
クリフォト：オグナガー Qlippoth, Augnagar 351
クリフォト：サルガント Qlippoth, Thulgant 352
クリフォト：シスニゴット Qlippoth, Cythnigot 353
クリフォト：ショグティー Qlippoth, Shoggti 354
クリフォト：チェアノブー Qlippoth, Chernobue 355
クリフォト：ナイオゴス Qlippoth, Nyogoth 356
クリプト・シング Crypt Thing 357
作成法 357
グリプリー Grippli 358
グリプリーのキャラクター 358
グリンディロー Grindylow 359
グルームウィング Gloomwing 360
グレイ・レンダー Gray Render 361
グレムリン Gremlin 362
グレムリン：ジンキン Gremlin, Jinkin 363
グレムリン：ナグラブ Gremlin, Nuglub 364
グレムリン：パグワンピ Gremlin, Pugwampi 365
グレムリン：ヴェクスジット Gremlin, Vexgit 366
クレンシャー Krenshar 367
クロウリング・ハンド Crawling Hand 368
クロウリング・ハンド：ジャイアント・クロウリング・ハンド Giant Crawling Hand 368
ケイオス・ビースト Chaos Beast 369
ケルピー Kelpie 370
ゴーレム 371
ゴーレム：アダマンティン・ゴーレム Adamantine Golem 371
ゴーレム：アルケミカル・ゴーレム Alchemical Golem 372
ゴーレム：キャリオン・ゴーレム Carrion Golem 373
ゴーレム：クロックワーク・ゴーレム 374
（ぜんまい仕掛けのゴーレム）Clockwork Golem 374
ゴーレム：グラス・ゴーレム Glass Golem 375
ゴーレム：ミスラル・ゴーレム Mithral Golem 376
コックローチ 377
コックローチ：ジャイアント・コックローチ Giant Cockroach 377
コックローチ・スウォーム Cockroach Swarm 377
コレド Korred 378
サード Sard 379
サーペントフォーク Serpentfolk 380
強大化サーペントフォーク 380
退化したサーペントフォーク 380
ザカーバ Xacarba 381
サリフュージド 382
サリフュージド：ジャイアント・サリフュージド Giant Solifugid 382
サリフュージド：アルバイノ・ケイヴ・サリフュージド Albino Cave Solifugid 382
サンダーバード Thunderbird 383
サンドマン Sandman 384
シーラスフィア Thrasfyr 385

シャガシー Seugathi 386
ジェリーフィッシュ 387
ジェリーフィッシュ：ジャイアント・ジェリーフィッシュ Giant Jellyfish 387
ジェリーフィッシュ・スウォーム Jellyfish Swarm 387
ジャイアント 388
ジャイアント：マーシュ・ジャイアント Marsh Giant 388
ジャイアント：ルーン・ジャイアント Rune Giant 389
ジャイアント：タイガ・ジャイアント Taiga Giant 390
ジャイアント：ウッド・ジャイアント Wood Giant 391
シャイニング・チャイルド Shining Child 392
ジャバウォック Jabberwock 393
ジャバウォックの亜種 394
デーモン Demon 395
デーモン：ヴロック Demon, Vrock 395
デーモン：クアジット Demon, Quasit 396
デーモン：グラブレズゥ Demon, Glabrezu 396
デーモン：サキュバス Demon, Succubus 397
デーモン：シャドウ・デーモン Demon, Shadow 397
デーモン：ドレッチ Demon, Dretch 398
デーモン：ナバッスゥ Demon, Nabasu 398
デーモン：ナルフェシュネー Demon, Nalfeshnee 399
デーモン：ババウ Demon, Babau 400
デーモン：バロール Demon, Balor 400
デーモン：ヘズロウ Demon, Hezrou 401
デーモン：マリリス Demon, Marilith 402
シャンタク Shantak 404
シュタバイ Xtabay 405
ジョティ Jyoti 406
シルフ Sylph 407
シルフのキャラクター 407
シンスポーン Sinspawn 408
7種のシンスポーン 408
スカルク Skulk 409
スキュラ Scylla 410
スケアクロー Scarecrow 411
スケイドゥナー Sceaduinar 412
スコーピオン 413
スコーピオン：ブラック・スコーピオン Black Scorpion 413
スコーピオン：ケイヴ・スコーピオン Cave Scorpion 413
スネーク 414
スネーク：エンペラー・コブラ Emperor Cobra 414
スネーク：ジャイアント・アナコンダ Giant Anaconda 414
スパイダー 415
スパイダー：ジャイアント・ブラック・ウィドウ・スパイダー 415
（クロゴケグモ）Giant Black Widow Spider 415
スパイダー：ジャイアント・タランチュラ Spider, Giant Tarantula 415
スプリガン Spriggan 416
スラーク Slurk 417
スライム・モールド Slime Mold 418
スリザリング・トラッカー Slithering Tracker 419
セイレーン Siren 420
センチピード 421
センチピード：ジャイアント・ウィップテイル・センチピード 421
Giant Whiptail Centipede 421
センチピード：ティタン・センチピード Titan Centipede 421
ソウル・イーター Soul Eater 422
ソウルバウンド・ドール Soulbound Doll 423
ソッカア Thoqqua 424
ゾンビ 425
ゾンビ：ジュジュ・ゾンビ Juju Zombie 425
ジュジュ・ゾンビの作成 425
ダーク・スレイヤー Dark Slayer 426
タートル 427
タートル：スナッピング・タートル（カミツキガメ）Snapping Turtle 427
ジャイアント・スナッピング・タートル（巨大カミツキガメ）の動物の相棒 427
タートル：ジャイアント・スナッピング・タートル（巨大カミツキガメ）Giant Snapping Turtle 427
ダイモン Daemon 428
四騎士 The Four Horsemen 428
ダイモン：アストラダイモン Daemon, Astradaemon 429
ダイモン：オレスロダイモン Daemon, Olethrodaemon 430
オレスロダイモン・パラゴン 430
ダイモン：カコダイモン Daemon, Cacodaemon 431
ダイモン：クゥストダイモン Daemon, Ceustodaemon 432
ダイモン：ターナダイモン Daemon, Thanadaemon 433
ダイモン：ダルゴダイモン Daemon, Derghodaemon 434
ダイモン：ハイドロダイモン Daemon, Hydrodaemon 435
ダイモン：ピスコダイモン Daemon, Piscodaemon 436
ダイモン：プロダイモン Daemon, Purrodaemon 437
ダイモン：メラダイモン Daemon, Meladaemon 438
ダイモン：ルーコダイモン Daemon, Leukodaemon 439
ダスト・ディガー Dust Digger 440
ダンピール Dhampir 441
ダンピールのキャラクター 441
チュパカブラ Chupacabra 442
ディ・ジーリアク d'Ziriak 443
ティタン 444
ティタン：エリシアン・ティタン Elysian Titan 444
ティタン：タナトティック・ティタン Thanatotic Titan 445
ティック 446
ティック：ジャイアント・ティック（巨大ダニ）Giant Tick 446
ティック・スウォーム（ダニの大群）Tick Swarm 446
ディノサウルス 447
ディノサウルス：アロサウルス Dinosaur, Allosaurus 447
アロサウルスの動物の相棒 447
ディノサウルス：コンプソグナトゥス Dinosaur, Compsognathus 447
ディノサウルス：パラサウロロフス Dinosaur, Parasaurolophus 448
パラサウロロフスの動物の相棒 448
ディノサウルス：ティロサウルス Dinosaur, Tylosaurus 448
ティロサウルスの動物の相棒 448
デヴィル 449
デヴィル：アキューザー・デヴィル Accuser Devil 449
デヴィル：ベリエ・デヴィル Belier Devil 450
デヴィル：ハンドメイデン・デヴィル Handmaiden Devil 451
デヴィル：イモレーション・デヴィル Immolation Devil 452
デヴィルフィッシュ Devilfish 453
デーモン 454
デーモン：カラヴァカス Demon, Kalavakus 454
デーモン：オーモクス Demon, Omox 455
デーモン：シェムハジアン Demon, Shemhazian 456
デーモン：ヴロリカイ Demon, Vrolikai 457
デカパス Decapus 458
デストラカン Destrachan 459
デス・ワーム Death Worm 460
デナズン・オヴ・レン（レンの住人）Denizen Of Leng 461
テナブラス・ワーム Tenebrous Worm 462
デュラハン Dullahan 463
テンタモート Tentamort 464
テンドリキュロス Tendriculos 465
トウィグジャック Twigjack 466
トーテンマスケ Totenmaske 467
トード 468
トード：ジャイアント・トード（巨大ヒキガエル）Giant Toad 468
トード：グレイシャー・トード Glacier Toad 468
ドラゴンフライ 469
ドラゴンフライ：ジャイアント・ドラゴンフライ（巨大トンボ）Giant Dragonfly 469
ドラゴン Dragon 470
ドラゴン：プライマル・ドラゴン Primal Dragon 470
年齢段階 470

戦闘 470
ドラゴンの付随ルール 471
プライマル・ドラゴン：アンブラル・ドラゴン Primal Dragon, Umbral Dragon 472
プライマル・ドラゴン：クラウド・ドラゴン Primal Dragon, Cloud Dragon 474
プライマル・ドラゴン：クリスタル・ドラゴン Primal Dragon, Crystal Dragon 476
プライマル・ドラゴン：ブライン・ドラゴン Primal Dragon, Brine Dragon 478
プライマル・ドラゴン：マグマ・ドラゴン Primal Dragon, Magma Dragon 480
ドラゴン・ホース Dragon Horse 482
トリトン Triton 483
ドレイク 484
ドレイク：フレイム・ドレイク Flame Drake 484
ドレイク：フォレスト・ドレイク Forest Drake 485
ドレイク：フロスト・ドレイク Frost Drake 486
ドレイク：シー・ドレイク Sea Drake 487
ドロウズル Draugr 488
ドロウズルの船長（脅威度 3） 488
トロル 489
トロル：アイス・トロル Ice Troll 489
トロル：ロック・トロル Rock Troll 489
ナイトシェイド Nightshade 491
ナイトシェイド：ナイトクロウラー Nightshade, Nightcrawler 492
ナイトシェイド：ナイトウォーカー Nightshade, Nightwalker 493
ナイトシェイド：ナイトウェイヴ Nightshade, Nightwave 494
ナイトシェイド：ナイトウィング Nightshade, Nightwing 495
ネクロンアイデアス Necrophidius 496
ネ・サールグー Neh-Thalggu 497
ネレイド Nereid 498
ハード・アニマル 499
ハード・アニマル：キャメル（ラクダ）Herd Animal, Camel 499
ハード・アニマル：ラム（羊）Herd Animal, Ram 499
ラムの動物の相棒 499
ハウラー Howler 500
ハウンド・オヴ・ティンダロス Hound Of Tindalos 501
バジャー（アナグマ）Badger 502
バジャー：ダイア・バジャー Dire Badger 502
バット 503
バット：モバット Bat, Mobat 503
バット：スケイヴリング Bat, Skaveling 503
バニップ Bunyip 504
ハングマン・ツリー Hangman Tree 505
バンシー Banshee 506
ビー 507
ビー：ジャイアント・ビー（巨大蜜蜂）Giant Bee 507
ビー：ジャイアント・クイーン・ビー（巨大蜜蜂の女王蜂）Giant Queen Bee 507
ロイヤル・ゼリー 507
ビートル 508
ビートル：ゴライアス・スタッグ・ビートル（巨大クワガタ）Goliath Stag Beetle 508
ビートル：スライサー・ビートル Slicer Beetle 508
ヒポカンパス Hippocampus 509
ヒポグリフ Hippogriff 510
ヒポポタマス（カバ）Hippopotamus 511
ヒポポタマスの動物の相棒 511
ヒポポタマス：ベヒモス・ヒポポタマス Behemoth Hippopotamus 511
ファングル・クロウラー Fungal Crawler 512
フィコマイド Phycomid 513
フェイスレス・ストーカー Faceless Stalker 514
フェッチリング Fetchling 515
フェッチリングのキャラクター 515
フォーラーレン Forlarren 516
フライ 517
フライ：ジャイアント・フライ（巨大蠅）Giant Fly 517
プライメイト 518
プライメイト：バブーン（ヒヒ）Primate, Baboon 518
バブーンの動物の相棒 518
プライメイト：モンキー・スウォーム（猿の大群）Primate, Monkey Swarm 518
ブラインドハイム Blindheim 519
ブラウニィ Brownie 520
ブリンク・ドッグ Blink Dog 521
ブリンク・ドッグの賢者 521
フロスト・ワーム Frost Worm 522
プロティアン Protean 523
プロティアン・ロード 523
歪曲波 523
プロティアン：イメンテッシュ Protean, Imentesh 524
プロティアン：ケケター Protean, Keketar 525
プロティアン：ナウネト Protean, Naunet 526
プロティアン：ヴォイドワーム Protean, Voidworm 527
ペック Pech 528
ペティショナー Petitioner 529
ペティショナーの作成 529
ペティショナーの特徴 529
ペリュトン Peryton 531
ベルカー Belker 532
ヘルキャット Hellcat 533
ホエール（鯨）Whale 534
ホエール：グレート・ホワイト・ホエール Great White Whale 534
ボダック Bodak 535
ポルターガイスト Poltergeist 536
マーケイン Mercane 537
マガット 538
マガット：ジャイアント・マガット Giant Maggot 538
マグマ・ウーズ Magma Ooze 539
マグマ・ウーズの亜種 539
マングラルマン Mongrelman 540
マンドラゴラ Mandragora 541
ミストゥ Mihstu 542
ミュー・スポア Mu Spore 543
ムーンフラワー Moonflower 544
メガファウナ 545
メガファウナ：アルシノイテリウム Megafauna, Arsinoitherium 545
アルシノイテリウムの動物の相棒 545
メガファウナ：グリプトドン Megafauna, Gylptodon 545
グリプトドンの動物の相棒 545
メガファウナ：メガロセロス Megafauna, Megaloceros 546
メガロセロスの動物の相棒 546
メガファウナ：メガテリウム Megafauna, Megatherium 546
メガテリウムの動物の相棒 546
メロウ Merrow 547
モスマン Mothman 548
モスキート 549
モスキート：ジャイアント・モスキート（巨大蚊）Giant Mosquito 549
モスキート・スウォーム（蚊の大群）Mosquito Swarm 549
ラーカー・イン・ライト Lurker In Light 550
ラースト Rast 551
ライカンスロープ 552
ライカンスロープ：ワーベア Lycanthrope, Werebear 552
ライカンスロープ：ワーボア Lycanthrope, Wereboar 553
ライカンスロープ：ワータイガー Lycanthrope, Weretiger 554
ラヴナー Ravener 555
ラヴナーの作成 555
ラミア・メイトリアーク Lamia Matriarch 557
リーフクロウ Reefclaw 558
リヴェナント Revenant 559
レイ 560
レイ：マンタ・レイ（オニイトマキエイ）Manta Ray 560
マンタ・レイの動物の相棒 560
レイ：スティングレイ（アカエイ）Ray, Stingray 560
スティングレイの動物の相棒 560

レウクロッタ Leucrotta 561
クロコッタ Crocotta 561
レッドキャップ Redcap 562
レプラコーン Leprechaun 563
レン・スパイダー Leng Spider 564
ロキャーサ Locathah 565
ワーム・ザット・ウォークス Worm That Walks 566
ワーム・ザット・ウォークスの作成 566
アウィソトル Ahuizotl 569
アウル 570
アウル：ジャイアント・アウル Owl, Giant 570
アウル：グレート・ホーンド・アウル Owl, Great Horned 570
アクルト Akhlut 571
アスコモイド Ascomoid 572
アスラ Asura 573
既知のアスラ・ラーナ Known Asura Ranas 573
アスラ：アガースラ Asura, Aghasura 574
アスラ：アズカイト Asura, Adhukait 575
アスラ：アスレンドラ Asura, Asurendra 576
冒涜の賢者 Blasphemous Sages 577
アスラ：ウパスンダ Asura, Upasunda 578
アスラ：トリプラースラ Asura, Tripurasura 579
アズルヴェルダ Azruverda 580
アダロ Adaro 581
アックス・ビーク Axe Beak 582
アトゥミー Atomie 583
アドヒラー Adherer 584
アドレット Adlet 585
アニス・ハグ Annis Hag 586
アニマル・ロード Animal Lord 587
アニマル・ロードの作成 587
類縁種 588
アリップ Allip 589
アルコン 590
アルコン：ハービンジャー・アルコン Archon, Harbinger 590
アルコン：リージョン・アルコン Archon, Legion 591
アルラウネ Alraune 592
アント・ライオン 593
アント・ライオン：ジャイアント・アント・ライオン Ant Lion, Giant 593
アント・ライオン：ジャイアント・アダルト・アント・ライオン（巨大ウスバカゲロウ）Ant Lion, Giant Adult 593
イクトゥルソ Iku-Turso 594
イシアン Yithian 595
ヴァナラ Vanara 596
ヴァナラのキャラクター 596
ヴァルチャー Vulture 597
ヴァルチャー：ジャイアント・ヴァルチャー Vulture, Giant 597
ヴァンパイア 598
ヴァンパイア：キョンシー Vampire, Jiang-Shi 598
キョンシーの作成 598
ヴィシュカニャ Vishkanya 600
ヴィシュカニャのキャラクター 600
ヴーニス Voonith 601
ヴォジャノーイ Vodyanoi 602
ウルフ・イン・シープス・クロッシング Wolf-in-Sheep's-Clothing 603
エコルシェ Ecorche 604
オニ Oni 605
既知のオニ・ダイミョー Known Oni Daimyo 605
オニ：アイス・ヤイ Oni, Ice Yai 606
オニ：ヴォイド・ヤイ Oni, Void Yai 607
虚空王 Voidlords 608
オニ：ウォーター・ヤイ Oni, Water Yai 609
オニ：クワ Oni, Kuwa 610
オニ：スピリット・オニ Oni, Spirit 611
オニ：ファイアー・ヤイ Oni, Fire Yai 612
ガーデン・ウーズ Garden Ooze 613
カーニヴァラス・クリスタル Carnivorous Crystal 614
カーバンクル Carbuncle 615
カッパ Kappa 616
カマダン Kamadan 617
カミ Kami 618
カミ：コダマ Kami, Kodama 619
カミ：シキガミ Kami, Shikigami 620
カミ：ジヌシガミ Kami, Jinushigami 621
神代のジヌシガミ 621
カミ：ズイシン Kami, Zuishin 623
カミ：トシガミ Kami, Toshigami 624
カリアティード・カラム Caryatid Column 625
ガルーダ Garuda 626
キャットフォーク Catfolk 627
キャットフォークのキャラクター 627
キュトン Kyton 628
キュトンの扇動者 628
キュトン：アウグル Kyton, Augur 629
キュトン：エレマイト Kyton, Eremite 630
エレマイトの大君主 631
キュトン：インターラキター Kyton, Interlocutor 632
キリン Kirin 633
ギルタブルル Girtablilu 634
クラブ 635
クラブ：シャークイーティング・クラブ Crab, Shark-Eating 635
クラブ：シップレッカー・クラブ Crab, Shipwrecker 635
グル Ghul 636
グレイヴナイト Graveknight 637
グレイヴナイトの作成 637
グレイヴナイトの鎧 638
グレイヴン・ガーディアン Graven Guardian 639
ガーディアン領域 639
グレムリン 641
グレムリン：フーア Gremlin, Fuath 641
グローツラング Grootslang 642
クロックワーク Clockwork 643
クロックワーク・ゴライアス Clockwork Goliath 644
クロックワーク・サーヴァント Clockwork Servant 645
クロックワーク・スパイ Clockwork Spy 646
クロックワーク・ソルジャー Clockwork Soldier 647
クロックワーク・リヴァイアサン Clockwork Leviathan 648
グロデール Grodair 649
グロブスター Globster 650
ゲクブ Guecubu 651
ケッチ Kech 652
ケルベロス Cerberi 653
幻獣 654
幻獣：解放された幻獣 Eidolon, Unfettered 654
解放された幻獣の作成 654
進化ポイント Evolution Points 654
コールド・ライダー Cold Rider 656
コールボーン Caulborn 657
ゴーレム 658
ゴーレム：ボーン・ゴーレム Golem, Bone 658
ゴーレム：ブラス・ゴーレム Golem, Brass 659
ゴーレム：キャノン・ゴーレム Golem, Cannon 660
ゴーレム：フォッシル・ゴーレム Golem, Fossil 661
ゴブリン・スネーク Goblin Snake 662
ゴラザグ Ghorazagh 663
ゴリニッチ Gorynych 664
コンガマトー Kongamato 665
サイクロプス 666
サイクロプス：グレート・サイクロプス Cyclops, Great 666

サガッスム・フィーンド Sargassum Fiend 667
サガリ Sagari 668
サスカッチ Sasquatch 669
サボサン Sabosan 670
シー・アネモネ 671
シー・アネモネ：ジャイアント・シー・アネモネ Sea Anemone, Giant 671
シー・サーペント 672
シー・サーペント：ディープ・シー・サーペント Sea Serpent, Deep 672
シー・ボンズ Sea Bonze 673
シェイ Shae 674
シェドゥ Shedu 675
ジェリーフィッシュ 676
ジェリーフィッシュ：デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ Jellyfish, Death's Head 676
ジェリーフィッシュ：サファイア・ジェリーフィッシュ Jellyfish, Sapphire 676
シセイリア Cecaelia 677
シニガミ Shinigami 678
シムルグ Simurgh 679
ジャイアント 680
ジャイアント：アッシュ・ジャイアント Giant, Ash 680
ジャイアント：ケイヴ・ジャイアント Giant, Cave 681
ジャイアント：デザート・ジャイアント Giant, Desert 682
ジャイアント：ジャングル・ジャイアント Giant, Jungle 683
ジャッカルワー Jackalwere 684
シャドウ・マスティフ Shadow Mastiff 685
ジャブジャブ・バード Jubjub Bird 686
ショコイ Siyokoy 687
ジョロウグモ Jorogumo 688
ズヴェンビ Zuvembie 689
ズーグ Zoog 690
スカンク Skunk 691
スカンク：ジャイアント・スカンク Skunk, Giant 691
スコーピオン 692
スコーピオン：デッドフォール・スコーピオン Scorpion, Deadfall 692
スコーピオン：ゴースト・スコーピオン Scorpion, Ghost 692
ステュムパーリデス Stymphalidies 693
スネーク・スウォーム Snake Swarm 694
スネーク・スウォーム：ヴェノマス・スネーク・スウォーム Snake Swarm, Venomous 694
スパイダー・イーター Spider Eater 695
スパイダー 696
スパイダー：ジャイアント・クラブ・スパイダー Spider, Giant Crab 696
スパイダー：オーガ・スパイダー Spider, Ogre 696
スフィンクス Sphinx 697
スフィンクス：アンドロスフィンクス Sphinx, Androsphinx 698
スフィンクス：クリオスフィンクス Sphinx, Criosphinx 699
スフィンクス：ヒエラコスフィンクス Sphinx, Hieracosphinx 700
スプライト Sprite 701
スリ Suli 702
スリのキャラクター 702
スレイプニル Sleipnir 703
セラティオイディ Ceratioidi 704
セレブリック・ファンガス Cerebric Fungus 705
ダイア・コルビー Dire Corby 706
ドレッド・コルビー Dread Corby 706
ダイモン 707
ダイモン：クルシダイモン Daemon, Crucidaemon 707
ダイモン：ヴァルヌダイモン Daemon, Vulnudaemon 708
タッツルワーム Tatzlwyrm 709
タヌキ Tanuki 710
チチミトル Tzitzimitl 711
使い魔 712
小型サイズの使い魔 Small Familiars 712
ディヴ Div 714
アーリマン　Ahriman 714
ディヴ：アガシ Div, Aghash 715
ディヴ：アクヴァン Div, Akvan 716
アクヴァン・プリンス Akvan Princes 716
ディヴ：ガウワス Div, Ghawwas 718
ディヴ：シラ Div, Shira 719
ディヴ：セピド Div, Sepid 720
ディヴ：ドル Div, Doru 721
ディヴ：パイラカ Div, Pairaka 722
ディセンチャンター Disenchanter 723
ティタン 724
ティタン：ヘカトンケイル Titan, Hekatonkheires 724
ディノサウルス 726
ディノサウルス：イグアノドン Dinosaur, Iguanodon 726
ディノサウルス：スピノサウルス Dinosaur, Spinosaurus 726
ディノサウルス：ディメトロドン Dinosaur, Dimetrodon 727
ディノサウルス：パキケファロサウルス Dinosaur, Pachycephalosaurus 727
ディビューク Dybbuk 728
デヴィル 729
デヴィル：コントラクト・デヴィル Devil, Contract 729
地獄の契約　Infernal Contracts 730
地獄の契約を破る　Breaking an Infernal Contract 730
デーモン 731
デーモン：インキュバス Demon, Incubus 731
デーモン：コロクス Demon, Coloxus 732
デーモン：シーア Demon, Schir 733
デスウェブ Deathweb 734
デストラップ・ウーズ Deathtrap Ooze 735
デミリッチ Demilich 736
デミリッチの生成　Becoming a Demilich 737
アウェイクンド・デミリッチ　Awakened Demiliches 737
デモダンド Demodand 738
デモダンド：シャギィ・デモダンド Demodand, Shaggy 739
デモダンド：スライミィ・デモダンド Demodand, Slimy 740
デモダンド：ターリィ・デモダンド Demodand, Tarry 741
テラコッタ・ソルジャー Terra-Cotta Soldier 742
デルヒ Derhii 743
トウテツ Taotieh 744
トゥピラク Tupilaq 745
トジャナイダ Tojanida 746
トペテ Tophet 747
ドラゴン 748
ドラゴン：インペリアル・ドラゴン Dragon, Imperial 748
年齢段階 748
戦闘 748
ドラゴンの付随ルール 749
インペリアル・ドラゴン：アンダーワールド・ドラゴン Imperial Dragon, Underworld 750
インペリアル・ドラゴン：シー・ドラゴン Imperial Dragon, Sea 752
インペリアル・ドラゴン：スカイ・ドラゴン Imperial Dragon, Sky 754
インペリアル・ドラゴン：ソヴリン・ドラゴン Imperial Dragon, Sovereign 756
インペリアル・ドラゴン：フォレスト・ドラゴン Imperial Dragon, Forest 758
フェアリー・ドラゴン　Faerie Dragon 760
ドラゴンヌ Dragonne 761
トリアイ Thriae 762
トリアイ・メロープ Thriae Merope 762
トリアイ・クイーン Thriae Queen 763
トリアイの幼体 Thriae Larvae 764
トリアイ・シーア Thriae Seer 765
トリアイ・ソルジャー Thriae Soldier 766
ドレイク 767
ドレイク：デザート・ドレイク Drake, Desert 767
ドレイク：リヴァー・ドレイク Drake, River 768
ドレイク：リフト・ドレイク Drake, Rift 769
トロルハウンド Trollhound 770
トロル 771
トロル：モス・トロル Troll, Moss 771

トロル：ヨツン・トロル Troll, Jotund 772
ナーガ 773
ナーガ：ウォーター・ナーガ Naga, Water 773
ナーガ：ルナー・ナーガ Naga, Lunar 774
ナーガ：ロイヤル・ナーガ Naga, Royal 775
ナックラヴィー Nuckelavee 776
ニクシー Nixie 777
ボグ・ニクシー 777
ヌエ Nue 778
ネフィリム Nephilim 779
ノルン Norn 780
ハード・アニマル 781
ハード・アニマル：アンテロープ Herd Animal, Antelope 781
ハード・アニマル：エルク Herd Animal, Elk 781
バーバラン Berbalang 782
パクアジ Pukwudgie 783
バク Baku 784
パラサイト 785
パラサイト：ロット・グラブ・スウォーム Parasite, Rot Grub Swarm 785
パラサイト：ジャイアント・ラット・グラブ Parasite, Giant Rot Grub 785
バレガラ Baregara 786
ホロウ・サーペント Hollow Serpent 787
ハングリー・フォッグ Hungry Fog 788
バンダースナッチ Bandersnatch 789
バンダースナッチの亜種 790
ヒューキューヴァ Huecuva 791
ファウヌス Faun 792
ファントム・ファンガス Phantom Fungus 793
フー種クリーチャー Foo Creature 794
フー種クリーチャーの作成 795
インペリアル・フー種クリーチャーの作成 795
ブータ Bhuta 796
フェイ種クリーチャー Fey Creature 797
フェイ種クリーチャーの作成 798
フェストラーゴ Festrog 799
ブギーマン Bogeyman 800
プラズマ・ウーズ Plasma Ooze 801
フランフ Flumph 802
フレイル・スネイル Flail Snail 803
ブレイン・ウーズ Brain Ooze 804
フンババ Humbaba 805
ベイコク Baykok 806
ペイル・ストレンジャー Pale Stranger 807
ペナンガラン Penanggalen 808
ペナンガランの作成 808
ベヒモス Behemoth 810
ベヒモス：テンペスト・ベヒモス Behemoth, Tempest 811
ベヒモス：サラシック・ベヒモス Behemoth, Thalassic 812
ベヒモス：サンダー・ベヒモス Behemoth, Thunder 813
ペリ Peri 814
ヘルワスプ・スウォーム Hellwasp Swarm 815
ポーキュパイン Porcupine 816
ポーキュパイン：ジャイアント・ポーキュパイン Porcupine, Giant 816
ホーダッグ Hodag 817
ポポバワ Popobala 818
マースピアル 819
マースピアル：カンガルー Marsupial, Kangaroo 819
マースピアル：サイラシン Marsupial, Thylacine 819
マイシロイド Myceloid 820
マグミン Magmin 821
マナナンガル Manananggal 822
マフデト Maftet 823
ムーンビースト Moon-Beast 824
メガファウナ 825
メガファウナ：アルケロン Megafauna, Archelon 825
メガファウナ：バルキテリウム Megafauna, Baluchitherium 825
メガファウナ：バシロサウルス Megafauna, Btasilosaurus 826
メガファウナ：メガラニア Megafauna, Megalania 826
モボゴ Mobogo 827
ユキオンナ Yuki-Onna 828
ラークシャサ Rakshasa 829
ラークシャサ・イモータルズ Rakshasa Immortals 829
ラークシャサ：タータカ Rakshasa, Tataka 830
ラークシャサ：ダンダスカ Rakshasa, Dandasuka 831
ラークシャサ：マハラジャ Rakshasa, Maharaja 832
ラークシャサ・ラジャヒラージャ Rakshasa Rajadhirajas 833
ラークシャサ：マライ Rakshasa, Marai 834
ラークシャサ：ラクタヴァーナ Rakshasa, Raktavarna 835
ラットフォーク Ratfolk 836
ラットフォークのキャラクター 836
ラマッス Lammasu 837
リザード 838
リザード：ジャイアント・ゲッコウ Lizard, Giant Gecko 838
リザード：ジャイアント・カメレオン Lizard, Giant Chameleon 838
リノーム Linnorm 839
リノームの特殊能力 839
リノーム：ケルン・リノーム Linnorm, Cairn 840
リノーム：フィヨルド・リノーム Linnorm, Fjord 841
リノーム：タイガ・リノーム Linnorm, Taiga 842
リノーム：トアー・リノーム Linnorm, Tor 843
ルクワタ Lukwata 844
ルサルカ Rusalka 845
レーシー Leshy 846
Growing a レーシー 846
レーシー：ファンガス・レーシー Leshy, Fungus 847
Growing a ファンガス・レーシー 847
レーシー：ゴーウド・レーシー Leshy, Gourd 848
Growing a ゴーウド・レーシー 848
レーシー：リーフ・レーシー Leshy, Leaf 849
Growing a リーフ・レーシー 849
レーシー：シーウィード・レーシー Leshy, Seaweed 850
Growing a シーウィード・レーシー 850
ワルキューレ Valkyrie 851
モンスターの創造 852
モンスターの作成 852
モンスターの強大化 855
テンプレート Templates 855
単純なテンプレート Simple Templates 855
ヒット・ダイスの付加 Adding Racial Hit Dice 856
クラス・レベルの付加 Adding Class Levels 858
モンスターの共通ルール 859
クリーチャー種別 871
PC としてのモンスター 883
モンスターの腹心 884
モンスターの腹心 Monster Cohorts 884
モンスターの特技 885
《外皮強化》Improved Natural Armor 885
《かすめ飛び攻撃》Flyby Attack 885
《擬似呪文能力威力強化》Empower Spell-Like Ability 885
《擬似呪文能力高速化》Quicken Spell-Like Ability 885
《急旋回》Wingover 885
《人造クリーチャー作成》（アイテム作成）Craft Construct 885
《多刀流》（戦闘）Multiweapon Fighting 885
《肉体攻撃強化》Improved Natural Attack 886
《能力熟練》Ability Focus 886

《ひっつかみ》Snatch……886
《複数回攻撃》（戦闘）Multiattack……886
《ふっとばし攻撃》（戦闘）Awesome Blow……886
《ホバリング》Hover……886
種別ごとのモンスター一覧……887
脅威度別モンスター一覧……888
地形別モンスター一覧……890
亜種モンスターの索引……893
モンスターの役回り……894
遭遇表……897
動物の相棒……900
動物の相棒 Animal Companions……900
動物の相棒（Bestiary 2）Bestiary 2 Animal Companions……900
動物の相棒（Bestiary 3）Bestiary 3 Animal Companions……900

はじめに（モンスター）Introduction

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

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

イントロダクション

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

データ・ブロック

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

弱点：ここにはクリーチャーが持つ弱点が全て記されている。

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

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

遠隔：上述の近接と同様に、遠隔攻撃について記されている。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

その他の特殊能力：そのクリーチャーが有するその他の特殊能力である。

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

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

宝物：クリーチャーの宝物の正確な価値は、『表：遭遇ごとの宝物の価値』にまとめられているように、きみのキャンペーンのペースがゆっくりか標準か速いかによって異なる。クリーチャーが特定の魔法の装備品を有している場合、それは標準的なペースのキャンペーンを想定している。もしもきみのプレイしているキャンペーンが “ ゆっくり ” であったり “ 早い ” であったりする場合は、モンスターの装備品を適切に修正したいと思うかもしれない。宝物が “ 標準 ” であるということは、クリーチャーの宝物の

総額が、『表：遭遇ごとの宝物の価値』における、その脅威度に等しい“パーティー平均レベル”に相当する額になるということを意味する。宝物が“2回”または“3回”であれば、クリーチャーはこの標準の価値の2倍または3倍の宝物を所有しているということである。“乏しい”はクリーチャーが標準の半分の価値の宝物を有していることを表し、それはそのねぐらの中だけに限定されている。“なし”の場合はクリーチャーが通常は宝物を持っていないことを意味する（大抵は知性を持たず、定まったねぐらのないクリーチャー。しかしこれらのクリーチャーがさまざまな額の宝物を守るために使われていることもよくある）。“NPCの装備品”はモンスターの脅威度に等しいレベルのNPCが通常有するのと同じ宝物を持つ。

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

説明文

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

Bestiary 1

アアシマール Aasimar

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

アアシマール 脅威度 1/2 Aasimar

経験点 200
アアシマールの 1 レベル・クレリック
NG ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 15、接触 10、立ちすくみ 15（＋ 5 鎧）
hp 11（1d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 5
抵抗［酸］5、［冷気］5、［電気］5
攻撃
移動速度 30 フィート（鎧装備時 20 フィート）
近接 ヘヴィ・メイスー 1（1d8 － 1）
遠隔 ライト・クロスボウ＋ 0（1d8 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 正のエネルギー放出（5 回／日、1d6、DC12）；死の調伏（1d4 ＋ 1、6 回／日）；善の手（6 回／日）
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル）
1 回／日：デイライト
準備している呪文（術者レベル 1 レベル）
1 レベル：ブレス 、コマンド（DC14）、プロテクション・フロム・イーヴル（領）
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、ガイダンス 、ステイビライズ
（領） 領域呪文；**領域** 善、治癒
一般データ
【筋】8、**【敏】**10、**【耐】**14、**【知】**13、**【判】**17、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 9
特技《アンデッド退散》
技能〈交渉〉＋ 8、〈治療〉＋ 7、〈知識：宗教〉＋ 5；**種族修正** ＋ 2〈交渉〉、＋ 2〈知覚〉
言語 天上語、共通語、竜語
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、小戦隊（3 ～ 6）
宝物 NPC の装備品（スケイル・メイル、ヘヴィ・メイス、ライト・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物）

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

アアシマールのキャラクター

アアシマールは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。アアシマールは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【判断力】、＋ 2【魅力】：アアシマールは、洞察力に富み、大胆で、容姿端麗である。
移動速度：アアシマールは、30 フィートの基本移動速度を持つ。
暗視：アアシマールは、暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。
得意技能：アアシマールは、〈知覚〉と〈交渉〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。
擬似呪文能力：アアシマールは、1 日 1 回 デイライト を擬似呪文能力として使用することができる（術者レベルは、アアシマールのレベルと等しい）。
天上の抵抗：アアシマールは、［酸］、［電気］、［冷気］に対する抵抗 5 を持つ。
言語：アアシマールは、プレイ開始時に共通語と天上語を修得している。高い【知力】を持つアアシマールは、以下から追加の言語を選択できる：竜語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語及び森語。

アイアン・コブラ Iron Cobra

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

アイアン・コブラ 脅威度 2 Iron Cobra

経験点 600
N ／小型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 20、接触 13、立ちすくみ 18（＋ 2【敏】、＋ 7 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 15（1d10 ＋ 10）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0
DR 5 ／—；**完全耐性** 人造の特徴；**SR** 13
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＋ 3（1d6 ＋ 1、加えて " 毒 "）
一般データ
【筋】12、**【敏】**15、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1；**CMD** 13（足払いされない）
技能〈隠密〉＋ 12；**種族修正** ＋ 6〈隠密〉
その他の特殊能力 目標発見
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、巣（3 ～ 10）
宝物 なし
特殊能力
目標発見（超常） 1 日 1 回、アイアン・コブラの創造主は、1 マイル以内にいる特定のクリーチャーを探し出して殺すよう、アイアン・コブラに命じることができる。この探知はあたかも ディサーン・ロケーション によって導かれているかのように働く。この命令が効力を発揮するためには、創造主がその特定のクリーチャーを見たことがあるか、その者のものであった何らかのアイテムを所持していなければならない。
毒（変則） アイアン・コブラの噛みつきは、体内にある秘密の貯蔵庫から毒を注入する。アイアン・コブラは人造であるため、この毒を自然と生成することはなく、創造主が手作業でこの貯蔵庫に補充しなければならない。この貯蔵庫には命中した噛みつき攻撃 3 回ぶんに足りるだけの量の毒が貯めこまれており、それ以後は命中を受けたクリーチャーに対して単なる噛みつきダメージしか与えなくなる。貯蔵庫に補充するのには 5 ラウンドかかり、機会攻撃を誘発する。創造主は貯蔵庫にいかなる注入毒でも充填できる（通常はブラック・アダー毒）が、酸や錬金術物質、あるいはもっと変わった液体だろうと使用させることができる。ブラック・アダー毒：噛みつき—致傷型；頑健セーヴ・DC11；頻度 1 ／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。

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

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

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

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

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

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

作成

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

アイアン・コブラ Iron Cobra

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

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

アウルベア Owlbear

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

アウルベア 脅威度 4 Owlbear

経験点 1,200
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 15、接触 10、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 47（5d10 ＋ 20）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＋ 8（1d6 ＋ 4、加えて " つかみ "）、噛みつき＋ 8（1d6 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】19、**【敏】**12、**【耐】**18、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10（組みつき＋ 14）；**CMD** 21（対足払い 25）
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》
技能〈知覚〉＋ 12
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 8）
宝物 乏しい

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

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

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

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

その野性的な気質のためアウルベアを完全に飼い馴らすことは不可能と見なされているが、それでも区画内に閉じ込めておいてそこを勝手にうろつかせ狩りをさせておく程度なら、番兵として用立てることはできる。プロの調教師は、アウルベア 1 体を育てたり簡単な指示に従う実用性のある番兵へと調教したりするのに（子供なら DC23、成獣なら DC30）2,000gp までの料金を取る。

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

アザータ Azata

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

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

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

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

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

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

アザータ：ブララニ Azata, Bralani

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

ブララニ 脅威度 6 Bralani

経験点 2,400

CG ／中型サイズの来訪者（アザータ、混沌、善、他次元界、変身生物）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 20、接触 14、立ちすくみ 16（＋ 4【敏】、＋ 6 外皮）

hp 66（7d10 ＋ 28）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 6

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

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート（完璧）

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

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

特殊攻撃 竜巻の突風

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）

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

2 回／日：キュア・シリアス・ウーンズ、ライトニング・ボルト（DC15）

一般データ

【筋】20、**【敏】**18、**【耐】**19、**【知】**13、**【判】**14、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12；**CMD** 26

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

技能〈隠密〉＋ 14、〈騎乗〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 12、〈知覚〉＋ 15、〈動物使い〉＋ 12、〈はったり〉＋ 12、〈飛行〉＋ 22

言語 天上語、地獄語、竜語；真言

その他の特殊能力 疾風形態

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（エリュシオン）

編成 単体、2 体、戦隊（3 ～ 6）

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

特殊能力

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

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

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

のただ中に身を浮かべながら笑う精霊として描かれている。

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

アザータ：リレンド Azata, Lillend

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

リレンド 脅威度 7 Lillend

経験点 3,200

CG ／大型サイズの来訪者（アザータ、混沌、善、他次元界）

イニシアチブ ＋ 3 **；感覚** 夜目、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13

防御

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

hp 73（7d10 ＋ 35）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 10

完全耐性［電気］、石化、毒；**抵抗**［冷気］10、［火］10

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 70 フィート（標準）

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

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 バードの呪芸（20 ラウンド／日）、締めつけ（2d6 ＋ 5）

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル）

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

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

修得呪文（術者レベル 7 レベル）

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

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

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

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

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 13；**CMD** 26（足払いされない）

特技《神速の**反応**》、《戦闘発動》、《鋼の**意志**》、《ホバリング》

技能〈芸能：弦楽器〉＋ 16、〈交渉〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 13、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 13、〈知識：自然〉＋ 9、〈はったり〉＋ 14、〈飛行〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4〈生存〉

言語 天上語、地獄語、竜語；真言

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（エリュシオン）

編成 単体、2 体、聖歌隊 ▼（3 ～ 6）

宝物 標準（＋ 1 ロングソード 、高品質のハープ）

特殊能力

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

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

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

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

アザータ：ガエル Azata, Ghaele

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

ガエル 脅威度 13 Ghaele

経験点 25,600

CG ／中型サイズの来訪者（アザータ、混沌、善、他次元界、変身生物）

イニシアチブ ＋ 5**；感覚** 暗視 60 フィート、夜目、シー・インヴィジビリティ 、ディテクト・イーヴル；〈知覚〉＋ 20

オーラ ホーリィ・**オーラ**

防御

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

hp 136（13d10 ＋ 65）

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 16

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

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 150 フィート（完璧）

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

遠隔 光の光線（× 2）＋ 14 遠隔接触（2d12）

特殊攻撃 凝視攻撃

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル）

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

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

3 回／日：グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

1 回／日：ウォール・オヴ・フォース、チェイン・ライトニング（DC19）、プリズマティック・スプレー（DC20）
準備している呪文（術者レベル 13 レベル）
7 レベル：ホーリィ・ワード（DC21）
6 レベル：バニッシュメント（DC20）、ヒール（DC20）
5 レベル：トゥルー・シーイング、フレイム・ストライク（DC19）、レイズ・デッド
4 レベル：ディヴァイン・パワー、ディスミサル（2）（DC18）、デス・ウォード、レストレーション
3 レベル：キュア・シリアス・ウーンズ（3）、シアリング・ライト（2）
2 レベル：アライン・ウェポン、エイド、ベアズ・エンデュアランス、レッサー・レストレーション（2）
1 レベル：オブスキュアリング・ミスト、コマンド（DC15）、シールド・オヴ・フェイス、ディヴァイン・フェイヴァー、ブレス
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、ステイビライズ、ヴァーチュー
一般データ
【筋】25、**【敏】**12、**【耐】**20、**【知】**16、**【判】**19、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 20；**CMD** 31
特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《攻防一体》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《武器落とし強化》
技能〈隠密〉＋ 17、〈交渉〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 20、〈脱出術〉＋ 17、〈知覚〉＋ 20、〈知識：次元界〉＋ 19、〈知識：自然〉＋ 16、〈動物使い〉＋ 19、〈飛行〉＋ 25
言語 天上語、地獄語、竜語；真言
その他の特殊能力 光形態
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（エリュシオン）
編成 単体、2 体、戦隊（3 ～ 6）
宝物 × 3（＋ 2 ホーリィ・グレートソード）
特殊能力
凝視（超常）　人型生物形態時、ガエルの凝視攻撃は 5HD 以下の悪属性のクリーチャーを抹殺する（距離 60 フィート、意志・DC18・無効、セーヴに成功すると 2d10 ラウンドの間、怯え状態になる）。悪属性でないクリーチャー、および悪属性のクリーチャーのうち HD が 5 を超えるものは、DC18 の意志セーヴに成功しなければ、2d10 ラウンドの間、怯え状態になる。ガエルの凝視に対するセーヴに成功したクリーチャーは、24 時間の間、その個体のガエルの凝視に対する完全耐性を有する。これは［精神作用］の［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。
光形態（超常）　ガエルは 1 標準アクションとして、固体の体から光でできた体、またはその逆へと変身することができる。固体の体では飛行したり " 光の光線 " を使用することはできない。光形態では飛行することができ、非実体の特殊能力を得る。この形態では光の光線攻撃を行なったり擬似呪文能力を使ったりすることはできるが、物理的に攻撃したり呪文を発動したりすることはできない。それ以外の点では、この能力はブララニの疾風形態と同様に機能する。
光の光線（変則）　ガエルの光の光線の射程は 300 フィートである。この攻撃はいかなるタイプのダメージ減少も克服する。
呪文　ガエルは 13 レベルのクレリックとして信仰呪文を発動する。ガエルは領域などのクレリック能力を得ることはない。

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

アティアグ Otyugh

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

アティアグ 脅威度 4 Otyugh

経験点 1,200
N ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 39（6d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 6
完全耐性 病気
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＋ 7（1d8 ＋ 4、加えて " 病気 "）、触手（× 2）＋ 3（1d6 ＋ 2、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（触手は 15 フィート）
特殊攻撃 締めつけ（触手、1d6 ＋ 2）
一般データ
【筋】 18、**【敏】** 10、**【耐】** 13、**【知】** 5、**【判】** 13、**【魅】** 6
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 9（組みつき＋ 13）；**CMD** 19（対足払い 21）
特技《鋭敏感覚》、《追加 hp》、《武器熟練：触手》
技能〈隠密〉＋ 2（巣の中では＋ 10）、〈知覚〉＋ 9；**種族修正** ＋ 8 巣の中での〈隠密〉
言語 共通語
特殊能力
病気（変則）汚穢熱：噛みつき－致傷型；**頑健セーヴ**・DC14；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d3**【敏】**ダメージおよび 1d3**【耐】**ダメージ；治療 2 回連続**セーヴ**。この DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 4）
宝物 標準

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

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

悪名高きアティアグに関して大抵の種族が最も恐れることは、その食生活のありようでもなければ、ねぐらの選び方でもなく、アティアグと同じ味覚を持つクリーチャーなど精神を持たぬ清掃生物以外にありえぬというところにある。実のところ、アティアグは驚くほど高い知性を持ち、がらくたや廃棄物といった形で美味な慰み物を安定して供給する者と同盟関係を結ぶことを熱望することがしばしばある。ほとんどのアティアグは、他のクリーチャーは自分のことを不快かつ恐ろしく思いこそすれ本気で気にかけている者は少ない、という事実を理解している。

アニメイテッド・オブジェクト Animated Object

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

アニメイテッド・オブジェクト 脅威度 3 Animated Object

経験点 800

真なる中立／中型サイズの人造

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉－ 5

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 12（＋ 4 外皮）

hp 36（3d10 ＋ 20）

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 1、**意志** － 4

防御的能力 硬度 5（またはこれ以上）；**完全耐性** 人造の種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ＋ 5（1d6 ＋ 3）

一般データ

【筋】14、**【敏】**10、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 15

その他の特殊能力 作成ポイント

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、集団（3 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

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

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

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

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

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

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

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

追加攻撃（変則、1 ポイント）：追加で 1 回の叩きつけ攻撃を得る。

つかみ（変則、1 ポイント）：叩きつけ攻撃を用いたつかみの特殊攻撃を得る。

アニメイテッド・オブジェクトとは、単純に 1 種類のモンスターを差しただけのものではなく、総括的な分類である。ここに挙げたデータは中型サイズのアニメイテッド・オブジェクト用のものだが、どのような物体でもアニメイテッド・オブジェクトになり得る。一般に、大抵は アニメイト・オブジェクツ 呪文による。《人造クリーチャー作成》を用いて、永続的なアニメイテッド・オブジェクトを造ることもできる。作成ポイントを使用して別の素材でできていない限り、すべてのアニメイテッド・オブジェクトは木製か、同程度の硬度を有する素材でできている。サイズ分類が中型サイズ以外のアニメイテッド・オブジェクトを作成するには、単にアニメイテッド・オブジェクトのサイズ分類およびヒット・ダイスを修正する（従って、『モンスターの強大化』にて詳細に書かれている通り、【筋力】、【敏捷力】、外皮ボーナス、攻撃および AC へのサイズ修正を修正する）だけでよい。

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

アボレス Aboleth

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

アボレス 脅威度 7 Aboleth

経験点 3,200
LE ／超大型サイズの異形（水棲）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14
オーラ 粘液雲（5 フィート）
防御
AC 20、接触 9、立ちすくみ 19（＋ 1【**敏**】、＋ 11 外皮、－ 2 サイズ）
hp 84（8d8 ＋ 48）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 11
攻撃
移動速度 10 フィート、水泳 60 フィート
近接 触手（× 4）＋ 10（1d6 ＋ 5、加えて " 粘液 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル）
回数無制限：イリューソリイ・ウォール（DC17）、ヴェイル（DC19）、パーシステント・イメージ（DC18）、ヒプノティック・パターン（DC15）、プログラムド・イメージ（DC19）、プロジェクト・イメージ（DC20）、ミラージュ・アーケイナ（DC18）
3 回／日：ドミネイト・モンスター（DC22）
一般データ
【**筋**】20、【**敏**】12、【**耐**】22、【**知**】15、【**判**】17、【**魅**】17
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 13；**CMD** 24（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：触手》
技能〈威圧〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 13、〈水泳〉＋ 24、〈知覚〉＋ 14、〈知識〉（いずれか 1 つ）＋ 13、〈はったり〉＋ 11
言語 アクロ語、アボレス語、水界語、地下共通語
生態
出現環境 気候問わず／水界
編成 単体、2 体、兄弟姉妹（3 ～ 6）、一団 ▼（7 ～ 19）
宝物 × 2
特殊能力
粘液雲（変則）　水中にいるアボレスは、透明な粘液を大量ににじませている。アボレスに隣接しているすべてのクリーチャーは DC20 の頑健セーヴに成功せねばならない。失敗すると、続く 3 時間の間、空気を呼吸する能力を失ってしまう代わりに、水を呼吸する能力を得る。再度アボレスの粘液雲に接触して再度頑健セーヴに失敗した場合、効果が 3 時間延長される。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。
粘液（変則）　アボレスの触手の命中を受けたクリーチャーは DC20 の頑健セーヴに成功せねばならない。失敗すると、1d4 ラウンドのうちに皮膚と肉が透き通ってネバネバする膜状の組織に変質する。そのクリーチャーの新たな " 肉 " は軟弱で、この状態が続く限りそのクリーチャーの【耐久力】は 4 低下する。湿らせ続けていないと、そのクリーチャーの肉は急速に乾燥し、犠牲者は 10 分ごとに 1d12 ポイントのダメージを受ける。 リムーヴ・ディジーズ や類似する効果は災厄を受けているクリーチャーを通常の状態に戻すことができるが、" 病気に対する完全耐性 " はこの攻撃に対して何の守りにもならない。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

そのぞっとする原始的な外見にふさわしく雌雄同体のアボレスは、世界最古の生命体の 1 つである。神々が初めて物質界にその目を向けた古代においてさえ、アボレスは常に、異質で冷淡で延々と策謀を練って、他の定命の生命とは一線を画して存在していた。アボレスは一度は巨大な帝国を築いて世界を支配しており、今日では他のほとんどの生命体のことは食料か奴隷、時にはその両方と見なしている。アボレスは神々を侮蔑し、自分たちこそが真の創造主であると思っている。アボレスの体長は 25 フィート（約 7.5m）、体重は 6,500 ポンド（約 2.9t）である。

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

アルコン Archon

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

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

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

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

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

アルコン：ランタン・アルコン Archon, Lantern

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

ランタン・アルコン 脅威度 2 Lantern Archon

経験点 600

LG ／小型サイズの来訪者（アルコン、秩序、善、他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 4

オーラ 義憤の**オーラ**（DC13）

防御

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

hp 13（2d10 ＋ 2）

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

DR 10 ／悪；**完全耐性**［電気］、石化

攻撃

移動速度 飛行 60 フィート（完璧）

遠隔 光の光線（× 2）＋ 3 遠隔接触（1d6）

擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル）：

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

一般データ

【筋】1、**【敏】**11、**【耐】**12、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** － 4；**CMD** 6

特技《イニシアチブ強化》

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

言語 天上語、地獄語、竜語；真言

その他の特殊能力 ゲシュタルト

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（天上界ヘヴン）

編成 単体、2 体、戦隊（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

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

光の光線（変則） ランタン・アルコンは光束を発射して敵にダメージを与えることができる。この光の光線は 30 フィートの最大射程距離を持つ。

この攻撃はあらゆる種類のダメージ減少を克服する。

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

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

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

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

アルコン：ハウンド・アルコン Archon, Hound

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

ハウンド・アルコン 脅威度 4 Hound Archon

経験点 1,200

LG ／中型サイズの来訪者（アルコン、秩序、善、他次元界）

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

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

防御

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

hp 39（6d10 ＋ 6）

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

DR 10 ／悪；**完全耐性**［電気］、石化；呪文抵抗 15

攻撃

移動速度 40 フィート

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

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）

常時：ディテクト・イーヴル、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

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

一般データ

【筋】15、**【敏】**10、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 8；**CMD** 18

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《鋼の**意志**》

技能〈威圧〉＋ 10、〈隠密〉＋ 13、〈軽業〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 10、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈生存〉

言語 天上語、地獄語、竜語；真言

その他の特殊能力 変身（ビースト・シェイプ II）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（天上界ヘヴン）

編成 単体、2 体、戦隊（3 ～ 5）

宝物 標準（高品質のグレートソード、その他の宝物）

特殊能力

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

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

ハウンド・アルコンは鍛え上げられた兵士にして歩哨である。時おり善属性の神々が、特に興味を寄せている特定の場所や個人を見守るために、ハウンド・アルコンを遣わす。控えめながらも親しみの持てる迷子という装いの下、そうした秘密の守護者は何年もの間、細心の注意を払って被保護者に付き従うなり持ち場を守り抜くなりするであろう。

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

アルコン：トランペット・アルコン Archon, Trumpet

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

トランペット・アルコン 脅威度 14 Trumpet Archon

経験点 38,400

LG ／中型サイズの来訪者（アルコン、秩序、善、他次元界）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 22

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

ル

防御

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

hp 175（14d10 ＋ 98）

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

DR 10 ／悪；**完全耐性**［電気］、石化；**SR** 25

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）

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

特殊攻撃 トランペット

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル）

常時：マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

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

準備している呪文（術者レベル 14 レベル）

7 レベル：マス・キュア・シリアス・ウーンズ（2）

6 レベル：バニッシュメント（DC21）、ヒール（2）

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

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

3 レベル：インヴィジビリティ・パージ 、キュア・シリアス・ウーンズ 、デイライト 、プロテクション・フロム・エナジー 、マジック・ヴェストメント

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

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

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

一般データ

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

基本攻撃 ＋14；**CMB** ＋19；**CMD** 32

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

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

言語 天上語、地獄語、竜語；真言

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（天上界ヘヴン）

編成 単体、2 体、戦隊（3 ～ 5）

宝物 標準

特殊能力

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

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

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

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

アンケグ Ankheg

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

アンケグ 脅威度 3 Ankheg

経験点 800

N ／大型サイズの魔獣

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

防御

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16（＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）

hp 28（3d10 ＋ 12）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート

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

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 酸吐き

一般データ

【筋】16、**【敏】**10、**【耐】**17、**【知】**1、**【判】**13、**【魅】**6

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

特技《技能熟練：知覚》、《追加 hp》

技能〈知覚〉＋ 8、〈登攀〉＋ 8

生態

出現環境 温暖または暑熱／平地

編成 単体、2 体、巣（3 ～ 6）

宝物 乏しい

特殊能力

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

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

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

アンケグは脚と顎を使って穴を掘り、ゆるい土や砂、砂利などの中を動揺を誘うほどの速度で移動する。堅い石を掘り進むことはできない。穴掘り中のアンケグは、頻繁に脚を止めて口から出る粘度が高めで腐食性の低い分泌物を用いて壁を補強していくことによって、トンネルを造ることができる。穴掘りの際に恒久的なトンネルを造ることにした場合、アンケグは通常の半分の移動速度で穴掘りを行なう。典型的なアンケグのトンネルの高さと幅は 10 フィートで、断面は大まかに円形をしており、長さは 60 ～ 150 フィート（［1d10 ＋ 5］× 10 フィート）ある。アンケグの小集団は大抵が同じなわばりを共有しており、農地の下に曲がりくねって複雑なトンネル網を造り上げる。時には、一度にたくさん掘りすぎたところに穴ができてしまうこともある。

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

アント Ant

アーミィ・アント・スウォーム（軍隊蟻の大群）Army Ant Swarm

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

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

経験点 1,600

N ／極小サイズの蟲（スウォーム）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 4

防御

AC 20、接触 20、立ちすくみ 18（＋ 8 サイズ、＋ 2【敏】）

hp 49（11d8）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3

防御的能力 スウォームの種別特徴；**完全耐性** 武器ダメージ

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 群がり（3d6）

接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 まとわりつく、食らいつくす、わずらわす（DC15）

一般データ

【筋】1、**【敏】**15、**【耐】**10、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** —；**CMD** —

技能〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

生態

出現環境 熱帯／地形問わず

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

宝物 なし

特殊能力

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

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

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

アント：ジャイアント・アント（巨大蟻）Ant, Giant

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

ジャイアント・アント（巨大アリ）脅威度 2 Giant Ant

経験点 600

N ／中型サイズの蟲

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 15（＋ 5 外皮）

hp 18（2d8 ＋ 9）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 1

完全耐性［精神作用］効果

攻撃

移動速度 50 フィート、登攀 20 フィート

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

一般データ

【筋】14、**【敏】**10、**【耐】**17、**【知】**—、**【判】**13、**【魅】**11

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

特技《追加 hp》B

技能〈生存〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈生存〉

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

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

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）針－致傷型；頑健セーヴ・DC14；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回のセーヴ成功

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

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

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

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

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

イーグル

イーグル：ジャイアント・イーグル（巨大鷲）Eagle, Giant

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

この壮麗なる猛禽は羽毛は黒っぽいが、頭の毛は別で、純白をしている。

ジャイアント・イーグル（巨大鷲）脅威度 3 Giant Eagle

経験点 800

NG ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 15

防御

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

hp 26（4d10 ＋ 4）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3

防御的能力 身かわし

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 80 フィート（標準）

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

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

一般データ

【筋】18、**【敏】**17、**【耐】**12、**【知】**10、**【判】**15、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22

特技《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》

技能〈真意看破〉＋ 4、〈知覚〉＋ 15、〈飛行〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 風界語（話せない）

生態

出現環境 温暖／山岳

編成 単体、2 体、高巣（3 ～ 12）

宝物 なし

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

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

イーグル（鷲）Eagle

イーグル（鷲）脅威度 1/2 Eagle

経験点 200

N ／小型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 10

防御

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

hp 5（1d8 ＋ 1）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 80 フィート（標準）

近接 鉤爪（× 2）＋ 3（1d4）、噛みつき＋ 3（1d4）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

一般データ

【筋】10、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**2、**【判】**15、**【魅】**7

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 11

特技《武器の妙技》

技能〈知覚〉＋ 10、〈飛行〉＋ 8；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

生態

出現環境 温暖／山岳

編成 単体、2 体

宝物 なし

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

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

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

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

イール Eel

イール：エレクトリック・イール（電気ウナギ）Eel, Electric

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

エレクトリック・イール（電気ウナギ）脅威度 2 Electric Eel

経験点 600

N ／小型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 4

防御

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

hp 17（2d8 ＋ 8）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 0

抵抗［電気］10

攻撃

移動速度 5 フィート、水泳 30 フィート

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

一般データ

【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**19、**【知】**1、**【判】**10、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1；**CMD** 13（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》

技能〈隠密〉＋ 10、〈水泳〉＋ 9、〈脱出術〉＋ 10、〈知覚〉＋ 4；**種族修正** ＋ 8〈脱出術〉

生態

出現環境 暑熱／淡水

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

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

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

エレクトリック・イールの動物の相棒

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

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

イール：ジャイアント・モーレイ・イール（巨大ウツボ）Eel, Giant

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

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

経験点 1,600

N ／大型サイズの動物（水棲）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7

防御

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

hp 52（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 水泳 30 フィート

近接 噛みつき＋ 11（2d6 ＋ 9、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 かじりつき

一般データ

【筋】22、**【敏】**14、**【耐】**16、**【知】**1、**【判】**12、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 12（組みつき＋ 16）；**CMD** 24

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

技能〈隠密〉＋ 8、〈水泳〉＋ 14、〈脱出術〉＋ 10、〈知覚〉＋ 7；**種族修正** ＋ 8〈脱出術〉

生態

出現環境 暑熱／海洋

編成 単体、2 体、巣（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

かじりつき（変則） 敵をつかんだ状態でラウンドを開始したら、ジャイアント・モーレイ・イールは自動的に噛みつきダメージ（2d6 ＋ 9 ポイントのダメージ）を与える。ジャイアント・モーレイ・イールは喉に 2 つ目のあごを有しており、これが飲み込みを助けている。ジャイアント・モーレイ・イールは既につかまれた状態にある敵に対して 2 回目の噛みつき攻撃（攻撃＋ 11、1d6 ＋ 4）を行なうことができる。

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

モーレイ・イールの動物の相棒

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

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

イェス・ハウンド Yeth Hound

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

イェス・ハウンド 脅威度 3 Yeth Hound

経験点 800

NE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

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

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）

hp 30（4d10 ＋ 8）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6

DR 5 ／銀

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

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

特殊攻撃 うなり

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 19（対足払い 23）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：飛行》

技能〈隠密〉＋ 9、〈生存〉＋ 9、〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 16

言語 奈落語または地獄語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、小さな群れ（6 ～ 11）

宝物 乏しい

特殊能力

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

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

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

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

イェス・ハウンドが宝物を集めることはなく、そういった安ぴか物には用がない。狩りのスリルと、獲物が抱く恐怖のいと甘き味わいこそが、イェス・ハウンドが価値を見出すすべてである。しかし、時おりイェス・ハウンドの根城内でいくつかの価値あるアイテムを見つけることがあるかもしれない。そういった品々は、巣に引きずり込まれた獲物の名残りが打ち棄てられたままとなっているものである。その動物じみた外見にも関わらず、イェス・ハウンドはむしろ知性的である――たとえ、とどめを差す前に獲物を苛み恐怖に陥らせるための、悪意に満ちた独創的な計画を立案し実行すること以外で知性を生かすことなどほとんどなかろうとも。

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

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

イエティ Yeti

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

イエティ 脅威度 4 Yeti

経験点 1,200

N ／大型サイズの人怪（冷気）

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

防御

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

hp 45（6d10 ＋ 12）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6

完全耐性 ［冷気］

弱点 ［火］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 30 フィート

近接 爪（× 2）＋ 9（1d6 ＋ 4、加えて 1d6［冷気］）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

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

一般データ

【筋】 19、**【敏】** 12、**【耐】** 15、**【知】** 9、**【判】** 12、**【魅】** 10

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 11；**CMD** 22

特技《**頑健**無比》、《強打》、《薙ぎ払い》

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

言語 アクロ語

生態

出現環境 寒冷／山岳

編成 単体、2 体、部族（3 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

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

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

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

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

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

イエロー・マスク・クリーパー

イエロー・マスク・クリーパー Yellow Musk Creeper

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

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

経験点 600

N ／中型サイズの植物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）

hp 22（3d8 ＋ 9）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1

防御的能力 植物の種別特徴

攻撃

移動速度 5 フィート

近接 巻きひげ＋ 5（1d4 ＋ 4）

接敵面 5 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 イエロー・マスク・ゾンビ作成、花粉散布

一般データ

【筋】17、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 5；**CMD** 17（足払いされない）

生態

出現環境 温暖または暑熱／森林および地下

編成 群生（クリーパー、加えてイエロー・マスク・ゾンビ 1 ～ 6）

宝物 乏しい

特殊能力

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

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

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

イエロー・マスク・ゾンビ Yellow Musk Zombie

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

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

インヴィジブル・ストーカー Invisible Stalker

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

インヴィジブル・ストーカー 脅威度 7 Invisible Stalker

経験点 3,200
N ／中型サイズの来訪者（エレメンタル、風、他次元界）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 20、接触 14、立ちすくみ 16（＋ 4【敏】、＋ 6 外皮）
hp 80（7d10 ＋ 42）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 4
防御的能力 生来の不可視状態；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 30（完璧）
近接 叩きつけ（× 2）＋ 12（2d6 ＋ 4）
一般データ
【筋】18、**【敏】**19、**【耐】**22、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 25
特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《武器熟練：叩きつけ》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 12、〈生存〉＋ 12、〈知覚〉＋ 12、〈知識：次元界〉＋ 12、〈はったり〉＋ 10、〈飛行〉＋ 22
言語 共通語、風界語
その他の特殊能力 強化版追跡
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（風の元素界）
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
強化版追跡（変則） インヴィジブル・ストーカーは、移動しながらの追跡をどのような移動速度で行なっていようとも、〈生存〉判定に一切ペナルティを受けない。
生来の不可視状態（変則） この能力は常に働いており、インヴィジブル・ストーカーはどのような時でも、攻撃を行なうときですら不可視状態でいられる。この能力は生得のものであり、インヴィジビリティ・パージ 呪文の対象とはならない。インヴィジブル・ストーカーの位置を特定できない敵に対して、インヴィジブル・ストーカーは〈隠密〉判定に＋ 20 のボーナス、じっと動かずにいる場合は＋ 40 のボーナスを得る。これらのボーナスは上記のデータには反映されていない。

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

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

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

インテレクト・ディヴァウラー Intellect Devourer

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

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

経験点 4,800

CE ／小型サイズの異形

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

防御

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

hp 84（8d8 ＋ 48）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8

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

弱点 プロテクション・フロム・イーヴルに対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 爪（× 4）＋ 13（1d4 ＋ 1）

特殊攻撃 肉体泥棒、急所攻撃＋ 3d6

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）

常時：ディテクト・マジック

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

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

一般データ

【筋】12、**【敏】**23、**【耐】**21、**【知】**16、**【判】**10、**【魅】**17

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 6；**CMD** 22（対足払い 26）

特技《イニシアチブ強化》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 29、〈真意看破〉＋ 8、〈知覚〉＋ 19、〈知識：地域〉＋ 14、〈はったり〉＋ 19、〈変装〉＋ 11、〈魔法装置使用〉＋ 11；**種族修正** ＋ 8〈はったり〉、＋ 8〈知覚〉、＋ 8〈隠密〉

言語 地下共通語（話せない）；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、兄弟姉妹（2 ～ 6）、部族（7 ～ 16）

宝物 × 2

特殊能力

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

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

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

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

ヴァイオレット・ファンガス Violet Fungus

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

ヴァイオレット・ファンガス 脅威度 3 Violet Fungus

経験点 800

N ／中型サイズの植物

イニシアチブ ー 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 15（ー 1【敏】、＋ 6 外皮）

hp 30（4d8 ＋ 12）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 1

完全耐性 植物の種別特徴

攻撃

移動速度 10 フィート

近接 触手（× 4）＋ 4（1d4 ＋ 1、加えて " 腐敗 "）

接敵面 5 フィート；**間合い** 10 フィート

一般データ

【筋】12、**【敏】**8、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**9

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 13

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、木立（3 ～ 12）

宝物 乏しい

特殊能力

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

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

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

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

シュリーカー（『パスファインダー RPG コア・ルールブック』、P.416）の一部の種は、外見がヴァイオレット・ファンガスと比較的類似しているが、そうしたシュリーカーには触手状の枝が付いていない。シュリーカーとヴァイオレット・ファンガスが同じ林の中で見つかることも珍しいことではない――特に他のクリーチャーが番兵としてヴァイオレット・ファンガスを栽培しているような場所では。

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

青紫毒

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

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

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

ヴァルグイユ Vargouille

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

ヴァルグイユ 脅威度 2 Vargouille

経験点 600

NE ／小型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7

防御

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

hp 19（3d10 ＋ 3）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（良好）

近接 噛みつき＋ 5（1d4、加えて " 毒 "）

特殊攻撃 接吻、毒、金切り声

一般データ

【筋】10、**【敏】**13、**【耐】**13、**【知】**5、**【判】**12、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 2；**CMD** 13

特技《技能熟練：隠密》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉＋ 5、〈隠密〉＋ 8、〈知覚〉＋ 7、〈飛行〉＋ 13

言語 地獄語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 2 体、小集団（3 ～ 6）、大軍（7 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

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

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

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

ヴァルグイユは人間の頭よりも大きく、一般に体高は 12 ～ 20 インチ（約 30 ～ 51cm）、翼を広げた幅は 15 ～ 30 インチ（約 38 ～ 76cm）である。ヴァルグイユは物質界の原住生物ではないにも関わらず、しばしば物質界にて目撃され、墓場や古戦場などの死と腐敗の残滓を見出せるようなあらゆるところに住み着いている。このぞっとするような怪物はフィーンドの住まう外方次元界の出身で、苛む新鮮な魂を求めて奇妙な呪われし空を休むことなくぱたぱたとはばたいている。こうした悪夢のような領域で、ヴァルグイユはレイヴン（ワタリガラス）やヴァルチャー（ハゲタカ）に似た役割を果たしているが、苦痛と苦悶をもたらすことに腐肉あさりのいかなる鳥であろうとも比肩しえぬと思われるほどのよこしまな喜びを抱いて、この役割の効果を高めている。

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

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

ヴァンパイア Vampire

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

ヴァンパイア 脅威度 9 Vampire

経験点 6,400

人間（女性）のヴァンパイアの 8 レベル・ソーサラー

CE ／中型サイズのアンデッド（人型生物の変性種）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 21

防御

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

hp 102（8d6 ＋ 72）；高速治癒 5

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 12

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

弱点 ヴァンパイアの弱点

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ＋ 8（1d4 ＋ 4、加えて " 生命力吸収 "）

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

血脈の擬似呪文能力（術者レベル 8、＋ 7 接触）

11 回／日：墓場よりの接触

ソーサラー修得呪文（術者レベル 8 レベル、＋ 8 遠隔接触）

4 レベル（5 回／日）：グレーター・インヴィジビリティ

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

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

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

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

血脈 不死の者

一般データ

【筋】16、**【敏】**18、**【耐】**—、**【知】**14、**【判】**16、**【魅】**26

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 24

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

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

言語 共通語、竜語、奈落語、

その他の特殊能力 変身（ダイア・バットまたはウルフ、ビースト・シェイプ Ⅱ）、ガシアス・フォーム、影がない、スパイダー・クライム

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、一家（ヴァンパイア、加えてスポーン 2 ～ 8）

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

ヴァンパイアは生者の血をすする人型のアンデッド・クリーチャーである。ヴァンパイアの姿は生前とほとんど変わらず、大抵はより蠱惑的になっているのだが、中には代わりに冷酷かつ野性的な見かけを持つ者もいる。

ヴァンパイアの作成

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

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

脅威度：基本クリーチャー＋ 2。

属性：いずれかの悪。

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

感覚：ヴァンパイアは暗視 60 フィートを得る。

アーマー・クラス：外皮ボーナスは＋ 6 上昇する。

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

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

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

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

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

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

必要に傷つくことはない。

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

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

吸血（超常）：ヴァンパイアは組みつき状態の相手から血を吸うことができる。ヴァンパイアが " 押さえこむ " ことに成功したか " 押さえこみ " を維持した場合、ヴァンパイアは血を吸い、1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。血を吸うことのできたラウンドごとに、ヴァンパイアは 5 ポイントのヒット・ポイントを回復するか、あるいは 1 時間持続する 5 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る（一時的ヒット・ポイントは最大で通常の合計ヒット・ポイントに等しい値まで）。

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

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

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

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

その他の特殊能力：ヴァンパイアは以下の " その他の特殊能力 " を得る。

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

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

影がない（変則）：ヴァンパイアは影を落とさず、鏡に映ることもない。

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

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

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

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

ヴァンパイア・スポーン Vampire Spawn

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

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

ウィル・オ・ウィスプ Will-o'-Wisp

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

ウィル・オ・ウィスプ 脅威度 6 Will-o'-wisp

経験点 2,400

CE ／小型サイズの異形（風）

イニシアチブ ＋ 13；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 17

防御

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

hp 40（9d8）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 9

防御的能力 生来の不可視状態；**完全耐性** 魔法

攻撃

移動速度 飛行 50 フィート（完璧）

近接 ショック＋ 16 接触（2d8［電気］）

一般データ

【筋】1、【敏】29、【耐】10、【知】15、【判】16、【魅】14

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 0；**CMD** 24

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

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

言語 アクロ語、共通語

その他の特殊能力 恐怖喰い

生態

出現環境 気候問わず／沼地

編成 単体、2 体、連（3 ～ 4）

宝物 乏しい

特殊能力

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

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

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

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

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

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

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

ヴェジピグミー Vegepygmy

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

ヴェジピグミー 脅威度 1/2 Vegepygmy

経験点 200

N ／小型サイズの植物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 7

防御

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

hp 5（1d8 ＋ 1）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0

防御的能力 植物の種別特徴；**DR** 5 ／殴打または斬撃；**完全耐性**［電気］

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）＋ 1（1d4）またはロングスピア＋ 1（1d6）

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 11

特技《技能熟練：知覚》

技能〈隠密〉＋ 10（草木のある場所では＋ 18）、〈知覚〉＋ 7；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉（草木のある場所では＋ 12）

言語 地下共通語、ヴェジピグミー語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、徒党（2 ～ 6）、部族（7 ～ 30、加えて族長 1）

宝物 標準（ロングスピア、その他の宝物）

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

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

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

ルセット・モールド（脅威度 6）

この有害な菌類は暗くて湿度の高い地域で目撃され、しばしばヴェジェピグミーの巣の中央部で極めて大量に増殖している。クリーチャーがルセット・モールドの菌床から 5 フィート以内まで近づいてきたら、この菌類は半径 5 フィートの爆発の範囲内に大量の胞子を放出する。この範囲内にいるすべての者は DC15 の頑健セーヴを行なわなければならず、失敗すると速やかに胞子が犠牲者に根を下ろし、毎ラウンド、2 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。ラウンドごとに、新たな頑健セーヴを試みて、胞子の成長を食い止めることができる。" 病気に対する完全耐性 " はルセット・モールドの胞子に対する守りとならないが、リムーヴ・ディジーズ や類似する効果によって胞子の成長を食い止めることはできる。太陽光にさらすことも、胞子の成長を食い止める。植物はルセット・モールドの胞子に対する完全耐性を有する。

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

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

ウォーグ Worg

この異様に大きな狼は、邪悪ながらたいていは知性の光が灯る深紅の目を持つ。

ウォーグ 脅威度 2 Worg

経験点 600

NE ／中型サイズの魔獣

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

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）

hp 26（4d10 ＋ 4）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき＋ 7（1d6 ＋ 4、加えて " 足払い "）

一般データ

【筋】17、【敏】15、【耐】13、【知】6、【判】14、【魅】10

基本攻撃 ＋ 4；**CMD** ＋ 7；**CMB** 19（対足払い 23）

特技《技能熟練：知覚》、《疾走》

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

言語 共通語、ゴブリン語

生態

出現環境 温暖／森林および平地

編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 11）

宝物 乏しい

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

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

ウォーグ：ウィンター・ウルフ Worg, Winter Wolf

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

ウィンター・ウルフ 脅威度 5 Winter Wolf

経験点 1,600

NE ／大型サイズの魔獣（冷気）

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

防御

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

hp 57（6d10 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3

完全耐性［冷気］

弱点［火］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート

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

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

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

一般データ

【筋】20、【敏】13、【耐】18、【知】9、【判】13、【魅】10

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12；**CMD** 23（対足払い 27）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《疾走》

技能〈隠密〉＋ 4（雪上では＋ 10）、〈生存〉＋ 5、〈知覚〉＋ 11；**種族修正** ＋ 2〈隠密〉（雪上では＋ 8）、＋ 2〈生存〉、＋ 2〈知覚〉

言語 共通語、巨人語

生態

出現環境 寒冷／森林および平地

編成 単体、2 体、小さな群れ（6 ～ 11）

宝物 標準

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

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

ウルヴァリン（クズリ）Wolverine

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

ウルヴァリン（クズリ）脅威度 2 Wolverine

経験点 600
真なる中立／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10
防御
AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート、登攀 10 フィート
近接 爪（× 2）＋ 4（1d6 ＋ 2）、噛みつき＋ 4（1d4 ＋ 2）
特殊攻撃 激怒
一般データ
【筋】15、**【敏】**15、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4；**CMD** 16（対足払い 20）
特技《技能熟練：知覚》、《追加 hp》
技能〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 10
生態
出現環境 寒冷／森林
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
激怒（変則）　戦闘でダメージを受けたウルヴァリンは自分の次のターンにおもむろに激怒し、自分か相手が死ぬまで狂ったように激しく引っかき、噛みつく。ウルヴァリンは【筋力】＋ 4、【耐久力】に＋ 4、AC に－ 2 を受ける。ウルヴァリンはこの激怒を自発的に終えることはできない。

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

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

ウルヴァリン：ダイア・ウルヴァリン Wolverine, Dire

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

ダイア・ウルヴァリン 脅威度 4 Dire Wolverine

経験点 1,200
真なる中立／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 16、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d8 ＋ 20）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 10 フィート
近接 爪（× 2）＋ 6（1d8 ＋ 4）、噛みつき＋ 6（1d6 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 激怒
一般データ
【筋】19、**【敏】**17、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8；**CMD** 21（対足払い 25）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《追加 hp》
技能〈知覚〉＋ 12、〈登攀〉＋ 12
生態
出現環境 寒冷／森林
編成 単体、2 体
宝物 なし
特殊能力
激怒（変則）　戦闘でダメージを受けたダイア・ウルヴァリンは自分の次のターンにおもむろに激怒し、自分か相手が死ぬまで狂ったように激しく引っかき、噛みつく。ダイア・ウルヴァリンは【筋力】＋ 4、【耐久力】に＋ 4、AC に－ 2 を受ける。ダイア・ウルヴァリンはこの激怒を自発的に終えることはできない。

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

ウルフ（狼）Wolf

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

ウルフ（狼）脅威度 1 Wolf

経験点 400

N ／中型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）

hp 13（2d8 ＋ 4）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき＋ 2（1d6 ＋ 1、加えて " 足払い "）

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14（対足払い 18）

特技《技能熟練：知覚》

技能〈隠密〉＋ 6、〈生存〉＋ 1（＋ 5 嗅覚による追跡）、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4 嗅覚による追跡での〈生存〉

生態

出現環境 寒冷または温暖／森林

編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 12）

宝物 なし

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

ウルフ：ダイア・ウルフ Wolf, Dire

この巨大な黒狼は馬ほどの大きさで、その牙はナイフと同じくらい大きくて鋭い。

ダイア・ウルフ 脅威度 3 Dire Wolf

経験点 800

N ／大型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10

防御

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

hp 37（5d8 ＋ 15）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき＋ 7（1d8 ＋ 6、加えて " 足払い "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8；**CMD** 20（対足払い 24）

特技《技能熟練：知覚》、《疾走》、《武器熟練：噛みつき》

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

生態

出現環境 寒冷または温暖／森林

編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 8）

宝物 なし

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

エイプ：ゴリラ Ape, Gorilla

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

ゴリラ 脅威度 2 Gorilla

経験点 600

N ／大型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御

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

hp 19（3d8 ＋ 6）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＋ 3（1d6 ＋ 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

一般データ

【筋】15、【敏】15、【耐】14、【知】2、【判】12、【魅】7

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 5；**CMD** 17

特技《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》

技能〈軽業〉＋ 6、〈知覚〉＋ 8、〈登攀〉＋ 14

生態

出現環境 暑熱／森林

編成 単体、2 体、部隊（3 ～ 12）

宝物 なし

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

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

エイプ：ダイア・エイプ Ape, Dire

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

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

経験点 800

N ／大型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御

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

hp 30（4d8 ＋ 12）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

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

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 かきむしり（爪× 2、1d4 ＋ 6）

一般データ

【筋】19、【敏】15、【耐】16、【知】2、【判】12、【魅】7

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8；**CMD** 20

特技《技能熟練：知覚》、《鋼の**意志**》

技能〈隠密〉＋ 2、〈軽業〉＋ 6、〈知覚〉＋ 8、〈登攀〉＋ 16

生態

生態 暑熱／森林

編成 単体、2 体、部隊（3 ～ 6）

宝物 乏しい

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

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

エターキャップ Ettercap

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

エターキャップ 脅威度 3 Ettercap

経験点 800
NE ／中型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮）
hp 30（4d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 6
攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＋ 5（1d6 ＋ 2、加えて " 毒 "）および爪（× 2）＋ 5（1d4 ＋ 2）
特殊攻撃 罠、蜘蛛の糸（＋ 6 遠隔、DC15、hp 4）
一般データ
【筋】14、**【敏】**17、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**15、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 18
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》
技能〈隠密〉＋ 7、〈製作：罠つくり〉＋ 8、〈知覚〉＋ 9、〈登攀〉＋ 14；
種族修正 ＋ 8〈製作：罠つくり〉
言語 共通語
その他の特殊能力 スパイダーとの共感＋ 7
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、巣（3 ～ 6、加えてジャイアント・スパイダー 2 ～ 8）
宝物 標準
特殊能力
毒（変則）噛みつき－致傷型；頑健セーヴ・DC15；頻度 1 回／ラウンド（10 ラウンド間）；効果 1d2【敏】；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。
スパイダーとの共感（変則）　エターキャップはこの能力をスパイダーに対してしか使えないことを除けば、この能力はドルイドの " 野生動物との共感 " 能力と同様に働く。エターキャップはこの判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。スパイダーは精神を持たないが、この能力による共感的意思疎通はスパイダーにわずかばかりの人工的【知力】を付与し、これによってエターキャップはジャイアント・スパイダーを訓練して護衛に用いることができる。
罠（変則）　エターキャップは自分の蜘蛛の糸を用いた狡猾な罠の作成に特に長けている。落とし罠、締めなわの罠、飛び出す槍の罠は、エターキャップが蜘蛛の糸を用いて造る最も一般的な罠である。エターキャップは罠の作成にあたって金を必要としない。
エターキャップの落とし罠：脅威度 3；種類　機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20；作動条件 場所；再準備条件 要修理；効果 攻撃＋ 10 近接（4d6）、複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲内にいるすべての目標）。
エターキャップの締めなわの罠：脅威度 1；種類　機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20；作動条件 場所；再準備条件 要修理；効果 CMB 判定＋ 15（組みつき）。
エターキャップの飛び出す槍の罠：脅威度 2；種類　機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20；作動条件 場所；再準備条件 要修理；効果 攻撃＋ 15 近接（1d6 ＋ 6）。

典型的なエターキャップの身長は 6 フィート（約 1.8m）、体重は約 200 ポンド（90kg）である。エターキャップは単体で行動するクリーチャーで、他の同族とグループを作ることはめったにない。グループを作る場合、エターキャップは多種多様なスパイダーを惹きつけやすく、エターキャップとクモ形類動物からなる奇妙な集団を作り上げる。エターキャップは蜘蛛の糸などの天然の素材で狡猾な罠を造り上げ、それを用いて獲物を捕らえることで知られている。エターキャップは蜘蛛の巣で避難所を、大抵は他の地上型捕食生物の手の届かぬ樹上の高い所に造り、モンストラス・スパイダーを見張り兼番兵として用いている。

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

エティン Ettin

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

エティン 脅威度 6 Ettin

経験点 2,400
CE ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 18、接触 8、立ちすくみ 18（＋ 2 鎧、－ 1【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 65（10d8 ＋ 20）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 5
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 フレイル（× 2）＋ 12 ／＋ 7（2d6 ＋ 6）
遠隔 ジャヴェリン（× 2）＋ 5（1d8 ＋ 6）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 高度二刀流
一般データ
【筋】23、**【敏】**8、**【耐】**15、**【知】**6、**【判】**10、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 14；**CMD** 23
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《蹴散らし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》
技能〈知覚〉＋ 12、〈動物使い〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
言語 巨人語とゴブリン語とオーク語の入り交じった混成語
生態
出現環境 寒冷／丘陵
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、混成集団（1 ～ 2、加えてブラウン・ベア 1 ～ 2）、一団（3 ～ 6、加えてブラウン・ベア 1 ～ 2）、共棲集団（3 ～ 6、加えてブラウン・ベア 1 ～ 2 およびオーク 7 ～ 12、またはゴブリン 9 ～ 16）
宝物 標準（レザー・アーマー、フレイル× 2、ジャヴェリン 4 本、その他の宝物）
特殊能力
高度二刀流（変則） エティンは両方の手のフレイルあるいはジャヴェリンで戦う。2 つの頭がそれぞれ 1 本の腕を制御するため、エティンは 2 つの武器を用いた攻撃による攻撃ロールやダメージ・ロールへのペナルティを受けない。

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

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

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

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

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

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

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

エレファント（象）Elephant

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

エレファント（象）脅威度 7 Elephant

経験点 3,200
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 21
防御
AC 17、接触 8、立ちすくみ 17（＋ 9 外皮、－ 2 サイズ）
hp 93（11d8 ＋ 44）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 突き刺し＋ 16（2d8 ＋ 10）、叩きつけ＋ 16（2d6 ＋ 10）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 蹂躙（2d8 ＋ 15；DC25）
一般データ
【筋】30、**【敏】**10、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 20；**CMD** 30（対足払い 34）
特技《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《持久力》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》
技能〈知覚〉＋ 21
生態
出現環境 暑熱／平地
編成 単体、群れ（6 ～ 30）
宝物 なし

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

エレファント：マストドン Elephant, Mastodon

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

マストドン 脅威度 9 Mastodon

経験点 6,400
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 24
防御
AC 21、接触 9、立ちすくみ 20（＋ 1 **【敏】**、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）
hp 133（14d8 ＋ 70）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 7
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 突き刺し＋ 21（2d8 ＋ 12）、叩きつけ＋ 20（2d6 ＋ 12）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 蹂躙（2d8 ＋ 18、DC29）
一般データ
【筋】34、**【敏】**12、**【耐】**21、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 24；**CMD** 35（対足払い 39）
特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《持久力》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《武器熟練：突き刺し》
技能〈知覚〉＋ 24
生態
出現環境 寒冷または温暖／森林および平地
編成 単体、群れ（6 ～ 30）
宝物 なし

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

エレファント／マストドンの動物の相棒

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

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

エレメンタル Elemental

エレメンタル：アース・エレメンタル Elemental, Earth

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

アース・エレメンタル Earth Elemental

言語 地界語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（地の元素界）
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
地潜り（変則） アース・エレメンタルは、石や泥など、金属を除くほぼどんな種類の地面の中でも、あたかも魚が水中を泳ぐかのように通り抜けることができる。［火］ダメージに対する防御を得ていたら、溶岩の中さえも通り抜けることができる。こうして進んだ跡には、トンネルや穴が残ることはない。また、地面にさざ波を起こしたりといった、その存在を示す痕跡を生じさせることもない。地中移動中のアース・エレメンタルが内部にいる範囲に ムーヴ・アース 呪文を発動した場合、そのエレメンタルは 30 フィート押し戻され、DC15 の頑健セーヴに成功しなければ 1 ラウンドの間、朦朧状態になる。
地の体得（変則） アース・エレメンタルは自分と敵の双方が地面に接している場合、攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを得る。相手が空中または水上にいる場合、アース・エレメンタルは攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 4 のペナルティを被る。これらの修正は突き飛ばしと蹂躙の特殊攻撃にも適用される。アース・エレメンタルがこの種の攻撃を仕掛けたのか、それとも抵抗する側なのかは問わない。これらの修正はデータ・ブロックに含まれていない。

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

経験点 400
N ／小型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御
AC 17、接触 10、立ちすくみ 17（－ 1【敏】、＋ 7 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** － 1、**意志** ＋ 3
完全耐性 エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り
近接 叩きつけ＋ 6（1d6 ＋ 4）
特殊攻撃 地の体得
一般データ
【筋】16、**【敏】**8、**【耐】**13、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4；**CMD** 13
特技《強打》、《突き飛ばし強化》B
技能〈隠密〉＋ 7、〈鑑定〉＋ 1、〈知覚〉＋ 4、〈知識：次元界〉＋ 1、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 1、〈登攀〉＋ 7

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

経験点 800
N ／中型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）
" イニシアチブ － 1；**感覚** " 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御
AC 18、接触 9、立ちすくみ 18（－ 1【敏】、＋ 9 外皮）
hp 34（4d10 ＋ 12）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 4
完全耐性 エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り
近接 叩きつけ＋ 9（1d8 ＋ 7）
特殊攻撃 地の体得
一般データ
【筋】20、**【敏】**8、**【耐】**17、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 9；**CMD** 18
特技《強打》、《突き飛ばし強化》B 、《薙ぎ払い》
技能〈隠密〉＋ 3、〈鑑定〉＋ 1、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 2、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 2、〈登攀〉＋ 10

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

経験点 1,600
N ／大型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）
" イニシアチブ － 1；**感覚** " 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 18、接触 8、立ちすくみ 18（－ 1【敏】、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 68（8d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 6
DR 5 ／ — ；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＋ 14（2d6 ＋ 7）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 地の体得
一般データ
【筋】24、**【敏】**8、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 16；**CMD** 25
特技《強打》、《蹴散らし強化》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》B 、《薙ぎ払い》
技能〈隠密〉＋ 5、〈鑑定〉＋ 6、〈知覚〉＋ 11、〈知識：次元界〉＋ 6、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 3、〈登攀〉＋ 15

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

経験点 3,200
N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）
" イニシアチブ － 1；**感覚** " 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 13
防御
AC 19、接触 7、立ちすくみ 19（－ 1【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）
hp 95（10d10 ＋ 40）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 7
DR 5 ／ — ；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＋ 17（2d8 ＋ 9）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 地の体得
一般データ
【筋】28、**【敏】**8、**【耐】**19、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 21；**CMD** 30
特技《強打》、《蹴散らし強化》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》B 、《薙ぎ払い》、《ふっとばし攻撃》

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

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

経験点 6,400
N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）
" イニシアチブ －1；感覚 " 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋16
防御
AC 21、接触 7、立ちすくみ 21、（－1【敏】、＋14 外皮、－2 サイズ）
hp 136（13d10＋65）
頑健＋13、反応＋3、意志＋8
DR 10 ／—；完全耐性 エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り
近接 叩きつけ（×2）＋21（2d10＋10）
接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート
特殊攻撃 地の体得
一般データ
【筋】30、【敏】8、【耐】21、【知】8、【判】11、【魅】11
基本攻撃＋13；CMB＋25；CMD 34
特技《強打》、《蹴散らし強化》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》B 、《薙ぎ払い》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》
技能〈隠密〉＋7、〈鑑定〉＋10、〈知覚〉＋16、〈知識：次元界〉＋13、〈知識：ダンジョン探検〉＋10、〈登攀〉＋25

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

経験点 12,800
N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）
" イニシアチブ －1**；感覚** " 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋19
防御
AC 23、接触 7、立ちすくみ 23（－1**【敏】**、＋16 外皮、－2 サイズ）
hp 168（16d10＋80）
頑健＋15、**反応**＋4、**意志**＋10
DR 10 ／—；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り
近接 叩きつけ（×2）＋26（2d10＋12 ／ 19 ～ 20）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 地の体得
一般データ
【筋】34、**【敏】**8、**【耐】**21、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃＋16；**CMB**＋30；**CMD** 39
特技《強打》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《蹴散らし強化》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》B 、《薙ぎ払い》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》
技能〈隠密〉＋10、〈鑑定〉＋19、〈知覚〉＋19、〈知識：次元界〉＋19、〈知識：ダンジョン探検〉＋19、〈登攀〉＋31

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

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

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

エレメンタル：ウォーター・エレメンタル Elemental, Water

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

ウォーター・エレメンタル Water Elemental

言語 水界語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（水の元素界）
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
水浸し（変則） ウォーター・エレメンタルは接触することで、非魔法的に発生している大型サイズ以下の炎を消してしまうことができる。ウォーター・エレメンタルは接触した魔法的な火を、ディスペル・マジック を発動したかのように解呪することができる（術者レベルはウォーター・エレメンタルの HD に等しい）。
渦潮変化（超常） ウォーター・エレメンタルは回数無制限で、1 標準アクションとして、渦潮を作り出すことができる。この能力は特殊攻撃の“竜巻変化”とまったく同じように働くが、水中でしか変化できず、水から離れることもできない。
水の体得（変則） ウォーター・エレメンタルは自分と敵の双方が水に接している場合、攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを得る。相手もしくはウォーター・エレメンタルが地面の上にいる場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 4 のペナルティを被る。これらの修正は突き飛ばしと蹂躙の特殊攻撃にも適用される。ウォーター・エレメンタルがこの種の攻撃を仕掛けたのか、それとも抵抗する側なのかは問わない。

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

経験点 400
N ／小型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 6 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 0
完全耐性 エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート
近接 叩きつけ＋ 5（1d6 ＋ 3）
特殊攻撃 水浸し、渦潮変化（DC13）、水の体得
一般データ
【筋】 14、**【敏】** 10、**【耐】** 13、**【知】** 4、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 13
特技《強打》
技能〈隠密〉＋ 8、〈軽業〉＋ 4、〈水泳〉＋ 14、〈脱出術〉＋ 4、〈知覚〉＋ 4、〈知識：次元界〉＋ 1

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

経験点 800
N ／中型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 1 **【敏】**、＋ 6 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
完全耐性 エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート
近接 叩きつけ＋ 7（1d8 ＋ 4）
特殊攻撃 水浸し、渦潮変化（DC15）、水の体得
一般データ
【筋】 16、**【敏】** 12、**【耐】** 15、**【知】** 4、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 18
特技《強打》、《薙ぎ払い》
技能〈隠密〉＋ 6、〈軽業〉＋ 6、〈水泳〉＋ 16、〈脱出術〉＋ 6、〈知覚〉＋ 5、〈知識：次元界〉＋ 2

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

経験点 1,600
N ／大型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 18、接触 12、立ちすくみ 15（＋ 2 **【敏】**、＋ 1 回避、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 68（8d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 2
DR 5 ／—；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 12（1d8 ＋ 5）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 水浸し、渦潮変化（DC19）、水の体得
一般データ
【筋】 20、**【敏】** 14、**【耐】** 17、**【知】** 6、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 14；**CMD** 27
特技《回避》、《強打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》
技能〈隠密〉＋ 5、〈軽業〉＋ 9、〈水泳〉＋ 24、〈脱出術〉＋ 11、〈知覚〉＋ 9、〈知識：次元界〉＋ 5

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

経験点 3,200
N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13
防御
AC 21、接触 13、立ちすくみ 16（＋ 4 **【敏】**、＋ 1 回避、＋ 8 外皮、－ 2 サイズ）
hp 95（10d10 ＋ 40）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 3
DR 5 ／—；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 15（2d6 ＋ 7）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 水浸し、渦潮変化（DC22）、水の体得
一般データ
【筋】 24、**【敏】** 18、**【耐】** 19、**【知】** 6、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 19；**CMD** 34
特技《回避》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》
技能〈隠密〉＋ 3、〈軽業〉＋ 11、〈水泳〉＋ 26、〈脱出術〉＋ 15、〈知覚〉＋ 13、〈知識：次元界〉＋ 7

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

経験点 6,400
N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16

防御
AC 23、接触 14、立ちすくみ 17（＋ 5【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 9 外皮、－ 2 サイズ）
hp 123（13d10 ＋ 52）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 4
DR 10 ／—；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 20（2d8 ＋ 9）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 水浸し、渦潮変化（DC25）、水の体得
一般データ
【**筋**】28、【**敏**】20、【**耐**】19、【**知**】8、【**判**】11、【**魅**】11
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 24；**CMD** 40
特技《回避》、《強打》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《武器破壊強化》
技能〈隠密〉＋ 10、〈軽業〉＋ 18、〈水泳〉＋ 30、〈脱出術〉＋ 20、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 12

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

経験点 12,800
N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 19
防御
AC 24、接触 15、立ちすくみ 17（＋ 6【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 9 外皮、－ 2 サイズ）
hp 152（16d10 ＋ 64）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 5
DR 10 ／—；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 24（2d10 ＋ 10 ／ 19 ～ 20）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 水浸し、渦巻変化（DC28）、水の体得
一般データ
【**筋**】30、【**敏**】22、【**耐**】19、【**知**】10、【**判**】11、【**魅**】11
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 28；**CMD** 45
特技《回避》、《強打》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《武器破壊強化》
技能〈隠密〉＋ 17、〈軽業〉＋ 25、〈水泳〉＋ 37、〈脱出術〉＋ 25、〈知覚〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 19

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

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

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

エレメンタル：エア・エレメンタル Elemental, Air

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

エア・エレメンタル Air Elemental

言語 風界語
生態
出現環境 風の元素界
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
風の体得（変則） 空を飛んでいるクリーチャーは、エア・エレメンタルに対する攻撃とダメージのロールに－ 1 のペナルティを被る。

小型エア・エレメンタル 脅威度 1 Small Air Elemental

経験点 400
N ／小型サイズの来訪者（エレメンタル、風、他次元界）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御
AC 17、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 3【**敏**】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 0
防御的能力 風の体得；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 飛行 100 フィート（完璧）
近接 叩きつけ＋ 6（1d4 ＋ 1）
特殊攻撃 竜巻変化（DC12）
一般データ
【**筋**】12、【**敏**】17、【**耐**】12、【**知**】4、【**判**】11、【**魅**】11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 15
特技《イニシアチブ強化》B 、《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》B
技能〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 7、〈脱出術〉＋ 7、〈知覚〉＋ 4、〈知識：次元界〉＋ 1、〈飛行〉＋ 17

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

経験点 800
N ／中型サイズの来訪者（エレメンタル、風、他次元界）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御
AC 19、接触 16、立ちすくみ 13（＋ 5【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 3 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 1
防御的能力 風の体得；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴
攻撃
移動速度 飛行 100 フィート（完璧）
近接 叩きつけ＋ 9（1d6 ＋ 3）
特殊攻撃 竜巻変化（DC14）
一般データ
【**筋**】14、【**敏**】21、【**耐**】14、【**知**】4、【**判**】11、【**魅**】11
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 6；**CMD** 22
特技《イニシアチブ強化》B 、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》B
技能〈隠密〉＋ 10、〈軽業〉＋ 11、〈脱出術〉＋ 9、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 1、〈飛行〉＋ 17

大型エア・エレメンタル 脅威度 5 Large Air Elemental

経験点 1,600
N ／大型サイズの来訪者（エレメンタル、風、他次元界）

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

防御

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

hp 68（8d10 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 2

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

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（× 2）＋ 14（1d8 ＋ 4）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 竜巻変化（DC18）

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 13；**CMD** 31

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

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

超大型エア・エレメンタル 脅威度 7 Huge Air Elemental

経験点 3,200

N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、風、他次元界）

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

防御

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

hp 95（10d10 ＋ 40）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 5

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

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（× 2）＋ 17（2d6 ＋ 6）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 竜巻変化（DC21）

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 18；**CMD** 38

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

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

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

経験点：6,400

N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、風、他次元界）

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

防御

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

hp 123（13d10 ＋ 52）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 6

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

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（× 2）＋ 21（2d8 ＋ 7）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 竜巻変化（DC23）

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 22；**CMD** 43

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

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

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

経験点 12,800

N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、風、他次元界）

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

防御

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

hp 152（16d10 ＋ 64）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 21、**意志** ＋ 7

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

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（× 2）＋ 25（2d8 ＋ 9）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 竜巻変化（DC27）

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 27；**CMD** 49

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

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

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

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

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

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

エレメンタル：ファイアー・エレメンタル Elemental, Fire

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

ファイアー・エレメンタル Fire Elemental

言語 火界語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（火の元素界）
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 8）
宝物 なし

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

経験点 400
N ／小型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御
AC 16、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 1 回避、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 11（2d10）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 0
完全耐性 エレメンタルの種別特徴、［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 50 フィート
近接 叩きつけ＋ 4（1d4、加えて " 着火 "）
特殊攻撃 着火（1d4、DC11）
一般データ
【筋】10、**【敏】**13、**【耐】**10、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 1；**CMD** 13
特技《イニシアチブ強化》B 、《回避》、《武器の妙技》B
技能〈威圧〉＋ 4、〈軽業〉＋ 5、〈脱出術〉＋ 5、〈知覚〉＋ 4、〈知識：次元界〉＋ 1、〈登攀〉＋ 4

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

経験点 800
N ／中型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御
AC 17、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 3 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 1
完全耐性 エレメンタルの種別特徴、［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 50 フィート
近接 叩きつけ＋ 7（1d6 ＋ 1、加えて " 着火 "）
特殊攻撃 着火（1d6、DC14）
一般データ
【筋】12、**【敏】**17、**【耐】**14、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 5；**CMD** 18
特技《イニシアチブ強化》B 、《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》B
技能〈威圧〉＋ 5、〈軽業〉＋ 8、〈脱出術〉＋ 8、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 1、〈登攀〉＋ 5

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

経験点 1,600
N ／大型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 19、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 60（8d10 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 4
DR 5 ／—；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴、［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 50 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 12（1d8 ＋ 2、加えて " 着火 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 着火（1d8、DC16）
一般データ
【筋】14、**【敏】**21、**【耐】**14、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11；**CMD** 27
特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》B 、《回避》、《強行突破》、《鋼の意志》、《武器の妙技》B
技能〈威圧〉＋ 9、〈軽業〉＋ 14、〈脱出術〉＋ 12、〈知覚〉＋ 11、〈知識：次元界〉＋ 5、〈登攀〉＋ 9

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

経験点 3,200
N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）
イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13
防御
AC 21、接触 16、立ちすくみ 13（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 5 外皮、－ 2 サイズ）
hp 85（10d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 5
DR 5 ／—；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴、［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 60 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 15（2d6 ＋ 4、加えて " 着火 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 着火（2d6、DC18）
一般データ
【筋】18、**【敏】**25、**【耐】**16、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 16；**CMD** 34
特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》B 、《回避》、《強行突破》、《鋼の意志》、《武器の妙技》B 、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 9、〈軽業〉＋ 16、〈脱出術〉＋ 16、〈知覚〉＋ 13、〈知識：次元界〉＋ 7、〈登攀〉＋ 13

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

経験点 6,400
N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）
イニシアチブ ＋ 12；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
防御
AC 23、接触 17、立ちすくみ 14（＋ 8【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮、－ 2 サイズ）
hp 123（13d10 ＋ 52）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 6
DR 10 ／—；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴、［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 60 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 19（2d8 ＋ 7、加えて " 着火 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 着火（2d8、DC20）
一般データ
【筋】24、**【敏】**27、**【耐】**18、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 22；**CMD** 41
特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》B 、《回避》、《風の如き脚》、《強行突破》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》B 、《迎え討ち》、《無視界戦闘》
技能〈威圧〉＋ 15、〈軽業〉＋ 23、〈脱出術〉＋ 21、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 10、〈登攀〉＋ 20

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

経験点 12,800
N ／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）
イニシアチブ ＋ 13；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 19
防御
AC 26、接触 18、立ちすくみ 16（＋ 9 **【敏】**、＋ 1 回避、＋ 8 外皮、－ 2 サイズ）
hp 152（16d10 ＋ 64）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 19、**意志** ＋ 7
DR 10 ／―；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴、［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 60 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 23（2d8 ＋ 8、加えて " 着火 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 着火（2d10、DC22）
一般データ
【筋】26、**【敏】**29、**【耐】**18、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 26；**CMD** 46
特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》B 、《回避》、《風の如き脚》、《強行突破》、《電光の如き脚》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》B 、《迎え討ち》、《無視界戦闘》
技能〈威圧〉＋ 19、〈軽業〉＋ 28、〈脱出術〉＋ 28、〈知覚〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 19、〈登攀〉＋ 27

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

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

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

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

エンジェル Angel

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

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

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

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

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

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

堕天使

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

エンジェルの聖歌隊

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

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

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

エンジェル：アストラル・デーヴァ Angel, Astral Deva

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

アストラル・ディーヴァ 脅威度 14 Astral Deva

経験点 38,400

NG ／中型サイズの来訪者（エンジェル、他次元界、善）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 26

オーラ 防御の**オーラ**

防御

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

hp 172（15d10 ＋ 90）

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

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

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 100 フィート（良好）

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

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル）

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

7 回／日：キュア・ライト・ウーンズ、シー・インヴィジビリティ

1 回／日：ヒール、ブレード・バリアー（DC22）

一般データ

【筋】26、**【敏】**19、**【耐】**21、**【知】**18、**【判】**18、**【魅】**23

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 23；**CMD** 37

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

技能〈威圧〉＋ 24、〈隠密〉＋ 22、〈軽業〉＋ 22、〈交渉〉＋ 24、〈真意看破〉＋ 26、〈製作〉（いずれか 1 つ）＋ 22、〈知覚〉＋ 26、〈知識：次元界〉＋ 22、〈知識：宗教〉＋ 19、〈飛行〉＋ 26

言語 天上語、地獄語、竜語；真言

その他の特殊能力 変身（オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／善属性の次元界

編成 単体、2 体、戦隊（3 ～ 6）

宝物 × 2（＋ 2 ディスラプティング・ウォーハンマー）

特殊能力

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

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

アストラル・デーヴァは善属性の神々の使者である。アストラル・デーヴァは次元間旅行者を見守り、強力な定命のものを後援し、その者たちが善の大義につとめるよう後押しする。典型的なアストラル・デーヴァはその翼以外は人間のようだが、中には他の人型生物種族のように見える者もいれば、もっと珍しい姿を持つ者もごく稀にいる。アストラル・デーヴァの身長は 7.5 フィート（約 2.3m）、体重は 250 ポンド（約 110kg）である。

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

エンジェル：プラネター Angel, Planetar

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

プラネター 脅威度 16 Planetar

経験点 76,800

NG ／大型サイズの来訪者（エンジェル、他次元界、善）

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

オーラ 防御の**オーラ**

防御

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

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

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

DR 10 ／悪；**完全耐性**［酸］、［冷気］、石化；**抵抗**［電気］10、［火］10；**SR** 27

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート（良好）

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

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル）

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

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

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

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

準備している呪文（術者レベル 16 レベル）

8 レベル：アースクウェイク（DC25）、ファイアー・ストーム（DC25）

7 レベル：ホーリィ・ワード（DC24）、リジェネレイト（2）

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

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

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

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

2 レベル：アライン・ウェポン（2）、イーグルズ・スプレンダー、キュア・

モデレット・ウーンズ (2)、ベアズ・エンデュアランス (2)
1 レベル：キュア・ライト・ウーンズ (4)、シールド・オヴ・フェイス 、ブレス (2)
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク 、ステイビライズ 、ヴァーチュー
一般データ
【筋】27、**【敏】**19、**【耐】**24、**【知】**22、**【判】**25、**【魅】**24
基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 26；**CMD** 40
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《強打》、《神速の**反応**》、《追加 hp》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《武器破壊強化》、《無視界戦闘》
技能〈威圧〉＋ 27、〈隠密〉＋ 20、〈軽業〉＋ 24、〈交渉〉＋ 27、〈真意看破〉＋ 27、〈製作〉（いずれか 1 つ）＋ 26、〈知覚〉＋ 27、〈知識：次元界〉＋ 26、〈知識：宗教〉＋ 26、〈知識：歴史〉＋ 23、〈治療〉＋ 24、〈飛行〉＋ 26、
言語 天上語、地獄語、竜語；真言
その他の特殊能力 変身（ オルター・セルフ ）
生態
出現環境 気候問わず／善属性の次元界
編成 単体、2 体
宝物 × 2（ ＋ 3 ホーリィ・グレートソード ）
特殊能力
呪文　プラネターは 16 レベルのクレリックとして信仰呪文を発動することができる。プラネターは領域などのクレリック能力を使用することはできない。

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

エンジェル：ソーラー Angel, Solar

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

ソーラー 脅威度 23 Solar

経験点 819,200
NG ／大型サイズの来訪者（エンジェル、他次元界、善）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ 、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 33
オーラ 防御の**オーラ**
防御
AC 44、接触 11、立ちすくみ 42（＋ 14 鎧、＋ 1【敏】、＋ 1 回避、＋ 19 外皮、－ 1 サイズ；悪に対して＋ 4 反発ボーナス）
hp 363（22d10 ＋ 242）；再生 15（［悪］のアーティファクト、効果、呪文）
頑健 ＋ 25、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 23；毒に対して＋ 4 ボーナス、悪に対して＋ 4 抵抗ボーナス
DR 15 ／エピックおよび悪；**完全耐性**［酸］、［冷気］、石化；**抵抗**［電気］10、［火］10；**SR** 34
攻撃
移動速度 50 フィート、飛行 150 フィート（良好）；鎧装備時 35 フィート、飛行 100 フィート（良好）
近接 ＋ 5 ダンシング・グレートソード ＋ 35 ／＋ 30 ／＋ 25 ／＋ 20（3d6 ＋ 18）または叩きつけ＋ 30（2d8 ＋ 13）
遠隔 ＋ 5 コンポジット・ロングボウ（＋ 9【筋力】ボーナス）＋ 31 ／＋ 26 ／＋ 21 ／＋ 16（2d6 ＋ 14、加えて スレイング・アロー ）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル）
常時：ディサーン・ライズ (DC21)、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ 、トゥルー・シーイング
回数無制限：アニメイト・オブジェクツ 、インヴィジビリティ（自分自身のみ）、インプリズンメント (DC26)、ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ 、エイド 、グレーター・ディスペル・マジック 、コミューン 、コンティニュアル・フレイム 、サモン・モンスター VII 、スピーク・ウィズ・デッド (DC20)、ディメンジョナル・アンカー 、ホーリィ・スマイト (DC21)、リムーヴ・カース 、リムーヴ・ディジーズ 、リムーヴ・フィアー 、レジスト・エナジー 、レッサー・レストレーション
3 回／日：アースクウェイク (DC25)、ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン 、パーマネンシイ 、ヒール 、ブレード・バリアー (DC23)、マス・チャーム・モンスター (DC25)、リザレクション
1 回／日：ウィッシュ 、グレーター・レストレーション 、パワー・ワード・キル 、パワー・ワード・スタン 、パワー・ワード・ブラインド 、プリズマティック・スプレー (DC24)
準備している呪文（術者レベル 20 レベル）
9 レベル：イセリアルネス、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス (DC27)、マス・ヒール 、ミラクル
8 レベル：ファイアー・ストーム (DC26)、ホーリィ・**オーラ** (2) (DC26)、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ (2)
7 レベル：イセリアル・ジョーント 、ディストラクション (DC25)、ディクタム (DC25)、ホーリィ・ワード (DC25)、リジェネレイト
6 レベル：アンデス・トゥ・デス (DC24)、バニッシュメント (DC24)、ヒーローズ・フィースト 、マス・キュア・モデレット・ウーンズ 、ワード・オヴ・リコール
5 レベル：シンボル・オヴ・スリープ (DC23)、ディスペル・イーヴル (DC23)、ブレイク・エンチャントメント 、プレイン・シフト (DC23)、ブレス・オヴ・ライフ 、ライチャス・マイト
4 レベル：キュア・クリティカル・ウーンズ (3)、ディスミサル (DC22)、デス・ウォード 、ニュートラライズ・ポイズン (2) (DC22)

3 レベル：インヴィジビリティ・パージ 、ウィンド・ウォール 、キュア・シリアス・ウーンズ 、デイライト 、プレイヤー 、プロテクション・フロム・エナジー 、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル
2 レベル：アライン・ウェポン 、イーグルズ・スプレンダー 、キュア・モデレット・ウーンズ (2)、コンセクレイト 、ブルズ・ストレンクス 、ベアズ・エンデュアランス
1 レベル：エントロピック・シールド 、キュア・ライト・ウーンズ (3)、シールド・オヴ・フェイス 、ディヴァイン・フェイヴァー 、ブレス
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク 、ステイビライズ 、ヴァーチュー

一般データ

【筋】28、**【敏】**20、**【耐】**30、**【知】**23、**【判】**27、**【魅】**25

基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 32；**CMD** 47

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《**頑健**無比》、《強行突破》、《強打》、《神速の**反応**》、《致命的な狙い》、《追加 hp》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《武器破壊強化》

技能〈隠密〉＋ 21、〈交渉〉＋ 32、〈呪文学〉＋ 31、〈真意看破〉＋ 33、〈製作〉（いずれか 1 つ）＋ 31、〈生存〉＋ 31、〈知覚〉＋ 33、〈知識：次元界〉＋ 31、〈知識：自然〉＋ 31、〈知識：宗教〉＋ 31、〈知識：歴史〉＋ 31、〈飛行〉＋ 32

言語 天上語、地獄語、竜語；真言

その他の特殊能力 変身（ オルター・セルフ ）

生態

出現環境 気候問わず／善属性の次元界

編成 単体、2 体

宝物 × 2（ ＋ 5 フル・プレート 、＋ 5 ダンシング・グレートソード 、＋ 5 コンポジット・ロングボウ［＋ 9 **【筋】**ボーナス］）

特殊能力

呪文　ソーラーは 20 レベルのクレリックとして信仰呪文を発動することができる。ソーラーは領域などのクレリック能力を使用することはできない。

スレイング・アロー（超常）　ソーラーのボウは矢弾を必要とせず、引き絞るたびにソーラーの望む スレイング・アロー を自動的に作り出す。

ソーラーはエンジェルで最も偉大な種であり、通常は神格の右腕として仕えるか、全世界あるいは全次元界に恩恵をもたらす大義を擁護している。典型的なソーラーはおおまかに人間のような見かけをしているが、中には他の人型生物種族と見かけが似ている者もいれば、もっと珍しい姿をとる者もごく稀にはいる。

ソーラーは聞き流すことなどできぬ力強く威厳のある声を持っており、身長は 9 フィート（2.7m）ほど、体重はおよそ 500 ポンド（230kg）である。大抵は銀色か金色の肌を持つ。

列をなす魔法のパワーと最も強力なクレリックに比する呪文発動能力に恵まれたソーラーは、強大な悪を独力で打倒し得る強力な対抗者である。ソーラーはセレスチャルの中で最も優れた追跡者であり、最も腕の立つ者なら何日も前にアストラル界を飛び去ったピット・フィーンドの痕跡をたどることもできると言われている。中には怪物退治家の任を受け、ディヴァウラーやナイト・ハグ、ナイト・シェイド、ピット・フィーンドなどの強力なフィーンドやアンデッドを狩り出し、さらには悪属性の特性を持つ次元界や負のエネルギー界に襲撃をかけて、こういったクリーチャーが定命のものに害を及ぼす前にその発生源にてこれらを殲滅することすらある。少数の非常に高齢なソーラーがこの任務に成功しており、かのソーラーの手によっていまや絶滅した恐るべきクリーチャーの名を冠する「〜〜殺し」の二つ名を得ている。

ソーラーは通常は根本的で超常的な概念、もしくは極めて重要性が高い物品ないしクリーチャーの守護者の役割を引き受ける。ある世界では、ソーラーのグループが太陽のエネルギー道管を巡視し、ドラウなどの悪属性の種族による、光をかき消して常闇をもたらさんとするあらゆる試みに警鐘を鳴らす。別の世界では、7 体のソーラーが牢獄亜次元界に悪属性の神々を繋ぎ止めておく 7 本の神秘的な鎖を見張り続けている。さらに別の世界では、炎の剣を持つソーラーが、いかなるクリーチャーも入り込まぬように定命のものの楽園のその原型を見守り続けている。

神々が物理的な姿をとることができぬ世界では、神々は（しばしば定命のものになりすました）ソーラーを遣わして、己が予言者や導師となし、一大宗教へと育ちゆくカルトの基盤を固めさせる。同様に、悪によって抑圧されている世界では、ソーラーは虐げられし者たちに希望をもたらす秘密の神官でもある。場合によっては、その聖なる精髄が地にあまねく散らばって偉大なる英雄たり得る者たちの心の内にて育まれるよう、自ら殉教者となることもある。

神格でこそないが、ソーラーの力は半神のそれに匹敵し、しばしば若き神々や弱き神々の顧問の役割を担う。多神教的信仰の中には、真の神々のアスペクトもしくはほとんど同格の従者として 1 体以上のソーラーを崇めているものもある。あるいは、名のあるソーラーは真の神々の子孫、僚友、恋人、配偶者（この内のどれであるかはその神格による）であると見なしている。

他のエンジェルと異なり、ほとんどのソーラーは神々に直接仕えさせるために善なる魂たちと素の信仰のエネルギーの混合物から作り出される。しかし、この強力なエンジェルの内、かなりの数の者は、プラネターやデーヴァなどの下位のクリーチャーからソーラーたる存在へと " 昇進 " したのだ。ごく少数の力ある善なる魂は直接ソーラーの位に登りつめている。最古参のソーラーは死すべき運命に先立って生まれた、神々の最初の創造物の 1 つである。この人知れぬソーラーはエンジェルの理想像たる者であり、定命のものと直接触れ合うことはほとんどなく、重力や暗黒物質やエントロピーや原初の悪などの抽象的な概念の守護ないし撲滅に力を注いでいる。

物質界で長く過ごしたソーラー、特に定命のものを装った者が、時として定命のものの一族に流れるハーフセレスチャルやアアシマールの血筋の起源となることもある。それはロマンチックなたわむれからであることもあれば、ただ単にその定命のものにセレスチャルのエネルギーに対する親和性があったためであることもある。実際に子ができることは稀で、妊娠する時は、常に定命の母親の側が子を孕む。ソーラーはどちらの性別にでもなれるが、神々は妊娠したり母性を抱くような能力をソーラーに与えなかった。いかにも、この根本的な事実こそが、しばしばソーラーに定命の恋人を求めさせるものである。定命のものに子供を産ませることは一般に他のソーラーがいい顔をしないため、自分自身や自分の職責に恥じぬよう、ソーラーの父親はめったなことでは自分の恋人や子供の運命に直接干渉しようとはしない。それでもやはり、そうしたソーラーは遠くから自分の子孫を見守っており、危険の迫る時には、危地にある子供の 1 人に手を貸してくれるようとりなすべく動いてくれたりもするやもしれない。とはいえ、巧妙かつ不可解な形で、ではあるが。

すべてのエンジェルはソーラーの力と英知に敬意を払っている。だが、エンジェルの中で最も強いソーラーは通常は単独で事に当たり、時おりプラネターに率いられた複数の軍勢に指示を下し、地獄界ヘルの軍団や奈落界アビスの大群による大規模な侵攻に対する軍総司令を務める。

オーカー・ジェリー Ochre Jelly

この橙黄色のアメーバ状のクリーチャーは地面の上をずるずる滑り、のろのろと進む先にあるものを偽足がつかむ。

オーカー・ジェリー 脅威度 5 Ochre Jelly

経験点 1,600
真なる中立／大型サイズの粘体
イニシアチブ ー 5；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 ー 5
防御
AC 4、接触 4、立ちすくみ 4（ー 5【敏】、ー 1 サイズ）
hp 63（6d8 ＋ 36）
頑健 ＋ 8、**反応** ー 3、**意志** ー 3
防御的能力 分裂；**完全耐性**［電気］、［精神作用］効果、粘体の種別特徴、斬撃および刺突ダメージ
攻撃
移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート
近接 叩きつけ＋ 5（2d4 ＋ 3、加えて 1d4［酸］および " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 締めつけ（2d4 ＋ 3、加えて 1d4［酸］）
一般データ
【筋】 14、**【敏】** 1、**【耐】** 22、**【知】** ―、**【判】** 1、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7（組みつき＋ 11）；**CMD** 12（足払いされない）
技能〈登攀〉 ＋ 10
生態
出現環境 温暖／地下または湿地
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
酸（変則） オーカー・ジェリーは敵に攻撃を命中させた際に酸性の消化液を分泌する。この液は肉のみを溶かし、骨は溶かさない。肉がついていないクリーチャー（ほとんどの人造と粘体、骨だけのアンデッド、植物、非実体クリーチャーが含まれる）はオーカー・ジェリーの［酸］ダメージに対して完全耐性を持つ。
分裂（変則） 斬撃武器や刺突武器、そして［電気］攻撃では、オーカー・ジェリーにダメージを与えることはできない。ダメージを受ける代わりに、オーカー・ジェリーは分裂して、互いに同じ姿をした 2 体のオーカー・ジェリーになる。それぞれ合計ヒット・ポイントは分裂前の個体の 1/2（端数切り捨て）。ヒット・ポイントが 10 以下になったオーカー・ジェリーはそれ以上分裂することができないし、0 ヒット・ポイントになれば死んでしまう。

オーカー・ジェリー（黄土色のゼリー）は、黄色と橙色と茶色が混じり合った胸の悪くなる色合いを持つ、自律行動する原形質の塊である。動いていないと、オーカー・ジェリーの扁平で脈動する体はおおよそ 6 インチ（約 15cm）の高さがあり、かなりの直径まで広がることができる。動いていると、オーカー・ジェリーは大抵は震える球状の姿に丸まり、ほとんど転がって動いているかのように見える。形を自在に変えられる体により、オーカー・ジェリーは自分が占有する接敵面よりもはるかに小さな裂け目や穴に入り込むことができる。地面の下に住むクリーチャーはしばしば、そういった裂け目をふさいで、オーカー・ジェリーに対する巣の防備を高めようとする。

オーカー・ジェリーのひどく特殊な酸は肉のみを溶かす。この発見により、多くの毒使いや金のためならなんでもする錬金術師が研究のために検体を探し求めることと相成った。特殊な武器の中にはこうした、よこしまな目的で生きている体を標的とする実験の産物もある。数年前、生きているクリーチャーの細胞壁を破壊する持続放出型の毒の噂が広まったことがあったが、その作成者は命がけで秘密を守り抜いている。

長らく忘れられていた書物の添え書きに、はるか彼方の地で行なわれている、火葬に似た葬送習慣のことが言及されている。死体を焼いて荼毘に付す代わりに、葬送者は死体を（これを溶解できる）オーカー・ジェリーと共に石棺の中に封じるのだ。しかる後、葬儀屋がオーカー・ジェリーを大きなカノピック（訳注：ミイラの作成時に遺体の内臓を納める壷）に入れ、故人の名を記した青銅の銘板を付けて完了である。この習わしは遺体（これ自体はきれいな白骨のみを残して速やかに無に帰す）と一緒に埋葬されたアイテムを守り、そのクリーチャーの精髄は、信じられているところによると、生きているオーカー・ジェリーとなおも共にあるのだという。

オーカー・ジェリーの体高は約 6 フィート（1.8m）、広がると直径 10 フィート（約 3m）をわずかに上回り、体重は 2,600 ポンド（約 1.2t）以上ある。戦闘時は、オーカー・ジェリーは自分をうず高く積み上げ、しずくを垂らす長い偽足をくり出して、動くものすべてに叩きつけ、組みつこうとする傾向がある。

典型的なオーカー・ジェリーはここに挙げたデータの通りだが、地下世界の深奥では、この種の精神を持たぬ捕食生物は途方もない大きさまで成長し得る。だが、おそらくもっと心をかき乱すだろうことに、獲物を捕らえるさらなる手段をあみ出したオーカー・ジェリーの噂もある。冒険者たちは、触れるだけで敵を毒に侵したり、目や喉を灼く大量の毒ガスを放出したりできるオーカー・ジェリーのことを語る。巨大な原形質の獣が体の上にずるずると這い寄って食べ始めてしまったせいでほとんど助け出しようがなくなってしまった者を見捨ててきたのだと。

オーガ Ogre

こののしのし歩く巨人の小さく丸い目には英知も人情もうかがえず、ふくれ上がった顔は歯並びの悪い牙が生えた大きな口が目立つ。

オーガ 脅威度 3 Ogre

経験点 800

混沌にして悪／大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ ー 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 5

防御

AC 17、接触 8、立ちすくみ 17（＋ 4 鎧、ー 1【**敏**】、＋ 5 外皮、ー 1 サイズ）

hp 30（4d8 ＋ 12）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 30 フィート（基本移動**速度** 40 フィート）

近接 グレートクラブ＋ 7（2d8 ＋ 7）

遠隔 ジャヴェリン＋ 1（1d8 ＋ 5）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

一般データ

【**筋**】21、【**敏**】8、【**耐**】15、【**知**】6、【**判**】10、【**魅**】7

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 9；**CMD** 18

特技《追加 hp》、《鋼の**意志**》

技能〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 7

言語 巨人語

生態

出現環境 温暖または寒冷／丘陵

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 4）、一家（5 ～ 16）

宝物 標準（ハイド・アーマー、グレートクラブ、ジャヴェリン 4 本、その他の宝物）

物語はオーガ（人食い鬼）のことを、その凶暴ぶりや野蛮さ、食人嗜好や拷問についての身の毛もよだつ話を、強姦、人体切断、死姦、近親相姦、四肢切断、そしてぞっとするようなありとあらゆる殺害方法についての話を伝えている。オーガに遭遇したことのない者たちは、こうした話が警告だったと知る。そうした遭遇を生き延びた者たちは、これらの物語など事実に比べたらたわいもないものだと知るのだ。

オーガは他者の不幸を大いに楽しむ。より小柄な種族を肉付きのよい両拳で押し潰したり血のように真っ赤な暴力衝動で汚したりできぬ場合、オーガは娯楽のためにその発散先をお互いに向け合う。オーガの社会に禁忌は一切ない。誰かがオーガ自身に任せようなどと考えようものなら、オーガの部族はたちまちバラバラになり、最後には最強の者だけが生き残る。それでもオーガが 1 つだけ重視している事柄を挙げるとすれば、それは家族である。

オーガの部族は家族であることが知られており、オーガの奇形性とぞっとするような身体的特徴の多くは、近親相姦がごく普通に行なわれていることに由来する。部族の長は大抵はその部族の父だが、場合によっては特に暴力的もしくは支配的な女オーガが母の座を主張することもある。オーガの部族は同族同士でもささいなことで喧嘩し、この性向のおかげでオーガが暇をもてあますことなく近隣の種族に対する以前にお互い同士で敵対し合うこととなっている。それでも何度も何度も、ことさらに暴力的で恐れられ、いくつもの家族をその傘下に収めることのできる家長がオーガの間に現れている。

オーガが住みついた地域はもの寂しく不快な場所である。この種の巨人はむさくるしい状態で暮らし、環境と調和して暮らす必然性をほとんど感じていないのだから。文明とオーガのなわばりの境界部は、追放者たちや厄介者たちが住む絶望的な地域である――ここには奇形児にして小柄な人々の地に対する頻繁なオーガの襲来の産物たるオーガキンが住んでいるのだ。

オーガの遊戯は乱暴で残酷なもので、娯楽に供された犠牲者が初日に死ぬようなら、その者は幸いである。オーガの残酷なユーモア感覚は、そのお粗末な精神がただ一つ創造の閃きを見せるもので、オーガが考え出す拷問道具と拷問方法は常に悪夢のようだ。

その剛力と想像力の欠如により、オーガは採鉱、鍛造、地ならしなどの重労働に非常に向いている。もっと強力な巨人（特にヒル・ジャイアントとストーン・ジャイアント）はしばしばオーガの家族を支配してそうした作業につかせる。

典型的な成年のオーガの身長は 10 フィート（約 3m）、体重はおおよそ 650 ポンド（300kg）ほどである。

オーク Orc

この野蛮なクリーチャーは灰緑色の皮膚と脂ぎった黒髪を持つ野蛮な人間の野獣版のように見える。

オーク 脅威度 1/3 Orc

経験点 135
オークの 1 レベル・ウォリアー
CE ／中型サイズの人型生物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉－ 1
防御
AC 13、接触 10、立ちすくみ 13（＋ 3 鎧）
hp 6（1d10 ＋ 1）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 0、**意志** － 1
防御的能力 凶暴性
弱点 光に過敏
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ファルシオン＋ 5（2d4 ＋ 4 ／ 18 ～ 20）
遠隔 ジャヴェリン＋ 1（1d6 ＋ 3）
一般データ
【筋】17、**【敏】**11、**【耐】**12、**【知】**7、**【判】**8、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 4；**CMD** 14
特技《武器熟練：ファルシオン》
技能〈威圧〉＋ 2
言語 共通語、オーク語
その他の特殊能力 武器精通
生態
出現環境 温暖／丘陵、山岳、または地下
編成 単体、徒党（2 ～ 4）、戦隊（11 ～ 20、加えて 3 レベルの下士官 2 および 3 ～ 6 レベルのリーダー 1）、一団（30 ～ 100、加えてその 150% の人数の非戦闘員、成人 10 名につき加えて 3 レベルの下士官 1、成人 20 名につき 5 レベルの副官 1、および成人 30 名につき 7 レベルのリーダー 1）
宝物 NPC の装備品（スタデッド・レザー・アーマー、ファルシオン、ジャヴェリン 4 本、その他の宝物）

馬鹿力と比較的低い知性を併せ持つオークと文明化された人間の間の第一の違いは、そのふるまいである。文化面では、オークは暴力的かつ攻撃的で、最強の者が恐怖と蛮行をもってそれ以外の者を支配している。オークは欲しいものを力ずくで手に入れ、虐殺するか、連れ帰れるようなら村まるごと奴隷にする以外のことなど考えもしない。オークが微妙なことがらや細かいことに時間をさくことはほとんどなく、オークの野営地や村は不潔になりがちで、今にも崩れ落ちそうな代物の中は酔っ払いの喧嘩やピット・ファイトなどの加虐的な娯楽に満ちている。農業をするだけの忍耐力に欠け、とても壮健で自分で自分の面倒を見られる動物を飼うくらいしかできないオークは、自分で作り出すよりもどこかの誰かが作ったものを取り上げる方が大抵はたやすいことに気づいている。オークは傲慢で挑発されるとすぐさま怒るが、そうすることで自分がじかに益を得る限りは名誉を気にかけぬでもない。

オークの成人男性の身長はおおよそ 6 フィート（約 1.8m）、体重は 210 ポンド（約 95kg）ほどである。オークと人間は頻繁に交雑するが、これはほとんど常に襲撃や奴隷狩りの産物であって、合意の上での婚姻によるものではない。オークの部族の多くは、頭の良くなった子孫が優秀な戦略家や部族の指導者となるようにと、意図的にハーフオークを産ませて自力で成長させている。

オークのキャラクター

オークは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。 すべてのオークは以下の種族的特徴を有する。

＋ 4【筋力】、－ 2【知力】、－ 2【判断力】、－ 2【魅力】：オークは、残忍で残酷である。

暗視：オークは、暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

凶暴性

光に過敏

武器精通：オークは、グレートアックスとファルシオンに対して習熟しており、“ オーク ” と冠する名のついた如何なる武器も軍用武器として扱うことができる。

言語：オークは共通語およびオーク語を開始時に修得している。高い【知力】を持つオークは以下のボーナス言語の中から選択できる：巨人語、ゴブリン語、地下共通語、ドワーフ語、ノール語。

オクトパス（蛸）Octopus

この大きな目を持つクリーチャーの樽のような胴体からは 8 本の触手が広がっており、それぞれの触手は列をなす数え切れぬほどの吸盤で飾られている。

オクトパス（蛸）脅威度 1 Octopus

経験点 400
N ／小型サイズの動物（水棲）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 1
防御
AC 15、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 1
防御的能力 墨吐き
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート、噴射移動 200 フィート
近接 噛みつき＋ 5（1d3 ＋ 1、加えて " 毒 "）、触手＋ 3（" つかみ "）
一般データ
【筋】12、**【敏】**17、**【耐】**14、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**3
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1（組みつき＋ 5）；**CMD** 14（足払いされない）
特技《武器の妙技》、《複数回攻撃》B
技能〈隠密〉＋ 20、〈水泳〉＋ 9、〈脱出術〉＋ 13；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉、＋ 10〈脱出術〉
生態
出現環境 温暖または寒冷／海洋
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
墨吐き（変則） オクトパスは 1 分に 1 回、フリー・アクションとして半径 10 フィートの球状の墨を吐くことができる。この墨は水中では完全視認困難を与え、1 分間持続する。
噴射移動（変則） オクトパスは 1 ラウンドに 1 回、1 全ラウンド・アクションとして、後ろ向きに噴射移動し、200 フィートの移動速度で移動できる。この移動は直線でなければならないが、噴射移動している間は機会攻撃を誘発しない。
毒（変則）噛みつき－致傷型；頑健セーヴ・DC13；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。

オクトパス（蛸）は食料を得る上で複雑な戦術を用いることもできる狡猾な動物である。

オクトパスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 小型サイズ；**移動速度** 20 フィート、水泳 30 フィート、噴射移動 200 フィート；**AC** 外皮＋ 1；**攻撃** 噛みつき（1d3）、触手（" つかみ "）；**能力値**【筋】12、【敏】17、【耐】14、**【知】**2、【判】12、【魅】3；**その他の特殊能力** 夜目、墨吐き。

4 レベルでの成長：**攻撃** 噛みつき（1d3、加えて " 毒 "）；**能力値**【筋】＋ 2、【耐】＋ 2。

オクトパス：ジャイアント・オクトパス（巨大蛸）Octopus, Giant

それぞれ 12 フィートの長さを持つ触手が雨あられと、この巨大な蛸の革のように堅い胴体から致命的なまでの正確さで振り回される。

ジャイアント・オクトパス（巨大蛸）脅威度 8 Giant Octopus

経験点 4,800
N ／大型サイズの動物（水棲）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 18、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 90（12d8 ＋ 36）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 7
防御的能力 墨吐き（半径 30 フィートの球形）
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート、噴射移動 200 フィート
近接 噛みつき＋ 13（1d8 ＋ 5、加えて " 毒 "）、触手（× 8）＋ 11（1d4 ＋ 2、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（触手は 20 フィート）
特殊攻撃 締めつけ（触手、1d4 ＋ 2）
一般データ
【筋】20、**【敏】**15、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**3
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15（組みつき＋ 19）；**CMD** 27（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《忍びの技》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》B 、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 18、〈水泳〉＋ 13、〈脱出術〉＋ 18、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉、＋ 10〈脱出術〉
生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体
宝物 乏しい
特殊能力
毒（変則）噛みつき－致傷型；頑健セーヴ・DC19；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3【筋】；治療 2 回のセーヴ成功。

ジャイアント・オクトパス（巨大蛸）は、シャーク（鮫）や人間、その他その触手でつかめるありとあらゆるものを捕らえて食べることのできる、真の怪物である。

オニ Oni

オニ：オーガ・メイジ（オニ）Oni, Ogre Mage

美麗な鎧に身を包む、この異国風に装束をまとった巨人が咆哮を上げると、牙はきらめき、両目は殺意に燃える。

オーガ・メイジ（オニ）脅威度 8 Ogre Mage

経験点 4,800
LE ／大型サイズの来訪者（オニ、巨人、原住、変身生物）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 13
防御
AC 21、接触 12、立ちすくみ 18（＋ 4 鎧、＋ 3【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 92（8d10 ＋ 48）；再生 5（［火］または［酸］）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 10
SR 19
攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 グレートソード＋ 14 ／＋ 9（3d6 ＋ 10）
遠隔 コンポジット・ロングボウ＋ 10（2d6 ＋ 7）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）
常時：フライ
回数無制限：インヴィジビリティ、ダークネス
1 回／日：ガシアス・フォーム、コーン・オヴ・コールド（DC18）、チャーム・モンスター（DC17）、ディープ・スランバー（DC16）
一般データ
【筋】24、**【敏】**17、**【耐】**23、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 16；**CMD** 29
特技《イニシアチブ強化》、《攻防一体》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 13、〈知覚〉＋ 13、〈知識：神秘学〉＋ 13、〈はったり〉＋ 14、〈飛行〉＋ 5、〈変装〉＋ 14、〈魔法装置使用〉＋ 14
言語 共通語、巨人語
その他の特殊能力 変身（小型サイズ、中型サイズ、大型サイズの人型生物；オルター・セルフ または ジャイアント・フォーム I）、飛行
生態
出現環境 寒冷／丘陵
編成 単体、2 体、巡視体（1 ～ 2、加えてオーガ 2 ～ 4）
宝物 × 2（チェイン・シャツ、グレートソード、コンポジット・ロングボウ［＋ 7【筋】］とアロー 20 本、その他の宝物）

オーガ・メイジは、すべてのオニと同様に、物質界に来訪した邪悪な霊であり、生きた肉体を身にまとっている。この場合は野蛮なるオーガの肉体だ。オーガ・メイジがオーガの部族の長をつとめているのをしばしば目にするが、必ずしもすべての者が知性の劣る親族と運命を共にしようとしているわけではない。中には村々を人質にとる 1 人きりの略奪者となり、要求した以上のものを取られたくなければ金や食料や乙女のかたちでの定期的な貢ぎ物を差し出すようもとめる者もいる。

オニの種族的特徴

オニは悪属性の来訪者の混成種で、その中で最も一般的なのがオーガ・メイジである。他の種類のオニも同様に存在する――他の種類の人型生物の肉体を着込んだ邪悪な霊が。大多数のオニは（巨人）だが、（ゴブリン類）やテングや（爬虫類）なオニも同様に比較的よく見る。

オニの姿とパワーは信じがたいほど多種多様だが、それでも普通はある程度の特徴を共有している。

再生：すべてのオニは再生能力を有するが、再生する量はさまざまである。［酸］と［火］によるダメージはオニを殺すことができる。

変身：すべてのオニは（変身生物）である。しかし、オニの変身能力は一般に、そのオニの本来の姿に外見が似ているクリーチャーに限定される。

（原住）：オニは（原住）の来訪者である。定命の人型生物の肉体を身にまとう邪悪な霊であるすべてのオニは、人型生物の副種別も 1 つ有している。これは通常、（巨人）である。

ガーゴイル Gargoyle

一見すると暗灰色の石を削りだしたかのような、この薄気味悪いうずくまる人型生物は、角と翼のあるデーモンに似ている。

ガーゴイル 脅威度 4 Gargoyle

経験点 1,200
CE ／中型サイズの人怪（地）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 16、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 4 外皮）
hp 42（5d10 ＋ 15）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4
DR 10 ／魔法
攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＋ 7（1d6 ＋ 2）、噛みつき＋ 7（1d4 ＋ 2）、突き刺し＋ 7（1d4 ＋ 2）
一般データ
【筋】15、**【敏】**14、**【耐】**16、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 7；**CMD** 19
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：飛行》、《ホバリング》
技能〈隠密〉＋ 11（石の多い場所では＋ 17）、〈知覚〉＋ 5、〈飛行〉＋ 12；**種族修正** ＋ 2〈隠密〉（石の多い場所では＋ 6）
言語 共通語、地界語
その他の特殊能力 活動停止
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、旅団（3 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
活動停止（変則） ガーゴイルはじっと動きを止めて石像のようになることができる。活動停止を使っているガーゴイルは、石像として隠れ潜むための〈隠密〉判定で出目 20 をとることができる。

ガーゴイルの姿はしばしば、翼ある石像と見間違えられる。というのもガーゴイルは、高い所にとまってじっと動かず、それによって敵の不意を打つことができるからだ。ガーゴイルはこの種族の総数と同じくらい多種多様な強迫観念に突き動かされたふるまいをしがちである。書物、盗まれた小間物、武器、および倒した敵から刈り取ったぞっとする戦利品――これらは、巣となわばりを飾り立てるためにガーゴイルが集めるものの種類を、わずかばかり例示したものである。ガーゴイルは独りで暮らすことが多いが、時おり護身と遊びのために“飛行団”と呼ばれるおそるべきグループを作ることもある。ある条件の下で、ガーゴイルの部族は他のクリーチャーと手を組むことさえある。しかし、ガーゴイルの部族との最も安定した同盟関係でさえも、ほんのわずかな理由によって瓦解し得る。ガーゴイルは不誠実で狭量で執念深い以外の何ものでもない。ガーゴイルはとりわけ大きな都市のただ中に住み着き、日中は隠れ潜める石造の聖堂や建造物の装飾物の中でうずくまり、夜には空中から急降下して浮浪者や物乞いなどの不運な者たちを食べていることで知られている。

ガーゴイルの部族が廃墟や建造物の範囲内に長い間とどまればとどまるほど、その部族のメンバーはよりその場所の建築様式に似通った姿へと近づいてよく。ガーゴイルの外見の変化はゆっくりと巧妙に進行していくが、何年も経てば徹底した変貌を遂げる。

ガーゴイルの珍しい亜種として、建造物や遺跡の中に住み着かず、海の波間の下に住むものもいる。こうしたクリーチャーはカポアシンスとして知られている。カポアシンスの基本データは通常のガーゴイルのものと変わらないが、（水棲）の副種別を持ち、翼によって水泳移動速度 60 フィートを得ているが実際の飛行には使えなくなっていることに留意すること。カポアシンスは波間からよろめき出てそこに住む者たちを捕食できる浅い沿岸部に住む。カポアシンスは独り暮らしよりもグループでの生活を好むため、飛行団を作ることがよくある。

キマイラ Chimera

この翼あるモンスターはライオンの胴体を持つが、真ん中のネコ科動物の頭を挟んでさらに 2 つ、ドラゴンの頭と角のある山羊の頭が付いている。

キマイラ 脅威度 7 Chimera

経験点 3,200

CE ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10

防御

AC 19、接触 10、立ちすくみ 18（＋ 1【敏】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）

hp 85（9d10 ＋ 36）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＋ 12（2d6 ＋ 4）、噛みつき＋ 12（1d8 ＋ 4）、突き刺し＋ 12（1d8 ＋ 4）、爪（× 2）＋ 12（1d6 ＋ 4）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（1d4 ラウンドに 1 回）

一般データ

【筋】19、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**4、**【判】**13、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 14；**CMD** 25（対足払い 29）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》、《ホバリング》

技能〈隠密〉＋ 4（低木林や雑木林では＋ 8）、〈知覚〉＋ 10、〈飛行〉＋ 2；**種族修正** ＋ 4 低木林や雑木林での〈隠密〉、＋ 2〈知覚〉

言語 竜語

生態

出現環境 温暖／丘陵

編成 単体、2 体、獅子軍（3 ～ 6）、小編成（7 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

ブレス攻撃（超常） キマイラのブレス攻撃は以下の表にある通り、ドラゴンの頭の色に応じて種類が異なる。いずれの種類であれ、キマイラのブレス攻撃は 1d4 ラウンドごとに 1 回使用することができ、6d8 ポイントのダメージを与え、DC17 の反応セーヴによってダメージを半減させることができる。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。キマイラの頭の色とブレス攻撃をランダムに決定するならば、1d10 をロールして以下の表を参照すること。

d10	頭部の色	ブレス攻撃
1 ～ 2	黒	40 フィートの直線状の［酸］
3 ～ 4	青	40 フィートの直線状の電撃
5 ～ 6	緑	20 フィートの円錐形の［酸］
7 ～ 8	赤	20 フィートの円錐形の［火］
9 ～ 10	白	20 フィートの円錐形の［冷気］

キマイラは原初の悪が生み出した奇怪なモンスターである。悪意に満ち腹をすかせたキマイラは、地上や空中で狩りをする。キマイラのドラゴンの頭はいずれかの悪属性のドラゴン種のもので、対応するブレス武器を使用できる。さらに、キマイラの翼は通常、ドラゴンの頭の鱗と一致している。キマイラは 3 つ重なり合った声で話すが、より強力なクリーチャーに媚びへつらうときを除けば、めったに自分から話そうとはしない。キマイラは、肩までの体高が 5 フィート（約 1.5m）、体長は 10 フィート（約 3m）に近く、体重は 700 ポンド（約 315t）である。

キマイラは肉を好むが、必要とあらば野菜の類で食いつなぐこともできる。ただし、そうするように強制されたりしたら通常、この獣は普段よりも機嫌が悪くなってしまう。キマイラの飛行能力は、獲物を選り好みでき、通常は手頃な食料を探して広い範囲で狩りをすることを意味する。キマイラはあまりにも無思慮で好戦的なため手下を得ることができないが、時おりコボルドの部族が供物を捧げていることもある。逆に言えば、キマイラは服従させておくのにただより強力なクリーチャーでありさえすればよいような質の劣るペットを飼う程度には知性があって負けん気が強くはある。キマイラは敬意を持って接してくる人型生物などのクリーチャーと平等な協力関係を築くこともある。乗騎として使役されることに同意することすらあるのだ。雄のボスがグループを率いることや狩りはほとんど雌が行なうことなど、キマイラの群れはその階級構造においてライオンのそれと酷似している。単体でいるキマイラは若い雄か、すぐ近くに幼獣がいる雌である。

キャット Cat

キャット：チーター Cat, Cheetah

この大きくて毛並みのなめらかな猫科動物は黒い斑点のある金色の毛皮に覆われている。その長くて力強い脚は明らかにすさまじい速さを出すことができる。

チーター 脅威度 2 Cheetah

経験点 600
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 15、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 4【敏】、＋ 1 外皮）
hp 19（3d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 50 フィート；瞬発力
近接 噛みつき＋ 6（1d6 ＋ 3、加えて " 足払い "）、爪（× 2）＋ 6（1d3 ＋ 3）
一般データ
【筋】17、**【敏】**19、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 2；**CMD** ＋ 5；**CMB** 19（対足払い 23）
特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 8（背高の草地では＋ 12）、〈軽業〉＋ 8、〈知覚〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4 背高の草地での〈隠密〉
生態
出現環境 暑熱／平地
編成 単体、2 体
宝物 なし
特殊能力
瞬発力（変則）1 時間に 1 回、チーターは突撃時に通常の移動速度の 10 倍（500 フィート）まで移動できる。

チーターは信じがたいほどの速度で移動することができ、何百フィートも離れたところにいる無警戒な敵に急迫することの可能な、俊敏で危険極まりない捕食生物である。この狩猟猫は密集してもつれあった下生えを避けるが、丈の高い草に身を伏せて待ち受けることにはとても長けている。

成獣のチーターは体長 4.5 フィート（約 1.4m）、体重 140 ポンド（約 63kg）である。

キャット：レパード（豹）Cat, Leopard

優雅なステップを踏むたびに、このレパードの鋼の筋肉は斑点のある毛皮のすぐ下でさざ波打っている。

レパード（豹）脅威度 2 Leopard

経験点 600
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 15、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 4【敏】、＋ 1 外皮）
hp 19（3d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＋ 6（1d6 ＋ 3、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＋ 6（1d3 ＋ 3）
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＋ 6、1d3 ＋ 3）
一般データ
【筋】16、**【敏】**19、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 5（組みつき＋ 9）；**CMD** 19（対足払い 23）
特技《技能熟練：隠密》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 11（下生えでは＋ 15）、〈軽業〉＋ 8、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4 下生えでの〈隠密〉
生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体
宝物 なし

レパードは体長 4 フィート（約 1.2m）、体重 120 ポンド（約 54kg）である。ここに示されたデータはジャガーやパンサー、アメリカライオンなどの同様のサイズのネコ科の動物に準用できる。この種の大型の猫と、似たようなサイズのチーターとのまず第一の違いは、その生息環境にある。レパードとその近縁種は夜間に狩りをし、高い所で獲物を待ち伏せて、木や大きな岩から飛びかかってしとめることを好む。

レパードは追いついて捕まえることができるならほとんどどんな動物でも食べる。小型サイズの獲物を好むが、大型サイズの草食動物を倒したり、げっ歯類や鳥や昆虫で食いつないだりすることもできる。健康状態のよいレパードは一般に、飢えておらず脅かされてもいないなら、人型生物に対して攻撃的でなく、敵対的な反応を受けずにそばまで近づくことができる。それでも、人型生物の文明が領域とする地域内に住まうレパードは、たやすくかつ速やかに危険な捕食生物となり得る。

キュトン Kyton

悪意ある棘のついた鎖がこの痩せっぽちの人影を飾り、縛めの隙間からはぎざついた傷跡が刻み込まれた死人のように青褪めた肉がのぞく。

キュトン 脅威度 6 Kyton

経験点 2,400

LE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界、キュトン、秩序）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ 18（＋ 4 鎧、＋ 3【敏】、＋ 4 外皮）

hp 60（8d10 ＋ 16）；再生 2（善属性の武器と［善］の呪文、銀の武器）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 3

DR 5 ／銀または善；**完全耐性**［冷気］；**SR** 17

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 鎖（× 4）＋ 11（2d4 ＋ 2）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（鎖は 10 フィート）

特殊攻撃 鎖使い、狼狽させる凝視

一般データ

【筋】15、**【敏】**17、**【耐】**14、**【知】**11、**【判】**12、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 10；**CMD** 23

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《武器熟練：鎖》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋ 12、〈軽業〉＋ 14、〈製作：鉄鍛冶〉＋ 11、〈脱出術〉＋ 14、〈知覚〉＋ 14、〈登攀〉＋ 13

言語 共通語、地獄語

その他の特殊能力 鎖の鎧

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、小連鎖（3 ～ 6）、大連鎖（7 ～ 20）

宝物 標準

特殊能力

鎖の鎧（変則）　キュトンの身を飾る鎖は、キュトンに＋ 4 の鎧ボーナスを与える。ただし、秘術呪文失敗率、防具による判定ペナルティ、【敏捷力】ボーナス上限、重量、習熟については鎧として扱わない。

鎖使い（超常）　キュトンは 1 標準アクションとして 20 フィート以内にある 4 本までの鎖を制御し、思いのままに跳ね回らせたり動かしたりすることができる。さらに、キュトンは鎖の長さを 15 フィートまで延長したり、鎖に鋭い棘を生やしたりもできる。こうした鎖は、キュトン自身であるかのように攻撃を行なう。鎖が他のクリーチャーの所持品である場合、クリーチャーはその鎖に対するキュトンの支配力を打ち破るために DC15 の意志セーヴを行なうことができる。セーヴに成功した場合、キュトンはその特定の鎖を以後 24 時間の間、またはその鎖がクリーチャーの所持品でなくなるまで、その鎖の制御を試みることができなくなる。キュトンは、制御している鎖を〈登攀〉判定を行なうことなく、通常通りの移動速度で登ることができる。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

狼狽させる凝視（超常）　距離 30 フィート・意志・DC15・無効。キュトンは自分の顔を、1 体の相手の今は亡き愛する人々や、憎悪する敵たちに似せることができる。セーヴに失敗した場合、その相手は 1d3 ラウンドの間、怯え状態になる。この効果は［精神作用］の［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

しばしば地獄界ヘルの位階にて分類され、充分な知識のない者からはチェイン・デヴィルと呼ばれる加虐被虐性のあるキュトンは、実はデヴィルではない。キュトンがデヴィル種の出現以前より地獄界ヘルに存在する地獄界ヘルの原住民であることを示唆するものは多いが、キュトンはある加虐的な存在によって後からヘルに連れてこられたのだとする仮説を立てる者もいる。起源がどうであれ、キュトンは苦しみを与えるなり受けるなりしたいという欲望を抱いて地獄界ヘルを闊歩しており、荒っぽい誘拐と加虐的な悦楽による苦痛を探し求めている。

ここに挙げたキュトンは、来訪者たるこのフィーンド種族の中の典型的なメンバーである。しかし、決してこの種の唯一の種類というわけではない。デーモンやデヴィルにおびただしい亜種が存在しているのとまったく同様に、地獄界ヘルと影界にあるキュトンのジャラジャラと騒々しい都市にはキュトンの亜種が住んでいるという噂は根強い。こうしたキュトンはきまってここに挙げたものよりも強力であり、しばしば擬似呪文能力や、拷問と苦痛というテーマに沿ったぞっとして不安を誘う特殊攻撃を持っている。最も強力なキュトンはまったく人の情けを持ち合わせず、キュトンという種族の真の始祖であるという噂は根強い。ここに挙げたキュトンは不運な犠牲者との邪なるたわむれの産物でしかないのだと。

ギラロン Girallon

このゴリラに似た 4 本腕のクリーチャーは、艶のない白い毛皮に覆われており、高々といっぱいまで背を伸ばしながら怒りの叫びを上げる。

ギラロン 脅威度 6 Girallon

経験点 2,400
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 18、接触 12、立ちすくみ 15（＋ 3【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 73（7d10 ＋ 35）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 5
攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート
近接 噛みつき＋ 10（1d6 ＋ 4）、爪（× 4）＋ 10（1d4 ＋ 4、加えて " かきむしり "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 4）、1d4 ＋ 6）
一般データ
【筋】19、**【敏】**17、**【耐】**18、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12；**CMD** 25
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 5、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 14
生態
出現環境 暑熱／森林
編成 単体、小集団（5 ～ 8）
宝物 なし

ギラロンはジャングルで最も危険な捕食生物のうちの 1 つである。ギラロンは攻撃的で、肉食で、なわばり意識が強く、しかも実に強力である。もっと悪いことに、ギラロンの筋肉質な 4 本腕は手の届く所にいるあらゆるものに信じがたいほどのダメージを与えることができる。その風変わりな外見により、剣闘士の戦いでの見世物として、ギラロンはある種の都市ではよく知られたクリーチャーである。飢えさせられて互いに戦わされるか、名声と悪名を高めることを熱望する剣闘士の相手をするのだ。ギラロンを殺した者はみな確実な名声を得るが、それでも、このような獰猛な獣との戦いはほとんどが、独力でこれを倒そうと試みるほどの愚か者の哀れな死をもって決着する。成獣のギラロンは体長 8 フィート（約 2.4m）で、広い胸板を持ち、分厚い純白の毛皮で覆われている。体重はおおよそ 800 ポンド（約 360kg）である。

ギラロンは雄のボスに率いられる群れで暮らす。単体でいるギラロンは通常、自分の群れを作ることに取りかかろうとしている若い雄と見てよい。ギラロンはなわばり意識が強く、警告なしに侵入者（これには迷い込んだ他のギラロンも含まれる）を攻撃する傾向がある。ギラロンのグループは一列に並んで攻撃し、獲物を崖などの障害の方へと誘い込もうとする。あるいは、物音を立てずに目標の周りで輪になって、突然距離をつめる。

ほとんどのギラロンは獣と大して変わらないが、一部の部族に伝わる古代の彫り物と口伝は、ギラロンが必ずしも今日あるような愚かなクリーチャーではなかったということを示唆している。こうした言い伝えによると、最初のギラロンは野蛮なるデーモンの神々を召喚して大いなる力を得た人間であったが、そのせいで人間性を失ってしまったのだという。世代を重ねるごとに、この種の最初のギラロンはよりいっそう野蛮で野性的になっていった。同じ言い伝えが主張するには、この種の知性のあるギラロンはジャングルの奥深くに今もなお生息しているという。その知性に加えて、この種のギラロンは残虐な行為をひどく欲している。" ハイ・ギラロン（貴種ギラロン）" と呼ばれるこの種のクリーチャーはほとんど常に " 混沌にして悪 " であり、【知力】が 6 以上ある。知性のあるギラロンは一般に、その地域の人間が話すどんな言語でも話すことができる。大抵、この種のギラロンは知力の劣る同族たちの並外れて大きな群れの指導者になり、ジャングルや山岳にある奇妙な廃都に住み着く。そして、食料や宝物のために村々に対する略奪行為に及ぶのだ。原始的な部族の中には、悪の神々やデーモンの手先としてこの種のギラロンを崇めるところもある。また、少数のハイ・ギラロンは部族のオークに手を貸したり、ことによると子をなしたりすることもあることが知られており、4 本腕の " 白いオーク " の伝説に真実味を添えている。

グール Ghoul

この人型生物のクリーチャーは長く鋭い牙を持ち、生気のない肉がやせこけた骨格全体にぴたりと貼りついている。

グール 脅威度 1 Ghoul

経験点 400
CE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御
AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 5
防御的能力 エネルギー放出抵抗＋ 2
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＋ 3（1d6 ＋ 1、加えて " 病気 " および " 麻痺 "）および爪（× 2）＋ 3（1d6 ＋ 1、加えて " 麻痺 "）
特殊攻撃 麻痺（1d4 ＋ 1 ラウンド、DC13、エルフはこの効果に対する**完全耐性**がある）
一般データ
【筋】13、**【敏】**15、**【耐】**—、**【知】**13、**【判】**14、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 7、〈軽業〉＋ 4、〈水泳〉＋ 3、〈知覚〉＋ 7、〈登攀〉＋ 6
言語 共通語
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、徒党（2 ～ 4）、小さな群れ（7 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
病気（超常） 食屍鬼熱：噛みつき－致傷型；頑健セーヴ・DC13；潜伏期間 1 日；頻度 1 日；効果 1d3【耐】および 1d3【敏】ダメージ；治療 2 回連続セーヴ。この DC は【魅力】に基づいている。罹患した人型生物が食屍鬼熱によって死亡した場合、そのクリーチャーは次の真夜中にグールとして蘇る。このようにしてグールとなった人型生物は、生前の能力を何一つ保持していない。他のグールの制御下にあるわけではないが、生きものの肉を求めてやまず、あらゆる面において通常のグールと同様にふるまう。4HD 以上の人型生物はグールではなくガストとなる。

グールは墓地に出没し死体を食らうアンデッドである。言い伝えによれば、最初のグールは、尋常ならざる飢えによって死から引き戻された人食いの人型生物か、生前親族の腐肉を口にして穢れた病により死亡し（そして復活し）た人間のいずれかであったという。このアンデッドの腐肉あさりに関して、本当のところは明らかになっていない。

グールは大好物の食糧が豊富に見つけられる文明の外れ（共同墓地の中か近く、もしくは都市の下水道）に潜む。グールは腐った体を好み、しばしば味をよくするために犠牲者をしばしの間埋めておいたりもするが、あまりにも飢えている場合は殺してその肉を食う。地表にいるグールのほとんどは原始的に過ごしているが、噂によれば、古代の残酷な神々や奇妙な飢餓のデーモン・ロードを崇める神官に率いられるグールの都市が地底の奥深くにあるという。この種の " 文明化された " グールであってもその食性のおぞましさが変わるわけではなく、実のところ、準備万端整ったグールの晩餐会のテーブルというのは、棺おけから肉を取り出して食事とすることと比べても、おそらくはずっとおぞましいものである。

ガスト Ghast

ガストはアドヴァンスト・モンスター・テンプレートの付いたグールである。ガストの麻痺はエルフにさえも効果が及ぶ。ガストは同族同士で群れをなしてさまようか、通常のグールのグループを率いている。この種のクリーチャーを取り巻く死と腐敗の悪臭は圧倒的なもので、ガストは " 悪臭 " の変則能力（半径 10 フィート、頑健・無効、DC15、1d6 ＋ 4 分間、不調状態になる）を得ている。

ラケドン Lacedon

このグールの同族は（水棲）の副種別を有する。暗礁など、船が最期を迎える公算の高い場所に潜んでいる。基本地上移動速度 30 フィート、水泳移動速度 30 フィートで、水界の環境でのみ見られる。

クラーケン Kraken

この途方もないサイズの大海獣は巨大なイカのようにも見えるが、それにしては体表の模様が見る者に妙な不安を与える。

クラーケン 脅威度 18 Kraken

経験点 153,600

NE／巨大サイズの魔獣（水棲）イニシアチブ ＋4; **感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 28

防御

AC 32、接触 6、立ちすくみ 32（＋ 26 外皮、－ 4 サイズ）

hp 290（20d10 ＋ 180）

頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 11

完全耐性［冷気］、［精神作用］効果、毒

攻撃

移動速度 10 フィート、水泳 40 フィート、ジェット 280 フィート

近接 腕（× 2）＋ 26（2d6 ＋ 10 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、触手（× 8）＋ 24（1d8 ＋ 5、加えて " つかみ "）、噛みつき＋ 26（2d8 ＋ 10）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート（腕は 60 フィート、触手は 40 フィート）

特殊攻撃 締めつけ（触手、1d8 ＋ 10）、墨吐き、船砕き

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル）

1 回／日：コントロール・ウェザー、コントロール・ウィンズ、ドミネイト・モンスター（DC24、動物のみ）、レジスト・エナジー

一般データ

【筋】 30、**【敏】** 10、**【耐】** 29、**【知】** 21、**【判】** 20、**【魅】** 21

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 34（＋ 38 組みつき）；**CMD** 44（足払いされない）

特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：腕》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《出血化クリティカル》、《薙ぎ払い》、《複数回攻撃》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋ 25、〈隠密〉＋ 11、〈水泳〉＋ 41、〈知覚〉＋ 28、〈知識：自然〉＋ 25、〈知識：地理〉＋ 25、〈魔法装置使用〉＋ 25

言語 水界語、共通語

その他の特殊能力 執拗な組みつき

生態

出現環境 気候問わず／海洋

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

墨吐き（変則） 水中にいる時、クラーケンは 1 分に 1 回、フリー・アクションとして、80 フィート拡散の範囲に漆黒の毒性の墨の雲を吐くことができる。この雲は完全視認困難を提供する。通常、クラーケンはこれを旗色が悪くなって逃げるときに使用する。この雲の中にいるクリーチャーは暗闇の中にいるものとして扱われる。さらに、この墨は有毒で、雲の中にいるすべてのクリーチャーに対して接触型の毒として働く。この墨の雲は消散する前に 1 分間、持続する。この毒の効果に対するセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。クラーケンの墨：墨の雲－接触型；セーヴ 頑健・DC29；頻度 1 ／ラウンド（10 ラウンド）；効果 1【筋力】ダメージおよび吐き気がする状態；治療 2 回連続成功。

噴射移動（変則） クラーケンは 1 全ラウンド・アクションとして水を勢いよく吹き出して後ろ向きにすっ飛び、280 フィートの移動速度で移動できる。移動経路は直線でなければならない。噴射移動中、クラーケンは機会攻撃を誘発しない。

船砕き（変則） 1 全ラウンド・アクションとして、クラーケンはその触手のうち 4 本を使ってサイズ分類が自分と同じか自分よりも 1 段階以上小さな船に組みつきを試みることができる。クラーケンは船の船長の〈職能：船乗り〉判定との対抗戦技判定を行なうが、その船のサイズ分類が " 巨大 " を 1 段階下回るたびに、クラーケンはこの判定に累積する＋ 4 ボーナスを得る。船に組みついたら、クラーケンは船が動けないようにする。クラーケンは船上あるいは船内のどこかにいる目標を触手で攻撃できる。ただし、自由な腕で攻撃できるのは甲板にいる敵だけで、どの敵だろうとくちばしで攻撃することはできない。船に対する組みつきを維持している間は毎ラウンド、クラーケンはその船の船体に自動的に噛みつきダメージを与える。

執拗な組みつき（変則） 腕か触手で敵に組みついている場合、クラーケン自体は組みつき状態にならない。

伝説に名高いクラーケンは、船員たちが大いに恐怖するものの 1 つである。ここに鯨ほどの大きさのクリーチャーがいるとしよう。このものは真下の見えざる深淵より攻撃を加えることができ、船を動かすのに必要な風と天候を制御することができ、しかも世界で最も創造的で悪意に満ちた犯罪者の冷酷な知性をも持ち合わせているのだ。クラーケンは神々の罰なのだと信ずる者もいれば、クラーケンこそ深淵の真の支配者なのだ、空気を呼吸する種族に意味はなくただ家畜でしかないのだと心に抱く者もいる。

クラーケンの体長は 100 フィート（約 30m）近くまで達し、体重は 4,000 ポンド（約 1.8t）である。

クラブ：ジャイアント・クラブ（巨大蟹）Crab, Giant

この重たげに動く硬い甲羅で覆われたクラブの背丈はドワーフと同じくらいで、その重厚なはさみは脅すかのように揺れている。

ジャイアント・クラブ（巨大蟹）脅威度 2 Giant Crab

経験点 600
N ／中型サイズの蟲（水棲）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御
AC 16、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 1【敏】、＋ 5 外皮）
hp 19（3d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 1
完全耐性［精神作用］効果
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート
近接 爪（× 2）＋ 4（1d4 ＋ 2、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 締めつけ（1d4 ＋ 2）
一般データ
【筋】15、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4（組みつき＋ 8）；**CMD** 15（対足払い 27）
技能〈水泳〉＋ 10、〈知覚〉＋ 4；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
その他の特殊能力 水への依存
生態
出現環境 気候問わず／水界
編成 単体、網群（2 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
水への依存（変則） ジャイアント・クラブは、【耐久力】× 1 時間の間、水の外でも生き延びられる。この制限時間を超えると、ジャイアント・クラブは " 溺れ " ているかのように、窒息の危険が生じる。

ジャイアント・クラブはより小柄ないとことほとんど変わらないふるまいをする。藻類や菌類のような植物の類と、魚や海鳥、ことによっては不注意な人型生物などの動物の類の両方を食べる。ジャイアント・クラブの硬い外骨格の体色は種によって多種多様で、時間が経つにつれて食性に応じて変化することすらある。

ジャイアント・クラブにはこれ以外の種も同じくらい存在する。中にはこれよりも小さなものもいるが、大抵はこれよりもだいぶ大きい。GM はヒット・ダイスとサイズ分類（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】が適当に変化する）を変更してここに挙げた基本データを修正することにより、ジャイアント・クラブの亜種の多様さを表現することができる。以下の表には、最も一般的な亜種を載せている。

クラブの種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
キング・クラブ	1/4	超小型	1d8
ココナッツ・クラブ	1/2	小型	1d8
ロック・クラブ	4	大型	5d8
シャークイーティング・クラブ	7	超大型	8d8
グレート・リーフ・クラブ	10	巨大	11d8
シップレッカー・クラブ	13	超巨大	14d8

クラブ・スウォーム（蟹の大群）Crab Swarm

カチャカチャ鳴る甲羅とパチンパチンと音を立てるはさみがのたうち回る大群が波間から押し寄せ、蜘蛛のような脚が砂をかいている。

クラブ・スウォーム（蟹の大群）脅威度 4 Crab Swarm

経験点 1,200
N ／微小サイズの蟲（水棲、スウォーム）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 18、接触 16、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮、＋ 4 サイズ）
hp 38（7d8 ＋ 7）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2
完全耐性［精神作用］効果、スウォームの種別特徴、武器ダメージ
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート
近接 群がり（2d6）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC14）
一般データ
【筋】1、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** —；**CMD** —
技能〈水泳〉＋ 10；**種族修正**〈水泳〉に【敏】修正値を使用
生態
出現環境 気候問わず／水界
編成 単体、2 体、波状群（スウォーム 3 ～ 8）
宝物 なし

クラブ・スウォームは犠牲者に押し寄せる千匹を超える普通サイズのクラブで形成され、何千ものハサミ状の爪で肉をむしり取る。漁師の中には、潮の干満と月齢がこのクリーチャーの大群化を引き起こしているのだと主張する者もいる。

グリーン・ハグ Green Hag

水気の失せた黒っぽいもつれ髪がこの病的でやせ細った緑肌の老婆の顔にかかっている。

グリーン・ハグ 脅威度 5 Green Hag

経験点 1,600

CE ／中型サイズの人怪

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 90 フィート；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 18（＋ 1【敏】、＋ 8 外皮）

hp 58（9d10 ＋ 9）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 7

呪文抵抗 16

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート

近接 爪（× 2）＋ 13（1d4 ＋ 4、加えて " 弱体化 "）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）

常時：ウォーター・ブリージング 、タンズ 、パス・ウィズアウト・トレイス

回数無制限：インヴィジビリティ 、ウィスパリング・ウィンド 、ゴースト・サウンド（DC12）、ダンシング・ライツ 、ツリー・シェイプ 、オルター・セルフ（DC13）、パイロテクニクス（DC14）

一般データ

【筋】19、**【敏】**12、**【耐】**12、**【知】**15、**【判】**13、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 13；**CMD** 24

特技《欺きの名人》、《鋭敏感覚》、《**頑健**無比》、《戦闘発動》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 9、〈水泳〉＋ 18、〈知覚〉＋ 15、〈知識：神秘学〉＋ 11、〈はったり〉＋ 13、〈変装〉＋ 13

言語 アクロ語、共通語、巨人語

その他の特殊能力 ものまね

生態

出現環境 温暖／湿地

編成 単体、魔女団（どの種類でも良いがハグ 3）

宝物 標準

特殊能力

弱体化（超常）　グリーン・ハグの爪は攻撃が命中した者の【筋力】を下げる。グリーン・ハグが敵に爪攻撃を命中させるたび、DC16 の頑健セーヴに成功して " 弱体化 " に抵抗しない限り、その犠牲者は 2 ポイントの【筋力】ダメージを受ける。この他、グリーン・ハグは接触攻撃を行なうことによりもっと大幅に弱体化させようとすることもできる。この応用法には 1 標準アクションが必要で、そのハグが爪攻撃を行なったのと同じラウンド中に試みることはできない。接触を受けた相手は DC16 の頑健セーヴを行なわなければならず、失敗すると 2d4 ポイントの【筋力】ダメージを受ける。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ものまね（変則）　グリーン・ハグは自分の住みかの近くにいるほとんどの動物の鳴き声や物音をまねることができる。

悪臭漂う沼地やうっそうと繁る森林に出没することで知られる恐るべき老婆たるグリーン・ハグは、ありとあらゆる美しきものと清浄なるものに強烈な憎しみを抱いている。さまざまな欺きの能力を駆使するこの老婆は、罪なき者を殺したり、気高き精神を狂わせたり、清らかなる心を卑しめたりすることに喜びをおぼえる。グリーン・ハグは ディスガイズ・セルフを使用して魅惑的な若い乙女の姿をとり、しかる後に若い男を誘惑してその恋人や家族から奪うことをことのほか好んでいる。この姿でいると、グリーン・ハグは実に高貴で正直な市民とありとあらゆる放蕩と醜聞にふけることができるのだ。グリーン・ハグの中には、その男が恐怖と羞恥のあまり狂ってしまうようもくろんだ正にその瞬間に恋人に自分の本性をさらけ出すことを好む者もいれば、たわむれを長引かせ、真実を残す抜け殻を見せる前に誘惑した相手の人生が完全にめちゃくちゃになるようにあらん限りのことをする者もいる。最終的に、こうした不運な恋人の中でも幸運な者は相方のグリーン・ハグに食べられて一生を終える。不幸な者だと、グリーン・ハグの残酷なる想像力はあまりに豊かなため、最終的な破滅はもっと悪いものともなりうる。

典型的なグリーン・ハグは身長 5 ～ 6 フィート（約 1.5 ～ 1.8m）で、体重はぎりぎり 160 ポンド（約 72kg）を下回る。

ハグの魔女団

どの種類の者でもハグが 3 体集まると、魔女団を形成して魔法能力を高めることができる。どのようなハグの組み合わせであっても魔女団を形成できるが、グリーン・ハグはそういった卑しき集まりで最も一般的なメンバーである。

特定の魔女団の 3 体のハグ全員がお互いから 10 フィート以内のところにいる場合はいつでも、これら 3 体全員が協力し合うことで以下の擬似呪文能力のいずれかを使用できる：アニメイト・デッド 、ヴィジョン 、ヴェイル（DC19）、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス 、コミューン 、コントロール・ウェザー 、スピーク・ウィズ・デッド 、チャーム・モンスター（DC17）、ドリーム 、ビストウ・カース（DC17）、フォースケージ 、ブライト（DC17）、ベイルフル・ポリモーフ（DC18）、マインド・ブランク 、ミラージュ・アーケイナ（DC18）、リインカーネイト 。

3 体のハグ全員が 1 全ラウンド・アクションをとってこの方式の共同魔法に参加していなければならない。魔女団のすべての擬似呪文能力は術者レベル 9（あるいはその魔女団で最も強力なハグが使える最も高い術者レベル）で働く。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。いずれかのハグの【魅力】値の方がより高くない限り、【魅力】値が 16 であるかのように働く。ハグの【魅力】値の方がより高い場合、擬似呪文能力のセーヴ DC はハグの【魅力】修正値に基づいて修正される。

GM 判断で、一部のより強力なハグの魔女団は追加の擬似呪文能力を持っていることにしてもよい。

グリフィン Griffon

この堂々たる獣の胴体はライオンのもので、頭と前足は巨大な鷲のもの。さらに、一対の大きな羽根が生えている。

グリフィン 脅威度 4 Griffon

経験点 1,200
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d10 ＋ 15）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 80 フィート（標準）
近接 噛みつき＋ 8（1d6 ＋ 3）、鉤爪（× 2）＋ 7（1d6 ＋ 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＋ 7、1d4 ＋ 3）
一般データ
【筋】16、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**5、**【判】**13、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 9；**CMD** 21（対足払い 25）
特技《技能熟練：知覚》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈軽業〉＋ 10、〈知覚〉＋ 12、〈飛行〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉、＋ 4〈知覚〉
言語 共通語（話せない）
生態
出現環境 温暖／丘陵
編成 単体、2 体、獅子軍（6 ～ 10）
宝物 乏しい

グリフィンは強力な捕食飛行生物で、高所にある巣から急降下して襲いかかり、くちばしと鉤爪で獲物をとらえる。攻撃的でなわばり意識の強いグリフィンはただの獣などではなく、むしろグリフィンの敬意を勝ち取れた者にとっては計算高い戦闘要員にして忠誠心の高い相棒であり、友や近親者を守るために死ぬまで戦う。

体重は 500 ポンド（約 225kg）を超え、体長は鉤状のくちばしから房毛の尻尾までで 8 フィート（約 2.4m）に達するグリフィンは、紋章などの図像学で力や権威や正義のシンボルとして長年使われてきた威風堂々たるシルエットであたりを打ち払う。現実には、グリフィンは食料を狩ることと自分の身を守ること以外の抽象的な事柄にはほとんど興味を示さない。時に調教されたり友となったりして乗騎として仕えるが、グリフィンは別段人型生物に生まれつき親しみを覚えているわけではなく、グリフィン好みの食料である馬肉を守ろうとする文明種族との間で頻繁に血なまぐさい争いが発生する。都市の人々は調教されたグリフィンの堂々たる物腰と 25 フィートの翼長に感嘆するかもしれないが、この荒々しい親戚と生活域を共有することを余儀なくされた農民たちは、この獣の狩りの金切り声が空を裂いたら急いで家に戻って家畜小屋を守らなければならなくなったことを悟る。

グリフィンのつがいは死ぬまで添いとげ、殺されたつがい相手や仔の復讐を行なうためなら大抵は何年もかけて探し出すことだろう。この生来の執拗さと獰猛な忠誠心こそ、グリフィンが乗騎や宝の山の番人という飼育用途に供された第一の理由のようだ。生来の危険性にも関わらず、捕らえたグリフィンや盗んだ卵の取り引きは活発で、グリフィンの卵は 1 個当たり 3,500gp までの値がつき、生きた雛はその 2 倍の値がつく。だが、グリフィンの乗騎を熱望するキャラクターは、グリフィンのような知性のあるクリーチャーを購入したり家畜化したりするのは大抵の善属性の神々には奴隷制と受け取られてしまうことに注意すべきである。また、グリフィン自身の自由意志による忠誠を勝ち取るのは決して容易なことではない。互いに快く合意（ないし友情）に達する方が、グリフィンの乗騎を確実に得るためのずっと優雅で安全な道だ。

騎手を乗せて戦うようになる前に、グリフィンには騎手の重量に耐える訓練が必要である。訓練に成功するためには、まずグリフィンの態度が調教師に対して“友好的”以上になっていなければならない。おそらくは、〈威圧〉判定か〈交渉〉判定か〈動物使い〉判定が必要になるだろう。しかる後に、6 週間の訓練を行なって DC20 の〈動物使い〉判定に成功することによって、この獣はこの重みを大して気にしなくなる。そしてその知性により、調教されたグリフィンは〈動物使い〉技能の説明に書かれているあらゆる“芸”を修得しているものとして扱う。おそらくは、共通語でなされた新しくシンプルな要求にも応じてくれる。

グリフィンは 300 ポンドまでを軽荷重で、600 ポンドまでを中荷重で、900 ポンドまでを重荷重で運搬できる。グリフィンに騎乗するには“特殊な鞍”が必要である。

グレイ・ウーズ Gray Ooze

一見何の変哲もない水たまりか、濡れた石でつぎを当てた床か、てらてら光る岩のようだが、突然、恐るべき偽足で打ちかかり、そんなものなどではないことを明らかにする。

グレイ・ウーズ 脅威度 4 Gray Ooze

経験点 1,200

N ／中型サイズの粘体

イニシアチブ － 5；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 － 5

防御

AC 5、接触 5、立ちすくみ 5（－ 5【敏】）

hp 50（4d8 ＋ 32）

頑健 ＋ 9、**反応** － 4、**意志** － 4

防御的能力 粘体の種別特徴；**完全耐性**［冷気］、［火］

攻撃

移動速度 10 フィート

近接 叩きつけ＋ 6（1d6 ＋ 4、加えて 1d6［酸］および " つかみ "）

特殊攻撃 酸、締めつけ（1d6 ＋ 1、加えて 1d6［酸］）

一般データ

【筋】16、**【敏】**1、**【耐】**26、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 6（組みつき＋ 10）；**CMD** 11（足払いされない）

その他の特殊能力 透明

生態

出現環境 寒冷／湿地および地下

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

酸（変則） グレイ・ウーズを覆う酸性の消化液は、金属や有機物は溶かしてしまうが、石は溶かせない。叩きつけ攻撃や締めつけ攻撃が命中するたびに 1d6 ポイントの追加［酸］ダメージを与える。グレイ・ウーズに組みつかれているクリーチャーが着ている鎧や服は、着用者が DC20 の反応セーヴィング・スローに成功しない限り、同じだけの［酸］ダメージを受ける。木製や金属製の武器でグレイ・ウーズに命中を与えた場合、その武器の使用者が DC20 の反応セーヴに成功しない限り、その武器は 1d6 ポイントの［酸］ダメージを受ける。グレイ・ウーズの接触は、木製や金属製の武器に対して、1 ラウンドあたり 12 ポイントのダメージを与えるが、このダメージを与えるためには、グレイ・ウーズはその物体に 1 全ラウンドの間、接触し続けていなければならない。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

透明（変則） 体色が鮮やかさに欠けるため、大抵の環境下においてグレイ・ウーズを周囲と見分けるのは難しい。グレイ・ウーズに気づくには、DC15 の〈知覚〉判定が必要である。グレイ・ウーズに気づかぬままグレイ・ウーズの接敵面内に進入したクリーチャーは、グレイ・ウーズの叩きつけ攻撃が命中したかのように自動的にダメージを受け、直ちにグレイ・ウーズのつかみの試みの対象となる。

冷たき沼地やぼやけた湿地帯、時にはダンジョンや洞窟すらもこそこそ通り抜けるグレイ・ウーズは、遭遇したあらゆる有機物を消化する。知性がないにも関わらず、グレイ・ウーズは " 透明 " なせいで最も厄介なクリーチャーである。グレイ・ウーズは壁を登るのも泳ぐのも得意ではないが、沼地の水辺に並ぶ濃い泥の中に潜んだりくすんだ色合いのダンジョンの床の一見無害な水たまりに身を置いたりする習性により、危険なまでにグレイ・ウーズを見落とし踏んずけやすくなっている。

賢者の中には、グレイ・ウーズは錬金術の実験が失敗した結果であると信じる者もいれば、最初のグレイ・ウーズは魔法的な残りかすの廃液槽から突発的に生まれ出でたとの仮説を立てる者もいる。もちろん、グレイ・ウーズは有機生命体ではなく、希少な腐食性の流体と魔法的な廃棄物が不幸にも混ざり合ってできた錬金術的な産物でしかないというこうした説は、このクリーチャーがはびこっているが魔法的な汚染について長い歴史があるわけではない地域に住む多くの者たちから一笑に付されている。

グレイ・ウーズの亜種

グレイ・ウーズは環境の変化に合わせて容易くかつ速やかに適応し、その単純で原始的な体構造と体分裂を用いる方法とにより、すべてを再生産しつつもそうした変化を確実に起こす。以下に挙げるのは冒険者たちが遭遇した 2 種類のそうした亜種である。

クリスタル・ウーズ（脅威度 4）：クリスタル・ウーズは、一般にグレイ・ウーズを見かけることの多いグレイ・ウーズ最愛の沼地ではなく、深い水界に住む（水棲）の亜種である。クリスタル・ウーズは（水棲）の副種別を持ち、水泳移動速度 30 フィートを持つ。クリスタル・ウーズはグレイ・ウーズの " 締めつけ " 能力を持っていないが、麻痺毒を分泌でき、この毒は攻撃が命中した相手を（その者が頑健セーヴに失敗したら）3d6 ラウンドの間、麻痺状態になさしめる。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

イド・ウーズ（脅威度 6）：おそらくグレイ・ウーズの亜種の中で最も異色なイド・ウーズは未熟ながらも知性を発達させており、他のウーズとテレパシーで意思疎通する能力や、さらには素の精神力の波動を敵に浴びせる能力すらも持ち合わせている。イド・ウーズは【知力】2（従って技能ランクと特技を得、これは典型的に〈隠密〉4 ランクと《イニシアチブ強化》と《追加 hp》である）のアドヴァンスト・グレイ・ウーズであり、100 フィート以内にいる別のイド・ウーズとテレパシーによって基本的な共感情報を用いた意思疎通ができる。さらに、回数無制限の擬似呪文能力として、レッサー・コンフュージョン を使用することもできる（術者レベルはイド・ウーズの HD に等しい）。

クローカー Cloaker

このエイに似たクリーチャーは牙がむき出しの口を開き、ぎらつく赤い目で窺っている。その背後では節のある骨のような尻尾が威嚇的にむち打っている。

クローカー 脅威度 5 Cloaker

経験点 1,600

CE ／大型サイズの異形

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 19、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）

hp 51（6d8 ＋ 24）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 7

防御的能力 影操り

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート（標準）

近接 噛みつき＋ 8（1d6 ＋ 5）、尾の打撃＋ 3（1d8 ＋ 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 5 フィート）

特殊攻撃 包み込み、うめき声

一般データ

【筋】21、**【敏】**16、**【耐】**19、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 10；**CMD** 23（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 8、〈知覚〉＋ 14、〈知識：宗教〉＋ 11、〈飛行〉＋ 10、〈変装〉＋ 8（外套に見せかける＋ 16）；**種族修正** ＋ 8 外套やシート、マンタ（オニイトマキエイ）など類似した物体やクリーチャーに見せかけるための〈変装〉

言語 地下共通語

生態

出現環境 地下

編成 単体、2 体、大軍（3 ～ 6）、編隊（7 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

うめき声（変則）　クローカーは 1 標準アクションとして、以下の 4 種類の内いずれか 1 つの効果を持つ超低周波のうめき声を発することができる。

恐怖：30 フィートの拡散の範囲内にいるすべてのクリーチャーはセーヴ（意志・無効）を行なわなければならず、失敗すると 2 ラウンドの間、恐慌状態となる。

人事不省：クローカーから 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体は 5 ラウンドの間、ホールド・モンスター の作用を受けたようになってしまう（意志・無効）。

吐き気：30 フィートの円錐形の範囲内にいるすべてのクリーチャーはセーヴ（頑健・無効）を行なわなければならず、失敗すると伏せ状態かつ 1d4 ＋ 1 ラウンドの間、吐き気がする状態になる。

狼狽：60 フィートの拡散の範囲内にいるすべてのクリーチャーは自動的に、攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 2 のペナルティを被る。6 ラウンド以上連続してこの範囲内にいた者はセーヴ（意志・無効）を行なわなければならず、失敗すると茫然自失となって、うめき声が止むまで、無防備状態になる。

クローカーはこの［音波］の［精神作用］攻撃に対する完全耐性を持っている。クローカーの恐怖か吐き気か狼狽のうめき声に対するセーヴに成功したクリーチャーは、以後 24 時間の間、同じ個体の発する同じ効果のうめき声の作用を受けない。クローカーのうめき声に対するセーヴ DC はすべて DC15 である。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

影操り（超常）　薄暗い光の範囲内にいる時、クローカーはフリー・アクションとして影を操り、以下の 3 種類の内いずれか 1 つの効果を作り出すことができる：ブラー（1d4 ラウンド持続、自身のみ）、ミラー・イメージ（術者レベル 6 レベル）、サイレント・イメージ（DC15、術者レベル 6 レベル、このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている）。

包み込み（変則）　クローカーは 1 標準アクションとして、中型サイズ以下のクリーチャーを自らの体で包み込もうとすることができる。クローカーは機会攻撃を誘発せずに組みつきに入る試みを行なう。クローカーが組みつき判定に勝利したなら相手を捕らえたことになり、包み込んだ犠牲者に対し攻撃ロールに＋ 4 のボーナスを得て噛みつくことができる。またこの状態でも、鞭のような尾を用いて他の目標を打つことはできる。獲物を包み込んでいるクローカーに攻撃が命中したなら、ダメージの半分はクローカーに、残りの半分は捕まっている犠牲者に与えられる。

ぞっとするほど悪辣な飛行するマンタ・レイ（イトマキエイ）に似たクローカー（外套のように覆い隠すもの）は、謎めいた偏執狂的なクリーチャーである。典型的な種は翼を広げた幅が 8 フィート（約 2.4m）あり、体重は 100 ポンド（約 45kg）である。

クローカーの目的は秘され錯綜しており、しかもクローカーは同族であっても信用しない。その奇妙な姿形のため、クローカーはさまざまなクロークやタペストリーなどの魔法の力を持たぬ品に擬態することができる。他のクリーチャーと手を組んで、そのものの背中に乗せてもらい、余人には窺い知れぬ理由により仲間の防御を支援するクローカーの話は後を絶たない。ごく少数のクローカーは古代の神々に仕える神官であり、クローカーやスカムのカルトを率いてぞっとするような儀式全般を取りしきり、ひどく不吉なゴールを目指して働いている。

クロコダイル（ワニ）Crocodile

この爬虫類は静かな水の外へびっくりするような速度で突進する。その顎は大口を開けて咆哮し、その力強い尻尾は後方でむち打っている。

クロコダイル（ワニ）脅威度 2 Crocodile

経験点 600
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 14、接触 10、立ちすくみ 13（＋ 1【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート；瞬発力
近接 噛みつき＋ 5（1d8 ＋ 4、加えて " つかみ "）および尾の打撃＋ 0（1d12 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 死の大回転（1d8 ＋ 6、加えて " 足払い "）
一般データ
【筋】19、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**1、**【判】**12、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 7（組みつき＋ 11）；**CMD** 18（対足払い 22）
特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》
技能〈隠密〉＋ 5（水中では＋ 13）、〈水泳〉＋ 12、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 8 水中での〈隠密〉
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 暑熱／河川および湿地
編成 単体、2 体、共棲集団（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
死の大回転（変則）サイズ分類が自分と同じかそれより小さな敵に組みついている時、組みつき判定に成功すると、クロコダイルは死の大回転を行なうことができる。敵にしがみつくなり、クロコダイルは自分の足を丸めて高速で回転し、犠牲者をひねり上げねじり上げる。クロコダイルは噛みつきダメージを与え、かつそのクリーチャーは伏せ状態になる。組みつき判定に成功し続ける限り、クロコダイルは組みつきを維持できる。
息こらえ（変則）クロコダイルは溺れる危険をおかさずに、【耐久力】× 4 ラウンドの間、息を止めていることができる。
瞬発力（変則）1 分間に 1 回、クロコダイルは全速力で走ることができ、1 ラウンドの間、地上移動速度が 40 フィートに上昇する。

クロコダイル（ワニ）は沼地や川べりに住む原始的な爬虫類である。その生息環境のため、飲み物を求めて水辺に近づいた不用心な獲物としばしば荒っぽい出くわし方をすることとなる。

典型的なクロコダイルは体長 14 フィート（約 4.2m）、体重 1,400 ポンド（約 630kg）だが、もっと大きな種も存在する。GM はアリゲーター（アメリカワニ）などの類似のクリーチャーに上記のデータを準用できる。

クロコダイル：ダイア・クロコダイル（巨大ワニ）Crocodile, Dire

この爬虫類の大怪獣は、怪物めいた比率で大きくなったクロコダイルで、猛烈な噛みつき 1 回で馬を飲み込めるほどに大きい。

ダイア・クロコダイル（巨大ワニ）脅威度 9 Dire Crocodile

経験点 6,400
N ／巨大サイズの動物
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 14
防御
AC 21、接触 6、立ちすくみ 21（＋ 15 外皮、－ 4 サイズ）
hp 138（12d8 ＋ 84）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート；瞬発力
近接 噛みつき＋ 18（3d6 ＋ 13 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）および尾の打撃＋ 13（4d8 ＋ 6）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 死の大回転（3d6 ＋ 19、加えて " 足払い "）、飲み込み（3d6 ＋ 13、**AC** 16、13 hp）
一般データ
【筋】37、**【敏】**10、**【耐】**25、**【知】**1、**【判】**14、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 26（組みつき＋ 30）；**CMD** 36（対足払い 40）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《疾走》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉－ 6（水中では＋ 2）、〈水泳〉＋ 21、〈知覚〉＋ 14；**種族修正** ＋ 8 水中での〈隠密〉
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 暑熱／河川および湿地
編成 単体、2 体、共棲集団（3 ～ 6）
宝物 なし

巨大なるサルコスクス（恐竜の一種）、もしくはダイア・クロコダイルは、最も大きなディノサウルスくらいの大きさの獲物を捕らえて食べてしまうことのできる、途方もない大きさの捕食生物である。

ケイヴ・フィッシャー Cave Fisher

この人間大のカニに似た怪異はごつごつした石にしっかとしがみついており、その巨大なはさみを脅すかのように前に突き出している。

ケイヴ・フィッシャー 脅威度 2 Cave Fisher

経験点：600

真なる中立／中型サイズの蟲

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 4 外皮）

hp 22（3d8 ＋ 9）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 1

完全耐性［精神作用］効果

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 爪（× 2）＋ 5（1d4 ＋ 3）

遠隔 糸＋ 3（“ 引き寄せ ”）

特殊攻撃 引き寄せ（糸、10 フィート）

一般データ

【筋】17、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**4

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 5（＋ 9 引き寄せ時）；**CMD** 16（対足払い 28）

技能〈登攀〉＋ 11

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、からまり（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

糸吐き（変則） ケイヴ・フィッシャーは 1 標準アクションとして、粘つく細い絹糸を射出することができる。この接触攻撃は距離 60 フィートで、射程単位はない。ケイヴ・フィッシャーの糸が命中したクリーチャーは粘着糸が付着した状態になる。1 標準アクションとして、DC20 の【筋力】判定に成功すると、クリーチャーは糸を引きちぎって自由になることができる。捕らわれたクリーチャーは DC25 の〈脱出術〉判定を行なって糸から逃れようとすることもできる。糸は AC14（接触 AC12）、5 ヒット・ポイント、ダメージ減少 15 ／斬撃を持つ。アルコール度の高い液体（あるいは ユニヴァーサル・ソルヴェント 1 回ぶん）を一塗りすると、粘着成分は解けてなくなり、糸に捕らわれたクリーチャーは解放される。ケイヴ・フィッシャーは同時に 1 つの糸しか活用できない。

引き寄せ（変則） ケイヴ・フィッシャーは “ 引き寄せ ” 攻撃を行なうための CMB 判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

ケイヴ・フィッシャーは洞窟に住む高度に特化した捕食生物である。このクリーチャーの狩りの仕方は独特なものだ。洞窟の壁をよじ登り、岩棚の上もしくは裂け目の中に腰を据える。この場所は典型的に少なくとも 30 フィート以上の高さのところにある。橋を見下ろせる岩棚と峡谷を見下ろせる低めの岩棚がケイヴ・フィッシャーの好む狩り場だ。このクリーチャーは獲物が 60 フィート以内に近づいてくるまでじっと待ち、獲物が充分近づいたら目にも止まらぬ速さで細い絹糸をくり出し、ウィップのように目標をむち打つ。この “ 糸 ” は信じがたいほど粘ついていて、ひとたびケイヴ・フィッシャーがこれを食料に命中させたら、食べ物を巻き寄せて食べてしまう。高い岩棚の上という位置取りによって、食べている間に食べ物の（いるかもしれない）仲間にわずらわされずにすむと信じているのだ。骨と使い捨てた長々とした糸がひとまとまりになっていたら、それはケイヴ・フィッシャーが住んでいるという何よりの証である。

ケイヴ・フィッシャーは体内の分泌腺から糸を生み出す。犠牲者を巻き寄せたら、ケイヴ・フィッシャーは一般に食べ物と一緒にこの糸も食べてしまう。死んだケイヴ・フィッシャーから新しい糸を採取することは不可能だが、生きているケイヴ・フィッシャーから採取した糸は信じがたいほど軽く強靭で、全体に付着したべとつく粘液を一度洗い流してしまえば絹のロープとして使うことができる。これには一般に 3d6 分かかる。ケイヴ・フィッシャーの糸腺は ソヴリン・グルー や類似する粘着性の魔法のアイテムを作成するのに便利である。1 体のケイヴ・フィッシャーの分泌腺は 100gp ぶんの原料に相当し、そのアイテムの最終的な合計作成コストをそのぶんだけ相殺する。

表面的には多くの点でクラブと類似しているが、ケイヴ・フィッシャーは水中生活に馴染みがあるわけでもなければ、泳ぎがうまいわけでもない。それにも関わらず、多くのケイヴ・フィッシャーは、比較的堅実に続々と食料を得ることのできる流れの速い地下河川を見下ろせる岩棚の上を住みかにしている。特に、その川が交易ルートとして用いられている場合には。こうした川を頻繁に往復する者は、数人の予備の奴隷か何頭かの不要な家畜を連れて旅をし、ケイヴ・フィッシャーの生息地と判っているところに近づいたら、この不運な動物なり奴隷なりをいかだから突き落とし、このモンスターの飢えをまぎらわせる。

ケイヴ・フィッシャーは体長 7 フィート（約 2.1m）、体重 400 ポンド（約 180kg）である。

ケンタウロス Centaur

このクリーチャーは熟練の戦士風の日に焼けた上半身と、なめらかな毛並みの戦馬の下半身を持つ。

ケンタウロス 脅威度 3 Centaur

経験点 800
N ／大型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御
AC 20、接触 11、立ちすくみ 18（＋ 6 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 盾、－ 1 サイズ）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6
攻撃
移動速度 50 フィート（鎧装備時 35 フィート）
近接 ロングソード＋ 5（1d8 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）、蹄（× 2）＋ 0（1d6 ＋ 1）
遠隔 スピア＋ 5（1d8 ＋ 2 ／× 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】15、**【敏】**14、**【耐】**15、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 19（対足払い 23）
特技《イニシアチブ強化》、《疾走》
技能〈威圧〉＋ 6、〈交渉〉＋ 5、〈生存〉＋ 9、〈知覚〉＋ 7、〈知識：自然〉＋ 4
言語 共通語、エルフ語、森語
その他の特殊能力 小振りの武器
生態
出現環境 温暖／森林および平地
編成 単体、2 体、一団（3 ～ 10）、部族（11 ～ 30、加えて 3 レベルの狩人 ▼ 3 および 6 レベルのリーダー 1）
宝物 標準（ブレストプレート、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、ロングソード、スピア、その他の宝物）
特殊能力
小振りの武器（変則） ケンタウロスは大型サイズだが、その上半身は中型サイズの人型生物の上半身と同じサイズである。その結果、ケンタウロスはあたかも実際のサイズよりもサイズ分類が 1 段階小さい（大抵のケンタウロスは中型サイズ）かのように武器を用いる。

伝説に名高い狩人にして熟練の戦士たるケンタウロスは半人半馬である。通常は文明の外縁部で見かけるこの禁欲的な人々は外見が非常に多彩で、その肌の色合いは一般に色濃く日焼けしたものだが近隣の地域を占める人間と大差なく、その下半身はその地方の馬の体色を譲り受けている。ケンタウロスの髪と目は暗い色合いになりがちで顔立ちは扁平な傾向があるが、ケンタウロスの身体の全体的なかさばり具合はその下半身と似通っている馬の大きさに影響される。従って、平均的なケンタウロスの身長は 7 フィート（約 2.1m）を超え、体重は 2,000 ポンド（約 900kg）以上あるが、やせ気味な平原の走り手からたくましい山岳の狩人まで、地域によって様々な違いがある。典型的なケンタウロスはおよそ 60 歳まで生きる。

他の種族と距離を置き、同族同士ですら争うケンタウロスは、近代世界をゆっくりとしか受け入れようとしない、古い種族である。大多数のケンタウロスは広い平原や気味の悪い森の外れをさまよう部族単位で暮らしているが、先祖代々の孤立主義者の道を捨て去り世界のもっと開かれた都市と共に歩むことにした者も大勢いる。大抵、そういった自由奔放なケンタウロスは追放者と見なされ、自分の部族からは爪弾きにされるため、決断は重いものとなっている。しかし、稀なことではあるが、先進的な指導者の下にある部族全体が、他の人型生物の共同体と交易したり同盟関係を結んだりするようになることもある。こうしたことは典型的にエルフと行なわれることが多いが、時にはノームとだったり、稀に人間やドワーフと行なわれることもある。だが、多くの種族はケンタウロスに警戒の念を抱いたままで、これはなわばり意識の強い獣人の伝説や、愚かな開拓者や拡張主義の国々とケンタウロスの間で定期的に生じる暴力的な遭遇によるところが大きい。

コアトル Couatl

この大きな蛇は多くの色が入り交じる翼と目を持ち、その目は強い意志を抱いて明滅している。

コアトル 脅威度 10 Couatl

経験点 9,600

LG ／大型サイズの来訪者（原住）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー；〈知覚〉＋ 23

防御

AC 22、接触 13、立ちすくみ 18（＋ 3【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）

hp 126（12d10 ＋ 60）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 14

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき＋ 16（1d8 ＋ 7、加えて " つかみ " および " 毒 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 締めつけ（1d8 ＋ 7）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）

常時：ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・ロー

回数無制限：イセリアル・ジョーント（術者レベル 16 レベル）、インヴィジビリティ 、ディテクト・ソウツ（DC15）、プレイン・シフト（DC20）

修得呪文（術者レベル 9 レベル）

4 レベル（4 回／日）：チャーム・モンスター（DC17）、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

3 レベル（7 回／日）：ガシアス・フォーム 、サモン・モンスター III 、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

2 レベル（7 回／日）：イーグルズ・スプレンダー 、キュア・モデレット・ウーンズ 、サイレンス 、スコーチング・レイ（DC15）

1 レベル（7 回／日）：エンデュア・エレメンツ 、オブスキュアリング・ミスト 、トゥルー・ストライク 、プロテクション・フロム・ケイオス 、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：オブスキュアリング・ミスト 、ステイビライズ 、デイズ 、ディスラプト・アンデッド 、ライト 、リード・マジック 、レイ・オヴ・フロスト 、レジスタンス

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 18（組みつき＋ 22）；**CMD** 32（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《呪文威力強化》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《物質要素省略》B

技能〈軽業〉＋ 18、〈交渉〉＋ 18、〈呪文学〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 15、〈生存〉＋ 16、〈知覚〉＋ 23、〈知識：宗教〉＋ 12、〈知識：神秘学〉＋ 9、〈はったり〉＋ 9、〈飛行〉＋ 20、〈魔法装置使用〉＋ 18

言語 天上語、共通語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 暑熱／森林

編成 単体、2 体、小編成（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

呪文　コアトルは 9 レベルのソーサラーとして呪文を発動する。コアトルは修得呪文を、通常通りのソーサラー呪文リストの呪文だけでなく、クレリック呪文リストからも呪文を選ぶことができる。クレリック呪文は、コアトルにとって秘術呪文と見なされる。従って、コアトルはこれらの呪文を発動するために信仰焦点具を必要としない。

毒（変則） 噛みつき－致傷型；頑健セーヴ・DC16；頻度 1 回／分（10 分間）；効果 1d4【筋】；治療 2 回連続のセーヴ成功。この DC は【耐久力】に基づいている。

コアトルは秩序と善の神々の従者である。だが、中には何らかの偉大なる存在のために独自に動いているものもいる。その叡智と美しさを敬われ賞賛されるコアトルは、定命のものたちが正しき道を歩み悪（特に、次元間を移動することが知られているものたち）と戦うことにその力を用いるよう舵を取らんとしている。コアトルの中には孤立した共同体によって慈悲深き神々と見なされている者もいるが、ほとんどのコアトルは神であるかのようにふるまうなどという考えにはひるんでしまう。こうした共同体が隣人らと平和と協調の道を歩むように導いたり丸め込んだりできるため、コアトルはそういった思い違いを続けることを許容している。コアトルの体長は約 12 フィート（3.6m）、翼を広げた幅は約 15 フィート（4.5m）になる。体重は 1,800 ポンド（約 810kg）である。

（原住）の来訪者であるコアトルは食事をとらなければならない。コアトルは本物のスネーク（蛇）と同じく、哺乳類や鳥類などの食べ物を好むが、コアトルは悪の人型生物を食べることでも知られている。

狩りよりも計画を推し進めることに時間を費やしたいコアトルは、食事の申し出をありがたく受け入れる。特に、その食事が小さなボア（猪）や大きな猟鳥である場合には。

コアトルは時おり、自分のために尽力してみせた冒険者や冒険者のパーティに対し、鮮やかな色合いの羽を 1d4 本そのグループに贈ることで好意を示す。そのようにして自由意志の下に贈られた羽が追加の物質要素として用いられた場合、呪文の使い手の求める助力にコアトルが賛同するなら、呪文の使い手は プレイナー・アライ を発動して、本来必要な gp などの高価な返礼を支払わずとも特定のコアトルを召喚することができる

ゴースト Ghost

この幽霊のようなぞっとする人影は空中を静かに滑るように進み、堅い物があってもそれが存在していないかのように通り抜けてゆく。

ゴースト 脅威度 7 Ghost

経験点 3,200
人間の 7 レベル・アリストクラートのゴースト
CE ／中型サイズのアンデッド（人型生物の変性種、非実体状態）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 18
防御
AC 17、接触 17、立ちすくみ 15（＋ 1【敏】、＋ 1 回避、＋ 5 反発）
hp 73（7d8 ＋ 42）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 7
防御的能力 エネルギー放出抵抗＋ 4、非実体、黄泉がえり；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
攻撃
移動速度 飛行 30 フィート（完璧）
近接 腐敗の接触＋ 6（7d6、**頑健**・DC18・半減）
特殊攻撃 恐ろしきうめき声（DC18）
一般データ
【筋】—、**【敏】**12、**【耐】**—、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 5；**CMD** 22
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《神速の**反応**》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 10、〈知覚〉＋ 18、〈知識：貴族〉＋ 10、〈知識：歴史〉＋ 10、〈飛行〉＋ 9；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉、＋ 8〈知覚〉
言語 共通語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 NPC の装備品

事実であれそう見なされているのであれ何らかの重大な不正のために魂が安らぐことかなわぬならば、そのものは時にゴーストとして舞い戻ることがある。そういった存在は永劫の苦悶のうちにあり、肉の身を失い物事を正しく整えることができない。ゴーストはどのような属性であってもよいが、大多数の者は強烈な激怒と憎悪の思いから生者の世界にしがみついており、それ故に混沌にして悪の属性である。善属性や秩序属性のクリーチャーのゴーストであっても、死後は憎悪に満ちあふれ残酷になる。

この書に収録された大抵のモンスター以上に、ゴーストは強烈で詳細な背景によって恩恵を受ける。このキャラクターはなにゆえゴーストになったのか？　このゴーストにまつわる伝説はどんなものが？　ゴーストとの遭遇がまったくのだしぬけに起こることなどあってはならない。レイスやスペクターなど、その程度の役割にふさわしい非実体のアンデッドなら他にいくらでもいる。ゴーストとの適正な遭遇とは、下位のしもべやアンデッドの霊の顕現で積み上げた長丁場の緊張を経た後のクライマックス・シーンであるべきだ。上記サンプルのゴーストは不貞の恋人に殺害された人間の王女のゴーストである。彼女は恋人と争った挙句、恋人によって鎖でがんじがらめにされて城の井戸に投げこまれ、そこで溺れ死んだ。このゴーストの能力はこの背景にふさわしいように選ばれている。そして、これはただの NPC クラスだけでどれほど強力な悪役が作れるかを示している。クラス・レベルを有するクリーチャーや有用な種族能力を持つクリーチャーにこのテンプレートを適用することにより、もっと強力なゴーストすら作ることができる。

ゴーストになるとき、そのゴーストは生前特に大切にしていたアイテムの非実体版の“複製品”を（基のアイテムが別のクリーチャーの所持品になっていなければ）保持する。その装備品はそのゴーストに対して通常通りに効果を表すが、物質界の物体やクリーチャーに対しては害を与えることなく素通りする。しかし、＋ 1 以上の魔法の強化ボーナスのある武器は物質界のクリーチャーを傷つけることができる。ただし、こうした攻撃には、武器が ゴースト・タッチ武器 でない限り、50%の確率でしかダメージを与えない。ゴーストは、ゴースト・タッチ 能力を有する盾や鎧しか使用できない。

基のアイテムは、ゴーストの肉体と同様、物質界に残されている。もしも他のクリーチャーが基のアイテムを奪ってしまえば、非実体の複製品は消えうせる。これは間違いなくゴーストを怒らせ、ゴーストはそのアイテムを元の場所に取り戻す（そしてアイテムが再び使えるようになる）まで止まらない。

ゴーストの作成

“ ゴースト ” は生きているどんなクリーチャーにも付加できる後天性テンプレートである。基となるクリーチャー（以下 “ 基本クリーチャー ” と呼ぶ）は少なくとも 6 の【魅力】値を持っていなければならない。ゴーストは、以下に挙げる点を除いて、基本クリーチャーのデータと特殊能力をそのまま使用する。

脅威度：基本クリーチャー＋ 2。

種別：基本クリーチャーの種別はアンデッドに変化する。基本攻撃ボーナス、セーヴ、技能ポイントは再計算しないこと。また、（非実体）の副種別が付く。

アーマー・クラス：ゴーストは【魅力】修正値に等しい反発ボーナスを得る。基本クリーチャーの外皮ボーナス、［力場］効果かゴースト・タッチ・アイテムによるものでなければ、鎧ボーナスおよび盾ボーナスも失われる。

ヒット・ダイス：基本クリーチャーの持つ種族 HD はすべて d8 となる。クラス・レベルによるヒット・ダイスはすべて変化せずに残る。ゴーストはボーナス・ヒット・ポイントを決定する際に（【耐久力】修正値の代わりに）【魅力】修正値を使用する。

防御的能力：ゴーストは基本クリーチャーの防御能力をすべて保持する。実体がないと働かないような防御能力も持ち続ける。ゴーストは “ エネルギー放出に対する抵抗＋ 4”、“ 暗視 60 フィート ”、（非実体）の能力、アンデッドの種別特徴によって得られるすべての完全耐性を得る。ゴーストは “ 黄泉がえり ” 能力も得る。

黄泉がえり（超常）：大抵の場合、ゴーストを単純な戦闘によって破壊し去ることは困難である。“ 破壊された ” 霊魂はおおむね 2d4 日でよみがえってくる。最も強力な呪文をもってしても、一時的な解決にしかならないことが多い。永久的にゴーストを破壊する唯一の方法は、その存在する理由を探り出して、ゴーストが安らかな眠りにつけずにいる原因を正すことである。的確な方法はそれぞれの霊魂により異なり、多くの調査を必要とする。GM はそれぞれのゴーストごとに具体的な方法を決めるべきである。

移動速度：基本クリーチャーがもっと良い飛行移動速度を有していない限り、ゴーストは生前の移動速度を失って飛行移動速度 30 フィート（機動性：完璧）を得る。

近接および遠隔攻撃：ゴーストは基本クリーチャーの攻撃方法をすべて失う。生きていた頃に武器を用いることができたのであれば、ゴーストとしてゴースト・タッチ武器を用いることができる。

特殊攻撃：ゴーストは基本クリーチャーの特殊攻撃をすべて保持するが、物理的に物と物が触れあわねばならないような攻撃は作用を及ぼさない。さらに、ゴーストは脅威度 3 ごとに以下のリストにあるゴースト特殊攻撃を 1 つ得る（最低 1 つ、最初に選ぶ能力は “ 腐敗の接触 ” でなければならない）。ゴーストの特殊攻撃に対するセーヴの DC は、特記なき限り、（10 ＋ゴーストの HD の 1/2 ＋ゴーストの【魅力】修正値）である。GM 判断で、これら以外の追加のゴースト能力をデザインしてもよい。

恐ろしきうめき声（超常）：ゴーストは身動きもままならぬほどの恐怖にもがき苦しみながら死亡した。ゴーストは 1 標準アクションとして恐ろしいうめき声を上げることができる。30 フィート拡散の範囲内にいるすべての生きているクリーチャーは意志セーヴを行なわなければならず、失敗すると 2d4 ラウンドの間、恐慌状態に陥る。これは［音波］、［精神作用］の［恐怖］効果である。このうめき声に対するセーヴに成功したクリーチャーは、以後 24 時間、同じゴーストのうめき声には影響されない。

テレキネシス（超常）：ゴーストの死は物理的に大怪我をしたことによる。1d4 ラウンドごとに 1 回、1 標準アクションとして、ゴーストは テレキネシス（術者レベルは 12 かゴーストの HD のうち、どちらか高い方）を使用できる。

能力値吸収の接触（超常）：ゴーストは狂気や疾病のうちに死亡した。ゴーストは命中時にゴーストが選んだいずれか 1 つの能力値から 1d4 ポイント吸収する接触攻撃を得る。攻撃が命中するごとに、ゴーストは受けたダメージが 5 ポイント回復する。“ 能力値吸収の接触 ” を行なう場合、ゴーストは通常の “ ゴーストの接触攻撃 ” を使用することはできない。

憑霊（超常）：生者に対するゴーストのねたみようははなはだしいものがある。1 ラウンドに 1 回、ゴーストはその体を物質界のクリーチャーに同化させることができる。この能力は マジック・ジャー の呪文（術者レベルは 10 かゴーストの HD のうち、いずれか高い方）と同様に扱うが、“ 魔法の壷 ” を必要としない点が異なる。この能力を使用するには、ゴーストは目標に隣接していなければならない。目標は意志セーヴに成功すればこの攻撃に抵抗できる。セーヴに成功したクリーチャーは、以後 24 時間、同じゴーストの憑霊に対する完全耐性を得る。

腐敗の凝視（超常）：ゴーストは歳月や暴力によって二目と見られぬ姿になっており、距離 30 フィートの、2d10 ダメージと 1d4【魅力】ダメージを与える凝視攻撃を得る。頑健セーヴに成功すると【魅力】ダメージを無効化できるが、hp ダメージは無効化できない。

腐敗の接触（超常）：すべてのゴーストはこの非実体の接触攻撃を得る。1 標準アクションとしてゴーストの非実体の体の一部が敵の体を通り抜けることにより、ゴーストは（ゴーストの脅威度× 1d6）ぶんのダメージを与える。このダメージは負のエネルギー・ダメージではない。このダメージは超常的な加齢による物理的な傷と痛みいう形で顕現する。魔法的な加齢効果に対する完全耐性を持つクリーチャーはこのダメージに対しても完全耐性を持つ。そうでなければこのダメージはあらゆるダメージ減少を克服する。頑健セーヴに成功すると、与えられるダメージは半分になる。

能力値：【魅力】＋ 4；（非実体）のアンデッド・クリーチャーであるゴーストは【筋力】も【耐久力】も持っていない。

技能：ゴーストは〈隠密〉判定と〈知覚〉判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。ゴーストは常に〈威圧〉、〈隠密〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈知識：宗教〉、〈知識：神秘学〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈変装〉をクラス技能として扱う。その他は基本クリーチャーと同じ。

ゴーレム Golem

ゴーレムは魔法の力を用いて作られた自動人形であり、恐ろしい力を有する。ゴーレムは自律能力を与えている力の性質ゆえに他の人造とは一線を画している。ゴーレムはエレメンタルの霊によってその魔法的生命を得ているのだ。通常、この霊はアース・エレメンタルのものである。ゴーレムを作成する過程は、つまりこの霊を無理やり人口の体に封じ込め、作成者の意志に従わせるというものである。

精神を持たないため、作成者の命令がなければゴーレムは何もしない。明解な指示には従うが、複雑な戦術や戦略をとることはできない。ゴーレムが作成者から 60 フィート以内にいて作成者の言動を見聞きできる場合に限り、作成者はゴーレムに命令を下すことができる。命令されなければ、ゴーレムは普通は最後に受けた指示に最善を尽くして従う。ただし攻撃を受けたなら反撃する。作成者はゴーレムに簡単な命令を与えて、自分がいないときの行動を指示することもできる。作成者はゴーレムに対し、自分以外の特定の人物の命令に従えと命じることができる。ただし作成者は、自分の作ったゴーレムに対しては、「私だけに従え」と命じることで、いつでも制御を自分の手に取り戻すことができる。

ゴーレムの作成

ゴーレムの作成コストは、ゴーレムの物理的な体の費用と、作成時に用いる物質と呪文構成要素の全費用を含むものである。各ゴーレムの項目には、必要な物質と全作成コストの具体的な詳細が書かれている。

注意：各項目に記述のある典型的なゴーレムよりもヒット・ダイスの多いゴーレムの市価は、その種の標準的な HD 数を超える追加の 1HD ごとに＋ 5,000gp される。また、ゴーレムのサイズ分類が上昇するなら、さらに＋ 50,000gp される。簡単なテンプレートのアドヴァンスト・テンプレートを持つゴーレムを作ると、作成コストが＋ 15,000gp される。

シールド・ガーディアン Shield Guardians

充分な才能と資産と霊感を持つ呪文の使い手は、シールド・ガーディアン（盾なる守護者）として知られる特別な種類のゴーレムを作成できる。純ゴーレムはどれもシールド・ガーディアンとして作成できるが、そうするかどうかはゴーレムの作成中に選択しなければならない。完成したゴーレムを後からシールド・ガーディアンに " アップグレード " させることはできない。

シールド・ガーディアンは護衛として仕えるようデザインされている。シールド・ガーディアンは作成時に、そのシールド・ガーディアン自体と同時に（かつ作成コストの一部で）作成された魔法のアミュレット（お守り）に同調される。それ以降、そのアミュレットの着用者を主人と見なし、（そうしないよう特に命じられない限り）その人物を守り、どこであろうと付き従う。シールド・ガーディアンのアミュレットが破壊されると、そのシールド・ガーディアンは新たなアミュレットが作成されるまで機能しなくなる。着用者は死んだがアミュレットは無傷だった場合、シールド・ガーディアンは最後に与えられた命令を遂行する。

シールド・ガーディアンは主人の口頭での命令に最善を尽くして従う。ただし、戦闘と、防御と、単純な肉体労働以上のことは不得手である。また、特定の時期や特定の条件が満たされた時に特定の作業を行うよう調整しておくこともできる。アミュレットの着用者はどれほど遠くからでもシールド・ガーディアンを呼ぶことができ、呼ばれたシールド・ガーディアンは同じ次元界にいる限りやって来る。

シールド・ガーディアンは基になったゴーレム（以下これを " 基本ゴーレム " と呼ぶ）と同じデータを持つが、以下に挙げる追加のその他の特殊能力を持つ。シールド・ガーディアンの脅威度は基になったゴーレムの脅威度＋ 2 に等しい。

高速治癒（変則）シールド・ガーディアンは " 高速治癒 5" を持つ。

護衛（変則）そうするよう命じられれば、シールド・ガーディアンはアミュレットの着用者を守るように動く。アミュレットの着用者に対するすべての攻撃は、シールド・ガーディアンが主人と隣接している場合、－ 2 のペナルティを被る。

シールド・アザー（擬呪）シールド・ガーディアンのアミュレットの着用者は、シールド・ガーディアンから 100 フィート以内にいれば、この防御能力を起動することができる。同名の呪文と同様、アミュレットの着用者が受けるはずだったダメージの半分をシールド・ガーディアンに移す（この能力は本来の呪文が与えてくれる AC とセーヴへのボーナスを与えてくれない）。このようにして移されたダメージは、ゴーレムが有する（完全耐性やダメージ減少などの）あらゆる防御能力を克服する

主人発見（超常）同じ次元界にいる限り、シールド・ガーディアンは自分のアミュレットの着用者を見つけることができる（シールド・ガーディアンが呼ばれた後にアミュレットが外されたなら、そのアミュレットの方を見つける）。

呪文蓄積（擬呪）シールド・ガーディアンは他のクリーチャーが自分に向けて発動した 4 レベル以下の呪文 1 つを蓄積することができる。命じられるか、あらかじめ決められた状況になったら、シールド・ガーディアンはこの呪文を " 発動 " する。こうして使用してしまったら、別の呪文（や再び同じ呪文）を蓄積することができる。

制御下（変則）アミュレットの着用者が 30 フィート以内にいる限り、狂暴化能力を持つシールド・ガーディアンが狂暴化することはない。

作成：シールド・ガーディアンの基本材料コストは、基本ゴーレムのコストに加えて 25,000gp かかる。このクリーチャーの主人は自分でシールド・ガーディアンの身体を組み立てることもできるし、人を雇ってこの仕事をさせることもできる。身体を作るのに必要な〈製作〉判定の DC は、基本ゴーレムの種の通常の DC に＋ 4 される。同調させるアミュレットも同時に作られ、こちらのコストはシールド・ガーディアンの合計コストに加えて 20,000gp かかる。身体を造ったなら、シールド・ガーディアンは長い魔法の儀式によって自律行動能力を与えられる。これには特別に用意した実験室または作業室が必要であり、そうした部屋は錬金術師の実験室に似ており、建てるのに 500gp かかる。このクリーチャーの身体を自分で作るなら、作成者は身体の組み立てと儀式を同時に行なうことができる。作成者は基本ゴーレムの作成に最低限必要な術者レベルよりも少なくとも 2 レベル高い術者レベルを持っていなければならない。さらに、以下に挙げる呪文が基本ゴーレムの必要条件に追加される：ディサーン・ロケーション 、シールド あるいは シールド・アザー 。

ゴーレム：クレイ・ゴーレム Golem, Clay

この重たげに動く人形は軟らかな粘土を彫り刻んで作ったもの。汚らしいぼろ切れと粗末な装身具を身にまとい、その顔立ちはおおまかに人型をしているにすぎない。

クレイ・ゴーレム 脅威度 10 Clay Golem

経験点 9,600

N ／大型サイズの人造

イニシアチブ ー 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 24、接触 8、立ちすくみ 24（ー 1【敏】、＋ 16 外皮、ー 1 サイズ）

hp 101（13d10 ＋ 30）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 4

DR 10 ／アダマンティンおよび殴打；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＋ 19（2d10 ＋ 7、加えて " 呪いの傷 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 狂暴化、ヘイスト

一般データ

【筋】 24、**【敏】** 9、**【耐】** ―、**【知】** ―、**【判】** 11、**【魅】** 1

基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 21；**CMD** 30

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、徒党（2 ～ 4）

宝物 なし

特殊能力

狂暴化（変則） クレイ・ゴーレムが戦闘に入った場合、ゴーレムの中のエレメンタルの霊が制御下から離れ、ゴーレムが狂暴化する可能性がある。最初のラウンドは 1%、以後 1 ラウンドごとに 1%ずつ増えてゆく。ゴーレムを 1 分間休ませれば、狂暴化の可能性を 0%に戻せる。制御を失ったゴーレムは、めくらめっぽうに暴れだし、最も手近にいる生きているクリーチャーを攻撃する。間合いの範囲内にクリーチャーがいなければ、自分よりサイズ分類の小さな物品を何か破壊する。ひとたびクレイ・ゴーレムが狂暴化したなら、既知のいかなる手段によっても、制御を取り戻すことはできない。

呪いの傷（変則） クレイ・ゴーレムの与えたダメージは自然治癒しないうえ、魔法的な治癒にも抵抗する。クレイ・ゴーレムからダメージを受けたクリーチャーに対して魔法的な治癒を使用しようとするキャラクターは、DC26 の術者レベル判定を行なわなければならず、失敗するとその治癒は傷ついたキャラクターに対しては何の効果もない。

ヘイスト（超常） クレイ・ゴーレムは 1 日に 1 回、フリー・アクションで、自分を加速状態にできる。ただし戦闘に参加して 1 ラウンド以上経った後に限る。効果は ヘイスト 呪文と同じだが、持続時間は 3 ラウンドである。

魔法に対する完全耐性（変則） クレイ・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて一部の呪文および効果はクレイ・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする（以下に詳述）。

- ムーヴ・アース の呪文はクレイ・ゴーレムを 120 フィート後退させ、3d12 ポイントのダメージを与える。セーヴ不可。
- ディスインテグレイト の呪文はクレイ・ゴーレムを 1d6 ラウンドの間（ちょうど スロー 呪文のように）減速状態にし、1d12 ポイントのダメージを与える。セーヴ不可。
- アースクウェイク の呪文をクレイ・ゴーレムに直接かければ、クレイ・ゴーレムは次の自分のターンには移動ができず、5d10 ポイントのダメージを受ける。セーヴ不可。
- ［酸］ダメージを与える魔法の攻撃は、クレイ・ゴーレムに対しては、本来与えるはずのダメージ 3 ポイントにつき、あべこべに 1 ポイントのダメージを回復させる。この治癒によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまうようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。クレイ・ゴーレムは［酸］ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。

クレイ・ゴーレム（粘土のゴーレム）は金属か堅い革を腰回りに巻いている以外、服は何も着ていない。身長は 8 フィート（約 2.4m）を超え、体重は 600 ポンド（約 270kg）である。

作成法

クレイ・ゴーレムの体は、重さ 1,000 ポンド（約 450kg）以上の 1 個の粘土の塊から彫り出して造り、これを 1,500gp 相当の珍しい油と粉末を用いて処理せねばならない。

クレイ・ゴーレム

術者レベル 11；**市価** 41,500gp

作成要項

前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクツ 、コミューン 、プレイヤー 、ブレス 、リザレクション 、作成者は**術者レベル** 11 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉ないし〈製作：陶芸〉DC16；**費用** 21,500 gp

ゴーレム：フレッシュ・ゴーレム Golem, Flesh

体の部分部分を太いひもや鋼線や金属の留め金で縫い合わせて造ったぞっとするような怪異は、おぞましき命を得てガクガクとよろめいている。

フレッシュ・ゴーレム 脅威度 7 Flesh Golem

経験点 3,200
N ／大型サイズの人造
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 20、接触 8、立ちすくみ 20（－ 1【敏】、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）
hp 79（9d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 3
DR 5 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 13（2d8 ＋ 5）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 狂暴化
一般データ
【筋】 20、**【敏】** 9、**【耐】** —、**【知】** —、**【判】** 11、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 24
言語 なし
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、徒党（2 ～ 4）
宝物 なし
特殊能力
狂暴化（変則） フレッシュ・ゴーレムが戦闘に入った場合、ゴーレムの中のエレメンタルの霊が制御下から離れ、ゴーレムが狂暴化する可能性がある。最初のラウンドは 1%、以後 1 ラウンドごとに 1%ずつ増えてゆく。制御を失ったゴーレムは、めくらめっぽうに暴れだし、最も手近にいる生きているクリーチャーを攻撃する。間合いの範囲内にクリーチャーがいなければ、自分よりサイズ分類の小さな物品を何か破壊する。それからさらなる破壊を求めて移動を続けるのである。ゴーレムの作成者は、もし 60 フィート以内にいれば、ゴーレムにきっぱりと明瞭に語りかけ、制御を取り戻そうとすることができる。DC19 の【魅力】判定に成功すれば制御を取り戻せる。ゴーレムを 1 分間休ませれば、狂暴化の可能性を 0%に戻せる。
魔法に対する完全耐性（変則） フレッシュ・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて一部の呪文および効果はフレッシュ・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする（以下に詳述）。

- ［火］ダメージないし［冷気］ダメージを与える魔法の攻撃は、フレッシュ・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間（ちょうど スロー 呪文のように）減速状態にする。セーヴ不可。
- ［電気］ダメージを与える魔法の攻撃は、フレッシュ・ゴーレムにかかっている減速効果を解除し、本来与えるはずのダメージ 3 ポイントにつき、あべこべに 1 ポイントのダメージを回復させる。この治癒によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまうようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。フレッシュ・ゴーレムは［電気］ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。

グールそこのけの死体あさりをやって人型生物の体の部分部分を盗み出し、それを縫い合わせて一個の合成体に仕立てたのが、フレッシュ・ゴーレム（肉のゴーレム）である。その死体そのものの肉は病んだ緑や黄色っぽい色合いをしている。フレッシュ・ゴーレムは作成者が望む服なら何でも身に着けるが、普通はぼろぼろのズボン一丁だけである。所持品や武器は持っていない。フレッシュ・ゴーレムは身長 8 フィート（約 2.4m）、体重は 500 ポンド（約 230kg）である。

フレッシュ・ゴーレムは話すことはできず、かすれたうなり声のようなものを発することができるだけである。間接の固い、自分の体を完全に制御できていないような足取りで歩く。

ほとんどのフレッシュ・ゴーレムは精神を持たないが、どのようにしてか生前の記憶を保持している普通ではないゴーレムの噂は絶えることがない。そういったフレッシュ・ゴーレムの頭部（従って脳も）は肉が適正に組み合わされていなければならず、（生前は）強い意志を持っていなければならない。その上さらにゴーレムの作成中に幸運と偶然が積み重なることが、そのクリーチャーの精神を保持する上で実に重要であるように思われる。フレッシュ・ゴーレムを作成する者のほとんどは自由意志を持つ被造物よりも精神を持たない奴隷をこそ欲しており、結果として知性のあるフレッシュ・ゴーレムは実に稀である。

作成法

フレッシュ・ゴーレムを構成する人体の部品は、まだそれほど腐敗していない、通常の人間の死体から取ったものでなければならない。組み立てには最低で 6 人ぶんの別々の人体が必要である。四肢に 4 人、胴体（と頭）に 1 人、脳に 1 人、時としてそれ以上の人体が必要になることもある。また、合計 500gp 相当の、特別な軟膏と体をゆわえる " たが " のようなものもひつようになる。フレッシュ・ゴーレムの作成にあたっては［悪］の補足説明の付いた呪文が必要とされることに注意。

フレッシュ・ゴーレム

術者レベル 8；**市価** 20,500gp

作成要項
前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・デッド 、ギアス／クエスト 、ブルズ・ストレンクス 、リミテッド・ウィッシュ 、作成者は**術者レベル** 8 以上でなければならない；**技能**〈製作：革細工〉ないし〈治療〉DC13；**費用** 10,500 gp

ゴーレム：アイス・ゴーレム Golem, Ice

この氷の像は常人よりも頭1つぶん背が高い。霜がその身を覆い、かみそりのように鋭い氷のかけらが四肢を飾っている。

アイス・ゴーレム 脅威度 5 Ice Golem

経験点 1,600

N／中型サイズの人造（冷気）

イニシアチブ －1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋0

防御

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（－1【敏】、＋8 外皮）

hp 53（6d10＋20）

頑健 ＋2、**反応** ＋1、**意志** ＋2

DR 5／アダマンティン；**完全耐性** 人造の特徴、［冷気］、魔法

弱点［火］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ（×2）＋9（1d6＋3、加えて 1d6［冷気］）

特殊攻撃 ブレス攻撃（20 フィートの円錐形、3d6［冷気］ダメージ、**反応**・DC13・半減、1d4 ラウンドに 1 回使用可能）、冷気（1d6）、氷の破裂

一般データ

【筋】16、**【敏】**9、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1

基本攻撃 ＋6；**CMB** ＋9；**CMD** 18

生態

出現環境 寒冷／地形問わず

編成 単体、徒党（2～4）

宝物 なし

特殊能力

冷気（変則） アイス・ゴーレムの体は強烈な冷気を発しており、アイス・ゴーレムが接触すると 1d6 ポイントのダメージを与える。アイス・ゴーレムに素手打撃か肉体武器で攻撃するクリーチャーは、自分の攻撃が命中するたびにこれと同じだけの［冷気］ダメージを受ける。

氷の破裂（変則） ヒット・ポイントが 0 になると、アイス・ゴーレムは粉々になってぎざついた氷のかけらをまき散らす。10 フィートの爆発の範囲内にいるすべてのクリーチャーは 3d6 ポイントの斬撃ダメージおよび 2d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける。DC13 の反応セーヴに成功すると、このダメージは半分になる。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

魔法に対する完全耐性（変則） アイス・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。ただし、［火］の補足説明を持つ呪文および擬似呪文能力は例外で、その場合は通常通りに作用を及ぼす。加えて一部の呪文および効果はアイス・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする（以下に詳述）。

- ［電気］ダメージを与える魔法の攻撃は、アイス・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間（ちょうど スロー 呪文のように）減速状態にする。セーヴ不可。
- ［冷気］ダメージを与える魔法の攻撃は、アイス・ゴーレムにかかっている減速効果を解除し、本来与えるはずのダメージ 3 ポイントにつき、あべこべに 1 ポイントのダメージを回復させる。この治癒によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまうようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。アイス・ゴーレムは［冷気］ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。

アイス・ゴーレム（氷のゴーレム）は彫り刻んだ氷から作られた人型の自動人形である。その外見は大ざっぱに彫られただけの氷と雪の人形から精妙巧緻な氷の彫刻や美しい結晶質の像に至るまでさまざまである。

アイス・ゴーレムは話すことはできず、氷がひび割れ爆ぜる時のような音をたてて動く。アイス・ゴーレムは身長 7 フィート（約 2.1m）、体重 500 ポンド（約 230kg）である。

作成法

アイス・ゴーレムの体は、重さ 1,000 ポンド（約 450kg）以上の 1 個の氷の塊から造り、これを少なくとも 500gp の価値がある魔法の粉末と油を用いて処理せねばならない。

アイス・ゴーレム

術者レベル 12；**市価** 18,500gp

作成要項

前提条件《人造クリーチャー作成》、アイス・ストーム、ギアス／クエスト、コーン・オヴ・コールド、チル・タッチ、レジスト・エナジー（［冷気］）、作成者は**術者レベル** 12 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉DC17；**費用** 9,500 gp

ゴーレム：アイアン・ゴーレム Golem, Iron

この鉄製の自動人形の背丈は常人の 2 倍ほどある。その重々しい足音は骨がきしむほどの威力で大地を揺るがす。

アイアン・ゴーレム 脅威度 13 Iron Golem

経験点 25,600

N ／大型サイズの人造

イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御

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

hp 129（18d10 ＋ 30）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 6

DR 15 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＋ 28（2d10 ＋ 16 ／ 19 ～ 20）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃、強力打撃

一般データ

【筋】 32、**【敏】** 9、**【耐】** —、**【知】** —、**【判】** 11、**【魅】** 1

基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 30；**CMD** 39

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、徒党（2 ～ 4）

宝物 なし

特殊能力

ブレス攻撃（超常） 1d4 ＋ 1 ラウンドごとに 1 回、フリー・アクションとして、アイアン・ゴーレムは一辺 10 フィートの立方体の有毒のガスを吐くことができる。このガス雲は 1 ラウンドの間、持続する。ゴーレムがこの雲を作り出した際にこの範囲内にいたあらゆるクリーチャー（および持続時間中にこの雲を通過するあらゆるクリーチャー）は、この雲の毒の効果に曝される。この毒はゴーレムがこのパワーを使用するたびに魔法的に生成される。ブレス攻撃－吸入型；セーヴ 頑健 19；頻度 1 ／ラウンド（4 ラウンド）；効果 1d4【耐久力】ダメージ；治療 2 回連続成功。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

魔法に対する完全耐性（変則） アイアン・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて一部の呪文および効果はアイアン・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする（以下に詳述）。

- ［電気］ダメージを与える魔法の攻撃は、アイアン・ゴーレムを 3 ラウンドの間（ちょうど スロー 呪文のように）減速状態にする。セーヴ不可。
- ［火］ダメージを与える魔法の攻撃は、アイアン・ゴーレムにかかっている減速効果を解除し、本来与えるはずのダメージ 3 ポイントにつき、あべこべに 1 ポイントのダメージを回復させる。この治癒によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまうようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。アイアン・ゴーレムは［火］ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。
- アイアン・ゴーレムは、ラスト・モンスターの攻撃や ラスティング・グラスプ 呪文などの、錆を生じさせる攻撃による効果を通常通りに受ける。

強力打撃（変則） アイアン・ゴーレムの叩きつけ攻撃は、【筋力】修正値の 1 と 1/2 倍が追加ダメージとなり、かつ 19 ～ 20 でクリティカル・ヒットになる。

アイアン・ゴーレム（鉄のゴーレム）の体は人型をしており、鉄でできている。アイアン・ゴーレムは作成者が望むどんな姿にでも彫り刻めるが、ほとんどの場合、簡素で実用的なものから儀式用の華美なものまで、何らかの鎧のような格好をしている。アイアン・ゴーレムの外装はストーン・ゴーレムのそれよりもだいぶなめらかである。アイアン・ゴーレムは時おり片手に武器を携行しているが、それを使うことはめったになく、代わりに叩きつけ攻撃をあてにしている。

アイアン・ゴーレムは身長 12 フィート（約 3.6m）、体重は約 5,000 ポンド（2.3t）である。アイアン・ゴーレムは会話することも、声のような音を出すこともできず、それとわかる匂いを発することもない。

近年では意欲が失われて実行されていないが、ある強大な古代文明ではかつて途方もない大きさと力を持つアイアン・ゴーレムの作成術を大いに誇っていた。サイズ分類が超大型を下回ることのないこの種のゴーレムは、世界でも辺鄙なところにはいまだ存在しており、愚かにも遥か昔に滅んだ帝国の命令に従っている。

作成法

アイアン・ゴーレムの体は、少なくとも 10,000gp はする希少なチンキ（生薬をアルコールで浸出した液）とともに溶解して精錬した 5,000 ポンドの鉄を彫り刻んで造る。

アイアン・ゴーレム

術者レベル 16；**市価** 150,000gp

作成要項

前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト 、クラウドキル 、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト 、リミテッド・ウィッシュ 、作成者は **術者レベル** 16 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：鎧鍛冶〉ないし〈製作：武器鍛冶〉DC21；**費用** 80,000 gp

ゴーレム：ストーン・ゴーレム Golem, Stone

この高々とそびえる石の自動人形は古めかしい鎧を着た兵士の似姿のよう。重々しいが変わらぬ歩みで動き回る。

ストーン・ゴーレム 脅威度 11 Stone Golem

経験点 12,800
N ／大型サイズの人造
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 26、接触 8、立ちすくみ 26（－ 1【敏】、＋ 18 外皮、－ 1 サイズ）
hp 107（14d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 4
DR 10 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 22（2d10 ＋ 9）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 スロー
一般データ
【筋】 28、**【敏】** 9、**【耐】** —、**【知】** —、**【判】** 11、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 24；**CMD** 33
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、徒党（2 ～ 4）
宝物 なし
特殊能力
魔法に対する完全耐性（変則） ストーン・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて一部の呪文および効果はストーン・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする（以下に詳述）。

- トランスミュート・ロック・トゥ・マッド の呪文は、アイアン・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間（ちょうど スロー 呪文のように）減速状態にする。セーヴ不可。一方、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック の呪文は、ストーン・ゴーレムの失われたヒット・ポイントを完全に回復する。
- ストーン・トゥ・フレッシュ の呪文は、実際にゴーレムの体を肉に変えてしまうことはないが、丸 1 ラウンドの間、ゴーレムのダメージ減少と " 魔法に対する完全耐性 " の両方を無効化する。

スロー（超常） ストーン・ゴーレムは 2 ラウンドに 1 回、フリー・アクションで、同名の呪文と同様の減速効果を使用できる。この効果は、ゴーレムを中心とした距離 10 フィートの爆発で、持続時間 7 ラウンド、DC17 の意志セーヴに成功すれば無効化できる。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ストーン・ゴーレム（石のゴーレム）は人型の体をしており、石でできている。細部は作成者の好みに合わせて造られることが多い。例えば、鎧を着ているように見えたり、胸板に特定の印が刻みこまれていたり、手足の石に独特の意匠がこらされていたり。ストーン・ゴーレムの頭部は兜や何らかの獣の頭部に似せて彫り込まれることが多い。石の盾や剣などの石の武器を携行しているように彫り刻んでもよいが、そうしたところでこの種の美的な選択が戦闘能力に影響することはない。

大抵のゴーレムと同様に、ストーン・ゴーレムは会話することはできず、動く際に石と石がこすれ合う音を立てる以外に音を発することもない。ストーン・ゴーレムは身長 9 フィート（約 2.7m）、体重は 2,000 ポンド（約 0.9t）ほどである。

作成法

ストーン・ゴーレムの体は、少なくとも 3,000 ポンド（約 1.4t）の重さのある、1 個の堅固な（花崗岩などの）石塊から彫り出して造る。石は最上のものでなければならず、5,000gp かかる。

ストーン・ゴーレム

術者レベル 14；**市価** 105,000gp

作成要項
前提条件《人造クリーチャー作成》、アンティマジック・フィールド 、ギアス／クエスト 、シンボル・オヴ・スタニング 、リミテッド・ウィッシュ 、作成者は**術者レベル** 14 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉ないし〈製作：石工〉DC19；**費用** 55,000 gp

ゴーレム：ウッド・ゴーレム Golem, Wood

この人間並みの大きさの自動人形は木の端材でできた粗末なつくりの人型生物の人形のように見える。

ウッド・ゴーレム 脅威度 6 Wood Golem

経験点 2,400
N ／中型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 19、接触 13、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 6 外皮）
hp 64（8d10 ＋ 20）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 5
DR 5 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 12（2d6 ＋ 4）
特殊攻撃 棘の射出
一般データ
【筋】18、**【敏】**17、**【耐】**25 **【知】**—、**【判】**17、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 12；**CMD** 25（対足払い 30）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、徒党（24）
宝物 なし
特殊能力
魔法に対する完全耐性（変則） ウッド・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。ただし［火］の補足説明を持つ呪文は例外で、その場合は通常通りに作用を及ぼす。加えて一部の呪文および効果はウッド・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする（以下に詳述）。

- ウォープ・ウッド や ウッド・シェイプ の呪文は、ウッド・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間（ちょうど スロー 呪文のように）減速状態にする。セーヴ不可。
- リペル・ウッド の呪文はウッド・ゴーレムを 60 フィート後退させ、2d12 ポイントのダメージを与える。セーヴ不可。
- ［冷気］ダメージを与える魔法の攻撃は、ウッド・ゴーレムにかかっている減速効果を解除し、本来与えるはずのダメージ 3 ポイントにつき、あべこべに 1 ポイントのダメージを回復させる。この治癒によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまうようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。ウッド・ゴーレムは［冷気］ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。

棘の射出（超常） 1d4 ＋ 1 ラウンドに 1 回、フリー・アクションとして、ウッド・ゴーレムは半径 20 フィートの爆発の範囲内に自分の体からかみそりのように鋭い木の破片を雨あられと撃ち出す。この範囲内にいるすべてのクリーチャーは 6d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける（反応・半減、DC14）。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ウッド・ゴーレムは希少な木を彫り込み、間接のある四肢を持つ大まかに人型をした体に組み上げて造る。作成者は普通、一見して明らかなように作成の一環として、材木や未加工の木でできた個々の部品と共に体をほとんど未完成のままにしておく。ウッド・ゴーレムは身長 6.5 フィート（約 2m）、体重 400 ポンド（約 180kg）である。

作成法

ウッド・ゴーレムの部品は、上質の木の塊を組み上げたものに、少なくとも 300gp の価値のある希少な粉末と挽いて砕いた薬草を振りかけて造る。

ウッド・ゴーレム

術者レベル 12；**市価** 19,300gp

作成要項
前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクツ 、アラーム 、ギアス／クエスト 、キャッツ・グレイス 、リミテッド・ウィッシュ 、作成者は**術者レベル** 12 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：大工〉DC17；**費用** 8,800 gp

コッカトリス Cockatrice

このぞっとする鳥型クリーチャーはやせ細った雄鶏の胴体と、コウモリの翼と、長くて鱗のある尻尾を持つ。

コッカトリス 脅威度 3 Cockatrice

経験点 800

N ／小型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 11（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 サイズ）

hp 27（5d10）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＋ 9（1d4 － 2、加えて " 石化 "）

一般データ

【筋】6、**【敏】**17、**【耐】**11、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 2；**CMD** 16

特技《回避》、《技能熟練：知覚》、《武器の妙技》

技能〈知覚〉＋ 10、〈飛行〉＋ 6

生態

出現環境 温暖／平地

編成 単体、2 体、小編成（3 ～ 5）、編隊（6 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

石化（超常） コッカトリスの噛みつきは肉を石灰化させ硬化させる。何度も噛みつけば生きているクリーチャーを化石化させ石とすることもできる。コッカトリスの噛みつき攻撃によってダメージを受けるたびに、クリーチャーは DC12 の頑健セーヴを行なわなければならず、失敗すると肉と骨がこわばり硬くなってしまい、1d4 ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。噛みつきを受けたクリーチャーの外皮ボーナスがこのゆるやかな石化によって変化することはない。コッカトリスの噛みつき攻撃によって【敏捷力】が 0 になったクリーチャーは直ちに、あたかも フレッシュ・トゥ・ストーン 呪文によって石化されたかのように、完全に石になってしまう。毎日、このようにしてコッカトリスに石化されたクリーチャーは DC12 の新たな頑健セーヴを試みることができ、成功すると石化から回復する。セーヴに成功した時点で、犠牲者は【敏捷力】1 の状態で生身の身体に戻る。これ以後は通常通りに自然治癒か魔法によって【敏捷力】を最大値まで回復することができる。しかし、石化したクリーチャーがこの頑健セーヴに連続で 3 回失敗した後は、石化状態は永続的なものになる。魔法によって生身の身体に回復したクリーチャーは、コッカトリスの噛みつきによって生じた【敏捷力】ダメージは取り除かれるが、それ以外の原因による既存の【敏捷力】ダメージが回復することはない。コッカトリスは自分自身や別のコッカトリスの石化能力には完全耐性があるが、それ以外の石化攻撃はコッカトリスにも通常通りに効果が及ぶ。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

愚かで悪意に満ち嫌悪を抱かせるコッカトリスは、肉を石に変えるその魔法的能力のせいで他のクリーチャーからは敬遠されている。言い伝えによると、最初のコッカトリスはコッカレル（若い雄鶏）が産んでトード（ヒキガエル）が抱卵した卵から孵化したという。この話の真偽はさておき、今日のコッカトリスは、1 ダースほどのけたたましく鳴くクリーチャーが行き当たりばったりで掘りぬいた身の毛もよだつ不潔な巣窟で繁殖する。こうした群れでは雄の方が雌よりもずっと数が多く、肉襞ととさかだけで見分けられる。典型的なコッカトリスはちょうど 2 フィート（約 0.6m）を超えるくらいの体高で、体重は 5 ポンド（約 2.3kg）である。

コッカトリスの食事は主に種と石化した虫よりなる。都合のいいことに、こうした食事はこのクリーチャーの砂のうの中で、胃石として、またすり潰された後は栄養分として、二重に役に立ってくれる。コッカトリスは脅威を感じたあらゆるものから憤然となわばりを守る。巣窟を作るのによい新しい場所を探してあてどなくさまよっているならず者の雄が時に人型生物と不意に出くわすこともあり、痛烈な結末につながる。

他のクリーチャーを石に変えるコッカトリスの奇妙な能力は、このクリーチャーの最大の防御手段であり、コッカトリスの巣にはきまって石化した敵の残骸が散らばっている。だが、皮肉な運命のなりゆきで、ウィーゼル（イタチ）やフェレットはこの効果に対する完全耐性を持っているようで、この種の動物はよくコッカトリスの巣にこっそり忍び入って卵を食べてしまうらしい。知られざる理由により、コッカトリスはごく普通の雄鶏を恐れると同時に怒りに駆られ、雄鶏と対決する際は同じ確率で逃げるか戦うかするようである。

ゴブリン Goblin

このクリーチャーの背丈はかろうじて 3 フィートに届くかといったところで、そのやせっぽちな人型生物の身体は、幅広で見苦しい頭部のせいで小さく見える。

ゴブリン 脅威度 1/3 Goblin

経験点 135

ゴブリンの 1 レベル・ウォリアー

NE ／小型サイズの人型生物（ゴブリン類）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉－ 1

防御

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

hp 6（1d10 ＋ 1）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** － 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード＋ 2（1d4 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ショートボウ＋ 4（1d4 ／× 3）

一般データ

【筋】11、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**10、**【判】**9、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12

特技《イニシアチブ強化》

技能〈隠密〉＋ 10、〈騎乗〉＋ 10、〈水泳〉＋ 4；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈騎乗〉

言語 ゴブリン語

生態

出現環境 温暖／森林および平地（通常は沿岸地方）

編成 徒党（4 ～ 9）、戦闘集団（10 ～ 16、いずれもゴブリン・ドッグに騎乗）、部族（17 ＋、加えてその 100%の人数の非戦闘員；成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1；4 ～ 5 レベルの副官 1 ～ 2；6 ～ 8 レベルのリーダー 1；およびゴブリン・ドッグ 10 ～ 40、ウルフ、またはウォーグ）

宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、木製ライト・シールド、ショート・ソード、ショートボウとアロー 20 本、その他の宝物）

ゴブリンは洞窟、アザミやイバラの大きく深い藪の中、他者が建ててしかる後に廃棄した建造物に住むのを好んでいる。独自の建物を建てるほどの意欲を持ち合わせているゴブリンは極めて少ない。ゴブリンはより文明化された種族が捨てたものの中から宝物を探し出す終わりなき探索の中でごみと漂流物を吟味するのをとても好んでいるため、沿岸部を気に入っている。

ゴブリンの憎しみは根深いもので、ノーム（長きに渡ってゴブリンと戦い続けている）、ホース（馬、はなはだしくゴブリンを恐れている）、普通のドッグ（犬、ゴブリンは犬のことをゴブリン・ドッグの劣悪なまがい物と見なしている）以上にゴブリンの怒りをかき立てるものなどまれだ。

ゴブリンは実に迷信深くもあり、畏敬と恐怖が入り交じるへつらいの気持ちを抱いて魔法を扱う。ゴブリンは魔法の力を持たぬものより魔法が生じているのだと見なす習慣もあり、火と文書はどちらもゴブリンの社会においては神秘的な力を持つとされている。火は甚大なる破壊をもたらしうるその力ゆえに、そして用いるのに大きな体も力も必要としないがために、ゴブリンにとても愛されている。一方、文書は嫌われている。文書は頭の中から言葉を盗んでゆくとゴブリンは信じ込んでおり、そしてこの思い込みの結果として、ゴブリンは全般的に読み書きができない。

ゴブリンは食欲旺盛で、肥満の心配なしに 1 日に自分の体重と同じだけの食料を食べることができる。ゴブリンのねぐらは常におびただしい数の貯蔵庫と食糧貯蔵室を備えている。ゴブリンは人間とノームの肉を好むが、どんな食料だろうと嫌気をおぼえることはない――おそらく、野菜は例外だが。

ゴブリンのキャラクター

ゴブリンは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。 すべてのゴブリンは以下の種族的特徴を有する。

－ 2【筋力】、＋ 4【敏捷力】、－ 2【魅力】：ゴブリンは素早いが、脆弱で、周囲にいると不快だ。

小型：ゴブリンは、小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに＋ 1 のサイズ・ボーナス、CMB と CMD に－ 1 のペナルティ、〈隠密〉判定に＋ 4 のサイズ・ボーナスを得る。

速い：ゴブリンはサイズのわりに素早く、30 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：ゴブリンは、暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

得意技能：〈騎乗〉と〈隠密〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

言語：ゴブリンはプレイ開始時にゴブリン語を修得している。高い【知力】を持つゴブリンは、以下に挙げるボーナス言語のいずれかを選択できる：オーク語、共通語、ドワーフ語、ノーム語、ノール語、ハーフリング語、竜語。

ゴブリン・ドッグ Goblin Dog

この不潔な犬の顔には、グロテスクなまでに大きく成長したネズミと同じような、つぶれた鼻づら、小さく丸い目、はみ出た牙が付いている。

ゴブリン・ドッグ 脅威度 1 Goblin Dog

経験点 400

N ／中型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 1

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮）

hp 9（1d8 ＋ 5）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1

完全耐性 病気

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき＋ 2（1d6 ＋ 3、加えて " アレルギー**反応** "）

一般データ

【筋】15、**【敏】**14、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14

特技《追加 hp》

技能〈隠密〉＋ 6

生態

出現環境 温暖／森林、沼地、または地下

編成 単体、小さな群れ（2 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

アレルギー反応（変則） あらゆるクリーチャーにとって非常にいらだたしいゴブリン・ドッグのかんしゃくは、（ゴブリン類）の副種別を持つものには助けとなる。（ゴブリン類）の副種別を持たないクリーチャーが、ゴブリン・ドッグの噛みつきでダメージを受けるか、肉体武器や素手打撃でゴブリン・ドッグにダメージを与えるか、（このクリーチャーに組みつきを試みたり騎乗したりも含めた）それ以外の理由でゴブリン・ドッグに接触してしまった場合、そのクリーチャーは DC12 の頑健セーヴを行なわなければならず、失敗するとかゆみを伴う発疹が出てくる。この発疹に罹患したクリーチャーは、1 日の間、【敏捷力】と【魅力】に－ 2 のペナルティを被る（複数のアレルギー反応は累積しない）。 リムーヴ・ディジーズ などの魔法的な治療はこの発疹を直ちに取り除く。これは病気効果である。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

人からも獣からも同様に敬遠されるゴブリン・ドッグ（ゴブリン族の犬）は、醜く、悪臭を漂わせ、臆病で、品性下劣である。ゴブリンがこの忌むべき不愉快な獣に親近感を抱いたところで驚くに値しない。常にかゆみにさいなまれ、大量に生じるふけによって悪化した種族的な疥癬（かいせん）をわずらっているため、最も健康なゴブリン・ドッグでさえも病んで飢えているように見える。

その名に反して、ゴブリン・ドッグは実は奇怪なまでに大きく育ったげっ歯類の一種である。足の長い姿形と集団で狩りをし逃走する気質とにより、ゴブリン・ドッグはその通称を得た。平均的なゴブリンなら、このゴブリン好みの乗騎にわずかでも本物のドッグ（犬）につながるような何かがあると思うと苛立ちをおぼえてしまうため、この名前は多くのゴブリンの間で論議を呼んでいる。もちろん、ゴブリンの一員たるゴブリン・ドッグ自身は、ゴブリン・ドッグという別名が生まれたことなど気にもとめていない。おそらくは判っていないにせよ。

ゴブリン・ドッグの病気もちで不潔な毛皮に触れると、他のほとんどのクリーチャーはじんましんが吹き出てくることになる。この状態は " ゴブリン疹（しん）" として知られている。（ゴブリン類）の副種別を持つ者はこの災厄に対する完全耐性を持っているようで、ゴブリン・ドッグを番犬や乗騎とするのを好む。

その肌具合と不調にも関わらず、ゴブリン・ドッグは病気に対する高い抵抗力を持っている。ゴブリン・ドッグの好む食べ物は腐肉である。腐敗が進んでいればいるほどよい。ゴブリンの部族の多くがねぐらの中でゴブリン・ドッグを放し飼いにしている一番の理由は、大抵のゴブリンの巣窟は不潔さにおいてゴブリン自身よりもよほどましだからだ。常に飢えているゴブリン・ドッグは、他のもっと肥えた味覚を持つ者の食べ残しを見つけたら、咀嚼できるものでありさえすればそれがどんなものだろうと食べてしまう。

ゴブリン・ドッグは体長 5 フィート（約 1.5m）だが、体重は 75 ポンド（約 34kg）しかない。

ゴブリン・ドッグの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 小型サイズ；**移動速度** 50 フィート；**攻撃** 噛みつき（1d4）；**能力値**【筋】11、【敏】16、【耐】11、【知】2、【判】12、【魅】8；**その他の特殊能力** アレルギー反応、夜目、鋭敏嗅覚。

4 レベルでの成長：**サイズ** 中型サイズ；**AC** 外皮＋ 1；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】＋ 4、【敏】－ 2、【耐】＋ 4。

コボルド Kobold

この背の低い爬虫類の人型生物は、鱗の生えた肌と、小さな牙がびっしり生えた鼻づらと、長い尻尾を持つ。

コボルド 脅威度 1/4 Kobold

経験点 100
コボルドの 1 レベル・ウォリアー
LE ／小型サイズの人型生物（爬虫類）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 2 鎧、＋ 1【**敏**】、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 5（1d10）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 1、**意志** － 1
弱点 光に過敏
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 スピア＋ 1（1d6 － 1）
遠隔 スリング＋ 3（1d3 － 1）
一般データ
【**筋**】9、【**敏**】13、【**耐**】10、【**知**】10、【**判**】9、【**魅**】8
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** － 1；**CMD** 10
特技《技能熟練：知覚》
技能〈隠密〉＋ 5、〈製作：罠つくり〉＋ 6、〈知覚〉＋ 5；**種族修正** ＋ 2〈職能：鉱夫〉、＋ 2〈製作：罠つくり〉、＋ 2〈知覚〉
言語 共通語、竜語
その他の特殊能力 狡猾
生態
出現環境 温暖／地下または深い森林
編成 単体、徒党（2 ～ 4）、巣（5 ～ 30、加えて同数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、および 4 ～ 6 レベルのリーダー 1）、部族（31 ～ 300、加えてその 35％の人数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、4 レベルの副官 2、6 ～ 8 レベルのリーダー 1、およびダイア・ラット 5 ～ 16）
宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、スピア、スリング、その他の宝物）
特殊能力
狡猾（変則）　コボルドは〈隠密〉と〈製作：罠つくり〉を常にクラス技能として扱う。

コボルドは闇のクリーチャーであり、一般に広大なる地下荒野や森の中の陽も差さぬ暗き片隅で目にすることが多い。肉体面で類似するところがあるため、コボルドは自分たちが竜族の子孫であり、大いなる神のごときいとこの翼の下で大地を支配することを宿命づけられている、と声高に公言している。しかし、ほとんどのドラゴンはこの不愉快極まりない病害虫を大して必要としていない。

神格に与えられし権利や来るべき運命について声高に語ることもある一方で、コボルドは自分たちの弱さを痛切に実感している。臆病者で陰謀家なコボルドは、そうせずともよいのであれば正々堂々と戦うことなど決してない。代わりに待ち伏せや裏切りの手筈を整えるなり、数え切れないほどの粗末だが精巧な罠の向こうにある住みかに身を隠すなり、おびただしい数のキャンキャン吠える大群をもって敵を圧するなりするのだ。

コボルドの体色は一孵りの兄弟姉妹の間でさえさまざまで、クロマティック・ドラゴンの体色全般に渡る広がりがある。赤色のコボルドが最も一般的だが、白、緑、青、黒のコボルドも聞かないではない。

コボルドのキャラクター

コボルドは、種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。NPC クラスのクラス・レベルを持つコボルドは脅威度に（通常の－ 2 ではなく）－ 3 のペナルティを受ける。すべてのコボルドは以下の種族的特徴を持っている。

－ 4【筋力】、＋ 2【敏捷力】、－ 2【耐久力】：コボルドは素早いが脆弱である。

小型：コボルドは、小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに＋ 1 のサイズ・ボーナス、CMB と CMD に－ 1 のペナルティ、〈隠密〉判定に＋ 4 のサイズ・ボーナスを得る。

移動速度：コボルドは、30 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：コボルドは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

甲皮：コボルドは＋ 1 の外皮ボーナスを持つ。

狡猾：コボルドは〈製作：罠つくり〉、〈知覚〉、〈職能：鉱夫〉に＋ 2 の種族ボーナスを得る。また、〈製作：罠つくり〉と〈隠密〉は常にコボルドのクラス技能である。

弱点：光に過敏。

言語：コボルドはプレイ開始時に竜語を修得している。高い【知力】を持つコボルドは、以下から追加の言語を選択できる：共通語、ドワーフ語、ノーム語、地下共通語。

ゴルゴン Gorgon

この雄牛のようなクリーチャーは金属板が重なり合ってできているかのように見える。口からは緑色のかすかな渦巻く煙を吹き出している。

ゴルゴン 脅威度 8 Gorgon

経験点 4,800

N ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 17

防御

AC 20、接触 9、立ちすくみ 20（＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 100（8d10 ＋ 56）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 7

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 突き刺し＋ 14（2d8 ＋ 7）、蹄（× 2）＋ 9（1d6 ＋ 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィートの円錐形、石化、**頑健**・DC21・無効）、蹂躙（2d8 ＋ 10、DC21）

一般データ

【筋】 24、**【敏】** 10、**【耐】** 24、**【知】** 2、**【判】** 16、**【魅】** 9

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 16；**CMD** 26

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《鋼の**意志**》

技能〈知覚〉＋ 17

生態

出現環境 温暖／平地、岩山、および地下

編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 4）、群れ（5 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

ブレス攻撃　ゴルゴンは 1d4 ＋ 1 ラウンドごとに 1 回ブレス攻撃を使用でき、60 フィートの円錐形の緑のガスを作り出すことができる。このガスの範囲内にいる者は DC21 の頑健セーヴを行なってこの効果に対する抵抗を試みることができるが、セーヴに失敗した者は直ちに石化状態になる。この石化は一時的なものである。毎ラウンド、石化状態のクリーチャーは新たに DC21 の頑健セーヴを行なって石化状態からの回復を試みることができる。ただし、これは石化状態の時にもう一度ゴルゴンのブレス攻撃の効果範囲内に収められていない場合に限られる。既に石化状態の時にもう一度ゴルゴンのブレス攻撃に曝されたクリーチャーは永続的に石化状態になり、以後はもう追加の頑健セーヴを行なって自然に回復するよう試みることはできない。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ゴルゴンは魔法的な、品性下劣なクリーチャーである。一見したところ人造のようにも見えるが、人工的な外見の装甲板の下には、肉と骨でできた体がある。攻撃的な雄牛のようなゴルゴンは、遭遇したなじみのないクリーチャーには挑戦し、しばしばそれと判別できなくなるまで相手の死骸を蹂躙するなり石と化した残骸を粉砕するなりする。雌も雄と同じくらい危険で、性別は見た目では判らない。典型的なゴルゴンは体高 6 フィート（約 1.8m）、体長 8 フィート（約 2.4m）、体重は 4,000 ポンド（約 1.8t）である。

ゴルゴンは鉱物、特に自分が石化させた犠牲者でできた石を消化して栄養としており、ゴルゴンが作り出した石像はどれも徹底的にかじられていることだろう。ゴルゴンは金属や宝石は消化できないため、ふん（これは苦い臭いのする灰色の粉のようである）にはしばしば小さな水晶の原石や鉱石の塊が混じっている。ゴルゴンの攻撃性が他のすべてのクリーチャーに向いているということは、ゴルゴンの牧草地には捕食生物などの肉食の動物はまったくいないということである。群れは雄のボスに率いられている。単体でいるゴルゴンは普通、率いる雄に群れから追放された若年の雄である。

ゴルゴンの肉は固いが（いったん甲皮を剥いでしまえば）牛肉のようで、その味を覚えた者にとっては、じつに腹応えのあるものである。ストーン・ジャイアントの部族の多くは、ゴルゴンの肉を食べると自分の外皮が厚くなると信じている。粉にしたゴルゴンの角は、スタチュー 、ストーンスキン 、ブルズ・ストレンクス 、フレッシュ・トゥ・ストーン 、および類似の魔法を使用する魔法のアイテムのための代替物質要素として 250gp 相当の価値がある。

サイクロプス Cyclops

この身の丈 9 フィートの巨人は額にある 1 つだけの大きな目で凝視している。1 つしかない目玉の下では洞窟のような大きな口が開いている。

サイクロプス 脅威度 5 Cyclops

経験点 1,600
NE ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ － 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 19、接触 8、立ちすくみ 19（＋ 4 鎧、－ 1【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 65（10d8 ＋ 20）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 4
防御的能力 凶暴性
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 グレートアックス＋ 11 ／＋ 6（3d6 ＋ 7 ／× 3）
遠隔 ヘヴィ・クロスボウ＋ 5（2d8 ／ 19 ～ 20 ／× 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
一般データ
【筋】21、**【敏】**8、**【耐】**15、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 13；**CMD** 22
特技《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《突き飛ばし強化》、《強打》
技能〈威圧〉＋ 9、〈職能：占い師〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 5、〈生存〉＋ 6、〈知覚〉＋ 11；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
言語 共通語、サイクロプス語、巨人語
その他の特殊能力 洞察のひらめき
生態
出現環境 温暖または熱帯／地形問わず
編成 単体、枢機卿の一団 ▼（2 ～ 6）、部族（7 ～ 18）
宝物 標準（ハイド・アーマー、大型用グレートアックス、大型用ヘヴィ・クロスボウ、その他の宝物）
特殊能力
洞察のひらめき（超常）1 日に 1 回、1 回の割り込みアクションとして、サイクロプスは来るべき未来の幻像を見通すことができる。この洞察により、サイクロプスはダイスを振る前に、その出目を自由に決定することができる。この効果はサイクロプスの行動についてのみ変更可能であり、他の者の振るダイスには適用されない。

何千年もの昔、威厳あるサイクロプスたちは広大な王国を支配していた。しかしその栄光は今日では忘れ去られて久しい。驚くほど少数のサイクロプスのみが生き延びており、ねぐらを守り、次の食事にありつくことより立派なことを考えることはほとんどない。後の方の仕事が彼らの興味の大半を占めている。怪物的な食欲と底なしの飢えにサイクロプスの種族の運命は決定づけられている。それが太古の没落をもたらした原因かもしれない。

平均的なサイクロプスは身の丈 9 フィート、体重 600 ポンド。男も女もほぼ完全に禿げ上がり、ところどころ耳の上から黒い髪の束が垂れ下がっている。サイクロプスの大きな目の上には毛むくじゃらの表情豊かな眉毛が生えており、これによってこのクリーチャーの気分を容易に知ることができる。

サイクロプスの歴史は、エルフの興隆よりもはるか昔に滅亡した、蔦に覆われた失われた都市のボロボロの壁に刻まれている。そこでは竜と巨人が、今日支配的になっている短命な種族たちに歪められていない大地を支配していた。それらの物事が失われたのがはるか昔であるため、今の境遇にいるサイクロプスは、失われた時代の神話的な栄光に関しては、半端に学んだ人間たちよりもまだ興味がない。

他の巨人族が口承してきた古代の記録や南方のジャングルの原住部族の断片的な証言によると、より大きく、さらに原始的な " グレート・サイクロプス "、毛だらけの足を持ち、探求的な目の上に大きな角をつけた堂々たる大巨人がいるという。このクリーチャーは古代の種族の指導者または戦士であったと考えられており、現代のサイクロプスは彼らを未だ見ざる生ける破壊神としてあがめている。

サテュロス Satyr

この端正な笑顔の男は山羊の毛むくじゃらの足を持ち、こめかみから羊の曲がった角が生えている。

サテュロス 脅威度 4 Satyr

経験点 1,200
CN ／中型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 18
防御
AC 18、接触 13、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 5 外皮）
hp 44（8d6 ＋ 16）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8
DR 5 ／冷たい鉄
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 ダガー＋ 6（1d4 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）、角＋ 1（1d6 ＋ 1）
遠隔 ショートボウ＋ 6（1d6 ／× 3）
特殊攻撃 パン・パイプ
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）
回数無制限：チャーム・パースン（DC15）、ダンシング・ライツ 、ゴースト・サウンド（DC14）、スリープ（DC15）、サジェスチョン（DC17）
1 回／日：フィアー（DC18）、サモン・ネイチャーズ・アライ III
一般データ
【筋】14、**【敏】**15、**【耐】**15、**【知】**12、**【判】**14、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 6；**CMD** 18
特技《回避》、《強行突破》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉＋ 17、〈芸能：管楽器〉＋ 19、〈交渉〉＋ 15、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 18、〈知識：自然〉＋ 10、〈はったり〉＋ 15、〈変装〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈芸能〉、＋ 4〈知覚〉
言語 共通語、森語
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、一団（3 ～ 6）、乱痴気騒ぎ ▼（7 ～ 11）
宝物 標準（ダガー、ショートボウとアロー 20 本、高品質のパンパイプ、その他の宝物）
特殊能力
パン・パイプ（超常）サテュロスはパン・パイプで印象深い旋律を奏でることで、その魔力を集中し強化することができる。演奏すると、60 フィートの拡散内の全てのクリーチャーは DC18 の意志セーヴに成功しなければならず、失敗すると チャーム・パースン 、フィアー 、スリープ 、あるいは サジェスチョン の効果を受けてしまう（サテュロスが効果を選ぶ）。パン・パイプのいずれかの効果に対してセーヴを成功したなら、そのクリーチャーは 24 時間の間、同一のパン・パイプから再び作用を受けることはない。しかしサテュロスの他の擬似呪文能力の効果は通常通り受ける。サテュロスが自らのパン・パイプを使用しても擬似呪文能力の 1 日の使用回数を消費することはない。また、パン・パイプが手元に無くても通常の擬似呪文能力を使うことはできる。パン・パイプは高品質の品であり、サテュロスは 1 週間の作業で代替品を作ることができる。セーヴ DC は【魅力】修正値を基に算出されている。

一部の地域ではファウヌスとも呼ばれるサテュロスは、原生林のもっとも深い場所に住む放蕩者で快楽主義のクリーチャーである。彼らはワインと音楽、情熱的なロマンスを愛する。また巧言と令色を以って知られ、無用心な若い娘や羊飼いの少年に求婚する。そして、彼らの通った跡には、無計画に妊娠した者たちが残され気まずい弁明を余儀なくされる。

彼らの肉体のほとんどは魅力的なたくましい男のそれだが、サテュロスの蕩しの才は多くをその音楽の才に負っている。その別名の元でもあるパン・パイプの力によって、他者を魅惑するさまざまな旋律の呪文を奏で、気まぐれな欲望に身を捧げさせるのだ。

いつもふざけているだけではなく、サテュロスは故郷の森では多くの場合クリーチャーたちの守護者として振舞う。そしてサテュロスを恋情から激情に振り向けてしまった者は誰であれ、ファウヌスを取り巻く危険な獣たちに威圧されている自分に気がつく羽目になるだろう。確かにサテュロスは他者の権利よりも自分の快楽に重きを置く傾向があるが、自分が誘う相手に悪意があるわけではない。このような出会いから生まれた子供は常に純粋のサテュロスとして生まれ、大体は生まれてすぐに自分の陽気な親族によって連れ去られる。

サフアグン Sahuagin

この鱗に覆われた人型生物は魚に似た長い尾を持ち、手足の先には水かきと爪がある。魚のような頭部には牙がいっぱい生えた口がある。

サフアグン 脅威度 2 Sahuagin

経験点 600

LE ／中型サイズの人怪（水棲）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 6

防御

AC 16、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 1【敏】、＋ 5 外皮）

hp 15（2d10 ＋ 4）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 4

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート

近接 トライデント＋ 4（1d8 ＋ 3）、噛みつき－ 1（1d4 ＋ 1）または爪（× 2）＋ 4（1d4 ＋ 2）、噛みつき＋ 4（1d4 ＋ 2）

遠隔 ヘヴィ・クロスボウ＋ 3（1d10 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 血の狂乱

一般データ

【筋】14、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**14、**【判】**13、**【魅】**9

基本攻撃 ＋ 2；**CMD** ＋ 4；**CMB** 15

特技《**頑健**無比》

技能〈隠密〉＋ 6、〈騎乗〉＋ 6、〈水泳〉＋ 15、〈生存〉＋ 6、〈知覚〉＋ 6、〈動物使い〉＋ 1

言語 水界語、共通語；シャークとの会話

生態

出現環境 温暖または暑熱／海洋

編成 単体、2 体、小戦隊（5 ～ 8）、巡視体（11 ～ 20、加えて 3 レベルの副官 1 およびシャーク 1 ～ 2）、一団（20 ～ 80、加えてその 100%の人数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの副官 1 および 4 レベルの族長 1、およびシャーク 1 ～ 2）、部族（70 ～ 160、加えてその 100%の人数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの副官 1、成人 40 名につき 4 レベルの族長 1、4 レベルの護衛官 9、3 ～ 6 レベルの女待祭 1 ～ 4、7 レベルの女司祭 1、6 ～ 8 レベルの男爵 1、およびシャーク 5 ～ 8）

宝物 NPC の装備品（トライデント、ヘヴィ・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物）

特殊能力

血の狂乱（変則）1 日に 1 回、戦闘でダメージを受けたサフアグンは、次のラウンドから狂乱状態に陥り、＋ 2【耐久力】と＋ 2【筋力】を得るが、AC に－ 2 のペナルティを被る。狂乱状態は戦闘終了か 1 分間の、どちらか短い方まで継続する。

シャークとの会話（超常）サフアグンは 150 フィートまで離れたところにいるシャークとテレパシーで意思疎通できる。この意思疎通は［来い］［守れ］［この目標を攻撃］など単純なものに限られる。

貪欲にして冷酷なサフアグンは、不運なことに最も繁栄している海洋種族である。このクリーチャーによって建設された大都市が深海の淵に影を落とし、岸に程近い数多くの要塞からは、空気を呼吸するくせに海岸の近くに住んでいる敵に対する襲撃が繰り返される。好戦的で傲慢な彼らは他の種族と同盟を結ぶことはまずなく、アボレスやマーフォークなど他の水棲種族のほとんどや、彼らの同類でさえも競争相手であるとみなしている。同属を除いて唯一彼らが尊敬し敬愛するクリーチャーはシャークである。情け容赦ない捕食者である点に、サフアグンは自分たちとの多くの共通点を見出すからだ。サフアグンは身長 7 フィート、体重は約 250 ポンドである。

サフアグンは有利な突然変異を起こす傾向がある。突然変異体が生まれた場合、ほとんど常に共同体の貴族階級や支配者に上り詰める。最も一般的な突然変異体は、4 本の腕を持っている（2 回の追加の爪攻撃を得たり、余分な武器を使ったりすることができる）。噂によれば稀に見られるマレンティという、同属と同じく流血への欲望と冷酷な天性を持つものの、外見は鮫人間ではなくアクアティック・エルフであるかのようなサフアグンがいるという。マレンティは多くの場合アフアグンの支配者によって斥候や暗殺者として扱われるが、遠く離れた海域には全員がマレンティの部族も存在するという噂もある。

サラマンダー Salamander

この胴体が蛇のクリーチャーは怒りでシューシューと声を上げている。パチパチ音を立てる炎が棘のように、このクリーチャーの炎のように赤く黒ずんだ鱗の周りを舞っている。

サラマンダー 脅威度 6 Salamander

経験点 2,400
CE ／中型サイズの来訪者（他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
防御
AC 18、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 1【敏】、＋ 7 外皮）
hp 76（8d10 ＋ 32）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6
DR 10 ／魔法；**完全耐性**［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 スピア＋ 11 ／＋ 6（1d8 ＋ 4 ／× 3、加えて 1d6［火］）、尾の打撃 ＋ 6（2d6 ＋ 1、加えて 1d6［火］および " つかみ "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（尾は 10 フィート）
特殊攻撃 締めつけ（2d6 ＋ 4、加えて 1d6［火］）、熱気
一般データ
【筋】16、**【敏】**13、**【耐】**18、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11（組みつき＋ 15）；**CMD** 22（足払いされない）
特技《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《強打》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈威圧〉＋ 12、〈隠密〉＋ 12、〈軽業〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 13、〈製作：武器鍛冶〉＋ 17、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 13、〈はったり〉＋ 12；**種族修正** ＋ 4〈製作〉（鎧鍛冶、鉄鍛冶、武器鍛冶）
言語 共通語、火界語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（火の元素界）
編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 5）
宝物 標準（スピア、その他の火に耐えられる宝物）
特殊能力
熱気（変則）サラマンダーは高熱を発するため、ただ触れただけでも追加の 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。サラマンダーの持つ金属製の武器もこの熱気を伝える。

サラマンダーは火の元素界の原住生物であり、猛烈な戦士で構成された軍団により、その元素界のほかの住人たちに大いに恐れられている。より強力な火の元素界の種族はサラマンダーをその金属鍛冶の技術と戦闘の腕前を目当てに奴隷にすることがあり、そのためサラマンダーはイフリートなどの他の住人を心から憎んでいる。

典型的にはサラマンダーは華氏 500 度（摂氏 260 度）以上になるところに住むが、もっと低い温度に耐えることもできる。彼らがそうするのはほとんどは強制された時のみであり、そのような環境にいる時は通常よりも不機嫌かつ短気になる。彼らは火の元素界出身だが、サラマンダー種族は奈落界アビスとも関わりがあり、デーモン（特にバロールやその他の火を特徴とするデーモン・ロードのような、火と関係するもの）に大いなる敬意を持って仕えている。その結果、アビスでサラマンダーの大集団と遭遇することは稀なことではない。

サラマンダーは護衛や、より一般的には武器防具など金属製品の加工の伝説的な技量ため、物質界にしばしば招来される。サラマンダーの方も、物質界の火山地帯のような、火の元素界との境界があいまいになった地域に横行している。

その居住地が余りに高温であるため、サラマンダーは高温に耐えられる宝物だけを蓄えている。剣、鎧、宝石、ロッド、その他の融点の高い金属で作られたアイテムである。サラマンダーの社会は冷酷で、力と下の者を服従させる能力によって成り立っている。服従させられた者がサラマンダーを不快に思わせれば、緩慢で苦痛に満ちた死が与えられる。

シー・サーペント Sea Serpent

棘のようなフリルのある蛇のような首が水中からもちあがり、まさに襲い掛かろうとしている。この船ほどもあるサーペントは挑みかかるようにシューシューと声を上げている。

シー・サーペント 脅威度 12 Sea Serpent

経験点 19,200

N ／巨大サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 8

防御

AC 25、接触 8、立ちすくみ 23（＋ 2【敏】、＋ 17 外皮、－ 4 サイズ）

hp 187（15d10 ＋ 105）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 7

防御的能力 神出鬼没；**完全耐性**［冷気］；**抵抗**［火］30

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 23（4d8 ＋ 22、加えて " つかみ "）、尾の打撃＋ 18（3d6 ＋ 6、加えて " つかみ "）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 転覆、締めつけ（3d6 ＋ 18）、飲み込み（4d8 ＋ 18 殴打ダメージ、**AC** 18、hp 18）

一般データ

【筋】34、**【敏】**14、**【耐】**25、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 31（組みつき＋ 35）；**CMD** 43（足払いされない）

特技《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化：噛みつき》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《神速の**反応**》、《強打》、《技能熟練》（〈隠密〉）、《忍びの技》

技能〈隠密〉＋ 13、〈水泳〉＋ 20、〈知覚〉＋ 8

生態

出現環境 気候問わず／海洋

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

転覆（変則）シー・サーペントは、自分と同じかそれよりも小さなサイズの小舟や船に対して突撃攻撃で体当たりを行い、戦技判定を行って成功すれば転覆させることができる。この判定の DC は、25 か、その船の船長の〈職能：水夫〉技能判定の結果のどちらか高いほうである。

神出鬼没（超常）シー・サーペントは長い間海の伝説の題材となってきた。それを捕らえようと試みは数限りなくなされたが、彼らが望まない限り遭遇できることはまずない。水中にいる間、1 回の全ラウンド・アクションとして、シー・サーペントは疾走速度（300 フィート）で通過の痕跡を残さずに移動することができる（ パス・ウィズアウト・トレイス の効果と同一）。神出鬼没の能力を使用中のシー・サーペントは〈隠密〉技能判定に＋ 40 の状況ボーナスを得る。加えて、戦闘中を除き、シー・サーペントは ノンディテクション 呪文の効果を受けているとみなされる。これらの呪文の効果は術者レベル 20 に相当し、解呪されることはない。

巨大なシー・サーペントの物語は、最初に船が陸地が見えなくなるまで航海した時から海を往来する人々に証言されてきた。この巨大で神出鬼没のクリーチャーが実在する証拠を手に入れるのは著しく困難である。海が広大でシー・サーペントが数少ないことに加え、このクリーチャーはつかまるのを避けることと船を破壊することの両方に実に長けており、このような困難な仕事は挫折してしまう。シー・サーペントの隠遁的な性質のため、多くの水夫はこの生き物を目撃することを前兆 - 破滅の予兆となるか加護の天佑となるかはその船の士気とサーペントの行動次第だが - とみなす。シー・サーペント自身は予言には全く興味を持っておらず、腹の減り具合だけで、サーペントの接近が詮索好きな船にとってどの程度の危険となるのかが決まる。

シー・サーペントはほとんど動物以上の存在ではないが、老練な水夫や懐疑主義者さえ肯定せざるを得ないような、心臓を高鳴らせ精神を浮き立たせる（あるいは沈ませる）ような神秘的な雰囲気がある。シー・サーペントの目撃が報告されると、水夫たちに恐慌を起こさせるのと同様に、この伝説的なクリーチャーを一目見ようと望む探検家や冒険者がその場所に集結する。

典型的なシー・サーペントは全長 60 フィート、体重 4,500 ポンド。しかし彼らのサイズの上限は知られていない。確かに、海は鯨やその他の巨獣を養うことができる広大で神秘的な場所であり、体長 300 フィートを超えるシー・サーペントの噂も聞かれないわけではない。そのようなサイズのシー・サーペントのデータを作るには、ここに書かれているデータにアドヴァンスト・テンプレートかジャイアント・テンプレートを適用すること。あるいは、ヒット・ダイスを 25、脅威度を 18 に上昇させればシー・サーペントを超巨大サイズに強化することができる。

シー・ハグ Sea Hag

腐った海草のような髪の毛がこの古代の魔女には垂れ下がっている。藻のような色の張りのない皮膚が、がりがりに痩せた骨格を覆っている。

シー・ハグ 脅威度 4 Sea Hag

経験点 1,200
CE ／中型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
オーラ 身の毛のよだつ姿（60 フィート）
防御
AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮）
hp 38（4d10 ＋ 16）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5
SR 15
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 40 フィート
近接 爪（× 2）＋ 8（1d6 ＋ 4）
特殊攻撃 邪眼
一般データ
【筋】19、**【敏】**16、**【耐】**18、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 8；**CMD** 21
特技《技能熟練》（〈はったり〉、〈知覚〉）
技能〈隠密〉＋ 10、〈水泳〉＋ 19、〈知覚〉＋ 11、〈知識〉（いずれか 1 つ）＋ 5、〈はったり〉＋ 9
言語 共通語、巨人語
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 気候問わず／水界
編成 単体、魔女団（どの種類でも良いがハグ 3）
宝物 標準
特殊能力
邪眼（超常）1 日に 3 回、シー・ハグは 30 フィート以内にいる 1 体のクリーチャーに恐るべき凝視を投げかけることができる。目標は DC14 の意志セーヴを行ない、失敗すると犠牲者は奇妙な漠然とした不快感とさしせまった破滅の予感におかされ、よろめき状態になる。シー・ハグがすでにこの呪いを受けている者に対して邪眼を使用した場合、犠牲者は DC14 の頑健セーヴを行い、失敗すると恐怖に打ち負かされ 3 日間昏睡状態に陥る。1 日経過するごとに、昏睡状態にある犠牲者は DC14 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗すると死んでしまう。セーヴ DC は【魅力】修正値を基に算出されている。 邪眼の呪い：凝視—セーヴに失敗；セーヴ 意志 DC14；頻度 1 回／日；効果 よろめき状態（すでに邪眼の効果を受けているならば昏睡）
身の毛のよだつ姿（超常）シー・ハグの姿はあまりにもおぞましく、そのためハグ以外でその姿を目にしたものは DC14 の頑健セーヴを行い、失敗すると即座に弱体化して 1d6 ポイントの【筋力】ダメージを被る。この力の効果を受けたり、このセーヴに成功したりしたクリーチャーは、以後 24 時間同じ個体のハグの“身の毛のよだつ姿”の影響を受けることはない。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】修正値を基に算出されている。

おそるべき海の魔女であるこの邪悪なハグは、誰も見たいとは思わぬ身の毛のよだつ姿をしている。醜い姿をあらわにしながら、この堕落したクリーチャーは水夫を水中の墓所に引きずり込み、海の人々を邪悪な誓いのために拷問する。シー・ハグは常に恐ろしい外見をしており、暴食をするにもかかわらず、通常は餓死寸前のようなやせ衰えたクリーチャーである。ほとんどは身長 6 フィート、体重 150 ポンドである。

シー・ハグは、漁船や商船によく遭遇できる比較的閉ざされた海岸に住むのを好む。ほとんどは、自らの行いが潜在的な敵の注意を引かない、都市化された地域から遠く離れて住むことを選ぶ。しかし一部の勇敢ないし貪欲なシー・ハグが都市の波止場や大河の河口に住み着くことは稀ではない。

シー・ハグは他のハグと同様に魔女団を形成する。しかし水棲の習性のため、通常は混成魔女団を形成することはない。海岸線に住むグリーン・ハグ（多くは塩沼などの沿岸の湿地に住むグリーン・ハグ）の場合は、魔女団はしばしばグリーン・ハグと彼女を母であり指導者であるとみなす 2 人のシー・ハグによって構成される。より多くの場合には、シー・ハグの魔女団は特に友好的な姉妹のようなシー・ハグたちによって構成される。

ジバリング・マウザー Gibbering Mouther

この恐るべき、目と口、形のない肉の塊が、全ての方向を凝視している。数え切れないほどの口が休み無くペチャクチャ喋っている。

ジバリングマウザー 脅威度 5 Gibbering Mouther

経験点 1,600

N ／中型サイズの異形

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 19、接触 13、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 6 外皮）

hp 46（4d8 ＋ 28）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 5

防御的能力 不定形；**DR** 5 ／殴打；**完全耐性** クリティカル・ヒット , 攻撃の正確さを基とするダメージ

攻撃

移動速度 10 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき（× 6）＋ 7（1d4、加えて " つかみ "）

特殊攻撃 吸血、包み込み（6d4 ダメージ、加えて 2【耐】ダメージ、**AC** 13、hp 4）、うわごと、地面あやつり、唾（＋ 6 遠隔接触）

一般データ

【筋】10、【敏】17、【耐】24、【知】4、【判】13、【魅】12

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3（組みつき＋ 7）；**CMD** 16（足払いされない）

特技《武器の妙技》、《武器熟練》（噛みつき）

技能〈水泳〉＋ 8、〈知覚〉＋ 12；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 アクロ語

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

全周囲視覚（変則）ジバリング・マウザーは一度に全方向を見ることができるため、挟撃をうけない。

不定形（変則）ジバリング・マウザーの肉体は柔軟で不定形である。急所攻撃のような攻撃の正確さを基にするダメージとクリティカル・ヒットに対する完全耐性を持ち、接敵面の 1/4 の幅の範囲を " 無理矢理入り込む " 状態にならずに通過することができる。また接敵面の 1/8 の幅の範囲に " 無理矢理入り込む " ことができる。

吸血（変則）" つかみ " の後に組みつき判定に成功することで、このクリーチャーの口のいくつかを目標に吸い付かせることができる。組みつき状態を維持できているラウンドごとに、この口は自動的に 1d4 ポイントの噛みつきダメージと、犠牲者の血を吸うことで 1 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。

包み込み（変則）この能力は以下の変更点を除けば、飲み込みと同様に働く。包み込まれたクリーチャーはジバリング・マウザーの体の中に閉じ込められ、その口のいくつかに食らわれ血を吸われ続ける。ジバリング・マウザーは、自分と同じかそれより小さいサイズの敵 1 体のみを一度に包み込める。包み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合（マウザーのダメージ減少能力はこの場合にも適用される）、マウザーは単純に再び合わさり、包み込み攻撃をまた使用することができる。

うわごと（超常）1 回のフリー・アクションとして、ジバリング・マウザーは狂える音の不協和音を発することができる。ジバリング・マウザーから 60 フィート内にいる全てのクリーチャーは、DC13 の意志セーヴを行い、失敗すると 1 ラウンドの間混乱状態になる。これは［精神作用］の（強制）効果である。セーヴに成功したクリーチャーは以後 24 時間、同じマウザーの " うわごと " の作用を受けなくなる。セーヴ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

地面あやつり（超常）ジバリング・マウザーは回数無制限で、標準アクションとして体の下にある石や砂を軟弱な流砂のように変えてしまうことができる。地面はマウザーがその場所から移動してから 1 分の間軟弱なままでいる。ジバリング・マウザーはこの範囲を通常通りに移動できるが、他のクリーチャーには移動困難な地形として扱われる。

唾（変則）ジバリング・マウザーは毎ラウンド 1 回、フリー・アクションで、30 フィート以内の 1 体の目標に対して酸の唾の噴流を放つことができる。命中したならば、目標は DC18 の頑健セーヴに成功しないと 1d4 ラウンドの間盲目状態になる。セーヴ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

つかみ（変則）ジバリング・マウザーは、中型サイズまでの敵に対して、つかみ攻撃を行うことができる。

胸が悪くなるような、吐き気を催すような、餓えたもの―これらがジバリング・マウザーの適切な描写だ。地下の洞窟、下水道、そして悪夢の中に潜む邪悪な獣ジバリング・マウザーは、自分について聞いた者を狂気に落とし込む以外には、社会上、生態上、宗教上の意義をなんら持たない。一部の学者はジバリング・マウザーは、はるかに危険なショゴスの小さな変種であると信じているが、他の者は、何らかの強大な存在または神格が自らを怒らせた者に罰を科したものであると唱えている。

シャーク（鮫）Shark

青い鮫が鰭で水を切り裂きながら来る。黒い目がぐるりとし、大きく開けた口には数え切れない歯が並んでいる。

シャーク（鮫）脅威度 2 Shark

経験点 600

N ／大型サイズの動物（水棲）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、超嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 13（＋ 1【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）

hp 22（4d8 ＋ 4）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 5（1d8 ＋ 4）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

一般データ

【筋】17、【敏】12、【耐】13、【知】1、【判】12、【魅】2

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 7；**CMD** 18

特技《頑健無比》、《イニシアチブ強化》

技能〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 8

生態

出現環境 気候問わず／海洋

編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 6）、小さな群れ（7 ～ 13）

宝物 なし

特殊能力

超嗅覚（変則） シャークは水中で 180 フィート以内のクリーチャーを嗅覚により察知でき、そして水の中では 1 マイル以内の血を見つけることができる。

シャークは容赦のない捕食者であり、たった 1 つの役割―狩猟―を完璧にこなすために遥かな時を通じて進化してきたクリーチャーである。海で暮らす殆どの種族の神話で、シャークは特別の地位を占める。悪魔であったり怪物であったり、あるいは神の怒りであったり。

ここに挙げられているシャークは体長 10 フィート、体重 300 ポンドのブルー・シャーク（ヨシキリザメ）である。もっと小さなシャークもいるが、それらは危険ではない。以下のようなより大きなシャークについては同じことは言えない（これらのシャークのデータは指示された単純なテンプレートを適用して作ることができる）。

ハンマーヘッド・シャーク（シュモクザメ）（脅威度 3）：このシャークは、はっきりしたハンマーの形をした頭部を持つ。アドヴァンスト・テンプレートを適用したシャークである。

タイガー・シャーク（イタチザメ）（脅威度 3）：通常のシャークよりも大きい、貪欲なタイガー・シャークはジャイアント・テンプレートを適用したシャークである。

グレート・ホワイト・シャーク（ホオジロザメ）（脅威度 4）：海で最も悪名高い人食いの 1 つである、本当に巨大なグレート・ホワイト・シャークはアドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートを適用したシャークである。

シャーク：ダイア・シャーク Shark, Dire

ドラゴンと同じくらい巨大なこのシャークの顎は大きく開かれ、馬を丸ごと飲み込めるような、歯が列をなす洞窟のような口腔をあらわにしている。

ダイア・シャーク（メガロドン）脅威度 9 Dire Shark (Megalodon)

経験点 6,400

N ／巨大サイズの動物（水棲）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、超嗅覚；〈知覚〉＋ 25

防御

AC 23、接触 8、立ちすくみ 21（＋ 2【敏】、＋ 15 外皮、－ 4 サイズ）

hp 112（15d8 ＋ 45）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 8

攻撃

移動速度 水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 17（4d10 ＋ 15 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 飲み込み（2d6 ＋ 15 ダメージ、**AC** 17、11 hp）

一般データ

【筋】30、【敏】15、【耐】17、【知】1、【判】12、【魅】10

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 25（組みつき＋ 29）；**CMD** 37

特技《出血化クリティカル》、《クリティカル熟練》、《**頑健**無比》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《神速の**反応**》、《技能熟練》（〈知覚〉）

技能〈水泳〉＋ 18、〈知覚〉＋ 25

生態

出現環境 気候問わず／海洋

編成 単体

宝物 なし

真の海の悪夢メガロドンは、シャークという種の進化の頂点をあらわす。その巨大なサイズと破滅的な食欲によって恐れられてるメガロドンは、船を丸ごと飲み込む巨大な魚に関する多くの伝説の基となった。メガロドンは体長 60 フィート、体重は 100,000 ポンドである。

ジャイアント Giant

ジャイアント：クラウド・ジャイアント Giant, Cloud

このそびえ立つ巨人はすばらしい彫像のような外見をしている。その肌は白くきめ細か、長く細い髪は風の中にいるかのようにはためいている。

クラウド・ジャイアント 脅威度 11 Cloud Giant

経験点 12,800

中立にして善または悪／超大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 17

防御

AC 25、接触 9、立ちすくみ 24（＋ 4 鎧、＋ 1【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）

hp 168（16d8 ＋ 96）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 10

防御的能力 岩つかみ

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 モーニングスター＋ 22 ／＋ 17 ／＋ 12（4d6 ＋ 18）または叩きつけ（×2）＋ 22（2d6 ＋ 12）

遠隔 岩＋ 12（2d6 ＋ 18）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 岩投げ（140 フィート）

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル）

回数無制限：レヴィテート（自身に加えて 2,000 ポンド）、オブスキュアリング・ミスト

1 回／日：フォッグ・クラウド

一般データ

【筋】35、**【敏】**13、**【耐】**23、**【知】**12、**【判】**16、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 26；**CMD** 37

特技《ふっとばし攻撃》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《突き飛ばし強化》、《蹴散らし強化》、《腕力による威圧》、《鋼の**意志**》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 26、〈芸能：弦楽器〉＋ 8、〈交渉〉＋ 9、〈製作〉（いずれか 1 つ）＋ 10、〈知覚〉＋ 17、〈登攀〉＋ 19

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 特大武器使用

生態

出現環境 温暖／山岳

編成 単体、徒党（2 ～ 5）、一家（2 ～ 5、加えてその 35％の人数の非戦闘員、加えてソーサラー 1、または 4 ～ 7 レベルのクレリックおよびグリフィン 2 ～ 5）、部族（6 ～ 20、加えてソーサラー 1、または 7 ～ 12 レベルのクレリックの祭司 ▼ およびグリフィン 2 ～ 5）

宝物 標準（チェイン・シャツ、モーニングスター、その他の宝物）

特殊能力

特大武器使用（変則）クラウド・ジャイアントは巨大サイズの武器をペナルティを被ることなく振るうことができる。ほとんどは巨大なモーニング・スターを使うことを好む。

クラウド・ジャイアントの肌は乳白色から薄い空色まで。成人男性は身長約 18 フィート、体重約 5,000 ポンド、女性は少し背が低く体重も軽い。クラウド・ジャイアントは長ければ 400 年ほども生きる。手に入る限り最上の衣服を着、装身具を身につける。多くのクラウド・ジャイアントにとって、外見は地位を示すものである。よい服を着てよい装身具を身につけている者ほど地位も高い。また彼らは音楽も好み、多くの者は 1 種類以上の楽器を演奏できる（特にハープが好まれる）。

クラウド・ジャイアントの属性には普通は見られない幅がある。およそ半分は善属性で、半分は悪属性なのだ。善のクラウド・ジャイアントは、通商の為に、自分たちの居住地から他の種族の街道へと通じる道を作る。善のクラウド・ジャイアントが高山の麓にある人間の町で、人間にまじって歩いているのを見ることも稀ではない。悪のクラウド・ジャイアントは恒久的な居住地を作らず、高山の頂に粗末な砦を築き、必要な物を村々から略奪するときだけ降りてくる。この 2 つの哲学のため、しばしば隣り合う部族同士で血みどろで長く続く戦が起きてきた。

伝説によれば、大雲の中にクラウド・ジャイアントの魔法の都市があり、風に吹かれて世界を巡っているという。ほとんどのクラウド・ジャイアントはこれをただの夢想と考えているが、これを見たと主張する者もいくらかはいる。しかし、彼らの長い人生においても再び発見することができた者はいないという。

ジャイアント：ストーム・ジャイアント Giant, Storm

この巨人は英雄的な体格の、途方もなく大きな筋肉質の人間のよう。肌は青銅色、髪は黒く、火花を放つような緑の目を持つ。

ストーム・ジャイアント 脅威度 13 Storm Giant

経験点 25,600

CG ／超大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 27

防御

AC 28、接触 10、立ちすくみ 26（＋ 6 鎧、＋ 2【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）

hp 199（19d8 ＋ 114）

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 13

防御的能力 岩つかみ；**完全耐性**［電気］

攻撃

移動速度 50 フィート、水泳 40 フィート（鎧装備時 35 フィート、水泳 30 フィート）

近接 高品質のグレートソード＋ 27 ／＋ 22 ／＋ 17（4d6 ＋ 21 ／ 17 ～ 20）または叩きつけ（× 2）＋ 26（2d6 ＋ 14）

遠隔 高品質のコンポジット・ロングボウ＋ 15 ／＋ 10 ／＋ 5（3d6 ＋ 14 ／× 3）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル）

常時：フリーダム・オヴ・ムーヴメント

2 回／日：コントロール・ウェザー 、レヴィテート

1 回／日：コール・ライトニング（DC15）、チェイン・ライトニング（DC18）

一般データ

【筋】 39、**【敏】** 14、**【耐】** 23、**【知】** 16、**【判】** 20、**【魅】** 15

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 30；**CMD** 42

特技《ふっとばし攻撃》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》（グレートソード）、《武器破壊強化》、《渾身の一打強化》、《鋼の**意志**》、《強打》、《渾身の一打》

技能〈威圧〉＋ 20、〈軽業〉＋ 18、〈芸能：歌唱〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 24、〈水泳〉＋ 22、〈製作〉（いずれか 1 つ）＋ 13、〈知覚〉＋ 27、〈登攀〉＋ 17

言語 風界語、共通語、竜語、巨人語

その他の特殊能力 戦闘者、水中呼吸

生態

出現環境 暑熱／地形問わず

編成 単体、一家（2 ～ 5、加えて 7 ～ 10 レベルのクレリックまたはソーサラー 1、ロック 1 ～ 2、グリフィン 2 ～ 6、およびシャーク 2 ～ 8）

宝物 標準（高品質のブレストプレート、高品質のコンポジット・ロングボウ［＋ 14【筋】ボーナス］とアロー 20 本、高品質のグレートソード、その他の宝物）

特殊能力

戦闘者（変則） ストーム・ジャイアントは全ての単純武器と軍用武器に習熟している。

水中呼吸（変則） ストーム・ジャイアントは水中でも空気中と同様に呼吸をすることができる。

ストーム・ジャイアントは日に焼けたような皮膚の色をしている傾向にあるが、すみれ色の肌、青黒い髪、銀灰色や紫の目をしている者がごく稀にいる。このようなすみれ色をしていることはストーム・ジャイアントの中では幸運のしるしと考えれており、これらの者は同属の指導者となることが多い。大人は身の丈およそ 21 フィート、体重およそ 12,000 ポンド。長ければ 600 年ほども生きる。休息時には、かれらは丈の短い、ゆったりとしたチュニックで、腰のところをベルトで止めている。履物はサンダルか裸足、頭にはヘッドバンドをしている。これに加えて、簡素だが立派な細工の装身具をつけている。足輪（裸足の者がこれを好む）、腕輪、額冠などが一般的である。戦いの時には、きらきら光るブラストプレートを着用し、巨大なグレートソードと弓を振るう。

ストーム・ジャイアントは隠遁生活を好み、辺鄙な海岸の近くや南洋の島に住んでいることが多い。しかし、その名の通り、暴力的な感情にとらわれることがある。悪を目にするとたちまちに怒りだし、侮辱されると野蛮で危険な敵と化すこともある。戦いの際には、相手に矢と雷の雨を降らせるのを好み、敵が弓の間合いを潜り抜けてきた時にのみグレートソードを抜く。

ストーム・ジャイアントは立派に築かれた塔や城、城壁のある居住地に住み、住処のそばの土地に頼って生きていくのを好む。丹精した大きな庭や、集団ごとに何百エーカーもの農園を作る。多くの場合、エルフや人間など他の人型生物を農園で働かせるために雇う。ストーム・ジャイアントの領地はしばしばひとつの島全体や海岸線一帯の平和を保っていることがある。

ジャイアント：ストーン・ジャイアント Giant, Stone

この巨人はノミで彫られたような筋肉と、天辺が平らで額が絶壁になった頭をしている。まるで石から削りだされたかのように見える。

ストーン・ジャイアント 脅威度 8 Stone Giant

経験点 4,800
N ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 22、接触 11、立ちすくみ 20（＋ 2【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 102（12d8 ＋ 48）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 7
防御的能力 岩つかみ強化
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 グレートクラブ＋ 16 ／＋ 11（2d8 ＋ 12）または叩きつけ（× 2）＋ 16（1d8 ＋ 8）
遠隔 岩＋ 11 ／＋ 6（1d8 ＋ 12）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 岩投げ（180 フィート）
一般データ
【筋】 27、**【敏】** 15、**【耐】** 19、**【知】** 10、**【判】** 12、**【魅】** 10
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 18；**CMD** 30
特技《鋼の**意志**》、《軍用武器習熟》（グレートクラブ）、《近距離射撃》、《強打》、《精密射撃》、《早抜き》
技能〈威圧〉＋ 12、〈隠密〉＋ 4（岩場では＋ 12）、〈知覚〉＋ 12、〈登攀〉＋ 12；**種族修正** ＋ 8 岩場での〈隠密〉
言語 共通語、巨人語
生態
出現環境 温暖／山岳
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、一団（4 ～ 8）、狩猟隊（9 ～ 12、加えて長老 1）、部族（13 ～ 30、加えてその 35％の人数の非戦闘員、長老 1 ～ 3、およびダイア・ベア 4 ～ 6）
宝物 標準（グレートクラブ、その他の宝物）
特殊能力
岩つかみ強化（変則）ストーン・ジャイアントは投げられた石をつかもうとする際の反応セーヴに＋ 4 の種族ボーナスを得る。この特殊能力は、それ以外の点では " 岩つかみ " の特殊能力と同様に働く。

ストーン・ジャイアントは分厚い皮の衣を好んで着る。衣は茶色や灰色に染めてあり、周囲の石に溶け込みやすい色になっている。大人で身の丈およそ 12 フィート、体重は 1,500 ポンドばかり。長ければ 800 年ほども生きる。

ストーン・ジャイアントは可能ならば遠距離から戦うが、近接戦闘が避けられない時は、石を刻んだ巨大な棍棒を使う。彼らの好む戦術は、じっと動かずに立っていて風景に溶け込み、そこから急に踏み出して岩を投げて敵を不意討ちするというものである。

ストーン・ジャイアントが好んで住むのは岩山の高みにある深い洞窟である。ストーン・ジャイアントの集団同士は、数日の行程よりも遠くに離れていることはめったにない。山羊やその他の家畜の群れを部族間で共有して飼養することさえある。年取ったストーン・ジャイアントは部族から離れ、その晩年の重要な期間を放浪して過ごす。どこかに 1 人で隠遁する者もあれば、他の人型生物の社会に溶け込もうとする者もいる。この自分で選んだ放浪を数十年間続け、戻ってきた者はストーンジャイアントの長老となる。

ストーン・ジャイアントの長老

ストーン・ジャイアントの中には環境にかかわりのある特殊能力を身につけた者がいる。長老と呼ばれるこれらのストーン・ジャイアントは、【魅力】能力値が 15 以上であり、3 つの擬似呪文能力（術者レベル 10）を有する。1 回／日… ストーン・シェイプ、ストーン・テル、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド または トランスミュート・マッド・トゥ・ロック のいずれか（DC17）。セーヴ DC は【魅力】修正値を基に算出されている。長老の 10 人に 1 人はソーサラーであり、そのクラス・レベルは通常 3 ～ 6 である。ストーン・ジャイアントの長老は脅威度が＋ 1 される。

ジャイアント：ヒル・ジャイアント Giant, Hill

この猫背の巨人からは粗雑で無分別な怒りと力があふれている。粗末な毛皮の衣は、その野蛮な辺境の暮らしを物語っている。

ヒル・ジャイアント 脅威度 7 Hill Giant

経験点 3,200
CE ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ － 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 6
防御
AC 21、接触 8、立ちすくみ 21（＋ 4 鎧、－ 1【敏】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 85（10d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 3
防御的能力 岩つかみ
攻撃
移動速度 40 フィート（鎧装備時 30 フィート）
近接 グレートクラブ＋ 14 ／＋ 9（2d8 ＋ 10）または叩きつけ（× 2）＋ 13（1d8 ＋ 7）
遠隔 岩＋ 6（1d8 ＋ 10）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 岩投げ（120 フィート）
一般データ
【筋】 25、**【敏】** 8、**【耐】** 19、**【知】** 6、**【判】** 10、**【魅】** 7
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 15；**CMD** 24
特技《薙ぎ払い》、《腕力による威圧》、《軍用武器習熟》（グレートクラブ）、《強打》、《武器熟練》（グレートクラブ）
技能〈威圧〉＋ 12、〈知覚〉＋ 6、〈登攀〉＋ 10
言語 巨人語
生態
出現環境 温暖／丘陵
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、一団（6 ～ 8）、襲撃隊（9 ～ 12、加えて 1d ダイア・ウルフ 4）、部族（13 ～ 30、加えてその 35％の人数の非戦闘員、加えてバーバリアン 1、または 4 ～ 6 レベルのファイターの隊長、ダイア・ウルフ 11 ～ 16、オーガ 1 ～ 4、およびオークの奴隷 13 ～ 20）
宝物 標準（ハイド・アーマー、グレートクラブ、その他の宝物）

ヒル・ジャイアントの肌の色は淡褐色から濃い赤茶色まで、髪の毛は茶色か黒、目は髪と同じ色である。獣皮を雑に加工した、毛がついたままのものを、何枚も重ねて着ている。服を洗ったりつくろったりするよりは、むしろ古いものがすりきれてきたら上に新しいものを重ね着するほうを好む。大人で身の丈 10 フィート、体重は 1,100 ポンドばかり。長ければ 200 年ほども生きるが、ほとんどはそこまで行かない。

ヒル・ジャイアントは小高い岩場に陣取って、自分の身に危険が及びにくい遠くから岩や大きな石を投げつけるのを好む。白兵戦に入る時は、最初は自分よりサイズの小さいクリーチャーに対して蹴散らし攻撃を仕掛けるのを好む。以後は足を止めて大きな重いクラブをぶん回す。

ヒル・ジャイアントは巨人族の中でもっとも放浪を好み、襲撃と略奪のため、人里を次々に回り巡っていく。温暖な気候を好むが、襲撃が実入りがよく成功し続ける限り、自分の好きな環境から遠くはなれて旅をすることもある。全体として、信じられないほど利己的なクリーチャーで、難なく勝てるだろうと思う時でなければまず戦わない。ヒル・ジャイアントは恐るべき敵に対してはお互いに押しやり合うことで知られ、自分が傷を負わないためには躊躇無く仲間を盾にする。ヒル・ジャイアントの集団がうろつき回るのは温暖な丘陵では普通のことであり、彼らの間断ない襲撃は、この気候帯での最も恐れられている危険の 1 つとなっている。

悪属性ではないヒル・ジャイアントが独居しているのは非常にまれなことだが、他の人型生物の社会では稀に見られることがある。もっとも、中央の都市や人口の多いところではまず受け入れられることはないが。彼らにとって最良なのは、へんぴな辺境の町で人足や兵士をしていることだが、襲撃してきたヒル・ジャイアントの一団と交渉する駆け出し外交官の役目を与えられることもよくある。不幸なことに、種族伝来の生活を捨てて文明を受け入れたヒル・ジャイアントは嘲りの対象であり、放浪生活を守る同胞は見ただけで殺そうとしてくる。それでも、“文明化”されたヒル・ジャイアントは社会の中に自分の居場所を見つけ、多くは何とか平和で平凡な生活を送る。

ジャイアント：ファイアー・ジャイアント Giant, Fire

この頑丈な巨人は短い切り株のような足と力強い筋肉質の腕を持つ。髪の毛と髭はまるで炎でできているかのようだ。

ファイアー・ジャイアント 脅威度 10 Fire Giant

経験点 9,600
LE ／大型サイズの人型生物（火、巨人）
イニシアチブ － 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 14
防御
AC 24、接触 8、立ちすくみ 24（＋ 8 鎧、－ 1【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 142（15d8 ＋ 75）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 9
防御的能力 岩つかみ；**完全耐性**［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 40 フィート（鎧装備時 30 フィート）
近接 グレートソード＋ 21 ／＋ 16 ／＋ 11（3d6 ＋ 15）または叩きつけ（× 2）＋ 20（1d8 ＋ 10）
遠隔 岩＋ 10（1d8 ＋ 15、加えて 1d6［火］）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 灼岩、岩投げ（120 フィート）
一般データ
【筋】 31、**【敏】** 9、**【耐】** 21、**【知】** 10、**【判】** 14、**【魅】** 10
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 22；**CMD** 31
特技《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《蹴散らし強化》、《武器破壊強化》、《鋼の**意志**》、《軍用武器習熟》（グレートソード）、《強打》、《武器熟練》（グレートソード）
技能〈威圧〉＋ 11、〈製作〉（いずれか 1 つ）＋ 8、〈知覚〉＋ 14、〈登攀〉＋ 14
言語 共通語、巨人語
生態
出現環境 暑熱／山岳
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、一団（6 ～ 12、加えてその 35%の人数の非戦闘員およびアデプト 1、または 1 ～ 2 レベルのクレリック）、襲撃隊（6 ～ 12、加えてアデプト 1、または 3 ～ 5 レベルのソーサラー、ヘルハウンド 2 ～ 5、およびトロール 2 ～ 3、またはエティン）、部族（20 ～ 30、加えてアデプト 1、クレリック、または 6 ～ 7 レベルのソーサラー；ファイター 1、または 8 ～ 9 レベルのレンジャー王としての；およびヘルハウンド 17 ～ 38、トロール 12 ～ 22、エティン 7 ～ 12、およびヤング・レッド・ドラゴン 1 ～ 2）
宝物 標準（ハーフプレート、グレートソード、その他の宝物）
特殊能力
灼岩（超常）ファイアー・ジャイアントが岩投げを行う際、攻撃アクションの一部としてその肉体の熱を岩に移すことができる。灼岩は命中すると 1d6 ポイントの追加［火］ダメージを与える。

ファイアー・ジャイアントは巨人族の中で最も厳格かつ軍国主義的な種族である。常に戦争に備えて訓練しており、道中であった全ての者に野蛮な戦術を実地で試す。彼らの厳格な指揮系統は兵士、指揮官、さらには将軍で構成されており、王からの命令に何の疑問もなく従う。

ファイアー・ジャイアントの髪は明るいオレンジ色で、炎でできているかのように揺らぎ輝いている成人男性で身長 12 ～ 16 フィート、胸囲は 9 フィート、体重はおよそ 7,000 ポンドである。女性は少し背が低く体重も軽い。ファイアー・ジャイアントは長ければ 350 年ほども生きる。

ファイアー・ジャイアントの服は丈夫な布か革でできており、色は赤、オレンジ、黄色、黒のいずれか。戦士は黒ずんだ鋼のハーフプレートと兜を身につけており、大きなグレートソードをふるって戦場を駆け回り薙ぎ倒していく。大集団では、ファイアー・ジャイアントは野蛮でかつ効率的な戦術に従って戦い、敵を伏兵のいる場所に誘い込むために 1 人や 2 人の仲間を犠牲にすることも躊躇しない。

ファイアー・ジャイアントは暑い場所を好む。暑ければ暑いほどよい。砂漠、火山、温泉、溶岩層に近い地下の深い所で見られる。城砦、防壁をめぐらせた居住地、大きな野営地に住み、彼らの厳格な軍事体制を反映して、指揮官が下士官兵よりもよい場所に住むように区画が決められている。

ジャイアント：フロスト・ジャイアント Giant, Frost

この巨人は恰幅のいい、筋骨たくましい人間のよう。肌は雪のように白く、薄青い長い髪は編まれている。

フロスト・ジャイアント 脅威度 9 Frost Giant

経験点 6,400
CE ／大型サイズの人型生物（冷気、巨人）
イニシアチブ － 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 10
防御
AC 21、接触 8、立ちすくみ 21（＋ 4 鎧、－ 1【敏】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 133（14d8 ＋ 70）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 6
防御的能力 岩つかみ；**完全耐性**［冷気］
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 グレートアックス＋ 18 ／＋ 13（3d6 ＋ 13）または叩きつけ（× 2）＋ 18（1d8 ＋ 9）
遠隔 岩＋ 9（1d8 ＋ 13）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 岩投げ（120 フィート）
一般データ
【筋】29、**【敏】**9、**【耐】**21、**【知】**10、**【判】**14、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 20；**CMD** 29
特技《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《蹴散らし強化》、《武器破壊強化》、《軍用武器習熟》（グレートアックス）、《強打》、《技能熟練》（〈隠密〉）
技能〈威圧〉＋ 7、〈隠密〉＋ 2（雪上では＋ 6）、〈製作〉（どれでも）＋ 7、〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 13；**種族修正** ＋ 4 雪上での〈隠密〉
言語 共通語、巨人語
生態
出現環境 寒冷／山岳
編成 単体、徒党（3 ～ 5）、一団（6 ～ 12、加えてその 35%の人数の非戦闘員およびアデプト 1、または 1 ～ 2 レベルのクレリック）、襲撃隊（6 ～ 12、加えてその 35%の人数の非戦闘員、アデプト 1、または 3 ～ 5 レベルのソーサラー、ウィンター・ウルフ 1 ～ 4、およびオーガ 2 ～ 3）、部族（21 ～ 30、加えてアデプト 1、クレリック、または 6 ～ 7 レベルのソーサラー；バーバリアン 1、または 7 ～ 9 レベルのレンジャー jarl；およびウィンター・ウルフ 15 ～ 36、オーガ 13 ～ 22、およびヤング・ホワイト・ドラゴン 1 ～ 2）
宝物 標準（チェイン・シャツ、グレートアックス、その他の宝物）

フロスト・ジャイアントの髪の毛は薄青色か汚れた黄色、目の色は髪の毛の色と同じであることが多い。皮や毛皮の服を着て、持っている装身具は全て身につけている。フロスト・ジャイアントの戦士はチェイン・シャツと、角や羽飾りをつけた金属の兜を身につけている。大人の男で身の丈およそ 15 フィート、体重およそ 2,800 ポンド。女は少し背が低く体重も軽いが、それ以外の特徴はおおよそ男と同じである。フロスト・ジャイアントは長ければ 250 年ほども生きる。

フロスト・ジャイアントは最も恐ろしいジャイアントである。理由も無く破壊したがり、戦いを渇望し、恐れ知らずに振舞うことにより、際限なく蛮行を繰り返すからである。フロスト・ジャイアントは通常は遠距離で戦闘を開始し、岩を投げつくすか敵が近づいてくるまでは岩を投げ続ける。それから巨大なバトルアックスを手にして切り合いに入る。好んで取る戦術は、相手が容易く入ってこれないような、雪や氷に覆われた斜面の上で雪中に身を埋めて待ち伏せるというものである。そして戦いに飛び込む前に雪崩を起こす。フロスト・ジャイアントは雪の多い環境で巧妙に身を隠すことができ、彼らの領域の中では隠密の達人である。

フロスト・ジャイアントは荒涼とした苛酷な環境で、狩猟と襲撃のみによって生活している。フロスト・ジャイアントの集団は、当座しのぎの居住地や打ち捨てられた城に住み着いているものと、略奪品と食料を求めて凍てつく北方をうろつく放浪者にだいたい半々に分かれている。部族の長はイャールと自称し、仲間に絶対の服従を求める。イャールはいつでも部族の支配権を求めて挑戦される可能性がある。このような挑戦はおおむね競争相手の一方の死に終わる。1 人のイャールが 1 ダース以上のフロスト・ジャイアントの小部族をまとめあげた大部族連合を支配することもよくある。このような場合、下位部族の長は単に族長ないし将軍と呼ばれる。

フロスト・ジャイアントは好んで捕虜を捕まえ、奴隷や商品、さらには食料にしてしまう。フロスト・ジャイアントの集団には通常 1 ～ 2 人の奴隷が奴隷監督に枷でつながれている。通常奴隷監督は集団の中でイャールの次に卑劣で残酷な者がなる。また、モンスターをペットにすることも好む。ホワイト・ドラゴンやウィンター・ウルフが人気があるが、ルモアハズ、イェティ、さらにはリノームさえもがフロスト・ジャイアントの住処にいることもある。

シャドウ Shadow

かろうじてちらりと見て取れるこの一片の影は、どことなく人型生物の輪郭をしており、不浄な生命をもってのたうっている。

シャドウ 脅威度 3 Shadow

経験点 800
CE ／中型サイズのアンデッド（非実体状態）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋ 2 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 回避）
hp 19（3d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 4
防御的能力 非実体、エネルギー放出抵抗＋ 2；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
攻撃
移動速度 飛行 40 フィート（良好）
近接 非実体の接触＋ 4（1d6【筋力】ダメージ）
特殊攻撃 同族作り
一般データ
【筋】—、**【敏】**14、**【耐】**—、**【知】**6、**【判】**12、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4；**CMD** 17
特技《回避》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈隠密〉＋ 8（薄暗い照明では＋ 12、明るい光では＋ 4）、〈知覚〉＋ 8、〈飛行〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4 薄暗い照明での〈隠密〉（明るい光では－ 4）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、群れ（7 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
同族作り（超常） シャドウの【筋力】ダメージによって殺された人型生物は、1d4 ラウンドのうちに、自分を殺したシャドウの制御下にあるシャドウとなる。
【筋力】ダメージ（超常） シャドウの接触は、生きているクリーチャーに 1d6 ポイントの【筋力】ダメージを与える。これは負のエネルギー効果である。この【筋力】ダメージが実際の【筋力】能力値以上になった場合、そのクリーチャーは死んでしまう。

不吉なるシャドウは陰鬱な暗がりと真実を手荒く明らかにする光の狭間にいる。シャドウは文明がかつてあった遺跡をうろつくのを好み、彼の縄張りに踏み込むほど愚かな生きているクリーチャーを狩っている。シャドウはおそるべきアンデッドであり、生きているものから生命と活力を吸う以外には、何の目的も動機も見て取れない。

シャドウ：グレーター・シャドウ Shadow, Greater

このシャドウの姿は気まぐれな優美さをもってちらついている。見えざる炎に照らされているかのように。

強大なるシャドウ 脅威度 8 Greater Shadow

経験点 4,800
CE ／中型サイズのアンデッド（非実体状態）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13
防御
AC 18、接触 18、立ちすくみ 12（＋ 2 反発、＋ 5【敏】、＋ 1 回避）
hp 58（9d8 ＋ 18）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7
防御的能力 非実体、エネルギー放出抵抗＋ 2；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
攻撃
移動速度 飛行 40 フィート（良好）
近接 非実体の接触＋ 11（1d8【筋力】）
特殊攻撃 同族作り（シャドウと同様）、【筋力】ダメージ
一般データ
【筋】—、**【敏】**20、**【耐】**—、**【知】**6、**【判】**12、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 11；**CMD** 24
特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《技能熟練》（〈知覚〉、〈隠密〉）
技能〈隠密〉＋ 20（薄暗い照明では＋ 24、明るい光では＋ 16）、〈知覚〉＋ 13、〈飛行〉＋ 15；**種族修正** ＋ 4 薄暗い照明での〈隠密〉（明るい光での－ 4）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
【筋力】ダメージ（超常） 強大なるシャドウの接触は、生きているクリーチャーに 1d8 ポイントの【筋力】ダメージを与える。これは負のエネルギー効果である。この【筋力】ダメージが実際の【筋力】能力値以上になった場合、そのクリーチャーは死んでしまう。

強大なるシャドウは、負のエネルギーにとりわけ満たされるようになったアンデッド・シャドウであり、そうなるために負のエネルギーでいっぱいの影界で長い時を過ごすか、あるいは数千の犠牲者の命を吸った。このアンデッド・モンスターはしばしば通常のシャドウの一団の中におり、通常は部下を奮い立たせる統率者としてふるまう。

シャンブリング・マウンド Shambling Mound

絡まる蔦と滴り落ちる粘液のかたまりが幹のような 2 本の足の上にそびえている。腐敗物と新しくかき回された土の匂いがする。

シャンブリング・マウンド 脅威度 6 Shambling Mound

経験点 2,400
N ／大型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 19、接触 9、立ちすくみ 19（＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 67（9d8 ＋ 27）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 5
防御的能力 植物の種別特徴；**完全耐性**［電気］；**抵抗**［火］10
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 11（2d6 ＋ 5、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 締めつけ（2d6 ＋ 7）
一般データ
【筋】21、**【敏】**10、**【耐】**17、**【知】**7、**【判】**10、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12（組みつき＋ 16）；**CMD** 22
特技《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《神速の**反応**》、《強打》、《武器熟練》（叩きつけ）
技能〈隠密〉＋ 8（湿地や森林では＋ 16）、〈水泳〉＋ 13、〈知覚〉＋ 11；
種族修正 ＋ 4〈隠密〉（湿地や森林では＋ 12）、＋ 4〈知覚〉
言語 共通語、森語（話せない）
その他の特殊能力［電気］にたいする**頑健**性
生態
出現環境 温暖／森林または湿地
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
［電気］にたいする頑健性（変則）シャンブリング・マウンドは［電気］から一切のダメージを受けない。逆にシャンブリング・マウンドにたいして［電気］攻撃が使用された場合、1d4 ポイントの【耐久力】が一時的に与えられる。シャンブリング・マウンドは 1 時間に 1 ポイントの割合でこれらのポイントを失っていく。

シャンブリング・マウンド、またはシャンブラーとも呼ばれるが、腐食した植物の小山のように見える。実際には知性ある肉食植物であり、特にエルフの肉を好む。シャンブリング・マウンドの脳や感覚器官に相当する者は胴体上部にある。典型的なシャンブリング・マウンドは胴回り 8 フィート、身長 6 ～ 9 フィートほど。体重は約 3,800 フィートである。

シャンブリング・マウンドは奇妙なクリーチャーであり、根を張る 1 本の植物よりも寄生性の這いまわる蔦の絡まりに近い。雑食性で、近くにある全てから栄養分を得ることができる。蔦で生木の周りを覆って樹液を吸い、土に根を張って栄養素を直接吸収し、仕留めた獲物の肉と骨をむさぼる。

シャンブラーは恐ろしいほどに生息地の環境に身を隠す。周囲の地形に溶け込んで、獲物となるものを忍耐強く何日もの間動かずに待ち続けることができる。シャンブラーは、食物を得られ続ける限りほとんどいつでもどこにでも存在し、警告なしに攻撃し、生存者が残ろうが気にかけない。

シャンブリング・マウンドは深い森や悪臭を放つ沼で単独で生活する放浪性のクリーチャーだが、じめじめした菌類が群生する地下に生息していることもある。しかしながら、シャンブラーに関する不穏な噂によれば、しばしば雷を伴う嵐が最高潮のときに、沼地やジャングルの奥深くの大きな土の盛り上がりの周りにシャンブラーが大集合していたという。かれらがそうしていた理由は知られておらず、多くの賢者が何らかの覆い隠された知られざる目的が進行中なのかと悩んでいる。

ショゴス Shoggoth

この巨大な黒い粘液の塊が轟音とともに前進するや、幾つもの眼球や口、さらには数々のより奇怪な何かがその膨れ上がる巨体から形を成してきた。

ショゴス 脅威度 19 Shoggoth

経験点 204,800

CN ／超大型サイズの粘体（水棲）

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 全周囲視覚、暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 33

防御

AC 33、接触 15、立ちすくみ 26（＋ 7【**敏**】、＋ 18 外皮、－ 2 サイズ）

hp 333（23d8 ＋ 230）；高速治癒 10

頑健 ＋ 19、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 15

DR 10 ／—；**完全耐性** 視覚喪失、（魅惑）効果、［冷気］、聴覚失調、粘体の特徴、［音波］；**抵抗**［酸］20、［電気］20、［火］20；**SR** 30

攻撃

移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート、水泳 50 フィート

近接 叩きつけ（× 4）＋ 30（3d6 ＋ 15 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 締めつけ（3d6 ＋ 15）、心狂わせる不協和音、包み込み（4d6 ＋ 22 殴打ダメージ、加えて 8d6［酸］ダメージ、**AC** 19、hp 33）、蹂躙（4d8 ＋ 15、DC36）

一般データ

【筋】40、**【敏】**24、**【耐】**31、**【知】**5、**【判】**22、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 34（組みつき＋ 39）；**CMD** 51（足払いされない）

特技《無視界戦闘》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《クリティカル熟練》、《薙ぎ払い強化》、《**頑健**無比》、《クリティカル強化》（叩きつけ）、《イニシアチブ強化》、《武器破壊強化》、《鋼の**意志**》、《強打》、《朦朧化クリティカル》

技能〈水泳〉＋ 23、〈知覚〉＋ 33、〈登攀〉＋ 23；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 アクロ語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 寒冷／水界または地下

編成 単体、群れ（2 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

全周囲視覚（変則）ショゴスの無数の感覚器官は、〈知覚〉への＋ 4 の種族ボーナスとともに、挟撃に対する完全耐性を与える。

心狂わせる不協和音（超常）1 回のフリー・アクションとして、ショゴスは正気の生命体には聞く事あたわざる音と言葉を発する事ができる。60 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC22 の意志セーヴを行なわなければならず、失敗すると 1d6 ラウンドの間混乱状態になる。この混乱状態にあるクリーチャーは、毎ラウンド 1d6 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。セーヴに成功したクリーチャーは、24 時間の間そのショゴスの個体が発する心狂わせる不協和音に対する完全耐性を得る。この効果は［音波］依存の［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

包み込み（変則）この特殊能力を使用するには、ショゴスはクリーチャーに組みついた状態で自らのターンを開始するか、蹂躙攻撃を行うかしなければならない。ショゴスは 1 ラウンドに組みつきまたは蹂躙を行えるのと同数のクリーチャーに対して包み込みを試みることができる。この特殊能力は、飲み込まれたクリーチャーがショゴスを切り開いて脱出した場合、その原形質の肉体に何の跡も残さないことを除いて、飲み込みと同様に機能する。

頭のおかしい輩や破滅を説く予言者たちでさえ、化け物じみたショゴスは単なる麻薬中毒者の幻覚や現実ならざる悪夢に過ぎないと必死になって主張しているが、要するに真実というものはもっと恐ろしいものだ。ショゴスは実在する。とはいえ、彼らは海溝の最深部や遥か遠くの忘れ去られた洞窟や廃墟にとどまっており、狂気と破壊をその粘液で塗り固められた軌跡で広めるために現われる事は滅多にない。

神々が初めて物質界にその注意を向けるよりも遠い昔、永劫とも言える過去に最初のショゴスは創造された。アボレスが彼らを創造したと主張するものもいるが、ある種の奇妙な文書は最初のショゴスを奴隷として創造したのはそれよりも古い種族であるとほのめかしている。いずれにせよ、この畏怖すべき化け物たちは自らの創造主への反乱を起こすに充分なだけの知性を発達させ、いまや彼らは光届かぬ深みを音を立てないながらも力強く徘徊している。

ショッカー・リザード Shocker Lizard

この犬ほどの大きさのトカゲには頭の両脇に 1 本ずつ、都合 2 本の角があり、緑の鱗では稲妻の火花がパチパチ鳴っている。

ショッカー・リザード 脅威度 2 Shocker Lizard

経験点 600

N ／小型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、［電気］感知、夜目；〈知覚〉＋ 8

防御

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

hp 19（3d10 ＋ 3）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2

完全耐性［電気］

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき＋ 4（1d4）

特殊攻撃 ショック

一般データ

【筋】10、**【敏】**15、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14（対足払い 18）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈隠密〉）

技能〈隠密〉＋ 17、〈水泳〉＋ 8、〈知覚〉＋ 8、〈登攀〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 2〈知覚〉

生態

出現環境 暑熱／湿地

編成 単体、2 体、1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 6）、共棲集団（7 ～ 12）

宝物 乏しい

特殊能力

［電気］感知（変則）ショッカー・リザードは 100 フィート以内の電気の放電を自動的に感知する。

ショック（超常）ショッカー・リザードは 5 フィート以内の 1 体の敵に電気ショックを与えることができる。この攻撃は生きている敵に対して 1d8 ポイントの非致傷ダメージを与える（反応セーヴ DC12 半減）。このセーヴ DC は【耐久力】修正値を基づいて算出されている。加えて複数のショッカー・リザードが互いに 20 フィート以内の距離にいるなら、1d4 ラウンドに 1 回、協力して致傷電撃を生み出すことができる。この電撃は、参加するショッカー・リザードのうち 1 体を中心とした半径 20 フィートの効果範囲を持つ。この効果範囲にいる全てのクリーチャーは、協力するショッカー・リザード 1 体につき 2d8（最大 12d8）ポイントの［電気］ダメージを受ける。反応セーヴ（10 ＋協力するショッカー・リザードの数）に成功すれば、ダメージを半減できる。

ショッカー・リザードは腹側が薄い黄色、それ以外が明るい緑色の鱗に覆われ、体長 3 フィート、体重は約 25 ポンドである。ショッカー・リザードは、他のリザードが近くにいれば強化される電気能力のため、群居するのを好む。

ショッカー・リザードのコロニーは通常水源の近くにある。コロニーが一旦ある場所に形成されると、リザードは非常に縄張り意識が強くなり、侵入者はなんであれ攻撃する。単独のショッカー・リザードは臆病で躊躇いがちのクリーチャーだが、数体が集結すると、自分の何倍もの大きさのクリーチャーを殺すことができる手ごわく恐るべき敵となる。

ショッカー・リザードは戦闘では発電能力に頼り、噛みつきはおおむね電気ショックで敵が意識を失った後か、ショックが全く効果がない場合に使用する。単独のショッカー・リザードは 1 度ショックを放って逃げ出すが、他のショッカー・リザードがそばにいる場合は、全員で仲間の放電を集中し、敵に致傷性の電撃を食らわせようとする。

多くの者がショッカー・リザードを捕らえ飼い馴らそうとしてきたが、多くの場合困難で苦しい作業となった。単独で飼育されているショッカー・リザードはおおむね衰弱していき、飼い主が多くの時間世話をし寂しくないように遊んでやらなければ、すぐに死んでしまう。複数飼育をすればショッカー・リザードは生きていけるが、電撃能力の増大のため、［電気］への完全耐性を持たない飼い主には管理が困難なものとなる。

ジル Xill

この炎のように赤い人型生物は昆虫と爬虫類の奇妙な混合物のような外見をしており、4 本の腕を持ち牙の生えた大顎をひくつかせている。

ジル 脅威度 6 Xill

経験点 2,400

LE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13

防御

AC 21、接触 14、立ちすくみ 17（＋ 4【敏】、＋ 5 外皮、＋ 2 盾）

hp 67（9d10 ＋ 18）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 6

呪文抵抗 17

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ショート・ソード＋ 13 ／＋ 13 ／＋ 8（1d6 ＋ 3 ／ 19 ～ 20）、爪＋ 13（1d4 ＋ 3、加えて " つかみ "）、噛みつき＋ 7（1d3 ＋ 1、加えて " 麻痺 "）、または爪（× 4）＋ 13（1d4 ＋ 3、加えて " つかみ "）、噛みつき＋ 12（1d3 ＋ 3、加えて " 麻痺 "）

遠隔 ロングボウ（× 2）＋ 13（1d8 ／× 3）

特殊攻撃 産みつけ、麻痺（1d4 時間、DC16）

一般データ

【筋】17、**【敏】**18、**【耐】**14、**【知】**15、**【判】**12、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 12（組みつき＋ 16）；**CMD** 26

特技《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《武器熟練》（爪、ショート・ソード）

技能〈威圧〉＋ 12、〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 13、〈知覚〉＋ 13、〈知識：次元界〉＋ 14、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈はったり〉＋ 12

言語 共通語、地獄語

その他の特殊能力 多刀流体得、界渡り

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（エーテル界）

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）

宝物 標準（鋼鉄製ヘヴィ・シールド、ショート・ソード× 2、ロングボウ× 2 とアロー 40 本、その他の宝物）

特殊能力

産みつけ（変則）ジルは 1 回の標準アクションとして、無防備状態のクリーチャーに 2d6 個の卵を産みつけることができる。卵は 24 時間で孵化し、幼生は宿主を体内から食い荒らし、宿主が死ぬまで幼生 1 体につき毎時間 1 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。その後幼生は体内から出てきて、可能ならば成体になるべくエーテル界に界渡りする。 リムーヴ・ディジーズ または同種の効果を使えば犠牲者から全ての生みつけられた卵や幼生を除去できる。DC20 の〈治療〉判定（1 回の試みにつき 10 分間かかる）に成功すれば、1 回につき 1 個の卵か幼生を切除できる。判定に失敗しても再挑戦できるが、成否に関わらず、1 回試みるごとに患者に 1d4 ポイントのダメージを与える。

多刀流体得（変則）ジルは複数の武器で戦っても攻撃ロールにペナルティを被らない。爪攻撃は武器を使用している場合であっても主要攻撃として扱う。

界渡り（超常）ジルは 1 回の移動アクションでエーテル界から物質界へ移動することができる。物質界からエーテル界へ移動するには 2 回の連続した全ラウンド・アクションを要し、その間ジルは動けない状態になる。ジルが薄れて消えていくにつれ、攻撃を命中させるのは難しくなる。敵は 1 ラウンド目には 20%の失敗確率を、2 ラウンド目には 50%の失敗確率をこうむる。ジルは界渡りをする際に、同意しているか無防備状態のクリーチャー 1 体を連れて行くことができる。

ジルはエーテル界に住む襲撃者であり、たった 1 つの目的――他者の犠牲の上に自分たちの種族が繁栄すること――のために出会った全ての者を征服しようとする。全てのジルは女性であり、卵を産む能力を持つが、卵を孵すには生きている宿主が必要となる。彼女らは犠牲者を麻痺させ、通常時は大顎の裏に引っ込めているグロテスクな産卵管を使って卵を産みつける。邪悪で異質な次元旅行者であるジルは全て、すばらしい知性と全体主義的かつ軍国主義的な文化を持つ。彼女たちは他の生命体のほとんどを孵化器とみなしているが、フェイズ・スパイダーがもっともこの目的にかなっていると重宝する。

ジンニー Genie

ジンニー：イフリート Genie, Efreeti

この筋肉質の巨人は真紅の皮膚、くすぶるような目、小さな黒い角を持っている。その肉体から煙がたなびいている。

イフリート 脅威度 8 Efreeti

経験点 4,800

LE ／大型サイズの来訪者（他次元界、火）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ 17（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 95（10d10 ＋ 40）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 9

完全耐性［火］；脆弱性［冷気］

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（× 2）＋ 15（1d8 ＋ 6、加えて 1d6［火］）または高品質のファルシオン＋ 16 ／＋ 11（2d6 ＋ 9 ／ 18 ～ 20）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 サイズ変化、熱気

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル）

常時：ディテクト・マジック

回数無制限：プレイン・シフト（同意した目標を元素界、アストラル界、物質界へ連れて行ける）、プロデュース・フレイム 、パイロテクニクス（DC14）、スコーチング・レイ

3 回／日：インヴィジビリティ 、高速化 スコーチング・レイ 、ウォール・オヴ・ファイアー（DC16）

1 回／日：3 つまでの ウィッシュ を叶える（ジンニーでない相手に対してのみ）、ガシアス・フォーム 、パーマネント・イメージ（DC18）

一般データ

【筋】23、**【敏】**17、**【耐】**18、**【知】**12、**【判】**14、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 17；**CMD** 31

特技《戦闘発動》、《迎え討ち》、《欺きの名人》、《回避》、《イニシアチブ強化》B 、《擬似呪文能力高速化》（スコーチング・レイ）

技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 8、〈呪文学〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 15、〈製作〉（いずれか 1 つ）＋ 14、〈知覚〉＋ 15、〈はったり〉＋ 19、〈飛行〉＋ 13、〈変装〉＋ 10

言語 風界語、水界語、共通語、火界語、地界語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身（人型生物または巨人、オルター・セルフ または ジャイアント・フォーム I）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（火の元素界）

編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）、一団（7 ～ 12）

宝物 標準（高品質のファルシオン、その他の装備品）

特殊能力

サイズ変化（擬呪）イフリートは 1 日に 2 回、魔法の力で 1 体のクリーチャーのサイズを変えることができる。これはちょうど エンラージ・パースン ないし リデュース・パースン（どちらにするかは能力を使用する際にイフリートが決める）のように働く。ただしこの能力はイフリート本人には働かない。相手は DC13 の頑健セーヴに成功すればこの能力を無効化できる。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。2 レベル呪文相当。

熱気（変則）イフリートは近接攻撃で 1 回命中を与えるごとに、または組みつき状態にある 1 ラウンドごとに、相手に 1d6 ポイントの［火］ダメージをあたえる。

イフリートは火の元素界から来たジンニーである。イフリートは身の丈およそ 12 フィート、体重およそ 2,000 ポンド。

イフリートはジンニーの眷族の中にほとんど同盟者を持たない。特にジンを憎んでおり、見るや否や攻撃する。マリードにも強い敵意を抱いており、ジャーンは脆く弱体な存在であるとみなしている。イフリートはしばしばシャイターンと協力するが、この同盟関係はよくても一時的なものである。

イフリートの数パーセントは高貴なるイフリートである。高貴なるイフリートは、しばしばマリクと呼ばれるが、13 ヒット・ダイスと以下の擬似呪文能力を持つ。3 回／日：ファイアーボール 、ヒート・メタル 、1 回／日：グレーター・インヴィジビリティ 、パイロクラスティック・ストーム（ アイス・ストーム と同様だが、［冷気］ではなく［火］ダメージを与える）。高貴なるイフリートの擬似呪文能力の術者レベルは 15。高貴なるイフリートの脅威度は 10 である。

ジンニー：シャイタン Genie, Shaitan

この者は、磨いた石のような肌と煌く瑪瑙のような目を持つ背の高い人間に似ている。

シャイタン 脅威度 7 Shaitan

経験点 3,200

秩序にして中立／大型サイズの来訪者（地、他次元界）

イニシアチブ ＋5；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋14

防御

AC 20、接触 10、立ちすくみ 19（＋1【敏】、＋10 外皮、－1 サイズ）

hp 85（9d10＋36）

頑健 ＋10、**反応** ＋4、**意志** ＋8

完全耐性［電気］

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 60 フィート、登攀 20 フィート

近接 叩きつけ（×2）＋13（2d6＋5）または高品質のシミター＋14／＋9（1d8＋7／18～20）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 地の体得、金属変成、石の呪い

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）

回数無制限：メルド・イントゥ・ストーン 、プレイン・シフト（同意した目標を元素界、アストラル界、物質界へ連れて行ける）、ソフン・アース・アンド・ストーン 、ストーン・シェイプ 、ヴェイル（自分自身限定）

3 回／日：高速化 グリッターダスト（DC14）、ストーンスキン 、ラスティング・グラスプ 、ストーン・テル 、ウォール・オヴ・ストーン

1 回／日：トランスミュート・マンド・トゥ・ロック 、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド

一般データ

【筋】20、**【敏】**13、**【耐】**19、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**15

基本攻撃 ＋9；**CMB** ＋15；**CMD** 26

特技《戦闘発動》、《突き飛ばし強化》、《イニシアチブ強化》B 、《上級突き飛ばし》、《強打》、《擬似呪文能力高速化》（グリッターダスト）

技能〈鑑定〉＋14、〈呪文学〉＋14、〈真意看破〉＋14、〈製作：宝石加工〉＋14、〈知覚〉＋14、〈知識：工学〉＋14、〈登攀〉＋25、〈はったり〉＋14

言語 水界語、風界語、共通語、火界語、地界語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 石潜り

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地の元素界）

編成 単体、2 体、小集団（3～6）、一団（7～12）

宝物 標準（高品質のシミター、その他の宝物）

特殊能力

地の体得（変則） シャイターンは自分と敵の両方が地面に接しているなら、攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1 のボーナスと、【筋力】を基とする対抗判定に＋2 のボーナスを得る。自分と敵のどちらかが空中または水中にいる場合、シャイターンは攻撃ロールとダメージ・ロールに－4 のペナルティを被る。

金属変成（超常） 1 回の標準アクションとして、シャイターンは 10 ポンド以下の金属でできた物に触れ、1 日の間他の金属に変えることができる。

石の呪い（超常） シャイターンが突き飛ばしを 5 以上の差をつけて成功させ、目標を石壁に押し付けた場合、目標は DC19 の反応セーヴを行なわなければならず、失敗すると メルド・イントゥ・ストーン を発動したかのように石壁の中に押し込まれる。犠牲者は 1 回の全ラウンド・アクションとして DC19 の頑健セーヴに成功すれば石から出ることができる。セーヴ DC は【筋力】を基づいて算出されている。

石潜り（超常） これは、シャイターンは石、土、水晶、金属を通過できることを除き、アース・エレメンタルの地潜りと同様に働く。

シャイターンは自慢屋で傲慢な、金属、宝石、石でできた地の元素界から来たジンニーである。シャイターンは身の丈およそ 11 フィート、体重およそ 5,000 ポンド。

シャイターンの一部は高貴なるシャイターンである。しばしばパシャと呼ばれるが、18 ヒット・ダイスと 1 日に 1 回の アースクウェイク と、1 日 3 回までの ウィッシュ を叶える（ジンニーでない相手に対してのみ）の擬似呪文能力を持つ。高貴なるシャイターンの擬似呪文能力の術者レベルは 18。高貴なるシャイターンの脅威度は 13 である。

ジンニー：ジャーン Genie, Janni

その堂々たる姿は、目に奇妙な光が瞬いている以外は、背の高い均整の取れた人間のようだ。

ジャーン 脅威度 4 Janni

経験点 1,200

真なる中立／中型サイズの来訪者（原住）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11

防御

AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（＋ 6 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮）

hp 39（6d10 ＋ 6）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4

抵抗 ［火］10

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 20 フィート（完璧）；チェインメイル装備時 20 フィート、飛行 15 フィート（完璧）

近接 シミター＋ 9 ／＋ 4（1d6 ＋ 4 ／ 18 ～ 20）

遠隔 コンポジット・ロングボウ＋ 8 ／＋ 3（1d8 ＋ 3 ／× 3）

特殊攻撃 サイズ変化

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）

3 回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）、プレイン・シフト（同意した目標を元素界、アストラル界、物質界へ連れて行ける）、スピーク・ウィズ・アニマルズ

1 回／日：クリエイト・フード・アンド・ウォーター 、イセリアル・ジョーント（1 時間持続）

一般データ

【筋】16、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22

特技《迎え討ち》、《回避》、《イニシアチブ強化》B 、《強行突破》

技能〈隠密〉＋ 6、〈鑑定〉＋ 11、〈騎乗〉＋ 6、〈呪文学〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 11、〈製作〉（どれでも、通常は鉄鍛冶）＋ 11、〈知覚〉＋ 11、〈飛行〉＋ 14

言語 共通語、元素に関わる言語（水界語、風界語、火界語、地界語）、次元界に関わる言語 1 つ（奈落語、天上語、地獄語）；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 元素耐性

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）、一団（7 ～ 12）

宝物 標準（チェインメイル、コンポジット・ロングボウ［＋ 3【筋】］、シミター、その他の装備品）

特殊能力

サイズ変化（擬呪） ジャーンは 1 日に 2 回、魔法の力で 1 体のクリーチャーのサイズを変えることができる。これはちょうど エンラージ・パースン ないし リデュース・パースン（どちらにするかは能力を使用する際にジャーンが決める）のように働く。ただしこの能力はジャーン本人には働かない。相手は DC13 の頑健セーヴに成功すればこの能力を無効化できる。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。2 レベル呪文相当。

元素耐性（変則） ジャーンは地水火風いずれの元素界でも 48 時間までは生きていける。48 時間過ぎてもなお物質界に戻れないようなら、以後死ぬか物質界に戻るまで、1 時間ごとに 1 ポイントのダメージを受ける。

ジャーン（単数形はジャーニー）はジンニーの中でもっとも力弱いものである。ジャーンは 4 元素全てから成り、そのためほとんどの時間を物質界で過ごしている。いくつかの伝説では、ジャーンはジンの眷属の中ではほとんど " 人間 " と変わらないように語られている。ほとんどのジャーンはこのような侮辱は、しばしば剣を振るってでも、素早く撤回させるのだが。ジャーンは人間ほどの大きさで、身の丈およそ 6 フィート、体重はおよそ 180 ポンド。

ジャーンは力強く勇敢で、侮辱や負傷を受けたなら捨て置けない。ほとんどの者は発言者に悪気がなかったとしても侮辱されたとみなす傾向が強い。形勢不利となったら飛行能力と インヴィジビリティ を使って逃走し、後で報復のため戻ってくる。

ジャーンは一人居を楽しみ、砂漠の奥地や隠れたオアシスに 1 人で住むことを好む。通常は人間に対して疑いの目を向けるが、しばしば疑わしい点も相手に有利に解釈してやる。ジャーンは文化的な伝統としてもてなしを重んじ、食料、水、避難所を必要とするものを追い返すことはない。しかし後日行為の返礼として見返りを求めるかもしれない。

他のジンニーの中では、ジャーンはジンやシャイターンとよい関係でいる。明白な敵ではないが、高慢でよそよそしいマリードのことは好まない。ジャーンはイフリートに対してあからさまな敵意を持つ。しばしば自分たちを奴隷にしようとしたり軍隊に徴募しようとしたりするからである。

ジャーンの数パーセントが高貴なるジャーンである。高貴なるジャーンは、しばしばシャイフまたはアミールとよばれるが、9 ヒット・ダイスと【筋力】19、【知力】18、以下の擬似呪文能力を持つ。3 回／日：オーギュリイ 、ディテクト・マジック 、ディヴィネーション 。高貴なるジャーンの擬似呪文能力の術者レベルは 12。高貴なるジャーンの脅威度は 7 である。

ジンニー：ジン Genie, Djinni

このクリーチャーの背丈は人間の 2 倍近いが、下半身は霧と風でできた渦の中に薄れて消えている。

ジン 脅威度 5 Djinni

経験点 1,600
CG ／大型サイズの来訪者（風、他次元界）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 19、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 52（7d10 ＋ 14）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 7
完全耐性［酸］
攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（完璧）
近接 叩きつけ（× 2）＋ 10（1d8 ＋ 4）または高品質のシミター＋ 11 ／＋ 6（1d8 ＋ 4 ／ 18 ～ 20）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 風の体得、竜巻変化（1 回／ 10 分、10 ～ 50 フィートの高さ、1d8 ＋ 4 ダメージ、DC17）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）
回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、プレイン・シフト（同意した目標を元素界、アストラル界、物質界へ連れて行ける）
1 回／日：クリエイト・フード・アンド・ウォーター 、クリエイト・ワイン（ クリエイト・ウォーター と同様だが、水の代わりにワインになる）、ガシアス・フォーム（最大 1 時間）、メジャー・クリエイション（これにより作られた植物性の物質は永続する）、パーシステント・イメージ（DC17）、ウィンド・ウォーク
一般データ
【筋】18、**【敏】**19、**【耐】**14、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12；**CMD** 27
特技《戦闘発動》、《迎え討ち》、《回避》、《イニシアチブ強化》B 、《風の如き脚》
技能〈隠密〉＋ 10、〈鑑定〉＋ 12、〈呪文学〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 12、〈製作〉（いずれか 1 つ）＋ 12、〈知覚〉＋ 12、〈知識：次元界〉＋ 12、〈飛行〉＋ 20
言語 水界語、風界語、共通語、火界語、地界語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（風の元素界）
編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）、一団（7 ～ 10）
宝物 標準（高品質のシミター、その他の装備品）
特殊能力
風の体得（変則） 空中にいるクリーチャーは、ジンに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 1 のペナルティを受ける。

ジン（単数形はジニー）は風の元素界からきたジンニーである。彼らは雲から作られたといわれており、最大の暴風雨並みの力をもつ。ジンは身の丈およそ 10 フィート、体重およそ 1,000 ポンドである。

ジンは殴り合いを軽蔑し、魔法の力と飛行能力を活用して敵に当たるのを好む。形勢不利になったら普通は逃げ、竜巻に身を変じて追ってくる者を悩ます。近接攻撃以外に選択肢がない場合、ほとんどのジンは高品質のシミターを両手で使うことを好む。

他のジンニーの中では、ジンはジャーンやマリードとうまくやっていくことができる。シャイターンとは多くの場合仲が悪く、イフリートは敵であると心に決めている。このような怒りに燃えるジンは、他のジンニー種族にくらべ数多い。イフリートとジンの諍いは伝説的であり、多くの術者が、その憎むべき敵に対する揉め事に力を貸すことを約束して、ジンの助力を得ようと試みてきた。

ジンの数パーセントが高貴なるジンである。高貴なるジンは、しばしばヴィジエルと呼ばれ、10 ヒット・ダイスと【筋力】23、【魅力】17 を有する。捕らえたれた高貴なるジンは、3 つまでの ウィッシュ を叶える（ジンニーでない相手に対してのみ）。高貴なるジンの脅威度は 8 である。

ジンニー：マーリド Genie, Marid

この者は無毛の青緑色の皮膚と深青色の目、バサバサの眉、真珠のような歯をした力強い巨人に似ている。

マーリド 脅威度 9 Marid

経験点 6,400

CN ／大型サイズの来訪者（他次元界、水）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 17

防御

AC 23、接触 14、立ちすくみ 18（＋ 4【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）

hp 114（12d10 ＋ 48）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 10

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 60 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＋ 17（2d6 ＋ 6）または高品質のトライデント＋ 18 ／＋ 13 ／＋ 8（2d6 ＋ 9）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 渦巻変化（1 ／ 10 分、10 ～ 50 フィート tall、1d8 ＋ 4 ダメージ、DC22）、水の体得、荒れ狂う水

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

常時：ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、ウォーター・ウォーク

回数無制限：クリエイト・ウォーター 、インヴィジビリティ 、プレイン・シフト（同意した目標を元素界、アストラル界、物質界へ連れて行ける）、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク（液体のみ）、クウェンチ

5 回／日：コントロール・ウォーター 、ガシアス・フォーム 、オブスキュアリング・ミスト 、ウォーター・ブリージング

3 回／日：シー・インヴィジビリティ

1 回／日：パーシステント・イメージ（DC18）

1 回／年：1 つのウィッシュを叶える（ジンニーでない相手に対してのみ）、

一般データ

【筋】23、**【敏】**19、**【耐】**18、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 19；**CMD** 34

特技《戦闘発動》、《迎え討ち》、《回避》、《**頑健**無比》、《イニシアチブ強化》B 、《肉体攻撃強化》、《強打》

技能〈隠密〉＋ 15、〈交渉〉＋ 18、〈呪文学〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 17、〈水泳〉＋ 29、〈製作〉（いずれか 1 つ）＋ 17、〈知覚〉＋ 17、〈知識：次元界〉＋ 17

言語 水界語、風界語、共通語、火界語、地界語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身（ウォーター・エレメンタル、人型生物か巨人、オルター・セルフ 、'''エレメンタル・ボディ III、または ジャイアント・フォーム I'''）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（水の元素界）

編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）、一団（7 ～ 12）

宝物 標準（高品質のトライデント、その他の装備品）

特殊能力

水の体得（変則）自分と敵の両方が水に接しているなら、攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを得る。自分と敵のどちらかが地面の上にいるなら、マリードは攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 4 のペナルティを被る。

荒れ狂う水（超常）1 回の標準アクションとして、マリードは 60 フィート直線の水の噴流を放つことができる。これは 1d6 ポイントのダメージを与え、目標を 1d6 ラウンド盲目状態にする。DC20 の反応セーヴに成功すればダメージは半減し、盲目効果は無効化できる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

渦巻変化（超常）マリードは 10 分に 1 回、渦巻き泡立つ水の渦に姿を変えることができる。この特殊能力は、マリードが水中にいる時にしか使用できないことを除き、竜巻変化と同じように働く。マリードは渦巻き形態を取っている間は水から離れることはできない。

マリードは水の元素界からきたジンニーである。ジンの眷属中で最も強力であり、海流の力を持ち真珠でできた歯を持つといわれる。マリードは身の丈およそ 16 フィート、体重およそ 2,500 ポンド。

マリードはおそらく最も予想しがたく気まぐれなジンニーである。ジンニー全体の文化にとっては、他の者（特にシャイターン）を怒らせ困惑させるような気質をしている。マリードの多くは踊り手、語り部、役者、あるいは他の種類の芸術家になり、しばしば新しい観客を求めて変装して物質界を旅する。

数パーセントのマリードが高貴なるマリードである。高貴なるマリードは、しばしばシャハザードと呼ばれるが、14 ヒット・ダイスと以下の擬似呪文能力を有する。3 回／日：コーン・オヴ・コールド 、アイス・ストーム 、1 回／日：エレメンタル・スウォーム（ウォーター・エレメンタル限定）、パーマネント・イメージ 。高貴なるマリードの擬似呪文能力の術者レベルは 20。高貴なるジャーンの脅威度は 11 である。

スヴァーフネブリン Svirfneblin

この禿頭のノームは岩のような灰色の皮膚を持ち、筋張った体格をしている。色素の薄い目は大きすぎるほどで印象的である。

スヴァーフネブリン 脅威度 1 Svirfneblin

経験点 400

スヴァーフネブリンの 1 レベル・レンジャー

N ／小型サイズの人型生物（ノーム）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 2 回避、＋ 1 サイズ）

hp 15（1d10 ＋ 5）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2

呪文抵抗 12

攻撃

移動速度 20 フィート（鎧装備時 15 フィート）

近接 ヘヴィ・ピック＋ 3（1d4 ＋ 1 ／× 4）

遠隔 ライト・クロスボウ＋ 4（1d6 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 得意な敵（ドワーフ＋ 2）、ドワーフや人型生物（爬虫類）に対する攻撃ロールに＋ 1 のボーナス

擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル）

常時：ノンディテクション

1 回／日：ブラインドネス／デフネス（DC12）、ブラー 、ディスガイズ・セルフ

一般データ

【筋】13、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**10、**【判】**10、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1；**CMD** 15

特技《追加 hp》

技能〈隠密〉＋ 12（＋ 14 地下）、〈製作：錬金術〉＋ 6、〈生存〉＋ 4（＋ 5 追跡）、〈知覚〉＋ 6、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 4、〈治療〉＋ 4；**種族修正** ＋ 2〈隠密〉（＋ 4〈隠密〉地下）、＋ 2〈製作：錬金術〉、＋ 2〈知覚〉

言語 ノーム語、地下共通語

その他の特殊能力 石工の勘、追跡、野生動物との共感＋ 0

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、小集団（2 ～ 4）、戦隊（5 ～ 20、加えて 3 ～ 6 レベルのリーダー 1 および 3 レベルの下士官 2）、一団（30 ～ 50、加えて成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、5 レベルの副官 5、7 レベルの指揮官 3、および中型のアース・エレメンタル 2 ～ 5）

宝物 NPC の装備品（ヘヴィ・ピック、ライト・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物）

スヴァーフネブリン、別名 " ディープ・ノーム " はノーム種族の隠者的な亜種族である。ダーク・エルフやその他の地底種族から安全な、地下の隠蔽された都市に住む。彼らの皮膚は灰色か茶色の石のような色をしている。男性は禿頭で、女性はよれよれの灰色の髪がある。スヴァーフネヴリンのフェイの不気味な領域とのつながりは、地表に住むノームの親戚たちとのつながりよりもはるかに強い。このため、彼らは奇妙なほど感情から超然としていることもあり、その迸りによって暴力的なほど気まぐれなこともある。スヴァーフネブリンは長い間デュエルガルと戦っており、デュエルガルとほかのドワーフとの違いを見極める余裕がないこともある。

スヴァーフネブリンのキャラクター

スヴァーフネブリンは種族ヒット・ダイスを持たず、クラス・レベルによって能力が決まる。スヴァーフネブリンの脅威度はそのクラス・レベルに等しい。スヴァーフネブリンは以下の種族特性を有する。

－ 2【筋力】、＋ 2【敏捷力】、＋ 2【判断力】、－ 4【魅力】：スヴァーフネブリンは素早く注意深いが、比較的力が弱くよそよそしい。

小型サイズ：スヴァーフネブリンは、小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに＋ 1 のサイズ・ボーナス、CMB と CMD に－ 1 のペナルティ、〈隠密〉判定に＋ 4 のサイズ・ボーナスを得る。

防御訓練：スヴァーフネブリンはアーマー・クラスに＋ 2 の回避ボーナスを得る。

感覚：スヴァーフネブリンは暗視 120 フィートと夜目を有する。

幸運：スヴァーフネブリンはあらゆるのセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

得意技能：スヴァーフネブリンは〈隠密〉に＋ 2 の種族ボーナスを得る。これは地下では＋ 4 になる。また〈製作：錬金術〉と〈知覚〉に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

嫌悪：スヴァーフネブリンは、彼らの憎む敵に対する訓練をつむことによって（爬虫類）または（ドワーフ）の副種別を持つ人型生物クリーチャーに対する攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを得る。

石工の勘：スヴァーフネブリンはドワーフと同様に石工の勘（Pathfinder RPG Core Rulebook 21 ）を得る。

呪文抵抗：スヴァーフネブリンの呪文抵抗は 11 ＋クラス・レベルに等しい。

スヴァーフネブリン魔法：スヴァーフネブリンが発動した幻術呪文のセーヴ DC は、全て＋ 1 される。またスヴァーフネブリンは上に列挙された擬似呪文能力を得る。術者レベルはスヴァーフネブリンのクラス・レベルに等しい。

言語：スヴァーフネブリンはプレイ開始時にノーム語と地下共通語を修得している。高い【知力】を持つ者は、次のボーナス言語を修得できる：アクロ語、共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、巨人語、ゴブリン語、オーク語、地界語。

スードゥドラゴン Pseudodragon

この家猫の大きさをしたミニチュアのドラゴンは細かい鱗、鋭い角、剣呑な小さな歯を持ち、尾の先には棘のついた針がある。

スードゥドラゴン 脅威度 1 Pseudodragon

経験点 400
NG ／超小型サイズの竜
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6
防御
AC 16、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 15（2d12 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 4
完全耐性 麻痺、睡眠；呪文抵抗 12
攻撃
移動速度 15 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 針＋ 6（1d3 － 2、加えて " 毒 "）、噛みつき＋ 6（1d2 － 2）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート（尾は 5 フィート）
一般データ
【筋】7、**【敏】**15、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 10（対足払い 14）
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 19（森林では＋ 23）、〈交渉〉＋ 5、〈真意看破〉＋ 6、〈生存〉＋ 6、〈知覚〉＋ 6、〈飛行〉＋ 15；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉（森林では＋ 8）
言語 竜語；テレパシー（60 フィート）
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、一群（3 ～ 5）
宝物 標準
特殊能力
毒（変則）針・致傷型；頑健セーヴ・DC14；頻度 1 回／分（10 分間）；効果 睡眠（1 分）；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

スードゥドラゴンはトゥルー・ドラゴンの超小型サイズのいとこでありイタズラ好きだが恥ずかしがり屋だ。発音できるのは囀り声（チーチー）息を吐く（シューシュー）うなり声（グルルル）喉を鳴らす（ゴロゴロ）くらいだが、いかなる知性あるクリーチャーともテレパシーで意思疎通できる。平和的に近づいて食物を与えれば、通常は縄張り内で見た情報を喜んで教えてくれるが、脅威や暴力的なものを感じると逃げ去ってしまう。

スードゥドラゴンは肉食性で、昆虫、げっ歯類、小鳥、蛇、時に卵を食べる。最も好むのはバター、チーズ、魚である。地上でトカゲのように狩をすることも、翼を使って猛禽のように獲物を探すこともできる。典型的な人型生物を変わらないほど賢いため、彼らはペットとして扱われると不快に感じ、友達として扱われることを好む。悪人に対しては用心深いが、ウィザードやソーサラーと使い魔の絆を結ぶことがあり、またいくらかはドルイドやレンジャーの友となり、善なるドラゴンの斥候として組むこともある。スードゥドラゴンは秘術使いの人間性を受け入れたとき（そして秘術使いが《上級使い魔》特技を修得しているとき）に限り、使い魔として仕える。しかし彼らが楽しく感じ、相手が真の友として扱ってくれるなら、誰とであれ友となることがある。スードゥドラゴンはこのような形で数日、あるいは数週間、数年、時には一生他のキャラクターについていくことがある。よく面倒を見てもらい、食料や、特に愛情をたっぷりもらえるなら。

成年に達すると、スードゥドラゴンは尾の付け根までおよそ 1 フィート、尾の長さ 2 フィート、体重はおよそ 7 ポンド。スードゥドラゴンの卵は鶏のものと同じくらいの大きさだが、革のような茶色で斑点があり、相手のいるメスは毎春 2 ～ 5 個の卵を産む。一群のスードゥドラゴンは両親と数体の亜成体の子からなる。

スカム Skum

このぜむしの緑色の皮膚をした人型生物は、蛙に似た幅の広い頭部をしているが、口は歯の多い魚のそれである。

スカム（ウラト・キニ）脅威度 2 Skum (Ulat-Kini)

経験点：600
秩序にして悪／中型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 13、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮）
hp 20（2d10 ＋ 9）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3
抵抗 ［冷気］10
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 40 フィート
近接 トライデント＋ 4（1d8 ＋ 2）、爪＋ 2（1d4 ＋ 1）、噛みつき＋ 2（1d6 ＋ 1）
遠隔 トライデント＋ 3（1d8 ＋ 2）
一般データ
【筋】15、**【敏】**13、**【耐】**17、**【知】**10、**【判】**10、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4；**CMD** 15
特技《複数回攻撃》B 、《追加 hp》
技能〈威圧〉＋ 3、〈隠密〉＋ 6（水中では＋ 10）、〈水泳〉＋ 15、〈知覚〉＋ 5（水中では＋ 9）；**種族修正** ＋ 4 水中での〈隠密〉および〈知覚〉
言語 アボレス語、地下共通語
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 温暖または寒冷／水界または地下
編成 単体、兄弟姉妹（2 ～ 5）、小さな群れ（6 ～ 12）、陰謀団 ▼（13 ～ 95、加えてその 50％の人数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの副隊長 1、成人 40 名につき 4 ～ 6 レベルのソーサラー 1、7 ～ 9 レベルの族長 1、およびウーズ 2 ～ 6）
宝物 NPC の装備品（トライデント、その他の宝物）

スカムは、アボレスが奴隷として創造した無数の種族のうち、最も成功し量産された種族である。アボレスの帝国の絶頂期、スカムの軍団が作られ、陸地に対する数多くの戦争が行われた。しかしアボレスが衰退した現在では、スカムは自活するよう放り出されている。

大部分は、スカムは彼らの努力に関わらず成功しているとは言えず、今日においては過去の繁栄ほど目立っては存在しない。ほとんどは、決着がつかなかった戦争で敵が魚人たちを追撃する興味を失ったがために残された、ゆっくりと朽ちつつある地下深くの廃墟に住んでいる。スカムは自分たちの種族の名前さえ忘れてしまった。彼らの種族のうち最も博識で賢明な者だけが、かつてウラト・キニと呼ばれていたことをおぼえている。今日ではほとんどの者が自分たちのことを、地上に住むものたちがつけた通り名 - スカム - と呼んでいる。

スカムは年をとらず、暴力や病気によって死ななければ永遠に生きる。不幸なことに、スカムには自分たちだけで繁殖する能力がないため、この半不死性は不完全なものである。スカムはすべて男性なのだ。アボレスは奴隷が自分たちの許可無く繁栄することを許さなかった。しかし恐るべきことに、これはスカムが殖えないことを意味しない。もともと家畜の人間から作られたため、スカムは人間を妊娠させることができ、このような不浄なつながりからは常に醜い子供が生まれる。生まれたときはスカムではないが、その生涯を通じて少しずつ変形していき、通常なら老齢で死ぬべき時に、このような混血児は“変化”の時を迎える。肉体を脱ぎ捨てウラト・キニの一員に変わるのだ。ほとんどのスカムの部族は自分たちの種族を永続させようという衝動を持たず、水底に隠された廃墟でゆっくりと滅んでいくことを望んでいるが、人間の多い海岸線の沖合いに移民した部族は繁栄に向かいたいと望んでいる。このような集団の一部は繁殖用の奴隷を求めて村々を襲撃するが、より知恵の回る一部の部族は向こう見ずな人間と同盟関係を結び、防護や豊漁と引き換えに妻を得る。

スクウィッド（イカ）Squid

このほっそりした赤いイカは水中を機敏に突き進んでくる。2 つの大きな目がクリーチャーの触手の上から見つめている。

スクウィッド（イカ）脅威度 1 Squid

経験点 400
真なる中立／中型サイズの動物（水棲）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 7
防御
AC 13、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮）
hp 13（3d8）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
防御的能力 墨吐き（半径 5 フィート）
攻撃
移動速度 水泳 60 フィート、噴射移動 240 フィート
近接 噛みつき＋ 4（1d3 ＋ 2）、触手＋ 2（1d4 ＋ 1、加えて " つかみ "）
一般データ
【筋】15、**【敏】**15、**【耐】**11、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4（組みつき＋ 8）；**CMD** 16
特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《複数回攻撃》B
技能〈水泳〉＋ 10、〈知覚〉＋ 7
生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
墨吐き（変則）スクィッドは水中で 1 分に 1 回、1 回のフリー・アクションとして半径 5 フィートの墨の雲を吐くことができる。この雲は完全視認困難を与える。墨は 1 分の間続く。
噴射移動（変則）スクィッドは全ラウンド・アクションとして水を噴射して一直線に移動できる。噴射移動している間は機会攻撃を誘発しない。

スクィッドはほとんど恐れられることはないが攻撃的な捕食者であり、自分自身よりも大きな獲物にも襲い掛かろうとする。

スクウィッドの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型サイズ；**移動速度** 水泳 60 フィート、噴射移動 240 フィート；**AC** 外皮＋ 1；**攻撃** 触手（1d4、加えて " つかみ "）、噛みつき（1d3）；**能力値**【筋】14、【敏】15、【耐】11、【知】2、【判】12、【魅】2；**その他の特殊能力** 夜目、墨吐き。

4 レベルでの成長：**能力値**【筋】＋ 2、【耐】＋ 2。

スクウィッド：ジャイアント・スクウィッド（巨大イカ）Squid, Giant

この巨大なジャイアント・スクィッドの触手はほとんど不快を感じさせるような速度でのたうち回り、はためいている。この動物の目は盾ほどの大きさがある。

ジャイアント・スクウィッド（巨大イカ）脅威度 9 Giant Squid

経験点 6,400
真なる中立／超大型サイズの動物（水棲）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 22
防御
AC 20、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 3【敏】、＋ 9 外皮、－ 2 サイズ）
hp 102（12d8 ＋ 48）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 5
防御的能力 墨吐き（半径 20 フィート）
攻撃
移動速度 水泳 60 フィート、噴射移動 260 フィート
近接 噛みつき＋ 14（2d6 ＋ 7）、腕（× 2）＋ 14（1d6 ＋ 7）、触手＋ 12（4d6 ＋ 3 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート（腕および触手は 30 フィート）
特殊攻撃 締めつけ（4d6 ＋ 10）
一般データ
【筋】25、**【敏】**17、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 18（組みつき＋ 22）；**CMD** 31
特技《迎え討ち》、《**頑健**無比》、《クリティカル強化》、《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《複数回攻撃》B 、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈水泳〉＋ 15、〈知覚〉＋ 22
生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体
宝物 なし

このジャイアント・スクィッドは人間をやすやすと餌食にすることができる伝説的な動物である。通常は深海に住むこのクリーチャーは、飢えると海面まで行き、遭遇したものは何でも餌食にしようとする。ジャイアント・スクィッドは全長 45 フィート、体重 1,500 ポンドである。

スケルタル・チャンピオン Skeletal Champion

この武装したスケルトンは、眼窩に冷たい青い光をたたえ、武器を高く構えて戦いに備えている。

スケルタル・チャンピオン 脅威度 2 Skeletal Champion

経験点 600

人間・スケルタル・チャンピオン・ウォリアー 1

NE ／中型サイズのアンデッド

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 6

防御

AC 21、接触 12、立ちすくみ 19（＋ 6 鎧、＋ 1【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 盾）

hp 17（3HD；2d8 ＋ 1d10 ＋ 3）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 3；エネルギー放出抵抗は＋ 4 ボーナス

DR 5 ／殴打；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のロングソード＋ 7（1d8 ＋ 3 ／ 19 ～ 20）

一般データ

【筋】17、**【敏】**13、**【耐】**—、**【知】**9、**【判】**10、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 5；**CMD** 16

特技《薙ぎ払い》、《イニシアチブ強化》B 、《強打》、《武器熟練》（ロングソード）

技能〈威圧〉＋ 7、〈隠密〉－ 1、〈知覚〉＋ 6

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、小隊（3 ～ 12）

宝物 標準（ブレストプレート、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、高品質のロングソード、その他の宝物）

スケルトンの一部は自身の知性と狡猾さを残し、それゆえに恐るべき戦士となる。これらアンデッドは精神のない同類よりはるかに強力であり、多くはクラス・レベルを持つ。

スケルタル・チャンピオンの作成

“スケルタル・チャンピオン”は骨格のある実体クリーチャーで【知力】が最低 3 あるもの（アンデッド以外：以後基本クリーチャーと呼ぶ）ならどんなものでも付加できる後天的テンプレートである。

脅威度：スケルタル・チャンピオンの脅威度は通常のスケルトンで同一ヒット・ダイスのものよりも＋ 1 高い。

種別：クリーチャー種別はアンデッドになる。属性に関する副種別や種族を示す副種別を除けば副種別はそのまま保持される。

属性：いずれかの悪。

アーマー・クラス：スケルトン同様に外皮ボーナスを得る。

ヒット・ダイス：種族ヒット・ダイスを全て d8 に変え、さらに 2 種族ヒット・ダイスを加える（種族ヒット・ダイスを持たないクリーチャーは 2HD になる）。クラス・レベルによるヒット・ダイスは変更しない。

防御的能力：スケルタル・チャンピオンは DR5 ／殴打、エネルギー放出抵抗＋ 4、［冷気］に対する完全抵抗を得る。また、通常のアンデッドの種別特徴を全て得る。

移動速度：スケルトンと同様。

攻撃：スケルトンと同様

能力値：【筋】＋ 2、【敏】＋ 2、【耐】能力値はアンデッドなのでなし

基本攻撃ボーナス：種族ヒット・ダイスによる基本攻撃ボーナスはその 3/4 に等しい。

技能：種族ヒット・ダイスごとに 4 ＋【知力】修正値の技能ランクを得る。種族ヒット・ダイスによるクラス技能は〈威圧〉、〈隠密〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈知識：宗教〉、〈知識：神秘学〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈変装〉。クラス・レベルによって得た技能ランクは変更なし。

特技：スケルタル・チャンピオンボーナス特技として《イニシアチブ強化》を得る。

セーヴ：種族ヒット・ダイスによる基本セーヴ・ボーナスは、頑健＋ 1/3HD、反応＋ 1/3HD、意志＋ 1/2HD ＋ 2

スケルトン Skeleton

白骨の山が突然動き出し、人の姿を取って起き上がった。長い骨の指からは生者に向けて爪が伸びている。

人間のスケルトン 脅威度 1/3 Human Skeleton

経験点 135
NE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 16、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 2 鎧、＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）
hp 4（1d8）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2
DR 5 ／殴打；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの特徴
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 壊れたシミター＋ 0（1d6）、爪－ 3（1d4 ＋ 1）または爪（× 2）＋ 2（1d4 ＋ 2）
一般データ
【筋】15、**【敏】**14、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14
特技《イニシアチブ強化》B
装備品 壊れたシミター、壊れたチェイン・シャツ
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 いかなる数でもあり得る
宝物 なし

スケルトンは邪悪な魔法によって偽りの命を得た動く死者の骨である。ほとんどのスケルトンは精神のない人形だが、彼らを蘇らせた力によって邪悪な狡猾さを分け与えられており、武器を振るったり鎧をまとったりすることができる。

スケルトンの作成

“スケルトン”は骨格のある実体クリーチャーならどんなもの（アンデッドは除く：以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）にも付加できる後天的テンプレートである。

脅威度：ヒット・ダイスによる。

ヒット・ダイス	脅威度	経験点
1/2	1/6	65
1	1/3	135
2 ～ 3	1	400
4 ～ 5	2	600
6 ～ 7	3	800
8 ～ 9	4	1,200
10 ～ 11	5	1,600
12 ～ 14	6	2,400
15 ～ 17	7	3,200
18 ～ 20	8	4,800

属性：常に中立にして悪。

種別：クリーチャー種別はアンデッドへと変化する。属性に関するもの（善など）や種族を示すもの（巨人など）をのぞき副種別はそのまま保持される。以下に示す点を除けば、基本クリーチャーの全てのデータと特殊能力を用いる。

アーマー・クラス：外皮ボーナスは以下のように変化する。

スケルトンのサイズ	外皮ボーナス
超小型以下	＋ 0
小型	＋ 1
中型または大型	＋ 2
超大型	＋ 3
巨大	＋ 6
超巨大	＋ 10

ヒット・ダイス：クラス・レベルから得たヒット・ダイスがあれば全て削除し、種族ヒット・ダイスは d8 に変える。種族ヒット・ダイスを持たないクリーチャーは 1 種族ヒット・ダイスを有しているものとして扱う。21 ヒット・ダイス以上あれば、アニメイト・デッド 呪文によってスケルトンにすることはできない。スケルトンはヒット・ポイントを決定するのに【耐久力】修正値の代わりに【魅力】修正値を用いる。

セーヴ：基本セーヴ・ボーナスは、頑健＋ 1 ／ 3HD、反応＋ 1 ／ 3HD、意志＋ 1 ／ 2HD ＋ 2。

防御的能力：スケルトンは基本クリーチャーの防御的能力を全て失い、DR5 ／殴打、［冷気］に対する完全抵抗を得る。また、通常のアンデッドの種別特徴を全て得る。

移動速度：翼を持つスケルトンはその翼で飛行することはできない。基本クリーチャーが魔法の力で飛行していたならスケルトンも飛行することができる。それ以外の移動モードはそのまま保持される。

攻撃：スケルトンは基本クリーチャーの持っていた全ての肉体武器、人工的武器による攻撃、および武器に対する習熟を失わない。ただし肉が無ければ機能しない攻撃は失う。手のあるクリーチャーは手 1 つにつき 1 回の爪攻撃を得る。スケルトンは爪攻撃それぞれについて、完全な攻撃ボーナスで攻撃を行うことができる。爪攻撃のダメージはスケルトンのサイズに応じたダメージを与える。基本クリーチャーにすでに手で行う爪攻撃があり、それがスケルトンの爪攻撃のダメージより高ければ、そちらを使用する。

特殊攻撃：スケルトンは基本クリーチャーの特殊攻撃を全て失う。

能力値：スケルトンの【敏捷力】は＋ 2 上昇し、【耐久力】と【知力】は持たず、【判断力】と【魅力】は 10 になる。

基本攻撃ボーナス：スケルトンの基本攻撃ボーナスはヒット・ダイスの 3/4 に等しい。

技能：スケルトンは基本クリーチャーの持っていた技能ランクを全て失い、新しく得ることもない。

特技：スケルトンは基本クリーチャーの持っていた特技を全て失い、ボーナス特技として《イニシアチブ強化》を得る。

その他の特殊能力：スケルトンは基本クリーチャーの持っていたその他の特殊能力のほとんどを失う。近接攻撃や遠隔攻撃を強化する変則能力に類するその他の特殊能力は失わない。

出現環境：さまざま。通常は元のクリーチャーと同じ。

編成：いかなる数でもあり得る

宝物：通常はなし。しかしスケルトンの創造者が魔法の武器や防具で武装させていることもある。

さまざまなスケルトン

スケルトンには多くの変種がある。燃え尽きることのない炎で骨を燃やしているものや、血糊がしたたり自分の骨を組みなおすことができるものなどである。この 2 種の変種は アニメイト・デッド で作ることができるが、作成時の制限に関しては、そのヒット・ダイスが 2 倍であるかのように計算する。いったん制御下におけば、ヒット・ダイスは制御下の上限に関して通常通りに計算する。

おそらく最も危険なスケルトンの変種はスケルタル・チャンピオンである。このスケルトンは知力と、しばしば生前に得たクラス・レベルを保持している。スケルタル・チャンピオンは アニメイト・デッド で作り出すことはできない。ゴーストが現出させるのに似た稀な状況下で現れるか、めったにない高度に邪悪な儀式によってのみ出現する。

以下のスケルトンのいずれも基本となるスケルトンをいくつかの点で変更した者である。記述されている点を除き、これらの変種は累積させることができる。ブラッディ・バーニング・スケルタル・チャンピオンを作り出せるのだ。

ブラッディ・スケルトン Bloody Skeleton

ブラッディ・スケルトンは負のエネルギーで一杯のぬらぬらした血糊の層で覆われている。この血糊はスケルトンに自らの傷を治す能力を与えている。スケルトン・テンプレートによる変化にくわえ、基本クリーチャーに以下の変更を加えること。

脅威度：通常のスケルトンに＋ 1。

高速治癒：ブラッディ・スケルトンは 2 ヒット・ダイスにつき高速治癒 1（最低 1）を得る。

セーヴ：ブラッディ・スケルトンはエネルギー放出に対する抵抗＋ 4 を得る。

能力値：ブラッディ・スケルトンの【魅力】は 14 である。

その他の特殊能力：ブラッディ・スケルトンは " 不滅 " を得る。

不滅（超常）：ブラッディ・スケルトンはヒット・ポイントが 0 になると破壊されるが、1 時間後には 1 ヒット・ポイントに回復し、以降は高速治癒によって回復を始める。ブラッディ・スケルトンは、正のエネルギーによって破壊された場合、ブレス か ハロウ 呪文の効果範囲内でヒット・ポイントが 0 になった場合、残骸に 1 瓶の聖水を振り掛けられた場合に恒久的に破壊される。

バーニング・スケルトン Burning Skeleton

バーニング・スケルトンは攻撃が命中した者に［火］のダメージを与える炎のオーラに包まれている。スケルトン・テンプレートによる変化にくわえ、基本クリーチャーに以下の変更を加えること。

脅威度：通常のスケルトンに＋ 1。

オーラ：バーニング・スケルトンは " 灼熱のオーラ " を持つ。

灼熱のオーラ（変則）：バーニング・スケルトンに隣接したクリーチャーは、自身のターンの最初に 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。バーニング・スケルトンに素手打撃か肉体武器で攻撃したものは 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。

防御的能力：バーニング・スケルトン［冷気］への完全耐性を失い［火］への完全耐性を得る。バーニング・スケルトンは［冷気］への脆弱性を得る。

近接攻撃：バーニング・スケルトンの近接攻撃（肉体武器による攻撃も人工的武器による攻撃もふくむ）は追加で 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。

能力値：バーニング・スケルトンの【魅力】は 12 である。

その他の特殊能力：バーニング・スケルトンは " 灼熱の死 " を持つ。

灼熱の死（超常）：バーニング・スケルトンは破壊された時、爆発して炎をまきちらす。バーニング・スケルトンが破壊された時に隣接していた者は、スケルトンの持つ 2 ヒット・ダイスごとに 1d6 ポイント（最低 1d6）の［火］ダメージを受ける。反応セーヴ（DC10 ＋スケルトンのヒット・ダイスの 1/2 ＋スケルトンの【魅力】修正値）に成功すればダメージを半減できる。

スコーピオン：ジャイアント・スコーピオン（巨大サソリ）Scorpion, Giant

全長 16 フィートのサソリが、凶悪な爪を挑むようにかざしながら這い進んでくる。針のある尾が背の上で弧を描いている。

ジャイアント・スコーピオン（巨大サソリ）脅威度 3 Giant Scorpion

経験点 800

N ／大型サイズの蟲

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4

防御

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16（＋ 7 鎧、－ 1 サイズ）

hp 37（5d8 ＋ 15）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1

完全耐性［精神作用］効果

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 爪（× 2）＋ 6（1d6 ＋ 4、加えて " つかみ "）、針＋ 6（1d6 ＋ 4、加えて " 毒 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 締めつけ（1d6 ＋ 4）

一般データ

【筋】19、**【敏】**10、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8（組みつき＋ 12）；**CMD** 18（対足払い 30）

技能〈隠密〉＋ 0、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈登攀〉

生態

出現環境 暑熱または温暖／砂漠、森林、平地、または地下

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）針・致傷型；頑健セーヴ・DC17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【筋力】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

ジャイアント・スコーピオンはもっとありふれている砂漠のサソリの怪物版である。近づいてくるあらゆるクリーチャーを攻撃しようとしてくる。ジャイアント・スコーピオンは攻撃する際には、通常は突撃し、獲物にハサミで組みつき、毒を注入して犠牲者を殺すため、節のある尾を突き刺す。

ジャイアント・スコーピオンは頭部から尾の付け根まで 8 フィート余り、尾はさらに 8 フィートあり、通常はスコーピオンの背の上に巻き上がっている。体重は 2,000 ～ 6,000 ポンド。

ジャイアント・スコーピオンは通常は他の巨大な蟲や、同様に毒で麻痺させた哺乳動物を食らうが、向こう見ずにも近づきすぎた全ての生きているクリーチャーを攻撃して食べようとする。逆に、ジャイアント・スコーピオンはパープル・ワームや他の巨大な捕食者の餌食にされる。

ジャイアント・スコーピオンは交接の際に複雑な儀式化された配偶行動を行う。お互いにハサミを握り、尾を撓め、円を描いて " ダンス " を踊る。通常は、オスはメスに食われるのを避けるため、交接が終わると即座に逃げ去る。

メスのスコーピオンは卵を産まず、1 ダースほどの幼体を産み落とす。母親は子供たちが自分のみを守り、獲物を狩ることができるほど大きくなるまで背に乗せて運搬する。

ジャイアント・スコーピオンは地面に掘った穴に、単独の狩猟者として生活するか、小さな共棲集団を作る。食物が十分ならば、時として人間の作った廃墟やダンジョンに住処を構えることもある。ジャイアント・スコーピオンの共棲集団は通常は未だに独り立ちしていない兄弟姉妹のスコーピオンから成る。

スコーピオンには他の種も存在する。一部はより小型だが、ほとんどのものはいくらか大きく、森、平野、さらには地下など異なった環境を好む。ヒット・ダイスとサイズを変更（【筋】【敏】【耐】も適切に調整する）することで幅広い種を表現するデータを作ることができる。以下の表に最も普通に見られる変種を上げる。

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
グリーンスティング・スコーピオン	1/4	超小型	1d8
ゴースト・スコーピオン	1/2	小型	2d8
ケイヴ・スコーピンオン	1	中型	3d8
デッドフォール・スコーピオン	8	超大型	10d8
ジャイアント・エンペラー・スコーピオン	11	巨大	16d8
ブラック・スコーピオン	15	超巨大	22d8

スタージ Stirge

この昆虫のようなクリーチャーはコウモリのような 2 対の翼と絡み合う細い脚、針のように鋭い吻を持つ。

スタージ 脅威度 1/2 Stirge

経験点 200

N ／超小型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 1

防御

AC 16、接触 16、立ちすくみ 12（＋ 4【敏】、＋ 2 サイズ）

hp 5（1d10）

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 1

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート（標準）

近接 接触＋ 7（" 食らいつき "）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 吸血

一般データ

【筋】3、**【敏】**19、**【耐】**10、**【知】**1、**【判】**12、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3（組みつき＋ 11 食らいつき時）；**CMD** 9（対足払い 17）

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 16、〈飛行〉＋ 8

その他の特殊能力 病原媒介

生態

出現環境 温暖および暑熱／沼地

編成 単体、共棲集団（2 ～ 4）、編隊（5 ～ 8）、大群（9 ～ 14）、群れ（15 ～ 40）

宝物 なし

特殊能力

食らいつき（変則）接触攻撃を命中させたなら、スタージはトゲの生えた脚で目標にしがみつき、しっかり固定する。食らいついたスタージは獲物に効果的に組みつくことができる。スタージは AC に対する【敏捷力】ボーナスを失い、AC は 12 になるが、大変な執念深さでしがみついており、組みついている目標の肉体に吻を突き刺す。スタージは、いったん食らいついたら組みつき状態を維持するために＋ 8 の種族ボーナスを得る。食らいついたスタージを武器で攻撃することや、そのスタージ自体に組みつきを行うことは可能である。犠牲者がスタージに対する組みつき判定ないし〈脱出術〉判定に成功すれば、スタージは引き剥がされる。

吸血（変則）スタージは敵に食らいついている場合、自分のターンの最後に吸血し、1 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。4 ポイントの【耐久力】ダメージを与えると、スタージは離れ、食事を消化するために飛び去る。スタージの食欲が満たされる前に犠牲者が死んでしまったなら、スタージは離れて次の標的を探しに行く。

病原媒介（変則）奇怪な沼地に住み数多くのクリーチャーの血を吸っているため、スタージは病気の媒介者である。スタージの吸血攻撃を受けたクリーチャーは、10%の確率で汚穢熱、失明病その他の病気にさらされる（ Pathfinder RPG Core Rulebook 557 ）。いったんこの判定が行われると、犠牲者は同一個体のスタージからはもはや感染することはないが、他のスタージに攻撃されると通常通りに判定し、複数の病気に冒されるかもしれない。

スタージは湿地に住む吸血性の害獣であり、野生動物、家畜、不注意な旅人を餌食にしている。個々は弱体だが、このクリーチャーの群れは人 1 人を数分間で吸い尽くしてしまうことができ、その跡にはカラカラの吸殻しか残さない。

スタージは昆虫よりは哺乳類に近く、4 本の皮膜性の翼で空中に身体を運び、温血性の獲物を探す。水場の近くに隠れ、旅人が守りを解くのを待って襲い掛かって食らいつき、無防備な血管に長い口管を刺して腹いっぱい血を吸うことを好む。食事の後は、ふらふらと羽ばたいて泥と葦の中に卵を産むために戻り、飢えが再び狩りへと駆り立てるまで休息する。

スタージは通常体長 1 フィート、翼長はその倍、体重は 1 ポンド足らず。色は赤錆色か赤茶色で、腹はくすんだ黄色。しかしスタージが食事をしていない時はしばしば白っぽいピンクであり、血を飲むにつれて色が濃くなる。

スネーク Snake

スネーク：コンストリクター・スネーク（獲物を締めつけて殺す蛇）Snake, Constrictor

この大きな蛇は太く筋肉質の胴体で、こげ茶色の縞で飾られた鈍い緑色の鱗をしている。

コンストリクター・スネーク（獲物を締めつけて殺す蛇）脅威度 2

経験点 600

N ／中型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮）

hp 19（3d8 ＋ 6）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき＋ 5（1d4 ＋ 4、加えて " つかみ "）

特殊攻撃 締めつけ（1d4 ＋ 4）

一般データ

【筋】17、**【敏】**17、**【耐】**12、**【知】**1、**【判】**12、**【魅】**2

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 5（組みつき＋ 9）；**CMD** 18（足払いされない）

特技《技能熟練》（〈知覚〉）、《追加 hp》

技能〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 15、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 12、〈登攀〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 8〈軽業〉、＋ 4〈知覚〉

生態

出現環境 暑熱／森林、沼地、および淡水

編成 単体、巣（2 ～ 6）

宝物 なし

ジャングルに住むパイソンにせよ湿地に住むアナコンダに似たボアにせよ、コンストリクター・スネークは熱帯の自然の中で最も恐るべき捕食動物だ。幸運なことに、この大きな蛇は、脱皮を控えている場合や特に空腹な場合以外は比較的おとなしい。それにも関わらず、曲がりくねったクリーチャーは多くの社会で恐れられており、しばしば悪魔的な性質を持つものとされている。

ここにあげられているコンストリクター・スネークは比較的小さなものである。アドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートを適用したり、7HD の大型サイズ（脅威度 5）、さらには 14HD の巨大サイズ（脅威度 10）の蛇のデータに強化することで、アナコンダのようなより大きな人食い蛇のデータを作ることができる。

スネーク：ヴェノマス・スネーク（毒蛇）Snake, Venomous

この明るい色をした蛇は攻撃的な構えを取り、シューシュー息を吐く口を大きく開いて、牙を見せつけている。

ヴェノマス・スネーク（毒蛇）脅威度 1 Venomous Snake

経験点 400

N ／中型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 13（＋ 1【敏】、＋ 3 外皮）

hp 13（2d8 ＋ 4）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき＋ 2（1d4 － 1、加えて " 毒 "）

一般データ

【筋】8、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**1、**【判】**13、**【魅】**2

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0；**CMD** 11（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》B

技能〈隠密〉＋ 9、〈軽業〉＋ 9、〈水泳〉＋ 9、〈知覚〉＋ 9、〈登攀〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 8〈軽業〉、＋ 4〈知覚〉；〈登攀〉と〈水泳〉に【筋力】修正を使用

生態

出現環境 温暖または暑熱／地形問わず

編成 単体、2 体、巣（3 ～ 8）

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；頑健セーヴ・DC13；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】；治療 1 回のセーヴ成功。

自然界には、その噛みつきで自分よりはるかに大きいクリーチャーを打ち倒すことができる、数え切れないほどの毒蛇の種が存在する。ここに挙げられたサイズのスネークは、幸運なことにより小さな同類よりも稀にしかいないが、ガラガラヘビ、コブラなどの爬虫類の多くの種はこのサイズまで成長しうる。

ヴェノマス・スネークは一般的にコンストリクター・スネークよりもはるかに攻撃的であり、より大きな変種も存在する。例えば、キングコブラのデータは、上に上げられたデータにアドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートを適用することで作り出せる。

スパイダー Spider

スパイダー：ジャイアント・スパイダー（巨大蜘蛛）Spider, Giant

人ほどの大きさがある蜘蛛が、漏斗の形をした巣の底を静かに這い回っている。

ジャイアント・スパイダー（巨大蜘蛛）脅威度 1 Giant Spider

経験点：400

N ／中型サイズの蟲

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4

防御

AC 14、接触 13、立ちすくみ 11（＋ 1 外皮、＋ 3【敏】）

hp 16（3d8 ＋ 3）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1

完全耐性［精神作用］効果

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき＋ 2（1d6、加えて " 毒 "）

特殊攻撃 蜘蛛の糸（＋ 5 遠隔、DC12、hp 2）

一般データ

【筋】11、**【敏】**17、**【耐】**12、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 15（対足払い 27）

技能〈隠密〉＋ 7（蜘蛛の巣では＋ 11）、〈知覚〉＋ 4（蜘蛛の巣では＋ 8）、〈登攀〉＋ 16；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉（蜘蛛の巣では＋ 8）、＋ 4〈知覚〉、＋ 16〈登攀〉

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、共棲集団（3 ～ 8）

宝物 乏しい

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；頑健セーヴ・DC14；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【筋力】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。

上記のデータはウェブ・スピニング・スパイダー（糸をつむぐ蜘蛛）のものである。ハンティング・スパイダー（狩をする蜘蛛）は蜘蛛の糸の特殊能力を失う代わりに〈軽業〉に＋ 8 の種族修正を得る。全てのジャイアント・スパイダーは毒のセーヴ DC に＋ 2 の種族ボーナスをもつ。

ジャイアント・スパイダーの他の種も、以下に書かれているようなものが存在する。

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
スカーレット・スパイダー	1/4	超小型	1d8
ジャイアント・クラブ・スパイダー	1/2	小型	2d8
ジャイアント・ブラック・ウィドウ	3	大型	5d8
オーガ・スパイダー	5	超大型	7d8
ジャイアント・タランチュラ	8	巨大	10d8
ゴライアス・スパイダー	11	超巨大	14d8

スパイダー・スウォーム（蜘蛛の大群）Spider Swarm

かたまりとなった恐るべき脚と顎が、闇の中から急ぎ足で這い出てくる。

スパイダー・スウォーム（蜘蛛の大群）脅威度 1 Spider Swarm

経験点：400

N ／微小サイズの蟲（スウォーム）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 4

防御

AC 17、接触 17、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 4 サイズ）

hp 9（2d8）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 0

防御的能力 スウォームの種別特徴；**完全耐性**［精神作用］効果 , 武器ダメージ

弱点 スウォームの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 群がり（1d6、加えて " 毒 " および " わずらわす "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす（DC11）

一般データ

【筋】1、**【敏】**17、**【耐】**10、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** —；**CMD** —

技能〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉；〈登攀〉判定には【敏捷力】を使用する。

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、からまり（スウォーム 3 ～ 6）共棲集団（スウォーム 11 ～ 20）

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）スウォーム・致傷型；頑健セーヴ・DC11；頻度 1 回／ラウンド（2 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

カーペットのように群れなす蜘蛛を見ることは実に心の平静を失わせる。殊にそのスウォームがそれぞれ金貨ほどもあり、肉を吐き気を催すほど簡単に切り裂ける刃のような顎を持っている蜘蛛からできている場合は。スパイダー・スウォームは蜘蛛の集団であり、小さな食物を捕らえるよりも数の力で大きな獲物を圧倒しようとする。スパイダー・スウォームは巣を作るが、この網は大きな獲物を捕らえることができず、大体は食事を捕らえる手段としてよりもスウォームのねぐらとして使われている。

スフィンクス Sphinx

このクリーチャーの胴体はライオン、翼はハヤブサ、顔と胸は美しい人間の女性である。

スフィンクス（ギュノスフィンクス）脅威度 8 Sphinx (Gynosphinx)

経験点 4,800

N ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 21

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 20（＋ 1【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 102（12d10 ＋ 36）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 10

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）

近接 爪（× 2）＋ 17（2d6 ＋ 6 ／ 19 ～ 20）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＋ 17、2d6 ＋ 6）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

常時：コンプリヘンド・ランゲージズ 、ディテクト・マジック 、リード・マジック 、シー・インヴィジビリティ

3 回／日：クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス

1 回／日：ディスペル・マジック 、ロケート・オブジェクト 、リムーヴ・カース 、レジェンド・ローア

1 回／週：次の一覧よりいずれか 1 つ：シンボル・オヴ・フィアー（DC20）、シンボル・オヴ・ペイン（DC19）、シンボル・オヴ・パースウェイジョン（DC20）、シンボル・オヴ・スリープ（DC19）、シンボル・オヴ・スタニング（DC21）；全てのシンボルは最大 1 週間持続する

一般データ

【筋】22、**【敏】**13、**【耐】**16、**【知】**18、**【判】**19、**【魅】**19

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 19；**CMD** 30（対足払い 34）

特技《鋭敏感覚》、《戦闘発動》、《ホバリング》、《クリティカル強化》（爪）、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》

技能〈威圧〉＋ 14、〈交渉〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 19、〈知覚〉＋ 21、〈知識〉（いずれか 2 つ）＋ 6、〈はったり〉＋ 14、〈飛行〉＋ 7

言語 共通語、竜語、スフィンクス語

生態

出現環境 暑熱／砂漠および丘陵

編成 単体、2 体、カルト（3 ～ 6）

宝物 × 2

スフィンクスには多くの異なる種が存在するが、学者たちが " ギュノスフィンクス "（この名は多くのスフィンクスが侮辱であると受けとる）と呼ぶものが賢明で威厳ある、しかし怒らせると恐ろしいクリーチャーである。彼女らに対応する男性形（" アンドロスフィンクス "―ここで挙げられているスフィンクスとは全く違うクリーチャー）ほど道徳的ではないが、スフィンクスは意志を決めるにあたって注意深く理路整然としており、自身の冷静な論理と公正さを誇っている。より弱いスフィンクスの変種に対してはほとんど堪え性がなく、動物とほとんど変わらないものとみなしている。スフィンクスは謎かけと複雑なジレンマを愛しており、黄金や宝石よりも奇妙な事実やちょっとした神秘学の知識を尊重する。

いかなる伝統的な意味でも偉大な学識を持つわけではないが、スフィンクスの謎かけを非常に愛好することから幅広い事物に関して浅く研究しており、しばしば、特に彼らの魔法の力を使った際には、有用な情報源となる。通常は他の種族と喜んで取引するが、通常は物質的な財と情報や目新しく面白い謎とを交換する。彼女らが十分に楽しんでいる時ならば、神殿、墳墓、その他の重要な場所の優れた番人になる。スフィンクスは礼儀に大いに重きを置くが、危険なほど激昂もする。彼女らは利他主義から最新の謎かけを分け与えようとし、自分たちの謎に十分な注意を払わなかったり有用な洞察を与えなかったりしたものを貪り食おうとはほとんど考えていない。

典型的なスフィンクスは体長 10 フィート、体重 800 ポンド。その翼は長時間にわたって空に浮かんでいることを可能とするが、飛ぶのがうまいわけではない。敵と接触するまでに着陸し、強力な爪を使って襲いかかかることを好む。縄張り意識は強いが、攻撃する前に侵入者には十分警告を与えようとする。

スペクター Spectre

この透明な幽霊めいた姿は濃い霧の中に消えていく。その顔は怒りに歪んだ醜い仮面のようだ。

スペクター 脅威度 7 Spectre

経験点 3,200

LE ／中型サイズのアンデッド（非実体状態）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 17

オーラ 異様な**オーラ**（30 フィート）

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋ 2 反発、＋ 3【**敏**】）

hp 52（8d8 ＋ 16）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 9

防御的能力 非実体、エネルギー放出抵抗＋ 2

弱点 蘇生に対する脆弱性、日光による無力化

攻撃

移動速度 飛行 80 フィート（完璧）

近接 非実体の接触＋ 10（1d8、加えて " 生命力吸収 "）

特殊攻撃 同族作り、生命力吸収（2 レベル、DC16）

一般データ

【**筋**】—、【**敏**】16、【**耐**】—、【**知**】14、【**判**】16、【**魅**】15

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 6；**CMD** 21

特技《無視界戦闘》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《武器熟練：接触》

技能〈威圧〉＋ 13、〈隠密〉＋ 14、〈生存〉＋ 11、〈知覚〉＋ 17、〈知識：宗教〉＋ 13、〈知識：歴史〉＋ 10、〈飛行〉＋ 11

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、群れ（7 ～ 12）

特殊能力

同族作り（超常）スペクターによって殺された人型生物は、1d4 ラウンド後にスペクター・スポーンとなる。こうして生み出されたスポーンは典型的なスペクターよりも弱体で、全ての d20 を使う判定に－ 2 のペナルティをこうむり、ヒット・ポイントはヒット・ダイスごとに－ 2 され、1 回の接触で 1 レベルしか生命力吸収できない。スポーンは自分を生み出したスペクターの支配下にあり、主が滅ぼされるまでは奴隷のままであり、その時点でスポーンのペナルティを失い完全な能力と自由意志を持つスペクターになる。彼らは生前持っていた能力は一切持っていない。

蘇生に対する脆弱性（超常）レイズ・デッド や類似の呪文はスペクターを破壊する（意志セーヴ・無効）。このように呪文を使った場合、物質的要素は不要である。

日光による無力化（変則）（単なる デイライト 呪文でなく）自然の太陽光の下ではスペクターは無力になり、それから逃れようとする。太陽光を浴びたスペクターは攻撃することができず、よろめき状態になる。

異様なオーラ（超常）野生の動物も飼いならされた動物も、30 フィートの距離からスペクターの自然に反する存在に気がつく。彼らは自分からそちらに近づこうとはせず、そうすることを強要されると飼い主が DC25 の〈動物使い〉、〈騎乗〉、または野生動物との共感判定に成功しない限り恐慌状態になる。この恐慌状態はスペクターから 30 フィート以内にいる限り持続する。

スペクターは太陽光と生者を憎む邪悪なアンデッドである。ほとんどは殺されたり邪悪だったりして、怒りの余り来世に入ることを拒む人間の残滓である。ゴーストのように、スペクターは自分の死んだ場所に出没し、他者を寂しい不死の奈落に引きずり込もうとする。

スペクターは生前と全く同じような外見をしており、その人物を知っていた者やその人物が書かれた絵などを見たことがある者なら、簡単に見分けることができる。スペクターは生前の人格を強く保持しており、古代の正気を失ったスペクターでさえ首尾一貫さを残している。邪悪な歴史家や死霊術師はしばしば、スペクターが生前持っておりアンデッドとなってからも覚えている知識を求めて、スペクターと同盟関係を結ぼうとする。

スラグ：ジャイアント・スラグ（巨大ナメクジ）Slug, Giant

このどっしりした灰色がかった茶色のナメクジは、ギリギリ音を立てる長い舌で獲物を求めて空気を舐めながら、有害な粘液の引きずった跡を残して移動している。

ジャイアント・スラグ（巨大ナメクジ）脅威度 8 Giant Slug

経験点 4,800

N ／超大型サイズの蟲

イニシアチブ － 4；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 20、接触 4、立ちすくみ 20（－ 4【敏】、＋ 16 外皮、－ 2 サイズ）

hp 102（12d8 ＋ 48）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 4

DR 10 ／斬撃または刺突；**完全耐性**［酸］、［精神作用］効果

弱点 塩への感受性

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 舌＋ 15（2d10 ＋ 12、加えて 2d8［酸］）

遠隔 酸吐き＋ 3（10d6［酸］）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 2、**【耐】** 18、**【知】** ―、**【判】** 10、**【魅】** 1

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 19；**CMD** 25（足払いされない）

その他の特殊能力 軟体

生態

出現環境 温暖および暑熱／湿地および地下

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

酸吐き（変則） ジャイアント・スラグは 60 フィート以内にいる敵に対して酸を吐くことができる（射程単位なし）。遠隔接触攻撃に成功すれば、目標は 10d6 ポイントの［酸］ダメージを受ける（セーヴなし）。

軟体（変則） ジャイアント・スラグの身体は非常に柔軟で、狭い場所に易々と入り込める。ジャイアント・スラグは実際のサイズよりサイズ分類が 1 段階小さいサイズ（ほとんどのジャイアント・スラグは幅 10 フィート）の範囲に " 無理やり入り込 " んでも移動速度や判定に何のペナルティもこうむらない。実際のサイズよりサイズ分類が 2 段階小さいサイズ（ほとんどのジャイアント・スラグは幅 5 フィート）の範囲に通常通り " 無理やり入り込む " ことができる。

塩への感受性（変則） 一掴みの塩は、それがビン 1 本の酸であるかのようにジャアント・スラグを灼く。1 回の使用ごとに 1d6 ポイントのダメージを与える。

ただの庭の害虫とは違い、ジャイアント・スラグは彼らの通り道にいる者にとって深刻な脅威となる。湿地やその他のジャイアント・スラグの生息する地域の近くに住む人々は、この巨大な生物によって家畜や時には家さえも失う危険にさらされている。ジャイアント・スラグはいつも食物を探してうろついており、彼らが好むのは新鮮な有機物である。狭いところにも細くなって入り込み、やすりのような舌でごっそりと飲み込んでしまう。

いかなる奇妙な力の影響で最初のジャイアント・スラグがこんな怪物じみた大きさに育ったのかは知られていないが、今日では、ジャイアント・スラグは獣的で身もだえするような交尾儀式のあとで、実際に繁殖し、大きすぎる子孫を産み落としている。交尾のあと、メスのジャイアント・スラグは直径およそ 1 フィートもある 100 以上の卵を産む。母スラグはこの卵塊を近づきすぎた全てのクリーチャーから猛烈かつ攻撃的に守る。ジャイアント・スラグの住む湿地の陸上では年に 1 回交尾が行われ、この地域に生活する者はこの月の間は湿地に入らない方がいいということを知っている。

地下深くでは、地底種族の一部がジャイアント・スラグを乗騎や護衛として利用している。マイトのような蟲と奇妙な共感能力を持つクリーチャーは、ジャイアント・スラグを従順にできるが、ほとんどの場合、ジャイアント・スラグを使う者は、彼らを戦わせる必要があるまで十分に食物を与えるよう非常な注意を払わなければならない。恐れを持ってささやかれている噂によると、ジャイアント・スラグを攻城用の乗騎として使っているトログロダイトの軍勢があるという。特に心をかき乱される話によると、広大な地下洞窟に多くのスカムとアボレスが住み、酸の唾に精神を麻痺させるような能力を与えられた水棲のジャイアント・スラグを操っているという。

ゼラチナス・キューブ Gelatinous Cube

壊れた武器の破片、硬貨、部分的に消化された骸骨がこの震えるスライムの立方体の中に見える。

ゼラチナスキューブ 脅威度 3 Gelatinous Cube

経験点 800
真なる中立／大型サイズの粘体
イニシアチブ ー 5；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 ー 5
防御
AC 4、接触 4、立ちすくみ 4（ー 5【敏】、ー 1 サイズ）
hp 50（4d8 ＋ 32）
頑健 ＋ 9、**反応** ー 4、**意志** ー 4
完全耐性［電気］、粘体の種別特徴
攻撃
移動速度 15 フィート
近接 叩きつけ＋ 2（1d6、加えて 1d6［酸］）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 包み込み、麻痺
一般データ
【筋】10、**【敏】**1、**【耐】**26、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 9（足払いされない）
その他の特殊能力 透明
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体
宝物 乏しい
特殊能力
酸（変則）ゼラチナス・キューブの酸は金属や石に害を及ぼすことはない。
包み込み（変則）移動速度こそ遅いが、ゼラチナス・キューブは 1 回の移動アクションで、サイズ分類が大型以下のクリーチャーを単に体内に取り込んでしまうことができる。包み込みを行うラウンドには叩きつけ攻撃は行えない。ゼラチナス・キューブは単に相手のいるところを通って移動するだけであり、移動系路上にあるもの全てに作用を及ぼす。相手はキューブに機会攻撃を行えるが、機会攻撃を行ったらセーヴィング・スローは行えなくなる。機会攻撃を行わないものは DC12 の反応セーヴをおこなわなければならず、失敗すると包み込まれる。成功すればキューブが移動するにつれて、それに押される形で後ろや横（キューブの相手側が選択）へ進む。包み込まれたキャラクターはキューブの麻痺と酸の対象となり、押さえ込まれた状態になり、窒息の危険にさらされ、押さえこま得た状態から逃れるまで体内に閉じ込められる。セーヴ DC は【筋力】を基に算出されている。
麻痺（変則）ゼラチナス・キューブは麻痺性の粘液を分泌する。キューブの近接攻撃や包み込み攻撃で命中を受けた相手は DC20 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗すると 3d6 ラウンド麻痺状態になる。キューブは麻痺した相手に対しては自動的に包み込みに成功する。セーヴ DC は【耐久力】を基に算出されている。
" 透明（変則）" 色素を持たないため、ゼラチナス・キューブは目視しがたい。DC15 の〈知覚〉判定に成功しなければ身動きしていないキューブに気がつくことはできない。ゼラチナス・キューブに気づかずに、キューブのいるところに踏み込んでしまったクリーチャーは自動的に包み込まれる。

ダンジョンの最も普通とは違い、特化した捕食者の 1 つであるゼラチナス・キューブは、ダンジョンの部屋や暗い洞窟を心無くうろつきまわることにその生涯を費やし、植物、生ごみ、死体、時には生きたクリーチャーなどの有機物を飲み込んでいく。金属や石のようなキューブが消化できない物質は、時にそのような破片でクリーチャーの中身をいっぱいにすることがあるので、時々この物質の一部を体外に排出する。しばしば宝物や過去の犠牲者の所持品がゼラチナス・キューブの体内に残され、それらの材質の残骸が幽霊のような影を残すことがある。

賢者たちは、このクリーチャーはグレイ・ウーズが特化した進化を遂げたものであると信じている。一部のものはゼラチナス・キューブをダンジョンや地底の城砦の番人として利用する。この巨大なクリーチャーを金属の頑丈な箱につめ、奴隷の力か魔法を使って彼らが最終的に守る部署に運び込む。特に有効な廃棄物処理装置にもなる。ゼラチナス・キューブを這い上がることのできない落とし穴や他の場所に閉じ込めることのできる種族は、その創意工夫の才次第で、それをごみ捨て場や恐るべき罠として使うことができる。

ゼラチナス・キューブは 1 辺およそ 10 フィートで、体重は 15,000 ポンド以上。しかし地下を探検したものは最も深い洞窟や回廊にさらに大きな個体が這い回っていたと報告している。食料が豊富にある場所では、ゼラチナス・キューブは数百年間、あるいは数千年間生きることができる。しかしながら、有機物が 6 ヶ月を超えて得られなければ、ゼラチナス・キューブは縮み始める。時としてこれによってその体壁に負荷がかかり、その体が崩壊し完全に崩壊するまで、急速に泡立つ粘液を漏らしていくことがある。

センチピード Centipedet

センチピード：ジャイアント・センチピード（巨大ムカデ）Centipede, Giant

この脚の多い節々に分かたれた恐怖は、毒のある大顎を獲物を求めて打ち震わせながら、のた打ち回りねじくれ曲がっている。

ジャイアント・センチピード（巨大ムカデ）脅威度 1/2 Giant Centipede

経験点 200

N ／中型サイズの蟲

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）

hp 5（1d8 ＋ 1）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0

完全耐性［精神作用］効果

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき＋ 2（1d6 － 1、加えて " 毒 "）

特殊攻撃 毒

一般データ

【筋】9、【敏】15、【耐】12、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 11（足払いされない）

特技《武器の妙技》B

技能〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉、＋ 4〈知覚〉

生態

出現環境 温暖または暑熱／森林または地下

編成 単体、2 体、共棲集団（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；頑健セーヴ・DC13；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3【敏】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

ジャイアント・センチピードは近くにいる生きているクリーチャーのほとんど全てに毒のある顎で攻撃する。このクリーチャーは多くの環境に適応しており、人型生物を含め、その地の動物相をがつがつと食い荒らす。ジャイアント・センチピードの体色は通常のセンチピードのそれを反映し、鈍い色合いから明るい赤や炎のようなオレンジのスペクトルの間である。

他の種のジャイアント・センチピードも存在する。一部はより小さいが、一部ははるかに大きい。ここに挙げられたデータをヒット・ダイスとサイズ（【筋力】【敏捷力】【耐久力】も適切に）変更することで幅広いジャイアント・センチピードの種をあらわすように修正できる。以下の表は最も一般的な変種を列挙したものである。

センチピードの種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
ハウス・センチピード（ゲジゲジ）	1/8	超小型	1d8
スアー・センチピード（下水ムカデ）	1/4	小型	1d8
ヒッシング・センチピード	1	大型	2d8
ジャイアント・ウィップテイル・センチピード	2	超大型	4d8
ジャイアント・フォレスト・センチピード	6	巨大	7d8
ティタン・センチピード	9	超巨大	10d8

センチピード・スウォーム（ムカデの大群）Centipede Swarm

のたうつひとかたまりの脚と有毒の鋏が、地面に恐るべき波をなしている。

センチピード・スウォーム（ムカデの大群）脅威度 4 Centipede Swarm

経験点 1,200

N ／微小サイズの蟲（スウォーム）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 4

防御

AC 18、接触 18、立ちすくみ 14（＋ 4【敏】、＋ 4 サイズ）

hp 31（9d8 － 9）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3

防御的能力 スウォームの種別特徴；**完全耐性** 武器ダメージ

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 群がり（2d6、加えて " 毒 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす（DC13）、毒

一般データ

【筋】1、【敏】19、【耐】8、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** —；**CMD** —

特技《武器の妙技》B

技能〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 12；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

生態

出現環境 温暖または暑熱／森林または地下

編成 単体、2 体、からまり（スウォーム 3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；頑健セーヴ・DC13；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【敏】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

ゾーン Xorn

このしゃがみこんだ獣は幅と背の高さが同じくらいである。奇妙な対称形をしており、3 本の腕、3 本の足、3 つの目、大きな口が 1 つある。

ゾーン 脅威度 6 Xorn

経験点 2,400

N ／中型サイズの来訪者（地、他次元界）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 21（＋ 11 外皮）

hp 66（7d10 ＋ 28）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 5

DR 5 ／殴打；**完全耐性**［冷気］、［火］、挟撃；**抵抗**［電気］10

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート；地潜り

近接 噛みつき＋ 10（4d6 ＋ 3）、爪（× 3）＋ 10（1d4 ＋ 3）

一般データ

【筋】17、**【敏】**10、**【耐】**17、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 10；**CMD** 20（対足払い 22）

特技《薙ぎ払い》、《突き飛ばし強化》、《強打》、《追加 hp》

技能〈威圧〉＋ 10、〈隠密〉＋ 10、〈鑑定〉＋ 10、〈生存〉＋ 10、〈知覚〉＋ 14、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地の元素界）

編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）

宝物 標準（高価な金属、宝石、魔法の宝石または装身具のみ）

特殊能力

全周囲視覚（変則）ゾーンは一度に全ての方向を見ることができ、〈知覚〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。ゾーンは挟撃されることがない。

地潜り（変則）ゾーンはあらゆる種類の自然の土と石の中を、魚が水中を泳ぐのと同じくらい自在に進むことができる。こうして進んだ後には通過の徴を残さず、振動感知を持たないクリーチャーにその存在を教えることもない。移動中のゾーンがいる範囲に ムーヴ・アース の呪文を発動した場合、ゾーンは 30 フィート押し戻され、DC15 の頑健セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間朦朧状態になる。

ゾーンは背丈と幅が同じくらいの奇妙なクリーチャーであり、物質界の住人にはほとんど興味を持たない。宝石や高価な金属を身につけていない限りは。人間には長く思われる時間、地表の下に潜み、彼らの大好きな食べ物である宝石や銀を身につけたものに襲い掛かるというめったにない楽しみが訪れるのを、ゾーンは何ヶ月も何年も待ち続ける。ゾーンが住む地域によく訪れる冒険者は、しばしば賄賂として希少な鉱石の小さなかけらや比較的高価でない宝石や水晶を持ち歩く。宝石や金属の価格はしばしば食物としての味わいや望ましさに比例するが、ほとんどのゾーンは大食らいであり、食事の場合、質よりも量を好む。

ゾーンが持ち運んでいたりねぐらに隠している宝物は、次の日のために取っておいたおやつ以上のものではない。特に美味しい（高価な）宝石や金属片を差し出せば、速やかにゾーンと一時的な同盟関係を築くことができる。ゾーンは固い岩の中を易々と泳ぎ進むことができるため、地下ではすばらしい案内人となる。

ゾーンは年齢に比例して成長する。最も若いゾーンは大きさおよそ 3 フィートであり、ここに示されたデータにヤング・テンプレートを適用して作ることができる。最も普通に遭遇するゾーンは縦横 5 フィートで、最も大きなゾーンは 8 フィート以上、体重およそ 9,000 ポンド。このエルダー・ゾーンはジャイアント・テンプレートとアドヴァンスト・テンプレートを適用したゾーンである。15 ヒット・ダイスを超えるより巨大なゾーンも存在する。

しばしばエルダー・ゾーンはクラス・レベルを持つ。これらは一般的に指導者、英雄、あるいはゾーン社会の追放者または犯罪者である。クラスを持つエルダー・ゾーンは典型的にはバーバリアンかローグである。ゾーンは特に宗教的ではないが、深い信仰心を持つものは大体ドルイドになる（そのようなゾーンがいても、岩の中についてこれない動物の相棒を持つことはめったにない。かわりに地の領域を選ぶ）。ゾーンのバードやソーサラーも聞かれないわけではない。バードは呪芸（歌）に専心することを好み、ソーサラーは常にエレメンタル（地）の血脈を持つ。

ゾンビ Zombie

この歩く死体は汚れたボロ布を少し身につけているだけで、腕を突っ張らせながら前に踏み出すごとに肉が骨から腐れ落ちていく。

人間のゾンビ 脅威度 1/2 Human Zombie

経験点 200
NE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 12、接触 10、立ちすくみ 12（＋ 2 外皮）
hp 12（2d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 3
DR 5 ／斬撃；**完全耐性** アンデッドの特徴
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ＋ 4（1d6 ＋ 4）
一般データ
【筋】17、**【敏】**10、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 4；**CMD** 14
特技《追加 hp》B
その他の特殊能力 よろめき状態
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 いかなる数でもあり得る
宝物 なし

ゾンビはアニメイト・デッドのような死霊術によって邪悪な偽りの命を吹き込まれた自律行動能力を持つクリーチャーの死体である。最も普通に遭遇するゾンビは動きが鈍く頑強だが、病気を広めたり速度を増大されたりしたさまざまな特徴を持つ者もいる。

ゾンビは思考能力を持たない自動人形であり、命令に従う以外のことはほとんどできない。よく見ずに放置された場合、ゾンビは生者を探し、殺して貪り食おうとしてうろつきまわる傾向にある。ゾンビは破壊されるまで攻撃し、自らの安全には全く頓着しない。

命令に従うことはできるが、ゾンビは生きたクリーチャーを殺すように命令されるよりは、何の命令もされずにある地域に放されることの方が多い。結果として、ゾンビはしばしば、生者が多い地域の周りを犠牲者を求めてうろつきまわる群れで遭遇する。ほとんどのゾンビは アニメイト・デッド を使って作られる。そのようなゾンビは常に通常のタイプである。作成者がファスト・ゾンビを作ろうとするには ヘイスト か リムーヴ・パラリシス を、またプレイグ・ゾンビを作るには コンテイジョン をあわせて発動する。

ゾンビの作成

“ ゾンビ ” は実体を持つクリーチャー（アンデッド以外）ならどんなもの（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）にでも付加できる後天的テンプレートである。

脅威度：これは以下のようにクリーチャーの新しいヒット・ダイスにより決まる。

ヒット・ダイス	脅威度	経験点
1/2	1/8	50
1	1/4	100
2	1/2	200
3 ～ 4	1	400
5 ～ 6	2	600
7 ～ 8	3	800
9 ～ 10	4	1,200
11 ～ 12	5	1,600
13 ～ 16	6	2,400
17 ～ 20	7	3,200
21 ～ 24	8	4,800
25 ～ 28	9	6,400

属性：常に中立にして悪。

種別：クリーチャー種別はアンデッドへと変化する。属性に関するもの（善など）や種族を示すものをのぞき副種別はそのまま保持される。（変性種）の副種別を得ることはない。以下に示す点を除けば、基本クリーチャーの全てのデータと特殊能力を用いる。

アーマー・クラス：外皮はゾンビのサイズによる。

ゾンビのサイズ	外皮ボーナス
超小型以下	＋ 0
小型	＋ 1
中型	＋ 2
大型	＋ 3
超大型	＋ 4
巨大	＋ 7
超巨大	＋ 11

ヒット・ダイス：クラス・レベルによって得たヒット・ダイスを捨て去り（最低 1）、種族ヒット・ダイスを d8 に変える。ゾンビは以下の表に従って追加のヒット・ダイスを得る。

ゾンビのサイズ	ボーナス・ヒット・ダイス
超小型以下	—
小型または中型	＋ 1 ヒット・ダイス
大型	＋ 2 ヒット・ダイス
超大型	＋ 4 ヒット・ダイス
巨大	＋ 6 ヒット・ダイス
超巨大	＋ 10 ヒット・ダイス

ゾンビはヒット・ポイントを決定するのに【耐久力】のかわりに【魅力】を用いる。

セーヴ：基本セーヴ・ボーナスは、頑健＋ 1 ／ 3HD、反応＋ 1 ／ 3HD、意志＋ 1 ／ 2HD ＋ 2。

防御的能力：ゾンビは基本クリーチャーの防御的能力を全て失い、アンデッドの種別特徴による特徴と完全耐性を得る。ゾンビは DR5 ／斬撃を得る。

移動速度：翼を持つゾンビは飛行することはできるが、機動性は “ 劣悪 ” まで低下する。基本クリーチャーが魔法の力で飛行していたならゾンビも同じ機動性で飛行することができる。それ以外の移動モードはそのまま保持される。

攻撃：ゾンビは基本クリーチャーの持っていた全ての肉体武器、人工的武器による攻撃、および武器に対する習熟を失わない。また叩きつき攻撃を得る。ダメージはゾンビのサイズに準じるが、実際のサイズよりも 1

段階サイズが大きいかのようにダメージを決定する。（301 ～ 302 ページ参照）。

特殊攻撃：ゾンビは基本クリーチャーの特殊攻撃を全て失う。

能力値：【筋力】＋ 2、【敏捷力】－ 2、【耐久力】と【知力】は持たず、【判断力】と【魅力】は 10 になる。

基本攻撃ボーナス：ゾンビの基本攻撃ボーナスはヒット・ダイスの 3/4 に等しい。

技能：ゾンビは技能ランクを一切持たない。

特技：ゾンビは基本クリーチャーの持っていた特技を全て失い、ヒット・ダイスが増加しても特技を得ることはないが、ボーナス特技として《追加 hp》を得る。

その他の特殊能力：ゾンビは基本クリーチャーの持っていたその他の特殊能力のほとんどを失う。近接攻撃や遠隔攻撃を強化する変則能力に類するその他の特殊能力は失わない。 ゾンビは以下のその他の特殊能力を得る。

よろめき状態（変則）：ゾンビの反射神経は鈍く、1 ラウンドに 1 回の移動アクションまたは標準アクションしか取ることができない。ゾンビは突撃を行うとき、その移動速度の分だけ移動し、同じラウンドに攻撃を行うことができる。

さまざまなゾンビ

典型的なゾンビは動きは鈍いが頑強で破壊しがたい忌まわしい存在である。しかし、この頑丈なゾンビだけが、病に冒された霊安室や墓場をうろつきまわる唯一のタイプのゾンビであるわけではない。以下の 2 種の変種ゾンビはいずれも基本のゾンビに数点の単純な変更を加えたものである

ファスト・ゾンビ Fast Zombie

普通のよろめき歩くゾンビとは違い、ファスト・ゾンビは超自然的な素早さで移動する。

移動速度：基本クリーチャーの地上速度を 10 フィート増加させる。

防御的能力：ファスト・ゾンビは DR5 ／斬撃を得ない。

特殊攻撃：ファスト・ゾンビは以下の特殊攻撃を得る。

素早き打撃（変則）：ファスト・ゾンビが全力攻撃を行った場合は常に、最も高い基本攻撃ボーナスで 1 回の追加の叩きつけ攻撃を行うことができる。

能力値：【敏捷力】が－ 2 ではなく＋ 2 となる以外は通常のゾンビと同様。

その他の特殊能力：ファスト・ゾンビはよろめき状態を得ない。

プレイグ・ゾンビ Plague Zombie

このゾンビは自身のアンデッドの系統を永続させることができる恐るべき病気を媒介する。プレイグ・ゾンビに感染させられた者は、死ねばプレイグ・ゾンビとして蘇る。

防御的能力：プレイグ・ゾンビは DR5 ／斬撃を得ない。

その他の特殊能力：プレイグ・ゾンビは以下のその他の特殊能力を得る。

死の爆散（変則）：プレイグ・ゾンビが死んだ場合、爆散して腐肉を撒き散らす。プレイグ・ゾンビに隣接していた全てのクリーチャーは、叩きつけ攻撃を受けた場合と同様に病気にさらされる。頑健セーヴを行い、失敗するとゾンビ腐敗病にかかる。

病気（超常）：ブレイグ・ゾンビの叩きつき攻撃（またはその他の肉体武器）は、ゾンビ腐敗病を媒介する。 ゾンビ腐敗病：叩きつけ；セーヴ頑健 DC10 ＋ゾンビのヒット・ダイス数の 1/2 ＋ゾンビの【魅力】修正値；潜伏期間 1d4 日；頻度 1 ／日；効果 1d2【耐】、このダメージはクリーチャーが感染しているあいだ治癒できない；治療 2 回連続のセーヴ成功。感染中に死亡した者は 2d6 時間後にプレイグ・ゾンビとして蘇る。

ダーク・クリーパー Dark Creeper

不潔な悪臭を放つ黒いボロ布がこの小さな人型生物の頭からつま先までを覆っており、手と生白い鼻だけが見えている。

ダーク・クリーパー 脅威度 2 Dark Creeper

経験点 600

CN ／小型サイズの人型生物（ダーク・フォーク）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 4

防御

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

hp 19（3d8 ＋ 6）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 1

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー＋ 6（1d3 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）

特殊攻撃 断末魔の爆発、急所攻撃（＋ 1d6）

擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル）

回数無制限：ダークネス 、ディテクト・マジック

一般データ

【筋】11、**【敏】**17、**【耐】**14、**【知】**9、**【判】**10、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 1；**CMD** 14

特技《技能熟練》（〈手先の早業〉）、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 12、〈知覚〉＋ 4、〈手先の早業〉＋ 7、〈登攀〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈登攀〉

言語 ダーク・フォーク語

その他の特殊能力 毒の使用、ボロ布の鎧

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、氏族（20 ～ 80、加えてダーク・クリーパー 20 につきダーク・ストーカー 1）

宝物 標準（ダガー、黒色の毒［3 回分］、その他の装備品）

特殊能力

断末魔の爆発（超常）ダーク・クリーパーが殺された場合、その身体はまぶしい白い光を放って燃えてしまい、装備品のかたまりが地面に残される。10 フィート以内にいた全てのクリーチャーは DC13 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗すると 1d6 ラウンドの間、盲目状態になる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

毒の使用（変則）ダーク・クリーパーは毒の使用に熟練しており、自分を偶然毒で冒してしまう危険はない。ダーク・クリーパーは地下深くに生えるある菌類から抽出した、ブラック・スメアとして知られる腐った匂いのする黒いペーストを好む。

black smear—致傷型；セーヴ 頑健 DC15；頻度 1 ／ラウンド　6 ラウンド間；効果 1d2【筋】；治癒 セーヴ 1 回

ボロ布の鎧（変則）ダーク・クリーパーの不潔なボロ布の層は、この種のものを 1 枚着ている場合にレザー・アーマーとして機能する。

暗闇を見通す（超常）ダーク・クリーパーは ディーパー・ダークネス 呪文で作られたものも含め、あらゆる暗闇を完全に見通すことができる。

ダーク・クリーパーは地表のはるか下にある暗い場所に潜んでおり、盗みと破壊の衝動が抑えられないくらい大きくなると、夜の間に思い切って表に出てきたり、近くの社会に入り込んだりする。この小さなクリーチャーは不潔で腐った黒布の無数の層によって包まれており、このクリーチャーの中身はもっと小さいのだろうと思わせる。通常は彼らが集団を組んでいるところに遭遇し、明るい光からは逃げ出すが、闇の中ではかなり凶暴である。

ダーク・クリーパーは身の丈 4 フィート足らず、体重は 80 ポンド。その身体は青白く湿り気があり、目は乳白色である。ダーク・クリーパーは汗と痛んだ食べ物の腐臭を放つが、これは第一に彼らが衣服を決して脱がないという事実による。そのかわり一番外側の服がぼろになりすぎると、新しい布の層を重ねる。

ダーク・クリーパーの一団が引き起こすことができる破壊と揉め事は、もっと邪悪で背の高いダーク・ストーカーに率いられている部族のもたらす危険とは比べ物にならない。ダーク・クリーパーは、しなやかなで背の高い主のことを神のように扱い、供物を捧げ、その気まぐれに全て従う。常に、何人かのダーク・ストーカーはダーク・クリーパーの部族の指導者となり、部族の重労働と製造は全てクリーパーの小さな肩に預け、ダーク・ストーカーは自身の退廃的な楽しみに耽っている。しかしダーク・クリーパー自身はこの取り決めは何も不釣合いとは思っていない。ダーク・クリーパーにとって、ダーク・ストーカーに奉仕する人生が満たされた人生なのである。

ダーク・ストーカー Dark Stalker

この背の高い人型生物の、黒いスカーフに覆われた顔に見えるのは、色の薄い眉と黒く感情のない目だけだ。

ダーク・ストーカー 脅威度 4 Dark Stalker

経験点 1,200
CN ／中型サイズの人型生物（ダーク・フォーク）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 18、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 2 鎧、＋ 4【敏】、＋ 2 外皮）
hp 39（6d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 2
弱点 光による盲目化
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ショート・ソード（× 2）＋ 6 ／＋ 6（1d6 ＋ 2、加えて " 毒 " ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 断末魔の爆発、急所攻撃（＋ 3d6）
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）
回数無制限：ディーパー・ダークネス 、ディテクト・マジック 、フォッグ・クラウド
一般データ
【筋】14、**【敏】**18、**【耐】**14、**【知】**9、**【判】**11、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 6；**CMD** 20
特技《二重斬り》、《二刀流》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 8、〈知覚〉＋ 8、〈手先の早業〉＋ 5、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈登攀〉
言語 ダーク・フォーク語、地下共通語
その他の特殊能力 毒の使用
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、徒党（ダーク・ストーカー 1 およびダーク・クリーパー 2 ～ 5）、氏族（ダーク・クリーパー 20 ～ 80、加えてダーク・クリーパー 20 につきダーク・ストーカー 1）
宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ショート・ソード× 2、ブラック・スメア［6］、その他の宝物）
特殊能力
断末魔の爆発（超常）ダーク・ストーカーが殺された場合、その身体は白熱した炎を放って燃えてしまう。これはファイアーボールと同様に機能し、半径 20 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーに 3d6 ポイントの［火］ダメージを与える。DC15 の反応セーヴに成功すればダメージを半減できる。ダーク・ストーカーの装備品と宝物はこの爆発の作用を受けない。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。
毒の使用（変則）ダーク・ストーカーは毒の使用に熟練しており、自分を偶然毒で冒してしまう危険はない。小さな同類と同様に、ダーク・ストーカーは黒色の毒を武器に塗って使用し、通常は 6 回分持ち歩いている。
black smear—致傷型；セーヴ 頑健 DC15；頻度 1 ／ラウンド　6 ラウンド間；効果 1d2【筋】；治癒 セーヴ 1 回 毒のセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。
暗闇を見通す（超常）ダーク・ストーカーは ディーパー・ダークネス 呪文で作られたものも含め、あらゆる暗闇を完全に見通すことができる。

奇妙で謎めいたダーク・ストーカーはダーク・フォークの社会の明白な指導者である。地下深く、人里はなれた洞窟には、このクリーチャーが住む石とキノコで造られた奇妙な村（一部の噂では都市とされる）があり、粗野で小さな同類であるダーク・クリーパーが彼らに仕え、崇拝している。ダーク・ストーカーが地表に来ることはめったにないが、そうする場合は何らかの任務を帯びており、クリーチャーの部隊を引き連れている。彼らに見つかったものは奪われるか、苦しめられるか、ただではすまない。

ダーク・ストーカーは信じられないほど白い肌をした、背が高く華奢な人型生物である。常に黒い衣服を何枚も重ね着し、黒いレザー・アーマーを着用しているが、小さな同類と異なり、ダーク・ストーカーの衣装は常に清潔でしみ一つない。ダーク・ストーカーはみな 1 対のショート・ソードを持つ。彼らはこの武器を他の何よりも好む。ダーク・ストーカーは身の丈 6 フィート、体重 100 ポンド。

ダーク・ストーカーは戦いに際して、勝利を得るためあるいは形勢不利な時に撤退することを援護させるために、ダーク・クリーパーを含めた配下のクリーチャーを犠牲にすることを恥としない。彼らは明るい場所を嫌い、ディーパー・ダークネスの効果範囲内で戦うことを好む。ダーク・ストーカーはそれが避けられる限り死ぬまで戦うことはめったになく、物事がうまくいかなくなるとさっと消え去る。

ダーク・ストーカーとダーク・クリーパーの起源は謎に包まれている。ダーク・ストーカーがその歴史を記述していないため、解明はさらに困難である。多くの学者が信じるところでは、ドラウがエルフの系統であるように、ダーク・フォークも人間の系統に違いないとし、彼らの不気味な力と擬似呪文能力は、冒涜的で邪悪な魔術に何世代も傾倒した結果であるとする。ともあれ、この種族の歴史の真実は決して知られることはないだろう。

ダークマントル Darkmantle

このクリーチャーは洞窟の天井から落ちてくるにつれ、忌まわしい蛸のように、肉質の膜でつながった、鉤爪が列を成している細い触手を広げてくる。

ダークマントル 脅威度 1 Darkmantle

経験点 400
N ／小型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 擬似視覚 90 フィート、暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 4
防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 15（2d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 0
攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 30 フィート（貧弱）
近接 叩きつけ＋ 3（1d4、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 締めつけ（1d4 ＋ 4）
擬似呪文能力（術者レベル 5 レベル）
1 回／日：ダークネス
一般データ
【筋】11、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 2；**CMD** ＋ 1（組みつき＋ 5）；**CMD** 13（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》
技能〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 4、〈飛行〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈知覚〉
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
つかみ（変則）ダークマントルは、いかなるサイズの敵に対しても、つかみ攻撃を行うことができる。

ダークマントルの触手の長さは 2 ～ 3 フィートで、洞窟の天井にへばりついて鍾乳石に擬態する場合はちょうど 5 フィート足らずに変わる。典型的なダークマントルは体重 40 ポンド。クリーチャーの頭部と胴体は通常玄武岩や色の濃い花崗岩の色合いだが、膜の張った触手は周囲にあわせて色を変える。

ダークマントルは特に登攀がうまいわけではないが、触手の先端についた鉤爪を使い、コウモリのように洞窟の天井にしがみつくことができる。そうすると、そのぶら下がっている体はほとんど鍾乳石と見分けがつかない。この体勢で身を隠し、ダークマントルは獲物が下を通りかかるのを待ち、その時が来れば、落下し犠牲者を攻撃するべく舞い降り、敵に自身の身体を叩きつけ、膜の張った触手で目標を包み込もうとする。ダークマントルが獲物への攻撃をはずした場合は、獲物を打ち負かすかダークマントルが重傷を負うまで（この場合ダークマントルは天井に舞い戻って身を隠し、" 獲物 " が自分を放置してくれるのを期待する）、再び上昇し襲い掛かる。ダークマントルは生来の特殊能力で周囲を闇で覆うことができ、これによって視覚を光に依存する敵に対する更なるアドヴァンテージを得る。

ダークマントルは、モンスターが食べることができるものの往来が多い、地表にほど近い洞窟や地下通路に住み狩をすることを好む。しかしこのような暗い洞窟に限らず、時には廃墟の城砦や、にぎわう都市の下水道に住んでいることもある。食物が豊富でへばりつくことができる天井があるところならどこでもダークマントルの根城になりうる。

ダークマントルの生活環は短い。幼体はおよそ 1 ヶ月で成熟し、ほとんどは数年後には寿命で死ぬ。結果として、ダークマントルの世代は急速に交替し、何年もすればこのクリーチャーの進化も同様に急速におきる。この意味で、洞窟の生態系は、特定集団のダークマントルの外見、能力、戦術に大きな影響を与える。水中の洞窟ではダークマントルは水泳能力を得、火山活動が頻発する場所の洞窟に住むダークマントルは［火］への抵抗を得る。他のダークマントルの変種はより石のような外皮を持ち、獲物を打ち倒すために舞い降りる代わりに、単純に落下し、鍾乳石のような長い身体で相手を貫こうとする。最も地下深く暗い洞窟では、信じられない大きさのダークマントルが住むと噂されており、一度に人間サイズの敵複数を皮膜のひだで包み込んで窒息させることができるという。

タイガー（虎）Tiger

この強力なネコ科の捕食者は恐ろしいほどの優雅さで動き、その赤茶色の毛皮には黒縞が斜めに走っている。

タイガー（虎）脅威度 4 Tiger

経験点 1,200
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 14、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ）
hp 45（6d8 ＋ 18）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 爪（× 2）＋ 10（1d8 ＋ 6、加えて " つかみ "）、噛みつき＋ 9（2d6 ＋ 6、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＋ 10、1d8 ＋ 6）
一般データ
【筋】23、**【敏】**15、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 11（組みつき＋ 15）；**CMD** 23（対足払い 27）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《武器熟練》（爪）
技能〈隠密〉＋ 7（背高の草地では＋ 11）、〈軽業〉＋ 10、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉（背高の草地では＋ 8）、＋ 4〈軽業〉
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体
宝物 なし

タイガーは肩高 3 フィート、体長 9 フィート。体重は 400 ～ 600 ポンド。

タイガーは通常その縄張り内での動物の捕食者の頂点に立ち、熊、鰐、大蛇、狼、他の大型の猫科の獣さえも殺すことで知られている。人型生物さえも安全ではない。とりわけタイガーが人型生物の肉の味を覚えた場合は。タイガーは遮蔽物が多く、水場にほど近い地域を狩場とすることを好む。

タイガー自身も恐るべき捕食者だが、その力と凶暴性もさらに大きなダイア・タイガーと比較すれば色褪せる。多くの学者にはスミロドン、部族社会には剣歯虎として知られるダイア・タイガーは、常に地域の捕食者の頂点の 1 つである。そのはっきりした特徴は、恐ろしいナイフのような 1 対の巨大な門歯が上顎から垂れ下がっていることで、口を閉じている場合ですら脅威的に突き出ている。

この巨大なネコ科の狩人は体長 12 フィート以上に育ち、体重は 6,000 ポンドにまでなる。

タイガー：ダイア・タイガー Tiger, Dire

この大きなタイガーはうずくまりながら威嚇のうなり声を上げている。2 本のサーベルに似た牙が強大な顎から下向きに突き出ている。

ダイア・タイガー（スミロドン／サーベルタイガー）脅威度 8 Dire Tiger

経験点 4,800
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 105（14d8 ＋ 42）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 5
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 爪（× 2）＋ 18（2d4 ＋ 8、加えて " つかみ "）、噛みつき＋ 18（2d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＋ 18、2d4 ＋ 8）
一般データ
【筋】27、**【敏】**15、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 19（組みつき＋ 23）；**CMD** 31（対足払い 35）
特技《クリティカル強化》（噛みつき）、《イニシアチブ強化》、《疾走》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《技能熟練》（〈隠密〉）、《武器熟練》（噛みつき、爪）
技能〈隠密〉＋ 15（背高の草地では＋ 23）、〈軽業〉＋ 6、〈水泳〉＋ 13、〈知覚〉＋ 12；**種族修正** 、＋ 4〈隠密〉（背高の草地では＋ 8）、＋ 4〈軽業〉
生態
出現環境 気候問わず／森林、平地、および沼地
編成 単体、2 体
宝物 なし

※訳注：背高の草地での〈隠密〉＋ 23 は＋ 19 の間違いと思われる。

タラスク Tarrasque

この巨大な爬虫類は、歯で、角で、爪で、鞭のような棘の生えた尾で、恐竜のように周囲のものを圧してそびえ立っている。

タラスク 脅威度 25 Tarrasque

経験点 1,638,400

N ／超巨大サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 43

オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC27）

防御

AC 40、接触 5、立ちすくみ 37（＋ 3【**敏**】、＋ 35 外皮、－ 8 サイズ）

hp 525（30d10 ＋ 360）；再生 40

頑健 ＋ 31、**反応** ＋ 22、**意志** ＋ 12

DR 15 ／エピック；**完全耐性 能力値**ダメージ、［酸］、出血、病気、生命力吸収、［火］、［精神作用］効果、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、（ポリモーフ）；**SR** 36

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき＋ 37（4d8 ＋ 15 ／ 15 ～ 20 ／× 3、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＋ 37（1d12 ＋ 15）、突き刺し（× 2）＋ 37（1d10 ＋ 15）、尾の打撃 ＋ 32（3d8 ＋ 7）

遠隔 トゲ（× 6）＋ 25（2d10 ＋ 15 ／× 3）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート（尾の打撃は 60 フィート）

特殊攻撃 突進、トゲ、飲み込み（6d6 ＋ 22 に加えて 6d6［酸］、**AC** 27、hp 52）

一般データ

【筋】41、**【敏】**16、**【耐】**34、**【知】**3、**【判】**15、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 30；**CMB** ＋ 53（組みつき＋ 57）；**CMD** 66

特技《ふっとばし攻撃》、《無視界戦闘》、《出血化クリティカル》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《クリティカル熟練》、《薙ぎ払い強化》、《**頑健**無比》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《強打》、《疾走》、《よろめき化クリティカル》

技能〈軽業〉＋ 3（跳躍＋ 43）、〈知覚〉＋ 43；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 アクロ語（話せない）

その他の特殊能力 甲羅、強力跳躍

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

甲羅（超常）タラスクの鱗は光線、円錐状、直線状の攻撃や マジック・ミサイル 呪文を反射し、タラスクはこれらの効果への完全耐性を得る。反射された効果は 30%の確率で完全な威力を持って術者へと跳ね返ってくる。跳ね返ってこなかった場合は単純に無効化される。

強力跳躍（変則）タラスクは跳躍を行う際の〈軽業〉判定に【筋力】修正値を使い、＋ 24 の種族ボーナスを得る。

再生（変則）いかなる攻撃形態でもタラスクの再生能力を抑えることはできない。タラスクは ディスインテグレイト 呪文や［即死］効果によって殺されても再生する。タラスクを即座に殺してしまう効果へのセーヴに失敗したなら、遺体に更なるダメージが加えられていない限り、3 ラウンド後に 1 ヒット・ポイントの状態で蘇る。地域を救うためにタラスクを追放したり他の方法で連れ出したりすることはできるが、タラスクを完全に殺す方法は未だに見つかっていない。

突進（変則）1 分間に 1 回、1 ラウンドの間、タラスクは 150 フィートの移動速度で移動できる。これによって跳躍を行う際の〈軽業〉判定へのボーナスは＋ 87 に増加する。

トゲ（変則）タラスクは 1 回の標準アクションとして、頭をぐいと上げたり尾を振りまわすことで、身体から 6 本の槍のようなトゲの斉射を放つことができる。それぞれのトゲに対して攻撃ロールを行う。全ての目標はお互いに 30 フィート以内にいなければならない。トゲの射程単位は 120 フィートである。

伝説のタラスクは世界で最も破壊的なモンスターである。ありがたいことに、ほとんどの時間を世界の人里はなれた一角にある知られざる洞窟の中で深い眠りについているが、ひとたび目覚めれば国々が滅ぼされる。

知的には程遠いが、タラスクはアクロ語のいくつかの単語を理解できる程度には賢い（話すことはできない）。同様に、暴れているときも何も考えていないわけではないが、それよりも自分を脅かす目標に気が引かれ、小細工で気をそらせることは難しい。

チュール Chuul

このロブスターに似たクリーチャーは厚い鎧のような甲殻をしている。1 対の小さな目が、蠢く触手でいっぱいの口の上でぎらついている。

チュール 脅威度 7 Chuul

経験点 3,200
CE ／大型サイズの異形（水棲）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 19
防御
AC 22、接触 12、立ちすくみ 19（＋ 3【敏】、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 85（10d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 9
完全耐性 毒
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート
近接 爪（× 2）＋ 14（2d6 ＋ 7、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 締めつけ（2d6 ＋ 7）、麻痺させる触手
一般データ
【筋】25、**【敏】**16、**【耐】**18、**【知】**10、**【判】**14、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 15（組みつき＋ 19）；**CMD** 28（対足払い 32）
特技《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《武器熟練》（爪）
技能〈隠密〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 9、〈水泳〉＋ 28、〈知覚〉＋ 19、〈知識：自然〉＋ 8
言語 共通語（地下に住む変種は時々地下共通語）
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 温暖／沼地
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 6）
宝物 標準
特殊能力
麻痺させる触手（変則）チュールは 1 回の移動アクションで、つかんだ犠牲者を爪から触手に移すことができる。触手は爪と同じだけの【筋力】で相手に組みつくが、ダメージは与えない。その代わり触手からは麻痺性の分泌液がにじみ出てくる。触手に捕らえられたものは、DC19 の頑健セーヴに成功しなければ、6 ラウンドの間麻痺状態になる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。触手に捕らえられている間、麻痺状態にあるかどうかに関わらず、犠牲者はクリーチャーの顎によって毎ラウンド自動的に 1d8 ＋ 7 ポイントのダメージを受ける。

チュールは甲羅のある甲殻類に似た捕食者で、浅い池や泥濘の水面下に潜み、隠れ家から躍り上がって獲物をキチン質の鋏で捕らえ、触手で麻痺させて生きたまま食べてしまう。

チュールは非常に泳ぎがうまいが、地上にいるクリーチャーや浅い水場で転げまわっているクリーチャーを襲うことを好む。いったん犠牲者を捕まえると、多くの場合チュールは組みついた敵を深い水の中に引き込んで溺れさせる。リザードフォークが特にチュールのお気に入りの獲物だが、地下に住む色素の薄いチュールの一族は、モーロック、ドゥエルガル、不注意なドラウ、その他の彼らのいる地下水路に近づきすぎた不運なものを好む。例外はトログロダイトで、チュールはその味を非常に不快に感じる。

チュールは驚くほど知能があり、多くの者が彼らの起源と動機に関する甲斐のない思索にふけっている。共通語を子供のようにペチャクチャと話すが、少数のものは自分たちの近くにいる種族の言語を話すことがある。チュールの社会が彼らが狂乱する繁殖期以外にも存在するかどうかは、人型生物はまだ記録していない。かわりに、チュールの知性は、他の知的クリーチャーを襲うための完璧な奇襲の場所を探し、自身の手の込んだねぐらを殺したものから奪った戦利品で飾り付けることに完全に没頭しているように見える。チュール自身はいかなる種類の道具を使うことにも興味がないらしいが、犠牲者からの記念品をほとんど衝動的に集める。

典型的なチュールは身の丈 8 フィート、体重 650 ポンド。

チョーカー Choker

この猫背の惨めな生き物は、触手に似たしなやかな腕を持っており、その先端には5本の幅広いトゲのような爪がある。

チョーカー 脅威度 2 Choker

経験点 600
CE ／小型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 1
防御
AC 17、接触 13、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 4 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 16（3d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 4
攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 10 フィート
近接 触手（× 2）＋ 6（1d4 ＋ 3、加えて " つかみ "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 締めつけ（1d4 ＋ 3）、首絞め
一般データ
【筋】16、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**4、**【判】**13、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4（＋ 8 組みつき）；**CMD** 16
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈隠密〉）
技能〈隠密〉＋ 13、〈登攀〉＋ 16
言語 地下共通語
その他の特殊能力 素早さ
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 8）
宝物 標準
特殊能力
首絞め（変則）チョーカーは犠牲者の首をつかむことに間違いのない才能を持っている。チョーカーに組みつかれたクリーチャーはしゃべることも音声要素のある呪文を使うこともできない。
素早さ（超常）チョーカーは超自然的なまでに素早い。各ラウンド、追加で 1 回の移動アクションを行うことができる。
つかみ（変則）チョーカーは、大型サイズまでの敵に対して、つかみ攻撃を行うことができる。

しばしば地下の廃墟の周縁部や、名もなき洞窟の居留地の深い影の中に住む地底生の捕食者であるチョーカーは、闇の中に潜み、獲物が通過するや長いゴムのような腕を伸ばして捕まえようとする。彼らは一度に複数の敵を襲うことはめったになく、より弱い犠牲者が仲間から離れて 1 人になるまでこっそりと追い回す。

チョーカーは、彼らのしなやかな足のために、心をかき乱されるような、ほとんどこっけいな足取りで歩く。体重はたった 35 ポンド、身の丈はハーフリング以下だが、チョーカーは壁や天井を速やかに移動することができしばしば隅、トンネルの交差点、壁、階段の物陰に陣取る。チョーカーはほとんどいかなるサイズのクリーチャーも捕らえようとするが、自分と同じかより小さい単独の獲物を好む。

チョーカーは自分たち自身の文化をほとんど有していないように見え、短い繁殖期にのみ集結し、放浪欲と飢えの為に再び散って単独生活に戻る。彼らは動物より少しだけましという程度の知性を持ち、真に理解はできていないとしても、文化的な装飾品に魅了される。そのため、チョーカーの不潔な住処（多くの場合近づきがたい隅や割れ目の中にある）には通常指輪、襟飾り、外套の止め具、小銭など貪り食った犠牲者から集めたさまざまな物が転がっている。

このような装飾品への欲望のため、時にチョーカーは地下の故郷を捨て、日の光のさす世界の多くの文明を間近に学びに行く。このようなチョーカーは人間の都市の暗く狭い街路でもっとも安らぎ、下水道、忘れ去られている小部屋、樽、などの狭苦しく見過ごされている場所に無理やり身体を押し込んでいる。チョーカーは日中は身を隠していることを好み、食物と残酷な喜びを狩り集めるため、闇が周囲を覆うと隠れ家から出てくる。好みの戦術は、長い手を使って安全な屋根の上から路上の獲物を狙う、煙突を通り抜けて入り込み眠っている家族を襲う、窓を叩いて好奇心の強い食べ物をつかみ取れる距離まで誘い出す、などである。

使い魔 Familiar

ここに示したものは、最も普通に使い魔として使われる全ての基本の動物のデータである。もちろんこれらのデータは通常の動物のものとして使うこともできる。このような小動物は、〈登攀〉と〈水泳〉の判定に【敏捷力】修正値を用いる。

アウル（フクロウ）脅威度 1/3 Owl

経験点 135
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 10
防御
AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 4（1d8）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 鉤爪（× 2）＋ 5（1d4 － 2）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】6、【敏】17、【耐】11、【知】2、【判】15、【魅】6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 1；**CMD** 9
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 15、〈知覚〉＋ 10、〈飛行〉＋ 7；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈知覚〉
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体
宝物 なし

アウルは夜行性でげっ歯類を食う鳥であり、飛行する際にほとんど全く音をたてない。

ヴァイパー（マムシ）脅威度 1/2 Viper

経験点 200
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 16、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 3（1d8 － 1）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＋ 5（1d2 － 2、加えて " 毒 "）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】4、【敏】17、【耐】8、【知】1、【判】13、【魅】2
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 1；**CMD** 8（足払いされない）
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 15、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 9、〈登攀〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈知覚〉
生態
出現環境 温暖および暑熱／地形問わず
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
毒（変則） 噛みつき・致傷型；頑健セーヴ・DC9；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】；治療 1 回のセーヴ成功。

ヴァイパーはとりわけ攻撃的な蛇ではないが、その毒の噛みつきは致命的となりうる。

ウィーゼル（イタチ）脅威度 1/2 Weasel

経験点 200
真なる中立／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 1
防御
AC 15、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 4（1d8）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＋ 4（1d3 － 4、加えて " 食らいつき "）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】3、【敏】15、【耐】10、【知】2、【判】12、【魅】5
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 6（対足払い 10）
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 10、〈脱出術〉＋ 3、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8〈軽業〉、＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 温暖／丘陵
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
食らいつき（変則） ウィーゼルが噛みつき攻撃を命中させた場合、自動的にその敵と組みつき状態になり、毎ラウンド自動的に噛みつきダメージを与える。

ウィーゼルは、文明圏にあっては鶏舎を襲ったりペットを攻撃して満ち足りている捕食動物である。

キャット（猫）脅威度 1/4 Cat

経験点 100
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 3（1d8 － 1）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＋ 4（1d2 － 4）、噛みつき＋ 4（1d3 － 4）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】3、【敏】15、【耐】8、【知】2、【判】12、【魅】7
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 6（対足払い 10）
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 14、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈登攀〉
生態
出現環境 温暖および高温／平地または都市
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

典型的なキャットは完全な成猫で体重 5 ～ 15 ポンド。

トード（ヒキガエル）脅威度 1/8 Toad

経験点 50
N ／微小サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 15、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 4 サイズ）
hp 2（1d8 － 2）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 5 フィート
接敵面 1 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】1、**【敏】**12、**【耐】**6、**【知】**1、**【判】**15、**【魅】**4
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 3；**CMD** 2（対足払い 6）
特技《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈隠密〉＋ 21、〈知覚〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 温暖および暑熱／森林
編成 単体、2 体、集団（3 ～ 100）
宝物 なし

トードはざらざらした皮膚の無害な両生類である。

バット（コウモリ）脅威度 1/8 Bat

経験点：50
N ／微小サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 非視覚的感知 20 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6
防御
AC 16、接触 16、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 4 サイズ）
hp 2（1d8 － 2）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 5 フィート、飛行 40 フィート（良好）
近接 噛みつき＋ 6（1d3 － 4）
接敵面 1 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】1、**【敏】**15、**【耐】**6、**【知】**2、**【判】**14、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 2；**CMD** 3
特技《武器の妙技》
技能〈知覚〉＋ 6、〈飛行〉＋ 16；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
生態
出現環境 温暖および高温／森林および砂漠
編成 共棲集団（10 ～ 400）
宝物 なし

バットのほとんどは昆虫食か果実食であるが、少なくとも 1 種は吸血性である。

ホーク（鷹）脅威度 1/3 Hawk

経験点 135
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 14
防御
AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 4（1d8）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 鉤爪（× 2）＋ 5（1d4 － 2）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】6、**【敏】**17、**【耐】**11、**【知】**2、**【判】**14、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 1；**CMD** 9
特技《武器の妙技》
技能〈知覚〉＋ 14、〈飛行〉＋ 7；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体
宝物 なし

ファルコンは、雛鳥から育て適切に訓練した場合、熟練した狩りの相棒となる優れた鳥として称揚されている。

モンキー（猿）脅威度 1/4 Monkey

経験点 100
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 4（1d8）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＋ 4 近接（1d3 － 4）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】3、**【敏】**15、**【耐】**10、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 6
特技《武器の妙技》
技能〈軽業〉＋ 10、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8〈軽業〉
生態
出現環境 暑熱／森林
編成 単体、2 体、一団（3 ～ 9）、部隊（10 ～ 40）
宝物 なし

モンキーは高度に社会的なクリーチャーである。彼らは 1 日のほとんどを食物を探してすごす。

ラット（鼠）脅威度 1/4 Rat

経験点 100
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 1
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 4（1d8）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 15 フィート、登攀 15 フィート、水泳 15 フィート
近接 噛みつき＋ 4（1d3 － 4）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】2、【敏】15、【耐】11、【知】2、【判】13、【魅】2
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 6（対足払い 10）
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 18、〈水泳〉＋ 10、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 温暖／地形問わず
編成 単体、2 体、巣（3 ～ 12）、大発生（13 ～ 100）
宝物 なし

多産でこそこそしたラットは雑食性のげっ歯類であり、特に都市部で繁栄している。

リザード（トカゲ）脅威度 1/6 Lizard

経験点 65
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 1
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 3（1d8 － 1）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＋ 4（1d4 － 4）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】3、【敏】15、【耐】8、【知】1、【判】12、【魅】2
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 6（対足払い 10）
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 10、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8〈軽業〉
生態
出現環境 温暖または暑熱／地形問わず
編成 単体、2 体、巣（3 ～ 8）
宝物 なし

リザードは温帯や熱帯のいかなる気候帯にも存在する。捕食者に直面した場合、リザードは逃げるか隠れるかする。

レイヴン（大鴉）脅威度 1/6 Raven

経験点 65
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 6
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 3（1d8 － 1）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート（標準）
近接 噛みつき＋ 4（1d3 － 4）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】2、【敏】15、【耐】8、【知】2、【判】15、【魅】7
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 6
特技《技能熟練》（〈知覚〉）、《武器の妙技》
技能〈知覚〉＋ 6、〈飛行〉＋ 6
生態
出現環境 温暖／地形問わず
編成 単体、2 体、編隊（3 ～ 12）、unkindness（13 ～ 100）
宝物 なし

レイヴンは死体、昆虫、残飯、草の実、小動物さえも食べる雑食性の清掃動物である。

ティーフリング Tiefling

この痩せ気味の男は、刀を抜く様に嘲笑い、小さな角と棘の尻尾は、彼が人間を超えた存在であることを明らかにする。

ティーフリング 脅威度 1/2 Tiefling

経験点 200
ティーフリングの 1 レベル・ローグ
NE ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 3 鎧、＋ 3【敏】）
hp 10（1d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
抵抗［冷気］5、［電気］5、［火］5
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ショート・ソード＋ 3（1d6 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ライト・クロスボウ＋ 3（1d8 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル）
1 回／日：ダークネス
一般データ
【筋】13、**【敏】**17、**【耐】**14、**【知】**12、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 1；**CMD** 14
特技《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 2、〈隠密〉＋ 8、〈軽業〉＋ 6、〈真意看破〉＋ 5、〈装置無力化〉＋ 6、〈脱出術〉＋ 6、〈知覚〉＋ 5、〈手先の早業〉＋ 6、〈はったり〉＋ 4；**種族修正** ＋ 2〈隠密〉、＋ 2〈はったり〉
言語 奈落語、共通語、地獄語
その他の特殊能力 魔物の魔術、罠探し
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 5）
宝物 NPC の装備品（スタデッド・レザー・アーマー、ショート・ソード、ライト・クロスボウとボルト 20 本）
特殊能力
魔物の魔術（変則）奈落の者または地獄の者の血脈を持つティーフリングのソーサラーは、全てのソーサラーの能力に関して、【魅力】が 2 高いものとして扱う。

ティーフリングとは、その血筋にデーモンやデヴィルやその他の悪の来訪者の血が多く流れている人間である。しばしばその奇妙な外見や不自然な身振りのため迫害を受けるため、ほとんどのティーフリングは自らの天性を隠すか、文明社会の周縁部や下層で生きることを強いられる。ティーフリングは生まれつき悪ではないが、とりわけ子供の頃にほとんどの者が“普通”の人々の手によって苦しめられてきたため、そうなってしまうことは彼らにとってはありふれた人生である。ティーフリングは、その来歴を明らかにするいくつかの身体的特徴を除けば、ほぼ人間に見える

ティーフリングのキャラクター

ティーフリングは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。 ティーフリングは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【知力】、－ 2【魅力】：ティーフリングは、身軽で頭脳明晰だが、本質的に奇妙な存在に見える。

暗視：ティーフリングは、暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

得意技能：ティーフリングは、〈隠密〉と〈はったり〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

擬似呪文能力：ティーフリングは、1 日 1 回 ダークネス を擬似呪文能力として使用することができる（術者レベルは、ティーフリングのクラス・レベルと等しい）。

魔物の抵抗：ティーフリングは、［電気］、［火］、［冷気］に対する抵抗 5 を持つ。

魔物の魔術：上記参照。

言語：ティーフリングは、プレイ開始時に共通語と奈落語か地獄語のいずれかを修得している。高い【知力】を持つティーフリングは、以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、オーク語、ゴブリン語、地獄語、ドワーフ語、奈落語、ノーム語、ハーフリング語、竜語。

ディヴァウラー Devourer

この乾いたうろつき回る死体の胸はギザギザの肋骨でできた牢獄になっている。その中にはもだえ苦しむ小さな亡霊じみた姿のものが捕えられている。

ディヴァウラー 脅威度 11 Devourer

経験点 12,800

NE ／大型サイズのアンデッド（他次元界）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 20

防御

AC 25、接触 12、立ちすくみ 22（＋ 3【敏】、＋ 13 外皮、－ 1 サイズ）

hp 133（14d8 ＋ 70）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 12

防御的能力 呪文そらし , アンデッドの種別特徴；**SR** 22

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 20 フィート（完璧）

近接 爪（× 2）＋ 18（1d8 ＋ 9、加えて " 生命力吸収 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 魂喰らい、生命力吸収（1 レベル、DC20）

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル）

回数無制限：アニメイト・デッド 4 レベル 、ビストウ・カース 4 レベル（DC19）、コンフュージョン 4 レベル（DC19）、コントロール・アンデッド 7 レベル（DC22）、デス・ネル 2 レベル（DC17）、グール・タッチ 2 レベル（DC17）、インフリクト・シリアス・ウーンズ 3 レベル（DC18）、レッサー・プレイナー・アライ 4 レベル 、レイ・オヴ・エンフィーブルメント 1 レベル 、スペクトラル・ハンド 2 レベル 、サジェスチョン 3 レベル（DC18）、トゥルー・シーイング 6 レベル 、ヴァンピリック・タッチ 3 レベル（DC18）

一般データ

【筋】28、**【敏】**16、**【耐】**—、**【知】**19、**【判】**16、**【魅】**21

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 20；**CMD** 33

特技《無視界戦闘》、《薙ぎ払い》、《戦闘発動》、《攻防一体》、《イニシアチブ強化》、《武器破壊強化》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 6、〈交渉〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 21、〈真意看破〉＋ 17、〈知覚〉＋ 20、〈知識：次元界〉＋ 18、〈知識：神秘学〉＋ 21、〈はったり〉＋ 19、〈飛行〉＋ 19

言語 奈落語、天上語、共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

魂喰らい（超常）1 回の標準アクションとして接触攻撃を行うことで、ディヴァウラーは スレイ・リヴィング 呪文を使用したかのように 12d6 ＋ 18 ポイントのダメージを与えることができる。DC22 の頑健セーヴに成功すればこのダメージを 3d6 ＋ 18 に減少することができる。この攻撃によって殺害されたクリーチャーの魂はディヴァウラーの胸の中に閉じ込められる。そのクリーチャーはディヴァウラーが破壊されて魂が開放される（あるいは下記のように呪文そらしを打ち破る）まで生き返れない。ディヴァウラーは一度に 1 体の魂しか保持できない。捕えられた魂は、その有していたヒット・ダイスごとに 5 本質ポイントをディヴァウラーに供給する。ディヴァウラーは擬似呪文能力を使用する際に呪文のレベル（便宜のため、擬似呪文能力の呪文のレベルはデータ・ブロックに記述されている）に等しい本質ポイントを消費しなければならない。遭遇が開始された時点で、ディヴァウラーは一般的に使用できる本質ポイントを 3d4 ＋ 3 ポイント有している。捕えられた本質は、5 ポイントの本質を吸収されるごとに 1 レベルの永続的な負のレベルを被る。この負のレベルはクリーチャーが生き返った後にも残る（しかしこれは生き返ったときに被るいかなる負のレベルとも累積しない）。完全に消費された魂は ミラクル や ウィッシュ によってのみ生き返ることができる。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

呪文そらし（超常）以下の呪文のいずれかがディヴァウラーに対して使用され、呪文抵抗を打ち破った場合、それはディヴァウラーにではなく囚われている魂にたいして作用する。：インプリズンメント 、ケイオス・ハンマー 、ギアス／クエスト 、クラッシング・ディスペア 、コンフュージョン 、サジェスチョン 、ディスペル・イーヴル 、ディテクト・ソウツ 、ドミネイト・パースン 、トラップ・ザ・ソウル 、バニッシュメント 、ヒプノティズム 、フィアー 、ホーリィ・ワード 、マジック・ジャー 、メイズ 、および全ての（魅惑）または（強制）効果。これらの効果は魂には害を与えないが、呪文がそらされた場合、術者は DC25 の術者レベル判定を行い、成功すれば捕えられた魂を牢獄から解き放つことができる。そしてその魂が属していた肉体は今や通常通り生き返らせることができる。

ディヴァウラーは、多次元宇宙のはるか彼方で死んだフィーンドや邪悪な術者の遺骸のアンデッドである。歪んだ肉体、異質な感情、生命への飢餓と共に戻ってきたディヴァウラーは、全ての魂をおびやかし恐るべき苦痛に満ちた滅びを与えようとする。この痩せ衰えた死体は身の丈 10 フィートだが体重はわずか 200 ポンドである。

ディノサウルス（恐竜）Dinosaur

ディノサウルス：アンキロサウルス Dinosaur, Ankylosaurus

この 4 本足の恐竜の天蓋状の背中は、分厚い骨質の板に鎧われ、強力な筋肉質の尾の先端は骨の棍棒になっている。

アンキロサウルス 脅威度 6 Ankylosaurus

経験点 2,400
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 14
防御
AC 22、接触 8、立ちすくみ 22（＋ 14 外皮、－ 2 サイズ）
hp 75（10d8 ＋ 30）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 尾＋ 14（3d6 ＋ 12、加えて " 朦朧化 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
一般データ
【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 17；**CMD** 27（対足払い 31）
特技《**頑健**無比》、《突き飛ばし強化》、《蹴散らし強化》、《強打》、《武器熟練》（尾）
技能〈知覚〉＋ 14
生態
出現環境 暑熱／森林および平地
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
朦朧化（変則）アンキロサウルスは強力な、相手を朦朧とさせる一撃を見舞うことができる。この攻撃を受けたクリーチャーは DC23 のセーヴを行わなければならず、失敗すると 1 ラウンドの間幻惑状態になる。攻撃がクリティカル・ヒットになり目標がセーヴに失敗した場合、幻惑状態の代わりに 1d4 ラウンドの間朦朧状態になる。セーヴ DC は【筋力】修正値に基づいて算出されている。

アンキロサウルスは、力強いずんぐりした恐竜で、敵から自身の身を守るのに十分以上の力を持っている。その背中は分厚い骨板とトゲで重武装されている。アンキロサウルスの尾が繰り出す重い一撃はほとんどのクリーチャーを、鎧竜が逃げるのに十分な間朦朧とさせることができる。しかしいったん敵に対すると、ほとんどのアンキロサウルスは短気で頑固すぎるため、逃げることはないのだが。かわりに一歩も引かず、その尾に戦いにおける大いなる力を発揮させる。アンキロサウルスは体長 30 フィート、体重 6,000 ポンド。

アンキロサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型サイズ；**移動速度** 30 フィート；**AC** 外皮＋ 9；**攻撃** 尾（1d6）；**能力値**【筋】10、【敏】14、【耐】9、**【知】**2、【判】12、【魅】8；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅**覚**。

7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** 外皮＋ 2；**攻撃** 尾（2d6）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** " 朦朧**化** "。

ディノサウルス：エラスモサウルス Dinosaur, Elasmosaurus

長い首と長い尾を持つ、この肉食性の爬虫類は 8 本の力強いヒレで水中を滑るように進んでいく。

エラスモサウルス 脅威度 7 Elasmosaurus

経験点 3,200
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 14
防御
AC 20、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 2**【敏】**、＋ 1 回避、＋ 9 外皮、－ 2 サイズ）
hp 105（10d8 ＋ 60）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 6
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき＋ 13（2d8 ＋ 12）
接敵面 15 フィート；**間合い** 20 フィート
一般データ
【筋】26、**【敏】**15、**【耐】**20、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 17；**CMD** 30（対足払い 34）
特技《回避》、《**頑健**無比》、《鋼の**意志**》、《強行突破》、《追加 hp》
技能〈水泳〉＋ 16、〈知覚〉＋ 14
生態
出現環境 暑熱／水界
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 6）
宝物 なし

ほっそりしたエラモスサウルスは首の長い水棲の爬虫類である。学術的には恐竜ではないが、この仲間はしばしば恐竜がより普通に見られる地域の海や湖で狩をしているのが見られる。上に示されているデータにヤング・テンプレートを適用することで、より小さな同種の水棲爬虫類（プレシオサウルスなど）のデータを作ることができる。エラモスサウスルは体長 45 フィート、体重 4,000 ポンド。

エラスモサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型サイズ；**移動速度** 20 フィート、水泳 50 フィート；**AC** 外皮＋ 2；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】10、【敏】18、【耐】12、**【知】**2、【判】13、【魅】9；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅**覚**。

4 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** 外皮＋ 3；**攻撃** 噛みつき（2d6）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4。

ディノサウルス：ステゴサウルス Dinosaur, Stegosaurus

この超大型の恐竜は小さな頭部と、背部に 2 列に並んだ鋭い板、先端に一揃いの骨棘がついた筋肉質の尾を持つ。

ステゴサウルス 脅威度 7 Stegosaurus

経験点 3,200

N ／超大型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 16

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 20（＋ 2【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）

hp 90（12d8 ＋ 36）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 5

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 尾＋ 16（4d6 ＋ 12、加えて " 足払い "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

一般データ

【筋】27、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 19；**CMD** 31（対足払い 35）

特技《薙ぎ払い》、《**頑健**無比》、《イニシアチブ強化》、《蹴散らし強化》、《強打》、《武器熟練》（尾）

技能〈知覚〉＋ 16

生態

出現環境 暑熱／平地

編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 12）

宝物 なし

ステゴサウルスは最も特徴的な外見を持つ恐竜の 1 つである。背部の 2 列の板と棘のついた尾は、ほとんどの捕食者に攻撃する前に二の足を踏ませるのに十分である。体長 30 フィート、体高 14 フィート、体重 5,0000 ポンド。

ステゴサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 30 フィート；AC 外皮＋ 6；攻撃 尾（2d6）；能力値【筋】10、【敏】18、【耐】10、【知】2、【判】12、【魅】10；その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長：サイズ 大型サイズ；AC 外皮＋ 3；攻撃 尾（2d8、加えて " 足払い "）；能力値【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4。

ディノサウルス：ディノニクス Dinosaur, Deinonychus

この明るい体色をした恐竜からは剣呑な凶暴性が放たれている。両足は大きな鎌の形をした爪で武装されている。

ディノニクス 脅威度 3 Deinonychus

経験点 800

N ／中型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）

hp 34（4d8 ＋ 16）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 60 フィート

近接 鉤爪（× 2）＋ 5（1d8 ＋ 2）、噛みつき＋ 5（1d6 ＋ 2）、前脚の爪＋ 0（1d4 ＋ 1）

特殊攻撃 飛びかかり

一般データ

【筋】15、**【敏】**15、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 17

特技《イニシアチブ強化》、《疾走》

技能〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 10（跳躍＋ 22）、〈知覚〉＋ 14；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉、＋ 8〈軽業〉、＋ 8〈知覚〉

生態

出現環境 暑熱／森林

編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 12）

宝物 なし

その速さと小回りだけでも危険だが、ディノニクスは群れをなす狩人で、数体の同類と共に走って獲物を引き倒し、そのはらわたまで届く鉤爪で引き裂く。

ヤング・テンプレートを適用してより小さく機敏なヴェロキラプトルのデータを作ることができる。反対に、ディノニクスを大型サイズにし、ヒット・ダイスを 8 に増やすか、あるいはジャイアント・テンプレートとアドヴァンスト・テンプレートを適用することで、恐るべきメガラプトルを作ることができる。

ディノサウルス：ティラノサウルス Dinosaur, Tyrannosaurus

この 2 本足の恐竜の腕は、それ以外の部分の大きさと比べると小さく感じるが、その巨大な頭部は歯でいっぱいである。

ティラノサウルス 脅威度 9 Tyrannosaurus

経験点 6,400
N ／巨大サイズの動物
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 37
防御
AC 21、接触 7、立ちすくみ 20（＋ 1【敏】、＋ 14 外皮、－ 4 サイズ）
hp 153（18d8 ＋ 72）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 10
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＋ 20（4d6 ＋ 22 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 飲み込み（2d8 ＋ 11、**AC** 17、hp 15）
一般データ
【筋】32、**【敏】**13、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**15、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 28（組みつき＋ 32）；**CMD** 39
特技《出血化クリティカル》、《クリティカル熟練》、《不屈の闘志》、《持久力》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《疾走》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈知覚〉＋ 37；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
その他の特殊能力 強力噛みつき
生態
出現環境 暑熱／森林および平地
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
強大なる噛みつき（変則）ティラノサウルスの噛みつき攻撃ダメージには【筋力】修正値の 2 倍を足す。

ティラノサウルスは捕食者の頂点であり、体長 40 フィート、体重 14,000 ポンドに達する。

ティラノサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 30 フィート；AC 外皮＋ 4；攻撃 噛みつき（1d8）；能力値【筋】14、【敏】16、【耐】10、【知】2、【判】15、【魅】10；その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

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

ディノサウルス：トリケラトプス Dinosaur, Triceratops

この恐竜の武装された頭部には 3 本の鋭い角が顔を飾っており、頭骨から後方へ伸びた大きな丸いトサカが首を覆っている。

トリケラトプス 脅威度 8 Triceratops

経験点 4,800
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ － 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 24
防御
AC 21、接触 7、立ちすくみ 21（－ 1【敏】、＋ 14 外皮、－ 2 サイズ）
hp 119（14d8 ＋ 56）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 5
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 突き刺し＋ 17（2d10 ＋ 12）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、4d10 ＋ 16）、蹂躙（1d8 ＋ 12、DC25）
一般データ
【筋】26、**【敏】**9、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 20；**CMD** 29（対足払い 33）
特技《**頑健**無比》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》、《強打》、《疾走》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《武器熟練》（突き刺し）
技能〈知覚〉＋ 24
生態
出現環境 暑熱／平地
編成 単体、2 体、群れ（5 ～ 8）
宝物 なし

トリケラトプスは頑強で短気な植食性動物である。
典型的なトリケラトプスは体長 30 フィート、体重 20,000 ポンド。

トリケラトプスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 30 フィート；AC 外皮＋ 6；攻撃 突き刺し（1d8）；能力値【筋】10、【敏】13、【耐】11、【知】2、【判】12、【魅】7。

7 レベルでの成長：サイズ 大型サイズ；AC 外皮＋ 3；攻撃 突き刺し（2d6）；能力値【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；その他の特殊能力 強力突撃。

ディノサウルス：プテラノドン Dinosaur, Pteranodon

この空を飛ぶ爬虫類は 2 枚の大きな翼を持ち、後方に伸びた特徴的なトサカが頭部に飾られている。

プテラノドン 脅威度 3 Pteranodon

経験点 800
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 16、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 4【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮、－ 1 サイズ）
hp 32（5d8 ＋ 10）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 3
攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 50 フィート（劣悪）
近接 噛みつき＋ 5（2d6 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
一般データ
【**筋**】16、【**敏**】19、【**耐**】15、【**知**】2、【**判**】15、【**魅**】12
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 7；**CMD** 21
特技《回避》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈知覚〉＋ 11、〈飛行〉－ 1
生態
出現環境 暑熱／湾岸
編成 単体、2 体、編隊（3 ～ 12）
宝物 なし

プテラノドン自体は恐竜ではないが、恐竜が普通に住んでいる地域でよく見られる大きな空を飛ぶ爬虫類である。その飛行は優雅さに欠け、連れ去ることができない敵と戦う際には地面に降りる。

プテラノドンは翼長 30 フィート、体重わずか 40 ポンド。

プテラノドンの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型サイズ；**移動速度** 10 フィート、飛行 50 フィート（劣悪）；**AC** 外皮＋ 0；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】8、【敏】21、【耐】10、【**知**】2、【判】14、【魅】12；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅**覚**。

7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** 外皮＋ 2；**攻撃** 噛みつき（2d6）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4。

ディノサウルス：ブラキオサウルス Dinosaur, Brachiosaurus

この爬虫類は長い尾で、同じくらい長い首のバランスをとっている。首の先端には比較的小さな頭部があり、樹冠から食べ物を採っている。

ブラキオサウルス 脅威度 10 Brachiosaurus

経験点 9,600
N ／巨大サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 28
防御
AC 18、接触 6、立ちすくみ 18（＋ 12 外皮、－ 4 サイズ）
hp 171（18d8 ＋ 90）
頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 尾＋ 23（4d6 ＋ 19）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 蹂躙（2d6 ＋ 19、DC32）
一般データ
【**筋**】37、【**敏**】10、【**耐**】21、【**知**】2、【**判**】13、【**魅**】10
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 30；**CMD** 40（対足払い 44）
特技《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《**頑健**無比》、《上級蹴散らし》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《強打》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《武器熟練》（尾）
技能〈知覚〉＋ 28
生態
出現環境 暑熱／森林または平地
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

ブラキオサウルスは体長 80 フィート、体重 32 トン。

ブラキオサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型サイズ；**移動速度** 30 フィート；**AC** 外皮＋ 3；**攻撃** 尾（2d4）；**能力値**【筋】13、【敏】14、【耐】11、【**知**】2、【判】13、【魅】10；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅**覚**。

7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** 外皮＋ 2；**攻撃** 尾（2d6）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** 蹂躙（1d8）。

デヴィル Devil

堕落の主にして純粋なるものの破壊者、デヴィルは全ての善きものを破壊し、定命の者の魂を引きずりこみながら地獄界の深みに戻ることを希う。

地獄界ヘルに住むフィーンドの中で最も数が多いため、悪魔学者たちはデヴィルのさまざまな形態を記録してきた。ほとんどは 2 つの名前によって知られる。一般人や民話によってフィーンドに与えられた通称、そして地獄界に仕え、魔物と取引することを願う者たちによって語られてきた、世に知られない古の名である。

未来のデヴィルは、最も堕落した定命の者の魂—その個性と記憶は何千年もの業苦によって洗い流されている—から生まれ、数多の苦しむ魂の中から、精神のない悪の潜在力を持つ不快なレムレーとして立ち上がる。何世紀も続く苦痛か、より強力なデヴィルの命令によってのみ、これら最下層のデヴィル類は、より危険なフィーンドになることができる。彼らの主か、ある程度の意識を持つ地獄界の階層の悪魔的な意志が指し示す、苦痛に引き裂かれるような変身を経ることによって。地獄の君主たちは、褒美や刑罰として、より強い、あるいはより弱い形態に変身させることができるが、一部のデヴィルは地獄の階層に長く囚われたとりわけ邪悪な魂から自然に発生する。このように、さまざまなデヴィルの種は、見た通りの能力と地獄の大いなる秩序の中で一般化された階級を有しているが、デヴィルのタイプ自体は必ずしも苦痛を受けた期間や地獄の命令系統の中で占める位置と一致する訳ではない。

デヴィルは地獄の 9 つの階層に満ちているが、あるフィーンドは特定の階層において他の者よりも一般的である。ここのアークデヴィルに対する特別な義務と忠誠が、彼らを苦痛に満ちた領域の 1 つに他のものを超えて引き寄せる。デヴィルの種類の多くは悪行や誘惑の 1 つの形態に専門化する傾向にあるが、地獄界のヒエラルヒーは通常ではない個人の才能を受け入れる柔軟性を持たない訳ではない。このため、特に用心深いハマトゥラはプレゲトンのボーン・デヴィルの憲兵たちの隊列に加わるだろうし、熟練兵のバルバズゥはネッソスのピット・フィーンドたちに混じって仕えるだろう。

地獄界の穴蔵を抜け、デヴィルたちはしばしば悪の術者の召喚に応えて物質界に旅する。デヴィルたちは、てきぱきと取引し、自分たちの地獄堕ちを受け入れる定命の者に喜んで仕え、自分たちが合意した文言に常に従うが、何よりも地獄界の意志を優先する。このため、物質界にきた最下級のデヴィルでさえも、さらに魂を堕落させようと企み、契約を巧妙に潜り抜けて自分自身の陰謀、あるいはさらに地獄界のアークデヴィルの口にできない目的に奔ろうとする。

デヴィルの階級

悪魔学者はしばしば地獄界の階級、すなわち悪魔たちを地獄の軍団の歩兵と指揮官を分かつ区分について語る。ほとんどの定命の者にとって、デヴィルはいかなる段階であろうとも危険な敵であり、このような区分はほとんど意味がないが、地獄の社会のヒエラルヒーと微妙な差異は、デヴィルと交流しようとする者の死命を分けることになる。ある種類のデヴィルが他の者よりも上か下かを見分けることは、腕力だけの問題ではない。狡知に長けたフィーンドのいくつかの種類は、基本的に自分より強い同類よりも上位に来ることもある。デヴィルの地位は、下位の地位にいる他のデヴィル全てに命令を下せることを即座に意味しないが、フィーンドが仲間に便宜を図ろうとしたり、影響力を及ぼすことは含む。

下に示されているものは、デヴィルの種類を、悪意に満ちた君主であるピット・フィーンドから不恰好で下賤なレムレーまで順に並べたものである。

地獄のヒエラルヒー

絶対的に弱いデヴィルから地獄の君主まで、ここに列挙したのは、地獄の領域で非常によく知られている住人の最も基本的なヒエラルヒーである。

最下級デヴィル：インプ、レムレー

下級デヴィル：ビアデッド・デヴィル（バルバズゥ）、エリニュス、バーブド・デヴィル（ハマトゥラ）、ボーン・デヴィル（オシュルス）

上級デヴィル：ホーンド・デヴィル（コルヌゴン）、アイス・デヴィル（ゲルゴン）、ピット・フィーンド

デヴィル：アイス・デヴィル Devil, Ice

1 対の凍りつくような複眼で、このそびえ立つ昆虫のような怪物は、前に立つもの全てを冷たく値踏みしている。

アイス・デヴィル（ゲルゴン）脅威度 13 Ice Devil (Gelugon)

経験点 25600

LE ／大型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 27

オーラ［恐怖］（10 フィート、DC22）

防御

AC 32、接触 14、立ちすくみ 27（＋ 5【敏】、＋ 18 外皮、－ 1 サイズ）

hp 161（14d10 ＋ 84）；再生 5（善属性の武器、［善］の呪文）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 12

DR 10 ／善；**完全耐性**［火］、［冷気］、毒；**抵抗**［酸］10；**SR** 24

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 ＋ 1 フロスト・スピア ＋ 21 ／＋ 16 ／＋ 11（2d6 ＋ 10 ／× 3、加えて 1d6［冷気］、加えて " 減速化 "）、噛みつき＋ 14（2d6 ＋ 6）、尾＋ 14（3d6 ＋ 3、加えて " 減速化 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル）

常時：フライ

回数無制限：コーン・オヴ・コールド（DC20）、アイス・ストーム、グレーター・テレポート（自身に加えて合計 50 ポンドまでの物体のみ）、パーシステント・イメージ（DC20）、ウォール・オヴ・アイス（DC19）

1 回／日：招来（4 レベル、2 体のボーン・デヴィル、［50%］）

一般データ

【筋】23、**【敏】**21、**【耐】**22、**【知】**25、**【判】**22、**【魅】**20

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 21；**CMD** 36

特技《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《強打》、《武器熟練》（スピア）

技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 18、〈軽業〉＋ 22、〈交渉〉＋ 22、〈呪文学〉＋ 21、〈真意看破〉＋ 27、〈生存〉＋ 23、〈知覚〉＋ 27、〈知識：次元界〉＋ 24、〈知識〉（その他、いずれか 3 つ）＋ 21、〈はったり〉＋ 22、〈飛行〉＋ 13

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、小戦隊（2 ～ 3）、council（4 ～ 10）、contingent（アイス・デヴィル 1 ～ 3、ホーンド・デヴィル 2 ～ 6、およびボーン・デヴィル 1 ～ 4）

宝物 標準（＋ 1 フロスト・スピア、その他の宝物）

特殊能力

減速化（超常） アイス・デヴィルの尾またはスピアの命中を受けると、しびれるような冷気を受ける。相手は DC23 の頑健セーヴに成功しなければ、1d6 ラウンドの間 スロー 呪文と同様の効果を受ける。この効果はデヴィルがその武器を使っている場合に起きるものであり、スピア自体に特殊能力があるわけではない。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

アイス・デヴィル － デヴィルの階級の中ではゲルゴンとして知られている － は全て、その胸の中に定命の者から盗んできた、凍りついた魂が収めてあり、それによって全ての感情から解き放たれて決定をすることができるといわれている。アイス・デヴィルは地獄界の第 7 階層コキュートスの氷の階層で生まれるが、ほとんどは第八階層カニアに移住し、凍てつく鋼の宮廷で世界を地獄の物とする陰謀を練る。彼らは全てのデヴィルの中で、おそらく最も異質で怪物的な外見を有するが、彼らよりも大きな敬意を持って遇される種はわずかしかいない。

戦闘に際して、ゲルゴンは部下に敵と近接戦闘を行わせ、自らは後方にとどまって敵の戦術、力、弱点を見極める。アイス・デヴィルは、常に部下をその呪文の効果範囲に巻き込まないよう注意しながら、擬似呪文能力で支援を行う。これは友情によるものではなく、友軍の砲火にさらされない方が、味方は長い間戦場で生き延びることができるという冷たく論理的な真実のためである。

ゲルゴンは身の丈 12 フィート、体重はおよそ 700 ポンド。

デヴィル：インプ Devil, Imp

悪魔めいた翼と、サソリに似た鞭のような尾が、この赤い肌をした小さな厄介者の背後で激しく蠢いている。

インプ 脅威度 2 Imp

経験点 600

LE ／超小型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 7

防御

AC 17、接触 16、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 16（3d10）；高速治癒 2

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4

DR 5 ／善または銀；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 針＋ 8（1d4、加えて " 毒 "）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）

常時：ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）

1 回／日：オーギュリイ 、サジェスチョン（DC15）

1 回／週：コミューン（質問 6 つ、術者レベル 12 レベル）

一般データ

【筋】10、**【敏】**17、**【耐】**10、**【知】**13、**【判】**12、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 1；**CMD** 15

特技《回避》、《武器の妙技》

技能〈軽業〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 7、〈知識：神秘学〉＋ 7、〈はったり〉＋ 8、〈飛行〉＋ 21

言語 共通語、地獄語

その他の特殊能力 変身（ボア、ジャイアント・スパイダー、ラット、レイヴンのいずれか、ビースト・シェイプ I）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、編隊（3 ～ 10）

宝物 標準

特殊能力

毒（変則）針・致傷型；頑健セーヴ・DC13；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【敏】；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

地獄の底から直接生まれ出でたインプは真のデヴィルの中では最下級の者である。しかしながら、この有害で人の心を巧みに操るフィーンドは、定命の者の魂を堕落させる上で重要な役割を果たしている。悪魔の軍隊の隊列と義務から解き放たれたインプは、物質界に行く機会ならいかなる物でも大喜びで捉え、定命の者をさらに大いに堕落させるような行いへと巧妙に導く。術者に使い魔として喜んで仕え、忠実な従者の役割を演じながら、主人にしばしば狡猾な助言と地獄の識見を与える。しかしながら、実際にはインプは魂を地獄に送るために働いており、その主人の魂は － 可能な限り多くの関係者の魂と共に － 死後地獄へ堕ちる。

インプの外見は非常に多様で、獣のような特徴を持つ者からグロテスクな体型の者までさまざまである。しかしほとんどは丸みを帯びた特徴を有する赤い肌で有翼の人型をしている。このような典型的なインプは身の丈たった 2 フィートで、翼長 3 フィート、体重 10 ポンド。

インプの 1,000 のうち 1 体は 50 フィート以内にいるクリーチャーとテレパシーで交信する能力と、ビースト・シェイプ II 呪文と同様に小型または超小型サイズの動物に姿を変える能力を有する。このようなインプの領事は強大なデヴィルに重用され、自らのお気に入りの部下に仕えるためか、あるいは偉大な運命を担う定命の者を堕落させるために送り出される。インプの領事は 8 レベル以上の術者なら《上級使い魔》特技で召喚できる。悪魔学者たちは同様に特殊な能力を持つインプの品種のことを語るが、そのようなクリーチャーが仮に実在するとしても、非常に稀なものである。

ほとんどのデヴィルとは違い、インプはしばしば物質界で単独で自由行動をする。特に使い魔として召喚され、主人が死んだ場合（多くの場合間接的にはインプ自身の陰謀のため）には。主の秘術の絆から解き放たれ、故郷に帰る術のないこのようなインプは、危険な害悪と化したり、さらにはゴブリンやコボルドのような野蛮な人型生物の小部族の指導者になったりする。

デヴィル：エリニュス Devil, Erinyes

何らかの災厄が、この天使のような戦士に降りかかっている。無慈悲な瞳で目標を探しながら、黒く染まった翼が空を切り裂く。

エリニュス 脅威度 8 Erinyes

経験点 4,800

LE ／中型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 16

防御

AC 23、接触 17、立ちすくみ 16（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮）

hp 94（9d10 ＋ 45）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 7

DR 5 ／善；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 19

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（良好）

近接 ＋ 1 ロングソード ＋ 15 ／＋ 10（1d8 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ＋ 1 フレイミング・コンポジット・ロングボウ ＋ 14 ／＋ 14 ／＋ 9（1d8 ＋ 6 ／× 3、加えて 1d6［火］）またはロープ＋ 15 接触（“ からみつき ”）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：フィアー（1 つの目標、DC19）、グレーター・テレポート（自身に加えて合計 50 ポンドまでの物体のみ）、マイナー・イメージ（DC17）、アンホーリィ・ブライト（DC19）

1 回／日：招来（3 レベル、2 体のビアデッド・デヴィル、［50%］）

一般データ

【筋】20、**【敏】**23、**【耐】**21、**【知】**14、**【判】**18、**【魅】**21

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 14；**CMD** 31

特技《迎え討ち》、《回避》B 、《強行突破》B 、《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》、《機動射撃》

技能〈威圧〉＋ 17、〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 18、〈交渉〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 10、〈脱出術〉＋ 12、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 8、〈知識：宗教〉＋ 8、〈はったり〉＋ 17、〈飛行〉＋ 19

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、3 体

宝物 × 3（ ＋ 1 ロングソード 、＋ 1 フレイミング・コンポジット・ロングボウ［＋ 5【筋】ボーナス］、ロープ）

特殊能力

からみつき（超常）エリニュスはそれぞれ 50 フィートほどの長さのロープを携帯しており、どんなサイズの敵に対しても、アニメイト・ロープ 呪文（術者レベル 16、DC20）と同様に絡みつく。エリニュスはこのロープを射程ペナルティ無しで 30 フィート先まで投げることができる。エリニュスのロープはそれを作成したエリニュスだけが機能させることができる。セーヴ DC は【敏捷力】修正値に基づいて算出されている。

エリニュスと呼ばれるデヴィルは、フォールン、アッシュ・ウィング、フューリーなど、多くの名前で知られており、敵であるエンジェルの姿を真似て嘲り、復讐と血腥い裁きを行っている。エリニュスは判事ではなく処刑人であり、戦場に飛び込む機会 – それが地獄を防衛するためであれ、主人の悪魔の気まぐれによるものであれ、いずれは裏切ることになる定命の者による召喚に不承不承応える時であれ – を待ちながら、地獄界の第 2 階層ディスの刃のついたひさしの上に止まっている。エリニュスは全て自身の髪の毛で恐るべき生きているロープを編み、戦いの際敵を空中に吊り上げるのに使用し、犠牲者を高々度から落下させる前に、その罪を宣告し嘲笑う。

エリニュスは美しい闇の天使のような外見をしており、意図的に打撲傷や切傷をつけて官能性を増している。しかし、その美しさにもかかわらず、エリニュスは誘惑者ではない。そのような細かい感情を操るために必要な繊細さと忍耐力が欠けている。そのかわり、迅速かつ徹底的な暴力によって問題を解決することを非常に好む。エリニュスはしばしば、敵を殺害しようとする前に、単に犠牲者の苦しみを引き出すことができるがゆえに、その手を止める。死は通常エリニュスのそれほど優しいとはいえない歓迎から逃れる唯一の方法である。そしてこのデヴィルの最強の者は、敵の苦しみを長引かせるため、無防備な状態で生き延びさせることに熟練している。多くの者は魔法を使ってでも犠牲者を生かしておく。噂によると、最も強力なエリニュスは、対象がその歓待によって死亡した後ですら苦しめ続ける技術を持っているという。

ほとんどのエリニュスは身の丈 6 フィート足らず、体重およそ 140 ポンド。黒い羽毛の生えた翼は幅 10 フィート。

デヴィル：バーブド・デヴィル Devil, Barbed

鞭のような尾の先端から、ギザギザが特徴の牙が一杯生えた顔まで、この怒りに燃える目をした番兵には棘が密生している。

バーブド・デヴィル（ハマトゥラ）脅威度 11 Barbed Devil (Hamatula)

経験点：12,800

LE ／中型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 21

防御

AC 26、接触 16、立ちすくみ 20（＋ 6【敏】、＋ 10 外皮）

hp 138（12d10 ＋ 72）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 8

防御的能力 棘による防御；**DR** 10 ／善；**完全耐性**［火］，毒；**抵抗**［酸］10，［冷気］10；**SR** 22

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）＋ 18（2d8 ＋ 6 ／ 19 ～ 20、加えて［恐怖］および " つかみ "）

特殊攻撃［恐怖］、串刺し 3d8 ＋ 9

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドの物体のみ）、ホールド・パースン（DC17）、メジャー・イメージ（DC17）、プロデュース・フレイム、パイロテクニクス（DC16）、スコーチング・レイ（光線は 2 本のみ）

1 回／日：オーダーズ・ラス（DC18）、招来（4 レベル、1 体のバーブド・デヴィル［35%］）、アンホーリィ・ブライト（DC18）

一般データ

【筋】23、**【敏】**23、**【耐】**22、**【知】**12、**【判】**15、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 18（組みつき＋ 22）；**CMD** 34

特技《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《クリティカル強化》（爪）、《鋼の**意志**》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 13、〈軽業〉＋ 15、〈交渉〉＋ 13、〈呪文学〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 21、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 21、〈知識：次元界〉＋ 16

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、小戦隊（3 ～ 5）、戦隊（6 ～ 11）

宝物 標準

特殊能力

棘による防御（超常）近接武器、素手打撃、または肉体武器でハマトゥラに命中を与えたクリーチャーは、デヴィルの棘により 1d8 ＋ 6 ポイントの刺突ダメージを受ける。間合いの長い近接武器を使用している場合、このダメージを受ける危険はない。

［恐怖］（超常）バーブド・デヴィルの爪でダメージを受けた全てのクリーチャーは、その［恐怖］攻撃の効果を受ける。この効果に抵抗するために DC20 の意志セーヴを行い、失敗すると 1d4 ラウンドの間、恐れ状態になる。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

串刺し（変則）バーブド・デヴィルは、つかんでいる 1 体の敵に対して、組みつき判定を 1 回成功させるごとに 3d8 ＋ 9 ポイントの刺突ダメージを与える。

つかみ（変則）バーブド・デヴィルは、中型サイズまでの敵に対して、つかみ攻撃を行うことができる。

地獄界の宝物庫の番人、暗黒の魂の看守、悪魔の軍勢の生きた兵器であるバーブド・デヴィル － 悪魔学者にはハマトゥラとして知られている － は、地獄に堕ちた者の弾劾を執行し、偉大なるデヴィルの非道な職務の安全を守る。ハマトゥラは自らの棘を伝う暖かい血の感触を楽しみ、戦う機会が訪れた際には好んで近接戦闘に飛び込む。

ハマトゥラは収集家にして整理魔であり、しばしば地獄の宝物庫から誘惑用の宝物を持ってきたり、失われた富の在り処を知っているため、強欲な召喚者に最も好まれる仲間である。彼ら自身の好きなようにさせておくと、このデヴィルのねぐらにはしばしば捻じ曲がった昆虫標本のように、血まみれの壁に串刺しとなった過去の犠牲者が記念品として飾られている。ほとんどのバーブド・デヴィルは身の丈 7 フィート、体重 300 ポンドだが、その筋肉の乏しい身体は、剃刀のような身体から突き出る棘が常に伸び続け生え変わり続けているため、ずっと大きく見える。

デヴィル：ビアデッド・デヴィル Devil, Bearded

この怒り狂うデヴィルは危険な鋸歯のグレイヴを素早く振るう。歯をむき出した口の下にはぞっとするような顎鬚がピクピクと蠢いている。

ビアデッド・デヴィル（バルバズゥ）脅威度 5 Bearded Devil (Barbazu)

経験点 1,600

LE ／中型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 10

防御

AC 19、接触 12、立ちすくみ 17（＋ 2【敏】、＋ 7 外皮）

hp 57（6d10 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3

DR 5 ／善または銀；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 16

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 グレイヴ＋ 11 ／＋ 6 近接（1d10 ＋ 6、加えて " 地獄の流血 "）または爪（× 2）＋ 10 近接（1d6 ＋ 4）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（グレイヴは 10 フィート）

特殊攻撃 あご鬚

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドの物体のみ）

1 回／日：招来（3 レベル、1 体のビアデッド・デヴィルまたは 6 体のレムレー、［50%］）

一般データ

【筋】19、**【敏】**15、**【耐】**19、**【知】**6、**【判】**12、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《武器熟練》（グレイヴ）

技能〈威圧〉＋ 7、〈隠密〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 6、〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 13

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、戦隊（3 ～ 10）、部隊（10 ～ 40）

宝物 標準（グレイヴ、その他の宝物）

特殊能力

あご鬚（変則）ビアデッド・デヴィルが 1 体の敵に対して両方の爪攻撃を命中させた場合、その目標にとがった不潔なあご鬚が打ちつけられる。犠牲者は 1d8 ＋ 2 ポイントのダメージを受け、DC17 の頑健セーヴを行わなければならない。失敗した場合、" 悪魔風邪 " に感染してしまう。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

病気―致傷型；セーヴ 頑健 DC17；潜伏期間 1d4 日；頻度 1 回／日；効果 1d4【筋】；治癒 連続 3 回のセーヴ成功

地獄の流血（超常）ビアデッド・デヴィルが自身のグレイヴを用いて与えたダメージは、2 ポイントの出血ダメージを与えるふさがらない傷を与える。地獄の流血による出血は、特に止めることが難しい。DC17 の〈治療〉判定に成功すればこのダメージを止めることができる。地獄の流血を受けているクリーチャーを治癒呪文をかけようと試みるには DC16 の術者レベル判定を行わなければならず、失敗すると呪文は効果を生じない。成功すれば治癒呪文は通常通り効果をあらわし、犠牲者の出血は止まる。ビアデッド・デヴィルの地獄の流血はデヴィルの持つ超常能力であり、武器によるものではない。

地獄の軍団のエリート兵であるビアデッド・デヴィル、あるいはバルバズゥは、地獄の君主の名の下に野蛮に戦い、精神のない亡者の軍団を戦場に向けて号令をかける。彼らは地獄の第 3 階層エレブスの宝物庫の間に集まり、地獄で鍛えられたグレイヴの訓練を行うが、第 1 階層アヴェルヌスに戻り恐ろしい君主であるバルバトスの傍らで仕えなければならない。

バルバズゥはグレイヴを用いて突撃攻撃を行うのを好み、その大切な長柄武器が大きな効果をあらわすことができるように、自身と敵との間に 10 フィートの距離をとり続けようとする。自身より広い間合いを持つ敵（あるいは他の方法でこのデヴィルの好む戦術を無効化できる敵）に対しては、グレイヴを捨てて、爪とぞっとするあご鬚を使う。

意識して直立した場合ビアデッド・デヴィルは身の丈 6 フィート（前かがみになった戦いの構えのため、しばしば実際よりも低く見られるが）、体重は 200 ポンド余り。

デヴィル：ピット・フィーンド Devil, Pit Fiend

1 対の巨大な火と燃える翼と、怒りを燻らせた琥珀のような目が、この見上げるようなデヴィルを真に恐ろしげなものにしている。

ピット・フィーンド 脅威度 20 Pit Fiend

経験点 307,200

LE ／大型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 13；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 33

オーラ［恐怖］（20 フィート、DC23）

防御

AC 38、接触 18、立ちすくみ 29（＋ 9【敏】、＋ 20 外皮、－ 1 サイズ）

hp 350（20d10 ＋ 240）；再生 5（善属性の武器、［善］の呪文）

頑健 ＋ 24、**反応** ＋ 21、**意志** ＋ 18

DR 15 ／善および銀；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（標準）

近接 爪（× 2）＋ 32（2d8 ＋ 13）、翼（× 2）＋ 30（2d6 ＋ 6）、噛みつき＋ 32（4d6 ＋ 13、加えて " 毒 " および " 病気 "）、尾の打撃＋ 30（2d8 ＋ 6、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 締めつけ 2d8 ＋ 19、悪魔合体

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル）

回数無制限：ブラスフェミイ（DC25）、クリエイト・アンデッド 、ファイアーボール（DC21）、グレーター・ディスペル・マジック 、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、グレーター・スクライング（DC25）、インヴィジビリティ 、マジック・サークル・アゲンスト・グッド 、マス・ホールド・モンスター（DC27）、パーシステント・イメージ（DC23）、パワー・ワード・スタン 、スコーチング・レイ 、トラップ・ザ・ソウル（DC26）、アンホーリィ・**オーラ**（DC26）、ウォール・オヴ・ファイアー（DC22）

3 回／日：高速化 ファイアーボール（DC21）

1 回／日：メテオ・スウォーム 、招来（9 レベル、脅威度 19 以下のデヴィルいずれか 1 体、［100%］）

1 回／年：ウィッシュ

一般データ

【筋】37、**【敏】**29、**【耐】**35、**【知】**26、**【判】**30、**【魅】**26

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 34（組みつき＋ 38）；**CMD** 53

特技《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**強化》、《渾身の一打強化》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》、《強打》、《擬似呪文能力高速化》（ ファイアーボール ）、《渾身の一打》

技能〈威圧〉＋ 31、〈隠密〉＋ 28、〈鑑定〉＋ 17、〈交渉〉＋ 31、〈呪文学〉＋ 31、〈真意看破〉＋ 33、〈生存〉＋ 22、〈知覚〉＋ 33、〈知識：次元界〉＋ 31、〈知識：宗教〉＋ 31、〈知識：神秘学〉＋ 28、〈はったり〉＋ 31、〈飛行〉＋ 30、〈変装〉＋ 27、〈魔法装置使用〉＋ 28

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、council（3 ～ 9）

宝物 × 2

特殊能力

悪魔合体（超常）1 日に 3 回、ピット・フィーンドは 1 分間かけて近くにいるレムレーを他の下級デヴィルに変身させる事ができる。ピット・フィーンドが有する 1 ヒット・ダイスごとに 1 体のレムレーを、また、効果を受けるレムレーの数に等しいヒット・ダイス数の下級デヴィルに変身させる事ができる。例えば、典型的な 20 ヒット・ダイスのピット・フィーンドは、20 体のレムレーを、2 体のボーン・デヴィル（10 ヒット・ダイス）または 3 体のベアデッド・デヴィル（6 ヒット・ダイス、レムレー 2 体は変化しないまま）、あるいは他の下級デヴィルのいかなる組み合わせにも変身させる事ができる。変身させられるレムレーは、ピット・フィーンドから 50 フィート以内にいなければならず、変身が始まったら静止し、移動することはできない。1 分間が経過すると、レムレーは新しい下級デヴィルの姿になり、ピット・フィーンドの命令に従うことができる。技術的には 20 体のレムレーを新しいピット・フィーンドにすることができるが、この方法で作り出したデヴィルを特別に制御することができないため、ほとんどの者はそれを躊躇する。

病気（超常）悪魔風邪；噛みつき致傷型；頑健セーヴ・DC32；潜伏期間：即座；頻度：1 回／日；効果：1d4【筋】ダメージ；治療：3 回連続セーヴ。この DC は【耐久力】に基づいている。

毒（変則）噛みつき・致傷型；頑健セーヴ・DC32；頻度 1 回／ラウンド（10 ラウンド間）；効果 1d6【耐】ダメージ；治療 3 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

悪魔の領域の支配者、地獄の軍団の将軍、アークデヴィルの助言者であるピット・フィーンドは、畏怖の念を起こさせるようなデヴィル族の恐るべき頂点である。この悪魔の暴君は、物理的に打ち負かせないほど頑強かつ天才的な悪の知性を有し、アークデヴィルに仕えたり、広大な地獄の領地を治めたり、定命の者の世界を征服する際に、大きな裁量権を持つ。巨大な骨格に支えられた分厚い筋肉と、獣的な容貌によって、地獄界で最も陰険な精神を覆い隠している。ピット・フィーンドは、アークデヴィルや公爵たちのみによって、コルヌゴンやゲルゴンの階級から引き立てられ、地獄界の最も深みにある第九階層ネッソスで生まれる。多くの者が地獄の軍団に号令を下すため、より浅い階層や地獄界の外に赴くが、ほとんどの者はネッソスに留まり、地獄界の宮廷や暗黒の議会で謎めいた目的に奉仕する。ピット・フィーンドは常に身の丈 14 フィート以上、翼長は 20 フィートを超え、体重 1,000 ポンド以上。

ピット・フィーンドは火の支配者であり、炎に包まれた土地を好む。このため地獄界において彼らの燃え上がる城砦神殿のほとんどは、アヴェルヌス、ディス、マーレボルジュ、ネッソス、プレゲトンの階層に設けられている。悪魔の優越性を狂信し、鉄の忠誠心を持つピット・フィーンドは、その性向に任せておくと、最も堕落したレムレーを真の部下に変身させるために地獄の底をうろつき回り、強力な軍隊を作り上げる。完全な軍団を築き上げたと確信したら、隙のある擬似次元界や定命の者の世界に注意を向け、地獄による支配と征服の栄光のためそれらを観察する。彼ら自身のヒエラルヒーに忠実ではあるが、部下の服従も厳格に要求する。そして自分の仕えている主が法に従わないと分かれば、そのような不適格な君主を追放する義務がある。このように、上司としても部下としても、ピット・フィーンドは地獄界の無慈悲な法を体現する者であり、最強のデヴィル族だけが繁栄する（べきである）と確信している。

最も強力な定命の術者のみがピット・フィーンドを召喚することが可能であり、またそれを望む。召喚に対するこの悪魔の反応は、自発的かつ迅速であり、通常はイモータルである自らの時間を無駄にさせるつまらない者に対して圧倒的な怒りをあらわす。デヴィルの燃え上がる怒りをしのぐことができなかった者は殺され、その魂は大体はピット・フィーンドが地獄へ持ち帰る。このグレーター・デヴィルをなんとか支配することに成功した者は、彼らの興味を惹いてしまう。ピット・フィーンドは何世紀もの間、定命の主に忠実に仕えるが、その目的は常に同一であり、その定命の者の魂をさらに堕落させ、その地獄堕ちを確定させることである。その定命の者に避けられぬ死が訪れると、その魂を要求し、完全に堕落したレムレーの従者を生み出す準備を始める。ピット・フィーンドは自分たちが不死であると承知しており、不可能なほど忍耐強く抑制することができるほど知的である。このため、最年長のピット・フィーンドの軍団には、自分たちが悪魔の主人であると思い込んだ愚か者たちの顔を数知れないほど見ることができる。

地獄の公爵

最も強力なピット・フィーンドは、地獄界の政治と指導におけるエリートの地位をしめる権利を有する、地獄の公爵として知られる君主である。全ての地獄の公爵がピット・フィーンドなのではないが、大多数はそうである。一般的なルールとして、ピット・フィーンドの地獄の公爵は特定のキャラクター・レベルを数レベル持っているか、あるいはアドヴァンスト・テンプレートを適用しているか、いくつかの場合には通常とは違う擬似呪文能力や特殊能力を、通常のピット・フィーンドのそれの代わりに（あるいは加えて）有している。ここに挙げられているのは、ピット・フィーンドの地獄の公爵の独自の特殊能力の例である。しかし、これらの例は地獄の公爵が振るう奇妙な力の全てであるわけでは決してない。

死者の主（超常）ピット・フィーンドの亡者の魂を操る力は通常の悪魔合体の力を超えている。ピット・フィーンドが人型生物を殺害した場合はいつでも、殺されたクリーチャーの魂をピット・フィーンドの支配下にあるゴーストに変える事ができる。ピット・フィーンドはこの方法で一度に【魅力】修正値に等しい数のゴーストを支配下におくことができる。

魔法の達人（超常）ピット・フィーンドの地獄の公爵は追加の擬似呪文能力を有する（呪文レベルの合計が 20 までの 1 ～ 4 レベル呪文を回数無制限で、呪文レベルの合計が 20 までの 5 ～ 8 レベル呪文を 1 日 3 回）。

地獄の業火のブレス（超常）ピット・フィーンドは 1d4 ラウンドに 1 回破壊的なブレス攻撃を行うことができる。このブレス攻撃は 60 フィートの円錐形で、フレイム・ストライク と同様に 10d10 ポイントの［火］ダメージと 10d10 ポイントの不浄ダメージを与える。DC（10 ＋ピット・フィーンドの種族ヒット・ダイス＋ピット・フィーンドの【魅力】修正値）の反応セーヴに成功すればダメージを半減できる。

デヴィル：ボーン・デヴィル Devil, Bone

死肉食いの昆虫と蠢く死体のもっともぞっとする特徴を混ぜ合わせた、この骸骨のようなデヴィルは心をかき乱すようなぐらついた足取りで動いている。

ボーン・デヴィル（オシュルス）脅威度 9 Bone Devil (Osyluth)

経験点 6,400

LE ／大型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 19

オーラ 恐怖の**オーラ**（5 フィート、DC19、1d6 ラウンド）

防御

AC 25、接触 14、立ちすくみ 20（＋ 5【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 105（10d10 ＋ 50）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 7

DR 10 ／善；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 20

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき＋ 14（1d8 ＋ 5）、爪（× 2）＋ 14（1d6 ＋ 5）、針＋ 14（3d4 ＋ 5、加えて " 毒 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

常時：フライ

回数無制限：ディメンジョナル・アンカー 、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、インヴィジビリティ（自身のみ）、メジャー・イメージ（DC17）、ウォール・オヴ・アイス

3 回／日：高速化 インヴィジビリティ（自身のみ）

1 回／日：招来（4 レベル、1 体のボーン・デヴィル、［35%］）

一般データ

【筋】21、**【敏】**21、**【耐】**20、**【知】**16、**【判】**15、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 16；**CMD** 31

特技《鋭敏感覚》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《擬似呪文能力高速化》（ インヴィジビリティ ）

技能〈威圧〉＋ 17、〈隠密〉＋ 14、〈交渉〉＋ 17、〈呪文学〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 19、〈知覚〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 16、〈はったり〉＋ 17、〈飛行〉＋ 21

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、審問団（3 ～ 10）

宝物 標準

特殊能力

毒（変則） 針・致傷型；頑健セーヴ DC20；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド）；効果 1d3【筋】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

デヴィル類の審問官にして捜査官であるボーン・デヴィルは自分たちよりも弱い者――定命の者、魂、他のデヴィルも同様に――を喜んで拷問にかける。ボーン・デヴィル――オシュルスとしてもしられる――は、地獄の第 5 階層スティギアの、スティクス河からあふれた水でできた沼地にはまった太古の異端者から生まれ、地獄の秩序とアークデヴィルの意志を執行する。強力なフィーンドはこのおそるべき嗜虐者を、地獄の法と主の命令への揺るぎない献身のゆえに好み、オシュルスは熱心に他のデヴィルー立場の如何に関わらずーの非違を報告し、精神を病んだ芸術家のように拷問術に傾倒する。ボーン・デヴィルは数多くの地獄の秘密を自らの白亜の拷問部屋に集めているため、悪魔学者は大きな危険を払って彼らと取引する。このデヴィルは特に喜んで物質界に赴く。かれらの冷酷な才能と悪の術者への奉仕により非常に有意義な情報を得ることができるからである。彼らは自らの主である悪魔に報告するまで何世紀分もの完全な記憶を保っている。

戦いに際して、オシュルスは敵を混乱させるため、攻撃するたびに高速化 インヴィジビリティ を用いる。オシュルスの多くはねじくれた不気味な骨製の武器を携帯するが、これらの道具は実際の戦闘よりは拷問と威圧のためのものである。

オシュルスは下級デヴィルより背が高く、身の丈 9 フィート。しかしその尾と恐ろしげだが無益な翼のため、ずっと大きく見える。体重は 400 ポンド余り。

デヴィル：ホーンド・デヴィル Devil, Horned

恐ろしい棘が密生し、危険な角を頭に頂く、このいやな目をした翼ある恐怖は、唸りを上げる棘の生えた鎖を振るう。

ホーンド・デヴィル（コルヌゴン）脅威度 16 Horned Devil (Cornugon)

経験点 76,800

LE ／大型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 24

オーラ 恐怖の**オーラ**（5 フィート、DC23）

防御

AC 35、接触 17、立ちすくみ 27（＋ 8【敏】、＋ 18 外皮、－ 1 サイズ）

hp 217（15d10 ＋ 135）；再生 5（善属性の武器、［善］の呪文）

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 13

DR 10 ／善および銀；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 27

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（標準）

近接 ＋ 1 アンホーリィ・スパイクト・チェイン ＋ 26 ／＋ 21 ／＋ 16（2d6 ＋ 11、加えて " 朦朧化 "）、噛みつき＋ 22（2d8 ＋ 5）、尾＋ 22（2d6 ＋ 5、加えて " 地獄の流血 "）または爪（× 2）＋ 24（2d6 ＋ 10）、噛みつき＋ 24（2d8 ＋ 10）、尾＋ 22（2d6 ＋ 5、加えて " 地獄の流血 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル）

回数無制限：ディスペル・ケイオス（DC21）、ディスペル・グッド（DC21）、マジック・サークル・アゲンスト・グッド、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、パーシステント・イメージ（DC21）

3 回／日：ファイアーボール（DC19）、ライトニング・ボルト（DC19）

1 回／日：招来（6 レベル、3 体のバーブド・デヴィル、［35%］）

一般データ

【筋】31、**【敏】**27、**【耐】**28、**【知】**14、**【判】**22、**【魅】**23

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 26；**CMD** 44

特技《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《渾身の一打強化》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》、《強打》、《渾身の一打》、《武器熟練》（スパイクト・チェイン）

技能〈威圧〉＋ 24、〈隠密〉＋ 22、〈交渉〉＋ 21、〈呪文学〉＋ 20、〈真意看破〉＋ 21、〈知覚〉＋ 24、〈知識：次元界〉＋ 20、〈はったり〉＋ 24、〈飛行〉＋ 15

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、旅団（3 ～ 10）

宝物 標準（＋ 1 アンホーリィ・スパイクト・チェイン、その他の宝物）

特殊能力

地獄の流血（超常）ホーンド・デヴィルが自身の尾を用いて与えたダメージは、2d6 ポイントの出血ダメージを与えるふさがらない傷を与える。このようにして起きた出血は、特に止めることが難しい。DC26 の〈治療〉判定に成功すればこのダメージを止めることができる。地獄の流血を受けているクリーチャーを治癒呪文をかけようと試みるには DC26 の術者レベル判定を行わなければならず、失敗すると呪文は効果を生じない。成功すれば治癒呪文は通常通り効果をあらわし、犠牲者の出血は止まる。

朦朧化（超常）ホーンド・デヴィルのスパイクト・チェインの命中を受けると、相手は DC27 の頑健セーヴに成功しなければ、1d4 ラウンドの間朦朧状態になる。この特殊能力はホーンド・デヴィルの持つ能力であり、スパイクト・チェインによるものではない。セーヴ DC は【筋力】修正値に基づいて算出されている。

アークデヴィルの兵士の中で最も危険で、下級フィーンドの指揮官になることもあるホーンド・デヴィルは地獄の支配を踏み込んだ全ての場所に広める。この上級デヴィルは訓練され、鍛えられ、さらに鍛えられて、多次元宇宙の中で最も危険で無慈悲で忠実な兵士となった。隊列にあるホーンド・デヴィルはコルヌゴンとよばれるが、この仲間で最も強大な者はマールブランシュとして知られている。

典型的なホーンド・デヴィルはがっしりとしていて身の丈 9 フィート、翼長 14 フィート、体重 700 ポンド。

デヴィル：レムレー Devil, Lemure

沸き立つ波となって肉塊が押し寄せてくる。押し寄せてくる太ったモノは中途半端に形になった手足と汁を垂らす腫瘍のような顔をのたくらせている。

レムレー 脅威度 1 Lemure

経験点：400
LE ／中型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 14、接触 10、立ちすくみ 14（＋ 4 外皮）
hp 13（2d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 0
DR 5 ／善または銀；**完全耐性**［火］、［精神作用］効果、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 爪（× 2）＋ 2（1d4）
一般データ
【筋】11、**【敏】**10、**【耐】**12、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 12
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 5）、群れ（6 ～ 17）、大軍（または 10 ～ 40 以上）
宝物 なし

デヴィル類の中で最下等のレムレーは、地獄に堕ちた魂の隊列から押し寄せてくる、震える肉の形のない塊である。レムレーは潜在意識の中に残っている記憶のことや本能的なことをしゃべっており、通常その形態は拷問者や周りにいる苦しむ魂の姿を模倣したものである。レムレーはグロテスクで役立たずであり、その特徴からはかつて何者であったのかは分からない。多くの者は恐ろしげな容貌を何重にも重ねたものであり、あるいは腫瘍のような肉塊が震え重なっているもの以外の何者でもない。彼らの節くれだった激しく動き回る四肢は、本来の用途に用いられるだけでなく、近づきすぎた悪魔以外の生命体を破壊することに用いられる。動いているレムレーは典型的には身の丈 4 フィート以上、体重 200 ポンド余りの姿に凝固する。しかしながら休息時には、このぞっとするようなフィーンドは多くの場合、溶けた肉と奇形的な容貌の固まり以上のものにはほとんど見えなくなる。

存在する中で最も胸が悪くなるようなクリーチャーではあるが、レムレーは地獄界の捻じ曲がった生態系の中で重要な役割を果たしている。定命の生涯の終わりにクリーチャーの魂が地獄に堕ちた場合、それが悪魔の力を崇めていたにせよ、他の神性への信仰から零れ落ちたものにせよ、地獄の第一階層アヴェルヌスの平野に満ちた苦しむ魂の集団に加わる。ここで魂の苦しみが始まり、地獄界のより深い階層のいずれかー典型的には魂の犯した罪にふさわしい罰を与えるのに適した場所、あるいは単に奴隷を必要としているデヴィルの領域ーに向けての長い苦痛に満ちた旅に備え、似通った精神のものをまとめて下級悪魔に整列させられる。彼らの堕ちた地獄の領域に到着すると、魂はデヴィルやほかのフィーンド、さらには地獄界自体の危険な策謀によって口にはできないような苦痛の時を迎える。かつて定命の者だったものの本質が徐々に狂っていくにつれ、その生涯を忘れていき、獣的なものとなっていき、ついには恐怖と憎悪しか持たない人形とほとんど変わらないようなものになる。このような存在となって何年もたつと、地獄界の残酷な作用により魂は完全に打ち負かされ、あるいは最も背徳的な精神の場合は、デヴィルの材料である思考能力のない不浄な魔の肉塊、レムレーへと再構成される。このようなぞっとするような存在を集めて大群衆とし、波のようにざわめく腐肉の群れは無数に増えていく。上級デヴィルはこのフィーンドで最も腐敗したものに目をつけ、謎めいた責め苦や地獄界自体の力によって、真のデヴィルに姿を変えさせる。新しく生まれたものは、地獄の軍団に忠実に仕える。

デーモン Demon

デーモンの存在理由は 1 つ、破壊することである。その秩序寄りの片割れである地獄界のデヴィルが求めているのは定命の者の心と価値観を捻じ曲げ、彼らデヴィル自身の映し身に作り直し姿を変えさせることであるが、デーモンはただ傷つけ、滅ぼし、むさぼり食らうことだけを望む。彼らが定命の者を仲間にするのは、そのような腹心によって希望と善の最終的な破壊が早められる時だけである。死は、ある意味、彼らの敵である。死んだ定命の者は多くの場合デーモンの略奪から逃れ、正当な報酬を受けられる来世へと向かうからである。デーモンの欲望と願いを満たすのは定命の者の痛みと苦しみを長引かせることだが、それは一部にはこの極悪非道のフィーンドが、定命の者の罪業と残酷さから生まれたことによる。

デーモンは、フィーンドの種族の中で最も多産で破壊的である。しかし、一部の伝承が説くところでは、彼らは、多次元宇宙の中でアビスとして知られる、破滅と残酷さに満ちた悪臭を放つ奈落に生まれた最初の生命のかたちではない。最初に一人前になった神性が現実を見据えるより前、定命の者が産声をあげる前、物質界自体が完全に形作られる前、奈落界アビスには生命がはびこっていた。

多くの学者に“プロト・デーモン”として知られる、この惨めで危険な存在はクリフォトである。今日では、罪深き定命の者の魂のアビスへの影響や、破滅界アバドンのダイモンの看守たちの手による改竄による混同、運命と進化の残酷な気まぐれにより、クリフォトの支配は衰えている。プロト・デーモンは今ではアビスの不健全な忘れ去られた一角に住んでおり、そのかわりにはるかに多産なデーモンが支配している。邪悪な定命の者の魂がアビス、デーモンの軍勢の隊列へと辿りつくと、ただ一つの魂が何ダースもの、さらには何百ものデーモンを顕現させることができる。その魂が持ち込んだ罪業の正確な本質により、新しく形作られたフィーンドの形態と役割を決まる。

アビスは広大な（一説によると無限の）領域であり、おそらくは始原の混沌であるメールシュトローム自体を除き、他のいかなる次元界よりもはるかに大きい。このような広大かつ変化に富む領域に適応し、デーモンの住人たちも同様に多様である。一部のものは人型生物のような形をした体格をしており、他のものはねじくれた獣のようである。一部のものは大地で飛びはね、他のものは空や海で羽ばたく。一部のものは感情や政治を操る策士だが、他のものは破滅をもたらす破壊装置だ。しかし全てのデーモンは同じ目的を目指して活動する。あらゆる形態の定命の者に痛みと苦しみを。

しかしそれにもかかわらず、定命の者は最初からデーモンの助力を求めてきた。本能的な自己破壊への傾向にせよ、あるいは力への誤った渇望にせよ、召喚術者たちは今日まで禁じられた魔法によってデーモンを引き込み続けてきた。一部の者は知識のためにデーモンを召喚し、他の者は暗殺者または護衛として仕えさせるために呼び出した。デーモンはこのような召喚者に憎悪と感謝の入り混じった視線を向けるが、それはほとんどのデーモンは召喚者自身を破壊するために物質界に来る能力を持たないからである。彼らは自らをアビスから呼び出した狂人に依存しており、牙をきしらせ命令に対して不平をいい服従させられていることを罵るが、ほとんどのデーモンは召喚者の要求を曲解する方法を見出し、もっとも厳格に支配されたデーモンの奴隷でさえ自らの跡に廃墟と絶望の爪痕を残す。よくあることは、愚かな術者が召喚において致命的な失敗を犯してそのツケを自らの血で支払い、望まずして世界に制御を失った黒い影を放ってしまうことである。

真に狂った者は、デーモンによる終末が最後に訪れる時、デーモンと仲間になっていれば救済と保護を得ることができるという誤った信仰により、自らの肉体と魂を捧げるためにデーモンを呼び出す。自暴自棄になった王が自軍の将軍として仕えるようデーモンと約定した話や、狂女が恐るべき子供たちを授かるためにデーモンの雄親を求める話はありふれている。しかし最悪なのは、ある定命の者たちが最も強力なデーモンを神と崇め、万物に破壊をもたらすことに命を賭けていることである。

デーモン：ヴロック Demon, Vrock

胞子の雲とたなびく羽毛が、この人間と巨大なハゲタカの歪んだ雑種を取り囲んでいる。

ヴロック 脅威度 9 Vrock

経験点 6,400

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23

防御

AC 22、接触 11、立ちすくみ 20（＋ 2【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 112（9d10 ＋ 63）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 6

DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 20

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（標準）

近接 爪（× 2）＋ 13（2d6 ＋ 5）、噛みつき＋ 13（1d8 ＋ 5）、鉤爪（× 2）＋ 13（1d6 ＋ 5）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 滅びの舞、胞子、朦朧化の絶叫

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドの物体のみ）、テレキネシス（DC18）

1 回／日：ヒロイズム 、ミラー・イメージ 、招来（3 レベル、1 体のヴロック［35%］）

一般データ

【筋】21、**【敏】**15、**【耐】**25、**【知】**14、**【判】**16、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 27

特技《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 10、〈呪文学〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 15、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 23、〈知識：次元界〉＋ 14、〈飛行〉＋ 12；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、共通語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 10）

宝物 標準

特殊能力

滅びの舞（超常）ヴロックは 1 回の全ラウンド・アクションとして踊りと詠唱を行うことができる。3 ラウンド目の終わりに、エネルギーの衝撃波がヴロックから広がり、100 フィート以内にいる全てのクリーチャーに 5d6 ポイントの［電気］ダメージを与える。DC17 の反応セーヴに成功すれば、このダメージを半減できる。追加の 1 体のヴロックがこの舞に参加するごとに、ダメージは 5d6 ポイント上昇し、効果を避けるためのセーヴ DC も＋ 1 上昇する。4 体以上のヴロックが踊った場合でも、ダメージの上限は 20d6 である（セーヴ DC は追加のヴロックごとに上昇し続けるが、ダメージはそうならない）。参加しているヴロックのうちの 1 体が殺されたり、朦朧化したり、その他踊りを邪魔された場合、舞は即座に終了し、また最初からやり直さなければならなくなる。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

胞子（変則） 3 ラウンドに 1 回、1 回のフリー・アクションとして、ヴロックはその身体から大量の胞子を放出することができる。ヴロックに隣接するクリーチャーは胞子によって 1d8 ポイントのダメージを受け、加えて胞子から太い緑色の蔦が伸びてきて、10 ラウンドの間、毎ラウンド 1d4 ポイントのダメージを受ける。この蔦は醜いが害はなく、剃り落とさなくても 1d4 日で枯れてしまう。胞子は効果を受けているクリーチャーにブレス呪文を使用するか、聖水を振り掛けることで破壊できる。この攻撃は病気を取り除いたり完全耐性を与える効果によっても終わらせることがで

きる。

朦朧化の絶叫（超常）1 時間に 1 回、ヴロックは鋭い金切り声を上げることができる。半径 30 フィート以内にいるデーモンではない全てのクリーチャーは、DC20 の頑健セーヴを行わなければならない。失敗した場合、1 ラウンドの間朦朧状態になる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

奈落界の不敬なる戦士であるヴロックは、その卑しむべき領域の全ての激怒、憎悪、暴力の化身である。彼らに似ている死肉漁り同様、飢えた奇怪な日和見主義者であるヴロックは、流血を喜び、生きている肉体からまだ脈打っている内臓を引き抜く音と感覚を賞味する。

典型的なヴロックは、身の丈 8 フィート、体重 400 ポンド。ヴロックは一般的に憎しみと怒りに満ちた定命の者、特に職業的犯罪者、傭兵、暗殺者の魂から形作られる。

デーモン：クアジット Demon, Quasit

この超小型サイズの翼あるデーモンの歪んだ頭からは後方に反った羊のような角がある。その身体は細く筋張っている。

クアジット 脅威度 2 Quasit

経験点 600

CE ／超小型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7

防御

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

hp 16（3d10）；高速治癒 2

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 4

DR 5 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 爪（× 2）＋ 7（1d3 － 1、加えて " 毒 "）、噛みつき＋ 7（1d4 － 1）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）

回数無制限：ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、インヴィジビリティ（自身のみ）

1 回／日：コーズ・フィアー（半径 30 フィート、DC11）

1 回／週：コミューン（質問 6 つ）

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉＋ 6、〈隠密〉＋ 16、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 6、〈はったり〉＋ 6、〈飛行〉＋ 20

言語 奈落語、共通語；テレパシー（接触）

その他の特殊能力 変身（次の形態のうちの 2 つ：バット、スモール・センチピード、トード、ウルフ；ポリモーフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、編隊（2 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

毒（変則）爪・致傷型；頑健セーヴ・DC13；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【敏捷力】；治療 2 回連続のセーヴ成功。

クアジットはおそらく最も力の弱いデーモンではあるが、もっとも尊重されていないものではない。クアジットは自身をドレッチの群れの上位においていさえする。実際のところ、ドレッチはクアジットが間違っていると明らかにするだけの勇気や気力を持たない。クアジットの生における最初の役割は、主である術者の使い魔としてのものである。しかし、この屈辱的な服従から逃げ出したクアジットは自由意志を持つようになり、ずっと危険なものとなる。

典型的なクアジットは身の丈 1 フィート半。体重わずか 8 ポンド。デーモンの軍勢の中で唯一、クアジットは邪悪な定命の者の魂から形成されるのではない。その代わり、生者の魂から形成される。術者がクアジットを使い魔として探している場合、その魂は奈落界アビスをかすめ、それと反応を起こし、術者の魂と繋がりを持つクアジットがアビス自体から作り出される。両者は強い絆を有する。新たに作られたクアジットは直接物質界に誕生し、使い魔となる。主の意志に縛られているものの、クアジットは自身の主の魂の意向を感じ取ることができ、己がそれ以上のものとなりうると分かっているため、みなその主従関係を憎み厭う。クアジットは奉仕はするが、主を観察し、己の命で支払わなければならない失敗をしでかすのを、もっとうまくいけばクアジットが主に歯向かえるような過ちを犯すのを待つ。

クアジットの主が死ねば、クアジットは主の魂を大いなる彼方へ連れ去ろうと試みるため DC15 の意志セーヴを行う。これは プレイン・シフトとして機能するが、クアジットのみに作用しアビスへと移動させ、主の魂を、新たなデーモンの生を作り出すのではなく、蠢く芋虫としてクアジットの手中に収めさせる。このように、クアジットは捕えた魂を使って、より強力な下方次元界の住人と取引することができ、恐らくは邪悪な変身によるより強力な形態の生命への " 昇進 " を遂げる。

滅多にないことだが、クアジットが主の死を無視し、代わりに物質界に残って楽しみを探す道を選ぶことがある。通常は苦しめることができる人々が多くいる都市部に住み着く。

デーモン：グラブレズゥ Demon, Glabrezu

このそびえ立つ怪物の胴は 4 本の腕で飾られている。モンスターの目は知性と残酷性の入り混じった光を放っている。

グラブレズゥ 脅威度 13 Glabrezu

経験点：25,600

CE ／超大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 26

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28（＋ 20 外皮、－ 2 サイズ）

hp 186（12d10 ＋ 120）

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 11

DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 24

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ハサミ（× 2）＋ 20（2d8 ＋ 10 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 20（1d6 ＋ 10）、噛みつき＋ 20（1d8 ＋ 10）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 かきむしり（ハサミ× 2、2d8 ＋ 15）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：ケイオス・ハンマー（DC19）、コンフュージョン（DC19）、ディスペル・マジック、ミラー・イメージ、リヴァース・グラヴィティ（DC22）、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、ヴェイル（自身のみ）、アンホーリィ・ブライト（DC19）

1 回／日：パワー・ワード・スタン、招来（4 レベル、1 体のグラブレズゥ［[20%]］または 1d2 体のヴロック［[50%]］）

1 回／月：ウィッシュ（1 体の定命の人型生物の願いを叶えるためにのみ使用できる）

一般データ
【筋】31、**【敏】**11、**【耐】**31、**【知】**16、**【判】**16、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 24；**CMD** 34
特技《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《クリティカル強化》（ハサミ）、《説得力》、《強打》、《渾身の一打》
技能〈威圧〉＋ 22、〈隠密〉＋ 7、〈交渉〉＋ 22、〈真意看破〉＋ 18、〈知覚〉＋ 26、〈知識：地域〉＋ 18、〈知識：歴史〉＋ 18、〈はったり〉＋ 28、〈魔法装置使用〉＋ 17；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉、＋ 8〈はったり〉
言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、部隊（グラブレズゥ 1、サキュバス 1、およびヴロック 2 ～ 5）
宝物 標準

サキュバスが犠牲者の肉体的な情欲と欲求を食い物にすることを手管としているのに対し、グラブレズゥは別の種類の誘惑を行う。獰猛な獣のような外見をしているが、グラブレズゥは実際には術策と虚言の達人である。感じのよい幻で自らの真の姿を覆い隠す能力を用いながら、グラブレズゥは、彼の狡猾さと欺罔に屈した者への報いとして、定命の者の願いを叶える魔法を使用する。グラブレズゥによって叶えられた願いは、常にその者の要求を可能な限り破壊的な方法で満たす。そのような方法はただちに明らかになるとは限らないが。悪戦苦闘している刀鍛冶は名声と製作技術を望み、そして彼の最高の顧客が残忍で嗜虐的な殺人者で、その武器を破壊的な欲望を押し進めるために使用していたことが分かるだけかもしれない。伴侶を望んだ孤独な男は、死んだ恋人が生き返ってくるかも知れない。ヴァンパイアとして。その他にも、グラブレズゥは定命の者の願望を扱うにあたっては全くもって創造性に溢れている。

グラブレズゥは身の丈 18 フィート、体重 6,000 ポンド強。この不実なデーモンは、反逆者、誣告者、破壊活動家など、生前は偽りの証言をしたり、裏切りと詐欺で他人の人生を破滅させていた定命の者の魂から形成される。

デーモン：サキュバス Demon, Succubus

小さな角、コウモリのような翼、曲がりくねった尾が、この魅力的な女性のデーモンの本性を暴露している。

サキュバス 脅威度 7 Succubus
経験点 3,200
CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド；〈知覚〉＋ 21、
防御
AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（＋ 3【敏】、＋ 7 外皮）
hp 84（8d10 ＋ 40）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 10
DR 10 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［電気］、［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 18
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＋ 11（1d6 ＋ 1）
特殊攻撃 生命力吸収、不浄なる贈り物
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）
常時：ディテクト・グッド、タンズ
回数無制限：チャーム・モンスター（DC22）、ディテクト・ソウツ（DC20）、イセリアル・ジョーント（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、サジェスチョン（DC21）、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、ヴァンピリック・タッチ
1 回／日：ドミネイト・パースン（DC23）、招来（3 レベル、1 体のババウ［50%］）
一般データ
【筋】13、**【敏】**17、**【耐】**20、**【知】**18、**【判】**14、**【魅】**27
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11；**CMD** 22
特技《軽妙なる戦術》、《迎え討ち》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 14、〈交渉〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 13、〈脱出術〉＋ 11、〈知覚〉＋ 21、〈知識：地域〉＋ 15、〈はったり〉＋ 27、〈飛行〉＋ 14、〈変装〉＋ 19；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉、＋ 8〈はったり〉
言語 奈落語、天上語、共通語、竜語；タンズ、テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 変身（オルター・セルフ、小型か中型サイズの人型生物）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、2 体、ハーレム（3 ～ 12）
宝物 × 2
特殊能力
生命力吸収（超常）サキュバスは定命の存在を熱情にかられたある種の行為、例えばキスをすることへと誘惑することにより、生命力を吸収することができる。犠牲者が望まない場合、サキュバスはこの特殊能力を使用する前に組みつきを行わなければならない。サキュバスのキスは負のレベルを 1 レベル与える。キスには サジェスチョン 呪文の効果もあり、犠牲者に対してサキュバスから情熱的な行為をさせてくれるように頼むこともできる。犠牲者がこの サジェスチョン の効果を無効化するには、DC22 の意志セーヴを行わなければならない。負のレベルを除去するための頑健セーヴの DC は 22 である。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。
不浄なる贈り物（超常）1 日に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、サキュバスは同意をしている人型生物クリーチャーに 1 全ラウンドの間触れることで、不浄なる贈り物を行うことができる。目標は自身が選択した 1 つの能力値に、＋ 2 の不浄ボーナスを得る。単独のクリーチャーは、1 体のサキュバスから 1 度に 2 回以上の不浄なる贈り物を受けることができない。サキュバスは目標とどんなに離れていてもテレパシーで交信できる（それを通して サジェスチョン の擬似呪文能力を用いることもできる）。不浄なる贈り物は ディスペル・イーヴル や ディスペル・ケイオス で除去することができる。サキュバスはそれを 1 回のフリー・アクションとして除去できる（犠牲者に対して 2d6 ポイントの【魅力】能力値吸収を引き起こす。セーヴなし）。

デーモンの軍勢の中でも、サキュバスはその人心を操る能力と官能的な魅惑によって、しばしば信じられないほどの権力の高みに上る。デーモンたちの戦争の多くはこのクリーチャーの微妙な小細工によって荒れ狂った。サキュバスはとりわけ好色で貪欲な悪の定命の者の魂から形成される。

デーモン：シャドウ・デーモン Demon, Shadow

このコウモリの翼を持つ影のようなデーモンは、歯と爪だけが物理的に存在しているように見える。それ以外は闇の中に消えている。

シャドウ・デーモン 脅威度 7 Shadow Demon
経験点 3,200
CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界、非実体状態）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 20
防御
AC 18、接触 18、立ちすくみ 14（＋ 4 反発、＋ 4【敏】）
hp 59（7d10 ＋ 21）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 7
防御的能力 非実体；**DR** 10 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［冷気］、［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［火］10；**SR** 17
弱点 日光による無力化
攻撃

移動速度 飛行 40 フィート（完璧）
近接 爪（× 2）＋ 11 接触（1d6、加えて 1d6［冷気］）、噛みつき＋ 11 接触（1d8、加えて 1d6［冷気］）
特殊攻撃 飛びかかり、瞬発力、影潜み
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル）
回数無制限：ディーパー・ダークネス 、フィアー（DC18）、グレーター・テレポート（自身のみ）、テレキネシス（DC19）
3 回／日：シャドウ・カンジュレーション（DC18）、シャドウ・エヴォケーション（DC19）
1 回／日：マジック・ジャー（DC19）、招来（3 レベル、1 体のシャドウ・デーモン［50%］）
一般データ
【筋】—、**【敏】**18、**【耐】**17、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 25
特技《無視界戦闘》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》
技能 、〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 12、〈知覚〉＋ 20、〈知識：次元界〉＋ 12、〈知識：地域〉＋ 12、〈はったり〉＋ 14、〈飛行〉＋ 22；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
言語 奈落語、共通語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、2 体、溜り場（3 ～ 8）
宝物 標準
特殊能力
瞬発力（変則） 1 分間に 1 回、シャドウ・デーモンは 1 ラウンドの間、自身の飛行速度を 240 フィートにすることができる。
影潜み（超常）“ 明るい光 ” 以外のいかなる状況においても、シャドウ・デーモンは 1 回の移動相当アクションとして影の中に姿を消すことができ、事実上透明になることができる。人工的な照明や、2 レベル以下の呪文による光では、この能力を無効化できない。
日光による無力化（変則） シャドウ・デーモンは明るい光や自然の日光の下では全く無力になり、逃げ去ってしまう。このような光に照らされたシャドウ・デーモンは、攻撃することができず、1 回の移動アクションまたは標準アクションしか取ることができない。 マジック・ジャー を使用してクリーチャーに憑依しているシャドウ・デーモンは、日光によって害を受けることはないが、憑依中に サンビーム や サンレイ 呪文の命中を受けると、宿主から自動的に追い出される。

デーモンに憑依された話はよくある。多くの場合、無知な者が奇異または暴力的な行動を説明するためである。このような場合、大多数は単に狂気や錯乱によるものだが、正真正銘の憑依によるものは、多くの場合シャドウ・デーモンの仕業である。

デーモンの多くとは異なり、シャドウ・デーモンは非実体である。特に妬み深く邪悪な定命の魂がアビスに引かれていった場合、姿を変え、引き裂かれ、邪魔な肉体を持たない嫉妬深い悪意そのものが出現するまで他の魂とつなぎあわせれる。

デーモン：ドレッチ Demon, Dretch

このクリーチャーの膨れ上がった輪郭は重い足取りのたびに震えている。その見かけにもかかわらず、驚くべき素早さで動いている。

ドレッチ 脅威度 2 Dretch
経験点 600
CE ／小型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 14、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 18（2d10 ＋ 7）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 3
DR 5 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 爪（× 2）＋ 4（1d4 ＋ 1）、噛みつき＋ 4（1d4 ＋ 1）
擬似呪文能力（術者レベル 2 レベル）
1 回／日：コーズ・フィアー（DC11）、スティンキング・クラウド（DC13）、招来（1 レベル、1 体のドレッチ［35%］）
一般データ
【筋】12、**【敏】**10、**【耐】**14、**【知】**5、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 12
特技《追加 hp》
技能〈隠密〉＋ 9、〈脱出術〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5
言語 奈落語（話せない）；テレパシー 100 フィート（奈落語を解する目標限定）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 5）、群れ（6 ～ 12）、大軍（13 ＋）
宝物 なし

アビスで最も下級のデーモンではあるが、危険で破滅と恐怖を広めようという欲求に満ちている。卑しいドレッチは、自分たちの生きる領域で他者に蛮行を振るう欲望を実現するような力はないが、残酷であるのと同じくらい醜く堕落している。ドレッチの多くはより強力なデーモンの犠牲となるために存在しているが、ごく少数の幸運な者は進化できるほど長く生き延びることができる。

ドレッチは面白半分にアビスから召喚をしようとする者にとって格好の標的である。比較的弱く脅して従わせるのが容易いドレッチはしばしば、より弱体な敵にそのイライラと怒りをぶつける機会を与えるという漠然とした約束だけで長期間の服従を強いられる。しかしドレッチを召喚しようとする者は、このデーモンが来た時と同じように臆病で信用できないことを忘れないようにしなければならない。強力な敵に直面したドレッチは、哀れっぽく命は見逃してくれると、知っていることを易々としゃべってしまう。

ほとんどのデーモンと異なり、ドレッチはだらしのない性格と長い期間の肉体的な労働を厭うため、滅多に成功することがない。強化されたドレッチは稀であるが、自身が作り出された時よりもマシなものになることができたものは、しばしばアビスの貧民の王となり、蟲、破壊された魂、精神のないアンデッド。他のドレッチを残酷かつ過酷に支配する。僻地の街の下にある下水道の忘れ去られた片隅や、もっと分別のある精神のあるものに見捨てられた湿地の不安定な地区、デーモンでさえ不快、不潔と思うようなアビスのこの好ましからざる一角に、その帝国は置かれる。しかしドレッチ王にとって、その領域は帝国であり、哀れむべき執着心でそれを守る。

ドレッチは身の丈 4 フィート、体重 180 ポンド。ドレッチは典型的には怠惰で邪悪な魂から形成される。しかし魂の小さな欠片だけで、そのぞっとするような誕生の引き金となる。しばしば 1 つの魂でドレッチの小さな軍勢を顕現させることができ、新しく生まれたドレッチの軍勢がアビスのうねる原物質から引き剥がされていく光景は、本当に恐ろしく吐き気を催すようなものである。

デーモン：ナバッスゥ Demon, Nabasu

この痩せたデーモンの口は鋭い牙でいっぱいだ。大きなコウモリに似た翼が鱗の生えた皮膚から伸びている。

ナバッスゥ 脅威度 8 Nabasu
経験点 4,800

CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、原住）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23
防御
AC 22、接触 14、立ちすくみ 18（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮）
hp 103（9d10 ＋ 54）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 9
DR 10 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［即死］効果、［電気］、麻痺、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 19
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＋ 15（1d6 ＋ 6）、噛みつき＋ 15（1d8 ＋ 6）
特殊攻撃 むさぼり食らう、奪死の凝視、急所攻撃＋ 2d6
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）
回数無制限：ディーパー・ダークネス 、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、テレキネシス（DC19）
3 回／日：エナヴェイション 、サイレンス（DC16）、ヴァンピリック・タッチ
1 回／日：マス・ホールド・パースン（DC21）、リジェネレイト 、招来（4 レベル、1 体のナバッスゥ［30%］または 1d4 体のババウ［30%］）
一般データ
【筋】22、**【敏】**17、**【耐】**22、**【知】**15、**【判】**16、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 9；**'CMB"** ＋ 15；**CMD** 28
特技《薙ぎ払い》、《攻防一体》、《回避》、《イニシアチブ強化》、《強打》
技能〈隠密〉＋ 15（薄暗い照明の中では＋ 23）、〈軽業〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 15、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 23、〈知識：次元界〉＋ 14、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈飛行〉＋ 15；**種族修正** ＋ 8 薄暗い照明での〈隠密〉、＋ 8〈知覚〉
言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
むさぼり食らう（超常）ナバッスゥが凝視攻撃によってグールを作った場合、1 ポイントの成長ポイントを得る。成長ポイントの総数に等しいボーナスを、攻撃ロール、戦技ロール、セーヴィング・スロー、術者レベル判定、技能判定に加える。また 1 成長ポイントごとに最大ヒット・ポイントが 10 増加し、擬似呪文能力の術者レベルが 1 上昇する。2 成長ポイントごとに、外皮ボーナス、呪文抵抗、脅威度が 1 上昇する。成長ポイントを得た全ての場合に、DC30 の術者レベル判定をおこない、成功した場合は即座にマチュア・ナバッスゥ（アドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートを適用する）になり、煙を噴き出しながらアビスへとプレイン・シフト する。ナバッスゥは最大 20 成長ポイントをまで保持することができ、20 ポイントに届いた時点でまだそうなっていなければ自動的にマチュアになる。
奪死の凝視（超常）1 日に 1 成長ポイントごとに 1 回（最低 1 日 1 回）、1 回のフリー・アクションとして、ナバッスゥは自身の奪死の凝視を 1 ラウンドの間活性化することができる。30 フィート以内にいる全ての生きているクリーチャーは DC18 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 レベルの負のレベルを被る。この方法で殺害された人型生物は、即座にナバッスゥの支配下にあるグールに形質変化する。1 体のナバッスゥの凝視は 1 ラウンドに 1 体のグールしか作ることができない。1 ラウンドに凝視によって複数の人型生物を滅ぼした場合、ナバッスゥはどの人型生物をグールにするか選択する。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ナバッスゥはアビスから直接物質界に誕生し、成熟するために無垢な魂を貪り食う。ナバッスゥは飽食した場合にのみアビスへ戻ることができる。噂によれば、ナバッスゥの生活環はこれからも変わることはないが、成長を続ければさらなる進化が待っているという。この有害なデーモンは、暴食をなした邪悪な魂、特に同族食い、血飲み、アンデッドの肉の味を好んだ者の魂から形成される。

デーモン：ナルフェシュネー Demon, Nalfeshnee

この肥満したそびえ立つ野獣めいたフィーンドは、ぞっとするような猪のような頭と、先端が太い 4 本指になった腕を持つ。

ナルフェシュネー 脅威度 14 Nalfeshnee

経験点 38,400
CE ／超大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 31
オーラ アンホーリィ・**オーラ**（DC23）
防御
AC 29、接触 13、立ちすくみ 28（＋ 4 反発、＋ 1【敏】、＋ 16 外皮、－ 2 サイズ）
hp 203（14d10 ＋ 126）
頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 21
DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 25
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＋ 23（3d8 ＋ 11 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 23（2d6 ＋ 11）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 不浄なる後光
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）
常時：トゥルー・シーイング 、アンホーリィ・**オーラ**（DC23）
回数無制限：コール・ライトニング（DC18）、フィーブルマインド（DC20）、グレーター・ディスペル・マジック 、スロー（DC18）、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）
1 回／日：招来（5 レベル、1 体のナルフシュネー［20%］、1d4 体のヘズロウ［40%］、1d4 体のヴロック［50%］）
一般データ
【筋】32、**【敏】**13、**【耐】**29、**【知】**23、**【判】**22、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 27；**CMD** 42
特技《ふっとばし攻撃》、《薙ぎ払い》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《強打》
技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 10、〈交渉〉＋ 22、〈呪文学〉＋ 23、〈真意看破〉＋ 23、〈知覚〉＋ 31、〈知識：次元界〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 23、〈知識〉（その他いずれか 1 つ）＋ 20、〈はったり〉＋ 22、〈飛行〉＋ 10、〈魔法装置使用〉＋ 22；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、戦闘集団（ナルフシュネー 1、ヘズロウ 1、およびヴロック 2 ～ 5）
宝物 標準
特殊能力
不浄なる後光（超常）1 日に 3 回、1 回のフリー・アクションとして、ナルフェシュネーは不浄なる後光を発し、その身体の周りに吐き気を催すようなゆらめく色彩の帯が立ち上がる。1 ラウンド後、光は半径 60 フィート爆発の範囲内に広がる。この範囲内にいるデーモンではない全てのクリーチャーは DC22 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は狂気に満ちた幻にとりつかれ、1d10 ラウンドの間幻惑状態になる。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ナルフェシュネーのようにアビスの内的な働きを理解しているデーモンはほとんどおらず、またナルフェシュネーがデーモン・ロードではなくア

ビス自体に仕えているように見えることは稀ではない。ある者は新しくデーモンが生まれる肉色の領域の世話役であると主張し、他のものは次元界の秘密の場所にある特に重要な深い場所を守る。しばしば、ナルフェシュネーのアビスの領域は力においても広さにおいても定命の者の最大の王国をしのぐ。ナルフェシュネーの並外れた才能はアビスの混沌を管理し命令することだからである。定命の召喚者はしばしば彼らの並ぶ者なき狂った知性を求めて呼び出すが、このようなデーモンと取引をする際には、望ましくない結果が隠されていないか徹底的に調査するよう注意しなければならない。ナルフェシュネーが同意することは、何らかの邪悪な方法で、アビスの欲求と願望を推し進めことのでないものは、ほとんどないからである。

ナルフェシュネーは身の丈 20 フィート、体重 8,000 ポンド。強欲な邪悪な定命の者、特に奴隷制、窃盗、山賊、さらに暴力的な悪徳の帝国を支配した者の魂から形作られる。

デーモン：ババウ Demon, Babau

このやせ衰えた姿は、骨にぴったりしたヌルヌルする革で覆われた、角のある人間の骸骨のように見える。

ババウ 脅威度 6 Babau

経験点 2,400

CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 5**；感覚** 暗視 60 フィート、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 19

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 18（＋ 1【敏】、＋ 8 外皮）

hp 73（7d10 ＋ 35）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5

防御的能力 防御の粘液；**DR** 10 ／冷たい鉄 or 善；**完全耐性**［電気］, 毒；**抵抗**［酸］10,［冷気］10,［火］10；**SR** 17

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）＋ 12（1d6 ＋ 5）、噛みつき＋ 12（1d6 ＋ 5）またはロングスピア＋ 12 ／＋ 7（1d8 ＋ 7）、噛みつき＋ 7（1d6 ＋ 2）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（ロングスピアは 10 フィート）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 2d6

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル）

常時：シー・インヴィジビリティ

回数無制限：ダークネス 、ディスペル・マジック 、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）

1 回／日：招来（3 レベル、1 体のババウ［40%］）

一般データ

【筋】21、**【敏】**13、**【耐】**20、**【知】**14、**【判】**13、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12；**CMD** 23

特技《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《技能熟練》（〈隠密〉）

技能〈隠密〉＋ 22、〈軽業〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 11、〈装置無力化〉＋ 11、〈脱出術〉＋ 11、〈知覚〉＋ 19、〈手先の早業〉＋ 11、〈登攀〉＋ 12；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉、＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 8）

宝物 標準（ロングスピア、その他の宝物）

特殊能力

防御の粘液（超常）酸性の粘液の膜がババウの皮膚を覆っている。ババウに肉体武器か素手打撃を命中させたクリーチャーは DC18 の反応セーヴに成功しなければ、この粘液によって 1d8 ポイントの［酸］ダメージを受ける。近接武器によってババウに攻撃を命中させたクリーチャーは、DC18 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合はその武器に 1d8 ポイントの［酸］ダメージを受ける。このダメージが武器の硬度を超えた場合、その武器は破損状態になる。ババウに命中した矢弾はダメージを与えた後に自動的に破壊される。

ババウは暗殺者、殺人者、サディストである。確かにデーモンには通常見られない特徴だが、ババウの隠密と奇襲への偏向は一般の精妙さにかける同類からかけ離れたものである。食事をする必要がない（ほとんどのババウは定命の者の肉を細長いザラザラした舌で賞味するが）ため、何年も何十年も奇襲をするために待ち続けることができる。彼らのよく計画された殺人の準備のための非人間的な忍耐力も、アビスの他の住人からはかけ離れている。ババウは殺人行為に執着し、その陰惨な行為を大いに誇りにしており、しばしば個性的な手口やぞっとするような記念品、その他の冒涜的な証拠物など、何らかの形の不気味な徴や曖昧な署名を後に残す。

典型的なババウはロングスピアやその他の敵の間合いの外側から攻撃できるような武器を携帯するが、機会があれば、自身の歯と爪で戦うことを好む。彼らの肉体から絶えず滴る腐食性の汁のため、特別に処置された者や酸への抵抗力を持つ物でなければ鎧を着ることはできない。

ババウは身の丈 6 フィート、体重は 140 ポンドだけである。彼らは生前は個人的に親密な者を殺害することに喜びを見出していた孤独な殺人者の魂から形作られる。物質界を離れても、ババウはしばしば自分が、世界の薄暗い一角をうろつき回る良心の仮借なき暗殺者という同じ役割でいることに気がつく。

デーモン：バロール Demon, Balor

この翼のあるフィーンドの角の生えた頭部と牙を持つ顔は、完璧な悪魔の姿をあらわすものである。肉体からは炎が噴き上がっている。

バロール 脅威度 20 Balor

経験点 307,200

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 11**；感覚** 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 38

オーラ 炎に包まれた体、アンホーリィ・**オーラ**（DC26）

防御

AC 36、接触 20、立ちすくみ 29（＋ 4 反発、＋ 7【敏】、＋ 16 外皮、－ 1 サイズ）

hp 370（20d10 ＋ 260）

頑健 ＋ 29、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 25

DR 15 ／冷たい鉄および善；**完全耐性**［電気］、［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 ＋ 1 ヴォーパル・アンホーリィ・ロングソード ＋ 31 ／＋ 26 ／＋ 21 ／＋ 16（2d6 ＋ 13）、＋ 1 ヴォーパル・フレイミング・ウィップ ＋ 30 ／＋ 25 ／＋ 20（1d4 ＋ 7、加えて 1d6［火］および " からみつき "）または叩きつけ（× 2）＋ 31（1d10 ＋ 12）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（ウィップは 20 フィート）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル）

常時：トゥルー・シーイング、アンホーリィ・**オーラ**（DC26）

回数無制限：ドミネイト・モンスター（DC27）、グレーター・ディスペル・マジック 、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、パワー・ワード・スタン 、テレキネシス（DC23）

3 回／日：高速化 テレキネシス（DC23）

1 回／日：ブラスフェミイ（DC25）、ファイアー・ストーム（DC26）、インプロージョン（DC27）、招来（9 レベル、脅威度 19 以下のデーモンいず

れか 1 体［100%］）

一般データ

【筋】35、**【敏】**25、**【耐】**36、**【知】**24、**【判】**24、**【魅】**27

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 33；**CMD** 54

特技《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《上級二刀流》、《イニシアチブ強化》、《二刀流強化》、《鋼の**意志**》、《強打》、《擬似呪文能力高速化》（ テレキネシス ）、《二刀流》、《武器熟練》（ロングソード）

技能〈威圧〉＋ 31、〈隠密〉＋ 26、〈軽業〉＋ 27、〈交渉〉＋ 31、〈真意看破〉＋ 30、〈知覚〉＋ 38、〈知識：貴族〉＋ 27、〈知識：次元界〉＋ 30、〈知識：宗教〉＋ 27、〈知識：歴史〉＋ 27、〈はったり〉＋ 31、〈飛行〉＋ 32、〈魔法装置使用〉＋ 31；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 断末魔の爆発、首切り攻撃、ウィップ体得

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、戦闘集団（バロール 1 およびグラブレズゥ 2 ～ 5）

宝物 標準（ ＋ 1 アンホーリィ・ロングソード 、＋ 1 フレイミング・ウィップ 、その他の宝物）

特殊能力

断末魔の爆発（超常）殺されると同時に、バロールは目もくらむような閃光と共に爆発し、100 フィート以内にいる全ての者に 100 ポイントのダメージ（半分は［火］ダメージ、半分は不浄ダメージ）を与える（反応 DC33・半減）。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

からみつき（変則）バロールが鞭を中型以下のサイズの敵に命中させれば、機会攻撃を誘発することなく即座に組みつき判定を試みることができる。バロールが勝った場合、敵はバロールに隣接するマスまで引き寄せられる。敵は組みつき状態になるが、バロールはそうはならない。

炎に包まれた身体（超常）バロールの身体のまわりには炎が渦巻いている。バロールに肉体武器や素手打撃で命中を与えたクリーチャーは 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。バロールに組みついたり組みつかれたりしたクリーチャーは、組みつきが続く限り毎ラウンド 6d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。

首切り攻撃（超常）バロールの振るう全ての斬撃武器（通常のロングソードとウィップを含む）はヴォーパル武器としての特殊能力を得る。バロールの手から離れた後も 1 時間の間武器はこの特殊能力を保持するが、その後武器の魔法能力は（もしあれば）通常の状態に戻る。

ウィップ体得（変則）バロールは二刀流に関してはウィップを軽い武器として扱い、敵の鎧に関わらず致傷ダメージを与えることができる。

人々がデーモンの恐怖譚をささやく場合、最も思い描かれるものは、そびえたつような炎と肉体、炎を纏う鞭と剣で武装し、新たな犠牲を求めて夜空を突っ切ってくる角のある悪夢である。人々が恐れるこのデーモンはバロール。それを恐怖するのは正当なことである。なぜなら力でも凶暴性でもバロールに匹敵するデーモンはほとんどいないからだ。

アビスでは。バロールのほとんどがデーモン・ロードに将軍または指揮官として仕える（そうしないバロールはさらに有力なものであり、バロールの王として知られる。下記参照）。典型的なバロールは無数のデーモンの軍団を指揮し、これらの奴隷兵と熱烈な配下を戦場で戦わせるが、バロールは怯惰とは程遠い。戦闘に参加する機会が訪れた場合、思い止まることを選ぶバロールはほとんどいない。

戦闘に際しては、バロールは近接攻撃の間合いを避けるほど賢い敵と戦う際には擬似呪文能力を用いる。 ファイアー・ストーム や インプロージョン の破壊的な威力を好み、生け捕りにしたいと思うような稀な敵に対しては ドミネイト・モンスター を使用する。バロールは通常遠隔武器を武器落としたりしたり、敵を近接攻撃の間合いに引き寄せるために テレキネシス を用いる。高速化 テレキネシス で後者の戦術を行えば、バロールは無防備状態の敵に全力攻撃を叩き込むことができる。ヒット・ポイントが 50 未満になったバロールはほとんど常にテレポーテーションで逃走しようとするが、これと飛行が不可能だと分かった場合は、殺された時に断末魔の爆発が敵にとって可能な限り痛烈になるような位置を占めようとする。

バロールは身の丈 14 フィート、体重 4,500 ポンド。最も残酷な定命の者の魂のみがバロールを創造させることができる。他のほとんどのデーモンの場合と異なり、新たなバロールの誕生の引き金となるには多くの場合、複数の強力な悪人の魂が必要となる。

バロールの王

典型的なバロールよりさらに恐るべきものは、デーモン・ロードを主と呼ばず、自分自身を主とする。典型的なバロールの王は、その住まう領域の広さの半分以下の地域を統治する（デーモン・ロードは 1 つのアビスの領域全体を支配する）。ほとんどのバロールの王はもっと小さな地域を統治する（一般的に 1 つの大陸に相当する大きさの範囲）が、その力は実に巨大である。

典型的にはバロールの王は脅威度 21 ～ 25 のモンスターである（この範囲はさまざまな唯一の存在であるデーモン・ロードが生まれたばかりのときと同等である。脅威度 26 以上はデーモン・ロードだけの領域である）。これらは長期間のキャンペーンの最後の敵としてかなり適している。バロールの王の大多数は数レベルのバーバリアン、ファイター、レンジャー（レンジャーのバーバリアンは決して動物の相棒をもつことはない）のレベルをとっているが、一部の者はかわりにバード、ローグ、ソーサラー、ウィザードのレベルをとる。彼らは自分自身を崇拝の対象としているため、クレリックのバロールの王は知られていない。しかしながら、デーモン・ロードや悪の神々に直接つかえる強力なクレリックであるバロールの王の噂はずっとある。

バロールの王がクラス・レベルから得る全ての長所に加えて、全てのバロールの王は、種族とクラスによって与えられている物に加えて、追加で特有の特殊能力を 1 つ有する。ここに列挙されている 3 つはバロールの王の特殊能力の例であるが、これらの例がバロールの王が振るうかもしれない奇妙な力の全てという訳では全くない。

生命吸収（超常）バロールの王が生きている敵を殺した場合はいつでも、ヒール 呪文（術者レベル 20）の効果を受ける。この特殊能力は 1 ラウンドに 1 回だけ効果を生じる。

魔法の達人（超常）バロールの王は追加の擬似呪文能力を有する（呪文レベルの合計が 20 までの 1 ～ 4 レベル呪文を回数無制限で、呪文レベルの合計が 20 までの 5 ～ 8 レベル呪文を 1 日 3 回）。

霊魂吸引（超常）1 回の標準アクションとして、バロールの王は 30 フィート以内にいる生きているクリーチャー 1 体の魂を吸入することができる。目標は DC（10 ＋バロールの王の種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋バロールの王の【魅力】修正値）の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合死亡する。このように殺された人型生物クリーチャーの身体は即座にバロールの王の支配下にあるデーモン（ババウ、サキュバス、シャドウ・デーモンのうち、バロールの王の気まぐれによる）に形質変化する。

デーモン：ヘズロウ Demon, Hezrou

このフィーンドの鎧のような肉体は鱗があり湿気を帯びている。歯がたくさん生えた大きな口が、一対の飢えた爬虫類のような目の下に開いている。

ヘズロウ 脅威度 11 Hezrou

経験点 12,800

CE ／大型サイズの来訪者（水棲、混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23

オーラ 悪臭（DC24、10 ラウンド）

防御

AC 25、接触 9、立ちすくみ 25（＋ 16 外皮、－ 1 サイズ）

hp 145（10d10 ＋ 90）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 9

DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 22

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき＋ 17（4d4 ＋ 8、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＋ 17（1d8 ＋ 8、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 吐き気

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル）

回数無制限：ケイオス・ハンマー（DC18）、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンド以内の物体のみ）、アンホーリィ・ブライト（DC18）

3 回／日：ガシアス・フォーム

1 回／日：ブラスフェミイ（DC21）、招来（4 レベル、1 体のヘズロウ［35%］）

一般データ

【筋】27、**【敏】**11、**【耐】**29、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 19（組みつき＋ 23）；**CMD** 29

特技《無視界戦闘》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《イニシアチブ強化》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 14、〈隠密〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 15、〈水泳〉＋ 29、〈脱出術〉＋ 10、〈知覚〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 15、〈登攀〉＋ 21；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず／沼地（奈落界アビス）

編成 単体、徒党（2 ～ 4）

宝物 標準

特殊能力

吐き気（変則）ヘズロウの肉体からは常に吐き気を催す悪臭を放つ液体が分泌されており、組みついたクリーチャーにとりわけ有害となる。ヘズロウに組みつかれたクリーチャーは、毎ラウンド、DC24 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は吐き気がする状態となる。このように吐き気がする状態となったクリーチャーは、DC24 の頑健セーヴに成功するか、ヘズロウに組みつき状態でなくなってから 1 分間が経過した後か、どちらかの状態が訪れるまでは、そのままである。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ヘズロウは広大なアビスの湿地、沼、水路に住み、陸上でも水中でも等しく快適に過ごしている。ヘズロウの存在は周囲の植物と水質に明白に影響し、植物は捩れ節くれだち、水は腐臭を放ち刺激的な味がするようになる。物質界ではアビスよりさらに兆候はよく見て取れるようになる。このような汚染に長くさらされると、有害な変形やぞっとするような奇形が出てくるようになる。しばしば、辺境の見ずば近くの共同体全体が奇形の変異体である場合は、彼らの歪んだ顔立ちは近親婚や低栄養のせいであるよりも、ヘズロウが近くにいるためであることのほうが多い。

かなり知的ではあるが、ヘズロウは公平に言ってその知性を無駄にしている。彼らは睡眠、ぞくぞくするような拷問、生きている食べ物をほうばる至福、固く握った拳で何か美しいものを砕き粉々にする喜びといった単純な楽しみを好む。帝国を建設したりカルト教団を導いたりといったことは余り望まないが、このデーモンに仕えようとやって来る配下志望者をヘズロウが追い払うことは滅多にない。

この極悪非道の獣的なクリーチャーは、麻薬中毒者、暗殺者、実験が環境を汚染することなど気にもかけない錬金術者のような、自分自身や仲間、周囲に毒を撒き散らした邪悪な定命の者の魂から形作られる。

デーモン：マリリス Demon, Marilith

この蛇の身体をしたフィーンドは、尖った耳とキラキラ光る異界的な目をした 6 本腕の女性の上半身を有する。

マリリス 脅威度 17 Marilith

経験点 102,400

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 31

オーラ アンホーリィ・**オーラ**（DC25）

防御

AC 32、接触 17、立ちすくみ 28（＋ 4 反発、＋ 4【敏】、＋ 15 外皮、－ 1 サイズ）

hp 264（16d10 ＋ 176）

頑健 ＋ 25、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 13

DR 10 ／冷たい鉄および善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 28

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ＋ 1 ロングソード ＝＋ 24 ／＋ 19 ／＋ 14 ／＋ 9（2d6 ＋ 8 ／ 17 ～ 20）、＋ 1 ロングソード（× 5）＝＋ 24（2d6 ＋ 4 ／ 17 ～ 20）、尾の打撃 ＝ ~~＋ 19~~（訳注：更新；＋ 17）（2d6 ＋ 3、加えて " つかみ "）または叩きつけ（× 6）＝＋ 22（1d8 ＋ 7）、尾の打撃＝ ~~＋ 19~~（訳注：更新；＋ 17）（2d6 ＋ 3、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 締めつけ（尾の打撃、2d6 ＋ 10、加えて 締め砕くとぐろ）、武器注入、多刀流体得

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル）

常時：トゥルー・シーイング、アンホーリィ・**オーラ**（DC25）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドの物体のみ）、プロジェクト・イメージ（DC24）、テレキネシス（DC22）

3 回／日：ブレード・バリアー（DC23）、フライ

1 回／日：招来（5 レベル、1 体のマリリス［20%］、1 体のナルフシュネー［35%］、1d4 体のヘズロウ［60%］）

一般データ

【筋】25、**【敏】**19、**【耐】**32、**【知】**18、**【判】**18、**【魅】**25

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 24（組みつき＋ 28）；**CMD** 42（足払いされない）

特技《出血化クリティカル》、《攻防一体》、《迎え討ち》、《クリティカル熟練》、《クリティカル強化》（ロングソード）、《武器落とし強化》、《強打》、《武器熟練》（ロングソード）

技能〈威圧〉＋ 26、〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 23、〈交渉〉＋ 26、〈真意看破〉＋ 23、〈知覚〉＋ 31、〈知識：工学〉＋ 20、〈はったり〉＋ 26、〈飛行〉＋ 18、〈魔法装置使用〉＋ 26；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、小隊（マリリス 1、グラブレズゥ 1 ～ 3、およびババウ 3 ～ 14）

宝物 × 2（6 高品質のロングソード、その他の宝物）

特殊能力

締め砕くとぐろ（変則）マリリスの締めつけ攻撃によってダメージを受けたクリーチャーは、DC25 の頑健セーヴを行わなければならない。失敗した場合、1d8 ラウンドの間、気絶状態になる。セーヴ DC は【筋力】修正値に基づいて算出されている。

武器注入（超常）マリリスの振るういかなる武器も、命中とダメージに＋ 1 の強化ボーナスを得、混沌と悪の属性を持つ冷たい鉄製の武器であるかのように扱う（それに加え、実際に構成している特殊能力はそのまま保持する）。

多刀流体得（変則）マリリスは複数の武器で戦っても攻撃ロールにペナルティを被らない。

奈落の軍勢の指導者であり、奈落の国々の女王である恐るべきマリリスは、デーモン・ロードたちに女領主、助言者、さらには愛人として扱われ

るが、その輝かしい戦術能力のため、彼女らが最も求められるのは将軍や軍隊の指揮官としてである。最も強力なマリリスは誰にも仕えず、かわりに貪欲なフィーンドの軍団を率いる。

マリリスは身の丈 6 ～ 9 フィートで、頭から尾の先までは 20 フィート。体重は 4,000 ポンド。最も傲慢で高慢な悪の魂、典型的には冷酷な王、嗜虐的な将軍、並外れて暴力的な戦王などだけが、マリリスを顕現させることができる。

デロ Derro

この青ざめた人型生物は突き出た白い目、ぼさぼさの髪、4 本指の手をしており、大きな鉤つきの棍棒を持つ。

デロ 脅威度 3 Derro

経験点 800

CE ／小型サイズの人型生物（デロ）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御

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

hp 25（3d8 ＋ 12）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 6

SR 14

弱点 太陽光に対する脆弱性

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ショート・ソード＋ 5（1d4）またはアキリス＋ 5（1d6）

遠隔 リピーティング・ライト・クロスボウ＋ 5（1d6 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）またはアキリス＋ 5（1d6）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6

擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル）

回数無制限：ダークネス 、ゴースト・サウンド（DC13）

1 回／日：デイズ（DC13）、サウンド・バースト（DC15）

一般データ

【筋】11、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**10、**【判】**5、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 1；**CMD** 13

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 9、〈知覚〉＋ 0

言語 アクロ語、地下共通語

その他の特殊能力 狂気、毒の使用

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、小戦隊（2 ～ 4）、戦隊（5 ～ 8、加えて 3 ～ 5 レベルのソーサラー 1）、一団（11 ～ 20、加えてその 30％の人数の非戦闘員、加えて 3 ～ 8 レベルのソーサラー 3）

宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ショート・ソードまたはアキリス、リピーティング・ライト・クロスボウと毒の塗られたボルト 10 本、その他の宝物）

特殊能力

狂気（変則）デロは意志セーヴに【判断力】修正値ではなく【魅力】修正値を用いる。彼らは インサニティ および コンフュージョン 効果に完全耐性を持つ。 ミラクル か ウィッシュ のみがデロの狂気を回復させることができる。狂気が回復した場合、デロは 6 ポイントの【判断力】を得、6 ポイントの【魅力】を失う。

毒の使用（変則）デロは毒を取り扱う際には、誤って自分が毒を受けてしまうことはない。彼らはクロスボウ・ボルトに中型スパイダー毒を塗っており、通常は毒を塗布済みのボルトを 10 本常時携帯している。

太陽光に対する脆弱性（変則）デロは太陽光に 1 時間さらされているごとに、1 ポイントの【耐久力】ダメージを被る。

デロは地上の世界の町のほとんどの地下深くに住んでいるが、このサディスティックなクリーチャーがいることに気づいている者はほとんどいない。デロは、かつては地下深くに住んでいた謎めいたフェイの子孫であり、太陽光線が彼らに火ぶくれ、火傷、そして死をもたらすにも関わらず、地上の快適さに見せられている。デロはしばしば地上の住人を誘拐し、上に住んでいる者が焼死から身を守っているのは何なのかを探る終わりのない探求のため、ぞっとするような実験を行うが、全てのデロは生来の狂気に冒されているため、このような実験は毎回失敗に終わる。最後に、心に傷を負った犠牲者は家に帰されるが、つらい体験の記憶はさほど完全には消されておらず、はっきりと思い出すことができない悪夢に漠然とした恐怖を抱きながら、残りの人生を送る。

典型的なデロはショートソードか、毒を塗ったボルトを大量に携帯してリピーティング・ライト・クロスボウで戦う。一部のデロは、アキリス－20 フィートの紐のついた鉤つき投げ棍棒も携行する。この紐が棍棒の射程を限定しているが、デロは、投げた後に 1 回の移動相当アクションとして引き戻すことができる。

デロのリーダーは典型的には最低 3 レベルのソーサラーだが、優れたローグにもなりうる。多くのデロは鉤のついた長柄武器や、不気味な音を立てるアキリス、中空になっていて毒が満たされている長い槍、衝撃で砕け散って恐ろしい出血をもたらす投げ刃のような奇妙で普通でない武器を使用する。

デロは身の丈 3 フィート、体重 70 ポンド。

テング（天狗）Tengu

このカラスの頭をした人型生物は黒い羽毛に覆われており、その手足の先端には強力な鉤爪がついている。

テング（天狗）脅威度 1/2 Tengu

経験点 200

男性のテングの 1 レベル・ローグ

N ／中型サイズの人型生物（天狗）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 8

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 2 鎧、＋ 3【敏】）

hp 9（1d8 ＋ 1）

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー＋ 3（1d4 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）、噛みつき－ 2（1d3）

遠隔 ショートボウ＋ 3（1d6 ／× 3）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6

一般データ

【筋】12、**【敏】**17、**【耐】**12、**【知】**10、**【判】**15、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 1；**CMD** 14

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 9、〈軽業〉＋ 7、〈鑑定〉＋ 4、〈言語学〉＋ 8、〈知覚〉＋ 8、〈知識：地域〉＋ 4、〈登攀〉＋ 5、〈はったり〉＋ 3；**種族修正** ＋ 2〈隠密〉、＋ 4〈言語学〉、＋ 2〈知覚〉

言語 共通語、ゴブリン語、ハーフリング語、テング語

その他の特殊能力 言語学の才能、剣の訓練、罠探し

生態

出現環境 温暖／山岳または都市

編成 単体、2 体、陰謀団（3 ～ 12）

宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ダガー、ショートボウとアロー 20 本、その他の宝物）

特殊能力

言語学の才能（変則） テングは〈言語学〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。また、〈言語学〉のランクを得るごとに修得する言語は 1 つではなく 2 つとなる。

剣の訓練（変則） テングは生まれたときから剣術の訓練を受けており、その結果自動的に剣系の武器に習熟している（バスタード・ソード、ダガー、エルヴン・カーブ・ブレード、ファルシオン、グレートソード、ククリ、ロングソード、パンチング・ダガー、レイピア、シミター、ショート・ソード、トゥー・ブレーデッド・ソードを含む）。

テングは鳥類の人型生物種族で、カラスに似ており、同じような汚名を受けることが多い。人口の多い街で他の種族と共に生活することを選ぶことがよくあるが、彼らの社会は緊密かつ排他的であり、他の種族が内情を見ることを許されることは滅多にない。テングはしばしば小集団を作って空の倉庫や廃棄された建造物に巣を構えるが、彼らの騒々しい集会所は、部外者には概ね盗賊ギルドであろうと思われている。大体半分の場合はこの仮定は正しい。

肉体的な特徴を共有しているカラスに似て、テングは生来キラキラした物や色鮮やかな者に目がなく、注意深く自分自身を抑制しておかなければ盗癖の発作を起こしがちである。うぬぼれが強く高慢なクリーチャーであるため、追従により簡単に説得される。

テングのキャラクター

テングは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。 テングは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、－ 2【耐久力】、＋ 2【判断力】：テングは素早く観察力が高いが、比較的虚弱で華奢である。

感覚：テングは夜目を有する。

忍び：テングは〈隠密〉と〈知覚〉に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

言語学の才能：上記参照。

剣の訓練：上記参照。

肉体武器：テングは 1d3 ポイントのダメージを与える噛みつきを肉体武器として持つ。これは主要攻撃である。テングが人工的武器を使用している場合には二次的攻撃となる。

言語：テングはプレイ開始時に共通語と自分に由来のある地方のテングの隠語を修得している。高い【知力】を持つテングは、どの言語もボーナス言語として修得選択できる。

ドゥエルガル Duergar

この禿頭で長い髭のドワーフは鈍い灰色の皮膚で、一文字眉をしている。目は光を反射するというより吸収しているかのようだ。

ドゥエルガル 脅威度 1/3 Duergar

経験点 135
ドゥエルガルの 1 レベル・ウォリアー
LE ／中型サイズの人型生物（ドワーフ）
イニシアチブ ー 1；**感覚** 暗視 120 フィート；〈知覚〉＋ 1
防御
AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（＋ 6 鎧、ー 1【**敏**】、＋ 2 盾）
hp 7（1d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ー 1、**意志** ＋ 1；呪文に対して＋ 2 ボーナス
完全耐性 麻痺、惑乱、毒
弱点 光に過敏
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 ウォーハンマー＋ 3（1d8 ＋ 1 ／× 3）
遠隔 ライト・クロスボウ＋ 0（1d8 ／ 19 ～ 20）
擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル）
1 回／日：エンラージ・パースン（自身のみ）、インヴィジビリティ（自身のみ）
一般データ
【**筋**】12、【**敏**】9、【**耐**】15、【**知**】10、【**判**】13、【**魅**】4
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 11
特技《武器熟練》（ウォーハンマー）
技能〈威圧〉＋ 1、〈隠密〉ー 3；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 2 石造物に関する〈知覚〉
言語 共通語、ドワーフ語、地下共通語
その他の特殊能力 ゆっくり着実、踏ん張り
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、小戦隊（2 ～ 5）、戦隊（6 ～ 12、加えて 3 レベルの下士官 3 および 3 ～ 8 レベルのリーダー 1）、氏族（13 ～ 80、加えてその 25％の人数の子供の非戦闘員、加えて成人 5 名につき 3 レベルの下士官 1、3 ～ 6 レベルの副官 3 ～ 6、および 9 レベルの指揮官 1 ～ 4）
宝物 NPC の装備品（チェインメイル、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、ウォーハンマー、ライト・クロスボウ［ボルト 20 本］、3d6gp、その他の宝物）

ドワーフの従兄弟であるドゥエルガルは、自分たちの地下の領域に侵入した者をひどく嫌う性根が腐ったクリーチャーだ。しかし、それは彼らが地表近くに住む親戚に対して行うことと比べれば、何でもない。

ドゥエルガルは地下深くの共同体に住み、より親切な親戚たちを暗く歪めたもののように見える。その皮膚は鈍い灰色で、埃か灰をまぶしたかのように見えるが、それは生来の色彩であり、彼らの住む地下の環境に溶け込むことができる。彼らは奴隷商人の種族で、ドワーフではない捕虜は通常は骨の折れる労役に放り込むが、ドワーフの捕虜は一般的に見たとたんに殺してしまう。

戦闘に際して、ドゥエルガルは距離があるうちはクロスボウを射ち、数ラウンド後にはウォーハンマーに持ち替える。数で劣るか、一定の差し迫った脅威（と十分な空間）がある場合は、ドゥエルガルは特殊能力の エンラージ・パースン を使用し、敵に激しく襲い掛かり始める。

ドゥエルガルのキャラクター

ドゥエルガルは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。ドゥエルガルは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【耐久力】、＋ 2【判断力】、ー 4【魅力】：ドゥエルガルは頑丈で観察力が高いが、頑固で好戦的である。

ゆっくり着実：ドゥエルガルの基本速度は 20 フィートであるが、鎧又は荷重によって速度が修正されることはない。

暗視：ドゥエルガルは 120 フィート距離まで、暗闇の中を見通せる。

ドゥエルガルの完全耐性：ドゥエルガルは麻痺、惑乱、毒に対する完全耐性を有する。また、呪文及び擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

踏ん張り：ドゥエルガルは地面に立っている間、突き飛ばし、足払い攻撃に抵抗する場合、戦技防御値に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

擬似呪文能力：ドゥエルガルは 1 日 1 回 エンラージ・パースン と インヴィジビリティ を、そのキャラクター・レベルに等しい術者レベルで使用できる。これらの能力はドゥエルガル自身にしか作用しない。

光に過敏：ドゥエルガルは明るい光の範囲内にいる限り、目がくらんだ状態になる。

言語：ドゥェルガルはプレイ開始時に共通語、ドワーフ語、地下共通語を修得している。高い【知力】を持つドゥェルガルは、次のボーナス言語を修得できる：アクロ語、竜語、巨人語、ゴブリン語、オーク語、地界語。

ドッグ（犬）Dog

この小さな犬はもじゃもじゃした毛並みをしており、こげ茶色の目に飢えが浮かんでいる。

ドッグ（犬）脅威度 1/3 Dog

経験点 135
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 13、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 6（1d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＋ 2（1d4 ＋ 1）
一般データ
【筋】13、**【敏】**13、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 11（対足払い 15）
特技《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈軽業〉＋ 1（跳躍＋ 9）、〈生存〉＋ 1（＋ 5 嗅覚による追跡）、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4 跳躍での〈軽業〉、＋ 4 嗅覚による追跡での〈生存〉
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

ここに挙げられている通常のドッグのデータは、体重約 20 ～ 50 ポンドの小型犬のものである。コヨーテ、ジャッカル、野犬のような小型のイヌ科の野生動物にも使用することができる。

自然界において、ドッグは有害で縄張り意識の強いクリーチャーである。しかし、野犬の群れよりもさらに恐ろしいものは狂犬病の犬である。狂犬病はしばしばバット、ウルヴァリン、ラットのような動物にも効果を及ぼすが、通常は懐いている家庭のペットが狂犬病になって性格が変わってしまうことが繰り返されてきたため、ドッグがこの病気の典型的な媒介者として最も悪名高いものになった。

狂犬病のクリーチャーは噛みつきで犠牲者に狂犬病を感染させることができる。その脅威度は 1（クリーチャーの脅威度が 1 未満の場合は 1 段階）上昇する。

狂犬病

種別 病気、致傷；**セーヴ** 頑健・DC14
潜伏期間 2d6 週間；**頻度** 1 回／日
効果 1【耐】ダメージに加えて 1d3【判】ダメージ（【判断力】は最低 1 までしか減少しない）；治療 2 回連続の**セーヴ**成功

ドッグ：ライディング・ドッグ（乗用犬）Dog, Riding

この頑丈な犬は小さな鞍を身につけている。低い威圧的なうなり声が、その胸から響いてくる。

ライディング・ドッグ（乗用犬）脅威度 1 Riding Dog

経験点 400
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 13、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＋ 3（1d6 ＋ 3、加えて " 足払い "）
一般データ
【筋】15、**【敏】**15、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 15（対足払い 19）
特技《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈軽業〉＋ 6、（跳躍＋ 14）、〈生存〉＋ 1（嗅覚による追跡＋ 5）、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4 跳躍での〈軽業〉、＋ 4 嗅覚による追跡での〈生存〉
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

大型犬（ハーフリングやノームのような小型種族にはライディング・ドッグとして知られる）は、ハスキー、マスティフ、ウルフハウンドのような頑健な犬種である。ライディング・ドッグは乗り手を運びながら戦うことができるが、乗り手も攻撃するには DC10 の〈騎乗〉判定に成功しなければならない。

ドッペルゲンガー Doppelganger

この灰色っぽい人型生物クリーチャーは、ほとんど未完成であるかのように見える。幅の狭い頭部、やせ衰えた四肢、鼻のない邪悪な顔をしている。

ドッペルゲンガー 脅威度 3 Doppelganger

経験点 800
N ／中型サイズの人怪（変身生物）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 16、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮）
hp 26（4d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 6
完全耐性（魅惑）、睡眠
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＋ 8（1d8 ＋ 4）
擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル）
回数無制限：ディテクト・ソウツ（DC13）
一般データ
【筋】18、**【敏】**13、**【耐】**12、**【知】**13、**【判】**14、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 8；**CMD** 20
特技《回避》、《**頑健**無比》
技能〈隠密〉＋ 5、〈交渉〉＋ 4、〈真意看破〉＋ 6、〈知覚〉＋ 9、〈はったり〉＋ 9（変身の能力を使用している場合＋ 13）、〈変装〉＋ 9（変身の能力を使用している場合＋ 29）；**種族修正** ＋ 4〈はったり〉、＋ 4〈変装〉
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（ オルター・セルフ ）、完全なる複製、ものまね
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）
宝物 NPC の装備品
特殊能力
ものまね（変則）ドッペルゲンガーは全ての武器、鎧、盾に習熟している。それに加えて、ドッペルゲンガーは呪文解放型や呪文完成型のいかなるアイテムも、その呪文がある呪文リストを有しているかのように使用できる。その術者レベルは種族ヒット・ダイスの数に等しい。
完全なる複製（超常）ドッペルゲンガーが変身を使用した場合、特定の個体の外見に似せることができる。

ドッペルゲンガーは、遭遇した者の姿をとることができる奇妙な存在である。本来の形態では、このクリーチャーは、華奢で痩せていて、ひょろ長い手足と半分しか形を成していない顔の造作をした、だいたい人型生物に見える外見をしている。その肉体は無毛で色素が薄く、目は白く虚ろ。

ドッペルゲンガーは富と権力を集めることができる社会に溶け込むことを好み、同族だけで街を作るのはほとんど見られない。若いドッペルゲンガーはオークやゴブリンの小さな部族を引き継いで技術を磨き、それからドワーフ、エルフ、人間などのより複雑な社会へ移る。指導的な地位にいる目標に成りすますよりも、王冠の背後で権力を握ることや、影響力のある市民やギルド全体を操るために複数の立場を使い分けることを好む。

ドッペルゲンガーは奇襲を企んだり、罠にはめたり、人型生物の社会に溶け込むために、生来の模倣の力を巧みに使う。通常は邪悪というわけではないが、自身にしか興味がなく、他者は全て操り欺く玩具とみなしている。彼らが特に好んでいるのはその欲望を満たすために人間の社会に侵入することだ。ある者は政治の世界で複雑なダンスを楽しみ、他の者は自身とロマンスの相手の種族や性別を常に変え続けることを求めている。一般的ではないが、自らの才能を残酷で嗜虐的な目的のために使う者も存在することで悪名高く、このような変身能力者が、この種族の悪評の主な原因となっている。確かに、クリーチャーが自らの姿を変えることができることは、犯罪を犯して逃れるために便利なことであり、特に意地の悪い一部のドッペルゲンガーは、恋人の不実を装うことで縁を切ることを楽しんでいる。

噂によると、外見を変えるだけではなく、その選んだクリーチャーの技能、記憶、特殊能力や超常能力さえも真似ることができる、さらに強力なドッペルゲンガーが存在するという。このようなドッペルゲンガーの変身能力は、オルター・セルフ ではなく ポリモーフ 呪文のように機能する。

ドライアド Dryad

この奇妙な美しい女性は木から作られたかのように見える肉体と、葉や花に似た色鮮やかな髪をしている。

ドライアド 脅威度 3 Dryad

経験点 800
CG ／中型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 17、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 4【敏】、＋ 3 外皮）
hp 27（6d6 ＋ 6）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 7
DR 5 ／冷たい鉄
弱点 木との共生
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ダガー＋ 7（1d4）
遠隔 高品質のロングボウ＋ 8（1d8）
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）
常時：スピーク・ウィズ・プランツ
回数無制限：エンタングル（DC15）、ツリー・シェイプ 、ウッド・シェイプ（1 ポンド限定）
3 回／日：チャーム・パースン（DC15）、ディープ・スランバー（DC17）、ツリー・ストライド
1 回／日：サジェスチョン（DC17）
一般データ
【筋】10、**【敏】**19、**【耐】**13、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 17
特技《**頑健**無比》、《忍びの技》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 15、〈製作：彫刻〉＋ 11、〈生存〉＋ 8、〈脱出術〉＋ 15、〈知覚〉＋ 11、〈知識：自然〉＋ 11、〈登攀〉＋ 9、〈動物使い〉＋ 10；**種族修正** ＋ 6〈製作：木工〉
言語 共通語、エルフ語、森語；植物との会話
その他の特殊能力 木との融合、野生動物との共感、木工
生態 出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、木立（3 ～ 8）
宝物 標準（ダガー、高品質のロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）
特殊能力
木との融合（超常）ドライアドはいかなる樹木とも融合することができる。これは、メルド・イントゥ・ストーン 呪文と同様に機能する。ドライアドは望む限り、木と融合し続けることができる。
木との共生（超常）ドライアドは 1 本のとてつもなく大きな木と神秘的な絆を持っており、その木から 300 フィートまでしか離れることができない。絆で結ばれた木から 300 ヤードを越えて離れたドライアドは即座に不調状態になる。そこから 1 時間ごとに、DC15 の頑健セーヴを行い、失敗した場合は 1 時間の間、吐き気がする状態になる。24 時間の間、絆で結ばれた木の距離を越えてしまったドライアドは、1d6 ポイントの【耐久力】ダメージを被り、さらに 1 日継続するごとに、さらに追加で 1d6 ポイントの【耐久力】ダメージを被り、最後には死んでしまう。ドライアドは、24 時間かかる儀式を行い、DC20 の意志セーヴに成功することで、新しい木と絆を結ぶことができる。
野生動物との共感（超常）この能力は、ドライアドが判定に＋ 6 の種族ボーナスを有する点を除けば、ドルイドのクラス特徴の " 野生動物との共感 " と同様に働く。ドルイド・レベルを有するドライアドは、この種族修正値を野生動物との共感判定に加えることができる。
木工（変則）ドライアドは木を用いる〈製作〉判定に＋ 6 の種族ボーナスを有する。このような判定を行う際には常に、高品質の職人道具を持っているかのように扱う。

ドライアドは、材木を必要とする人型生物から遠く隔てられた森林地帯を好む。ドライアドが主に興味を持っているのは、自分自身と愛する森の生存であり、通行人に自らが成し遂げることができない務めに協力することを、魔法を使って強要することで知られている。悪属性ではないドルイドとレンジャーに対しては、その自然への敬意や共感を理解しているため、もっと友好的である傾向がある。

ドライアドは樹木の恵み深い守護者であり、直接的な暴力を振るうことはほとんどできないが、故郷に対する脅威を罠にかけて無力化したり、敵を味方に変えたりすることができる。一部の者は 1 体ないし複数の人型生物を魅了してその縄張りに住まわせ、攻撃してきた者を防ぎ、追い出させる。無力化された敵は、大体はドライアドの同盟者によって森の端まで引きずられていき、そこに放置される。しかし邪悪であったり過度に敵対的なものは、戦闘が終われば殺される。

ドライダー Drider

乾いた音を立てる蜘蛛の足で、このぞっとするような怪物は視界に入ってきた。悪夢のような、ドラウと蜘蛛のケンタウロスのような融合体だ。

ドライダー 脅威度 7 Drider

経験点 3,200

CE ／大型サイズの異形

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 120 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・ロー 、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 20、接触 12、立ちすくみ 17（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 76（9d8 ＋ 36）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 9

完全耐性 睡眠；**SR** 18

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 高品質のヘヴィ・メイス＋ 9 ／＋ 4（1d8 ＋ 3）、噛みつき＋ 3（1d4 ＋ 1、加えて " 毒 "）

遠隔 高品質のコンポジット・ロングボウ＋ 8 ／＋ 3（1d8 ＋ 2 ／× 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 蜘蛛の糸（＋ 7 遠隔、DC18、hp 9）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）

常時：ディテクト・グッド 、ディテクト・ロー 、ディテクト・マジック

回数無制限：ダンシング・ライツ 、ダークネス 、フェアリー・ファイアー

1 回／日：クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス 、ディーパー・ダークネス 、ディスペル・マジック 、レヴィテート 、サジェスチョン（DC16）

修得呪文（術者レベル 6 レベル）

3 レベル（4 回／日）：ライトニング・ボルト（DC16）

2 レベル（6 回／日）：インヴィジビリティ 、ウェブ（DC15）

1 レベル（7 回／日）：メイジ・アーマー 、マジック・ミサイル 、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC14）、サイレント・イメージ（DC14）

0 レベル（回数無制限）：ブリード（DC13）、デイズ（DC13）、ゴースト・サウンド 、メイジ・ハンド 、レイ・オヴ・フロスト 、リード・マジック 、レジスタンス

一般データ

【筋】15、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**15、**【判】**16、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 21（対足払い 33）

特技《無視界戦闘》、《回避》、《戦闘発動》、《武器熟練》（噛みつき、メイス）

技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 14、〈知覚〉＋ 15、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈登攀〉＋ 22；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉

言語 共通語、エルフ語、地下共通語

その他の特殊能力 サイズが小さい武器

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、集団（3 ～ 8）

宝物 × 2（高品質のヘヴィ・メイス、高品質のコンポジット・ロングボウ［＋ 2【筋】］とアロー 20 本、追加の宝物）

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；頑健セーヴ・DC18；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

サイズが小さい武器（変則）ドライダーは大型サイズだが、上半身は中型サイズの人型生物のそれと同じサイズである。その結果、サイズ分類が実際のサイズよりも 1 段階小さいものであるように（ほとんどのドライダーは中型サイズとして）武器を使用する。

ジャイアント・スパイダーの特徴を取り入れる特殊な毒ないし霊薬によって、ドラウの身体を歪め、突然変異させて作り出されたドライダーは、危険なクリーチャーである。

ドライダーは性的二型である。女性のドライダーの蜘蛛の下半身はほっそりして優雅で、多くの場合クロゴケグモの胴体に似ている。一方その上半身は魅力的な曲線と美しい顔立ち（鋭い有毒の牙を除いて）を保っている。男性のドライダーの下半身はがっしりしてタランチュラに似ており、上半身は筋張っていて、ぞっとするような顔はドラウよりも蜘蛛に似ており、完全な牙のある蜘蛛の大顎を有する。

ドラウ Drow

この浅黒い肌のエルフは、髪は銀、瞳と瞳孔は白で戦備を整えた姿勢で立っている。

ドラウ 脅威度 1/3 Drow

経験点 135

ドラウの 1 レベル・ウォリアー

CE ／中型サイズの人型生物（エルフ）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 120 フィート；〈知覚〉＋ 2

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 盾）

hp 4（1d8）

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 2、**意志** － 1；心術に対して＋ 2 ボーナス

完全耐性 睡眠；呪文抵抗 7

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 レイピア＋ 2（1d6 ／ 18 ～ 20）

遠隔 ハンド・クロスボウ＋ 3（1d4 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）

擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル）

1 回／日：ダンシング・ライツ 、ダークネス 、フェアリー・ファイアー

一般データ

【筋】11、**【敏】**15、**【耐】**10、**【知】**10、**【判】**9、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1；**CMD** 13

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 2、〈知覚〉＋ 2；**種族修正** ＋ 2〈知覚〉

言語 エルフ語、地下共通語

その他の特殊能力 毒の使用

生態

出現環境 地下

編成 2 体、戦隊（3 ～ 4）、巡視体（5 ～ 8）、戦闘部隊 ▼（10 ～ 40）

宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、鋼鉄製ライト・シールド、レイピア、ハンド・クロスボウとボルト 20 本、ドラウの毒（2 服分）、3d6gp、その他の宝物）

特殊能力

毒の使用（変則）ドラウは、毒の扱いに熟練しており、誤って服毒することは決してない。 ドラウが好むぞっとするような毒は、犠牲者を気絶状態にしてしまう。この毒のおかげで、ドラウは楽々と奴隷を捕らえることができる。ドラウ毒・致傷型；セーヴ 頑健 DC13；頻度 1 回／ 2 分；初期効果 1 分間の気絶状態；副次的効果 2d4 時間の気絶状態；治療 1 回のセーヴ成功

エルフの親類とはいっても、ドラウはせいぜいが有害で邪悪な従兄弟である。 時々ダーク・エルフと呼ばれる、これら邪悪なクリーチャーは、世界の下にある洞窟や隧道をうろつき回り、多くの地下都市を恐怖と力で支配している。デーモンを崇拝し、出会った種族のほとんどを奴隷とするドラウは、地下世界の住人の中で最も恐れられ憎まれている。

ドラウは地上に住んでいる親族よりも僅かに背が低く痩せているが、それにもかかわらず肉体的には類似している。ドラウは漆黒から暗紫色までの暗い色の肌をしている。ほとんどのドラウは白髪か銀髪で、目は白か赤色だが、他の色の者もいないわけではない。

ドラウの社会は強力な貴族階級によって支配されており、貴族たち自身も嗜虐的で危険な女家長に統べられている。女家長は競合する氏族や自らの家の下位の同族に対し、常に陰謀と策略を仕掛けている。ドラウの大多数は一般の兵士と退廃した市民であり、基本データはここに示されている。ドラウの貴族はより強力で危険であり、詳細は下にある。

戦闘に際しては、ドラウは完璧に無慈悲で、正々堂々や慈悲などほとんど気にもかけない。奇襲攻撃や、敵を自らが明らかに有利な場所に誘いこむことを好む。劣勢になった場合、ドラウは速やかに撤退し、自分の逃亡を援護させるため奴隷や部下を置き去りにする。

ドラウのキャラクター

ドラウは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。ドラウは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【魅力】、－ 2【耐久力】：ドラウは、機敏で器用だ。

中型：ドラウは、中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

移動速度：ドラウは、30 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：ドラウは、暗闇の中を 120 フィート先まで見通すことができる。

ドラウの耐性：ドラウは、魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：ドラウは、〈知覚〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

呪文抵抗：ドラウは、6 ＋ドラウのレベルに等しい値の呪文抵抗を有している。

擬似呪文能力：ドラウは、1 日 1 回 ダンシング・ライツ 、ダークネス 及び フェアリー・ファイアー を擬似呪文能力として、使用することができる（術者レベルは、ドラウのクラス・レベルと等しい）。

光による盲目化：突然明るい光に晒された場合、ドラウは 1 ラウンドの間盲目となる。以後、明るい光の作用している範囲に存在している限り、目が眩んだ状態になる。

毒の使用：上記の特殊能力を参照。

武器精通：ドラウは、ハンド・クロスボウ、レイピア、ショート・ソードに対して習熟している。

言語：ドラウはプレイ開始時にエルフ語と地下共通語を修得している。高い【知力】を持つドラウは、以下から追加の言語を選択できる：奈落語、アクロ語、水界語、共通語、竜語、ドラウ語（ドラウ手話言語）、ノーム語、ゴブリン語。

ドラウの貴族

ドラウのおよそ 1/20 は、特殊能力に生来恵まれている。この例外的なドラウの圧倒的大多数は女性であり、その結果ドラウ社会は自然に母権制となる傾向がある。このような特別なこの誕生は、支配階級では巧みに計画され奨励されており、母親が貴族の血族である場合に起きる可能性が極めて高い。奇妙なことに、父親の地位はドラウの貴族として子供が生まれる確率を増減させないように見える。貴族から生まれた通常のドラウの子供は普通殺される。ドラウが信仰する数多くのデーモン神の 1 柱への生贄となるのだ。一般人の両親からドラウの貴族が生まれるのは稀なことだが、そのような者は通常は成年に達するまでに両親や家族を殺害し、自らの出生の真実を隠し、その社会の貴族の氏族に楽に参入しようとする。ドラウの貴族は同族の大多数よりも強力であり、そのため氏族の中で迅速に権力の階段を登っていく。ドラウの貴族のヒエラルヒーを登っていくことは、通常は暗殺、詐略、裏切りを組み合わせて行われ、そのため権力を持つドラウのほとんどは度外れて偏執的である。

ドラウの貴族のキャラクター

ドラウの貴族は、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。ドラウの貴族の脅威度は、彼女のクラス・レベルに等しい。ドラウの貴族は、上記のドラウのキャラクターの種族的特徴に加えて、以下の種族的特徴を有している。

＋ 4【敏捷力】、＋ 2【知力】、＋ 2【判断力】、＋ 2【魅力】、－ 2【耐久力】：ドラウの貴族は、とても鋭敏で観察眼と威厳を持っている。これらの能力値修正は、通常のドラウの能力値修正を差し替える。

呪文抵抗：ドラウの貴族は、11 ＋ドラウのレベルに等しい値の呪文抵抗を有している。

擬似呪文能力：ドラウの貴族は、ダンシング・ライツ 、ディーパー・ダー

クネス、フェアリー・ファイアー、フェザー・フォール、レヴィテート、ディテクト・マジック を回数無制限で、1 日 1 回 ディヴァイン・フェイヴァー、ディスペル・マジック 及び サジェスチョン を擬似呪文能力として、使用することができる（術者レベルは、ドラウのクラス・レベルと等しい）。

ドラウの貴族 脅威度 3 Drow Noble

経験点 800
ドラウ（女性）の貴族の 3 レベル・クレリック
CE ／中型サイズの人型生物（エルフ）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 120 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 21、接触 13、立ちすくみ 18（＋ 6 鎧、＋ 3【敏】、＋ 2 盾）
hp 16（3d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 6；心術に対して＋ 2 ボーナス
完全耐性 睡眠；**SR** 14
弱点 光による盲目化
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 高品質のレイピア＋ 4（1d6 ＋ 1 ／ 18 ～ 20）
遠隔 ハンド・クロスボウ＋ 5（1d4 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）
特殊攻撃 出血の手（6 回／日）、負のエネルギー放出（4 回／日、2d6、DC12）、混沌の手（6 回／日）
擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル）
常時：ディテクト・マジック
回数無制限：ダンシング・ライツ、ディーパー・ダークネス、フェアリー・ファイアー、フェザー・フォール、レヴィテート
1 回／日：ディヴァイン・フェイヴァー、ディスペル・マジック、サジェスチョン（DC14）
準備している呪文（術者レベル 3 レベル）
2 レベル：デス・ネル（領）（DC15）、ホールド・パースン（DC15）、サイレンス（DC15）
1 レベル：ブレス、コーズ・フィアー（DC14）、キュア・ライト・ウーンズ、プロテクション・フロム・ロー（領）
0 レベル：ブリード（DC13）、ディテクト・ポイズン、リード・マジック、レジスタンス
（領） 領域呪文；**領域** 混沌、死
一般データ
【筋】 12、**【敏】** 17、**【耐】** 12、**【知】** 10、**【判】** 17、**【魅】** 12
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 16
特技《エネルギー放出の一撃》、《武器の妙技》
技能〈呪文学〉＋ 6、〈真意看破〉＋ 9、〈知識：宗教〉＋ 6；**種族修正** ＋ 2〈知覚〉
言語 エルフ語、地下共通語
その他の特殊能力 毒の使用
装備品 高品質のブレスト・プレート、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、高品質のレイピア、ドラウ毒（4）、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ、スクロール・オヴ・ディスペル・マジック、ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（術者レベル 1、チャージ 20）、400 gp

ドラゴン・タートル Dragon Turtle

この長い尾の生物は、ドラゴンのような特徴を持った巨大なカミツキガメに似ている。

ドラゴン・タートル 脅威度 9 Dragon Turtle

経験点 6,400

N ／超大型サイズの竜（水棲）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 16

防御

AC 23、接触 8、立ちすくみ 23（＋ 15 外皮、－ 2 サイズ）

hp 126（12d12 ＋ 48）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 9

完全耐性［火］、睡眠、麻痺

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき＋ 18（3d6 ＋ 8）、爪（× 2）＋ 18（2d6 ＋ 8）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃、転覆

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 10、**【耐】** 19、**【知】** 12、**【判】** 13、**【魅】** 12

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 22；**CMD** 32（対足払い 36）

特技《ふっとばし攻撃》、《無視界戦闘》、《薙ぎ払い》、《突き飛ばし強化》、《イニシアチブ強化》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 7（水中では＋ 15）、〈交渉〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 16、〈水泳〉＋ 31、〈生存〉＋ 16、〈知覚〉＋ 16、；**種族修正** ＋ 8 水中では〈隠密〉

言語 水界語、共通語、竜語

生態

出現環境 温暖／水界

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

ブレス攻撃（超常） 蒸気の雲、高さ 20 フィート、幅 25 フィート、長さ 50 フィート、1d4 ラウンドに 1 回、ダメージ 12d6 の［火］、反応 DC20・半減。水上でも水中でも有効。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

転覆（変則） ドラゴンタートルは突撃攻撃を行い、戦技判定に成功することで、船に体当たりをして転覆させようと試みることができる。この判定の DC は 25 か、船の船長の〈職能：水夫〉判定の結果の、どちらか高い方である。ドラゴン・タートルのサイズよりも船のサイズが 1 段階大きいごとに、この戦技判定には－ 10 の累積するペナルティを被る。

ドラゴン・タートルは海水の中にも真水の中にも生息し、水夫や船で世界の水路を旅する者に対する最大の脅威と位置づけられている。熟練した船員はタートル・ドラゴンの縄張りを分かっており、安全のために金銭や魔法を頻繁に提供するか、その水域を完全に避ける。その結果、ドラゴン・タートルはすぐにそのような貢ぎ物と贈り物の意味がわかるようになり、果ては要求するようにさえなる。そして、贈り物を要求したのに無視されたドラゴン・タートルは実に危険な敵となる。

ドラゴン・タートルの甲羅の色は個体によって異なる。一部の者は茶色や赤錆色の鈍い色合いの甲羅を持つが、他のものの殻は深い青緑色で、岩のような隆起を横切って銀色の縞が走っている。頭部、尾、四肢の色合いは甲羅よりもやや明るく、トサカと棘にそって金色の斑紋がある。

ドラゴン・タートルは外洋で広大な縄張りを自分の物とし、しばしば 50 平方マイルを越える水域にまたがる。この中で、この危険な獣は自身の縄張りを尊重しなかった船を転覆させ、そのねぐらに沈没船とさまざまな積荷を増やしていく。ドラゴン・タートルは一般に水の中からのみ入れる深海の洞窟を住居とし、そのねぐらを沈めた船から奪った富だけではなく、不運な船の残骸自体でも飾り付ける。彼らの縄張り本能と、この種のねぐらを好むことから、マーフォークやサフアグンのような他の海中種族と直接抗争している。

マグロ、チョウザメ、サメのような大型の魚類がドラゴン・タートルのお気に入りの食物であるが、雑食性であるため時々広大な海底の海草原で食事を取る。彼らが沈めた船の乗客は確かにおやつ以上のものではないが、このような食性は生来の邪悪さや残酷さによるものではない。ドラゴン・タートルの甲羅の直径は 15 フィートで、数フィートの付加物が伸びている。鼻先から尾の先端までは 25 フィートを越える。

ドラゴン Dragon

トゥルー・ドラゴンは 2 つの大きなカテゴリーに分けられる。クロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴンである。クロマティック・ドラゴンはほとんど共通して悪属性であり、食物、宝物、流血にたいする際限ない欲望を満たすことだけを求めている。メタリック・ドラゴンは概ね善属性で、多くの場合保護下にある土地を守っている。

年齢段階

トゥルー・ドラゴンの特殊能力、攻撃、その他のデータは、ドラゴンの成長につれて強大になる。この上昇はドラゴンの年齢によって 12 の年齢段階に区分される。基本的なデータは『表：ドラゴンの年齢段階』に記載されているように変動する。

ドラゴンの年齢段階

年齢段階	年齢（歳）	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス	外皮	ブレス攻撃
1 ワームリング（雛）	0 ～ 5	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	6 ～ 15	基本値＋ 2	基本値＋ 1	基本値＋ 2	基本値＋ 3	基本値× 2
3 ヤング（子供）	16 ～ 25	基本値＋ 4	基本値＋ 2	基本値＋ 4	基本値＋ 6	基本値× 3
4 ジュヴナイル（少年）	26 ～ 50	基本値＋ 5	基本値＋ 2	基本値＋ 6	基本値＋ 9	基本値× 4
5 ヤング・アダルト（青年）	51 ～ 100	基本値＋ 7	基本値＋ 3	基本値＋ 8	基本値＋ 12	基本値× 5
6 アダルト（成年）	101 ～ 200	基本値＋ 8	基本値＋ 3	基本値＋ 10	基本値＋ 15	基本値× 6
7 マチュア・アダルト（壮年）	201 ～ 400	基本値＋ 9	基本値＋ 3	基本値＋ 12	基本値＋ 18	基本値× 7
8 オールド（老年）	401 ～ 600	基本値＋ 11	基本値＋ 4	基本値＋ 14	基本値＋ 21	基本値× 8
9 ヴェリー・オールド（大老）	601 ～ 800	基本値＋ 12	基本値＋ 4	基本値＋ 16	基本値＋ 24	基本値× 9
10 エインシャント（太古）	801 ～ 1,000	基本値＋ 13	基本値＋ 4	基本値＋ 18	基本値＋ 27	基本値× 10
11 ワーム（長虫）	1,001 ～ 1,200	基本値＋ 14	基本値＋ 4	基本値＋ 20	基本値＋ 30	基本値× 11
12 グレート・ワーム（大長虫）	1,201 ＋	基本値＋ 16	基本値＋ 5	基本値＋ 22	基本値＋ 33	基本値× 12

年齢段階：これは年齢段階の名称である。

年齢（歳）：これはドラゴンの実際の年齢である。

脅威度：この列はドラゴンの基本脅威度への修正値である。

サイズ：これは年齢によって、ドラゴンの基本サイズがどれだけ増加するかを示したものである（超小型が小型に、小型が中型に、など）。トゥルー・ドラゴンはサイズが上昇したことによる通常の能力値上昇はしないが、かわりに『表：ドラゴンの能力値』が示すように、年齢段階によって能力値が上昇する。

ヒット・ダイス：これは成長によってドラゴンが得る追加のヒット・ダイスの数を示す。ヒット・ダイスが増加すれば、ヒット・ポイント、特技、技能ランクもドラゴンの基本攻撃ボーナスや基本セーヴ・ボーナスと共に上昇する。ドラゴンはヒット・ダイスごとに 6 ＋【知力】修正値に等しい技能ランクを有する。ヒット・ダイスによるドラゴンの能力値上昇は、ドラゴンの能力値上昇の総計にすでに加算されている（『表：ドラゴンの能力値』参照）。

外皮：これは年齢段階ごとにドラゴンの基本外皮ボーナスがどれだけ増加するかを示す。

ブレス攻撃：ドラゴンはそれぞれ基本ダメージを与えるブレス攻撃（『戦闘』参照）を有する。この倍率はドラゴンのブレス攻撃によって与えるダメージのダイスの数を増加させる。例として、2d6 ポイントの［酸］ダメージを与える基本ブレス攻撃を持つドラゴンのマチュア・アダルトは 14d6 ポイントの［酸］ダメージを与える（× 7 の倍率による）。

ドラゴンの能力値

年齢段階	【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 ワームリング（雛）	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	基本値＋ 4	基本値－ 2	基本値＋ 2	基本値＋ 2	基本値＋ 2	基本値＋ 2
3 ヤング（子供）	基本値＋ 8	基本値－ 2	基本値＋ 4	基本値＋ 2	基本値＋ 2	基本値＋ 2
4 ジュヴナイル（少年）	基本値＋ 10	基本値－ 2	基本値＋ 6	基本値＋ 4	基本値＋ 4	基本値＋ 4
5 ヤング・アダルト（青年）	基本値＋ 12	基本値－ 4	基本値＋ 6	基本値＋ 4	基本値＋ 4	基本値＋ 4
6 アダルト（成年）	基本値＋ 14	基本値－ 4	基本値＋ 8	基本値＋ 6	基本値＋ 6	基本値＋ 6
7 マチュア・アダルト（壮年）	基本値＋ 16	基本値－ 4	基本値＋ 8	基本値＋ 6	基本値＋ 6	基本値＋ 6
8 オールド（老年）	基本値＋ 18	基本値－ 6	基本値＋ 10	基本値＋ 8	基本値＋ 8	基本値＋ 8
9 ヴェリー・オールド（大老）	基本値＋ 20	基本値－ 6	基本値＋ 10	基本値＋ 8	基本値＋ 8	基本値＋ 8
10 エインシャント（太古）	基本値＋ 22	基本値－ 6	基本値＋ 12	基本値＋ 10	基本値＋ 10	基本値＋ 10
11 ワーム（長虫）	基本値＋ 24	基本値－ 8	基本値＋ 12	基本値＋ 10	基本値＋ 10	基本値＋ 10
12 グレート・ワーム（大長虫）	基本値＋ 26	基本値－ 8	基本値＋ 14	基本値＋ 12	基本値＋ 12	基本値＋ 12

戦闘

『表：ドラゴンの攻撃と移動速度』は、ドラゴンの持つ攻撃と与えるダメージを列挙している（—はそのサイズのドラゴンがその種の肉体武器を有していないことをあらわす）。ここに記されている他の能力はドラゴンが特定の年齢段階に達した時点で獲得される。

ドラゴンの攻撃と移動速度

サイズ	飛行移動速度（機動性）	噛みつき ×1	爪 ×2	翼 ×2	尾の打撃 ×1	押し潰し ×1	尾による一掃 ×1	ブレス攻撃	
								直線状	円錐形
超小型	100 フィート（標準）	1d4	1d3	—	—	—	—	30 フィート	15 フィート
小型	150 フィート（標準）	1d6	1d4	—	—	—	—	40 フィート	20 フィート
中型	150 フィート（標準）	1d8	1d6	1d4	—	—	—	60 フィート	30 フィート
大型	200 フィート（貧弱）	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—	80 フィート	40 フィート
超大型	200 フィート（貧弱）	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—	100 フィート	50 フィート
巨大	250 フィート（劣悪）	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	120 フィート	60 フィート
超巨大	250 フィート（劣悪）	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	140 フィート	70 フィート

飛行移動速度：ドラゴンの飛行移動速度は、サイズによって、表に記されているように上昇する。

噛みつき：これは表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5 倍を加えたダメージを与える主要攻撃である（2 回以上の攻撃手段を有している場合であっても）。ドラゴンの噛みつき攻撃は、サイズ段階が 1 大きいかのような間合いを有する（超巨大サイズのドラゴンは＋ 10 フィート）。

爪：これは主要攻撃で、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値を加えたダメージを与える。

翼：ドラゴンは、たとえ飛行中であっても、敵に翼を叩きつけて攻撃することができる。翼攻撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1/2 を加えたダメージを与える二次的攻撃である。

尾の打撃：ドラゴンは毎ラウンド、尾で 1 体の敵をひっぱたいて攻撃することができる。尾の打撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5 倍を加えたダメージを与える二次的攻撃である（これは通常の二次的攻撃のルールの例外である）。

押し潰し（変則）：サイズ分類が超大型以上の飛行または跳躍しているドラゴンは、1 回の標準アクションとして敵の上に着陸し、全身で敵を押しつぶすことができる。押し潰し攻撃はドラゴンよりサイズ分類が 3 段階以上小さい敵に対してのみ有効である。押し潰し攻撃はドラゴンのドラゴンの身体の下に収まる全てのクリーチャーに対して作用する。作用を受ける範囲内にいるクリーチャーは反応セーヴ（DC はドラゴンのブレス攻撃のものと同じ）に成功しなければならず、失敗すると押さえ込まれた状態になり、ドラゴンが上からどかなければ次のラウンド中に自動的に殴打ダメージを受ける。ドラゴンが押さえ込みを継続する場合、それは通常どおり戦技判定に成功しなければならない。押さえ込まれた状態の敵は、脱出しない限り毎ラウンド押し潰しによるダメージを受け続ける。押し潰し攻撃によるダメージは、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5 倍を加えたものである。

尾による一掃（変則）：サイズ分類が巨大以上のドラゴンは、1 回の標準アクションとして尾を振り回して攻撃することができる。尾による一掃は、ドラゴンの接敵面の縁にある交差点の 1 つから、いずれかへの方向に広がる半径 30 フィートの半円形の範囲に作用する（超巨大サイズのドラゴンの場合、半径 40 フィート）。一掃の範囲内にいる、ドラゴンよりサイズ分類が 4 段階以上小さいクリーチャーが作用を受ける。尾による一掃は、自動的に表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5（端数切捨て）を加えたダメージを与える。作用を受けたクリーチャーは反応セーヴ（DC はドラゴンのブレス攻撃のものと同じ）を行うことができ、成功すればダメージを半減させることができる。

ブレス攻撃（超常）：ブレス攻撃の使用は 1 回の標準アクションである。 一度ブレスを使用したら、1d4 ラウンド後まで再びブレス攻撃を行うことはできない。ドラゴンが複数の種類のブレス攻撃を有している場合でも、ブレスを使用できるのは 1d4 ラウンドに 1 回だけである。ブレス攻撃は必ずドラゴンに隣接するいずれかの交差点を起点にして、ドラゴンの選択した方向に向けて伸びる。ブレス攻撃の形状は直線型と円錐型があり、効果範囲の大きさはドラゴンのサイズによって異なる。そのブレス攻撃がダメージを与えるものである場合、範囲内に捉えられたクリーチャーは反応セーヴを行い、成功すればダメージを半分にできる。ブレス攻撃に対するセーヴ DC は 10 ＋ドラゴンのヒット・ダイスの 1/2 ＋ドラゴンの【耐久力】修正値である。ダメージを与えないブレス攻撃に対するセーヴにも同じ DC を用いるが、どのタイプのセーヴを行うかは個々の解説を参照すること。ドラゴンは組みついていたり組みつかれていたりする場合もブレス攻撃を使用できる。

ドラゴンのその他のルール

ドラゴンの超感覚（変則）：ドラゴンは有効距離 120 フィートの暗視と 60 フィートの非視覚的感知を有する。薄暗い光の中で人間の 4 倍の距離を見通し、通常の明かりの下で 2 倍の距離を見通すことができる。

畏怖すべき存在（変則）：ドラゴンの畏怖すべき存在はドラゴンの年齢段階× 30 フィートに等しい効果範囲を持つ。その他の効果はモンスターの共通ルールで詳述されている。

呪文：ドラゴンは秘術呪文を修得しており、解説で示されたレベルのソーサラーとして呪文を発動することができる。その術者レベルは年齢により、それぞれの解説で示されている。

擬似呪文能力：ドラゴンの擬似呪文能力の術者レベルはヒット・ダイス数に等しい。

ダメージ減少：ドラゴンは成長につれて、各ドラゴンの項目に示されているようにダメージ減少を獲得する。そうしたドラゴンの肉体武器はダメージ減少を克服するかどうかを調べる際に、魔法の武器として扱われる。

完全耐性（変則）：全てのドラゴンは麻痺と睡眠の効果に対する完全耐性を有する。加えて、ドラゴンは年齢段階にかかわりなく、種族に応じてさらに 1 ～ 2 種類の攻撃形態に対する完全耐性を有する。その種類については個々の解説で述べる。

呪文抵抗（変則）：年を経るに従って、ドラゴンは、個々の解説で示されているように呪文や擬似呪文能力への抵抗力を身につける。ドラゴンの呪文抵抗は 11 ＋脅威度に等しい。

クロマティック・ドラゴン：グリーン・ドラゴン Chromatic Dragon, Green

この凶暴なドラゴンはエメラルド色の鱗で鎧っている。鋭い角が１本、歯でいっぱいの鼻面の先端から突き出ている。

グリーン・ドラゴン Green Dragon

LE ／竜（風）

基本データ

脅威度 4；サイズ 小型；ヒット・ダイス 5d12

移動速度 40 フィート、水泳 40 フィート

外皮 ＋ 4；ブレス攻撃 円錐形、2d6［酸］

【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**10

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

トリエント覚醒（超常）グレート・ワーム段階のグリーン・ドラゴンは森自体に自らを助けるように呼びかけ、数本の木に自律行動能力を持たせて自分を守るトリエントとして仕えさせることができる。このトリエントは超大型以上の生きている木から呼び起すことができる。グリーン・ドラゴンは 1 回の標準アクションとして 1 体のトリエントを作ることができ、1 日に 4 体までのトリエントを作ることができる。このトリエントは 1 時間後まで自律行動能力を持ち続け、その時間が過ぎれば普通の木に戻ってしまう。

カモフラージュ（変則）オールド以上の年齢段階のグリーン・ドラゴンは、自然の地形であればどんなところででも〈隠密〉技能を使用できる。地形は遮蔽や視認困難を与えるものでなくとも構わない。

瘴気（超常）エインシャント以上の年齢段階のグリーン・ドラゴンは、1 回の標準アクションとして、自らのブレスを、中にいるいかなるクリーチャーにもダメージを与える酸の雲を作り出すために使用することができる。雲はドラゴンと共に移動し、半径 20 フィートである。それが作り出された場合、この範囲の中にいる者は全てドラゴンのブレス攻撃の半分に等しいダメージを被る。反応セーヴに成功すればダメージを半減できる。ダメージ・ダイスの数は毎ラウンド半分になっていき、1d6 を下回るようになると終了する。自分のターンの始まりに雲の中にいる者はダメージを受けるが、反応セーヴを行うことができ、成功すればダメージは半分になる。 ガスト・オヴ・ウィンド 呪文で作り出したものなどの強風に会うと、この雲は 1 ラウンドで散ってしまう。

擬似呪文能力（擬呪）グリーン・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヤング－ エンタングル；ジュヴナイル－ チャーム・パースン；アダルト－ サジェスチョン；オールド－ プラント・グロウス；エインシャント－ ドミネイト・パースン；グレート・ワーム－ コマンド・プランツ 。

跡なき足取り（変則）アダルト以上の年齢段階のグリーン・ドラゴンは、自然環境に痕跡を残さなくなるため、彼らを追跡することは不可能になる。グリーン・ドラゴンは望むならば、痕跡を残すこともできる。

水中呼吸（変則）グリーン・ドラゴンは時間制限なしで水中で呼吸でき、水に潜った状態でも自由にブレス攻撃、呪文、その他の能力を使用できる。

森渡り（変則）ヴェリー・ヤング以上の年齢段階のグリーン・ドラゴンは、どんな藪の中でも通常の速度で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。ただし、魔法的に操作されている藪の範囲の作用は通常通り受ける。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	［酸］に対する完全耐性、水中呼吸	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	森渡り	—
ヤング（子供）	エンタングル	—
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、チャーム・パースン	1 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	3 レベル
アダルト（成年）	跡なき足取り、サジェスチョン	5 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	7 レベル
オールド（老齢）	カモフラージュ、プラント・グロウス	9 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	11 レベル
エインシャント（太古）	瘴気、ドミネイト・パースン	13 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	15 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	トリエント覚醒、コマンド・プランツ	17 レベル

ヤング・グリーン・ドラゴン 脅威度 8 Young Green Dragon

経験点 4,800

LE ／大型サイズの竜（風）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 20、接触 10、立ちすくみ 19（＋ 1 **【敏】**、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）

hp 85（9d12 ＋ 27）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 9

完全耐性［酸］、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 40 フィート

近接 噛みつき＋ 13（2d6 ＋ 7）、爪（× 2）＋ 13（1d8 ＋ 5）、翼（× 2）＋ 8（1d6 ＋ 2）、尾の打撃＋ 8（1d8 ＋ 7）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィートの円錐形、DC17、6d6［酸］）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）

回数無制限：エンタングル（DC12）

一般データ

【筋】21、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 26（対足払い 30）

特技《鋭敏感覚》、《強打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の**意志**》

技能〈隠密〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 13、〈水泳〉＋ 25、〈生存〉＋ 13、〈知覚〉＋ 15、〈知識：自然〉＋ 13、〈飛行〉＋ 7

言語 共通語、竜語

その他の特殊能力 水中呼吸、森渡り

アダルト・グリーン・ドラゴン 脅威度 12 Adult Green Dragon

経験点 19,200

LE ／超大型サイズの竜（風）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 25

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC20）

防御

AC 27、接触 8、立ちすくみ 27（＋ 19 外皮、－ 2 サイズ）

hp 172（15d12 ＋ 75）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 14

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［酸］、麻痺、睡眠；**SR** 23

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 40 フィート

近接 噛みつき＋ 21（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 21（2d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）、翼（× 2）＋ 16（1d8 ＋ 4）、尾の打撃＋ 16（2d6 ＋ 12）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィートの円錐形、DC22、12d6［酸］）、押し潰し（小型クリーチャー、DC22、2d8 ＋ 12）

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル）

回数無制限：チャーム・パースン（DC14）、エンタングル（DC14）、サジェスチョン（DC16）

修得呪文（術者レベル 5 レベル）

2 レベル（5 回／日）：オルター・セルフ、ミラー・イメージ
1 レベル（7 回／日）：シールド、サイレント・イメージ（DC14）、サモン・モンスター I、ヴェントリロキズム（DC14）
0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド、メイジ・ハンド、メッセージ、プレスティディジテイション
一般データ
【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 25；**CMD** 35（対足払い 39）
特技《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化》（噛みつき、爪）、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 10、〈呪文学〉＋ 21、〈水泳〉＋ 34、〈生存〉＋ 21、〈知覚〉＋ 25、〈知識：自然〉＋ 21、〈知識：神秘学〉＋ 21、〈飛行〉＋ 10、〈魔法装置使用〉＋ 21
言語 共通語、竜語、エルフ語、森語
その他の特殊能力 跡なき足取り、水中呼吸、森渡り

エインシャント・グリーン・ドラゴン 脅威度 17 Ancient Green Dragon

経験点 102,400
LE ／巨大サイズの竜（風）
イニシアチブ － 1；感覚 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 35
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC26）
防御
AC 36、接触 5、立ちすくみ 36（－ 1【敏】、＋ 31 外皮、－ 4 サイズ）
hp 310（23d12 ＋ 161）
頑健 ＋ 20、反応 ＋ 12、意志 ＋ 20
DR 15 ／魔法；完全耐性［酸］、麻痺、睡眠；呪文抵抗 28
攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）、水泳 40 フィート
近接 噛みつき＋ 31（4d6 ＋ 18 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 31（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20）、翼（× 2）＋ 29（2d6 ＋ 6）、尾の打撃＋ 29（2d8 ＋ 18）
接敵面 20 フィート；間合い 15 フィート（噛みつきは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィートの円錐形、DC28、20d6［酸］）、押し潰し（中型クリーチャー、DC28、4d6 ＋ 18）、瘴気、尾による一掃
擬似呪文能力（術者レベル 23 レベル）
回数無制限：チャーム・パースン（DC16）、ドミネイト・パースン（DC20）、エンタングル（DC16）、プラント・グロウス、サジェスチョン（DC18）
修得呪文（術者レベル 13 レベル）
6 レベル（4 回／日）：ディスインテグレイト（DC21）、トゥルー・シーイング
5 レベル（7 回／日）：ポリモーフ、サモン・モンスター V、テレポート
4 レベル（7 回／日）：ディメンジョン・ドア、アイス・ストーム、スクライング（DC19）、ストーンスキン
3 レベル（7 回／日）：ディスペル・マジック、ディスプレイスメント、ファイアーボール（DC18）、ヘイスト
2 レベル（7 回／日）：オルター・セルフ、ディテクト・ソウツ（DC17）、ロケート・オブジェクト、ミラー・イメージ、シー・インヴィジビリティ
1 レベル（7 回／日）：マジック・ミサイル、シールド、サイレント・イメージ（DC16）、サモン・モンスター I、ヴェントリロキズム（DC16）
0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド、メイジ・ハンド、メッセージ、プレスティディジテイション
一般データ
【筋】35、【敏】8、【耐】25、【知】20、【判】21、【魅】20
基本攻撃 ＋ 23；CMB ＋ 39；CMD 48（対足払い 52）
特技《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化》（噛みつき、爪）、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の意志》、《武器破壊強化》、《複数回攻撃》
技能〈隠密〉＋ 13、〈呪文学〉＋ 31、〈水泳〉＋ 46、〈生存〉＋ 31、〈知覚〉＋ 35、〈知識：次元界〉＋ 31、〈知識：自然〉＋ 31、〈知識：神秘学〉＋ 31、〈知識：地域〉＋ 31、〈飛行〉＋ 9、〈魔法装置使用〉＋ 31
言語 奈落語、共通語、竜語、エルフ語、巨人語、森語
その他の特殊能力 カモフラージュ、跡なき足取り、水中呼吸、森渡り

グリーン・ドラゴンは世界中の太古の森に住み、そびえ立つような樹冠の下を獲物を求めてうろついている。全てのクロマティック・ドラゴンの中で、グリーン・ドラゴンが恐らくもっとも交渉による取引が成立しやすい。

クロマティック・ドラゴン：ブラック・ドラゴン Chromatic Dragon,Black

この角のある黒い鱗のドラゴンは、シューシュー息を吐きながら、牙の生えた口から緑色の酸をしたたらせている。

ブラック・ドラゴン Black Dragon

CE ／竜（水）

基本データ

脅威度 3；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 4d12

移動速度 60 フィート、水泳 60 フィート

外皮 ＋ 3；ブレス攻撃 直線状、2d6［酸］

【筋】11、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**8

生態

出現環境 暑熱／湿地

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

［酸］の溜り（超常）エインシャント以上の年齢段階のブラック・ドラゴンは、1 回の標準アクションとして、自らのブレスを、［酸］の水溜りを作り出すために使用することができる。この［酸］の溜りはドラゴンの年齢段階ごとに 5 フィートの半径をしている。［酸］の溜りが作り出された場合、この範囲の中にいる者は全てドラゴンのブレス攻撃に等しいダメージを被る。反応セーヴに成功すればダメージを半減できる。自分のターンの始まりに［酸］の溜りと接触している者はダメージを受けるが、反応セーヴを行うことができ、成功すればダメージは半分になる。ダメージ・ダイスの数は毎ラウンド半分になっていき、1d6 を下回るようになると終了する。［酸］の溜りは水に浮き、水面にいるもの全てにダメージを与える。

［酸］の噛みつき（超常）年齢段階がオールドのブラック・ドラゴンの噛みつき攻撃は、追加で 2d6 ポイントの［酸］ダメージを与える。このダメージは、年齢段階がエインシャントで 4d6 ポイント、グレート・ワームで 6d6 ポイントの上昇する。

爬虫類魅惑（擬呪）グレート・ワーム・ブラック・ドラゴンはこの能力を 1 日 3 回使用できる。これは マス・チャーム・モンスター 呪文と同様に機能するが、爬虫類に分類される動物にのみ作用する。この能力は 8 レベル呪文相当である。

水穢し（擬呪）1 日 1 回、年齢段階がアダルト以上のブラック・ドラゴンは、10 立方フィートの流れていない水を、水棲動物のすめない腐った水に変えることができる。この能力は水を含んだ液体を腐らせてしまう。液状の魔法のアイテム（ポーションなど）やクリーチャーが所持しているアイテムは、意志セーヴ（DC はそのドラゴンの畏怖すべき存在のものと同じ）に成功しなければならず、失敗すると腐って使い物にならなくなってしまう。この能力は 1 レベル呪文相当である。有効距離はそのドラゴンの畏怖すべき存在のものと同じ。

爬虫類との会話（擬呪）ヤング以上の年齢段階のブラック・ドラゴンは爬虫類との会話の擬似呪文能力を得る。これは スピーク・ウィズ・アニマルス と同様に機能するが、爬虫類に分類される動物とのみ会話できる。

擬似呪文能力（擬呪）ブラック・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ジュヴナイルー ダークネス（年齢段階ごとに半径 10 フィート）；オールドー プラント・グロウス；エインシャントー インセクト・プレイグ 。

沼渡り（変則）ヴェリー・ヤング以上の年齢段階のブラック・ドラゴンは、泥濘や流砂の中を、通常の速度で、不利益を被ることなく移動できる。

水中呼吸（変則）ブラック・ドラゴンは時間制限なしで水中で呼吸でき、水に潜った状態でも自由にブレス攻撃、呪文、その他の能力を使用できる。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	［酸］に対する完全耐性、水中呼吸	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	沼渡り	—
ヤング（子供）	爬虫類との会話	—
ジュヴナイル（少年）	ダークネス	—
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	1 レベル
アダルト（成年）	水穢し、畏怖すべき存在	3 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	5 レベル
オールド（老年）	［酸］の噛みつき、プラント・グロウス	7 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	9 レベル
エインシャント（太古）	［酸］の溜り、インセクト・プレイグ	11 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	13 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	爬虫類魅惑	15 レベル

ヤング・ブラック・ドラゴン 脅威度 7 Young Black Dragon

経験点 3,200

CE ／中型サイズの竜（水）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 21、接触 12、立ちすくみ 19（＋ 2 **【敏】**、＋ 9 外皮）

hp 76（8d12 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7

完全耐性［酸］、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 150 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 13（1d8 ＋ 6）、爪（× 2）＋ 12（1d6 ＋ 4）、翼（× 2）＋ 7（1d4 ＋ 2）

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィートの直線状、DC17、6d6［酸］）

一般データ

【筋】19、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 12；**CMD** 24（対足払い 28）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《技能熟練》（〈隠密〉）、《武器熟練》（噛みつき）

技能〈威圧〉＋ 11、〈隠密〉＋ 16、〈水泳〉＋ 23、〈知覚〉＋ 14、〈動物使い〉＋ 8、〈飛行〉＋ 13

言語 竜語

その他の特殊能力 爬虫類との会話、沼渡り、水中呼吸

アダルト・ブラック・ドラゴン 脅威度 11 Adult Black Dragon

経験点 12,800

CE ／大型サイズの竜（水）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 24

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC19）

防御

AC 28、接触 10、立ちすくみ 27（＋ 1 **【敏】**、＋ 18 外皮、－ 1 サイズ）

hp 161（14d12 ＋ 70）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 12

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［酸］、麻痺、睡眠；**SR** 22

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 21（2d6 ＋ 10）、爪（× 2）＋ 20（1d8 ＋ 7）、翼（× 2）＋ 15（1d6 ＋ 3）、尾＋ 15（1d8 ＋ 10）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（80 フィートの直線状、DC22、12d6［酸］）、水穢し

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル）

回数無制限：ダークネス（半径 60 フィート）

修得呪文（術者レベル 3 レベル）

1 レベル（6 回／日）：アラーム 、メイジ・アーマー 、オブスキュアリング・ミスト

0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ 、ディテクト・マジック 、

メンディング、メッセージ、リード・マジック
一般データ
【筋】25、**【敏】**12、**【耐】**21、**【知】**14、**【判】**17、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 24；**CMD** 33（対足払い 37）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《技能熟練》（〈隠密〉）、《強打》、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《武器熟練》（噛みつき）
技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 20、〈呪文学〉＋ 19、〈水泳〉＋ 32、〈知覚〉＋ 24、〈知識：神秘学〉＋ 19、〈動物使い〉＋ 16、〈飛行〉＋ 12
言語 共通語、竜語、巨人語
その他の特殊能力 爬虫類との会話、沼渡り、水中呼吸

エインシャント・ブラック・ドラゴン 脅威度 16 Ancient Black Dragon

経験点 76,800
CE ／超大型サイズの竜（水）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 34
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC25）
防御
AC 38、接触 8、立ちすくみ 38（＋ 30 外皮、－ 2 サイズ）
hp 297（22d12 ＋ 154）
頑健 ＋ 20、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 18
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［酸］、麻痺、睡眠；**SR** 27
攻撃
移動速度 60 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＋ 32（2d8 ＋ 16、加えて 4d6［酸］）、爪（× 2）＋ 31（2d6 ＋ 11）、翼（× 2）＋ 29（1d8 ＋ 5）、尾＋ 29（2d6 ＋ 16）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃［酸］の溜り（半径 50 フィート）、［酸］の噛みつき、ブレス攻撃（100 フィートの直線状、DC28、20d6［酸］）、水穢し、押し潰し
擬似呪文能力（術者レベル 22 レベル）
回数無制限：ダークネス（半径 100 フィート）、インセクト・プレイグ、プラント・グロウス
修得呪文（術者レベル 11 レベル）
5 レベル（4 回／日）：コーン・オヴ・コールド（DC19）、ウォール・オヴ・フォース
4 レベル（7 回／日）：アーケイン・アイ、ブラック・テンタクルズ、ディメンジョン・ドア
3 レベル（7 回／日）：ディスペル・マジック、ヒロイズム、ホールド・パースン（DC17）、スロー（DC17）
2 レベル（7 回／日）：ブラー、グリッターダスト（DC16）、インヴィジビリティ、サモン・スウォーム、ウィスパリング・ウィンド
1 レベル（7 回／日）：アラーム、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル、オブスキュアリング・ミスト、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ライト、メイジ・ハンド、メンディング、メッセージ、プレスティディジテイション、リード・マジック、レジスタンス
一般データ
【筋】33、**【敏】**10、**【耐】**25、**【知】**18、**【判】**21、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 35；**CMD** 45（対足払い 49）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練》（〈隠密〉）、《強打》、《攻防一体》、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《上級渾身の一打》、《武器熟練》（噛みつき）、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉＋ 29、〈隠密〉＋ 23、〈呪文学〉＋ 29、〈水泳〉＋ 44、〈知覚〉＋ 34、〈知識：神秘学〉＋ 29、〈知識：地理〉＋ 29、〈知識：歴史〉＋ 29、〈動物使い〉＋ 26、〈飛行〉＋ 17
言語 共通語、竜語、巨人語、ゴブリン語、オーク語
その他の特殊能力 爬虫類との会話、沼渡り、水中呼吸

暗黒の沼地を支配するブラック・ドラゴンは、その領域を残忍さと威圧によって支配する異論なき主である。ブラック・ドラゴンの勢力下に住む者は、恐怖と共に生きる。ブラック・ドラゴンはねぐらを湿地の人里はなれた場所に作る傾向があり、濁った悪臭を放つ水の底の洞窟を好む。その中によごれた宝物を積み上げ、木の根とゴミのただ中で眠りにつく。ブラック・ドラゴンは少し腐った食物を好み、しばしば食べる数日前から水の中に漬けておく。ブラック・ドラゴンは腐ったり駄目になったりしない宝物を好み、硬貨、装飾品、石と金属で造られたその他の物品で宝物庫を一杯にする。

クロマティック・ドラゴン：ブルー・ドラゴン Chromatic Dragon, Blue

砂漠の空の色の鱗を持つ、この大きな蛇のようなドラゴンは、心をかき乱すような優雅さで動く。

ブルー・ドラゴン Blue Dragon

LE ／竜（地）

基本データ

脅威度 5；サイズ 小型；ヒット・ダイス 6d12

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート

外皮 ＋ 5；ブレス攻撃 直線状、2d8［電気］

【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**10

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

砂漠の渇き（超常）ブルー・ドラゴンは回数無制限で クリエイト・ウォーター（術者レベルはヒット・ダイスに等しい）を使用することができる。また、水を作り出す代わりに、10 フィート爆発の範囲内にある同量の水を破壊することもできる。誰も所持していない液体は、即座に砂になってしまう。液状の魔法のアイテム（ポーションなど）やクリーチャーが所持しているアイテムは、意志セーヴ（DC はそのドラゴンのブレス攻撃のものと同じ）に成功しなければならず、失敗すると破壊される。

［電気］のオーラ（超常）アダルト・ブルー・ドラゴンは［電気］のオーラに取り巻かれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの［電気］ダメージを受ける。オールド・ドラゴンのオーラは硬貨範囲が 10 フィートに拡大する。エインシャント・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。

蜃気楼（超常）年齢段階がオールド以上のブルー・ドラゴンは、1 回のフリー・アクションとして、1 日にそのヒット・ダイスに等しいラウンド数、自らが同時に 2 つの場所に存在するように見せかけることができる。この能力はプロジェクト・イメージと同様に機能するが、ドラゴンはそのブレス攻撃を蜃気楼を通じて使用することができる。

砂塵嵐（超常）1 回の標準アクションとして、グレート・ワーム・ブルー・ドラゴンは自身を中心として半径 1,200 フィートの範囲内に砂塵嵐を作り出すことができる。嵐の中にいるドラゴン以外のクリーチャーは、通常の砂塵嵐のペナルティ（ Pathfinder RPG Core Rulebook 431 ）に加え、毎ラウンド 2d6 ポイントのダメージを受ける。この砂塵嵐は 1 時間の間続くが、ドラゴンは 1 回のフリー・アクションとして終了させることができる。

音真似（変則）年齢段階がヴェリー・ヤング以上のブルー・ドラゴンは、聞く相手の〈真意看破〉判定と対抗して〈はったり〉判定を成功させれば、聞いたことがある声や音ならばどんなものでも真似ることができる。

擬似呪文能力（擬呪）ブルー・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヤングー ゴースト・サウンド；ジュヴナイルー マイナー・イメージ；アダルトー ヴェントリロキズム；オールドー ハリューサナトリ・テレイン；エインシャントー ヴェイル；グレート・ワームー ミラージュ・アーケイナ 。

嵐のブレス（超常）年齢段階がエインシャント以上のブルードラゴンは、自らのブレスを、稲妻の嵐を作り出すために使用することができる。これは コール・ライトニング・ストーム と同様に機能するが、ダメージはドラゴンのブレス攻撃に等しい。ドラゴンは 1d6 ラウンドの間、1 回のフリー・アクションとして、1ラウンドに1本の雷を呼び降ろすことができる。セーヴ DC はドラゴンのブレス攻撃の DC に等しい。この能力を追加でもう 1 回使用することで、効果時間を 1d6 ラウンド延長することができる。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	砂漠の渇き、［電気］に対する完全耐性	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	音真似	—
ヤング（子供）	ゴースト・サウンド	—
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、マイナー・イメージ	1 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	3 レベル
アダルト（成年）	［電気］のオーラ、ヴェントリロキズム	5 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	7 レベル
オールド（老年）	蜃気楼、ハリューサナトリ・テレイン	9 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	11 レベル
エインシャント（太古）	嵐のブレス、ヴェイル	13 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	15 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	砂塵嵐、ミラージュ・アーケイナ	17 レベル

ヤング・ブルー・ドラゴン 脅威度 9 Young Blue Dragon

経験点 6,400

LE ／大型サイズの竜（地）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 20（＋ 1 **【敏】**、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 95（10d12 ＋ 30）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8

完全耐性［電気］、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＋ 15（2d6 ＋ 7）、爪（× 2）＋ 14（1d8 ＋ 5）、翼（× 2）＋ 12（1d6 ＋ 2）、尾の打撃＋ 12（1d8 ＋ 7）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（80 フィートの直線状、DC18、6d8［電気］）、砂漠の渇き（DC16）

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル）

回数無制限：ゴースト・サウンド（DC11）

一般データ

【筋】21、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 16；**CMD** 27（対足払い 31）

特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《武器熟練》（噛みつき）、《複数回攻撃》、《防御崩し》

技能〈威圧〉＋ 14、〈隠密〉＋ 10、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 14、〈知識：地域〉＋ 14、〈はったり〉＋ 14、〈飛行〉＋ 8

言語 共通語、竜語

その他の特殊能力 音真似

アダルト・ブルー・ドラゴン 脅威度 13 Adult Blue Dragon

経験点 25,600

LE ／超大型サイズの竜（地）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 22

オーラ［電気］（5 フィート、1d6［電気］）、畏怖すべき存在（180 フィート、DC21）

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28（＋ 20 外皮、－ 2 サイズ）

hp 184（16d12 ＋ 80）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 13

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 24

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＋ 23（2d8 ＋ 12）、爪（× 2）＋ 22（2d6 ＋ 8）、翼（× 2）＋ 20（1d8 ＋ 4）、尾の打撃＋ 20（2d6 ＋ 12）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（100 フィートの直線状、DC23、12d8［電気］）、押し潰し、砂漠の渇き（DC21）

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル）

回数無制限：ゴースト・サウンド（DC13）、マイナー・イメージ（DC14）、

ヴェントリロキズム（DC14）
修得呪文（術者レベル 5 レベル）
2 レベル（5 回／日）：インヴィジビリティ、レジスト・エナジー
1 レベル（7 回／日）：アラーム、メイジ・アーマー、シールド、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メンディング、リード・マジック、レジスタンス
一般データ
【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 26；**CMD** 36（対足払い 40）
特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《戦闘発動》、《手ひどい一打》、《武器熟練》（噛みつき）、《複数回攻撃》、《防御崩し》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 22、〈隠密〉＋ 11、〈呪文学〉＋ 22、〈生存〉＋ 22、〈知覚〉＋ 22、〈知識：地域〉＋ 22、〈知識：地理〉＋ 22、〈はったり〉＋ 22、〈飛行〉＋ 11
言語 風界語、共通語、竜語、巨人語
その他の特殊能力 音真似

エインシャント・ブルー・ドラゴン 脅威度 18 Ancient Blue Dragon

経験点 153,600
LE ／巨大サイズの竜（地）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 32
オーラ［電気］（10 フィート、2d6［電気］）、畏怖すべき存在（300 フィート、DC27）
防御
AC 37、接触 5、立ちすくみ 37（－ 1 **【敏】**、＋ 32 外皮、－ 4 サイズ）
hp 324（24d12 ＋ 168）
頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 19
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 29
攻撃
移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）
近接 噛みつき＋ 33（4d6 ＋ 18 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 32（2d8 ＋ 12）、翼（× 2）＋ 30（2d6 ＋ 6）、尾の打撃＋ 30（2d8 ＋ 18）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（120 フィートの直線状、DC29、20d8［電気］）、押し潰し、砂漠の渇き（DC27）、蜃気楼、嵐のブレス（DC29、20d8［電気］）、尾による一掃
擬似呪文能力（術者レベル 24 レベル）
回数無制限：ゴースト・サウンド（DC15）、ハリューサナトリ・テレイン（DC19）、マイナー・イメージ（DC16）、ヴェイル、ヴェントリロキズム（DC16）
修得呪文（術者レベル 13 レベル）
6 レベル（4 回／日）：フォースフル・ハンド、ミスリード
5 レベル（7 回／日）：ドリーム、パーシステント・イメージ、ホールド・モンスター（DC20）
4 レベル（7 回／日）：ディメンジョン・ドア、エナヴェイション、ファイアー・シールド、ストーンスキン
3 レベル（7 回／日）：ディスペル・マジック、ディスプレイスメント、ヘイスト、ヴァンピリック・タッチ
2 レベル（7 回／日）：ダークネス、フォールス・ライフ、インヴィジビリティ、レジスト・エナジー、シャター
1 レベル（7 回／日）：アラーム、メイジ・アーマー、シールド、トゥルー・ストライク、アンシーン・サーヴァント
0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク、ブリード（DC15）、ディテクト・マジック、ライト、メイジ・ハンド、メンディング、メッセージ、リード・マジック、レジスタンス
一般データ
【筋】35、**【敏】**8、**【耐】**25、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 40；**CMD** 49（対足払い 53）
特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《呪文音声省略》、《呪文高速化》、《呪文持続時間延長》、《戦闘発動》、《手ひどい一打》、《武器熟練》（噛みつき）、《複数回攻撃》、《防御崩し》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 32、〈隠密〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 32、〈生存〉＋ 32、〈知覚〉＋ 32、〈知識：神秘学〉＋ 32、〈知識：地域〉＋ 32、〈知識：地理〉＋ 32、〈知識：歴史〉＋ 32、〈はったり〉＋ 32、〈飛行〉＋ 10
言語 風界語、共通語、竜語、巨人語、火界語、地獄語
その他の特殊能力 音真似

ブルー・ドラゴンは有能な陰謀家であり、度を過ぎるほど几帳面である。戦闘に際しては、ブルー・ドラゴンは可能ならば敵を奇襲することを好み、劣勢になると躊躇わずに撤退する。彼らは自身が操っているものの近くにねぐらを構えることを好み、時には町の領域内にさえ住んでいる。

クロマティック・ドラゴン：ホワイト・ドラゴン Chromatic Dragon, White

このドラゴンの鱗は霜のように白い。その頭には細い角が何本か王冠のように生えており、その間に薄い膜が張っている。

ホワイト・ドラゴン White Dragon

CE ／竜（冷気）

基本データ

脅威度 2；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 3d12

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、水泳 60 フィート

外皮 ＋ 2；ブレス攻撃 円錐形、2d4［冷気］

【筋】11、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**6、**【判】**9、**【魅】**6

生態

出現環境 寒冷／山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

猛吹雪（超常）エインシャント・ホワイト・ドラゴンは、1 回の標準アクションとして、自らのブレスを、周囲の地域に猛吹雪を作り出すために使用することができる。これは、1 分の間、ドラゴンを中心とした半径 50 フィートの範囲内に大雪を降らせることができる。この雪は移動の妨げになり（大雪に覆われたマス目に入る場合、1 マスあたり 4 マス分の移動がかかる）、て霧と同様に視界を制限する。

［冷気］のオーラ（超常）アダルト・ホワイト・ドラゴンは［冷気］のオーラを放つ。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける。オールド・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。エインシャント・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。

氷結の霧（擬呪）オールド・ホワイト・ドラゴンはこの能力を 1 日 3 回使用できる。これは アシッド・フォッグ 呪文に似ているが、［酸］ダメージではなく［冷気］ダメージを与える。また、霧が接触した表面をつるつるした氷で覆ってしまい、グリース 呪文と同じ効果を作り出す。ホワイト・ドラゴンは氷上歩行能力を持つため、このグリースの効果に完全耐性を持つ。この能力は 6 レベル呪文相当である。

氷の形成（超常）ヤング・ホワイト・ドラゴンは回数無制限で氷と雪の形を変えることができる。この能力は ストーン・シェイプ と同様に機能するが、目標は石ではなく氷と雪である。この効果に関するホワイト・ドラゴンの術者レベルはそのヒット・ダイスの数に等しい。

氷の墓標（擬呪）グレート・ワーム・ホワイト・ドラゴンは、1 回の標準アクションとして、1 体のクリーチャーを氷の中に沈めることができる。これは インプリズンメント と同様に機能するが、目標が氷に表面に接触していなければならない。ホワイト・ドラゴンはこの能力を 1 日 1 回使用できる（術者レベルはドラゴンのヒット・ダイス数に等しい）。この能力によって閉じ込められた目標は、フリーダム呪文を使用するか、物理的に氷を砕く（硬度 0、360 ヒット・ポイント）ことによって脱出できる。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

氷上歩行（変則）この能力は スパイダー・クライム 呪文と同様に機能するが、ドラゴンが登攀する表面は氷に覆われていなければならない。ドラゴンは凍っている表面をペナルティ無しで移動することができ、氷の上で疾走や突撃をしても〈軽業〉判定の必要はない。

雪の見通し（変則）ヴェリー・ヤング・ホワイト・ドラゴンは雪が降っている状況においても完全に見通せるようになる。ホワイト・ドラゴンは雪が降っている際にも〈知覚〉判定に何らペナルティを被らない。

擬似呪文能力（擬呪）ホワイト・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ジュヴナイルー フォッグ・クラウド；ヤング・アダルトー ガスト・オヴ・ウィンド；エインシャントー ウォール・オヴ・アイス；グレート・ワームー コントロール・ウェザー 。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	氷上歩行、（冷気）の副種別	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	雪の見通し	—
ヤング（子供）	氷の形成	—
ジュヴナイル（少年）	フォッグ・クラウド	—
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗、ガスト・オヴ・ウィンド	—
アダルト（成年）	［冷気］のオーラ、畏怖すべき存在	1 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	3 レベル
オールド（老齢）	氷結の霧	5 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	7 レベル
エインシャント（太古）	猛吹雪、ウォール・オヴ・アイス	9 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	11 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	氷の墓標、コントロール・ウェザー	13 レベル

ヤング・ホワイト・ドラゴン 脅威度 6 Young White Dragon

経験点 2,400

CE ／中型サイズの竜（冷気）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 竜の超感覚、雪の見通し；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 20、接触 12、立ちすくみ 18（＋ 2【敏】、＋ 8 外皮）

hp 66（7d12 ＋ 21）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5

完全耐性［冷気］、麻痺、睡眠

弱点［火］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 150 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 11（1d8 ＋ 6）、爪（× 2）＋ 11（1d6 ＋ 4）、翼（× 2）＋ 6（1d4 ＋ 2）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（30 フィートの円錐形、DC16、6d4［冷気］）

一般データ

【筋】19、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 23（対足払い 27）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉＋ 12、〈水泳〉＋ 22、〈知覚〉＋ 12、〈飛行〉＋ 12

言語 竜語

その他の特殊能力 氷上歩行、氷の形成

アダルト・ホワイト・ドラゴン 脅威度 10 Adult White Dragon

経験点 9,600

CE ／大型サイズの竜（冷気）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 竜の超感覚、雪の見通し；〈知覚〉＋ 22

オーラ［冷気］（5 フィート、1d6［冷気］ダメージ）、畏怖すべき存在（180 フィート、DC17）

防御

AC 27、接触 10、立ちすくみ 26（＋ 1【敏】、＋ 17 外皮、－ 1 サイズ）

hp 149（13d12 ＋ 65）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 10

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［冷気］、麻痺、睡眠；**SR** 21

弱点［火］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 20（2d6 ＋ 10 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 19（1d8 ＋ 7）、翼（× 2）＋ 14（1d6 ＋ 3）、尾の打撃＋ 14（1d8 ＋ 10）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィートの円錐形、DC21、12d4［冷気］）

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル）

回数無制限：フォッグ・クラウド、ガスト・オヴ・ウィンド

修得呪文（術者レベル 1 レベル）
1 レベル（4 回／日）：シールド、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、レイ・オヴ・フロスト、メンディング
一般データ
【筋】25、**【敏】**12、**【耐】**21、**【知】**12、**【判】**15、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 21；**CMD** 32（対足払い 36）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《渾身の一打》、《武器熟練》（噛みつき）
技能〈威圧〉＋ 17、〈隠密〉＋ 13、〈呪文学〉＋ 17、〈水泳〉＋ 31、〈知覚〉＋ 22、〈知識：神秘学〉＋ 17、〈飛行〉＋ 11
言語 共通語、竜語
その他の特殊能力 氷上歩行、氷の形成

エインシャント・ホワイト・ドラゴン 脅威度 15 Ancient White Dragon

経験点 51,200
CE ／超大型サイズの竜（冷気）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 竜の超感覚、雪の見通し；〈知覚〉＋ 32
オーラ［冷気］（10 フィート、2d6［冷気］ダメージ）、畏怖すべき存在（300 フィート、DC23）
防御
AC 37、接触 8、立ちすくみ 37（＋ 29 外皮、－ 2 サイズ）
hp 283（21d12 ＋ 147）
頑健 ＋ 19、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 16
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［冷気］、麻痺、睡眠；**SR** 26
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＋ 31（2d8 ＋ 16 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 30（2d6 ＋ 11）、翼（× 2）＋ 25（1d8 ＋ 5）、尾の打撃＋ 25（2d6 ＋ 16）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃 猛吹雪、ブレス攻撃（50 フィートの円錐形、DC27、20d4［冷気］）、押し潰し、氷結の霧（3 回／日、DC19）
擬似呪文能力（術者レベル 21 レベル）
回数無制限：フォッグ・クラウド、ガスト・オヴ・ウィンド、ウォール・オヴ・アイス（DC17）
修得呪文（術者レベル 9 レベル）
4 レベル（4 回／日）：チャーム・モンスター（DC17）、ディメンジョン・ドア
3 レベル（7 回／日）：ディスペル・マジック、ディスプレイスメント、ライトニング・ボルト（DC16）
2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ、フォッグ・クラウド、レジスト・エナジー、シー・インヴィジビリティ
1 レベル（7 回／日）：アラーム、グリース（DC14）、マジック・**オーラ**、シールド、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ゴースト・サウンド、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、レイ・オヴ・フロスト、メンディング、メイジ・ハンド、メッセージ
一般データ
【筋】33、**【敏】**10、**【耐】**25、**【知】**16、**【判】**19、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 21；**CMB** ＋ 34；**CMD** 44（対足払い 48）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《武器熟練》（噛みつき）、《武器破壊強化》
技能〈威圧〉＋ 27、〈隠密〉＋ 16、〈呪文学〉＋ 27、〈真意看破〉＋ 32、〈水泳〉＋ 43、〈知覚〉＋ 32、〈知識：神秘学〉＋ 27、〈知識：歴史〉＋ 27、〈飛行〉＋ 16
言語 共通語、竜語
その他の特殊能力 氷上歩行、氷の形成

クロマティック・ドラゴンの中で最も弱く最も野蛮なものだとほとんどの者に思われているが、ホワイト・ドラゴンは狡猾さの欠如を完璧なまでの凶暴性で補っている。ホワイト・ドラゴンは人里はなれた凍てつく山頂や、極地の低地に住んでおり、氷と雪で一杯になったきらきら光る洞窟を住処にする。完全に凍った食物を好む。

クロマティック・ドラゴン：レッド・ドラゴン Chromatic Dragon, Red

この力強い竜の頭部には、残虐そうな角が王冠のように生えている。その長い身体は溶岩の色をした分厚い鱗で覆われている。

レッド・ドラゴン Red Dragon

CE ／竜（火）

基本データ

脅威度 6；サイズ 小型；ヒット・ダイス 7d12

移動速度 40 フィート

外皮 ＋ 6；ブレス攻撃 円錐形、2d10［火］

【筋】17、**【敏】**14、**【耐】**15、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**10

生態

出現環境 暑熱／山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

［火］のオーラ（超常）アダルト・レッド・ドラゴンは激しい熱のオーラで包まれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。オールド・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。エインシャント・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。

火葬（超常）グレート・ワーム・レッド・ドラゴンは、火のブレスでクリーチャーを火葬にすることができる。そのブレス攻撃によってヒット・ポイントを 0 未満にされたクリーチャーは、頑健セーヴ（DC はブレス攻撃のそれを用いる）を行わなければならない。失敗した場合、クリーチャーは灰になってしまう。この方法で破壊されたクリーチャーは、トゥルー・リザレクションや類似の魔法によらなければ生き返ることはできない。

炎の制御（超常）年齢段階がオールド以上のレッド・ドラゴンは、1 回の標準アクションとして、年齢段階ごとに 10 フィート以内にあるいかなる［火］の呪文でも操作することができる。この能力により、効果範囲内にあるいかなる［火］の効果も、まるで術者であるかのように移動させることができる。また、この能力により、動かせない［火］の効果の場所を変更することができる。但し、新しい場所はその呪文が本来発現しうる範囲内でなければならない。そしてこの能力を使用することによって、1 ラウンドの間、制御できる範囲にいかなる［火］の呪文が新しく使用されても、まるで術者であるかのようにそれを操作することができる。呪文をキャンセルすることも含めて、術者に可能な全ての決定を行うことができる。

溶岩（超常）年齢段階がエインシャント以上のレッド・ドラゴンは、ブレス攻撃によって、100 フィート以内にある年齢段階ごとに半径 5 フィートの効果範囲の岩を溶かすことができる。この効果範囲内は深さ 1 フィートの溶岩になる。溶岩に接触したあらゆるクリーチャーは、最初のラウンドは 20d6 ポイント、次のラウンドは 10d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。それ以降は溶岩は冷えて固まってしまう。壁や天井にこの能力を使用した場合は、［火］ダメージを与える雪崩として扱う。

煙の見通し（変則）ヴェリー・ヤング・レッド・ドラゴンは煙に包まれている状況（ パイロテクニクス で作られたもののような）においても完全に見通すことができる。

擬似呪文能力（擬呪）レッド・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヤングー ディテクト・マジック；ジュヴナイルー パイロテクニクス；アダルトー サジェスチョン；オールドー ウォール・オヴ・ファイアー；エインシャントー ファインド・ザ・パス；グレート・ワームー ディサーン・ロケーション。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	（火）の副種別	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	煙の見通し	—
ヤング（子供）	ディテクト・マジック	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、パイロテクニクス	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	［火］のオーラ、サジェスチョン	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	9 レベル
オールド（老齢）	炎の制御、ウォール・オヴ・ファイアー	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	溶岩、ファインド・ザ・パス	15 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	火葬、ディサーン・ロケーション	19 レベル

ヤング・レッド・ドラゴン 脅威度 10 Young Red Dragon

経験点 9,600

CE ／大型サイズの竜（火）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 竜の超感覚、煙の見通し；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 21（＋ 1 **【敏】**、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）

hp 115（11d12 ＋ 44）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 10

完全耐性［火］、麻痺、睡眠

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＋ 17（2d6 ＋ 10）、爪（× 2）＋ 17（1d8 ＋ 7）、翼（× 2）＋ 12（1d6 ＋ 3）、尾の打撃＋ 12（1d8 ＋ 10）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィートの円錐形、DC19、6d10［火］）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル）

回数無制限：ディテクト・マジック

修得呪文（術者レベル 1 レベル）

1 レベル（3 回／日）：シールド、トゥルー・ストライク

0 レベル（回数無制限）：メイジ・ハンド、メッセージ、プレスティディジテイション、リード・マジック

一般データ

【筋】25、**【敏】**12、**【耐】**19、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 19；**CMD** 30（対足払い 34）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》

技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 11、〈鑑定〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 15、〈知覚〉＋ 15、〈はったり〉＋ 15、〈飛行〉＋ 9

言語 共通語、竜語

アダルト・レッド・ドラゴン 脅威度 14 Adult Red Dragon

経験点 38,400

CE ／超大型サイズの竜（火）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 竜の超感覚、煙の見通し；〈知覚〉＋ 23

オーラ［火］（5 フィート、1d6［火］）、畏怖すべき存在（180 フィート、DC21）

防御

AC 29、接触 8、立ちすくみ 29（＋ 21 外皮、－ 2 サイズ）

hp 212（17d12 ＋ 102）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 15

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 25

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＋ 25（2d8 ＋ 15）、爪（× 2）＋ 25（2d6 ＋ 10）、翼（× 2）＋ 23（1d8 ＋ 5）、尾の打撃＋ 23（2d6 ＋ 15）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィートの円錐形、DC24、12d10［火］）、押し潰し
擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル）
回数無制限：ディテクト・マジック 、パイロテクニクス（DC15）、サジェスチョン（DC16）
修得呪文（術者レベル 7 レベル）
3 レベル（5 回／日）：ディスペル・マジック 、ヘイスト
2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ 、レジスト・エナジー 、シー・インヴィジビリティ
1 レベル（7 回／日）：アラーム、グリース（DC14）、マジック・ミサイル 、シールド 、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク 、ライト 、メイジ・ハンド 、メンディング 、メッセージ 、プレスティディジテイション 、リード・マジック
一般データ
【筋】31、**【敏】**10、**【耐】**23、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 29；**CMD** 39（対足払い 43）
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉＋ 23、〈隠密〉＋ 12、〈鑑定〉＋ 23、〈呪文学〉＋ 23、〈真意看破〉＋ 23、〈知覚〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 23、〈はったり〉＋ 23、〈飛行〉＋ 12
言語 共通語、竜語、ドワーフ語、オーク語

エインシャント・レッド・ドラゴン 脅威度 19 Ancient Red Dragon

経験点 204,800
CE ／巨大サイズの竜（火）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 竜の超感覚、煙の見通し；〈知覚〉＋ 33
オーラ［火］、畏怖すべき存在（300 フィート、DC27）
防御
AC 38、接触 5、立ちすくみ 38（－ 1 **【敏】**、＋ 33 外皮、－ 4 サイズ）
hp 362（25d12 ＋ 200）
頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 21
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 30
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）
近接 噛みつき＋ 35（4d6 ＋ 21 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 35（2d8 ＋ 14）、翼（× 2）＋ 33（2d6 ＋ 7）、尾の打撃＋ 33（2d8 ＋ 21）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィートの円錐形、DC30、20d10［火］）、押し潰し、炎の制御、溶岩、尾による一掃
擬似呪文能力（術者レベル 25 レベル）
回数無制限：ディテクト・マジック 、ファインド・ザ・パス 、パイロテクニクス（DC17）、サジェスチョン（DC18）、ウォール・オヴ・ファイアー
修得呪文（術者レベル 15 レベル）
7 レベル（4 回／日）：リミテッド・ウィッシュ 、スペル・ターニング
6 レベル（6 回／日）：アンティマジック・フィールド 、コンティンジェンシイ 、グレーター・ディスペル・マジック
5 レベル（7 回／日）：ポリモーフ 、テレキネシス（DC20）、テレポート 、ウォール・オヴ・フォース
4 レベル（7 回／日）：フィアー（DC19）、ファイアー・シールド 、グレーター・インヴィジビリティ 、ストーンスキン
3 レベル（7 回／日）：ディスペル・マジック 、ディスプレイスメント 、ヘイスト 、タンズ
2 レベル（7 回／日）：オルター・セルフ 、ディテクト・ソウツ 、ミスディレクション 、レジスト・エナジー 、シー・インヴィジビリティ
1 レベル（8 回／日）：アラーム 、グリース（DC16）、マジック・ミサイル 、シールド 、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク 、ブリード 、ライト 、メイジ・ハンド 、メンディング 、メッセージ 、オープン／クローズ 、プレスティディジテイション 、リード・マジック
一般データ
【筋】39、**【敏】**8、**【耐】**27、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 25；**CMB** ＋ 43；**CMD** 52（対足払い 56）
特技《朦朧化クリティカル》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《呪文高速化》、《上級渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉＋ 33、〈隠密〉＋ 15、〈鑑定〉＋ 33、〈交渉〉＋ 33、〈呪文学〉＋ 33、〈真意看破〉＋ 33、〈知覚〉＋ 33、〈知識：神秘学〉＋ 33、〈知識：歴史〉＋ 33、〈はったり〉＋ 33、〈飛行〉＋ 11
言語 奈落語、共通語、竜語、ドワーフ語、巨人語、オーク語

強大なるレッド・ドラゴンよりも残虐で恐ろしいクリーチャーはほとんどいない。クロマティック・ドラゴンの王であるこの恐ろしい獣は、その影が落ちる土地に破滅と死をもたらす。

メタリック・ドラゴン：カッパー・ドラゴン Metallic Dragon, Copper

明るく輝く銅色の鱗が、この長い翼を持つドラゴンの、角を戴く頭部から隆起のある尾まで走っている。

カッパー・ドラゴン Copper Dragon

CG ／竜（地）

基本データ

脅威度 4；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 5d12

移動速度 40 フィート

外皮 ＋ 4；ブレス攻撃 直線状、2d6［酸］

【筋】11、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**12

生態

出現環境 暑熱／丘陵

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

石登り（変則）カッパー・ドラゴンは石の表面を スパイダー・クライム 呪文を使っているかのように登攀することができる。

アブないジョーク（擬呪）1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、グレート・ワーム・カッパー・ドラゴンは死に至る冗談を飛ばすことができる。これは 1 体の目標に効果をあらわし、パワー・ワード・キル と同様に機能する。これは言語に依存する［音波］効果である。

大受け（擬呪）1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、エインシャント・カッパー・ドラゴンはファンタジックなジョークを飛ばすことができる。年齢段階ごとに 10 フィート以内にいる全てのクリーチャーは意志セーヴを行わなければならず、失敗すると年齢段階ごとに 1 ラウンドの間、ヒディアス・ラフター の効果を受けているかのように大笑いしてしまう。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。これは 6 レベル呪文相当である。

減速化のオーラ（超常）年齢段階がオールド以上のカッパー・ドラゴンは減速化のオーラに包まれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間減速状態になる。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。グレート・ワーム・カッパー・ドラゴンになると、目標はセーヴを失敗した場合 1d4 ラウンドの間減速状態になる。このセーヴの DC はドラゴンのブレス攻撃のものに等しい。カッパー・ドラゴンは 1 回のフリー・アクションとして回数無制限で、このオーラを無効化したり再起動したりできる。

減速化のブレス（超常）直線状の［酸］の代わりに、カッパー・ドラゴンは円錐形の減速ガスのブレスを吐くことができる。この円錐形の範囲内にいる者は頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は（1d6 ＋ドラゴンの年齢段階ごとに 1）ラウンドの間（ スロー 呪文と同様に）減速状態になる。

擬似呪文能力（擬呪）カッパー・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤング－ グリース；ジュヴナイル－ ヒディアス・ラフター；アダルト－ ストーン・シェイプ；オールド－ トランスミュート・ロック・トゥ・マッド／マッド・トゥ・ロック；エインシャント－ ウォール・オヴ・ストーン；グレート・ワーム－ ムーヴ・アース 。

罠の達人（変則）年齢段階がジュヴナイル以上のカッパー・ドラゴンは、〈製作：罠〉判定と罠を探すための〈知覚〉判定に年齢段階ごとに＋ 1 のボーナスを得る。マチュア・アダルトになると、ローグのクラス特徴の罠探しを有しているかのように、〈装置解除〉で魔法の罠を解除することができるようになる。

直感回避（変則）年齢段階がヤング以上のカッパー・ドラゴンは常に奇襲を警戒している。決して立ちすくみ状態にならない。これは同名のローグの特殊能力と同様に機能する。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	［酸］に対する完全耐性、石登り、減速化のブレス	―
ヴェリー・ヤング（幼児）	グリース	―
ヤング（子供）	直感回避	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	罠の達人、ヒディアス・ラフター	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	畏怖すべき存在、ストーン・シェイプ	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	9 レベル
オールド（老年）	減速化のオーラ、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	大受け、ウォール・オヴ・ストーン	15 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	アブないジョーク、ムーヴ・アース	19 レベル

ヤング・カッパー・ドラゴン 脅威度 8 Young Copper Dragon

経験点 4,800

CG ／中型サイズの竜（地）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚**〈知覚〉＋ 14

防御

AC 22、接触 12、立ちすくみ 20（＋ 2【敏】、＋ 10 外皮）

hp 85（9d12 ＋ 27）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8

防御的能力 直感回避；**完全耐性**［酸］, 麻痺 , 睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 150 フィート（標準）；石登り

近接 噛みつき＋ 13（1d8 ＋ 6 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 13（1d6 ＋ 4）、翼（× 2）＋ 8（1d4 ＋ 2）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィートの直線状、DC17、6d6［酸］）、減速化のブレス（30 フィートの円錐形、DC17、1d6 ＋ 3 ラウンド減速状態）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）

回数無制限：グリース（DC13）

修得呪文（術者レベル 1 レベル）

1 レベル（4 回／日）：アラーム 、サイレント・イメージ（DC13）

0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、ゴースト・サウンド（DC12）、ライト 、メッセージ

一般データ

【筋】19、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 13；**CMD** 25（対足払い 29）

特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《攻防一体》、《強打》

技能〈隠密〉＋ 14、〈芸能：お笑い〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 14、〈製作：罠つくり〉＋ 14、〈知覚〉＋ 14、〈はったり〉＋ 14、〈飛行〉＋ 14、〈魔法装置使用〉＋ 14

言語 共通語、竜語、ノーム語

アダルト・カッパー・ドラゴン 脅威度 12 Adult Copper Dragon

経験点：19,200

CG ／大型サイズの竜（地）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚**〈知覚〉＋ 22

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC21）

防御

AC 29、接触 10、立ちすくみ 28（＋ 1【敏】、＋ 19 外皮、－ 1 サイズ）

hp 172（15d12 ＋ 75）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 13

防御的能力 直感回避；**DR** 5 ／魔法；**完全耐性**［酸］, 麻痺 , 睡眠；**SR** 23

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）；石登り

近接 噛みつき＋ 21（2d6 ＋ 10 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 21（1d8 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）、翼（× 2）＋ 16（1d6 ＋ 3）、尾＋ 16（1d8 ＋ 10）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（80 フィートの直線状、DC22、12d6［酸］）、減速化のブレス
擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル）
回数無制限：グリース（DC15）、ヒディアス・ラフター（DC16）、ストーン・シェイプ
修得呪文（術者レベル 7 レベル）
3 レベル（5 ／日）：ディスペル・マジック、メジャー・イメージ（DC17）
2 レベル（7 回／日）：グリッターダスト（DC16）、インヴィジビリティ、ファントム・トラップ
1 レベル（7 回／日）：アラーム、アイデンティファイ、マジック・ミサイル、シールド、サイレント・イメージ（DC15）
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド（DC14）、ライト、メッセージ、オープン／クローズ、プレスティディジテイション、リード・マジック
一般データ
【筋】25、**【敏】**12、**【耐】**21、**【知】**18、**【判】**19、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 23；**CMD** 34（対足払い 38）
特技《クリティカル強化》（噛みつき、爪）、《攻防一体》、《上級足払い》、《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》
技能〈隠密〉＋ 15、〈芸能：お笑い〉＋ 19、〈交渉〉＋ 22、〈呪文学〉＋ 22、〈真意看破〉＋ 22、〈製作：罠つくり〉＋ 28、〈知覚〉＋ 22、〈はったり〉＋ 22、〈飛行〉＋ 13、〈魔法装置使用〉＋ 22
言語 共通語、竜語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語
その他の特殊能力 罠の達人

エインシャント・カッパー・ドラゴン 脅威度 17 Ancient Copper Dragon

経験点 102,400
CG ／超大型サイズの竜（地）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 32
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC27）、減速化
防御
AC 39、接触 8、立ちすくみ 39（＋ 31 外皮、－ 2 サイズ）
hp 310（23d12 ＋ 161）
頑健 ＋ 20、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 19
防御的能力 直感回避；**DR** 15 ／魔法；**完全耐性**［酸］, 麻痺 , 睡眠；**SR** 28
攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）；石登り
近接 噛みつき＋ 32（2d8 ＋ 16 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 32（2d6 ＋ 11 ／ 19 ～ 20）、翼（× 2）＋ 27（1d8 ＋ 5）、尾の打撃＋ 27（2d6 ＋ 16）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（100 フィートの直線状、DC28、20d6［酸］）、押し潰し、大受け、減速化のブレス
擬似呪文能力（術者レベル 23 レベル）
回数無制限：グリース（DC17）、ヒディアス・ラフター（DC18）、ストーン・シェイプ、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド、ウォール・オヴ・ストーン
' 修得呪文 "（術者レベル 15 レベル）
7 レベル（4 回／日）：リヴァース・グラヴィティ、テレポート・オブジェクト（DC23）
6 レベル（7 回／日）：アンティマジック・フィールド、ミスリード、プログラムド・イメージ（DC23）
5 レベル（7 回／日）：マインド・フォッグ（DC21）、ポリモーフ、センディング、テレポート
4 レベル（7 回／日）：コンフュージョン、レインボー・パターン、ストーン・シェイプ、ストーンスキン
3 レベル（7 回／日）：ディスペル・マジック、ヘイスト、サジェスチョン（DC19）、タンズ
2 レベル（7 回／日）：グリッターダスト（DC18）、インヴィジビリティ、ファントム・トラップ、パイロテクニクス、シー・インヴィジビリティ
1 レベル（8 回／日）：エクスペディシャス・リトリート、マジック・**オーラ**、オブスキュアリング・ミスト、シールド、サイレント・イメージ（DC18）
0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド（DC17）、ライト、メイジ・ハンド、メッセージ、オープン／クローズ、プレスティディジテイション、リード・マジック
一般データ
【筋】33、**【敏】**10、**【耐】**25、**【知】**22、**【判】**23、**【魅】**22
基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 36；**CMD** 46（対足払い 50）
特技《強打》、《クリティカル強化》（噛みつき、爪）、《攻防一体》、《渾身の一打》、《呪文高速化》、《呪文熟練》（幻術）、《上級足払い》、《武器落とし強化》、《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《渾身の一打強化》
技能〈隠密〉＋ 18、〈芸能：お笑い〉＋ 29、〈交渉〉＋ 32、〈呪文学〉＋ 32、〈真意看破〉＋ 32、〈製作：罠つくり〉＋ 42、〈知覚〉＋ 32、〈知識：地理〉＋ 32、〈知識：歴史〉＋ 32、〈はったり〉＋ 32、〈飛行〉＋ 18、〈魔法装置使用〉＋ 32
言語 共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、巨人語、ノーム語、ハーフリング語
その他の特殊能力 罠の達人

この気まぐれなドラゴンは、ほとんどの時間を戦いに費やし、敵を悩ませたりイラつかせたりしようとする。

メタリック・ドラゴン：ゴールド・ドラゴン Metallic Dragon, Gold

この偉大なるドラゴンの身体を黄金の鱗が覆っている。賢明で透徹した目の上に、堂々たる角質のトサカが後方に弧を描いている。

ゴールド・ドラゴン Gold Dragon

LG ／竜（火）

基本データ

脅威度 7；サイズ 小型；ヒット・ダイス 8d12

移動速度 60 フィート、水泳 60 フィート

外皮 ＋ 7；ブレス攻撃 円錐形、2d10［火］

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

生態

出現環境 暑熱／平地

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身（超常）年齢段階がヴェリー・ヤング以上のゴールド・ドラゴンは 1 日に 3 回、1 回の標準アクションで、ポリモーフ を使用しているかのようにいかなる動物や人型生物の姿も取ることができる。

宝石感知（擬呪）年齢段階がヤング以上のゴールド・ドラゴンは、1 日 3 回宝石を感知することができる。これは ロケート・オブジェクト と同様に機能するが、宝石の位置を知るためだけに使用できる。

神性の助力（擬呪）1 週間に 1 回、グレート・ワーム・ゴールド・ドラゴンは神聖な諸力に助力を求めることができる。これは ミラクル と同様に機能する。

高速飛行（変則）年齢段階がヤング以上のゴールド・ドラゴンは、飛行速度を決定する際にサイズ分類が 1 段階大きいものとして扱う。

［火］のオーラ（超常）年齢段階がオールド以上のゴールド・ドラゴンは［火］のオーラで包まれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。グレート・ワーム・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。ゴールド・ドラゴンは 1 回のフリー・アクションとして、このオーラを無効化したり再起動したりできる。

幸運（擬呪）1 日に 1 回、年齢段階がアダルト以上のゴールド・ドラゴンは、1 個の宝石（通常はそのドラゴンの外皮に埋もれている者）に接触し、幸運をもたらす魔力を授けることができる。ドラゴンがその宝石を運搬している間、ドラゴン自身と半径（10 フィート×そのドラゴンの年齢段階）以内にいる全ての善属性のクリーチャーは、全てのセーヴィング・スローに＋ 1 の幸運ボーナスを得る。ドラゴンがこの宝石を他のクリーチャーに与えた場合、このボーナスを得られるのはその着用者だけである。この効果は（1d3 ＋ドラゴンの年齢段階ごとに 3）時間の間持続する。この能力は 2 レベル呪文相当である。

擬似呪文能力（擬呪）ゴールド・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。これらの効果の術者レベルはそのヒット・ダイス数に等しい。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤングー ディテクト・イーヴル；ジュヴナイルー ブレス；アダルトー デイライト；オールドー ギアス／クエスト；エインシャントー サンバースト；グレート・ワームー フォアサイト

弱体化のブレス（超常）円錐形の［火］の代わりに、ゴールド・ドラゴンは円錐形の弱体化ガスを吐くことができる。円錐形の範囲内にいるクリーチャーは頑健セーヴに成功しなければならず、失敗すると、ドラゴンの年齢段階ごとに 1 ポイントの【筋力】ダメージを受ける（意志セーヴに成功すればダメージを半減できる）。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	（火）の副種別、弱体化のブレス	―
ヴェリー・ヤング（幼児）	変身、ディテクト・イーヴル	―
ヤング（子供）	高速飛行、宝石感知	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	ブレス	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	畏怖すべき存在、幸運、デイライト	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	9 レベル
オールド（老年）	［火］のオーラ、ギアス／クエスト	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	サンバースト	15 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	神性の助力、フォアサイト	19 レベル

* ゴールド・ドラゴンはクレリック呪文を秘術呪文として発動できる。

ヤング・ゴールド・ドラゴン 脅威度 11 Young Gold Dragon

経験点 12,800

LG ／大型サイズの竜（火）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 22

防御

AC 23、接触 10、立ちすくみ 22（＋ 1【敏】、＋ 13 外皮、－ 1 サイズ）

hp 126（12d12 ＋ 48）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 13

完全耐性［火］、麻痺、睡眠；弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 18（2d6 ＋ 10）、爪（× 2）＋ 18（1d8 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）、翼（× 2）＋ 16（1d6 ＋ 3）、尾＋ 16（1d8 ＋ 10）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィートの円錐形、DC20、6d10［火］）、弱体化のブレス

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

回数無制限：ディテクト・イーヴル

修得呪文（術者レベル 1 レベル）

1 レベル（4 回／日）：メイジ・アーマー 、シールド

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

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 20；**CMD** 31（対足払い 35）

特技《鋭敏感覚》、《強打》、《クリティカル強化》（爪）、《渾身の一打》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》

技能〈交渉〉＋ 18、〈呪文学〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 22、〈水泳〉＋ 30、〈知覚〉＋ 22、〈知識：宗教〉＋ 18、〈知識：地域〉＋ 18、〈治療〉＋ 18、〈飛行〉＋ 10

言語 共通語、竜語、エルフ語、ハーフリング語

その他の特殊能力 変身、宝石感知、高速飛行

アダルト・ゴールド・ドラゴン 脅威度 15 Adult Gold Dragon

経験点 51,200

LG ／超大型サイズの竜（火）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 30

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC24）

防御

AC 30、接触 8、立ちすくみ 30（＋ 22 外皮、－ 2 サイズ）

hp 225（18d12 ＋ 108）

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 18

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 26

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 250 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 26（2d8 ＋ 15 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 26（2d6 ＋ 10

／19～20)、翼（×2）＋24（1d8＋5)、尾＋24（2d6＋15）
接敵面 15フィート；**間合い** 10フィート（噛みつきは15フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（50フィートの円錐形、DC25、12d10［火］)、押し潰し、弱体化のブレス
擬似呪文能力（術者レベル18レベル）
回数無制限：ブレス、デイライト、ディテクト・イーヴル
修得呪文（術者レベル7レベル）
3レベル（5回／日)：ディスペル・マジック、プレイヤー
2レベル（7回／日)：エイド、キュア・モデレット・ウーンズ（DC17)、レジスト・エナジー
1レベル（7回／日)：アラーム、ディヴァイン・フェイヴァー、メイジ・アーマー、シールド、シールド・オヴ・フェイス
0レベル（回数無制限)：ディテクト・マジック、ライト、メンディング、ステイビライズ、加えて3個の他の呪文
一般データ
【筋】31、**【敏】**10、**【耐】**23、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃＋18；**CMB**＋30；**CMD** 40（対足払い44）
特技《鋭敏感覚》、《強打》、《クリティカル強化》（噛みつき、爪)、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《呪文持続時間延長》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》
技能〈交渉〉＋26、〈呪文学〉＋26、〈水泳〉＋39、〈知覚〉＋30、〈知識：貴族〉＋26、〈知識：宗教〉＋26、〈知識：神秘学〉＋26、〈知識：地域〉＋26、〈治療〉＋26、〈飛行〉＋13
言語 天上語、共通語、竜語、加えて3個の他の言語
その他の特殊能力 変身、宝石感知、高速飛行、幸運

エインシャント・ゴールド・ドラゴン 脅威度20 Ancient Gold Dragon

経験点 307,200
LG／巨大サイズの竜（火）
イニシアチブ－1；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋40
オーラ［火］、畏怖すべき存在（300フィート、DC30）
防御
AC 39、接触5、立ちすくみ39（－1**【敏】**、＋34外皮、－4サイズ）
hp 377（26d12＋208）
頑健＋23、**反応**＋14、**意志**＋24
DR 15／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 31
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 60フィート、飛行250フィート（劣悪)、水泳60フィート
近接 噛みつき＋36（4d6＋21／19～20)、爪（×2）＋36（2d8＋14／19～20)、翼（×2）＋34（2d6＋7／19～20)、尾＋34（2d8＋21／19～20）
接敵面 20フィート；**間合い** 15フィート（噛みつきは20フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60フィートの円錐形、DC31、20d10［火］)、押し潰し、尾による一掃、弱体化のブレス
擬似呪文能力（術者レベル26レベル）
回数無制限：ブレス、デイライト、ディテクト・イーヴル、ギアス／クエスト、サンバースト（DC25）
修得呪文（術者レベル15レベル）
7レベル（5回／日)：グレーター・テレポート、リザレクション
6レベル（7回／日)：アンティマジック・フィールド、グレーター・ディスペル・マジック、ヒール
5レベル（7回／日)：ディスペル・イーヴル、プレイン・シフト、テレポート、トゥルー・シーイング
4レベル（7回／日)：ディヴィネーション、レストレーション、スペル・イミュニティ、ストーンスキン
3レベル（7回／日)：ディスペル・マジック、ヘイスト、インヴィジビリティ・パージ、プレイヤー
2レベル（8回／日)：エイド、キュア・モデレット・ウーンズ、レッサー・レストレーション、レジスト・エナジー、サイレンス
1レベル（8回／日)：アラーム、ディヴァイン・フェイヴァー、メイジ・アーマー、シールド、シールド・オヴ・フェイス
0レベル（回数無制限)：ディテクト・マジック、ライト、メンディング、ステイビライズ、加えて6個の他の呪文
一般データ
【筋】39、**【敏】**8、**【耐】**27、**【知】**24、**【判】**25、**【魅】**24
基本攻撃＋26；**CMB**＋44；**CMD** 53（対足払い57）
特技《鋭敏感覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル強化：翼》、《クリティカル強化：尾》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《呪文高速化》、《呪文持続時間延長》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》、《よろめき化クリティカル》
技能〈交渉〉＋36、〈呪文学〉＋36、〈真意看破〉＋40、〈水泳〉＋51、〈知覚〉＋40、〈知識：貴族〉＋36、〈知識：次元界〉＋36、〈知識：宗教〉＋36、〈知識：神秘学〉＋36、〈知識：地域〉＋36、〈知識：歴史〉＋36、〈治療〉＋36、〈飛行〉＋13
言語 天上語、共通語、竜語、加えて5個の他の言語
その他の特殊能力 変身、宝石感知、高速飛行、幸運

ゴールド・ドラゴンは徳の頂点である。他のメタリック・ドラゴンは金色の従兄を神聖なる力の代理人にして竜種の模範として尊び、しばしば彼らに助言や助力を求める。

メタリック・ドラゴン：シルヴァー・ドラゴン Metallic Dragon, Silver

この背の高い優美なドラゴンの鱗は磨いた銀のようであり、その尾は羽毛が生えたようになっている。

シルヴァー・ドラゴン Silver Dragon

LG ／竜（冷気）

基本データ

脅威度 6；サイズ 小型；ヒット・ダイス 7d12

移動速度 40 フィート

外皮 ＋ 6；ブレス攻撃 円錐形、2d8［冷気］

【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**14

生態

出現環境 温暖／山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身（超常）シルヴァー・ドラゴンは 1 日に 3 回、ポリモーフ を使用しているかのようにいかなる動物や人型生物の姿も取ることができる。

雲歩き（超常）年齢段階がヴェリー・ヤング以上のシルヴァー・ドラゴンは雲や霧の上を硬い地面の上であるかのように踏みしめて移動することができる。

［冷気］のオーラ（超常）年齢段階がオールド以上のシルヴァー・ドラゴンは［冷気］のオーラで包まれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。グレート・ワーム・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。シルヴァー・ドラゴンは 1 回のフリー・アクションとして、回数無制限でこのオーラを無効化したり再起動したりできる。

霧の見通し（変則）年齢段階がジュヴナイル以上のシルヴァー・ドラゴンは霧や雲の中でも完全に見通すことができる

優雅なる飛行（変則）年齢段階がヤング以上のシルヴァー・ドラゴンの空中での機動性は、通常よりも 1 段階よいものとする。

麻痺のブレス（超常）［冷気］の円錐形の代わりに、シルヴァー・ドラゴンは円錐形の麻痺性ガスを吐くことができる。円錐形の範囲内にいる者は頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は（1d6 ＋ドラゴンの年齢段階ごとに 1）ラウンドの間麻痺状態になる。

鱗による反射（超常）年齢段階がエインシャント以上のシルヴァー・ドラゴンを目標とする呪文がシルヴァー・ドラゴンの呪文抵抗を貫通できなかった場合、反射される可能性がある。ドラゴンの呪文抵抗を貫通するための術者レベル判定が 5 以上の差で失敗した場合、呪文は反射される。失敗が 4 以下の場合は単に呪文が無効化されるだけである。その他の点ではこれは スペル・ターニング と同様に機能する。

擬似呪文能力（擬呪）シルヴァー・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤングー ディテクト・イーヴル；ジュヴナイルー フェザー・フォール；アダルトー フォッグ・クラウド；オールドー コントロール・ウィンズ；エインシャントー コントロール・ウェザー；グレート・ワームー リヴァース・グラヴィティ 。

真の勇気（変則）グレート・ワーム・シルヴァー・ドラゴンは苦痛や死のただ中でも戦うことができる。ヒット・ポイントが 0 未満になった場合でも、気絶状態にならず、自動的に容態は安定し、行動し続けることができる（よろめき状態にはなる）。死に至るようなダメージを受けたり、死をもたらす呪文の目標になった場合、1 ラウンドの間は生存し続け、通常通り行動できる（この最後のラウンドにはよろめき状態にならない）。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	変身、（冷気）の副種別、［酸］に対する完全耐性、麻痺のブレス	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	雲歩き、ディテクト・イーヴル	—
ヤング（子供）	優雅なる飛行	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	霧の見通し、フェザー・フォール	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	畏怖すべき存在、フォッグ・クラウド	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	9 レベル
オールド（老年）	［冷気］のオーラ、コントロール・ウィンズ	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	鱗による反射、コントロール・ウェザー	15 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	真の勇気、リヴァース・グラヴィティ	19 レベル

* シルバー・ドラゴンはクレリック呪文を秘術呪文として発動できる。

ヤング・シルヴァー・ドラゴン 脅威度 10 Young Silver Dragon

経験点 9,600

LG ／大型サイズの竜（冷気）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 17

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 21（＋ 1 **【敏】**、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）

hp 104（11d12 ＋ 33）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 12

完全耐性［酸］、［冷気］、麻痺、睡眠

弱点［火］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（標準）；雲歩き、優雅なる飛行

近接 噛みつき＋ 16（2d6 ＋ 7）、爪（× 2）＋ 15（1d8 ＋ 5）、翼（× 2）＋ 13（1d6 ＋ 2）、尾＋ 13（1d8 ＋ 7）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィートの円錐形、DC18、6d8［冷気］）、麻痺のブレス

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル）

回数無制限：ディテクト・イーヴル

修得呪文（術者レベル 1 レベル）

1 レベル（4 回／日）：アラーム 、トゥルー・ストライク

0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、ライト、メッセージ 、リード・マジック

一般データ

【筋】21、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 17；**CMD** 28（対足払い 32）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《鋼の**意志**》、《武器熟練》（噛みつき）、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈威圧〉＋ 17、〈軽業〉＋ 12、〈交渉〉＋ 17、〈呪文学〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 17、〈知覚〉＋ 17、〈知識：地域〉＋ 17、〈治療〉＋ 17、〈飛行〉＋ 13

言語 風界語、共通語、竜語、巨人語

その他の特殊能力 変身

アダルト・シルヴァー・ドラゴン 脅威度 14 Adult Silver Dragon

経験点 38,400

LG ／超大型サイズの竜（冷気）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 竜の超感覚、霧の見通し；〈知覚〉＋ 25

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC23）

防御

AC 29、接触 8、立ちすくみ 29（＋ 21 外皮、－ 2 サイズ）

hp 195（17d12 ＋ 85）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 17

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［酸］、［冷気］、麻痺、睡眠；**SR** 25

弱点［火］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（標準）；雲歩き、優雅なる飛行
近接 噛みつき＋ 24（2d8 ＋ 12）、爪（× 2）＋ 23（2d6 ＋ 8）、翼（× 2）＋ 21（1d8 ＋ 4）、尾の打撃＋ 21（2d6 ＋ 12）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィートの円錐形、DC23、12d8［冷気］）、押し潰し、麻痺のブレス
擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル）
回数無制限：ディテクト・イーヴル、フェザー・フォール、フォッグ・クラウド
修得呪文（術者レベル 7 レベル）
3 レベル（5 回／日）：ディスペル・マジック、ウィンド・ウォール
2 レベル（7 回／日）：オーギュリイ、キュア・モデレット・ウーンズ、ウェブ（DC17）
1 レベル（7 回／日）：アラーム、ブレス、ディヴァイン・フェイヴァー、シールド、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック、フレア、ライト、メッセージ、プレスティディジテイション、リード・マジック、ステイビライズ
一般データ
【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 27；**CMD** 37（対足払い 41）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《武器熟練》（噛みつき）、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 25、〈軽業〉＋ 17、〈交渉〉＋ 25、〈呪文学〉＋ 25、〈真意看破〉＋ 25、〈知覚〉＋ 25、〈知識：貴族〉＋ 25、〈知識：神秘学〉＋ 25、〈知識：地域〉＋ 25、〈治療〉＋ 25、〈飛行〉＋ 16
言語 風界語、共通語、竜語、ドワーフ語、巨人語、地界語
その他の特殊能力 変身

エインシャント・シルヴァー・ドラゴン 脅威度 19 Ancient Silver Dragon

経験点 204,800
LG ／巨大サイズの竜（冷気）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 竜の超感覚、霧の見通し；〈知覚〉＋ 35
オーラ［冷気］、畏怖すべき存在（300 フィート、DC29）
防御
AC 38、接触 5、立ちすくみ 38（－ 1 **【敏】**、＋ 33 外皮、－ 4 サイズ）
hp 337（25d12 ＋ 175）
頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 23
防御的能力 鱗による反射；**DR** 15 ／魔法；**完全耐性**［酸］、［冷気］、麻痺、睡眠；**SR** 30
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（貧弱）；雲歩き、優雅なる飛行
近接 噛みつき＋ 34（4d6 ＋ 18 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 33（2d8 ＋ 12）、翼（× 2）＋ 31（2d6 ＋ 6）、尾の打撃＋ 31（2d8 ＋ 18）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィートの円錐形、DC29、20d8［冷気］）、押し潰し、麻痺のブレス、尾による一掃
擬似呪文能力（術者レベル 25 レベル）
回数無制限：コントロール・ウェザー、コントロール・ウィンズ、ディテクト・イーヴル、フェザー・フォール、フォッグ・クラウド
修得呪文（術者レベル 15 レベル）
7 レベル（5 回／日）：ホーリィ・ワード（DC24）、リパルション（DC24）
6 レベル（7 回／日）：バニッシュメント（DC23）、グレーター・ディスペル・マジック、ヒール
5 レベル（7 回／日）：ブレイク・エンチャントメント、フレイム・ストライク（DC22）、プレイン・シフト、ウォール・オヴ・フォース
4 レベル（7 回／日）：ディメンジョン・ドア、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、レストレーション、ソリッド・フォッグ
3 レベル（7 回／日）：キュア・シリアス・ウーンズ、ディスペル・マジック、ホールド・パースン（DC20）、ウィンド・ウォール
2 レベル（8 回／日）：オーギュリイ、カーム・エモーションズ（DC19）、キュア・モデレット・ウーンズ、インヴィジビリティ、ウェブ
1 レベル（8 回／日）：ブレス、ディヴァイン・フェイヴァー、プロテクション・フロム・イーヴル、シールド、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック、フレア（DC17）、ライト、メッセージ、プレスティディジテイション、リード・マジック、ステイビライズ、レジスタンス、ヴァーチュー
一般データ
【筋】35、**【敏】**8、**【耐】**25、**【知】**24、**【判】**25、**【魅】**24
基本攻撃 ＋ 25；**CMB** ＋ 41；**CMD** 50（対足払い 54）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練》（〈飛行〉）、《強打》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《呪文高速化》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《武器熟練》（噛みつき）、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 35、〈軽業〉＋ 24、〈交渉〉＋ 35、〈呪文学〉＋ 35、〈真意看破〉＋ 35、〈知覚〉＋ 35、〈知識：貴族〉＋ 35、〈知識：次元界〉＋ 35、〈知識：神秘学〉＋ 35、〈知識：地域〉＋ 35、〈知識：歴史〉＋ 35、〈治療〉＋ 35、〈飛行〉＋ 21
言語 風界語、共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、ハーフリング語、巨人語、地界語
その他の特殊能力 変身

全てのドラゴンの中で、シルヴァー・ドラゴンが最も勇敢であり、弱きを助け、悪を挫き、名誉ある行動をとるという騎士道の掟を自らに課している。

メタリック・ドラゴン：ブラス・ドラゴン Metallic Dragon, Brass

このドラゴンの頭部からはトサカのような角が後方に向かって伸びており、長い首と蛇のような真鍮色の身体に続いている。

ブラス・ドラゴン Brass Dragon

CG ／竜（火）

基本データ

脅威度 3；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 4d12

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート

外皮 ＋ 3；ブレス攻撃 直線状、2d4［火］

【筋】11、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**10

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

砂漠の風（超常）年齢段階がジュヴナイル以上のブラス・ドラゴンは、砂漠の風を呼び起すことができる。これは ガスト・オヴ・ウィンド と同様に機能するが、その範囲内にいる全てのクリーチャーは頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間砂により盲目状態になる。この効果のセーヴ DC はドラゴンのブレス攻撃の DC に等しい。

［火］のオーラ（超常）年齢段階がオールド以上のブラス・ドラゴンは激しい熱のオーラで包まれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。グレート・ワーム・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。ブラス・ドラゴンは 1 回のフリー・アクションとして、回数無制限でこのオーラを無効化したり再起動したりできる。

砂漠鳴動（擬呪）年齢段階がヤング以上のブラス・ドラゴンは、遺跡を発掘したり宝物を隠すために、砂を動かすことができる。これは ムーヴ・アース と同様に機能するが、砂に対してのみ効果をあらわす。この効果の術者レベルにはドラゴンのヒット・ダイス数を用いる。これは 5 レベル呪文相当である。

砂塵嵐（超常）年齢段階がエインシャント以上のブラス・ドラゴンは、1 日 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして強力な砂塵嵐を作り出すことができる。この嵐は半径 1 マイルで、ドラゴンの年齢段階ごとに 1 ラウンド持続する。これは " 暴風 " レベルの風を伴うこと以外は砂塵嵐（Pathfinder RPG Core Rulebook 431 ）と同様に機能する。

睡眠のブレス（超常）直線の［火］の代わりに、ブラス・ドラゴンは円錐形の催眠ガスを吐くことができる。円錐形の範囲内にいるクリーチャーは意志セーヴに成功しなければならず、失敗すると（1d6 ＋ドラゴンの年齢段階ごとに 1）ラウンドの間眠ってしまう。

擬似呪文能力（擬呪）ブラス・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤングー スピーク・ウィズ・アニマルズ；ジュヴナイルー エンデュア・エレメンツ；アダルトー サジェスチョン；オールドー コントロール・ウィンズ；エインシャントー コントロール・ウェザー；グレート・ワームー ワールウィンド 。

ジン招来（擬呪）グレート・ワーム・ブラス・ドラゴンが 1 日 1 回使用できるこの能力は、高貴なるジンを 1 体だけ召喚で着る点を除けば サモン・モンスター 呪文と同様に機能する。これは 9 レベル呪文相当である。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	（火）の副種別、睡眠のブレス	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	スピーク・ウィズ・アニマルズ	—
ヤング（子供）	砂漠鳴動	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	砂漠の風、エンデュア・エレメンツ	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	畏怖すべき存在、サジェスチョン	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	9 レベル
オールド（老齢）	［火］のオーラ、コントロール・ウィンズ	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	砂塵嵐、コントロール・ウェザー	15 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	ジン招来、竜巻変化	19 レベル

ヤング・ブラス・ドラゴン 脅威度 7 Young Brass Dragon

経験点 3,200

CG ／中型サイズの竜（火）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、竜の超感覚；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 21、接触 12、立ちすくみ 19（＋ 2 **【敏】**、＋ 9 外皮）

hp 76（8d12 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7

完全耐性［火］、麻痺、睡眠

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 150 フィート（標準）

近接 噛みつき＋ 12（1d8 ＋ 6）、爪（× 2）＋ 12（1d6 ＋ 4）、翼（× 2）＋ 7（1d4 ＋ 2）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィートの直線状、DC17、6d4［火］）、睡眠のブレス

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）

回数無制限：スピーク・ウィズ・アニマルズ

修得呪文（術者レベル 1 レベル）

1 レベル（4 回／日）：チャーム・パースン（DC13）、コンプリヘンド・ランゲージズ

0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ 、ディテクト・マジック 、メイジ・ハンド 、メッセージ

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 12；**CMD** 24

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《呪文熟練》（心術）、《ホバリング》

技能〈言語学〉＋ 12、〈交渉〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 14、〈知覚〉＋ 14、〈治療〉＋ 12、〈はったり〉＋ 12、〈飛行〉＋ 13

言語 共通語、竜語、加えて 8 個の他の言語

その他の特殊能力 砂漠鳴動

アダルト・ブラス・ドラゴン 脅威度 11 Adult Brass Dragon

経験点 12,800

CG ／大型サイズの竜（火）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、竜の超感覚；〈知覚〉＋ 24

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC20）

防御

AC 28、接触 10、立ちすくみ 27（＋ 1 **【敏】**、＋ 18 外皮、－ 1 サイズ）

hp 161（14d12 ＋ 70）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 12

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 22

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＋ 20（2d6 ＋ 10）、爪（× 2）＋ 20（1d8 ＋ 7）、翼（× 2）＋ 15（1d6 ＋ 3）、尾の打撃＋ 15（1d8 ＋ 10）
特殊攻撃 ブレス攻撃（80 フィートの直線状、DC22、12d4［火］）、砂漠の風、睡眠のブレス
擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル）
回数無制限：エンデュア・エレメンツ、スピーク・ウィズ・アニマルズ、サジェスチョン（DC18）
修得呪文（術者レベル 7 レベル）
3 レベル（5 ／日）：ホールド・パースン（DC18）、タンズ
2 レベル（7 回／日）：オルター・セルフ、ディテクト・ソウツ（DC15）、シー・インヴィジビリティ
1 レベル（7 回／日）：アラーム、チャーム・パースン（DC16）、プロテクション・フロム・イーヴル、シールド、ヴェントリロキズム
0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド（DC13）、メイジ・ハンド、メッセージ、プレスティディジテイション
一般データ
【筋】 25、**【敏】** 12、**【耐】** 21、**【知】** 16、**【判】** 17、**【魅】** 16
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 22；**CMD** 33（対足払い 37）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《呪文熟練》（心術）、《上級呪文熟練》（心術）、《ホバリング》
技能〈言語学〉＋ 20、〈交渉〉＋ 20、〈呪文学〉＋ 20、〈真意看破〉＋ 24、〈生存〉＋ 20、〈知覚〉＋ 24、〈治療〉＋ 20、〈はったり〉＋ 20、〈飛行〉＋ 12
言語 共通語、竜語、加えて 14 個の他の言語
その他の特殊能力 砂漠鳴動

エインシャント・ブラス・ドラゴン 脅威度 16 Ancient Brass Dragon

経験点 76,800
CG ／超大型サイズの竜（火）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 34
オーラ［火］（10 フィート、1d6［火］）、畏怖すべき存在（300 フィート、DC26）
防御
AC 38、接触 8、立ちすくみ 38（＋ 30 外皮、－ 2 サイズ）
hp 297（22d12 ＋ 154）
頑健 ＋ 20、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 18
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 27
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＋ 31（2d8 ＋ 16）、爪（× 2）＋ 31（2d6 ＋ 11）、翼（× 2）＋ 29（1d8 ＋ 5）、尾の打撃＋ 29（2d6 ＋ 16）
特殊攻撃 ブレス攻撃（100 フィートの直線状、DC28、20d4［火］）、押し潰し、砂漠の風、砂塵嵐、睡眠のブレス
擬似呪文能力（術者レベル 22 レベル）
回数無制限：コントロール・ウェザー、コントロール・ウィンズ、エンデュア・エレメンツ、スピーク・ウィズ・アニマルズ、サジェスチョン（DC18）
修得呪文（術者レベル 15 レベル）
7 レベル（4 回／日）：グレーター・テレポート、パワー・ワード・ブラインド
6 レベル（6 回／日）：フォースフル・ハンド、ギアス、グレーター・ディスペル・マジック
5 レベル（7 回／日）：コンタクト・アザー・プレイン、ドミネイト・パースン（DC22）、ミラージュ・アーケイナ、プライング・アイズ
4 レベル（7 回／日）：チャーム・モンスター（DC21）、コンフュージョン（DC21）、ディメンジョナル・アンカー、ロケート・クリーチャー
3 レベル（7 回／日）：ディスプレイスメント、ヒロイズム、ホールド・パースン（DC20）、タンズ
2 レベル（7 回／日）：オルター・セルフ、ディテクト・ソウツ（DC17）、ロケート・オブジェクト、レジスト・エナジー、シー・インヴィジビリティ
1 レベル（8 回／日）：アラーム、チャーム・パースン（DC18）、プロテクション・フロム・イーヴル、シールド、ヴェントリロキズム
0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ディテクト・ポイズン、ゴースト・サウンド（DC15）、メイジ・ハンド、メッセージ、プレスティディジテイション、リード・マジック
一般データ
【筋】 33、**【敏】** 10、**【耐】** 25、**【知】** 20、**【判】** 21、**【魅】** 20
基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 35；**CMD** 45（対足払い 49）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《呪文高速化》、《呪文熟練》（心術）、《上級呪文熟練》（心術）、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈言語学〉＋ 30、〈交渉〉＋ 30、〈呪文学〉＋ 30、〈真意看破〉＋ 34、〈生存〉＋ 30、〈知覚〉＋ 34、〈知識：地域〉＋ 30、〈知識：歴史〉＋ 30、〈治療〉＋ 30、〈はったり〉＋ 30、〈飛行〉＋ 17
言語 共通語、竜語、加えて 22 個の他の言語
その他の特殊能力 砂漠鳴動

申し分のない座談の名手であるブラス・ドラゴンは、戦うことよりも会話の方を好む。ブラス・ドラゴンの住処は、直近のニュースやゴシップを聞けるように、人型生物の集落の近くにある。

メタリック・ドラゴン：ブロンズ・ドラゴン Metallic Dragon, Bronze

このほっそりとしたドラゴンは、輝かしい青銅色から濁った青までの、鈍い金属色をした鱗に覆われている。

ブロンズ・ドラゴン

LG ／竜（水）

基本データ

脅威度 5；サイズ 小型；ヒット・ダイス 6d12

移動速度 40 フィート、水泳 60 フィート

外皮 ＋ 5；ブレス攻撃 直線状、2d6［電気］

【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**14

生態

出現環境 温暖／湾岸

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身（超常）年齢段階がヤング以上のブロンズ・ドラゴンは 1 日に 3 回、ポリモーフ を使用しているかのようにいかなる動物や人型生物の姿も取ることができる。

［電気］のオーラ（超常）年齢段階がオールド以上のブロンズ・ドラゴンは［電気］のオーラで包まれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの［電気］ダメージを受ける。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。グレート・ワーム・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。ブロンズ・ドラゴンは回数無制限で、このオーラを無効化できる。

追い払いのブレス（超常）直線状の電撃の代わりに、ブロンズ・ドラゴンは円錐形の追い払いガスを吐ける。目標は意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は（1d6 ＋ドラゴンの年齢段階ごとに 1）ラウンドの間、そのドラゴンから離れるように移動する以外のことができなくなってしまう。これは［精神作用］（強制）効果である。

擬似呪文能力（擬呪）ブロンズ・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤングー スピーク・ウィズ・アニマルズ；ジュヴナイルー クリエイト・フード・アンド・ウォーター；アダルトー フォッグ・クラウド；オールドー ディテクト・ソウツ；エインシャントー コントロール・ウォーター；グレート・ワームー ''' コントロール・ウェザー '''。

津波（超常）グレート・ワーム・ブロンズ・ドラゴンは、1 日 1 回、1 回の標準アクションとして、海面を持ち上げて敵を粉砕することができる。これは幅 120 フィートの沿岸部の範囲に効果をあらわし、岸から 40 フィート以内にいる全てのクリーチャーを目標とする。目標は雪崩（'''Pathfinder RPG Core Rulebook''' 429 ）に巻き込まれたのと同様に扱う。全てのクリーチャーは埋没域にいるかのように扱う。ダメージを半減するためのセーヴ DC はドラゴンのブレス攻撃の DC に等しい。セーヴに失敗した者は完全なダメージを受け、津波の命中後のラウンドには、岸から 60 フィート引き離され、水面下 20 フィートに沈んでしまう。

渦巻変化（変則）1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、年齢段階がエインシャント以上のブロンズ・ドラゴンは、エルダー・ウォーター・エレメンタルのように渦巻きを作り出すことができる。ブロンズ・ドラゴンはこの渦巻きを年齢段階ごとに 1 ラウンド維持することができる。

水中呼吸（変則）ブロンズ・ドラゴンは水中で呼吸でき、水に潜った状態でも自由にブレス攻撃、呪文、その他の能力を使用できる。

波乗り体得（超常）ジュヴナイル・ブロンズ・ドラゴンは、1 日に年齢段階× 10 分の間、50 フィート以内にいるクリーチャーや船と共に、通常の速度の 2 倍で水の中を移動できる。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	［電気］に対する完全耐性、追い払いのブレス、ウォーター・ブリージング	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	スピーク・ウィズ・アニマルズ	—
ヤング（子供）	変身	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	波乗り体得、クリエイト・フード・アンド・ウォーター	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	畏怖すべき存在、フォッグ・クラウド	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	9 レベル
オールド（老齢）	［電気］のオーラ、ディテクト・ソウツ	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	渦巻変化、コントロール・ウォーター	15 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	津波、コントロール・ウェザー	19 レベル

ヤング・ブロンズ・ドラゴン 脅威度 9 Young Bronze Dragon

経験点 6,400

LG ／大型サイズの竜（水）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 20

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 20（＋ 1 **【敏】**、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 95（10d12 ＋ 30）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 10

完全耐性［電気］、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 14（2d6 ＋ 7）、爪（× 2）＋ 14（1d8 ＋ 5）、翼（× 2）＋ 12（1d6 ＋ 2）、尾＋ 12（1d8 ＋ 7）

特殊攻撃 ブレス攻撃（80 フィートの直線状、DC18、6d6［電気］）、追い払いのブレス

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル）

回数無制限：スピーク・ウィズ・アニマルズ

修得呪文（術者レベル 1 レベル）

1 レベル（4 回／日）：アラーム 、オブスキュアリング・ミスト

0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、ライト 、メッセージ 、レジスタンス

一般データ

【筋】21、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 16；**CMD** 27（対足払い 31）

特技《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 10、〈交渉〉＋ 16、〈呪文学〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 20、〈水泳〉＋ 26、〈知覚〉＋ 20、〈知識：神秘学〉＋ 16、〈飛行〉＋ 8

言語 水界語、共通語、竜語、エルフ語

その他の特殊能力 変身、水中呼吸

アダルト・ブロンズ・ドラゴン 脅威度 13 Adult Bronze Dragon

経験点 25,600

秩序にして善／超大型サイズの竜（水）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 28

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC23）

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28（＋ 20 外皮、－ 2 サイズ）

hp 184（16d12 ＋ 80）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 15

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 24

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 22（2d8 ＋ 12）、爪（× 2）＋ 22（2d6 ＋ 8）、翼（× 2）＋ 20（1d8 ＋ 4）、尾の打撃＋ 20（2d6 ＋ 12）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（100 フィートの直線状、DC23、12d6［電気］）、押し潰し、追い払いのブレス
擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル）
回数無制限：クリエイト・フード・アンド・ウォーター、フォッグ・クラウド、スピーク・ウィズ・アニマルズ
修得呪文（術者レベル 7 レベル）
3 レベル（5 ／日）：ディスペル・マジック、スロー（DC18）
2 レベル（7 回／日）：ブラー、ガスト・オヴ・ウィンド、ミラー・イメージ
1 レベル（8 回／日）：アラーム、メイジ・アーマー、オブスキュアリング・ミスト、シールド、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック、ライト、メッセージ、レジスタンス、加えて 2 個の他の呪文
一般データ
【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 26；**CMD** 36（対足払い 40）
特技《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 24、〈隠密〉＋ 11、〈交渉〉＋ 24、〈呪文学〉＋ 24、〈真意看破〉＋ 28、〈水泳〉＋ 35、〈知覚〉＋ 28、〈知識：神秘学〉＋ 24、〈知識：地理〉＋ 24、〈動物使い〉＋ 21、〈飛行〉＋ 11
言語 水界語、共通語、竜語、エルフ語、ノーム語、加えて 2 個の他の言語
その他の特殊能力 変身、水中呼吸、波乗り体得

エインシャント・ブロンズ・ドラゴン 脅威度 18 Ancient Bronze Dragon

経験点 153,600
LG ／巨大サイズの竜（水）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉＋ 38
オーラ［電気］**オーラ**、畏怖すべき存在（300 フィート、DC29）
防御
AC 37、接触 5、立ちすくみ 37（－ 1 **【敏】**、＋ 32 外皮、－ 4 サイズ）
hp 324（24d12 ＋ 168）
頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 21
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 29
攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（clum.）、sw.60 フィート
近接 噛みつき＋ 32（4d6 ＋ 18 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＋ 32（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20）、翼（× 2）＋ 30（2d6 ＋ 6）、尾の打撃＋ 30（2d8 ＋ 18）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（120 フィートの直線状、DC29、20d6［電気］）、押し潰し、追い払いのブレス、尾による一掃、渦動
擬似呪文能力（術者レベル 24 レベル）
回数無制限：コントロール・ウォーター、クリエイト・フード・アンド・ウォーター、ディテクト・ソウツ（DC19）、フォッグ・クラウド、スピーク・ウィズ・アニマルズ
修得呪文（術者レベル 15 レベル）
7 レベル（5 回／日）：スペル・ターニング、スタチュー
6 レベル（7 回／日）：グレーター・ディスペル・マジック、マス・サジェスチョン（DC23）、ミスリード
5 レベル（7 回／日）：ディスミサル、インターポージング・ハンド、マインド・フォッグ、テレポート
4 レベル（7 回／日）：ディメンジョン・ドア、アイス・ストーム、ソリッド・フォッグ、ストーンスキン
3 レベル（7 回／日）：ディスペル・マジック、ヒロイズム、スロー（DC20）、サジェスチョン
2 レベル（8 回／日）：ブラー、ガスト・オヴ・ウィンド、インヴィジビリティ、ミラー・イメージ、ウェブ
1 レベル（8 回／日）：アラーム、メイジ・アーマー、オブスキュアリング・ミスト、シールド、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック、ライト、メッセージ、レジスタンス、加えて 2 個の他の呪文
一般データ
【筋】35、**【敏】**8、**【耐】**25、**【知】**24、**【判】**25、**【魅】**24
基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 40；**CMD** 49（対足払い 53）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化》（噛みつき、爪）、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 34、〈隠密〉＋ 14、〈交渉〉＋ 34、〈呪文学〉＋ 34、〈真意看破〉＋ 38、〈水泳〉＋ 47、〈知覚〉＋ 38、〈知識：地理〉＋ 34、〈知識：神秘学〉＋ 34、〈知識：歴史〉＋ 34、〈治療〉＋ 34、〈動物使い〉＋ 31、〈飛行〉＋ 10
言語 水界語、共通語、竜語、エルフ語、ノーム語、加えて 3 個の他の言語
その他の特殊能力 変身、水中呼吸、波乗り体得

ブロンズ・ドラゴンは、主張と報酬が正当かつ適切ならば、旅人や冒険者の味方になることで知られている。

トリエント Treant

この自律行動する木の樹皮はあいまいに人型生物の表情をしており、枝は腕のよう、根は足のようである。

トリエント 脅威度 8 Treant

経験点 4,800
NG ／超大型サイズの植物
イニシアチブ － 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 21、接触 7、立ちすくみ 21（－ 1【敏】、＋ 14 外皮、－ 2 サイズ）
hp 114（12d8 ＋ 60）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 9
防御的能力 植物の種別特徴；**DR** 10 ／斬撃
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 17（2d6 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）
遠隔 岩＋ 7（2d6 ＋ 13）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 岩投げ（180 フィート）、蹂躙（2d6 ＋ 13、CD25）
一般データ
【筋】 29、**【敏】** 8、**【耐】** 21、**【知】** 12、**【判】** 16、**【魅】** 13
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 20；**CMD** 29
特技《鋭敏感覚》、《クリティカル強化》（叩きつけ）、《武器破壊強化》、《鋼の**意志**》、《強打》、《武器熟練》（叩きつけ）
技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉－ 9（森林では＋ 7）、〈交渉〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 9、〈知覚〉＋ 12、〈知識：自然〉＋ 9；**種族修正** ＋ 16 森林での〈隠密〉
言語 共通語、森語、トリエント語
その他の特殊能力 樹木操り、物体に対して 2 倍ダメージ、樹木との会話
生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、木立（2 ～ 7）
宝物 標準
特殊能力
樹木操り（擬呪）トリエントは、回数無制限で 180 フィート以内の樹木に自律行動能力を持たせ、1 度に 2 体まで操ることができる。普通の木が自分の根を抜くのには 1 全ラウンドかかり、以降その木は移動速度が 10 フィートであるほかはトリエントと同様に戦い（しかし、1 回の叩きつけ攻撃しか持たず、トリエントの樹木操りと岩投げ能力も持たない）、［火］に対する脆弱性を持つ。操るトリエントが樹木操りを終わらせた場合、有効距離よりも遠くはなれた場合、無力化された場合、木はどこであっても即座に根を下ろし、通常の状態に戻る。
物体に対して 2 倍ダメージ（変則）トリエントや操られた木は物体や建造物に対して全力攻撃を行うとき、2 倍のダメージを与える。
樹木との会話（変則）トリエントは植物と スピーク・ウィズ・プラント呪文の永続的な対象であるかのように会話することができる。ほとんどの植物はトリエントに友好的または協力的な態度をとる。

トリエントは森の守護者であり木々の代弁者である。森自体と同じほど長く生きているため、また庭師というよりは親または精神的指導者と自らをみなしているため、トリエントはほとんどの事柄に対してのんびりしていて瞑想的だが、自らの群れを守るために戦うことを強いられた場合は恐ろしいものとなる。寿命の短い種族に友情を求めることは滅多になく、変化に生来の不信感を持っているが、彼らの長くとりとめのない独白から学ぼうとする者には、とりわけ生徒が自然界を守ろうという願いを示した場合には、寛容であることが知られている。しかし森を脅かす者、特に木を切って材木にしようとする樵や、森の一部分を伐採して畑や町を作ろうとする者に対しては、トリエントの怒りは迅速で破滅的である。彼らは他者が建造した物を取り壊す腕前に特に優れており、怒れるトリエントにはうってつけの特徴である。

トリエントは本来的には単独で暮らすクリーチャーであり、時として森全体に責任を持つただ一つの個体である。しかし稀に木立と呼ばれる小集団を作り、情報を共有し繁殖することがある。重大な危機が迫った時には、地域の全ての木立が集まり何ヶ月も続く moot と呼ばれる会合を開く。しかしこのような出来事は極めて稀であり、何千年も間が開くこともある。

典型的なトリエントは身の丈 30 フィート、幹は直径 2 フィート、体重は 4,500 ポンド。トリエントは彼らの森の領域に最も普通に見られる種の樹木に似ている傾向がある。

ドルフィン（イルカ）Dolphin

この流線型をした魚に似た哺乳動物には、数百の歯でいっぱいの笑っているような口と、その上にきらめく目がある。

ドルフィン（イルカ）脅威度 1/2 Dolphin

経験点 200
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 擬似視覚 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 13、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮）
hp 11（2d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 水泳 80 フィート
近接 叩きつけ＋ 3（1d4 ＋ 1）
一般データ
【筋】12、【敏】15、【耐】13、【知】2、【判】13、【魅】6
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14
特技《武器の妙技》
技能〈水泳〉＋ 13、〈知覚〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、2 体、小群 ▼（3 ～ 18）
宝物 なし
特殊能力
息こらえ（変則）ドルフィンは溺れの危険が生じるまでに【耐久力】値の 6 倍に等しいラウンドの間、息を止めておくことができる。

ドルフィンは浅海や河川で、小群と呼ばれる大家族で狩をする社会的な捕食者である。水夫はドルフィンを好み、ドルフィンが溺れる漁師を救った話や、強力な鼻面からの一撃で鮫を殺した話をよく語る。

ドルフィンの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型サイズ；**移動速度** 水泳 80 フィート；**AC** 外皮＋ 1；**攻撃** 叩きつけ（1d4）；**能力値**【筋】12、【敏】15、【耐】13、【知】2、【判】12、【魅】6；**その他の特殊能力** 夜目、息こらえ。

4 レベルでの成長：**能力値**【筋】＋ 2、【敏】＋ 2、【耐】＋ 2；**その他の特殊能力** 擬似視覚 120 フィート。

ドルフィン：オルカ（シャチ）Dolphin, Orca

このほっそりした黒い鯨には、両目と鋭い歯でいっぱいの口の周りに特徴的な白い模様がある。

オルカ（シャチ）脅威度 5 Orca

経験点 1,600
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 擬似視覚 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 19
防御
AC 16、接触 10、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮、－ 2 サイズ）
hp 67（9d8 ＋ 27）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 5
攻撃
移動速度 水泳 80 フィート
近接 噛みつき＋ 13（2d6 ＋ 12）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
一般データ
【筋】27、【敏】15、【耐】16、【知】2、【判】15、【魅】6
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 16；**CMD** 28
特技《持久力》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈知覚〉、〈水泳〉）、《武器熟練》（噛みつき）
技能〈水泳〉＋ 28、〈知覚〉＋ 19；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
その他の特殊能力 息こらえ（ドルフィンと同様）
生態
出現環境 寒冷／海洋
編成 単体、2 体、小群 ▼（3 ～ 20）
宝物 なし

オルカ、あるいは " キラー・ホエール " は実際にはドルフィンの最大種である。成体のオルカは典型的には体長 15 ～ 25 フィート、体重 8,000 ～ 12,000 ポンド。

オルカの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型サイズ；**移動速度** 水泳 80 フィート；**AC** 外皮＋ 1；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】11、【敏】19、【耐】10、【知】2、【判】14、【魅】6；**その他の特殊能力** 夜目、息こらえ。

7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** 外皮＋ 2；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** 擬似視覚 120 フィート

トログロダイト Troglodyte

この人型生物の鱗に覆われた皮膚は鈍い灰色である。その輪郭は洞窟トカゲに似ており、長い尾があり、頭部と背中にトサカを持つ。

トログロダイト 脅威度 1 Troglodyte

経験点 400

CE ／中型サイズの人型生物（爬虫類）

イニシアチブ ー 1；**感覚** 暗視 90 フィート；〈知覚〉＋ 0

オーラ 悪臭（30 フィート、DC13、10 ラウンド）

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 15（ー 1【**敏**】、＋ 6 外皮）

hp 13（2d8 ＋ 4）

頑健 ＋ 7、**反応** ー 1、**意志** ＋ 0

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クラブ＋ 2（1d6 ＋ 1）、爪ー 3（1d4）、噛みつきー 3（1d4）または爪（× 2）＋ 2（1d4 ＋ 1）、噛みつき＋ 2（1d4 ＋ 1）

遠隔 ジャヴェリン＋ 0（1d6）

一般データ

【**筋**】12、【**敏**】9、【**耐**】14、【**知**】8、【**判**】11、【**魅**】11

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 11

特技《**頑健**無比》

技能〈隠密〉＋ 5（岩場では＋ 9）；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉（岩場では＋ 8）

言語 竜語

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 6）、戦隊（7 ～ 12、加えてクレリック 1、または 3 レベルのドルイドおよびモニター・リザード 1 ～ 2）、一団（20 ～ 80、加えてその 20%の人数の非戦闘員、3 ～ 6 レベルの族長 1、クレリック 1 ～ 3、または 3 ～ 6 レベルのドルイド、およびモニター・リザード 3 ～ 13）

宝物 NPC の装備品（クラブ、ジャヴェリン 3 本、その他の宝物）

トログロダイトは野性的で野蛮な洞窟居住者である。彼らは地下世界の終わりのない洞窟の上層の住人の中で最も数が多く、地上に住む者の集落も地下に住む者の集落も襲撃することに等しく慣れ親しんでいる。しかしこの種族の多産さと広がりにも関わらず、総体としては小さな脅威でしかない。時に偉大な指導者が自らが号令する危険な大軍団を作り出すことがあるが、彼らの好きにさせておけば、トログロダイトの部族はお互い無数の確執を抱え、共食い的な襲撃と酷烈な内戦下にあることに満足している。

トログロダイトは最も古い知的種族の 1 つであり、遺跡がいくつかの離れた洞窟から見つかることから、彼らの帝国はかつては世界で最も大きな者であったという事実が証明される。曙の時代、トログロダイト文明は、洞窟に隠れ火を崇める他の人型生物種族よりも何世代も進んでいた。トログロダイトは石のジグラットと捻じ曲がった運河からなる広大な都市を築き、他の種族を奴隷とし、古代の非人間的な神とデーモンを崇拝した。しかし他の種族が進化しますます文明化していくにつれ、トログロダイトのかつての圧制者の手から逃れていった。今日では、役割は変わってしまった。トログロダイトが洞窟に隠れ、野蛮な生活を送っている。

トログロダイトの部族では宗教の力が強く、シャーマンと祭司はどこでも氏族で最も尊敬される構成員である。トログロダイトの酋長は常にクレリックやドルイドという訳ではないが、信仰の力を持たない者は通常は地域の占い師やシャーマンの意のままに答える人形に過ぎない。トログロダイトは一般的には無数のデーモン・ロードのうち 1 体、特に爬虫類や原始的な姿をした者か、トログロダイトが好む複雑な洞窟に最も類似している奈落の領域を有する者を崇める。トログロダイトのドルイドは同類と共に暮らしている場合は、通常は中立にして悪である（そして獣たちに不気味な命令を下すため、どこででも恐れられ敬まわれている）。

典型的なトログロダイトは身の丈およそ 5 フィート、体重 150 ポンド。

トロル Troll

この背の高いクリーチャーは、ザラザラした緑色の皮膚をしている。その手の先は爪があり、獣めいた顔にはぞっとするような牙の生えた下顎がある。

トロル 脅威度 5 Troll

経験点 1,600
CE ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 16、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 63（6d8 ＋ 36）；再生 5（［酸］または［火］）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＋ 8（1d8 ＋ 5）、爪（× 2）＋ 8（1d6 ＋ 5）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 かきむしり（2 爪、1d6 ＋ 7）
一般データ
【筋】 21、**【敏】** 14、**【耐】** 23、**【知】** 6、**【判】** 9、**【魅】** 6
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22
特技《腕力による威圧》、《鋼の**意志**》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈威圧〉＋ 9、〈知覚〉＋ 8
言語 巨人語
生態
出現環境 寒冷／山岳
編成 単体、徒党（2 ～ 4）
宝物 標準

トロルは信じられないほど鋭い爪と、ほとんどいかなる傷も再生できる驚くほどの再生能力を持つ。彼らは前かがみで、幻想的なほど醜く、驚くほど強い。両方の爪を使えば、彼らの貪婪な食欲を満たすため、その力で肉体を文字通り引き裂くことができる。トロルは身の丈 14 フィートだが、前かがみの姿勢のためしばしばそれよりも低く見える。体重はおよそ 1,000 ポンド。

その食欲と再生能力のため、トロルは恐れを知らぬ闘士である。常に向こう見ずに一番手近な生きているクリーチャーに突撃し、怒りの限り攻撃しようとする。火だけがトロルをひるませることができるようだが、この致命的な脅威さえトロルの前進を止めるには十分ではない。普段トロルと戦っている者は、肉のごく小さな欠片からでさえ十分な時間があれば完全なサイズのトロルが再生してくるため、戦いの後では全ての肉片を集めて焼くことを心得ている。幸運なことに、このように再生するのは最も大きな肉片のみである。

戦闘に際しての残酷さにもかかわらず、トロルは自分の子供には驚くほど優しく親切である。女性のトロルは集団となって、幼いトロルを自身の縄張りを探すために送り出す前に、狩と身を守る方法を教えるために長い時間をかける。男性のトロルは単独で生活する傾向にあり、女性とは繁殖のために短い時間だけを共に過ごす。莫大な量の食事をとらなければ餓死に直面するため、トロルはみな、ほとんどの時間を食物を得るための狩猟に費やす。この必要のため、ほとんどのトロルは広い縄張りを自分の物として握り、競争相手との争いは普通のことである。それは通常は命に関わることはないが、トロルはお互いの弱点を知っており、食物が乏しくなった場合には同族を殺すためにその知識を用いるだろう。

スクラグ Scrags

このトロルの従兄弟は真水の中にも塩水の中にもすんでおり、（水棲）の副種別と水陸両生の特殊能力を有する。スクラグの基本地上速度は 20 フィートで、水泳速度は 40 フィートである。スクラグの再生能力は水と接触している場合にのみ働く。スクラグはあらゆる気候のいかなる水域にも住んでいるが、寒冷な北方の河川や湖に最も普通に見られる。陸生の従兄弟にくらべると見かけは多少獣的ではないが、より暴力的でないというわけではない。

ナーガ Naga

ナーガ：ガーディアン・ナーガ Naga, Guardian

瞑想的な人型生物の顔が、コブラに似たフードで飾られた、この明るい色をした長い大蛇の身体に支えられている。

ガーディアン・ナーガ 脅威度 10 Guardian Naga

経験点 9,600
LG ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23
防御
AC 24、接触 15、立ちすくみ 18（＋ 6【敏】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 114（12d8 ＋ 60）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 12
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＋ 13（2d6 ＋ 7、加えて " 毒 "）
遠隔 毒吐き＋ 14 接触（" 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
修得呪文（術者レベル 9 レベル）
4 レベル（5 回／日）：ディヴァイン・パワー 、グレーター・インヴィジビリティ
3 レベル（7 回／日）：キュア・シリアス・ウーンズ 、ディスペル・マジック 、ライトニング・ボルト（DC17）
2 レベル（7 回／日）：ディテクト・ソウツ（DC16）、レッサー・レストレーション 、シー・インヴィジビリティ 、スコーチング・レイ
1 レベル（7 回／日）：キュア・ライト・ウーンズ 、ディヴァイン・フェイヴァー 、エクスペディシャス・リトリート 、メイジ・アーマー 、マジック・ミサイル
0 レベル（回数無制限）：ステイビライズ 、デイズ（DC14）、ディテクト・マジック 、ライト 、メイジ・ハンド 、オープン／クローズ 、レイ・オヴ・フロスト 、リード・マジック
一般データ
【筋】21、**【敏】**23、**【耐】**20、**【知】**16、**【判】**19、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 31（足払いされない）
特技《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《戦闘発動》、《攻防一体》、《物質要素省略》B 、《足払い強化》、《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 17、〈交渉〉＋ 16、〈呪文学〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 20、〈知覚〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 18、〈はったり〉＋ 16
言語 天上語、共通語
生態
出現環境 温暖／平地
編成 単体、2 体、巣（3 ～ 6）
宝物 標準
特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型または毒吹き・接触型；頑健セーヴ・DC19；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド）；効果 1d4【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
呪文 ガーディアン・ナーガは 9 レベル・ソーサラーとして呪文を発動することができるが、修得呪文をソーサラー呪文だけでなく、クレリック呪文リストからも選ぶことができる。クレリック呪文はガーディアン・ナーガにとっては秘術呪文であるとみなされる。
毒吐き（変則）ガーディアン・ナーガは 1 回の標準アクションとして 30 フィートまで毒を吐きかけることができる。この攻撃は射程単位のない遠隔接触攻撃である。この攻撃が命中した敵は、毒の効果を避けるためにセーヴを行わなければならない（上記参照）。

輝く鱗、コブラのようなフード、力強い大蛇の体をもつ凶暴そうな姿にもかかわらず、ガーディアン・ナーガは根源的な力がある聖なる場所の忠実なる護衛者である。その鱗にはしばしば熱帯のジャングルの蛇に似た複雑な模様がある。典型的なガーディアン・ナーガは全長 14 フィート、体重およそ 350 ポンド。

ガーディアン・ナーガの多くは古代の忘れられた信仰の異国風の慣習に固執するが、それ以外のものは単に、そびえ落ちる滝、自然の尖鋒、山頂の寺院驚異を内包する場所に惹きつけられて、彼ら持つ義務と尊崇の観念により、それらを守っている。しばしばこのようなナーガは生きている信仰に加入し、聖所や古代の財宝の守り手として扱われる。ナーガの夫婦は守る価値があると思う場所の近くに住処を作り、そこで子を孵し育てる。子が成年になると、自分自身の家を探して旅立つか、年長者の預かっている場所を守るためにとどまるかを選択する。時として、廃墟や寺院を守るナーガは、何世紀にもわたって受け継がれてきた守り手の家系における現在の守護者に過ぎないことがある。そのような守り手はしばしば先祖と同じ名を名乗り、例外的に長命な単独のナーガであるように見える。

ナーガ：スピリット・ナーガ Naga, Spirit

この忌まわしい蛇のような怪物の人間めいた口は、毒の滴る黄ばんだ牙でいっぱいだ。

スピリット・ナーガ 脅威度 9 Spirit Naga

経験点 6,400
CE ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 22
防御
AC 23、接触 14、立ちすくみ 18（＋ 5【敏】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 95（10d8 ＋ 50）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 10
攻撃
移動速度 40 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＋ 10（2d6 ＋ 6、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 魅惑の凝視
修得呪文（術者レベル 7 レベル）
3 レベル（5 回／日）：ディスプレイスメント 、ファイアーボール（DC16）
2 レベル（7 回／日）：キャッツ・グレイス 、インヴィジビリティ 、サモン・スウォーム
1 レベル（7 回／日）：チャーム・パースン（DC14）、キュア・ライト・ウーンズ 、ディヴァイン・フェイヴァー 、マジック・ミサイル 、シールド・オヴ・フェイス
0 レベル（回数無制限）：デイズ（DC13）、ディテクト・マジック 、ブリード 、メイジ・ハンド 、オープン／クローズ 、レイ・オヴ・フロスト 、リード・マジック
一般データ
【筋】18、**【敏】**20、**【耐】**21、**【知】**12、**【判】**17、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12；**CMD** 27（足払いされない）
特技《能力熟練》（魅惑の凝視）、《戦闘発動》、《物質要素省略》B 、《神速の**反応**》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《忍びの技》
技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉＋ 15、〈呪文学〉＋ 11、〈水泳〉＋ 12、〈脱出術〉＋ 13、〈知覚〉＋ 22、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈はったり〉＋ 13
言語 奈落語、共通語
生態
出現環境 温暖／湿地
編成 単体、巣（2 ～ 4）
宝物 標準
特殊能力

魅惑の凝視（超常）チャーム・パースン と同様、30 フィート、意志・無効・DC20。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。
毒（変則）噛みつき・致傷型；頑健セーヴ・DC20；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【耐】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。
呪文 スピリット・ナーガは 7 レベル・ソーサラーとして呪文を発動することができるが、修得呪文を、ソーサラー呪文だけではなく、クレリック呪文リストからも選ぶことができる。クレリック呪文はスピリット・ナーガにとっては秘術呪文であるとみなされる。

歪んだ心とみすぼらしい外見を持つスピリット・ナーガは、ナーガ種族中の魔女であり、その暗黒の力と胸が悪くなるようなやり方によって長い間避けられている、憎むべき追放者である。典型的なスピリット・ナーガはほっそりしていて、毒蛇の鱗と青ざめた顔を縁取る脂じみた縺れた髪をしている。ほとんどは全長 14 フィートだが体重は 300 ポンド未満。

スピリット・ナーガは死と荒廃に満ちた場所で喜びを感じる。戦いの爪痕を残す遺跡、見捨てられた墓所、略奪された砦、草木の絡み合う沼地など、いずれもこのぞっとするようなクリーチャーを惹きつける。ガーディアン・ナーガが聖性を秘めた場所を好むように、スピリット・ナーガは根源的な堕落を秘めた場所、暗黒の魔術を吹き込まれたと信じる地を捜し求める。はるか昔に死んだ暴君の墓所、偉大な英雄が命を落とした地、悪の要塞の廃墟などの全てに、このみすぼらしい大蛇は惹きつけられる。

スピリット・ナーガのほとんどは、自分たちが何らかの謎めいた暗黒の恩寵の後継者であると信じており、自分たちの生得の魔法の才能をその証拠とみなしている。ほとんどは死と荒廃の空漠たる力に親しみ、冒涜的な要求のために働き、カルト的な力から来る奇怪な前兆を捜し求めている。その一助として、スピリット・ナーガはしばしば魅惑の凝視を用いて、犠牲者を媚び諂う狂信者や自らそれを望む生贄に変える。

スピリット・ナーガは時々、ハグの魔女団を真似たような小集団を作ることがある。特定の陰謀や敵の存在が、このような恐ろしい大蛇を短い間集結させるが、スピリット・ナーガは自分自身だけに忠実なものであり、このような同盟関係は常に死に至る裏切りで終わる。

ナーガ：ダーク・ナーガ Naga, Dark

この蛇に似た怪物の力強い曲がりくねった胴の上には、鋭い容貌の人型生物の頭が載っている。

ダーク・ナーガ 脅威度 8 Dark Naga

経験点 4,800
LE ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・ソウツ；〈知覚〉＋ 19
防御
AC 22、接触 15、立ちすくみ 16（＋ 5【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 85（10d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 9（魅惑効果に対しては＋ 11）
防御的能力 思考防御；**完全耐性** 毒
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＋ 8（1d4 ＋ 2）、針＋ 8（2d4 ＋ 2、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
修得呪文（術者レベル 7 レベル）
3 レベル（5 回／日）：ディスプレイスメント 、ライトニング・ボルト（DC16）
2 レベル（7 回／日）：キャッツ・グレイス、インヴィジビリティ 、スコーチング・レイ
1 レベル（7 回／日）：エクスペディシャス・リトリート 、マジック・ミサイル 、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC14）、シールド 、サイレント・イメージ
0 レベル（回数無制限）：デイズ 、ディテクト・マジック 、ライト 、メイジ・ハンド 、オープン／クローズ、レイ・オヴ・フロスト 、リード・マジック
一般データ
【筋】14、**【敏】**21、**【耐】**18、**【知】**16、**【判】**15、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 10；**CMD** 26（足払いされない）
特技《鋭敏感覚》、《戦闘発動》、《回避》、《物質要素省略》B 、《神速の**反応**》、《忍びの技》
技能〈威圧〉＋ 12、〈隠密〉＋ 18、〈交渉〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 10、〈脱出術〉＋ 13、〈知覚〉＋ 19、〈知識：神秘学〉＋ 13、〈はったり〉＋ 13、〈変装〉＋ 9
言語 共通語、地獄語
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、巣（2 ～ 4）
宝物 標準
特殊能力
ディテクト・ソウツ（超常）ダーク・ナーガは常時同名の呪文と同様の思考感知を使用することができる（術者レベル 9；意志・無効・DC18）。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。
思考防御（変則）ダーク・ナーガは ディテクト・ソウツ のようなありとあらゆる形態の心を読む行為に対して完全耐性がある。また、この特殊能力により（魅惑）効果に対する全てのセーヴに＋ 2 の種族ボーナスを得る。
毒（変則）針・致傷型；頑健セーヴ・DC19；頻度 1 ラウンド；効果睡眠（2d4 分）；治療 1 回のセーヴ成功。
呪文 ダーク・ナーガは 7 レベルのソーサラーとして呪文を発動する。

ダーク・ナーガは贅沢と富、他者に対する権力を切望する。身体を鰻に似たきらめく黒い鱗に覆われたダーク・ナーガは忘れられた地や見捨てられた廃墟を素早く這い回り、宝物と自分に仕えさせることができる弱いクリーチャーを探し回っている。彼らの先の割れた舌は嘘しか吐かず、操ることができない者は油断のならない毒と破壊的な魔法の力で打ち砕く。典型的なスピリット・ナーガは全長およそ 15 フィート、体重 300 ポンド以上。

傲慢で奢侈を好むダーク・ナーガは、自分よりも弱いクリーチャーを支配するために捜し求めており、彼らに与える恐怖と他者を支配する力を楽しむ。一部のものはゴブリン、オーク、リザードフォークその他の野蛮な種族の部族からやりたい放題の領地を築き上げるが、世界の華美への欲望もまた心そそるものであり、一部のものは都市の下水道やスラムに入り込み、街での手下を集める。彼らはよく細工された装飾品や宝物を特に病的に愛好し、しばしば宝石で飾られた帯で自らを飾ったり、宝物の山の上で寛いでたりする。

ダーク・ナーガは同種の他のもの、特に他のダーク・ナーガを憎み、彼らの同胞を危険な敵とみなして―多くの場合それは正解である―迅速かつ無慈悲に殺そうとする。

ナイト・ハグ Night Hag

この痩せた体格をした、恐ろしい鋭い牙を持つ老婆は、ぞっとするような呪物とかつては立派な着物であったろうボロ布を身体にぶら下げている。

ナイト・ハグ 脅威度 9 Night Hag

経験点 6,400
NE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
防御
AC 25、接触 14、立ちすくみ 21（＋ 4【敏】、＋ 11 外皮）
hp 92（8d10 ＋ 48）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 11
DR 10 ／冷たい鉄および魔法；**完全耐性**（魅惑）、［冷気］、［恐怖］、［火］、睡眠；**SR** 24
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＋ 13（1d4 ＋ 5）、噛みつき＋ 13（2d6 ＋ 5、加えて " 病気 "）
特殊攻撃 夢中憑依
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）
常時：ディテクト・ケイオス 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ロー 、ディテクト・マジック
回数無制限：ディープ・スランバー（DC16）、インヴィジビリティ 、マジック・ミサイル 、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC14）
回数無制限（心臓石のあるとき）：イセリアルネス 、ソウル・バインド
一般データ
【筋】21、**【敏】**19、**【耐】**22、**【知】**18、**【判】**16、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 13；**CMD** 27
特技《鋭敏感覚》、《戦闘発動》、《欺きの名人》、《騎乗戦闘》
技能〈威圧〉＋ 14、〈騎乗〉＋ 15、〈交渉〉＋ 11、〈呪文学〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 16、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 15、〈知識：神秘学〉＋ 12、〈はったり〉＋ 16、〈変装〉＋ 16
言語 奈落語、天上語、共通語、地獄語
その他の特殊能力 変身（あらゆる人型生物、オルター・セルフ ）心臓石
生態
出現環境 気候問わず／悪属性の次元界
編成 単体、騎乗（およびナイト・メア 1）、魔女団（どのタイプでもよいがハグ 3）
宝物 標準
特殊能力
病気（超常）魔鬼熱：噛みつき致傷；頑健セーヴ DC20；潜伏期間：即座；頻度：1 回／日；効果：1d6【耐】ダメージ（目標は 2 回目のセーヴを行い、失敗するとかわりに 1 ポイントのダメージの【耐久力】吸収を受ける）；治療 2 回連続のセーヴ成功 セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
夢中憑依（超常）ナイト・ハグは心臓石として知られる特別のペリアプト（護符）を用い、エーテル化して相手の上に浮かび、悪か混沌の属性を持つものの夢の中に入り込むことができる。いったん夢の中に入り込むと、ナイト・ハグは夜明けまで犠牲者の背にまたがって乗り回す。眠るものは悪夢にうなされ、起きる時に 1 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。他のエーテル状態のクリーチャーだけが、ナイト・ハグと戦って倒すことでこの夜ごとの侵入を止めることができる。
心臓石（超常）ナイト・ハグは皆、心臓石 – 少なくとも 1,800gp の価値がある特別な宝石をペリアプトとして身につけている。心臓石の魔力はハグの魂と近接していることによって稼動しており、持ち主から引き離された場合（あるいはハグが死亡した場合）、心臓石は 24 時間だけ魔力を保持し、その後は魔力のない宝石に戻ってしまう。心臓石は持ち主がかかったどんな病気でも即座に治す。さらに、心臓石は全てのセーヴィング・スローに＋ 2 の抵抗ボーナスを与える（このボーナスは上記のデータ・ブロックに含まれている）。この護符を失ったナイト・ハグは、代わりの宝石を見つけない限り イセルアルネス や ソウル・バインド を使用できない。

恐るべき殺人者であり強欲な魂砕きであるナイト・ハグは、定命のものがもっとも弱い時を狙って餌食にする。獲物をゆっくりと殺すことを好み、夜ごと夢の中に出没するこのハグは、犠牲者の苦悶する魂を、外方次元界の地獄の市場で買ってきた黒い宝石の中に閉じ込める。ナイト・ハグの外見は非常にさまざまで、身の丈 5 フィート半から 7 フィート、体重は 150 ポンドから 300 ポンドである。

ナイトメア Nightmare

この不気味な馬に似たクリーチャーの皮膚はインクのように黒い。炎がたてがみと鼻から噴出し、蹄からは火花が散っている。

ナイトメア 脅威度 5 Nightmare

経験点 1,600
NE ／大型サイズの来訪者（悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 19、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 2【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 51（6d10 ＋ 18）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3
攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）
近接 噛みつき＋ 9（1d4 ＋ 4）、蹄（× 2）＋ 4（1d6 ＋ 2、加えて 1d4［火］）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 煙
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）
1 回／日：（自身と乗り手 1 人のみ）プレイン・シフト
一般データ
【筋】18、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**13、**【判】**13、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 11；**CMD** 23（対足払い 27）
特技《鋭敏感覚》、《イニシアチブ強化》、《疾走》
技能〈威圧〉＋ 10、〈隠密〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 12、〈生存〉＋ 10、〈知覚〉＋ 12、〈知識：次元界〉＋ 10、〈飛行〉＋ 13
言語 奈落語、地獄語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
煙（超常） 戦闘時、ナイトメアは 1 ラウンドに 1 回、1 回のフリー・アクションとして、15 フィート円錐の範囲内に敵を窒息させ盲目にする煙を吐き出す。この円錐の中にいるものは全て DC16 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗すると円錐の範囲を離れてから 1d6 分経つまで不調状態に陥る。この煙は視認困難に関して オブスキュリング・ミスト と同じように働く。煙は 1 分間持続する。セーヴ DC は【耐久力】を基に算出されている。

ナイトメアは炎を放つ死の前兆である。彼らは最も邪悪なクリーチャーだけに自らにまたがることを許し、単なる乗騎ではなく、破壊をもたらす相棒となることを望む。

コシュマールはより危険なナイトメアの変種である。他の次元を侵略するために プレイン・シフト を使うことができるのに加え、乗り手と共にエーテル界に入ることができる能力が特に有用である。

ナイトメア：コシュマール Nightmare, Cauchemar

このそびえたち火を放つ馬のようなものは、煙を立てる蹄で立っている。地獄の炎が憎しみに満ちた目でちらついている。

コシュマール 脅威度 11 Cauchemar

経験点 12,800
NE ／超大型サイズの来訪者（悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 22
防御
AC 26、接触 10、立ちすくみ 24（＋ 2【敏】、＋ 16 外皮、－ 2 サイズ）
hp 147（14d10 ＋ 70）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 7
攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）
近接 噛みつき＋ 22（2d6 ＋ 10）、蹄（× 2）＋ 17（2d6 ＋ 5、加えて 1d6［火］）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 煙（DC22）
擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル）
1 回／時間：（自分と乗り手のみ）イセリアル・ジョーント 、プレイン・シフト
一般データ
【筋】31、**【敏】**15、**【耐】**21、**【知】**16、**【判】**12、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 26；**CMD** 38（対足払い 2）
特技《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《イニシアチブ強化》、《蹴散らし強化》、《鋼の意志》、《強打》、《疾走》
技能〈威圧〉＋ 18、〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 22、〈知覚〉＋ 22、〈知識：次元界〉＋ 20、〈知識：神秘学〉＋ 20、〈はったり〉＋ 18、〈飛行〉＋ 19
言語 奈落語、地獄語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体
宝物 なし

ニンフ Nymph

優美な姿が水の中から現れた。長い耳は先に行くほど細くなっていき頭の上に達している。彼女の美しさは完璧すぎて痛いほどだ。

ニンフ 脅威度 7 Nymph

経験点 3,200

CG ／中型サイズのフェイ

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 14

オーラ 目もくらむ美（30 フィート、DC21）

防御

AC 23、接触 23、立ちすくみ 17（＋ 7 反発、＋ 5【敏】、＋ 1 回避）

hp 60（8d6 ＋ 32）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 16

DR 10 ／冷たい鉄

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート

近接 高品質のダガー＋ 10（1d4 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 朦朧化のまなざし

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）

1 回／日：ディメンジョン・ドア

準備している呪文（術者レベル 7 レベル）

4 レベル：サモン・ネイチャーズ・アライ IV

3 レベル：コール・ライトニング（DC16）、キュア・モデレット・ウーンズ、ウォーター・ブリージング

2 レベル：バークスキン 、フレイム・ブレード 、レジスト・エナジー 、ツリー・シェイプ

1 レベル：チャーム・アニマル（DC14）、エンデュア・エレメンツ 、エンタングル（DC14）、オブスキュアリング・ミスト 、プロデュース・フレイム

0 レベル：ディテクト・マジック 、ガイダンス 、ライト 、ステイビライズ

一般データ

【筋】10、**【敏】**21、**【耐】**18、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**25

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 9；**CMD** 27

特技《軽妙なる戦術》、《戦闘発動》、《回避》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 16、〈交渉〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 14、〈水泳〉＋ 19、〈脱出術〉＋ 16、〈知覚〉＋ 14、〈知識：自然〉＋ 14、〈治療〉＋ 11、〈動物使い〉＋ 15

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 霊感、この世のものならぬ美、野生動物との共感 ＋ 21

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体

宝物 標準（ダガー、その他の宝物）

特殊能力

目もくらむ美（超常）この特殊能力はニンフから 30 フィート以内にいる全ての人型生物に作用する。ニンフを直接見たものは DC21 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗すると恒久的に盲目状態になる。ニンフはフリー・アクションとしてこの能力を抑止したり再開したりできる。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

霊感（超常）ニンフは知性のあるクリーチャーを選び、自らの愛情の徴（典型的には一房の髪の毛）を与えることで霊感を与え、芸術の守護神となることができる。ニンフがクリーチャーへの愛情を持ち続ける限り、またクリーチャーがニンフの徴を身につけ続ける限り、クリーチャーは意志セーヴィング・スロー、〈製作〉、〈芸能〉判定に＋ 4 の洞察ボーナスを得る。このようにニンフの加護を受けているバードは、バードの呪芸を 1 日ごとにニンフの【魅力】修正値に等しい追加のラウンド使用することができる。ニンフはステータス呪文を使用しているかのように、徴とそれを身につけている者とのつながりを保っている。ニンフはこの効果をいつでもフリー・アクションとして終わらせることができる。1 人のニンフはこの方法で 1 度に 1 体のクリーチャーにのみ霊感を与えることができる。

呪文 ニンフは 7 レベルのドルイドとして呪文を使用できるが、準備した呪文を召喚呪文に変換することはできない。

朦朧化のまなざし（超常）1 回の標準アクションとして、ニンフは 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体を見つめるだけで朦朧状態にできる。目標は DC21 の頑健セーヴに成功しなければならず、失敗すると 2d4 ラウンド朦朧状態になる。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

この世のものならぬ美（超常）ニンフは【魅力】修正値を全てのセーヴィング・スローに種族ボーナスとして加え、またアーマー・クラスへの反発ボーナスとして加える。

野生動物との共感（超常）これはドルイドのクラス特徴の野生動物との共感と同様に機能するが、ニンフは判定に＋ 6 の種族ボーナスを得る。この判定への修正値を決定するためのニンフの有効ドルイド・レベルはヒット・ダイスに等しい。

多くの者が美しきニンフを捜し求めて人生を空しく失ってきた。さらに多くの、彼女たちとの絆をむすぶ覚悟が心身にできていなかった者が、狂気と彼女たちの優美さへの妄執に取り付かれた。しかしニンフ自身は冷酷なクリーチャーではない。自然界の最も純粋な場所と最も美しい地域の守護者であり、彼女とその住処に敬意を払うものなら誰であれ親切に扱い、魔法の贈り物で彼女を驚かせたものには好意を与えたりさえする。しかし彼女やその故郷を悪用したり害したりするために捜し求める者は速やかに、その美の奥にあるものは、その非難を受け止めることができないほど猛烈な守護者であることを知るだろう。

ネオセリッド Neothelid

粘液に覆われた長い体が震える山のようなとぐろを巻いている。この巨大な虫の触手に覆われた頭が蛇のように起き上がった。

ネオセリッド 脅威度 15 Neothelid

経験点 51,200

CE ／巨大サイズの異形

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 擬似視覚 100 フィート、トレース・テレポート 60 フィート；〈知覚〉＋ 25

防御

AC 30、接触 4、立ちすくみ 30（－ 2【敏】、＋ 26 外皮、－ 4 サイズ）

hp 230（20d8 ＋ 140）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 16

DR 10 ／冷たい鉄；**SR** 26

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 舌（× 4）＋ 21（3d6 ＋ 10 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィートの円錐形、14d10［酸］、**反応**・DC27・半減、1d4 ラウンドに 1 回）、マインド・スラスト、サイキック・クラッシュ、飲み込み（2d6 ＋ 10、加えて 2d6［酸］、**AC**23、hp23）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル）

常時：フライ

回数無制限：ディテクト・ソウツ（DC17）、チャーム・モンスター（DC19）、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス 、サジェスチョン（DC18）、テレキネシス（DC20）、テレポート 、ポイズン（DC19）

3 回／日：高速化 サジェスチョン（DC18）

一般データ

【筋】30、**【敏】**7、**【耐】**24、**【知】**16、**【判】**15、**【魅】**21

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 29（組みつき＋ 33）；**CMD** 37（足払いされない）

特技《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《**頑健**無比》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》（舌）、《イニシアチブ強化》、《蹴散らし強化》、《鋼の**意志**》、《強打》、《擬似呪文能力高速化》（サジェスチョンの呪歌）

技能〈威圧〉＋ 28、〈交渉〉＋ 25、〈呪文学〉＋ 26、〈知覚〉＋ 25、〈知識：神秘学〉＋ 26、〈登攀〉＋ 33、〈はったり〉＋ 25、〈飛行〉－ 4

言語 アクロ語、地界語、地下共通語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、カルト（3 ～ 5、加えてさまざまな種族の魅了した奴隷 4 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

マインド・スラスト（超常）ネオセリッドは、1 日 3 回まで、1 回の標準アクションとして 60 フィート以内にいる 1 体の目標に対して強力な精神エネルギーの爆発を起こすことができ、15d10 ポイントのダメージを与える。DC25 の意志セーヴに成功すればこの効果を無効化できる。この効果は【知力】能力値を持つクリーチャーにのみダメージを与えることができる。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

サイキック・クラッシュ（超常）ネオセリッドは、1 日 3 回まで、1 回の標準アクションとして 60 フィート以内にいる 1 体の目標の精神を破壊しようと試みることができる。目標は DC25 の意志セーヴを行わなければならず、失敗すると倒れ、気絶状態になり－ 1 ヒット・ポイントの瀕死状態になる。目標がセーヴに成功すれば、6d6 ポイントのダメージを受け 1 ラウンドの間不調状態になる。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

トレース・テレポート（変則）ネオセリッドは、自身の 60 フィート以内でテレポートしようとする全てのクリーチャーの精神にある目的地の座標をテレパシーによって反射的に知り、" 何度か来たことがある " に相当するその場所への精通度を得る。この知識は徐々に薄れて行き、1 分後には消えてしまう。この力は目的地の座標における環境に関する情報を与えるものではない。

地下の最も深い地域にのみ住む巨大なるネオセリッドは、かつて深みの帝国を支配していた。しかし他の種族がより早く増殖し、適応するという事が明らかになるにつれ、その数は非常に減少していった。今日ではネオセリッドは伝説上のものであり、このクリーチャーの怒りを目の当たりにし、生き延びてそのことを語ることのできたごく少数の者の恐怖譚の題材である。

ネオセリッドは奇妙な長虫に似たクリーチャーに仕えられ、下僕たちは主の敵を監視し、戦争を仕掛けている。ネオセリッド自身はより恐るべき存在、既知の現実の境界を越えた次元から来る悠久の恐怖の落とし子である。ネオセリッドは自身をこの悪意に満ちた勢力の選ばれし代行者であるとみなしており、世界に彼らの帰還を迎え入れるのに備えさせるために働いている。

ノール Gnoll

猫背で野蛮な、この毛皮で覆われたハイエナ頭の人型生物は、平均的な人間よりも少しだけ背が高い。

ノール 脅威度 1 Gnoll

経験点 400
CE ／中型サイズの人型生物（ノール）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 2
防御
AC 15、接触 10、立ちすくみ 15（＋ 2 鎧、＋ 1 外皮、＋ 2 盾）
hp 11（2d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 0
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 スピア＋ 3（1d8 ＋ 3 ／× 3）
遠隔 スピア＋ 1（1d8 ＋ 2 ／× 3）
一般データ
【筋】15、**【敏】**10、**【耐】**13、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 13
特技《強打》
技能〈知覚〉＋ 2
言語 ノール語
生態
出現環境 暑熱／平地または砂漠
編成 単体、2 体、狩猟隊（ノール 2 ～ 5 およびハイエナ 1 ～ 2）、一団（成人 10 ～ 100、加えてその 50%の人数の子供の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、4 ～ 6 レベルのリーダー 1、およびハイエナ 5 ～ 8）、部族（20 ～ 200、加えて成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、4 ～ 5 レベルの副官 1 ～ 2、6 ～ 8 レベルのリーダー 1、ハイエナ 7 ～ 12、およびヒエノドン 4 ～ 7）
宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、木製ヘヴィ・シールド、バトルアックス、ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）

ノールは図体の大きい、単に外見にとどまらずハイエナに似ている人型生物クリーチャーである。彼らはその死肉漁りの動物に非常な愛情を示し、ペットとして飼ったり、この下等動物の行動の多くを真似たりする。

ノールは有能な狩人であるが、獲物を追って倒すよりも死肉をあさったり死体から盗んだりする方に喜びを感じる。このような怠惰さのため、ノールは利用できるならどんな種類のものでも奴隷を必要とし、住居を掘らせたり、必要品や水を集めさせたり、果ては主のノールのために狩りをさせたりする。

ハイエナと他のノール以外のクリーチャーはみな、部族の気分に従って、食物か奴隷となる。死んだり倒れたりした同胞さえノールにとっては新鮮な食事である。彼らは有力な部族の構成員を短い祈りで讃えるかも知れないし、消耗性疾患で死んだものを徹底的に料理するかも知れないが、その他の点では死んだノールは他のクリーチャーとほとんど変わりないものと見ている。より " 文明化された " ノールは捕虜を食うことはしないが、代わりに奴隷として捕まえておき、自分たちの住処を守らせたり改修させたり、あるいは他の部族や奴隷市場に売ったりする。

ノールは戦闘を愛するが、それは自分たちが明らかに数で勝っている時だけである。それ以外の場合は、他の狩人から獲物を奪い取る手段である場合や、大きな食料を打ち倒せる巧妙な待ち伏せができる場合を除いて、戦いを避ける傾向にある。このハイエナ人間たちは勇敢さや武勇には何ら価値を認めておらず、勝利が不可能なことが明らかになると逃げ出すことを好む。尻尾を巻いて逃げ出す方が、尻尾を完全に失うよりもよいのだ。

戦闘に際して、ノールは群れ戦術と個人プレーを奇妙に混ぜ合わせて戦う。ノールが勝ったも同然と感じれば、仲間を助けるよりも弱い敵を打ち倒そうとする。ノールが劣勢になると、強力なリーダーの元に団結し、その仲間が逃げ出すことを期待して 1 体のクリーチャーを打ち倒そうとする。

ノールのリーダーは典型的にはレンジャーであるが、クレリックも高く尊敬されている。ほとんどのノールにとって秘術魔法は修得するには難しすぎ、その結果ノールのバード、ソーサラー、ウィザードは比較的稀である。

バーゲスト

バーゲスト Barghest

このうなり声を上げるイヌ科の獣は四足で音もなく前進してくる。そのほっそりした前肢は、狼の脚というよりも手に見える。

バーゲスト 脅威度 4 Barghest

経験点 1,200
LE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界、秩序、変身生物）
イニシアチブ ＋ 6 **；感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 17、接触 12、立ちすくみ 15（＋ 2 **【敏】**、＋ 5 外皮）
hp 45（6d10 ＋ 12）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 7
DR 5 ／魔法
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＋ 10（1d6 ＋ 4）、爪（× 2）＋ 10（1d4 ＋ 4）
特殊攻撃 むさぼり食らう
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）
回数無制限：ブリンク 、レヴィテート 、ミスディレクション
1 回／日：チャーム・モンスター（DC16）、クラッシング・ディスペア（DC16）、ディメンジョン・ドア
一般データ
【筋】19、**【敏】**15、**【耐】**15、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22（対足払い 24）
特技《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》
技能〈威圧〉＋ 11、〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 11、〈交渉〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 11、〈生存〉＋ 11、〈知覚〉＋ 11、〈はったり〉＋ 11
言語 地獄語、ゴブリン語、ウォーグ
その他の特殊能力 変身（ゴブリンまたはウルフ、ポリモーフ ）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、カルト（1、加えてゴブリン部族）
宝物 標準
特殊能力
むさぼり食らう（超常） 1 ヶ月に 1 回、バーゲストは 1 回の全ラウンド・アクションで、悪属性ではない人型生物の死体をむさぼり食らい、成長ポイントを獲得することができる。バーゲストは、成長ポイントの総数に等しいボーナスを、攻撃ロール、戦技ロール、セーヴィング・スロー、技能判定に加える。また 1 成長ポイントごとに最大ヒット・ポイントが 5 増加する。2 成長ポイントごとにバーゲストの擬似呪文能力の術者レベルと脅威度が 1 上昇する。成長ポイントが 4 ポイントになると、バーゲストは皮膚を脱ぎ捨てグレーター・バーゲストになる。成長ポイント（とそのボーナス）の全てを失うものの、このページに記載されているグレーター・バーゲストの能力を得る。

憎むべきバーゲストはゴブリン類の種族と悪魔的な関係があるといわれており、物質界にむさぼり食らうためにやってくる。罪なき者の肉体を食い尽くすにつれて、彼らますます強力に成長していく。最後にはバーゲストは皮膚を脱ぎ捨てグレーター・バーゲストに変身するが、この時がくるとしばしばゴブリンやその他のクリーチャーの部族を探し出し支配する。

グレーター・バーゲスト 脅威度 7 Greater Barghest

経験点 3,200
LE ／大型サイズの来訪者（悪、他次元界、秩序、変身生物）
イニシアチブ ＋ 6 **；感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 16
防御
AC 20、接触 11、立ちすくみ 18（＋ 2 **【敏】**、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 85（9d10 ＋ 36）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 10
DR 10 ／魔法
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＋ 14（1d8 ＋ 6）、爪（× 2）＋ 14（1d6 ＋ 6）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）
回数無制限：ブリンク 、インヴィジビリティ・スフィアー 、レヴィテート 、ミスディレクション
1 回／日：チャーム・モンスター（DC16）、クラッシング・ディスペア（DC16）、ディメンジョン・ドア 、マス・ブルズ・ストレンクス 、マス・エンラージ
一般データ
【筋】23、**【敏】**15、**【耐】**19、**【知】**18、**【判】**18、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 16；**CMD** 28（対足払い 32）
特技《戦闘発動》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《神速の**反応**》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 10、〈軽業〉＋ 14、〈交渉〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 16、〈水泳〉＋ 15、〈生存〉＋ 16、〈知覚〉＋ 16、〈登攀〉＋ 15、〈はったり〉＋ 16
言語 地獄語、ゴブリン語、ウォーグ
その他の特殊能力 変身（ゴブリンまたはウルフ、ポリモーフ ）

ハード・アニマル Herd Animal

ハード・アニマル：オーロックス（原牛）Herd Animal, Aurochs

この大きくて角の生えた雄牛は、くすんだ黒い毛皮と攻撃的な気性を持つ。その角は幅広く鋭い。

オーロックス（原牛）脅威度 2 Aurochs

経験点 600
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 13、接触 9、立ちすくみ 13（＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 突き刺し＋ 7（1d8 ＋ 9）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 暴走、蹂躙（2d6 ＋ 9、DC17）
一般データ
【筋】 23、**【敏】** 10、**【耐】** 17、**【知】** 2、**【判】** 11、**【魅】** 4
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 9；**CMD** 19（対足払い 23）
特技《持久力》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈知覚〉＋ 9
生態
出現環境 温暖／平地
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 30）
宝物 なし
特殊能力
暴走（変則） 暴走は、この能力を持つ 3 体以上のクリーチャーが、お互いに隣接して 1 回の蹂躙攻撃を行う際に発生する。暴走している時は、自分と同じかそれよりも小さいサイズの敵を蹂躙することができ、また蹂躙のセーヴ難易度は 2 上昇する。

オーロックス（単数形でも複数形でも Aurochs である）は群れをなす大きな動物であり、家畜の牛に似ている。

オーロックスの動物の相棒

開始時のデータ： サイズ 中型サイズ；移動速度 40 フィート；AC 外皮＋ 1；攻撃 突き刺し（1d6）；能力値【筋】14、【敏】12、【耐】12、【知】2、【判】11、【魅】4；その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長： サイズ 大型サイズ；AC 外皮＋ 3；攻撃 突き刺し（1d8）；能力値【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；その他の特殊能力 暴走、蹂躙。

ハード・アニマル：バイソン（野牛）Herd Animal, Bison

このクリーチャーは先端が上を向いた小さな角とモジャモジャの毛皮を持ち、肩には大きなこぶがある。

バイソン（野牛）脅威度 4 Bison

経験点 1,200
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d8 ＋ 20）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 突き刺し＋ 10（2d6 ＋ 12）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 暴走（オーロックスの項を参照）、蹂躙（2d6 ＋ 12、DC20）
一般データ
【筋】 27、**【敏】** 10、**【耐】** 19、**【知】** 2、**【判】** 11、**【魅】** 4
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 12；**CMD** 22（対足払い 26）
特技《持久力》、《突き飛ばし強化》、《強打》
技能〈知覚〉＋ 8
生態
出現環境 寒冷または温暖／平地
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 30）
宝物 なし

バイソンは群れをなす大きな動物である。体長 12 フィート、体高 7 フィートまで成長する。バイソンの平均的な体重は 2,200 ポンド。バイソンのデータは、バッファローのような群れをなす大きな動物ほとんど全てに流用することができる。

バイソンは家畜である親類ほどやすやすと怯えはせず、群れや子供を守る際にははるかに攻撃的になる。成獣のバイソンは交尾期には極端に対立的になり、メスを争ってお互いに殺しあうことさえする。交尾期が終わると、バイソンの群れはより小さな群れに分裂し、新しい子牛を迎える準備をする。

バイソンの動物の相棒はオーロックスの相棒と同一のデータを使う。

ハーピー Harpy

ボロボロの翼と鉤爪のある足を除けば、このクリーチャーは野性的な格好をした原始の女性のように見える。

ハーピー 脅威度 4 Harpy

経験点 1,200

CE ／中型サイズの人怪

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 2 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮）

hp 38（7d10）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート（標準）

近接 モーニングスター＋ 8 ／＋ 3（1d8 ＋ 1）、鉤爪（× 2）＋ 3（1d6）

特殊攻撃 心を奪う歌

一般データ

【筋】12、**【敏】**15、**【耐】**10、**【知】**7、**【判】**12、**【魅】**17

基本攻撃 ＋ 7；**CMD** ＋ 8；**CMB** 21

特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《**頑健**無比》、《技能熟練》（〈はったり〉）

技能〈威圧〉＋ 7、〈芸能：歌唱〉＋ 5、〈知覚〉＋ 7、〈はったり〉＋ 7、〈飛行〉＋ 12

言語 共通語

生態

出現環境 温暖／湿地

編成 単体、2 体、小編成（3 ～ 12）

宝物 標準（レザー・アーマー、モーニングスター、その他の宝物）

特殊能力

心を奪う歌（超常） ハーピーの歌にはそれを聞いた者の心に働きかけ、ハーピーのそばへと呼び寄せる力がある。ハーピーが歌うと、300 フィート拡散の範囲内のハーピーではないクリーチャーはみな DC16 の意志セーヴを行い、失敗すると心を奪われてしまう。セーヴに成功したクリーチャーは以後 24 時間、同じ個体のハーピーの歌の影響を受けなくなる。心を奪う歌の影響下にある犠牲者は、取りうる最短の経路を通ってハーピーに歩み寄る。途中に危険な場所（炎の中や崖）がある場合、クリーチャーは危険な場所に踏み込む前に心を奪う歌の効果を終わらせるためのセーヴィング・スローを再度行える。心を奪われたクリーチャーは自分の身を守る以外の行動を取ることができなくなる。ハーピーの 5 フィート以内に来た犠牲者はそこを動くことができず、なすすべなくハーピーの攻撃を受けるしかない。この効果はハーピーが歌い続けている間中続き、歌いやめてからもさらに 1 ラウンド持続する。これは［音波］による［精神作用］の（魅惑）効果である。セーヴ DC は【魅力】修正値によって算出されている。

悪意のある堕落したクリーチャーによく見られるように、ハーピーは他のクリーチャーの思考と行動をよく理解している。この理解力により、彼女らが大好きな食べ物を見つけた時に有利を得る。野生のクリーチャーは容易く心を奪う歌の犠牲者となる。この悪辣な鳥女たちは複雑な知性で味付けされた食物を好む。単純な獲物には飽き飽きしているのだ。

まったく野蛮で自らの行いに何の良心の呵責も覚えないにもかかわらず、かなりの数のハーピーが人型生物の社会のすぐそばで生活し、いつか餌食とする可能性もあるクリーチャーとの交流を楽しんでいる。

ハーピーは人間のピカピカ光る装身具に心を奪われがちで、犠牲者から奪った安ピカでチャチな装身具を身につけていることが多い。近くによると、このクリーチャーからは貪り食った犠牲者の腐臭がする。まれに羽毛にこびりついた血糊と腐肉の臭いをかいだ犠牲者が正気に戻ってしまうことがある。このため、ハーピーの多くは香水や香油を使っている。

ハーピーの外見は地方によって大きな差がある。一部はハゲタカと女性の混合物のように見え、他のものは翼に鷹や隼の堂々たる模様がついている。熱帯の僻地に住んでいる少数のハーピーの群れのように、オウムに似た色とりどりの羽毛を持っていることさえある。

ハーフセレスチャル Half-Celestial

有翼のユニコーンが象牙色の羽で空中へ飛び上がる。優雅さと美の鑑だ。

ハーフセレスチャル・ユニコーン 脅威度 4 Half-Celestial Unicorn

経験点 1,200

CG ／大型サイズの来訪者（原住）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 14

オーラ マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル *

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 4【**敏**】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ；悪に対して＋ 2 反発ボーナス）

hp 42（4d10 ＋ 20）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8；毒に対して＋ 4 ボーナス

DR 5 ／魔法；**完全耐性**（魅惑）、（強制）、病気、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［電気］10；**SR** 15

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 120 フィート（良好）

近接 突き刺し＋ 10（1d8 ＋ 6）、蹄（× 2）＋ 7（1d3 ＋ 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 悪を討つ一撃 1 回／日（＋ 7 攻撃、＋ 4 ダメージ）、強力突撃（突き刺し、2d8 ＋ 12）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）

回数無制限：ディテクト・イーヴル、ライト

3 回／日：キュア・ライト・ウーンズ、プロテクション・フロム・イーヴル

1 回／日：エイド、ブレス、キュア・モデレット・ウーンズ、グレーター・テレポート（守っている森の中限定 *）、ニュートラライズ・ポイズン

一般データ

【**筋**】22、【**敏**】19、【**耐**】20、【**知**】13、【**判**】25、【**魅**】26

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 11；**CMD** 25（対足払い 29）

特技《複数回攻撃》、《武器熟練》（角）

技能〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 14、〈生存〉＋ 14（森林では＋ 17）、〈知覚〉＋ 14、〈知識：次元界〉＋ 5、〈飛行〉＋ 13；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 3 森林での〈生存〉

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 魔法の打撃 *、野生動物との共感＋ 18*

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、つがい、聖獣群（3 ～ 6）

宝物 なし

* …ユニコーンの特殊能力

ほとんどのハーフセレスチャルは善の来訪者に愛された定命の者から生まれるが、強力な神聖なる魔法によって生み出されることもある

ハーフセレスチャルの作成

“ハーフセレスチャル”は生きていて実体があり【知力】が 4 以上あるならどんなクリーチャーにも付加できる先天的ないし後天的テンプレートである。ハーフセレスチャルは以下に挙げるものを除いて、基本クリーチャーのデータと特殊能力をそのまま使用する。

脅威度：ヒット・ダイスが 5 以下の場合、基本クリーチャーに＋ 1。6 ～ 10 の場合は＋ 2。11 以上の場合は＋ 3。

属性：いずれかの善。

種別：クリーチャー種別は来訪者（原住）となる。このときクリーチャーのヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、セーヴは再計算しない。

アーマー・クラス：外皮ボーナスが＋ 1 増加する。

防御的能力／その他の特殊能力：暗視 60 フィート；病気への完全耐性；毒に対するセーヴに＋ 4 の種族ボーナス；［酸］、［電気］10、［冷気］に対する抵抗 10；DR5 ／魔法（HD が 11 以下の場合）または 10 ／魔法（HD が 12 以上の場合）；クリーチャーの脅威度＋ 11（最大 35）の呪文抵抗、を得る。

移動速度：基本クリーチャーの基本地上移動速度の 2 倍の飛行速度（機動性：良好）を得る。基本クリーチャーがもっとよい飛行速度を持つならそれを使うこと。

特殊能力：ハーフセレスチャルは以下の物を得る

悪を討つ一撃（超常）：ハーフセレスチャルは 1 日に 1 回、即行アクションを費やして、ヒット・ダイスと同じレベルのパラディンとして悪を討つ一撃を行える。悪を討つ一撃は対象が死ぬか、ハーフセレスチャルが休息をとるまで持続する。

擬似呪文能力：【知力】または【判断力】が 8 以上のハーフセレスチャルは、そのヒット・ダイスに応じて、もっと低いレベルで手に入る能力も含めて、擬似呪文能力を有する。特記なき限り、各能力は 1 日 1 回使用できる。術者レベルはクリーチャーの HD に等しい（または基本クリーチャーの持つ擬似呪文能力の術者レベルの方が高ければそちらを使う）。

ヒット・ダイス	能力
1 ～ 2	プロテクション・フロム・イーヴル 3 回／日、ブレス
3 ～ 4	エイド、ディテクト・イーヴル
5 ～ 6	キュア・シリアス・ウーンズ、ニュートラライズ・ポイズン
7 ～ 8	ホーリィ・スマイト、リムーヴ・ディジーズ
9 ～ 10	ディスペル・イーヴル
11 ～ 12	ホーリィ・ワード
13 ～ 14	ホーリィ・オーラ 3 回／日、ハロウ
15 ～ 16	マス・チャーム・モンスター
17 ～ 18	サモン・モンスター IX（セレスチャルのみ）
19 ～ 20	リザレクション

能力値：ハーフセレスチャルは自分が選択した 3 つの能力値に＋ 4 のボーナス、それ以外の能力値に＋ 2 のボーナスを得る。

技能：種族ヒット・ダイスを有するハーフセレスチャルは、種族ヒット・ダイスごとに 6 ＋【知力】修正値に等しい技能ランクを得る。種族クラス技能は基本クリーチャーと同一である。クラス・レベルから獲得した技能ランクには影響はない。

ハーフドラゴン Half-Dragon

この6足の竜は輝く恐るべき目をぎらつかせた頭を下に向けながら、力強い翼で羽ばたいている。

ドラコリスク 脅威度 7 Dracolisk

経験点 3,200
ハーフブラック・ドラゴン・バジリスク
N ／中型サイズの竜
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 14
防御
AC 21、接触 9、立ちすくみ 21（－ 1【**敏**】、＋ 12 外皮）
hp 73（7d10 ＋ 35）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 5
完全耐性［酸］、睡眠、麻痺
攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（標準）
近接 噛みつき＋ 14（1d8 ＋ 7）、爪（× 2）＋ 14（1d4 ＋ 7）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィートの直線状の［酸］、7d6［酸］ダメージ、**反応**・DC18・半減）、凝視（DC18、バジリスク参照）
一般データ
【**筋**】24、【**敏**】8、【**耐**】21、【**知**】4、【**判**】13、【**魅**】13
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 14；**CMD** 23（対足払い 31）
特技《無視界戦闘》、《**頑健**無比》、《鋼の**意志**》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈隠密〉＋ 13、〈知覚〉＋ 14、〈飛行〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 温暖／沼地または地下
編成 単体、2 体
宝物 標準

ハーフドラゴンはドラゴンと他のクリーチャーとの交配によって生まれることはまずない。ほとんどは奇妙な魔法実験の結果である。ほとんどの場合、恐るべきドラコリスクのような成功作品はその同類と実際に繁殖していく。

ハーフドラゴンの作成

“ハーフドラゴン”は生きていて実体のあればどんなクリーチャー（以下これを“基本クリーチャー”と呼ぶ）にも付加できる先天的または後天的テンプレートである。ハーフドラゴンは以下に挙げる点を除いて、基本クリーチャーのデータと特殊能力をそのまま使用する。

脅威度：基本クリーチャーに＋ 2（最低 3）。

種別：クリーチャー種別は竜となる。このときクリーチャーのヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、セーヴは再計算しない。

アーマー・クラス：外皮ボーナスが＋ 4 増加する。

その他の特集能力および防御データ：ハーフドラゴンは暗視、夜目、睡眠と麻痺の効果への完全耐性、ブレス攻撃と同じ種類のエネルギーへの完全耐性を得る。

移動速度：ハーフドラゴンは翼を持つ。基本クリーチャーの基本地上移動速度の 2 倍の飛行速度（機動性：標準）を得る。基本クリーチャーがもっとよい飛行速度を持つならそれを使うこと。

近接：ハーフドラゴンは 2 回の爪攻撃と 1 回の噛みつき攻撃を行える。基本クリーチャーが武器を使用できるなら、ハーフドラゴンはその能力を保持する。新しい爪攻撃と噛みつき攻撃のダメージはハーフドラゴンのサイズによる（301 ～ 302 ページの『肉体武器』参照）。

特殊能力：ハーフドラゴンは基本クリーチャーの特殊能力を全て保持しており、くわえて 1 日 1 回、ドラゴンの種類に応じたブレス攻撃を行える（下記を参照）。ブレス攻撃はハーフドラゴン種族ヒット・ダイスごとに 1d6 ポイントのダメージを与える。（反応セーヴ 半減；DC10 ＋ クリーチャーの種族 HD の 1/2 ＋クリーチャーの【耐久力】修正値）

ドラゴンの種類	ブレス攻撃
ブラックまたはカッパー	60 フィートの直線状の［酸］
ブラス	60 フィートの直線状の［火］
ブルーまたはブロンズ	60 フィートの直線状の［電気］
ゴールドまたはレッド	30 フィートの円錐形の［火］
グリーン	30 フィートの円錐形の［酸］
シルバーまたはホワイト	30 フィートの円錐形の［冷気］

能力値：基本クリーチャーより次の通り増加する：【筋】＋ 8、【耐】＋ 6、【知】＋ 2、【魅】＋ 2。

技能：種族ヒット・ダイスを有するハーフドラゴンは、種族ヒット・ダイスごとに 6 ＋【知力】修正値に等しい技能ランクを得る。種族クラス技能は基本クリーチャーから変化しない。

ハーフフィーンド Half-Fiend

コウモリの翼と爪、牙の有る牛の頭、蹄のある足を備えた悪魔的な姿をしたものが挑戦の雄たけびを上げている。

ハーフフィーンド・ミノタウロス 脅威度 6 Half-Fiend Minotaur

経験点 2,400

CE ／大型サイズの来訪者（原住）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）

hp 57（6d10 ＋ 24）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6

防御的能力 生来の狡智 *；**DR** 5 ／魔法；**完全耐性** 毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 17

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（標準）

近接 グレートアックス＋ 11 ／＋ 6（3d6 ＋ 9 ／× 3）、噛みつき＋ 6（1d8 ＋ 3）、突き刺し＋ 6（1d6 ＋ 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 善を討つ一撃 1 回／日、強力突撃（突き刺し＋ 13、2d6 ＋ 9）

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）

3 回／日：ダークネス；1 回／日：ディセクレイト 、アンホーリィ・ブライト（DC14）

一般データ

【筋】23、**【敏】**14、**【耐】**19、**【知】**9、**【判】**12、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 13；**CMD** 25

特技《**頑健**無比》、《突き飛ばし強化》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉＋ 7、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 14、〈知識：宗教〉＋ 5、〈飛行〉＋ 0；**種族修正** ＋ 4〈生存〉、＋ 4〈知覚〉

言語 巨人語

生態

出現環境 温暖／廃墟または地下

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 4）

宝物 標準（グレートアックス、その他の宝物）

* …ミノタウロスの特殊能力

ハーフフィーンドは奈落、地獄あるいはその他の悪の力にひどく冒されたクリーチャーである。

ハーフフィーンドの作成

“ハーフフィーンド”は生きていて実体があり【知力】が 4 以上あるならどんなクリーチャーにも付加できる先天的ないし後天的テンプレートである。ハーフフィーンドは以下に挙げるものを除いて、基本クリーチャーのデータと特殊能力をそのまま使用する。

脅威度：ヒット・ダイスが 4 以下の場合、基本クリーチャーに＋ 1。5 ～ 10 の場合は＋ 2。11 以上の場合は＋ 3。

属性：いずれかの悪。

種別：クリーチャー種別は来訪者（原住）となる。このときクリーチャーのヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、セーヴは再計算しない。

アーマー・クラス：外皮ボーナスが＋ 1 増加する

防御的能力／その他の特殊能力：暗視 60 フィート、毒への完全耐性、［酸］に対する抵抗 10［電気］に対する抵抗 10［火］への抵抗 10［冷気］に対する抵抗 10、ダメージ減少 5 ／魔法（HD が 11 以下の場合）または 10 ／魔法（HD が 12 以上の場合）、クリーチャーの脅威度＋ 11（最大 35）の呪文抵抗、を得る。

移動速度：基本クリーチャーの基本地上移動速度の 2 倍の飛行速度（機動性：良好）を得る。基本クリーチャーがもっとよい飛行速度を持つならそれを使うこと。

近接：ハーフフィーンドは 2 回の爪攻撃と 1 回の噛みつき攻撃を行える。新しい爪攻撃と噛みつき攻撃のダメージはハーフフィーンドのサイズによる（301 ～ 302 ページの『肉体武器』参照）。

特殊攻撃：ハーフフィーンドは以下のものを得る。

善を討つ一撃（超常）：ハーフフィーンドは、1 日に 1 回、即行アクションを費やし、ヒット・ダイス数と同じレベルのパラディンの悪を討つ一撃と同等（ただし対象は善）の、善を討つ一撃を行える。善を討つ一撃は対象が死ぬか、ハーフフィーンドが休息をとるまで持続する。

擬似呪文能力：【知力】または【判断力】が 8 以上のハーフフィーンドは、そのヒット・ダイスに応じて、もっと低いレベルで手に入る能力も含めて、擬似呪文能力を有する。特記なき限り、各能力は 1 日 1 回使用できる。術者レベルはクリーチャーの HD に等しい（または基本クリーチャーの持つ擬似呪文能力の術者レベルの方が高ければそちらを使う）。

ヒット・ダイス	能力
1 ～ 2	ダークネス 3 回／日
3 ～ 4	ディセクレイト
5 ～ 6	アンホーリィ・ブライト
7 ～ 8	ポイズン 3 回／日
9 ～ 10	コンテイジョン
11 ～ 12	ブラスフェミイ
13 ～ 14	アンホーリィ・オーラ 3 回／日、アンハロウ
15 ～ 16	ホリッド・ウィルティング
17 ～ 18	サモン・モンスター IX（フィーンドのみ）
19 ～ 20	ディストラクション

能力値：ハーフフィーンドは自分が選択した 3 つの能力値に＋ 4 のボーナス、それ以外の能力値に＋ 2 のボーナスを得る。

技能：種族ヒット・ダイスを有するハーフフィーンドは、種族ヒット・ダイスごとに 6 ＋【知力】修正値に等しい技能ランクを得る。種族クラス技能は基本クリーチャーから変化しない。クラス・レベルから獲得した技能ランクには影響はない。

パープル・ワーム Purple Worm

この巨大な虫は暗紫色をしたキチン質の鎧板におおわれている。巨大な、牙の生えそろった口は差し渡しが牛ほどもある

パープル・ワーム 脅威度 12 Purple Worm

経験点 19,200
N ／巨大サイズの魔獣
イニシアチブ － 2；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 18
防御
AC 26、接触 4、立ちすくみ 26（－ 2【敏】、＋ 22 外皮、－ 4 サイズ）
hp 200（16d10 ＋ 112）
頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4
攻撃
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、水泳 10 フィート
近接 噛みつき＋ 25（4d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、針＋ 25（2d8 ＋ 12、加えて " 毒 "）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 飲み込み（4d8 ＋ 18 殴打ダメージ、**AC** 21、20 hp）
一般データ
【筋】 35、**【敏】** 6、**【耐】** 25、**【知】** 1、**【判】** 8、**【魅】** 8
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 32（組みつき＋ 36）；**CMD** 40（足払いされない）
特技《ふっとばし攻撃》、《クリティカル熟練》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《強打》、《よろめき化クリティカル》、《武器熟練》（噛みつき、針）
技能〈水泳〉＋ 20、〈知覚〉＋ 18
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体
宝物 乏しい
特殊能力
毒（変則） 針・致傷型；頑健セーヴ・DC25；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【筋力】ダメージ；治療 3 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

パープル・ワームは世界の果てに住む巨大な腐肉食いであり、有機物なら手当たり次第に貪り食う。彼らは獲物を丸呑みすることで恐れられている。冒険者の一団が 1 人また 1 人と叫び声を上げながらパープル・ワームの喉の中に消えてしまったことを聞くのも稀ではない。

生きているクリーチャーを貪り食うために探し求めながら穴を掘る際に、パープル・ワームは大量の土と鉱物を貪り食う。パープル・ワームの体内にはかなりの量の宝石やその他の消化器の腐食酸に耐えられるアイテムがあるかもしれない。ドワーフの鉱山の近くのような鉱物の豊富な地域では、パープル・ワームの掘った洞窟に大量の未精製の鉱石が詰まっていることがよくある。

パープル・ワームは通常住処として大きな地下空洞を必要とし、そこで休息し食物を消化するために戻ってくるが、ほとんどの時間は上に突き動かされ獲物を求めて果てしない闇の中を掘り進んでいるか、すでにあるトンネルの中を這い進んで過ごしている。完全に精神がないわけではないが、パープル・ワームはかなり愚かである。パープル・ワームを支配する魔法の力があったり、住居の中にパープル・ワームを捕らえておけるだけの大きさを持つ地下室を設置できる者にとって、パープル・ワームはよくある護衛である。

深い地下に住むパープル・ワームはその同族中でもっとも一般的なものだが、色違いの変種の巨大ワームが他の僻地の自然環境の中に住んでいる。滑らかで斑の有る青と緑のジャイアント・ワームは地下の湖や熱帯の海に住んでいる（この変種は穴掘り速度を失うが、水泳速度は 40 フィートに上昇する）。さらに大きいサイズで深紅色の変種は人里はなれた荒野や岩砂漠にすんでいる（この変種は超巨大サイズである）。他の種も疑いなく世界の片隅で発見されるのを待っている。

ハイエナ

ハイエナ Hyena

このハイエナは、黄褐色で黒と茶のしまがあるモジャモジャの毛皮で覆われている。

ハイエナ 脅威度 1 Hyena

経験点 400

N ／中型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）

hp 13（2d8 ＋ 4）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき＋ 3（1d6 ＋ 3、加えて " 足払い "）

一般データ

【筋】14、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】6

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 15

特技《技能熟練：知覚》

技能〈隠密〉＋ 6（背高の草地では＋ 10）、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4 背高の草地での〈隠密〉

生態

出現環境 暑熱／平地

編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 12）

宝物 なし

ハイエナはずるがしこさと神経を逆なでする笑い声のような鳴き声で悪名高い獣で、群れを成して狩を行う。彼らはかなり死肉を食うが、生きている獲物も添え物という程度ではなく食べる。

ハイエナは単独で狩をする傾向にあるが、群れで狩をする際には、大体は敵の前方に 1、2 体を送り込み、群れの残りは獲物を取り囲んで後方から攻撃を仕掛ける。

野蛮な人型生物の多く、特にノールが、ハイエナを番犬として使っている。このようなハイエナはレザー・バーディングを装備し、生まれたときから訓練を受けていることが多い。このようなクリーチャーの多くはアドヴァンスト・ハイエナである。

ハイエナの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 小型サイズ；移動速度 50 フィート；AC 外皮 ＋ 2；攻撃 噛みつき（1d4、加えて " 足払い "）；能力値【筋】10、【敏】17、【耐】13、【知】2、【判】13、【魅】6；その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

4 レベルでの成長：サイズ 中型サイズ；攻撃 噛みつき（1d6、加えて " 足払い "）；能力値【筋】＋ 4、【敏】－ 2、【耐】＋ 2。

ハイエナ：ダイア・ハイエナ Hyena, Dire

この大きなハイエナは頑丈そうな頭部とねっとりとした赤い目を持ち、口は鋭く強大な歯で満たされている。

ダイア・ハイエナ（ヒアエノドン）脅威度 3 Dire Hyena (Hyaenodon)

経験点 800

N ／大型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御

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

hp 26（4d8 ＋ 8）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき＋ 6（2d6 ＋ 6、加えて " 足払い "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

一般データ

【筋】18、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】6

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8；**CMD** 20

特技《技能熟練》（〈知覚〉、〈隠密〉）

技能〈隠密〉＋ 7（背高の草地や重度の下生えでは＋ 11）、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4 背高の草地での〈隠密〉

生態

出現環境 暑熱／平地

編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 8）

宝物 乏しい

ダイア・ハイエナは（多くの者にとってはヒエノドンとして知られている）は、その小さな従兄弟よりもさらに猛烈である。ヒエノドンは死肉を手ごろな食物として嫌がらないが、生きている獲物を狩る方をずっと好んでいる。ダイア・ハイエナの群れは睡眠、交尾、食事の時以外は、移動し狩をすることをやめない。ヒエノドンは肩高 6 フィート、体長はしばしば 12 フィートを超える。体重は 900 ポンド。

ノールはヒエノドンを訓練して住処の護衛をさせたり、またはさらに多くの場合、強力な乗騎にすることで知られている。

バグベア Bugbear

この暗い色をした体毛に覆われたクリーチャーは刺のついたモーニングスターを振り上げる。小さな乳白色の目をこれから始まる殺人の興奮に輝かせながら。

バグベア 脅威度 2 Bugbear

経験点 600

CE ／中型サイズの人型生物（ゴブリン類）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 2 鎧、＋ 1【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 盾）

hp 16（3d8 ＋ 3）

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 モーニングスター＋ 5（1d8 ＋ 3）

遠隔 ジャヴェリン＋ 3（1d6 ＋ 3）

一般データ

【筋】16、**【敏】**13、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**10、**【魅】**9

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 5；**CMD** 16

特技《腕力による威圧》、《技能熟練》（〈知覚〉）

技能〈威圧〉＋ 7、〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈威圧〉、＋ 4〈隠密〉

その他の特殊能力 忍び寄る

言語 共通語、ゴブリン語

生態

出現環境 温暖／山岳

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、戦闘集団（7 ～ 12、加えて 1 レベルのウォリアー 2 および 3 ～ 5 レベルの族長 1）

宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、木製ライト・シールド、モーニングスター、ジャヴェリン 3 本、その他の宝物）

特殊能力

忍び寄る（変則）〈隠密〉と〈知覚〉は常にバグベアのクラス技能である。

バグベアはゴブリン類の中では最も体が大きく、ほとんどの人間より少なくとも頭 1 つ分は背の高い、がっしりした獣じみた姿をしている。彼らは一匹狼であり、同類と何らかの部族を作るよりも自分の力で生活したり殺したりしたがるが、共同行動をとっているバグベアの小集団や、ゴブリンやホブゴブリンの部族で用心棒や死刑執行人の役目をして暮らしているのを見ることも珍しいことではない。バグベアはゴブリンのように大きな群れを作ることも、ホブゴブリンのように国を作ることもない。彼らが好むのは、より個人的なレベルで大好きなこと（殺人と拷問）をしていられるもっと小規模な乱痴気騒ぎである。人間はバグベアの大好きな獲物で、ほとんどのバグベアの主食は人肉、耳や指のようなゾッとしない記念品がバグベアの一般的な装飾品である。

バグベアが宗教に傾倒する場合は、殺人と暴力の神を愛好する。さまざまなデーモンロードもお気に入りである。

典型的なバグベアの身長は 7 フィート、体重は 400 ポンド。

ゴブリン類の悪の本性

ゴブリン、ホブゴブリン、バグベアは表面的には共通点を持っているものの、それぞれ悪の別の側面を象徴している。ホブゴブリンは秩序正しく整然とした悪であり、大軍勢や戦士社会、専制国家を生み出す。ゴブリンは原始的な悪であり、ただ残酷さと、彼らの目に付いた少数の犠牲者 - それは彼ら自身の同類かもしれないし、その隣人かも知れない - だけを求める。しかしバグベアに体現された悪がもっとも恐るべきものである。彼らは可能な限り破壊的な方法で苦痛を撒き散らすことを熱心に追求する。ホブゴブリンの殺しは伝統と秩序によるものである。ゴブリンの殺しは、ただ楽しみのためである。しかしバグベアが刃を手に取るのは、殺すことでその武器が触れてもいない相手に最大の苦痛を与えることができると確信している時である。バグベアにとって、殺人の真の目的は犠牲者を打ち倒すことではなく、犠牲者を愛する者を打ちのめすことである。

バシディランド Basidirond

この奇妙な植物は、蜘蛛の足のような 4 本の茎、長い蔓、胞子でいっぱいの鐘を逆さにした形のヘタからなっている。

バシディランド 脅威度 5 Basidirond

経験点 1,600

N ／中型サイズの植物

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、振動感知；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 18、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 1【敏】、＋ 7 外皮）

hp 52（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 2

完全耐性 ［冷気］、植物の種別特徴

弱点 冷気による活力低下

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ＋ 10（1d8 ＋ 7、加えて " 胞子 "）

特殊攻撃 幻覚の雲、胞子

一般データ

【筋】20、**【敏】**13、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10；**CMD** 21（対足払い 25）

生態

出現環境 気候問わず／非寒冷／地下

編成 単体、2 体、木立（3 ～ 8）

宝物 乏しい

特殊能力

幻覚の雲（変則）1 分間に 1 回、1 回の標準アクションとして、バシディランドは半径 20 フィートの目に見えない胞子の雲を放つことができる。効果範囲内にいる全てのクリーチャーは DC16 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗すると雲の中にいる間と、雲から離れてから 1d4 ラウンドの間、強力な幻覚効果を受ける。効果範囲内にとどまる限りクリーチャーは毎ラウンドあらためてセーヴを行わなければならない。幻覚の雲は拡散してしまうまで 5 ラウンド持続する。強風は即座に雲を吹き散らしてしまう。セーヴ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。どのような幻覚に見舞われているかを決定するために、毎ラウンド 1d6 を振り、下の表を参照せよ。

d6	幻覚
1	流砂に飲み込まれる！　伏せ状態になり 1 ラウンドの間浮かび上がろうと手足をばたばた振り回す。
2	蜘蛛の群れに襲われる！　1 回の全ラウンド・アクションとしてあなたの武器で手近の床を攻撃する。
3	持っているアイテムの 1 つが毒蛇に変わった！　それを捨てて 1 ラウンドの間全速力で離れる。
4	窒息する！ 1 ラウンドの間、その場に立ちつくして息を止めて自分の喉をつかむ。
5	1/10 の大きさに縮んでしまった！　1 ラウンドの間、何の行動も取れず、モンスターは自分に注意を払わないだろうと思い込む。
6	溶けてしまう！　1 ラウンドの間、自分をつなぎとめようと身体を抱きしめ、何の行動もとることはできない。

胞子（変則）バシディランドの叩きつけ攻撃を受けたクリーチャーは胞子で被われ、DC16 の頑健セーヴを行わなければならない。失敗すると胞子はそのクリーチャーの肉体、特に肺に根をはる。セーヴ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

病気 － 致傷；セーヴ 頑健 DC16、頻度 1 ／ラウンド（6 ラウンド）、効果 1d2【耐久力】ダメージ、治療 1 回成功

冷気による活力低下（変則）バシディランドは［冷気］ダメージに対する完全耐性を持っているが、何らかの冷気効果にさらされた場合、1d4 ラウンドの間、減速状態になる。この間、バシディランドは幻覚の雲と胞子の特殊能力を使うことができない。

奇妙な菌類バシディランドは、ミネラル豊富な湿潤な場所 － 洞窟の壁面や新鮮な死体 － で育つ危険な植物モンスターである。絶えず栄養と湿気を供給し続けることにより、賢明な洞窟に住む者たちはバシディランドを住処の番人として使うことができる。しかし、この植物の最新の犠牲者になってしまわないように、それが狩猟に使う経路を注意深く避けなければならないが。

バジリスク Basilisk

このしゃがみこんだ爬虫類モンスターは 8 本の足を持ち、背中に骨ばった突起が並び、目は不気味なうす緑の光を放っている。

バジリスク 脅威度 5 Basilisk

経験点 1,600
N ／中型サイズの魔獣
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10
防御
AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（－ 1【敏】、＋ 8 外皮）
hp 52（7d10 ＋ 14）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 5
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＋ 10（1d8 ＋ 4）
特殊攻撃 凝視攻撃
一般データ
【筋】16、【敏】8、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】11
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 10；**CMD** 19（対足払い 31）
特技《無視界戦闘》、《**頑健**無比》、《鋼の**意志**》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、共棲集団（3 ～ 6）
宝物 乏しい
特殊能力
凝視攻撃（変則） 永続的に石に変える（ フレッシュ・トゥ・ストーン のように）。有効距離 30 フィート、頑健セーヴ・DC15、無効。この方法で石化状態にされたキャラクターは、バジリスクの新鮮な血（死後 1 時間以内のバジリスクから採取したもの）を塗りつける（浴びせかけるだけではだめ）ことによって即座に生身に戻る。1 体のバジリスクからは 1d3 体の中型クリーチャーにこのように塗りつけることができるだけの血が取れる。セーヴ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

バジリスクは、しばしば " 蛇の王 " と呼ばれるが、実際には蛇では全くなく、ゾッとする様な気質と睨むだけでクリーチャーを石に変える能力を持った 8 足の爬虫類である。伝承によると、コッカトリスと同様に最初のバジリスクは雄鶏に暖められた蛇の卵から生まれたというが、バジリスクの生理からすると、この主張にはほとんど何の信憑性もない。

バジリスクは、森から砂漠まで、ほとんどいかなる環境の地域にも生息しており、周囲を反映してそれにあった色合いをしていることが多い。砂漠棲のバジリスクは黄褐色から褐色であるだろうし、森に住むものは明るい緑であるかもしれない。自然の洞窟や地面に掘った穴といった、隠れられる場所を巣にしている。巣への入り口はときどき、非常に生き生きとした人間や動物の彫像が立ち並んでいるため、目印となる。これらはバジリスクと偶然出会ってしまった不運な者たちの残骸である。

バジリスクは石に変えたクリーチャーを食らう能力を持ち、胃酸で石を消化してそれから栄養を取ることができる。しかしその過程は遅く非効率なものであり、そのためバジリスクは怠惰で動きが鈍い。その結果、バジリスクが獲物にしのびよったり、自分の凝視を避けたものを追うことはめったに無く、自らの隠密能力と奇襲によって安全と食事を確保している。バジリスクは通常の獲物である小型の哺乳類、鳥、爬虫類を待って横たわりながら過ごすが、ほとんどの時間は巣穴で眠っている。そしてバジリスクを捕らえようとしたり、その近くに宝を隠して天然の番犬として利用しようとする者はその時間を狙っている。

成体のバジリスクは体長 13 フィートで、その長さの半分は尾である。体重は 300 ポンド。一部の血統では、鼻先に小さな湾曲した角や、頭を王冠のように覆う骨質のとさかが発達する。通常は単独で生活しているが、繁殖したり、害敵の多い地域においては共同で身を守るために共棲集団を形成することがある。この場合には、共同で侵入者を攻撃する。

知られざる理由により、ウィーゼルとフェレットはバジリスクの凝視攻撃に完全耐性を持ち、ときどきバジリスクの両親が狩りに出ている間に子を食べるため忍び込む。いくつかの伝説によると、バジリスクの血は通常の石を他の物質に変えることができる。しかしこれは石化したクリーチャーや体の一部を元に戻す魔法的な回復力が誤って伝えられたものであろう。

バット Bat

バット：ダイア・バット Bat, Dire

この柔らかい毛で覆われた巨大なコウモリは、牛に近い大きさをしている。暗い色の皮膜の翼は広げると腕を横に伸ばした人間 2 人分よりも幅広い。

ダイア・バット 脅威度 2 Dire Bat

経験点 600

N ／大型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 非視覚的感知 40 フィート；〈知覚〉＋ 12

防御

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

hp 22（4d8 ＋ 4）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（良好）

近接 噛みつき＋ 5（1d8 ＋ 4）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

一般データ

【筋】17、**【敏】**15、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**14、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 7；**CMD** 19

特技《鋭敏感覚》、《忍びの技》

技能〈隠密〉＋ 4、〈知覚〉＋ 12、〈飛行〉＋ 9；**種族修正** 非視覚的感知を使用している場合〈知覚〉に＋ 4

生態

出現環境 温暖または熱帯／地形問わず

編成 単体、2 体、共棲集団（3 ～ 8）

宝物 乏しい

ダイア・バットは通常人里はなれた地域に住んでいる。日中は洞窟などの閉ざされた場所で休息し、夜になると獲物を求めて空に飛び出す。この大きなクリーチャーの平均的な翼長は 15 フィート、体重は大体 200 ポンドである。

ダイア・バットは一般的に 8 体をこえる群が 1 つの住処に住むことはなく、しばしば単独で生活する。ダイア・バットは家畜や群れを成す動物を好んで食べる。

ダイア・バットの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（良好）；AC 外皮＋ 0；攻撃 噛みつき（1d6）；能力値【筋】9、【敏】17、【耐】9、【知】2、【判】14、【魅】6；その他の特殊能力 非視覚的感知 40 フィート。

7 レベルでの成長：サイズ 大型サイズ；AC 外皮＋ 3；攻撃 噛みつき（1d8）；能力値【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4。

バット・スウォーム（コウモリの大群）Bat Swarm

数百の高いキィキィ声が空を埋め尽くす。小さな肉食性のコウモリの大群が押し寄せてくる。みな血に飢えている。

バット・スウォーム（コウモリの大群）脅威度 2 Bat Swarm

経験点 600

N ／微小サイズの動物（スウォーム）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 非視覚的感知 20 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 16、接触 16、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 4 サイズ）

hp 13（3d8）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3

防御的能力 スウォームの種別特徴；**完全耐性** 武器ダメージ

攻撃

移動速度 5 フィート、飛行 40 フィート（良好）

近接 群がり（1d6）

接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす（DC11）、流血

一般データ

【筋】3、**【敏】**15、**【耐】**11、**【知】**2、**【判】**14、**【魅】**4

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ―；**CMD** ―

特技《神速の**反応**》、《技能熟練》（〈知覚〉）

技能〈知覚〉＋ 15、〈飛行〉＋ 12；**種族修正** 非視覚的感知を使用時の〈知覚〉に＋ 4

その他の特殊能力 スウォームの種別特徴

生態

出現環境 温暖または熱帯／地形問わず

編成 単体、2 体、小編成（スウォーム 3 ～ 6）、共棲集団（スウォーム 11 ～ 20）

宝物 なし

特殊能力

流血（変則）バット・スウォームにダメージを受けた生きているクリーチャーは全て、以後 1 ラウンドごとに 1 ポイントのダメージを受ける。複数回の流血を受けても重複してダメージを受けるわけではない。流血は DC10 の〈治療〉判定か、キュア 呪文その他の治癒魔法の効果を受けることで止めることができる。

バット・スウォームは大きな洞窟、廃墟、さらには都市の下水道など、日中隠れる暗闇が、夜に食物が見つかるところならばどこにでも住んでいる。彼らと戸外で遭遇するのは朝方か夕暮れ、あるいは彼らが住処から逃げ出すように強いられたときだけである。

ビートル Beetle

ビートル：ファイアー・ビートル（ホタルコメツキ）Beetle, Fire

この家猫ほどの大きさの甲虫は鈍い茶色をしており、2 つの黄緑色の発光体が甲皮にある。

ファイアー・ビートル（ホタルコメツキ）脅威度 1/3 Fire Beetle

経験点 135
N ／小型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 12、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 4（1d8）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 0
完全耐性［精神作用］効果
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＋ 1（1d4）
一般データ
【筋】10、**【敏】**11、**【耐】**11、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 9（対足払い 17）
技能〈飛行〉－ 2
その他の特殊能力 発光
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、小集団（2 ～ 6）共棲集団（7 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
発光（変則）ファイアー・ビートルの光は半径 10 フィートを照らすことができる。ファイアー・ビートルが死ぬと、発光は死から 1d6 日続く。

夜行性ではあるが、ファイアー・ビートルは暗視能力を持たない。その発光腺による照明に頼っている。かごに入れたファイアー・ビートルは長く続く光源として物好きや鉱夫の間で人気がある。

ファイアー・ビートルには他の変種も存在する。以下で、もっとも普通に見られる変種を 2 種説明する。

マイニング・ビートル（脅威度 1/2）：マイニング・ビートルはアドヴァンスト・ファイアー・ビートルである。アドヴァンスト・テンプレートに加え、穴掘り速度 20 フィートを持つ。

フラッシュ・ビートル（脅威度 1/2）：フラッシュ・ビートルはアドヴァンスト・ファイアー・ビートルであり、1 ラウンドに 1 回眩しい閃光を放つことができる。フラッシュ・ビーストが閃光を放った場合は、10 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC12 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗すれば 1d3 ラウンドの間目が眩んだ状態になる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ビートル：ジャイアント・スタッグ・ビートル（巨大クワガタ虫）Beetle, Giant Stag

ほっそりした胴体を持ち、巨大な大顎を振り上げて威嚇姿勢をとりながら、この大きな甲虫は縄張りを守るために立ちふさがっている。

ジャイアント・スタッグ・ビートル（巨大クワガタ虫）脅威度 4 Giant

経験点 1,200
N ／大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 45（7d8 ＋ 14）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2
完全耐性［精神作用］効果
攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 20 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＋ 8（2d8 ＋ 6）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 蹂躙（1d6 ＋ 6、DC17）
一般データ
【筋】19、**【敏】**10、**【耐】**15、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10；**CMD** 20（対足払い 28）
技能〈飛行〉－ 6
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）
宝物 なし

体長 10 フィート近いジャイアント・スタッグ・ビートルは、腐木への食欲に駆られて木造の集落にさまよいこんでくると大変な脅威になる。その大きな、アリジゴクめいた大顎のためにクワガタと呼ばれるが、この付属肢は交尾の時の競争相手と取っ組みあったり、脅威となる敵を素早く打ち倒すために使われる。

この巨大甲虫の変種も存在する。以下で説明する 2 種がもっとも普通に遭遇するものである。

ボンバディア・ビートル（巨大ホソクビゴミムシ、脅威度 2）：このジャイアント・スタッグ・ビートルは 2 ヒット・ダイスしか持たず、中型サイズしかないが、1 ラウンドに 1 回 10 フィート円錐形の酸を噴射することができる。この円錐形の中にいる者は DC11 の頑健セーヴをしなければならず、失敗すると 1d4 ＋ 2 ポイントの［酸］ダメージを受ける。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ゴライアス・ビートル（脅威度 8）：この巨大なゴライアス・ビートルは超大型のスタッグ・ビートルであり、12HD と“蹂躙”の特殊能力を持つ。

ビーヒア Behir

このズルズルした足の多い青い爬虫類は、2 本の湾曲した大きな角で恐ろしい頭部を飾っている。

ビーヒア 脅威度 8 Behir

経験点 4,800
N ／超大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 21、接触 9、立ちすくみ 20（＋ 1【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）
hp 105（10d10 ＋ 50）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 5
完全耐性［電気］
攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＋ 15（2d6 ＋ 9、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 ブレス攻撃（20 フィートの直線状、7d6［電気］ダメージ、**反応・**DC20・半減、1d4 ラウンドに 1 回）、締めつけ（2d6 ＋ 9）、引っかき（6 爪＋ 14、1d4 ＋ 6）、飲み込み（2d8 ＋ 9 殴打ダメージ、**AC**16、10hp）
一般データ
【筋】23、**【敏】**12、**【耐】**21、**【知】**7、**【判】**14、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 18（組みつき＋ 22）；**CMD** 29（足払いされない）
特技《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《強打》、《武器熟練》（噛みつき）
技能〈隠密〉＋ 5、〈知覚〉＋ 8、〈登攀〉＋ 14
言語 共通語
生態
出現環境 暑熱／丘陵および砂漠
編成 単体、2 体
宝物 × 2
特殊能力
つかみ（変則）ビーヒアのつかみ攻撃はいかなるサイズ分類のクリーチャーに対しても働く。相手を捕らえたラウンドと同じラウンドに締め付けることができる。続くラウンドでも相手をとらえたままでいられたら、組みついている目標に対し " 引っかき " または " 飲み込み " のいずれかを試みることができる。

怒りっぽく強欲なビーヒアは、ほとんどの時間を縄張りである砂丘や砂漠中を這い回り、狩場に入り込んだ無謀なクリーチャー全てを餌食にして過ごしている。このクリーチャーの強力で爪の生えた 6 組の足は、ほとんどは体側に畳み込まれており、戦闘において敵に組みつく時と低く飛ぶような恐るべき疾走をする時か、ビーヒアの住処に普通に見られる険しい崖をよじ登る時にだけ伸ばされる。

ビーヒアの平均体長は 40 フィート、体重は 4,000 ポンドである。頭には 2 本の目立つ角に加え、多くのものは背中中央の隆起の規則的な隙間に飾りの棘が生えている。

縄張りにこだわり、怒れば狂暴になり、自己中心的で、高みにある住処から見える全てに所有権を主張する性向から他の種族と頻繁に揉め事を起こすけれども、しかしビーヒアは愚かでも必要以上に邪悪でもない。それゆえに。ビーヒアの居場所のそばにいたいという勇敢な交渉者がうまく説得してのけることもある。このような場合、ビーヒアのまず殴ってから尋ねる（あるいは殴るだけで尋ねない）という性質のため、交渉したい者は、ビーヒアに速やかに多額の代償を示し、自分の申し出を認識させなければならない。

ビーヒアはブルードラゴンとなんらかの関係があるのではないかとしばしば疑われるが、この関係の正確なところは分からないままである。ほとんどのドラゴンはこのような関係を否定し、ビーヒアを知恵が足らないと見下している。この侮辱はただでさえ短気なビーヒアを怒らせるには十分である。このように日ごろ見くびられているおかげで、ほとんどのビーヒアはドラゴンに深い遺恨を抱いており、縄張りに入り込んだ場合、即座に攻撃する。

ピクシー Pixie

この小さな気紛れそうな人のような形をしたクリーチャーは、乱雑な色をした薄膜の羽で素早く飛び回っている。

ピクシー 脅威度 4 Pixie

経験点 1,200

NG ／小型サイズのフェイ

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 9

防御

AC 18、接触 17、立ちすくみ 12（＋ 5【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 18（4d6 ＋ 4）

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 6

防御的能力 インヴィジビリティ；**DR** 10 ／冷たい鉄；**SR** 15

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 ショート・ソード＋ 8（1d4 － 2 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ロングボウ＋ 8（1d6 － 2 ／× 3）

特殊攻撃 特殊なアロー

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）

常時：ディテクト・ケイオス 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ロー

1 回／日：ダンシング・ライツ 、ディテクト・ソウツ（DC15）、ディスペル・マジック 、エンタングル（DC14）、レッサー・コンフュージョン（DC14）、パーマネント・イメージ（DC19；視覚的および聴覚的要素のみ）、シールド

一般データ

【筋】7、**【敏】**21、**【耐】**12、**【知】**16、**【判】**15、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** － 1；**CMD** 15

特技《回避》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 16、〈軽業〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 9、〈脱出術〉＋ 12、〈知覚〉＋ 9、〈知識：自然〉＋ 10、〈はったり〉＋ 10、〈飛行〉＋ 18、〈魔法装置使用〉＋ 10

言語 共通語、森語

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、徒党（2 ～ 4）、一団（6 ～ 11）、部族（20 ～ 80）

宝物 標準

特殊能力

インヴィジビリティ（超常）ピクシーは攻撃する時でも不可視状態のままである。この能力は常に働いているが、ピクシーは 1 回のフリー・アクションによりこれを抑止したり再開したりすることができる。

特殊なアロー（超常）ピクシーが何らかの弓を使って矢を放つ場合、魔法のピクシー粉を振り掛けて矢の特性を変化させることができる。これは矢を放つのがピクシー自身である限りフリー・アクションである。ピクシーは 1 日に【魅力】能力値に等しい数（ほとんどのピクシーは 1 日 16 回）のピクシー粉を作ることができる。ピクシーが自分の意志で粉を渡すのでない限り、他のクリーチャーにとって粉は何の効果もないものである。ピクシーが自分の意志で粉を渡す場合、矢に振り掛けた場合どの効果をあらわすかを決めておかなければならない。他のクリーチャーが粉を矢に振り掛けるのは 1 回の標準アクションである。ピクシー粉がひとたび矢に降りかけられると、ピクシーが選んだ効果が 1 ラウンドだけ持続する。この方法で効果を付与された矢は、命中してもダメージを与えることはなく、新しい効果のみをおよぼす。ピクシーは以下の 3 つの効果の中から任意の 1 つを選択できる。セーヴ DC は【魅力】修正値を基に算出されている。

魅惑：目標は DC15 の意志セーヴを行わなければならず、失敗すると 10 分の間 チャーム・モンスター 呪文と同様の効果を受ける。

記憶喪失：目標は DC15 の意志セーヴを行わなければならず、失敗すると モディファイ・メモリー 呪文（直前 5 分間の記憶を消す効果に限定される。ピクシーはこの特殊能力を目標がピクシーと遭遇したことを忘れ、追ってこないようにするために使う）の効果を受ける。

睡眠：目標は DC15 の意志セーヴを行わなければならず、失敗すると 5 分間睡眠状態になる。

おそらく全てのフェイのなかでもっとも有名でかつ逃げ足の速いクリーチャーであるピクシーは、ほとんど手つかずの深い森に住むが、抑えがたい好奇心のために故郷から離れることもよくある。ピクシーのほとんどは身長 2 フィート、体重約 30 ポンドである。大体は会話をしているクリーチャーと目をあわせるため、その目の高さを飛んでいる。ピクシーは早口でしゃべり、すぐに興奮しすぎがちである。

自然界とそれを超える世界にまたがる奇妙な存在であるピクシーのもつ魔法の力は、バリエーションを作るのに便利である。例えば、ピクシーの 10 のうち 1 は、1 日に 1 回使用できる追加の擬似呪文能力（術者レベル 8）を持つ。通常は ベイルフル・ポリモーフ 、ビースト・シェイプ II（超小型クリーチャー限定）などだが、さらには イレジスタブル・ダンス のようなより強力な呪文が使えることもある。あるいは、ピクシー粉を矢に振りかけた時の効果を変更することもできる。一般的なルールとして、代替的効果は［精神作用］効果であるべきである。 コンフュージョン 、フィアー 、ヒディアス・ラフター 、ヒプノティズム が新しいピクシーの矢の力としてよい選択である。しかしながら、ピクシーに代替的能力を与えることで、ピクシーがその物理的能力（と、比較的低い脅威度）から論理的に導き出される範疇をはるかに超えるような脅威になってしまわないよう十分注意を払うべきである。

ヒュドラ Hydra

この恐るべきモンスターの大蛇めいたぼっそりした胴体からは、怒り狂う数多くの蛇の頭が生えている。

ヒュドラ 脅威度 4 Hydra

経験点 1,200

N ／超大型サイズの魔獣

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

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 6 外皮、－ 2 サイズ）

hp 47（5d10 ＋ 20）；高速治癒 5

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき（× 5）＋ 6（1d8 ＋ 3）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 飛びかかり

一般データ

【筋】17、**【敏】**12、**【耐】**18、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**9

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10；**CMD** 21（足払いされない）

特技《迎え討ち》、《鋼の**意志**》、《神速の**反応**》

技能〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 10；**種族修正** ＋ 2〈知覚〉

その他の特殊能力 ヒュドラの特徴、頭部の再生

生態

出現環境 温暖／湿地

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

高速治癒（変則）ヒュドラの高速治癒の特殊能力は、現在の頭の数に等しい（最低 5）。この高速治癒はヒュドラの胴体に被ったダメージにのみ有効である。

ヒュドラの特徴（変則）ヒュドラを殺すには、全部の首を切り落とすか、胴体の息の根を止めなければならない。首を切り落とす試みでない攻撃は全て胴体に作用する。胴体に対する攻撃には範囲攻撃や刺突武器ないし殴打武器による攻撃も含む。首を 1 つ切り落とすには、斬撃武器を用いて首を目標とした 1 回の武器破壊の試みに成功する必要がある。首はそれぞれ硬度 0 でヒュドラのヒット・ダイスの数に等しいヒット・ポイントを持つ武器であるとみなされる。首を切り落とすには、首のヒット・ポイントを 0 以下にするだけのダメージを与えなければならない。首が 1 本落ちると、胴体にもヒュドラの現在のヒット・ダイスに等しい数のダメージが行く。以後ヒュドラは切り落とされた首による攻撃ができなくなるが、それ以外のペナルティは被らない。

頭部の再生（変則）ヒュドラの首が 1 本落ちるごとに、1d4 ラウンド後には切り口から新しく 2 本の首が生えてくる。ヒュドラが一度に持てる首の上限は、元々の首の数× 2 である。落ちた首が再生するのを防ぐには、新しい首が生えてくる前に切り口に対して 5 ポイント以上の［酸］か［火］のダメージを与えなければならない（接触攻撃に成功すれば命中）。範囲効果による［酸］や［火］のダメージは、ヒュドラの胴体にダメージを与え、同時に全ての切り口を焼く。全ての首が切り落とされ、全ての切り口が［酸］か［火］で焼かれるまでは、ヒュドラが " 首を失う " ことによって死ぬことはない。

ヒット・ダイスを上昇させることでより強力なヒュドラを作り出すことができる。ヒット・ダイスを増やすのに応じてヒュドラの能力は向上し、また追加の首を 1 本獲得し、外皮が＋ 1 上昇する。ヒット・ダイスが 1 上昇するごとに、ヒュドラの脅威度は 1 上昇する。

冷気ヒュドラ／火炎ヒュドラ（脅威度＋ 2）：通常のヒュドラの変種として、火炎ヒュドラは砂漠や火山に住んでおり、冷気ヒュドラは寒冷な湿地や氷河に住んでいる。火炎ヒュドラは（火）の副種別を得、冷気ヒュドラは（冷気）の副種別を得る。首はそれぞれブレス攻撃（15 フィート円錐、3d6 の［火］または［冷気］ダメージ、反応セーヴ半減）を有し、1d4 ラウンドに一度使用できる。セーヴ DC は 10 ＋ヒュドラのヒット・ダイスの 1/2 ＋ヒュドラの【耐久力】修正値である。［火］攻撃は火炎ヒュドラの首の切り口から新しい首が生えてくるのを阻止できない（［火］に対する完全耐性のため）が、切り口に 5 ポイントの［冷気］ダメージを与えれば阻止できる。［酸］は変種ヒュドラのいずれに対しても通常どおりに有効である。

フェイズ・スパイダー Phase Spider

この大きな蜘蛛に似たモンスターは、ボサボサのタテガミ状の毛で被われた不気味な人型生物の顔をしている。

フェイズ・スパイダー 脅威度 5 Phase Spider

経験点：1,600
真なる中立／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6
防御
AC 17、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 51（6d10 ＋ 18）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 3
防御的能力 イセリアル・ジョーント
攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＋ 10（2d6 ＋ 7、加えて " 毒 " および " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 エーテル界からの奇襲
一般データ
【筋】20、**【敏】**17、**【耐】**16、**【知】**7、**【判】**13、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12（組みつき＋ 16）；**CMD** 25（対足払い 37）
特技《能力熟練》（毒）、《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈隠密〉）
技能〈隠密〉＋ 7、〈知覚〉＋ 6、〈登攀〉＋ 18
言語 アクロ語
生態
出現環境 暑熱／丘陵
編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
エーテル界からの奇襲（変則）フェイズ・スパイダーがエーテル界から物質界に転移して戦闘を開始する場合、不意討ちラウンドにおいて物質界にいる敵に攻撃を行う際に、全ラウンド・アクションをとることができる。
イセリアル・ジョーント（超常）フェイズ・スパイダーはエーテル界から物質界にフリー・アクションで転移でき、1 回の移動アクションで（あるいは 1 回の移動アクションの間に）再びエーテル界に戻ることができる。これ以外では、この能力は イセリアル・ジョーント（術者レベル 15）と同様である。
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC18；頻度 1 回／ラウンド（8 ラウンド間）；効果 1d2【耐久力】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

フェイズ・スパイダーはエーテル界から物質界に狩りにやって来た貪欲な捕食者である。獲物を見つけるや、スパイダーは奇襲の準備をするためエーテル界に転移する。単独の犠牲者に対しては、スパイダーは物質界に転移して犠牲者に噛みつき、エーテル界に戻って毒が効果をあらわすのを待つ。複数の敵に対しても、スパイダーは同様の戦術を使い、スパイダーのターンの開始時にその間合いの中に敵がいる全てのラウンドにこの手を繰り返す。敵が間合いの中にいなくなれば、エーテル界にいる間に適切な目標を攻撃できる位置に移動するが、1 ラウンドの間ずっと物質界にいても安全だと思う場合以外は、攻撃することが可能であっても物質界に戻ってはこない。

フェイズ・スパイダーの天敵は同じエーテル界の住人であるジルである。2 つの種族は決着の見込みのまるでないまま長い間血みどろの戦いを続けている。フェイズ・スライダーの外見がもう少し恐ろしげでなく親しみやすいものであったのなら、他の種族を打倒ジルに必要な味方につけることもできたかもしれないが、その外見が怪物的であり、またしばしば飢えに我を忘れてしまうため、交渉は困難となっている。

エーテル界においては、フェイズ・スパイダーは蜘蛛が糸を操るのに似た方法で煙状のエーテルを操ることができる。半固体化したエーテルでできた広大で複雑な巣はエーテル界の渦の中をぼんやりと漂い、無数のフェイズ・スパイダーがそこを住処としている。このクリーチャーは同類と一緒に楽しくやっているが、本当の意味での家族的な関係ではない。新しく生まれたフェイズ・スパイダーは完全に自活できるだけの能力を持ち、両親や兄弟とまったくおなじように扱われる。

典型的なフェイズ・スパイダーは体長 8 フィート、体重約 700 ポンドである。

フェニックス Phoenix

この大きな鳥は生きている火でできているかのように見える。翼を広げ、空中に飛び上がりながら力強い鳴き声を上げた

フェニックス 脅威度 15 Phoenix

経験点 51,200

NG ／巨大サイズの魔獣（火）

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック、ディテクト・ポイズン、夜目、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 37

オーラ 炎のとばり（20 フィート、4d6［火］、DC25）

防御

AC 28、接触 14、立ちすくみ 20（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 14 外皮、－ 4 サイズ）

hp 210（20d10 ＋ 100）；再生 10（［冷気］または［悪］）

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 19、**意志** ＋ 14

防御的能力 自己蘇生；**DR** 15 ／悪；**完全耐性**［火］**SR** 26

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 鉤爪（× 2）＋ 24（2d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて 1d6［火］）および噛みつき＋ 24（2d8 ＋ 8、加えて 1d6［火］）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル）

常時：ディテクト・マジック 、ディテクト・ポイズン 、シー・インヴィジビリティ

回数無制限：コンティニュアル・フレイム 、キュア・クリティカル・ウーンズ 、グレーター・ディスペル・マジック 、リムーヴ・カース 、ウォール・オヴ・ファイアー

3 回／日：ファイアー・ストーム（DC24）、グレーター・レストレーション 、ヒール 、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ 、高速化 ウォール・オヴ・ファイアー

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 25、**【耐】** 20、**【知】** 23、**【判】** 22、**【魅】** 22

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 32；**CMD** 50

特技《目潰し》、《迎え討ち》、《クリティカル熟練》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《クリティカル強化》（鉤爪）、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《強行突破》、《擬似呪文能力高速化》（ ウォール・オヴ・ファイアー ）

技能〈威圧〉＋ 26、〈軽業〉＋ 30、〈交渉〉＋ 26、〈真意看破〉＋ 26、〈知覚〉＋ 37、〈知識 : 自然〉＋ 26、〈知識〉（いずれか 1 つ）＋ 26、〈飛行〉＋ 28；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 風界語、天上語、共通語、火界語

生態

出現環境 暑熱／砂漠および丘陵

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

自己蘇生（超常） 殺されたフェニックスは、ディスインテグレイト などの効果によって完全に身体を破壊されない限り 1d4 ラウンドだけ死んだままでいる。言い換えれば、死から 4 ラウンド後に、リザレクション の呪文を使って生き返ったかのように、完全な健康状態のフェニックスが遺体から出現する。この時、フェニックスは永続的な負のレベルを 1 レベル被る。もっともほとんどは グレーター・レストレーション を使ってこの負のレベルをすぐに取り去ってしまう。フェニックスは自己蘇生を年に 1 回だけ使用することができる。1 年が過ぎる前にまた死亡した場合、その死は永続的なものである。 ディセクレイト 呪文の効果範囲内で死亡したフェニックスは、ディセクレイト の効果が終了するまで自己蘇生できないが、その効果が終了するとフェニックスは即座に蘇生する。他の手段によって生き返ったフェニックスは、その結果として負のレベルを被ることはない。

炎のとばり（超常） フェニックスは 1 回のフリー・アクションとして、羽毛を燃え上がらせることができる。羽毛が燃えている間、フェニックスは肉体武器による攻撃が命中するごとに、追加で 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。また、間合い（ほとんどのフェニックスは 20 フィート）の中にいるクリーチャー全てに毎ラウンド DC25 の反応セーヴを行わせ、失敗するとそのクリーチャーのターンの最初に 4d6 ポイントの［火］ダメージを与える。セーヴに成功したクリーチャーはこのダメージを受けない。フェニックスを肉体武器や間合いのない近接武器で攻撃したクリーチャーは攻撃が命中するごとに 1d6 ポイントの［火］ダメージを被る。セーヴ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

フェニックスは砂漠のもっとも人里はなれた土地に住む伝説的な火の鳥である。この鳥は偉大な賢者として知られており、知られざる知識の探求者の多くが助言を求めフェニックスを探し求める。しかしフェニックスが最も知られているのは己の死体から再び生まれ出でる能力の故である。

フェニックスは慈悲深いクリーチャーであり、善を為す者を助け、悪を為す者を厳しく罰する。

フライトラップ Flytrap

フライトラップ：ジャイアント・フライトラップ（巨大蠅捕草）Flytrap, Giant

このそびえ立つような植物は蔓と棘のかたまりである。茎の何本かは恐ろしいことに動くことができ、その先端にはそれぞれ歯でいっぱいの緑の顎になっている。

ジャイアント・フライトラップ（巨大蠅捕草）脅威度 10 Giant Flytrap

経験点 9,600

N ／超大型サイズの植物

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 夜目、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 10

防御

AC 22、接触 12、立ちすくみ 18（＋ 4【敏】、＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）

hp 149（13d8 ＋ 91）

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 5

完全耐性［精神作用］効果、麻痺、毒、（ポリモーフ）、睡眠、朦朧化；**抵抗**［酸］20

攻撃

移動速度 10 フィート

近接 噛みつき（× 4）＋ 15（1d8 ＋ 7、加えて " つかみ "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 包み込み

一般データ

【筋】25、**【敏】**18、**【耐】**25、**【知】**1、**【判】**12、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 18（組みつき＋ 22）；**CMD** 32（足払いされない）

特技《薙ぎ払い》、《**頑健**無比》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《技能熟練》（〈隠密〉）、《渾身の一打》、《武器熟練》（噛みつき）

技能〈隠密〉＋ 9（下生えでは＋ 17）、〈知覚〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8 下生えでの〈隠密〉

生態

出現環境 温暖／沼地

編成 単体、2 体、木立（3 ～ 6）

宝物 乏しい

特殊能力

包み込み（変則）ジャイアント・フライトラップのターンが、サイズ分類が 2 段階以上小さい敵をその口に捕らえた状態で開始された場合、（敵を押さえ込むのと同じ様に）戦技判定に成功すれば顎を閉じて敵を完全に覆い隠すことができる。戦技判定が成功した場合、獲物を包み込み、その腔を消化酵素で満たすことで、1d8 ＋ 7 ポイントのダメージと 2d6 ポイントの［酸］ダメージを与える。その密閉は気密性を持ち、包み込まれたクリーチャーは窒息の危険にさらされる。包み込みは押さえ込みの特殊な形式であり、押さえ込まれた場合と同様の方法で脱出することができる。包み込まれたクリーチャーはこの植物の顎の中に完全に取り込まれているため、フライトラップの犠牲者は視線や効果線を必要とする効果や攻撃の対象となることはない。敵に組みついたり押さえ込んだりしているジャイアント・フライトラップは、他の目標に対して噛みつき攻撃を行うことはできないが、それ以外の点に関しては妨げられることはない。

この危険な捕食者は、土は痩せているが動物は豊富な地域に育つ頑健な植物であり、より普通に見られる（はるかに小さな）近縁種の巨大版である。小さなフライトラップが虫を捕らえて生育の足しにするように、ジャイアント・フライトラップは動物、人型生物など全ての接近しすぎる愚か者を同じ目にあわせる。各地方では、この植物は「マンキャッチャー（人食い草）」「スナップジョー・プラント（噛みつき草）」「ドラゴンリーフ・プラント（竜葉草）」「カウバイター（牛齧り）」「グリーン・ガルパー（飲み込み草）」などと言い習わされているが、冒険者たちは単純に「巨大蠅捕草」と呼ぶ。

ジャイアント・フライトラップの獲物は昆虫よりは賢いものが多いので、この巨大な植物は小さな仲間よりもはるかに攻撃的な狩人へと進化した。触手のようにのたくる根を使って、より獲物が多い地へとゆっくりと歩くことができ、周囲の葉に姿を溶け込ませることに関してはかなりの技量を持つ。ジャイアント・フライトラップの顎と茎は素早く動くことができ、何かが通りかかるや否や電光のように伸びて噛みつく。この植物自体はわずかな知性を持ち、強力な敵に対しては攻撃をやめておく、程度の限定的な戦術も使うことができる。

ジャイアント・フライトラップのほとんどは 4 つの顎をもっているが、1 つしか持っていないものも、8 つ以上を持っているものもいる。一般的なルールとしては、ジャイアント・フライトラップの噛みつき攻撃を 1 つ追加するごとに、ヒット・ダイスを 2 上昇させ、外皮ボーナスを＋ 1 上昇するべきである。このように攻撃とヒット・ダイスを増やすごとに脅威度を＋ 1 する。この植物の噛みつきを 3 つ以上追加した場合は、『表：脅威度ごとのモンスターの能力』を参照して、脅威度が適切であるかを確認せよ。

ジャイアント・フライトラップの茎は 20 フィートだが、大体はかたまりの中央に比較的密集して生えている。完全に成長したフライトラップの顎は差し渡し 7 フィート。ジャイアント・フライトラップの体重は 9,000 ポンドである。

ブラック・プディング Black Pudding

可塑性のある黒い小球が積み重なっている。黒く輝く盛り上がった泥濘が震えながらこちらに押し寄せてくる。

ブラック・プディング 脅威度 7 Black Pudding

経験点 3,200

N ／超大型サイズの粘体

イニシアチブ ー 5；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 ー 5

防御

AC 3、接触 3、立ちすくみ 3（ー 2 サイズ、ー 5【敏】）

hp 105（10d8 ＋ 60）

頑健 ＋ 9、**反応** ー 2、**意志** ー 2

防御的能力 分裂、粘体の種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 叩きつけ＋ 8（2d6 ＋ 4、加えて 2d6［酸］、加えて " つかみ "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 締めつけ（2d6 ＋ 4、加えて 2d6［酸］）、腐食

一般データ

【筋】16、**【敏】**1、**【耐】**22、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12（組みつき＋ 16）；**CMD** 17（対突き飛ばし 27、足払いされない）

技能〈登攀〉 ＋ 11

その他の特殊能力 粘体の種別特徴、吸着

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

酸（変則）ブラック・プディングは酸性の消化液を分泌する。この液は有機物も金属も速やかに溶かしてしまうが、石を溶かすことはできない。クリーチャーがブラック・プディングの［酸］によるダメージを受けるごとに、その服や防具も同じ量の［酸］ダメージを受ける。DC21 の反応セーヴに成功すれば、衣服や防具へのダメージを避けることができる。金属製や木製の武器でブラック・プディングに命中を与えた場合、DC21 の反応セーヴに成功しないと 2d6 ポイントの［酸］ダメージを受ける。ブラック・プディングが木製や金属製の物体に対して、1 全ラウンドの間接触し続けた場合、その物体は 21 ポイントの［酸］ダメージを受ける（セーヴ不可）。これらのセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

腐食（変則）ブラック・プディングに締め付けられた敵は、その服や防具への［酸］ダメージに対する反応セーヴにー 4 のペナルティを受ける。

分裂（変則）斬撃武器や刺突武器ではブラック・プディングにダメージを与えることはできない。ダメージを受ける代わりに、プディングは分裂して互いに同じ姿をした 2 体のプディングになる。それぞれ合計ヒット・ポイントは分裂前の個体の 1/2（切捨て）。ヒット・ポイントが 10 以下になったプディングはそれ以上分裂することはできないし、0 ヒット・ポイントになれば死んでしまう。

吸着（変則）ブラック・プディングは登攀する際に壁面に強力に吸着することができ、逆さであっても楽々と張り付いていることができる。ブラック・プディングは、1 回の即行アクションとして、吸着を始めたり止めたりすることができる。吸着を使用している限り、プディングの移動速度は半分になる。吸着の力によって、ブラック・プディングは突き飛ばし、《ふっとばし攻撃》、その他のプディングをその場所から物理的に動かそうとする攻撃や効果に対する CMD に＋ 10 の状況ボーナスを得る。

ブラック・プディングは地下世界の掃除屋であり、食物を常に探し回っている。60 フィート以内の有機物あるいは金属製の物体を感知することができ、そのような物体に対しては自動的に攻撃をはじめ、それは物体が消化されるか粘体が殺されるまで続く。ブラック・プディングは体の一部を切り離し新しく小さなプディングを作り出すことで繁殖する。それらは 1 ヶ月もあれば元の大きさにまで成長する。地下世界に住むより知的なクリーチャーの一部はブラック・プディングを天然のごみ処理機として使う。石づくりの穴をプディングの巣にして、必要に応じて生ごみや敵を放り込むのだ。

地下のもっとも深い場所では、より大きなプディングの個体と遭遇することもある。このような巨大サイズのプディングは 30 ヒット・ダイスにまでなる。他の色のプディングの存在も噂されている。極地に住むホワイト・プディングや湿地に住むブラウン・プディング、砂漠に住むタン（黄褐色）・プディングである。

ブレイ Bulette

この板状の甲羅を持つクリーチャーが歯でいっぱいの口を大きく開けると共に、背びれに似た背甲が両肩の間から起き上がってくる。

ブレイ 脅威度 7 Bulette

経験点 3,200

N ／超大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 11

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 20（＋ 2【**敏**】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）

hp 84（8d10 ＋ 40）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 5

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 噛みつき＋ 13（2d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）および爪（× 2）＋ 12（2d6 ＋ 6）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 飛び跳ね、野生の噛みつき

一般データ

【**筋**】23、【**敏**】15、【**耐**】20、【**知**】2、【**判**】13、【**魅**】6

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 16；**CMD** 28（対足払い 32）

特技《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《武器熟練》（噛みつき）

技能〈軽業〉＋ 9（跳躍＋ 17）、〈知覚〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4 跳躍での〈軽業〉

生態

出現環境 温暖／丘陵

編成 単体、2 体

宝物 なし

特殊能力

飛び跳ね（変則）ブレイは飛び上がって戦うことで特殊な種類の " 飛びかかり " 攻撃を行える。ブレイが突撃する際、空中に飛び上がって敵のそばに着地するために DC20 の〈軽業〉判定を行うことができる。〈軽業〉判定に成功すれば、間合いの中にいる敵に対して 4 回の爪攻撃を行うことができる。ただし噛みつき攻撃を行うことはできない。

野生の噛みつき（変則）ブレイの噛みつきはとりわけ危険である。噛みつき攻撃のダメージに【筋力】修正値の 1.5 倍を加え、そのクリティカル可能域は 19 ～ 20 になる。

数千年前に知られざる秘術使いによって創造されたブレイは、丘陵地帯におけるもっとも猛烈な捕食者の 1 つとなった。地面のすぐ下を高速で掘り進み、時に背の甲質のヒレをはっきりと持ち上げながら、ブレイは石と土の中から獲物に向かって仮借なく飛びかかる。その様は一般に言われるランドシャークという名の由来となった。

ブレイはかんしゃく持ちで悪名高く、自分よりはるかに大きなクリーチャーに対しても身の危険を顧みず攻撃する。一時的な交尾相手を除けば単独で生活するクリーチャーであり、ほとんどの時間を最大で 30 平方マイルの縄張りの境界線を見回って過ごし、獲物を狩ったり、丘陵を揺るがす怒りを以って侵入者に罰を与えたりする。

ブレイは完璧な消化機能を持ち、骨も鎧も魔法のアイテムさえも強力な顎と泡立つ胃酸で貪り尽くす。他の食物がなければ、ブレイは無機物をかじるかもしれないが、知られざる理由によりブレイは自発的にエルフの肉を食らうことは決してない。ブレイの創造にエルフの魔術が関わっていた証拠だと多くの者が指摘している。また、この獣はドワーフもめったに食うことはない。しかしブレイは視界に入ってきたいずれのの種族の者も殺すことはある。他方、ハーフリングはこの獣の好物の 1 つであり、いくらかでも思慮のあるハーフリングならブレイの領域を無頓着におかすことはない。

ブレイは驚くべき機敏さを持つ狡猾な戦士である。好む戦術の 1 つは、突撃して空中に飛び上がり、剃刀のように鋭い四肢の爪を伸ばしながら敵の上に飛び降りることである。民話によると、この獣の背甲の裏側の肉が急所で、背びれが戦闘や交尾の興奮のために持ち上がるのを待つことができるなら、そこに致命的な攻撃を加えることができるという。しかしランドシャークと対面したほとんどの者は、ブレイとの戦いに勝つ最上の策は、遭遇を完全に避けることだということ一致する。

フロッグ Frog

フロッグ：ジャイアント・フロッグ（巨大蛙）Frog, Giant

このクリーチャーは、斑のある暗緑色の湿った皮膚を持つ通常のカエルのように見えるが、実に怪物じみたサイズにまで育っている。

ジャイアント・フロッグ（巨大蛙）脅威度 1 Giant Frog

経験点 400
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 3
防御
AC 12、接触 11、立ちすくみ 11（＋ 1【敏】、＋ 1 外皮）
hp 15（2d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** － 1
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＋ 3（1d6 ＋ 2、加えて “ つかみ ”）または舌＋ 3 接触（“ つかみ ”）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（舌は 15 フィート）
特殊攻撃 引き寄せ（舌、5 フィート）、飲み込み（1d4 殴打ダメージ、**AC** 10、1 hp）、舌
一般データ
【筋】15、**【敏】**13、**【耐】**16、**【知】**1、**【判】**8、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3（組みつき＋ 7）；**CMD** 14（対足払い 18）
特技《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 5、〈軽業〉＋ 9（跳躍＋ 13）、〈水泳〉＋ 10、〈知覚〉＋ 3；
種族修正 ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈軽業〉（跳躍＋ 8）
生態
出現環境 温暖または暑熱／湿地および水界
編成 単体、2 体、軍隊（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
舌（変則）ジャイアント・フロッグの舌は、フロッグの通常の 3 倍の間合い（中型サイズのジャイアント・フロッグの場合は 15 フィート）を持つ主要攻撃である。ジャイアント・フロッグの舌は命中してもダメージを与えることはないが、つかみに使うことができる。ジャイアント・フロッグはこのようなやり方で舌を使っても組みつき状態になることはない。

ジャイアント・フロッグは口の縁に剃刀のように鋭い歯が生えている。全長 6 フィート、体重 200 ポンド。

フロッグの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート；アーマー・クラス 外皮＋ 1；攻撃 噛みつき（1d6）；能力値【筋】15、【敏】13、【耐】16、【知】1、【判】9、【魅】6；その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚、舌、引き寄せ。

4 レベルでの成長：能力値【筋】＋ 2、【敏】＋ 2；その他の特殊能力 飲み込み。

フロッグ：ポイズン・フロッグ（毒蛙）Frog, Poison

この小さなカエルは明るい緑と赤の体色をしており、後ろ足に稲妻のように青白い縞がある。

ポイズン・フロッグ（毒蛙）脅威度 1/2 Poison Frog

経験点 200
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 3
防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 4（1d8）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 3、**意志** － 1
攻撃
移動速度 10 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＋ 3（1、加えて “ 毒 ”）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】2、**【敏】**12、**【耐】**11、**【知】**1、**【判】**9、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 5（対足払い 9）
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 13、〈軽業〉＋ 5（跳躍＋ 1）、〈水泳〉＋ 9、〈知覚〉＋ 3；
種族修正 ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈軽業〉（跳躍＋ 8）；〈水泳〉は【敏】を使用
生態
出現環境 暑熱／湿地および水界
編成 単体、2 体、軍隊（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）致傷型；頑健セーヴ・DC10；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功

ポイズン・フロッグは明るい緑色をしており、明るい黄色、赤、青などの模様がある。体長は 1 フィート以上、体重は 10 ポンドである。原始的な部族はポイズン・フロッグの毒を集め、ダートや矢に塗って狩りに使う。

巨大毒蛙を作りたいなら、単純にジャイアント・テンプレートを適用してもよいし、ジャイアント・フロッグにポイズン・フロッグの有毒の噛みつきを付加してもよい。

フロフェモス Froghemoth

この巨大な、三眼のカエルめいたクリーチャーは強力な後ろ足で立ち上がっている。腕の代わりに 4 本の巨大な触手が振り回されのたくっている。

フロフェモス 脅威度 13 Froghemoth

経験点 25,600
N ／超大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 5；感覚 全周囲視覚、擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉 ＋ 16
防御
AC 28、接触 9、立ちすくみ 27（＋ 1【敏】、＋ 19 外皮、－ 2 サイズ）
hp 184（16d8 ＋ 112）
頑健 ＋ 12、反応 ＋ 8、意志 ＋ 11
完全耐性［電気］（不完全）；抵抗［火］10
弱点［電気］による減速状態
攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＋ 20（2d6 ＋ 10 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、触手（× 4）＋ 18（1d8 ＋ 5、加えて " つかみ "）、舌＋ 18（1d4 ＋ 5、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート（舌は 30 フィート）
特殊攻撃 締めつけ（触手、1d6 ＋ 10）、飲み込み（3d6 ＋ 10 ダメージ、AC 19、hp 18）
一般データ
【筋】30、【敏】13、【耐】24、【知】2、【判】13、【魅】11
基本攻撃 ＋ 12；CMB ＋ 24（組みつき＋ 28）；CMD 35
特技《薙ぎ払い》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《踏み込み》、《複数回攻撃》、《強打》、《技能熟練》（〈隠密〉）
技能〈隠密〉＋ 14（湿地では＋ 22）、〈水泳〉＋ 18、〈知覚〉＋ 16；種族修正 ＋ 8 湿地での〈隠密〉、＋ 8〈知覚〉
生態
出現環境 温暖／湿地
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
全周囲視覚（変則）フロフェモスは柄のついた目によって全方向を一度に見ることができるため、挟撃されることはない。
［電気］による減速状態（変則）フロフェモスは［電気］ダメージへの完全耐性を持つが、そのようなダメージを受けるような状況になると、ダメージを受ける代わりに 1 ラウンドの間減速状態になる。

幸運なことにめったに見ることはないが、フロフェモスは湿地帯の奥深くのもっとも猛烈かつ怪物的な捕食者の 1 つである。恐竜やドラゴンさえも捕食することができるほど、フロフェモスは恐ろしく待ち伏せに熟達した狩人である。獲物を待つ間、巨大なクリーチャーは深い沼の水と泥の溜まりの中に自らを沈め、眼柄だけを水面から出す。フロフェモスの目は信じられないほど鋭敏で、その舌はそれをさらに上回る。フロフェモスは蛇のように周囲の状況を極めて正確に「味わう」ことができる。

学者たちはこの奇妙な巨大捕食者の起源について長い間討論を重ね、その通常ではない知覚能力、生理機能、抵抗力はそれが動物以上の何かであることを示していると結論付けている。ドルイドやその他の自然界に仕える者たちもそれに同意している。フロフェモスは動物のように振舞うかもしれないが、周囲に完全に「満足」しているようには決して見えない。常に機嫌が悪く、しばしば単に殺したいから殺しているようである。新しく遭遇した獲物を食らうために一部だけ消化した食物を吐き戻したりする。この奇妙なクリーチャーが本来の居所から遠く離れていることがないわけでもない。まるで沼地が彼らを受け入れず、新しい故郷を探すための放浪の旅に送り出したかのように。一部の賢者はフロフェモスはこの世界に由来するものはないと主張している。このような放浪は真の故郷を探し出すための本能的な衝動であるというのだ。そして故郷はこの獣が閉じ込められているこの見知らぬ世界にはない。

フロフェモスは肩高 22 フィート、体重 16,000 ポンドである。

ベア Bear

ベア：グリズリー・ベア（灰色熊）Bear, Grizzly

茶色の毛皮の下で動いている太く力強い筋肉が、このベアに速さと致命的な力の双方をもたらしている。

グリズリー・ベア（灰色熊）脅威度 4 Grizzly Bear

経験点 1,200
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 6
防御
AC 16、接触 10、立ちすくみ 15（＋ 1【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d8 ＋ 20）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 爪（× 2）＋ 7（1d6 ＋ 5、加えて " つかみ "）、噛みつき＋ 7（1d6 ＋ 5）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】21、**【敏】**13、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 9（組みつき＋ 13）；**CMD** 20（対足払い 24）
特技《持久力》、《疾走》、《技能熟練》（〈生存〉）
技能〈水泳〉＋ 14、〈生存〉＋ 5、〈知覚〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4〈水泳〉
生態
出現環境 寒冷／森林
編成 単体、2 体
宝物 なし

大きく力の強い雑食動物であるグリズリー・ベアは世界の森深い丘の多くに住んでいる。木の実、草の実、魚、小動物のどれを食べていても幸せだが、それでもなお、グリズリーは競合するとみた侵入者からは猛烈に縄張りを守り、追い出そうとし、失敗すると殺して食おうとする。

敵や少数の脅威となる者にあった場合は、グリズリーはその爪で打ち負かすか殺そうとする。可能ならばベアは 1 体の相手に組みいて、死ぬか意識を失うか逃げるかするまで継続的にダメージを与えようとする。

より小さなサイズのベア（ブラック・ベアなど）のデータを作るには、グリズリー・ベアのデータにヤング・テンプレートを適用すればよい。より大きなグリズリーやポーラー・ベアのデータを作るには、グリズリーのデータにアドヴァンスト・テンプレートを適用せよ。

ベア：ダイア・ベア Bear, Dire

この野生の熊のうなり声を上げる口からは唾液が滴り落ち、鈍い色の毛皮からはところどころ奇妙な骨質の突起が突き出ている。

ダイア・ベア（ケイヴ・ベア；ホラアナグマ）脅威度 7 Dire Bear (Cave)

経験点 3,200
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 18、接触 10、立ちすくみ 17（＋ 1【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 95（10d8 ＋ 50）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 爪（× 2）＋ 13（1d6 ＋ 7、加えて " つかみ "）、噛みつき＋ 13（1d8 ＋ 7）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】25、**【敏】**13、**【耐】**21、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 15（組みつき＋ 19）；**CMD** 26（対足払い 30）
特技《持久力》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《疾走》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈水泳〉＋ 19、〈知覚〉＋ 12；**種族修正** ＋ 4〈水泳〉
生態
出現環境 寒冷／森林
編成 単体、2 体
宝物 乏しい

小さな従兄弟たちよりもより大きく、より攻撃的で、はるかに危険なダイア・ベア（バーバリアンの部族には広くホラアナグマまたは短顔熊として知られている）は、まったくの自然の驚異である。この巨獣は文明化された地域を避け、人里はなれた自然の土地を好む。ダイア・ベアはめったになく恐ろしい外見をしており、通常のベアには見えない。

ほとんどのベアとは違い、ダイア・ベアは短期で縄張りの中で侵入者にあるとすぐに怒り狂う。グリズリーのように、ダイア・ベアは爪で敵を打ち負かすか殺そうとする。しかしながら、ダイア・ベアは、グリズリーよりはるかに、組みついた相手に噛みつきをはじめたがる傾向がある。

ペガサス Pegasus

この見事な馬は大きな鳥のような翼を背中に持ち、静かに誇り高い優雅さをたたえて動いている。

ペガサス 脅威度 3 Pegasus

経験点 800

CG ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 11

防御

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

hp 34（4d10 ＋ 12）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 120 フィート（標準）

近接 噛みつき＋ 7（1d3 ＋ 4）、蹄（× 2）＋ 2（1d6 ＋ 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル）

常時：ディテクト・イーヴル（半径 60 フィート）、ディテクト・グッド（半径 60 フィート）

一般データ

【筋】18、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 9；**CMD** 21（対足払い 25）

特技《かすめ飛び攻撃》、《鋼の**意志**》

技能〈真意看破〉＋ 7、〈知覚〉＋ 11、〈飛行〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 共通語（話せない）

生態

出現環境 温暖および暑熱／平地

編成 単体、2 体、群れ（6 ～ 10）

宝物 なし

ペガサスは翼のある見事な馬であり、時には善の大義のために働く。空飛ぶ乗騎として高く評価されているが、ペガサスは荒々しく用心深いクリーチャーであり、簡単に手懐けることはできない。典型的なペガサスは肩高 6 フィート、体重 1,500 ポンドで、翼を広げた幅は 20 フィートである。ほとんどのペガサスは純白だが、通常の馬と同じような色と模様で生まれてくるものも時々はいる。

その外見に似合わずペガサスは人間と同じくらい知的である。そのため。ペガサスを乗騎として訓練しようとする者は、ペガサスが強情で、時には暴力的であると知る羽目になる。ペガサスは会話する事はできないが、共通語を理解することができ、善なる者の仲間になることを好む。ペガサスに乗騎となることを納得させる適切な方法は、交渉、親切な行為、善行によって友好関係を結ぶことである。大方の場合、ペガサスは善属性のクリーチャーにたいして " 中立的 " であり、中立属性の者には " 非友好的 "、悪属性の者には " 敵対的 " である。乗騎になろうとしてくれるには、ペガサスは〈交渉〉判定やその他の手段によって態度を " 協力的 " にする必要がある。通常の鞍の帯はクリーチャーの翼の動きを妨げるため、ペガサスに騎乗するには特殊な鞍か、鞍を全くつけないことが必要である。ペガサスは騎手を乗せたまま戦闘することもできる。ただし、騎手も同時に攻撃するためには騎手が〈騎乗〉判定に成功しなければならない。訓練済みのペガサスは戦闘を恐れず、騎手は乗騎を単に戦闘中に操るためだけに〈騎乗〉判定を行う必要はない。

ペガサスは卵を産む。卵は一般市場では 1 個 2,000gp、子供は 1 頭 3,000gp の価値がある。しかし、彼らは善属性の知性のあるクリーチャーであり、卵や子供を売ることは実質的に奴隷売買であり、善の社会では軽蔑されるか違法である。

ペガサスはホースと同じ速度で成長する。プロの調教師はペガサス 1 頭を育てたり訓練するのに 1,000gp を要求する。そうして訓練されたペガサスは一生の間善属性または中立属性の主人に絶対の忠誠をもって仕える。

ペガサスにとっての軽荷重は～ 300 ポンド、中荷重は 301 ～ 600 ポンド、重荷重は 601 ～ 900 ポンドである。

一部のペガサスは、強力な英雄的な先祖の血が強く流れている。このような優れたペガサスの寿命は人間と同じほどで、アドヴァンスト・テンプレートを適用し、機動性：完璧と［火］への抵抗 10、毒に対するセーヴィング・スローに＋ 4 の種族ボーナス、石化への完全耐性を持つ。一部は共通語か天上語をいくらか話すことができる。彼らは普通のホースやペガサスに対する自らの優越性を自覚しており、騎手を乗せて飛ぶのに何の訓練も必要としないが、偉大なる英雄以外の者が自らに乗ることを許さない。

ベビリス Bebilith

象ほどもある蜘蛛がいる。この青黒い蜘蛛は 6 本の足で立ち上がり、刺の生えた剃刀のような爪の生えた前肢を持ち上げている。

ベビリス 脅威度 10 Bebilith

経験点 9,600

CE ／超大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 16

防御

AC 22、接触 9、立ちすくみ 21（＋ 1【敏】、＋ 13 外皮、－ 2 サイズ）

hp 150（12d10 ＋ 84）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 7

DR 10 ／善

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき＋ 19（2d6 ＋ 9、加えて " 腐敗病 "）および爪（× 2）＋ 19（2d4 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 鎧剥ぎ取り、貫通打撃、蜘蛛の糸（＋ 11 遠隔、DC23、12hp）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

回数無制限：プレイン・シフト（ベビリス自身に対してのみ）

一般データ

【筋】28、**【敏】**12、**【耐】**24、**【知】**11、**【判】**13、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 23；**CMD** 34（対足払い 46）

特技《薙ぎ払い》、《クリティカル強化》（爪）、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《神速の**反応**》、《強打》

技能〈隠密〉＋ 16、〈軽業〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 16、〈生存〉＋ 16、〈知覚〉＋ 16、〈登攀〉＋ 32；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉

言語 奈落語（話せない）；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、一団（2 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

鎧剥ぎ取り（変則）1 体のベビリスが両方の爪攻撃を命中させた場合、1 回のフリー・アクションとして、目標の鎧と盾を剥ぎ取るための戦技判定を行うことができる。ベビリスが判定に成功した場合、目標の鎧と盾は体から引き剥がされ、地面に落ちてしまう。鎧はこの攻撃によってそのヒット・ポイントの半分を失い、目標が DC25 の反応セーヴに失敗すれば破損状態になる。セーヴ DC は【筋力】修正値を基に算出されている。

貫通打撃（超常）ベビリスの肉体武器は混沌属性を持ち、魔法の武器であるかのようにダメージ減少を克服することができる。（デーモン）の副種別を持つクリーチャーに対しては、冷たい鉄でできており、善属性をもつかのように扱われる。

腐敗病（超常）ベビリスの噛みつきは肉体に恐るべき萎縮と衰弱をもたらし、溶解と腐敗の効果を生む。この破滅的な萎縮は、クリーチャーが噛みつかれたラウンドに開始し、それ以後 4 ラウンドの間継続する（合計 5 ラウンド）。腐敗病が続いている各ラウンドにおいて、目標は DC23 の頑健セーヴを行わなければならない。失敗すれば 2 ポイントの【耐久力】ダメージを被る。目標が連続 2 回セーヴィング・スローを成功させた場合、この効果は治癒する。 ヒール の呪文もまた腐敗病の効果を止める。セーヴ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

奈落は恐ろしい場所であるが、この恐怖の領域にさえもデーモンの軍勢を餌食にする捕食者や野獣が存在する。デーモンを狩り殺すように進化したクリーチャーのなかで、ベビリスは最も悪名高い。

蟲のような姿から考えられているよりもはるかに知的であるベビリスが、デーモンのように征服と帝国拡大に夢中な危険な来訪者を狩るのに集中し専心してくれているのは、おそらく恩恵であろう。ベビリスのプレイン・シフト能力はデーモンにとって真に脅威になるだろう。来訪者の常として、ベビリスは生物学的には食事の必要はないが、彼らはデーモンの肉体をかじり取る感覚を実に楽しんでいる。

ヘル・ハウンド Hell Hound

このクリーチャーは痩せたひょろ長い狼に似ており、赤茶色の毛皮、白い爪、燃える火のように赤い目をしている。

ヘルハウンド 脅威度 3 Hell Hound

経験点 800
LE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界、火、秩序）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7
防御
AC 16、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 1【敏】、＋ 5 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
完全耐性 ［火］
弱点 ［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＋ 5（1d8 ＋ 1、加えて 1d6［火］）
特殊攻撃 ブレス攻撃（10 フィートの円錐形、2d4 ラウンドに 1 回、2d6［火］ダメージ、**反応** DC14・半減）
一般データ
【筋】13、**【敏】**13、**【耐】**15、**【知】**6、**【判】**10、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 5；**CMD** 16（対足払い 20）
特技《イニシアチブ強化》、《疾走》
技能〈隠密〉＋ 13、〈軽業〉＋ 8、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7；**種族修正** ＋ 5〈隠密〉
言語 地獄語（話せない）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 12）
宝物 乏しい

典型的なヘル・ハウンドは、肩高 4 ～ 5 フィート、体重 120 ポンド。腕利きの狩人であり、好む戦術は獲物を音も無く包囲し、その後 1 ～ 2 体で攻撃して炎のブレスで脅かし、群れの残りの者たちがいる方へ追い込むというもの。獲物が逃げれば、ヘル・ハウンドは容赦なく追跡する。

ヘル・ハウンドはファイアージャイアントに特に好まれている。このクリーチャーが［火］への完全耐性を持ち、侵入者を扱う時のやり口がファイアージャイアントの残酷なセンスに合うからである。ファイアージャイアントが比較的知的なヘル・ハウンドをペット扱いしすぎた場合にのみ、この同盟関係は揺らぎ始める。

ヘル・ハウンド：ネシアン・ヘル・ハウンド Hell Hound, Nessian

このクリーチャーは、大きな荷馬ほどの大きさのがっしりした体格の狼に似ており、漆黒の毛皮と燃える火のように赤い目をしている。

ネシアン・ウォーハウンド 脅威度 9 Nessian Warhound

経験点 6,400
LE ／大型サイズの来訪者（悪、他次元界、火、秩序）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 24、接触 11、立ちすくみ 22（＋ 6 鎧、＋ 2【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 126（12d10 ＋ 60）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 5
完全耐性 ［火］
弱点 ［冷気］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＋ 20（2d6 ＋ 12 ／ 19 ～ 20、加えて 2d6［火］）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 ブレス攻撃（30 フィートの円錐形、1d4 ラウンドに 1 回、10d6［火］ダメージ、**反応**・DC21・半減）
一般データ
【筋】27、**【敏】**15、**【耐】**21、**【知】**4、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 21；**CMD** 33（対足払い 37）
特技《鋭敏感覚》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈隠密〉、〈生存〉）、《武器熟練》（噛みつき）
技能〈隠密〉＋ 21、〈軽業〉＋ 16、〈生存〉＋ 18、〈知覚〉＋ 12；**種族修正** ＋ 5〈隠密〉
言語 地獄語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 6）
宝物 標準（＋ 2 チェイン・シャツ・バーディング）

火と燃えるチェイン・シャツのバーディングをみな着せられている。この忠実な獣は主人に完璧に従う。

彼らは戦闘において猛烈な唸り声を上げる恐怖そのものである。

ボア（猪）Boar

この不機嫌な獣は、鋭い牙の生えた口の上にある小さな血走った目を怒りにぎらぎらさせている。

ボア（猪）脅威度 2 Boar

経験点 600

N ／中型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 6

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 14（＋ 4 外皮）

hp 18（2d8 ＋ 9）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1

防御的能力 凶暴性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し＋ 4 近接（1d8 ＋ 4）

一般データ

【筋】17、**【敏】**10、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**4

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 4；**CMD** 14

特技《追加 hp》

技能〈知覚〉＋ 6

生態

出現環境 温暖または熱帯／森林

編成 単体、2 体、集団（3 ～ 8）

宝物 なし

家畜化された親類よりもはるかに不機嫌で危険なボアは、温暖な森に普通に見られる雑食動物である。熱帯地域でも知られていないわけではない。熱帯の平原とサバンナに住む醜いイボイノシシのような変種も存在する。ボアはしばしばその肉目当てに狩られ、ほとんどの人型生物はそれを美味と思っている。ボアを狩る者はしばしば、ボアに柄まで突き刺さってしまわないように十字架状の突起がついた特別の槍を用いる。

ボアの頑固な天性と骨さえも食べる習性は、ある種の人々にとってペットにもってこいだと思われている。盗賊ギルドの多くがボアを証拠隠滅のために飼っている。またオークの部族は自分たちの住処で放し飼いにしており、ごみ処理にかなりよい仕事をしている。

ボアは体長 4 フィート、体重 200 ポンドである。

ボア：ダイア・ボア Boar, Dire

この馬ほどもあるボアの背中は急角度で盛り上がっている。小さな赤い目は目やにでいっぱいで、剛毛の生えた脇腹には蝿が這っている。

ダイア・ボア（ダエオドン）脅威度 4 Dire Boar (Daeodon)

経験点 1,200

N ／大型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 15（＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）

hp 42（5d8 ＋ 20）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2

防御的能力 凶暴性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し＋ 8 近接（2d6 ＋ 9）

一般データ

【筋】23、**【敏】**10、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 10；**CMD** 20

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《追加 hp》

技能〈知覚〉＋ 12

生態

出現環境 温暖または熱帯／森林

編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 8）

宝物 なし

ボアは不機嫌で大抵は非友好的だが、そびえ立つダエオドン（一般人と狩人にはダイア・ボアとして知られている）は全く憎悪に満ち暴力的である。より小さな従兄弟たちと同様に雑食動物ではあるものの、ダエオドンは肉を好み、剃刀のように鋭い牙と鋭い視力は肉食動物としてうってつけである。ダエオドンは主に腐肉食性だが、より手ごろな食べ物を探している時に自分より小さな動物に遭遇した時や、思慮なく縄張りを侵した者に対しては、攻撃することをためらわない。特に勇敢で熟練したオークはダエオドンを乗騎として使うことを好む。ダエオドンに騎乗したオーク騎兵は実際恐るべき戦力である。典型的な成獣のダエオドンは体長 10 フィート、肩高 7 フィート。体重はおよそ 2,000 ポンドである。

ホース（馬）Horse

この誇り高いホースは草原を流れるような優雅さを持って駆け抜けていく。ゆるく身にまとったバーディングが風に揺れている。

ホース（馬）脅威度 1 Horse

経験点 400
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 6
防御
AC 11、接触 11、立ちすくみ 9（＋ 2【敏】、－ 1 サイズ）
hp 15（2d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 50 フィート
近接 蹄（× 2）－ 2（1d4 ＋ 1）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】16、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 5；**CMD** 17（対足払い 21）
特技《持久力》、《疾走》B
技能〈知覚〉＋ 6
その他の特殊能力 従順
生態
出現環境 温暖／平地
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 30）
宝物 なし
特殊能力
従順（変則） 特別に戦闘騎乗の訓練を受けていない限り（『〈動物使い〉技能』を参照）、ホースの蹄は二次的攻撃として扱う。

ホースは肩高 5 ～ 6 フィート、体重は 1,000 ～ 1,500 ポンドである。

上記のデータは典型的な乗用馬のものであり、“ ライト・ホース ” と呼ばれる。一部のホースはより大きく頑丈で、鋤や荷車を引いたりする作業に使われる。これらの馬は “ ヘヴィ・ホース ” と呼ばれ、上記の基本能力に以下のような修正を受ける。

ヘヴィ・ホース：ヘヴィ・ホースはアドヴァンスト・テンプレートを適用される。加えて、1d4 ダメージを与える噛みつき攻撃を得、蹄のダメージは 1d6 に上昇する。ライト・ホースと同様に、ヘヴィ・ホースも〈動物使い〉技能による特別な訓練を受けることができる。

ホース：ポニー（小馬）Horse, Pony

この小さな馬は大きな好奇心に満ちた目をしてとことこ近づいてくる。近くに来ると、明らかにもてなしを期待して鼻面を伸ばしてくる。

ポニー（小馬）脅威度 1/2 Pony

経験点 200
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 11、接触 11、立ちすくみ 10（＋ 1【敏】）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 0
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 蹄（× 2）－ 3（1d3）
一般データ
【筋】13、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**4
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 13（対足払い 17）
特技《持久力》、《疾走》B
技能〈知覚〉＋ 5
その他の特殊能力 従順（ホースを参照）
生態
出現環境 温暖／平地
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 30）
宝物 なし

ポニーはホースの小さな品種であり、ハーフリング・ノーム・ドワーフが騎乗するのに向いている。また人間もペットとして愛好する。ポニーは肩高 3 ～ 4 フィート、体重は約 600 ポンドである。

ポニーの軽荷重は 100 ポンドまで、中荷重は 101 ～ 200 ポンド、重荷重は 201 ～ 300 ポンドである。また 1,500 ポンドを引っぱることができる。

上のデータは典型的なポニーの者である。アドヴァンスト・テンプレートを適用したより頑丈なポニーも存在するが、ホースとは違い比較的稀であり、一般的には “ ヘヴィ・ポニー ” とは呼ばれない。ホースと同様に、ポニーも〈動物使い〉技能による戦闘騎乗の訓練を受けることができ、ハーフリング、ノームその他の小型種族に戦闘用として使われる。

ボガード Boggard

このクリーチャーの決定的にヒキガエルに似た頭部のてっぺんで、球形の目がぎらついている。たくさんの疣と隆起が緑っぽい皮膚を飾っている。

ボガード 脅威度 2 Boggard

経験点 600

CE ／中型サイズの人型生物（ボガード）

イニシアチブ ー 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 4

防御

AC 14、接触 9、立ちすくみ 14（＋ 2 鎧、ー 1【敏】、＋ 3 外皮）

hp 22（3d8 ＋ 9）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 1

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート

近接 モーニングスター＋ 5（1d8 ＋ 3）、舌ー 1 接触（" 粘つく舌 "）

特殊攻撃 恐怖の鳴き声

一般データ

【筋】15、**【敏】**9、**【耐】**14、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4；**CMD** 13

特技《追加 hp》、《武器熟練》（モーニングスター）

技能〈隠密〉ー 1（湿地では＋ 7）、〈軽業〉＋ 2（跳躍＋ 14）、〈水泳〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8 湿地での〈隠密〉＋ 16、跳躍での〈軽業〉、＋ 4〈知覚〉

言語 ボガード語

その他の特殊能力 息こらえ、沼渡り

生態

出現環境 温暖／湿地

編成 単体、2 体、軍隊（3 ～ 12）

宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、モーニングスター、その他の宝物）

特殊能力

息こらえ（変則）ボガードは溺れたり窒息したりする危険をおかさずに、【耐久力】× 4 ラウンドの間息を止めていることができる。

粘つく舌（変則）ボガードの舌攻撃が命中したクリーチャーは、ボガードから 10 フィートを超えて遠くに移動することができず、舌がくっついている限り AC にー 2 のペナルティを被る（複数の舌がくっついていてもペナルティは累積しない）。1 回の標準アクションとして対抗【筋力】判定を行って成功するか、舌に 2 ポイントの斬撃ダメージ（AC11、ダメージはボガードの実際のヒット・ポイントを減らさない）を与えれば舌をはずすことができる。ボガードは目標から 10 フィートを超えて遠くに移動することができないが、ボガードは舌を 1 回のフリー・アクションではずすことができる。ジャイアント・フロッグと異なり、ボガードは目標を舌で引き寄せることはできない。

沼渡り（変則）ボガードは湿地にいる限りどんな種類の自然の移動困難な地形も通常の速度で移動できる。魔法的に変更された地形には通常通り作用を受ける。

恐怖の鳴き声（超常）1 時間に 1 回、ボガードは 1 回の標準アクションとして大きな恐ろしい鳴き声をあげることができる。ボガードから 30 フィート以内にいるボガード以外のクリーチャーは DC13 の意志セーヴを行わなければならない。失敗すれば 1d4 ラウンドの間怯え状態になる。このセーヴに成功したクリーチャーは以後 24 時間、同じ個体のボガードの鳴き声の作用を受けなくなる。すでに怯え状態にあるクリーチャーは代わりに 1d4 ラウンドの間恐れ状態になる。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づき＋ 2 の種族ボーナスを加えて算出されている。

ボガードは擬人化されたカエルやガマに似ており、水かきのついた手足、大きな目、極端に広い口を持つ。このクリーチャーは大河や沼地の深みの近くに住処を構える。そこで土手の泥の小山に小さな村を作る。ボガードは繁殖池でオタマジャクシとして生まれ、最後に体長 3 フィートになると手足が生え、陸上生活が可能になる。氏族に受け入れられるためには、若いボガードは知性を持つ人型生物を狩って仕留めねばならず、失敗した者は追放される。ボガードは年を経るにつれ、成長し続け、色彩を失っていく。例外的に年老いたボガードは完全に白い皮膚によって筋肉で肥大した肉体を覆っている。これらのボガードの一部は祭司王のカーストの地位を得、自らの氏族を支配しグロテスクな楽しみに耽る。

多くの場合背を曲げているが、ボガードは直立すると身長 5 フィートで、体重は 200 ポンド弱である。このクリーチャーは 50 年は生きるが、沼地の過酷さと内輪もめのため短い年数でその生は打ち切られる。

ホブゴブリン Hobgoblin

この筋肉質で灰色の皮膚をしたクリーチャーの身長は人間と同じほどで、小さな鋭い目で辺りを見回している。

ホブゴブリン 脅威度 1/2 Hobgoblin

経験点 200
ホブゴブリンの 1 レベル・ファイター
LE ／中型サイズの人型生物（ゴブリン類）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 2
防御
AC 16、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 3 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 盾）
hp 12（1d10 ＋ 7）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ロングソード＋ 4（1d8 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ロングボウ＋ 3（1d8 ／× 3）
一般データ
【筋】15、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**10、**【判】**12、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 15
特技《追加 hp》、《武器熟練》（ロングソード）
技能〈隠密〉＋ 5、〈知覚〉＋ 2；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
言語 共通語、ゴブリン語
生態
出現環境 温暖／丘陵
編成 徒党（4 ～ 9）、戦闘集団（10 ～ 24）、部族（25 ＋、加えてその 50%の人数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、4 ～ 5 レベルの副官 1 ～ 2、6 ～ 8 レベルのリーダー 1、レパード 6 ～ 12、およびオーガ 1 ～ 4、またはトロール 1 ～ 2）
宝物 NPC の装備品（スタデッド・レザー・アーマー、鋼鉄製ライト・シールド、ロングソード、ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）

ホブゴブリンは軍国主義者でかつ繁殖力旺盛であり、この組み合わせは彼らをして一部の地域においてかなりの脅威となさしめている。成長も速く、構成員が倒れてもすぐに新たな兵士に置き換えられ、戦いを運命づけられているにもかかわらずその数を減ずることはない。彼らが戦争を始めるにはほとんど何の理由も必要としないが、大抵は奴隷狩りのためである。ホブゴブリンの住処での奴隷の生は過酷で短い。倒れたり食料とされたりした者の代わりを補充するため、新たな奴隷は常に必要とされている。

ゴブリン類に属する種族全ての中で、ホブゴブリンは最も文明化されている。彼らはずっと大きく社会化されていないバグベアを適当な場面、通常は暗殺や潜入を含む特殊作戦に、雇って使用する道具とみなしている。また小さなゴブリンたちを恥と失望の入り混じった感情で眺めている。ホブゴブリンはゴブリンの不屈さを賞賛するが、この小さな親戚たちの気まぐれな天性と火遊び好きは、ホブゴブリンの部族や居住地で歓迎されない理由となっている。それにもかかわらず、ほとんどのホブゴブリンの部族にはゴブリンの小集団が入り込んでおり、大体は居住地で最も住み心地の悪い片隅でしゃがみこんでいる。

ホブゴブリンの部族の多くでは、戦争への情熱と鋭い知性とが結びついている。ほとんどのホブゴブリンは攻城兵器、錬金術、複雑な工学の賜物に魅了され、とくにそれらに熟練したものは英雄として扱われ、常に部族で最高ランクの地位についている。分析的な知性を持つ奴隷は特に価値があるものとされ、そのためドワーフの都市への襲撃がよく行われる。

よく知られているが、ホブゴブリンは魔法、とりわけ秘術魔法を信用せず、嫌悪さえしている。シャーマンは恐怖と敬意の入り混じった扱いを受け、通常は部族の居住地のはずれに独りで住むことを強いられる。秘術魔法、ホブゴブリンの言うところの“エルフの魔法”を学ぶホブゴブリンを見たという話はほとんど聞かれない。魔法に対する嫌忌感の原因は、ホブゴブリンのエルフに対する憎悪である。

ホブゴブリンの身長は 5 フィート、体重は 160 ポンドである。

ホブゴブリンのキャラクター

ホブゴブリンは種族ヒット・ダイスを持たず、クラス・レベルによって定義される。ホブゴブリンは以下の種族的特徴を有する。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【耐久力】：ホブゴブリンは素早く頑丈である。

暗視：ホブゴブリンは 60 フィート距離まで、暗闇の中を見通せる。

密行：ホブゴブリンは〈隠密〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

言語：全てのホブゴブリンはプレイ開始時に共通語とゴブリン語を修得している。高い【知力】を持つホブゴブリンは、次のボーナス言語を修得できる：竜語、ドワーフ語、地獄語、巨人語、オーク語。

ホムンクルス Homunculus

このおおむね人型をしたクリーチャーはだいたい猫ほどの大きさだが、歯をむき出しにした翼のあるデヴィルのように見える。

ホムンクルス 脅威度 1 Homunculus

経験点 400
属性は様々（作成者と同じ）／超小型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 3
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 11（2d10）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
防御的能力 人造の種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（良好）
近接 噛みつき（× 1）＋ 3（1d4 － 1、加えて " 毒 "）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】8、【敏】15、【耐】—、【知】10、【判】12、【魅】7
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 11
特技《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 12、〈知覚〉＋ 3、〈飛行〉＋ 10
言語 共通語（話せない）；テレパシー的なつながり
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型；頑健セーヴ・DC13；頻度 1 回／分（60 分間）；効果 睡眠（1 分）；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。
テレパシー的なつながり（超常）ホムンクルスは言葉を話せないが、作成の過程において作成者との間にテレパシー的なつながりを持つ。ホムンクルスは作成者の知り得たことは全て知る。またお互いに 1,500 フィート以内の距離にいるなら、自らの見聞きした事柄全てを作成者に伝えることができる。

ホムンクルスは術者によってその者自身の血から作り出される小さな下僕である。戦闘要員としては弱きに過ぎるが、スパイ、メッセンジャー、偵察要員としてはなかなか役に立つ。ホムンクルスの外見の詳細は作成者が決定する。一部のものはもっと立派な見栄えを持つが、ほとんどの作成者は外見など機能的に最低限の必要性をみたせばよしとする。

ホムンクルスはほとんど割り当てられた仕事をするために作り出された道具といってよいだろう。ホムンクルスは作成者自身の分身とでも言うべき存在であり、属性と基本的な性質を共有している。ホムンクルスは決して自発的に主人から 1 マイル以上離れて移動することはないが、むりやり移動させられることはありうる。この距離を越えて主人と通信できなくなった場合、ホムンクルスは全能力をふりしぼって主人との連絡を回復しようとする。ホムンクルスを破壊した攻撃は、同時にその主人に 2d10 ポイントのダメージを与える。ホムンクルスの作成者が殺された場合、ホムンクルスは正気を失う。【知力】能力値と全ての技能、特技を失い、そして大体はその近辺を自らの縄張りとみなして進入したものを無差別に攻撃するようになる。

稀に、隷属から解き放たれたホムンクルスは、主人の本来の意図を超え、忘れられた領域を守る半ば狂った人造の番人以上のものになることがある。このような場合、ホムンクルスは自身を主人の遺産の正当なる後継者とみなすようになるかもしれない、自らを主の生まれ変わりとさえ考えるようになるかもしれない

作成

ホムンクルスは粘土、灰、マンドラゴラの根、湧き水、作成者自身の血液 1 パイントを混ぜ合わせて作られる。これらの素材には 50gp かかる。体ができたら、次に長期にわたる魔法的な儀式によって自律行動能力を与える。これには特別に準備された実験室または作業室が必要である。こういった実験室や作業室は錬金術の実験室に似ており、整えるのに 1,000gp かかる。作成者が自分でクリーチャーの形を作る場合、身体を作ることと儀式を同時に進行させることができる。ヒット・ダイスが 2 よりも大きいホムンクルスを作ることもできるが、その場合ヒット・ダイスを 1 増やすごとに作成コストが＋ 2,000gp される。

ホムンクルスの身体を作るための血液を提供したものが、その主人になる。ある者が血液を提供し、他の者が身体を作り、他の者が魔法的な儀式を行って、血液の持ち主の下僕を作成することも可能である。

ホムンクルス Homunculus

術者レベル 7；市価 2,050gp
作成
前提条件《人造クリーチャー作成》、アーケイン・アイ、ミラー・イメージ、メンディング；技能〈製作：皮細工〉または〈製作：彫刻〉DC12；費用 1,050 gp。

マーフォーク Merfolk

砕ける波間にするりと浮かんだり潜ったりしている、この美しい女性の下半身は長くほっそりした魚のものだ。

マーフォーク 脅威度 1/3 Merfolk

経験点 135
マーフォークの 1 レベル・ウォリアー
N ／中型サイズの人型生物（水棲）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 3
防御
AC 13、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮）
hp 7（1d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 1、**意志** － 1
攻撃
移動速度 5 フィート、水泳 50 フィート
近接 トライデント＋ 2（1d8 ＋ 1）
遠隔 ヘヴィ・クロスボウ＋ 2（1d10 ／ 19 ～ 20）
一般データ
【筋】13、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**10、**【判】**9、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 13（足払いされない）
特技《技能熟練》（〈知覚〉）
技能〈水泳〉＋ 13、〈知覚〉＋ 3
言語 水界語、共通語
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 温暖／海洋
編成 単体、小集団（2 ～ 4）、巡視体（3 ～ 10、加えて 3 レベルの副官 2 および 3 ～ 6 レベルのリーダー 1）、一団 ▼（11 ～ 60、加えて成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、5 レベルの副官 5、7 レベルの指揮官 3、およびドルフィン 8 ～ 12）
宝物 NPC の装備品（トライデント、ヘヴィ・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物）

腰回りから上は、マーフォークは体格のよい人間の胴がついており、エルフやその他の自然界との絆が深い人型生物を想い起こさせる優美な容貌をしている。マーフォークの下半身は大きな魚の鰭と尾でできている。地域によってまーフォークの鱗の色合いは違っており、キラキラした銀色や薄い緑、果ては黄色と朱色の縞のある青色などである。典型的なマーフォークは全長 6 ～ 8 フィート、体重は 200 ポンドを超える。女性は男性よりやや小さい。水陸両生ではあるが、マーフォークが陸上で移動することは困難であり、海から 1 マイル以上はなれることは稀である。

マーフォークが同類ではないクリーチャーと接触することはかなり稀なことである。実際、多くのものは水夫たちに舵を切らせて自分たちの国から追い払うためには何でもやり、必要ならば暴力に訴える。古代の記述がほのめかすところによると、マーフォークは深海に隠された恐るべき秘密を守っているのだという。この秘密が何なのかについては何も語っていないが、マーフォークが他の種族から離れていたがる程度からすると、この秘密を守ることの重要性は明らかだ。

マーフォークは表面上は美しく強力な種族だが、一部の賢者と海の民が声を潜めて語るには、堕落した変異種のマーフォークが最も深く、最も知られざる海域にうろついているという。いくつかの証拠によると、このような分派は暗黒の深みに潜む、ねじくれた邪悪な力への崇拝に堕ちているという。また他の説では全てのマーフォークをこの邪悪な計画に含めている。自分の運命を自分で決めていると信じているそれらのマーフォークでさえ、実際は、単に邪悪で知られざる深海の支配種族の自覚なき操り人形に過ぎないのだというのだ。

マーフォークのキャラクター

マーフォークは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。マーフォークは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【耐久力】、＋ 2【魅力】：マーフォークは、優美かつ強壮で美しい。

水棲：マーフォークは、水棲動物であり、水中で呼吸が行える。彼らの地上での移動速度は 5 フィートであるが、水中での移動速度は 50 フィートである。彼らは、水陸両生であるが、水から長期間離れることを好まない。

＋ 2 外皮：マーフォークは固い皮膚を持っている。

夜目：全てのマーフォークは、夜目を備えている。

言語：マーフォークは、開始時に共通語と水界語を修得している。高い【知力】を持つマーフォークは、以下から追加の言語を選択できる：アボレス語、アクロ語、竜語、エルフ語、サフアグン語、森語。

マイト（ダニ）Mite

この蹲る人型生物はほとんど頭だけでできているように見える。その太った青い顔が如何に醜いかということを考えに入れれば、不幸な境遇だ。

マイト（ダニ）脅威度 1/4 Mite

経験点 100
LE ／小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 12、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 1【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 3（1d6）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3
DR 2 ／冷たい鉄
弱点 光に過敏
攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート
近接 ダガー＋ 0（1d3 － 1 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ダート＋ 2（1d3 － 1）
特殊攻撃 嫌悪
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル）
回数無制限：プレスティディジテイション
1 回／日：ドゥーム（DC10）
一般データ
【筋】8、**【敏】**13、**【耐】**11、**【知】**8、**【判】**13、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 2；**CMD** 9
特技《近距離射撃》
技能〈隠密〉＋ 13、〈騎乗〉＋ 2、〈知覚〉＋ 5、〈手先の早業〉＋ 9、〈登攀〉＋ 7、〈動物使い〉＋ 0；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈手先の早業〉
言語 地下共通語
その他の特殊能力 蟲との共感 ＋ 4
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、一団（2 ～ 8）、部族（9 ～ 20、加えて 2 ～ 4 レベルの族長 1 およびジャイアント・ヴァーミン 2 ～ 6）
宝物 標準（ダガー、ダーツ 6 本、その他の宝物）
特殊能力
嫌悪（変則）：マイトは、彼らの嫌うドワーフまたはノームの副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを得る。
蟲との共感（変則）：この能力はドルイドの野生動物との共感と同じ機能を持つ。マイトはこの能力で蟲だけに使用できる。マイトは、この判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。蟲は、通常精神を持たないが、この共感の対話はそれらに少量の知性を注入する為、マイトは中型サイズの蟲を訓練し、それらを乗騎として使用できる。蟲との共感は、あたかもスウォームが、1 つだけの心を持っている 1 体のクリーチャーであるかのように扱う。それ故、マイトは、スウォームの行動に比較的容易に影響を及す様にこの能力を使用できる。

もっと小さなフェイの系統であるマイトは、闇の住人の中でも最も哀れで臆病なものである。ぞっとするほど醜く、ゴブリンですらマイトの不器量な容貌を嘲る。ほとんどのマイトはその嘲りを心に留め、彼らの小さな家で何週間も何ヶ月もさらには何年も育む。最後には苦悩と怒りが生来の臆病さを圧倒し、短い間の血生臭い復讐の激発をもって、間違いなく安全な蜘蛛の後ろから出ていくまで。

マイトは、かつてはフェイの奇妙な領域に近い存在だったが、物質界で数え切れないほどの世代をすごし、大きくずんぐりむっくりになった。しかし未だに彼らの立場は、その住まう危険な洞窟の最下層である。その伝統的な敵はドワーフとノーム、特に地下深い洞窟のスヴァーフネブリンである。戦いにおいて敵と渡り合うための重要な武器として彼らに与えられた 1 つのものは、通常は精神のない蟲との共感である。マイトは特にスパイダー、センチピード、ケイブ・フィッシャーを好み、マイトの居住地にはこれらのはるかに危険な怪物が普通は数体いて守っている。

より邪悪で危険な親類のグレムリンが持っている魔法のアイテム、幸運、機械仕掛けをいじり回す超常的な能力は失ってしまったものの、マイトはプレスティディジテイション でささやかな魔法の技を使う能力は残しており、しばしばそれで敵を悩ます。危険な敵と直面した場合は、マイトはドゥームの特殊能力で敵を呪う。この擬似呪文能力を使う際、マイトの目はぞっとするほど飛び出て見開かれる。

マイトは、体長 3 フィート、体重 40 ポンドである。

マンティコア Manticore

このクリーチャーは、人間そっくりの頭と、ライオンの胴体と、ドラゴンの翼を持っている。尻尾の末端には、長く鋭い棘がある。

マンティコア 脅威度 5 Manticore

経験点 1,600
LE ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 57（6d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（劣悪）
近接 噛みつき＋ 10（1d8 ＋ 5）、爪（× 2）＋ 10（2d4 ＋ 5）
遠隔 スパイク（× 4）＋ 8（1d6 ＋ 5）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】20、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**7、**【判】**12、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12；**CMD** 24（対足払い 28）
特技《かすめ飛び攻撃》、《ホバリング》、《武器熟練》（スパイク）
技能〈生存〉＋ 4（追跡＋ 8）、〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉－ 3；**種族修正** ＋ 4 追跡での〈生存〉、＋ 4〈知覚〉
言語 共通語
生態
出現環境 暑熱／丘陵および湿地
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 6）
宝物 標準
特殊能力
棘（変則）：標準アクションとして、尻尾を振ることでマンティコアは、4 本の棘を一斉に発射できる（各棘の為の攻撃ロールを行うこと）。この攻撃は、180 フィートの射程がある。全ての標的は、お互い 30 フィート以内に存在しなくてはならない。マンティコアは、24 時間に 24 本の棘しか発射することができない。

マンティコアは、新鮮な肉を求めて広大な領域を巡回する獰猛な捕食者である。典型的なマンティコアは体長 10 フィート、体重は 1,000 ポンドである。一部はより人間に似た顔をしており、通常はヒゲがある。オスとメスは外見上大変似ている。

マンティコアは死肉を含めどんな肉でも食べるが、人肉を好みこのような美味を味わう機会を見逃すことは滅多にない。彼らは邪悪な人型生物と取引や脅迫をして、同盟関係を結んだり貢物を取ったりするほど知性と社会性がある。より強力なクリーチャーは、彼らを雇ったり賄賂を贈って特定の場所や地域の番人や巡回をさせることができる。丘の上や崖の中の洞窟など、高い場所にねぐらをおくことを好む。

マンティコアは魔法によって作られたように見えるが、自然発生的な種として確立してから久しい。興味深いことに、マンティコアは奇妙なほど多産であり、ライオン、ダイア・ライオン、ラミア、スフィンクス、さらにはキマイラのような他の似たような姿をしたクリーチャーと混血することができる。マンティコアと通常でない交配相手との子孫は以下の表にまとめられている。

マンティコアの交配相手	子供
ライオン	通常のマンティコア
ダイア・ライオン	アドヴァンスト・マンティコア
ラミア	棘のある尾と“棘”の特殊攻撃を持つラミア
スフィンクス	棘のある尾と“棘”の特殊攻撃を持つスフィンクス
キマイラ	棘のある尾と“棘”の特殊攻撃を持つキマイラ

マンティス Mantis

マンティス：ジャイアント・マンティス（巨大カマキリ）Mantis, Giant

この背の高い昆虫は、4本の後足で歩く。頭部は、三角形で、前足は誇らしげに剃刀の様に鋭いエッジと鉤爪を示している。

ジャイアント・マンティス（巨大カマキリ）脅威度 3 Giant Mantis

経験点 800

真なる中立／大型サイズの蟲

イニシアチブ ＋1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋6

防御

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

hp 30（4d8＋12）

頑健 ＋7、**反応** ＋2、**意志** ＋3

完全耐性［精神作用］効果

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 40 フィート（貧弱）

近接 爪（×2）＋5（1d6＋3、加えて“つかみ”）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 突き刺し、下顎、奇襲攻撃

一般データ

【筋】16、**【敏】**13、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**14、**【魅】**11

基本攻撃 ＋3；**CMB** ＋7（組みつき＋11）；**CMD** 18（対足払い 22）

技能〈隠密〉＋1（森林では＋13）、〈知覚〉＋6、〈登攀〉＋11、〈飛行〉－5；

種族修正 ＋4〈隠密〉（森林では＋12）、＋4〈知覚〉

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

突き刺し（変則）：ジャイアント・マンティスの手足はこのサイズの生物における標準よりも遥かに遠くに達することができる。全ラウンド・アクションとして、2つの鉤爪による1回の攻撃を行う。ジャイアント・マンティスがこの様に鉤爪で攻撃する際、攻撃ロールに＋4のボーナスを得る。ジャイアント・マンティスは突き刺しで機会攻撃をすることはできない。

下顎（変則）：ジャイアント・マンティスは、二次的攻撃として噛みつき攻撃による“つかみ”を行える。ジャイアント・マンティスの噛みつきは、＋0の攻撃ロール、1d6＋1のダメージを与える。

奇襲攻撃（変則）：ジャイアント・マンティスは、敵が驚いている際、素早く動くことに特に熟練している。不意討ちラウンドの間、ジャイアント・マンティスは標準アクションではなくあたかも全ラウンドがあるかの様に行動する。

ジャイアント・マンティスが食べ物を待ちながら、頭の下に致死的な前肢を畳んでいるやり方は、多くの者に知られている。このクリーチャーは深い森の小道を進む隊商に非常に恐れられている。ジャイアント・マンティスは濃い下生えに身を隠す達人であり、待つことにかけてはほとんど不自然なほどの忍耐力を持ち、疑いもなく迷い込んできた餌に、心をかき乱すほどの速度で攻撃を加える。

野蛮な社会の多くで、ジャイアント・マンティスは特に恐れられている。この蟲が普通に見られる地域では、しばしば行かれる神が世界に送り込んだ死を告げる者と見なされている。彼らの迅さ、異質な外見、森林でのほとんど透明に近いような隠密性は、多くの伝説を生んだ。曰く、ジャイアント・マンティスは透明になれる、恐怖を嗅ぎつける、これに殺され食われた者の魂は消化され来世に行けない。ジャイアント・マンティスは効率よく殺すことができる蟲以上のものではないが、あると仮定された力と異質な知性に関する数多くの伝説と噂に触発された一部の術者が、自分たちの人造により恐ろしいものにしようとこれらの特徴を与えた。巨大なマンティスを神と崇め、マンティスの奇襲殺人法を身につけ、2本のギザギザのレイピアで戦う暗殺者集団についての話さえある。

ここで挙げられているジャイアント・マンティスは体高7フィート、体長15フィート、体重650ポンド。世界で最も深く暗い森にはさらに大きなジャイアント・マンティスも存在し、ジャイアントやドラゴンほど強力なものも餌食にしている。ドラゴン・イーティング・マンティス（竜食いカマキリ）、ツリーベンダー・マンティス（丸太折りカマキリ）、単純にデッドリー・マンティスなどさまざまな名で知られているこの巨蟲は平均体高60フィートを超え、そのがつがつした食欲を満たすためなら村1つ、街1つを丸ごと破壊する習性を持つことで恐れられている。デッドリー・マンティスは超巨大サイズに強化した16ヒット・ダイス、脅威度14のジャイアント・マンティスである。

ミイラ Mummy

頭からつま先まで朽ちた亜麻布の古い帯で包まれたこの人型のものは足を引きずりながら動いている。

ミイラ 脅威度 5 Mummy

経験点 1,600
LE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
オーラ 絶望（30 フィート、1d4 ラウンド麻痺、**意志** DC16 無効）
防御
AC 20、接触 10、立ちすくみ 20（＋ 10 外皮）
hp 60（8d8 ＋ 24）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 8
DR 5 ／—；**完全耐性** アンデッドの特徴
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 叩きつけ＋ 14（1d8 ＋ 10、加えて " ミイラ腐敗病 "）
一般データ
【筋】24、**【敏】**10、**【耐】**—、**【知】**6、**【判】**15、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 13；**CMD** 23
特技《強打》、《追加 hp》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《武器熟練》（叩きつけ）
技能〈隠密〉＋ 11、〈知覚〉＋ 16
言語 共通語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、門番、戦隊（2 ～ 6）、守備隊（7 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
絶望（超常）ミイラから 30 フィート以内にいるクリーチャーは、ミイラを見たら DC16 の意志セーヴを行わなければならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間麻痺状態となる。セーヴが成功したか否かに関わらず、そのクリーチャーには 24 時間同一個体のミイラの絶望能力が作用しなくなる。これは麻痺と［精神作用、恐怖］効果である。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。
ミイラ腐敗病（超常）呪いかつ病気 – 叩きつけ；セーヴ 頑健 DC16；潜伏期間 1 分；頻度 1 回／日；効果 1d6【耐】および 1d6【魅】；治癒 —。ミイラ腐敗病は呪いでもあり病気でもあり、まず呪いが除去され、病気が魔法的に除去された時点でのみ治癒することができる。ミイラ腐敗病の呪いの要素が取り除かれた後でさえ。これにかかったクリーチャーは時がたっても自然治癒はしない。ミイラ腐敗病に感染したクリーチャーに対して召喚術（治癒）を発動しようとするキャラクターは、DC20 の術者レベル判定を行わなければならず、失敗すればその呪文は浪費され、治癒は効果を及ぼさない。ミイラ腐敗病で死んだものは塵となり、リザレクション以上の魔法でなければ生き返らせることはできない。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

名誉ある死者の墓の守り手として作られたミイラは、聖なる地を冒涜しようとするものに対して永遠に警戒している。

ミイラはかなり長くぞっとするような防腐処理過程によって作られる。胴体の大きな器官は全て取り除かれ、乾燥させた香草と花に置き換えられる。この過程の後、肉体は聖油で清められ、清浄な亜麻布で包まれる。それから製作者は クリエイト・アンデッド 呪文を使った儀式で〆る。

ほとんどのミイラは単に守り手として作られ、破壊されるまでその義務に忠実だが、一部の強力なミイラははるかに自由な意志を持つ。大多数は最低 10 レベルのクレリックであり、多くの場合は暗黒神や邪悪な死霊術師によって死後も魂を肉体に縛り付けた王やファラオである。通常は自分の支配を墓地の外まで広げるための手段としてだが、時として単に来世で永遠に続く責め苦を恐れ逃れようとするためである。

ミノタウロス Minotaur

このクリーチャーは力強い体格の人間の体と唸り声を上げる雄牛の頭を持ち、突撃の準備をしながら蹄を踏み鳴らしている。

ミノタウロス 脅威度 4 Minotaur

経験点 1,200
CE ／大型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 10
防御
AC 14、接触 9、立ちすくみ 14（＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 45（6d10 ＋ 12）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 5
防御的能力 生来の狡智
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 グレートアックス＋ 9 ／＋ 4（3d6 ＋ 6 ／× 3）および突き刺し＋ 4（1d6 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 強力突撃（突き刺し＋ 11、2d6 ＋ 6）
一般データ
【筋】19、**【敏】**10、**【耐】**15、**【知】**7、**【判】**10、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 11；**CMD** 21
特技《**頑健**無比》、《突き飛ばし強化》、《強打》
技能〈威圧〉＋ 5、〈隠密〉＋ 2、〈生存〉＋ 10、〈知覚〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈生存〉、＋ 4〈知覚〉
言語 巨人語
生態
出現環境 温暖／廃墟または地下
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 4）
宝物 標準（グレートアックス、その他の宝物）
特殊能力
生来の狡智（変則）ミノタウロスはさほど知性が高いわけではないが、生まれつきの狡知と論理能力を備えている。このため メイズ 呪文に対して完全耐性を持ち、決して道に迷うことがない。加えて決して立ちすくみ状態になることがない。

ミノタウロスほど怨念を抱えているものは他にない。何世紀も文明化された種族から見下されてきた、神の呪いによって生まれたミノタウロスは、現実のものであれ創造しただけであれ、受けた侮辱を思い起こさせる限り、自分よりも弱い種族を狩り立て仕留め貪り食ってきた。多くの文化の伝説で、最初のミノタウロスは復讐心が強い神が侮辱を受け、人間を罰するためその姿を歪めて、その知性と美しさを奪い、雄牛の頭をつけて作り出したとしている。しかし最も現代的なミノタウロスはこのような伝説を軽蔑し、自分たちは神の冷笑の生み出したものではなく、力ある残酷なデーモン・ロード、その名もバフォメットによって作り出された神の似姿であると信じている。

伝統的なミノタウロスは、もともと困惑させ混乱させるために建設された迷宮にせよ、都市の下水網のように偶然生み出されたものにせよ、複雑な洞窟など地下の経路のように自然にできたものにせよ、迷路に住処がある。生来の狡知を使い、ミノタウロスは彼らを探しにきたり、単にそのねぐらに踏み込んで迷ったりした不注意な敵を迷路を使って悩ませ、道を探して空しい努力を重ねる侵入者をゆっくりと狩っていく。真に絶望が訪れた時にのみ、道に迷った犠牲者に襲い掛かる。集団を相手にする場合は、ミノタウロスはしばしば 1 体のクリーチャーを逃がして恐怖を話し広めさせ、獣たちを殺そうと望む他の者を迷路に踏み込ませようとする。もちろん、ミノタウロスにとってこのような英雄志願はおいしい食事である。

また、ミノタウロスはより強力なモンスターや邪悪なクリーチャーに雇われていることもあり、狩と食事ができる限り、喜んで仕える。これは通常は強力なアイテムや重要な場所を守ることを意味するが、主の敵を狩りたてる、ある種の傭兵業であることもある。

ミノタウロスは比較的直線的な戦い方をし、戦闘が始まった場合は角を使って恐ろしい突き刺しを一番手近な生きているクリーチャーに振るう。

ミミック Mimic

宝物が詰まった箱に見えたものは、テカテカ光る長い触手を伸ばし鋭い歯がたくさん生えた生物に変わっていく。

ミミック 脅威度 4 Mimic

経験点 1,200
N ／中型サイズの異形（変身生物）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14
防御
AC 16、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 1【敏】、＋ 5 外皮）
hp 52（7d8 ＋ 21）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 6
完全耐性 ［酸］
攻撃
移動速度 10 フィート
近接 叩きつけ＋ 10（1d8 ＋ 6、加えて " 粘着液 "）
特殊攻撃 締めつけ（叩きつけ、1d8 ＋ 6）
一般データ
【筋】19、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 9；**CMD** 20（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《武器熟練》（叩きつけ）
技能〈知覚〉＋ 14、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 10、〈登攀〉＋ 14、〈変装〉＋ 10（物体に化けているとき＋ 30）；**種族修正** ＋ 20 物体に化けるための〈変装〉
言語 共通語
その他の特殊能力 形状擬態
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 乏しい
特殊能力
粘着液（変則）ミミックは、それに触れたクリーチャーやアイテムをぴったりとくっつけてしまう、ねっとりとした粘液を分泌する。粘着液に覆われたミミックは、叩きつけ攻撃で命中した全てのクリーチャーに自動的に組みつく。こうして組みつき状態になった敵は、ミミックが生きている間はまず粘着液を取り除かなければ逃れることはできない。粘着液に覆われたミミックに命中した武器も、持ち主が DC17 の反応セーヴに成功しない限り、ぴったりとくっついてしまう。これを引き剥がすためには DC17 の【筋力】判定に成功する必要がある。粘着液は強いアルコールや ユニヴァーサル・ソルヴェント で溶かすことができるが、その場合でもミミックは通常通り組つきを行うことができる。ミミックは自分の粘着液を意のままに分解することができる。またミミックが死ねば、粘着液はその 5 ラウンド後に溶ける。セーヴ DC は【筋力】修正値に基づいて算出されている。
形状擬態（変則）ミミックは、大きな宝箱、がっしりしたベッド、扉など中型サイズなら大体どんな物体の形も取ることができる。ただし、サイズを大きく変えることはできない。どのような外見を取ろうと、ミミックの身体は固く、表面はざらざらしている。ミミックはこの方法である物体の形に擬態している場合、〈変装〉判定に＋ 20 の種族ボーナスを得る。〈変装〉は常にミミックのクラス技能である。

ミミックは、はるか昔に製法が失われた魔法の薬によって非生物に命を与えようという、ある錬金術師の試みの結果であると考えられている。時は過ぎ、この奇妙な、しかし頭のいいクリーチャーは、自分たちの変身能力を使って人工物の形をまねることを覚えた。それにより、特に少数のクリーチャーが頻繁に通りかかる場所で、犠牲者を襲うのに成功する機会を増やすことができたのだ。

ミミックは生まれつき邪悪というわけではないが、一部の賢者はミミックが人間やその他の知性のあるクリーチャーを襲うのは、単に食事のためではなく楽しみのためであると信じている。他者を完全にだましたいという願望が、その行動の一部にあり、他者に対する奇襲攻撃はそのような願望の到達点であると考えられる。

典型的なミミックは体積 150 立方フィート（5 × 5 × 6 フィート）で体重約 900 ポンド。伝説や物語によればさらに大きなサイズのミミックもおり、家、船、ダンジョン全体の形を取る能力を持つという。彼らは宝物（実際のものと偽物の両方）で飾り立て、疑いもなく食べ物が入ってくるのを誘う。

メドゥサ Medusa

このスレンダーで魅力的な女性は、不思議な眼と無数の毒蛇の髪を持っている。

メドゥサ 脅威度 7 Medusa

経験点 3,200

LE ／中型サイズの人怪

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）

hp 76（8d10 ＋ 32）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー＋ 10 ／＋ 5（1d4 ／ 19 ～ 20）、蛇の噛みつき＋ 5（1d4、加えて " 毒 "）

遠隔 高品質ロングボウ＋ 11 ／＋ 6（1d8 ／× 3）

特殊攻撃 石化の凝視

一般データ

【筋】10、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 8；**CMD** 20

特技《イニシアチブ強化》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉＋ 13、〈隠密〉＋ 13、〈知覚〉＋ 16、〈はったり〉＋ 10、〈変装〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 共通語

生態

出現環境 温暖／湿地および地下

編成 単体

宝物 × 2（ダガー、高品質のロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）

特殊能力

全周囲視覚（変則）：メドゥサの蛇の髪は、あらゆる方向を見ることができる。メドゥサは、〈知覚〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを得、挟撃されることはない。

石化の凝視（超常）：30 フィート以内にいる者は、頑健セーヴ DC16 に失敗すると永久に石と化す。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

毒（変則）：噛みつき・致傷型；頑健セーヴ DC18；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3【筋】；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

メドゥサは髪の毛の代わりに蛇を生やした人間に似たクリーチャーである。メドゥサは 30 フィート以上はなれたら、自分の蛇のような外見を何かで隠せば簡単に美しい女性で通る。頭と顔を布で隠している場合はもっと近い距離でも人間と思わせることができる。メドゥサは石化の凝視を使えるようになるまで敵に接近するために嘘と変装を使って顔を隠すが、彼女たちは獲物で遊ぶことも好きで、敵を罠に誘い込むため遠くから矢を射るかもしれない。一部のものは自らの湿地にある住処のアクセントとして。石化した死体を使って複雑な飾り付けをすることを楽しむが、ほとんどの者は新しい敵に自分たちの存在を知らせてあらかじめ警戒をさせないように、以前の戦いの痕跡を注意深く隠す。

自分自身を隠蔽するのが常であるため、都市に住むメドゥサは通常はローグであるが、荒野ではしばしばレンジャーや追跡者として過ごしている。しかし、最も悪名高く伝説的なメドゥサは、バードやクレリックのレベルを得た者である。魅力的で知的な都市のメドゥサは、盗賊ギルドやその他の犯罪界の裏の面をまとめている。メドゥサは、自分たちの石化の凝視に完全耐性のある、視力のないクリーチャーや知性のあるアンデッドと同盟を結んでいるかもしれない。呪文を使うメドゥサはしばしば巫女や預言者として扱われ、伝説的な力や忌まわしい歴史のある人里はなれた土地に通常は住んでいる。このようなメドゥサの巫女は自分たちの役割を非常に喜んで勤め、適切な貢物とへつらいで喜ばせれば、彼女らがあらわす秘密はとても有益な物となりうる。もちろん、このような力あるクリーチャーの住処は、彼女たちを怒らせた者の石像がたくさん飾られているが、それでもその対面で思慮深く振舞うなら知識を求めるものは十分な助言を受ける。

知られている限り全てのメドゥサは女性である。稀に、メドゥサは男性の人型生物を夫にすることを決めることがあり、通常は エリクサー・オヴ・ラヴ や同種の魔法の力を使い、彼女に心囚われた男を石に変えてしまわないよう常に注意を払う。少なくともメドゥサが彼との付き合いに飽きるまでは。

メフィット Mephit

この小さな人型のクリーチャーは薄い皮膜の翼と小さな角を持ち、イタズラっぽい笑みを浮かべている。

メフィット 脅威度 3 Mephit

経験点 800
N ／小型サイズの来訪者（さまざま）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 6
防御
AC 17、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 2【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 19（3d10 ＋ 3）；高速治癒 2
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
DR 5 ／魔法
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＋ 5（1d3 ＋ 1）
特殊攻撃 ブレス攻撃（15 フィートの円錐形、効果はタイプによる、**反応**・DC13・半減）
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）
1 回／日：招来（2 レベル、1 同じ種類のメフィット［25%］）、メフィットのタイプにより追加の能力
一般データ
【筋】13、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 15
特技《回避》、《イニシアチブ強化》
技能〈隠密〉＋ 12、〈知覚〉＋ 6、〈はったり〉＋ 8、〈飛行〉＋ 10
言語 共通語、相応しい元素に関わる言語 1 つ（水界語、風界語、火界語、地界語）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（元素界）
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、大軍（7 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
ブレス攻撃（超常） それぞれのタイプのメフィットは、1 回の標準アクションとして 4 ラウンドごとに特定のブレス攻撃をすることができる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出され、＋ 1 の種族ボーナスを含む。

メフィットは強力なエレメンタル・クリーチャーの従者である。元素界の重要な場所には、たくさんのメフィットが重要な用件や義務のため辺りを走り回っている。メフィットはそれぞれ 1 つの元素と関わりを持ち、それにより呪文と能力が決まる。メフィットのタイプは以下の通り。

アース・メフィット（地）

アース・メフィットは地の元素界で普通に見られる。このメフィットはこつこつ働きユーモアがない。

高速治癒：地下にいる場合のみ働く。
ブレス攻撃：円錐形の岩、1d8 殴打ダメージ。
サイズ変化：1 日 1 回、アース・メフィットは、エンラージ・パースンのようにサイズ分類を 1 段階大きくすることができる。これはアース・メフィットにのみ効果を及ぼす。これは 2 レベル呪文相当である。
擬似呪文能力：ソフン・アース・アンド・ストーン 1 回／日

アイス・メフィット（冷気）

アイス・メフィットは風の元素界で普通に見られる。このメフィットは冷酷でよそよそしい。

高速治癒：氷点下以下の場所でのみ働く。
弱点：［火］に対する脆弱性
ブレス攻撃：円錐形の氷、1d4［酸］ダメージ。冷気は生きているクリーチャーを 3 ラウンドの間不調状態にする。反応セーヴに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
擬似呪文能力：マジック・ミサイル 1 回／時間、チル・メタル 1 回／日（DC14）

ウーズ・メフィット（水）

ウーズ・メフィットは水の元素界で普通に見られる。このメフィットは不快で動きが鈍い。

高速治癒：湿っているか、泥だらけの環境でのみ働く。
移動速度：水泳 30 フィート
ブレス攻撃：円錐形の粘液、1d4［酸］ダメージ。粘液は生きているクリーチャーを 3 ラウンドの間不調状態にする。反応セーヴに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
擬似呪文能力：アシッド・アロー 1 回／時間、スティンキング・クラウド 1 回／日（DC15）

ウォーター・メフィット（水）

ウォーター・メフィットは水の元素界で普通に見られる。このメフィットは冗談ばかり飛ばしている。

高速治癒：メフィットが水中にいる場合にのみ働く。
移動速度：水泳 30 フィート
ブレス攻撃：円錐形の酸、1d8［酸］ダメージ。
擬似呪文能力：アシッド・アロー 1 回／時間、スティンキング・クラウド 1 回／日（DC15）

エア・メフィット（風）

エア・メフィットは風の元素界で普通に見られる。このメフィットは気まぐれで気が散りやすい。

高速治癒：風が吹いている場所でのみ働く。
移動速度：飛行 60 フィート（完璧）
ブレス攻撃：円錐形の砂と砂塵、1d8 斬撃ダメージ。
擬似呪文能力：ブラー 1 回／時間、ガスト・オヴ・ウィンド 1 回／日。

スチーム・メフィット（火）

スチーム・メフィットは火の元素界で普通に見られる。このメフィットは自信過剰でせっかちである。

高速治癒：沸騰しているお湯か蒸気の中でのみ働く。
完全耐性：［火］
弱点：［冷気］に対する脆弱性
ブレス攻撃：円錐形の蒸気、1d4［火］ダメージ。蒸気は生きているクリーチャーを 3 ラウンドの間不調状態にする。反応セーヴに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
沸騰する雨（超常）：1 日に 1 回、スチーム・メフィットは沸騰する熱湯の嵐を 20 フィート四方の範囲に作ることができる。範囲内にいる生きているクリーチャーは 2d6 ポイントの［火］ダメージ（頑健 DC14 半減；術者レベル 6）。これは 2 レベル呪文相当である。
擬似呪文能力：ブラー 1 回／時間

ソルト・メフィット（地）

ソルト・メフィットは地の元素界で普通に見られる。このメフィットは冷酷でよそよそしい。

高速治癒：乾燥した環境でのみ働く
ブレス攻撃：円錐形の塩の結晶、1d4 斬撃ダメージ。塩は生きているクリーチャーを 3 ラウンドの間不調状態にする。反応セーヴに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
脱水（超常）：1 日に 1 回、ソルト・メフィットは自分を中心とした半径 20 フィート以内の範囲から水分を奪うことができる。この範囲内にいる生きているクリーチャーは 2d8 ポイントのダメージ（頑健 DC14 半減；術者レベル 6）。この効果は植物や（水棲）クリーチャーに特に有害であり、こうしたクリーチャーはセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティをこうむる。これは 2 レベル呪文相当である。
擬似呪文能力：グリッターダスト 1 回／時間。

ダスト・メフィット（風）

ダスト・メフィットは風の元素界で普通に見られる。このメフィットは人をイラつかせ粘り強い。

高速治癒：ほこりっぽい環境でのみ働く。
移動速度：飛行 50 フィート（完璧）
ブレス攻撃：円錐形の塵、1d4 斬撃ダメージ。塵は生きているクリーチャーを 3 ラウンドの間不調状態にする。反応セーヴに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
擬似呪文能力：ブラー 1 回／時間、ウィンド・ウォール 1 回／日

ファイアー・メフィット（火）

ファイアー・メフィットは火の元素界で普通に見られる。このメフィットは自信過剰ですぐ怒る。

高速治癒：火に触れている間だけ働く。
完全耐性：［火］
弱点：［冷気］に対する脆弱性
ブレス攻撃：円錐形の炎、1d8［火］ダメージ。
擬似呪文能力：スコーチング・レイ 1 回／時間、ヒート・メタル 1 回／日（DC14）

マグマ・メフィット（火）

マグマ・メフィットは火の元素界で普通に見られる。このメフィットは知恵の回らない暴れ者である。

高速治癒：マグマや溶岩に触れている場合にのみ働く。
完全耐性：［火］
弱点：［冷気］に対する脆弱性
ブレス攻撃：円錐形の火、1d8［火］ダメージ。
マグマ形態（超常）：1 時間に 1 回、マグマ・メフィットは直径 3 フィート、深さ 6 インチの溶岩のプールの形を取ることができる。この形態を取っている間、DR は 20 ／魔法に向上するが、攻撃することができない。1 ラウンドに 10 フィートの速度で移動することができ、小さな開口部や裂け目は乗り越えてしまえる。このプールに触れた者はみな 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。マグマ・メフィットは 10 分間までこの形態のままでいられる。
擬似呪文能力：パイロテクニクス 1 回／日

モーグ Mohrg

大量の絡み合う変色した臓物が、このよろめく骸骨の胴の中にくっついており、顎から爪のついた舌のように垂れ下がっている。

モーグ 脅威度 8 Mohrg

経験点 4,800
CE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23
防御
AC 23、接触 15、立ちすくみ 18（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮）
hp 91（14d8 ＋ 28）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 9
完全耐性 アンデッドの種別特徴
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＋ 15（2d8 ＋ 5、加えて " つかみ "）、舌＋ 10 近接接触（" 麻痺 "）
特殊攻撃 同族作り、麻痺（1d4 分、DC19）
一般データ
【筋】21、**【敏】**19、**【耐】**—、**【知】**11、**【判】**10、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 15（組みつき＋ 19）；**CMD** 30
特技《能力熟練》（麻痺）、《回避》、《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《強行突破》、《技能熟練》（〈知覚〉）、《一撃離脱》
技能〈隠密〉＋ 21、〈水泳〉＋ 19、〈知覚〉＋ 23、〈登攀〉＋ 22
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、徒党（2 ～ 4）、大軍（2 ～ 4、加えてゾンビ 4 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
同族作り（超常）モーグによって殺された人型生物クリーチャーはただちにモーグの制御下にあるゾンビとして蘇る。犠牲者が死に、ゾンビが生まれたときの反生命の結実により、モーグに負のエネルギーが押し寄せる。モーグは、この方法でゾンビを作ると常に、殺されたクリーチャーが持つヒット・ダイス 1 つごとに 1d6 ポイントのヒット・ポイントが回復し、同族が作られたときからただちに 1 ラウンドの間 ヘイスト がかけられたように行動できる。

連続殺人者、大量殺人者、戦争狂、戦にとりつかれた狂戦士など、その生涯で多くの者を殺したものは、その殺人行為の重さで刻印を受け、汚される。このような殺人者が罪を購う機会を得る前に司法の手におち、凶悪な犯罪のために処刑された場合、時としてその死体は、アンデッドとなり、モーグとして暗黒の業を続けることになる。

モーグは、生前よりもさらに生命を気にかけることのないアンデッドであり、生きる者に破壊をもたらすためだけに存在している。時折スケルトンやゾンビと間違われるが、このような精神のない憎まれ役よりも、自身の記憶めいたもの、死にゆく者の悲鳴を聞いた時に感じた喜びを幾分か保っており、はるかに危険な存在である。

可能ならば、生前行っていたように標的を探し出すため、モーグは小集団を作る。敵となりうるものに遭遇した場合、モーグは 1 人ずつ、最初に神聖な力を持つキャラクターから無力化しようと試みる。自身を神の怒りから守るため、そして他の者を麻痺させむさぼり食らうのをより容易にするためである。

モーグの一部は過去に好んでいた場所に戻るのに十分な生前の記憶を保持している。古い隠れ家に " 取り付き "、ときにはかつて死んだ殺人者の行為を再開し、呼吸をしていた頃よりもさらに心地よくなった死と破壊の只中に立ち戻る。このようなモーグはほとんどのアンデッドよりもさらに狂っており、生前の仕事だった殺戮と殺人を最もうまいやり方で行うべく、頭巾と外套をまとって大都市や街の通りをさまよっていることもある。

もちろん、モーグに殺された者はそれからすぐにアンデッドとして蘇るため、たとえ社会のくずだけを餌食にしようと特に注意を払っている場合ですら、モーグの殺人が長く気づかれないことはない。街路に急にアンデッドが出現することは、モーグの関与の避けられない結果である。これらのゾンビはモーグの制御下にあり、かつモーグ自身に唾棄すべき残虐な知性があるため、モーグはしばしば身動きするなと命令し、数週間または数ヵ月後がたつ頃には地方の墓地は眠れる死者に満たされ、沈黙のうちにアンデッドの軍隊を持つことになる。そして、時が満ちれば、モーグは己の軍を呼び起し、殺戮を完了させる助けとする。

モーロック Morlock

肌は蛞蝓の腹のように白く、目は大きく飛び出ている。このものは壁を蜘蛛のように這い降りてくるが、その姿はぞっとすることに人型をしている。

モーロック 脅威度 2 Morlock

経験点 600

CE ／中型サイズの人怪

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 120 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 2

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 4【敏】、＋ 1 外皮）

hp 22（3d10 ＋ 6）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 5

完全耐性 病気、毒

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 30 フィート

近接 クラブ＋ 5（1d6 ＋ 2）、噛みつき＋ 0（1d4 ＋ 1）

特殊攻撃 跳躍攻撃、急所攻撃＋ 1d6、群がり

一般データ

【筋】14、**【敏】**19、**【耐】**15、**【知】**5、**【判】**14、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 19

特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》

技能〈隠密〉＋ 8（洞窟では＋ 12）、〈軽業〉＋ 13、〈登攀〉＋ 22；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 8〈軽業〉、＋ 16〈登攀〉

言語 地下共通語

その他の特殊能力 巧みな登攀

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、一団（3 ～ 6）、部族（7 ～ 18）

宝物 標準

特殊能力

巧みな登攀（変則）モーロックは洞窟の壁面や天井でさえも、手がかり足がかりがある限りくっついていられる。その効果として、モーロックは、滑らかな表面にくっついていられないことを除き、スパイダー・クライム呪文の非魔法版が常にかかっているかのようにあつかわれる。この特殊能力は、登攀移動速度を持つクリーチャーに通常与えられている〈登攀〉判定への＋ 8 の種族ボーナスを 2 倍にし、＋ 16 の種族ボーナスにする。

跳躍攻撃（変則）1 回の標準アクションとして、モーロックは跳躍の間に 1 回の攻撃ができる。この攻撃は跳躍の開始時、終了時、空中にいる間と、どの時点でも行うことができる。跳躍を行っている間、モーロックは機会攻撃範囲のマスから移動しても機会攻撃を誘発しない。

群がり（変則）モーロックはその生涯において毎日すし詰めの一角に住み、戦っているため、敵に群がることにとりわけ熟練している。モーロックは 2 体まで同じマスを占めることができる。同じマスにいる 2 体のモーロックが同じ敵を攻撃した場合、お互いに反対側のマスを占めているかのように敵を挟撃しているとみなされる。

かつて光のある世界を失った人間の子孫であるモーロックは、長年の地下での生活により、終わりのない夜の世界のほとんど考えることのない飢えた野獣に退行した。彼らの先祖が送っていた文明の生活はもはや覚えていないが、多くのモーロックの部族は今でも祖先たちの故郷の破壊された廃墟に住んでいる。皮肉なことに、多くの場合モーロックは先祖たちの彫像を神として崇めている。モーロックの祖先崇拝のプリーストは闇、地、狂気、力の領域から選択できる。典型的なモーロックは身の丈 5 フィートあまり、体重はおよそ 150 ポンド。

モーロックは時には 2 本足で移動するが、速度や隠密性が必要な時はしばしば四肢を使って這い進む。彼らの細い、しばしばやせ衰えた体格は、彼らの四肢の力と素早い反応を覆い隠している。

モーロックは通常は一度に 3 ～ 4 体の子供を生む。生まれながらに歯が生えそろった飢えたクリーチャーであり、共食いの傾向がある。新生児の最初の数週間は数を減らさないように注意深く養育されなければならず、これは通常モーロックの子供が近くにあるものは何でも食べるという生来の性向を克服するまで行われる。モーロックは速やかに成長し、たった 5 年で成年に達する。典型的なモーロックは老衰するまで 60 年生きることができるが、この種の大多数は暴力によってもっと早く命を落とす。

ユニコーン Unicorn

この壮麗な獣は白い馬のように見えるが、山羊のひげが伸び、額の真ん中には象牙色の長い一本角が生えている。

ユニコーン 脅威度 3 Unicorn

経験点 800

CG ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10

オーラ マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ；悪に対して＋ 2 反発ボーナス）

hp 34（4d10 ＋ 12）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6；悪に対して＋ 2 抵抗ボーナス

完全耐性（魅惑）、（強制）、毒

攻撃

移動速度 60 フィート

近接 突き刺し＋ 8（1d8 ＋ 4）、蹄（× 2）＋ 5（1d3 ＋ 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、2d8 ＋ 8）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）

回数無制限：ディテクト・イーヴル（フリー・アクション）、ライト

3 回／日：キュア・ライト・ウーンズ

1 回／日：キュア・モデレット・ウーンズ、グレーター・テレポート（守っている森の中限定）、ニュートラライズ・ポイズン（DC21）

一般データ

【筋】 18、**【敏】** 17、**【耐】** 16、**【知】** 11、**【判】** 21、**【魅】** 24

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22（対足払い 26）

特技《武器熟練：角》、《複数回攻撃》

技能〈隠密〉＋ 8、〈軽業〉＋ 8、〈生存〉＋ 7（森林では＋ 10）、〈知覚〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 3 森林での〈生存〉

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 魔法打撃、野生動物との共感 ＋ 17

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、つがい、聖獣群（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル（超常）　この能力は同名の呪文の効果を常時複製する。ユニコーンはこの能力を抑止できない。

魔法打撃（変則）　ユニコーンの角は、善の魔法の武器であるかの様にダメージ減少を克服することができる。

野生動物との共感（超常）　この能力はドルイドの野生動物との共感と同様に機能するが、ユニコーンはその判定に＋ 6 の種族ボーナスを得る。ドルイドのクラス・レベルを有するユニコーンは野生動物との共感判定にこの種族ボーナスを追加する。

ユニコーンは森に住む獰猛で知性あるクリーチャーで、独自の考え方を持つ高貴な獣であり、通常は悪から故郷を守るためにのみ姿を現す。ユニコーンは全般的に、善属性のフェイ、善属性の人型生物の女性、森に住む動物を除く、あらゆるクリーチャーを避ける。ただし、ユニコーンは共通の敵に対して他の善のクリーチャーと共闘することもある。典型的なユニコーンは体長 8 フィート（約 2.4m）、肩の高さは 5 フィート（約 1.5m）、そして体重は 1,200 ポンド（約 550kg）である。

ユニコーンのつがいは死ぬまで添いとげ、通常は自分たちが守る広大な森のなかの特定の空き地や谷間を住みかとする。この領地は数十平方マイルから数百平方マイルもの広さに及ぶ。ユニコーンは、善や中立のクリーチャーが森を通り抜けたり、食べ物を獲ったり、森を傷つけることなく住み着いたりすることは許すが、悪のクリーチャーや、遊びで狩りをしたり商業的に伐採したりして必要以上にその地の生態系にダメージを与えるものは速やかに追い出すか殺すかする。稀なことだが、つがいになっていなかったり伴侶を殺されたりして 1 匹でいるユニコーンは、並外れて清らかな徳を持つ若い女性を代わりとすることもある。その女性が自分の背に騎乗することを許し、死ぬまでその護衛にして守護者となるのだ。この絆は通常、その女性が他の誰か（恋人なり子供なり）とより深い絆を結ぶようになった時、友好的に終結する。このため、ユニコーンは乙女にしか懐かない、という作り話ができあがった。

ユニコーンの角はそのパワーの焦点具であり、擬似呪文能力を他のクリーチャーに使うためには、ユニコーンはその角で相手に触れなければならない。悪のクリーチャーは治癒のポーションや他の暗黒の儀式のための試薬としてユニコーンの角を大いに評価している。治癒魔法を作成するために用いる場合、粉末にしたユニコーンの角は 1 本ぶんで 1,600gp の値がつく。

ラークシャサ Rakshasa

この人物の後ろにそり返った爪と野獣のように牙をむく容貌は、この者のフィーンド的な本質を疑いようのないものとしている。

ラークシャサ 脅威度 10 Rakshasa

経験点 9,600

LE ／中型サイズの来訪者（原住、変身生物）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 25、接触 16、立ちすくみ 19（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 9 外皮）

hp 115（10d10 ＋ 60）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 8

DR 15 ／善および刺突；**SR** 25

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ＋ 1 ククリ ＋ 16 ／＋ 11（1d4 ＋ 4 ／ 15 ～ 20）、爪＋ 10（1d4 ＋ 1）、噛みつき＋ 10（1d6 ＋ 1）

特殊攻撃 ディテクト・ソウツ

修得呪文（術者レベル 7 レベル）

3 レベル（5 回／日）：サジェスチョン（DC16）、ライトニング・ボルト（DC16）

2 レベル（7 回／日）：アシッド・アロー 、インヴィジビリティ 、マイナー・イメージ

1 レベル（7 回／日）：サイレント・イメージ 、シールド 、チャーム・パースン（DC14）、マジック・ミサイル 、メイジ・アーマー

0 レベル：ゴースト・サウンド（DC13）、ダンシング・ライツ 、ディテクト・マジック 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、メッセージ 、メンディング

一般データ

【筋】16、**【敏】**20、**【耐】**22、**【知】**13、**【判】**13、**【魅】**17

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 13；**CMD** 29

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《クリティカル強化：ククリ》、《攻防一体》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 18、〈芸能〉＋ 16、〈交渉〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 14、〈知覚〉＋ 14、〈はったり〉＋ 20、〈変装〉＋ 24；**種族修正** ＋ 4〈はったり〉、＋ 8〈変装〉

言語 共通語、地獄語、地下共通語

その他の特殊能力 変身（あらゆる人型生物、オルター・セルフ ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、カルト（3 ～ 12）

宝物 × 2（ ＋ 1 ククリ 、その他の宝物）

特殊能力

ディテクト・ソウツ（超常） ラークシャサは同名の呪文を用いたかのように思考を感知できる（術者レベル 18）。ラークシャサはフリー・アクションでこの能力を抑止したり再開したりできる。ラークシャサがこの能力を使う場合、常にあたかも 3 ラウンド精神集中したかのように働く。従って、感知できる最大限の情報を得られる。DC18 の意志セーヴに成功すれば、クリーチャーはこの効果に抵抗することができる。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ラークシャサは獲物のそばまで気づかれずに歩み寄れる人型生物の外見を身にまとう邪悪な霊である。ラークシャサは大抵の共同体で禁忌とされる事柄を体現しており、汚さんとする者らの姿をとって、ラークシャサは憎むべき行為を存分に堪能する。人間の姿であれば、それは人肉食、冒涜行為、あるいはもっと悪しき行ないであり、地獄で最も残酷な者でさえラークシャサに犯罪者の烙印を押すことだろう。

人型生物に扮していない場合、ラークシャサは動物の頭部を持っていること以外は人型の形状をしている。大抵、ラークシャサは（タイガーやパンサーなどの）大型の猫か（コブラやヴァイパーなどの）蛇の頭部を有する。しかし、それ以外の頭部を持つものもいないわけではない。エイプ（大猿）、ジャッカル、ヴァルチャー（ハゲタカ）、エレファント（象）、マンティス（螳螂）、リザード（蜥蜴）、ライナセラス（犀）、ボア（猪）、などなどもあり得る。ほとんどの場合、ラークシャサが有する頭部の種類は、そのラークシャサの性格をある程度物語っている。虎の頭のラークシャサはこそこそしていて貪欲だ。猪の頭のラークシャサは食い意地が張っていて粗野であることが多い。こうした違いがラークシャサの基本データに影響を及ぼすことはめったにないが、複数の頭部を有し、より高い呪文発動能力を持ち、致命的で珍しい追加特殊能力を身につけた、標準のラークシャサよりもずっと強力な亜種も存在する。

ラークシャサは宗教をあざ笑う。ラークシャサは神格のパワーを理解しているが、自分たちこそが定命の種族から崇拝されるに値する唯一の存在であると見なしているのだ。従って、ラークシャサのクレリックは非常に稀である。ラークシャサは来訪者だが、ほとんど物質界のクリーチャーも同然であり、多くのラークシャサは、最初のラークシャサは忘れ去られて久しい神格の手によりかつて課されていた何か他の役割を解かれてこの追放刑を受けることになった、と信じている。ラークシャサは通常、単独で事に当たるが、幾世代にもわたって内側より定命の文明を崩壊させるべく共同で作業するラークシャサの拡大家族を目にしたという話も聞かないではない。ラークシャサは身長 6 フィート（約 1.8m）、体重 180 ポンド（約 80kg）である。

ライオン Lion

牙をむき出しにして豊かなたてがみを揺らしながらも、この大型の猫の筋肉は皮膚の上からでもそれと判るほどに躍動している。

ライオン 脅威度 3 Lion

経験点 800

N ／大型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9

防御

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

hp 32（5d8 ＋ 10）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき＋ 7（1d8 ＋ 5、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＋ 7（1d4 ＋ 5）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＋ 7、1d4 ＋ 5）

一般データ

【筋】 21、**【敏】** 17、**【耐】** 15、**【知】** 2、**【判】** 12、**【魅】** 6

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 9（組みつき＋ 13）；**CMD** 22（対足払い 26）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《疾走》

技能〈隠密〉＋ 8（下生えでは＋ 12）、〈軽業〉＋ 11、〈知覚〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉（下生えでは＋ 8）、＋ 4〈軽業〉

生態

出現環境 暑熱／平地

編成 単体、2 体、獅子軍（3 ～ 10）

宝物 なし

雄のライオンは体長 5 ～ 8 フィート（約 1.5 ～ 2.4m）、体重 330 ～ 550 ポンド（約 150 ～ 250kg）である。雌はわずかに小さいが同じデータを用いる。

ライオンは通常、その縄張りの中で頂点に立つ捕食動物である。ただし、その方が都合が良かったり必要だったりすれば、腐肉をあさることもする。ライオンは自分の行動範囲に侵入する（レパードやハイエナなどの）他の捕食生物を殺すこともある。ただし、獲物が乏しいのでなければ、こうして殺した相手を食べることはめったにない。ほとんどのライオンはわざわざ人型生物を選んで狩るようなことはしないが、時おり、たやすく殺せることを学んだ個体が人食いライオンとなることもある。

ライオンは平原を好むが、飢えない程度に獲物を大量かつ安定して確保できるなら、浅い洞窟での暮らしにも順応する。

ライオン：ダイア・ライオン Lion, Dire

この巨大なブチライオンは肩のところで人の背丈ほどあり、その毛皮は犠牲者の血に染まっている。

ダイア・ライオン（ブチライオン）脅威度 5 Dire Lion (Spotted Lion)

経験点 1,600

N ／大型サイズの動物

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 11

防御

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

hp 60（8d8 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき＋ 12（1d8 ＋ 7、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＋ 13（1d6 ＋ 7）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＋ 13、1d6 ＋ 7）

一般データ

【筋】 25、**【敏】** 15、**【耐】** 17、**【知】** 2、**【判】** 12、**【魅】** 10

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 14（組みつき＋ 18）；**CMD** 26（対足払い 30）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《疾走》、《武器熟練：爪》

技能〈隠密〉＋ 7（下生えでは＋ 11）、〈軽業〉＋ 11、〈知覚〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉（下生えでは＋ 8）、＋ 4〈軽業〉

生態

出現環境 暑熱／平地または丘陵

編成 単体、2 体、獅子軍（3 ～ 8）

宝物 乏しい

地方によってはブチライオンや洞窟ライオンとして知られるダイア・ライオンは、体長 15 フィート（約 4.5m）まで、体重 3,500 ポンド（約 1.6t）まで成長しうる巨大な捕食生物である。ダイア・ライオンはただの動物でしかないのだが、この大きなクリーチャーは最終的に貪り食ってしまう前に獲物をもてあそび苛むことにサディスティックな喜びを見出しているふしがあるように思われる。その結果、多くの部族はダイア・ライオンのことを悪属性の神々の眷属と見なしており、領内にダイア・ライオンが生息していることが明らかとなるやすぐに狩り立てる。

ライカンスロープ Lycanthrope

ライカンスロープとは、動物や半人半獣の姿に変身する能力を持つ人型生物のことである（訳注：“ライカンスロープ”とは本来、ギリシア語で“狼人”の意）。先天性ライカンスロープはこの能力を生まれつき持っていて、変身能力を完全に制御できる。後天性ライカンスロープは別のライカンスロープから呪いや病気のようにこの能力をうつされた。そうした者たちは時に意図せず変身してしまう。

ライカンスロープの作成

“ライカンスロープ”はどのような人型生物にでも追加できる先天性（生まれつきのライカンスロープの場合）ないし後天性（罹患したライカンスロープの場合）のテンプレートである。

脅威度：基本クリーチャーか基本動物の脅威度（いずれか高い方）に＋1したものと同じ。

サイズと種別：クリーチャー（以下これを“基本クリーチャー”と呼ぶ）は（変身生物）の副種別を得る。ライカンスロープは基本クリーチャーとサイズ分類差が1段階以内の、ある種の動物（以下これを“基本動物”と呼ぶ）の特徴を備える。ライカンスロープの中間形態のサイズは、基本動物と基本クリーチャーのどちらか大きい方に等しい。

AC：中間形態あるいは動物形態の時、ライカンスロープの外皮ボーナスは基本動物の外皮ボーナスが＋2上昇したものとなる。

防御的能力：動物形態あるいは中間形態の先天性ライカンスロープは“DR 10／銀”を得る。動物形態あるいは中間形態の後天性ライカンスロープは“DR 5／銀”を得る。

移動速度：そのライカンスロープがとっている形態によって、基本クリーチャーか基本動物と同じ。中間形態の時は基本クリーチャーの移動速度を使用する。

近接：動物形態および中間形態のライカンスロープは基本動物に応じた肉体武器を得る。

特殊攻撃：ライカンスロープは基本クリーチャーの特殊攻撃およびその他の特殊能力および能力をすべて保持する。中間形態あるいは動物形態のライカンスロープは基本動物の特殊攻撃およびその他の特殊能力および能力を得る。ライカンスロープは“夜目”、“鋭敏嗅覚”、および以下の能力も得る：

変身（超常）ライカンスロープは人型生物形態、中間形態、動物形態の3つの姿を持つ。人型生物形態と中間形態との変身では装備品が新たな姿にとけこむことはないが、人型生物形態あるいは中間形態と動物形態との変身ではとけこむ。先天性ライカンスロープは3つのどの別形態にでも1移動相当アクションで変身できる。後天性ライカンスロープは、DC15の【耐久力】判定を行なって1全ラウンド・アクションで動物形態あるいは中間形態をとるか、DC20の【耐久力】判定を行なって1全ラウンド・アクションで人型生物形態をとることができる。満月が見える夜になると、後天性ライカンスロープは動物形態あるいは中間形態をとるための【耐久力】判定に＋5の士気ボーナスを得るが、人型生物形態をとるための【耐久力】判定には－5のペナルティを受ける。次の日の出を迎えるか8時間の休息の後のどちらか早い方になると、後天性ライカンスロープは自動的に人型生物形態に戻る。殺されたライカンスロープは人型生物形態に戻るが、死亡状態のままである。

ライカンスロピーの呪い（超常）動物形態あるいは中間形態の先天性ライカンスロープの噛みつき攻撃は目標の人型生物にライカンスロピーを伝染する（頑健・無効、DC15）。犠牲者とライカンスロープのサイズ分類差が1段階以内でなかったら、この能力は何の効果もない。

ライカンスロープの共感（変則）どの形態であっても、ライカンスロープは自分がとることのできる動物形態と関連のある動物と意思疎通し、交感することができる。ライカンスロープはその種の動物の態度に影響を与える際に〈交渉〉技能を使用でき、しかもその場合はその判定に＋4の種族ボーナスを得る。後天性ライカンスロープは動物形態あるいは中間形態の時にしかこの能力を得ない。

能力値：どの形態でも【判断力】＋2、【魅力】－2；中間形態あるいは動物形態の場合、【筋力】＋2、【耐久力】＋2。ライカンスロープは感覚が強化されるが、感情と動物的な衝動を完全には制御しきれない。基本クリーチャーの能力値に対するこうした修正に加えて、ライカンスロープの能力値は中間形態あるいは動物形態をとった場合にも変化する。人間形態のライカンスロープの能力値は基本クリーチャーの形態のものから変化しない。動物形態および中間形態のライカンスロープの能力値は基本クリーチャーの能力値と基本動物の能力値のどちらか高い方と同じ。

ライカンスロピー

ライカンスロピーに罹患したクリーチャーは後天性ライカンスロープとなるが、次の満月の夜に犠牲者が動物形態になって自我を喪失するまでは、いかなる症状も見せない（そして、テンプレートの修正や能力は一切得ない）。そのキャラクターは次の夜明けまで動物形態を取り続け、DC20の意志セーヴに成功しなければ、何があったのか（もしくは何が起こるのか）一切思い出せない。セーヴに成功した場合、キャラクターは自分の置かれた状況に気づく。

12レベル以上のクレリックにより発動された リムーヴ・ディジーズ あるいは ヒール 呪文であれば、ライカンスロープの攻撃を受けてから3日以内にキャラクターが呪文を受けることができればこの病気を治療できる。それ以外にも、トリカブト（ベラドンナ、『用語集』の『毒』を参照）を1服ぶん服用すると、後天性ライカンスロープはライカンスロピーから回復するための新たな頑健セーヴを行なうことができる。

ライカンスロープ：ワーラット Lycanthrope, Wererat

この猫背のクリーチャーはスタデッド・レザーを着た人間のように見えるが、その身体は毛皮に覆われている。容貌はネズミのようで、長くて毛のない尻尾を持つ。

ワーラット（人間形態）脅威度 2 Wererat (Human Form)

経験点：600
人間の 2 レベル・ローグの先天性ワーラット（人型生物の変性種）
LE ／中型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 3 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 回避）
hp 18（2d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
防御的能力 身かわし
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ショート・ソード＋ 3（1d6 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ライト・クロスボウ＋ 3（1d8 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6
一般データ
【筋】13、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**10、**【判】**16、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 15
特技《回避》、《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 3、〈隠密〉＋ 7、〈軽業〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 8、〈水泳〉＋ 6、〈知覚〉＋ 8、〈知識：地域〉＋ 5、〈登攀〉＋ 6、〈はったり〉＋ 3
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびダイア・ラット；ポリモーフ）、ローグの技（高速隠密）、ライカンスロープの共感（ラットおよびダイア・ラット）、罠探し
生態
出現環境 気候問わず／都市
編成 単体、2 体、小さな群れ（5 ～ 10）、ギルド（11 ～ 30、加えてダイア・ラット 5 ～ 12）
宝物 NPC の装備品（高品質のスタデッド・レザー、ショート・ソード、ライト・クロスボウとボルト 20 本、その他の宝物）

ワーラット（中間形態）Wererat (Hybrid Form)

LE ／中型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 19、接触 14、立ちすくみ 15（＋ 3 鎧、＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮）
hp 20（2d8 ＋ 8）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3
防御的能力 身かわし；**DR** 10 ／銀
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ショート・ソード＋ 4（1d6 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）、噛みつき－ 1（1d4 ＋ 1、加えて " 病気 " および " ライカンスロピーの呪い "；DC15）
遠隔 ライト・クロスボウ＋ 4（1d8 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6
一般データ
【筋】15、**【敏】**17、**【耐】**16、**【知】**10、**【判】**16、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 17
特技《回避》、《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 3、〈隠密〉＋ 8、〈軽業〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 8、〈水泳〉＋ 7、〈知覚〉＋ 8、〈知識：地域〉＋ 5、〈登攀〉＋ 7、〈はったり〉＋ 3
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびダイア・ラット；ポリモーフ）、ローグの技（高速隠密）、ライカンスロープの共感（ラットおよびダイア・ラット）、罠探し
特殊能力
病気（変則） 汚穢熱：噛みつき－致傷；頑健セーヴ・DC14；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【敏】ダメージおよび 1d3【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。この DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

先天性ワーラットは背が低くて強靭なことが多く、その目は常にあたりを素早くうかがい、頻繁にぴくぴくと神経質に痙攣を起こす。男性はしばしば薄くて不ぞろいな口ひげを生やしている。

ワーラットは人型生物やラットの集団にとけ込みやすい都市部を好む。その能力により、ワーラットは盗みと密偵に特に長けていて、多くの都市で盗賊ギルドがワーラットのメンバーを多数抱え入れている。

ライカンスロープ：ワーウルフ Lycanthrope, Werewolf

この筋肉質なクリーチャーは人間の身体を持つが、頭部は牙がむき出しで、全身が狼の毛皮に覆われている。

ワーウルフ 脅威度 2 WerewolF

経験点：600
人間の 2 レベル・ファイターの先天性ワーウルフ
CE ／中型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 5；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 4
防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 6 鎧、＋ 1【敏】）
hp 19（2d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、反応 ＋ 1、意志 ＋ 2（［恐怖］）に対しては＋ 3
防御的能力 武勇＋ 1
攻撃
移動速度 30 フィート（鎧装備時 20 フィート）
近接 ロングソード＋ 5（1d8 ＋ 4 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ライト・クロスボウ＋ 3（1d8 ／ 19 ～ 20）
一般データ
【筋】17、【敏】13、【耐】14、【知】8、【判】14、【魅】8
基本攻撃 ＋ 2；CMB ＋ 5；CMD 16
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 4、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 3
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびウルフ；ポリモーフ ）、ライカンスロープの共感（ウルフおよびダイア・ウルフ）
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 6）
宝物 NPC の装備品（チェインメイル、ロングソード、ライト・クロスボウとボルト 20 本、その他の宝物）

ワーウルフ（中間形態）Werewolf (Hybrid Form)

CE ／中型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 4
防御
AC 22、接触 12、立ちすくみ 20（＋ 6 鎧、＋ 2【敏】、＋ 4 外皮）
hp 21（2d10 ＋ 6）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2（［恐怖］）に対して＋ 3
防御的能力 武勇＋ 1；**DR** 10 ／銀
攻撃
移動速度 30 フィート（鎧装備時 20 フィート）
近接 ロングソード＋ 6（1d8 ＋ 6 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＋ 1（1d6 ＋ 1、加えて " 足払い " および " ライカンスロピーの呪い "）
遠隔 ライト・クロスボウ＋ 4（1d8 ／ 19 ～ 20）
一般データ
【筋】19、**【敏】**15、**【耐】**17、**【知】**8、**【判】**14、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 6；**CMD** 18
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 4、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 4
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびウルフ；ポリモーフ ）、ライカンスロープの共感（ウルフおよびダイア・ウルフ）

人間形態では、ワーウルフは普通の人のように見えるが、やや野性的な顔立ちをしていて髪がボサボサに伸びているふしもある。眉毛がつながっている。人差し指が中指よりも長い。手のひらに奇妙なあざがある。これらはすべて、その者が実はワーウルフであるというしるしだと、広く一般に認められている。もちろん、そういった告発のしるしは常に正しいとは限らず、こうした肉体的特徴は普通の人にも見られるのだが、ワーウルフがありふれた問題となっている地域では、こうした特徴はうかつな事に動かぬ証拠となり得る。

多種多様なライカンスロープの亜種の中で、ワーウルフは最も広く分布し、最も恐れられている。ひとり森の小道に出没したり、田舎の共同体の外れの霧のムア（荒れ丘）をうろつき回ったり、大都市の影に潜んでいたりするワーウルフの話もまた広く知れ渡っている。ほとんどの共同体でワーウルフは恐れられ軽蔑される。それには充分な理由がある。典型的なワーウルフは、ライカンスロープの野蛮さと獣性をすべて体現しているのだから。善属性のワーウルフが知られていないわけではないが、そういった者たちはワーウルフの間では間違いなく少数派で、ほとんどのワーウルフは狩りと汁気の多い生肉の味に喜びを見出す悪の殺人者である。

ウルフが群れを作る動物であるのとまったく同様に、ワーウルフは集落にまとまって同族だけで生活し、日中は人型生物の姿、夜は獣の姿をとることで知られている。ワーウルフの村を訪れる者は一般に、住民たちの後ろ暗い秘密に気づかれずにすむよう、日が暮れる前に町から追い出される。もちろん、戻らなくても誰も気づかない不幸な客人と群れが判断すればその限りではない。

ライカンスロープのプレイヤー・キャラクター

PC がライカンスロープになった場合、GM たる君は選択しなければならない。大抵の場合、どんな場合でも PC が中間形態か動物形態でいる時は常に君がその PC の行動を管理すべきだ。ライカンスロピーが PC のパワーを増やす手段であってはならないし、なにせ、中間形態か動物形態でいる後天性ライカンスロープがすることと、そのキャラクターが実際に望んでいることとが、しばしばせめぎ合うことになるのだ。プレイヤーがライカンスロープでプレイしたいと言う場合、そのプレイヤーは先天性ライカンスロープでプレイすべきで、かつ強力な種族のキャラクターでプレイする際の指針に従うべきである。

ライナセラス（サイ）Rhinoceros

このサイは首筋に垂れ下がるよじれた耳のついた位置の低い頭を持つ。

ライナセラス（サイ）脅威度 4 Rhinoceros

経験点 1,200
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12
防御
AC 16、接触 9、立ちすくみ 16（＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d8 ＋ 20）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 40 フィート
近接 突き刺し＋ 8（2d6 ＋ 9）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、4d6 ＋ 12）
一般データ
【筋】22、**【敏】**10、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 10；**CMD** 20（対足払い 24）
特技《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《持久力》
技能〈知覚〉＋ 12
生態
出現環境 暑熱／平地
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

ライナセラス（サイ）は葉の多い植物や枝を食べ、棘のある灌木を食べることさえある。分厚い体皮はまだらな灰色をしており、この大きさの獣としては驚くほどの速さで疾走する。ライナセラスは気性の荒さで悪名高く、近寄りすぎ（一般に 80 フィート以内の距離。これは大抵のライナセラスの 1 回の突撃の距離である）と見なしたどんなものにでも攻撃する傾向がある。

ライナセラスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 40 フィート；AC 外皮＋ 4；攻撃 突き刺し（1d8）；能力値【筋】14、【敏】14、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】5；その他の特殊能力 鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長：サイズ 大型サイズ；AC 外皮＋ 3；攻撃 突き刺し（2d6）；能力値【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；その他の特殊能力 強力突撃。

ライナセラス：ウリィ・ライナセラス（毛深サイ）Rhinoceros, Woolly

この大きなサイは長い茶色の体毛の生えた毛むくじゃらの体皮を持ち、鼻面から眉間にかけて巨大な角が一列に並んでいる。

ウリィ・ライナセラス（毛深サイ）脅威度 6 Woolly Rhinoceros

経験点 2,400
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 15
防御
AC 19、接触 9、立ちすくみ 19（＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 76（8d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 突き刺し＋ 14（2d8 ＋ 13）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、4d8 ＋ 18）、蹂躙（2d6 ＋ 13、DC23）
一般データ
【筋】28、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**3
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 16；**CMD** 26（対足払い 30）
特技《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《持久力》、《不屈の闘志》
技能〈知覚〉＋ 15
生態
出現環境 寒冷／平地
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

ウリィ・ライナセラス（毛深サイ）は草食動物だが、毛が生えていない近縁種とは異なり、大きめの植物の新芽を食べるよりも草を食することの方が多い。ウリィ・ライナセラスはその気性の荒さで名高く、その巨体と巨大な角とが凶悪な勇ましさを授けている。このライナセラスや群れにとっての何らかの脅威は（それが事実だろうとそう見なされただけだろうと）高らかなうなり声と共に脚で踏みつけられることとなる。大抵、ウリィ・ライナセラスをうっかり怒らせてしまった者に、この獣が攻撃してくる前に侵入を取りやめるだけの時間が与えられることはない。

ラスト・モンスター Rust Monster

この昆虫のようなモンスターは四本脚で、尾の先にはプロペラの形をした奇妙な突起が付いており、2 本の長い羽毛めいた触角を持つ。

ラスト・モンスター 脅威度 3 Rust Monster

経験点 800

N ／中型サイズの異形

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、金属臭感知 90 フィート；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 18、接触 13、立ちすくみ 15（＋ 3【敏】、＋ 5 外皮）

hp 27（5d8 ＋ 5）

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 5

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 10 フィート

近接 噛みつき＋ 6（1d3）、触覚＋ 6 接触（“ 錆 ”）

一般データ

【筋】10、**【敏】**17、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 16（対足払い 20）

特技《技能熟練：知覚》、《能力熟練：錆》、《武器の妙技》

技能〈知覚〉＋ 12、〈登攀〉＋ 8

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、巣（3 ～ 10）

宝物 乏しい（金属製の宝物はない）

特殊能力

錆（超常）　ラスト・モンスターの触角は、それが触れたあらゆる金属製品を速やかに錆びつかせ腐食させる、主要接触攻撃である。接触攻撃が命中した物品は最大 hp の半分にあたるダメージを受け、破損状態になる。接触攻撃が 2 回命中すると、そのアイテムは破壊される。触角で武器を攻撃する試みによってラスト・モンスターが機会攻撃を誘発することはない。金属製のクリーチャーに対し、ラスト・モンスターの触角は 3d6 ＋ 5 ポイントのダメージを与える。装備中の物や魔法の品や金属製のクリーチャーは DC15 の反応セーヴを試みることができ、成功すればこの効果を無視できる。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

金属臭感知（変則）　この能力は鋭敏嗅覚能力とほとんど同じように働くが、有効距離が 90 フィートで、ラスト・モンスターは金属製の物（金属製の物を着用したり運搬したりしているクリーチャーを含む）を感知することにしかこの能力を使えない点が異なる。

探検家が地下で遭遇しうるものの中でもおそるべき獣であるラスト・モンスターは、普通の冒険者が最も価値を見出すもの、すなわち財宝にしか目を向けない。

通常は体長 5 フィート（約 1.5m）、体重およそ 200 ポンド（約 90kg）の、ザリガニに似たラスト・モンスターは、その名の元となったその異様な捕食行動を抜きにしても充分に恐れられている。ラスト・モンスターは金属製品を食いつくす。鉄や鋼のような鉄合金を好むが、ミスラル、アダマンティン、魔力を持つ金属でさえも同じくらいたやすくむさぼり食らう。ラスト・モンスターの繊細な触角や甲羅状の毛皮に触れた金属は数秒のうちに腐食して塵と化す。そのため、この獣は地底の冒険者たちと、鍛冶場を守り鉱物を奪い合わなければならないドワーフの鉱夫たちにとって、重大な脅威となっている。

ラスト・モンスターは生来の暴力的指向を持ち合わせてはいないが、その満たされることなき飢えに引きずられて、出くわしたどんなものにでも、それこそそこそこの量の金属臭の残滓を漂わせているだけのものにだろうと、突進してゆく。抵抗は無思慮な蛮行でしかない。金属の乏しいところにいるラスト・モンスターが、金属臭感知能力を駆使して、逃げ出した犠牲者を何日も追跡した、という話も聞かないではない。むろん、その犠牲者が無事だった金属製品を持ち続けていれば、だが。幸いなことに、盾のような金属比率の高い金属製品を投げつけてラスト・モンスターの注意をそらしてから反対方向へ走れば、大抵は逃げ切れる。ラスト・モンスターがたびたび出没する地域に住む者たちは、数個の石か木製の武器を手元に置いておくようにすることを早々に学習する。

ラット Rat

ラット：ダイア・ラット Rat, Dire

この不潔な鼠は小さな犬ほどの大きさがある。粗い毛皮のコートをまとい、長くかさぶただらけの尻尾と 2 つのきらめく目を持つ。

ダイア・ラット 脅威度 1/3 Dire Rat

経験点 135
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 4
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 3【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 5（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＋ 1（1d4、加えて " 病気 "）
特殊攻撃 病気
一般データ
【筋】10、**【敏】**17、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**4
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 12（対足払い 16）
特技《技能熟練：知覚》
技能〈隠密〉＋ 11、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 11；**種族修正**〈水泳〉と〈登攀〉に【敏捷力】修正値を使用
生態
出現環境 気候問わず／都市
編成 単体、小さな群れ（2 ～ 20）
宝物 なし
特殊能力
病気（変則） 汚穢熱：噛みつき－致傷型；頑健セーヴ・DC11；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【敏】ダメージおよび 1d3【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。この DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ダイア・ラット（巨大鼠）は体長 2 フィート（約 60cm）まで、体重 25 ポンド（約 11kg）まで成長する。ダイア・ラットはダンジョンでも都市の下水道でも同じくらいよく出くわす脅威である。

ダイア・ラットの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 小型サイズ；移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート；攻撃 噛みつき（1d4）；能力値【筋】10、【敏】17、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】4；その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。
4 レベルでの成長：攻撃 噛みつき（1d4、加えて " 病気 "）；能力値【筋】＋ 2、【耐】＋ 2。

ラット・スウォーム（鼠の大群）Rat Swarm

チュウチュウ鳴く鼠がのたうちかき乱れる集団が近づくや、その進路にあるすべてのものに牙がひらめき爪がひっかく。

ラット・スウォーム（鼠の大群）脅威度 2 Rat Swarm

経験点 600
N ／超小型サイズの動物（スウォーム）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 16（3d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
防御的能力 スウォームの種別特徴
攻撃
移動速度 15 フィート、登攀 15 フィート、水泳 15 フィート
近接 群がり（1d6、加えて " 病気 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 病気、わずらわす（DC12）
一般データ
【筋】2、**【敏】**15、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** —；**CMD** —
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》
技能〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 6（狭いところを渡る場合のみ）、〈水泳〉＋ 10、〈知覚〉＋ 8、〈登攀〉＋ 10；**種族修正**〈水泳〉と〈登攀〉に【敏捷力】修正値を使用
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、小さな群れ（スウォーム 2 ～ 5）、大量発生（スウォーム 6 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
病気（変則） 汚穢熱：スウォーム－致傷型；頑健セーヴ・DC12；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【敏】ダメージおよび 1d3【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。この DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ラット・スウォーム（鼠の大群）は通常、ありえないほど圧倒的な飢えによるらしからぬ攻撃性の高さに駆り立てられた何百もの病気持ちのラットの痛烈なかき乱れる大群よりなる。これだけの数ともなると、ラット・スウォームは貪欲な狩人となり、何百回もの噛みつきによって成人した人間を殺すこともできる。ラット・スウォームは大規模な人間の居留地の下水道でしばしば見かけられる。
ラット・スウォームは進路上にいる温かい血の流れるあらゆる獲物を取り囲み攻撃する。

ラミア Lamia

このクリーチャーの上半身は猫目で鋭い牙を持つ器量のよい女性のものだが、下半身はライオンのものである。

ラミア 脅威度 6 Lamia

経験点 2,400
CE ／大型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 15
防御
AC 20、接触 13、立ちすくみ 16（＋ 3【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 67（9d10 ＋ 18）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 11
攻撃
移動速度 60 フィート
近接 ＋ 1 ダガー ＋ 13 ／＋ 8（1d4 ＋ 4 ／ 19 ～ 20）、接触＋ 7（1d4【判断力】吸収）、爪（× 2）＋ 7（1d4 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃【判断力】吸収
修得呪文（術者レベル 9 レベル）
回数無制限：ヴェントリロキズム 、ディスガイズ・セルフ
3 回／日：サジェスチョン（DC14）、チャーム・モンスター（DC15）、ミラー・イメージ 、メジャー・イメージ（DC14）
1 回／日：ディープ・スランバー（DC14）
一般データ
【筋】18、**【敏】**16、**【耐】**14、**【知】**13、**【判】**17、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 14；**CMD** 28（対足払い 32）
特技《一撃離脱》、《回避》、《**頑健**無比》、《強行突破》、《鋼の**意志**》
技能〈威圧〉＋ 10、〈隠密〉＋ 15、〈交渉〉＋ 4、〈生存〉＋ 12、〈知覚〉＋ 15、〈知識：宗教〉＋ 4、〈はったり〉＋ 9、〈変装〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈はったり〉
言語 共通語、奈落語
その他の特殊能力 小振りの武器
生態
出現環境 温暖／砂漠
編成 単体、2 体、カルト（3 ～ 12）
宝物 × 2（＋ 1 ダガー 、その他の宝物）
特殊能力
小振りの武器（変則） ラミアは大型サイズだが、その上半身は中型サイズの人型生物の上半身と同じサイズである。その結果、ラミアはあたかも実際のサイズよりもサイズ分類が 1 段階小さい（大抵のラミアは中型サイズ）かのように武器を用いる。
【判断力】吸収（超常） 近接接触攻撃が命中するたびに、ラミアは 1d4 ポイントの【判断力】を恒久的に吸収する（他のさまざまな能力吸収攻撃とは異なり、ラミアは【判断力】吸収を使用してもいかなるダメージも回復しない）。ラミアはこの能力を遭遇の早い段階で使用することで、敵を サジェスチョン や チャーム・パースン にかかりやすくしておく。

太古の呪いを受け継ぐ憎悪に満ちたラミアは、腰から上は痩せて魅力的な女性のものだが、その下半身は力強いライオンのものである。ラミアの人型生物の顔だちでさえもはっきりと猫科動物の特徴を帯びており、ラミアの両目は細い切れ目状の野生を感じさせるもので、ラミアの歯は捕食生物の牙のようだ。典型的なラミアは体高 6 フィート（約 1.8m）を超え、体長は 8 フィート（約 2.4m）を上回り、体重は 650 ポンド（約 290kg）以上ある。

ラミアは世界の荒廃し見捨てられたところに惹きつけられる。崩れた砦、廃都、忘れられた石碑――これらはすべて、この危険極まりない狩人の残酷なる審美眼を満足させる。不毛の地か、そうでなくとも何も生息していない環境にあるものは特に。しかし、ラミアは何よりもまず老朽化した寺院をこそ好む。ラミアは善の神々の神殿が荒廃しているのを目にすることに喜びを覚え、わざわざ栄える聖地に苦難をもたらすこともある。

ラミアはグループ内で一番年上の女性を指導者にして母にして巫女と見なし、その者に狂信的な敬意を向ける。ラミアは宗教心の特に篤い信者たちを忌避する。そういった者たちのことを、ラミアを野獣のような姿に押し込めた呪いの源と見ているのだ。だがその一方で、年かさのラミアたちは、砂漠を薙ぐ風のささやきを聞き、星々の冷たいきまぐれが判ると主張しており、そうした神秘的な源を頼りに民を導くのだ。

ここに挙げたラミアは、この呪われた種族で最も一般的だが力の劣るメンバーである。他にも蛇のようだったり、鳥のようだったり、あるいはもっとひねくれた姿を持つものもいる。

リーチ Leech

リーチ：ジャイアント・リーチ（巨大蛭）Leech, Giant

怪物じみた比率で膨れ上がった寄生生物が汚泥の中でうねり、その丸い口には牙がうずまく。

ジャイアント・リーチ（巨大蛭）脅威度 2 Giant Leech

経験点 600
真なる中立／中型サイズの蟲（水棲）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 擬似視覚 30 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 11、接触 11、立ちすくみ 10（＋ 1【敏】）
hp 19（3d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 1
完全耐性［精神作用］効果
弱点 塩に対する脆弱性
攻撃
移動速度 5 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＋ 2（1d6、加えて " 食らいつき "）
特殊攻撃 吸血
一般データ
【筋】11、**【敏】**12、**【耐】**14、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2（＋ 10 食らいつき時）；**CMD** 13（足払いされない）
技能〈隠密〉＋ 1（湿地では＋ 9）、〈水泳〉＋ 8；**種族修正** ＋ 8 湿地での〈隠密〉
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 温暖または暑熱／湿地
編成 小集団、2 体、兄弟姉妹（3 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
食らいつき（変則） ジャイアント・リーチは噛みつきに成功すれば目標にまといつき、自動的に組みつき状態になる。ジャイアント・リーチは AC に対する【敏捷力】ボーナスを失い、その AC は 10 となるが、厄介なしつこさでしがみつき、毎ラウンド噛みつきダメージを与える。ジャイアント・リーチは一度食らいついたら敵に対する組みつきを維持する際に＋ 8 の種族ボーナスを得る。食らいついたジャイアント・リーチを武器で攻撃することや、そのジャイアント・リーチ自体に組みつきを行なうことは可能である。ジャイアント・リーチの獲物が首尾よく相手に対する組みつき判定に勝利するか〈脱出術〉判定に成功したら、ジャイアント・リーチは引き剥がされる。
吸血（変則） ジャイアント・リーチは " 食らいつき " を継続している間は自分のターンの終了時に血を吸って、1 ポイントの【筋力】ダメージおよび 1 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。
塩に対する脆弱性（変則） 一つかみの塩によってジャイアント・リーチは、あたかもそれがビン 1 本ぶんの酸であるかのように、火傷を負う。塩を振りかけられるたびにジャイアント・リーチは 1d6 ポイントのダメージを受ける。

この種の脊椎がなく寄生する長虫の親戚はよどんだ水や流れの緩やかな水の中に潜み、都合のいい宿主を待ち受けている。

リーチ・スウォーム（蛭の大群）Leech Swarm

人の指ほどもある大きさのうごめく黒いクリーチャーの大群が、犠牲者を包み込む前に、よどんだ水をかき回す。

リーチ・スウォーム（蛭の大群）脅威度 4 Leech Swarm

経験点 1,200
真なる中立／微小サイズの蟲（水棲、スウォーム）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 擬似視覚 30 フィート；〈知覚〉＋ 0
防御
AC 18、接触 18、立ちすくみ 14（＋ 4【敏】、＋ 4 サイズ）
hp 39（6d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2
完全耐性［精神作用］効果、スウォームの種別特徴、武器ダメージ
弱点 塩に対する脆弱性（ジャイアント・リーチを参照）
攻撃
移動速度 5 フィート、水泳 30 フィート
近接 群がり（2d6、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 吸血、わずらわす（DC15）
一般データ
【筋】1、**【敏】**18、**【耐】**15、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** —；**CMD** —
技能〈隠密〉＋ 1（湿地では＋ 9）、〈水泳〉＋ 12；**種族修正** ＋ 8 湿地での〈隠密〉、〈水泳〉判定に【敏捷力】修正値を使用
生態
出現環境 温暖または暑熱／湿地
編成 単体、2 体、大量発生（スウォーム 3 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
吸血（変則） リーチ・スウォームの接敵面内でターンを開始した生きているクリーチャーは、血を吸われて 1d3 ポイントの【筋力】ダメージおよび 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。
毒（変則） スウォーム－致傷型；頑健セーヴ・DC15；頻度 1 回／ラウンド（2 ラウンド）；効果 1d4【敏捷力】吸収；治療 1 回のセーヴ成功。

このぞっとする飢えきった吸血寄生生物の大群は、単体のリーチ（蛭）の手口であり素早く無慈悲な食事に寄与する隠密性を投げうっている。

リザード Lizard

リザード：モニター・リザード（オオトカゲ）Lizard, Monitor

この巨大なトカゲの動きはのろのろとしたものだが、その歩みは絶え間ない。足先には大きな鉤爪を備え、尾を引くよだれが牙むく口から垂れている。

モニター・リザード（オオトカゲ）脅威度 2 Monitor Lizard

経験点 600
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【**敏**】、＋ 3 外皮）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＋ 5（1d8 ＋ 4、加えて " つかみ " および " 毒 "）
一般データ
【**筋**】17、【**敏**】15、【**耐**】17、【**知**】2、【**判**】12、【**魅**】6
基本攻撃 ＋ 2；**CMD** ＋ 5（組みつき＋ 9）；**CMB** 17（対足払い 21）
特技《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》
技能〈隠密〉＋ 10（下生えでは＋ 14）、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 8、〈登攀〉＋ 7；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉（下生えでは＋ 8）
生態
出現環境 暑熱／森林または平地
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則） 噛みつき－致傷型；頑健セーヴ・DC14；潜伏期間 1 分；頻度 1 回／時間（6 時間）；効果 1d2【敏捷力】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

モニター・リザード（オオトカゲ）は人間の脅威となりうるほどに大きく、共同体によってはしばしばドラゴンと誤認される。モニター・リザードの中には体長が 10 フィート（約 3m）を超え、体重が 350 ポンド（約 160kg）に達するものもいる。

モニター・リザードの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 小型サイズ；移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート；AC 外皮＋ 1；攻撃 噛みつき（1d6、加えて " つかみ "）；能力値【筋】13、【敏】17、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】6；その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長：サイズ 中型サイズ；AC 外皮＋ 2；攻撃 噛みつき（1d8、加えて " つかみ " および " 毒 "）；能力値【筋】＋ 4、【敏】－ 2、【耐】＋ 4。

リザード：ジャイアント・フリルド・リザード（巨大エリマキトカゲ）Lizard, Giant Frilled

このぱっちりした目のトカゲは馬よりも大きい。怒りでシューと鳴くと、明るい色合いのひだが首の周りに広がる。

ジャイアント・フリルド・リザード（巨大エリマキトカゲ）脅威度 5

経験点 1,600
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 18、接触 10、立ちすくみ 17（＋ 1【**敏**】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 59（7d8 ＋ 28）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4
攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＋ 9（2d6 ＋ 5）、尾＋ 4（1d8 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 威嚇突撃
一般データ
【**筋**】21、【**敏**】13、【**耐**】19、【**知**】2、【**判**】14、【**魅**】10
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 11；**CMD** 22（対足払い 26）
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 8、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 13；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 暑熱／森林、平地、または丘陵
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
威嚇突撃（変則） 突撃する際、ジャイアント・フリルド・リザード（巨大エリマキトカゲ）は獰猛に鳴き声を上げ、首ひだを広げ、後ろ足で前方に向かって駆け出し、そのラウンドの間、ジャイアント・フリルド・リザードの基本移動速度は 50 フィートに上昇する。突撃の通常の効果に加えて、突撃を受けたクリーチャーは DC13 の意志セーヴを行なわなければならず、失敗すると 1d6 ラウンドの間、怯え状態になる。これは［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

このリザードは実に巨大な獣で、熱帯地方で見られる捕食生物の頂点に立つ。ジャイアント・リザードは多くの種が存在する。これ以外の種にはこのリザードの威嚇突撃能力がなく、代わりにつかみ、足払い、締めつけ（噛みつき攻撃あり）、もしくは飛びかかりのような別の特殊攻撃を持っているかもしれない。

リザードフォーク Lizardfolk

この爬虫類の人型生物は緑の鱗が生え、短く牙がむき出しの鼻先を備え、ワニに似た太い尾を持つ。

リザードフォーク 脅威度 1 Lizardfolk

経験点 400
N ／中型サイズの人型生物（爬虫類）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚**〈知覚〉＋ 1
防御
AC 17、接触 10、立ちすくみ 17（＋ 5 外皮、＋ 2 盾）
hp 11（2d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 0
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 15 フィート
近接 モーニングスター＋ 2（1d8 ＋ 1）、噛みつき＋ 0（1d4）、または爪＋ 2（1d4 ＋ 1）、噛みつき＋ 2（1d4 ＋ 1）
遠隔 ジャヴェリン＋ 1（1d6 ＋ 1）
一般データ
【筋】13、**【敏】**10、**【耐】**13、**【知】**9、**【判】**10、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 12
特技《複数回攻撃》
技能〈軽業〉＋ 2、〈水泳〉＋ 8、〈知覚〉＋ 1；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉
言語 竜語
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 温暖／沼地
編成 単体、2 体、一団（3 ～ 12）、部族（13 ～ 60）
宝物 NPC の装備品（木製ヘヴィ・シールド、モーニングスター、ジャヴェリン 3 本）
特殊能力
息こらえ（変則） リザードフォークは、溺れの危険が生じるまでに、【耐久力】値の 4 倍に等しいラウンドの間、息を止めておくことができる。

リザードフォークは誇り高く力強い爬虫類の捕食生物で、沼地や湿地の底にあるまばらな村に共同住宅を作る。乾燥地への入植に興味がなく、幾千年もの間よく役に立ってきてくれた簡素な武器と儀式に満足しているリザードフォークは、他の多くの種族から遅れた蛮族と見なされているが、身内だけの共同体の中ではリザードフォークは、人間が直立歩行し始めるより以前にまで遡る伝統と口伝の歴史を持つ、実にいきいきとした人々である。

ほとんどのリザードフォークは身長 6 ～ 7 フィート（約 1.8 ～ 2.1m）、体重 200 ～ 250 ポンド（約 90 ～ 110kg）である。力強い筋肉は灰色か緑色か褐色の鱗に覆われている。一部の血筋では短い背トゲや明るい色合いのひだが生えていることもある。リザードフォークは全員が水泳を得意としており、その力強い長さ 4 フィート（約 1.2m）の尾を左右に振り回して泳ぐ。水中でもまったく手慣れたものだが、リザードフォークは空気を呼吸し、繁殖と睡眠のために一つところに集まった塚の住居に戻る。その身に流れる爬虫類の血により気温が低いと体がかじかむため、リザードフォークは日中に狩りや作業をすませ、夜間は家に避難して、他の部族員たちと共に身を寄せ合い、泥炭の大きなたき火のぬくもりを分かち合う。

通常は中立の属性なのだが、リザードフォークの冷淡なふるまい、文明の“賜物”に対するかたくなな拒絶、そして言い伝えに名高い戦闘時の凶暴ぶりとにより、リザードフォークはほとんどの人型生物から否定的な見方をされている。だが、こうした特徴は、人型恒温生物とは比べものにならないほど低いリザードフォークの出生率というたしかな理由に根差したものであって、命がけで湿地の縄張りを守ろうとしない部族は哺乳類の大群に圧倒されている自分に気づくことになる。死したる友人たちと敵の死体を分け隔てなく食べてしまう性向に関して、現実的なリザードフォークは沼地で生きるのは困難であり、無駄にしてよいものなど何一つない、とすぐさま反論する。

ここに挙げたリザードフォークは湿地帯に住んでいる者たちである。リザードフォークの部族は他の環境でも暮らしていけるのだが、そういった者たちは水泳速度を持たず、代わりに登攀速度：15 フィートを得る。

リッチ Lich

かつては上物だったローブがこの枯れ果てた屍の骨格にぼろぼろになってひっかかっている。目があったであろうところには青白い光が輝いている。

リッチ 脅威度 12 Lich

経験点 19,200

人間の 11 レベル死霊術師のリッチ

NE ／中型サイズのアンデッド（人型生物の変性種）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、生命視覚 *；〈知覚〉＋ 24

オーラ［恐怖］（半径 60 フィート、DC18）

防御

AC 23、接触 14、立ちすくみ 21（＋ 4 鎧、＋ 2 反発、＋ 2【敏】、＋ 5 外皮）

hp 111（11d6 ＋ 55、加えて フォールス・ライフ 15 ポイント）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 11

防御的能力 エネルギー放出抵抗＋ 4；**DR** 15 ／殴打および魔法；**完全耐性**［冷気］、［電気］、アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 接触＋ 5（1d8 ＋ 5、加えて " 麻痺の接触 "）

特殊攻撃 死の接触 *（9 回／日）、麻痺の接触（DC18）、不死者を超える力 *（9 回／日、DC18）

準備している呪文（術者レベル 11 レベル）

6 レベル：グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ 、サークル・オヴ・デス（DC22）、呪文威力最大化 ファイアーボール（DC19）

5 レベル：ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ 、クラウドキル（DC21）、高速化 マジック・ミサイル 、コーン・オヴ・コールド（DC21）

4 レベル：ウォール・オヴ・アイス（2）、エナヴェイション 、ディメンジョン・ドア 、ファイアー・シールド

3 レベル：ヴァンピリック・タッチ（2）、サジェスチョン（DC19）、ディスペル・マジック（2）、ファイアーボール（DC19）

2 レベル：シー・インヴィジビリティ 、持続時間延長 メイジ・アーマー（発動済み）、スコーチング・レイ（2）、スペクトラル・ハンド 、ダークネス 、フォールス・ライフ（発動済み）、

1 レベル：シールド（2）、マジック・ミサイル（3）、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（2）

0 レベル：ディテクト・マジック 、ブリード（DC16）、リード・マジック 、レイ・オヴ・フロスト

対立系統 幻術、変成術

一般データ

【筋】10、**【敏】**14、**【耐】**—、**【知】**22、**【判】**14、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 5；**CMD** 25

特技《その他の魔法のアイテム作成》、《防御的戦闘訓練》、《呪文持続時間延長》、《神速の**反応**強化》、《鋼の**意志**》、《神速の**反応**》、《呪文威力最大化》、《呪文高速化》、《巻物作成》、《追加 hp》

技能〈威圧〉＋ 17、〈隠密〉＋ 24、〈言語学〉＋ 20、〈呪文学〉＋ 20、〈真意看破〉＋ 24、〈製作：錬金術〉＋ 20、〈知覚〉＋ 24、〈知識：次元界〉＋ 20、〈知識：神秘学〉＋ 20；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉、＋ 8〈真意看破〉、＋ 8〈知覚〉

言語 共通語、奈落語、アクロ語、エルフ語、オーク語、巨人語、ゴブリン語、水界語、天上語、竜語、ドワーフ語、ノーム語、火界語、地獄語、地下共通語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 NPC の装備品（ブーツ・オヴ・レヴィテーション 、ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス ＋ 2［〈知覚〉］、リング・オヴ・プロテクション ＋ 2、スクロール・オヴ・テレポート 、スクロール・オヴ・ドミネイト・パースン 、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ ）

＊……死霊術師の系統能力（『クラス』の『ウィザード』を参照）

リッチ（古英語で「死体」の意）以上に恐れられるクリーチャーなど稀だ。死霊術の技において頂点に立つリッチは、アンデッドになることによって死を欺くための手段として自分の命を捨て去ることを選んだ呪文の使い手である。これほどまでのパワーの高みに至った者の多くは何も失うことなく不滅性を達成するが、リッチになるという発想は大抵のクリーチャーにとって嫌悪すべきものである。リッチに変生する過程には、呪文の使い手自身の生命力を抽出し、特別に準備した経箱にそれを封じ込めることが含まれている。呪文の使い手は命を落とすが、捕らわれた命にはその者の死もまた閉じ込められており、経箱が無事である限り、リッチは時の流れを恐れることなく研究と作業を続けることができる。

リッチに変生するための探索は長きに渡るものだ。呪文の使い手自身の魂を入れる魔法の経箱の作成は非常に重要な要素ではあるが、未来のリッチは自分の魂を容器の中へと転送する術とアンデッドへと変ずるための身体を用意する術の秘密も学ばなければならず、どちらも容易なことではない。この儀式をさらに複雑にするのが、まったく同じ肉体や魂は 2 つとない、という事実である。ある呪文の使い手にとって有効な儀式は、別の者に対しては単に殺してしまうか狂気に陥れるかすることになるかもしれない。個々の呪文の使い手の変生のための正確な方法は GM の判断に委ねられるが、金貨数十万枚ぶんの出費、幾度もの命に関わる冒険、幾月も幾年も幾十年もかかる多数の DC の高い技能判定を伴うべきだ。

リッチの経箱

リッチへと変生するにあたって不可欠の過程は、キャラクターの魂を保管する経箱を作成することである。リッチを退治する確実な方法は、その経箱を破壊する以外にない。経箱を見つけ出して破壊しない限り、リッチは殺されても後で " 黄泉がえる " ことができる（後述の『リッチの作成』を参照）。

リッチは自分の経箱を自分で作らねばならず、それには《その他の魔法のアイテム作成》の特技が必要である。そのキャラクターは呪文を発動することができなければならず、術者レベルが 11 レベル以上でなければならない。経箱は作成に 120,000gp を必要とし、そして作成した時点での作成者の術者レベルに等しい術者レベルを持つ。

リッチの経箱の最も一般的な形態は、封印された金属製の箱の中に、魔法の文句が書かれた羊皮紙が数枚入っているというものである。この箱は超小型サイズで、40 ヒット・ポイント、硬度 20、破壊 DC40 を有する。

もっと別の形態の経箱も存在し、例えば指輪やアミュレット（お守り）などといったアイテムのこともある。

リッチの作成

" リッチ " は、リッチとなるために必要な経箱を作成できる人型生物ならどんなクリーチャー（以下これを " 基本クリーチャー " と呼ぶ）にも付加できる後天性テンプレートである。リッチは以下に示す点を除けば、基本クリーチャーのすべてのデータと特殊能力を保持する。

脅威度：基本クリーチャー＋ 2。

属性：いずれかの悪。

種別：クリーチャー種別はアンデッドへと変化する。基本攻撃ボーナス、セーヴ、技能ランクを再計算しないこと。

感覚：リッチは距離 60 フィートの暗視能力を得る。

アーマー・クラス：リッチは＋ 5 の外皮ボーナスか、基本クリーチャーの本来の外皮ボーナスか、どちらか高い方を使用する。

ヒット・ダイス：クリーチャーの種族ヒット・ダイスをすべて d8 に変更する。クラス・レベルによるヒット・ダイスはすべて変化しない。アンデッドであるリッチはボーナス・ヒット・ポイントを求める際に【魅力】修正値を使用する。

防御的能力：リッチは、アンデッドの特徴によって得るものに加えて、

“エネルギー放出に対する抵抗＋4”、“ダメージ減少15／殴打および魔法”、“［電気］および［冷気］に対する完全耐性”を得る。リッチは以下に挙げる防御的能力も得る。

黄泉がえり（超常）リッチが破壊された場合、リッチの経箱は直ちにアンデッドの呪文の使い手の身体をすぐそばに作り直し始める。この過程には1d10日かかる。この期間が経過する前にこの体が破壊された場合、リッチの経箱はこの過程を改めて開始するだけのことである。この期間が経過した後、通常は先ごろ自分を破壊した者たちへの強烈な復讐意欲を抱いて、リッチは完全に回復した状態で目覚める。とはいえ、あらゆる装備は前の身体のところに残ったままである。

近接攻撃：リッチは1ラウンドに1回、肉体武器として使用できる接触攻撃を有する。武器を使用せずに戦うリッチは、接触攻撃（これは、持っていれば1回の爪攻撃か1回の叩きつけ攻撃と置き換わる、主要肉体武器として扱う）に加えて（持っていれば）肉体武器を使用する。武器で武装したリッチは、通常通りに武器を使い、さらに二次的肉体武器として接触攻撃を使用することができる。

ダメージ：リッチの接触攻撃は、負のエネルギーを用いて生きているクリーチャーに1d8ポイントのダメージを与え、リッチが有する2HDごとにさらに1ポイントのダメージを与える。負のエネルギーであるこのダメージはアンデッド・クリーチャーを回復させるために使用することができる。リッチは1全ラウンド・アクションでこのエネルギーを自分に吹き込み、あたかも自分自身に対して接触攻撃を行なったかのようにダメージを回復することができる。

特殊攻撃：リッチは以下に挙げる2つの特殊攻撃を得る。特記ない限り、セーヴDCは（10＋リッチのHDの1/2＋リッチの【魅力】修正値）である。

［恐怖］のオーラ（超常）半径60フィート以内にいる5HD未満のクリーチャーでリッチを見たものは、意志セーヴを行なわなければならず、失敗すると恐れ状態になってしまう。5HD以上のクリーチャーは、意志セーヴを行なわなければならず、失敗するとリッチのヒット・ダイス数に等しいラウンドの間、怯え状態になってしまう。セーヴに成功したクリーチャーは、同じリッチのオーラからは24時間の間、作用を受けない。

麻痺の接触（超常）リッチの接触攻撃が命中した生きているクリーチャーは頑健セーヴを行なわなければならず、失敗すると永続的な麻痺状態になる。 リムーヴ・パラリシス あるいは呪いを除去できる呪文であれば犠牲者を自由にすることができる。この効果は解呪できない。リッチにより麻痺させられたものはみな死んでいるように見えるが、DC20の〈知覚〉判定か、DC15の〈治療〉判定に成功すると犠牲者がまだ生きていることがわかる。

能力値：【知力】＋2、【判断力】＋2、【魅力】＋2。リッチはアンデッドなので【耐久力】の数値を持たない。

技能：リッチは〈隠密〉、〈真意看破〉、〈知覚〉の各判定に＋8の種族ボーナスを得る。リッチは常に〈威圧〉、〈隠密〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈知識：宗教〉、〈知識：神秘学〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈変装〉の各技能をクラス技能として扱う。それ以外は基本クリーチャーと同様。

リトリーヴァー Retriever

雄象並みの大きさの蜘蛛が荒々しき挑戦の意をもって4本の後ろ足で身を起こし、魔法のエネルギーでその目をゆらめかせている。

リトリーヴァー 脅威度 11 Retriever

経験点 12,800
CE ／超大型サイズの人造（他次元界）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、〈知覚〉＋ 15
防御
AC 25、接触 11、立ちすくみ 22（＋ 3【敏】、＋ 14 外皮、－ 2 サイズ）
hp 137（15d10 ＋ 55）；高速治癒 5
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 5
防御的能力 人造の種別特徴
攻撃
移動速度 50 フィート
近接 噛みつき＋ 19（1d8 ＋ 6、加えて " つかみ "）、爪（× 4）＋ 19（2d6 ＋ 6 ／ 19 ～ 20）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 目の光線（＋ 16 遠隔接触）
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル）
回数無制限：ディサーン・ロケーション
一般データ
【筋】22、**【敏】**16、**【耐】**—、**【知】**3、**【判】**11、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 23（組みつき＋ 27）；**CMD** 36（対足払い 40）
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《神速の**反応**》、《追加 hp》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》
技能〈知覚〉＋ 15
言語 奈落語（話せない）
その他の特殊能力 執拗
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
目の光線（超常）　リトリーヴァーの目は射程 100 フィートの、4 種類の魔法的な光線を放つことができる。リトリーヴァーは 1 フリー・アクションとして、各ラウンドに 1 本の光線を発射できる。各種類の光線はそれぞれ 4 ラウンドに 1 回ずつしか使用できない。リトリーヴァーは物理的攻撃を行なうのと同じラウンドに 1 回、目の光線を発射することができる。光線のセーヴ DC はどれも 19 である。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。目の光線の効果は以下の通り：

火：目標に対して 12d6 ポイントの［火］ダメージを与える（反応・半減）。
冷気：目標に対して 12d6 ポイントの［冷気］ダメージを与える（反応・半減）。
電気：目標に対して 12d6 ポイントの［電気］ダメージを与える（反応・半減）。
石化：目標は頑健セーヴを行わなねばならず、失敗すると永続的に石となる。

執拗（超常）　リトリーヴァーは常時 スパイダー・クライム と ウォーター・ウォーク の効果の影響下にある。この効果は解呪できない。

必ずしもすべての人造が石、木、金属、死肉などの命を持たぬ物質から作られているわけではない。Great Beyond の最も暗き一角では、とある強力なデーモン・ロードたちが、奈落界アビスにある手の加わっていない原形質の肉塊をこねくり回し、生命も感情も支配に抗う意志も持ち合わせないぞっとする怪異を形づくる技を修めている。怪異なるリトリーヴァー（「奪還する者」の意）はそうした人造としては最もよく知られた、捜し出すよう命じられた相手に対して強力なエネルギーをぶちまけることのできる蜘蛛に似た巨大な被造物である。

デーモン・ロードたちはリトリーヴァーを使役して、大胆にも忠誠心をかなぐり捨てた者たちや奴隷の暮らしから逃げ出した者たちを捜し出す。大抵、デーモンの根城にリトリーヴァーがいるということは、それだけで低位のデーモンたちの忠誠を確たるものとするに足る。この人造は、特定の品を追跡し、それを主人の下へ取り戻すことにも長けている。リトリーヴァーの知性は命じられた仕事に集中できる程度にはあるが、反抗し自由を切望するという思考に至るにはまったく足りていない。

リトリーヴァーの身体は象ほどの大きさがあり、脚を広げた全長は 30 フィート（約 9m）近くある。体重は 6,500 ポンド（約 3t）。

リトリーヴァーの召喚

リトリーヴァーは種別が来訪者ではないにも関わらず、グレーター・プレイナー・アライ か グレーター・プレイナー・バインディング のどちらかを用いて召喚しうる。だが、召喚しようとする呪文の使い手は、特殊で稀少な香と、高価な燐光性のインクを使って床と壁に描いた複雑な図式とを使用して、呪文が完成してもリトリーヴァーが呪文の使い手を攻撃することのないよう注意しなければならない。こうした構成要素には 25,000gp の費用がかかり、どちらかの呪文の発動に関連する通常のコスト（これには グレーター・プレイナー・バインディング に必要な【魅力】判定も含まれる）と置き換わる。

リノーム Linnorm

リノーム：アイス・リノーム Linnorm, Ice

蛇に似た、ドラゴンの頭部を持つすさまじい大きさのモンスターが身を起こすと、吹きだまった雪と氷がそのとぐろ巻く脇腹からなだれ落ちる。

アイス・リノーム 脅威度 17 Ice Linnorm

経験点 102,400

CE ／超巨大サイズの竜

イニシアチブ ＋ 10**；感覚** 暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 26

防御

AC 32、接触 8、立ちすくみ 26（＋ 6【敏】、＋ 24 外皮、－ 8 サイズ）

hp 279（18d12 ＋ 162）；再生 10（冷たい鉄）

頑健 ＋ 20、**反応** ＋ 19、**意志** ＋ 16

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 15 ／冷たい鉄；**完全耐性**［冷気］、呪い効果、［精神作用］の効果 , 麻痺 , 毒 , 睡眠；**SR** 28

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）、水泳 40 フィート

近接 噛みつき＋ 24（3d8 ＋ 14 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＋ 24（2d6 ＋ 14）、尾＋ 19（3d6 ＋ 7、加えて " つかみ "）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃、締めつけ（尾、3d6 ＋ 21）、断末魔の呪い

一般データ

【筋】38、**【敏】**22、**【耐】**29、**【知】**5、**【判】**20、**【魅】**23

基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 40（組みつき＋ 49）；**CMD** 56（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈水泳〉＋ 22、〈知覚〉＋ 26、〈登攀〉＋ 43、〈飛行〉＋ 19

言語 アクロ語、竜語、森語

生態

出現環境 寒冷／丘陵および山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

ブレス攻撃（超常）　1d4 ラウンドに 1 回、1 標準アクションとして、アイス・リノームは長さ 60 フィートの円錐状の凍てつく粘着性の粘体を放出することができ、攻撃を受けたすべてのクリーチャーに対し 18d8 ポイントの［冷気］ダメージを与える（反応・半減、DC28）。この凍てつく粘体は攻撃された者にまとわりつき、1 ラウンド後には硬化して分厚い氷の膜となる。ダメージを受けたクリーチャーは、DC25 の【筋力】判定か〈脱出術〉判定か戦技判定に成功しない限り、凍りついて身動きがとれなくなる。凍りついたままのクリーチャーは毎ラウンド、1d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける。他のクリーチャーは、氷を引き剥がす（これには 1d4 ラウンドかかる）か、凍りついた目標に対し少なくとも 20 ポイントの［火］ダメージを与えるかすることにより、凍りついた目標が身動きできるようにすることができる。放置されたままなら、この氷は 2d4 ラウンドで自然と崩れ去る。（火）の副種別を持つクリーチャーがこのブレス攻撃によってその場で凍りつくことはない。超常的な飛行能力を持たない飛行クリーチャーが凍りついた場合は落下し、凍りついた水泳クリーチャーはラウンドごとに 60 フィートの速度で水面まで浮上する。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

断末魔の呪い（超常）　**クリーチャーがアイス・リノームを殺した際、殺した者は霜の呪いの効果を受ける。霜の呪い：セーヴ　意志、DC25；効果**　クリーチャーは"［冷気］に対する脆弱性"を得る。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント（変則）：アイス・リノームは常時、同名の呪文と同様の、フリーダム・オヴ・ムーヴメント の影響下にある。この効果は解呪できない。

毒（超常）　噛みつき－致傷型；頑健セーヴ DC28；頻度 1 回／ラウンド（10 ラウンド）；効果 4d6［冷気］ダメージおよび 1d6【耐】吸収；治療 3 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

トゥルー・シーイング（変則）　アイス・リノームは、同名の呪文と同様の、常時発動の トゥルー・シーイング 能力を持つ。この効果は解呪できない。

アイス・リノームは氷河の割れ目のただ中や風の吹き荒ぶ山頂部に住む。山の周りにとぐろを巻くとりわけ巨大なアイス・リノームの脇腹を不注意にもよじ登ってしまってしまい、てっぺんのゴールでは荒れ狂う牙と爪による死しか見つけられなかった登山者の話が伝えられている。特に厳しい冬の間、アイス・リノームは低地に滑り降りてすべての村々を食べつくすと言われている。

アイス・リノームは体長 90 フィート（約 27m）、体重 18,000 ポンド（約 8.1t）である。

リノーム：クラッグ・リノーム Linnorm, Crag

この巨大で翼のないドラゴンは蛇状の胴体で身をもたげる。その 3 本の尻尾と力強い鉤爪が空をうがつ。

クラッグ・リノーム 脅威度 14 Crag Linnorm

経験点 38,400

CE ／巨大サイズの竜

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 22

防御

AC 29、接触 10、立ちすくみ 25（＋ 4【敏】、＋ 19 外皮、－ 4 サイズ）

hp 202（15d12 ＋ 105）；再生 10（冷たい鉄）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 13

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 15 ／冷たい鉄；**完全耐性** 呪い効果、［火］、［精神作用］の効果、麻痺、毒、睡眠；**SR** 25

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＋ 23（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＋ 23（1d8 ＋ 12）、尾＋ 18（2d6 ＋ 6、加えて " つかみ "）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃、締めつけ（尾、2d6 ＋ 18）、断末魔の呪い

一般データ

【筋】 34、**【敏】** 18、**【耐】** 25、**【知】** 5、**【判】** 18、**【魅】** 21

基本攻撃 ＋ 15（組みつき＋ 35）；**CMB** ＋ 31；**CMD** 45（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈水泳〉＋ 38、〈知覚〉＋ 22、〈飛行〉＋ 16

言語 アクロ語、竜語、森語

生態

出現環境 寒冷／丘陵

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

ブレス攻撃（超常）　1d4 ラウンドに 1 回、1 標準アクションとして、クラッグ・リノームは長さ 120 フィートの直線状の溶岩を放出することができ、攻撃を受けたすべてのクリーチャーに対し 15d8 ポイントの［火］ダメージを与える（反応・半減・DC24）。この直線状の溶岩はリノームが放出してから 1 ラウンド後まで熱せられたままである。第 1 ラウンドにおいてダメージを受けたクリーチャーは、第 2 ラウンドには 6d6 ポイントの［火］ダメージを受ける（反応・無効、DC24）。この直線状の溶岩を歩いて横切るクリーチャーも同様にダメージを受ける。リノームが空中にいる時に溶岩が放出された場合、溶岩は代わりに高さ 60 フィート未満の一面の火として第 2 ラウンドの間、下へと降りそそぎ、通過するあらゆるクリーチャーに対し 6d6 ポイントの［火］ダメージを与える（反応・無効、DC24）。第 3 ラウンドにおいて、直線状の溶岩は冷えてもろい石の薄い層となり、数時間も経てば速やかに粉と砂へと成り果てる。一面の火となった溶岩は第 2 ラウンドの間に完全に消失し、後には立ち上る一筋の煙だけが残るが、これも速やかに拡散する。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

断末魔の呪い（超常）　**クリーチャーがクラッグ・リノームを殺した際、殺した者は火の呪いの効果を受ける。火の呪い：セーヴ　意志、DC22；効果**　クリーチャーは"［火］に対する脆弱性"を得る。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント（変則）：クラッグ・リノームは常時、同名の呪文と同様の、フリーダム・オヴ・ムーヴメント の影響下にある。この効果は解呪できない。

毒（超常）　噛みつき－致傷型；頑健セーヴ・DC24；頻度 1 回／ラウンド（10 ラウンド間）；効果 2d6［火］ダメージおよび 1d4【耐】吸収；治療 2 回連続のセーヴ成功 . このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

トゥルー・シーイング（変則）　クラッグ・リノームは、同名の呪文と同様の、常時発動の トゥルー・シーイング 能力を持つ。

すべてのリノームと同様に、危険極まりないクラッグ・リノームは強力で原始的なドラゴンであり、ほとんどの文明があえて足を踏み入れようとしない極北の原野地帯の住人である。クラッグ・リノームはこの種の中で最も弱いものだが、それでも独力で破壊的な捕食生物たりえている。（神々でないとして）フェイの神秘の世界における原初の知性体に当時寵愛されていたクラッグ・リノームは、首尾よく自分を殺した者に強力な呪いをもたらす。クラッグ・リノームは体長 60 フィート（約 18m）、体重 12,000 ポンド（約 5.4t）である。

リノーム：ターン・リノーム Linnorm, Tarn

この悪夢のように巨大な蛇に似たドラゴンは2つの等しくおそろしい頭部を持つ。その2つの顎は酸と毒で泡立っている。

ターン・リノーム 脅威度 20 Tarn Linnorm

経験点 307,200

CE ／超巨大サイズの竜（水棲）

イニシアチブ ＋ 12；**感覚** 全周囲視覚、暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 40

防御

AC 36、接触 10、立ちすくみ 28（＋ 8【敏】、＋ 26 外皮、－ 8 サイズ）

hp 385（22d12 ＋ 242）；再生 15（冷たい鉄）

頑健 ＋ 24、**反応** ＋ 23、**意志** ＋ 20

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 20 ／冷たい鉄；**完全耐性**［酸］、呪い効果、挟撃［精神作用］の効果 , 麻痺 , 毒 , 睡眠；**SR** 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）、水泳 80 フィート

近接 噛みつき（× 2）＋ 30（3d8 ＋ 16 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＋ 30（2d6 ＋ 16）、尾＋ 25（3d6 ＋ 8、加えて " つかみ "）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃、締めつけ（尾、3d6 ＋ 24）、断末魔の呪い

一般データ

【筋】 42、**【敏】** 26、**【耐】** 32、**【知】** 7、**【判】** 25、**【魅】** 27

基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 46（組みつき＋ 50）；**CMD** 64（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《蹴散らし強化》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉＋ 17、〈水泳〉＋ 49、〈知覚〉＋ 40、〈飛行〉＋ 25；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 アクロ語、竜語、森語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 寒冷／湖および沼地

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

全周囲視覚（変則）　ターン・リノームの 2 つの頭は〈知覚〉判定に＋ 8 の種族ボーナスを与える。ターン・リノームは挟撃されない。

ブレス攻撃（超常）　1d4 ラウンドに 1 回、1 標準アクションとして、ターン・リノームは長さ 120 フィートの直線状か長さ 60 フィートの円錐状の酸を放出することができ、攻撃を受けたすべてのクリーチャーに対し 22d8 ポイントの［酸］ダメージを与える（反応・半減、DC32）。この酸は有機物を溶かした際に毒性の煙を生成する。クリーチャーがこの攻撃によって［酸］ダメージを受けたら、以後のラウンドにおいて、そのクリーチャーは DC32 の頑健セーヴを行なわなければならず、失敗すると有毒の煙によって 2d6 ポイントの【筋力】ダメージを受ける（この副次効果は毒効果である）。1 全ラウンド・アクションとして、ターン・リノームは片方の頭で酸を吐き、もう一方の頭で噛みつき攻撃することにしてもよい（ただし、他の武器を使用することはできない）。それ以外にも、ターン・リノームは両方の頭で隣接する 2 つの長さ 60 フィートの円錐状か別々に 2 つの長さ 120 フィートの直線状の酸を吐くこともできる。この場合、ターン・リノームは 2d4 ラウンドの間、再びブレス攻撃を使うことはできない。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

断末魔の呪い（超常）　**クリーチャーがターン・リノームを殺した際、殺した者は死の呪いの効果を受ける。死の呪い：セーヴ　意志、DC29；効果**　クリーチャーは以後、治癒呪文の効果を受けられず、休息によってダメージが自然治癒することもない。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント（変則）　ターン・リノームは常時、同名の呪文と同様の、フリーダム・オヴ・ムーヴメント の影響下にある。この効果は解呪できない。

毒（超常）　噛みつき－致傷型；頑健セーヴ・DC32；頻度 1 回／ラウンド（10 ラウンド間）；効果 6d6［酸］ダメージおよび 1d8【耐】吸収；治療 3 回連続のセーヴ成功 . このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

トゥルー・シーイング（変則）　ターン・リノームは、同名の呪文と同様の、常時発動の トゥルー・シーイング 能力を持つ。この効果は解呪できない。

言い伝えによればもっと強力なリノームすらいるという話だが、2 つ頭のターン・リノームがもたらす破壊力を目にした後にそれを信じることは難しい。暗き山中湖の奥底で何世紀にも渡ってまどろみ過ごすことに満足しているターン・リノームは、最も強き英雄たちでさえも恐れる真なる恐怖である。

ターン・リノームは体長 120 フィート（約 36m）、体重 24,000 ポンド（約 11t）である。

ルフ Roc

この巨大な猛禽は鉤爪をむき出しにしてかん高い叫び声を放つ。各個体は馬を運び去るほど大きい。

ルフ 脅威度 9 Roc

経験点 6,400

N ／巨大サイズの動物

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 22、接触 8、立ちすくみ 20（＋ 2【敏】、＋ 14 外皮、－ 4 サイズ）

hp 120（16d8 ＋ 48）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 8

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート（標準）

近接 鉤爪（× 2）＋ 18（2d6 ＋ 9 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、噛みつき＋ 17（2d8 ＋ 9）

接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート

一般データ

【筋】 28、**【敏】** 15、**【耐】** 17、**【知】** 2、**【判】** 12、**【魅】** 11

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 25（組みつき＋ 29）；**CMD** 37

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：鉤爪》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：鉤爪》

技能〈知覚〉＋ 15、〈飛行〉＋ 7

生態

出現環境 暑熱／山岳

編成 単体、つがい

宝物 なし

ルフ（ロックともいう）は象などの大型獣を運び去る能力で名高い、おそるべき、伝説的な鳥である。典型的なルフはクチバシから尾の付け根まで 30 フィート（約 9m）あり、翼を広げた幅は 80 フィート（約 24m）ある。ルフの体重は 8,000 ポンド（約 3.6t）にまで達する。ルフのクチバシはイーグル（ワシ）のそれに似た鉤状になっており、切り裂き引き裂くのに向いているが、ほとんどのルフは爪をむき出しにした巨大な鉤爪で獲物を捕らえて、その獲物を高々度から落下させバラバラになった残骸を食べる方を好む。この理由により、ルフはしばしばルック（ミヤマガラス）やバザード（ハゲタカ）、イーグルのような、ルフの乱雑な食事のおこぼれを頂戴しようとする腐肉あさりの群れを引き連れている。ルフは普通こういったご都合主義者たちのことを無視するのだが、腐肉あさりたちが注意を怠ると、そのものらは自分が食事中のルフにたまたま食われてしまったのに気づくこととなる。

ルフは陸上でも海上でも等しく快適にすごせる。食料を探して長大な距離を単体で飛び行く間も空中で眠ることができるため、ルフは通常、休息と出産のために山の住処へと帰る。ルフは陸からではまったく立ち入りできない岩がちで峻険な崖を好み、そこに木の幹やぼろぼろの石造物でできた広い巣を作る。10 年に一度、つがいのルフは 3 ～ 5 個の卵をまとめて産み、雛を孵す。つがっている時以外は、ルフはこの上なく非社交的で、縄張りの境界線を決めるために自分以外の同族と不道徳な空中戦をくり広げることもある。巣に卵や雛がいる場合、親鳥は長距離飛行を代わる代わる行ない、その距離も巣から半径 10 マイル以内をさまようにとどまる。

ルフの体色は白が最も一般的だが、暗褐色や黄金色から黒や濃い赤色まで、何種類かの異なる色合いになることもある。どっしりした羽毛は高い値がつくが、卵にはそれ以上の値がつく。ルフの稀少性と捕獲に伴う危険性により、人間 1 人ぶんの大きさのルフの卵は、傷つけずに市場まで運べれば、4,000gp の純益を上げる。ルフは他の動物と同様に調教できるが、その巨体により、大抵の人間サイズの調教師候補には荷が重い。巨人の場合は事情が異なる。特にクラウド・ジャイアントやストーム・ジャイアントは、しばしばルフを自分の住みかの番人として使役している。ルフは大抵の名の通った巨人種の乗騎をつとめられるほどに大きい。

ドルイドやレンジャーの動物の相棒となる典型的なルフは、新たに孵ったばかりの雛だ。ルフの雛は人間ほどの大きさで、卵の中にいる間に飛行と狩りの用意はできている。伝説的な大きさの動物の相棒を求めるドルイドにとって不幸なことに、動物の相棒となるルフは大型サイズまでに限られる。それでも、中型サイズのドルイドやレンジャーが飛行できる乗騎として使うぶんには充分に大きい。

ルフの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート；AC 外皮＋ 5；攻撃 鉤爪（× 2）（1d4）、噛みつき（1d6）；能力値【筋】12、【敏】19、【耐】9、【知】2、【判】13、【魅】11；その他の特殊能力 夜目。

7 レベルでの成長：サイズ 大型サイズ；AC 外皮＋ 3；攻撃 鉤爪× 2（1d6、加えて " つかみ "）、噛みつき（1d8）；能力値【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4。

ルモアハズ Remorhaz

巨大なムカデのような獣が雪中から伸び上がる。その背に並ぶ幾列ものキチン質の甲羅は赤熱して輝いている。

ルモアハズ 脅威度 7 Remorhaz

経験点 3,200
真なる中立／超大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
防御
AC 20、接触 9、立ちすくみ 19（＋ 1【敏】、＋ 11 外皮、－ 2 サイズ）
hp 94（9d10 ＋ 45）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
完全耐性［火］、［冷気］
攻撃
移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート
近接 噛みつき＋ 13（3d6 ＋ 9、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 熱気、飲み込み（2d6 ＋ 9 加えて 8d6［火］、**AC** 15、hp 9）
一般データ
【筋】 22、**【敏】** 13、**【耐】** 21、**【知】** 5、**【判】** 12、**【魅】** 10
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 17（組みつき＋ 21）；**CMD** 28（足払いされない）
特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《ふっとばし攻撃》
技能〈知覚〉＋ 16
言語 巨人語（話せない）
生態
出現環境 寒冷／砂漠および氷河
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
熱気（超常） 怒り狂ったルモアハズは高熱を発するため、その身体に触れたものはすべて 8d6 ポイントの［火］ダメージを被る。ルモアハズに肉体武器や素手打撃を命中させたクリーチャーもこのダメージの対象となるが、近接武器を命中させたクリーチャーはルモアハズの熱気からダメージを受けることはない。この熱は武器を融かしたり焦がしたりすることができるが、ルモアハズに命中した武器は、ダメージをまぬがれるために DC19 の頑健セーヴを行なうことができる。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

氷と雪の世界に住むルモアハズは、その体内で燃えるおそるべき炎のために特に恐れられている。この地獄の業火は、このクリーチャーが激高していたり興奮していたり傷ついていたりすると、その背の装甲板を赤熱して輝かせる。極地方に適応したクリーチャーたちは大抵、火にとても弱く、このルモアハズの第一の防御ははなはだしく強力なものとなり、こうした寒冷地帯に住む危険な捕食生物という立場を堅固なものとしている。

ルモアハズは氷河のまっただ中に切り開かれた広大な荒れ地に住んでいる。この獣は自分の熱を活用して氷の中にトンネルを掘り、このトンネルのなめらかなガラス質の内面は造られるや否やたちまちにして再び凍りつき、世にもまれな安定した無数の迷路を作り出す。

ルモアハズは表面的には下等な蟲と共通するところが大いにあるが、この獣には驚くほどの知性がある。話すことこそできないが、典型的なルモアハズは巨人語の会話をよく把握できる。そのため、巨人の部族はしばしばこの事を役立てて自分たちの優位としており、この強大な獣との忠義を大切にしている。フロスト・ジャイアントは特にルモアハズに執着しており、その残虐性とルモアハズがもたらす命とりな熱気とに勇敢に立ち向かうフロスト・ジャイアントは " 長虫の友 " となり、敵に対して使える強力な武器を得る。氷河の砦の床を掘り進み、フロスト・ジャイアント最大の弱点である " 火 " をもろにくらわせることのできる暗殺者という武器を。その他の巨人はこの獣を生ける溶鉱炉として用いている。ルモアハズの背中は鉱物を溶かせるほど熱いのだ。

ルモアハズは体長 25 フィート（約 7.5m）、体重は 10,000 ポンド（約 4.5t）である。

レイス Wraith

この幽霊のようなクリーチャーは、目があったであろうところに 2 つのちらつく光点がある黒っぽい姿以上のものではない。

レイス 脅威度 5 Wraith

経験点 1,600

LE ／中型サイズのアンデッド（非実体）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、生命感知；〈知覚〉＋ 10

オーラ 異様な**オーラ**（30 フィート）

防御

AC 18、接触 18、立ちすくみ 14（＋ 5 反発、＋ 3【敏】）

hp 47（5d8 ＋ 25）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 6

防御的能力 エネルギー放出抵抗＋ 2、非実体；**完全耐性** アンデッドの種別特徴

弱点 日光による無力化

攻撃

移動速度 飛行 60 フィート（良好）

近接 非実体の接触＋ 6（1d6 負のエネルギー、加えて "1d6 の【耐】吸収 "）

特殊攻撃 同族作り

一般データ

【筋】—、**【敏】**16、**【耐】**—、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**21

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 6；**CMD** 16

特技《イニシアチブ強化》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋ 13、〈隠密〉＋ 11、〈交渉〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 10、〈知覚〉＋ 10、〈知識：次元界〉＋ 7、〈飛行〉＋ 7

言語 共通語、地獄語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、小さな群れ（7 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

同族作り（超常）　レイスに殺された人型生物はすべて 1d4 ラウンド後にレイスになる。こうして作り出されたレイスは典型的なレイスよりも力が劣り、あらゆる d20 ロールおよび判定に－ 2 のペナルティを受け、HD ごとに hp が－ 2 され、また接触攻撃では【耐久力】を 1d2 ポイントしか吸収できない。同族は自分たちを作り出したレイスの命令下にあり、それが死ぬまで隷属するが、それが死亡した時点で同族のペナルティは消え、自由意志を持ったレイスとなる。同族は生前有していた能力を何も持っていない。

【耐久力】吸収（超常）　レイスの接触攻撃の命中を受けたクリーチャーは頑健セーヴ（DC17）を行なわなければならず、失敗すると【耐久力】を 1d6 ポイント吸収される。この攻撃が成功するたびに、レイスは 5 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

生命力感知（超常）　レイスは、あたかも擬似視覚の能力を有しているかのように、60 フィート以内の生きているクリーチャーの存在に気づき、その位置を特定できる。

日光による無力化（変則）　太陽光に曝されたレイスは攻撃を行なえず、かつよろめき状態になる。

異様なオーラ（超常）　主人が DC25 の〈動物使い〉判定か〈騎乗〉判定か野生動物との共感判定に成功しない限り、動物は自ら望んでレイスから 30 フィート以内に近づくことはない。

レイス（幽鬼）は邪悪と暗闇から生まれたアンデッド・クリーチャーである。レイスは光と命あるものを嫌っており、かつての生につながるものはほとんど失われている。

ドレッド・レイス Dread Wraith

長きに渡って存在し続け生命力を存分に貪ったレイスは邪悪な変身を成し遂げ、ドレッド・レイスとして知られるクリーチャーになる。これによって、レイスはサイズ分類が 1 段階大きくなり、力がいや増して、ドレッド・レイスの " 非実体の接触攻撃 " が命中すると 2d6 ポイントの負のエネルギー・ダメージを与え、【耐久力】を 1d8 ポイント吸収する。GM は単純テンプレートのジャイアント・テンプレートとアドヴァンスト・テンプレートを適用することでドレッド・レイスを作成できる。もしくは、GM は基本データのレイスを大型サイズの 16HD アンデッドにまで強大化してもよい。

ローパー Roper

巨大な 1 つ目がこの円錐型のクリーチャーの正面、牙をむき出しにした口の真上に開いている。繊維質の物資でできた長い縄状肢が両側から打ちかかってくる。

ローパー 脅威度 12 Roper

経験点 19,200
CE ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 24
防御
AC 27、接触 10、立ちすくみ 26（＋ 1【敏】、＋ 17 外皮、－ 1 サイズ）
hp 162（12d8 ＋ 108）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 13
完全耐性［電気］；**抵抗**［冷気］10；呪文抵抗 27
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃
移動速度 10 フィート
近接 噛みつき＋ 20（4d8 ＋ 18 ／ 19 ～ 20）
遠隔 縄状肢（× 6）＋ 10 接触（1d6【筋力】）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 引き寄せ（縄状肢、5 フィート）、縄状肢
一般データ
【筋】 34、**【敏】** 13、**【耐】** 29、**【知】** 13、**【判】** 16、**【魅】** 12
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 22；**CMD** 33（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：縄状肢》
技能〈隠密〉＋ 18（石や氷の多い場所では＋ 26）、〈知覚〉＋ 24、〈知識：宗教〉＋ 13、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 16、〈登攀〉＋ 27；**種族修正** ＋ 8 石や氷の多い場所での〈隠密〉
言語 アクロ語、地下共通語
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）
宝物 標準
特殊能力
縄状肢（変則） ローパーは身体から薄くて粘着性の縄状肢を一度に 6 本まで伸ばし、それを最大で 50 フィートの距離まで撃ち出すことができる。縄状肢を用いたローパーの攻撃は遠隔接触攻撃として解決する。この縄状肢は非常に強靭だが、斬撃ダメージを少しでも与えれば切り落とすことができる（縄状肢の AC は 20 である）。縄状肢の攻撃が命中したクリーチャーは奇妙な物質により痺れて弱体化し、DC25 の頑健セーヴに成功しなければ 1d6 ポイントの【筋力】ダメージを受ける。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ローパー（投げ縄使い）は待ち伏せ型の狩猟生物である。自分の体色と体型を変えることができるローパーが身を潜めていると、まるきり石筍や氷筍（あるいは天井の低い部屋であれば、石柱や氷柱）のように見える。その種の身を潜められる地形のない場所では、ローパーはさらに体をうずくまらせて岩のような形に縮こまることができる。ローパーが打ち出す縄状肢は肉ではなく、溶けかけのろうに似た分厚い半液体状の物質である。ただし、鉄製の鎖並みの強度を持ち、肉を痺れさせ筋力を弱めることができる。ローパーはこの縄状肢を非常に巧みに操ることができ、これを 50 フィート向こうまで飛ばして気になったものをつかむことができる。

異様で怪物的な外見ではあるが、ローパーは実のところ深い洞窟の住人の中では世界で最も知的なものの 1 つである。ローパーが大きな共同体を形成することはない（ただし、インテレクト・ディヴァウラーやネオセリッドのような、時おり手を組むことで知られる地中深くの住人の近くで暮らしているのを見かけることはある）が、しばしば小集団を作る。物語では、ローパーの小集団でペットや話し相手として幾日か、事によっては何年かすごしたとびきり頭の回る論争家や哲学者のことを伝えている。しかし、そういったペットが結局逃げ切れなかった場合、最後にはローパーの食欲が常に知的好奇心に打ち勝つことになる。特に、ペットが常に飼い主のウィットと忍耐力の裏をかいている場合は。

ローパーは身長 9 フィート（約 2.7m）、体重 2,200 ポンド（約 1t）である。

ワイヴァーン Wyvern

濃紺色のドラゴンで、その翼はじつに大きく、その尾の先には鉤状のトゲがある。鉤爪のある 2 本の足で地に立ち、挑戦の叫びを上げる。

ワイヴァーン 脅威度 6 Wyvern

経験点 2,400

真なる中立／大型サイズの竜

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 18

防御

AC 19、接触 10、立ちすくみ 18（＋ 1【敏】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）

hp 73（7d12 ＋ 28）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 8

完全耐性 睡眠、麻痺

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）

近接 針＋ 10 近接（1d6 ＋ 4、加えて " 毒 "）、噛みつき＋ 10 近接（2d6 ＋ 4、加えて " つかみ "）、翼（× 2）＋ 5（1d6 ＋ 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 引っかき（鉤爪（× 2）＋ 10、1d6 ＋ 4）

一般データ

【筋】 19、**【敏】** 12、**【耐】** 18、**【知】** 7、**【判】** 12、**【魅】** 9

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12（組みつき＋ 16）；**CMD** 23

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

技能〈隠密〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 11、〈知覚〉＋ 18、〈飛行〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 竜語

生態

出現環境 温暖または暑熱／丘陵

編成 単体、2 体、小編成（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

毒（変則） 針－致傷型；セーヴ DC17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【耐久力】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ワイヴァーンはより強力なドラゴンの血につらなる、薄汚く野蛮で粗暴な爬虫類の獣である。ワイヴァーンは常に攻撃的かつ短気であり、目的を果たさんとしてすぐに力にうったえる。この理由により、ドラゴンは一般にワイヴァーンを見下しており、このだいぶ離れた近縁種のことは明らかに品性もウィットも欠ける未開の蛮族くらいにしか思っていない。大抵の場合、この一般論はぴったり当てはまる。知性の面では動物的とは言い難く、会話能力もあるのだが、ほとんどのワイヴァーンは難解な交渉事に我慢しきれず、まず戦ってから話し合いに臨むことを好む。それすらも、倒すことも逃れることもできない敵と対した場合に限られる。

ワイヴァーンはなわばりを持つクリーチャーである。時おり大型の獲物を小集団で狩ることもあるが、ワイヴァーンは一般に単体で暮らすクリーチャーであり、100 ～ 200 平方マイル（約 260 ～ 510 平方 km）におよぶ広さの地域で狩りをする。ワイヴァーンは獲物の豊富ななわばりでの狩猟権を巡って同族同士で死ぬまで戦うことで知られている。

常に飢えていて騒ぎを巻き起こすものの、（ふつうはおだてと脅しと食べ物と宝を巧みに組み合わせることによって）友好的になったワイヴァーンは強力な味方となる。ワイヴァーンはしばしば巨人や人怪に番兵として仕え、またリザードフォークやボガードの部族の中にはワイヴァーンを乗騎として用いるところすらある。もっとも、長きに渡って下等なクリーチャーのためによろこんで乗馬役を務めるようなワイヴァーンなどほとんどいないため、そのようにお膳立てするのは食料と金の面で実に高いものにつくのだが。

ワイヴァーンの体長は約 16 フィート（約 4.8m）で、その長さの半分は尾によるものである。平均的なワイヴァーンの体重は 2,000 ポンド（約 0.9t）である。

ワイト Wight

この歩く屍の肉は腐って悪臭がする。その体はところどころ骨がのぞき、その眼窩は赤い光を放っている。

ワイト 脅威度 3 Wight

経験点 800
LE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
防御
AC 15、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 4 外皮）
hp 26（4d8 ＋ 8）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 5
防御的能力 アンデッドの種別特徴
弱点 蘇生に対する脆弱性
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ＋ 4（1d4 ＋ 1、加えて " 生命力吸収 "）
特殊攻撃 同族作り、生命力吸収（1 レベル、DC14）
一般データ
【筋】12、**【敏】**12、**【耐】**—、**【知】**11、**【判】**13、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 15
特技《技能熟練：知覚》、《無視界戦闘》
技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉＋ 16、〈知覚〉＋ 11、〈知識：宗教〉＋ 7；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉
言語 共通語
その他の特殊能力 同族作り
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、小さな群れ（7 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
同族作り（超常）　ワイトに殺された人型生物のクリーチャーはすべてわずか 1d4 ラウンド後にワイトになる。こうして作り出されたワイトは典型的なワイトよりも力が劣り、あらゆる d20 ロールおよび判定に－ 2 のペナルティを受け、また HD ごとに hp が－ 2 される。同族は自分たちを作り出したワイトの命令下にあり、それが死ぬまで隷属するが、それが死亡した時点で同族のペナルティは消え、自由意志を持った一人前のワイトとなる。同族は生前有していた能力を何も持っていない。
蘇生に対する脆弱性（超常）　レイズ・デッド やそれに類する呪文がワイトに対して発動されると、ワイトは破壊される（意志・無効）。この方法でのこの呪文の使用には物質要素は必要ない。

ワイトは死霊術、横死、もしくはとてつもなく悪意に満ちた人格によりアンデッドとして復活した人型生物である。場合によっては、邪悪なアンデッドの霊が永久的に屍――大抵は殺された戦士の屍――と結び付いた際にワイトが生じることもある。生きていた頃の知り合いがワイトの素性に気づくことはめったにない。ワイトの肉は悪とアンデスによってねじくれており、その両目は憎悪に燃え、その歯は獣のように変じている。ある意味、ワイトはグールとスペクターとの差異を埋める存在である――接触によって生命力をかすめ取る、歪められて操られる屍だ。

アンデッドであるワイトは呼吸を必要としないため、時には水中で目にすることもあるが、元々アクアティック・エルフやマーフォークなどの水泳速度を持つクリーチャーだったのでなければ、ワイトが特に水泳が巧みだったりすることはない。水中で暮らすワイトは、その低い水泳能力がそれほどハンデとならない天井の低い洞窟を好む。

ここに挙げたワイトはこの種の典型例だが、時としてワイトが一風変わった人型生物から同族を作り出すこともあり、その結果生まれるワイトは以下の 3 つの亜種のように、まったく異なる能力を持つ。

ブルート・ワイト（脅威度 5）：ワイトに殺された巨人は、せむしで思考の単純なアンデッドとなる。ブルート・ワイトはジャイアント・アドヴァンスト・ワイトだが、独力で同族を作ることはできない。

ケルン・ワイト（脅威度 4）：一部の社会では、塚山などの埋葬墓地の番人役につかせるために、それ専用のワイトを故意に作り出す。ケルン・ワイトは生命力吸収攻撃を伝達する武器（通常は剣）で戦うアドヴァンスト・ワイトであり、その武器によってダメージを受けたクリーチャーには、まるでワイトの叩きつけ攻撃を受けたかのように効果が及ぶ。

フロスト・ワイト（脅威度 4）：寒冷な環境下で作り出されたワイトは、時おり青白い両目と氷の髪を持つ青褪めたアンデッドとなる。フロスト・ワイトは（冷気）の副種別を持ち、その叩きつけ攻撃は通常の効果に加えて 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを与える。肉体武器や素手打撃でフロスト・ワイトに触れたクリーチャーは、1d6 ポイントの［冷気］ダメージを与える。

ワスプ Wasp

ワスプ：ジャイアント・ワスプ（巨大狩蜂）Wasp, Giant

この馬ほどの大きさの狩蜂の体には黄色と黒の縦縞が入っている。その針は剣並みの大きさで、毒をしたたらせている。

ジャイアント・ワスプ（巨大狩蜂）脅威度 3 Giant Wasp

経験点 800
N ／大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 14、接触 10、立ちすくみ 13（＋ 1【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 34（4d8 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2
完全耐性［精神作用］効果
攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 針＋ 6（1d8 ＋ 6、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】18、**【敏】**12、**【耐】**18、**【知】**—、**【判】**13、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8；**CMD** 19
技能〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 3；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、集団（3 ～ 6）、巣（7 ～ 19）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則） 針－致傷型；頑健セーヴ・DC18；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【敏捷力】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

ジャイアント・ワスプ（巨大狩蜂）はほぼ常に巣を作るが、ずっと小柄な近縁種とは違った形をとる。巣はそれぞれ 1 体の指導者（女王）、少数の働きバチ、および何体かの兵隊バチで機能する。兵隊バチが巣を守り食料を狩っている間、働きバチと女王は仔を産んでいる。典型的なジャイアント・ワスプの巣は、洞窟、廃屋、もしくは体長 10 フィートの昆虫が 1 ダース住み着けるほど大きな建物で見受けられる。

ジャイアント・ワスプは飢えていたり脅かされると攻撃を行ない、その犠牲者が死ぬまで針を突き刺す。ジャイアント・ワスプは死んだり無力化された状態になった相手を巣に持ち帰り、これから孵る子供たちの餌とする。ワスプの巣で横たわり、麻痺した状態で幼虫たちに捕食されるという目にあうのは、自然の残酷極まりない発明の 1 つだ。巣の一員である時でさえ、ジャイアント・ワスプは単独で狩りをする傾向にあり、一度に 2 体以上目撃することはめったにない。

ワスプ・スウォーム（狩蜂の大群）Wasp Swarm

ブンブンという低く不吉なうなり音が、幾千もの怒れる刺々しき狩蜂の群れの到来を告げる。

ワスプ・スウォーム（狩蜂の大群）脅威度 3 Wasp Swarm

経験点 800
N ／微小サイズの蟲（スウォーム）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 15、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 4 サイズ）
ヒット・ポイント 31（7d8）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3
防御的能力 スウォームの種別特徴；**完全耐性** 武器ダメージ
弱点 スウォームの種別特徴
攻撃
移動速度 5 フィート、飛行 40 フィート（良好）
近接 群がり（2d6、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC13）、毒
一般データ
【筋】1、**【敏】**13、**【耐】**10、**【知】**—、**【判】**12、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** —；**CMD** —
技能〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 11；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
その他の特殊能力 スウォームの種別特徴、蟲の種別特徴
生態 出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、怒りのスウォーム ▼（スウォーム 3 ～ 6）、スウォームの大渦巻き ▼（スウォーム 7 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則） スウォーム－致傷型；頑健セーヴ・DC13；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド）；効果 1【敏捷力】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ワスプ・スウォームは何千もの肉食のワスプ（狩蜂）の飛行群である。かくも多数ともなると、ワスプは貪欲な狩人となり、その毒を持つ針で大型のクリーチャーを倒すこともできる。ワスプ・スウォームは何百もの針で突き刺すこともできるが、真の危険は肉に対する飽くなき食欲にある。

ワスプ・スウォームは進路上にいるあらゆる生きている獲物を取り囲み攻撃する。そしてその怒りに触れる新たな獲物を速やかに探し出すのだ。怒りに駆られたワスプ・スウォームはしばしば巣への帰路やそもそもの怒りの理由を忘れてしまう。そして新たな目標に群がり突き刺すことを何度も何度も続けていくことで、壊滅するか蹴散らされるまで、スウォームは止まることなく暴れ回り続ける。

Bestiary 2

アーサック Yrthak

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

アーサック 脅威度 9 Yrthak

経験点 6,400
N ／超大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 擬似視覚 120 フィート；〈知覚〉＋ 18
防御データ
AC 23、接触 11、立ちすくみ 20（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）
hp 114（12d10 ＋ 48）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 8
完全耐性 凝視攻撃、視覚効果と幻術、視覚に基づく攻撃、［音波］
弱点 盲目
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 17（2d6 ＋ 7）、爪（× 2）＝＋ 17（1d8 ＋ 7）
遠隔 ソニック・ランス＝＋ 12 遠隔接触（8d6［音波］）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 爆裂
一般データ
【筋】 24、**【敏】** 14、**【耐】** 18、**【知】** 7、**【判】** 15、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 21；**CMD** 34（対足払い 38）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》
技能〈知覚〉＋ 18、〈飛行〉＋ 7；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
言語 竜語
生態
出現環境 温暖／砂漠、丘陵、または山岳
編成 単体、2 体、または 1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 6）
宝物 乏しい
特殊能力
盲目（変則） アーサックはその擬似知覚能力のみによってものを見、知覚している。そのため、120 フィートを超える位置で起きる音と動きについては、盲目状態として扱う。聴覚喪失状態となったアーサックは事実上盲目状態とである。ただし隣接した敵に対してはその退化した視力が機能するため、目標に攻撃を行うことができる。しかしそのような場合でもアーサックの視力は脆弱なため、目標は視認困難の利益を得る（20%の失敗確率）。このような理由により、アーサックは凝視攻撃を含む視力に基づく効果や攻撃に、完全耐性を得る。
爆裂（変則） 1 回の標準アクションとして、アーサックは 60 フィート以内の地面や大きな石、石の壁、その他の魔法のものでない物体に、爆裂を起こすために音波のやりを放つことができる。この攻撃はその効果の中心から 10 フィート以内のすべてのクリーチャーに、2d6 ポイントの刺突ダメージを与える。
音波の槍（変則） 1 ラウンドに 1 回、アーサックは 1 体の目標に 8d6 ポイントの［音波］ダメージを与える、60 フィート先まで届く光線として音波のエネルギーを放つことができる。

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

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

アーデファン Urdefhan

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

アーデファン 脅威度 3 Urdefhan

経験点 800
NE ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 120 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 16、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 3 鎧、＋ 1【敏】、＋ 2 外皮）
hp 25（3d10 ＋ 9）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 4
防御的能力 負のエネルギーへの親和性；**DR** 5 ／善または銀；**完全耐性**［即死］効果（下記参照）、病気、［恐怖］、レベル吸収；**抵抗**［酸］10；**SR** 14
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 ロォカ・ソード＝＋ 8（1d8 ＋ 6 ／ 18 ～ 20）、噛みつき＝＋ 2（1d4 ＋ 2、加えて 2【筋】）または噛みつき＝＋ 7（1d4 ＋ 4、加えて【筋】2）
遠隔 コンポジット・ロングボウ＝＋ 4（1d8 ＋ 4 ／× 3）
特殊攻撃 吸血（1【耐久力】））
擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 5）
回数無制限：フェザー・フォール
3 回／日：アライン・ウェポン 、デス・ネル（DC14）、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC13）
一般データ
【筋】19、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**14、**【判】**13、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 7；**CMD** 18
特技《鋼の**意志**》、《武器熟練：ロォカ・ソード》
技能〈威圧〉＋ 8、〈騎乗〉＋ 4、〈真意看破〉＋ 7、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 8、〈知識：宗教〉＋ 8、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 5
言語 アクロ語、地下共通語
その他の特殊能力 ダイモンとの契約
生態
出現環境 気候問わず／地上（アバドン）
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 12）、またはカルト（13 ～ 30、加えて 2 ～ 4 レベルのファイター 2 ～ 6、3 ～ 6 レベルの死霊術師ウィザード 1 ～ 4、5 ～ 9 レベルのクレリックの高僧 1、スケイヴリング 8 ～ 12、およびクォストダイモン 1 ～ 3）
宝物 NPC の装備品（スタデッド・レザー、ロォカ・ソード、コンポジット・ロングボウ（＋ 4【筋】）とアロー 20 本、その他の宝物）
特殊能力
ダイモンとの契約（超常）　アーデファンはダイモンのエネルギーを注入されている。1 回の割り込みアクションとして、アーデファンはこのエネルギーをその魂を破壊するために使用することができる（この試みは 50%の確率で成功する）。成功すれば、アーデファンは死亡し、2d6 ポイントのダメージを与える半径 5 フィートの負のエネルギーの爆発が解き放たれる（反応セーヴ DC14 に成功すれば半減）。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
【筋力】ダメージ（超常）　アーデファンの噛みつきは体力を奪う。その傷の周りの皮膚と筋肉を透明なものに変え、目標が頑健セーヴ（DC 14）に成功しない限り 2 ポイントの【筋力】ダメージを与える。この肉は【筋力】ダメージが回復するまで透明のままだが、それ以外の効果はない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

破滅界アバドンからの凶暴なエネルギーを注ぎ込まれた存在、アーデファンは戦いに身を捧げる醜い種族である。彼らは多くの奇妙な武器を作り出したが、2 つの刃のついたロォカ・ソードほど彼らを象徴するものはない。ロォカ・ソードは片手用近接特殊武器である――アーデファンはみな、この武器に習熟している。このような武器を手に、アーデファンは自らが滅びる前にできるだけ多くの死を世界に与えようとする。ダイモン・ロードが喜ぶことであるがゆえに。ほとんどのアーデファンの男性は無精子症である――その結果、アーデファンの女性は結婚相手を求めてダイモンを召喚する。このような組み合わせにより、典型的なアーデファンが産み出されるのが普通である。しかし時々ハーフフィーンド・アーデファンが産まれることがある――このモンスターはその暴力に満ちた社会で大きな権力を持つ地位にのし上がることが多い。

アイオーン Aeon

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

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

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

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

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

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

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

アイオーン：アクァナ Aeon, Akhana

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

アクァナ 脅威度 12 Akhana

経験点 19,200

N ／中型サイズの来訪者（アイオーン、他次元界）

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

防御データ

AC 27、接触 18、立ちすくみ 21（＋ 2 反発、＋ 6【**敏**】、＋ 9 外皮）

hp 148（11d10 ＋ 88）；高速治癒 5

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 14

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

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（貧弱）

近接 爪（× 4）＝＋ 16（1d4 ＋ 5、加えて " つかみ "）

特殊攻撃 魂抜き取り

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 15）

常時：デスウォッチ

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

3 回／日：スレイ・リヴィング（DC19）、レストレーション

1 回／日：レイズ・デッド

一般データ

【**筋**】21、【**敏**】23、【**耐**】26、【**知**】16、【**判**】21、【**魅**】18

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

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

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

言語 心象

その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（外方次元界）

編成 単体、2 体、または集団（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

魂抜き取り（超常） 1 回の即行アクションとして、アクァナはその尾を使って組みついた敵から命のエッセンスを吸い出すことができる。アイオーンのターンの開始時に、対象は 1d4 の負のレベルを得る（DC 23 の頑健セーヴに成功すれば無効となり、24 時間の間このアクァナからの魂抜き取り能力に完全耐性を得る）。負のレベルの総計が目標のヒット・ダイスと等しくなったなら、目標の魂はその定命の肉体から解き放たれ トラップ・ザ・ソウル 呪文のようにアクァナの肉体に取り込まれ保持される。目標の肉体はその魂がアクァナに捉えられている限り、ジェントル・リポウズ 呪文を掛けられたかのように腐敗せずそのままあり続ける。アクァナは魂を無期限に捉えておくことができるし、1 回の全ラウンド・アクションとして解き放つこともできる。そのようにしたなら、解き放たれた魂は肉体が 300 フィート以内にあるならば直ちにその肉体に戻る。その時肉体は命を吹き返し、アクァナから受けていた負のレベルは全て取り除かれる。肉体が 300 フィート以内に無い（あるいはすでに破壊されている）ならば、魂が解放された際にそのクリーチャーは死亡する。 ウィッシュ 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ を使用すれば、その肉体に返すために魂を呼び戻すことができる。アクァナが殺されたならば、その肉体に捉えられた魂は自動的に解き放たれる。アクァナは一度に 1 つの魂のみを捉えておくことができる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

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

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

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

アイオーン：テレートス Aeon, Theletos

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

テレートス 脅威度 7 Theletos

経験点 3,200
N ／中型サイズの来訪者（アイオーン、他次元界）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
防御データ
AC 20、接触 15、立ちすくみ 17（＋ 2 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 5 外皮）
hp 76（9d10 ＋ 27）；高速治癒 5
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 12
完全耐性［冷気］、クリティカル・ヒット、毒；**抵抗**［電気］10、［火］10；**SR** 18
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（貧弱）
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 4）、触手（× 2）＝＋ 8（1d4 ＋ 2、加えて " 運命吸収 "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 運命のリース
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 10）
回数無制限：オーギュリイ 、コマンド（DC12）、サンクチュアリ（DC12）、ドゥーム（DC12）
3 回／日：エンスロール（DC13）、サジェスチョン（DC14）、タッチ・オヴ・イディオシー（DC13）、ディスペル・マジック 、ビストウ・カース（DC14）、リムーヴ・カース
1 回／日：チャーム・モンスター（DC15）、レッサー・ギアス（DC15）
一般データ
【筋】18、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**11、**【判】**19、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 13；**CMD** 28（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 13、〈隠密〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 16、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 16、〈呪文学〉＋ 12、〈飛行〉－ 2
言語 心象
その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（外方次元界）
編成 単体、2 体、または集団（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
運命吸収（超常）テレートスはクリーチャーの破滅や運命の感覚を吸収する事のできる水晶のような伸び縮みする触手を一組持つ。この触手を使用して敵への攻撃が成功すると、そのクリーチャーは DC17 の意志セーヴを行わねばならず、失敗すると 1d4 ポイントの【魅力】ダメージを被る。この能力からの【魅力】ダメージが回復するまで、この効果を受けたものはすべてのセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを被る（実際に受けている【魅力】ダメージの送料には関係ない）。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
運命のリース（超常）1d4 ラウンドに 1 回、1 回の全ラウンド／アクションとして、テレートスは自身の腰から 60 フィート円錐形にエネルギーを放射することができる。この円錐形の範囲に収まる全ての知性あるクリーチャーは DC 15 の意志セーヴを行わねばならず、失敗するとテレートスが保持している様々な運命の知識に圧倒される――無数の破滅と恩恵を表す言葉はない。その結果、目標はよろめき状態となる。この状態が続く限り、効果を受けたものは攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定を行う際、2 回ロールを行う――2 つのロールの打ち悪い方を選択しなければならず、そのようにすればその魂から運命のリースを取り外すことができ、この能力によって受けたよろめき状態は解除される。運命のリースは［呪い］効果であり、ブレイク・エンチャントメント や リムーヴ・カースなどの効果で解除できる。この呪いの有効術者レベルはテレートスの HD に等しい（ほとんどの場合、術者レベル 9 である）。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

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

テレートスは立つと 5 フィートの高さがあり、重量は 100 ポンド。

アイオーン：パラクレトス Aeon, Paracletus

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

パラクレトス 脅威度 2 Paracletus

経験点 600

N ／小型サイズの来訪者（アイオーン、他次元界）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7

オーラ 感情の**オーラ**（DC12、30 フィート）

防御データ

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

hp 13（3d10 － 3）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 6

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

攻撃データ

移動速度 飛行 40 フィート（良好）

近接 叩きつけ＝＋ 3（1d3 － 1、加えて 1d6［電気］）

擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 4）

回数無制限：サンクチュアリ（DC12）

3 回／日：カーム・エモーションズ（DC13）

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】8、**【敏】**14、**【耐】**9、**【知】**11、**【判】**13、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 1；**CMD** 13（足払いされない）

特技《**頑健**無比》、《鋼の**意志**》

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

言語 心象

その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（外方次元界）

編成 単体、2 体、または共同体（3 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

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

勇気／恐怖：このオーラは ブレス あるいは ベイン として機能する。

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

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

定命のものは自由意志という贈り物を持つが、論理と感情は彼らの決定に影響を与える。パラクレトスは定命のものとつながり、感情の影響（特に生の感情の二元的な本質）を定命のものの振る舞いから学ぶ調査員としての機能を果たすアイオーンである。彼らは特に強い感情を持っていたり、特に強い論理的な才能を持つ定命のもの（高い【魅力】や【知力】を持つキャラクター）を探して、次元界をさまよう。ひとたびパラクレトスがそのようなクリーチャーのものに至れば、パラクレトスは目標の感情的あるいは論理的な情報と選択の関係を学ぶために、その近くにとどまる。しばしば、パラクレトスは外部の存在が目標にどのような影響を及ぼすのか学ぶため、自身の感情のオーラを目標に使用する。目標となったクリーチャーにとって不幸なことに、パラクレトスが有益な効果や害を及ぼす効果を使用するかどうかは、その意図と目的の全てのための偶然にすぎない――パラクレトスの複雑な論理にも関わらず、現実に起きる偶然は完璧なものだ。

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

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

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

アイオーン：ビューソス Aeon, Bythos

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

ビューソス 脅威度 16 Bythos

経験点 76,800

N ／大型サイズの来訪者（アイオーン、他次元界）

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

防御データ

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

hp 207（18d10 ＋ 108）；高速治癒 10

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 20

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

攻撃データ

移動速度 飛行 40 フィート（良好）

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

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 混乱の凝視、時飛ばし打撃

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 23）

回数無制限：オーギュリイ 、グレーター・テレポート 、スロー（DC18）

3 回／日：ディメンジョナル・アンカー 、プレイン・シフト（DC20）、ヘイスト

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

一般データ

【**筋**】22、【**敏**】19、【**耐**】21、【**知**】24、【**判**】28、【**魅**】21

基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 25；**CMD** 44（足払いされない）

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

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

言語 心象

その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（外方次元界）

編成 単体、2 体、または法廷（ビューソス 3）

宝物 なし

特殊能力

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

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

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

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

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

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

アイオーン：プレローマ Aeon, Pleroma

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

プレローマ 脅威度 20 Pleroma

経験点 307,200

N ／大型サイズの来訪者（アイオーン、他次元界）

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

防御データ

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

hp 324（24d10 ＋ 192）；高速治癒 10

頑健 ＋ 24、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 26

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

攻撃データ

移動速度 0 フィート、飛行 60 フィート（完璧）

近接 接触＝＋ 30（20d8 エネルギー）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 創造の球、忘却の球

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 27）

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

7 回／日：シャウト（DC21）、スカルプト・サウンド 、ファブリケイト 、プラント・グロウス

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

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

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

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

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

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

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

6 レベル：ヴェイル（DC26）、ギアス 、バニッシュメント（DC26）、フォービダンス（DC26）、リパルション（DC26）、レジェンド・ローア

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

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

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

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

1 レベル：アイデンティファイ 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・ロー 、トゥルー・ストライク 、マジック・**オーラ**

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

一般データ

【**筋**】24、【**敏**】27、【**耐**】26、【**知**】26、【**判**】31、【**魅**】25

基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 32；**CMD** 57（足払いされない）

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

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

言語 心象

その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（外方次元界）

編成 単体または法廷（プレローマ 1、アクァナ 3、およびテレートス 2 ～ 5）

宝物 なし

特殊能力

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

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

創造の球（超常）　1 日に 3 回、プレローマはその左手の上に、白いエネルギーで作られた半径 2 フィートの球体を出現させることができる。集中することでプレローマはこの球体を制御することができ、1 ラウンドに 10 フィートの速度でゆっくりと飛行させることができる。この球体は任意の方向に動かすことができるが、プレローマから 300 フィート以内に存在していなければならず、それより離れると直ちに消滅する。この球体がどこに移動しようとも、それは新しい目的地までの移動経路の跡に、5 フィート幅の新しい地形（沼、ツンドラ、砂漠、森など）あるいはある一種類の自然物質（粘土、木、石）で作られた一辺 10 フィートの壁が残される。なにが存在するにせよ、この球体の中に接触した物体はそれが生きているか命を持たないかにかかわらず、DC 30 の頑健セーヴを行わなければならない。セーヴに失敗すると吸収され、新しい物質の中に取り込まれてしまう（ ウィッシュ 、フリーダム 、ミラクル によってのみ、取り込まれたクリーチャーを救出できる）。セーヴに成功したクリーチャーは新しく作られた物質に隣接する何者にも占められていない場所に押し出される。この球体は不安定で 1d4 分しか持続せず、眩い閃光と共に破裂する。その閃光から 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC 30 の頑健セーヴを行わねばならず、失敗すれば永続的な盲目状態となる。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

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

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

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

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

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

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

アカータ Akata

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

アカータ 脅威度 1 Akata

経験点 400
N ／中型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 120 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 1
防御データ
AC 13、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮）
hp 15（2d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 4
防御的能力 無呼吸；**完全耐性**［冷気］、病気、毒；**抵抗**［火］30
弱点 聴覚喪失、塩水に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 2（1d6 ＋ 1、加えて " 虚無の噛みつき "）、触手（× 2）＝－ 3（1d3）
一般データ
【筋】12、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**3、**【判】**12、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14（対足払い 18）
特技《イニシアチブ強化》
技能〈隠密〉＋ 10、〈軽業〉＋ 6（跳躍＋ 10）、〈登攀〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
その他の特殊能力 冬眠
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 30）
宝物 標準
特殊能力
聴覚喪失（変則）　アカータは音を聞くことができない。彼らは音を聞くことに関係した呪文や効果に完全耐性を持つが、聴覚による〈知覚〉判定を行うことはできない。
冬眠（変則）　アカータは食料が欠乏した際に無期限の期間冬眠状態に入ることができる。アカータが冬眠状態に入ろうと望むならば、彼らは巣を見つけ、その口から排泄される繊維状の物体をその周りに並べる――この繊維は濃い色をしていて、ほとんど金属製の繭のようにすぐに硬くなる。冬眠している間、アカータは飲食の必要がない。この繭の硬度は 10 で 60 ヒット・ポイントを持ち、［火］と殴打ダメージ（落下を含む）に完全耐性を持つ。繭に傷がつかない限り、その中にいるアカータは損傷を受けない。アカータは他の生きているクリーチャーが 10 フィート以内にいることに気づくか、極端に熱い状況に曝されるまで冬眠状態のままである。そのような状況になると 1d4 分をかけて自由になるために繭を引き裂く。繭はその後、奇妙な金属の破片のようになってしまう。
塩水に対する脆弱性（変則）　塩水はアカータにとって強力な酸のように振る舞う。塩水がかかると、アカータは 1d6 ポイントのダメージを受ける。塩水に完全に浸かると 1 ラウンドに 4d6 ポイントのダメージを受ける。
虚無の噛みつき（変則）　アカータはその口に、目に見えないほど小さい幼生を何百体も住まわせている。この寄生クリーチャーは、持ち主の噛みつきを通して感染する。人形生物のみがアカータの幼生の適した感染者となる――その他のクリーチャー種別にはこの寄生体の感染に完全耐性を持つ。この病気はヴォイド・デスとして知られる。
病気（変則）ヴォイド・デス：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 12；潜伏期間 1 時間；頻度 1 回／日；効果 1d2【敏】および 1d2【耐】ダメージ；感染したクリーチャーが死亡すると、2d4 時間後にヴォイド・ゾンビとして蘇る（下記参照）；治療 2 連続セーヴ。

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

ヴォイド・ゾンビ（脅威度＋ 1）Void Zombie

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

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

アガシオン Agathion

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

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

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

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

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

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

アガシオンの指導者　Agathion Leaders

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

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

アガシオン：アヴォラル Agathion, Avoral

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

アヴォラル 脅威度 9 Avoral

経験点 6,400
NG ／中型サイズの来訪者（アガシオン、他次元界、善）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック 、夜目、シー・インヴィジビリティ 、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 23
オーラ［恐怖］の**オーラ**（20 フィート、DC17）
防御データ
AC 25、接触 17、立ちすくみ 18（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮）
hp 94（9d10 ＋ 45）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 6；毒に対して＋ 4
DR 10 ／悪または銀；**完全耐性**［電気］、石化；**抵抗**［冷気］10、［音波］10；**SR** 20
攻撃データ
移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）
近接 爪（× 2）＝＋ 16（2d6 ＋ 3）、翼（× 2）＝＋ 10（2d6 ＋ 1）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 12）
常時：シー・インヴィジビリティ 、スピーク・ウィズ・アニマルズ 、ディテクト・マジック
回数無制限：エイド 、ガスト・オヴ・ウィンド（DC15）、コマンド（DC14）、ディスペル・マジック 、ディテクト・マジック 、ディメンジョン・ドア 、ブラー（自身のみ）、ホールド・パースン（DC16）、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル（自身のみ）、ライト
3 回／日：威力強化 マジック・ミサイル 、ライトニング・ボルト（DC16）
一般データ
【筋】17、**【敏】**23、**【耐】**20、**【知】**15、**【判】**16、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 12；**CMD** 29
特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《擬似呪文能力威力強化：マジック・ミサイル 》、《武器熟練：爪》、《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 18、〈騎乗〉＋ 7、〈交渉〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 15、〈知覚〉＋ 23、〈知識：何か 1 つ〉＋ 14、〈動物使い〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 11、〈はったり〉＋ 10、〈飛行〉＋ 22；**種族修正**〈知覚〉＋ 8
言語 天上語、竜語、地獄語；スピーク・ウィズ・アニマルズ 、真言
その他の特殊能力 癒しの手（4d6、7 回／日、9 レベルのパラディンと同等）
生態
出現環境 気候問わず／空中（ニルヴァーナ）
編成 単体、2 体、または戦隊（3 ～ 6）
宝物 標準
特殊能力
トゥルー・シーイング（超常）　この能力は同名の呪文同名の呪文（術者レベル 14）として機能するが、アヴォラル自身にのみ機能する点、効果を発揮するために 1 全ラウンドの間精神集中が必要な点、アヴォラルが精神集中を続ける限り持続する点が異なる。

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

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

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

アガシオン：ヴォルピナル Agathion, Vulpinal

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

ヴォルピナル・アガシオン 脅威度 6 Agathion, Vulpinal

経験点 2,400
NG ／小型サイズの来訪者（アガシオン、他次元界、善）
イニシアチブ ＋ 7；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル 、夜目；〈知覚〉 ＋ 12
オーラ カーム・エモーションズ（30 フィート）
防御データ
AC 22、接触 14、立ちすくみ 19（＋ 4 鎧、＋ 3【敏】、＋ 4 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 59（7d10 ＋ 21）
頑健 ＋ 5、反応 ＋ 10、意志 ＋ 7；毒に対して＋ 4
DR 10 ／悪または銀；完全耐性［電気］、石化；抵抗［冷気］10、［音波］10；SR 17
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 11（1d4 ＋ 1）、爪（× 2）＝＋ 11（1d3 ＋ 1）
特殊攻撃 飛びかかり
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）
常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ 、ディテクト・イーヴル 、メイジ・アーマー
回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）
3 回／日：チャーム・モンスター（DC17）、ディスペル・イーヴル（DC18）、ディメンジョン・ドア（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、フレイム・アロー 、ホーリィ・スマイト（DC17）、リムーヴ・ディジーズ
1 回／日：メジャー・イメージ（DC16）
一般データ
【筋】12、【敏】16、【耐】17、【知】19、【判】15、【魅】16
基本攻撃 ＋ 7；CMB ＋ 7；CMD 20
特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《武器の妙技》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 17、〈軽業〉＋ 10（跳躍＋ 18）、〈芸能：何か 1 つ〉＋ 13、〈知覚〉＋ 12、〈知識：何か 1 つ〉 ＋ 21、〈知識：次元界〉 ＋ 21、〈知識：神秘学〉 ＋ 21、〈呪文学〉 ＋ 14、〈はったり〉 ＋ 13、〈魔法装置使用〉 ＋ 10；種族修正 ＋ 8 跳躍時の〈軽業〉
言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；スピーク・ウィズ・アニマルズ 、真言
その他の特殊能力 バードの知識＋ 7、癒しの手（3d6、6 回／日、7 レベルのパラディンと同等）
生態
出現環境 気候問わず／地上（ニルヴァーナ）
編成 単体、2 体、または小戦隊（3 ～ 12）
宝物 標準（高品質の楽器、その他の宝物）
特殊能力
カーム・エモーションズ のオーラ（超常） ヴォルピナルのオーラは半径 30 フィートに広がる カーム・エモーションズ 呪文のように働く。このオーラに入ったクリーチャーはこの効果に抵抗するために、全員意志セーヴ（DC16）を行わねばならない。このセーヴに成功したクリーチャーは、このヴォルピナルのオーラに 24 時間の間完全耐性を得る。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

アガシオンのうち最も小さいなかでも、ヴォルピナルはもっとも遠慮がなく同じ種類のものに友好的に振る舞う傾向があり、そのため次元界を超えて最も広範囲に存在している。ヴォルピナルは人型の狐のような姿をしており、しばしば明るい色の毛（通常赤か赤茶色だが、銀色が珍しいというわけではない）と身の丈ほどもある尻尾を持っている。アガシオンの吟遊詩人や賢者として、彼らは機能的な服を身につけており、その想像力と個性を示すための装飾品を一点付けている。大人のように見えるものがほとんどだが、（背が低く大きな目を持つために）狐の子供のように見えるものもいし、（痩せており、鼻の頭や腰、尻尾などに灰色の毛が生えているなどで）ずっと年老いて見えるものもいる。彼らの手は人型生物のもののようであり、指には小さな爪が生えている。

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

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

アガシオン：シタシール Agathion, Cetaceal

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

シタシール 脅威度 15 Cetaceal

経験点 51,200

NG ／中型サイズの来訪者（アガシオン、水棲、他次元界、善）

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

オーラ 防御の**オーラ**（20 フィート）

防御データ

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

hp 212（17d10 ＋ 119）；再生 5（［悪］武器および呪文）

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

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

攻撃データ

移動速度 10 フィート、水泳 80 フィート

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

特殊攻撃 衝撃波、突き押し（尾の打撃、10 フィート）

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 18）

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ

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

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

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

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

一般データ

【筋】29、**【敏】**19、**【耐】**24、**【知】**14、**【判】**18、**【魅】**17

基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 26；**CMD** 41（足払いされない）

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

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

言語 天界語、ドラゴン語、地獄語；スピーク・ウィズ・アニマルズ、真言

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

生態

出現環境 気候問わず／水（ニルヴァーナ）

編成 単体、2 体、または小群（3 ～ 6）

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

特殊能力

防御のオーラ（超常） 悪のクリーチャーによる攻撃や効果に対して、この能力はシタシールから 20 フィート以内の全てのクリーチャーに、AC に＋ 4 の反発ボーナスとセーヴィング・スローに＋ 4 の抵抗ボーナスを提供する。加えて、この能力は マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル と レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ としても機能する。いずれも効果範囲は半径 20 フィートである（術者レベルはシタシールの HD に等しい）。この能力における円形に広がる利益は、上記の能力データには加算されていない。

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

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

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

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

アガシオン：シルヴァンシー Agathion, Silvanshee

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

シルヴァンシー 脅威度 2 Silvanshee

経験点 600

NG ／超小型サイズの来訪者（アガシオン、他次元界、善）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10

防御データ

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

hp 13（2d10 ＋ 2）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2；毒に対して＋ 4

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

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート（良好）

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

特殊攻撃 英雄の筋力、飛びかかり

擬似呪文能力（術者レベル 2 レベル；精神集中＋ 3）

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ 、ノウ・ディレクション

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

1 回／日：ディメンジョン・ドア（自身に加え、5 ポンドまでの物体のみ）

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】3、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**10、**【判】**12、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 8（対足払い 12）

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》B

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

言語 天上語、竜語、地獄語；スピーク・ウィズ・アニマルズ 、真言

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

生態

出現環境 気候問わず／地上（ニルヴァーナ）

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 10）

宝物 標準

特殊能力

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

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

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

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

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

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

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

アガシオン：ドラコナル Agathion, Draconal

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

ドラコナル 脅威度 20 Draconal

経験点 307,200

NG ／大型サイズの来訪者（アガシオン、他次元界、善）

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

オーラ 防御の**オーラ**（20 フィート）

防御データ

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

hp 324（24d10 ＋ 192）；再生 10（［悪］武器および呪文）

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

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

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 120 フィート（標準）

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

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

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

準備しているクレリック呪文（術者レベル 17 レベル；精神集中＋ 23）

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

8 レベル：アースクウェイク 、ディマンド（領）、高速化 ホーリィ・スマイト（DC21）

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

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

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

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

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

2 レベル：アライン・ウェポン（領）（善のみ）、エンスロール 、カーム・エモーションズ（DC19）、シールド・アザー 、ホールド・パースン（DC19）、レッサー・レストレーション（2）

1 レベル：オブスキュアリング・ミスト 、サンクチュアリ（DC18）、シールド・オヴ・フェイス 、ディヴァイン・フェイヴァー（領）、ディテクト・アンデッド 、ブレス 、リムーヴ・フィアー

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

（領） 領域呪文；**領域** 高貴、善

擬似呪文能力（術者レベル 24 レベル；精神集中＋ 30）

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ

回数無制限：アイデンティファイ 、エレメンタル・ボディ III（エア、またはウォーター・エレメンタルのみ）、ガスト・オヴ・ウィンド 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、コマンド（DC17）、ディテクト・ソウツ 、ビースト・シェイプ II 、ホールド・モンスター（DC20）、メイジ・ハンド 、メッセージ 、ライト 、ライトニング・ボルト（DC19）

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

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

一般データ

【筋】36、**【敏】**15、**【耐】**27、**【知】**24、**【判】**24、**【魅】**23

基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 38；**CMD** 57（足払いされない）

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

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

言語 天上語、竜語、地獄語；スピーク・ウィズ・アニマルズ 、真言

その他の特殊能力 天上の熟練、神聖なる洞察、癒しの手（10d6、16 回／日、20 レベルのパラディンと同等）

生態

出現環境 気候問わず／空（ニルヴァーナ）

編成 単体、2 体、または小編成（3 ～ 6）

宝物 × 2

特殊能力

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

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

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

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

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

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

ドラコナルの色 Draconal Colors

ドラコナルの色合いはエネルギー、命、自然の世界に関連する神秘的な

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

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

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

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

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

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

アガシオン：レオナル Agathion, Leonal

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

レオナル 脅威度 12 Leonal

経験点 19,200

NG ／中型サイズの来訪者（アガシオン、他次元界、善）

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

オーラ 防御の**オーラ**（20 フィート）

防御データ

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

hp 147（14d10 ＋ 70）

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

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

攻撃データ

移動速度 60 フィート

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

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

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中＋ 16）

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ

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

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

1 回／日：ヒール

一般データ

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

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

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

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

言語 天上語、竜語、地獄語；スピーク・ウィズ・アニマルズ、真言

その他の特殊能力 癒しの手（7d6、9 回／日、14 レベルのパラディンと同等）

生態

出現環境 気候問わず／地上（ニルヴァーナ）

編成 単体、2 体、または獅子軍（3 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

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

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

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

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

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

アクシアマイト Axiomite

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

アクシアマイト 脅威度 8 Axiomite

経験点 4,800

LN ／中型サイズの来訪者（他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 18

防御データ

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

hp 85（10d10 ＋ 30）；再生 5（［混沌］または魔法）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 14

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

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（良好）

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

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 14）

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

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

一般データ

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

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 15；**CMD** 30

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

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

言語 奈落語、天上語、共通語、竜語、地獄語

その他の特殊能力 透明な塵形態

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（秩序界）

編成 単体、2 体、または小戦隊（3 ～ 12）

宝物 標準（ ＋ 1 ロングソード 、その他の宝物）

特殊能力

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

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

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

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

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

アケイライ Achaierai

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

アケイライ 脅威度 5 Achaierai

経験点 1,600

LE ／大型サイズの来訪者（悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12

防御データ

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

hp 52（7d10 ＋ 14）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4

SR 20

攻撃データ

移動速度 50 フィート

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

接敵面 10 フィート；**間合い** 爪は 10 フィート

特殊攻撃 黒き雲

一般データ

【**筋**】19、【**敏**】13、【**耐**】14、【**知**】11、【**判**】14、【**魅**】16

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12；**CMD** 24（対足払い 28）

特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《迎え討ち》

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

言語 地獄語

生態

出現環境 気候問わず／地上（ヘル）

編成 単体または編隊（5 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

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

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

彼ら自身はデヴィルではないが、アケイライは焼け焦げ突風吹きすさぶ次元界、ヘルに住み狩りを行う。餌場に飛び込んできた失われた魂や下級のデヴィルを追いかける際、彼らはその長く竹馬のような足を巧みに使う。一度目標に近づけば、アケイライは 2 つの前足でたたきつけるなり切り裂くなりして攻撃し、その強力なくちばしで噛みつく。その獣のような姿から想像できるよりも彼らはずっと頭が良く、アケイライは金切り声を上げる群れとなって狩りを行い、その犠牲者を混乱させ、有利に戦うために間合いを生かして戦う。獲物を取り囲み、標的が取り乱すとすぐに攻撃し、犠牲者が報復する機会を得る前に撤退する。瀕死に陥り生き返ろうとしているクリーチャーや魂を選別するために、彼らは下層次元界の戦場をさまよい歩くことで知られている。そのことから彼らは「ヘルのハゲワシ」とあだ名されることとなった。アケイライは同種が使用する毒性のある雲に完全耐性を持ち、群れていたり散り散りとなった敵に協力してこの雲を使う。黒い雲の直線を作って彼らの撤退路を守ったり、大乱闘の中で単に敵を混乱させるために使用することもある。アケイライは大傷を受けた犠牲者が死すべき定めに悲鳴を上げている間に、その臓物を抜き取りまだ暖かいうちに食べるのを好む。もちろん来訪者であるアケイライには、食事をする必要がない。彼らの手の込んだ定式的な狩猟方法は、この鳥獣の病的な娯楽に過ぎないのだ。

アザータ：ブリジディーン Brijidine Azata

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

ブリジディーン 脅威度 17 Brijidine Azata

経験点 102,400

CG ／中型サイズの来訪者（アザータ、混沌、地、他次元界、火、善）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 26

オーラ 炎に包まれた身体、ホーリィ・**オーラ**

防御データ

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

hp 256（19d10 ＋ 152）

頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 21

DR 10 ／冷たい鉄および［悪］；**完全耐性**［電気］、［火］、石化；**抵抗**［冷気］10；**SR** 28

弱点 冷気に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

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

遠隔 溶岩の噴出＝＋ 24（16d6［火］、加えて " 着火 " および " 捕獲 "）

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

擬似呪文能力（術者レベル 19 レベル；精神集中＋ 25）

常時：ホーリィ・**オーラ**（DC24）

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

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

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

一般データ

【筋】20、**【敏】**21、**【耐】**24、**【知】**15、**【判】**18、**【魅】**23

基本攻撃 ＋ 19；**CMB** ＋ 24；**CMD** 43

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

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

言語 天上語、竜語、火界語、地獄語、地界語；真言

その他の特殊能力 赤熱する石、黒曜石の刃

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（エリュシオン）

編成 単体または小戦隊（2 ～ 5）

宝物 × 2（可燃性の物質は含まない）

特殊能力

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

赤熱する石（超常）　ブリジディーンが自身の ウォール・オヴ・ストーン 、ストーン・シェイプ 、スパイク・ストーンズ 、ソフン・アース・アンド・ストーン 、メルド・イントゥ・ストーン 擬似呪文能力を使用する際、彼女は 1 分の間影響を受けた石から放射状に赤熱させることができる。この石から 5 フィート以内にいる全てのクリーチャーはラウンドごとに 1d6［火］ダメージを受ける。

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

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

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

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

アザータ：リラキーン Lyrakien Azata

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

リラキーン 脅威度 2 Lyrakien Azata

経験点 600

CG ／超小型サイズの来訪者（アザータ、混沌、他次元界、善）

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

防御データ

AC 16、接触 16、立ちすくみ 12（＋ 4【敏】、＋ 2 サイズ）

hp 19（3d10 ＋ 3）

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6

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

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 80 フィート（完璧）

近接 叩きつけ＝＋ 2（1d2 － 3）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 星光の噴出

擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 8）

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

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

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

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】5、**【敏】**19、**【耐】**12、**【知】**14、**【判】**17、**【魅】**20

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 12

特技《イニシアチブ強化》、《軽妙なる戦術》

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

言語 天上語、竜語、地獄語；真言

その他の特殊能力 旅人の友

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（エリュシオン）

編成 単体、一団（2 ～ 5）、または小集団（6 ～ 24）

宝物 なし

特殊能力

星光の噴出（超常） 1d4 ラウンドに 1 回、1 回の標準アクションとして、リラキーンはエリュシオンの神聖なる力を引き出し、半径 5 フィートの爆発に聖なる星の光の噴出を解き放つことができる。この範囲にいるすべてのクリーチャーは 1d4 ポイントの神聖な力に基づくダメージを与える。加えて混沌にして善から属性が 1 段階ずれている事に追加で 1 ポイントのダメージを与える。例えば、混沌にして中立や中立にして善のクリーチャーは 1d4 ＋ 1 ポイントのダメージを、真なる中立のクリーチャーは 1d4 ＋ 2 ポイントのダメージを、秩序にして悪のクリーチャーは 1d4 ＋ 4 ポイントのダメージを受ける。DC12 の反応セーヴに成功すればこのダメージを免れることができる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

旅人の友（超常） リラキーンの演奏やリラキーンとの親交は、旅の負担を軽減する。1 日に 1 回、リラキーンの演奏を 1 分の間聞いたクリーチャーは、疲労や過労の効果を取り除くことができる。

リラキーンは神聖なる音楽家であり使者である。主として神格に命じられて旅行に出ているか、ありのままさまよっている。彼らは冒険と美しい場所に訪れることをこよなく愛し、特に虹、月光、星が美しく見える場所を特に好む。移り気で賑やかな彼らは歌や踊りや知識を競い合わせることを好む。また彼らは同行者から足の疲れやいたんだ食べ物を遠ざけ、旅を楽しいものであり続けるようにする。素晴らしい物語や新しい歌で彼らを喜ばせる定命のものは、書きこまれた地図、忘れられた抜け道、失われた魔法を収めた隠された場所へ続く方角を得るかもしれない。

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

アティック・ウィスパラー Attic Whisperer

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

アティック・ウィスパラー 脅威度 4 Attic Whisperer

経験点 1,200

NE ／小型サイズのアンデッド

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12

オーラ すすり泣き（10 フィート）

防御データ

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

hp 45（6d8 ＋ 18）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 8

完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート

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

一般データ

【筋】9、**【敏】**19、**【耐】**—、**【知】**14、**【判】**16、**【魅】**17

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 2；**CMD** 17

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《武器の妙技》

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

言語 共通語（加えて犠牲者から奪った言語 2d4 個）

生態

出現環境 気候問わず／都市または廃墟

編成 単体、2 体、または一団（3 ～ 8）

宝物 乏しい

特殊能力

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

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

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

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

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

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

アニメイト・ドリーム Animate Dream

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

アニメイト・ドリーム 脅威度 8 Animate Dream

経験点 4,800
NE ／中型サイズの来訪者（他次元界、非実体）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 17
防御データ
AC 20、接触 20、立ちすくみ 15（＋ 5 反発、＋ 4【敏】、＋ 1 回避）
hp 90（12d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 12
防御的能力 非実体；**SR** 19
攻撃データ
移動速度 飛行 40 フィート（完璧）
近接 非実体の接触＝＋ 16（6d8 負のエネルギー、加えて " 悪夢の呪い "）
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 17）
3 回／日：ディープ・スランバー（DC18）、ディメンジョン・ドア 、ナイトメア（DC20）
1 回／日：コンフュージョン（DC19）、ファンタズマル・キラー（DC19）、フィアー（DC19）
一般データ
【筋】—、**【敏】**18、**【耐】**15、**【知】**10、**【判】**15、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 16；**CMD** 32
特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《戦闘発動》、《鋼の**意志**》、《無視界戦闘》
技能〈威圧〉＋ 20、〈隠密〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 17、〈知覚〉＋ 17、〈知識：次元界〉＋ 15、〈はったり〉＋ 20、〈飛行〉＋ 12
言語 テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（エーテル界）
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
悪夢の呪い（変則） アニメイト・ドリームの接触は対象の精神に恐ろしい映像を送り込む。呪い——非実体の接触；セーヴ 意志 DC 21；頻度 1 回／日；効果 1d4【判断力】吸収および対象は疲労状態になる；治療 3 回連続のセーヴ成功、または ディスペル・イーヴル 、ドリーム 、リムーヴ・カース 。

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

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

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

アハッハ Athach

この巨人の口には氷柱のような牙が一組生えている。しかしその姿を奇妙にしているのは、ひょろ長い第三の腕である。

アハッハ 脅威度 12 Athach

経験点 19,200
CE ／超大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 12
防御データ
AC 26、接触 9、立ちすくみ 25（＋ 2 鎧、＋ 1【敏】、＋ 15 外皮、－ 2 サイズ）
hp 161（14d8 ＋ 98）
頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 7
抵抗［冷気］10
攻撃データ
移動速度 50 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 19（1d8 ＋ 11）、噛みつき＝＋ 19（2d6 ＋ 11、加えて " 毒 "）またはヘヴィ・メイス＝＋ 19 ／＋ 14（3d6 ＋ 11）、噛みつき＝＋ 17（2d6 ＋ 5、加えて " 毒 "）
遠隔 岩＝＋ 10 ／＋ 5（2d6 ＋ 16）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 岩投げ（140 フィート）、素早き爪
一般データ
【筋】32、**【敏】**13、**【耐】**25、**【知】**7、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 23；**CMD** 34
特技《強打》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《複数回攻撃》、《踏み込み》
技能〈隠密〉－ 7、〈軽業〉＋ 1（跳躍＋ 9）、〈知覚〉＋ 12、〈登攀〉＋ 20
言語 巨人語
生態
出現環境 寒冷または温暖／丘陵
編成 単体、徒党（2 ～ 4）、または部族（7 ～ 12）
宝物 標準（レザー・アーマー、ヘヴィ・シールド、ヘヴィ・メイス、その他の宝物）
特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 24；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【筋】；治療 2 回連続のセーヴ成功。
素早き爪（変則）　アハッハはその移動によって攻撃が 1 回に制限されるような場合に、1 回の即行アクションとして爪を使用した攻撃を行うことができる。アハッハのターンに他の攻撃が行われたかどうかに関わらず、この攻撃には＋ 19 ボーナスを使用し、1d10 ＋ 11 ポイントのダメージを与える。

アハッハはひねくれた、悪虐非道の巨人である。彼らは自分より弱いクリーチャーに苦痛、荒廃、恐怖を与えるために生きている。部分部分で見ると人間のような色をしているかもしれないが、その腕は暗い色であったり灰色がかってさえいることが多い。その上唇から伸びた牙は長く、残忍な獣の類のように口からはみ出していて、その牙からは相手を弱める毒が絶えず滴っている。アハッハの集団は普通 1 つの世帯であり、兄弟集団で構成される徒党と、親や子供で構成される部族全体を伴う。

アハッハは犠牲者の恐怖を目の当たりにして育つ。彼らはその堕落し残忍な生活にふける前に、しばらくの間祈りを捧げることを好む。伝承はどのようにしてアハッハが夜のうちに果樹園を切り払い、作物を駄目にしたかを伝えている。その痕跡は、無辜の村人が次の日の夜明けに見つけることとなる。そのような伝承によれば、アハッハは墓を暴き死体の骨を撒き散らかして墓所を汚すのだという。そのようなゲームの裏に潜むのは、純然たる楽しみである――アハッハの中には通常の能力を超える創意工夫を発揮して、そのような馬鹿げた行いに異常な意欲を持つものもいる。それはまるで、冒涜と残虐行為のただ中にいるアハッハが、神聖な洞察を得たかのようである。

アハッハは全長 18 フィート（約 540cm）、体重 5,000 ポンド（約 2,268kg）。アハッハは他の巨人（および自分と同じサイズの他のモンスター）のことを忌み嫌っており、彼らに分がいいかどうかによって、攻撃するか逃げ去るかする。

アメーバ

アメーバ：ジャイアント・アメーバ Giant Amoeba

この原形質の不定形な物体は幾分透き通っていて、消化中の食物の骨やその暗い核をその中に見ることができる。

ジャイアント・アメーバ 脅威度 1 Amoeba, Giant

経験点 400
N ／小型サイズの粘体（水棲）
イニシアチブ － 5；**感覚** 擬似視覚 30 フィート；〈知覚〉－ 5
防御データ
AC 6、接触 6、立ちすくみ 6（－ 5【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 15（2d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 3、**反応** － 5、**意志** － 5
防御的能力 粘体の種別特徴
攻撃データ
移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート、水泳 20 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 3（1d3 ＋ 1、加えて 1d3［酸］および " つかみ "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 締め付け（1d3 ＋ 1、加えて 1d3［酸］）
一般データ
【筋】12、**【敏】**1、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1（組みつき＋ 5）；**CMD** 6（足払いされない）
技能〈水泳〉＋ 9、〈登攀〉＋ 9
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 気候問わず／地上または地下
編成 単体または共棲集団（2 ～ 9）
宝物 なし

ジャイアント・アメーバは命を持つ、液状で原形質の不定形の塊である。生まれながらにして内部により暗い場所を持つ透明の身体をしているが、その表面はネバネバしており、結果として周囲の埃やゴミを集めることになる。そのため、移動しているジャイアント・アメーバは泥水のように見える。ジャイアント・アメーバは、グレイ・ウーズやブラック・プディングのようなクリーチャーと同じ種類ではあるがそれらより弱く、実際彼らは目で見ることができないほどに小さい無害なクリーチャーが結合し、危険なサイズに成長したものである。このクリーチャーより小さなクリーチャーには朗報なことに、ジャイアント・アメーバの尽きることのない空腹は人型生物のように大きな獲物に向けられることが多い。

アメーバ・スウォーム Amoeba Swarm

鼻につく腐った酢のような臭いを巻き散らかしながら、透明な粘体の小さな塊が濡れた土の上で無数に群れをなしている。

アメーバ・スウォーム 脅威度 1 Amoeba Swarm

経験点 400
N ／極小サイズの粘体（スウォーム）
イニシアチブ － 5；**感覚** 擬似視覚 30 フィート；〈知覚〉－ 5
防御データ
AC 13、接触 13、立ちすくみ 13（－ 5【敏】、＋ 8 サイズ）
hp 9（2d8）
頑健 ＋ 0、**反応** － 5、**意志** － 5
防御的能力 粘体およびスウォームの種別特徴；**完全耐性** 武器ダメージ
攻撃データ
移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート、水泳 20 フィート
近接 群がり（1d6［酸］、加えて " わずらわす "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC11）
一般データ
【筋】1、**【敏】**1、**【耐】**10、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** —；**CMD** —
技能〈水泳〉＋ 3、〈登攀〉＋ 3
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 気候問わず／地上または地下
編成 単体または共棲集団（2 ～ 5）
宝物 なし

アメーバ・スウォームは、個々のサイズが硬貨ほどのアメーバの動く集団である。ジャイアント・アメーバはその身体を小さな部分に切り離すことができ、そうするとアメーバ・スウォームとなる。あるときには、ジャイアント・アメーバが自発的にスウォームとなることもある。これは通常、ジャイアント・アメーバに十分な食料がない場合や高い魔力の集中のある場所にいるような場合である。同様に、食料が十分にあるアメーバ・スウォームが 1 体のジャイアント・アメーバに融合することもできる。

アメーバ・スウォームはジャイアント・アメーバの近くで見られる。この 2 種類の粘体は互いを無視する。ジャイアント・アメーバがアメーバ・スウォームの接敵面を占めたとしても、スウォームによる攻撃によりダメージを受けることはなく、スウォームと共にいることにより気を散らされることもない。

アラムヴォラクス Aurumvorax

その小さいが恐るべき 8 脚の獣が持つ金色の毛皮の下には、強靭な筋肉が脈打っている。

アラムヴォラクス 脅威度 9 Aurumvorax

経験点 6,400
N ／小型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 23、接触 15、立ちすくみ 19（＋ 4【敏】、＋ 8 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 114（12d10 ＋ 48）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 7
防御的能力 凶暴性；**DR** 10 ／刺突または斬撃；**完全耐性** 毒；**抵抗**［火］10
攻撃データ
移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート
近接 噛みつき＝＋ 18（1d6 ＋ 5、加えて " つかみ "）、爪（× 4）＝＋ 18（1d4 ＋ 5、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 引っかき（爪（× 4）、＋ 18、1d4 ＋ 5）
一般データ
【筋】 21、**【敏】** 18、**【耐】** 18、**【知】** 2、**【判】** 13、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 16（組みつき＋ 24）；**CMD** 30（対足払い 42）
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 17、〈知覚〉＋ 13
生態
出現環境 温暖／平地、丘陵、または森林
編成 単体または 2 体
宝物 標準
特殊能力
つかみ（変則） アラムヴォラクスは自身よりも 1 段階大きいサイズの敵（ほとんどのアラムヴォラクスにとっては中型）までつかむことができる。つかみ判定には通常のつかみ能力で得られる＋ 4 種族ボーナスの代わりに、＋ 8 の種族ボーナスを得る。

アラムヴォラクスは非常に好戦的なクリーチャーで、繁殖期を除いては単独で生活する。成体は通常、巣穴から 1 マイル以内を縄張りとし、他の肉食動物たちを容赦無く追い払う。新鮮な肉に加え、アラムヴォラクスは金属（特に金と銅）をかじる。それが歯を鋭くするためなのか何かの必須栄養素のためなのかは分かっていない。アラムヴォラクスの巣は無数の脚で引き伸ばされ、地中深くにまで広がっていることが多い。アラムヴォラクスの貪欲な食欲により、ドワーフの間で「金色の貪り食うもの」の異名を得るに至った。ドワーフたちはこの危険な獣のために、少なくない数の鉱山を失っているのだ。

戦闘において、アラムヴォラクスはその顎で犠牲者をしっかりとつかみ、その爪でえぐり残酷な傷を作る。自身や敵が死ぬまで、その口を離すことはほとんどない。生きているクリーチャーであればサイズに関係なく最も近いものを攻撃し、犠牲者が死亡するまで他の人から受けた傷をものともしない。

一般的なアラムヴォラクスは全長 3 フィート（約 90cm）しかないが、その密集した筋肉で覆われた分厚く頑丈な骨のために、体重は 200 ポンド（約 90.7kg）を超える。その毛皮は金色だが、爪は黒く鋭い。その体格に見合わぬ体重のため、彼らは泳ぐのが苦手で、水を渡ることを嫌う。しかし必要にかられれば、流れがないかゆっくりした川底を転がることができる。

成体のアラムヴォラクスを訓練することはできないが、その子供は護衛用の獣として重宝される。健康なアラムヴォラクスの子供は、見識のある買い手に渡せば 5,000gp 以上の値段で売れる。アラムヴォラクスのメスは一度に 1 体以上の子供を産むことは滅多になく、子供が小さい間は子供を守ろうとひどく凶暴になる。

アラムヴォラクスは楽しみのために犠牲者を巣に持ち帰り、骨の山は死んだものが持っていた価値あるものが残されている事が多い。食べられていない高価な金属や捨てられた宝石、ひどく傷んだ金属製のアイテムが巣で見つかることもある。その金属のような彩色にもかかわらず、アラムヴォラクスは金属を目標とした攻撃（ヒート・メタル やラスト・モンスターの接触など）により傷つくことがない――実際、アラムヴォラクスはラスト・モンスターを簡単に殺して食べることができ、ドワーフ氏族の中にはラスト・モンスターから自らの石の家を守るためにアラムヴォラクスをペットとして飼っているものもいる。

アルコン

アルコン：シールド・アルコン Shield Archon

この鎧に身を包んだ巨人は頭から爪先まで金属に覆われている。腕の片方には槍の刃が、もう一方には強靭な盾が付けられている。

シールド・アルコン 脅威度 10 Shield Archon

経験点 9,600
LG ／大型サイズの来訪者（アルコン、他次元界、善、秩序）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 15
オーラ 義憤の**オーラ**（DC18）、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル
防御データ
AC 29、接触 10、立ちすくみ 28（＋ 9 鎧、＋ 1【敏】、＋ 4 外皮、＋ 6 盾、－ 1 サイズ）（悪に対して＋ 2 反発）
hp 112（9d10 ＋ 63）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 8；毒に対して＋ 4
DR 10 ／悪；**完全耐性** ［電気］、石化；**SR** 21
攻撃データ
移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）；30 フィート、飛行 60 フィート・鎧装備
近接 ＋ 3 ショートスピア ＝＋ 16 ／＋ 11（1d8 ＋ 10）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 仲間入れ替え
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 11）
常時：マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル
回数無制限：エイド 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、メッセージ
1 回／日：シールド・アザー 、ディヴァイン・パワー 、ディスラプティング・ウェポン
一般データ
【筋】 20、**【敏】** 13、**【耐】** 25、**【知】** 14、**【判】** 16、**【魅】** 15
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 26（対突き飛ばしおよび足払い 30）
特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《盾熟練》、《鋼の**意志**》、《武器開眼：ショートスピア》B 、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 14、〈隠密〉－ 6、〈交渉〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 15、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 15、〈知識：宗教〉＋ 14、〈飛行〉＋ 0
言語 天上語、竜語、地獄語；真言
その他の特殊能力 踏ん張り、槍と盾
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（ヘヴン）
編成 単体、2 体、または戦隊（3 ～ 5）
宝物 標準（フル・プレート、その他の宝物）
特殊能力
槍と盾（超常） 1 回のフリー・アクションとして回数無制限で、シールド・アルコンはその手を ＋ 1 タワー・シールド と ＋ 3 ショートスピア に変えることができる。これは個々に置き換えることもでき、手に再び戻すこともできる。両方の手を盾に変えたり、両方の手をショートスピアに変えることはできない。シールド・アルコンはタワー・シールドを装備していても、攻撃ロールに通常被る－ 2 のペナルティを受けることはない。シールド・アルコンの武器は武器落としされることはないが、破壊されることはある。シールド・アルコンがその槍ないし盾を失ったなら、1 回の全ラウンド・アクションとして新しいものを作り出すことができる。シールド・アルコンが殺されると、これらの 2 つのアイテムは失われてしまう――他のクリーチャーが奪ったり所持したりすることはできない。
踏ん張り（変則） シールド・アルコンは突き押しや足払いの試みに抵抗する際、CMD に＋ 4 の種族ボーナスを得る。
仲間入れ替え（超常） 1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、シールド・アルコンは同意している（あるいは意識を失っている）仲間の場所に瞬間移動し、シールド・アルコンが元々いた場所にその仲間を瞬間移動させることができる。すなわち、仲間と場所を置き換えることになる。シールド・アルコンと目標との間には効果線が通っていなければならない。

シールド・アルコンは天上軍の強力な支えであり、不平を言うこともなくデーモンやデヴィルが押し寄せてくるのを食い止めている。下級のデーモンやデヴィルを引き裂くのに十分な能力を持ち合わせている。しかしその真の力はより上位の敵からの命に関わる攻撃をその能力であしらい、攻撃特化の仲間とともに互いの敵を挟撃し圧倒することである。シールド・アルコンは全長 9 フィート（約 2.7m）、体重 800 ポンド（約 362.9kg）。

アルコン：スター・アルコン Star Archon

この強力な人の形をしたものは真珠色の光の雨の元、空に浮かんでいる。彼は片手に黄金のスターナイフを握っている。

スター・アルコン 脅威度 19 Star Archon

経験点 204,800

LG ／大型サイズの来訪者（アルコン、他次元界、善、秩序）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、ディテクト・イーヴル、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 29

オーラ 勇気の**オーラ**、義憤の**オーラ**（DC27）、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

防御データ

AC 34、接触 11、立ちすくみ 32（＋ 9 鎧、＋ 1【敏】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮、＋ 2 盾、－ 1 サイズ）（悪に対して＋ 2 反発）

hp 294（19d10 ＋ 190）；再生 10（［悪］武器および効果）

頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 15；毒に対して＋ 4

防御的能力 爆発による再生；**DR** 10 ／悪；**完全耐性**［電気］、［火］、（魅惑）、（強制）、［恐怖］、石化；**SR** 30

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 120 フィート（良好）；30 フィート（飛行 90 フィート）・鎧着用

近接 ＋ 5 ホーリィ・スターナイフ ＝＋ 29 ／＋ 24 ／＋ 19 ／＋ 14（1d6 ＋ 12 ／× 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 悪を討つ一撃 1 回／日（攻撃と **AC** に＋ 6、ダメージに＋ 29（訳注：更新；ダメージに＋ 19））

擬似呪文能力（術者レベル 19 レベル；精神集中＋ 25）

常時：ディテクト・イーヴル 、トゥルー・シーイング 、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

回数無制限：エイド 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、コンティニュアル・フレイム 、サンビーム（DC23）、メッセージ

1 回／日：サンバースト（DC24）、プリズマティック・スプレー（DC23）、ポーラー・レイ（DC24）、メテオ・スウォーム（DC25）

準備しているクレリック呪文（術者レベル 19 レベル；精神集中＋ 26）

9 レベル：インプロージョン（DC26）、マス・ヒール 、ミラクル

8 レベル：ディメンジョナル・ロック 、ファイアー・ストーム（DC25）、ホーリィ・**オーラ**（DC25）

7 レベル：ディストラクション（2、DC 24）、ホーリィ・ワード（2、DC 24）、リザレクション

6 レベル：グレーター・ディスペル・マジック 、ヒール 、マス・キュア・モデレット・ウーンズ（3）

5 レベル：ブレイク・エンチャントメント（2）、ブレス・オヴ・ライフ（2）、フレイム・ストライク（DC22）

4 レベル：キュア・クリティカル・ウーンズ（3）、ディヴァイン・パワー 、デス・ウォード

3 レベル：インヴィジビリティ・パージ 、キュア・シリアス・ウーンズ（3）、ディスペル・マジック（2）

2 レベル：イーグルズ・スプレンダー 、キュア・モデレット・ウーンズ（4）、ステイタス

1 レベル：キュア・ライト・ウーンズ（4）、サンクチュアリ（DC18）、ディヴァイン・フェイヴァー

0 レベル：ヴァーチュー 、ガイダンス 、ステイビライズ 、レジスタンス

一般データ

【筋】24、**【敏】**19、**【耐】**31、**【知】**20、**【判】**24、**【魅】**23

基本攻撃 ＋ 19；**CMB** ＋ 27；**CMD** 42

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋ 28、〈隠密〉＋ 14、〈交渉〉＋ 28、〈真意看破〉＋ 29、〈生存〉＋ 17、〈知覚〉＋ 29、〈知識：工学〉＋ 14、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈知識：自然〉＋ 18、〈知識：歴史〉＋ 18、〈知識：宗教〉＋ 24、〈治療〉＋ 16、〈呪文学〉＋ 24、〈飛行〉＋ 20

言語 天上語、竜語、地獄語；真言

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（ヘヴン）

編成 単体または 2 体

宝物 × 2（フル・プレート、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、＋ 5 ホーリィ・スターナイフ）

特殊能力

爆発による再生（超常）　殺された際、スター・アルコンはエネルギーの眩い閃光となって爆発する。この爆発は 100 フィート以内の全てに 50 ポイントのダメージ（半分は［火］、半分は神聖な力によるダメージ）を与える（反応・半減、DC29）。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。殺されたスター・アルコンはアドヴァンスト・シールド・アルコンとして、1d4 ラウンド後に転生する。

呪文　スター・アルコンは 19 レベルのクレリックとして神聖呪文を発動する。彼らは領域や他のクレリックの能力を得ることはない。

スター・アルコンはヘヴンの戦術家であり戦略家である。洞察と強力な魔法を与えられたことで、彼らはヘヴンの軍隊と世界中の善なる同胞たちの、長期に渡る計画の舵を取ることに多くの時間を割く。

アレイニア Aranea

この肥大化した蜘蛛は腰の曲がった身体を持ち、無数の目からわずかに知性が伺える。

アレイニア 脅威度 4 Aranea

経験点 1,200
N ／中型サイズの魔獣（変身生物）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（＋ 4 鎧、＋ 3【敏】、＋ 3 外皮）
hp 37（5d10 ＋ 10）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
攻撃データ
移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（1d6、加えて " 毒 "）
特殊攻撃 蜘蛛の糸（＋ 8 遠隔、DC 14、hp 5）
ソーサラーの修得呪文（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 8）
2 レベル（5 回／日）：インヴィジビリティ 、ミラー・イメージ
1 レベル（7 回／日）：サイレント・イメージ（DC14）、スリープ（DC14）、チャーム・パースン（DC14）、メイジ・アーマー（1 つ発動済み）
0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド（DC13）、デイズ（DC13）、ディテクト・マジック 、メイジ・ハンド 、ライト 、レジスタンス
一般データ
【筋】11、**【敏】**17、**【耐】**14、**【知】**14、**【判】**13、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 5；**CMD** 18
特技《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》、《物質要素省略》B
技能〈隠密〉＋ 9、〈軽業〉＋ 9（跳躍＋ 17）、〈脱出術〉＋ 8、〈知覚〉＋ 9、〈知識：神秘学〉＋ 7、〈登攀〉＋ 14；**種族修正** ＋ 2〈軽業〉、＋ 2〈知覚〉
言語 共通語、森語
その他の特殊能力 変身（人型生物；オルター・セルフ ）
生態
出現環境 熱帯／森林
編成 単体または共棲集団（2 ～ 6）
宝物 標準
特殊能力
変身（超常）　アレイニアは小型もしくは中型の人型生物の姿か、蜘蛛と人型生物の中間の姿を取ることができる。人型生物の姿においては、アレイニアは噛みつき、蜘蛛の糸、毒を使用することができない。蜘蛛と人型生物の中間の姿では、アレイニアは蜘蛛の牙と出糸突起を持つ人型生物のように見える。出糸突起は背中にあることが一般的である。この形態においては、アレイニアは噛みつき攻撃、蜘蛛の糸、毒を保持し、武器を持ち鎧を身につけることができる。人型生物や中間の姿においては、アレイニアの移動速度は 30 フィートとなり、登攀移動速度を失う。
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 14；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。
呪文　アレイニアは 5 レベルのソーサラーとして呪文を発動する。しかしソーサラーの血脈といった追加の能力を得ることはない。

アレイニアは知性と姿を変える能力、それにソーサラーの力を持った蜘蛛である。生来の姿においては、アレイニアは人間よりわずかながら大きな、肥大化した蜘蛛のように見える。その重量はおよそ 150 ポンド（約 68kg）。背中にあるこぶにアレイニアの脳が置かれている。全てのアレイニアは別の形態を 1 つ持つ――この別の形態は小型もしくは中型の人型生物である。アレイニアは蜘蛛とこの形態を組み合わせた姿を取ることもできるが、複数の人型生物の姿を取るために変身能力を使用することはできない――この追加の姿は固有の外見 1 つに制限されている。

アレイニアは 2 体から 6 体の小さなコロニーとして固まることが多く、木の高い部分に糸で作られた巣を作る。これらのコロニーは魔法の調査を共に行うために機能する。自身の学習の目的を遂行するために抜けるものがいるため、そのメンバーは何度も変わることがあり、抜けた穴は新しいメンバーによって埋められる。単独で過ごすアレイニアは人型生物の社会で何年もの間、その真の姿を明らかにすること無く、人型生物の姿で過ごすこともある。アレイニアは 1 体で過ごすことを好む事が多い。しかし魔法の所作について博識であることにしばしば誇りを持っているため、平和裏に交渉すれば、妥当な支払いに応じて（通常魔法のアイテムか魔法のサービスとなる）、喜んでその知識を共有することもある。

卓越した呪文の使い手であるアレイニアは物理的な戦闘を避け、可能であれば蜘蛛の糸や呪文を使用しようとする。アレイニアは敵を殺すことよりも敵を無力化し、賠償金のために彼らを捕獲することが多い。

アンフィスバエナ Amphisbaena

この大きな蛇は長くとぐろを巻いた身体の両端に 2 つの頭が付いている。頭の両方からは、大きな牙が一組見える。

アンフィスバエナ 脅威度 4 Amphisbaena

経験点 1,200

N ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 2**；感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 11

防御データ

AC 19、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 2【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 45（6d10 ＋ 12）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3

防御的能力 分裂；**完全耐性** 石化；**抵抗**［冷気］10

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき（× 2）＝＋ 8（1d8 ＋ 2、加えて " 毒 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

一般データ

【筋】14、**【敏】**15、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**4

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 21（足払いされない）

特技《技能熟練：隠密》、《追加 hp》、《武器熟練：噛みつき》

技能〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 10（跳躍＋ 6）、〈水泳〉＋ 10、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8〈軽業〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉

生態

出現環境 温暖／丘陵または地下

編成 単体または小さな群れ（2 ～ 5）

宝物 乏しい

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 14；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3【耐】；治療 1 回のセーヴ成功。

分裂（超常） アンフィスバエナは 2 つに切断されてさえ通常通り行動を続ける。斬撃武器によるクリティカル・ヒットを受けると、このクリーチャーは 2 つに分かれるが、2 つの分割されたクリーチャーとして行動し続ける。それぞれの片割れは元々のアンフィスバエナにおいて、クリティカル・ヒットのダメージを適用した後の現在のヒット・ポイントの半分（端数切り捨て）を持つ。一度分割されたなら、アンフィスバエナは再び分裂することはできない。1 分の間 1 体で居続けたあと、分割されたアンフィスバエナはその片割れと結合し、再び 1 体の完全なクリーチャーとなる（2 体のクリーチャーのヒット・ポイントを加算する）。切断されたクリーチャーの一方が殺された場合でも、1d3 週間が過ぎた後に失われた部分が回復する。

孤立して過ごすことを好むアンフィスバエナは、分厚い鱗に覆われた細長い身体のそれぞれの端に頭を持つ恐ろしい毒蛇である。同種のサイドワインダー（ヨコバイガラガラヘビ）と同じように波打ちながら這いずるという、奇妙な方法で移動する。前と後ろをそれぞれの頭で警戒するために、その長い身体を輪のようにする。アンフィスバエナはメドゥサの血から作られたと言われている。その話は極めて疑わしいが、このクリーチャーは生まれながらにして石化に完全耐性を持つ。そのためメドゥサや他の石化能力を持つものに、ペットとして好まれている。

成体のアンフィスバエナは全長 14 フィート（約 4.2m）で、体重は 250 ポンド（約 113.4kg）程度。その分厚い身体は筋肉に寄って痙攣し波打つが、彼らは絞め殺すたぐいの蛇ではない。彼らの武器はその素早さと致死性の毒である。ほとんどのアンフィスバエナは明るい縞模様を持ち、暗く青みがかった黒色をした鱗に覆われている。しかしその生息環境に応じて、様々な色を持つものに遭遇することができるだろう。短い足と長く曲がった鉤爪を持つ、リザードのような種類が存在したと主張する報告もある。

アンフィスバエナの 2 つの頭は独立に行動することができ、それぞれの方向に自由に移動することができる。戦闘においては、彼らはこの能力を最大限に利用し、攻撃の方向を切り替えるために定期的に回転し、忍び寄り挟撃しようとするものから身を守る。ほとんどの蛇と異なりアンフィスバエナは攻撃的で、彼らの縄張りに入るものは何でも攻撃する。彼らはより小さい獲物を好むが、ノームやハーフリング、他の小型の人形生物を狩ることでも知られ、飢えていたり脱皮の準備をしている場合にはそれより大きな敵を攻撃することもある。

アンフィスバエナは頻繁に繁殖し、一度に 1 ダースまでの黒色の卵を抱く。動物訓練士や蒐集家はこれを熱心に買い求めるため、アンフィスバエナの卵は市場で 300 から 500gp の間で取り引きされる。極僅かな知性しか持たないにもかかわらず、アンフィスバエナは本能的に自らを第一に考えるため、訓練するのが極端に難しく危険である。その結果、アンフィスバエナを訓練しようとするいかなる試みも、〈動物使い〉判定に－ 8 のペナルティを被る。

イネヴァタブル Inevitable

外方次元界でアクシアマイトによって発明され作られことを起源とする、イネヴァタブル（避けがたきもの）は彼らが訪れるところにいる混沌の使者を見つけ出し破壊することをただひとつの目的とする、生きた機械である。秩序と混沌の最初の戦いのもっとも厳しい時期（外方次元界はまだ原初の物質の混沌そのものから形作られているところであった）、イネヴァタブルはアクシアマイトに作り出された。物質を破壊し全てを自らの崇拝する原初の混沌に戻そうとするもの、プロティアンの大軍に対し進軍を行うことに専心する、強力で怯むことのない兵士として。この戦争は煮える程度に冷えてしまって久しく、外方次元界の物質は今はプロティアンやその原住次元界からのエントロピー的影響によって容易に脅かされることはない。しかしアクシアマイトの原住次元界の防護は、イネヴァタブルの原初の目的のままである。イネヴァタブルの攻撃により抵抗するためにどのようにするのが最良かについてのプロティアンの適応と研究は進めんでいるが、依然としてこの人造戦士は明確に有効なままである。

現在、多くのイネヴァタブル――そのほとんどが物質界で遭遇する――は元々の指令の新しい側面を遂行している。多次元宇宙の秩序だった自然を維持するために、著しく秩序の力を侮辱するものを見つけ出してその償いをさせるか、（しばしば）危険な存在を殺害する。裏で糸を引くイメンテッシュ・プロティアンによる混沌と対峙すると、代理人戦争に固定されたことに気づいて新しいイネヴァタブルが目覚める。そして物質界が混沌に負けることは彼らの主を危険な状況に陥らせることを知る。

性別もなく公平で力や個人の出世など省みもしないイネヴァタブルは、秩序の執行を執り行う狡猾で勇敢な突撃隊だ。彼らは規則に従い、原住次元界の創造主種族と情報をやり取りする。しかし彼らは自らの社会を持たず、他の次元界ではそのほとんどと単体でいるところに出会う。それぞれが自らの任務を遂行するのに十分以上の能力を持っているのだ。彼ら個人個人の行動は重要であったり優先度の高い契約や法の強化から、なんとか死を免れようとする定命のものを強制的に正しい状態にすることにまで及ぶ。このような罪をどのように扱うかは、その罪状ごとに様々である。対象が自らの悪事を正し法の道から再びそれることがないよう、単に ギアス や マーク・オヴ・ジャスティス を使用することもある。しかししばしば、イネヴァタブルの興味を引くほどに不法な行いは、その場で法の執行を行うだけで十分とは言えないほど重大なものだ。このような決定が常に好かれているわけではない――死すべき定めを超越した優しいプリーストや、悪だが正当な王と戦う自由戦士は墓を荒らす死霊術師や悪魔崇拝者と同程度に犯罪者なのだ――しかしイネヴァタブルは常に正当であり、ほとんどの場合審判結果を覆すことはない。与えられた使命を成し遂げたイネヴァタブルは彼らが見つけるすべての社会をさまよい歩き、彼らが職務を全うするに値する無法者を探す。大義ある勇敢な魂はいつでも自由にイネヴァタブルに近付き、その状況を伝えることができる。しかし、この強力で単一の精神を持つ存在の力を借りるなら用心するべきだ――イネヴァタブルにはこの状況を自らがすることと同じようには捉えないかもしれないし、全てのイネヴァタブルは罪なき命を守ろうと全力をつくすものの、より強大な無法者を挫くためであれば仲間や罪なき人を平気で犠牲にするのだから。

物理的な姿としてはイネヴァタブルは人型生物の姿やその一分を持っていることが覆いが、その肉体は機械仕掛けの人造と最も古い様式に則った出来の良い石像の間に位置するようだ。個々のイネヴァタブルは石、アダマンティン、あるいはそれより高価な材質によって作られている。彼らはアクシアマイトの鍛冶場において、第一目標の詳細が組み込まれた感覚性を与えられる。秩序の次元界の外にいる全てのものはその内に混沌を抱いていると知っている。しかしイネヴァタブルはそのような衝突を持つクリーチャーが混沌と同じくらい秩序を行うかもしれず、それゆえ最も目に余る侮辱でもなければ見て見ぬふりをするかもしれないとも理解している。一般に知られているイネヴァタブルの種類のほとんどは以下のとおりである。

アービター：偵察であり交渉役である。ウィザードが秩序に傾倒することを期待して、その使い魔になることも多い。

コリャルート：マントを着て人目を忍ぶ人間型の戦士である。彼らは契約を破るものを追跡し、罰を与える。

ゼレフート：翼の生えたケンタウロスのような人造である。彼らは適切で正当な罰から逃れるものを追跡し、正当な審判に引き戻したり彼ら自身が下した判決を実行したりする。

マールート：石、鋼鉄、嵐のそびえる存在である。彼らは永遠に生きようとして死を欺こうとする定命のものに、ふさわしい死をもたらす。

ラークシャラット：永続的な違反や次元界間のつながりを探し、一方から他方への侵略を見張る絶対的な力である。

プライマル・イネヴァタブル Primal Inevitable

ラークシャラットがイネヴァタブルにおける最も力ある階級階級であると一般に考えられているが、より優れた技能や力を持つものが存在する――彼らはプライマル・イネヴァタブル（原初のイネヴァタブル）として知られる。この偉大なるものはプロティアンの脅威と戦うためにアクシアマイトによって作り出された、戦争の最初の武器の１つである――作成方法はアクシアマイトにおいてもはるか昔に失われており、現在も生き残るプライマル・イネヴァタブルがほとんどいないため、伝説となっている。現存する記録に遭遇したというものはないが、プライマル・イネヴァタブルが出現する可能性は、プロティアンがイネヴァタブルの原住次元界を再び侵略しようと考えたならば十分にあるだろう。

イネヴァタブル：アービター Inevitable, Arbiter

この翼を持つクリーチャーは青銅と銅の球体を組み合わせて 1 つの目としており、2 つの爪の伸びた手を持つ。手の一方にはナイフが握られている。

アービター 脅威度 2 Arbiter

経験点 600

LN ／超小型サイズの来訪者（他次元界、イネヴァタブル、秩序）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・ケイオス 、夜目；〈知覚〉＋ 5

防御データ

AC 16、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 15（2d10 ＋ 4）；再生 2（［混沌］）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3

防御的能力 常時警戒、造られしもの；**SR** 13

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（標準）

近接 ショート・ソード＝＋ 7（1d3 ／ 19 ～ 20）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 電気の爆発

擬似呪文能力（術者レベル 2 レベル；精神集中＋ 4）

常時：ディテクト・ケイオス

3 回／日：コマンド（DC13）、プロテクション・フロム・ケイオス 、メイク・ホウル

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】11、**【敏】**16、**【耐】**14、**【知】**11、**【判】**11、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 13

特技《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》B

技能〈隠密〉＋ 16、〈交渉〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5、〈知識：次元界〉＋ 5、〈飛行〉＋ 12

言語 真言

その他の特殊能力 イネヴァタブル感知

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または編隊（3 ～ 14）

宝物 なし

特殊能力

常時警戒（超常）　アービターは（混沌）の副種別を持つものによって作られた幻術や、［混沌］の補足説明を持つ幻術を見分け見破るための判定に＋ 4 のボーナスを得る。

電気の爆発（変則）　アービターは半径 10 フィート爆発の範囲に 3d6 の［電気］ダメージ（DC 13、反応・半減）を与える電気のエネルギーを、自らの肉体から解き放つことができる。この爆発を解き放つとすぐに、アービターは 24 時間の間朦朧状態となる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

イネヴァタブル感知（超常）　アービターはこの次元界にいる、アービター以外の最も近いイネヴァタブルのいる方向を常に認識している。これは上位の存在に報告することができるようにである。このイネヴァタブルとの距離を認識することはできない。

密やかで観察眼を持ち、しばしば説得力を持つアービター・イネヴァタブルは、イネヴァタブル種族の偵察であり渉外役である。アービターは多次元宇宙の裁判所や戦場のいたるところで見られ、混沌の力に目を近づけ、正道から外れぬよう秩序を維持するよう全力を尽くす。その一方、救われたかもしれないものの心を一斉につかむこともある。その種々様々の能力が彼らを極端に役に立つものとしているが、アービターは自らを従者ではなく、助言者や相談相手と見なしている。彼らは召喚者の肩に乗り、秩序の道において「相棒」の一助となることを好む。彼らは混沌により招来された存在を嫌悪し、そのようなクリーチャーとチームを組む場合、彼らは招来者の友人に働きかけたり彼らに組み込まれていることの正反対の行為を請け負わないようにするため、ためらいなく〈交渉〉を使用する。

与えられた次元界で混沌の著しい暴動の証拠を見つけたアービターは、その危険な不安定に対して仲間を集めるために自らの力でできることをなんでもする。自分の力が及ばないことが明白な状況では、最も近くにいる、イネヴァタブルたちが彼よりも力のあるイネヴァタブルを助けに寄越すことに同意し、彼がすべての報告を行うまで、侵攻を中断することもある。あるいは自らユートピア（訳注：秩序にして中立の次元界）に赴き、緊急の情報を直接伝えるかもしれない。

アービターは一般に輝く金属製の翼を持つ、小さな機械仕掛けの球体の姿をしている。アービターは真なる混沌のクリーチャーと戦う場合を除けば、いつも平和的である。彼らは仲間に プロテクション・フロム・ケイオス を発動し、コマンド を使用して敵の武器を落とさせ逃亡させることを好む。彼らの最大の武器は、自爆により内部のエネルギーを解き放つ能力である。この能力は喫緊に必要に迫られた場合や秩序の極限なる行使として持つものである。彼らが力尽きたことでもたらされる闇の期間は、この小さい自動機械が本当に怯えた結果に他ならない。

アービター・イネヴァタブルは使い魔として呪文の使い手に使役されることがある。この呪文の使い手は秩序にして中立でなければならず、少なくとも術者レベル 7 を持ち、《上級使い魔》特技を修得していなければならない。アービター・イネヴァタブルは直径 1 フィート（30cm）だが、60 ポンド（約 27.2kg）と極端に重い。金属の翼による飛行能力は物理的な能力ではなく、超常能力である。

イネヴァタブル：コリャルート Inevitable, Kolyarut

その外套の下に、この人の形をしたクリーチャーは一部は石像、また一部は金属製の機械の身体を露わにしている。

コリャルート 脅威度 12 Kolyarut

経験点 19,200

LN ／中型サイズの来訪者（他次元界、イネヴァタブル、秩序）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 22

防御データ

AC 26、接触 14、立ちすくみ 22（＋ 4【敏】、＋ 12 外皮）

hp 158（12d10 ＋ 92）；再生 5（［混沌］）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 11

防御的能力 造られしもの；**DR** 10 ／混沌；**SR** 23

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ＋ 2 バスタード・ソード ＝＋ 20 ／＋ 15 ／＋ 10（1d10 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）、叩きつけ＋ 13（2d6 ＋ 3）または叩きつけ（× 2）＝＋ 18（2d6 ＋ 6）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 15）

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ヴァンピリック・タッチ 、エナヴェイション 、サジェスチョン（DC16）、ディサーン・ライズ（DC17）、ディスガイズ・セルフ 、フィアー（DC17）、ホールド・パースン（DC16）、ロケート・クリーチャー

3 回／日：高速化 サジェスチョン（DC16）、ホールド・モンスター（DC18）、マーク・オヴ・ジャスティス

1 回／週：ギアス／クエスト

一般データ

【筋】22、**【敏】**19、**【耐】**23、**【知】**10、**【判】**17、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 18；**CMD** 32

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《擬似呪文能力高速化：サジェスチョン 》、《神速の**反応**》、《戦闘発動》、《迎え討ち》

技能〈交渉〉＋ 22、〈真意看破〉＋ 22、〈生存〉＋ 18、〈知覚〉＋ 22、〈知識：次元界〉＋ 15、〈変装〉＋ 22；**種族修正** ＋ 4〈交渉〉、＋ 4〈変装〉

言語 真言

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または審問団（3 ～ 6）

宝物 標準（ ＋ 2 バスタード・ソード 、その他の宝物）

コリャルートは交渉の守り手である。秩序を破壊するものを罰し、契約が守られていることを見届けるために次元界の端にまで旅をする。彼らは問題になっている契約の内容に興味を持つことはない。契約が履行されているか、負債は支払われているか、バランスは継続しているかだけが重要なのである。

その生来の姿であってさえ、コリャルートはイネヴァタブルで最も違和感がない。彼らは背の高い人間ほどの大きさだが、その組成により体重はずっと重い。人間の国で完全に気付かれないように、コリャルートは インヴィジビリティ と ディスガイズ・セルフ を使用する能力を持つ。彼らはよくできたバスタード・ソードを佩き、外套をまとった戦士の姿でしばしば現れる。彼らがその頭巾をとり敵にその機械仕掛けの顔を晒すその時まで、他の人は金属質な雑音が隠した鎧のガチャガチャなる音だと考えている。そしてこの奇妙な異邦人の正体を理解したときにはあまりにも遅かったということになる。

おそらく彼らのミッションはあまりに陰惨で誤解を受けることが非常に多いために、コリャルートはイネヴァタブルの中で群を抜いて口数が多い。彼らは宮廷風の優雅さと社会慣習に関する豊富な知識を持ち、これらの双方を使用して目標の情報収集と戦場での挑戦（あるいは堂々とした判決の執行）に使用する。彼らの同種は生まれつき単独で行動するが、コリャルートはときどき他種族のものに付き添い、共通した目的を達成するために支援する。しかし彼らは、それが彼らの任務の推敲をもたらすのでもない限りは、彼らをこのような「同志」を見捨てたり悪用したりすることはない。

イネヴァタブル：ゼレフート Inevitable, Zelekhut

このクリーチャーは機械のケンタウロスのように見える。金色の機械仕掛けの翼がその背中から生えており、その腕の先には棘のついた鎖がつながっている。

ゼレフート 脅威度 9 Zelekhut

経験点 6,400
LN ／大型サイズの来訪者（他次元界、イネヴァタブル、秩序）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 20
防御データ
AC 24、接触 15、立ちすくみ 18（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 115（10d10 ＋ 60）；再生 5（［混沌］）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 10
防御的能力 造られしもの；**DR** 10 ／混沌；**SR** 20
攻撃データ
移動速度 50 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 鎖（× 2）＝＋ 17（2d6 ＋ 7、加えて 1d6［電気］および " 足払い "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 13）
常時：トゥルー・シーイング
回数無制限：クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス 、ディスペル・マジック 、ディメンジョナル・アンカー 、フィアー（DC17）、ホールド・パースン（DC16）、ロケート・クリーチャー
3 回／日：ホールド・モンスター（DC18）、マーク・オヴ・ジャスティス
1 回／週：レッサー・ギアス（DC 16（訳注：更新；17））
一般データ
【筋】25、**【敏】**20、**【耐】**16、**【知】**10、**【判】**17、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 18；**CMD** 34（対足払い 38）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《渾身の一打》、《武器熟練：鎖》
技能〈軽業〉＋ 18（跳躍＋ 26）、〈交渉〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 20、〈生存〉＋ 16、〈知覚〉＋ 20、〈飛行〉＋ 16；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈真意看破〉
言語 真言
その他の特殊能力 鎖
生態
出現環境 気候問わず／地上（秩序属性の次元界）
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
鎖（変則） ゼレフートの腕には長く棘の生えた金属製の鎖が付けられている。この鎖は斬撃ダメージを与え、命中するたびに 1d6 ポイントの［電気］ダメージを与える。

ゼレフートは逃亡者を捉えるものと死刑執行者を兼ねた存在である。彼らは裁きから逃れ続けるもの――それが能動的に逃亡したのであれ、権力や状況に基づいたものであれ――を探し、多元宇宙の悪名高い逃亡者と犯罪者に法と裁きを下す。

皮肉にも、ゼレフートは無慈悲で自らの職務を怠ることはないが、彼らは彼ら自身の裁きを逃れたことにわずかの興味も持たず、そのために他の種族をしばしば混乱させる。それどころか、ゼレフートは与えられた社会の法が執行されていることに満足する。有罪となった連続殺人犯や 6 つもの次元界を渡り歩いた悪名高い泥棒を狩る一方で、このような無法が支配者にとって適法であるかぎり、10 回を超える不法行為を行う汚職にまみれた支配者を捉えるために行動を開始しない。ゼレフートは皆、法は次元界ごとに異なっていなければならないと考えている。そしてゼレフートの仕事は道徳に則ることではなく、彼らの法から逃れたものを探すものだと捉えている。

イネヴァタブル：マールート Inevitable, Marut

この人の形をしたものは精巧な黄金の鎧で、黒い石の肉体を明らかにする空間を覆い隠している。

マールート 脅威度 15 Marut

経験点 51,200

LN ／大型サイズの来訪者（他次元界、イネヴァタブル、秩序）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 26

防御データ

AC 30、接触 13、立ちすくみ 26（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 17 外皮、－ 1 サイズ）

hp 214（16d10 ＋ 126）；再生 10（［混沌］）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 13

防御的能力 造られしもの；**DR** 15 ／混沌；**SR** 26

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 27（2d6 ＋ 12、加えて 3d6［電気］または［音波］および盲目または聴覚喪失）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 雷と稲妻の拳

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 23）

常時：エア・ウォーク 、トゥルー・シーイング

回数無制限：グレーター・コマンド（DC22）、グレーター・ディスペル・マジック 、ディメンジョン・ドア 、フィアー（DC21）、マス・インフリクト・ライト・ウーンズ（DC22）、ロケート・クリーチャー

1 回／日：ウォール・オヴ・フォース 、サークル・オヴ・デス（DC23）、チェイン・ライトニング（DC23）、マーク・オヴ・ジャスティス

1 回／週：アースクウェイク（DC25）、ギアス／クエスト 、プレイン・シフト（DC22）

一般データ

【筋】35、**【敏】**16、**【耐】**23、**【知】**12、**【判】**17、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 29；**CMD** 43

特技《回避》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《戦闘発動》、《突き飛ばし強化》、《能力熟練：雷と稲妻の拳》、《ふっとばし攻撃》

技能〈威圧〉＋ 26、〈交渉〉＋ 26、〈真意看破〉＋ 22、〈生存〉＋ 22、〈知覚〉＋ 26、〈知識：次元界〉＋ 20、〈知識：宗教〉＋ 20；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 真言

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または巡視体（3 ～ 5）

宝物 なし

特殊能力

雷と稲妻の拳（超常）　マールートの拳は雷雨の力と共に放たれる。全ての叩きつけ攻撃において、マールートはその攻撃に雷を使用するか稲妻を使用するかを選択することができる。雷攻撃は追加で 3d6 ポイントの［電気］ダメージを与え、その閃光により目標は 2d6 ラウンドの間盲目状態となる（盲目状態は頑健・DC26・無効）。稲妻攻撃は追加で 3d6 ポイントの［音波］ダメージを与え、その轟音により目標を 2d6 ラウンドの間聴覚喪失状態とする（聴覚喪失状態は頑健・DC26・無効）。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

漆黒と黄金の鎧の巨大な存在、マールートは歩けば地が揺れ、その鳴り響く歩みはくるものに終わりを告げる。マールートは急ぐことなどほとんど無い。彼らの襲来は熟考した上でのものであり、目的が明確で無慈悲なものとなる。獲物となったものは邪魔をしたり何十年何百年と走って逃げるかもしれない。しかし初めの遭遇の時点で、その目標は自らの死を頭に叩き込まれる。マールートはその足でゆっくりと確実に近づいてきて、イネヴァタブルが忘れることなどないバランスをもたらすのだと。

マールートは主として、その種族に相応しい寿命を人為的に引き伸ばした定命の魂（リッチや他の強力な魔法の使い手）を標的とする。通常成し得ないがあるがままに死を免れた方法であっても、ときに罰されることがある。自らを救うためにきがに苦しむ町の住人全てを殺した判事や、啓示を受ける魔法によって自らの死を予見し、それゆえにその死から逃れることができたもののように。

彼らはどのような言語であっても雄弁に語ることができ、その存在感のみで圧倒された人からしばしば多くの情報を集めてみせる。しかしマールートはほとんど会話に加わることはなく、定命のものと戦略的な提携を結ぶこともない。戦場においてさえ、この絶対的な力は音を立てないことを好む。その目標がすでに自らの罪に気づき、全ての定命のものが死から免れる夢に密かにこがれていることを知っているからだ。

イネヴァタブル：ラークシャラット Inevitable, Lhaksharut

この 6 つの腕を持つクリーチャーは石でできているように見える。胴体の下部は唸り声を上げる金属の輪の集合体だ。

ラークシャラット 脅威度 20 Lhaksharut

経験点 307,200

LN ／超大型サイズの来訪者（他次元界、イネヴァタブル、秩序）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・マジック 、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 34

オーラ シールド・オヴ・ロー（DC23）

防御データ

AC 36、接触 18、立ちすくみ 35（＋ 4 反発、＋ 1【敏】、＋ 5 洞察、＋ 18 外皮、－ 2 サイズ）

hp 337（22d10 ＋ 216）；再生 10（［混沌］）

頑健 ＋ 25、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 22

防御的能力 造られしもの；**DR** 15 ／混沌；**完全耐性** エネルギー呪文；**SR** 31

攻撃データ

移動速度 飛行 60 フィート（完璧）

近接 ＋ 2 ウーンディング・スピア ＝＋ 32 ／＋ 27 ／＋ 22 ／＋ 17（3d6 ＋ 17 ／× 3、加えて 1" 出血 "）、＋ 2 ウーンディング・ロングソード ＝＋ 32（3d6 ＋ 12 ／ 19 ～ 20、加えて 1" 出血 "）、＋ 2 ウーンディング・モーニングスター ＝＋ 32（3d6 ＋ 12 加えて 1" 出血 "）または叩きつけ（× 4）＝＋ 30（2d8 ＋ 10）

遠隔 エネルギーの矢（× 2）＝＋ 21（10d6 エネルギー）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 完全予測、狡知なる**反応**、多刀流体得、流血武器

擬似呪文能力（術者レベル 22 レベル；精神集中＋ 27）

常時：シールド・オヴ・ロー（DC23）、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・マジック 、トゥルー・シーイング

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、センディング 、ディスペル・マジック

3 回／日：ウォール・オヴ・フォース 、グレーター・スクライング（DC22）、ディクタム（DC22）、ディスインテグレイト（DC21）、ディスミサル（DC20）、ディメンジョナル・アンカー（DC19）、ディメンジョナル・ロック（DC23）、プレイン・シフト（DC20）

1 回／日：インプリズンメント（DC24）

一般データ

【筋】31、**【敏】**13、**【耐】**26、**【知】**14、**【判】**21、**【魅】**20

基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 34；**CMD** 50（足払いされない）

特技〈イニシアチブ強化〉、〈強打〉、〈攻防一体〉、〈渾身の一打〉、〈渾身の一打強化〉、〈上級渾身の一打〉、〈上級突き飛ばし〉、〈突き飛ばし強化〉、〈武器落とし強化〉、〈迎え討ち〉、〈無視界戦闘〉

技能〈威圧〉＋ 30、〈真意看破〉＋ 30、〈知覚〉＋ 34、〈知識：次元界〉＋ 27、〈知識：神秘学〉＋ 24、〈知識：地理〉＋ 24、〈呪文学〉＋ 24、〈飛行〉＋ 30；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 真言

その他の特殊能力 完全予測

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 2（＋ 2 ロングソード 、＋ 2 スピア 、＋ 2 モーニングスター 、その他の宝物）

特殊能力

エネルギーの矢（超常） ラークシャラットはその 6 つの腕の 2 つから元素のエネルギーでできた矢を射出することができる――これらの手に武器を持つことはない。この攻撃は射程単位 100 フィートを持ち、このイネヴァタブルが選択した 10d6 のエネルギー・ダメージを与える（［酸］、［電気］、［火］、［冷気］から、それぞれの矢が放たれる際に選択する）。標準アクションとして 2 つのエネルギーの矢を放つことができる。他の腕で武器攻撃や叩きつけ攻撃を行う場合、この 2 本の手で攻撃することはできない。

エネルギー呪文に対する完全耐性（変則） ラークシャラットは［音波］、［酸］、［電気］、［火］、［冷気］の補足説明を持ち、呪文抵抗を行える呪文及び擬似呪文能力の全てに完全耐性を持つ。

完全予測（超常） ラークシャラットは AC に、自らの【判断力】ボーナスに等しい洞察ボーナスを得る。

狡知なる反応（変則） ラークシャラットは《迎え討ち》特技により得られる追加の機会攻撃回数を考慮する際、【敏捷力】修正値ではなく【判断力】修正値を使用する。ほとんどのラークシャラット・イネヴァタブルにとって、この利益により 1 ラウンドに 5 回の機会攻撃を得ることになる。

多刀流体得（変則） ラークシャラットは複数の武器で戦うことによって、攻撃ロールに一切のペナルティを受けない。

流血武器（超常） ラークシャラットが持ついかなる武器も、このクリーチャーが手に持っている限り ウーンディング 武器特性を有する。

一般的なラークシャラットは 6 つの腕を持つ人造であり、金属と石の組み合わせから造られているように見える。人間ならば脚があるところに、太陽系儀の形にも似た、唸りながら回転する輪の組み合わさった球体が置かれている――ラークシャラットに飛行能力を与えているのは、この唸り声を上げる機械に他ならない。ラークシャラットは大きな金属製の翼を持つが、これらは飛行する際には姿勢制御以上の役には立たない。この人造の腕のうち 4 本は武器を組み合わせて持つことができる、通常に機能する手がついている。ラークシャラットの下側 2 つの腕には、大きな燃え盛る金属球がその手につながっている――彼らはこの球体を元素のエネルギーの矢を作り出すために使用する。この元素の矢を投げ、離れたところにいる敵にダメージを与えることができる。

ラークシャラットは異なる次元界間、特に元素次元界間の分離を維持するという任務を負っている。彼らはある次元界から別の次元界へ行き来する人の不法侵入をほとんど気にかけない。小型の次元界をたまに作り出したり、他の次元界の基礎として役立てるために世界を乗っ取ることでさえ、注目されることはほとんどない。ラークシャラットが問題だと判断するのは次元会間に永続的なつながりを作り出すこと、他の次元界からある次元界を侵略し支配するために居住者が動き始めることなどである。彼らは気付くと強力な来訪者――圧倒的な侵略のために発射台として使用する、他の次元界の橋頭堡を作ろうとしている――の企みと衝突していることが多い。

可能であれば、ラークシャラットは危険な裂け目を作り出す装置を破壊する、複数の次元界を溶けこませ混ぜ込もうとするクリーチャーを全て殺戮する、といった単純な手段で次元界の分離を成し遂げる。このイネヴァタブルはなぜこのような違反が起こったのかを考慮することはなく、一時的な次元界の接続が最善手なのだという弁解にすらほとんど耳を傾けない。しかしその一方で、選抜された存在、ラークシャラットは心がないわけでも理性がないわけでもない。彼らに感情はないが、違反者を粉砕し殺すことで問題が解決できないと説得することはできる。

滅多に無いことだが、ラークシャラットは一時的なものであれば、次元界のつながりを維持することが重要なことで、ゲートを立てても構わないと考えることさえある。そのような場合、閉じる時が訪れるまで、ラークシャラットは常にこのポータルの見張りを買って出る。このような準備には、望む一連の行為がラークシャラットの目的との合致に至ることを詳細に説明しなければならない。はるかに圧倒的なほど強力な敵と直面すれば、ラークシャラットはその主要な機能に関係しない仕事を助け、ラークシャラットがすでに失敗した地点において成功することを支援するために仲間を得ることに同意するだろう。このような同盟を請け負うよう説得されたとしても、ラークシャラットは最初に自らの使命を遂行するよう要求するだろう。純粋な規則のクリーチャーであるラークシャラットは誠実で約束を破ることがない。しかし彼らは全てのクリーチャーがそのように束縛されたわけではないことに気づいている。ある理由で仲間の必要とすることを最初にしなければならない場合、ラークシャラットは彼らが望むものを

得ればすぐに、その仲間が契約に従うことを保証するよう要求する。

戦闘においては、ラークシャラットはその速度と機動性を使い敵に近づく。ラークシャラットは集団を不完全な機械と見なし、彼らを制圧する最良の方法はその連携をバラバラにすることだと理解している。必要であればこのイネヴァタブルを直接傷つけることができるクリーチャーを始末するが、彼らは強力な戦士や呪文の使い手を相手にするよりも、はじめに癒し手、偵察、壁役を撃退することを好む。ラークシャラットはその行動方針を変えるために挑発されたり誘われたりすることがない――彼には全く感情がなく、戦闘計画の効率性のみを気にかけている。彼らは生き残る事を気にすることなく戦う。自らの再生能力が命を呼び起こすか、新しいイネヴァタブルが自分を修理するために造られるだろうと信じているからだ。

次元界の境界の尊厳が脅かされることに気付いていないか、そもそも脅かされていない場合、ラークシャラットは意外にも善き話し相手となる。彼らは拠点の類を維持するものとして虚無の中を流れる姿で見つけられることもある。ラークシャラットは彼らが見回りをしたいと思う領域はあまりに広く、どんなに効率的にやっても直接見ることなどできないということを理解している。そのため多くの次元界を巡回する事のできる情報提供者のネットワークを構築し、明らかな違反に警戒するためにイネヴァタブルに知らせるラークシャラットもいる。この人造は罪人から集めた宝物に必要性を感じない。そのため次元界の違反に導いてくれたチップとして支払ってくれることもある。価値のある情報提供者であることが判明したものは尊敬を持って扱われ、ラークシャラットの広範な知識から次元界における洞察を授けることさえあるかもしれない。ただしその質問が 2 つの次元界を組み合わせた、危険な領域をさまようものでない場合に限られる。

イフリット Ifrit

この筋肉質で炎のような肌を持つ男は、燃え上がるような髪を生やし、額に斑点のある角を持っている。

イフリット 脅威度 1/2 Ifrit

経験点 200
イフリットの 1 レベル・ソーサラー
N ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 － 2
防御データ
AC 13、接触 13、立ちすくみ 10（＋ 3【敏】）
hp 8（1d6 ＋ 2）
頑健 ＋ 1、反応 ＋ 3、意志 ＋ 0
抵抗［火］5
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 シミター＝＋ 0（1d6 ／ 18 ～ 20）
イフリットの擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）
1 回／日：バーニング・ハンズ（DC 15）
血脈の擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）
6 回／日：精霊の光線（1d6［火］）
ソーサラーの修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）
1 レベル（4 回／日）：マジック・ミサイル 、メイジ・アーマー
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ディテクト・マジック 、フレア（DC14）、プレスティディジテイション
血脈 精霊（火）
一般データ
【筋】10、【敏】16、【耐】 12、【知】13、【判】6、【魅】17
基本攻撃 ＋ 0；CMB ＋ 0；CMD 13
特技《軍用武器習熟：シミター》、《物質要素省略》B
技能〈知識：神秘学〉 ＋ 5、〈呪文学〉 ＋ 5、〈はったり〉 ＋ 7
言語 共通語、ノーム語、火界語
その他の特殊能力 秘術の血脈、火への親和性
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 5）
宝物 NPC の装備品（シミター、その他の宝物）
特殊能力
火への親和性（変則）精霊（火）の血脈を持つソーサラーのイフリットは、全てのソーサラー呪文とクラス能力において、その【魅力】能力値が 2 ポイント高いかのように扱う。火の領域を持つイフリットの術者は、その領域パワーと領域呪文を＋ 1 術者レベルとして用いることができる。

イフリットはその先祖に、イフリートなどの火の精霊を持つ人間である。イフリットは尖った耳と、額に赤または斑の角を持ち、その髪の毛は炎であるかのようにひらめき波打つ。

全てのイフリットはある程度の放火魔である。あらゆる形の炎を愛する彼らは、情熱的で素早く行動を起しがちであり、どんな諍いでも真っ先に打ちかかる傾向がある。これは彼らを活き活きとさせる特徴だが、そのために多くの友人を作ることができない。一般的なイフリットは無理矢理命令に従わせることができるより力の弱い手下か、イフリットと釣り合いの取れた穏やかで冷静な人物を探し出す。

イフリットのキャラクター

イフリットは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。イフリットは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【魅力】、－ 2【判断力】：イフリットは情熱的で素早いが、性急で破壊的である。

暗視：イフリットは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

擬似呪文能力：バーニング・ハンズ　1 日 1 回（術者レベルはイフリットの総ヒット・ダイスに等しい）。

エネルギー抵抗：イフリットは［火］への抵抗 5 を持つ。

火への親和性：上記参照。

言語：イフリットは、プレイ開始時に共通語と火界語を修得している。高い【知力】を持つイフリットは以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、水界語、地界語、ドワーフ語、ノーム語、ハーフリング語、風界語。

ヴァイパー・ヴァイン Viper Vine

この植物の茎の中央から、先端が小さな爪になった大きな巻き蔦が翻っており、それが今にも襲いかかろうとする蛇のように持ち上がった。

ヴァイパー・ヴァイン 脅威度 13 Viper Vine

経験点 25,600

N ／大型サイズの植物

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 夜目、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 13

防御データ

AC 27、接触 14、立ちすくみ 22（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 13 外皮、－ 1 サイズ）

hp 190（20d8 ＋ 100）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 6

完全耐性［酸］、植物の種別特徴

弱点［冷気］による活力低下

攻撃データ

移動速度 10 フィート

近接 噛みつき＝＋ 23（2d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて 3d6［酸］）、触手（× 4）＝＋ 21（1d6 ＋ 4、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（ 触手 は 20 フィート）

特殊攻撃 心奪う雲、締め付け（1d6 ＋ 8）

一般データ

【筋】26、**【敏】**19、**【耐】**19、**【知】**1、**【判】**10、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 24（組みつき＋ 28）；**CMD** 39（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の**反応**》、《追加 hp》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：触手》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 13、〈知覚〉＋ 13

生態

出現環境 温暖または暑熱／森林または沼地

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

心奪う雲（超常）1 日に 1 回、即行アクションとして、ヴァイパー・ヴァインは、その匂いを嗅いだ者の心を惹きつける力を持つ花粉の透明な雲を、半径 60 フィートに放つことができる。一度発動された場合は、雲は強風以上の力を持つ風によって吹き散らされない限り、5 ラウンドの間継続する。この雲の中にいる全てのクリーチャーは毎ラウンド DC24 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は心を奪われた状態になる。心を奪われた状態になったクリーチャーは、利用できる最も直接的な手段でヴァイパー・ヴァインに近付くことを除けば何のアクションも取ることはできない。道が火の中や崖から飛び降りるような危険な場所に通じている場合は、危険の中に入る前に効果を終わらせるための 2 回目のセーヴィング・スローを行うことができる。ヴァイパー・ヴァインの攻撃を受けた犠牲者はフリー・アクションとしてヴァインの攻撃が来る度に効果を克服するためのセーヴィング・スローを新しく行うことができる。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

［冷気］による活力低下（変則）何らかの［冷気］効果にさらされるとヴァイパー・ヴァインは 1d4 ラウンドの間（ スロー 呪文と同様に）減速する。

貪欲な肉食生物であるヴァイパー・ヴァインには、葉の生えた太い蛇のような蔦が生えている大きな花が 1 つある。この植物が適当な獲物の接近を、その敏感な浅く埋まっている根の広がりで感知すると、それは興奮した蛇のように起き上がり、明るい色をした花を翻らせ、心をぼんやりさせる花粉を撒き散らす。物語では獲物を惹きつけて捕らえるこの植物の能力はそのうねる動きによるとされるが、実際はこの効果はこの不可視で無臭の花粉の雲によって作り出されている。

ヴァイパー・ヴァインは湿気と土よりもクリーチャーを食らうことによって栄養を得ているため、わずかな移動能力を発展させており、触手のような根によって地面をずるずる進むことができる。また一種の発展途上の自我さえも持っており、獲物の違いを見分けて限定された戦術を選択することができるだけではなく、特に大きい、あるいは危険な見掛けのクリーチャーを避けることができる。この捕食者の狩場の周りの地域はしばしば犠牲者の残骸が散らばり、植物の犠牲者の残した偶然の財宝が撒き散らされているすぐ傍に野生動物、不運な冒険者、さらには巨人の腐った死体が見られることも稀ではない。

ヴァンピリック・ミスト Vampiric Mist

緋色の蒸気の雲が空中に浮かぶ鮮血から漏れ、打ちかかる爪に延びている。

ヴァンピリック・ミスト 脅威度 3 Vampiric Mist

経験点 800
NE ／中型サイズの異形（風、水）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、血液感知；〈知覚〉＋ 8
防御データ
AC 14、接触 14、立ちすくみ 10（＋ 4【敏】）
hp 30（4d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 5
防御的能力 不定形；**DR** 5 ／魔法
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 飛行 50 フィート（完璧）
近接 接触＝＋ 7（“ 出血 ” および ” 血液吸引 ”）
特殊攻撃 出血攻撃（1d6）
一般データ
【筋】—、**【敏】**19、**【耐】**16、**【知】**7、**【判】**13、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** —；**CMD** —
特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 11、〈知覚〉＋ 8、〈飛行〉＋ 12
言語 アクロ語
その他の特殊能力 血液過給、霧形態
生態
出現環境 温暖または暑熱／沼地または地下
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 6）
宝物 乏しい
特殊能力
血液吸引（変則）ヴァンピリック・ミストは近接接触攻撃が命中するごとに血液を吸い、1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを与えることができる。この方法でヴァンピリック・ミストはクリーチャーにダメージを与えるごとに、1d8 ポイントのヒット・ポイントを回復する。その最大ヒット・ポイントを超えて回復したヒット・ポイントは、最大その【耐久力】値に等しい数まで一時的ヒット・ポイントとして得る。この一時的ヒット・ポイントは 1 時間継続する。
血液過給（超常）ヴァンピリック・ミストが一時的ヒット・ポイントとして得る限度を越えて血を飲んだ場合、さらにもっと速く動くようになる。アーマー・クラスと反応セーヴに＋ 2 のボーナスを得、1 ラウンドに 1 回の追加の移動アクションを取ることができる。
霧形態（変則）ヴァンピリック・ミストの体は密度の高い泡の塊に似た半固体の赤い霧からなる。ヴァンピリック・ミストは【筋力】値を持たず、固形物を操作したり身につけたりすることはできない。この形態によって “ 不定形 ” 防御的能力を得、速度を落すことなく直径 1 インチの小さな範囲を通り抜けることができる。このクリーチャーはシューシューという声で話すことができる。ヴァンピリック・ミストは水やそのほかの液体の中に入ることはできず、風がどう効果を及ぼすかという目的では、実際のサイズよりも 2 段階小さいように扱う（ほとんどのヴァンピリック・ミストは超小型サイズ）。
血液感知（変則）ヴァンピリック・ミストは鋭敏嗅覚と同じように、半径 60 フィート以内の温血性のクリーチャーを即座に感知することができ、1 マイル以内の流血を感知することができる。

しばしば霧形態のヴァンパイアや珍しいタイプのエア・エレメンタルと間違われるヴァンピリック・ミストは、実際は奇妙な形態の異形である。多くが液体でできている気体のようにふるまう不定形の体を持ち、このクリーチャーはその熱への脆弱性が大きな問題とはならない湿地や湿った地下に住む。

いくらか知的ではあるが、ヴァンピリック・ミストは社会を形成しない。時として小さな徒党を組むが、そのときでも協力することにほとんど興味を示さない。ヴァンピリック・ミストの多くは獲物を探すことに時間を費やす。この怪物はしばしば追跡を実行するのに非常な創造性を見せる。このクリーチャーが自分が血を吸ったクリーチャーの曖昧な骸骨のような形態をとる習性は、その神秘性を増し、アンデッドと関連があるという噂を燃え上がらせる。実際、多くのヴァンピリック・ミストはこのよくある誤解を利用して敵に愚かしい戦術を使わせる事を楽しむ。術者を騙して彼らがアンデッド・モンスターであるかのように正のエネルギーを使わせるような。

ウィッチファイアー Witchfire

吐き気を催すような緑の炎に包まれた、この美しい若い女性の非実体的な霊は地面から僅かに浮かんでいる。

ウィッチファイアー 脅威度 9 Witchfire

経験点 6,400
CE ／中型サイズのアンデッド（非実体）
イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
防御データ
AC 24、接触 24、立ちすくみ 17（＋ 7 反発、＋ 6【敏】、＋ 1 回避）
hp 115（10d8 ＋ 70）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 10
防御的能力 非実体状態、魔女火、**完全耐性**［火］、アンデッドの種別特徴
攻撃データ
移動速度 飛行 50 フィート（完璧）
近接 非実体の接触＝＋ 13（8d6［火］、加えて " 魔女火 "）
遠隔 魔女火の矢＝＋ 13（8d6［火］、加えて " 魔女火 "）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 16）
回数無制限：インヴィジビリティ 、ゴースト・サウンド（DC17）、ダンシング・ライツ 、ディスガイズ・セルフ 、パイロテクニクス（DC19）、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC18）
1 回／日：招来（4 レベル、2 体のウィル・オ・ウィスプ［50%］）
一般データ
【筋】—、**【敏】**22、**【耐】**—、**【知】**17、**【判】**16、**【魅】**25
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 13；**CMD** 31
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《神速の**反応**》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 20、〈隠密〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 16、〈知覚〉＋ 16、〈知識：いずれか 2 つ〉＋ 13、〈はったり〉＋ 17、〈飛行〉＋ 14
言語 風界語、共通語、巨人語
その他の特殊能力 音真似（動物の音）
生態
出現環境 気候問わず／沼地または森林地帯
編成 単体または魔女団（3 体のウィッチファイアーとハグ。下記参照）
宝物 標準
特殊能力
魔女火（超常） ウィッチファイアーの攻撃の非実体の接触または矢の遠隔攻撃でダメージを受けたクリーチャーは DC22 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は気持ちの悪い緑の炎に包まれる。この不気味な炎は何ら追加ダメージを与えないが、効果を受けているクリーチャーはフェアリー・ファイアー と同様に輝き、不調状態となる。魔女火の効果の下にある間は、犠牲者は［火］に対する脆弱性を得、あらゆる種類の［火］の攻撃から 1.5 倍（＋ 50%）のダメージを受ける。この効果は 10 分間続く。ブレイク・エンチャントメント 、ミラクル 、リムーヴ・カース 、またはウィッシュ 呪文によってのみ効果時間が来る前にこの超常の炎を消すことができる。魔女火の有効術者レベルはウィッチファイアーのヒット・ダイス数に等しい（ほとんどのウィッチファイアーは術者レベル 10）。ウィッチファイアーと同じマスに入ったか近接攻撃を命中させたクリーチャーは、たとえ非実体の特徴のためにウィッチファイアーにダメージを与えられない場合であっても、DC22 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は魔女火に焼かれ始める。魔女火の矢は射程単位を持たず、有効距離は 60 フィートである。セーヴ DC は【魅力】を基準にしている。

例外的に邪悪なハグやウィッチが何らかの悪意に満ちた計画を果たせずに死んだ場合、あるいは死の呼び声に屈しないほど恐ろしい頑強さを持っていた場合、この邪悪な老婆の堕落したエネルギーは時としてウィッチファイアーとして知られる非実体のアンデッドを生み出す。この亡霊のようなクリーチャーは生前にそうだったような姿に見えるが、それを生み出したグロテスクなアンデッドのエネルギーにより若く魅力的な見掛けを取り、地方の伝承では " 魔女火 " と呼ばれる鬼火、気持ちの悪い緑の炎の強力なオーラに包まれる。

ウィル・オ・ウィスプの一団がしばしばウィッチファイアーのすぐ近くに見られ、通常はこのアンデッドに率いられていることから、学者たちはこのクリーチャーはウィッチファイアーの炎と猛威に養われているのだと論じている。

ウィッチファイアーの集会

ウィッチファイアーは時としてハグの集会に参加し、あるいは率いている（グリーン・ハグ参照）。ウィッチファイアーを含むハグの集会は以下の追加の集会擬似呪文能力を得る。：3 回／日— ブライト 、クリエイト・アンデッド 、ファイアー・ストーム（DC21）、ナイトメア（DC18）、ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン（DC20）。全ての能力は術者レベル 9 で機能し、セーヴ DC は【魅力】値 16 を基にしている。この能力の使用は他のハグの集会の能力と同一である。このような集会は少なくとも 1 体の生きているハグがいなければならず、3 体のウィッチファイアーによる集会は何ら集会に関連した能力を得ない

ウィッチワード Witchwyrd

この灰色の肌をした人型は上質の赤いローブを着ている。それは先端が 3 本指の手になっている 4 本の腕を持つ。

ウィッチワード 脅威度 6 Witchwyrd

経験点 2,400
LN ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 8
防御データ
AC 19、接触 12、立ちすくみ 17（＋ 4 鎧、＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）
hp 68（8d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 9
防御的能力 力場吸収；**DR** 5 ／魔法
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 ランサー＝＋ 11 ／＋ 6（2d4 ＋ 4 ／× 3）、叩きつけ（× 2）＝＋ 6（1d4 ＋ 1、加えて " つかみ "）または叩きつけ（× 4）＝＋ 11（1d4 ＋ 3、加えて " つかみ "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（ ランサーは 10 フィート）
特殊攻撃 フォース・ボルト
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 13）
常時：アンシーン・サーヴァント 、ディテクト・マジック 、フローティング・ディスク 、メイジ・アーマー 、レジスト・エナジー（一度に 1 種）
3 回／日：サジェスチョン（DC18）、ディスプレイスメント 、ディスペル・マジック
1 回／日：ディメンジョン・ドア 、リジリアント・スフィアー（DC19）
一般データ
【筋】16、**【敏】**15、**【耐】**17、**【知】**18、**【判】**13、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11（組みつき＋ 15）；**CMD** 23
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《説得力》、《鋼の**意志**》、《矢止め》B
技能〈威圧〉＋ 18、〈鑑定〉＋ 12、〈交渉〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 5、〈知覚〉＋ 8、〈知識：次元界〉＋ 12、〈知識：神秘学〉＋ 12、〈知識：地理〉＋ 12、〈はったり〉＋ 13、〈魔法装置使用〉＋ 9
言語 共通語、竜語、1 つ以上の次元界言語；タンズ
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、側近（ウィッチワード 1 および人型生物の護衛官 2 ～ 5）、または居住区（ウィッチワード 2 ～ 5 および人型生物の護衛官 11 ～ 20）
宝物 × 2
特殊能力
力場吸収（超常）1 ラウンドに 1 回、ウィッチワードはそれを狙って発射された マジック・ミサイル を自由な手で " つかむ " ことができる。これによってミサイルを吸収し、その手の周りに輝く後光として現れる（その手はもはや自由であるとみなす）。このエネルギーはフォース・ボルトを作るのに使用するまで 6 ラウンドの間継続する。この能力を使う場合、ウィッチワードは マジック・ミサイル が来ることに気付いてなければならず、立ちすくみ状態であってはならない。
フォース・ボルト（超常）ウィッチワードは自由な手のそれぞれからフリー・アクションとして マジック・ミサイル（1d4 ＋ 1 ダメージ）を " 投げる " ことができる（最大 1 ラウンドに 2 本まで）。 マジック・ミサイル を吸収していた場合、そのラウンドは吸収したエネルギーを消費して追加でフォース・ボルトを投げることができる（最大 1 ラウンドに 2 本追加）。

惑星と次元界の間を旅する異星の商人ウィッチワードは身の丈 7 フィート、体重 300 ポンドで、無毛の青灰色の皮膚に覆われている。新たな市場に来た、あるいは重要な取引の間正体を隠しておきたいウィッチワードは、2 対目のしなやかな腕を背中に折りたたみローブをまとい、できればより悪名が高くない人型生物の種族になりすます。ウィッチワードは訪れた範囲内で最も乾燥し暖かい地域を好む傾向があり、恐らくは彼らの謎めいた故郷の世界を暗示する。

ウィンターワイト Winterwight

人間ほどの大きさで死のように青い色をした、この長い鉤爪の骸骨のようなクリーチャーは、その一部がギザギザの氷の層で覆われている。

ウィンターワイト 脅威度 17 Winterwight

経験点 102,400
CE ／中型サイズのアンデッド（冷気）
イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 27
オーラ［冷気］（10 フィート）
防御データ
AC 32、接触 16、立ちすくみ 26（＋ 6【**敏**】、＋ 16 外皮）
hp 270（20d8 ＋ 180）；高速治癒 10
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 16
防御的能力 エネルギー放出への抵抗＋ 4；**DR** 15 ／殴打および善；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの種別特徴；**SR** 28
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 30（2d8 ＋ 15、加えて " 荒廃の炎 "）、爪（× 2）＝＋ 30（2d6 ＋ 15、加えて " 荒廃の炎 "）
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、2d8 ＋ 22）
擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中＋ 26）
常時：エア・ウォーク
回数無制限：ウォール・オヴ・アイス、グレーター・ディスペル・マジック、コーン・オヴ・コールド（DC24）、スリート・ストーム、ディメンジョン・ドア
3 回／日：ポーラー・レイ
1 回／日：コントロール・ウェザー
一般データ
【**筋**】40、【**敏**】23、【**耐**】—、【**知**】11、【**判**】18、【**魅**】29
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 30；**CMD** 46
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》、《よろめき化クリティカル》
技能〈威圧〉＋ 32、〈隠密〉＋ 29、〈軽業〉＋ 26、〈知覚〉＋ 27
言語 共通語
生態
出現環境 気候問わず／寒冷 地上
編成 単体、2 体、または襲撃団（3 ～ 6）
宝物 標準
特殊能力
冷気のオーラ（超常） ウィンターワイトは半径 10 フィートの致命的な冷気に覆われている。この範囲内にいるあらゆるクリーチャーはウィンターワイトのターンの間 2d10 ポイントの［冷気］ダメージを受ける。この範囲内にいる（冷気）の副種別を有する全てのクリーチャー（ウィンターワイトを含む）は高速治癒 10 を有しているかのように扱う。
荒廃の炎（超常） ウィンターワイトが噛みつきまたは爪でクリーチャーにダメージを与えた場合はいつでも、その傷から黒い炎の舌が噴き出す。それに続く 5 ラウンドの間、犠牲者はそのターンの開始時に DC29 の頑健セーヴィング・スローを行わなければならず、失敗した場合は 1d6 ポイントの【耐久力】吸収を受ける。ウィンターワイトはクリーチャーが荒廃の炎に対するセーヴィング・スローに失敗するごとに 10 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。1 体のクリーチャーは一度に 2 つ以上の荒廃の炎の効果を受けることはない。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ウィンターワイトは負のエネルギー界の最も寒い深みから生まれたアンデッドの恐怖である。この死の領域に永続する暗黒の冷気魔法を吹き込まれたウィンターワイトはギザギザの氷の鎧を纏った骸骨の形を取る。

遠目には通常のスケルトンに似ているが、ウィンターワイトの骨格は平均的な人型生物よりもずっと頑健で、その氷の鎧は骨の構造の中に入り込んで信じられないほど頑丈な外装を形成している。飽くことを知らない攻撃衝動のために、時としてヘイトレイスと呼ばれるこの凍てついた恐怖は、しばしば魔法的な冷気または寒冷気候の害を受けている地域に見られる。

ウィンターワイトは身の丈 7 フィート、体重 250 ポンド。

ヴェマラク Vemerak

この大きな怪物はどことなく人型生物めいた特徴と 3 本の触手状の尾を持つ、どこか異質な爪のある昆虫のように見える。

ヴェマラク 脅威度 14 Vemerak

経験点 38,400

CE ／超大型サイズの異形

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 23

オーラ 胞子の雲（30 フィート）

防御データ

AC 29、接触 11、立ちすくみ 26（＋ 3【敏】、＋ 18 外皮、－ 2 サイズ）

hp 195（17d8 ＋ 119）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 13

DR 5 ／—；**完全耐性**［酸］、［電気］、病気、［精神作用］、毒；**抵抗**［音波］20；**SR** 25

攻撃データ

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき＝＋ 22（2d6 ＋ 11）、爪（× 2）＝＋ 22（1d8 ＋ 11、加えて " つかみ "）、触手（× 3）＝＋ 19（1d6 ＋ 5、加えて " つかみ "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（90 フィート直線状、14d8［酸］ダメージ、DC 24 半減、1d4 ラウンドごとに 1 回）、締め付け（触手 1d6 ＋ 5 または 爪 1d8 ＋ 11）、地震

一般データ

【筋】32、**【敏】**17、**【耐】**23、**【知】**5、**【判】**16、**【魅】**22

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 25（組みつき＋ 29）；**CMD** 38（対足払い 50）

特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《強打》、《追加 hp》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《複数回攻撃》、《ふっとばし攻撃》

技能〈知覚〉＋ 23、〈登攀〉＋ 19

言語 アクロ語

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

ブレス攻撃（超常）ヴェメラクの酸のブレス攻撃は有機体でない、あるいはアンデッドの物質には何ら効果をもたない。ブレス攻撃が生きている肉でできているクリーチャーにダメージを与えた場合、酸は腐った臭いのする透明な蒸気の雲を作りだし、そのクリーチャーの接敵面を満たし、1 ラウンドの間継続する。雲の中に進入したり通過したりしたクリーチャーは DC24 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態となる。この雲は［毒］効果である。セーヴ DC は【耐久力】を基にしている。

地震（超常）全ラウンド・アクションとして、ヴェメラクはその触手、足、口で地面を掘ることができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。次のターンの開始時に、アースクウェイク 呪文（術者レベル 17）と同一の効果を生み出す。ヴェメラクは降下を維持するために全ラウンド・アクションを取り続ける限り、この地面が振動する地帯を無期限に維持することができる。

胞子の雲（超常）独特の形態の魔法に抵抗力を有するカビがヴェメラクの体の上で育っている。このカビはヴェメラクの呪文抵抗の源である。ヴェメラクが移動する場合、カビは半径 30 フィートの胞子の雲を放出する。これはそのターンのヴェメラクの移動の一部として雲が接触した最も高い術者レベルの魔法の効果に対しての目標型 グレーター・ディスペル・マジック（術者レベル 17）のように機能する。

超大型で異界的なヴェメラクは、その心をざわつかせるような外見と同じくらい、その暴力的で残虐な行動によって知られている怪物である。

ヴェメラクは体高 10 フィート、体長 20 フィート、その触手のようなは体長にさらに 15 フィートを加える。体重は 6 トン。このクリーチャーがねぐらとする洞窟には、正気の世界のはるか地下にすむ暗黒の神々にこのクリーチャーが食事のたびにその一部をささげる心をざわめかせる神殿が常にある。その結果、多くの者はヴェメラクは特に暴力的な狂気の神格の意志の物理的顕現として存在していると信じている。

ウェンディゴ Wendigo

このぞっとするような姿のものはギザギザの歯と鋭い枝角を持つ野蛮なエルクの頭をしている。その人型の足の先端は黒ずみ焼け焦げた切れ残りになっている。

ウェンディゴ 脅威度 17 Wendigo

経験点 102,400

CE ／大型サイズの来訪者（冷気、原住）

イニシアチブ ＋ 13; **感覚** 擬似視覚 60 フィート、暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 26

防御データ

AC 32、接触 18、立ちすくみ 23（＋ 9【敏】、＋ 14 外皮、－ 1 サイズ）

hp 279（18d10 ＋ 180）；再生 15（［火］）

頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 22、**意志** ＋ 11

DR 15 ／冷たい鉄および魔法；**完全耐性**［冷気］、［恐怖］；**SR** 28

弱点［火］に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 飛行 120 フィート（完璧）

近接 噛みつき＝＋ 26（2d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20、加えて 4d6［冷気］および " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 26（2d6 ＋ 9 ／ 19 ～ 20、加えて 4d6［冷気］）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 夢中憑依、遠吠え、かきむしり（爪× 2、1d8 ＋ 13 加えて 4d6［冷気］加えて 1d4【魅力】ダメージ）、ウェンディゴ憑き

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 25）

回数無制限：ウィンド・ウォーク（DC 23；下記参照）

1 回／日：コントロール・ウェザー（ドルイドと同様）、ナイトメア（DC22）

一般データ

【筋】29、**【敏】**29、**【耐】**31、**【知】**26、**【判】**20、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 28（組みつき＋ 32）；**CMD** 47

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル熟練》、《神速の**反応**》、《説得力》、《能力熟練：遠吠え》、《疲労化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 32、〈隠密〉＋ 26、〈軽業〉＋ 30、〈交渉〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 29、〈真意看破〉＋ 26、〈生存〉＋ 26、〈知覚〉＋ 26、〈知識：次元界〉＋ 29、〈知識：自然、宗教、神秘学、地理〉＋ 26、〈はったり〉＋ 28、〈飛行〉＋ 36

言語 アクロ語、共通語、巨人語；テレパシー 1 マイル

その他の特殊能力 無呼吸

生態

出現環境 気候問わず／寒冷

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

夢中憑依（超常）ウェンディゴがその ナイトメア 擬似呪文能力を使用した場合、犠牲者はウェンディゴ憑きにもさらされる。

遠吠え（変則）1 日 3 回、標準アクションとしてウェンディゴは 1 マイルの距離まで聞こえる荒涼とした遠吠えをすることができる。遠吠えを聞いたあらゆるものは DC28 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 時間の間怯え状態になる。120 フィート以内にいたクリーチャーは 1d4 ＋ 4 ラウンドの間恐慌状態になり、30 フィート以内にいたクリーチャーは 1d4 ラウンドの間戦慄状態になる。これは［精神作用、恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ウェンディゴ憑き（超常）呪い・ナイトメア または ウィンド・ウォーク；セーヴ 意志 DC 26; 潜伏期間 1 分; 頻度 1 回／日; 効果 1d4【判】吸収（最低【判断力】1）; 治療 3 回連続成功　犠牲者の【判断力】が 1 になった場合、その種族の者を殺し貪ろうとする。この行動を完遂した後、呪いを受けた者は走り始め、1d4 ラウンドの間、その足が燃え尽きてキザキザの切れ残りになるほどの速度で空に駆け上がる。犠牲者は 2d6 分の間空を ウィンド・ウォーク しながら事実上死亡し、新たなウェンディゴが生まれる。トゥルー・リザレクション 、ミラクル 、または ウィッシュ はこのような犠牲者を生き返らせることができるが、そうすることによって新たなウェンディゴに害を与えることはない。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ウィンド・ウォーク（擬呪）ウェンディゴが敵を押さえ込んだ場合、目標にその擬似呪文能力を用いて ウィンド・ウォーク を試みることができる。ウィンド・ウォーク を使用するために行う精神集中判定は全て自動的に成功する。犠牲者が呪文に抵抗することに失敗した場合、ウェンディゴは犠牲者とともに空を猛烈な速度で飛んでいく。毎ラウンド、犠牲者は新たに DC23 の意志セーヴを行うことができ、成功した場合は再び地面に戻ることができるが、飛行できない場合は落下する。最後にウェンディゴは犠牲者を通常は出発地から何マイルも離れたいずこかの地方の場所に取り残す。ウェンディゴとともに ウィンド・ウォーク をしたクリーチャーはウェンディゴ憑きにさらされる。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

古代の邪悪な存在であるウェンディゴは定命の者の心の中に現れ、その者を絶望と、究極的には狂気の食人へと追いやる。彼らは獲物を攻撃する前に少しずつ削り倒すことを楽しみ、何日も何週間も犠牲者を追い、その一方でその旅路を悪夢と悪天候で冒す。

部族生活を送る人型生物は時としてウェンディゴを神と崇め、生贄を送り、あるいは儀式的な食人を行うことで宥める。彼らはウェンディゴの縄張りに、何であれそれに最も似た動物の毛皮と革でできた呪物と服で目印をつける。ウェンディゴはその崇拝者の行いにほとんど興味を持たず、彼らを犠牲者の十分な供給源と見るのみである。

ウォーター・オーム Water Orm

蛇のような首にのった爬虫類の頭部がゆっくりと水面に出てくる。水面下の影が体のかなりの大きさをほのめかす。

ウォーター・オーム 脅威度 10 Water Orm

経験点 9,600

N ／超大型サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 11

防御データ

AC 24、接触 11、立ちすくみ 21（＋ 3【敏】、＋ 13 外皮、－ 2 サイズ）

hp 136（13d10 ＋ 65）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 7

防御的能力 神出鬼没；**完全耐性**［冷気］；**抵抗**［火］20

攻撃データ

移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート

近接 噛みつき＝＋ 19（4d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、尾の打撃＝＋ 14（2d8 ＋ 4）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート（ 噛みつき は 20 フィート）

特殊攻撃 飲み込み（3d6 ＋ 12 殴打ダメージ、**AC** 16、13 hp）

一般データ

【筋】26、**【敏】**16、**【耐】**21、**【知】**4、**【判】**13、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 23（組みつき＋ 27）；**CMD** 36（対足払い 40）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》

技能〈隠密〉－ 3（砂漠では＋ 13）、〈知覚〉＋ 11；**種族修正** ＋ 16 砂漠または岩砂漠での〈隠密〉、＋ 4〈知覚〉

言語 水界語（話せない）

その他の特殊能力 水化移動

生態

出現環境 気候問わず／湖

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

神出鬼没（超常）ウォーター・オームは自分がそう望んだ場合を除けば滅多に発見されることはない。水中にいる間、全ラウンド・アクションとして、ウォーター・オームはその疾走移動速度（200 フィート）まで、いかなる通行の跡も残さずに移動することができる（ パス・ウィズアウト・トレイス の効果と同様）。捕えがたきウォーター・オームは〈隠密〉判定に＋ 40 の状況ボーナスを得る。それに加えて、戦闘中でない場合、ウォーター・オームは ノンディテクション 呪文の効果の下にあるかのように扱う。これらの効果は術者レベル 20 として機能し、解呪することはできない。

水化移動（超常）1 日 1 回、全ラウンド・アクションとしてウォーター・オームは水に溶け、水の上から見た場合魚群が通っているように見えるような、暗い色の蛇のような長い水の連なりのようになることができる。この形態でいる間、ウォーター・オームは毎ラウンド 600 フィート（時速 60 マイル）の速度で泳ぎ、全ての〈水泳〉判定に＋ 40 のボーナスを得る。この形態の時には攻撃することはできず、水泳以外のいかなるアクションも取ることはできず、そしてこの形態は一度に 8 時間まで維持できる。ウォーター・オームはフリー・アクションとしてこの状態から固体の体に戻ることができる。ウォーター・オームはこの能力を使用している場合は塩水に入ったり通過したりすることはできない。

船乗りがシー・サーペントの物語をするように、辺鄙な湖の岸辺に住む者は、この大きな水の深みに潜む、奇妙な秘密めいた怪物について囁く。シー・サーペントと同様に、その実在の証拠はその獣自身と同じほど捕えがたい。ウォーター・オームとして知られ、一部の者にはリノームとシー・サーペントとの間の奇妙なつながりであると信じられているが、ほとんどの地方ではこれらのローカルな怪物のことを（現実のものであれ想像上のものであれ）、愛称またはそれが故郷とする湖の名前で呼んでいる。ウォーター・オームはシー・サーペントよりも狡賢く、一般に暴力よりも好奇心を発揮する傾向にある。それにもかかわらず、ウォータ・オームは自分自身や湖への脅威とみなしたあらゆるクリーチャーに攻撃することを躊躇しない。

ウォーター・オームは非常に長く生きる。いくつかの異なる変種についても報告されている。滅多に命令されることがなく真実の証明もできないため、これらが単一種のなかの亜種なのか、いくつかの関連性のないクリーチャーなのかも不明である。一部は長い首を持つ水棲の爬虫類、一部は淡水性のシー・サーペント、他の物はあり得ないほど大きなシー・ホースとして描写される。ほとんどは体長 40 ～ 45 フィート、体重 2,000 ～ 3,000 ポンド。

ウンディーネ Undine

この青い髪と青い肌をした男は流れるような優雅さで動いている。彼の耳は鰭のようで、彼の手足には水かきがある。

ウンディーネ 脅威度 1/2 Undine

経験点 200
ウンディーネの 1 レベル・クレリック
N ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 3
防御データ
AC 17、接触 12、立ちすくみ 15（＋ 5 鎧、＋ 2【敏】）
hp 8（1d8）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 3（訳注：更新；＋ 2）、**意志** ＋ 5
抵抗［冷気］5
攻撃データ
移動速度 30 フィート；20 フィート・鎧装備、水泳 30 フィート
近接 トライデント＝＋ 0（1d8）
遠隔 スリング＝＋ 2（1d4）
特殊攻撃 正のエネルギー放出 7 回／日（DC 12、1d6）
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 3）
1 回／日：ハイドローリック・プッシュ
領域の擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）
6 回／日：幻惑の手
6 回／日：氷柱（1d6 ＋ 1［冷気］ダメージ）
準備しているクレリック呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）
1 レベル：チャーム・パースン 、ディヴァイン・フェイヴァー 、ブレス
0 レベル（回数無制限）：ガイダンス 、クリエイト・ウォーター 、ステイビライズ
（領）領域呪文；**領域** 魅了、水
一般データ
【筋】11、**【敏】**14、**【耐】**8、**【知】**10、**【判】**17、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12
特技《エネルギー放出回数追加》
技能〈交渉〉＋ 6、〈水泳〉＋ 4、〈知識：宗教〉＋ 4
言語 水界語、共通語
その他の特殊能力 水への親和性
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 5）
宝物 NPC の装備品（スケイル・メイル、トライデント、その他の宝物）
特殊能力
元素への親和性（訳注：更新；水への親和性）（変則）精霊（水）の血脈を持つソーサラーのウンディーネは、その【魅力】能力値を全ての ソーサラーのクラス能力（訳注：更新；ソーサラー呪文とクラス能力）に関して 2 ポイント高いかのように扱う。水の領域を持つウンディーネの術者は、その領域パワーと領域呪文を＋ 1 術者レベルで用いることができる。

ウンディーネは、マーリドのような水の精霊のものを祖先に持つ人間である。水の次元界との繋がりは、彼らの色合いに最も著しく表れており、湖や大洋の色に似たものとなる傾向がある。全てのウンディーネは澄んだ青い目を持ち、彼らの皮膚と髪は青白色から海の深い青や緑色までありうる。

ウンディーネのキャラクター

ウンディーネは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。 ウンディーネは以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【判断力】、－ 2【筋力】：ウンディーネは素早く、明敏だが、力で力に立ち向かうより適応しようとする傾向がある。

移動速度：ウンディーネは 30 フィートの水泳速度を持つ。

暗視：ウンディーネは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

擬似呪文能力：ハイドローリック・プッシュ　1 日 1 回（術者レベルはウンディーネの総ヒット・ダイスに等しい）。

エネルギー抵抗：ウンディーネは［冷気］への抵抗 5 を持つ。

水への親和性：上記参照。

言語：ウンディーネは、プレイ開始時に共通語と水界語を修得している。高い【知力】を持つウンディーネは以下から追加の言語を選択できる：風界語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語、火界語、地界語。

エイザー Azer

このずんぐりした真鍮のような肌をした人型のそばの空気は熱で歪んでいる。その頭と肩には一塊の火が燃えている。

エイザー 脅威度 2 Azer

経験点 600
LN ／中型サイズの来訪者（他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 18、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 5 鎧、＋ 1【敏】、＋ 2 外皮）
hp 15（2d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 4
完全耐性［火］；**SR** 13
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 30 フィート（20 フィート・鎧装備）
近接 高品質のウォーハンマー＝＋ 4（1d8 ＋ 1 ／× 3、加えて 1d6［火］）
遠隔 ライト・ハンマー＝＋ 3（1d4 ＋ 1、加えて 1d6［火］）
特殊攻撃 熱気（1d6［火］）
一般データ
【筋】13、**【敏】**12、**【耐】**15、**【知】**12、**【判】**12、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 14
特技《強打》
技能〈軽業〉＋ 0、〈鑑定〉＋ 6、〈製作：何か 2 つ〉＋ 6、〈知覚〉＋ 6、〈知識：貴族〉＋ 6、〈登攀〉＋ 3
言語 共通語、火界語
生態
出現環境 気候問わず／地上（火の元素界）
編成 単体、2 体、小戦隊（3 ～ 6）、戦隊（11 ～ 20、加えて 3 レベルの下士官 2 および 3 ～ 6 レベルのリーダー 1）、または氏族（30 ～ 100、加えて 50%の非戦闘員、加えて 3 レベル成人 20 名につき下士官 1、5 レベルの副官 5、および 7 レベルの指揮官 3）
宝物 標準（高品質のスケイル・メイル、高品質のウォーハンマー、ライト・ハンマー、その他の宝物）

誇り高く働き者の火の次元界の種族、エイザーはその青銅と真鍮のとりでの中で骨折って働き、イフリートとの長く今にも爆発しような戦争に備えている。エイザーは全ての成員が己の場所をわきまえている社会で生きている。エイザーは通常はその父母から受け継いだ特定の義務のために生まれ、生涯この仕事を続ける。カースト制度がエイザー社会を整然と保っている。疑問なく支配する貴族はそのカーストのシンボルとして装飾のある真鍮のキルトをまとい、商人と実業家階級は頑丈な青銅を身につける。銅のキルトは召使、職人、人夫からなる労働者階級に割り当てられている。

武器や道具を通して熱を放出できるエイザーはほとんど非金属製の武器を使うことはなく、通常は遠隔攻撃を用いるよりも近接戦闘を行う。エイザーはよく捕虜を取り、彼らの砦に連れ帰って 1 年と 1 日の間強制労働をさせる。

伝説的な黄銅城は 50 万を越えるエイザーで溢れかえっている。これらの不運なエイザーのほとんどはイフリートの主に仕える生活を送る。それでもエイザーはこの奴隷状態に疑問なく服従し、年季が切れるのをじっと待つか、主が死ぬか失脚することを望むのを好む。秩序への傾倒はこの種族の裡に強く燃えており、一部の奴隷にされたエイザーは同類の上で現場監督としてふるまうことまである。黄銅城の外では、エイザーは自分自身の人生を生きており、しばしば他の次元界の大都市で物品を作ったり商品を売ったり宿屋を経営したりしている。

エイザーは慣れていない目には驚くほどお互いに似通って見える。身の丈は 4 フィート、体重 200 ポンド。

エレメンタル

エレメンタル：アイス・エレメンタル Ice Elemental

腰から上は、この氷のようなクリーチャーは人型の特徴を持っているが、体の下半分は蛇のような滑り進む尾だ。

アイス・エレメンタル Ice Elemental

言語 水界語
生態
出現環境 気候問わず／地上または水（水の元素界）
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
氷潜り（超常） 穴掘り移動中のアイス・エレメンタルは非魔法的な氷と雪の中を、魚が水中を泳ぐのと同じくらい自在に進むことができる。こうして進んだ後にはトンネルも穴も残さず、波紋やそのほかの通過の徴をつくらない。穴掘り移動中のアイス・エレメンタルがいる範囲に コントロール・ウォーター 呪文を発動した場合、アイス・エレメンタルは 30 フィート押し戻され、DC15 の頑健セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間朦朧状態になる。
氷上歩行（変則） この能力は スパイダー・クライム 呪文と同様に機能するが、エレメンタルが登る表面は氷で覆われていなければならない。エレメンタルは氷で覆われた表面をペナルティ無しで移動することができ、氷上で疾走または突撃を行っても〈軽業〉判定を行う必要はない。
凍える冷気（超常） アイス・エレメンタルがクリーチャーに［冷気］ダメージを与えた場合、そのクリーチャーは頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間よろめき状態になる。セーヴ DC はエレメンタルのデータ・ブロックに記載されており、【耐久力】を基にしている。
雪の見通し（変則）アイス・エレメンタルは雪が降っている状況においても完全に見通せるようになり、雪が降っている際にも〈知覚〉判定に何らペナルティを被らない。

小型のアイス・エレメンタル 脅威度 1 Small Ice Elemental

経験点 400
N ／小型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（－ 1【敏】、＋ 6 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0
完全耐性［冷気］、エレメンタルの種別特徴
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 4（1d4 ＋ 1、加えて 1d3［冷気］）
特殊攻撃 凍える冷気（DC12）
一般データ
【筋】12、**【敏】**8、**【耐】**13、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 11（足払いされない）
特技《強打》
技能〈隠密〉＋ 8、〈水泳〉＋ 9、〈知覚〉＋ 5、〈知識：次元界〉＋ 2
その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

中型のアイス・エレメンタル 脅威度 3 Medium Ice Elemental

経験点 800
N ／中型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（＋ 6 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
完全耐性［冷気］、エレメンタルの種別特徴
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 7（1d6 ＋ 4、加えて 1d4［冷気］）
特殊攻撃 凍える冷気（DC14）
一般データ
【筋】16、**【敏】**10、**【耐】**15、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 17（足払いされない）
特技《強打》、《薙ぎ払い》
技能〈隠密〉＋ 7、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 4
その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

大型のアイス・エレメンタル 脅威度 5 Large Ice Elemental

経験点 1,600
N ／大型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 17、接触 10、立ちすくみ 16（＋ 1【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 68（8d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
DR 5 ／—；**完全耐性**［冷気］、エレメンタルの種別特徴
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 12（1d8 ＋ 5、加えて 1d6［冷気］）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 凍える冷気（DC17）
一般データ
【筋】20、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 14；**CMD** 25（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》
技能〈威圧〉＋ 11、〈隠密〉＋ 8、〈水泳〉＋ 13、〈知覚〉＋ 11、〈知識：次元界〉＋ 9
その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

超大型のアイス・エレメンタル 脅威度 7 Huge Ice Elemental

経験点 3,200
N ／超大型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 20、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮、－ 2 サイズ）
hp 95（10d10 ＋ 40）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 3
DR 5 ／—；**完全耐性**［冷気］、エレメンタルの種別特徴
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 15（2d6 ＋ 7、加えて 1d8［冷気］）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 凍える冷気（DC19）

一般データ
【筋】24、**【敏】**16、**【耐】**19、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 19；**CMD** 33（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》
技能〈威圧〉＋ 13、〈隠密〉＋ 8、〈水泳〉＋ 15、〈知覚〉＋ 13、〈知識：次元界〉＋ 11
その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

グレーター・アイス・エレメンタル 脅威度 9 Greater Ice Elemental

経験点 6,400
N ／超大型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉＋ 16
防御データ
AC 23、接触 13、立ちすくみ 18（＋ 4 **【敏】**、＋ 1 回避、＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）
hp 123（13d10 ＋ 52）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 4
DR 10 ／—；**完全耐性**［冷気］、エレメンタルの種別特徴
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 20（2d8 ＋ 9、加えて 2d6［冷気］）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 凍える冷気（DC20）
一般データ
【筋】28、**【敏】**18、**【耐】**19、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 24；**CMD** 39（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 12、〈水泳〉＋ 17、〈脱出術〉＋ 20、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 15
その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

エルダー・アイス・エレメンタル 脅威度 11 Elder Ice Elemental

経験点 12,800
N ／超大型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉＋ 19
防御データ
AC 24、接触 14、立ちすくみ 18（＋ 5 **【敏】**、＋ 1 回避、＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）
hp 152（16d10 ＋ 64）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 5
DR 10 ／—；**完全耐性**［冷気］、エレメンタルの種別特徴
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 24（2d10 ＋ 10 ／ 19 ～ 20、加えて 2d8［冷気］）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 凍える冷気（DC22）
一般データ
【筋】30、**【敏】**20、**【耐】**19、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 28；**CMD** 44（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 16、〈水泳〉＋ 37、〈脱出術〉＋ 24、〈知覚〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 19
その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

アイス・エレメンタルは自律行動能力を持つ雪と氷でできたクリーチャーである。彼らは水の次元界の中で風の次元界との境界に沿った、巨大な氷山が世界ほどの高さがある滝から開けた空に傾いでいる、特に冷たい部分で形作られる。アイス・エレメンタルの正確な外見はさまざまである。

エレメンタル：マグマ・エレメンタル Magma Elemental

この岩のようなモンスターは内部の熱で輝いている。赤い光がその目と口、表皮の割れ目からも漏れている。

マグマ・エレメンタル Magma Elemental

言語 火界語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（火の元素界）
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
着火（変則） マグマ・エレメンタルの火は真のエレメンタルの炎ほど熱くはないため、その着火 DC は－ 2 のペナルティを含んでいる。
地潜り（変則） 穴掘り移動中のマグマ・エレメンタルは金属を除く石、土、溶岩などほとんどあらゆる種類の地面の中を、魚が水中を泳ぐのと同じくらい自在に進むことができる。こうして進んだ後にはトンネルも穴も残さず、波紋をつくらないが、それが通過した範囲はその後 1 ラウンドの間温かみを感じさせ、しばしば石が磨かれたかのように奇妙に滑らかな質感になる。穴掘り移動中のマグマ・エレメンタルがいる範囲に ムーヴ・アース 呪文を発動した場合、マグマ・エレメンタルは 30 フィート押し戻され、DC15 の頑健セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間朦朧状態になる。
溶岩溜り（超常） 1 日に 1 回、全ラウンド・アクションとして、マグマ・エレメンタルは溶岩（環境 / 天候、各種ルール参照）を吐き、その接敵面を深さ 2 ～ 3 インチで移動困難な地形とみなされる溶岩溜りとすることができる。この溶岩黙りを通過したあらゆるクリーチャーは 2d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。このダメージはそのクリーチャーが溶岩溜りを離れた後も 1d3 ラウンド継続するが、1 ラウンドに 1d6 ポイントの［火］ダメージしか与えない。溶岩溜りはエレメンタルのヒット・ダイス数に等しいラウンドが過ぎた後は固化し安全になる。GM の決定により、この溶岩溜りは二次的な火災を発生させる。

小型のマグマ・エレメンタル 脅威度 1 Small Magma Elemental

経験点 400
N ／小型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 15、接触 10、立ちすくみ 15（－ 1【敏】、＋ 5 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 11（2d10）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0
完全耐性［火］、エレメンタルの種別特徴
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート；地潜り
近接 叩きつけ＝＋ 3（1d3、加えて " 着火 "）
特殊攻撃 着火（1d4、DC 9）、溶岩溜り
一般データ
【筋】10、**【敏】**8、**【耐】**11、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 1；**CMD** 10
特技《イニシアチブ強化》
技能〈隠密〉＋ 8、〈知覚〉＋ 5、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 2
その他の特殊能力 地潜り

中型のマグマ・エレメンタル 脅威度 3 Medium Magma Elemental

経験点 800
N ／中型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 16、接触 9、立ちすくみ 16（－ 1【敏】、＋ 7 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1
完全耐性［火］、エレメンタルの種別特徴
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート；地潜り
近接 叩きつけ＝＋ 6（1d6 ＋ 3、加えて " 着火 "）
特殊攻撃 着火（1d4、DC 12）、溶岩溜り
一般データ
【筋】14、**【敏】**8、**【耐】**15、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 6；**CMD** 15
特技《イニシアチブ強化》、《強打》
技能〈隠密〉＋ 6、〈知覚〉＋ 7、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 4

大型のマグマ・エレメンタル 脅威度 5 Large Magma Elemental

経験点 1,600
N ／大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 16、接触 8、立ちすくみ 16（－ 1【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 60（8d10 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
DR 5 ／—；**完全耐性**［火］、エレメンタルの種別特徴
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート；地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 11（1d8 ＋ 4、加えて " 着火 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 着火（1d6、DC 14）、溶岩溜り
一般データ
【筋】18、**【敏】**8、**【耐】**15、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 13；**CMD** 22
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》
技能〈隠密〉＋ 6、〈知覚〉＋ 11、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 9、〈登攀〉＋ 15

超大型のマグマ・エレメンタル 脅威度 7 Huge Magma Elemental

経験点 3,200
N ／超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 17、接触 7、立ちすくみ 17（－ 1【敏】、＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）
hp 85（10d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3
DR 5 ／—；**完全耐性**［火］、エレメンタルの種別特徴
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート；地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 14（2d6 ＋ 6、加えて " 着火 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 着火（1d8、DC 16）、溶岩溜り
一般データ
【筋】22、**【敏】**8、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 18；**CMD** 27
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》
技能〈隠密〉＋ 4、〈知覚〉＋ 13、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 11、〈登攀〉＋ 19

グレーター・マグマ・エレメンタル 脅威度 9 Greater Magma Elemental

経験点 6,400
N ／超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
防御データ
AC 19、接触 7、立ちすくみ 19（－ 1【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）
hp 123（13d10 ＋ 52）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
DR 10 ／—；**完全耐性**［火］、エレメンタルの種別特徴
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート；地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 18（2d8 ＋ 7、加えて " 着火 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 着火（2d6、DC 18）、溶岩溜り
一般データ
【筋】 24、**【敏】** 8、**【耐】** 19、**【知】** 8、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 22；**CMD** 31
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《蹴散らし強化》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 7、〈知覚〉＋ 16、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 15、〈登攀〉＋ 23

エルダー・マグマ・エレメンタル 脅威度 11 Elder Magma Elemental

経験点 12,800
N ／超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 19
防御データ
AC 25、接触 7、立ちすくみ 25（－ 1【敏】、＋ 18 外皮、－ 2 サイズ）
hp 152（16d10 ＋ 64）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 5
DR 10 ／—；**完全耐性**［火］、エレメンタルの種別特徴
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート；地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 22（3d6 ＋ 8、加えて " 着火 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 着火（3d6、DC 20）、溶岩溜り
一般データ
【筋】 26、**【敏】** 8、**【耐】** 19、**【知】** 10、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 26；**CMD** 35
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《蹴散らし強化》、《渾身の一打》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》
技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 19、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 19、〈登攀〉＋ 27

地の元素界と火の元素界の境界地帯では、火山と大陸サイズの溶岩流は普通に見られる。この地域のエレメンタルは両方の次元界の面を持つ傾向があり、典型的な種類が液状の火の核を持つアース・エレメンタルであるマグマ・エレメンタルだ。マグマ・エレメンタルは一般的にはどこか野蛮あるいは獣的な外見を有する。

エレメンタル：マッド・エレメンタル Mud Elemental

この自律行動能力のある泥の山は、滴り落ちる泥濘からなる人型の形をかろうじて維持できているように見える。

マッド・エレメンタル Mud Elemental

言語 地界語
生態
出現環境 気候問わず／地上または水（地の元素界）
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
地潜り（変則） 穴掘り移動中のマッド・エレメンタルは土、砂利、その他の緩い、あるいは浸透性の固体の中を、魚が水中を泳ぐのと同じくらい自在に進むことができる。この能力は石や煉瓦の壁のような固い障害物を通過するために使用することはできない。こうして進んだ後にはトンネルも穴も残さず、波紋やそのほかの通過の徴をつくらない。穴掘り移動中のマッド・エレメンタルがいる範囲に ムーヴ・アース 呪文を発動した場合、マッド・エレメンタルは 30 フィート押し戻され、DC15 の頑健セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間朦朧状態になる。
捕獲（変則） エレメンタルの捕獲能力による泥は 1d3 ラウンドの間水に漬かることで洗い流すことができる。

小型のマッド・エレメンタル 脅威度 1 Small Mud Elemental

経験点 400
N ／小型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（－ 1【敏】、＋ 6 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0
完全耐性［酸］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り
近接 叩きつけ＝＋ 5（1d4 ＋ 3、加えて " 捕獲 "）
特殊攻撃 捕獲（DC 12、10 分、硬度 5、hp 5）
一般データ
【筋】 14、**【敏】** 8、**【耐】** 13、**【知】** 4、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 12
特技《強打》、《突き飛ばし強化》
技能〈隠密〉＋ 7、〈水泳〉＋ 10、〈脱出術〉＋ 3、〈知覚〉＋ 5、〈知識：次元界〉＋ 1、〈登攀〉＋ 6

中型のマッド・エレメンタル 脅威度 3 Medium Mud Elemental

経験点 800
N ／中型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（＋ 6 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
完全耐性［酸］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り
近接 叩きつけ＝＋ 7（1d6 ＋ 4、加えて " 捕獲 "）
特殊攻撃 捕獲（DC 14、10 分、硬度 5、hp 5）
一般データ

【筋】16、**【敏】**10、**【耐】**15、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋4；**CMB** ＋7；**CMD** 17
特技《強打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》
技能〈隠密〉＋5、〈水泳〉＋11、〈脱出術〉＋5、〈知覚〉＋7、〈知識：次元界〉＋2、〈登攀〉＋8

大型のマッド・エレメンタル 脅威度 5 Large Mud Elemental

経験点 1,600
N ／大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋1；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋11
防御データ
AC 17、接触 10、立ちすくみ 16（＋1 **【敏】**、＋7 外皮、－1 サイズ）
hp 68（8d10 ＋24）
頑健 ＋9、**反応** ＋7、**意志** ＋2
DR 5 ／—；**完全耐性**［酸］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＝＋12（1d8 ＋5、加えて " 捕獲 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 捕獲（DC 17、10 分、硬度 5、hp 10）
一般データ
【筋】20、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**4、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋8；**CMB** ＋14；**CMD** 25
特技《強打》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》
技能〈隠密〉＋4、〈水泳〉＋13、〈脱出術〉＋8、〈知覚〉＋11、〈知識：次元界〉＋4、〈登攀〉＋12

超大型のマッド・エレメンタル 脅威度 7 Huge Mud Elemental

経験点 3,200
N ／超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋3；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋13
防御データ
AC 20、接触 12、立ちすくみ 16（＋3 **【敏】**、＋1 回避、＋8 外皮、－2 サイズ）
hp 95（10d10 ＋40）
頑健 ＋11、**反応** ＋10、**意志** ＋3
DR 5 ／—；**完全耐性**［酸］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＝＋15（2d6 ＋7、加えて " 捕獲 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 捕獲（DC 19、10 分、硬度 5、hp 15）
一般データ
【筋】24、**【敏】**16、**【耐】**19、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋10；**CMB** ＋19；**CMD** 33
特技《回避》、《強打》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》
技能〈隠密〉＋8、〈水泳〉＋15、〈脱出術〉＋13、〈知覚〉＋13、〈知識：次元界〉＋7、〈登攀〉＋17

グレーター・マッド・エレメンタル 脅威度 9 Greater Mud Elemental

経験点 6,400
N ／超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋4；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋16
防御データ
AC 22、接触 13、立ちすくみ 17（＋4 **【敏】**、＋1 回避、＋9 外皮、－2 サイズ）
hp 123（13d10 ＋52）
頑健 ＋12、**反応** ＋14、**意志** ＋4
DR 10 ／—；**完全耐性**［酸］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＝＋20（2d8 ＋9、加えて " 捕獲 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 捕獲（DC 20、10 分、硬度 10、hp 15）
一般データ
【筋】28、**【敏】**18、**【耐】**19、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋13；**CMB** ＋24；**CMD** 39
特技《回避》、《強打》、《上級突き飛ばし》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ふっとばし攻撃》
技能〈隠密〉＋12、〈水泳〉＋17、〈脱出術〉＋20、〈知覚〉＋16、〈知識：次元界〉＋15、〈登攀〉＋25

エルダー・マッド・エレメンタル 脅威度 11 Elder Mud Elemental

経験点 12,800
N ／超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ ＋5；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋19
防御データ
AC 23、接触 14、立ちすくみ 17（＋5 **【敏】**、＋1 回避、＋9 外皮、－2 サイズ）
hp 152（16d10 ＋64）
頑健 ＋14、**反応** ＋17、**意志** ＋5
DR 10 ／—；**完全耐性**［酸］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り
近接 叩きつけ（× 2）＝＋24（2d10 ＋10 ／ 19 ～ 20、加えて " 捕獲 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 捕獲（DC 22、10 分、硬度 5（訳注：更新；10）、hp 15）
一般データ
【筋】30、**【敏】**20、**【耐】**19、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋16；**CMB** ＋28；**CMD** 44
特技《回避》、《強打》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《上級突き飛ばし》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ふっとばし攻撃》
技能〈威圧〉＋19、〈隠密〉＋16、〈水泳〉＋18、〈脱出術〉＋24、〈知覚〉＋19、〈知識：次元界〉＋19、〈登攀〉＋29

地の次元界が水の次元界と境をなすところでは、根源的なエレメンタルの混交が起きる。この境界地がマッド・エレメンタルが住む所だ。アース・エレメンタルとウォーター・エレメンタルにさげすまれるマッド・エレメンタルは、通常は人型生物、動物、巨大な蟲などの物質界のクリーチャーの形を取っていると曖昧にわかる泥の塊に似ている。その泥の体の実際の密度はさまざまだ。一部は砂の混じった水でできているかもしれないが、他のものは川の粘土のように固い。大きく強力なマッド・エレメンタルはミミズ、爬虫類、あるいはカエルに似た形をしている傾向にある。

エレメンタル：ライトニング・エレメンタル Lightning Elemental

このクリーチャーは黒い雷雲に似ており、目を連想させるような稲光と、稲妻を内に秘め振り回される長い手がある。

ライトニング・エレメンタル Lightning Elemental

言語 風界語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（風の元素界）
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
金属の体得（変則） ライトニング・エレメンタルは敵が金属鎧を着ている場合、金属製の武器を使用している場合、あるいは金属でできている場合（アイアン・ゴーレムなど）、攻撃ロールに＋ 3 のボーナスを得る。
雷光跳（変則） ライトニング・エレメンタルはその金属の体得能力が適用されるクリーチャーに対して突撃を行う場合、突き飛ばし、武器落とし、蹴散らし、足払い攻撃に＋ 10 のボーナスを得る。

小型のライトニング・エレメンタル 脅威度 1 Small Lightning Elemental

経験点 400
N ／小型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 14、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 11（2d10）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 0
完全耐性［電気］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 飛行 100 フィート（完璧）
近接 叩きつけ＝＋ 5（1d4、加えて 1d3［電気］）
特殊攻撃 金属の体得、雷光跳
一般データ
【筋】 10、**【敏】** 15、**【耐】** 10、**【知】** 4、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 1；**CMD** 13
特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》
技能〈軽業〉＋ 7、〈脱出術〉＋ 6、〈知覚〉＋ 5、〈知識：次元界〉＋ 1、〈飛行〉＋ 12

中型のライトニング・エレメンタル 脅威度 3 Medium Lightning

経験点 800
N ／中型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 16、接触 15、立ちすくみ 11（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮）
hp 26（4d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 1
完全耐性［電気］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 飛行 100 フィート（完璧）
近接 叩きつけ＝＋ 8（1d6 ＋ 3、加えて 1d4［電気］）
特殊攻撃 金属の体得、雷光跳
一般データ
【筋】 14、**【敏】** 19、**【耐】** 12、**【知】** 4、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 6；**CMD** 21
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《武器の妙技》
技能〈軽業〉＋ 11、〈脱出術〉＋ 9、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 2、〈飛行〉＋ 12

大型のライトニング・エレメンタル 脅威度 5 Large Lightning Elemental

経験点 1,600
N ／大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）
イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 18、接触 16、立ちすくみ 11（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮、－ 1 サイズ）
hp 60（8d10 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 2
DR 5 ／—；**完全耐性**［電気］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 飛行 100 フィート（完璧）
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 13（1d8 ＋ 3、加えて 1d6［電気］）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 金属の体得、雷光跳
一般データ
【筋】 16、**【敏】** 23、**【耐】** 14、**【知】** 6、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 12；**CMD** 29
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《武器の妙技》
技能〈軽業〉＋ 17、〈脱出術〉＋ 17、〈知覚〉＋ 11、〈知識：次元界〉＋ 9、〈飛行〉＋ 12

超大型のライトニング・エレメンタル 脅威度 7 Huge Lightning

経験点 3,200
N ／超大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）
イニシアチブ ＋ 12；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 19、接触 17、立ちすくみ 10（＋ 8【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮、－ 2 サイズ）
hp 85（10d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 5
DR 5 ／—；**完全耐性**［電気］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 飛行 100 フィート（完璧）
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 16（2d6 ＋ 5、加えて 1d8［電気］）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 金属の体得、雷光跳
一般データ
【筋】 20、**【敏】** 27、**【耐】** 16、**【知】** 6、**【判】** 11、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 17；**CMD** 36
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《鋼の意志》、《武器の妙技》
技能〈軽業〉＋ 21、〈脱出術〉＋ 21、〈知覚〉＋ 13、〈知識：次元界〉＋ 11、〈飛行〉＋ 12

グレーター・ライトニング・エレメンタル 脅威度 9 Greater Lightning

経験点 6,400
N ／超大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）
イニシアチブ ＋ 13；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
防御データ
AC 22、接触 18、立ちすくみ 12（＋ 9【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮、－ 2 サイズ）
hp 110（13d10 ＋ 39）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 6
DR 10 ／—；**完全耐性**［電気］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 飛行 100 フィート（完璧）
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 20（2d8 ＋ 6、加えて 2d6［電気］）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 金属の体得、雷光跳
一般データ
【筋】22、**【敏】**29、**【耐】**16、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 21；**CMD** 41
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《強打》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》、《無視界戦闘》
技能〈威圧〉＋ 16、〈軽業〉＋ 25、〈脱出術〉＋ 25、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 15、〈飛行〉＋ 13

エルダー・ライトニング・エレメンタル 脅威度 11 Elder Lightning

経験点 12,800
N ／超大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）
イニシアチブ ＋ 14；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 19
防御データ
AC 25、接触 19、立ちすくみ 14（＋ 10 **【敏】**、＋ 1 回避、＋ 6 外皮、－ 2 サイズ）
hp 136（16d10 ＋ 48）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 20、**意志** ＋ 7
DR 10 ／―；**完全耐性**［電気］、エレメンタルの種別特徴
攻撃データ
移動速度 飛行 100 フィート（完璧）
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 24（2d8 ＋ 8、加えて 2d8［電気］）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 金属の体得、雷光跳
一般データ
【筋】26、**【敏】**31、**【耐】**16、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 26；**CMD** 47
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《強打》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》
技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 21、〈軽業〉＋ 29、〈脱出術〉＋ 29、〈知覚〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 19、〈飛行〉＋ 14

ほとんどの者は風の次元界を晴れた空の広大な広がりだと考えているが、この次元界には世界全体よりも大きい怪物じみた竜巻と、石をも砕く轟きと雷鳴を備えた雷雨を含む、嵐の力もある。ライトニング・エレメンタルがこのような電気をはらんだ嵐の近くであまりにも多くの時を過ごしたエア・エレメンタルの副産物だとしても、忘れられた突風のような単なる落し子なのだとしても、彼らは攻撃的で、ほとんど自殺的なまでに戦いの中に飛び込んでいこうとする。とりわけ金属でできたクリーチャーや金属の鎧を着たり金属の武器を振るうクリーチャーを攻撃することを楽しむ。

多くのライトニング・エレメンタルは大まかに人型をしているが、一部のものは動物の姿（特に鳥とドラゴン）を好み、少数のものは黒雲ででき、稲妻の舌をひらめかせる、胴体のない大きな頭以外のものではないように見える。ライトニング・エレメンタルがとる姿の如何を問わず、このクリーチャーの回りの空気は、感電死の予感とピリピリするオゾンの臭いとともに、うなりを上げて振動する。

エンジェル

エンジェル：カッシシアン Angel, Cassisian

この素晴らしい造りの黄金兜は複雑な線状細工で飾られ、羽毛の生えた翼で優雅に空中を羽ばたいている。

カッシシアン 脅威度 2 Cassisian

経験点 600

NG ／小型サイズの来訪者（エンジェル、他次元界、善）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル 、夜目；〈知覚〉＋ 5

オーラ 初級防御の**オーラ**

防御データ

AC 14、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）（悪に対して＋ 2 反発）

hp 13（2d10 ＋ 2）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 2；毒に対して＋ 4；［悪］に対して＋ 2 抵抗ボーナス

DR 5 ／冷たい鉄または悪；**完全耐性**［酸］、［冷気］、石化；**抵抗**［電気］10、［火］10

攻撃データ

移動速度 飛行 60 フィート（完璧）

近接 叩きつけ＝－ 1（1d3 － 4）

特殊攻撃 ブレス攻撃（15 フィート直線状、1d6［冷気］or 1d6［火］、**反応**・DC12・半減、1d4 ラウンドごとに使用可能）

擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 3）

常時：ディテクト・イーヴル 、ノウ・ディレクション

1 回／日：エイド 、デイライト

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】3、**【敏】**11、**【耐】**12、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** － 3；**CMD** 7（足払いされない）

特技《鋼の**意志**》

技能〈隠密〉＋ 8、〈交渉〉＋ 2、〈真意看破〉＋ 4、〈知覚〉＋ 5、〈知識：次元界〉＋ 2、〈知識：宗教〉＋ 2、〈飛行〉＋ 10

言語 天上語、竜語、地獄語；真言

その他の特殊能力 変身（以下の形態の中から 2 つ：小型サイズの人間に似たエンジェル、鳩、犬、超小型サイズの魚、ポリモーフ ）、完全記憶

生態

出現環境 気候問わず／善属性の次元界

編成 単体、2 体、または戦隊（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

完全記憶（変則）特に知的なわけではないが、カッシシアンは完全な記憶力を持ち、見聞きしたあらゆるものを思い出す。数百年前に聞いた会話を間違いなく思い出すことができる。また、自分自身の記憶の一部を消す能力を持ち、微妙な情報を守るために（通常は高位のエンジェルの命令で）それを行う。

初級防御のオーラ（超常）カッシシアンはより強力なエンジェルが持つ防御のオーラの弱体化版を持つ。この防御のオーラはカッシシアンに悪属性の敵に対するアーマー・クラスに＋ 2 の反発ボーナスを、悪属性の効果や悪属性のクリーチャーの使用した呪文に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の抵抗ボーナスを与える。このオーラは半径 5 フィートだが、カッシシアン以外のクリーチャーには一時に追加で 1 体のみ利益を与える。カッシシアンの防御のオーラは脆弱で、悪属性のクリーチャーが攻撃を命中させるとすぐに、あるいはカッシシアンが悪属性の源に対するセーヴィング・スローに失敗するとすぐに、その防御のオーラは消え去りもはや利益を与えない。カッシシアンは防御のオーラを 1 分間の間その作業に集中することで再起動できる。

カッシシアンは最も弱い種類のエンジェルだが、善の主義に絶対的に帰依している。彼らはより強力なエンジェルに伝令として仕え、物質界ではしばしば善の定命のものと絆を結び使い魔として仕え、魂の導き手として振る舞い、恵み深い信仰と哲学（一部は何世紀も忘れられているもの）からの経典の決まり文句と引用を暗誦する。《上級使い魔》特技を習得した秩序にして善の 7 レベルの呪文の使い手は、使い魔としてカッシシアンを選択することができる。

カッシシアンの真の姿は一対の鳥の翼を有する兜である。ヘルメットの正確な形はそのエンジェルが仕える神格によって変わる。ほとんどは角張った頬当てを持つ鋼鉄製だが、一部の者はバシネット、スカルキャップ、グレートヘルム、さらにはサムライの兜に似ており、いくつかのより古いカッシシアンは青銅製や革製であるかのように見える。カッシシアンは他の形態（カッシシアンの真の姿と同じような兜をかぶった子供サイズのエンジェル、鳩、犬、魚）を取ることができるが、彼らはそれを奇妙だと考え、数分間以上その姿をとることはめったにない。

典型的には誠実で敬虔な兵士の魂から形成されるが、一部のカッシシアンはセレスチャルの次元界をフィーンドの侵略から守ったが破壊された偉大な天使の魂の破片から自発的に生じる。多くの場合、下位のカッシシアンは前世の記憶の断片を保持しており、その古き魂の友は、覚えていることの追憶を語るためにカッシシアンの訪問を受けることがある。不運なことに、生まれ変わったエンジェルの記憶は本で読んだ記憶のようなもので、友が期待するような人格性と友愛には欠けている。

エンジェル：モヴァニック・デーヴァ Angel, Movanic Deva

このエンジェルはシャープな線と角度でできており、筋肉質だが痩せて、大きな翼と強力な炎のグレートソードを持つ。

モヴァニック・デーヴァ 脅威度 10 Movanic Deva

経験点 9,600
NG ／中型サイズの来訪者（エンジェル、他次元界、善）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル 、夜目；〈知覚〉＋ 20（訳注：更新；＋ 26）
オーラ 防御の**オーラ**
防御データ
AC 24、接触 13、立ちすくみ 21（＋ 3【敏】、＋ 11 外皮；悪に対して＋ 4 反発）
hp 126（12d10 ＋ 60）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9；毒に対して＋ 4、［悪］に対して＋ 4 抵抗ボーナス
防御的能力 自然の平安、生命力に対する防護；**DR** 10 ／悪；**完全耐性**［酸］、［冷気］、［電気］、［火］、［即死］効果、生命力吸収、石化；**SR** 21
攻撃データ
移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 ＋ 1 フレイミング・グレートソード ＝＋ 17 ／＋ 12 ／＋ 7（2d6 ＋ 7 ／ 19 ～ 20、加えて 1d6［火］）
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 12）
常時：ディテクト・イーヴル
回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、エイド 、ディサーン・ライズ（DC18）、ディスペル・イーヴル（DC19）、ディスペル・マジック 、プレイン・シフト（DC19）、ホーリィ・スマイト（DC18）、リムーヴ・カース 、リムーヴ・ディジーズ 、リムーヴ・フィアー
7 回／日：キュア・シリアス・ウーンズ
1 回／日：アウェイクン 、アンティマジック・フィールド 、ホーリィ・**オーラ**（DC22）
一般データ
【筋】19、**【敏】**17、**【耐】**18、**【知】**17、**【判】**17、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 16；**CMD** 29
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《追加 hp》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》
技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 18、〈交渉〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 22、〈生存〉＋ 18、〈知覚〉＋ 26、〈知識：次元界〉＋ 18、〈知識：宗教〉＋ 18、〈飛行〉＋ 22；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
言語 天上語、竜語、地獄語；真言
生態
出現環境 気候問わず／善属性の次元界
編成 単体、2 体、または戦隊（3 ～ 6）
宝物 ×2（＋ 1 フレイミング・グレートソード 、その他の宝物）
特殊能力
自然の平安（変則）動物と植物クリーチャーはモヴァニック・デーヴァを自発的に攻撃することはないが、魔法によってそれを強制することはできる。デーヴァが植物や動物を攻撃した場合は、そのクリーチャーに対する防護は終了する。
生命力に対する防護（変則）モヴァニック・デーヴァは正のエネルギー優越または負のエネルギー優越の次元界特性から害を受けることはない。

モヴァニック・デーヴァはセレスチャルの軍に歩兵として使えているが、ほとんどの時間を正のエネルギー界、負のエネルギー界、物質界を巡察することに費やしている。正のエネルギー界では善の魂がさ迷っているのを見守り、時としてジョーティとの戦いを勧める。負のエネルギー界ではアンデッド、スケイドゥナーそのほかの飢えたる空虚で狩を行う奇妙な存在と戦う。物質界に訪れることは稀だが、通常は世界全体を邪悪に突き落とすような巨大な脅威に脅かされている場合に強力な定命の者を助ける。

エンジェル：モナディック・デーヴァ Angel, Monadic Deva

このエンジェル的存在は滑らかな肌、筋肉質の体、大きな黄金の翼を持ち、大きなメイスを振るう。

モナディック・デーヴァ 脅威度 12 Monadic Deva

経験点 19,200

NG ／中型サイズの来訪者（エンジェル、水棲、他次元界、善）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル 、夜目；〈知覚〉＋ 29

オーラ 防御の**オーラ**

防御データ

AC 27、接触 14、立ちすくみ 23（＋ 4【敏】、＋ 13 外皮；悪に対して＋ 4 反発）

hp 147（14d10 ＋ 70）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 10；毒に対して＋ 4；［悪］に対して＋ 4 抵抗ボーナス

DR 10 ／悪；**完全耐性**［酸］、［冷気］、［電気］、［火］、［即死］効果、生命力吸収、石化；**SR** 23

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 ＋ 3 モーニングスター ＝＋ 22 ／＋ 17 ／＋ 12（1d8 ＋ 10、加えて " 堅牢なる打撃 "）

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 14）

常時：ディテクト・イーヴル

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、エイド 、チャーム・モンスター（DC 18、エレメンタルのみ）、ディサーン・ライズ（DC18）、ディスペル・イーヴル（DC19）、ディスペル・マジック 、プレイン・シフト（DC19）、ホーリィ・スマイト（DC18）、リムーヴ・カース 、リムーヴ・ディジーズ 、リムーヴ・フィアー

3 回／日：キュア・シリアス・ウーンズ 、ホーリィ・ワード（DC21）、ミラー・イメージ

1 回／日：ヒール 、ホーリィ・**オーラ**（DC22）、ホールド・モンスター（DC19）

一般データ

【筋】21、**【敏】**19、**【耐】**18、**【知】**19、**【判】**18、**【魅】**19

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 19；**CMD** 33

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《**頑健**無比》、《強打》、《追加 hp》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》

技能〈威圧〉＋ 21、〈隠密〉＋ 21、〈交渉〉＋ 21、〈真意看破〉＋ 25、〈水泳〉＋ 19（訳注：更新；＋ 27）、〈生存〉＋ 21、〈知覚〉＋ 29、〈知識：次元界〉＋ 21、〈知識：宗教〉＋ 21、〈飛行〉＋ 25；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 天上語、竜語、地獄語；真言

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず／善属性の次元界

編成 単体、2 体、または戦隊（3 ～ 6）

宝物 × 2（＋ 3 モーニングスター 、その他の宝物）

特殊能力

堅牢なる打撃（超常） モナディック・デーヴァがそのメイスで敵に 1 ラウンドに 2 回命中を与えた場合、そのクリーチャーは追加で 1d8 ＋ 10 ポイントのダメージを受ける。

モナディック・デーヴァはエーテル界と元素界の禁欲的な監視者である。これらの次元界のフィーンドの領地を捜索し、ジルのような邪悪な次元界モンスターと戦い、ジニーやエレメンタルたちとのセレスチャルの連絡係として行動する。争いあうエレメンタルの派閥の間で一時的な和平を仲介することで知られており、しばしば生来の魔法を使って平和を得るための交渉に必要な間敵意を終わらせることで知られる。善属性の次元界の軍隊では、彼らは指導者にして士官であり、何世紀も神格に奉仕した後はアストラル・デーヴァに変形することができる。

モナディック・デーヴァは自分のメイスに名前をつけることを好み、邪悪な敵と戦う際には誇り高くそれを名乗る。これらの武器の多くは何千年もの間戦いを見続け、かなり摩滅している。より若いデーヴァはその武器を定命の偉大な英雄が使うことができるように善の教会に貸すことがあるが、エンジェルはそれを 1 年と 1 日以上たつ前に取り戻す。

モナディック・デーヴァは身の丈 7 フィート、体重 220 ポンド。

オーガキン Ogrekin

このどすどす歩く巨人の体は歪み損なわれ、小さな目と猛烈な唸り声を上げるギザギザの歯で一杯の口を持つ。

オーガキン（ハーフオーガ）脅威度 2 Ogrekin（Half-Ogre）

経験点 600

男性の人間のオーガキンの 2 レベル・ファイター

CE ／中型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 1

防御データ

AC 14、接触 11、立ちすくみ 13（＋ 1【敏】、＋ 3 外皮）

hp 25（2d10 ＋ 10）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1

防御的能力 勇敢 ＋ 1

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ショートスピア＝＋ 7（1d6 ＋ 5）、噛みつき＝＋ 2（1d4 ＋ 2）

一般データ

【筋】21、**【敏】**13、**【耐】**18、**【知】**8、**【判】**12、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 7；**CMD** 18

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》

技能〈水泳〉＋ 10、〈登攀〉＋ 10

言語 巨人語

その他の特殊能力 畸形（大きすぎる口。弱い精神）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または一家（2 ～ 6）

宝物 NPC の装備品（スピア、その他の宝物）

オーガと人型生物の不運なる結合であるオーガキン（あるいはハーフオーガ）はその悲劇的な祖先のため恐ろしい畸形に呪われている。両方の親に忌まれたオーガキンは自分たち自身で不安定な氏族を作る傾向があり、しばしば集団を維持するために近親交配を行う。善属性のオーガキンも全く聞かれないではないが、ごく稀でしかない。

オーガキンの作成

“オーガキン”はあらゆる中型サイズの人型生物（以下基本クリーチャーと呼ぶ）に付加することのできる先天性テンプレートである。オーガキンはここで述べられている以外の全ての基本クリーチャーの能力と特殊能力を保持する。

脅威度：基本クリーチャー＋ 1 に等しい（最低 2）。

属性：通常は悪属性。

種別：クリーチャーの副種別は（巨人）に変更される。

アーマー・クラス：外皮は＋ 3 上昇する。

能力値：【筋】＋ 6、【耐】＋ 4、【知】－ 2、【魅】－ 2。

その他の特殊能力と防御的能力：オーガキンは夜目を得る。それに加えて、オーガキンは 2 つの畸形（1 つは長所で 1 つは欠点）をランダムに得る。

長所となる畸形：オーガキンはこれらのうちランダムに選んだ 1 つを獲得する。

1. 大きすぎる腕：オーガキンはペナルティ無しで通常よりも 1 サイズ大きなサイズ分類の武器を振るうことができ、【筋力】に＋ 2 のボーナスを得る。
2. 大きすぎる口：オーガキンは噛みつき攻撃（1d4）を得る。
3. 高代謝：オーガキンは頑健セーヴに＋ 2 の種族ボーナスを得る。
4. 分厚い皮膚：外皮ボーナスが＋ 2 上昇する。
5. 痕跡的な腕：痕跡的な 3 本目の腕があり（アイテムを使用するために使うことはできない）、組みつき判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。
6. 痕跡的な双子：オーガキンから畸形的な双子の兄弟の頭が突き出ており、全周囲視覚を持つ。

欠点となる畸形：オーガキンはこれらのうちランダムに選んだ 1 つを獲得する。

1. 退化した手：片手は武器を振るうことができない。両手武器による攻撃ロールに－ 2 のペナルティ。
2. 虚弱：オーガキンはとりわけ脆弱で痩せ衰えている。【耐久力】への＋ 4 種族ボーナスを失う。
3. 光に過敏：オーガキンは光に過敏を得る。
4. 不器用：オーガキンは【敏捷力】に－ 2 のペナルティを受ける（最低 1）。
5. 発育不良の足：オーガキンの基本移動速度は 10 フィート減少する（最低基本移動速度 5 フィート）。
6. 弱い精神：オーガキンの頭は大きく不恰好だ。意志セーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを受ける。

オレイアス Oread

この大きな戦士は重々しくがっしりした外見で、鑿で彫ったような無骨な造作は、彼女をまるで命を得た彫像であるかのように見せている。

オレイアス 脅威度 1/2 Oread

経験点 200
オレイアスの 1 レベル・ファイター
N ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 2
防御データ
AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2 鎧、＋ 2【**敏**】）
hp 12（1d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 4
抵抗［酸］5
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 ロングソード＝＋ 3（1d8 ＋ 3 ／ 19 ～ 20）
遠隔 コンポジット・ロングボウ＝＋ 4（1d8 ＋ 2 ／× 3）
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 0）
1 回／日：マジック・ストーン
一般データ
【**筋**】15、【**敏**】15、【**耐**】14、【**知**】8、【**判**】14、【**魅**】8
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 15
特技《鋼の**意志**》、《武器熟練：ロングボウ》
技能〈威圧〉＋ 4
言語 共通語、地界語
その他の特殊能力 元素への親和性
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、または小戦隊（3 ～ 5）
宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ロングソード、コンポジット・ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）
特殊能力
地への親和性（変則）精霊（地）の血脈を持つソーサラーのオレイアスは、その【魅力】**能力値**を全てのソーサラー呪文とクラス能力に関して 2 ポイント高いかのように扱う。地の領域を持つオレイアスの術者は、その領域パワーと領域呪文を＋ 1 術者レベルで用いることができる。

オレイアスはその家系のどこかで、しばしばシャイタンのような地の精霊のものに触れられた祖先を持つ人間である。オレイアスは力強くがっしりした体格を持ち、彼らの肉体と髪の毛の色―暗い灰色、茶色、黒、白―にあった大地の色合いを持つ衣服を好む。稀に、オレイアスの石のような特徴は、彼らの本質について疑問の余地がないほど強いものとなる。皮膚から岩のような隆起が生えてきたり、髪の毛が水晶の針のようになる。

オレイアスは禁欲的で瞑想的な傾向があり、なかなか起こらないが一旦起こると恐ろしいものになる。戦闘以外のときは、物静かで頼み甲斐があり、友を守ろうとしがちである。

オレイアスのキャラクター

オレイアスは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。 オレイアスは以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【筋力】、＋ 2【判断力】、－ 2【魅力】：オレイアスは強く、がっしりしていて、安定していて、禁欲的である。

暗視：オレイアスは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

擬似呪文能力：マジック・ストーン　1 日 1 回（術者レベルはオレイアスの総ヒット・ダイスに等しい）。

エネルギー抵抗：オレイアスは［酸］への抵抗 5 を持つ。

地への親和性：上記参照。

言語：オレイアスは、プレイ開始時に共通語と地界語を修得している。高い【知力】を持つオレイアスは以下から追加の言語を選択できる：水界語、風界語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語、火界語、地下共通語。

ガー Gar

この細長い魚は筋肉質の胴体と鋭い歯で一杯の長い顎を備えた頭部を持つ。

ガー 脅威度 1 Gar

経験点 400
N ／中型サイズの動物（水棲）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 13、接触 11（訳注：更新；12）、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 3（1d6 ＋ 3、加えて " つかみ "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】14、【敏】14、【耐】15、【知】1、【判】13、【魅】2
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3（組みつき＋ 7）；**CMD** 15（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》
技能〈水泳〉＋ 10、〈知覚〉＋ 6
生態
出現環境 温暖／淡水
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 6）
宝物 なし

ガーは深い湖や川に住む肉食魚である。ほっそりとして素早く、自分と同等以下のサイズの物は何でも餌とみなす。典型的なガーは体長 7 フィート、体重 200 ポンド。アリゲーター・ガーとして知られる種は 10 フィートにまで成長する。アリゲーター・ガーはアドヴァンスト・テンプレートを付与されている。

ガーの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 水泳 60 フィート；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】14、【敏】14、【耐】15、【知】1、【判】13、【魅】2；**特殊能力** つかみ。
7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋ 3 外皮；攻撃 噛みつき 1d8；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】。

ガー：ジャイアント・ガー Giant Gar

この魚は巨大でほっそりとした捕食者であり、骨質の鱗と歯が多く生えた長い顎を持つ。

ジャイアント・ガー 脅威度 6 Giant Gar

経験点 2,400
N ／超大型サイズの動物（水棲）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 19、接触 8、立ちすくみ 19（＋ 11 外皮、－ 2 サイズ）
hp 73（7d8 ＋ 42）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5
攻撃データ
移動速度 水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 13（2d6 ＋ 15、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 飲み込み（2d6 ＋ 10 殴打ダメージ、**AC** 15、hp 7）
一般データ
【筋】30、【敏】10、【耐】23、【知】1、【判】13、【魅】2
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 17（組みつき＋ 21）；**CMD** 27（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》
技能〈水泳〉＋ 18、〈知覚〉＋ 11
生態
出現環境 温暖／淡水
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 6）
宝物 なし

典型的なガーは恐るべきものだが、川や湖の最も深みに潜む巨大なジャイアント・ガーの話は多くの地域にある。このクリーチャーは真の怪物であり、しばしば 30 フィート以上に成長し、馬を乗り手ごと一呑みにできる。幸運なことに、ジャイアント・ガーは小さな同類たちよりもずっと稀少である。

ジャイアント・ガーはしばしばメロウやスクラグ（水棲トロル）、滅多にいない淡水にすむ シー・ハグ のような水棲のクリーチャーにペットとして飼われている。

カーダ Charda

厚い骨質の甲板で身を鎧ったこの四腕のクリーチャーは、その牙の生えた口から黒胆汁の不潔な糸をたらしている。

カーダ 脅威度 7 Charda

経験点 3,200
CN ／小型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 120 フィート；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 20、接触 13、立ちすくみ 18（＋ 2【敏】、＋ 7 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 85（9d10 ＋ 36）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 7
防御的能力 凶暴性、**完全耐性**［冷気］、毒
攻撃データ
移動速度 20 フィート、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 13（1d6 ＋ 3、加えて 1d6［冷気］）、爪（× 4）＝＋ 14（1d4 ＋ 3）
特殊攻撃 黒胆汁
一般データ
【筋】16、**【敏】**15、**【耐】**19、**【知】**11、**【判】**12、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 11（突き飛ばしおよび足払い＋ 19）；**CMD** 23
特技《足払い強化》、《強打》、《攻防一体》B 、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：爪》
技能〈威圧〉＋ 6、〈隠密〉＋ 18、〈水泳〉＋ 18、〈生存〉＋ 10、〈知覚〉＋ 13、〈知識：宗教〉＋ 4
言語 アクロ語、地下共通語
その他の特殊能力 水陸両生、冷気による活力、圧倒
生態
出現環境 寒冷／水界または地下
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 5）、または部族（6 ～ 14）
宝物 標準
特殊能力
黒胆汁（超常）カーダの体には凍てつくような黒胆汁が渦巻いている。その超自然的な冷たさのため、黒胆汁はカーだがクリーチャーに噛みついた場合に追加の［冷気］ダメージを与える源となる。標準アクションとして、カーダは 60 フィート直線または 30 フィート円錐の形を取ることができるブレス攻撃として、全ての胆汁を吐くことができる。この範囲内にいる全てのクリーチャーは 8d6 ポイントの［冷気］ダメージをうける（反応 DC18 半減）。カーダはこのブレス攻撃を 1d4 ラウンドごとに 1 回使用することができる。その黒胆汁が再充填されている間、噛みつき攻撃によって追加の［冷気］ダメージを与えることはできない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
冷気による活力（変則）カーダが寒冷な環境にいる場合、より活気に満ち、攻撃ロールと武器によるダメージ・ロールに＋ 1 の種族ボーナスを得る。
圧倒（変則）カーダは突き飛ばしと足払い攻撃に＋ 8 の種族ボーナスを得る。

大地の最も暗い深みには、奇妙な凍りついた川と冷涼な黒い水を湛える地下の湖には、謎めいた凶暴なカーダが住む。このよそ者嫌いの人型はその領域から遠出することはめったになく、小さな部族で住み、水中に岩で小屋を建てたり地下の岸辺に沿って泥のドームを作ったりする。

典型的なカーダは身の丈 4 フィート足らず、体重 250 ポンド。カーダは 2 ～ 4 個の卵の小さな塊を産み、それを沖合いの岩の間に生めて繁殖する。メスは猛烈に自分自身の卵を守るが、他のカーダの卵を守る傾向は、自分の部族の中であってさえも全くない。

カーダは宗教に傾倒し、戦争または冷気の神を崇拝することを好む。オスメス双方で構成された小さな群れで狩をする。狩と殺戮は集団内での個人の権力を決めるのに役立つ。カーダはしばしば子殺しと共食いに手を染める。集団で縄張りを見回るが、ほとんど戦略や陣形を持たずに個々に戦う。カーダは殺し合いの時にお互いに助け合うことはない。助力は自分自身にとっても敵にとっても弱さであり不名誉であると受け取るからである。

カーニヴァラス・ブラブ Carnivorous Blob

大量の透明な粘体のように転がり震える、この巨大な緋色のブラブは不定形の偽足を全方向に伸ばしている。

カーニヴァラス・ブラブ 脅威度 13 Carnivorous Blob

経験点 25,600

N ／超巨大サイズの粘体

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 擬似視覚 60 フィート、振動感知 120 フィート；〈知覚〉－ 5

防御データ

AC 2、接触 2、立ちすくみ 2（－ 8 サイズ）

hp 184（16d8 ＋ 112）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 0

防御的能力 反射攻撃、分裂（［音波］または斬撃、32 hp）；**DR** 10 ／—；**完全耐性**［酸］、粘体の種別特徴；**抵抗**［電気］30、［火］30

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 叩きつけ＝＋ 17（8d6 ＋ 19、加えて 1d4【耐】吸収および " つかみ "）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 肉体吸収、締め付け（8d6 ＋ 19、加えて 1d4【耐】吸収）

一般データ

【筋】36、**【敏】**11、**【耐】**24、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 33（組みつき＋ 37）；**CMD** 37（訳注：更新；43）（足払いされない）

技能〈水泳〉＋ 21、〈登攀〉＋ 21

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

肉体吸収（変則）カーニヴァラス・ブラブは植物質や非有機物を食べることはできないが、叩きつけたり締めつけたりしているクリーチャーに【耐久力】吸収を与えることで貪欲な速度で生きている肉を貪る。ブラブがこの方法で【耐久力】吸収を与える場合は常に、吸収した【耐久力】1 ポイントにつき 10 ヒット・ポイントを治癒する。その通常の最大ヒット・ポイントを超えたヒット・ポイントは一時的ヒット・ポイントとして得る。カーニヴァラス・ブラブが少なくとも 50 ヒット・ポイントを得るとすぐに、その一時的ヒット・ポイントを失い、割り込みアクションとして分裂する。

反射攻撃（変則）カーニヴァラス・ブラブがダメージを受けると常に、反射的に叩きつけ攻撃を繰り出す。この能力によりカーニヴァラス・ブラブがそれにダメージを与えた隣接している敵に対する機会攻撃を行うことができる。この機会攻撃は通常このクリーチャーが 1 ラウンドに行うことができる回数には数えない。［音波］または斬撃ダメージを与える攻撃は反射攻撃のトリガーとならない。かわりにそれらによってこのクリーチャーは分裂する。カーニヴァラス・ブラブが［冷気］ダメージを受けた場合は、このクリーチャーは戦闘で次のアクションを取るまで反射攻撃能力を用いることができない。

［冷気］に対する脆弱性（変則）カーニヴァラス・ブラブは［冷気］攻撃から 1.5 倍のダメージを受ける。

賢者たちは最初のカーニヴァラス・ブラブが狂気のウィザードによって創造されたのか、いずれかの邪悪な都市の生体改造槽で形作られたのか、隕石の核に閉じ込められてこの世界に旅してきたのかを論じているが、彼ら全員が同意することが 1 つある。この怪物を研究できるほど十分接近しようと思う者はいない。

カーニヴァラス・ブラブは典型的な粘体のように、その肉体の構成部分をでたらめな方向に転げ出し、地上を、壁を越えて、さらには水中へその質量を引きずって動く。カーニヴァラス・ブラブが食料源なしで 24 時間を越えて過ごした場合はある種の休眠状態に陥り、ゼラチン状の血液以上のものには見えなくなる。このクリーチャーは生きている獲物がその感覚の範囲内に入るやいなや素早く生命を取り戻し、飢えきって跳ね飛んでいく。

ガグ Gug

このそびえ立つ脅威は恐ろしい垂直に並んだ口と肘のところで裂けて 2 本の爪の生えた手に別れた腕を持つ。

ガグ 脅威度 10 Gug

経験点 9,600
CE ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 27
防御データ
AC 24、接触 10、立ちすくみ 23（＋ 1【敏】、＋ 14 外皮、－ 1 サイズ）
hp 127（15d8 ＋ 60）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 12
完全耐性 病気、毒
攻撃データ
移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 17（1d8 ＋ 7）、爪（× 4）＝＋ 17（1d6 ＋ 7）
接敵面 10 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、1d6 ＋ 10）
一般データ
【筋】25、**【敏】**12、**【耐】**18、**【知】**11、**【判】**16、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 19；**CMD** 30
特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》、《踏み込み》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》
技能〈隠密〉＋ 15、〈生存〉＋ 21、〈脱出術〉＋ 13、〈知覚〉＋ 27、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 10、〈登攀〉＋ 15；**種族修正** ＋ 4〈脱出術〉
言語 地下共通語
その他の特殊能力 収縮
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、または野営隊（3 ～ 10）
宝物 標準

ガグは世界の深い場所に住む非人間的な怪物である。彼らが古代の神々や彼らが脅かしていた光を愛する種族によってダークランドに追放されてきたのか、あるいは闇の力によって何らかのより非人間的な悪夢の領域から地下世界に遣わされてきたのかは分からないが、ガグはその殺戮の祭礼のために他の種族から憎まれている。

ガグは身の丈 16 フィート、体重はおよそ 2,000 ポンドだが、その四肢は余りに多い関節を有するにもかかわらず、不気味で不自然な足取りで動く。彼らは四肢をねじり膨張させてより大きな**間合い**を得たりありえないほど小さな通路を易々と入り込むことができる。ガグは長時間洞窟の壁や暗い支洞のなかにへばりつき、獲物が近くまでひょっこり入ってくるのを待つことができる。しかし、彼らの感覚は鋭く、血生臭い狩りを楽しむことは著しく、血の臭いをかぎつけたガグは獲物を何日もつけ回し、時にはそのおそるべき生贄のために引きずり込む美味な食物を求め、あえて洞窟を出て地表の明るい大地に出てくるかもしれない。

ガグは強力な指導者に率いられる場合には野蛮な戦士だが、自分で判断する時にはヒット・ポイントが半分を切った場合には、後で賞味することができる新鮮な食物を抱えて逃亡するかもしれない。彼らは菌類、粘体、カビや死体、アンデッド、特にグールの肉を食べて生きていくことができる。

一部の血に飢えたガグはその異質な守護神からの贈り物として恐ろしい力を得る。この怪物はサヴァントとして知られる。【魅力】18 で、インヴィジビリティ 、スパイク・ストーンズ 、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド 、アンホーリィ・ブライト を 1 日 1 回擬似呪文能力（術者レベル 10、集中力＋ 14）として使用できる。一部のものは実際に、闇、狂気、血の奇妙な力を持つ狂った神々のクレリックまたはオラクルとなる。ガグ・サヴァントの脅威度は＋ 1 される。

カトブレパス Catoblepas

この醜いクリーチャーは短い枝角の生えた猪のような頭部と、棘で覆われた雄牛のような太い胴、切り株のような脚には割れた蹄を持つ。

カトブレパス 脅威度 12 Catoblepas

経験点 19,200
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 25
オーラ 悪臭（30 フィート、DC23、10 ラウンド）
防御データ
AC 27、接触 8、立ちすくみ 27（－ 1【**敏**】、＋ 19 外皮、－ 1 サイズ）
hp 161（14d10 ＋ 84）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8
SR 23
攻撃データ
移動速度 40 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 18（3d6 ＋ 5）、突き刺し＝＋ 18（2d8 ＋ 5 ／ 19 ～ 20）、蹄（× 2）＝＋ 16（1d8 ＋ 2）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、毒、**頑健**・DC23、1d4 ラウンドに 1 回）、蹂躙（4d6 ＋ 7、DC 22）
一般データ
【**筋**】20、【**敏**】8、【**耐**】22、【**知**】5、【**判**】15、【**魅**】10
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 20；**CMD** 29（対足払い 33）
特技《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：突き刺し》、《持久力》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《複数回攻撃》、《不屈の闘志》
技能〈水泳〉＋ 13、〈知覚〉＋ 25
言語 アクロ語
生態
出現環境 気候問わず／沼地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 6）
宝物 乏しい
特殊能力
毒のブレス（変則） カトプレバスの恐るべき刺すような臭いの息吹は 60 フィート円錐の毒ガスである。ブレス - 接触；セーヴ 頑健 DC 23；頻度 1 回／ラウンド（6ラウンド間）；効果 1d6【耐】ダメージ；治療 3 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

カトブレパスは最も機嫌がいいときでさえ、木や塀、小さな家さえも打ち倒して見つけた興味があるもの―植物でも動物でも人間でも―を食べようとする攻撃的な獣である。湿地を好むが、水と泥の浮力の助けのある場所に戻るまでの短い間、平原や森で食べ物を漁ることも知られている。このモンスターの短気さと毒のブレスのため、カトブレパスの餌場の近くに留まるクリーチャーはほとんどおらず、粘体や特に大きなアティアグのような腐敗物を好む捕食者だけが彼らを狩ることに興味を持つ。

カトブレパスの主要な目的は狩りと縄張りの中にいるより弱いクリーチャーに対する支配権を振るうことである。腐った臭いで簡単に見つけることができるこのクリーチャーは、この有毒の暴れ者が目に入ったら逃げるか従うかする限り、野生動物、人型生物の部族、それがいじめることができる捕食者が存在しても寛容である。カトブレパスはクロコダイルやさらにはフロフェモスのような湿地の他の大型のクリーチャーと肉体的に戦うことで知られている。一部の部族は護衛獣として使うためにカトブレパスを飼いならす技を知っていると主張しているが、このクリーチャーは同盟者をほとんど必要とせず、そのブレスによって村を丸ごと一掃することができ、モンスターの御しがたい性質とささやかとはいえない知性のため、ほぼ確実に魔法が必要とされる。一部の者は知っているが、このブレスを水中で使用すると水中で泡立つ雲を作り出し、地域の魚を殺して他のクリーチャーを飢えさせてしまう。

カトブレパスの嗅覚は自身のひどい悪臭の麻痺しており、スカンクの体臭のようなライバルの臭いを判別することが簡単にはできない（これによってこの獣が他のクリーチャーの臭いを基にする能力に対する**完全耐性**を得るわけではないが）。

カトブレパスは体長 15 フィート、体重 2,200 ポンド。

カリビュディス Charybdis

キチン質の背甲と腹に厚く折り重なった脂肪を持つ巨大な棘だらけのモンスターが、渦巻きの中心から飢えきって浮上してくる。

カリビュディス 脅威度 13 Charybdis

経験点 25,600
CN ／巨大サイズの異形（水棲）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 擬似視覚 60 フィート、暗視 120 フィート；〈知覚〉＋ 23
防御データ
AC 28、接触 5、立ちすくみ 28（－ 1【敏】、＋ 23 外皮、－ 4 サイズ）
hp 184（16d8 ＋ 112）；高速治癒 10
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 14
完全耐性［酸］；**抵抗**［冷気］20
攻撃データ
移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき＝＋ 20（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 20（2d6 ＋ 12）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 高速飲み込み、引き裂きの爪、飲み込み（6d6 殴打ダメージ、加えて 6d6［酸］ダメージ、**AC** 21、hp 18）、渦巻変化
一般データ
【筋】 34、**【敏】** 9、**【耐】** 25、**【知】** 4、**【判】** 19、**【魅】** 6
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 28（組みつき＋ 32）；**CMD** 37（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》
技能〈水泳〉＋ 20、〈知覚〉＋ 23
言語 水界語
生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
引き裂きの爪（変則） カリビュディスの爪は物品に対して使用された場合に特に破壊的であり、物品の硬度の最初の 10 ポイントを無視する。
渦巻変化（超常） カリビュディスは回数無制限で標準アクションとして渦巻きを作り出すことができる。この能力は竜巻変化の特殊攻撃（モンスターの共通ルール参照）と同様に機能するが、渦巻変化は水中でのみ形成でき、水からはなれることはできない。カリビュディスの渦巻きに捕えられることから逃れるためには DC25 の反応セーヴに成功しなければならない。渦巻き自体は差し渡し 20 フィート、深さ 120 フィートであり、毎ラウンド 2d6 ＋ 12 ポイントのダメージを与える。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

水夫たちは恐ろしいクラーケンから美しいマーメイドまで、深海のクリーチャーについての多くの物語を語る。しかし恐るべきカリビュディスよりも奇妙で怖れられているものはない。それは船を捕え、胡桃のように割り開いて中にいる凶運に見舞われた水夫たちを貪るために存在しているからだ。この猛烈な攻撃は非常に伝説的で、多くの水夫はカリビュディスを異形の生命の一種ではなく怒れる海神の具現化であるとみなすようになっている。

実際のところ、カリビュディスは怒れる神の使いではないが、最も穏やかな海でさえも大渦巻に変えてしまう力を持つ怪物的捕食者である。カリビュディスはこの渦巻き変化の能力をサメや小型の鯨のような獲物を捕らえるだけでなく、海上の船舶を捕えるためにも使用する。この怪物の爪は船腹を切り開くのに非常に適しており、ほとんどのカリビュディスは大きな商船にはちょうどいい量の食事とするのに十分な水夫が入っていることを学んでいる。しばしばカリビュディスは船が岩だらけの小島の間の比較的狭い水路を通ることを強いられる海岸沿いや島々の間のよく知られている航路に住み着く。このようなところではカリビュディスが待ち伏せすることができ、その渦巻きを迂回することができない獲物と会う機会が増すからである

カリビュディスは体長 60 フィート、体重 26,000 ポンド。

クイックウッド Quickwood

その暗灰色の樹皮からのぞいている邪悪な顔の像さえなければこれは他のボロボロの樫の木と同じように見えるかもしれない。

クイックウッド 脅威度 8 Quickwood

経験点 4,800

N ／超大型サイズの植物

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目、樫による視界；〈知覚〉＋ 21

オーラ［恐怖］の**オーラ**（射程は可変、DC20）

防御データ

AC 19、接触 7、立ちすくみ 19（－ 1【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）

hp 95（10d8 ＋ 50）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 5

防御的能力 呪文吸収；**完全耐性**［電気］、［火］、植物の種別特徴；**SR** 19（呪文吸収参照）

攻撃データ

移動速度 10 フィート

近接 噛みつき＝＋ 14（2d6 ＋ 9）、根（× 3）＝＋ 12（1d6 ＋ 4、加えて " 引き寄せ "）

接敵面 5 フィート；**間合い** 15 フィート（根は 60 フィート）

特殊攻撃 引き寄せ（根、10 フィート）

一般データ

【筋】 29、**【敏】** 8、**【耐】** 21、**【知】** 12、**【判】** 15、**【魅】** 12

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 18；**CMD** 27（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《複数回攻撃》、《踏み込み》

技能〈隠密〉＋ 4（森林では＋ 8）、〈知覚〉＋ 21、〈知識：自然〉＋ 11；

種族修正 ＋ 4 森林での〈隠密〉

言語 共通語、森語

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

［恐怖］のオーラ（超常） クイックウッドは蓄えた魔法のエネルギーによって、標準アクションとして［恐怖］のオーラを起動することができる。オーラはその効果の呪文レベル毎に半径 10 フィートの射程を有し、1 ラウンドの間継続する（意志・DC20・無効）。セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは 1 分間恐慌状態となる。DC は【魅力】を基にしており、＋ 4 の種族ボーナスを含む。

樫による視界（超常） クイックウッドは 360 フィート以内にある任意の樫の木の周りの地域を クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス を使用しているかのように観察することができる。この能力は地域にある何本のオークの木にでも使用することができる。クイックウッドはこのリンクを作るためには視線を通す必要はないが、1 本であっても樫の木と視線が通っている場合には挟撃されることがない。

根（変則） クイックウッドは何十本もの長い根を持つが、あるラウンドに攻撃に使用できるのは 3 本までである。クイックウッドが 1 体の目標をその噛みつき攻撃の間合いの中に引き込むために引き寄せ能力を使用した場合、その目標に対して攻撃ロールに＋ 4 のボーナスを得て即座にフリー・アクションとして噛みつき攻撃を行うことができる。

呪文吸収（超常） クイックウッドの呪文抵抗が魔法の効果を防いだ場合、クリーチャーは魔法のエネルギーをその体に吸収することができる。このエネルギーは［恐怖］のオーラを起動するために解放することができる。この植物が呪文を貯蔵している間、その SR は 5 上昇する。一度に貯蔵できる呪文は 1 つだけである。

この肉食性の植物は人間とエルフの肉を賞味するが、捕らえることができるどんなものでも食べる。クイックウッドは通常は樫の木に注意しながらある地域を探索し、根を下ろして獲物が迷い込んでくるのを待つ。樫による視界能力によって常に狩場を見張り、獲物を引き寄せるために根を送り込む。

クイックリング Quickling

このクリーチャーは茶色の服を着て邪悪な笑みを浮かべた背の低いやせたエルフに似ている。瞬きの間にそれは視界から飛び去った。

クイックリング 脅威度 3 Quickling

経験点 800
CE ／小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 20、接触 19、立ちすくみ 12（＋ 7【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 18（4d6 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 6
防御的能力 身かわし、生来の不可視状態、超自然的な**速度**、直感回避；**DR** 5 ／冷たい鉄
弱点 スローに対する感受性
攻撃データ
移動速度 120 フィート
近接 ショート・ソード＝＋ 10（1d4 － 1 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 8）
1 回／日：ヴェントリロキズム（DC 13）、シャター（DC 14）、ダンシング・ライツ、フレア（DC 12）、レヴィテート
一般データ
【**筋**】8、【**敏**】24、【**耐**】13、【**知**】15、【**判**】15、【**魅**】14
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 0；**CMD** 18
特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 18、〈軽業〉＋ 14（跳躍＋ 50）、〈製作：何か 1 つ〉＋ 9、〈生存〉＋ 4、〈脱出術〉＋ 14、〈知覚〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 6、〈はったり〉＋ 9、〈魔法装置使用〉＋ 7
言語 アクロ語、共通語、森語
その他の特殊能力 毒の使用
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、または一団（4 ～ 11、加えて強大化リーダー 1）
宝物 NPC の装備品（ブルー・フィニスの毒［4 服］、小型用のショート・ソード、その他の宝物）
特殊能力
生来の不可視状態（超常） クイックリングは動いていない時は不可視状態となる。フリー・アクション以外の行動を取ったラウンドは、1 ラウンドの間不可視状態を失う。
超自然的な速度（超常） クイックリングは信じられないような速度で動く。それが動いていない場合（不可視状態である時）をのぞいて、クイックリングの姿はその速度によってぼやけ揺らめき、視認困難を得る（20%の失敗確率）。それに加えて、この能力によってクイックリングは身かわしと直感回避（同名のローグの能力と同様）を得る。
スローに対する感受性（変則） スロー 効果を受けたクイックリングはその超自然的な速度の特殊能力を失い、その効果が継続する限り不調状態となる。この不調状態は スロー 効果が終了してから 1 ラウンドの間継続する。

クイックリングの**速度**に太刀打ちできるクリーチャーはほとんどいない。この悪意のあるフェイは目に見えないほどの**速度**と正確さで攻撃することを喜びとし、しばしば犠牲者が彼らを完全に認識する前に殺してしまう。犠牲者は単に血を撒き散らし、クイックリングの行いを見ないまま倒れて死ぬ。ブラウニーやグリッグと近縁であるにもかかわらず、クイックリングは親類たちの寛大さや陽気さを共有せず、そのかわりに残酷さと悪意に満ちた生涯を生きることを選んだ。クイックリングは侮辱と暴力を行うことを誇りとし、しばしば犠牲者が追いかけるのを諦めるまでその狩場で追跡と嫌がらせを行う。クイックリングが動かずにいれば生来の不可視状態を得るが、ほとんど自制することができず、立ち上がって他のクリーチャーに話しかけながら体を揺すり動かす。クイックリングは他のクリーチャー種族の全て、特にエルフ、ノーム、他のフェイ種を憎んでいる。自分自身の同種にもほとんどが漫画で傷、数週間よりも長く協働することはほとんどない。

クイックリングは身の丈 2.5 フィート、体重 15 ポンド。

クリスマル Crysmal

生命を得た透明な水晶の塊が心をかき乱すような宝石でできた蠍の形を取り素早く攻撃の構えを取る。

クリスマル 脅威度 3 Crysmal

経験点 800

N ／小型サイズの来訪者（地、エレメンタル）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、クリスタル感知；〈知覚〉＋ 11

防御データ

AC 17、接触 13、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 4 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 26（4d10 ＋ 4）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 2

DR 5 ／殴打；**完全耐性**［冷気］、［火］；**抵抗**［電気］10

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 針＝＋ 7（2d6 ＋ 3）

特殊攻撃 砕け散る針 ＋ 7（3d6、射程単位 60 フィート）

擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 6）

回数無制限：ゴースト・サウンド（DC12）、サイレント・イメージ（DC13）、ディテクト・マジック 、メイジ・ハンド

3 回／日：サンクチュアリ（DC13）、タッチ・オヴ・イディオシー（DC14）、ディメンジョン・ドア

一般データ

【筋】15、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**6、**【判】**13、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 5；**CMD** 17（対足払い 29）

特技《**頑健**無比》（訳注：更新；B ）、《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》

技能〈隠密〉＋ 13（岩砂漠では＋ 15）、〈軽業〉＋ 9、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 9；**種族修正** ＋ 2 岩砂漠での〈隠密〉

言語 地界語

生態

出現環境 気候問わず／地下（地の元素界）

編成 単体または小集団（2 ～ 5）

宝物 標準（宝石と魔法の宝石のみ）

特殊能力

クリスタル感知（擬呪）クリスマルは鋭敏嗅覚の特殊能力を使用しているかのように 30 フィート以内のクリスタルまたは宝石の存在を感知することができる。

砕け散る針（変則）1 日に 1 回、クリスマルは尾の針を命中したら砕け散る遠隔攻撃として射出することができ、目標に 3d6 ポイントの刺突ダメージ、隣接したマス目にいる全てのクリーチャーに 1d4 ポイントの刺突ダメージを与える。針は 24 時間後に再生するが、それまではその針攻撃は 1d6 ＋ 3 ダメージしか与えない。

蠍に似たクリスマルは地の元素界の最も深い洞窟の出身である。稀な場合にこの奇妙なクリーチャーは物質界、通常は天然の宝石と水晶の結晶が豊富な地下の地域にたどり着く。その体の水晶のような平面は自然の光を吸収・反射し、その超常能力の源となる。

クリスマルの目的は 1 つで、繁殖することだけを望む。水晶と宝石を集め、それ自身の体の超小型サイズの複製の形にし、クリスマル自身の生命エネルギーの炸裂によって新たなクリーチャーに生命を吹き込む。この新しく創造されたクリスマルはシャードリング（ヤング・クリーチャー・テンプレートを付与したクリスマルとして扱う）として知られ、クリスタルと宝石をたらふく食べて数ヵ月後には成体のクリスマルに成長する。

1 体のシャードリングを作るためにクリスマルは 1,000gp の価値があるクリスタルを必要とする。繁殖に十分な材料が集まるまで、宝石をその体内に蓄え、殺された場合はその宝石はクリーチャーの死体の破片の只中に露わになる。このように再生のために宝石を必要とするため、クリスマルは財宝を仮借なく追求し、他の生きているクリーチャーが自らの種族の子供に置くのと同じほどの価値を置く。クリスマルは他のクリーチャーが宝石を富として扱うことを理解せず、機会があれば他者が持ち運んでいる宝石を手に入れようとする。クリスマルは通常はその擬似呪文能力を敵を目眩ますために使用し、所有者が気を取られているうちに宝石の入った袋を手に入れようとし、通常は他の戦術が全て失敗した場合にのみ物理的な暴力に訴える。

グリック Grick

この青白いぬるぬるした長虫のようなクリーチャーは人間ほどの大きさで、その口は気分が悪くなるような絡まった触手と鉤のような顎からなる。

グリック 脅威度 3 Grick

経験点 800
N ／中型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12
防御データ
AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）
hp 27（5d8 ＋ 5）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 6
DR 10 ／魔法
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 4（1d4 ＋ 1）、触手（× 4）＝－ 1（1d4）
一般データ
【筋】12、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**3、**【判】**14、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 16（足払いされない）
特技《足止め》、《技能熟練：知覚》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 6（岩砂漠では＋ 14）、〈知覚〉＋ 12、〈登攀〉＋ 9；**種族修正** ＋ 8 岩砂漠での〈隠密〉
言語 アクロ語（話せない）
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体または小集団（2 ～ 5）
宝物 乏しい

長虫のようなグリックは洞窟やトンネルの恐怖であり、闇の中から延び上がって獲物を捕らえる機会を求めて交通量の多い地下の通路や地底都市の近くで待ち伏せをする。グリックに打ち倒された者はすぐに食べられることはめったにない。そのかわりに、新鮮な食べ物は狭い穴や洞窟の天井の高いところにあるグリックのねぐらに引きずっていかれ、グリックが手が空いているときに少しずつ齧られることになる。

グリックの起源については知られていない。グリックは初歩的な知性を持ってはいるが、語るような社会は持たず、ほとんどは単独で遭遇する。不運な旅行者が複数の個体と出会ったような場合には、グリックの集団はやり取りをしたり協同作業をしているようには見えない。そのかわり、それぞれが個別の目標に攻撃し、敵を引き倒すとすぐに戦利品を持って撤退する。また、有能な捕食者であるグリックは武器に抵抗力のある奇妙な外皮によってとりわけ危険なものとなる。多くの新米冒険者が彼らの非魔法的な武器ではそのクリーチャーにダメージを与えることができないためにグリックの攻撃に倒れている。グリックに慣れているもの（特にドワーフ、モーロック、トログロダイト）は対処のための最善の戦術は退却してより強力な武器または魔法的な強化をもって待ち受けることだと知っている。

グリックは飛び掛って奇襲する準備が整うまでそのくらい色合いと壁を登る能力で視界の外に留まることに頼る。いままでいた地域で食物が乏しい場合には、グリックは地表へと旅し獲物を探して荒野をうろつくことが知られているが、このような旅行はほとんど常に必要によるものであり、グリックが新たな地下のねぐらの入り口を見つけるとすぐに終了する。彼らは闇と頭上に天井がある心地よさを好み、開けた空を避けて自分自身と頭上の虚空の間に木、低い雲、建物をおいて長距離を移動する。

ジャングル・グリック　Jungle Gricks

この地表に適応した地底性のグリックの変種は緑色がかっておりジャングルの下生えに潜むか低く張り出した枝に登り予期していない獲物の上から落ちかかる。その〈隠密〉判定への種族ボーナスは岩がちな地域の変わりに森林地域に適用される。ジャングル・グリックは地下に住む同類よりも活力がある。全てのジャングル・グリックはアドヴァンスト・クリーチャーの単純なテンプレートを有し、ボーナス特技として《追加 hp》を得る。

グリッグ Grig

棘だらけの蟋蟀の脚で座っているこの超小型のクリーチャーは、薄膜の羽根とエルフの女性の上半身を持つ。

グリッグ 脅威度 1 Grig

経験点 400
NG ／超小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 17、接触 17、立ちすくみ 12（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 サイズ）
hp 4（1d6 ＋ 1）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3
DR 5 ／冷たい鉄；**SR** 16
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（標準）
近接 ショート・ソード＝－ 1（1d3 － 3 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ロングボウ＝＋ 6（1d4 － 3 ／× 3）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 フィドル
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 11）
3 回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）、エンタングル（DC13）、ディスガイズ・セルフ、パイロテクニクス（DC14）
一般データ
【筋】5、**【敏】**18、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 2；**CMD** 10（対足払い 16）
特技《回避》
技能〈隠密〉＋ 16、〈軽業〉＋ 8（跳躍＋ 12）、〈芸能：弦楽器〉＋ 6、〈脱出術〉＋ 8、〈知覚〉＋ 5、〈飛行〉＋ 12；**種族修正** ＋ 4 跳躍時の〈軽業〉
言語 共通語、森語
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、または一団（6 ～ 11）
宝物 NPC の装備品（ショート・ソード、ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）
特殊能力
フィドル（超常）グリッグは蟋蟀のように脚をすり合わせて小さなフィドルに似ていないこともない驚くほど喜ばしい音を作り出すことができる。標準アクションとしてグリッグは半径 20 フィート以内にいるあらゆるクリーチャーを踊り跳ね回らせることができる魅力的な音色を作り出すことができる。クリーチャーは DC12 の意志セーヴに成功すればこの強制に抵抗することができる。失敗したクリーチャーは踊り足踏みをし、その結果グリッグがフィドルを続ける限りよろめき状態となる。グリッグはこの効果を 1 日に 10 ラウンドまで集中することによって維持することができる。クリーチャーがグリッグのフィドルに対してセーヴに成功した場合、そのグリッグのフィドルの効果に対して 24 時間の間完全耐性を得る。これは［音波、精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

グリッグはエルフに似たスプライトの上半身と蟋蟀の下半身を持つ超小型サイズのフェイである。その人型生物の特徴は個体ごとに外見上野放図に変わるが、通常は茶、銀、緑の長く結っていない髪をしている。ほとんどの場合、グリッグの皮膚は金または緑の縞や模様があり、その足は明るい色をしている。彼らは全く衣服を纏わないことを好み、そのような装飾が望ましい魔法の効果を持つ場合にのみ衣服を着る。グリッグは身の丈 1.5 フィート、体重は 10 ポンド足らず。

グリッグはうねる丘陵地帯の沿った深い森、しばしば水場の近くを住処とする。全てのグリッグの共同体では多くの月を祭る日の間集団で月見をするための空き地がある。

その小さなサイズにもかかわらず、グリッグは悪に立ち向かい醜悪さを打ち負かすことに熱心である。その結果、グリッグはしばしばトラブルに巻き込まれる。直接攻撃することはめったにないが、そのかわりに何らかの奇襲を行うことを好む。戦闘において、グリッグは距離をとって遠くから擬似呪文能力にたより、ロングボウを放つ。グリッグは優位を得るために移動力を用い、頻繁に敵の周りを跳ね回ったりその**間合い**の外に飛び去ったりする。

グリッグは音楽に優れ、その脚を体に単純に擦りつけることで活き活きとした楽曲を作り出すことができる。グリッグの音楽は超自然的な強制力で強化されていない場合であってもしばしば人々を浮き立たせ踊らせる。愛すべき音楽に加え、グリッグは視覚的芸術、特に絵画とスケッチを楽しみ、自分たちの住居を明るい色と楽しい画像で飾る。

グリフ Gryph

この鷹ほどの大きさの鳥型は 6 脚のコウノトリによく似ている。その羽毛は乱雑で脂ぎっており、嘴は剃刀のように鋭い。

グリフ 脅威度 1 Gryph

経験点 400
NE ／小型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 15（2d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（良好）
近接 噛みつきき＝＋ 5（1d6 ／× 3）、爪＝＋ 5（“ つかみ ”）
特殊攻撃 卵の産みつけ
一般データ
【筋】11、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 1（組みつきの開始、＋ 9 組みつきの維持＋ 5）；**CMD** 13（対足払い 21）
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 5、〈飛行〉＋ 8
生態
出現環境 温暖／森林または地下
編成 単体、編隊（2 ～ 8）、または大編隊（9 ～ 20）
宝物 乏しい
特殊能力
つかみ（変則）グリフは中型サイズまでのクリーチャーに対してつかみ攻撃を行うことができる。組みつき状態を維持するための組みつき判定に＋ 4 の種族ボーナスを持つ（つかみ能力から得る＋ 4 ボーナスに加えて）。
卵の産みつけ（変則）1 日 1 回、グリフは無防備状態の目標またはそれが組みついている目標に対して卵を産みつけることができる。全ラウンド・アクションとして、グリフは突き刺し攻撃（近接＋ 5）を成功させれば、腹部から産卵管をのばし犠牲者の肉を突き破ることができる。命中するごとに、産卵管は犠牲者に 1 ポイントのダメージを与え 1d4 この卵を産みつける。卵は目標の肉体から栄養を吸収し、目標は不調状態になる。卵は急速に成長し、たった 1d4 分後には飢えたグリフの雛が孵化し、即座に犠牲者の肉体を掘り抜いてくる。これによってグリフの雛 1 羽ごとに 2 ポイントの【耐久力】ダメージを与え、その後雛は即座に翼を広げ飛び去る（必要ならば、雛を表すためには使い魔のバットのデータを使用すること）。産み付けられた卵を除去するためには DC20 の〈治療〉判定を要する（全ラウンド・アクション）。1 階試みるごとに 1 ポイントのヒット・ポイント・ダメージを受ける。病気への**完全耐性**はグリフの卵の産み付けに対しては何の防護も与えないが、リムーヴ・ディジーズ、ヒール または類似の効果は自動的に産みつけられた全てのグリフの卵を破壊する。

グリフは通常は地下で見られる鳥に似たクリーチャーだが、暗く絡まりあった森林も好む。グリフは普通は死肉と小動物を食べて生きのびているが、飢えに駆られた場合や脅かされたと感じた場合はより大きな獲物にも襲い掛かる。もっとも心がかき乱されるのはその繁殖の手段である。グリフは雌雄同体で頻繁に交尾し、そのためその卵のうが空であることはほとんどない。小型サイズ以上の温血クリーチャー、できれば単独の、適当な宿主と出会った場合、グリフは急襲し、目標にしがみつき、その肉体に直接卵を産みつける。目標が意識がある限り、群れは攻撃を続けるが、目標がその地域から逃げた場合はグリフは巣に戻る。ひとたび産みつけられた卵は速やかに孵り、グリフの雛はわずか数分後にしばしば宿主にとって致命的となる血塗れの誕生を迎える。

グリフは蟲と奇妙な親和性を持ち、しばしば 1 つ以上の昆虫のスウォームや中型サイズ以下の蟲と密接な関係を持つ。昆虫はグリフを本能的に避け、群れの食物の残りやグリフがわずらわせるには小さすぎるクリーチャーを食らう。

ほとんどのグリフは 6 脚だが、一部は 4 または 8 脚である。個々の群れは常に脚数が同じグリフによって構成される。グリフは身の丈 3 フィート、体重 45 ポンド。

クリフォト

アビスがラルヴァをデーモンに加工し変化させる方法を知る以前、実際はラルヴァが存在すらする以前、あるいは定命の者という概念が生まれる以前には、邪悪な生命が多数いた。これらのクリーチャーは未だに存在しているが、その数を劇的に減らし、しばしばその次元界の最も深い穴の中でのみ見られる。クリフォト（単数形も複数形も同じ）として知られるこれらのフィーンドは大いなる彼方でもっとの古い形態の生命かもしれない。プロティアンによって発見される以前からすでに確実に存在していた。一部の者はクリフォトは外方次元界の“殻の外側”と言われることがある知られざる領域から来たと信じているが、クリフォトがそのような領域に存在する法則の秩序を暗示しているとしても、全く幸いなことにこの外方領域はありえないほど遠く離れている。

クリフォトは外形上宇宙的な偶然や邪悪な模倣を除いて、人型生物の形に似ているところは何もない。彼らの歪み身もだえするような姿は、蜘蛛や頭足類、昆虫や線虫、さらにより原始的な形態の生命に比較されるかもしれない。このような下等な生命形態がほのめかすことは、長い間哲学者たちを悩ませてきたが、多くの者が心楽しませるような連想には繋がらない。

定命の罪が生まれてからは、アビスの支配権はクリフォトからずっと数の多いデーモンに引き渡された。アビスが最初に定命の魂をデーモンに変形させることを学んだ時、その結果としてデーモンは爆発的に増加し、その絶頂でアビスのそれまでの支配者クリフォトとの暴力的かつ破壊的な戦争が始まった。計り知れざる年月の間、この戦いはアビスの無数の階層で荒れ狂った。クリフォトは彼らの太古からの領域の知識で優位に立ち、一般的に個体はほとんどのデーモンよりも強力だったが、物量はデーモンのものだった。デーモンは戦闘に次ぐ戦闘で勝ち続け、その中から新たな権力者が生まれてきた。バロール、バロール・ロード、擬似デーモン・ロード、そして徐々にデーモン・ロードそのものが。やがて、クリフォトはアビスの上方の階層ではほとんど絶滅するまで狩りたてられ、その領域の最も暗くもっともはなれた領域の深み、デーモンですら怖れる地へと撤退した。

クリフォトは長い間そこにうずくまり潜んできた。どれだけのクリフォトが古代の戦争を生き延びたのかは誰も知らない。アビスがどこまで深く続いているのかは誰にも分からないが故に。クリフォトはこの最も暗い穴に住み、時として憎むべき敵デーモンと戦うために現れるが、デーモンに対する彼らの怒りは限られたものである。クリフォトは、アビスにデーモンを産み出すことを教えたことにダイモンがある役割を果たしたことを知っており、アバドンの住人に対する戦いはあらゆる生存への欲求よりも、懲罰へと駆り立てる欲求によって燃え盛っている。しかし時がたつにつれ、クリフォトは真の敵はフィーンドの類ではなく定命の者自体であることを理解するようになった。定命の者が罪を犯し死に続ける限り、アビスはデーモンをその穴に生み続けることができる。定命の者の生き方を変えることによって罪を無くせばデーモンの増加を止めることができようが、クリフォトにはその目的をどうやって果たせばいいか全く分からない。クリフォトにとっては、全ての定命の者を殺すことだけが十分だ。

その結果、全てのクリフォトは内心では定命の者、特に原初の罪の種子となることがわかっている人型生物への憎しみが燃え盛っている。クリフォトが物質界に召喚された場合、人間、とりわけ彼らが憎んでいる子供や妊婦をいたぶり破壊するために支配から逃れる方法を捜し求め、すでに死に掛けている者、死に近い者と、万全な命を持つ者とどちらを害するかを選べる場合は、年長の者や死にかけている者の死が若いものの間に死の連鎖をもたらすという稀な例を除き、常に後者を攻撃することを選ぶ。

プレイナー・アライ のような、召喚した術者が来訪者の助力を確保するために対抗【魅力】判定や類似するルールを必要とする呪文によって召喚された場合、悪の人型生物はその魂にある罪のためクリフォトに働きかける場合－６のペナルティを受ける。クリフォトに多くの人型生物を殺す機会を与えるような任務を約束するか、妊婦や子供を生贄に捧げれば、時としてこのペナルティを避けることができる。クリフォトは召喚術のくびきを脱した場合、可能な限り長く物質界に留まって、デーモンを作り出す罪深い魂をアビスのありうる未来から奪う役割を果たすために、その間にできるだけ多くの定命の者を殺そうとする。

クリフォト・ロード Qlippoth Lords

デーモン・ロードに類似したその種族の模範がクリフォトたちにもあることは確実だが、このような強力なものがアビスの最も深い淵から現れて多次元宇宙の他の部分に関わりを持つことは、あるにしても極めて稀だ。物質界で信仰される事は稀にしかないが、このようなカルトはそれが存在する地では極めて破壊的かつ破滅的である。

定命の崇拝者によって与えられる力はクリフォトに奇妙な効果を―ある程度、その崇拝者の罪に汚染させられる―ことがある。このように汚染させられたクリフォトは同類に殺されるか、アビスの上方の領域に逃れ、そこで完全に変形してクリフォト・ロードでいられなくなりデーモン・ロードになってしまう。クリフォトとして生を始めたデーモン・ロードの本質は、その外形から極めて容易に見て取ることができる。魚のようなダゴン、不潔で膿爛れたジュブレックスなど、このようなデーモン・ロードは人型の形をほとんど、あるいは全く帯びることがない。

クリフォト：アイアタヴォス Qlippoth, Iathavos

この巨大なクリーチャーは 4 枚のコウモリのような翼と球形の体を持つ。赤い目が全方向に突き出、2 つの大きな爪が下に垂れ下がっている。

アイアタヴォス 脅威度 20 Iathavos

経験点 307,200

CE ／超巨大サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）

イニシアチブ － 1；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 37

オーラ 悪臭（DC32、10 ラウンド）、クローク・オヴ・ケイオス（DC 26）

防御データ

AC 37、接触 7、立ちすくみ 37（＋ 4 反発、－ 1【敏】、＋ 2 洞察、＋ 30 外皮、－ 8 サイズ）

hp 372（24d10 ＋ 240）；高速治癒 15

頑健 ＋ 28、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 28

防御的能力 膿漿、不意討ちを受けたり立ちすくみ状態にならない；**DR** 15 ／冷たい鉄および秩序；**完全耐性**［冷気］、毒、［精神作用］効果；**抵抗**［酸］30、［電気］10、［火］10；**SR** 31

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 爪（× 2）＝＋ 31（4d6 ＋ 15 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、翼（× 4）＝＋ 26（2d8 ＋ 7）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 奈落の変身、エントロピーの光線、身の毛のよだつ姿（DC 30）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 28）

常時：クローク・オヴ・ケイオス（DC26）、フォアサイト 、フリーダム・オヴ・ムーヴメント 、トゥルー・シーイング

回数無制限：ウィンド・ウォーク 、グレーター・ディスペル・マジック 、ディスペル・ロー 、ディメンジョン・ドア 、プレイン・シフト（DC25）、マジック・ミサイル 、ワード・オヴ・リコール

3 回／日：インサニティ（DC25）、ディメンジョナル・ロック 、ブラック・テンタクルズ 、ホリッド・ウィルティング（DC26）、ワード・オヴ・ケイオス（DC25）

1 回／日：インプリズンメント（DC27）、高速化 ヒール

一般データ

【筋】40、**【敏】**8、**【耐】**31、**【知】**29、**【判】**30、**【魅】**27

基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 47（組みつき＋ 51）；**CMD** 62（足払いされない）

特技《擬似呪文能力高速化：ヒール》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《抵抗破り》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 35、〈隠密〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 37、〈脱出術〉＋ 23、〈知覚〉＋ 37、〈知識：次元界〉＋ 36、〈知識：宗教〉＋ 33、〈知識：神秘学〉＋ 36、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 33、〈知識：地理〉＋ 33、〈知識：歴史〉＋ 33、〈呪文学〉＋ 36、〈はったり〉＋ 35、〈飛行〉＋ 26、〈魔法装置使用〉＋ 35

言語 奈落語；テレパシー 300 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

奈落の変身（超常）アイアタヴォスが大型以下のサイズのクリーチャーをつかむことに成功した場合、そのクリーチャーを密に折り重なった肉の奥深くに入れることができる。これはアイアタヴォスのターンの開始時に、包み込まれたクリーチャーが DC30 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合はナイオゴス・クリフォトに変身し、即座にアイアタヴォスの体からもがき出て新しい主人に仕えることをのぞけば、包み込み攻撃として扱う。ナイオゴスに変身したクリーチャーはアイアタヴォスに支配されてはいないが、その種の典型的な一員としての機能を持ち、そのようにふるまう。以前の人生で有していたいかなる記憶も能力も持たない。不運な犠牲者が所持または着用していたアイテムはアイアタヴォスの体の中に所蔵されたままであり、アイアタヴォスが無防備状態または死亡状態になった場合にのみ回収できる。この方法でナイオゴスに変身したクリーチャーは ブレイク・エンチャントメント 、ミラクル または ウィッシュ によって真の姿に戻ることができる。それ以外に、ナイオゴスを殺害すれば哀れな魂を リインカーネイト 、リザレクション または トゥルー・リザレクション によって復活させることができる。 このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

エントロピーの光線（超常）毎分 1 回、標準アクションとして、アイアタヴォスはその 10 個の目からエントロピー・エネルギーの光線を撃つことができる。このエネルギー光線のそれぞれはアイアタヴォスから 300 フィート以内の 1 体の目標を狙うことができるが、任意の 1 体のクリーチャーを 2 本以上の光線を狙うことはできない。クリーチャーを狙わなかった光線は無駄になる。クリフォトはそれぞれの光線を命中させるには＋ 15 の遠隔接触攻撃を行わなければならない。各光線は、このダメージによって殺されたクリーチャーは塵になる代わりに半径 5 フィートのエネルギー、肉、影、煙の爆発となることをのぞけば、術者レベル 20 の ディスインテグレイト（40d6 ダメージ、DC32 の頑健セーヴに成功すれば 5d6 ダメージ）と同じ効果を与える。この爆発の範囲内の全てのクリーチャーは DC32 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間よろめき状態になる。このセーヴ DC は【耐久力】を基にしている。

身の毛のよだつ姿（超常）アイアタヴォスの身の毛のよだつ姿に屈したクリーチャーは フィーブルマインド の効果を受け、永続的に盲目状態になる。

膿漿（超常）アイアタヴォスがヒット・ポイント・ダメージを受けている間は、黒イコルの厚さと糸のロープが密生した皮の亀裂やひだから太い縄状の黒い膿漿が滴る。この膿漿はクリーチャーの体から押し出されて、のたうちまわる細糸の雲の様に、毎ラウンド 5 フィートの割合で、最大その間合いに等しい範囲（30 フィート）に広がる。アイアタヴォスのターンの開始時に、この膿漿の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC32 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合は絡みつかれた状態になる。アイアタヴォスのターンの開始時に、膿漿に絡みつかれている全てのクリーチャーは 4d6 ポイントの［酸］ダメージを受ける。クリフォトがそのターンの終了時にヒット・ポイント・ダメージを受けていない場合は、膿漿は溶けて無害な霧になってしまい、絡みつかれている全てのクリーチャーは解放される。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

悪臭（超常）アイアタヴォスの悪臭特殊能力は超自然的に忌まわしい。この能力に害を受けたクリーチャーは吐き気がする状態になり、セーヴが成功したクリーチャーも不調状態になる。

クリフォト・ロードを除いてクリフォトで最も怖れられているのは疑いもなく巨大なアイアタヴォスである。多くのものに唯一の存在であると信じられており、あまりにも忌まわしいためアビスでさえ 1 度に 2 体以上が存在することが耐えられないのだとされるアイアタヴォスは、しばしばその体の上や腹の下で蠢き、その身震いするような行程の後に残された汚物や破片を食べている無数のナイオゴス・クリフォトを引き連れて遭遇する。これらのナイオゴスは全てアイアタヴォスに吸収され作り直された他のクリーチャーであり、アビスの最も深い坑の探索志望者を待ち受ける最悪の運命の 1 つをあらわしている。

アイアタヴォスはデーモンの軍勢に聖戦をしかけるが、この怪物はアビスをクリフォトの支配に取り戻すためにデーモンを探し出し破壊することにしか興味を持っていないわけではない。実際、アイアタヴォスは多次元宇宙のほかの次元界に移動する能力を持ち、新しいデーモンを作り出すためにアビスが必要とする原料である罪深い魂をその世界が供給できないようにするために、定命のものを徹底的に一掃するためにしばしば物質界を訪れる。アイアタヴォスに凝られた世界は広範な破壊と、アイアタヴォス

が貪り破壊された地点ごとに後に残された常になく多数のナイオゴスが顕著に見られる。

アイアタヴォスは ゲート のような最も強力な呪文によって召喚することができるが、その［精神作用］効果への**完全耐性**と巨大な大きさから、最も自暴自棄あるいは狂った者だけがこのような自滅的な行動をする。知られている全ての事例で、アイアタヴォスを他の世界に自発的に召喚することはこの強大なクリーチャーの注意をこの世界にひきつけた以外の何物でもなく、あまりにも大きな破壊を引き起こす前にアビスに退去させたとしても、アイアタヴォスは訪れたことを覚えている。後日新しく発見した世界で自らの目的を追求するため、しばしば自分自身の力で戻ってくる。アイアタヴォスが防衛者によって破滅をもたらすのに失敗した場合のみは、プレイン・シフト によってアビスに逃げ去る。この場合、クリフォトはしばしばその世界に戻るまでに数百年、あるいは数千年を待つ。常にその領域をより容易に破壊するためである。

アイアタヴォスはその信じられないような知性のためにとりわけ強大で恐るべき怪物となる。このクリーチャーは多次元宇宙の中で止める事ができるクリーチャーがほとんどいないほど強力であるが、デーモンの居住地や定命の者の都市を襲撃するために注意して計画を練る。

アイアタヴォスが殺された場合、通常は比較的短い時間で敗れたクリフォトの代わりの怪物がアビスに産み出される。この新しく生まれたアイアタヴォスは全く新しいクリーチャーであり、以前の存在とは記憶を共有しておらず、先任の怪物が得ていた強化されたヒット・ダイスやクラス・レベルを持っていないが、デーモンやそのような生命を作り出す罪に対する食欲や憎悪は変わらず終わることがない。

このようなアイアタヴォスを“新しく生まれた”というのはどこか誤解を生む。技術的には新しく創造されたクリーチャーだが、新しく生まれたアイアタヴォスは“幼年期”を送りはしない。ここにかかれているような完全に成長した形で作り出される。しかしクリフォトの怪物の新たな誕生ごとに変化は起こりうる。例えば、擬似呪文能力や、身の毛のよだつ姿の性質がここに記されているものから変化するかもしれない。アイアタヴォスが狩りと破壊を続けるにつれ、それはより強大になっていく。進化したアイアタヴォスはその結果通常は種族ヒット・ダイスを得る。クラス・レベルによって力を得たアイアタヴォスも聞かれないではないが、かなり稀である。そうした者はほとんどソーサラーのレベルを得る。

クリフォト：オグナガー Qlippoth, Augnagar

この巨大な、蜘蛛のようなクリーチャーからは鉤の付いた 3 本の尾、そしてしなやかな水かきの付いた 8 本の足が生えている。

オグナガー 脅威度 14 Augnagar

経験点 38,400

CE ／超大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 22

防御データ

AC 29、接触 7、立ちすくみ 29（－ 1【**敏**】、＋ 22 外皮、－ 2 サイズ）

hp 203（14d10 ＋ 126）

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 9

DR 10 ／秩序；**完全耐性**［冷気］、毒、［精神作用］効果；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［火］10

攻撃データ

移動速度 50 フィート、登攀 50 フィート、飛行 60 フィート（標準）

近接 噛みつき＝＋ 23（2d6 ＋ 11、加えて 1d8 ポイントの出血と " 腐敗の呪い "）、爪（× 3）＝＋ 23（1d8 ＋ 11、加えて 1d8 ポイントの出血）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート（爪は 30 フィート）

特殊攻撃 身の毛のよだつ姿（DC 21）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中＋ 18）

常時：トゥルー・シーイング

3 回／日：ディメンジョン・ドア 、プロテクション・フロム・ロー

1 回／日：ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン

一般データ

【**筋**】32、【**敏**】9、【**耐**】28、【**知**】5、【**判**】20、【**魅**】19

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 27；**CMD** 36（対足払い 44）

特技《かすめ飛び攻撃》、《ホバリング》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》

技能〈隠密〉＋ 24、〈知覚〉＋ 22、〈登攀〉＋ 18、〈飛行〉＋ 12；**種族修正**〈隠密〉＋ 16

言語 奈落語；テレパシー（100 フィート）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

身の毛のよだつ姿（超常） オグナガーの身の毛のよだつ姿に屈したクリーチャーは即座に狂気に追い込まれる。この結果、2 ポイントの【魅力】ダメージを受け、1d3 ラウンドの間混乱状態になる。

腐敗の呪い（超常） 噛みつき―致傷；セーヴ 頑健 DC 26；頻度 1 回／日；効果 1d6【耐久力】吸収、加えて永続的な " 悪臭 "。オグナガーの噛みつきによって腐敗の呪いを受けたクリーチャーは、身の毛もよだつ悪臭を放つぞっとするような膿爛れた傷を受ける。これは毒に対する完全耐性を有する者を除く全てのクリーチャーに効果があること以外はモンスターの一般ルールの悪臭と同様に機能する。この呪いの犠牲者は悪臭によって不調状態になるのを避けるためのセーヴィング・スローはできないが、他のクリーチャーはこの状態を無効化するために DC26 の頑健セーヴを試みることができる。セーヴに失敗した者は呪いの犠牲者から 30 フィート以内に留まる限り不調状態のままである。また身の毛もよだつ悪臭によって、呪いの犠牲者は全ての〈隠密〉判定に－ 8 のペナルティを受ける。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

巨大なオグナガーは比較的頭が鈍い。来訪者として、生存のために食事の必要はないが、それは飢えており、打ち負かすことができるなら何でも食べる。オグナガーはよく腐った肉、特に腐ったデーモンの肉の味を好み、その噛みつきの腐敗の呪いは食べ物に完全な風味を与える。しかしオグナガーのもっと好きなご馳走は共食いである。このクリーチャーは同類の肉を最高の美味と感じる。オグナガーが同類の肉を十分に食べた場合、もはや飛ぶことができないほど大きく膨れ上がり、その時点で自己破壊的な狂乱状態でその爪の生えた尾を自らの体を引き裂くために用いる。脂肪を引き裂き内臓を切り刻む嵐の中から完全に成長したサルガント・クリフォトが現れる。オグナガーと似ている姿だが、より知的でさらに危険なクリーチャーである。

オグナガーは翼長 30 フィート、体重 6,000 ポンド。

クリフォト：サルガント Qlippoth, Thulgant

この怪物には 10 本の蜘蛛のような脚、一塊の赤い目の上からのたうつ触手が垂れ下がる頭部、3 本の鞭打つ針の尾がある。

サルガント 脅威度 18 Thulgant

経験点 153,600

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）

イニシアチブ ＋ 12**；感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 31

オーラ クローク・オヴ・ケイオス（DC25）

防御データ

AC 33、接触 25、立ちすくみ 21（＋ 4 反発、＋ 12【**敏**】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 290（20d10 ＋ 180）；高速治癒 10

頑健 ＋ 25、**反応** ＋ 30、**意志** ＋ 18

防御的能力 ディスプレイスメント 、フリーダム・オヴ・ムーヴメント 、身かわし；**DR** 15 ／冷たい鉄および秩序；**完全耐性**［酸］、［冷気］、毒、［精神作用］効果；**抵抗**［電気］10、［火］10；**SR**［秩序］呪文およびクリーチャーに対して 25

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 針（× 3）＝＋ 27（1d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて " **能力値**吸収 "）、触手（× 5）＝＋ 22（1d6 ＋ 4、加えて 2d6［酸］）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 身の毛のよだつ姿（DC27）、残虐なる突き刺し

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 25）

常時：クローク・オヴ・ケイオス（DC25）、ディスプレイスメント 、フリーダム・オヴ・ムーヴメント 、トゥルー・シーイング

回数無制限：グレーター・ディスペル・マジック 、ディメンジョン・ドア 、テレキネシス（DC22）

3 回／日：高速化 ディメンジョン・ドア 、フレッシュ・トゥ・ストーン（DC23）、ワード・オヴ・ケイオス（DC24）

1 回／日：テレキネティック・スフィアー（DC25）、テンポラル・ステイシス（DC25）、バインディング（DC25）、プレイン・シフト（DC24）

一般データ

【筋】26、**【敏】**34、**【耐】**29、**【知】**24、**【判】**27、**【魅】**25

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 29；**CMD** 55（対足払い 71）

特技《擬似呪文能力高速化：ディメンジョン・ドア 》、《クリティカル強化：針》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《迎え討ち》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 27、〈隠密〉＋ 31、〈軽業〉＋ 35（跳躍＋ 39）、〈真意看破〉＋ 31、〈知覚〉＋ 31、〈知識：次元界〉＋ 30、〈知識：神秘学〉＋ 27、〈知識：歴史〉＋ 30、〈登攀〉＋ 36、〈呪文学〉＋ 27、〈はったり〉＋ 30、〈飛行〉＋ 33、〈魔法装置使用〉＋ 30

言語 奈落語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 デーモン狩り

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体、2 体、または巡視体（3 ～ 4）

宝物 × 2

特殊能力

能力値吸収（超常）サルガントの針は命中するとそれぞれ異なった能力値を吸収する。1 本は 1d4 ポイントの【筋力】を吸収し、2 本目は 1d4 ポイントの【敏捷力】を吸収し、3 本目は 1d4 ポイントの【魅力】を吸収する。どの針の吸収も DC29 の頑健セーヴで無効化される。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

デーモン狩り（変則）サルガントはデーモンの呪文抵抗を貫通するための術者レベル判定に＋ 10 の種族ボーナスを得る。その攻撃はデーモンに対して冷たい鉄かつ善属性であるかのように扱う。

身の毛のよだつ姿（超常）サルガントの身の毛のよだつ姿に対するセーヴに失敗したクリーチャーは 1d4 ラウンドの間朦朧状態になり、1d6 ポイントの【判断力】ダメージを被る。

残虐なる突き刺し（変則）サルガントが 1 体の目標に対して同一ラウンドに 3 本全ての針を命中させた場合は、犠牲者の体を引き裂き、追加の 3d6 ＋ 12 ポイントのダメージを与え、犠牲者の 6 つの能力値全てから 2 ポイントずつを追加で吸収する。DC29 の頑健セーヴに 1 回成功すれば、全ての追加の能力値吸収を無効化できる。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

恐るべきサルガントは、致命的で有害な多くの肉体攻撃を幅広い強力な魔法能力で支援しているため、クリフォトの中で最も危険である。オグナガー・クリフォトの共食いの乱痴気騒ぎの中からうまれたサルガントはアビスから全てのデーモンを根絶すると言うただ一つの目的のために存在している。

しかしサルガントは生涯の全てをデーモンを狩り破壊することに費やしているわけではない。アビスの奥深くにあるあらゆる種類の手下―多くはバインディング 呪文によって服従を強いられている―が住む恐るべき巣穴を支配する。このクリフォトはねぐらを石化あるいは活動停止状態にした大いなる力を持つ犠牲者で飾ることを好む。より強力な犠牲者であればあるほどサルガントはより大きな威信を得る。

クリフォト：シスニゴット Qlippoth, Cythnigot

この 6 本足の恐怖には蜘蛛の顔があり、背からは繊維状の茎が伸びている。茎の先には噛みつこうとする口がついている。

シスニゴット 脅威度 2 Cythnigot

経験点 600

CE ／超小型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・ロー 、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 5

防御データ

AC 14、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 1【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 16（3d10）

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2

DR 5 ／冷たい鉄または秩序；**完全耐性**［冷気］、毒、［精神作用］効果；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［火］10

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 6（1d6 ＋ 1、加えて " 胞子 "）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 身の毛のよだつ姿（10 フィート、DC 9）

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 4）

常時：ディテクト・マジック 、ディテクト・ロー 、フライ

1 回／日：ウォープ・ウッド 、ソフン・アース・アンド・ストーン

1 回／週：コミューン（6 つの質問）

一般データ

【筋】12、**【敏】**12、**【耐】**11、**【知】**11、**【判】**8、**【魅】**7

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 2；**CMD** 13（対足払い 21）

特技《神速の**反応**》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 7（跳躍＋ 11）、〈知覚〉＋ 5、〈知識：次元界〉＋ 6、〈知識：自然〉＋ 6、〈飛行〉＋ 15

言語 奈落語；テレパシー（接触）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体または大発生（2 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

身の毛のよだつ姿（超常）シスニゴットの身の毛のよだつ姿に対するセーヴに失敗したクリーチャーは、1 ラウンドの間不調状態になる。シスニゴットの身の毛のよだつ姿は 10 フィートの範囲内でのみ機能する。特定のシニスゴットの身の毛のよだつ姿に対するセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、24 時間の間全てのシスニゴットの身の毛のよだつ姿に完全耐性を得る。シスニゴットを使い魔にしている術者は全てのシスニゴットの身の毛のよだつ姿に完全耐性を持ち、またあらゆるクリフォトの身の毛のよだつ姿に対するセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。

胞子（超常）シスニゴットに噛みつかれたクリーチャーは DC11 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合はクリーチャーの異界的な胞子を植えつけられる。この胞子は噛みつかれた傷口から揺れ動く棘と髪の毛のようなぞっとするような青白い繊維を伸ばし、目標の手足をうねくり絡みつく。この胞子を植えつけられたクリーチャーは絡みつかれた状態となる。後のラウンドで標準アクションとして DC11 の頑健セーヴを行うことで、巻き蔦を振りほどき、絡みつかれた状態を脱することができる。複数のシスニゴットが 1 体のクリーチャーに噛みついた効果は累積しない。植物クリーチャーはこの効果に対するセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを受ける。これは［病気］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

シスニゴットは小動物の体に成長し繁栄する邪悪なキノコ状の寄生生物である。このキノコは宿主の体をぞっとするような方法で変形させ、足を付加したり特徴を再配列する。ネズミは 1 対の足を追加されて蟲めいた姿になるかもしれないし、猫は全ての足と毛皮を失って蛇のような体になるかもしれない。全てのシスニゴットに共通している唯一のことは、そのクリーチャーの体から延びる菌組織の長い茎の先には驚くほど強力な牙のある顎がついていることだ。シスニゴットは宿主の体の外では人間の拳ほどの大きさの腐った匂いのするホコリタケ以上のものには見えない。

術者レベル 7 以上で《上級使い魔》特技を有する混沌にして悪の術者はシスニゴットを使い魔として得ることができる。そうするためには、術者は超小型の動物を使い魔として持っていなければならない。この使い魔に胞子を感染されることで、シスニゴットは術者の忠実な、あるいはむしろ胸が悪くなるような配下となる。

シスニゴットは体長およそ 20 インチ、体重 10 ポンド。

クリフォト：ショグティー Qlippoth, Shoggti

この青白いクリーチャーは先端が鋏になった 4 本の吸盤のついた腕を持つ。頭部には 2 つの輝く目の間に歯軋りする口が開いている。

ショグティー 脅威度 7 Shoggti

経験点 3,200

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 18

防御データ

AC 21、接触 12、立ちすくみ 18（＋ 3【敏】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）

hp 80（7d10 ＋ 42）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 9

防御的能力 直感回避；**DR** 10 ／冷たい鉄または秩序；**完全耐性**［冷気］、毒、［精神作用］効果；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［火］10

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき＝＋ 12（1d8 ＋ 6）、触手（× 4）＝＋ 8（1d4 ＋ 3、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 頭脳混濁、身の毛のよだつ姿（DC 15）、締め付け（1d4 ＋ 6）

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 9）

常時：タンズ

回数無制限：コマンド（DC13）

3 回／日：チャーム・パースン（DC13）、プロテクション・フロム・ロー

1 回／日：チャーム・モンスター（DC16）、ディメンジョン・ドア

一般データ

【筋】22、**【敏】**16、**【耐】**23、**【知】**12、**【判】**19、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 14（組みつき＋ 18）；**CMD** 27（対足払い 31）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：魔法装置使用》、《武器熟練：触手》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 14、〈脱出術〉＋ 13、〈知覚〉＋ 18、〈知識：次元界〉＋ 11、〈魔法装置使用〉＋ 19；**種族修正** ＋ 4〈威圧〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈魔法装置使用〉

言語 奈落語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体、2 体、または奴隷商人一団（3 ～ 10、加えてさまざまな種族の奴隷 6 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

頭脳混濁（超常） 1 ラウンドに 1 回、触手による 1 回の近接攻撃の代わりにショグティはその触手の先端にある鋏で近接接触攻撃を行うことができる。命中した場合、目標は 1d4 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。ショグティはこの能力を犠牲者を精神的に衰弱させて、擬似呪文能力のチャームをより容易に用いることができるようにする。

身の毛のよだつ姿（超常） ショグティの身の毛のよだつ姿に対するセーヴに失敗したクリーチャーは、このクリーチャーの催眠術的なうねる触手とその目にきらめく奇妙な色によって恍惚状態になる。この効果は 1d6 ラウンドの間継続する（しかし恍惚状態を回復させる通常の手段によって終わらせることができる）。

ショグティは精神操作の達人であり、他者の思考を操り、魅了してその味方を裏切らせることができる。奴隷狩りの一団で他の世界を荒らし、生きたまま捕えて魅了した奴隷としてアビスに連れ帰るためにクリーチャーを探し求める。これらの哀れなる魂の運命は知られていないが、クリフォトがアビスを自らの物に取り戻すことに関係しているのだろう

ショグティは適切な手を持っていないが、触手の先端にある鋏を信じられないほど器用に操ることができる。この鋏で武器を振るうことはできないが、ワンド、ロッド、スタッフなどの魔法のアイテムを用いることができる。ショグティは特にワンド、とりわけ彼らの頭脳混濁能力の犠牲者を容易に害することができる［精神作用］効果をもたらすものを好む。

ショグティの体は卵形で差し渡しおよそ 8 フィート、触手の長さもおよそ 8 フィート。体重 900 ポンド。

クリフォト：チェアノブー Qlippoth, Chernobue

このぬめぬめしたのたうち回る触手と隠された口の塊には、腹の代わりに1つのぞっとするような大きな目と牙の生えた口がある。

チェアノブー 脅威度 12 Chernobue

経験点 19,200

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 18

オーラ 不運（30 フィート）

防御データ

AC 27、接触 13、立ちすくみ 23（＋ 4【敏】、＋ 14 外皮、－ 1 サイズ）

hp 150（12d10 ＋ 84）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 11

DR 10 ／秩序；**完全耐性**［冷気］、毒、［精神作用］効果；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［火］10；**SR** 23

弱点 光に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 19（1d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて 1【耐】ダメージ）、噛みつき＝＋ 19（2d6 ＋ 8、加えて " 毒 "）、触手（× 2）＝＋ 14（1d6 ＋ 4）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（叩きつけおよび触手は 10 フィート）

特殊攻撃 身の毛のよだつ姿（DC20）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 16）

常時：アーケイン・サイト 、エア・ウォーク

回数無制限：ケイオス・ハンマー（DC18）、ダークネス

3 回／日：コンフュージョン（DC18）、高速化 ダークネス 、ディスペル・マジック 、プロテクション・フロム・ロー

1 回／日：プレイン・シフト（DC21）

一般データ

【筋】26、**【敏】**18、**【耐】**24、**【知】**13、**【判】**17、**【魅】**19

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 21；**CMD** 35（対足払い 39）

特技《擬似呪文能力高速化：ダークネス 》、《強打》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 19（跳躍＋ 23）、〈真意看破〉＋ 18、〈脱出術〉＋ 19、〈知覚〉＋ 18、〈知識：次元界〉＋ 16

言語 奈落語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

不運のオーラ（超常） チェアノブーは半径 30 フィートに邪悪な災厄のオーラを放射する。この範囲内の全ての秩序属性または善属性のクリーチャーは攻撃ロールと武器ダメージ・ロールに－ 1 のペナルティを被る。秩序にして善属性のクリーチャーは－ 3 のペナルティを被り、範囲内に最初に入った時点で DC20 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は範囲内に留まる限り不調状態になる。この能力は【魅力】に基づいている。

身の毛のよだつ姿（超常） チェアノブーの身の毛のよだつ姿に対するセーヴに失敗したクリーチャーは嫌悪感によって 2d6 ラウンドの間麻痺状態になる。麻痺状態のクリーチャーは、もはやチェアノブーを認識していないか、それから 30 フィート以内にいなければ、効果から回復するため毎ラウンド新しいセーヴを行う。

光に対する脆弱性（変則） 明るい光の範囲内にいるチェアノブーは、その範囲内に留まる限り毎分 1 ポイントの【耐久力】ダメージを被る。

毒（超常） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 23；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】吸収；治療 1 回のセーヴ成功。 チェアノブーが注入する濃いオレンジ色の " 毒 " は半ば生きている。毒を受けた犠牲者が " 毒 " を治癒（セーヴに成功、ニュートラライズ・ポイズン や類似の効果の対象となる、または " 毒 " の全効果時間を耐え抜く）とすぐに、オレンジの液体は犠牲者の体から飛び出し、1d6 ポイントの【魅力】ダメージを与え、DC23 の頑健セーヴに成功しない限り、犠牲者を 2d6 ラウンドの間気絶状態にする。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

チェアノブーはアビスの邪悪な豊穣の生きた顕現であり、肉体に怪物的で異質な懐妊をもたらす。彼らの持ち込んだアビスの穢れをクリーチャーに感染させることで、かれらがばたばたうねうねと向かうあらゆる場所に苦痛と不運を広げる。そしてその プレイン・シフト 能力で多次元宇宙全体に穢れを広げる。チェアノブーは体長 13 フィート、体重 500 ポンド。

クリフォト：ナイオゴス Qlippoth, Nyogoth

これは牙の生えた口の周りに絡まる宙に浮かぶ腸の塊に見える。そのとぐろの先端にも歯の生えた口がついている。

ナイオゴス 脅威度 10 Nyogoth

経験点 9,600
CE ／中型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 17
防御データ
AC 24、接触 15、立ちすくみ 19（＋ 5【敏】、＋ 9 外皮）
hp 125（10d10 ＋ 70）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 7
防御的能力 酸の噴霧；**DR** 10 ／秩序；**完全耐性**［酸］、［冷気］、毒、［精神作用］効果；**抵抗**［電気］10、火 10
攻撃データ
移動速度 5 フィート、飛行 30 フィート（良好）
近接 噛みつき（× 4）＝＋ 15（1d6 ＋ 3 ／ 19 ～ 20、加えて 1d4［酸］）、噛みつき＝＋ 15（2d6 ＋ 3 ／ 19 ～ 20、加えて 1d4［酸］）
特殊攻撃 身の毛のよだつ姿（DC 18）
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 13）
回数無制限：アシッド・アロー
7 回／日：フィアー（DC17）、プロテクション・フロム・ロー
1 回／日：アシッド・フォッグ、ディメンジョン・ドア
一般データ
【筋】16、**【敏】**21、**【耐】**24、**【知】**9、**【判】**19、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 13；**CMD** 28（足払いされない）
特技《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《武器の妙技》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 18、〈知覚〉＋ 17、〈知識：次元界〉＋ 12、〈飛行〉＋ 22
言語 奈落語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 飛行能力
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）
編成 単体または兄弟姉妹（2 ～ 8）
宝物 標準
特殊能力
酸の噴霧（超常）ナイオゴスの体は非常に溶解力の強い消化液に満ちている。ナイオゴスが刺突または斬撃武器でダメージを受けるたびに、ナイオゴスに隣接している全てのクリーチャーは 1d6 ポイントの［酸］ダメージ（その攻撃がクリティカル・ヒットである場合は 2d6 ポイントの［酸］ダメージ）を受ける。
身の毛のよだつ姿（超常）ナイオゴスの身の毛のよだつ姿に対するセーヴに失敗したクリーチャーは 1d8 ラウンドの間吐き気がする状態となる。

ナイオゴスのアビスでの役割は掃除屋だ。本質的に浮遊する腸のうごめく塊であるこのようなたうち回るクリーチャーは、タコが水中を滑るように爆発的な動きで空中を移動し、自らの多くの口（腸のような肢の先端にある比較的小さな締め付ける口でも、中心部にあるよりおおきな飲み込む口でも）の 1 つよりも小さなものを常に探している。他のアビスの住人の残した廃棄物や汚物を食べて生きていくことができるが、特にまだ生きているクリーチャーを食べることを楽しむ。

アビスの生態系でのおそらくは低い地位にもかかわらず、ナイオゴスは愚かな獣には程遠い。ほとんどは平均的な人間とほとんど同じくらい知的で、次の食物を確保しようとする場合には比較的複雑な問題でも解決することができる。来訪者として、ナイオゴスは生存のために食事をする必要はないが、これは彼らが飢えを感じないと言うわけではない。12 時間以上食事をしていないナイアゴスはますます暴力的かつ常軌を逸してくる。このような“飢餓状態”のナイオゴスは食事になりそうなものが手に入りそうな場合は通常は死ぬまで戦い、さらには自分自身を食べるかもしれない。傷口から吹き出る自らの消化液を飲むのは吐き気を催す光景である。

典型的なナイオゴスは直径 5 フィート、体重 260 ポンドだがもっと大きく成長することが知られている。

クリプト・シング Crypt Thing

細切れになった皮のような肉がこの骸骨のような姿の体にぶら下がっており、眼窩の奥深くには火のような 2 つの光が輝いている。

クリプト・シング 脅威度 5 Crypt Thing

経験点 1,600

NE ／中型サイズのアンデッド

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 15

オーラ［恐怖］（10 フィート、1d4 ラウンドの恐れ状態、**意志** DC16・無効）

防御データ

AC 19、接触 13、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮）

hp 52（8d8 ＋ 16）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 8

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗＋ 2；**DR** 10 ／殴打または魔法；

完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）＝＋ 10（1d8 ＋ 4）

特殊攻撃 テレポートの爆発

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 10）

3 回／日：高速化 ディメンジョン・ドア

一般データ

【筋】19、**【敏】**14、**【耐】**—、**【知】**13、**【判】**14、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 10；**CMD** 23

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《神速の**反応**》

技能〈威圧〉＋ 13、〈隠密〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 15、〈知覚〉＋ 15、〈知識：神秘学〉＋ 6、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 5、〈知識：歴史〉＋ 3、〈はったり〉＋ 6

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

テレポートの爆発（超常）1 日に 1 回、クリプト・シングは 50 フィート以内にいる全てのクリーチャーをランダムに決定した場所にテレポートさせることができる。クリプト・シングはそれが認識していて視線が通っているクリーチャーにのみ効果を与えることができる。DC16 の意志セーヴに成功すればこの効果を無効化できる。効果を受けているクリーチャーはランダムな方向（1d8 を振り、1 が出たら北、他の目は時計回りの順に当てはめる）、クリプト・シングからランダムな距離（1d10 × 100 フィート）へとテレポートする。クリーチャーごとに方向をランダムに決定する。テレポートしたクリーチャーは決定された目的地から最も近い開けた空間に到着するが、その体重を支えることができる硬い地表の上でなければならない。その方向に適切な目的地がない場合は、クリーチャーはテレポートしない。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

クリプト・シングは墓地を守っているのを見られるアンデッド・クリーチャーである。死霊術師やそのほかの術師がそのような地域を守るために作成し、クリプト・シングは例え敵を追撃する場合であっても決して割り当てられた住処から離れない。それが守る場所は 1 つの部屋または通路、墓地全体、さらには都市ほどもあるネクロポリスであるかもしれない。通常は単独であるが、複数のクリプト・シングが共通の地域を、しばしば人造や他のアンデッドとともに守っているかもしれない。

クリプト・シングは攻撃されたり守っている物品や墓地が触れられたり侵入されたりした場合にのみ戦闘に入る。このような状況になるまでクリプト・シングは動かないままでいる。主人がそうするように指示している場合は、訪れた者の質問に答えたり、その他の交流を行ったりすることさえある。敵をテレポートさせず、そのかわりに敵を麻痺させて透明にし、犠牲者が無防備のまま仲間が怒れる守護者に引き裂かれているのを見せる変種のクリプト・シングの噂がある。

作成法

15 レベルの術者は クリエイト・アンデッド を使用してクリプト・シングを作成することができる。また作成者または助手が テレポート 、グレーター・テレポート 、または ワード・オヴ・リコール を唱えることができる（あるいはこの魔法を巻物またはその他の手段で提供する）ことを要する。

グリプリー Grippli

つるつるした皮膚に明るい色の斑模様がある、この素早い蛙のような人型生物は、弓を持ち皮の鎧を着ている。

グリプリー 脅威度 1/2 Grippli

経験点 200
グリプリーの 1 レベル・レンジャー
N ／小型サイズの人型生物（グリプリー）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 16、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 2 鎧、＋ 3【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 12（1d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 ショート・ソード＝＋ 3（1d4 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ダーツ＝＋ 5（1d3 ＋ 1）またはネット＝＋ 5（特殊）
特殊攻撃 得意な敵（蟲＋ 2）
一般データ
【筋】12、**【敏】**17、**【耐】**13、**【知】**12、**【判】**12、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1；**CMD** 14
特技《自力生存》
技能〈隠密〉＋ 11（森林または湿地では＋ 15）、〈軽業〉＋ 4、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 5、〈治療〉＋ 7、〈登攀〉＋ 13、〈動物使い〉＋ 3；**種族修正** ＋ 4 森林または湿地での〈隠密〉
言語 共通語、グリプリー語
その他の特殊能力 沼渡り、追跡、野生動物との共感
生態
出現環境 暑熱／森林または湿地
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、小さな群れ（6 ～ 11）、または部族（21 ～ 30、加えて 3 レベルのクレリックのリーダー 1）
宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ダーツ× 4、ネット、ショート・ソード、その他の宝物）
特殊能力
沼渡り（変則）グリプリーは湿地にいる場合は移動困難な地形を通常の速度で移動することができる。魔法的に操作されている地形の効果は通常通り受ける。

この小さく知的な人型のアマガエルは、世界中の森や沼地の奥深くに原始的な社会を作って生活している。彼らは巨大な蟲を狩り、彼らの住居である木々の果実や花を食べている。金属や宝石の装飾品を求めてしばしばより進歩したクリーチャーと取引する。

グリプリーの幼体は 1 年以内に成体となる。森の脅威によって残酷な最後を迎えなければ、60 年間生き、歳を取るにつれて皮膚は灰色がかり、艶を失っていく。グリプリーは身の丈 2 フィート余り、体重は 30 ポンド。

グリプリーのキャラクター

グリプリーは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。 グリプリーは以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【判断力】、－ 2【筋力】：グリプリーは素早く警戒心が強いが、線が細い。

小型：グリプリーは小型サイズである。

高速：グリプリーは 30 フィートの基本移動速度と 20 フィートの基本登攀速度を持つ。

暗視：グリプリーは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

カモフラージュ：湿地または森林地帯で〈隠密〉判定に＋ 4。

沼渡り：上記参照。

武器習熟：グリプリーはネットに習熟している。

言語：グリプリーは、プレイ開始時に共通語とグリプリー語を修得している。高い【知力】を持つグリプリーは以下から追加の言語を選択できる：ボガード語、竜語、エルフ語、ノーム語、ゴブリン語、森語。

グリンディロー Grindylow

大きな頭と多数の歯を持つこのみにくいクリーチャーは腰から上はゴブリン、下はぬるぬるしたタコに似ている。

グリンディロー 脅威度 1/2 Grindylow

経験点 200
CE ／小型サイズの異形（水棲）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 15、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 5（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2
攻撃データ
移動速度 15 フィート、水泳 30 フィート、噴射移動 200 フィート
近接 スピア＝＋ 2（1d6 ＋ 1 ／× 3）、噛みつき＝－ 2（1d3）
遠隔 スピア＝＋ 3（1d6 ＋ 1 ／× 3）
特殊攻撃 絡まる触手
一般データ
【筋】12、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**9、**【判】**10、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12（対足払い 18）
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 14、〈水泳〉＋ 13、〈知覚〉＋ 4；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
言語 水界語
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 気候問わず／水
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 9）、戦闘集団（10 ～ 16 とオクトパスの家来 1 ～ 2）、または部族（17 ～ 40、加えて 20 体ごとに 1 ～ 3 レベルレンジャーの下士官 1、4 ～ 8 レベルのクレリックまたはバーバリアンのリーダー 1、オクトパスのペット 2 ～ 8、およびデヴィルフィッシュの護衛隊 1 ～ 2）
宝物 NPC の装備品（スピア、その他の宝物）
特殊能力
絡まる触手（変則）グリンディローはその 6 本の触手でダメージを与えることはできないが、こののたうち回る肢は常にうねくり伸ばされ隣接した敵を引っぱって転倒させる。グリンディローは自分のターンの間、即行アクションとして任意の隣接している敵に対して 1 回の足払い攻撃を行うことができる。絡まる触手による足払い攻撃には＋ 4 の種族ボーナスを得、敵を転倒させるのに失敗した場合でもそのクリーチャーはグリンディローに足払いを仕掛けようと試みることはできない。

頭から触手の先端まで約 4 フィートのグリンディローは半分ゴブリン、半分オクトパスのように見え、その境目は腰にある。グリンディローは暴力的な飢えたクリーチャーで、スピアを狩りや悲鳴や叫び声を上げる者をつつくために用いる。

グリンディローはゴブリンに似ているが人型生物ではない。それにもかかわらずこの水棲モンスターは最も嗜虐的なゴブリンと同じほど邪悪で、他者の不運と破壊を広げることに大きな喜びを感じる。この捻じ曲がった欲望のおかげで、グリンディローは他の知的な水中にすむクリーチャーとほとんどの陸に住む存在の双方からひどい評判を得ている。

グリンディローは殺せるものなら何でも食べ、そのことによってかなり幅広い食物を選び取れる。水上であれ水中であれ、野蛮な攻撃から安全な者はいない。マーフォークの部族は経験を積んだ水夫を満載したガレオン船と同じくグリンディローの一団に圧倒される。 ジャイアント・イールやシャークのようなあからさまな捕食者はグリンディローに大いなる恐怖を呼び起すが、通常の者であれジャイアント種であれスクウィッドほど憎まれている敵はいない。この憎しみが何に由来しているのかは誰も知らないが、オクトパスがグリンディローにとって、ゴブリンにとってのゴブリン・ドッグのような者であることによるものだと推測されている。グリンディローは自分たちに似た親類を信じられないほど好んでおり、オクトパスを美の極致であると信じ、スクウィッドはそれに対してぞっとするような紛い物であるとみなしている。グリンディローをイカ呼ばわりするほどひどい侮辱はない。

グリンディローはクラス・レベルを取って力を得ることができるが、一部のグリンディローは原始時代への奇形的な先祖がえりをする。このようなグリンディローは際限なく成長し、時には超大型サイズの巨大な怪物になることがある。典型的なグリンディローとは違い、このような巨大な個体は触手を 6 本全てを使って攻撃し、大きな力で締め付けることができる。ジャイアント・グリンディローは幸いなことにかなり稀である。

グルームウィング Gloomwing

この非常に大きな蛾は巨大な紫色の羽を持つ。その羽には変化し身をよじるようにも見える螺旋状の黒い紋様が描かれている。

グルームウィング 脅威度 4 Gloomwing

経験点 1,200

N ／大型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 8（訳注：おそらくエラッタの漏れ。技能欄の〈知覚〉は＋ 9 に変更されている）

防御データ

AC 19、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）

hp 37（5d10 ＋ 10）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5

攻撃データ

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 6（1d8 ＋ 2）、爪（× 2）＝＋ 6（1d6 ＋ 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 混乱、産みつけ、フェロモン

一般データ

【筋】15、**【敏】**17、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**12 **【魅】**10

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 8；**CMD** 21

特技《かすめ飛び攻撃》、《能力熟練：混乱》、《ホバリング》

技能〈隠密〉＋ 7（薄暗い照明の中では＋ 11）、〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 5；

種族修正 ＋ 4 薄暗い照明の中での〈隠密〉

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

混乱（超常）グルームウィングの羽の模様の不気味の変化は催眠術的である。グルームウィングから目をそらさない 30 フィート以内にいるあらゆるクリーチャーは各ターンの開始時に DC14 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間混乱状態になる。これは［精神作用］効果である。グルームウィングとテナブラス・ワームはこの効果に完全耐性を持つ。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

産みつけ（変則）グルームウィングは全ラウンド・アクションとして小型サイズ以上の無防備状態または死亡状態のクリーチャーに卵を産みつけることができる。これは機会攻撃を誘発する。グルームウィングに卵を産みつけられたクリーチャーは毎朝 DC14 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。このダメージによってクリーチャーが死亡してから 24 時間以内に 1d4 匹のヤング・テナブラス・ワームが死体から現れ、その過程で死体は完全に貪り食われてしまう。卵は病気を治癒するあらゆる効果によって破壊することができるが、卵自体はそのクリーチャーがこの効果に完全耐性を持つかを判断する目的において病気として扱うわけではない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

フェロモン（超常）戦闘の最初のラウンドの後に、グルームウィングは奇妙な麝香のような臭いをフリー・アクションとして半径 30 フィートの範囲に放出することができる。この範囲内にいる全てのクリーチャー（グルームウィングとテナブラス・ワームをのぞく）は毎ラウンド DC14 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合はフェロモンによって弱められる。クリーチャーがこの効果に対するセーヴに失敗した場合は、その【筋力】値に－ 4 のペナルティを被る。このペナルティは戦闘継続中とその後 1 時間の間継続する。 レッサー・レストレーション や能力値ダメージを回復させるほかの効果によって、この【筋力】ペナルティを取り除くことができる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

グルームウィングは奇妙な蛾に似た影界の住人である。その外見にもかかわらず、彼らは蟲ではなく野蛮で実用的な知性を有する。グルームウィングは レッサー・プレイナー・アライ や レッサー・プレイナー・バインディング のような呪文で守護者や乗騎として召喚することができるが、時として自らの意思で次元界の裂け目を通って物質界に旅しようとすることがある。物質界に抜け出てきたグルームウィングは夜明けの 2 ～ 3 時間と夕暮れの 2 ～ 3 時間活動的で、それ以外の時間を影の濃いうち捨てられた建造物、洞窟、深い峡谷や木陰に隠れていることを好む。活動的な時間のうちに、攻撃して卵を産みつけるクリーチャーを求めて飛行する。グルームウィングは食事をする必要がなく、種を繁栄させようと言う衝動がその第一の原動力になっている。

グルームウィングがもたらす全ての危険にもかかわらず、重大な脅威をもたらすのはこのクリーチャーの幼生である。このクリーチャーはテナブラス・ワームとして知られ、成体のグルームウィングの幼虫形態であるにもかかわらず、はるかに危険なクリーチャーである。十分な生きている宿主がいる場合、グルームウィングは 1 日に数個の卵を産むことができることから、彼ら自身が成し遂げる害悪だけでなく、彼らが産み落とすことができることによっても危険な存在となっている。

グレイ・レンダー Gray Render

このがっしりした獣はつるりとした灰色の無毛の皮膚をしている。多くの黄色い目と幅広の歯で一杯な口だけが顔の造作だ。

グレイ・レンダー 脅威度 8 Gray Render

経験点 4,800
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 21、接触 10、立ちすくみ 20（＋ 1【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 100（8d10 ＋ 56）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 14（2d6 ＋ 7）、爪（× 2）＝＋ 15（1d8 ＋ 7、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、1d8 ＋ 10）
一般データ
【筋】 25、**【敏】** 13、**【耐】** 24、**【知】** 3、**【判】** 14、**【魅】** 8
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 16（組みつき＋ 20）；**CMD** 27
特技《強打》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：爪》、《ふっとばし攻撃》
技能〈生存〉＋ 6、〈知覚〉＋ 13；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
その他の特殊能力 物体に対して 2 倍ダメージ
言語 巨人語
生態
出現環境 温暖／湿地
編成 単体（場合によっては、加えて絆の強いクリーチャー）
宝物 乏しい
特殊能力
物体に対して 2 倍ダメージ（変則） 物品または建造物に対して全ラウンド攻撃を行ったグレイ・レンダーは 2 倍のダメージを与える。

身の丈 9 フィート、体重 4,000 ポンドを越えるグレイ・レンダーは独居性の野蛮な捕食者である。レンダーは大きな筋力に恵まれ、一部の報告は完全に成長した木を引き抜きその中に隠れている獲物を捕らえるために引き裂いたことが目撃されたと報告している。フレイ・レンダーは同類と集団や社会を作ることを積極的に避け、おそらく交尾の時だけ他のレンダーの存在を許容する。一部の賢者は彼らは無性であると主張しているが、単為生殖できる両性具有であるというのがより可能性がありそうであり、めったに繁殖することはない。

独居性の性質にもかかわらず、グレイ・レンダーはしばしば他のクリーチャーと愛情に満ちた絆を結ぶ。典型的には草食動物の群れや人型生物の部族だが、一部の場合には沼地の住人の 1 体である。レンダーはこのクリーチャーが飼い猫であるかのようにその守護者として振る舞い、1 マイルを越えてはなれることはなく、彼らが攻撃された場合には防衛のために走ってくるし、1 日 1 回食べ物を贈る。グレイ・レンダーは決してそれが守るクリーチャーを傷つけず、彼らが攻撃してきた場合には混乱して撤退する。ほとんどの動物の " ペット " はその存在を受け入れるようになり、原始的な人型生物の " ペット " はその守護者を自らの神格の恩寵であると信じるようになる。レンダーの絆は数ヶ月から長い時は 10 年続くことがあり、その後は新しい縄張りを求めてさ迷い出で、かつてのおきにいりは無視するようになる

レンダーは一般的には悪意はなく、飢えている場合や自らやペットが脅威にさらされている場合にのみ攻撃してくる。レンダーはペットを守るために死ぬまで戦う。

グレムリン Gremlin

悪戯好きな性質、たちの悪いユーモアのセンス、破壊的な習慣でよく知られている、グレムリンと呼ばれるフェイ・クリーチャーは、残酷なふざけ者、嗜虐的な妨害者という全く正しい評判を得ている。身の丈 3 フィートからわずか 1 フィートあまりまで、多くのタイプのグレムリンが世界の暗いまだ見ぬ領域をうろついており、物質界とフェイの領域の間にある現実のごく僅かな地点の付近に留まる傾向がある。グレムリンが小さいほど、フェイの領域とのつながりは強く、その力はより奇妙でより強力になる。

グレムリンは自分が物理的な力に欠けていることを理解しており、そのため通常はお互いとねぐらを守るために協力し合う大集団として遭遇する。全てのグレムリンが持つ共通の特徴がある。冷たい鉄で作られたものを除く武器によるダメージへの抵抗力、残酷で嗜虐的なユーモアのセンス、その悪戯の計画を補強するプレスティディジテイションを使う能力、ほっそりした姿、そしてグレムリンを最もよく知らしめている他のクリーチャーの仕事を壊し、呪い、台無しにする能力。グレムリンは物を台無しにし壊すことに大きな喜びを感じ、グレムリンのそれぞれの種は特定の“専門”（例えば魔法の**オーラ**、複雑な機械、協調のとれた戦術、さらには幸運それ自体）があるが、全てのグレムリンは複雑な装置や込み入った社会の構造に魅了される。複雑なものを崩壊させることに取り組むよりもグレムリンを喜ばせることはない。

グレムリンは本来はフェイの神秘的な領域の出身だが、数え切れないほどの世代を物質界で暮らしている。その間に彼らは体も魂もこの領域の原住生物となってしまった。しかし全てのグレムリンがその奇妙な妨害と破壊の力を保持できているわけではない。最も不運なグレムリンは一般にはグレムリンだとさえ知られてはいない。この奇妙なグリーチャーはマイトとして知られている。いくつかの擬似呪文能力を使うグレムリンの能力を保ってはいるが、マイトはその仲間のグレムリンにとっては究極の恥と恐怖、すなわち痛ましいほどの自己嫌悪と哀れむべき臆病さへの堕落をあらわす。その結果、グレムリンはマイトの部族を苦しめる機会に恵まれた場合はとりわけ嗜虐的で暴力的になり、共同体と機械を妨害するより微妙なやり方を放棄して徹底的な戦争を始め、ちっぽけなナイフを手に、殺意を胸に、マイトの住処と塒を侵攻する。特に危険な蟲と同盟を結べているマイトの部族だけがこの種の侵略に対抗できる可能性があり、ほとんどの部族は速やかにグレムリンに降伏する。ある場合には、無条件降伏がグレムリンの怒りを鎮め、侵略者たちは単にマイトの部族を征服し奴隷化し、彼らを自分たちの気まぐれに奉仕するための奴隷階級であると言う観点に基づいて使役するが、他の場合にはマイトの部族が完全降伏をしてさえも彼らは救われない。

より大きなクリーチャー、特に人型生物（グレムリンが特に苦しめ苛立たせることを好む）に対しては、グレムリンははるかに微妙な手法をとる。グレムリンは最弱の人型生物の社会に対してすら太刀打ちできるだけの物理的な力が欠けていることを理解しており、それ故に街や村の中を移動する場合は物陰に隠れる。グレムリンは都市地域の中で“でかぶつ”たちがしばしば訪れてわずらわせることがない場所を捜し求める。下水道、ゴミ捨て場、墓場、打ち捨てられた建造物などのような場所がグレムリンの完璧なねぐらとなる。グレムリンの部族が人型生物の社会の影に居場所を作り出すと、その仕事が始まる。グレムリンは 2 匹組かあるいは単独で行動して社会の中に入り込み、台無しにできるあらゆる者を台無しにする方途を探る。グレムリンが準備をできる場合は、物品、関係性、または状況を何気なく見た者には安定していて何のダメージも負っていないように見えるが、次に使われたり発生した時にばらばらに壊れたり劇的に駄目になったりするような状態にすることを好む。グレムリンはしばしばその破壊活動の結果の災厄を見ることができるように近くで隠れて待っているが、そのような災害が発生した場合は範囲外から利益を得られるように骨を折る。グレムリンは、自分たちが来ていると言うことを理解した怒り狂った人間の手の届く範囲にいることがよくないことを知っている。

グレムリンの活動がよく行われる地域では、グレムリンに関連する破壊を防ぎ、自分たちの地域から小さな怪物を根絶するための多くの社会が独特で賢明な方法を発展させている。グレムリンに対処する通常の手法の 1 つはグレムリン・ベルとして知られる物品を使用することである。青銅、錫、その他の多少高価な金属で作られ、高さ 1 インチ足らずのグレムリン・ベルは、ドアの枠や窓から細い鎖や絹の紐で吊り下げられるか、高価な物品に取り付けられる。グレムリン・ベルの存在はこのクリーチャーを不調にし、その超常能力や擬似呪文能力を使用できないようにすると信じられている。奇妙なことに、多くのグレムリンも同様に信じており、グレムリン・ベルが魔法でない場合でさえも、グレムリンはこのような方法で守られているように見える物品のほとんどをいじる危険を冒そうとしない。

他の共同体ではグレムリンの害から免れるためにより積極的な道を取り、グレムリンを捜索し攻撃するために猫、犬、鷹、イタチなどの小動物を訓練する。訓練された超小型の動物はグレムリンをそのごみごみした居住地まで易々と追跡し、爪にうまく作られた冷たい鉄のスパイクを取り付けている場合にはこのクリーチャーの部族に大きなダメージを与えることができる。しかし多くのグレムリン部族はこの戦術を学んでおり、自分たちのねぐらを守るために訓練された（あるいはされていない）動物を利用している。

グレムリン：ジンキン Gremlin, Jinkin

狂人のように顔を歪めたこの細い小さなコウモリの耳をした恐怖は、たくさんの針のような歯と輝く橙色の目を見せている。

ジンキン 脅威度 1 Jinkin

経験点 400
CE ／超小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 18、接触 17、立ちすくみ 13（＋ 4【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 6（1d6 ＋ 3）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4
DR 5 ／冷たい鉄；**SR** 12
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 ショート・ソード＝＋ 6（1d3 － 4 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＝＋ 1（1d2 － 4）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6、鋳掛け屋
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 3）
回数無制限：プレスティディジテイション
1 回／時：ディメンジョン・ドア（自身と 5 ポンドまで）
一般データ
【**筋**】3、【**敏**】19、【**耐**】11、【**知**】14、【**判**】14、【**魅**】15
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 2；**CMD** 9
特技《回避》、《追加 hp》B 、《武器の妙技》B
技能〈隠密〉＋ 16、〈製作：罠〉＋ 10、〈装置無力化〉＋ 9、〈脱出術〉＋ 8、〈知覚〉＋ 6、〈手先の早業〉＋ 8、〈はったり〉＋ 6、〈魔法装置使用〉＋ 6；
種族修正 ＋ 4〈製作：罠〉、＋ 4〈装置無力化〉
言語 地下共通語
生態
出現環境 気候問わず／地下または都市
編成 単体、2 体、大軍（3 ～ 12）、または大量発生（13 ～ 20 と 1 ～ 3 レベルのソーサラー 1 ～ 3、2 ～ 4 レベルのローグのリーダー 1、訓練されたスタージ 2 ～ 8、訓練されたダークマントル 2 ～ 5、および訓練されたダイア・バット 1 ～ 2）
宝物 標準（ショート・ソード、その他の宝物）
特殊能力
鋳掛け屋（擬呪） 6 体のジンキンの集団は 1 時間以上の間共同作業を行い、任意の生きているクリーチャーに対する ビストウ・カース と同一の効果を生み出すことができる。この効果は 60 フィートの有効距離を持ち術者レベル 6 レベルとして機能し、目標のクリーチャーは同意しているか無防備状態でなければならない（しかし抵抗するためにセーヴィング・スローを行うことはできる）。セーヴ DC は 14 ＋ジンキンのうち最も高い値の【魅力】修正値（ほとんどのジンキンの集団では DC16）。その代わりに、ジンキンの集団は 1 つの魔法のアイテムに呪いを込めようと試みることができる。この呪いの性質はランダムに決定する。この呪いの半分はその魔法のアイテムを当てにならなくする（アイテムが使用されるたびごとに、20％の確率で機能しなくなる）が、のこりの半分はアイテムにランダムに必要条件を与える。ジンキンは 1 日に 1 回だけ鋳掛け屋に参加でき、まだ呪われていないキャラクターや物品に対してのみ鋳掛け屋を行うことができる。鋳掛け屋の呪いが成功した場合は、リムーヴ・カース のような効果で除去されるまでは永続する。全てのジンキンの鋳掛け屋は 6 レベルの術者が作り出した呪いであるかのように機能する。

こそこそしていて嗜虐的なジンキンは地下の暗い場所に住むぞっとするようなグレムリンである。影によく適応しており、ごちゃごちゃした一角に潜んで自分よりも大きなクリーチャーに有利な位置を占めた場合に攻撃する。ジンキンは通常より大きな、あるいは強力なクリーチャーとともに、あるいはその近くで活動する。この大きなクリーチャーはジンキンの欺きに遮蔽を与える。彼らは戦闘が不利になると、あらゆる盗んだ品物を持って ディメンジョン・ドア を使って離脱する。

ジンキンはより大きなクリーチャーを危険な洞窟や坑に誘い込むことを喜び、通常は影から踏み出してクリーチャーに対して 1 回だけ急所攻撃を行って逃げ去る。犠牲者を罠に誘い込めるように、その " 逃走 " が標的に見えるようにする。

またジンキンは危険なほど恨み深く、自分を侮ったように見えるクリーチャーを何週間も付回し、復讐の機会を探すことがある。この復讐は馬を迷わせたり食料を汚染したり大きなモンスターを恨みのあるクリーチャーに向かわせたり、さまざまな形を取る。

ジンキンの最も直接的で歓迎せざるべからざる復讐は魔法のアイテムを破壊したり呪うことである。何回も遠くから野営している敵を観察し、アイテムを弄り回して駄目にするために盗み出したり、アイテムの所有者を悩ませるために遠くから鋳掛け屋の魔法を使用したりする。ジンキンは盗んだアイテムに妨害工作をすると、そのアイテムに飽きてしまうか、持ち主に返そうとするかもしれない。ジンキンのねぐらには、しばしば呪いを帯び、ジンキン自身は忘れ去ってしまった盗んだアイテムがそこかしこに散らばっている。

ドワーフは特にジンキンを憎み、彼らの民話にはグレムリンの手による悲劇についての多くの話がある。嫌悪感は概ねお互い様である。

平均的なジンキンは身の丈おおよそ 2 フィート、体重 13 ポンド。

グレムリン：ナグラブ Gremlin, Nuglub

このぞっとするような猫背のクリーチャーは 3 つの輝く青い目を持つ。油染みた髪が頭と背中から生え、クロークのように覆っている。

ナグラブ 脅威度 2 Nuglub

経験点 600
CE ／小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 18、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 4【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 19（3d6 ＋ 9）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
DR 5 ／冷たい鉄；**SR** 13
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 3（1d4 ＋ 1、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 4（1d3 ＋ 1、加えて " 足払い "）
擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 4）
回数無制限：プレスティディジテイション
1 回／時：ショッキング・グラスプ 、スネア 、ヒート・メタル（DC 13）
一般データ
【筋】13、**【敏】**18、**【耐】**15、**【知】**8、**【判】**9、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1（組みつきおよび足払い＋ 5）；**CMD** 15
特技《追加 hp》B 、《追尾》、《武器熟練：爪》
技能〈威圧〉＋ 8、〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 10、〈製作：罠〉＋ 9、〈知覚〉＋ 9、〈登攀〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈製作：罠〉、＋ 4〈威圧〉、＋ 4〈知覚〉
言語 地下共通語
その他の特殊能力 膝当て
生態
出現環境 気候問わず／地下または都市
編成 単体、2 体、または大軍（3 ～ 6）
宝物 標準
特殊能力
膝当て（変則）ナグラブは敵を足払いするための戦技判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

ナグラブ・グレムリンはいかれている。彼らは装置を破壊したり複雑な罠を作る代わりに、狂気のように跳ね回りながら他のグレムリンが遠慮するような戦闘を楽しむ。実際、彼らは爪をとぎ、歯にやすりを掛け、乱戦に飛び込むのにちょうどよい屋根を探すのに長い時間を費やす。戦闘が起こらない場合には、それを探すために村に入り込んで夜毎無辜の者を殺害する。彼らにとってのよい時間とは、犠牲者が起きないように静かに殺害し、家人が翌朝意外を発見してその残虐行為をお互いに告発しあうことだ。

このグレムリンの猫背の姿勢によって他の人型生物が作った鎧を着る事が困難なため、ナグラブは鎧を着た敵を妬んで攻撃する。群れをなして襲い相手を地に伏せさせる前に、敵を弱めるために ヒート・メタル と ショッキング・グラスプ の特殊能力を使うことができる。敵が地に倒れるやいなや、全てのナグラブが血に飢えた狂乱とともに襲い掛かり、蛭のようにしがみついて何も残らなくなるまで組みつき噛みちぎる。

他の同類ほど技術に執着していないが、ナグラブは罠を用いることを好む。既存の機械を阻害することを好むほとんどのグレムリンとは異なり、ナグラブは犠牲者が慣れ親しんでいる場所に密かに罠を設置し、玄関や寝床の周り、子供部屋のベビーベッドの近くに苦痛に満ちた、時として致命的な驚きをしつらえることを楽しむ。

ナグラブはグレムリン類の無法者である。ナグラブはお互いにけんかをし、争論で負けた側を共食いする傾向があるため、ナグラブの集団は小さいままとなる。ナグラブは自分たちが最強であることを証明することを好み、より小さな仲間を殺して食べようとはしないため（しかし他の敵に殺された者はちょっとしたおやつとなる正当な戦利品である）、単独のナグラブはしばしば他のグレムリンとともに行動する。

ナグラブは典型的には身の丈 2.5 フィート、体重およそ 25 ポンド。

グレムリン：パグワンピ Gremlin, Pugwampi

世界で一番不快な小犬がどうにかして後ろ足で歩く方法を身につけたかのように、この不健康はクリーチャーは注意深くこそこそ進んでいる。

パグワンピ 脅威度 1/2 Pugwampi

経験点 200
NE ／超小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6
オーラ 不運（20 フィート）
防御データ
AC 13、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 6（1d6 ＋ 3）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 4
DR 2 ／冷たい鉄；**SR** 7
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 ダガー＝＋ 3（1d2 － 4 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ショートボウ＝＋ 3（1d3 － 4 ／× 3）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中－ 1）
回数無制限：スピーク・ウィズ・アニマルズ 、プレスティディジテイション
1 回／日：シャター（DC10）
一般データ
【筋】3、**【敏】**13、**【耐】**11、**【知】**10、**【判】**14、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 5
特技《イニシアチブ強化》、《追加 hp》B 、《武器の妙技》B
技能〈隠密〉＋ 17、〈騎乗〉＋ 2、〈製作：罠〉＋ 4、〈装置無力化〉＋ 2、〈知覚〉＋ 6（聞き耳＋ 2）、〈はったり〉＋ 2；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉、－ 4 聞き取る場合の〈知覚〉
言語 ノール語、地下共通語
生態
出現環境 暑熱／丘陵
編成 単体、2 体、大軍（3 ～ 12）、または大量発生（13 ～ 20 と 1 ～ 3 レベルのドルイド 1 ～ 3、2 ～ 4 レベルのファイターのリーダー 1、訓練されたスタージ 2 ～ 8、および訓練されたバブーン 2 ～ 5）
宝物 標準（ダガー、ショートボウとアロー 20 本、その他の宝物）
特殊能力
不運のオーラ（超常）パグワンピは半径 20 フィートの不運のオーラを放射する。この範囲内にいるあらゆるクリーチャーは d20 ロールを要求される全ての状況（攻撃ロール、技能判定、セーヴィング・スローなど）において 2 個の 20 面ダイスを振らなければならず、2 つの結果のうち悪い方を用いなければならない。これは動物、他のグレムリン、ノールには働かない［精神作用］効果である。あらゆる種類の幸運ボーナス（ ラックストーン または ディヴァイン・フェイヴァー によって得られたもののような）を得ているキャラクターはパグワンピの不運のオーラに完全耐性を持つ。

卑しく犬の顔をした臆病なパグワンピは誰にも、他のグレムリンにさえも愛されていない。このグレムリンは他のクリーチャーのアクシデントやしくじりから不釣合いなほどの喜びを得、しばしば完璧な落とし罠や障害物を作るために長い時間を費やす。そして、避けられない事故を笑い、自分たちの個人的な不運が犠牲者に移ったことを確認するために、その近くで待ちうける。

パグワンピは洞窟か廃墟の建造物に住み、時々自分たちの病んだセンスのユーモアをぶつける犠牲者を探すために乗り出してくる。彼らの“冗談”は棘や糞尿、時には蜘蛛で一杯の落とし穴や沼の水が冠水した野営地などを含む傾向がある。パグワンピだけが自分たちの冗談を可愛らしいと感じている。全てのパグワンピはいくらか耳が悪いため、隠密活動をしようとしていないパグワンピは、自分自身やお互いに聞こえるように大声で金切声を上げたり叫んでいる傾向がある

はるかな過去のいずれかの時点で、パグワンピはノールに夢中になり、その獣人を近縁の種とみなしその身長と野蛮な戦士の恐るべき武勇に鼓舞され、神と崇めてきた。ノールの側では、主としてグレムリンの弱さと気分が悪くなるようなへつらいのために、他のクリーチャーと比べてもさらにパグワンピを憎んでいるが、時として苦しめるためにグレムリンを側においておくことがある。

グレムリン：ヴェクスジット Gremlin, Vexgit

怒れる甲殻類のような頭をした、この猛烈な小さな昆虫のようなクリーチャーは、小さいが硬そうなハンマーを打ち鳴らしカタカタ言わせてる。

ヴェクスジット 脅威度 1 Vexgit

経験点 400

LE ／超小型サイズのフェイ

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 5

防御データ

AC 15、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 8（1d6 ＋ 5）

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3

DR 5 ／冷たい鉄；**SR** 12

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 ウォーハンマー＝＋ 0（1d4 － 2 ／× 3）、噛みつき＝－ 2（1d3 － 2）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 迅速なる破壊活動、集団解体

擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 1）

回数無制限：プレスティディジテイション

1 回／時：ラスティング・グラスプ、スネア

一般データ

【筋】6、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 7

特技《技能熟練：装置無力化》、《追加 hp》B 、《武器の妙技》B

技能〈隠密〉＋ 13（金属や石で覆われた場所では＋ 17、移動を伴う場合は＋ 9）、〈鑑定〉＋ 2、〈製作：罠〉＋ 5、〈装置無力化〉＋ 9、〈知覚〉＋ 5、〈知識：工学〉＋ 2、〈登攀〉＋ 13；**種族修正** ＋ 4〈装置無力化〉、＋ 4 金属や石に覆われた場所での〈隠密〉、－ 4 移動しながらの〈隠密〉

言語 地下共通語

生態

出現環境 気候問わず／地下または都市

編成 単体、2 体、大軍（3 ～ 12）、または大量発生（13 ～ 20 と 1 ～ 3 レベルのソーサラー 1 ～ 3、2 ～ 4 レベルのローグのリーダー 1、訓練されたダイア・ラット 2 ～ 14、訓練されたヴェノマス・スネーク 2 ～ 5、およびラット・スウォーム 1 ～ 3）

宝物 標準（ウォーハンマー、その他の宝物）

特殊能力

迅速なる破壊活動（超常）ヴェクスジットは機械類を分解することに適応しており、複雑な機械であっても驚くほどの速度でガラクタにしてしまえる。〈装置無力化〉技能を用いる場合、このグレムリンは技能を用いるのに掛かる時間を決定するために全ての装置を 1 段階単純であるかのように扱う。つまり、難物な装置は厄介として扱い、厄介な装置は簡単として扱い、単純な装置はフリー・アクションで分解することができる。

集団解体（超常）6 体までのヴェクスジットの集団は 1 つの装置を分解するために共同作業をすることができる。この能力は援護アクションのように機能するが、1 体のヴェクスジットは 5 対までのヴェクスジットから助けを受けることができ、〈装置無力化〉判定に＋ 10 までのボーナスを得ることができる。

熱狂的な小さな破壊者であるヴェクスジットは、大きな種族たちの作品をスクラップにし、作動を阻害することを喜ぶ。目標が大きく複雑であるほどよい。この唾棄すべきグレムリンは 1 体でも鍵を壊して誰かを扉の中に閉じ込めたり、馬車の車輪を緩めたり、小さなボートから全ての釘をこっそり抜いたりするが、彼らが真に危険なのはヴェクスジットの集団が協力する場合だ。このような例では、ヴェクスジットに冒された城門の落とし戸は危険な武器と化し、時計塔は倒れるのを待つ歯車の雪崩となる。技術者は弟子たちに達人の手になる建造物もこの無法のグレムリンによって破壊されると警告し、多くの者はその最大の失敗はこの小さな妨害者のせいだと非難する。

ほとんどのグレムリンと同様に、ヴェクスジットは地下に住むことを好むが、都市と機械装置ではそこに魅了された彼らを見ることができ、しばしば危険なフェイの一団を下水道のトンネルや打ち捨てられた倉庫に引き入れる。

ヴェクスジットは身の丈 1.5 フィート、体重およそ 16 ポンド。

クレンシャー Krenshar

この耳のない豹に似た獣は顔の皮膚をひきつらせながら唸り、そして後ろに巻き上げてその下にある骨と肉をあらわにする。

クレンシャー 脅威度 1 Krenshar

経験点 400
N ／中型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）
hp 13（2d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 2（1d6）、爪（× 2）＝＋ 2（1d4）
特殊攻撃 骸骨顔
一般データ
【筋】11、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**6、**【判】**12、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14（対足払い 18）
特技《イニシアチブ強化》
技能〈威圧〉＋ 1（“ 士気をくじく ” 場合＋ 5）、〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 5；
種族修正 ＋ 4“ 士気をくじく ” 場合の〈威圧〉、＋ 4〈隠密〉
言語 森語（話せない）
生態
出現環境 温暖／森林または平地
編成 単体、2 体、または獅子軍（6 ～ 10）
宝物 なし
特殊能力
骸骨顔（超常） 標準アクションとして、クレンシャーは顔から皮を引き剥がし、その頭骨の筋肉と骨の構造をさらすことができる。これは 1 体の敵をひるませるために〈威圧〉を用いるものと扱い、超常能力である。クレンシャーは皮膚をはがしながら大きな叫びを上げることができ、クレンシャーを目視することができる 100 フィート以内の 1 体のクリーチャーに大きな恐怖を与えることができる。目標となったクレンシャーは DC12 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間恐れ状態（目標が 6 ヒット・ダイス以下の場合）あるいは怯え状態（目標は 7 ヒット・ダイス以上である場合）となる。セーヴに成功したクリーチャーは 24 時間の間同一のクレンシャーの骸骨顔能力の効果を受けない。これは［音波、精神作用、恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

クレンシャーは、顔の毛皮と皮膚を巻き上げて下にあるきらきらした頭蓋骨と筋肉をさらすことができることを除けば、大きいが耳のない狩をする猫に似た奇妙なクリーチャーである。奇妙な泣くような叫びと併せて、この恐ろしい姿は獲物を動かなくさせ、手に負えない敵を逃走させるのに十分である。

クレンシャーは皮膚を巻き上げることで、ヴァルチャーの裸の頭部と首のように、病気を媒介する蟲に取り付かれる危険を低くして死肉を食らうことが可能となる。クリーチャーが食事が終わると、顔の皮膚を元の位置に戻して血糊とへばりついた蟲をかき落とす。皮膚を巻き上げる能力は他の観点からも説明される。オスのクレンシャーはライバルに頭骨をむき出しにして交尾相手をかけた挑戦をし、メスのクレンシャーは望まない求婚者を追い払うためにこの能力を用い、狩をする成体は待ち伏せで獲物を怯えさせるために用いる。

クレンシャーは一般に鹿や牛のような群れをなす動物の後をつけることを好むが、食物が乏しい場合は人型生物を餌食とすることにも躊躇しない。平均体長 4 ～ 5 フィート、体重はおよそ 175 ポンド。

学者たちは長い間クレンシャーの知性の混乱するような性質について議論してきた。明らかに単なる動物よりも知的だが、唸り声と叫び声による最も基礎的な言語しか持っていないように見え、悪名高い怯えさせ戦術の他にはありふれた猫や狼のようにふるまいがちで、時としてレンジャーやドルイドの仲間になりさえする。しかしクレンシャーの知性を否定する者が自らの愚かさ―同じ間違いを犯す者はほとんどいない―を理解するのは、彼らの奇妙な菫色の目を見るか、獲物を易々と操り裏をかくところを観察すれば十分である。

クロウリング・ハンド Crawling Hand

ガタッと揺れながら、この切り落とされた手が跳ね上がって命を得、歪んだ蜘蛛のようにものすごい速度で指を使って前進してくる。

クロウリング・ハンド 脅威度 1/2 Crawling Hand

経験点 200
NE ／微小サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 14、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 4 サイズ）
hp 9（1d8 ＋ 5）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 2
完全耐性 アンデッドの種別特徴
攻撃データ
移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート
近接 爪＝＋ 5（1d1 ＋ 1、加えて " つかみ "）
接敵面 1 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 標的設定、首絞め
一般データ
【筋】13、**【敏】**11、**【耐】**—、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 4（組みつき＋ 0）；**CMD** 7
特技《追加 hp》
技能〈隠密〉＋ 12、〈生存〉＋ 4、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈生存〉
言語 共通語（話せない）
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または徒党（2 ～ 5）
宝物 なし
特殊能力
つかみ（変則）クロウリング・ハンドは中型サイズまでのクリーチャーにそのつかみ能力を用いることができる。

一部の者はクロウリング・ハンドの起源は小さな暗殺者を作ると契約した堕落した死霊術師の実験であると言う。他の者は邪悪な魔法によって生命を吹き込まれたぞっとするような義手の話を語る。それは原始的な自意識を発達させ、復讐心に燃えて宿主を絞め殺したと言う。いずれにせよ、クロウリング・ハンドは効率的な殺人の道具だ。

殺人を命令されていない時は、クロウリング・ハンドは静止したままで、安全に持ち運ぶことができる。典型的には、所有者はビロード引きの小箱に入れて運ぶ。また、クロウリング・ハンドは護衛として、また神域を侵したり、守っている扉を開けたり、箱の封印を破ったりという特定の行動を行った個人を狩り殺せなどという、偶発的な出来事に付随する命令をプログラムすることができる。

クロウリング・ハンド：ジャイアント・クロウリング・ハンド Giant Crawling Hand

ジャイアントの朽ちた手が不安定に揺れ、太い切り株のような指で歩いてくる。その青白い死肉は揺れ動き、不健康なできものがたくさんある。

ジャイアント・クロウリング・ハンド 脅威度 5 Giant Crawling Hand

経験点 1,600
NE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 19、接触 13、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮）
hp 52（7d8 ＋ 21）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6
完全耐性 アンデッドの種別特徴
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 爪＝＋ 11（1d6 ＋ 7、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 標的設定、膿噴き
一般データ
【筋】21、**【敏】**15、**【耐】**—、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10（組みつき＋ 14）；**CMD** 23
特技《回避》、《神速の**反応**》、《追加 hp》、《武器熟練：爪》
技能〈隠密〉＋ 12、〈軽業〉＋ 3、〈知覚〉＋ 7；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
言語 共通語（話せない）
生態
出現環境 気候問わず／地上または地下
編成 単体または徒党（2 ～ 5）
宝物 なし
特殊能力
標的設定（超常）クロウリング・ハンドは標的としたい者の血を一滴垂らすことで標的を設定することができる。現在標的を持っていないハンドは、自動的に自分が次にダメージを与えたクリーチャーを標的とする。ひとたび標的を設定されると、標的の位置を永続的な ロケート・クリーチャー呪文の効果を受けているかのように認識できるようになる。手は設定された標的を探し出し破壊するための全ての攻撃ロール、ダメージ・ロール、技能判定に＋ 1 のボーナスを得る。標的設定能力は標的またはハンドが殺されるまで継続する。
膿噴き（超常）刺突または斬撃近接武器でダメージを受けた場合、攻撃者が DC15 の反応セーヴに成功しない限り、有害な膿の噴射が攻撃者に当たる。間合いのある武器による攻撃は膿噴きから攻撃者を完全に守る。膿の当たったクリーチャーは 1d3 ラウンドの間吐き気がする状態になり、2d6 ポイントの負のエネルギー・ダメージを受ける。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ケイオス・ビースト Chaos Beast

この存在は棘の生えた触手、輝く目、かじりかかる歯の恐るべき塊であり、自分自身をねじり上げて新しい形態に変形していく。

ケイオス・ビースト 脅威度 7 Chaos Beast

経験点 3,200
CN ／中型サイズの来訪者（混沌、他次元界）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 7 外皮）
hp 85（9d10 ＋ 36）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4
防御的能力 不定形、変成術への抵抗；**SR** 18
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 爪（× 4）＝＋ 13（1d6 ＋ 3、加えて " 実体不安定化 "）
一般データ
【筋】17、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**10、**【判】**12、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 12；**CMD** 25（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《追加 hp》、《武器熟練：爪》
技能〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 14（跳躍＋ 10）、〈水泳〉＋ 15、〈脱出術〉＋ 14、〈知覚〉＋ 13、〈登攀〉＋ 15
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または侵入（2 ～ 5）
宝物 なし
特殊能力
実体不安定化（超常）爪 - 接触（呪い）；セーヴ 頑健 DC 17；効果 不定形の体、毎ラウンド 1 ポイントの【判断力】吸収（下記参照）；治療 3 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

不定形の体の呪いを受けたクリーチャーはスポンジ状の不定形の塊になる。犠牲者が何とかその効果をコントロールしない限り（下記参照）、その姿は次第に溶けて流れしぼみ蒸発してしまう。効果を受けているクリーチャーはあらゆるアイテムを保持または使用できない。衣服、鎧、兜、指輪は使用できなくなる。鎧、背負い袋、さらにはシャツのような着用または運搬している大きなアイテムは動きを妨げるだけであり、犠牲者の【敏捷力】値を 4 減少させる。移動速度は 10 フィートあるいは通常の 1/4 のどちらか低い方まで減少する。犠牲者は不定形の特殊能力を得るが、呪文や魔法のアイテムを使用することはできず、敵味方の区別ができなくなって盲滅法に攻撃する（攻撃ロールに－ 4 のペナルティが課せられ、その攻撃ロールの結果にかかわりなく 50%の失敗確率を被る）。

犠牲者は標準アクションを費やして DC15 の意志セーヴに成功すれば即座に元の姿を取り戻す（この判定 DC はケイオス・ビーストのヒット・ダイスまたは能力値によって変わることはない）。成功すれば 1 分間の間、クリーチャーの通常の形態に回復する。犠牲者の姿を変える呪文（ オルター・セルフ 、ビースト・シェイプ 、エレメンタル・ボディ 、ポリモーフ など）は呪いを除去しないが、クリーチャーを安定した形態にすることができ（元の姿ではないかもしれない。呪文による）、呪文の効果時間の間追加の【判断力】吸収を防ぐ。 シェイプチェンジ と ストーンスキン は同一の効果を有する。犠牲者は精神的な衝撃から不定形の体であるターンの終了時に毎ラウンド 1 ポイントの【判断力】吸収を被り、【判断力】吸収が終了しても不定形の体の効果は魔法によって除去されるまで永続する（セーヴィング・スローに成功することではこの場合の状態を治癒することはできない）。

変成術への抵抗（変則）ポリモーフや石化などの変成術効果はケイオス・ビーストを新しい形態にするが、次のターンの開始時にフリー・アクションとして通常の形態に即座に戻る。

ケイオス・ビーストの形態は目的も**意志**もなく変わっていく。ある瞬間にはケイオス・ビーストは爪、触手など何十本もの肢を持つが、稲妻のような速さでその体が変わっていくためこれらのほとんどは使う機会が来る前に消えてしまい、その攻撃はクリーチャーの見かけに関わらず常に爪攻撃として扱う。

ケルピー Kelpie

このぞっとするような人型のクリーチャーは、ぬるぬるした透明な皮膚、水かきのある人型生物のような手、乱杭歯の馬のような顔をしている。

ケルピー 脅威度 4 Kelpie

経験点 1,200
NE ／中型サイズのフェイ（水棲、変身生物）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 4 外皮）
hp 38（7d6 ＋ 14）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 6
抵抗［火］10
攻撃データ
移動速度 40 フィート、水泳 40 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 6（1d6 ＋ 2、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 心を奪う誘惑
一般データ
【筋】15、**【敏】**16、**【耐】**15、**【知】**8、**【判】**12、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5（組みつき＋ 9）；**CMD** 18
特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 13、〈水泳〉＋ 10、〈知覚〉＋ 13、〈はったり〉＋ 15、〈変装〉＋ 15
言語 水界語、共通語、森語；テレパシー（1 マイル、事前に接触したクリーチャーのみ）
その他の特殊能力 水陸両生、変身（ヒポカンパスまたはホース、ビースト・シェイプ IV；小型または中型の人型生物、オルター・セルフ）
生態
出現環境 気候問わず／水
編成 単体または一団（2 ～ 5）
宝物 標準
特殊能力
心を奪う誘惑（超常） 1 日 1 回、60 フィート以内にいる 1 体のクリーチャーに強力な精神攻撃を行うことができる。目標は DC16 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合はケルピーに心を奪われ、ケルピーを命の危険にさらされた魅力的な女性、あるいは（ヒポカンパスまたはホースの形態をとっている場合は）価値ある乗騎と考えるようになる。心を奪う誘惑の効果の下にある犠牲者はケルピーに向かって利用できる最も直接的な手段を用いて移動する。道が火の中や崖から飛び降りるような危険な場所に通じている場合は、危険の中に入る前に効果を終わらせるための 2 回目のセーヴィング・スローを行うことができる。犠牲者は水を危険な場所とは考えず、泳いだり呼吸したりできない場合でも水の中に入ろうとする。心を奪われたクリーチャーは、例え溺れている場合であってもケルピーに向かって移動することと自分自身を守る以外の行動を取ることができない。ケルピーから 5 フィート以内にいる犠牲者は単に立ったままで、ケルピーの攻撃に対して何の抵抗もしない。この効果はケルピーが生きているか、犠牲者がケルピーから 1 マイル以内にいる限り継続する。これは［精神作用］（魅惑）効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ケルピーは危険な変身生物の捕食者であり、その本来の姿はぬるぬるした透明な皮膚と長くしみったれたタテガミを持つ、痩せ衰えた馬と不健康な人型生物のぞっとするような合体のように見える。その顔は長く馬のようで、口はギザギザの歯で一杯だ。しかし、真の姿をとるケルピーを見るものはほとんどいない。というのもケルピーはほとんど常に人型生物、ホース、ヒポカンパスに変身して他のクリーチャーと遭遇し、真の姿を現すのは標的が溺れ、犠牲者をいただけるようになった後だけであり、心臓と肝臓だけを残して去る（これら 2 つの器官はほとんどのケルピーが嫌う物だ）。

ケルピーは沼地、河川、湿地、地下の池や湖など、海水環境でも真水の環境でも見られる。ケルピーのねぐらの近くにある共同体では、水の上で死んだ者やケルピーに殺された者はケルピー自体になると信じられている。ケルピーはヒポカンパス形態をとっている間は水棲のフェイまたは他の水中モンスターの乗騎として仕えているかもしれない。時として騎手さえ乗騎の邪悪な本性を知らないことがある。

典型的なケルピーは体長 6 フィート、体重 170 ポンド。

ゴーレム

ゴーレム：アダマンティン・ゴーレム Adamantine Golem

この黒い金属でできた巨大な人型は、頭部と背部で燃え上がるいくつかの溶鉱炉のような隙間を除いて、すべてがスパイクと鎧である。

アダマンティン・ゴーレム 脅威度 19 Adamantine Golem

経験点 204,800

N ／超大型サイズの人造

イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御データ

AC 33、接触 7、立ちすくみ 33（－ 1【敏】、＋ 26 外皮、－ 2 サイズ）

hp 205（30d10 ＋ 40）；高速治癒 10

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 10

防御的能力 破壊不可能；**DR** 15 ／エピック；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 41（6d10 ＋ 13 ／ 19 ～ 20）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 破壊の一撃、蹂躙（6d10 ＋ 19、DC 38）

一般データ

【筋】 36、**【敏】** 9、**【耐】** ―、**【知】** ―、**【判】** 11、**【魅】** 1

基本攻撃 ＋ 30；**CMB** ＋ 45；**CMD** 54

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または徒党（2 ～ 4）

宝物 なし

特殊能力

破壊の一撃（変則） アダマンティン・ゴーレムの叩きつけ攻撃のクリティカル可能域は 19 ～ 20 である。それに加えて、アダマンティン・ゴーレムはクリティカル・ヒットを出した時は常に、通常のダメージに加えて武器破壊の戦技が成功したかのように、目標の鎧または盾に 6d10 ＋ 13 ポイントのダメージを与える。

破壊不可能（変則） アダマンティン・ゴーレムはほとんど破壊することが不可能である。ヒット・ポイントが 0 未満に減少した場合でさえも、ゴーレムは 0 ヒット・ポイントを越えない限り無防備状態ではあるが、その高速治癒はヒット・ポイントを回復し続ける。永久に破壊できるのは、ヒット・ポイントがマイナスに減少している場合にアダマンティン製の ヴォーパル 武器で止めを刺すか、さもなくばヒット・ポイントがマイナスである間に ミラクル または ウィッシュ をそれを破壊するために使用することだ。

魔法に対する完全耐性（変則） アダマンティン・ゴーレムは、下記を除いて呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する。

トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド はアダマンティン・ゴーレムを 1d4 ラウンドの間 スロー の状態にし、その間ダメージ減少は 15 ／アダマンティンに低減する（**セーヴ**無し）。

最も硬く最も高価な物質を使って作られたアダマンティン・ゴーレムは致死的な芸術作品だ。立ち塞がろうとする敵を粉砕し、永続的に破壊することはほとんど不可能である。この破壊的なゴーレムを 1 体建造するために必要な莫大な量のアダマンティンは、ほとんどの世界で必要な資源は手に入らず、作成者はゴーレムの肉体を作るために必要な原材料を集めるためだけに地の次元界か遠く離れた外方次元界に旅するしかない。

作成法

アダマンティン・ゴーレムの体は、合計 100,000gp の価値を持つ 4,000 ポンド以上のアダマンティン、ミスラル、金、プラチナ、そのほかの金属から作られる。

アダマンティン・ゴーレム Adamantine Golem

術者レベル 20；**市価** 600,000 gp

作成法

前提条件《人造クリーチャー作成》、crushing fist（訳注：クラッシング・ハンド ？）、ギアス／クエスト 、ヒール 、ストーンスキン 、ウィッシュ 、作成者の術者レベルが 20 レベル以上であること；**技能**〈製作：彫刻〉DC 35；コスト 350,000 gp

ゴーレム：アルケミカル・ゴーレム Alchemical Golem

ガラスの管、金属、木でできたガタガタの人造にはガラスの頭骨の中に浮かんだ頭脳と 2 つの目がついている。

アルケミカル・ゴーレム 脅威度 9 Alchemical Golem

経験点 6,400
N ／大型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 23、接触 13、立ちすくみ 19（＋ 4【敏】、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 96（12d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4
DR 10 ／アダマンティンまたは殴打；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 19（2d8 ＋ 8、加えて " 錬金兵装 "）
遠隔 爆弾＝＋ 15（8d6 エネルギー・ダメージ）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 錬金兵装、爆弾、飛沫
一般データ
【筋】 27、**【敏】** 18、**【耐】** —、**【知】** —、**【判】** 11、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 21；**CMD** 35
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または徒党（2 ～ 4）
宝物 なし
特殊能力
錬金兵装（変則） アルケミカル・ゴーレムが敵に命中を与えた場合、攻撃は以下の選択肢からランダムに選んだ追加の効果を持つ。攻撃は 1d6 ポイントの［酸］、［冷気］、［電気］、または［火］ダメージを与えたり、あるいは目標は 1d4 ラウンドの間不調状態（頑健・DC16・無効）または絡みつかれた状態（反応・DC16・無効）になる。これらのセーヴ DC は【耐久力】を基にしている。
爆弾（変則） 標準アクションとして、アルケミカル・ゴーレムは射程 60 フィート（射程単位無し）で遠隔接触攻撃として 1 個の爆弾を投げることができる。攻撃が失敗した場合、投擲飛散武器として扱ってどこに着地したのかを決定すること。アルケミカル・ゴーレムの爆弾が命中した者は 8d6 ポイントの［酸］、［冷気］、［電気］または［火］ダメージ（タイプはランダムに決定）を受ける。爆弾が命中した場所に隣接する全てのクリーチャーは 1d6 ポイントの同じタイプのエネルギー・ダメージを受ける。
魔法に対する完全耐性（変則） アルケミカル・ゴーレムは、［音波］の補足説明を持つ呪文を除いて、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する。 シャター はアルケミカル・ゴーレムが結晶質のクリーチャーであるかのようにダメージを与える。
飛沫（変則） アルケミカル・ゴーレムは、間合いのない近接武器で命中を与えたあらゆる者に 1 ポイントの［酸］、［冷気］、［電気］または［火］ダメージ（タイプはランダムに決定）を与える。このダメージ量は攻撃がクリティカル・ヒットの場合には 1d6 ポイントのダメージになる。

このゴーレムは錬金術上の歩く悪夢であり、敵にあらゆる種類の苦痛に満ちた傷を与えることができる。それが命令に従う能力は、そのドーム状の頭部に浮かぶ精神のない人型生物の脳によって得られているが、それが自立行動する力は錬金術と、その体の液体と金属の中に縛られている元素霊の力の奇妙な結合によるものである。

作成法

アルケミカル・ゴーレムの体は 1,000 ポンドの重量と総計 3,000 gp の価格の錬金術道具によって作られている。

アルケミカル・ゴーレム Alchemical Golem

術者レベル 10；**市価** 33,000 gp
作成法
前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト 、ジェントル・リポウズ 、メジャー・クリエイション 、レジスト・エナジー 、テレキネシス 、作成者の術者レベルが 10 レベル以上であること；**技能**〈製作：錬金術〉DC 20；コスト 18,000 gp

ゴーレム：キャリオン・ゴーレム Carrion Golem

腐りかけた肉、ギザギザの骨、荒れ果てた毛髪のよろめき進む混合物であるこの人型の怪物は死と腐敗の臭いを放っている。

キャリオン・ゴーレム 脅威度 4 Carrion Golem

経験点 1,200
N ／中型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 非視覚的感知 10 フィート、暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
オーラ 腐臭（DC12、1 ラウンド）
防御データ
AC 17、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 1【敏】、＋ 6 外皮）
hp 42（4d10 ＋ 20）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 1
DR 5 ／殴打または斬撃；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 7（1d8 ＋ 3、加えて " 病気 "）
特殊攻撃 疫病媒介
一般データ
【筋】17、**【敏】**12、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 18
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または徒党（2 ～ 4）
宝物 なし
特殊能力
腐臭（変則）これは悪臭能力と同様に機能するが、効果を受けたクリーチャーは不調状態の代わりに吐き気がする状態となる。
魔法に対する完全耐性（変則）キャリオン・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する 。それに加えて、特定の呪文と効果は、このクリーチャーに対して以下のような異なった機能を示す。

- ジェントル・リポウズ は、呪文に対する意志セーヴを失敗した場合、キャリオン・ゴーレムを硬直させ、1d4 ラウンドの間無防備状態にする。
- アニメイト・デッド はゴーレムの肉体の異なった部位を振るわせ引き裂き、ゴーレムに対して術者レベル毎に 1d6 ポイントのダメージを与える（セーヴ無し）。
- ［冷気］または［火］ダメージを与えるあらゆる魔法の攻撃はキャリオン・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間減速（ スロー 呪文と同様）させる（セーヴ無し）。
- ［電気］ダメージを与えるあらゆる魔法の攻撃はキャリオン・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間加速（ ヘイスト 呪文と同様）させる。

疫病媒介（変則）キャリオン・ゴーレムが作成された時、作成者はそれに特定の病気で汚染する。キャリオン・ゴーレムは叩きつけ攻撃を命中させた者にこの病気を感染させることができる。ほとんどのキャリオン・ゴーレムは汚穢熱を感染させる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。
汚穢熱：叩きつけ・致傷型；セーヴ 頑健 DC 14；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【敏】ダメージおよび 1d3【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。

キャリオン・ゴーレムは多くの死んだクリーチャーの特に腐敗した部位から作られている。正確に同じ外見を持つキャリオン・ゴーレムは 2 つといない。ほとんどはそこかしこを動物から取った部位で補強した人型生物クリーチャーの死体から作られ、身の丈 6 フィート、体重 120 ポンドの怪物となる。

作成法

キャリオン・ゴーレムは少なくとも 2 つの中型サイズの死体と 4 つの小型サイズの死体を用いて作られる。500gp の価値を持つ特別な試薬も必要とされる。

キャリオン・ゴーレム Carrion Golem

術者レベル 7；**市価** 10,500 gp
作成法
前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・デッド 、コンテイジョン 、フォールス・ライフ 、ジェントル・リポウズ 、レッサー・ギアス 、作成者の術者レベルが 7 レベル以上であること；**技能**〈製作：革細工〉または〈治療〉DC 13；コスト 5,500 gp

ゴーレム：クロックワーク・ゴーレム（ぜんまい仕掛けのゴーレム）Clockwork Golem

金属から作られたなんとなく人型をした姿が、軋るような音と数百の歯車の気が狂ったような刻む音とともに、よろめきながら命を得る。

クロックワーク・ゴーレム 脅威度 12 Clockwork Golem

経験点 19,200
N ／大型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 26、接触 10、立ちすくみ 25（＋ 1【敏】、＋ 16 外皮、－ 1 サイズ）
hp 118（16d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5
DR 10 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 23（2d10 ＋ 8、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 死の爆散、すり潰し、歯車の壁
一般データ
【筋】 27、**【敏】** 12、**【耐】** —、**【知】** —、**【判】** 11、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 25（組みつき＋ 29）；**CMD** 36
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または徒党（2 ～ 4）
宝物 なし
特殊能力
死の爆散（変則） クロックワーク・ゴーレムのヒット・ポイントが 0 以下に減少した場合、爆発して剃刀のように鋭い歯車と破片を雨霰と降らせる。10 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーは 12d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける。DC18 の反応セーヴに成功した場合はダメージを半減できる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
すり潰し（変則） クロックワーク・ゴーレムは組みつき判定に成功した場合、体から出ている剃刀のような歯車と刃によって敵をすり潰し切り刻むことで、追加の 2d10 ＋ 12 ポイントの斬撃ダメージを与える。
魔法に対する完全耐性（変則） クロックワーク・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する 。それに加えて、特定の呪文と効果は、クロックワーク・ゴーレムに対して以下のような異なった機能を示す。

- ゴーレムに対して使用された グリース 呪文は ヘイスト の効果の下にあるかのように、1d6 ラウンドの間動きを早めることができる。
- ラスティング・グラスプ 呪文はクロックワーク・ゴーレムに通常通りダメージを与え、ゴーレムは 1d6 ラウンドの間よろめき状態になる（セーヴ無し）。

歯車の壁（超常） 標準アクションとして、クロックワーク・ゴーレムは展開して、差し渡し 10 フィート× 10 フィートまたは 5 フィート× 10 フィートの、砕き潰す歯車がうねりを上げる壁になることができる。この壁を越えようとする者は 15d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける。この壁があるクリーチャーの接敵面に出現した場合、そのクリーチャーはいずれかの方向に飛びのいてダメージを完全に避けるために DC18 の反応セーヴを行うことができる。クロックワーク・ゴーレムはこの形態をとっている間は、移動アクションを用いて通常の形態に戻る以外のいかなる行動も取ることはできない。クロックワーク・ゴーレムの AC と完全耐性はこの形態である間も同一である。

数千の歯車から作られたクロックワーク・ゴーレムは精密な創造物である。戦闘時にはクロックワーク・ゴーレムは容赦なく効率的で、敵を細切れにすり潰し切断するための迅速なる決断を持って行動する。

作成法

クロックワーク・ゴーレムの体は、重量およそ 1,500 ポンド、価格総計 10,000gp の数百の注意深く作られた銅、鉄、銀の歯車から作られる。

クロックワーク・ゴーレム Clockwork Golem

術者レベル 15；**市価** 120,000 gp
作成法
前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクツ 、ブレード・バリアー 、ギアス／クエスト 、グリース 、テレキネシス 、作成者の術者レベルが 15 レベル以上であること；**技能**〈製作：時計〉または〈製作：錠前〉DC 20；コスト 65,000 gp

ゴーレム：グラス・ゴーレム Glass Golem

このガラスでできたギザギザの人造は、片手の先がギザギザのハンマー、もう片方がガラスのスパイクになっている以外は人間の姿をしている。

グラス・ゴーレム 脅威度 8 Glass Golem

経験点 4,800

N ／大型サイズの人造

イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御データ

AC 21、接触 8、立ちすくみ 21（－ 1【敏】、＋ 13 外皮、－ 1 サイズ）

hp 96（12d10 ＋ 30）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 4

防御的能力 呪文反射；**DR** 5 ／アダマンティン；**完全耐性** 魔法、人造の種別特徴

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 16（2d8 ＋ 5、加えて " 出血 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 出血（1d8）、目眩ましの閃光

一般データ

【筋】 20、**【敏】** 9、**【耐】** —、**【知】** —、**【判】** 11、**【魅】** 1

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 18；**CMD** 27

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体または徒党（2 ～ 5）

宝物 なし

特殊能力

目眩ましの閃光（変則） 明るい光の範囲内にいるグラス・ゴーレムはそれを見た 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーを 1 ラウンドの間目が眩んだ状態にする（頑健・DC16・無効）。クリーチャーがこの能力に対するセーヴに成功した場合は、そのゴーレムの閃光に対して 24 時間の間完全耐性を有する。この DC は【耐久力】に基づいている。

魔法に対する完全耐性（変則） グラス・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する 。それに加えて、特定の呪文と効果は、グラス・ゴーレムに対して以下のような異なった機能を示す。

- シャター 呪文はグラス・ゴーレムにそれが結晶質のクリーチャーであるかのようにダメージを与える。
- キーン・エッジ 呪文はグラス・ゴーレムの全ての叩きつけ攻撃にそれが斬撃武器であるかのように効果を及ぼす。
- ［冷気］ダメージを与える魔法の攻撃はグラス・ゴーレムを 3 ラウンドの間減速（ スロー 呪文と同様）させる（セーヴ無し）。
- ［火］ダメージを与える魔法の攻撃はゴーレムに対するあらゆる減速の効果を終了させ、他の者に与えるであろうダメージ 3 ポイントごとに 1 ポイントのダメージを回復させる。回復量がゴーレムの通常の最大ヒット・ポイントを超える場合は、全ての超過分を一時的ヒット・ポイントとして得る。グラス・ゴーレムは［火］効果に対してセーヴィング・スローを行うことができない。

呪文反射（変則） フリー・アクションとして、グラス・ゴーレムはその内部構造を整列させてその魔法に対する抵抗力を 1 ラウンドの間高めることができる。この効果時間の間、ゴーレムは スペル・ターニング 呪文の効果の下にあるかのように、呪文を反射する（魔法に対する完全耐性能力で書かれているようにゴーレムに対して異なる機能を及ぼす呪文であっても）。

グラス・ゴーレムは強力な術者に適度な大きさの護衛として作成され、通常は鎧を着た人型生物の形をしている。水晶を基調とした砂が容易に利用できる砂漠の地や、吹きガラスが通常のものである都市の中心部でより普通に見られる。

典型的なグラス・ゴーレムは身の丈 10 フィート、体重 2,500 ポンド。

ステンド・グラス・ゴーレム（脅威度＋ 0）：信仰術者は時として寺院に普通に見られる窓ガラスに似たグラス・ゴーレムを建造する。細く素早いこのカラフルなものはしばしば密偵として行動し、より大きな片割れが持ち合わせない隠密の力を振るう。ステンド・グラス・ゴーレムは〈隠密〉判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。

作成法

グラス・ゴーレムの体は 1,000gp の価値がある特殊な塩と希土類を混合した 2,500 ポンドのガラスから作られる。

グラス・ゴーレム Glass Golem

術者レベル 10；**市価** 33,000 gp（グラス）；39,400（ステンドグラス）

作成法

前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクツ 、フレイム・ストライク 、ギアス／クエスト 、スペル・ターニング 、作成者の術者レベルが 10 レベル以上であること；**技能**〈製作：彫刻〉DC 17；コスト 17,000 gp（グラス・ゴーレム）；20,200 gp（ステンドグラス・ゴーレム）

ゴーレム：ミスラル・ゴーレム Mithral Golem

磨かれた銀色の金属で作られた、この巨大な人型の人造は驚くほどの優雅さと速度で動く。

ミスラル・ゴーレム 脅威度 16 Mithral Golem

経験点 76,800
N ／超大型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 32、接触 16、立ちすくみ 24（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 16 外皮、－ 2 サイズ）
hp 172（24d10 ＋ 40）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 8
DR 15 ／アダマンティン、身かわし；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法
攻撃データ
移動速度 50 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 33（4d10 ＋ 11）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 液状形態、素早さ
一般データ
【筋】 33、**【敏】** 24、**【耐】** —、**【知】** —、**【判】** 11、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 37；**CMD** 55
特技《一撃離脱》B 、《回避》B 、《強行突破》B 、《疾走》B
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または徒党（2 ～ 4）
宝物 なし
特殊能力
液状形態（変則） ミスラル・ゴーレムの体は即行アクションとして水銀に似た形態をとることができる。この形態でいる間は、ミスラル・ゴーレムの間合いは 30 フィートまで上昇し、DR は 15 ／殴打およびアダマンティンになる。また、この形態のミスラル・ゴーレムは、その移動を妨げられることなく壁やドアの割れ目や穴を、どんなに小さなものでも通過することができる。ミスラル・ゴーレムはこの形態を 1 日に 10 ラウンドまで維持できるが、このラウンドは連続している必要はない。通常の形態に戻るのはフリー・アクションである。
魔法に対する完全耐性（変則） ミスラル・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する 。それに加えて、特定の呪文と効果は、ミスラル・ゴーレムに対して以下のような異なった機能を示す。

- ゴーレムに対して使用された スロー 呪文は 1d6 ラウンドの間その素早さ能力を失わせる。
- ヘイスト 呪文は術者レベル毎に 1d6 ポイント（最大 10d6）のゴーレムのダメージを治癒する。
- 液状形態のミスラル・ゴーレムが［冷気］の補足説明を有する 6 レベル以上の呪文で攻撃された場合、ゴーレムは 10d6 ポイントのダメージを得（セーヴ無し）、液状形態能力を 24 時間の間使用することができなくなる。

素早さ（変則） ミスラル・ゴーレムは信じられないほど素早い。毎ラウンド、そのターンの間追加の移動アクションを得ることができる。すなわち、その移動力分を移動し、全力攻撃を行うことができる。

莫大な量の最も純度の高いミスラルから作られるこのゴーレムは、輝かしい美しさを持つ存在である。ほとんどのゴーレムとは異なり。ミスラル・ゴーレムは極めて素早く、素晴らしい**速度**で移動して素早く攻撃することができる。

作成法

ミスラル・ゴーレムの体は総計 50,000gp の価値を持つ 3,000 ポンドのミスラルとその他の高価な金属から作られる。

ミスラル・ゴーレム Mithral Golem

術者レベル 18；**市価** 250,000 gp
作成法
前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクツ 、ギアス／クエスト 、ヘイスト 、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト 、ウィッシュ 、作成者の術者レベルが 18 レベル以上であること；**技能**〈製作：彫刻〉DC 25；コスト 150,000 gp

コックローチ

コックローチ：ジャイアント・コックローチ Giant Cockroach

犬ほどもあるゴキブリが、その不潔な病気を持つ大顎を物欲しげに打ち鳴らしながら走ってくる。

ジャイアント・コックローチ 脅威度 1/2 Giant Cockroach

経験点 200
N ／小型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 14、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 8（1d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 0
弱点 光に過敏
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 40 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝＋ 1（1d4）
一般データ
【筋】11、**【敏】**12、**【耐】**19、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 10
特技《持久力》B 、《不屈の闘志》B
技能〈隠密〉＋ 9、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 8、〈飛行〉－ 1；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または侵蝕（2 ～ 20）
宝物 なし

表：コックローチの種類

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
ジャイアント・ヒッシング・コックローチ	1	中型	2
ヴェノムローチ	3	大型	3
スピッティング・コックローチ	6	超大型	6
ソウバック・コックローチ	9	巨大	8
ドラゴンローチ	12	超巨大	10

ジャイアント・コックローチはより小さな同族によく似て、極めて適応能力が高く食料源を見つけることができるあらゆる場所に存在する。ジャイアント・コックローチは通常は非常に暴力的であることはないが、脅かされたり食料が欠乏した場合には容易く攻撃してくる。

上の表にまとめられているようにジャイアント・コックローチには多くの種がいる。この変種の多くは毒の針のように追加の能力を持っている。

コックローチ・スウォーム Cockroach Swarm

疫病の黒い波のように、飢えた数千の小さなカサカサと音を立てるゴキブリの軍勢が進路にある全てを洗い流していく。

コックローチ・スウォーム 脅威度 2 Cockroach Swarm

経験点 600
N ／微小サイズの蟲（スウォーム）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 16、接触 16、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 4 サイズ）
hp 26（4d8 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1
防御的能力 スウォームの種族特徴；**完全耐性** 武器ダメージ
弱点 光に過敏、スウォームの特徴
攻撃データ
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、飛行 30 フィート（貧弱）
近接 群がり（1d6）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC14）
一般データ
【筋】1、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** —；**CMD** —
技能〈隠密〉＋ 14、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 10、〈飛行〉＋ 4；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 気候問わず／温暖、暑熱、または都市
編成 単体、2 体、または侵蝕（3 ～ 20 のスウォーム）
宝物 なし

肉食コックローチの群れは極めて激しい害虫である。通常は肉食性の死肉漁りであるこの蟲は多数が集まった場合は即座に攻撃的な狩人に代わり、縄張りと食物を探し出し、両者を容易に得られるゴミ捨て場、墓場、下水道、沼地、そのほかの腐敗物に満ちた不潔な地域に集まる。肉食性のコックローチ・スウォームは腐敗物と死肉を好むが、この飢えたクリーチャーは機会があるならば象と同じほど大きな生きているクリーチャーに攻撃することも躊躇しない。

コレド Korred

この節くれだった膝をした小人はとりわけ濃い顎髭と自然のままの長髪をしており、その体のほとんどを人目から隠している。

コレド 脅威度 4 Korred

経験点 1,200
CN ／小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 14
防御データ
AC 17、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 3【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 33（6d6 ＋ 12）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7
DR 5 ／冷たい鉄；**SR** 15
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 クラブ＝＋ 8（1d4 ＋ 6）
遠隔 岩＝＋ 8（1d6 ＋ 4）
特殊攻撃 髪縛り、朦朧笑、岩投げ（100 フィート）
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 7）
回数無制限：アニメイト・ロープ 、シャター（DC13）、ストーン・シェイプ
1 回／日：ストーン・テル
一般データ
【**筋**】19、【**敏**】17、【**耐**】14、【**知**】12、【**判**】14、【**魅**】13
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 6；**CMD** 20
特技《回避》、《技能熟練：知覚》、《強行突破》
技能〈隠密〉＋ 16、〈軽業〉＋ 12、〈芸能：舞踏〉＋ 10、〈製作：彫刻〉＋ 10、〈製作：縄〉＋ 10、〈知覚〉＋ 14、〈はったり〉＋ 10
言語 共通語、森語
その他の特殊能力 石渡り
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 6）
宝物 標準（クラブ、ロープ、はさみ、その他の宝物）
特殊能力
髪縛り（超常） コレドの髪の毛は常にうねくりねじくれている。フリー・アクションとして、コレドはその長い髪を伸ばして隣接する複数のクリーチャーの行動を妨害することができる。衣服や武器を引っぱり、手足に絡まり、くすぐる厄介者となる。コレドはどの隣接した目標が髪縛りの効果を受けるかを選択することができる。これらの目標は毎ラウンド DC16 の反応セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。このセーヴ DC は【敏捷力】に基づいている。
石渡り（超常） この能力は少なくともコレドと同じくらい大きな独立した丸石が必要なことと、有効範囲が 30 フィートだけであることを除けば、ツリー・ストライド と同様に機能する。コレドはこの能力を 1 ラウンドに 1 回標準アクションとして使用することができる。
朦朧笑（超常） 1 日に 3 回、標準アクションとして、コレドは 30 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーを 1d2 ラウンドの間朦朧状態にする奇妙な笑い声を放つことができる（頑健・DC14・無効）。これは［音波、精神作用］効果である。フェイはこの能力に完全耐性を有する。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

コレドは感じのよい岩で覆われた地面のある森林地域を好む太古のフェイである。彼らは乱雑に結んだ髪の毛を持つ、小さなボサボサ髪の人型生物に似ている。コレドは森の中の空き地にある太古のストーン・サークルで踊ることを特に好み、しばしばパンパイプを持つサテュロスを率いる。彼らは恥ずかしがり屋の種族で、例え偶然であっても彼らを見つけたよそ者と親しくすることはない。ほとんど常に自分たちの領域に踏み込んだコレド以外の者を攻撃し、殺すか少なくとも追い払おうとする。

コレドの衣服は通常は簡素な皮のエプロン、短い上着、キルトからなり、脚部には何も纏わずはだしのままである。その衣服には通常は所有物を入れておく大きなポケットやパウチがある。コレドの髪の毛と顎髭は急速に、時には 1 日に 1 インチも伸び、毛の房が見苦しくなりすぎた時には髪を整え、切り屑をポケットに蓄えて アニメイト・ロープ 擬似呪文能力でロープに編む。

サード Sard

こののたうつ葉のない木は蜘蛛のような足で動く。血のような赤の微細な稲妻のきらめきが樹皮の裂け目の中で踊っている。

サード 脅威度 19 Sard

経験点 204,800

CE ／超巨大サイズの植物

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 32

防御データ

AC 34、接触 10、立ちすくみ 26（＋ 8【敏】、＋ 24 外皮、－ 8 サイズ）

hp 333（23d8 ＋ 230）；高速治癒 10

頑健 ＋ 23、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 13

防御的能力 断末魔の爆発、電気ショック；**DR** 15 ／冷たい鉄および斬撃；**完全耐性**［電気］、植物の種別特徴；**抵抗**［冷気］30、［火］30；**SR** 30

弱点［音波］への脆弱性

攻撃データ

移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 25（4d10 ＋ 16 ／ 19 ～ 20、加えて 4d6［電気］）

遠隔 棘（× 4）＝＋ 17（2d8 ＋ 16、加えて " 毒 "）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 27）

回数無制限：コントロール・ウェザー 、ツリー・シェイプ（超巨大サイズの木）、トランスポート・ヴァイア・プランツ 、ライトニング・ボルト（DC20）

3 回／日：チェイン・ライトニング（DC23）、高速化 ライトニング・ボルト（DC20）

1 回／日：ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（DC26）、ワールウィンド（DC25）

一般データ

【筋】42、**【敏】**27、**【耐】**30、**【知】**9、**【判】**22、**【魅】**25

基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 41；**CMD** 59（対足払い 67）

特技《擬似呪文能力高速化：ライトニング・ボルト 》、《強打》、《近距離射撃》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《神速の**反応**強化》、《精密射撃》、《精密射撃強化》、《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》

技能〈知覚〉＋ 32、〈登攀〉＋ 24

言語 アクロ語、森語

その他の特殊能力 次元界順応

生態

出現環境 気候問わず／森林

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

断末魔の爆発（超常）サードが死んだ場合、電撃の爆発と共に剃刀のように鋭い木の破片となって破裂する。このように爆発した時にサードの 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは、12d6 の［電気］ダメージと 12d6 の刺突ダメージを受ける。DC31 の反応セーヴに成功すればこのダメージを半減できる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

電気ショック（超常）クリーチャーが金属製の近接武器でサードに打撃を与えるたびに、電気の火花が攻撃者に 1d10 ポイントのダメージを与える。

次元界順応（変則）サードはどの次元界にいるかに関わらず、常に出身地の次元界にいるとみなされる。（他次元界）の副種別を得ることは決してない。

毒（変則）棘・致傷型；セーヴ 頑健 DC 31；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【敏】および 4d6［電気］；治療 2 回連続のセーヴ成功。

棘（変則）サードの棘は射程単位を持たず、180 フィートの有効距離を持つ。

サードはフェイの領域の奇妙な神格の 1 柱によって電撃と生の生命力を注入された古代の楡、樫、または松の木である。Tane として知られる伝説の獣の 1 つであるサードは、赤い稲妻でできた樹液が流れる。全てのサードの電気攻撃にはこれと同一の不気味な色のエネルギーを帯びている。

サードは古い枯れた木のように見せかけることができる。ことにそのクリーチャーが ツリー・シェイプ 擬似呪文能力を使用している場合には。しかしその巨大なサイズと不恰好な姿にもかかわらず、実際にはサードは速く機敏な怪物である。巨大な昆虫のような蜘蛛めいた根を使って地面を這い回ることで、不安定な優雅さと**速度**で移動することができる。その巨大な幹で 1 回たたきつけるか、クリーチャーの有毒な電気を帯びた樹液を注入する 1 フィートの長さの棘をいっせいに撃ち出すかして攻撃する。

サードはほとんどの人間とほとんど同じほど知的だが、この知性を建設的な目的のために使うものはほとんどいない。最初のサードは生きている一種の攻城兵器として創造され、彼らはこの破壊的な役割を非常に楽しみ、しばしば砦や町を探し出して組織的に破壊する。

サーペントフォーク Serpentfolk

この蛇のような人型は、明るい色の鱗のある皮膚、長い曲がりくねった尾、牙のある蛇の頭を持つ。

サーペントフォーク 脅威度 4 Serpentfolk

経験点 1,200
NE ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 18、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 5【**敏**】、＋ 3 外皮）
hp 42（5d10 ＋ 15）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 6
完全耐性［精神作用］効果、麻痺、毒；**SR** 15
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 高品質のダガー＝＋ 11（1d4 － 1 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＝＋ 5（1d6 － 1、加えて " 毒 "）
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 7）
回数無制限：ヴェントリロキズム 、ディスガイズ・セルフ（人型生物の形態のみ、DC14）
1 回／日：サジェスチョン（DC16）、ブラー 、ミラー・イメージ
一般データ
【**筋**】8、【**敏**】21、【**耐**】17、【**知**】18、【**判**】15、【**魅**】16
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 4；**CMD** 19
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《武器の妙技》
技能〈軽業〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 7、〈脱出術〉＋ 18、〈知覚〉＋ 10、〈知識：神秘学〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 9、〈変装〉＋ 8、〈魔法装置使用〉＋ 12；
種族修正 ＋ 4〈魔法装置使用〉、＋ 8〈脱出術〉
言語 アクロ語、共通語、竜語、地下共通語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地上（通常は密林または地下）
編成 単体、2 体、またはカルト（3 ～ 12）
宝物 NPC の装備品（高品質のダガー、その他の宝物）
特殊能力
毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 15；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 2 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

サーペントフォークにとって、知識と魔法の追求が最高の目的である。彼らの伝説によると、人類が力を得たのは蛇の魔法を盗んだことによるものであり、その伝説がほとんどのサーペントフォークの抱く人類に対する憎しみの元となったのだろう。彼らは自らを、秘術であろうと信仰であろうと、魔法の異議を唱える者のいない達人であるとみなしている。しかしこれにもかかわらず、今日のサーペントフォークのほとんどは、原始的な野蛮の時点に帰し、その魔法の遺産の多くを失ってしまった退化したものである。より文明的なサーペントフォークは一般にこれらの退化した者を恥辱であり唾棄すべき物だとみなしている。

サーペントフォークは身の丈 6 フィート、体重 120 ポンド。退化した物は身の丈 5 フィートだけだが体重 200 ポンド。全てのサーペントフォークはかなり長命で、一般に 500 歳まで生きる。

強大化サーペントフォーク

サーペントフォークがクラス・レベルを得た場合、その能力の一部も同様に上昇する。詳細は以下の通り。

- 呪文抵抗は総ヒット・ダイス＋ 10 に等しい。
- 毒の噛みつきのセーヴ DC は 10 ＋【耐】修正値＋総ヒット・ダイスの 1/2。
- どんなクラスの組み合わせであれ 4 レベルになった場合、ドミネイト・パースン と メジャー・イメージ の 2 つの擬似呪文能力を 1 日それぞれ 1 回ずつ使用することができるようになる。いかなる組み合わせでも 9 レベルに達した場合、さらに 1 日 1 回ずつ使用できる マス・サジェスチョン と テレポート を得る。
- サーペントフォークの種族能力値修正は以下の通り：【筋】－ 2、【敏】＋ 10、【耐】＋ 6、【知】＋ 8、【判】＋ 4、【魅】＋ 6.

退化したサーペントフォーク

退化したサーペントフォークは以下の修正を除いて通常のサーペントフォークと同じ能力を有する。

- 擬似呪文能力を持たない
- 〈魔法装置使用〉判定への＋ 4 種族ボーナスを失うが、〈知覚〉判定に＋ 4 種族ボーナスを得る。
- 外皮ボーナスは＋ 3 から＋ 7 へ上昇する。
- 以下の能力値修正を持つ：【筋】＋ 10、【敏】＋ 2、【耐】＋ 8、【知】－ 6（最小 3）、【判】＋ 2、【魅】－ 4。典型的な退化したサーペントフォークの能力値は【筋】20、【敏】13、【耐】19、【知】4、【判】13、【魅】6.

ザカーバ Xacarba

このそびえ立つ、三尾で六眼の獣は、3 匹の背中にルーンを背負った蛇が部分的に溶け合って 1 つの体になったかのように見える。

ザカーバ 脅威度 15 Xacarba

経験点 51,200

CE ／巨大サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** アーケイン・サイト 、暗視 120 フィート、ディテクト・グッド 、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 29

防御データ

AC 31、接触 12、立ちすくみ 25（＋ 5【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 19 外皮、－ 4 サイズ）

hp 210（20d10 ＋ 100）

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 20

DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］ 10、［冷気］ 10、［火］ 10；**SR** 26

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき＝＋ 25（3d8 ＋ 9、加えて " 毒 "）、尾の打撃（× 3）＝＋ 20（2d8 ＋ 4、加えて " つかみ "）

接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 締め付け（2d6 ＋ 9）、呪文方向転換

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 25）

常時：アーケイン・サイト 、ディテクト・グッド 、トゥルー・シーイング

回数無制限：インヴィジビリティ 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、サジェスチョン（DC20）、ディテクト・ソウツ（DC19）

3 回／日：ヴィジョン 、シンボル・オヴ・ペイン（DC22）、スクライング（DC21）、タッチ・オヴ・イディオシー 、チャーム・モンスター（DC21）、マス・サジェスチョン（DC23）

1 回／日：招来（5 レベル、1 体の ヘズロウ または 1d4 体の サキュバス［50%］）

一般データ

【筋】 29、**【敏】** 21、**【耐】** 21、**【知】** 26、**【判】** 22、**【魅】** 24

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 33（組みつき＋ 37）；**CMD** 49（足払いされない）

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 27、〈隠密〉＋ 16、〈軽業〉＋ 25（跳躍＋ 29）、〈言語学〉＋ 28、〈交渉〉＋ 27、〈真意看破〉＋ 29、〈知覚〉＋ 29、〈知識：何か 2 つ〉＋ 31、〈知識：神秘学〉＋ 31、〈登攀〉＋ 17、〈呪文学〉＋ 31、〈はったり〉＋ 30、〈変装〉＋ 27、〈魔法装置使用〉＋ 27

言語 奈落語、共通語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身（即行アクションとしてあらゆる人型生物。ただし常に 1 つ蛇のような特徴を残し、〈変装〉判定へのボーナスを無効化する；オルター・セルフ ）

生態

出現環境 気候問わず／地上（アビス）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

毒（超常） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 25；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 ザカーバは 3 つの選択肢から 1 つを選ぶ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

フィーンドの噛みつき：効果 1d4【筋】ダメージ（善属性のクリーチャーはさらに 2d8 ポイントのダメージを受ける）。

神秘の血：効果 1d4【敏】および 1d4【判】ダメージ、加えて 1 ラウンド間の混乱状態。

邪悪なる魔法解体：効果 そのクリーチャーに対して目標型 グレーター・ディスペル・マジック（術者レベル 18）。

呪文方向転換（超常） ザカーバから 30 フィート以内で呪文を発動しようとするあらゆるクリーチャーは防御的に発動しなければならない。術者がそれを行なうための精神集中判定に失敗した場合（あるいは術者が敢えて防御的発動を行わなかった場合）、ザカーバは割り込みアクションとして呪文の目標を選択することができる。新たな目標はルール上適切な目標でなければならない。他にルール上適切な目標が存在しない場合は、この能力は使用することができない。

アビスの最も暗い果て出身のフィーンドであるザカーバは謀略と破壊が織り合わさったものである。その悪名高い呪文の方向を買える能力によって、この巨大な蛇は肉体のみならず精神にも大破壊をもたらし、味方同士をお互いに争い合わせ、そうして作り出された破壊を楽しむ。

サリフュージド

サリフュージド：ジャイアント・サリフュージド Giant Solifugid

この褐色のクリーチャーは 10 本足の蜘蛛に似ている。ビーズのような目の下で大きすぎる顎がゆっくりと擦り合わされている。

ジャイアント・サリフュージド 脅威度 1 Giant Solifugid

経験点 400
N ／小型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 14、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 3（1d6 ＋ 1）、爪（× 2）＝＋ 3（1d3 ＋ 1）
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、1d3 ＋ 1）
一般データ
【筋】12、**【敏】**15、**【耐】**15、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1；**CMD** 13（対足払い 25）
技能〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 6）
宝物 なし

サリフュージドは時として " キャメル・スパイダー "、" ワインド・スコーピオン "、あるいは " サン・スパイダー " とも呼ばれるが、実際はスパイダーでもスコーピオンでもなく、それ自体の独立した種である。頭の近くに大きな触肢があり、2 組の垂直に並んだ大顎で獲物を食べる間、相手憎みつき押さえつける。集団で狩をする場合は、他のサリフュージドがすでに組みついている目標に攻撃するのを好む。巨大なサリフュージドのさまざまな種は一般に 8 本の脚があるが、前面の 2 本の触肢はよく更なる 1 対の足であると間違われることがある。アルビノ・ケイブ・サルフュージドのような一部の種ではより少ない脚しかないが、全てのサリフュージドは攻撃的な蟲である。

以下の表は上に上げた 2 種以外の最も一般的な変種である。これらの種の多くは、ルモアハズのおそろしい出血をもたらす攻撃のような、追加の特有の能力を持つ。

表：サリフュージドの亜種

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
ドッグイーティング・サリフュージド	1/2	超小型	1
イエロー・テラー・サリフュージド	8	大型	10
レイザーマウス・サリフュージド	11	超大型	13
バンシー・サリフュージド	15	巨大	16
デューンシェイカー・サリフュージド	18	超巨大	20

サリフュージド：アルバイノ・ケイヴ・サリフュージド Albino Cave Solifugid

この蜘蛛に似たクリーチャーの前肢の先端は、大きな押さえ込みようの爪となっている。その口からは 1 対の巨大な垂直の大顎が露になっている。

アルバイノ・ケイヴ・サリフュージド 脅威度 4 Albino Cave Solifugid

経験点 1,200
N ／中型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 17、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 1【敏】、＋ 6 外皮）
hp 45（6d8 ＋ 18）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 2
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 7（1d8 ＋ 3）、爪（× 2）＝＋ 7（1d4 ＋ 3）
特殊攻撃 飛びかかり、かきむしり（爪（× 2）、1d6 ＋ 4）
一般データ
【筋】16、**【敏】**13、**【耐】**17、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 18（対足払い 26）
技能〈隠密〉＋ 5、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 6）
宝物 なし

この 6 脚のアルビノ・ケイブ・サルフュージドはその攻撃的な狩猟様式によってよく知られている。その脚長は 5 フィート、体重は 100 ポンド。

サンダーバード Thunderbird

この巨大な鳥は嵐の空に色をした羽毛を持ち、その体の上を踊る稲妻により、類似性がより一層高まっている。

サンダーバード 脅威度 11 Thunderbird

経験点 12,800

N ／巨大サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、嵐の見通し；〈知覚〉＋ 20

オーラ 嵐の**オーラ**（100 フィート）

防御データ

AC 25、接触 10、立ちすくみ 21（＋ 3【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 15 外皮、－ 4 サイズ）

hp 147（14d10 ＋ 70）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 9

完全耐性［電気］、［音波］

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 120 フィート（良好）

近接 爪（× 2）＝＋ 18（2d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、噛みつき＝＋ 18（2d8 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）

遠隔 雷撃＝＋ 13 遠隔接触（6d6［電気］および 6d6［音波］）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

擬似呪文能力力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 12）

回数無制限：コントロール・ウェザー

一般データ

【**筋**】26、【**敏**】17、【**耐**】21、【**知**】12、【**判**】16、【**魅**】13

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 26（組みつき＋ 30）；**CMD** 40

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル熟練》、《鋼の**意志**》

技能〈軽業〉＋ 13、〈芸能：歌唱〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 10、〈知覚〉＋ 20、〈飛行〉＋ 11

言語 風界語

生態

出現環境 気候問わず／丘陵または山岳

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

雷撃（超常）サンダーバードは標準アクションとして、広げた羽根から雷と稲妻の光線を撃つことができる。この攻撃は射程 200 フィート（射程単位無し）で、遠隔接触攻撃である。雷撃によってクリティカル・ヒットを受けたクリーチャーは、DC22 の頑健セーヴに失敗した場合は、1 ラウンドの間、朦朧状態と聴覚喪失状態になる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

嵐のオーラ（超常）サンダーバードは中心部から吹き荒れ、オーラの境界線で速やかに消え去る、半径 100 フィートの強風に取り囲まれている。この範囲内では、遠隔武器（攻城兵器を除く）は命中に－ 4 のペナルティを被り、〈飛行〉判定は－ 4 のペナルティを被り、露出している炎は消えてしまう。小型サイズのクリーチャーはサンダーバードに向って移動するためには、DC10 の【筋力】判定（地上にいる場合）あるいは DC20 の〈飛行〉判定を行なわなければならず、また超小型以下のサイズのクリーチャーは後方に吹き飛ばされることがある（地上にいて DC15 の【筋力】判定に失敗した場合は 1d4 × 10 フィート、飛行中で DC25〈飛行〉判定に失敗した場合は 2d6 × 10 フィート）。地上にいるクリーチャーが押し戻された場合は 10 フィートごとに 1d4 ポイントの非致傷ダメージを受け、飛行中のクリーチャーが押し戻された場合は距離の関わらず 2d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。それに加えて、1d4 ラウンドごとに 1 回、稲妻がサンダーバード以外の嵐のオーラの範囲内にいるランダムなクリーチャーを襲う。この稲妻は 12d6 ポイントの［電気］ダメージ（DC22 の反応セーヴで半減）を与える。稲妻のセーヴ DC は【耐久力】に基づいているが、風の効果に対抗するセーヴ DC は固定である。

嵐の見通し（変則）サンダーバードは フォッグ・クラウド 、オブスキュアリング・ミスト や同種の呪文によって作り出された天候の効果による全ての視覚に対するペナルティや視認困難を無視する。

サンダーバードはその翼で嵐を引き起こす。日照りの時には彼らは喜びと祝祭で歓待される。それ以外の時には洪水が起きる前に去ってもらおうと、貢物で宥められる。怒ったときは、サンダーバードはハリケーンを呼び起し、村全体を瓦礫にすることができる。そのため、この鳥たちが住んでいる地域では、多くの村で地域のサンダーバードを宥め崇めるための費用の掛かる儀式が行なわれている。

サンダーバードは滝の基部の近くに巣を作り、そこでの絶えざる水が砕ける音により、嵐の中心で雛が命を得る準備を行う。雛が孵化した後、両親は仔を山の頂上の巣に運び、そこで仔は稲妻に打たれ、嵐の神秘を学ぶ。

サンドマン Sandman

微細な砂漠の砂の渦巻く雲が積みあがり、人の形を取っていく。

サンドマン 脅威度 3 Sandman

経験点 800

NE ／中型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 7

オーラ 睡眠（20 フィート、DC14）

防御データ

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 4 外皮）

hp 30（4d10 ＋ 8）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3

防御的能力 不定形；**DR** 10 ／殴打；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート

近接 叩きつけ＝＋ 6（1d6 ＋ 3、加えて睡眠）

一般データ

【筋】14、**【敏】**13、**【耐】**15、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 6；**CMD** 17

特技《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》

技能〈隠密〉＋ 8（砂地では＋ 12）、〈軽業〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 7、〈登攀〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4 砂地での〈隠密〉

言語 地界語

その他の特殊能力 収縮、砂形態

生態

出現環境 気候問わず／地上（地の元素界）

編成 単体、徒党（2 ～ 4）、または一団（5 ～ 10）

宝物 なし

特殊能力

砂形態（超常）標準アクションとして、サンドマンはその人型形態を崩して自律行動能力のある砂の山になることができる。この形態においては、サンドマンを砂でできた小型サイズのアース・エレメンタルとして扱う。サンドマンは砂形態においても収縮と睡眠のオーラの能力を保持するが、睡眠攻撃とダメージ減少を失う。この形態ではその砂の体ははるかに目が詰まっており、固い武器で容易にちらすことができるからである。

睡眠（超常）サンドマンの叩きつけが命中したクリーチャーは DC14 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合即座に スリープ 呪文（術者レベル 8）の効果を受けたかのように睡眠状態に陥る。サンドマンがこの能力で効果を及ぼすヒット・ダイス数に制限はない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

睡眠のオーラ（超常）サンドマンは半径 20 フィートのクリーチャーを睡眠状態に陥れるオーラを放っている。範囲内にいるクリーチャーは DC14 の意志セーヴに成功しない限り、スリープ 呪文（術者レベル 8）の効果を受けたかのように睡眠状態に陥る。サンドマンがこの能力で効果を及ぼすヒット・ダイス数に制限はない。1 度セーヴに成功したクリーチャーは 24 時間の間サンドマンの睡眠のオーラに完全耐性を持つ。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

伸びやかで予想しがたいサンドマンは、交易商人であれ、伝令であれ、冒険者であれ砂漠を旅するあらゆる者にとっての恐怖である。休息の際には、サンドマンは通常の砂の山に似ており、不毛の環境や古代の墳墓に完全に紛れている。ほとんどの場合彼らはその催眠能力に頼り、敵を眠らせて無意識状態の相手に止めを刺すか、召喚主のもとに引きずっていく。

彼ら自身はエレメンタルだが、サンドマンは通常他のエレメンタルとは関わらず、それらが疑問も持たずに服従しているのを惰弱であるとみなしている。サンドマンは自らを自由に判断する者として誇りに思っており、召喚者に任務を与えられた場合は、しばしばその任務を自分たちが適当と思うように解釈する。その高慢の故に通常は最も自信家かあるいは最も自暴自棄の魔術師のみがサンドマンを煩わせる。サンドマンが自発的に物質界に留まることは稀ではなく、その住人たちに静かなる大破壊をもたらすという悪魔的な遊戯を行う。

サンドマンは身の丈 6 フィートの大雑把な人型生物の形態をとる。その姿はさほどはっきりしたものではなく、その具現化した筋肉は敵を打ちのめしながら常に移り変わり揺れ動いている。サンドマンはさまざまな形にその体を形作るが、彼らが好む環境で動きやすいようにその脚部を埃っぽい砂の雲のままにしていることを好む。このクリーチャーの一部は自身の形状を操る能力を誇りとしている。定命の芸術家が鑿を使って石から信じられないような作品を掘り出すように、このような芸術家のサンドマンは自らの肉体を芸術作品とする。一部の者はこの能力を用いて外見を召喚主または敵の姿に似せたり、美しい姿をとることで更なる劇的な効果をあげたり、その姿を密やかに溶け込ませることを楽しむ。ほとんどのサンドマンは回転の速い想像力と生来残酷を好む傾向に恵まれており、敵を苦しめるために最後の方法を選ぶ傾向がある。

シーラスフィア Thrasfyr

熊でも牛でも蛇でもない、この巨大な 6 脚のクリーチャーは鎖で縛られ、きらめく赤い鱗で覆われている。

シーラスフィア 脅威度 17 Thrasfyr

経験点 102,400

CE ／超大型サイズの魔獣（火）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 28

防御データ

AC 32、接触 9、立ちすくみ 31（＋ 1【敏】、＋ 23 外皮、－ 2 サイズ）

hp 279（18d10 ＋ 180）；再生 15（［酸］または［冷気］）

頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 15

DR 15 ／冷たい鉄および斬撃；**完全耐性**［火］、［音波］；**抵抗**［電気］30；**SR** 28

弱点［冷気］への脆弱性

攻撃データ

移動速度 50 フィート、登攀 50 フィート

近接 噛みつき（× 2）＝＋ 26（2d6 ＋ 10）、爪（× 4）＝＋ 26（1d8 ＋ 10）、突き刺し＝＋ 26（2d6 ＋ 10）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（80 フィート円錐状、20d8［火］ダメージ、**反応**・DC29・半減、1d4 ラウンドに 1 回）、絡みつく鎖、強力突撃（突き刺し、4d8 ＋ 24）

擬似呪文能力（術者レベル 18；精神集中＋ 23）

常時：エア・ウォーク 、シー・インヴィジビリティ

1 回／日：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ、主の側を目的地とする場合のみ）

一般データ

【筋】30、**【敏】**13、**【耐】**31、**【知】**5、**【判】**24、**【魅】**20

基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 30；**CMD** 41（対足払い 49）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《よろめき化クリティカル》

技能〈知覚〉＋ 28、〈登攀〉＋ 18

言語 アクロ語、森語

その他の特殊能力 主との絆、次元界順応

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

絡みつく鎖（超常）シーラスフィアは体から垂れ下がる 6 本の鎖を自らの足であるかのように操ることができる。標準アクションとして、半径 30 フィートまでこの鎖をくねらせることができる。この範囲内にいる全てのクリーチャーは 10d6 ポイントの斬撃ダメージを受け、絡みつかれた状態となる。DC20 の反応セーヴに成功した場合はダメージを半減し、絡みつかれた状態を無効化できる。絡みつかれたクリーチャーは全ラウンド・アクションとして DC20 の反応セーヴまたは DC30 の〈脱出術〉判定に成功すれば脱出できる。また鎖に対して武器破壊を行うこともできる（硬度 10、hp20、破壊 DC28）。シーラスフィアはこの鎖をその体自体から作り出すことができ、破壊された鎖は 24 時間で再生する。このセーヴ DC は【敏捷力】に基づいている。

主との絆（超常）シーラスフィアは同意するクリーチャーに触れることによって、そのクリーチャーとの絆を結ぶことができる。これによってシーラスフィアは絆を結んだクリーチャーと距離の制限なくテレパシーで交信できる（シーラスフィアと主は同一次元界にいなければならない）。シーラスフィアと主は相手の状態を ステイタス 呪文の効果の下にあるかのように感じ取ることができる。シーラスフィアは一度に 1 体のマスターのみと絆を結ぶことができる。

次元界順応（変則）シーラスフィアはどの次元界にいようと常にその出身次元界にいる者とみなす。決して（他次元界）副種別を得ることはない。

伝説的なシーラスフィアはフェイの原初の世界から来た神のごとき存在によって創造された強力なモンスターの一群、Tane の 1 体である。主を持たないシーラスフィアは荒涼とした丘陵地帯に住むことを好み、ほとんどの時間をまどろむことと夢見ることについやす。全てのシーラスフィアは自らが優雅で美しいフェイである夢を見ているのだといわれている。伝説によれば、最初のシーラスフィアは一種の刑罰としてそのようなクリーチャーから創造されたと言われているからである。

シゥガシー Seugathi

このミミズのようなモンスターは目と鉤のような顎のあるぞっとするような顔をしている。触手のような 2 本の尾でワンドと剣を振るう。

シゥガシー 脅威度 6 Seugathi

経験点 2,400
CE ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 120 フィート、ディテクト・ソウツ 、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 15
オーラ 狂気（30 フィート）
防御データ
AC 19、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 4 鎧、＋ 5【敏】、＋ 1 外皮、－ 1 サイズ）
hp 67（9d8 ＋ 27）；高速治癒 5
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 9
DR 10 ／斬撃または刺突；**完全耐性**［精神作用］効果、毒；**SR** 17
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 高品質のショート・ソード＝＋ 11 ／＋ 6（1d8 ＋ 3 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＝＋ 5（1d8 ＋ 1、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 混乱指令
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 10）
常時：メイジ・アーマー
回数無制限：ディテクト・ソウツ（DC16）、レヴィテート
3 回／日：コンフュージョン（DC18）、サジェスチョン（DC17）、ディスペル・マジック
1 回／日：ファンタズマル・キラー（DC18）、マインド・フォッグ（DC19）
一般データ
【筋】16、**【敏】**20、**【耐】**17、**【知】**14、**【判】**17、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 10；**CMD** 25（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《戦闘発動》、《能力熟練：狂気の**オーラ**》、《武器の妙技》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 12、〈脱出術〉＋ 17、〈知覚〉＋ 15、〈知識：宗教〉＋ 14、〈魔法装置使用〉＋ 16
言語 アクロ語、地下共通語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 アイテムの使用
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、または小旅団（3 ～ 8）
宝物 × 2（高品質のショート・ソード、ワンド・オヴ・マジック・ミサイル［術者レベル 5 レベル、チャージ 1d20 ＋ 30］）
特殊能力
狂気のオーラ（超常）意識のあるシゥガシーから 30 フィート以内にいる正気のクリーチャーは毎ラウンド DC20 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間混乱状態になる。連続して 5 回セーヴに失敗したクリーチャーは、インサニティ 呪文の効果と同様に永続的な狂気に陥る。シゥガシーは 1 回のフリー・アクションとしてこのオーラを抑制または発動できる。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
混乱指令（超常）即行アクションとして、シゥガシーは 30 フィート以内にいる混乱状態のクリーチャーにテレパシーで命令を下すことができる。これにより、混乱状態のクリーチャーが毎ラウンドその行動をランダムにダイスで決定するのではなく、シゥガシーが混乱状態の行動の表から結果を選択することができる。
アイテムの使用（変則）シゥガシーは適切なクラスの術者であるかのように呪文解放型のアイテムを使用することができる。1 回のフリー・アクションとして接触することで、あるアイテムが有するあらゆる呪文解放型の前提条件を識別することができる。〈魔法装置使用〉はシゥガシーのクラス技能である。
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【判】および聴覚喪失状態；治療 2 回連続のセーヴ成功。聴覚喪失状態はこの毒による能力値ダメージが継続する限り持続する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

シゥガシーは自らを分裂させる儀式を行った単体のネオセリッドによって何百と産み出される。このような儀式の奇妙な過程の一部として、シゥガシーはその産みの親から広範な任務のリストと同化させられる。ひとたびシゥガシーがこれらの任務を達成した場合は、シゥガシーは滅びる。これらの命令の目的をしるシゥガシーは存在しないが、彼らは主であるネオセリッドが自分たちを多様で通常は残酷な任務に送り込んだの理由があるはずだと信じている。シゥガシーは体長 14 フィート、体重 650 ポンド。

ジェリーフィッシュ

ジェリーフィッシュ：ジャイアント・ジェリーフィッシュ Giant Jellyfish

この巨大な琥珀色のクラゲの傘は馬車ほどもある。剣呑な触手がその下で絡まりのたくっている。

ジャイアント・ジェリーフィッシュ 脅威度 7 Giant Jellyfish

経験点 3,200
N ／大型サイズの蟲（水棲）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 11、接触 11、立ちすくみ 9（＋ 2【敏】、－ 1 サイズ）
hp 94（9d8 ＋ 54）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
防御的能力 不定形；**DR** 10 ／刺突または斬撃；**完全耐性**［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 水泳 20 フィート
近接 触手（× 4）＝＋ 9（1d6 ＋ 4、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 15 フィート
一般データ
【筋】18、**【敏】**15、**【耐】**22、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 11；**CMD** 23（足払いされない）
技能〈水泳〉＋ 12
その他の特殊能力 収縮
生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、小さな群れ（2 ～ 5）、または大発生（6 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）触手・致傷型；セーヴ 頑健 DC 17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【耐】；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

小さな同類たちとは違い、ジャイアント・ジェリーフィッシュは獲物を探し回る積極的な捕食者である。ジャイアント・ジェリーフィッシュは狭い隙間に滑り込む能力を持ち、浸水したり沈没した船の中に潜んでいるときに遭遇する恐るべき生物である。この蟲類の他の種類は以下の表にまとめられている。これらの変種はしばしば異なった種類の毒や、透明化や締め付けのような異なった能力を持つ。

表：ジェリーフィッシュの種類

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ	1	小型	2
クリムゾン・ジェリーフィッシュ	4	中型	5
サファイア・ジェリーフィッシュ	11	超大型	12
ヴァンパイア・ジェリーフィッシュ	14	巨大	16
ホエラー・ジェリーフィッシュ	17	超巨大	20

ジェリーフィッシュ・スウォーム Jellyfish Swarm

水中ではほとんど見えないこの拳大のクラゲの邪悪なスウォームがのたうちもがき、針のある触手で壁を作っている。

ジェリーフィッシュ・スウォーム 脅威度 6 Jellyfish Swarm

経験点 2,400
N ／微小サイズの蟲（水棲、スウォーム）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 15、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 4 サイズ）
hp 54（12d8）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 4
完全耐性 スウォームの種別特徴、武器ダメージ
攻撃データ
移動速度 水泳 20 フィート
近接 群がり（3d6、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC16）
一般データ
【筋】1、**【敏】**13、**【耐】**10、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** —；**CMD** —
技能〈隠密〉＋ 29、〈水泳〉＋ 9；**種族修正** ＋ 16〈隠密〉
生態
出現環境 気候問わず／水界
編成 単体または大発生（2 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）群がり・致傷型；セーヴ 頑健 DC 16；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【敏】；治療 2 回連続のセーヴ成功。

春先や海水温が上昇するような環境条件のときに、クラゲはしばしば集団となる。条件があう場合、クラゲは厄介者から脅威へと変わる。偶然にもそうなった場合でも、ジャイアント・ジェリーフィッシュのようなより攻撃的な怪物である同類とは違い、ジェリーフィッシュ・スウォームは攻撃的な狩人としてよりも機会主義主義の攻撃者として悪名をあげる。一般に獲物に近づいて攻撃するために動くことはないが、ほとんど透明な体色をしており、恐ろしいほど易々とクリーチャーがスウォームに気づかずに泳いでくることになる。ジェリーフィッシュ・スウォームがクリーチャーにダメージを与えた場合、スウォームは諦めるまで数ラウンドの間獲物を追跡する。多くの水棲種族が、スウォームの移動傾向の欠如によって長期間停留させておけると信じ、ジェリーフィッシュ・スウォームを防衛兵として利用している。

ジャイアント

ジャイアント：マーシュ・ジャイアント Marsh Giant

このぞっとするような緑の皮膚と水かきのある指を持つでっぷりと太った巨人が魚めいた顔の冷たく黒い目で凝視している。

マーシュ・ジャイアント 脅威度 8 Marsh Giant

経験点 4,800
CE ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 21、接触 12、立ちすくみ 18（＋ 3【**敏**】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 102（12d8 ＋ 48）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 8
防御的能力 岩つかみ
攻撃データ
移動速度 40 フィート、水泳 20 フィート
近接 ガフ＝＋ 16 ／＋ 11（2d6 ＋ 12）または叩きつけ（× 2）＝＋ 16（1d6 ＋ 8）
遠隔 岩＝＋ 12（2d6 ＋ 9）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 岩投げ（120 フィート）
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 13）
3 回／日：オーギュリイ 、ビストウ・カース（DC15）、フォッグ・クラウド
一般データ
【**筋**】27、【**敏**】17、【**耐**】19、【**知**】8、【**判**】15、【**魅**】12
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 18；**CMD** 31
特技《強打》、《渾身の一打》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《武器破壊強化》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 5（沼地では＋ 13）、〈水泳〉＋ 16、〈知覚〉＋ 11；**種族修正** ＋ 8 沼地での〈隠密〉
言語 ボガード語、巨人語
生態
出現環境 温暖／湿地
編成 単体、徒党（2 ～ 6）、または部族（7 ～ 22、加えて 20%の非戦闘員、加えて 4 ～ 8 レベルのクレリックまたはウィッチのリーダー 1、2 ～ 5 レベルのバーバリアンまたはファイターのチャンピオン 1 ～ 3、メロウ 2 ～ 12、ボガード 10 ～ 20、およびジャイアント・フロッグ 6 ～ 12）
宝物 標準（ガフ、その他の宝物）

ぞっとするほど醜いマーシュ・ジャイアントは最も荒廃した沼地、特に海との水浸しの境界線になっているところに好んで住む。マーシュ・ジャイアントは戦闘においては通常ガフと呼ばれる鉤のついた棍棒を使用する（両手で振るう）。この武器は刺突ダメージを与える以外はフレイルと同様に扱うこと。

マーシュ・ジャイアントは共通した熱狂によって束ねられた憎むべき暴漢である。強力は敵や獣は最も賞味される食物となるが、多くのマーシュ・ジャイアントは共食いもする。彼らはしばしばとりわけ恐ろしい、あるいはおいしそうな見かけの仲間を食らうため、部族の仲間を攻撃する。

一部のマーシュ・ジャイアントは、彼らの神が遣わしたと信じている深海からの異形のクリーチャーと混血である。これは彼らの種族的堕落に大いに貢献しているが、この不浄なる同盟関係から生み落とされる直接の子孫は強大である。触手、鱗、その他の水生生物の特徴で歪められたこのようなマーシュ・ジャイアントはブラインボーンとして知られる。これは（水棲）の副種別と 40 フィートの水泳**速度**、水陸両生の特殊能力、そして以下のような追加の擬似呪文能力を有するアドヴァンスト・マーシュ・ジャイアントである。

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ；3 回／日：クウェンチ（DC14）、コンテイジョン（DC15）、コンフュージョン（DC 14（訳注：更新；15））。

ジャイアント：ルーン・ジャイアント Rune Giant

この巨人の皮膚は黒くあばただらけで、雑に鋳造した鉄に似ており、赤く輝くルーンが刻印されている。

ルーン・ジャイアント 脅威度 17 Rune Giant

経験点 102,400
LE ／巨大サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 29
防御データ
AC 30、接触 6、立ちすくみ 30（＋ 9 鎧、＋ 15 外皮、－ 4 サイズ）
hp 270（20d8 ＋ 180）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 20
完全耐性［冷気］、［電気］、［火］
攻撃データ
移動速度 35 フィート（50 フィート・鎧なし）；エア・ウォーク
近接 高品質のロングソード＝＋ 27 ／＋ 22 ／＋ 17（4d6 ＋ 22 ／ 17 ～ 20）または叩きつけ（× 2）＝＋ 26（2d6 ＋ 15）
遠隔 高品質のスピア＝＋ 12 ／＋ 7 ／＋ 2（4d6 ＋ 15 ／× 3）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 ジャイアント支配、ルーン、火花の雨
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 24）
常時：エア・ウォーク
回数無制限：サジェスチョン（DC17）、チャーム・パースン（DC15）
3 回／日：ドミネイト・パースン（DC19）、マス・チャーム・モンスター（DC22）
1 回／日：ディマンド（DC22）、トゥルー・シーイング
一般データ
【筋】41、**【敏】**11、**【耐】**28、**【知】**14、**【判】**23、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 34；**CMD** 44
特技《強打》、《クリティカル強化：ロングソード》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《早抜き》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》
技能〈軽業〉＋ 15（跳躍＋ 23）、〈製作：何か 1 つ〉＋ 25、〈知覚〉＋ 29、〈知識：貴族〉＋ 12、〈知識：歴史〉＋ 12
言語 共通語、巨人語、地界語
生態
出現環境 寒冷／山岳
編成 単体、2 体、巡視体（3 ～ 6）、戦隊（7 ～ 12）、または小集団（13 ～ 30、加えて 2 ～ 4 レベルのファイターまたはローグ 2 ～ 4、5 ～ 8 レベルのオラクルまたはソーサラー 1、5 ～ 6 レベルのレンジャーまたはモンクの指揮官 1、イエティ 10 ～ 20、クラウド・ジャイアント 1 ～ 4、フロスト・ジャイアント 8 ～ 12、ストーン・ジャイアント 10 ～ 16、ラミア・メイトリアーク 4 ～ 8、およびアダルト・ブルー・ドラゴン 1 ～ 2）
宝物 標準（高品質のフル・プレート・アーマー、高品質のロングソード、高品質のスピア× 3、その他の宝物）
特殊能力
ジャイアント支配（超常）ルーン・ジャイアントは、ジャイアントに対して使用した（魅惑）または（強制）効果のセーヴ DC に＋ 4 の種族ボーナスを得る。
ルーン（変則）1 回のフリー・アクションとして、ルーン・ジャイアントは火花の雨または擬似呪文能力を使用した場合はいつでも、その体のルーンから閃光を発することができる。ジャイアントから 10 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC24 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間盲目状態となる。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。
火花の雨（超常）標準アクションとして、ルーン・ジャイアントはその体のルーンの 1 つから火花の雨を発することができる。この火花はブレス攻撃（30 フィートの円錐形；10d6［火］および 10d6［電気］ダメージ；反応・DC29・半減；1d4 ラウンドに 1 回使用可能）として機能する。 このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

古代の魔術師によってタイガ・ジャイアントとファイアー・ジャイアントの奴隷を交配させて魔法的に作り出されたルーン・ジャイアントは自らの仲間を呪っている。ルーン・ジャイアントは他のジャイアントを支配し魔法で操る能力を与えられてはいたが、自身はより強力な主に仕え、古代帝国のジャイアントの軍勢に命令を下すためにそうする力を与えられていた。この古代帝国が崩壊してから長い時間が過ぎ、ルーン・ジャイアントは自立した種族、お化けのようなもの、迷信深いジャイアントたちが夜遅くに囁き交わす恐怖として存在している。

ルーン・ジャイアントの炭のような肉体は、その魔法の力を明らかに示す何十ものルーンによって飾られている。ルーン・ジャイアントは身の丈 40 フィート、体重 25,000 ポンド。

ジャイアント：タイガ・ジャイアント Taiga Giant

この筋肉質の巨人は暗灰色の肌と炎のような赤い髪をしている。その下顎には鋭い牙が生え、巨大な原始的な槍を振るう。

タイガ・ジャイアント 脅威度 12 Taiga Giant

経験点 19,200
CN ／超大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 26、接触 14、立ちすくみ 24（＋ 4 鎧、＋ 4 反発、＋ 2【敏】、＋ 8 外皮、－ 2 サイズ）
hp 157（15d8 ＋ 90）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 10
防御的能力 岩つかみ；**完全耐性** 心術および幻術の呪文
攻撃データ
移動速度 30 フィート（40 フィート・鎧なし）
近接 スピア＝＋ 19 ／＋ 14 ／＋ 9（3d6 ＋ 15 ／× 3）または叩きつけ（× 2）＝＋ 19（1d8 ＋ 10）
遠隔 岩＝＋ 12（2d6 ＋ 15）またはスピア＝＋ 11（3d6 ＋ 10 ／× 3）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 岩投げ（140 フィート）
一般データ
【筋】 31、**【敏】** 14、**【耐】** 22、**【知】** 12、**【判】** 17、**【魅】** 15
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 23；**CMD** 39
特技《鋭敏感覚》、《機動射撃》B 、《強打》、《渾身の一打》、《持久力》、《自力生存》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 6（下生えでは＋ 12）、〈生存〉＋ 20、〈知覚〉＋ 13、〈知識：宗教〉＋ 11、〈登攀〉＋ 15；**種族修正** ＋ 6 下生えでの〈隠密〉
言語 共通語、巨人語
その他の特殊能力 祖霊召喚
生態
出現環境 寒冷／山岳または森林
編成 単体、戦闘集団（2 ～ 7）、または部族（20 ～ 50、加えて 30%の非戦闘員、3 ～ 5 レベルのドルイドまたはオラクル 1、3 ～ 5 レベルのバーバリアンまたはレンジャー狩人 2 ～ 4、4 ～ 7 レベルの族長バーバリアンまたはファイター 1、ダイア・ベア 2 ～ 6、ダイア・タイガー 2 ～ 6、および ストーン・ジャイアント 8 ～ 12）
宝物 標準（ハイド・アーマー、スピア、その他の宝物）
特殊能力
祖霊召喚（超常） 1 日 1 回、タイガ・ジャイアントは 10 分間の儀式を行って、その祖先の霊の力と洞察を請うことができる。この祖霊は、AC に＋ 4 の反発ボーナス、心術と幻術の呪文に対する完全耐性、ならびに以下の呪文の効果のうち 1 つを与える。：ブレス 、エンデュア・エレメンツ 、プロテクション・フロム・イーヴル 、プロテクション・フロム・グッド 、あるいは シー・インヴィジビリティ 。祖霊召喚の効果は 24 時間の間継続する。

タイガ・ジャイアントはある 1 つの地域の食料を枯渇させないように絶え間なく放浪している。陸上ではオーロックスとマンモスが好む獲物であり、沿岸地域では鯨、アザラシ、セイウチから食料を得る。これらの動物は部族の生存の基礎となる。それらが供給する食料のためだけではなく、持ち運べる住居から武器まで、部族の所有物のほとんど全てはしとめた獣の骨、毛皮、腱から作り出されるからである。捨てるものはほとんどない。

また、タイガ・ジャイアントは非常に神霊主義的であり、彼らの祖霊を信仰する。全ての部族員は若い自分に祖霊を呼び降ろす方法を学ぶ。タイガ・ジャイアントはほとんどのジャイアントと同様に、ルーン・ジャイアントを奴隷狩りやモンスターとして憎み怖れているため、彼らの祖先であることを恥じている。

典型的なタイガ・ジャイアントは身の丈 20 フィート、体重 10,000 ポンド。肌の色合いは暗灰色から灰白色まであり、髪の色は暗褐色から赤まで。

ジャイアント：ウッド・ジャイアント Wood Giant

背が高く優雅な立ち姿の、この尖った耳をしたジャイアントの肌は青白い。その大きな眉のためどこか原始的な見かけをしている。

ウッド・ジャイアント 脅威度 6 Wood Giant

経験点 2,400
CG ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 20、接触 14、立ちすくみ 15（＋ 2 鎧、＋ 5【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 67（9d8 ＋ 27）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7
防御的能力 岩つかみ
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 ロングソード＝＋ 10 ／＋ 5（2d6 ＋ 5 ／ 19 ～ 20）または叩きつけ（× 2）＝＋ 10（1d6 ＋ 5）
遠隔 高品質のロングボウ＝＋ 9 ／＋ 9 ／＋ 4（2d6 ＋ 5 ／× 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 8）
常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ、パス・ウィズアウト・トレイス
3 回／日：クウェンチ、チャーム・アニマル（DC12）、ツリー・シェイプ
1 回／日：エンラージ・パースン（自身のみ）、スパイク・グロウス
一般データ
【筋】20、**【敏】**21、**【耐】**17、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12；**CMD** 27
特技《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》、《致命的な狙い》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 7（森林では＋ 11）、〈軽業〉＋ 11（跳躍＋ 15）、〈職能：農夫〉＋ 8、〈生存〉＋ 8、〈知覚〉＋ 11、〈知識：自然〉＋ 8、〈登攀〉＋ 14；**種族修正** ＋ 4 森林での〈隠密〉
言語 共通語、巨人語、森語；スピーク・ウィズ・アニマルズ
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、徒党（2 ～ 4）、狩猟隊（5 ～ 9、加えて 1 ～ 4 ダイア・ウルフ）、または氏族（10 ～ 40、加えて 35%の非戦闘員、2 ～ 4 レベルのドルイドまたはウィッチ 1 ～ 3、3 ～ 7 レベルのレンジャー族長 1、ダイア・ウルフ 4 ～ 10、および ジャイアント・イーグル 2 ～ 8）
宝物 標準（レザー・アーマー、ロングソード、高品質のコンポジット・ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）

ウッド・ジャイアントは世界中の森の最も深く自然を残した場所の守護者である。同類の多くとは異なり、ウッド・ジャイアントは怒りにくく、平和的、芸術的で、自らの義務には無限の忍耐を示す。ウッド・ジャイアントの役割は自然を保護し守護することであり、自然そのものによって与えられたと信じており、その証拠に彼らの魔法能力は自然の世界とつながりを持つ。

ウッド・ジャイアントの文化はその故郷の森と同じほど複雑である。部族の時間の多くは森の健全さの世話をするために費やされる。新しい木を植え、枯れた藪を取り除き、自然の秩序を乱す異形を狩る。個々の者は自らの故郷の森を丹精込めた領地、迷宮、あるいは生きている神殿へと育成することさえある。孤立した種族で、他の部族や時としてエルフの居住地と、稀に交易に赴くことがあるだけだ。主として善属性ではあるが、ウッド・ジャイアントはよそ者を信用せず大いなる憂鬱に耽る傾向がある。

小さな部族が森林地帯の広大な領域を領するが、稀に恒久的な住居を作ることがある。部族の成員は日中は採集と植え込みのために彼らの全ての地域に広がり、日没後はそれらの要素を放置しておく。悪天候時には、部族は最も密な藪に背を外側に向けて密集する。

ウッド・ジャイアントは身の丈 14 フィート、体重 1,200 ポンド。彼らは菜食主義者であることを選択しており、肉は他の選択肢がない場合にしか食べようとしない。

シャイニング・チャイルド Shining Child

ほとんど目も眩まんばかりの後光に囲まれたこの奇妙なクリーチャーは、爪の生えた手を持つやせ衰えた子供のような何かのようだ。

シャイニング・チャイルド 脅威度 12 Shining Child

経験点 19,200

CE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 120 フィート；〈知覚〉＋ 25

オーラ 目眩ます光（60 フィート）

防御データ

AC 28、接触 21、立ちすくみ 24（＋ 7 反発、＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 7 外皮）

hp 152（16d10 ＋ 64）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 10

完全耐性 盲目化、［火］、毒；**抵抗**［冷気］10、［音波］10

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 接触（× 2）＝＋ 19（4d10［火］、加えて " 灼熱の接触 "）

遠隔 焼けつく光＝＋ 19 接触（10d6［火］）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 19）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、メジャー・イメージ（DC20）、ライト

3 回／日：ウォール・オヴ・フォース 、グレーター・ディスペル・マジック 、サンビーム 、スペル・ターニング 、ミラージュ・アーケイナ（DC20）、レインボー・パターン（DC22）

1 回／日：シンティレイティング・パターン（DC25）、シンボル・オヴ・インサニティ（DC25）、スクリーン（DC25）

一般データ

【筋】10、**【敏】**17、**【耐】**18、**【知】**15、**【判】**11、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 16；**CMD** 37

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：知覚》、《強行突破》、《神速の**反応**》、《能力熟練：目眩ます光》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉＋ 26、〈交渉〉＋ 23、〈知覚〉＋ 25、〈知識：次元界〉＋ 21、〈知識：神秘学〉＋ 21、〈呪文学〉＋ 21、〈はったり〉＋ 26、〈飛行〉＋ 11、〈魔法装置使用〉＋ 26

言語 テレパシー 120 フィート

その他の特殊能力 輝きの鎧

生態

出現環境 気候問わず／地上（他次元界）

編成 単体、侵入団（2 ～ 9）、または襲撃団（11 ～ 20）

宝物 なし

特殊能力

目眩ます光（変則）シャイニング・チャイルドは 1 回のフリー・アクションとして半径 60 フィートの目を見えなくする光のオーラを放つことができる。効果範囲内にいるクリーチャーは DC25 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は永続的に盲目状態になる。セーヴに成功したクリーチャーは同一のシャイニング・チャイルドのオーラからは 24 時間の間効果を受けない。セーヴ DC は【耐久力】を基にしている。

灼熱の接触（超常）シャイニング・チャイルドは生きているクリーチャーの中の正のエネルギーを崩壊させて非自然的な灼熱の光に変えることができる。シャイニング・チャイルドによる接触攻撃が成功してから 5 ラウンドの間、目標は 2d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。灼熱の光は目標に対して ダークネス または ディーパー・ダークネス を使用するか、自然の暗闇がある場所（灼熱の接触の目標からの光は考慮しない）に入ることによって「消火」することができる。

輝く鎧（超常）シャイニング・チャイルドを囲む光はその【魅力】ボーナスに等しい反発ボーナスを AC に与える。ボーナスはシャイニング・チャイルドが少なくとも 3 レベル以上の［闇］の補足説明を有する呪文の効果範囲内にいる間無効化される。

焼けつく光（超常）シャイニング・チャイルドの主要な攻撃は焼けつく光の光線である。この攻撃の距離は 120 フィートである。光線はアンデッド・クリーチャーに 2 倍のダメージを与える。

灼熱の光と奇妙な幾何学的クリーチャーであるシャイニング・チャイルドは目に見える恐怖である。その姿から絶えず放たれるエネルギーの炎（とりわけ目と口からの光線のような）の向こうにいるこのクリーチャーは、それぞれ 4 本の指がある奇妙な手を備えた大体において人型生物の形をしている。シャイニング・チャイルド（個別の名前などには見向きもしない）は時として稀な秘術の知識を研究する強力なウィザードに召喚され、テレパシーでやり取りをし、金属を引き裂くような超能力の叫びは時として緊迫したギシギシした言葉となる。

彼らは多くの秘密を秘めているが、最大の秘密はその起源だろう。無数の理論が存在する。他の次元から来た存在、知性を持つに至った死に行く星の化身、現実の境界線上で生きている闇と戦う光のクリーチャーなど。シャイニング・チャイルドは、身の丈ちょうど 4.5 フィート余り、体重 85 ポンド。

ジャバウォック Jabberwock

このドラゴンは長い首と恐るべき爪を持つ。この獣は金切り声とつぶやき声をあげ、尾と翼を暴力的に振るう。

ジャバウォック 脅威度 23 Jabberwock

経験点 819,200

CE ／超大型サイズの竜（風、火）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 擬似視覚 120 フィート、暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 38

オーラ 畏怖すべき存在（120 フィート、DC31）

防御データ

AC 40、接触 14、立ちすくみ 34（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 26 外皮、－ 2 サイズ）

hp 455（26d12 ＋ 286）；高速治癒 15

頑健 ＋ 26、**反応** ＋ 20、**意志** ＋ 24

DR 15 ／ ヴォーパル；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**抵抗**［酸］30、［電気］30、［音波］30；**SR** 31

弱点 ヴォーパル 武器への恐怖、［冷気］への脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 80 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 37（4d8 ＋ 19 ／ 17 ～ 20 ／× 3）、爪（× 2）＝＋ 37（3d6 ＋ 13 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、尾の打撃＝＋ 32（2d8 ＋ 19）、翼（× 2）＝＋ 32（1d8 ＋ 6）

遠隔 目の光線（× 2）＝＋ 29 接触（15d6［火］／ 19 ～ 20、加えて " 着火 "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 つぶやき声、着火（6d6、DC 34）、目の光線、吹き払い

一般データ

【筋】37、**【敏】**20、**【耐】**33、**【知】**12、**【判】**29、**【魅】**26

基本攻撃 ＋ 26；**CMB** ＋ 41（組みつき＋ 45）；**CMD** 57

特技《一撃離脱》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル強化：目の光線》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《出血化クリティカル》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》

技能〈威圧〉＋ 37、〈軽業〉＋ 31（跳躍＋ 35）、〈真意看破〉＋ 38、〈脱出術〉＋ 31、〈知覚〉＋ 38、〈知識：自然〉＋ 30、〈飛行〉＋ 26

言語 アクロ語、共通語、竜語、ノーム語、森語

その他の特殊能力 次元界順応

生態

出現環境 気候問わず／森林

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

つぶやき声（超常）ジャバウォックは 1d4 ラウンドごとに標準アクションとしてつぶやき声を出すことができる。この奇妙な雑音とジャバウォックの知るさまざまな言語（常にいくつかはそれが知らない言語）での意味のない叫びの爆発は、半径 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーに効果を及ぼす。これらのクリーチャーは DC31 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間混乱状態になる。それとは別に、ジャバウォックはつぶやき声攻撃を集束し、20d6 ポイントの［音波］ダメージ（反応 DC31 半減）を与える 60 フィート直線の音波エネルギーを作り出すことができる。混乱効果は［精神作用］効果である。両者とも［音波］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ダメージ減少（変則）ジャバウォックのダメージ減少は ヴォーパル の特殊能力を持つ武器のみが克服できる。

目の光線（超常）ジャバウォックは標準アクションとして目から光線を出すことができる。これは遠隔接触攻撃で、射程単位は 60 フィートである。2 本の光線を発し、目標がお互いに 30 フィート以内にいる場合は望むならば別々のクリーチャーを目標にすることができる。目の光線でダメージを受けたクリーチャーは着火する。

ヴォーパル武器への恐怖（変則）ジャバウォックは ヴォーパル 武器は自らをすぐに殺すことができると知っている。 ヴォーパル 武器によってダメージを受けるとすぐに、ジャバウォックは 1 ラウンドの間怯え状態になる。 ヴォーパル 武器によってクリティカル可能域の命中を受けた場合、クリティカルが確定したかどうかを問わず、ジャバウォックは 1 ラウンドの間よろめき状態になる。

次元界順応（変則）ジャバウォックはどの次元界にいるかに関わらず、常に出身地の次元界にいるとみなされる。（他次元界）の副種別を得ることは決してない。

吹き払い（変則）ジャバウォックの翼と暴力的な動きは全力攻撃アクションをとることによって著しい力の風を作り出す。この風はこのモンスターの半径 30 フィートを取り囲み、強風として扱う。吹き払いの間にジャバウォックを目標とする遠隔攻撃は－ 4 のペナルティを被り、中型のクリーチャーはジャバウォックに接近するために DC10 の【筋力】判定をしなければならない。この範囲にいる小型サイズ以下のクリーチャーは DC15 の【筋力】判定に失敗すると吹き飛ばされる。強風の効果の更なる詳細については風力効果のページを参照すること。

ジャバウォックは多くの文化で詩、歌、神話の題材となる真の伝説のクリーチャーである。戦闘においては破壊的なクリーチャーであると知られており、その到来は破滅と暴力の時代の前兆となる。またこれらの物語は、古代に彼らを打ち負かすという唯一つの目的のために作り出されたといわれる、このクリーチャーが怖れる道具— ヴォーパル 武器についても語る。ジャバウォックは体高 35 フィート、体重 8,000 ポンド。

ジャバウォックは物質界のクリーチャーではなく、フェイの原初の世界から来たものである。生命がより荒々しく、感情がより力を持ち、夢と悪夢が現実となりうる次元からやって来た。しかし、このような信じられない領域でさえ、ジャバウォックは怖れられているクリーチャーである。その形態と種別があらゆる可能性を網羅する、まとめて " テイン " として知られる強力なクリーチャー分類に属する。テインの中で、ジャバウォックはもっとも強力であるといわれるが、このグループの中のそのほかの者も無力とはほど遠い。この原初の次元の奇妙な神が夢見、存在を縫い合わせて、戦争と狂気の巨獣として創造したといわれるテインはその強大さと同じほど謎に包まれている。この書には、サードとシーラスフィアという他の 2 種のテインに属するクリーチャーが載っている。脅威度 16 未満のテインは存在せず、また全て次元界順応の特殊能力を有し、それ以外には一般にその共通の源が第一世界であることをのぞけば特殊能力や特徴に共通点はない。

ジャバウォックが物質界を訪れた場合は破壊と廃墟を広げるためだ。通常はこのモンスターは文明圏から少なくとも飛行して 1 日かかる人里離れた森にねぐらを探し、1 週間に 1 回新しく破壊する場所を探しにこの巣から出て行く。財宝を集めることに真の興味はないが、英雄たちに自分を探し出させるために明らかに価値のある物をしばしば巣に持ち帰って集める。ジャバウォックにすれば、破壊するものを自分で探し出すのも、そのようなものからやってこさせるのも違いはない。

ジャバウォックはあらゆる生きているクリーチャーと同様に歳を取り、食事をし、飲み、眠るが、言葉から通常感じるようには繁殖しない。新しいジャバウォック、あるいは何らかのテインの創造は実際は第一世界に住む奇妙で未知の神に近い存在によって規制されている。これらのフェイの王侯は新しいジャバウォックを彼らが必要とするならば創造する。時として厳格に特殊性を変更することはあるが（ジャバウォックの亜種参照）、常に完全に成長した成体のジャバウォックが作り出される。その結果、幼体のジャバウォックと遭遇したことはかつてない。

ジャバウォックが ヴォーパル 武器に対して奇妙な脆弱性を有していることは、学者たちの間で論争と思索の題材になっている。ほとんどの者が信じているのは、はるか昔、ただ 1 体のジャバウォックが存在し、何物も傷つけることができない大いなる力を持っていた。すなわち、定命の英雄のために今では忘れ去られた職人または神が鍛えた伝説の剣以外には。

この戦いでは全次元界に奇妙な響きが轟き、ヴォーパル 武器と、今日ではジャバウォックとして知られるこれらの残響は多くの世界で見ることができる。

ジャバウォックの亜種

“レッサー”・ジャバウォックという言葉はどこか誤った名称だ。というのも、このようなクリーチャーでさえ強力な敵であるからだ。レッサー・ジャバウォックは一般に通常のジャバウォックの脅威度 20 版である。通常のジャバウォックのヒット・ダイスを 3 減少させ、能力値をそれぞれ 4 下げることで、この力のクリーチャーを作ることができる。それ以外にも、ヤング・クリーチャーの単純なテンプレートを適用することもできるが、このようなモンスターは実際には通常のジャバウォックの幼体ではないということに留意するべきである。

フェイの第一世界から来たクリーチャーと同様に、一部のジャバウォックは第一世界の奇妙な地形や領域と同じくさまざまな変種がある。これらの環境はほとんどの学者が考えているよりもその発現により大きく関わっている。一般に、この変化は単純にジャバウォックの目の光線の与えるダメージの種類と完全耐性を持つエネルギーの種類を変更する。原初の氷河の世界から来たジャバウォックは［冷気］ダメージを与える目の光線を持ち、嵐が荒れ狂う世界から来たジャバウォックは目の光線で［電気］ダメージを与える。ジャバウォックの目の光線の性質が変更された場合は、着火の特殊能力もそれに合わせて変更し、［火］への完全耐性も新しいエネルギー種別に置き換える（失った［火］への完全耐性の変わりに［火］への抵抗 30 を得るが）。

デーモン Demon

デーモンの存在理由は 1 つ、破壊することである。その秩序寄りの片割れである地獄界のデヴィルが求めているのは定命の者の心と価値観を捻じ曲げ、彼らデヴィル自身の映し身に作り直し姿を変えさせることであるが、デーモンはただ傷つけ、滅ぼし、むさぼり食らうことだけを望む。彼らが定命の者を仲間にするのは、そのような腹心によって希望と善の最終的な破壊が早められる時だけである。死は、ある意味、彼らの敵である。死んだ定命の者は多くの場合デーモンの略奪から逃れ、正当な報酬を受けられる来世へと向かうからである。デーモンの欲望と願いを満たすのは定命の者の痛みと苦しみを長引かせることだが、それは一部にはこの極悪非道のフィーンドが、定命の者の罪業と残酷さから生まれたことによる。

デーモンは、フィーンドの種族の中で最も多産で破壊的である。しかし、一部の伝承が説くところでは、彼らは、多次元宇宙の中でアビスとして知られる、破滅と残酷さに満ちた悪臭を放つ奈落に生まれた最初の生命のかたちではない。最初に一人前になった神性が現実を見据えるより前、定命の者が産声をあげる前、物質界自体が完全に形作られる前、奈落界アビスには生命がはびこっていた。

多くの学者に“プロト・デーモン”として知られる、この惨めで危険な存在はクリフォトである。今日では、罪深き定命の者の魂のアビスへの影響や、破滅界アバドンのダイモンの看守たちの手による改竄による混同、運命と進化の残酷な気まぐれにより、クリフォトの支配は衰えている。プロト・デーモンは今ではアビスの不健全な忘れ去られた一角に住んでおり、そのかわりにはるかに多産なデーモンが支配している。邪悪な定命の者の魂がアビス、デーモンの軍勢の隊列へと辿りつくと、ただ一つの魂が何ダースもの、さらには何百ものデーモンを顕現させることができる。その魂が持ち込んだ罪業の正確な本質により、新しく形作られたフィーンドの形態と役割を決まる。

アビスは広大な（一説によると無限の）領域であり、おそらくは始原の混沌であるメールシュトローム自体を除き、他のいかなる次元界よりもはるかに大きい。このような広大かつ変化に富む領域に適応し、デーモンの住人たちも同様に多様である。一部のものは人型生物のような形をした体格をしており、他のものはねじくれた獣のようである。一部のものは大地で飛びはね、他のものは空や海で羽ばたく。一部のものは感情や政治を操る策士だが、他のものは破滅をもたらす破壊装置だ。しかし全てのデーモンは同じ目的を目指して活動する。あらゆる形態の定命の者に痛みと苦しみを。

しかしそれにもかかわらず、定命の者は最初からデーモンの助力を求めてきた。本能的な自己破壊への傾向にせよ、あるいは力への誤った渇望にせよ、召喚術者たちは今日まで禁じられた魔法によってデーモンを引き込み続けてきた。一部の者は知識のためにデーモンを召喚し、他の者は暗殺者または護衛として仕えさせるために呼び出した。デーモンはこのような召喚者に憎悪と感謝の入り混じった視線を向けるが、それはほとんどのデーモンは召喚者自身を破壊するために物質界に来る能力を持たないからである。彼らは自らをアビスから呼び出した狂人に依存しており、牙をきしらせ命令に対して不平をいい服従させられていることを罵るが、ほとんどのデーモンは召喚者の要求を曲解する方法を見出し、もっとも厳格に支配されたデーモンの奴隷でさえ自らの跡に廃墟と絶望の爪痕を残す。よくあることは、愚かな術者が召喚において致命的な失敗を犯してそのツケを自らの血で支払い、望まずして世界に制御を失った黒い影を放ってしまうことである。

真に狂った者は、デーモンによる終末が最後に訪れる時、デーモンと仲間になっていれば救済と保護を得ることができるという誤った信仰により、自らの肉体と魂を捧げるためにデーモンを呼び出す。自暴自棄になった王が自軍の将軍として仕えるようデーモンと約定した話や、狂女が恐るべき子供たちを授かるためにデーモンの雄親を求める話はありふれている。しかし最悪なのは、ある定命の者たちが最も強力なデーモンを神と崇め、万物に破壊をもたらすことに命を賭けていることである。

デーモン：ヴロック Demon, Vrock

胞子の雲とたなびく羽毛が、この人間と巨大なハゲタカの歪んだ雑種を取り囲んでいる。

ヴロック 脅威度 9 Vrock

経験点 6,400

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23

防御

AC 22、接触 11、立ちすくみ 20（＋ 2【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 112（9d10 ＋ 63）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 6

DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 20

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（標準）

近接 爪（× 2）＝＋ 13（2d6 ＋ 5）、噛みつき＝＋ 13（1d8 ＋ 5）、鉤爪（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 5）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 滅びの舞、胞子、朦朧化の絶叫

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドの物体のみ）、テレキネシス（DC18）

1 回／日：ヒロイズム 、ミラー・イメージ 、招来（3 レベル、1 体のヴロック［35%］）

一般データ

【筋】21、【敏】15、【耐】25、【知】14、【判】16、【魅】16

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 27

特技《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 10、〈呪文学〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 15、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 23、〈知識：次元界〉＋ 14、〈飛行〉＋ 12；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、共通語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 10）

宝物 標準

特殊能力

滅びの舞（超常） ヴロックは 1 回の全ラウンド・アクションとして踊りと詠唱を行うことができる。3 ラウンド目の終わりに、エネルギーの衝撃波がヴロックから広がり、100 ィート以内にいる全てのクリーチャーに 5d6 ポイントの［電気］ダメージを与える。DC17 の反応セーヴに成功すれば、このダメージを半減できる。追加の 1 体のヴロックがこの舞に参加するごとに、ダメージは 5d6 ポイント上昇し、効果を避けるためのセーヴ DC も＋ 1 上昇する。4 体以上のヴロックが踊った場合でも、ダメージの上限は 20d6 である（セーヴ DC は追加のヴロックごとに上昇し続けるが、ダメージはそうならない）。参加しているヴロックのうちの 1 体が殺されたり、朦朧化したり、その他踊りを邪魔された場合、舞は即座に終了し、また最初からやり直さなければならなくなる。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

胞子（変則） 3 ラウンドに 1 回、1 回のフリー・アクションとして、ヴロックはその身体から大量の胞子を放出することができる。ヴロックに隣接するクリーチャーは胞子によって 1d8 ポイントのダメージを受け、加えて胞子から太い緑色の蔦が伸びてきて、10 ラウンドの間、毎ラウンド 1d4 ポイントのダメージを受ける。この蔦は醜いが害はなく、剃り落とさなくても 1d4 日で枯れてしまう。胞子は効果を受けているクリーチャーにブレス呪文を使用するか、聖水を振り掛けることで破壊できる。この攻撃は病気を取り除いたり完全耐性を与える効果によっても終わらせることがで

きる。

朦朧化の絶叫（超常）1 時間に 1 回、ヴロックは鋭い金切り声を上げることができる。半径 30 フィート以内にいるデーモンではない全てのクリーチャーは、DC20 の頑健セーヴを行わなければならない。失敗した場合、1 ラウンドの間朦朧状態になる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

奈落界の不敬なる戦士であるヴロックは、その卑しむべき領域の全ての激怒、憎悪、暴力の化身である。彼らに似ている死肉漁り同様、飢えた奇怪な日和見主義者であるヴロックは、流血を喜び、生きている肉体からまだ脈打っている内臓を引き抜く音と感覚を賞味する。

典型的なヴロックは、身の丈 8 フィート、体重 400 ポンド。ヴロックは一般的に憎しみと怒りに満ちた定命の者、特に職業的犯罪者、傭兵、暗殺者の魂から形作られる。

デーモン：クアジット Demon, Quasit

この超小型サイズの翼あるデーモンの歪んだ頭からは後方に反った羊のような角がある。その身体は細く筋張っている。

クアジット 脅威度 2 Quasit

経験点 600

CE ／超小型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7

防御

AC 16、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 16（3d10）；高速治癒 2

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 4

DR 5 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 爪（× 2）＝＋ 7（1d3 － 1、加えて " 毒 "）、噛みつき＝＋ 7（1d4 － 1）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル）

回数無制限：ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、インヴィジビリティ（自身のみ）

1 回／日：コーズ・フィアー（半径 30 フィート、DC11）

1 回／週：コミューン（質問 6 つ）

一般データ

【筋】8、**【敏】**14、**【耐】**11、**【知】**11、**【判】**12、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉＋ 6、〈隠密〉＋ 16、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 6、〈はったり〉＋ 6、〈飛行〉＋ 20

言語 奈落語、共通語；テレパシー（接触）

その他の特殊能力 変身（次の形態のうちの 2 つ：バット、スモール・センチピード、トード、ウルフ；ポリモーフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、編隊（2 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

毒（変則）爪・致傷型；頑健セーヴ・DC13；頻度 ＝ 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 ＝ 1d2【敏捷力】；治療 ＝ 2 回連続のセーヴ成功。

クアジットはおそらく最も力の弱いデーモンではあるが、もっとも尊重されていないものではない。クアジットは自身をドレッチの群れの上位においていさえする。実際のところ、ドレッチはクアジットが間違っていると明らかにするだけの勇気や気力を持たない。クアジットの生における最初の役割は、主である術者の使い魔としてのものである。しかし、この屈辱的な服従から逃げ出したクアジットは自由意志を持つようになり、ずっと危険なものとなる。

典型的なクアジットは身の丈 1 フィート半。体重わずか 8 ポンド。デーモンの軍勢の中で唯一、クアジットは邪悪な定命の者の魂から形成されるのではない。その代わり、生者の魂から形成される。術者がクアジットを使い魔として探している場合、その魂は奈落界アビスをかすめ、それと反応を起こし、術者の魂と繋がりを持つクアジットがアビス自体から作り出される。両者は強い絆を有する。新たに作られたクアジットは直接物質界に誕生し、使い魔となる。主の意志に縛られているものの、クアジットは自身の主の魂の意向を感じ取ることができ、己がそれ以上のものとなりうると分かっているため、みなその主従関係を憎み厭う。クアジットは奉仕はするが、主を観察し、己の命で支払わなければならない失敗をしでかすのを、もっとうまくいけばクアジットが主に歯向かえるような過ちを犯すのを待つ。

クアジットの主が死ねば、クアジットは主の魂を大いなる彼方へ連れ去ろうと試みるため DC15 の意志セーヴを行う。これは プレイン・シフトとして機能するが、クアジットのみに作用しアビスへと移動させ、主の魂を、新たなデーモンの生を作り出すのではなく、蠢く芋虫としてクアジットの手中に収めさせる。このように、クアジットは捕えた魂を使って、より強力な下方次元界の住人と取引することができ、恐らくは邪悪な変身によるより強力な形態の生命への " 昇進 " を遂げる。

滅多にないことだが、クアジットが主の死を無視し、代わりに物質界に残って楽しみを探す道を選ぶことがある。通常は苦しめることができる人々が多くいる都市部に住み着く。

デーモン：グラブレズゥ Demon, Glabrezu

このそびえ立つ怪物の胴は 4 本の腕で飾られている。モンスターの目は知性と残酷性の入り混じった光を放っている。

グラブレズゥ 脅威度 13 Glabrezu

経験点：25,600

CE ／超大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 26

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28（＋ 20 外皮、－ 2 サイズ）

hp 186（12d10 ＋ 120）

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 11

DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 24

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ハサミ（× 2）＝＋ 20（2d8 ＋ 10 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 20（1d6 ＋ 10）、噛みつき＝＋ 20（1d8 ＋ 10）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 かきむしり（ハサミ× 2、2d8 ＋ 15）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：ケイオス・ハンマー（DC19）、コンフュージョン（DC19）、ディスペル・マジック、ミラー・イメージ、リヴァース・グラヴィティ（DC22）、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、ヴェイル（自身のみ）、アンホーリィ・ブライト（DC19）

1 回／日：パワー・ワード・スタン、招来（4 レベル、1 体のグラブレズゥ［[20%]］または 1d2 体のヴロック［[50%]］）

1 回／月：ウィッシュ（1 体の定命の人型生物の願いを叶えるためにのみ使用できる）

一般データ
【筋】31、**【敏】**11、**【耐】**31、**【知】**16、**【判】**16、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 24；**CMD** 34
特技《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《クリティカル強化》（ハサミ）、《説得力》、《強打》、《渾身の一打》
技能〈威圧〉＋ 22、〈隠密〉＋ 7、〈交渉〉＋ 22、〈真意看破〉＋ 18、〈知覚〉＋ 26、〈知識：地域〉＋ 18、〈知識：歴史〉＋ 18、〈はったり〉＋ 28、〈魔法装置使用〉＋ 17；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉、＋ 8〈はったり〉
言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、部隊（グラブレズゥ 1、サキュバス 1、およびヴロック 2 ～ 5）
宝物 標準

サキュバスが犠牲者の肉体的な情欲と欲求を食い物にすることを手管としているのに対し、グラブレズゥは別の種類の誘惑を行う。獰猛な獣のような外見をしているが、グラブレズゥは実際には術策と虚言の達人である。感じのよい幻で自らの真の姿を覆い隠す能力を用いながら、グラブレズゥは、彼の狡猾さと欺罔に屈した者への報いとして、定命の者の願いを叶える魔法を使用する。グラブレズゥによって叶えられた願いは、常にその者の要求を可能な限り破壊的な方法で満たす。そのような方法はただちに明らかになるとは限らないが。悪戦苦闘している刀鍛冶は名声と製作技術を望み、そして彼の最高の顧客が残忍で嗜虐的な殺人者で、その武器を破壊的な欲望を押し進めるために使用していたことが分かるだけかもしれない。伴侶を望んだ孤独な男は、死んだ恋人が生き返ってくるかも知れない。ヴァンパイアとして。その他にも、グラブレズゥは定命の者の願望を扱うにあたっては全くもって創造性に溢れている。

グラブレズゥは身の丈 18 フィート、体重 6,000 ポンド強。この不実なデーモンは、反逆者、誣告者、破壊活動家など、生前は偽りの証言をしたり、裏切りと詐欺で他人の人生を破滅させていた定命の者の魂から形成される。

デーモン：サキュバス Demon, Succubus

小さな角、コウモリのような翼、曲がりくねった尾が、この魅力的な女性のデーモンの本性を暴露している。

サキュバス 脅威度 7 Succubus
経験点 3,200
CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド；〈知覚〉＋ 21、
防御
AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（＋ 3【敏】、＋ 7 外皮）
hp 84（8d10 ＋ 40）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 10
DR 10 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［電気］、［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 18
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＝＋ 11（1d6 ＋ 1）
特殊攻撃 生命力吸収、不浄なる贈り物
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）
常時：ディテクト・グッド、タンズ
回数無制限：チャーム・モンスター（DC22）、ディテクト・ソウツ（DC20）、イセリアル・ジョーント（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、サジェスチョン（DC21）、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、ヴァンピリック・タッチ
1 回／日：ドミネイト・パースン（DC23）、招来（3 レベル、1 体のババウ［50%］）
一般データ
【筋】13、**【敏】**17、**【耐】**20、**【知】**18、**【判】**14、**【魅】**27
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11；**CMD** 22
特技《軽妙なる戦術》、《迎え討ち》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 14、〈交渉〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 13、〈脱出術〉＋ 11、〈知覚〉＋ 21、〈知識：地域〉＋ 15、〈はったり〉＋ 27、〈飛行〉＋ 14、〈変装〉＋ 19；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉、＋ 8〈はったり〉
言語 奈落語、天上語、共通語、竜語；タンズ、テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 変身（オルター・セルフ、小型か中型サイズの人型生物）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、2 体、ハーレム（3 ～ 12）
宝物 × 2
特殊能力
生命力吸収（超常）サキュバスは定命の存在を熱情にかられたある種の行為、例えばキスをすることへと誘惑することにより、生命力を吸収することができる。犠牲者が望まない場合、サキュバスはこの特殊能力を使用する前に組みつきを行わなければならない。サキュバスのキスは負のレベルを 1 レベル与える。キスには サジェスチョン 呪文の効果もあり、犠牲者に対してサキュバスから情熱的な行為をさせてくれるように頼むこともできる。犠牲者がこの サジェスチョン の効果を無効化するには、DC22 の意志セーヴを行わなければならない。負のレベルを除去するための頑健セーヴの DC は 22 である。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。
不浄なる贈り物（超常）1 日に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、サキュバスは同意をしている人型生物クリーチャーに 1 全ラウンドの間触れることで、不浄なる贈り物を行うことができる。目標は自身が選択した 1 つの能力値に、＋ 2 の不浄ボーナスを得る。単独のクリーチャーは、1 体のサキュバスから 1 度に 2 回以上の不浄なる贈り物を受けることができない。サキュバスは目標とどんなに離れていてもテレパシーで交信できる（それを通して サジェスチョン の擬似呪文能力を用いることもできる）。不浄なる贈り物は ディスペル・イーヴル や ディスペル・ケイオス で除去することができる。サキュバスはそれを 1 回のフリー・アクションとして除去できる（犠牲者に対して 2d6 ポイントの【魅力】能力値吸収を引き起こす。セーヴなし）。

デーモンの軍勢の中でも、サキュバスはその人心を操る能力と官能的な魅惑によって、しばしば信じられないほどの権力の高みに上る。デーモンたちの戦争の多くはこのクリーチャーの微妙な小細工によって荒れ狂った。サキュバスはとりわけ好色で貪欲な悪の定命の者の魂から形成される。

デーモン：シャドウ・デーモン Demon, Shadow

このコウモリの翼を持つ影のようなデーモンは、歯と爪だけが物理的に存在しているように見える。それ以外は闇の中に消えている。

シャドウ・デーモン 脅威度 7 Shadow Demon
経験点 3,200
CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界、非実体状態）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 20
防御
AC 18、接触 18、立ちすくみ 14（＋ 4 反発、＋ 4【敏】）
hp 59（7d10 ＋ 21）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 7
防御的能力 非実体；**DR** 10 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［冷気］、［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［火］10；**SR** 17
弱点 日光による無力化
攻撃

移動速度 飛行 40 フィート（完璧）
近接 爪（× 2）＝＋ 11 接触（1d6、加えて 1d6［冷気］）、噛みつき＝＋ 11 接触（1d8、加えて 1d6［冷気］）
特殊攻撃 飛びかかり、瞬発力、影潜み
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル）
回数無制限：ディーパー・ダークネス 、フィアー（DC18）、グレーター・テレポート（自身のみ）、テレキネシス（DC19）
3 回／日：シャドウ・カンジュレーション（DC18）、シャドウ・エヴォケーション（DC19）
1 回／日：マジック・ジャー（DC19）、招来（3 レベル、1 体のシャドウ・デーモン［50%］）
一般データ
【筋】—、**【敏】**18、**【耐】**17、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 25
特技《無視界戦闘》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》
技能 、〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 12、〈知覚〉＋ 20、〈知識：次元界〉＋ 12、〈知識：地域〉＋ 12、〈はったり〉＋ 14、〈飛行〉＋ 22；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
言語 奈落語、共通語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、2 体、溜り場（3 ～ 8）
宝物 標準
特殊能力
瞬発力（変則） 1 分間に 1 回、シャドウ・デーモンは 1 ラウンドの間、自身の飛行速度を 240 フィートにすることができる。
影潜み（超常）“ 明るい光 ” 以外のいかなる状況においても、シャドウ・デーモンは 1 回の移動相当アクションとして影の中に姿を消すことができ、事実上透明になることができる。人工的な照明や、2 レベル以下の呪文による光では、この能力を無効化できない。
日光による無力化（変則） シャドウ・デーモンは明るい光や自然の日光の下では全く無力になり、逃げ去ってしまう。このような光に照らされたシャドウ・デーモンは、攻撃することができず、1 回の移動アクションまたは標準アクションしか取ることができない。 マジック・ジャー を使用してクリーチャーに憑依しているシャドウ・デーモンは、日光によって害を受けることはないが、憑依中に サンビーム や サンレイ 呪文の命中を受けると、宿主から自動的に追い出される。

デーモンに憑依された話はよくある。多くの場合、無知な者が奇異または暴力的な行動を説明するためである。このような場合、大多数は単に狂気や錯乱によるものだが、正真正銘の憑依によるものは、多くの場合シャドウ・デーモンの仕業である。

デーモンの多くとは異なり、シャドウ・デーモンは非実体である。特に妬み深く邪悪な定命の魂がアビスに引かれていった場合、姿を変え、引き裂かれ、邪魔な肉体を持たない嫉妬深い悪意そのものが出現するまで他の魂とつなぎあわせれる。

デーモン：ドレッチ Demon, Dretch

このクリーチャーの膨れ上がった輪郭は重い足取りのたびに震えている。その見かけにもかかわらず、驚くべき素早さで動いている。

ドレッチ 脅威度 2 Dretch
経験点 600
CE ／小型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
防御
AC 14、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 18（2d10 ＋ 7）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 3
DR 5 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 4（1d4 ＋ 1）、噛みつき＝＋ 4（1d4 ＋ 1）
擬似呪文能力（術者レベル 2 レベル）
1 回／日：コーズ・フィアー（DC11）、スティンキング・クラウド（DC13）、招来（1 レベル、1 体のドレッチ［35%］）
一般データ
【筋】12、**【敏】**10、**【耐】**14、**【知】**5、**【判】**11、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 12
特技《追加 hp》
技能〈隠密〉＋ 9、〈脱出術〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5
言語 奈落語（話せない）；テレパシー 100 フィート（奈落語を解する目標限定）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 5）、群れ（6 ～ 12）、大軍（13 ＋）
宝物 なし

アビスで最も下級のデーモンではあるが、危険で破滅と恐怖を広めようという欲求に満ちている。卑しいドレッチは、自分たちの生きる領域で他者に蛮行を振るう欲望を実現するような力はないが、残酷であるのと同じくらい醜く堕落している。ドレッチの多くはより強力なデーモンの犠牲となるために存在しているが、ごく少数の幸運な者は進化できるほど長く生き延びることができる。

ドレッチは面白半分にアビスから召喚をしようとする者にとって格好の標的である。比較的弱く脅して従わせるのが容易いドレッチはしばしば、より弱体な敵にそのイライラと怒りをぶつける機会を与えるという漠然とした約束だけで長期間の服従を強いられる。しかしドレッチを召喚しようとする者は、このデーモンが来た時と同じように臆病で信用できないことを忘れないようにしなければならない。強力な敵に直面したドレッチは、哀れっぽく命は見逃してくれると、知っていることを易々としゃべってしまう。

ほとんどのデーモンと異なり、ドレッチはだらしのない性格と長い期間の肉体的な労働を厭うため、滅多に成功することがない。強化されたドレッチは稀であるが、自身が作り出された時よりもマシなものになることができたものは、しばしばアビスの貧民の王となり、蟲、破壊された魂、精神のないアンデッド。他のドレッチを残酷かつ過酷に支配する。僻地の街の下にある下水道の忘れ去られた片隅や、もっと分別のある精神のあるものに見捨てられた湿地の不安定な地区、デーモンでさえ不快、不潔と思うようなアビスのこの好ましからざる一角に、その帝国は置かれる。しかしドレッチ王にとって、その領域は帝国であり、哀れむべき執着心でそれを守る。

ドレッチは身の丈 4 フィート、体重 180 ポンド。ドレッチは典型的には怠惰で邪悪な魂から形成される。しかし魂の小さな欠片だけで、そのぞっとするような誕生の引き金となる。しばしば 1 つの魂でドレッチの小さな軍勢を顕現させることができ、新しく生まれたドレッチの軍勢がアビスのうねる原物質から引き剥がされていく光景は、本当に恐ろしく吐き気を催すようなものである。

デーモン：ナバッスゥ Demon, Nabasu

この痩せたデーモンの口は鋭い牙でいっぱいだ。大きなコウモリに似た翼が鱗の生えた皮膚から伸びている。

ナバッスゥ 脅威度 8 Nabasu
経験点 4,800

CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、原住）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23
防御
AC 22、接触 14、立ちすくみ 18（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮）
hp 103（9d10 ＋ 54）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 9
DR 10 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［即死］効果、［電気］、麻痺、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 19
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＝＋ 15（1d6 ＋ 6）、噛みつき＝＋ 15（1d8 ＋ 6）
特殊攻撃 むさぼり食らう、奪死の凝視、急所攻撃＋ 2d6
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）
回数無制限：ディーパー・ダークネス 、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、テレキネシス（DC19）
3 回／日：エナヴェイション 、サイレンス（DC16）、ヴァンピリック・タッチ
1 回／日：マス・ホールド・パーソン（DC21）、リジェネレイト 、招来（4 レベル、1 体のナバッスゥ［30%］または 1d4 体のババウ［30%］）
一般データ
【筋】22、**【敏】**17、**【耐】**22、**【知】**15、**【判】**16、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 9；'**CMB**" ＋ 15；**CMD** 28
特技《薙ぎ払い》、《攻防一体》、《回避》、《イニシアチブ強化》、《強打》
技能〈隠密〉＋ 15（薄暗い照明の中では＋ 23）、〈軽業〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 15、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 23、〈知識：次元界〉＋ 14、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈飛行〉＋ 15；**種族修正** ＋ 8 薄暗い照明での〈隠密〉、＋ 8〈知覚〉
言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
むさぼり食らう（超常）ナバッスゥが凝視攻撃によってグールを作った場合、1 ポイントの成長ポイントを得る。成長ポイントの総数に等しいボーナスを、攻撃ロール、戦技ロール、セーヴィング・スロー、術者レベル判定、技能判定に加える。また 1 成長ポイントごとに最大ヒット・ポイントが 10 増加し、擬似呪文能力の術者レベルが 1 上昇する。2 成長ポイントごとに、外皮ボーナス、呪文抵抗、脅威度が 1 上昇する。成長ポイントを得た全ての場合に、DC30 の術者レベル判定をおこない、成功した場合は即座にマチュア・ナバッスゥ（アドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートを適用する）になり、煙を噴き出しながらアビスへとプレイン・シフト する。ナバッスゥは最大 20 成長ポイントをまで保持することができ、20 ポイントに届いた時点でまだそうなっていなければ自動的にマチュアになる。
奪死の凝視（超常）1 日に 1 成長ポイントごとに 1 回（最低 1 日 1 回）、1 回のフリー・アクションとして、ナバッスゥは自身の奪死の凝視を 1 ラウンドの間活性化することができる。30 フィート以内にいる全ての生きているクリーチャーは DC18 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 レベルの負のレベルを被る。この方法で殺害された人型生物は、即座にナバッスゥの支配下にあるグールに形質変化する。1 体のナバッスゥの凝視は 1 ラウンドに 1 体のグールしか作ることができない。1 ラウンドに凝視によって複数の人型生物を滅ぼした場合、ナバッスゥはどの人型生物をグールにするか選択する。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ナバッスゥはアビスから直接物質界に誕生し、成熟するために無垢な魂を貪り食う。ナバッスゥは飽食した場合にのみアビスへ戻ることができる。噂によれば、ナバッスゥの生活環はこれからも変わることはないが、成長を続ければさらなる進化が待っているという。この有害なデーモンは、暴食をなした邪悪な魂、特に同族食い、血飲み、アンデッドの肉の味を好んだ者の魂から形成される。

デーモン：ナルフェシュネー Demon, Nalfeshnee

この肥満したそびえ立つ野獣めいたフィーンドは、ぞっとするような猪のような頭と、先端が太い 4 本指になった腕を持つ。

ナルフェシュネー 脅威度 14 Nalfeshnee

経験点 38,400
CE ／超大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 31
オーラ アンホーリィ・**オーラ**（DC23）
防御
AC 29、接触 13、立ちすくみ 28（＋ 4 反発、＋ 1【敏】、＋ 16 外皮、－ 2 サイズ）
hp 203（14d10 ＋ 126）
頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 21
DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 25
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝＋ 23（3d8 ＋ 11 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 23（2d6 ＋ 11）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 不浄なる後光
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）
常時：トゥルー・シーイング 、アンホーリィ・**オーラ**（DC23）
回数無制限：コール・ライトニング（DC18）、フィーブルマインド（DC20）、グレーター・ディスペル・マジック 、スロー（DC18）、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）
1 回／日：招来（5 レベル、1 体のナルフシュネー［20%］、1d4 体のヘズロウ［40%］、1d4 体のヴロック［50%］）
一般データ
【筋】32、**【敏】**13、**【耐】**29、**【知】**23、**【判】**22、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 27；**CMD** 42
特技《ふっとばし攻撃》、《薙ぎ払い》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》（噛みつき）、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《強打》
技能〈威圧〉＋ 19、〈隠密〉＋ 10、〈交渉〉＋ 22、〈呪文学〉＋ 23、〈真意看破〉＋ 23、〈知覚〉＋ 31、〈知識：次元界〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 23、〈知識〉（その他いずれか 1 つ）＋ 20、〈はったり〉＋ 22、〈飛行〉＋ 10、〈魔法装置使用〉＋ 22；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、戦闘集団（ナルフシュネー 1、ヘズロウ 1、およびヴロック 2 ～ 5）
宝物 標準
特殊能力
不浄なる後光（超常）1 日に 3 回、1 回のフリー・アクションとして、ナルフェシュネーは不浄なる後光を発し、その身体の周りに吐き気を催すようなゆらめく色彩の帯が立ち上がる。1 ラウンド後、光は半径 60 フィート爆発の範囲内に広がる。この範囲内にいるデーモンではない全てのクリーチャーは DC22 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は狂気に満ちた幻にとりつかれ、1d10 ラウンドの間幻惑状態になる。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ナルフェシュネーのようにアビスの内的な働きを理解しているデーモンはほとんどおらず、またナルフェシュネーがデーモン・ロードではなくア

ビス自体に仕えているように見えることは稀ではない。ある者は新しくデーモンが生まれる肉色の領域の世話役であると主張し、他のものは次元界の秘密の場所にある特に重要な深い場所を守る。しばしば、ナルフェシュネーのアビスの領域は力においても広さにおいても定命の者の最大の王国をしのぐ。ナルフェシュネーの並外れた才能はアビスの混沌を管理し命令することだからである。定命の召喚者はしばしば彼らの並ぶ者なき狂った知性を求めて呼び出すが、このようなデーモンと取引をする際には、望ましくない結果が隠されていないか徹底的に調査するよう注意しなければならない。ナルフェシュネーが同意することは、何らかの邪悪な方法で、アビスの欲求と願望を推し進めことのでないものは、ほとんどないからである。

ナルフェシュネーは身の丈 20 フィート、体重 8,000 ポンド。強欲な邪悪な定命の者、特に奴隷制、窃盗、山賊、さらに暴力的な悪徳の帝国を支配した者の魂から形作られる。

デーモン：ババウ Demon, Babau

このやせ衰えた姿は、骨にぴったりしたヌルヌルする革で覆われた、角のある人間の骸骨のように見える。

ババウ 脅威度 6 Babau

経験点 2,400

CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 5**；感覚** 暗視 60 フィート、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 19

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 18（＋ 1【敏】、＋ 8 外皮）

hp 73（7d10 ＋ 35）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5

防御的能力 防御の粘液；**DR** 10 ／冷たい鉄 or 善；**完全耐性**［電気］, 毒；**抵抗**［酸］10,［冷気］10,［火］10；**SR** 17

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）＝＋ 12（1d6 ＋ 5）、噛みつき＝＋ 12（1d6 ＋ 5）または ロングスピア＝＋ 12 ／＋ 7（1d8 ＋ 7）、噛みつき＝＋ 7（1d6 ＋ 2）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（ロングスピアは 10 フィート）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 2d6

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル）

常時：シー・インヴィジビリティ

回数無制限：ダークネス 、ディスペル・マジック 、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）

1 回／日：招来（3 レベル、1 体のババウ［40%］）

一般データ

【筋】21、**【敏】**13、**【耐】**20、**【知】**14、**【判】**13、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12；**CMD** 23

特技《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《技能熟練》（〈隠密〉）

技能〈隠密〉＋ 22、〈軽業〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 11、〈装置無力化〉＋ 11、〈脱出術〉＋ 11、〈知覚〉＋ 19、〈手先の早業〉＋ 11、〈登攀〉＋ 12；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉、＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 8）

宝物 標準（ロングスピア、その他の宝物）

特殊能力

防御の粘液（超常）酸性の粘液の膜がババウの皮膚を覆っている。ババウに肉体武器か素手打撃を命中させたクリーチャーは DC18 の反応セーヴに成功しなければ、この粘液によって 1d8 ポイントの［酸］ダメージを受ける。近接武器によってババウに攻撃を命中させたクリーチャーは、DC18 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合はその武器に 1d8 ポイントの［酸］ダメージを受ける。このダメージが武器の硬度を超えた場合、その武器は破損状態になる。ババウに命中した矢弾はダメージを与えた後に自動的に破壊される。

ババウは暗殺者、殺人者、サディストである。確かにデーモンには通常見られない特徴だが、ババウの隠密と奇襲への偏向は一般の精妙さにかける同類からかけ離れたものである。食事をする必要がない（ほとんどのババウは定命の者の肉を細長いザラザラした舌で賞味するが）ため、何年も何十年も奇襲をするために待ち続けることができる。彼らのよく計画された殺人の準備のための非人間的な忍耐力も、アビスの他の住人からはかけ離れている。ババウは殺人行為に執着し、その陰惨な行為を大いに誇りにしており、しばしば個性的な手口やぞっとするような記念品、その他の冒涜的な証拠物など、何らかの形の不気味な徴や曖昧な署名を後に残す。

典型的なババウはロングスピアやその他の敵の間合いの外側から攻撃できるような武器を携帯するが、機会があれば、自身の歯と爪で戦うことを好む。彼らの肉体から絶えず滴る腐食性の汁のため、特別に処置された者や酸への抵抗力を持つ物でなければ鎧を着ることはできない。

ババウは身の丈 6 フィート、体重は 140 ポンドだけである。彼らは生前は個人的に親密な者を殺害することに喜びを見出していた孤独な殺人者の魂から形作られる。物質界を離れても、ババウはしばしば自分が、世界の薄暗い一角をうろつき回る良心の仮借なき暗殺者という同じ役割でいることに気がつく。

デーモン：バロール Demon, Balor

この翼のあるフィーンドの角の生えた頭部と牙を持つ顔は、完璧な悪魔の姿をあらわすものである。肉体からは炎が噴き上がっている。

バロール 脅威度 20 Balor

経験点 307,200

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 11**；感覚** 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 38

オーラ 炎に包まれた体、アンホーリィ・**オーラ**（DC26）

防御

AC 36、接触 20、立ちすくみ 29（＋ 4 反発、＋ 7【敏】、＋ 16 外皮、－ 1 サイズ）

hp 370（20d10 ＋ 260）

頑健 ＋ 29、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 25

DR 15 ／冷たい鉄および善；**完全耐性**［電気］、［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 ＋ 1 ヴォーパル・アンホーリィ・ロングソード ＝＋ 31 ／＋ 26 ／＋ 21 ／＋ 16（2d6 ＋ 13）、＋ 1 ヴォーパル・フレイミング・ウィップ ＝＋ 30 ／＋ 25 ／＋ 20（1d4 ＋ 7、加えて 1d6［火］および " からみつき "）または叩きつけ（× 2）＝＋ 31（1d10 ＋ 12）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（ウィップは 20 フィート）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル）

常時：トゥルー・シーイング、アンホーリィ・**オーラ**（DC26）

回数無制限：ドミネイト・モンスター（DC27）、グレーター・ディスペル・マジック 、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、パワー・ワード・スタン 、テレキネシス（DC23）

3 回／日：高速化 テレキネシス（DC23）

1 回／日：ブラスフェミイ（DC25）、ファイアー・ストーム（DC26）、インプロージョン（DC27）、招来（9 レベル、脅威度 19 以下のデーモンいず

れか 1 体［100%］）

一般データ

【筋】35、**【敏】**25、**【耐】**36、**【知】**24、**【判】**24、**【魅】**27

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 33；**CMD** 54

特技《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《上級二刀流》、《イニシアチブ強化》、《二刀流強化》、《鋼の**意志**》、《強打》、《擬似呪文能力高速化》（ テレキネシス ）、《二刀流》、《武器熟練》（ロングソード）

技能〈威圧〉＋ 31、〈隠密〉＋ 26、〈軽業〉＋ 27、〈交渉〉＋ 31、〈真意看破〉＋ 30、〈知覚〉＋ 38、〈知識：貴族〉＋ 27、〈知識：次元界〉＋ 30、〈知識：宗教〉＋ 27、〈知識：歴史〉＋ 27、〈はったり〉＋ 31、〈飛行〉＋ 32、〈魔法装置使用〉＋ 31；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 断末魔の爆発、首切り攻撃、ウィップ体得

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、戦闘集団（バロール 1 およびグラブレズゥ 2 ～ 5）

宝物 標準（ ＋ 1 アンホーリィ・ロングソード 、＋ 1 フレイミング・ウィップ 、その他の宝物）

特殊能力

断末魔の爆発（超常）殺されると同時に、バロールは目もくらむような閃光と共に爆発し、100 フィート以内にいる全ての者に 100 ポイントのダメージ（半分は［火］ダメージ、半分は不浄ダメージ）を与える（反応 DC33・半減）。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

からみつき（変則）バロールが鞭を中型以下のサイズの敵に命中させれば、機会攻撃を誘発することなく即座に組みつき判定を試みることができる。バロールが勝った場合、敵はバロールに隣接するマスまで引き寄せられる。敵は組みつき状態になるが、バロールはそうはならない。

炎に包まれた身体（超常）バロールの身体のまわりには炎が渦巻いている。バロールに肉体武器や素手打撃で命中を与えたクリーチャーは 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。バロールに組みついたり組みつかれたりしたクリーチャーは、組みつきが続く限り毎ラウンド 6d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。

首切り攻撃（超常）バロールの振るう全ての斬撃武器（通常のロングソードとウィップを含む）はヴォーパル武器としての特殊能力を得る。バロールの手から離れた後も 1 時間の間武器はこの特殊能力を保持するが、その後武器の魔法能力は（もしあれば）通常の状態に戻る。

ウィップ体得（変則）バロールは二刀流に関してはウィップを軽い武器として扱い、敵の鎧に関わらず致傷ダメージを与えることができる。

人々がデーモンの恐怖譚をささやく場合、最も思い描かれるものは、そびえたつような炎と肉体、炎を纏う鞭と剣で武装し、新たな犠牲を求めて夜空を突っ切ってくる角のある悪夢である。人々が恐れるこのデーモンはバロール。それを恐怖するのは正当なことである。なぜなら力でも凶暴性でもバロールに匹敵するデーモンはほとんどいないからだ。

アビスでは。バロールのほとんどがデーモン・ロードに将軍または指揮官として仕える（そうしないバロールはさらに有力なものであり、バロールの王として知られる。下記参照）。典型的なバロールは無数のデーモンの軍団を指揮し、これらの奴隷兵と熱烈な配下を戦場で戦わせるが、バロールは怯惰とは程遠い。戦闘に参加する機会が訪れた場合、思い止まることを選ぶバロールはほとんどいない。

戦闘に際しては、バロールは近接攻撃の間合いを避けるほど賢い敵と戦う際には擬似呪文能力を用いる。 ファイアー・ストーム や インプロージョン の破壊的な威力を好み、生け捕りにしたいと思うような稀な敵に対しては ドミネイト・モンスター を使用する。バロールは通常遠隔武器を武器落としたり、敵を近接攻撃の間合いに引き寄せるために テレキネシス を用いる。高速化 テレキネシス で後者の戦術を行えば、バロールは無防備状態の敵に全力攻撃を叩き込むことができる。ヒット・ポイントが 50 未満になったバロールはほとんど常にテレポーテーションで逃走しようとするが、これと飛行が不可能だと分かった場合は、殺された時に断末魔の爆発が敵にとって可能な限り痛烈になるような位置を占めようとする。

バロールは身の丈 14 フィート、体重 4,500 ポンド。最も残酷な定命の者の魂のみがバロールを創造させることができる。他のほとんどのデーモンの場合と異なり、新たなバロールの誕生の引き金となるには多くの場合、複数の強力な悪人の魂が必要となる。

バロールの王

典型的なバロールよりさらに恐るべきものは、デーモン・ロードを主と呼ばず、自分自身を主とする。典型的なバロールの王は、その住まう領域の広さの半分以下の地域を統治する（デーモン・ロードは 1 つのアビスの領域全体を支配する）。ほとんどのバロールの王はもっと小さな地域を統治する（一般的に 1 つの大陸に相当する大きさの範囲）が、その力は実に巨大である。

典型的にはバロールの王は脅威度 21 ～ 25 のモンスターである（この範囲はさまざまな唯一の存在であるデーモン・ロードが生まれたばかりのときと同等である。脅威度 26 以上はデーモン・ロードだけの領域である）。これらは長期間のキャンペーンの最後の敵としてかなり適している。バロールの王の大多数は数レベルのバーバリアン、ファイター、レンジャー（レンジャーのバーバリアンは決して動物の相棒をもつことはない）のレベルをとっているが、一部の者はかわりにバード、ローグ、ソーサラー、ウィザードのレベルをとる。彼らは自分自身を崇拝の対象としているため、クレリックのバロールの王は知られていない。しかしながら、デーモン・ロードや悪の神々に直接つかえる強力なクレリックであるバロールの王の噂はずっとある。

バロールの王がクラス・レベルから得る全ての長所に加えて、全てのバロールの王は、種族とクラスによって与えられている物に加えて、追加で特有の特殊能力を 1 つ有する。ここに列挙されている 3 つはバロールの王の特殊能力の例であるが、これらの例がバロールの王が振るうかもしれない奇妙な力の全てという訳では全くない。

生命吸収（超常）バロールの王が生きている敵を殺した場合はいつでも、ヒール 呪文（術者レベル 20）の効果を受ける。この特殊能力は 1 ラウンドに 1 回だけ効果を生じる。

魔法の達人（超常）バロールの王は追加の擬似呪文能力を有する（呪文レベルの合計が 20 までの 1 ～ 4 レベル呪文を回数無制限で、呪文レベルの合計が 20 までの 5 ～ 8 レベル呪文を 1 日 3 回）。

霊魂吸引（超常）1 回の標準アクションとして、バロールの王は 30 フィート以内にいる生きているクリーチャー 1 体の魂を吸入することができる。目標は DC（10 ＋バロールの王の種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋バロールの王の【魅力】修正値）の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合死亡する。このように殺された人型生物クリーチャーの身体は即座にバロールの王の支配下にあるデーモン（ババウ、サキュバス、シャドウ・デーモンのうち、バロールの王の気まぐれによる）に形質変化する。

デーモン：ヘズロウ Demon, Hezrou

このフィーンドの鎧のような肉体は鱗があり湿気を帯びている。歯がたくさん生えた大きな口が、一対の飢えた爬虫類のような目の下に開いている。

ヘズロウ 脅威度 11 Hezrou

経験点 12,800

CE ／大型サイズの来訪者（水棲、混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23

オーラ 悪臭（DC24、10 ラウンド）

防御

AC 25、接触 9、立ちすくみ 25（＋ 16 外皮、－ 1 サイズ）

hp 145（10d10 ＋ 90）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 9

DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 22

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき＝＋ 17（4d4 ＋ 8、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 17（1d8 ＋ 8、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 吐き気

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル）

回数無制限：ケイオス・ハンマー（DC18）、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンド以内の物体のみ）、アンホーリィ・ブライト（DC18）

3 回／日：ガシアス・フォーム

1 回／日：ブラスフェミイ（DC21）、招来（4 レベル、1 体のヘズロウ［35%］）

一般データ

【筋】27、**【敏】**11、**【耐】**29、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 19（組みつき＋ 23）；**CMD** 29

特技《無視界戦闘》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《イニシアチブ強化》、《強打》

技能〈威圧〉＋ 14、〈隠密〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 15、〈水泳〉＋ 29、〈脱出術〉＋ 10、〈知覚〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 15、〈登攀〉＋ 21；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず／沼地（奈落界アビス）

編成 単体、徒党（2 ～ 4）

宝物 標準

特殊能力

吐き気（変則）ヘズロウの肉体からは常に吐き気を催す悪臭を放つ液体が分泌されており、組みついたクリーチャーにとりわけ有害となる。ヘズロウに組みつかれたクリーチャーは、毎ラウンド、DC24 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は吐き気がする状態となる。このように吐き気がする状態となったクリーチャーは、DC24 の頑健セーヴに成功するか、ヘズロウに組みつき状態でなくなってから 1 分間が経過した後か、どちらかの状態が訪れるまでは、そのままである。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ヘズロウは広大なアビスの湿地、沼、水路に住み、陸上でも水中でも等しく快適に過ごしている。ヘズロウの存在は周囲の植物と水質に明白に影響し、植物は捩れ節くれだち、水は腐臭を放ち刺激的な味がするようになる。物質界ではアビスよりさらに兆候はよく見て取れるようになる。このような汚染に長くさらされると、有害な変形やぞっとするような奇形が出てくるようになる。しばしば、辺境の見ずば近くの共同体全体が奇形の変異体である場合は、彼らの歪んだ顔立ちは近親婚や低栄養のせいであるよりも、ヘズロウが近くにいるためであることのほうが多い。

かなり知的ではあるが、ヘズロウは公平に言ってその知性を無駄にしている。彼らは睡眠、ぞくぞくするような拷問、生きている食べ物をほうばる至福、固く握った拳で何か美しいものを砕き粉々にする喜びといった単純な楽しみを好む。帝国を建設したりカルト教団を導いたりといったことは余り望まないが、このデーモンに仕えようとやって来る配下志望者をヘズロウが追い払うことは滅多にない。

この極悪非道の獣的なクリーチャーは、麻薬中毒者、暗殺者、実験が環境を汚染することなど気にもかけない錬金術者のような、自分自身や仲間、周囲に毒を撒き散らした邪悪な定命の者の魂から形作られる。

デーモン：マリリス Demon, Marilith

この蛇の身体をしたフィーンドは、尖った耳とキラキラ光る異界的な目をした 6 本腕の女性の上半身を有する。

マリリス 脅威度 17 Marilith

経験点 102,400

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 31

オーラ アンホーリィ・**オーラ**（DC25）

防御

AC 32、接触 17、立ちすくみ 28（＋ 4 反発、＋ 4【敏】、＋ 15 外皮、－ 1 サイズ）

hp 264（16d10 ＋ 176）

頑健 ＋ 25、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 13

DR 10 ／冷たい鉄および善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 28

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ＋ 1 ロングソード ＝＋ 24 ／＋ 19 ／＋ 14 ／＋ 9（2d6 ＋ 8 ／ 17 ～ 20）、＋ 1 ロングソード（× 5）＝＋ 24（2d6 ＋ 4 ／ 17 ～ 20）、尾の打撃＝＋ 19（2d6 ＋ 3、加えて " つかみ "）または叩きつけ（× 6）＝＋ 24（1d8 ＋ 7）、尾の打撃＝＋ 19（2d6 ＋ 3、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 締めつけ（尾の打撃、2d6 ＋ 10、加えて 締め砕くとぐろ）、武器注入、多刀流体得

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル）

常時：トゥルー・シーイング、アンホーリィ・**オーラ**（DC25）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドの物体のみ）、プロジェクト・イメージ（DC23）、テレキネシス（DC22）

3 回／日：ブレード・バリアー（DC23）、フライ

1 回／日：招来（5 レベル、1 体のマリリス［20%］、1 体のナルフシュネー［35%］、1d4 体のヘズロウ［60%］）

一般データ

【筋】25、**【敏】**19、**【耐】**32、**【知】**18、**【判】**18、**【魅】**25

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 24（組みつき＋ 28）；**CMD** 42（足払いされない）

特技《出血化クリティカル》、《攻防一体》、《迎え討ち》、《クリティカル熟練》、《クリティカル強化》（ロングソード）、《武器落とし強化》、《強打》、《武器熟練》（ロングソード）

技能〈威圧〉＋ 26、〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 23、〈交渉〉＋ 26、〈真意看破〉＋ 23、〈知覚〉＋ 31、〈知識：工学〉＋ 20、〈はったり〉＋ 26、〈飛行〉＋ 18、〈魔法装置使用〉＋ 26；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、小隊（マリリス 1、グラブレズゥ 1 ～ 3、およびババウ 3 ～ 14）

宝物 × 2（6 高品質のロングソード、その他の宝物）

特殊能力

締め砕くとぐろ（変則）マリリスの締めつけ攻撃によってダメージを受けたクリーチャーは、DC25 の頑健セーヴを行わなければならない。失敗した場合、1d8 ラウンドの間、気絶状態になる。セーヴ DC は【筋力】修正値に基づいて算出されている。

武器注入（超常）マリリスの振るういかなる武器も、命中とダメージに＋ 1 の強化ボーナスを得、混沌と悪の属性を持つ冷たい鉄製の武器であるかのように扱う（それに加え、実際に構成している特殊能力はそのまま保持する）。

多刀流体得（変則）マリリスは複数の武器で戦っても攻撃ロールにペナルティを被らない。

奈落の軍勢の指導者であり、奈落の国々の女王である恐るべきマリリスは、デーモン・ロードたちに女領主、助言者、さらには愛人として扱われるが、その輝かしい戦術能力のため、彼女らが最も求められるのは将軍や

軍隊の指揮官としてである。最も強力なマリリスは誰にも仕えず、かわりに貪欲なフィーンドの軍団を率いる。

マリリスは身の丈 6 ～ 9 フィートで、頭から尾の先までは 20 フィート。体重は 4,000 ポンド。最も傲慢で高慢な悪の魂、典型的には冷酷な王、嗜虐的な将軍、並外れて暴力的な戦王などだけが、マリリスを顕現させることができる。

シャンタク Shantak

象よりも大きなこの鱗のある鳥のようなクリーチャーは、どことな馬に似た頭部と、粘液に包まれた大きな翼を持つ。

シャンタク 脅威度 8 Shantak

経験点 4,800
CE ／超大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 3
防御データ
AC 21、接触 11、立ちすくみ 18（＋ 3【敏】、＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）
hp 104（11d10 ＋ 44）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 6
防御的能力 ぬめり；**完全耐性** ［冷気］、病気
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 17（2d6 ＋ 8）鉤爪（× 2）＝＋ 17（1d8 ＋ 8、加えて “ つかみ ”）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
一般データ
【筋】26、**【敏】**17、**【耐】**19、**【知】**8、**【判】**17、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 21（組みつき＋ 25）；**CMD** 34（対組みつき 42）
特技《かすめ飛び攻撃》、《急旋回》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》、《ホバリング》
技能〈脱出術〉＋ 11、〈飛行〉＋ 13；**種族修正** ＋ 8〈脱出術〉
言語 アクロ語
その他の特殊能力 無呼吸、防護共有、星間飛行
生態
出現環境 寒冷／山岳
編成 単体、2 体、または編隊（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
防護共有（超常）1 回のフリー・アクションとして、シャンタクはその無呼吸特殊能力と［冷気］への完全耐性を接触している 1 体のクリーチャーにまで拡張することができる。この防護は 1 回のフリー・アクションで止めることができる。
ぬめり（変則）シャンタクの鱗はぬめぬめした粘液を分泌している。このためこのクリーチャーは全ての〈脱出術〉判定と組みつきに対する CMD に＋ 8 のボーナスを得、シャンタクに騎乗しようとするクリーチャーの全ての〈騎乗〉判定に－ 5 のペナルティを与える。
星間飛行（超常）シャンタクは宇宙空間の真空の中で生存することができる。宇宙を信じられない速度で飛行する。正確な旅行時間はさまざまだが、シャンタクが目的地への道を知っている場合は、1 つの太陽系の中での旅行は 3d20 時間かかり、それを越えた旅行は 3d20 日（あるいは GM の決定でそれ以上）かかる。

シャンタクはガラスを石にこすり付けるような金切声で話す。彼らは知的なクリーチャーであり、乗騎として訓練することはできない。シャンタクの騎手になりたい者はシャンタクを乗騎として協力するよう〈交渉〉か魔法を使わなければならない。その場合でさえ、シャンタクは危険な領域で故意に乗り手を立ち往生させようとする傾向がある。

多くのシャンタクは、ある人里離れた山中に住むといわれる無貌のナイトゴーントや、より文明化された地域の特定の種類の ハーピー や ガーゴイル のようなある種のクリーチャーに奇妙で非理性的な恐怖を抱く。シャンタクはこのような種類のクリーチャーと対面することを可能ならば避ける。

シャンタクの宇宙の深淵を旅する能力により、この鱗のある鳥のようなクリーチャーは多くの世界で見ることができる。しかしこの独特の能力にもかかわらず、シャンタクは一般に他の選択肢がない限り新しい世界を探すことにはかなり消極的である。シャンタクは未知の世界に飛ぼうとすることは、簡単に宇宙の深淵で永遠に迷う結果になりかねないと知っているからだ。

シュタバイ Xtabay

この一塊の蔓は美しい緋色と菫色の花で飾られている。その花びらは小さな顔になっているように見える。

シュタバイ 脅威度 1/2 Xtabay

経験点 200
N ／小型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 1
防御データ
AC 12、接触 12、立ちすくみ 10（＋ 1【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 8（1d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1
完全耐性 ［酸］、植物の種別特徴
攻撃データ
移動速度 5 フィート
近接 針（× 2）＝＋ 0（1d3 － 1、加えて 1d2［酸］）
特殊攻撃 貪り、催眠花粉
一般データ
【筋】 8、**【敏】** 13、**【耐】** 19、**【知】** ―、**【判】** 12、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 2；**CMD** 9（足払いされない）
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、雑木林（3 ～ 5）、または庭園（6 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
貪り（変則） クリーチャーがシュタバイの催眠花粉の効果を受けている場合、シュタバイは全ラウンド・アクションとして眠っているクリーチャーと同一のマス目を占め、ゆっくりとその生命を啜ることができる。シュタバイがこの能力を使用しているラウンドごとに、効果を受けているクリーチャーは DC14 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d2 の【耐久力】ダメージを受ける。この食事は奇妙にも苦痛はなく、通常は植物によって眠りに落とされた敵を目覚めさせることはない。この食事が続いているラウンドごとに、眠っている犠牲者は目覚めるために DC14 の意志セーヴを新たに行うことができる。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
催眠花粉（変則） 標準アクションとして、シュタバイは周囲の大気中に催眠作用のある花粉を放出することができる。シュタバイを中心とする半径 10 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC14 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d3 分間の間睡眠状態に陥る。頑健セーヴに成功したクリーチャーは 24 時間の間同一のシュタバイの催眠花粉の効果を受けることはない。この花粉によって睡眠状態になったクリーチャーは激しく揺すられる（標準アクション）かダメージを受けることによって目が覚める。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

その強力な、そして極めて危険な香りで知られているシュタバイは、不注意な者にとっての災厄である植物だ。シュタバイのつるは木蔦よりも速くはびこり、頑丈で適応力に富み、この植物を庭園から井戸、森の茂みまでほとんどあらゆるところでの潜在的な脅威としている。

シュタバイの蔓から生える魅力的な花は犠牲者にとって緩慢な死を意味する花粉を放つ。花びらに育つ奇妙な顔に似た紋は心乱されるが実際の効果はないようだ。隠者やその他の人目を避ける者は、有害なクリーチャーも冒険者も近づけないために、その領域をシュタバイで取り囲むことでしられている。通常よりも大きなサイズのシュタバイの例も報告されている。この巨大な植物は木の幹と同じ帆と太い蔓を持ち、その圧倒的な香気で最も**頑健**な戦士すら倒すことができる。地下ではシュタバイは湿った暗い環境で繁栄し、洞窟全体の壁と床を覆ってその住処の地下のクリーチャー全てを眠らせている。

放浪性の植物であるシュタバイは近くの生命を感知するまで地面の広範囲にのたくり、欺きの香りを放つまで休眠状態なって無害な花を装っている。クリーチャーがひとたび捕えられた場合、この獣のような植物はその香りの効果を受けなかったクリーチャーを無視し、時を無駄にせず貪る。肉食性の性質のため、シュタバイは養分が不足することは稀にしかなく、最初に血を吸う過程を経た後、犠牲者の肉体全体を数日かけて摂取する。シュタバイは、肉と骨を分解して吸収する腐食性の酸を分泌する長い根のおかげでクリーチャーを貪ることができる。

ジョティ Jyoti

このフェニックスに似た人型生物は輝くエネルギーの後光に囲まれている。そのスピアの先端には水晶を彫った刃がついている。

ジョティ 脅威度 9 Jyoti

経験点 6,400

N ／中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 20

防御データ

AC 24、接触 16、立ちすくみ 18（＋ 4 鎧、＋ 5【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮）

hp 104（11d10 ＋ 44）；高速治癒 10

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 11；信仰魔法に対して＋ 2

防御的能力 神格に対する嫌悪、正のエネルギーへの親和性；**完全耐性**［即死］効果、病気、生命力吸収、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［電気］10、［火］10、［音波］10；**SR** 20

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 ＋ 1 ゴースト・タッチ・スピア ＝＋ 14 ／＋ 9 ／＋ 4（1d8 ＋ 4 ／× 3、加えて 1d6［火］）、噛みつき＝＋ 8（1d6 ＋ 1、加えて 1d6［火］）

遠隔 光線＝＋ 16 遠隔接触（呪文による）

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、11d6［火］、**反応**・DC19・半減、1d4 ラウンドに 1 回）、正のエネルギー

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 13）

常時：メイジ・アーマー

3 回／日：エイド 、キュア・シリアス・ウーンズ 、シアリング・ライト 、ディメンジョン・ドア 、デイライト 、レッサー・レストレーション

1 回／日：ディスラプティング・ウェポン 、ブレス・オヴ・ライフ

一般データ

【筋】14、**【敏】**20、**【耐】**19、**【知】**12、**【判】**15、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 13；**CMD** 29

特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《風の如き脚》、《強行突破》、《戦闘発動》、《鋼の**意志**》

技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 16、〈知覚〉＋ 20、〈知識：次元界〉＋ 19、〈知識：宗教〉＋ 19、〈治療〉＋ 16、〈飛行〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈知識：次元界〉、＋ 4〈知識：宗教〉、＋ 4〈知覚〉

言語 水界語、風界語、共通語、火界語、地界語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（正のエネルギー界）

編成 単体、2 体、または小編成（3 ～ 8）

宝物 × 2（＋ 1 ゴースト・タッチ・スピア 、その他の宝物）

特殊能力

ブレス攻撃（超常）ジョティのブレス攻撃は正のエネルギーに満ちた焼けつく炎の集中した爆発である。範囲内のアンデッドは 11d6 ではなく 11d8 のダメージを受ける。

神格に対する嫌悪（超常）ジョティは神々を嫌い、決して信仰術者になることはない。ジョティは信仰魔法の効果に対するセーヴに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

正のエネルギー（超常）ジョティの肉体武器とそれが振るうあらゆる武器は ゴースト・タッチ 武器であるかのように打撃を与える。それに加えて、肉体武器であれ人工的武器であれジョティの用いるあらゆる武器は命中すると＋ 1d6 の［火］ダメージを与える

正のエネルギーへの親和性（変則）ジョティは正のエネルギー界でも快適に生存することができ、次元界の圧倒的な命を与えるエネルギーによって利益（あるいは害）を受けることはない。ジョティが魔法の治癒の効果の対象となった場合は常にその効果は《呪文威力最大化》で強化されたかのように最大の効果で機能する。

謎に満ちて怒りっぽい鳥のような種族はジョティとして知られ、正のエネルギー界のよそ者嫌いの原住民である。一部の者はジョティは全ての命の源である次元界を故郷としているため生来的に全であると信じているが、この考えはかなり間違っている。というのもジョティは他の全ての種族には最もよい場合でも警戒心に満ちた疑いをもって対処し、通常は最悪を仮定して彼ら自身が攻撃されるかもしれない前に攻撃してくるからである。その水晶のような都市は全ての侵入、特に他の次元界から来たクリーチャーと神々に仕える者から守られている。ジョティは自暴自棄の来訪者のためにその宝物庫に危険なアーティファクトを蓄えていることで知られているが、神聖または不浄なるアーティファクトの場合はジョティは可能な限り早く破壊しようとする。

ジョティはアンデッドに対する行いには一種の哀れみがあるものの、影の次元界と負のエネルギー界の原住民を嫌悪している。スケイドゥナーについて決して語ることはなく、その名を聞いただけでジョティの怒りを即座に燃え上がらせる。あえてスケイドゥナーの側に立って論じようとする者は即攻撃される。

シルフ Sylph

存在しないそよ風に髪をなびかせている、この薄くとらえどころのない女性は、いつか霧の中に溶けてしまいそうに見える。

シルフ 脅威度 1/2 Sylph

経験点 200
シルフの 1 レベル・ローグ
N ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 16、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2 鎧、＋ 3【敏】、＋ 1 回避）
hp 9（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
抵抗［電気］5
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 ダガー＝－ 1（1d4 － 1 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ダガー＝＋ 3（1d4 － 1 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 1）
1 回／日：フェザー・フォール
一般データ
【筋】8、**【敏】**17、**【耐】**10、**【知】**15、**【判】**14、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 13
特技《回避》
技能〈隠密〉＋ 7、〈軽業〉＋ 7、〈鑑定〉＋ 6、〈交渉〉＋ 4、〈知覚〉＋ 6、〈知識：地域〉＋ 6、〈手先の早業〉＋ 7、〈登攀〉＋ 3、〈はったり〉＋ 4、〈魔法装置使用〉＋ 4
言語 風界語、共通語、エルフ語、ハーフリング語
その他の特殊能力 風への親和性、罠探し＋ 1
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 6）
宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ダガー× 2、その他の宝物）
特殊能力
風への親和性（変則）精霊（風）の血脈を持つソーサラーのシルフは、その【魅力】能力値を全てのソーサラー呪文とクラス能力に関して 2 ポイント高いかのように扱う。風の領域を持つシルフの術者は、その領域パワーと領域呪文を＋ 1 術者レベルで用いることができる。

シルフはその家系に ジン のような風の精霊のものを含む人間である。その細い体は、見た目よりも強靭であるものの、繊細に見えるほど薄く細くなりがちである。多くの者は気づかれずに人ごみを通ることができるが、シルフは微妙な方法で彼らの血統をあらわす。彼女たちを慎重に研究する者は、時にはシルフが行くどこにでも、窓のない部屋の中へさえも、そよ風がついていくように見えることに気づく。怒りや情熱に飲まれたときにこの傾向はより明らかになり、彼女の周りに風が吹き、髪を乱し、棚から小さな物を落とす。多くのシルフはその薄い肉体に青と灰色のタトゥーのような、小さな渦巻きに似た複雑な印をつけ、最もエキゾチックな者は髪の毛を生きている霧でできているかのようにコイル状にひねりを入れる。

一般人としては、シルフは引っ込み思案かつ隠遁的で、群衆の中に溶け込むか、会いたくない相手を巧みに避けようとする。しかし彼女たちはしばしば状況を操って争いを避けることを好むが、ほとんどのシルフは他の人々に強く興味を持ち、しばしば自らの興味を惹く者を探り、盗み聞きしようと深入りする（しばしば「風に聴く」と言い表される娯楽）。この欺きを愛することと、疑われるような状況から逃れる能力との組み合わせにより、シルフはローグ、盗賊、密偵としての生活に完全に適応しており、平均的なシルフの恥ずかしがり屋な見せ掛けの下には、常に競争相手の力を図り、あらゆる部屋からの最も有効な脱出法を分析している、有能で計算高い精神が隠れている。

シルフのキャラクター

シルフは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。 シルフは以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【知力】、－ 2【耐久力】：シルフは素早く、洞察力に満ち、ほっそりしていてデリケートである。

暗視：シルフは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

シルフの魔法：フェザー・フォール　1 日 1 回（術者レベルはシルフの総ヒット・ダイスに等しい）。

エネルギー抵抗：シルフは［電気］への抵抗 5 を持つ。

風への親和性：上記参照。

言語：シルフは、プレイ開始時に共通語と風界語を修得している。高い【知力】を持つシルフは以下から追加の言語を選択できる：水界語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語、火界語、地界語。

シンスポーン Sinspawn

この無毛の人型は後ろに曲がった犬のような足でよろめき進み、その恐ろしい口は3本指の小さな腕の間にある。

シンスポーン 脅威度 2 Sinspawn

経験点 600
NE ／中型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、罪の嗅覚；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮）
hp 19（3d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 4
完全耐性［精神作用］効果；**SR** 13
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 ランサー＝＋ 3（2d4 ＋ 1 ／× 3）、噛みつき＝－ 2（1d6、加えて " 罪深い噛みつき "）または噛みつき＝＋ 3（1d6 ＋ 1、加えて " 罪深い噛みつき "）、爪（× 2）＝＋ 3（1d4 ＋ 1）
一般データ
【筋】13、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 15
特技《イニシアチブ強化》、《回避》
技能〈威圧〉＋ 7、〈隠密〉＋ 7、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7
言語 アクロ語
その他の特殊能力 武器と防具の習熟
生態
出現環境 気候問わず／廃墟
編成 単体、2 体、またはカルト（3 ～ 8）
宝物 標準（ランサー、その他の宝物）
特殊能力
武器と防具の習熟（変則）シンスポーンは全ての単純武器、軍用武器、鎧、盾（タワー・シールドを除く）に習熟している。
罪の嗅覚（超常）シンスポーンはそのシンスポーンの罪を本来的に反映するクリーチャーに対する鋭敏嗅覚を持つ。例えば、ラス・シンスポーンは激怒効果を用いるクリーチャーを嗅ぎ当てることができる。GM はあるシンスポーンがどのクリーチャーに対する鋭敏嗅覚を持つか調整しなければならない。
罪深い噛みつき（超常）シンスポーンに噛みつかれたクリーチャーは罪深い思考に圧倒される（DC12 の意志セーヴで無効化）。この感情は非常に強力で、目標は 1d6 分間不調状態になる。効果を受けているクリーチャーが 2 回目に噛みつかれた場合、セーヴィング・スローに失敗すれば 1 ラウンドの間よろめき状態になる。カーム・エモーションズ 、リムーヴ・カース 、または ブレイク・エンチャントメント は罪深い噛みつきの効果を無効にできる。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。これは［精神作用］効果である。

シンスポーンは過去の時代の魔術師がその軍勢の突撃兵として用いていた堕落した魔法の産物である。文字通り罪を具現化して肉体としている彼らは、特定の罪を大量に有するクリーチャーを殺害し、その魂のイメージを刻印したエクトプラズムを蒸留して作られた知的な異形だ。

7 種のシンスポーン

上記のデータはこのクリーチャーで最も普通に見られるタイプのラススポーンのものである。各タイプは名前の後に列記されている特有の能力修正値を有する。

エンヴィスポーン ／ Envyspawn（＋ 2【筋】、－ 2【魅】）：背が低く痩せているエンヴィスポーンはしばしばレンジャーとなる。

グラトンスポーン ／ Gluttonspawn（＋ 2【耐】、－ 2【敏】）：肥え太っているが頑健で剛力のグラトンスポーンはしばしばファイターとなる。

グリードスポーン ／ Greedspawn（＋ 2【敏】、－ 2【判】）：身の丈 7 フィートを越えるグリードスポーンは金メッキをした筋が浮き、しばしばローグとなる。

ラストスポーン ／ Lustspawn（＋ 4【魅】、－ 2【耐】、－ 2【判】）：完璧な均整の肉体が怪物のような顔や爪とグロテスクな対照を成しているラストスポーンはしばしばソーサラーとなる。

プライドスポーン ／ Pridespawn（＋ 4【知】、－ 2【判】、－ 2【魅】）：シンスポーンの中で唯一長い髪の毛を持つプライドスポーンはほとんど骨ばかりのようにげっそりと痩せている。彼らはしばしばウィザードとなる。

スローススポーン ／ Slothspawn（＋ 2【判】、－ 2【敏】）：分厚く丸まった余分な皮膚がスローススポーンの猫背の体格から垂れ下がっている。彼らはしばしばクレリックとなる。

ラススポーン ／ Wrathspawn：このシンスポーンは上記のデータを使用する。彼らはしばしばバーバリアンとなる。

スカルク Skulk

この滑らかな皮膚をした無毛の人型生物は射抜くような目と環境にあわせて移り変わる皮膚を持つ。

スカルク 脅威度 1 Skulk

経験点 400
CE ／中型サイズの人型生物（スカルク）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 12、接触 12、立ちすくみ 10（＋ 2【敏】）
hp 16（3d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 ショート・ソード＝＋ 2（1d6 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ダガー＝＋ 4（1d4 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6
一般データ
【筋】11、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**14、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》
技能〈隠密〉＋ 16、〈知覚〉＋ 5；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉
言語 共通語、地下共通語
その他の特殊能力 溶け込む足取り、変色皮膚
生態
出現環境 気候問わず／地上または地下
編成 単体、2 体、一団（3 ～ 8）、または部族（9 ～ 16）
宝物 標準（ショート・ソード、ダガー× 2、その他の宝物）
特殊能力
溶け込む足取り（変則）スカルクは森と地下の環境をほとんど後を残さずに通過することができる。このような環境でスカルクを追跡する DC は＋ 10 上昇する。
変色皮膚（変則）スカルクは周囲の環境ー煉瓦とモルタルのような複雑または規則的なパターンさえーに合わせてその皮膚の色を変える能力により〈隠密〉に種族ボーナスを得る。スカルクが変えることができるのは自らの肉体のみで、持ち運んでいる物の色はできないため、鎧を着ている場合は体の 1/4 以上をおおう何らかの衣服を着ている場合はこのボーナスを失う。スカルクは通常は小さなアイテムを体の後ろに隠し、背中を壁につけて前半身の色を変える事で、見ている者がアイテムに視線を通せないようにしてアイテムを隠すことができる。

スカルクは社会の周縁部に住み、生存のために必要なものを盗み、必要なこと―日常的に殺人を犯す事を含め―をやって生活する臆病で怠惰な種族である。彼らの臆面もない臆病さは恐らく最も広く知られた特徴だが、スカルクは自身を特に臆病だと思ってはいない。そのかわりに、自らの不名誉な行動は生存のために最も好都合な方法であるとみなしている。彼らは自分たちのことを怠惰でおろかだとみなす他の人型生物を憎んでおり、住居に侵入し、住人を皆殺しにし、捕えられることなく持ち運べるだけの物を奪い去ることをなんとも思わない。

スカルクは小さな集団で旅をし、16 名を越える部族を作ることは滅多にない。というのはより大きな集団では些細な揉め事があっという間に暴力的な同士討ちに発展するからである。スカルク同士の殺人は稀ではないが、彼らは数による安全は理解しており、ほとんどの者は比較的小さな集団内でも反乱には眉をひそめ、裏切り者は速やかな死を持って罰せられる。可能な場合は他の居住地の近くのよく考えられた場所にキャンプを設営し、通常は下水道、洞窟、森の中に住むが、彼らの芳しからざる殺人的なやり口のため、犠牲者となった一家の残骸がひとたび発見されて彼らの存在が警戒されるようになるとすぐに、地域の司法が彼らを発見する前に移動することをしばしば余儀なくされる。

スカルクはずっとひょろ長くて機敏だが、大体人間と同じサイズである。身の丈平均 6 フィートで通常体重はわずか 140 ポンド。痩せこけた手足は障害物の周りに潜み狭い場所に入り込む助けとなる。スカルクは 50 年まで生きることができるが、ほとんどはそのずっと前に暴力的な死を迎える。スカルクは種族ヒット・ダイスを有するが、一般にクラス・レベルを取得して力を伸ばす。ローグはスカルクに人気があり、よく選択される。隠密と急所攻撃に関する彼らの生来の能力がこの選択によく合うからだが、クレリック、ファイター、遠隔武器に特化したレンジャー、稀にウィザード（特に幻術士）の役割にも傑出している。

スキュラ Scylla

この恐ろしいクリーチャーの上半身は美しい女性だが、下半身は噛みつこうとする狼の頭とのたうつ触手だ。

スキュラ 脅威度 16 Scylla

経験点 76,800

CE ／超大型サイズの異形（水棲）

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 全周囲視覚、擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 29

オーラ 畏怖すべき存在（30 フィート、DC26）、

防御データ

AC 30、接触 20、立ちすくみ 18（＋ 11【敏】、＋ 1 回避、＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）

hp 250（20d8 ＋ 160）；高速治癒 10

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 18

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント 、身かわし強化；**DR** 10 ／冷たい鉄および秩序；**完全耐性**［冷気］、（魅惑）効果、混乱と狂気の効果；**抵抗**［酸］20、［火］20；**SR** 27

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート

近接 噛みつき（× 4）＝＋ 25（1d8 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて " 出血 "）、触手（× 4）＝＋ 23（1d6 ＋ 4、加えて " つかみ "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 出血（1d6）、締め付け（1d6 ＋ 8）

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 22）

常時：シー・インヴィジビリティ 、ノンディテクション 、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

回数無制限：アシッド・アロー 、グレーター・ディスペル・マジック 、コントロール・ウォーター 、フォッグ・クラウド 、メジャー・イメージ（DC19）

3 回／日：インサニティ（DC23）、ソリッド・フォッグ 、チャーム・モンスター（DC20）、ブラック・テンタクルズ 、ミラージュ・アーケイナ（DC21）

1 回／日：コントロール・ウェザー 、招来（8 レベル、1 体のカリビュディス）、パワー・ワード・スタン 、プロジェクト・イメージ（DC23）

一般データ

【筋】27、**【敏】**32、**【耐】**27、**【知】**20、**【判】**23、**【魅】**22

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 25（組みつき＋ 29）；**CMD** 47（足払いされない）

特技《回避》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：触手》、《武器の妙技》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 29、〈隠密〉＋ 26、〈軽業〉＋ 34、〈真意看破〉＋ 26、〈水泳〉＋ 39、〈知覚〉＋ 29、〈知識：自然〉＋ 25、〈はったり〉＋ 26、〈魔法装置使用〉＋ 26

言語 奈落語、水界語、共通語

その他の特殊能力 水陸両生、変身（人型生物の形態 1 つ、オルター・セルフ ）、小振りの武器

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体

宝物 × 3

スキュラは定命の世界を荒らす悪夢以上の異形の 1 つだ。デーモンによる肉体変容から秘術の実験、悪意ある神格から与えられた神の呪いまで、その起源に関する矛盾しあう話は数多い。最も一般的な物語は、最初のスキュラは定命の者と神格の間の結合から産み落とされた怪物だというものだ。どの場合であっても、幸いなことにスキュラはかなり稀であり、多くの者は飲みすぎた水夫の語るホラ話以上のものではないとみなしている。

スキュラはしばしば海岸近くの主要な航路沿いに住み、擬似呪文能力を使って船を破滅へと誘い込む。この恐ろしい怪物は飢えと自己嫌悪に半ば狂ってはいるが、知的なクリーチャーである。通常は武器を用いないが、そうする場合は人間サイズの上半身の腕で振るう軽い武器で戦うことを好む。しかし、多くの場合はワンド、スタッフ、その他の強力な魔法の道具を用いるために手を自由にしておくことを好む。

スケアクロー Scarecrow

その目が輝き、ギクシャクした生命を得て、これがただのカボチャ頭の案山子ではないことが突然明らかになる。

スケアクロー 脅威度 4 Scarecrow

経験点 1,200
N ／中型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（＋ 6 外皮）
hp 47（5d10 ＋ 20）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1
完全耐性［冷気］、人造の種別特徴
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 8（1d8 ＋ 3、加えて［恐怖］）
特殊攻撃 恍惚の凝視
一般データ
【筋】16、**【敏】**10、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 8；**CMD** 18
その他の特殊能力 活動停止
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
恍惚の凝視（超常）目標は恍惚状態になる（30 フィート、意志・DC14・無効）。恍惚状態はスケアクローが恍惚状態のクリーチャーの 300 フィート以内にいる限り継続する。スケアクローが接近してきたり起動することはこの特定の恍惚化効果の犠牲者に対する明白な脅威とはみなさない。スケアクローの攻撃は明白な脅威とみなし、恍惚状態を即座に終了させる。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
恐怖（超常）スケアクローの接触は目標を圧倒的な恐怖の波動で満たす。犠牲者が DC14 の意志セーヴに失敗した場合、戦慄状態となり次のラウンド（そしてその後の各ラウンド）の最後に［恐怖］を終わらせるための新しく DC14 の意志セーヴを行う以外の行動を取ることはできない。最初のセーヴに成功すれば、犠牲者は 1 ラウンドの間怯え状態が残る。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

自立行動能力を持つスケアクローは、生命を得てその目と口が火のような光で輝き始めるまでは普通の案山子のように見える。スケアクローは通常は侵入者を警戒するための衛兵として作成される。スケアクローはそれぞれ独特のものだが、ほとんどは身の丈 5 ～ 6 フィートで、木、布、ロープで作られている。干草または藁を詰めているため火に弱い。

スケアクローは話すことができず、それが出すのは動く時に木製の骨格がきしみ藁の詰め物ががさつく音のみである。

戦闘時には、スケアクローは恍惚の凝視を用い、それから最大の敵を選んで叩きつけを行う。知性的ではないが、スケアクローは他の敵を無視せず、最初の目標を殺害するまで相手を怯えさせるために恐怖の接触を用いる。スケアクローは作成者からそうするように特別の命令が与えられていない限り、通常は逃げた敵を追うことはない。

作成法

スケアクローはさまざまな材質で造られるが、通常はロープやヒモでくくった木の骨格を含み、布やボロギレの装飾で覆われ、草や藁を詰める。一部のものは藁を詰め込んだ袋で作られた、目として 2 つの切れ目が入った、単純な頭部を持つが、他のものはより手の込んだ、カボチャやヒョウタンにグロテスクな顔を彫った頭部を持つ。基本的な体が作られた後は、500gp の価格の軟膏と特殊な粉も必要となる。

スケアクロー Scarecrow

術者レベル 6；**市価** 15,500 gp
作成法
前提条件《人造クリーチャー作成》、コマンド 、フィアー 、ギアス／クエスト 、ヒプノティック・パターン 、作成者の術者レベルが 6 レベル以上であること；**技能**〈製作：木工〉、〈製作：彫刻〉、または〈職能：農夫〉DC 12；コスト 8,000 gp

スケイドゥナー Sceaduinar

このガーゴイルに似たクリーチャーは長い棘のある足とコウモリのような翼を持つ。その胴は生きている暗色の紫水晶でできているように見える。

スケイドゥナー 脅威度 7 Sceaduinar

経験点 3,200

NE ／中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 120 フィート、生命感知、夜目；〈知覚〉＋ 17

防御データ

AC 20、接触 16、立ちすくみ 14（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮）

hp 85（9d10 ＋ 36）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 5

防御的能力 エントロピーの肉体、負のエネルギーへの親和性、虚無の子供；**DR** 10 ／アダマンティンまたは善；**完全耐性**［冷気］、［即死］効果、病気、生命力吸収、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［音波］10；**SR** 18

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 14（1d6 ＋ 3、加えて 1d6 負のエネルギーおよび " 生命力吸収 "）、翼（× 2）＝＋ 9（1d6 ＋ 1、加えて 1d6 負のエネルギー）

特殊攻撃 生命力吸収（1 レベル、DC 17）、エントロピーの接触

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 12）

常時：エントロピック・シールド 、ハイド・フロム・アンデッド（DC14）

回数無制限：ディスペル・マジック 、ディメンジョン・ドア（自身のみ）、ブリード（DC13）

3 回／日：インフリクト・シリアス・ウーンズ（DC16）、エナヴェイション 、サイレンス 、ディーパー・ダークネス 、デス・ネル（DC15）

1 回／日：アンティライフ・シェル 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、スレイ・リヴィング（DC18）、ハーム（DC19）

一般データ

【筋】17、**【敏】**20、**【耐】**18、**【知】**13、**【判】**14、**【魅】**17

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 12；**CMD** 28

特技《回避》、《技能熟練：知覚》、《強行突破》、《追尾》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 25、〈真意看破〉＋ 14、〈脱出術〉＋ 17、〈知覚〉＋ 17、〈知識：次元界〉＋ 17、〈知識：自然〉＋ 13、〈飛行〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈知識：次元界〉、＋ 8〈隠密〉

言語 アクロ語、共通語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（負のエネルギー界）

編成 単体または暗殺隊（2 ～ 11）

宝物 標準

特殊能力

エントロピーの肉体（変則） スケイドゥナーに近接攻撃を命中させたクリーチャーは 1d6 ポイントの負のエネルギーのダメージを負う。クリーチャーに間合いを与える武器による攻撃はこのダメージを受けない。

エントロピーの接触（変則） スケイドゥナーの肉体武器はそれが ゴースト・タッチ 武器であるかのように非実体クリーチャーに命中することができる。全てのスケイドゥナーの肉体武器は目標に＋ 1d6 ポイントの負のエネルギー・ダメージを与える。このエネルギーは インフリクト 呪文によって治癒されるクリーチャーを治癒することはない。

虚無の子供（変則） スケイドゥナーは魂を目標とする効果（ トラップ・ザ・ソウル など）またはクリーチャーの個体情報に関する知識を必要とする効果（ スクライング など）に完全耐性を有する。それが殺害された場合、ミラクル や ウィッシュ を除く魔法や、神格の干渉によって命を取り戻すことはできない。

スケイドゥナーは創造と生命の反対物である純粋なるエントロピーから生まれた奇妙なクリーチャーである。負のエネルギー界の冷たい中心地で、この領域の虚無が融合して雪片にも似た水晶となり、このような奇妙な変成からスケイドゥナーは生まれ、彼らのギザギザの " 卵 " を完全に成長した形で打ち破ってくる。彼らは生者もアンデッドも等しく憎む。恐らく命の輝きを持つものへの嫉妬（其の輝きが不死者の形での生命の毀損によるものであっても）によるものだろうが、外方次元界から来たクリーチャーは無視する。彼らの正のエネルギー界の反対物であるジョティは、はるか昔に彼らから創造する能力を奪い、2 つのエネルギー界を等しからざる物とし、虚無に住む者たちを純粋に破壊だけの望まざる役割に押し込めたのだと信じている。

ある意味で、彼らの憎悪はもう一つの負のエネルギー界の住人であるナイトシェイドのものと等しい。しかし同じ目的を持つにもかかわらず、スケイドゥナーはナイトシェイドを破壊すべき堕落した生命であるとみなしている。これらの危険なアンデッドの 1 つに直接対峙し得るほど強力なスケイドゥナーはごく僅かなのだが。スケイドゥナーはかなり知的であるが、語るほどの真の社会は持たない。彼らは集まる場合は、常に特定の危険な敵に対して攻撃するための大きな群れを作るためである。

スコーピオン

スコーピオン：ブラック・スコーピオン Black Scorpion

このそびえ立つ蠍の甲殻は石炭のように黒く、その爪はそれぞれ人間の胴体ほどもある。

ブラック・スコーピオン 脅威度 15 Black Scorpion

経験点 51,200
N ／超巨大サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 30、接触 2、立ちすくみ 30（＋ 28 外皮、－ 8 サイズ）
hp 228（24d8 ＋ 120）
頑健 ＋ 19、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 60 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 23（2d8 ＋ 13、加えて " つかみ "）、針＝＋ 23（2d6 ＋ 13、加えて " 毒 "）
接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート
特殊攻撃 締め付け（2d8 ＋ 19）、高速針撃
一般データ
【筋】36、**【敏】**10、**【耐】**20、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 39（組みつき＋ 43）；**CMD** 49（対足払い 61）
技能〈隠密〉－ 12、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 17；**種族修正** ＋ 4〈登攀〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）針・致傷型；セーヴ 頑健 DC 27；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【筋】、1d4【敏】、および 1d4【耐】；治療 3 回のセーヴ成功。
高速針撃（変則）ブラック・スコーピオンの針攻撃は驚くほどの速度である。即行アクションとして針で 1 ラウンドに 1 回の追加の攻撃を行うことができる。

巨大なブラック・スコーピオンは砂漠で最も大きな捕食者の 1 つである。目に見えないほどの**速度**で針攻撃を行うことができるこのクリーチャーは常に狩をしている。

スコーピオン：ケイヴ・スコーピオン Cave Scorpion

この人間サイズのずっしりした蠍は、ほとんど石でできているかのように見える分厚く打ち破れない甲殻を持つ。

ケイヴ・スコーピオン 脅威度 1 Cave Scorpion

経験点 400
N ／中型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 12、接触 10、立ちすくみ 12（＋ 2 外皮）
hp 16（3d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 60 フィート、登攀 40 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 2（1d4）、針＝＋ 2（1d4、加えて " 毒 "）
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、2d4）
一般データ
【筋】11、**【敏】**10、**【耐】**13、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 12（対足払い 24）
技能〈隠密〉＋ 0（洞窟では＋ 12）、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 12 洞窟での〈隠密〉
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）針・致傷型；セーヴ 頑健 DC 12；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。

ずんぐりしたケーヴ・スコーピオンは洞窟での生活によく適応している。そのずっしりした鎧により、休息中のケーヴ・スコーピオンは石の堆積のように見える。ケーヴ・スコーピオンの好きな食物はドワーフの肉で、ケーヴ・スコーピオンは作業中のドワーフの鉱山を見つけた場合、あっという間に大きな厄介ごとになる。ドワーフ社会はしばしばケーヴ・スコーピオンの針に高い賞金を掛ける。

スネーク

スネーク：エンペラー・コブラ Emperor Cobra

この筋肉質の緑色のコブラは頭を攻撃的にもたげ、その明るい色をした鱗のあるフードは見間違えようのない警告を示してひらめかされている。

エンペラー・コブラ 脅威度 5 Emperor Cobra

経験点 1,600
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 18、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 51（6d8 ＋ 24）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 10（2d6 ＋ 9、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
一般データ
【筋】22、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**1、**【判】**17、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 11；**CMD** 23（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 10、〈水泳〉＋ 14、〈知覚〉＋ 13、〈登攀〉＋ 14；**種族修正** ＋ 8〈軽業〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 温暖または暑熱／沼地
編成 単体、2 体、または巣（3 ～ 8）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3【耐】；治療 2 回連続のセーヴ成功。

その危険な毒の牙によって旅人の間で悪名高いエンペラー・コブラは通常は沼地で遭遇する不機嫌な蛇である。その蛇の鱗は一般に暗緑色で、腹部は薄緑か象牙色だ。その目は明るい赤でほとんどの蛇の目に見られる特徴的なスリット状の蛇の目をしていない。エンペラー・コブラはしばしば寺院で護衛として仕えるために訓練される。体長 16 フィート、体重 200 ポンド。

スネーク：ジャイアント・アナコンダ Giant Anaconda

筋肉と鱗でできた巨大なとぐろを巻いているこの大蛇は、そのあたりの獲物を探すために腕ほどの長さがある舌を空中でちろちろさせている。

ジャイアント・アナコンダ 脅威度 10 Giant Anaconda

経験点 9,600
N ／巨大サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 22
防御データ
AC 25、接触 9、立ちすくみ 22（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 16 外皮、－ 4 サイズ）
hp 126（12d8 ＋ 72）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 5
攻撃データ
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 19（4d6 ＋ 19 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 締め付け（4d6 ＋ 19）
一般データ
【筋】36、**【敏】**14、**【耐】**23、**【知】**1、**【判】**13、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 26（組みつき＋ 30）；**CMD** 39（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈水泳〉＋ 21、〈知覚〉＋ 22、〈登攀〉＋ 21
生態
出現環境 暑熱／沼地
編成 単体または 2 体
宝物 なし

ジャングル、森、沼地にはびこる這いずる捕食者は数多いるが、ジャイアント・アナコンダほどの恐怖を引き起こす者はほとんどいない。信じられないほど強い、恐怖を知らない狩人であるこのクリーチャーは象、恐竜、巨人を倒し食らうことができる。そのオリーヴグリーンと黒の斑のある鱗は、その故郷である濁った水の中で格別の偽装となる。ジャイアント・アナコンダは体長 60 フィートに育つことがある。

スパイダー

スパイダー：ジャイアント・ブラック・ウィドウ・スパイダー（クロゴケグモ）Giant Black Widow Spider

この長い足の蜘蛛は艶のある黒の巨大な腹部を持ち、その下側には緋色の砂時計の形をした模様がある。

ジャイアント・ブラック・ウィドウ・スパイダー 脅威度 3 Giant Black

経験点 800
N ／大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 15、接触 11、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 37（5d8 ＋ 15）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 6（1d8 ＋ 6、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 蜘蛛の糸（＋ 4 遠隔、DC 19、5 hp）
一般データ
【筋】19、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8；**CMD** 20（対足払い 32）
技能〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 20；**種族修正** ＋ 8〈登攀〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉（蜘蛛の巣では＋ 8）
その他の特殊能力 強靭な糸
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 8）
宝物 乏しい
特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3【耐】およびよろめき状態；治療 2 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。
強靭な糸（変則）ブラック・ウィドウの蜘蛛の糸は脱出したり破ったりする DC に＋ 4 のボーナスを得る。

この種のメスはオスよりも大きい。オスは通常の ジャイアント・スパイダー と同様である。（『 Pathfinder RPG Bestiary 』P.258 ）。

スパイダー：ジャイアント・タランチュラ Spider, Giant Tarantula

剛毛で覆われた巨大なタランチュラが、8 つの眼で獲物を探しながら、慎重な足取りで進んでいる。

ジャイアント・タランチュラ 脅威度 8 Giant Tarantula

経験点 4,800
N ／巨大サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 21、接触 7、立ちすくみ 20（＋ 1【敏】、＋ 14 外皮、－ 4 サイズ）
hp 115（10d8 ＋ 70）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3
防御的能力 棘毛；**完全耐性**［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 15（3d6 ＋ 18、加えて " 毒 "）
遠隔 棘毛＝＋ 4 接触（吐き気がする状態）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
一般データ
【筋】35、**【敏】**13、**【耐】**24、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 23；**CMD** 34（対足払い 46）
技能〈隠密〉－ 7（蜘蛛の巣では－ 3）、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 28；**種族修正** ＋ 8〈登攀〉＋ 4〈知覚〉＋ 4〈隠密〉（蜘蛛の巣では＋ 8）
生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 8）
宝物 乏しい
特殊能力
棘毛（変則）タランチュラは 1 体のクリーチャーに対して遠隔接触攻撃として（射程単位 20 フィート) その背中から棘のある毛を飛ばすことができる。この毛が命中したクリーチャーは DC22 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d6 ラウンドの間吐き気がする状態となる。間合いを持たない近接武器でジャイアント・タランチュラを攻撃したクリーチャーは、この毛があたるのを避けるために DC22 の反応セーヴを行わなければならない。 このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 24；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【筋】；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

スプリガン Spriggan

この不潔でいやな匂いのする人型生物のあちこちに唾液のあとがついており、その尖った大きな耳はあらゆる音に対してぴくぴく動いている。

スプリガン 脅威度 3 Spriggan

経験点 800
CE ／小型サイズの人型生物（ノーム）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 17、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 2 鎧、＋ 4【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 22（4d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 高品質のモーニングスター＝＋ 5（1d6 － 1）
遠隔 ライト・クロスボウ＝＋ 8（1d6 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 2d6
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 4）
回数無制限：シャター（DC12）、スケアー（DC12）、フレア（DC10）
一般データ
【筋】9、**【敏】**19、**【耐】**12、**【知】**10、**【判】**10、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 1；**CMD** 15
特技《武器熟練：モーニングスター》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 15、〈装置無力化〉＋ 11、〈知覚〉＋ 7、〈手先の早業〉＋ 11、〈登攀〉＋ 1；**種族修正** ＋ 2〈登攀〉、＋ 2〈装置無力化〉、＋ 2〈知覚〉、＋ 2〈手先の早業〉、＋ 2〈隠密〉
言語 アクロ語、ノーム語
その他の特殊能力 サイズ変更、スプリガンの魔法、スプリガンの技能
生態
出現環境 気候問わず／丘陵または森林
編成 単体、2 体、または大軍（3 ～ 12）
宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、高品質のモーニングスター、ライト・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物）
特殊能力
サイズ変更（超常）回数無制限で、標準アクションとしてスプリガンはそのサイズを小型から大型の間で変えることができる。そのスプリガンの個体が持つ武器、鎧、そのほかの物品はサイズを変更した場合それに合わせて大きさを変える（スプリガンの手から離れた物品は 1 ラウンド後に元のサイズに戻る）。スプリガンが大型サイズになった場合、移動速度は 30 フィートに上昇し、【筋力】に＋ 12、【敏捷力】に－ 2、【耐久力】に＋ 6 を得、AC に－ 2 のサイズペナルティを受ける。大型サイズである間、スプリガンは急所攻撃と種族的擬似呪文能力を使用できない（クラスまたはテンプレートによってそれらを得ている場合は、いずれのサイズであってもそれを使用する能力を保持するが）。
スプリガンの魔法（変則）スプリガンはその種族的擬似呪文能力のための精神集中判定とセーヴ DC に＋ 1 の種族ボーナスを得る。
スプリガンの技能（変則）〈登攀〉、〈装置無力化〉、〈知覚〉、〈手先の早業〉、〈隠密〉はスプリガンのクラス技能となる。

スプリガン（大型サイズ）脅威度 3 Spriggan（Large Size）

経験点 800
CE ／大型サイズの人型生物（ノーム）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 14、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 2 鎧、＋ 3【敏】、－ 1 サイズ）
hp 34（4d8 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 高品質のモーニングスター＝＋ 9（2d6 ＋ 5）
遠隔 ライト・クロスボウ＝＋ 5（2d6 ／ 19 ～ 20）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
一般データ
【筋】21、**【敏】**17、**【耐】**18、**【知】**10、**【判】**10、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22
技能〈隠密〉＋ 6、〈装置無力化〉＋ 10、〈知覚〉＋ 7、〈手先の早業〉＋ 10、〈登攀〉＋ 7

ノームが初めてはるかなフェイの国から定命の領域に旅してきたとき、一部の者はその喜びの感覚を失うほど、物質界を奇妙で恐ろしいと感じた。新たな世界の脅威だけでその驚異を何も見なかった彼らは、いかなる代償を払っても生き延びようと厳しく心に決めた。彼らの生来の魔法はその歪んだ目的に従って何世代にもわたって心と体を作り直し、スプリガンとして知られるクリーチャーに変形させた。愛、幸福、美は彼らの哀れな魂にとって何の意味も持たず、そのため暴力と悪意に満ちた生を送っている。正しい動機の代わりに彼らが得られる最高のものは、他者を苦しめる時のくすんだ満足感だ。

スプリガンは異質で野蛮な外見をした醜いノームに似ている。多くの者は痩せ衰えている。魔法的に大きくなった場合は、その姿は同一だがもっと壮健で筋肉質となる。

スラーク Slurk

この胸の悪くなるような獣は粘液に覆われたトードのように見えるが、上顎からセイウチのような2本の牙が突き出ている。

スラーク 脅威度 2 Slurk

経験点 600

N ／中型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御データ

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）

hp 17（2d10 ＋ 6）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 0

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき＝＋ 4（2d6 ＋ 3）

遠隔 粘液＝＋ 4 遠隔接触

特殊攻撃 油、粘液

一般データ

【筋】15、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**3、**【判】**10、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4；**CMD** 16（対突き飛ばし、組みつき、蹴散らし、および足払い 20）

特技《イニシアチブ強化》、《蹴散らし強化》、《突き飛ばし強化》

技能〈軽業〉＋ 16、〈脱出術〉＋ 6、〈登攀〉＋ 14；**種族修正** ＋ 10〈軽業〉、＋ 4〈脱出術〉

言語 ボガード語（話せない）

その他の特殊能力 しゃがみ込み

生態

出現環境 温暖／沼地または地下

編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 8）

宝物 なし

特殊能力

油（変則）スラークは腹から滑りやすい油を分泌し、〈脱出術〉技能判定と組みつきに対する CMD に＋ 4 のボーナスを得る。1 分間に 1 回、スラークは全ラウンド・アクションとして固い地面の上でのた打ち回り、半径 5 フィートの床をこの油で覆うことができる。塗りつけたクリーチャーはその範囲の床を 10 分間の間移動困難な地形に変えてしまい、そのあとは油は乾いて汚いカスになる。

しゃがみ込み（変則）スラークは突き飛ばしと蹂躙に対する CMD に＋ 4 のボーナスを得る。

粘液（変則）スラークの背中は厚い乾燥した粘液と何十もの疣で覆われている。標準アクションとして回数無制限で、スラークはこの粘液を疣の 1 つから 30 フィート以内のいずれかの目標に対して遠隔接触攻撃として浴びせかけることができる。粘液は冷めたタールのように速やかに硬化し、敵を絡みつかれた状態にする。スラークに突き飛ばしまたは蹂躙を成功させた者は自動的に粘液を浴びせられる。硬くなった粘液は全ラウンド・アクションとして DC15 の【筋力】判定に成功すれば取り除くことができる。スラークの粘液はそれに騎乗しようとするクリーチャーに鞍に留まるための〈騎乗〉判定に＋ 8 のボーナス、降りるための〈騎乗〉判定に－ 8 のペナルティを受ける。

スラークは地下のカエルを食料兼労役獣として飼いならそうとしたドワーフの試みの失敗作の子孫である。ドワーフは適切な家畜を作り出すことに失敗したが、ねばねばしたカエルはしばしば他の地下の種族と友好関係を結んでいる。

スラークは肉食性で、その巨大な牙のおかげで恐るべき噛みつきができる。しかし、その真の力は嫌な臭いのする不自然な分泌物にある。スラークの背中から分泌される粘液は信じられないほどべたつき速やかに硬化して強い樹脂になり、それを侵入者に浴びせかけ、殺すために接近するまで硬化するのを待つことでその特徴を長所に変えた。同時にスラークの腹部の顆粒から分泌される液体は信じられないほどよく滑り、スラークが背中の粘液によって動けなくなることがないようにし、またその同意なく組みついたり動かすことを非常に困難なものとしている。スラークの壁を登ったり天井に易々と張り付く生来の能力とあわせ、これらの能力によってこの嫌な臭いのするクリーチャーはコボルドにとって非常に望ましいものとなり、彼らはこのカエルのような獣を強力な乗騎または護衛として飼い、訓練する。

スライム・モールド Slime Mold

最初は菌とキノコでできた絨緞のように見えたものが突然命を得てかき立てられ、腐敗物の臭いとともに押し寄せてくる。

スライム・モールド 脅威度 2 Slime Mold

経験点 600
N ／大型サイズの粘体
イニシアチブ ー 1；**感覚**〈知覚〉ー 5
防御データ
AC 8、接触 8、立ちすくみ 8（ー 1【敏】、ー 1 サイズ）
hp 28（3d8 ＋ 15）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 0、**意志** ー 4
完全耐性 粘体の種別特徴；**抵抗**［火］10
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 4（1d6 ＋ 4、加えて " 病気 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 包み込み（DC 14、1d6 ＋ 4 殴打、加えて " 病気 "）
一般データ
【筋】16、**【敏】**8、**【耐】**21、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 6；**CMD** 15（足払いされない）
その他の特殊能力 活動停止
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体または大量発生（2 ～ 5）
宝物 なし
特殊能力
病気（変則）茸腐り病：叩きつけ・接触型；セーヴ 頑健 DC 16；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d2【筋】ダメージおよび 1【耐】ダメージおよび疲労状態；治療 1 回のセーヴ成功。 また、素手攻撃または肉体武器でスライム・モールドに接触したあらゆるクリーチャーもこの危険な病気にさらされる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

スライム・モールドは腐敗物の中にはびこる進化した粘体である。共生の完璧な例であるスライム・モールドは菌、カビ、キノコの分厚い庭園で覆われており、周囲の環境に溶け込む助けとなっている。待ち伏せ型の狩人である彼らは一度に何日も静かに待ちながら伏せることができ、獲物が**間合い**に入るやいなや狂乱した動きで押し寄せる。ほとんどは通常深い森の中で遭遇するが、変種は洞窟や下水道での生活に適応している。食物を消化する能力に欠け、共生している菌の庭園によって彼らが見つけた有機物が分解され、容易に吸収できる堆肥や腐敗物になるのに完全に依存している。その代わりに粘体を覆うカビとキノコは十分な食物を供給され、無数の世代の間に森や洞窟の菌類は危険な変種へと発展した。このキノコによる分解は多くの点で茸腐敗病として知られる病気に類似しており、長期間進行すれば死に至ることもある。茸腐敗病の犠牲者は疲労し無気力になる。遂には麻痺が始まり、犠牲者の肉体は黒化し腐敗していき、体からスライム・モールドが容易に吸収できる液体が流れ出てくる。どこか吐き気を催すような方向転換だが、ある種のクリーチャーはスライム・モールドの上で育つ珍しい茸を非常に美味であると感じ、スライム・モールドの庭園を貪るために積極的に狩る。たまたま病気への**完全耐性**を持たない限りはモールド自体に実際に接触することを注意して避けるのだが。

スライム・モールドは卵形で、体長 12 フィートまで、体重 600 ポンド以上に成長する。通常はくすんだ緑がかった茶色で、体色は環境といつ食事をしたかによって変わる。それらは本能的に自らを覆う菌類と植物性の破片の覆いを維持しようとし、それによってスライム・モールドはほとんどの粘体のような流れるような移動ではなくはっきりと波打つような足取りとなる。

繁殖のために、スライム・モールドは茸やカビの分厚い床にであうといつでもその体から小片を分離する。数ヶ月間に渡ってこの小さな塊は腐敗物に適応しお互いに吸収しあい、ついには 1 体のスライム・モールド（ヤング・クリーチャーの単純なテンプレートを適用）が自らの庭園を生やし、生きている獲物を狩り始める。

スリザリング・トラッカー Slithering Tracker

黒い石の回りにある長い湿った筋が突然波うち、そして起き上がって攻撃してくる。

スリザリング・トラッカー 脅威度 4 Slithering Tracker

経験点 1,200
N ／小型サイズの粘体
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 15、接触 15、立ちすくみ 11（＋ 4【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 42（4d8 ＋ 24）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1
完全耐性［精神作用］効果、粘体の種別特徴
攻撃データ
移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 7（1d6 ＋ 3、加えて " つかみ " および " 麻痺 "）
特殊攻撃 吸血（1d2【耐久力】）、つかみ（超巨大サイズ）
一般データ
【筋】16、**【敏】**18、**【耐】**23、**【知】**11、**【判】**10、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5（組みつき＋ 9）；**CMD** 19（足払いされない）
特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》
技能〈隠密〉＋ 20、〈知覚〉＋ 7、〈登攀〉＋ 11；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉
言語 地下共通語（話せない）
その他の特殊能力 透明
生態
出現環境 気候問わず／廃墟または地下
編成 単体または 2 体
宝物 乏しい
特殊能力
麻痺（変則）スリザリング・トラッカーの叩きつけ攻撃が命中したクリーチャーは、それが分泌する麻痺性の粘液と接触することになる。敵は DC18 の頑健セーヴに成功しなければならず、失敗した場合は麻痺状態になる。その後毎ラウンドの終わりに麻痺した犠牲者は麻痺状態から回復するために新しく頑健セーヴを行うことができる。犠牲者がスリザリング・トラッカーの麻痺から回復した場合は、犠牲者は 1d6 ラウンドの間よろめき状態になる。この DC は【耐久力】を基にしている。
透明（変則）色素の欠如のため、スリザリング・トラッカーはほとんどの環境で周囲と区別することが困難である。その結果、スリザリング・トラッカーは〈隠密〉判定に＋ 8 の種族ボーナスを得、〈隠密〉判定にペナルティを受けることなく全速力で移動することができる。スリザリング・トラッカーに気づくことに失敗したクリーチャーがその中に踏み込んだ場合、スリザリング・トラッカーの叩きつけ攻撃が命中したかのように自動的にダメージを受け、即座につかみと粘液による麻痺の対象となる。

暗黒の地下の異質な住人のスリザリング・トラッカーは透明な粘体であるきらきら輝くクリーチャーで、通常は厚さ約 3 インチ、直径は少なくとも 3 フィートである。静止している場合、湿った石の筋や壁の水滴の筋のように見える。比較的ゆっくりと動くスリザリング・トラッカーは獲物を奇襲するためにその透明性と襲撃のコツに頼る。

ひとたびスリザリング・トラッカーが生きているクリーチャーを麻痺させた場合、肉体の露出している部分に流れて行き、つかみかかって犠牲者の血を吸う。スリザリング・トラッカーは人間代のクリーチャーの血を衝撃的な速さで吸うことができ、後にはカラカラになった滓だけを残す。スリザリング・トラッカーは時として食物の間を行ったり来たりすることがありうるが、容易い獲物を見逃すことは決してない。スリザリング・トラッカーが成長するほどに、その食欲はより恐ろしいものとなる。とりわけ大きな食事のあとに、このクリーチャーは 2 体のより小さなスリザリング・トラッカーに分裂し、そして餌場を求めて別々の道を行く。

スリザリング・トラッカーは、明るい光から害を受けることはないが、強烈な照明や自然の日光のある地域を避けることを好み、地上にあえて行くのは夜間のみである。自分たちが原住している洞窟やトンネルの涼しく湿った環境を好む。

知的で狡猾ではあるが、スリザリング・トラッカーは完全に異質なクリーチャーである。自分自身の言語は持たないが、通常は居住している地域で優勢な言語―通常は地下共通語―を理解できる。一部の地下の住人はスリザリング・トラッカーと何とか同盟関係を結び、あるいは少なくともクリーチャーに定期的に簡単に取れる獲物を供給することで共存しているが、スリザリング・トラッカーの目的や動機を本当に知る者はおらず、このような同盟関係を頼みとすることは危険である。

セイレーン Siren

このクリーチャーの体は鷹、頭部は長く輝く髪をした美しい女性のものだ。

セイレーン 脅威度 5 Siren

経験点 1,600
CN ／中型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 15
防御データ
AC 18、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮）
hp 52（8d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 6
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 鉤爪（× 2）＝＋ 11（1d6）
特殊攻撃 バードの呪芸、セイレーンの歌、急所攻撃＋ 2d6
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 12）
3 回／日：コーズ・フィアー（DC16）、シャウト（DC19）、チャーム・パースン（DC16）、ディープ・スランバー（DC18）
一般データ
【筋】10、**【敏】**17、**【耐】**12、**【知】**14、**【判】**19、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 8；**CMD** 22
特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《神速の**反応**》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 14、〈芸能：歌唱〉＋ 13、〈知覚〉＋ 15、〈知識：歴史〉＋ 10、〈飛行〉＋ 7
言語 風界語、共通語
生態
出現環境 温暖または暑熱／丘陵
編成 単体または小編成（2 ～ 7）
宝物 標準
特殊能力
バードの呪芸（超常）セイレーンは 4 レベルバード（9 ラウンド／日）としてバードの呪芸を使うことができ、打ち消しの調べ、散逸の演技、恍惚の呪芸、勇気鼓舞、自信鼓舞を使用することができる。バードのクラス・レベルとこの能力は累積する。
セイレーンの歌（超常）セイレーンが歌った場合、300 フィート以内にいる全てのセイレーン以外のものは DC19 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は虜にされる（下記参照）。効果はセイレーンが選択する歌のタイプにより、セイレーンが歌っている間とやめた後 1 ラウンドの間継続する。セーヴに成功したクリーチャーは 1 時間の間いかなるセイレーンの歌からも再び効果を受けない。これらは［音波、精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。虜にされたクリーチャーは、セイレーンが歌を歌い始めた時点で選択した以下の 4 つの方法の 1 つの反応を示す。

- 心を奪う：これはハーピーの心を奪う歌と全く同じように機能する。
- 恍惚：効果を受けているクリーチャーは恍惚状態になる。
- 支配：支配された犠牲者はセイレーンの守護者となり、彼女に向けられた害から守るために可能な全てを行い、彼女を守るために仲間を攻撃することさえする。犠牲者はセイレーンに操られているわけではないが、彼女を魅力的な仲間であるとみなしている。これは（魅惑）効果である。
- まどろみ：犠牲者は即座に睡眠状態となり、そのクリーチャーは無防備状態となる。セイレーンが歌っている間、音によって睡眠状態のクリーチャーが目覚めることはないが、叩いたり傷つけることで目を覚まさせられる。クリーチャーはセイレーンが歌をやめた後 1d4 分の間眠り続けるが、大きな音やそのほかの通常の手段で目覚めさせることができる。

この奇妙な存在は鷹、梟、鷲の体を持つが、頭部は美しい人間の女性の物である。その顔は通常はねぐらとしている地域で支配的な人間の民族を反映しており、ほとんど常に活気に満ちて若々しい容貌をしている。

全てのセイレーンは女性で長命である。知られているうちで最も歳を取ったセイレーンはほとんど 1000 年の間縄張りをうろついてリ宇賀、ほとんどは数百年だけ生きている。セイレーンは交配のために人型生物の男性を必要とし、十年に数回縄張りに入り込んだ勇敢あるいは見目良い水夫を捕えたり救ったりする。惹きつけようとした水夫が彼女たちの強制力を打ち破りその支配から逃げ出した場合、セイレーンが心痛または自殺のために死んだという話は多い。セイレーンは常に、その強力な声が波を越えて届き、彼女たちの島の近くを往来する不注意な水夫の注意をひきつけることができる海の近くに住む。

典型的なセイレーンは翼を広げた広さが 8 フィート、体重 120 ポンド。

センチピード

センチピード：ジャイアント・ウィップテイル・センチピード Giant Whiptail Centipede

象ほどもあるムカデが、二股の尾で怒りっぽく後ろを叩きながら足早に走りまわっている。

ジャイアント・ウィップテイル・センチピード 脅威度 3 Giant Whiptail Centipede

経験点 800
N ／超大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 15、接触 8、立ちすくみ 14（＋ 7 外皮、－ 2 サイズ）
hp 38（4d8 ＋ 20）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（2d6 ＋ 7、加えて " 毒 "）、尾の打撃＝＋ 3（1d3 非致傷ダメージ、加えて " 足払い "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート（尾の打撃は 20 フィート）
一般データ
【筋】25、**【敏】**11、**【耐】**21、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 12；**CMD** 22（足払いされない）
技能〈隠密〉＋ 0、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 15；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 8〈隠密〉
その他の特殊能力 収縮
生態
出現環境 温暖または暑熱／森林または地下
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【敏】；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
尾の打撃（変則）ジャイアント・ウィップテイル・センチピードの尾の打撃は非致傷ダメージを与え、ダメージへの【筋力】ボーナスはない。

ウィップテイル・センチピードは死肉食いである。彼らを満足させるほど大きな死体は稀ではあるが。腐りかけている超大型あるいは大型サイズのクリーチャーの死体はウィップテイル・センチピードを引き寄せ、彼らは自分のねぐらに侵入しようとする全てのものから戦果を猛烈に守ろうとする。

センチピード：ティタン・センチピード Titan Centipede

無限に節が連なっているように見えるのたくる怪物が、大きな顎を獲物を求めて打ち鳴らしながら這い進んでいる。

ティタン・センチピード 脅威度 9 Titan Centipede

経験点 6,400
N ／超巨大サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 21、接触 2、立ちすくみ 21（＋ 19 外皮、－ 8 サイズ）
hp 135（10d8 ＋ 90）
頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 60 フィート、登攀 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 15（4d6 ＋ 24、加えて " 毒 "）
接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート
特殊攻撃 蹂躙（6d6 ＋ 24、DC 31）
一般データ
【筋】43、**【敏】**11、**【耐】**29、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 31；**CMD** 41（足払いされない）
技能〈隠密〉－ 8、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 24；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 8〈隠密〉
その他の特殊能力 収縮
生態
出現環境 温暖または暑熱／森林または地下
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 24；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【敏】；治療 2 回連続のセーヴ成功。

この中まで最大のティタン・センチピードは幸いなことに最も希少でもある。他の生きているクリーチャーを恐れを知らずに攻撃し、巨大な体を養うために常に食料を求めている。人型生物は徒歩であるよりも騎乗しているほうが、ティタン・センチピードの場合は最も危険である。数口の人間よりもいい大きさの馬の方がセンチピードにとってはずっと満足のいく食事なのだ。ティタン・センチピードはその食欲を満たすために通常は独居性だが、食物が豊富である場合は、時として 1 つの地域に複数のセンチピードがひそんでいる。

ソウル・イーター Soul Eater

2本のひょろ長く死んだように青ざめた腕が、この空中を静かに進んでいくクリーチャーのくすんだ体から突き出ている。

ソウル・イーター 脅威度 7 Soul Eater

経験点 3,200

NE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート、全周囲視覚；〈知覚〉＋ 14

防御データ

AC 21、接触 17、立ちすくみ 14（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮）

hp 82（11d10 ＋ 22）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 7

DR 10 ／魔法；**完全耐性** クリティカル・ヒット、麻痺、毒、睡眠、朦朧化

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（完璧）

近接 爪（× 2）＝＋ 18（1d6 ＋ 1 ／ 19 ～ 20、加えて 1d6【判断力】ダメージ）

特殊攻撃 目標発見、魂吸収

一般データ

【筋】13、**【敏】**22、**【耐】**14、**【知】**12、**【判】**11、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 12；**CMD** 29（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《クリティカル強化：爪》、《武器熟練：爪》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉＋ 14、〈隠密〉＋ 20（暗闇または煙の中では＋ 28）、〈軽業〉＋ 20（跳躍＋ 8）、〈脱出術〉＋ 20、〈知覚〉＋ 14、〈知識：次元界〉＋ 15、〈飛行〉＋ 28

言語 奈落語、地獄語

その他の特殊能力 術者とのリンク

生態

出現環境 気候問わず／外方次元界（アバドン）

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

術者とのリンク（変則）ソウル・イーターが召喚された場合、それ自身と召喚者との間に精神的なリンクを作り出す。ソウル・イーターが目標（目標発見の特殊能力を参照）の魂を吸収する前に殺害することを指示された場合、あるいはソウル・イーターが目標に敗北した（しかし殺されなかった）場合、その召喚者の元に全速力で戻り、攻撃する。ソウル・イーターと召喚者が同一の次元界にいる間（次元間移動が妨害されているかに関わらず）、それは目標発見の特殊能力を召喚者の位置を探すために使用することができる。

目標発見（超常）ソウル・イーターの召喚者があるクリーチャーの位置を探すように命じた場合、射程の制限がなく流水に妨げられない ロケート・クリーチャー 呪文に導かれているように過つことなくそれを行うことができる。召喚者は目標を見たことがあり、目標の名を言うことができなくてはならない。

魂吸収（超常）ソウル・イーターの爪攻撃による【判断力】ダメージが敵の実際の【判断力】値以上になった場合、犠牲者は無防備状態となり、ソウル・イーターはそのクリーチャの魂を機会攻撃を誘発する標準アクションとして貪ることができる。この攻撃は犠牲者を殺害する。死亡した犠牲者は DC17 の頑健セーヴを行うことで魂を食べられることに抵抗することができる。成功すれば未だ死亡したままだが通常通り生き返ることができる。このセーヴに失敗した場合、魂はソウル・イーターに食べられる。この方法で殺害された犠牲者は クローン 、レイズ・デッド 、リインカーネイト で命を取り戻すことはできない。 リザレクション 、トゥルー・リザレクション 、ミラクル 、ウィッシュ によって生き返ることはできるが、術者は DC30 の術者レベル判定に成功しなければならない。ソウル・イーターが犠牲者の死体から 120 フィート以内で殺され、犠牲者が 1 分間を越えて死亡していない場合、犠牲者の魂は体に戻り、生き返るが、ヒット・ポイントは－ 1 で気絶状態となる。これは［即死］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

【判断力】ダメージ（超常）ソウル・イーターの爪攻撃が命中したクリーチャーは DC17 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d6 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

アバドンの墨のように黒い沼から召喚されたソウル・イーターは感情や理性に欠け、生者の魂を貪ることによってのみ満たされる飢えを持つ異次元界の存在である。ソウル・イーターのこの性質が、それを理想的で恐ろしく効率的な殺人の道具としており、この理由でしばしば禁断の目的を追求する邪悪な術者に召喚される。邪悪な術者から凶悪な命令を受けていない場合でさえも、ソウル・イーターは自分の腹を満たすために常に生者の魂を求めてうろつき回り狩をする。

ソウルバウンド・ドール Soulbound Doll

この人形のガラスの目は間違えようのない好奇心を湛えて輝き、それは流れるような優雅さで命を得ていく。

ソウルバウンド・ドール 脅威度 2 Soulbound Doll

経験点 600

N（ただし下記参照）／超小型サイズの人造

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 3

防御データ

AC 15、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 19（3d10 ＋ 3）

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1

DR 2 ／魔法；**完全耐性** 人造の種別特徴

弱点［精神作用］効果に対する感受性

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 ダガー＝＋ 3（1d2 － 2 ／ 19 ～ 20）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 2）

3 回／日：オープン／クローズ 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、ライト

1 回／日：レヴィテート 、属性により 1 つの追加の特殊能力

【筋】7、**【敏】**14、**【耐】**—、**【知】**11、**【判】**10、**【魅】**9

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 11

特技《イニシアチブ強化》、《追加 hp》

技能〈隠密〉＋ 13、〈知覚〉＋ 3

言語 共通語

その他の特殊能力 属性による変種、魂の焦点

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または一家（3 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

属性による変種（変則）ソウルバウンド・ドールは少なくとも部分的には中立だが、悪、混沌、善、秩序でもありうる。以下に列記されているように 1 日 1 回属性ごとの擬似呪文能力を使用できる。

- 混沌にして中立：レイジ
- 秩序にして中立：サジェスチョン（DC12）
- 真なる中立：ディープ・スランバー（DC12）
- 中立にして悪：インフリクト・シリアス・ウーンズ（DC12）
- 中立にして善：ヒロイズム

［精神作用］効果に対する感受性（変則）ソウルバウンド・ドールは人造であるという事実にもかかわらず、魂の弱められた確信により［精神作用］効果が作用する。

魂の焦点（超常）ドールに縛られた魂は人形の内部やその服の中に埋め込まれた焦点の中で生きている。典型的にはドールの目やその首や胸に埋め込まれた宝石である。この魂の焦点が完全である限り、それは新しい人造を作成するのと同一の価格で他の人形にも自立行動能力を与えることができる。ひとたび魂の焦点に縛られると、その魂は学び続け、新しい人形の体につけられると魂は以前の肉体の個性と記憶を保持し続ける。魂の焦点は硬度 8、ヒット・ポイント 12、破壊する DC は 20 である。

この小さな知性のある人形は他のクリーチャーの魂の欠片を内蔵している。魂を縛る過程で魂の個性のほとんどは剥ぎとられ、新しいソウルバウンド・ドールは白紙の状態で生まれる。この過程にも関わらず、元のクリーチャーの個性の欠片は残っている。

ソウルバウンド・ドールは作成者の望むままにペット、子供の代用物、召使、護衛見張り番として仕える。ソウルバウンド・ドールの作成者は通常は自分の人形に望む個性的な特徴を持つ者から魂の破片を取るように注意する。

作成法

ソウルバウンド・ドールの体は木、石、陶器と魂の焦点として使うために少なくとも 300gp の価値を持つ美しいアイテムから作られる、作成には人形の作成中のどこかの時点で死亡したクリーチャーの魂の欠片が必要とされる。その結果、ほとんどのソウルバウンド・ドールは邪悪な術者によって作られる。そのほかの術者はソウルバウンド・ドールを作ることができるが、魂の提供者が同意していない場合、その属性に影響するかもしれない。同意していない魂は DC20 の**意志セーヴ**によって抵抗することができる。死者から魂の欠片を剥ぎとることによって、残りの魂が死後の世界に行くことや、後からその体を生き返らせることが妨げられることはない。

ソウルバウンド・ドール Soulbound Doll

術者レベル 7；**市価** 4,300 gp

作成法

前提条件《人造クリーチャー作成》、フォールス・ライフ 、レッサー・ギアス 、マジック・ジャー 、マイナー・クリエイション 、作成過程の間に死亡または殺害された生きているクリーチャーの魂；**技能**〈製作：彫刻〉；コスト 2,300 gp。

ソックア Thoqqua

このクリーチャーの太い蛇のような体は分厚い角質の甲板で守られている。熱によって目視できる薄霧が赤熱した鱗から立ち上っている

ソックア 脅威度 2 Thoqqua

経験点 600

N ／中型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 10

オーラ 熔融体

防御データ

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 4 外皮）

hp 22（3d10 ＋ 6）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2

完全耐性［火］、エレメンタル

弱点［冷気］への脆弱性

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 叩きつけ＝＋ 4（1d6 ＋ 1、加えて " 着火 "）

特殊攻撃 着火（1d6、DC 13）

一般データ

【筋】13、**【敏】**13、**【耐】**15、**【知】**6、**【判】**12、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 15（足払いされない）

特技《技能熟練：知覚》、《素早い移動》

技能〈隠密〉＋ 7、〈軽業〉＋ 7、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 10

言語 火界語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／地上（火の元素界）

編成 単体または 2 体

宝物 なし

特殊能力

熔融体（超常）ソックアの体は石を溶解させるほど熱い。ソックアに肉体武器または素手攻撃で攻撃を命中させた者は 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。ソックアに組みついた、あるいは組みつかれたクリーチャーは組みつき状態が続いている毎ラウンドに 3d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。人工的な武器でソックアに攻撃を命中させたクリーチャーは、クリーチャーの熔融体から素早く武器を引き抜くために DC13 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合はその武器は 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。この場合に武器が受けたダメージはアイテムに生じる通常のダメージのように半減はされず、そのアイテムが有する硬度は最初の 5 ポイントまで無視される。その結果、ほとんどの金属製の武器は大きなダメージを受けずに概して安全にソックアを攻撃できるが、木製の武器はこのクリーチャーの 1 体に使用された場合は燃えてなくなる可能性が大きい。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

ソックアは火と燃え殻でできた扱いがたいクリーチャーである。その体はほとんどの地表や硬い岩でさえも掘り溶かすことができる信じられないほどの熱を発する。ソックアは地の次元界に隣接した火の次元界にある広大な灰の砂漠と溶岩の平原の原産である。そこでそれらは鉱石と鉱物を貪り、そのクリーチャーに外皮を与える装甲板をその溶鉱炉のような体のまわりに精錬する。来訪者であるこのクリーチャーは生きるために食事をする必要はないが、飢えているソックアは概して健康な者よりも低い外皮ボーナスを持つ。

ソックアの体の先端の節は焼け付くような熱を出して輝くまっすぐな角のような嘴になっている。蒸気の煙が絶えず継ぎ目から噴出し、遠目からはソックアは奇妙な金属でできた人造と間違われることがある。成体のソックアは体長 5 フィート、体重 200 ポンド。

ソックアに近づくことはその火のような気性のため危険だ。驚かされたり苛ついた場合、考えることなく攻撃してくる。ソックアが縄張りの中にいる人型生物をすぐに追い払わない場合、その居住地を徐々に所有物であるとみなすようになり、それを守りさえする。

メフィットはソックアの思考過程を理解しているらしく、時としてこの単純な精神の蟲と取引をすることがある。メフィットによれば現代のソックアの山のような大きさの祖先はエレメンタル・ロードのしもべであり、物質界の生まれたばかりの世界に最初の火山を掘ったのだという。この始祖蟲は世界の核に引きこもり、今日でもそこで彼らの熱で星を暖めているのだと言う。物質界のソックアは火山の周りに集まっているが、そこではこれは金属分の豊富な食物のある場所や聖なる地が知られないように守っている。

ゾンビ

ゾンビ：ジュジュ・ゾンビ Juju Zombie

このみすぼらしい人影は分厚い革のような皮膚、落ち窪んだ眼、痩せ衰えた体格をしているが、不気味な素早さで動いている。

人間のジュジュ・ゾンビ 脅威度 2 Human Juju Zombie

経験点 600
人間のジュジュ・ゾンビの 2 レベル・ローグ
NE ／中型サイズのアンデッド（人間の変性種）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 18、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 3 外皮）
hp 15（2d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 1
防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗＋ 4；身かわし、
DR 5 ／魔法および斬撃；**完全耐性**［冷気］、［電気］、マジック・ミサイル、アンデッドの種別特徴；**抵抗**［火］10
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 高品質のショート・ソード＝＋ 6（1d6 ＋ 4 ／ 19 ～ 20）または叩きつけ＝＋ 5（1d6 ＋ 6）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6
一般データ
【筋】18、**【敏】**19、**【耐】**—、**【知】**8、**【判】**13、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 5；**CMD** 19
特技《イニシアチブ強化》B 、《回避》、《追加 hp》B 、《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 5、〈隠密〉＋ 8、〈軽業〉＋ 8、〈水泳〉＋ 8、〈生存〉＋ 3、〈装置無力化〉＋ 8、〈知覚〉＋ 6、〈手先の早業〉＋ 9、〈登攀〉＋ 16、〈魔法装置使用〉＋ 5；**種族修正** ＋ 8〈登攀〉
言語 共通語
その他の特殊能力 ローグの技（戦闘技術）、罠探し＋ 1
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体
宝物 NPC の装備品（高品質のショート・ソード、その他の宝物）

ジュジュ・ゾンビはアンデッドのしもべとして作成された、自立行動能力を持つクリーチャーの死体であり、生前持っていた技能と能力を保持している。

ジュジュ・ゾンビの作成

“ジュジュ・ゾンビ”は生きている実体のあるクリーチャー（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）ならどんなものにも付与できる後天的テンプレートである。

脅威度：基本クリーチャーに＋ 1。

属性：いずれかの悪。

種別：クリーチャー種別はアンデッドへと変化する。属性に関するもの（善など）や種族を示すもの（巨人など）をのぞき副種別はそのまま保持される。

アーマー・クラス：ジュジュ・ゾンビは基本クリーチャーの外皮ボーナスにくわえて＋ 3 のボーナスをその外皮に得る。

ヒット・ダイス：種族ヒット・ダイスを全て d8 に変える。クラス・レベルによるヒット・ダイスは変更しない。アンデッドとして、ジュジュ・ゾンビはヒット・ポイントへのボーナスを決定するため【耐久力】のかわりに【魅力】修正値を用いる。

防御的能力：ジュジュ・ゾンビはエネルギー放出に対する抵抗＋ 4、DR5 ／魔法および斬撃（11 ヒット・ダイス以上の場合は DR10/ 魔法および斬撃）、［火］への抵抗 10、［冷気］、［電気］、マジック・ミサイル に対する完全耐性を得る。

移動速度：翼を持つジュジュ・ゾンビの機動性は“劣悪”まで低下する。基本クリーチャーが魔法の力で飛行していたならゾンビも同じ速度で飛行することができる。それ以外の移動モードはそのまま保持される。

攻撃：ジュジュ・ゾンビは基本クリーチャーの持っていた全ての肉体武器、人工的武器による攻撃、および武器に対する習熟を失わない。また叩きつけ攻撃を得る。ダメージはジュジュ・ゾンビのサイズに準じるが、実際のサイズよりも 1 段階サイズが大きいかのようにダメージを決定する。

能力値：基本クリーチャーの能力値を以下のように上昇させる。【筋力】＋ 4、【敏捷力】＋ 2。ジュジュ・ゾンビは【耐久力】は持たない。アンデッドとして、ジュジュ・ゾンビはヒット・ポイント、頑健セーヴ、【耐久力】に依拠するあらゆる特殊能力を算出するため【耐久力】のかわりに【魅力】を用いる。

特技：ジュジュ・ゾンビはボーナスと特技として《イニシアチブ強化》と《追加 hp》を得る。

技能：ジュジュ・ゾンビは全ての〈登攀〉判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。

ダーク・スレイヤー Dark Slayer

この小さな人型生物は裂けたボロ布で頭から足まで覆っている。邪悪な目と白い手だけが見えている。

ダーク・スレイヤー 脅威度 3 Dark Slayer

経験点 800
CE ／小型サイズの人型生物（ダーク・フォーク）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** ディテクト・マジック 、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 15、接触 15、立ちすくみ 11（＋ 4【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 22（4d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 1
弱点 光による盲目化
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 ククリ＝＋ 8（1d3 － 1 ／ 18 ～ 20、加えて " ブラック・スメアの毒 "）
特殊攻撃 断末魔の爆発、毒の使用、急所攻撃＋ 2d6、魂の刈入れ
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 6）
常時：ディテクト・マジック
回数無制限：ダークネス 、スペクトラル・ハンド 、チル・タッチ（DC13）、ブリード（DC12）
3 回／日：インフリクト・モデレット・ウーンズ（DC14）、デイズ・モンスター（DC14）、デス・ネル（DC14）
一般データ
【筋】9、**【敏】**18、**【耐】**12、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 1；**CMD** 15
特技《技能熟練：魔法装置使用》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 12、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 3、〈呪文学〉＋ 7、〈魔法装置使用〉＋ 12；**種族修正** ＋ 4〈登攀〉、＋ 4〈隠密〉、＋ 4〈知覚〉
言語 ダーク・フォーク語
その他の特殊能力 魔法の巧み
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、徒党（ダーク・スレイヤー 1 およびダーク・ストーカー 2 ～ 5）、または氏族（ダーク・クリーパー 20 ～ 80、加えてダーク・クリーパー 20 体ごとにダーク・ストーカーまたはダーク・スレイヤー 1）
宝物 標準（ククリ、ブラック・スメア［2 服］［『Bestiary 』の 54 ページを参照］、その他の装備品）
特殊能力
断末魔の爆発（超常）ダーク・スレイヤーが殺された場合、その身体は激しく爆発して無に帰し、装備品がひとかたまりになって地面に残される。10 フィート以内にいた全てのクリーチャーは 1d6 ポイントの［音波］ダメージを受け、DC13 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 2d4 ラウンドの間、聴覚喪失状態になる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。
魔法の巧み（変則）〈呪文学〉と〈魔法装置使用〉は常にダーク・スレイヤーのクラス技能となる。
魂の刈入れ（超常）ダーク・スレイヤーが立ちすくみ状態の敵または挟撃している敵に近接接触呪文または擬似呪文能力でヒット・ポイント・ダメージを与えた場合、その呪文は 1d6 ポイントの追加ダメージを与え、ダーク・スレイヤーは同量の一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは最大 1 時間継続する。

ダーク・スレイヤーは、邪悪なエネルギーを吹き込まれて通常の同類が使える以上に危険な擬似呪文能力を得たダーク・フォークの比較的稀な亜種である。通常はダーク・クリーパーの小集団を率いて現れ、ダーク・ストーカーへのほとんど隠し切れない妬みが渦巻いており、それに成り代わってダーク・フォークの部族を自分自身のものにしようと企んでいる。ダーク・ストーカーは自分自身の目的のためにスレイヤーを指揮し、敵に対抗するのに使うために彼らを訓練し、一時的なものであっても戦闘で有利を得るためならばすぐにスレイヤーを犠牲にする。

他のダーク・フォークとは異なり、ダーク・スレイヤーは自らの悪しき衝動を喜んで受け入れる。彼らの喜びは窃盗や破壊よりも殺人と苦痛に向けられる。ダーク・スレイヤーは魔法の装身具に執着し、他の何よりもそれを欲しがる。悲しいことに、もてあそび弄り回したいという脅迫的な欲求のため、彼らの宝物は壊れたり損なわれたりする。

ダーク・スレイヤーは身の丈 4 フィート足らず、体重 50 ポンド。ほとんどの者は手が常に震えているのが見え、新しく見つけた魔法のアイテムを愛でている間だけ止まる。皮膚は死んだような白で、乾いて、触ると熱を持つ。目は暗色で細い。ダーク・スレイヤーはダーク・クリーパーがするようにボロ布を再利用して着るが、ボロ布が余りに裂けすぎたり不潔な匂いを放つようになると捨てる。

タートル

タートル：スナッピング・タートル（カミツキガメ）Snapping Turtle

この爬虫類の体は分厚い甲羅に覆われ、尾、肢、強力な顎を備えた頭だけが出ている。

スナッピング・タートル 脅威度 1/3 Snapping Turtle

経験点 135
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ － 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 12、接触 11、立ちすくみ 12（－ 1【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 5（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 10 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 1（1d3 － 3）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】4、【敏】8、【耐】13、【知】1、【判】13、【魅】6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 3；**CMD** 4（対足払い 8）
特技《武器の妙技》
技能〈水泳〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5
その他の特殊能力 息こらえ、甲羅
生態
出現環境 温暖または暑熱／水または岸
編成 単体または一団（2 ～ 5）
宝物 なし
特殊能力
甲羅（変則）移動アクションとして、スナッピング・タートルは四肢と頭部を甲羅の中に引き込むことができる。この状態でいる限り移動も攻撃もできないが、その間外皮からの鎧ボーナスは＋ 4 上昇する。

スナッピング・タートルは脅かされると何にでも噛みつく性質で知られている水棲の爬虫類である。成体のスナッピング・タートルは通常およそ直径 1.5 フィート。使い魔を得ることができる術者はスナッピング・タートルを使い魔に選ぶことができる。スナッピング・タートルは主人に全ての**頑健セーヴ**に＋ 2 のボーナスを与える。

ジャイアント・スナッピング・タートル（巨大カミツキガメ）の動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 20 フィート、水泳 20 フィート；**AC** ＋ 10 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】8、【敏】10、【耐】9、【知】1、【判】13、【魅】6；**その他の特殊能力** 夜目、息こらえ、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；特殊攻撃 つかみ。

タートル：ジャイアント・スナッピング・タートル

（巨大カミツキガメ）Giant Snapping Turtle

この重々しく動く亀の大きさは家ほどもある。その頭部には強大な剃刀のような嘴がある。

ジャイアント・スナッピング・タートル 脅威度 9 Giant Snapping Turtle

経験点 6,400
N ／巨大サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 21
防御データ
AC 23、接触 4、立ちすくみ 23（－ 2【敏】、＋ 19 外皮、－ 4 サイズ）
hp 115（11d8 ＋ 66）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 6
攻撃データ
移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 16（4d6 ＋ 16、加えて " つかみ "）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 飲み込み（2d8 ＋ 16 殴打、**AC** 23、22 hp）
一般データ
【筋】32、【敏】6、【耐】21、【知】1、【判】13、【魅】6
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 23（組みつき＋ 27）；**CMD** 31（対足払い 35）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《踏み込み》
技能〈水泳〉＋ 19、〈知覚〉＋ 21
その他の特殊能力 頑丈な胃、息こらえ、甲羅
生態
出現環境 温暖または暑熱／水または岸
編成 単体または一団（2 ～ 5）
宝物 なし
特殊能力
頑丈な胃（変則）ジャイアント・スナッピング・タートルの肉体は切り開くのが困難である。その胃は、切り開いて抜け出そうとするクリーチャーが成功したかどうかを判定する場合、AC に＋ 4 のボーナスを得、ヒット・ポイントは通常の 2 倍となる。

ジャイアント・スナッピング・タートルは通常直径およそ 35 フィート、体重 20,000 ポンドに育つ。

ダイモン Daemon

破滅の先触れにして死の最悪の形の体現であるダイモンは、苦痛に満ちた死、全てを貪る邪悪な渇望、生命の徹底的な破壊者の縮図である。デーモンは終わりのない不浄なる進撃の中で堕落と破壊を求め、デヴィルは堕落した人間を自らの望みで悩ませ奴隷とするが、ダイモンは定命のものの生命を貪ることだけを望む。一部の者は野蛮な力を使って生命を奪い、脆弱な魂を餌食とし、他の者は地域全体を破滅に導くような大規模な欺きを行う。夫々生命を我が物とし、悪逆を行い、ダイモンは恐怖、不信、絶望を広め、存在の輝きを失わせ、次元界を最終的な究極の破滅へと近づける

生者への憎悪で悪名高いダイモンは、暗黒の夢や恐怖に満ちた話のタネである。彼らの究極の野望は全ての定命の者の命を吹き消す—できうるならばより暴力的あるいは恐るべき最後を—というものであるからだ。その手法は野放図なまでにさまざまで、典型的にはダイモンの種によって異なる。多くの者は定命のものの次元界に潜入し、かぎ爪の生えた腕で死を撒き散らすが、他の者は悪意ある人形遣いとして配下（定命の者も非定命の者も）を操り、自らの過酷な領域から大規模な災いを煽り立てようとする。このような手法の多様性のため、多くの次元学者はダイモンの陰謀を他のタイプのフィーンドによるものだと誤解する。このしばしば致命的な過誤は、ダイモンが頻繁に他の来訪者と取引したり操ったりすることでさらに広まる。しかし全ての場合において、絶望、破滅、死が伝染病のように広がることがダイモンの関与に特徴的であるが、そのような兆候が明らかになるのはしばしば時間が経ちすぎてからである。

ダイモンは冷たい霧、恐るべき形相、狩られた魂の暗い広がりである次元界アバドンで繁栄する。この荒野で、捕食しようとする土着のフィーンドや恐怖、悪の次元界の力から逃れた悪の定命のものの魂は、徐々に情け容赦なくダイモンそのものへと変わる。この傷ついた荒野、毒の沼地、永遠の夜の領域の只中に、ダイモンたちの暴君である、黙示録の四騎士、破滅の諸侯たちの邪悪な領域があり、これら強大で唯一無二のダイモンたちは宇宙規模の虐殺、破滅、死を望み、次元界中に恐怖と悲しみを広めるため低位の同類たちの軍勢を駆り立てる。騎士たちは唯一の目的を着共有するが、その戦術と野望はさまざまである。

広大な領域を支配すると共に、劣位の同胞からなる想像もできないほどに巨大な軍勢が騎士たちに仕えているが、彼らの称号に縛られたダイモンの従者たちがもっとも密接にしたがっている。ダイモンの間では執事 deacon として知られる、特定の種の従者たちは、騎士の称号を持つ者に奉仕する。このようなアークダイモンの道具たちはその強さと能力に差はあるが、その数によって主君にほぼ同等の領土を保持できる力を与えている。

他のいかなるフィーンドの種にも増して、ダイモンのいくつかの種は魂を欲する。次元界の他の邪悪な住人たちは生命の本質を堕落させ破壊することを望むが、多くのダイモンは定命の魂を保有し操ることに価値を置き、魂を捕えて所蔵し、そうすることで生命の自然な運行を妨げ想像の精髄を貶めて自らの恐るべき気まぐれに従わせる。全てのダイモンが定命のものの魂を盗んで自分たちが使えるようにできる能力をもっているわけではないが、最下級のダイモンである狂気のカコダイモンは貪り閉じ込めるために生命の精髄を捜し求める。このどん底のダイモンは定命の魂に破滅をもたらす機会を高めることを望んで、より強大な仲間に熱狂的に仕える。カコダイモンは自分が閉じ込めた魂にほとんど価値を置いていないが、より強大なダイモンは記念品、恐るべき儀式のエネルギー源、主君の恩寵を得るための貢物として熱心に魂を集める。また、いくつかのダイモンの種は定命の精神を捕え、魂の力を導き出し、完全なる破壊の力を彼ら自身の邪悪な目的のため使う悪名高い能力を持つ。

四騎士 The Four Horsemen

全次元界に悪名の轟く 4 人の恐るべき王たちは、ダイモンの絶望の軍勢を支配する。恐るべき同胞たちの隊列の中から決起し、彼らに先立つフィーンドの暴君を退位させた彼らがアークダイモン、終末をもたらす者、黙示録の四騎士である。フィーンドの伝承の冒涜的な年代記では、多次元宇宙の破滅を企てる予言者であり、脆弱な宇宙と、絶対的な忘却へと崩れ落ちる前のつかの間の静寂に対して勝利が運命づけられているという。同類の中でその権力を疑うものもない騎士たちは荒涼たる次元界アバドンの広大な領域を支配し、定命のものに破滅をもたらす異なった手法—疫病、飢饉、戦災、老衰死—を持つ。しかし、夫々のアークダイモンは測り知れない影響力を持つが、ダイモンたちには忠誠心はなく、単に敵わないから従っているだけである。このように、騎士たちはダイモン類の中で権力と操る力において比類がないが、野心的な下位者の陰謀や他のアークダイモンの謀略から自身の王座を守る必要がある。

アバドンの有毒な広野の中には、より低位のダイモンの有力者が小さな藩国を築き、王としてふるまっているが、彼らは世界にまたがるような陰謀を行っているが、全ての者は騎士たちの前に膝を折る。たとえしぶしぶそうしているだけだとしても。また、古代の神話は謎めいた第五の騎士オイノダイモン the Oinodaemon について語っているが、そのクリーチャーに関する言及のほとんど全てが多次元宇宙から一掃されている。

ダイモン：アストラダイモン Daemon, Astradaemon

おぼろげに人型生物のような形をしたこの痩せこけたフィーンドは、恐るべき魚の顔とひょろながい手足、うねくる触手を持っている。

アストラダイモン 脅威度 16 Astradaemon

経験点 76,800

NE ／大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、デスウォッチ 、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 22

オーラ 魂吸い（10 フィート）

防御データ

AC 29、接触 17、立ちすくみ 21（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）

hp 212（17d10 ＋ 119）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 14

防御的能力 ディスプレイスメント；**DR** 10 ／善および銀；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 27

攻撃データ

移動速度 90 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 23（2d6 ＋ 5、加えて " 生命力吸収 " および " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 23（1d8 ＋ 5、加えて " 生命力吸収 "）、尾＝＋ 18（1d12 ＋ 2、加えて " 生命力吸収 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（尾は 15 フィート）

特殊攻撃 魂喰らい、生命力吸収（1 レベル、DC 25）

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中＋ 24）

常時：ディスプレイスメント 、デスウォッチ 、トゥルー・シーイング

回数無制限：ヴァンピリック・タッチ 、エナヴェイション 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、フィアー（DC21）

3 回／日：プレイン・シフト（DC24）、ロケート・クリーチャー

1 回／日：エナジー・ドレイン（DC24）、招来（6 レベル、1d3 体のダルゴダイモン［50%］）、フィンガー・オヴ・デス（DC24）

一般データ

【筋】21、**【敏】**25、**【耐】**24、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 23；**CMD** 41

特技《一撃離脱》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《強打》、《素早い移動》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 27、〈隠密〉＋ 23、〈軽業〉＋ 24（跳躍＋ 48）、〈真意看破〉＋ 22、〈生存〉＋ 22、〈脱出術〉＋ 27、〈知覚〉＋ 22、〈知識：次元界〉＋ 22、〈飛行〉＋ 9

言語 奈落語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドンまたはアストラル界）

編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

魂喰らい（超常）1 回の標準アクションとして、そのターンの始めに敵に組みついているアストラダイモンは、犠牲者の魂を吸い出して貪り、即座に殺そうとすることができる。この能力は生きているクリーチャーに対してのみ働き、目標は DC25 の頑健セーヴに成功することで抵抗することができる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。殺害されたクリーチャーの有する 5 ヒット・ダイスごとに、ダイモンは攻撃、セーヴィング・スロー、判定に 24 時間の間＋ 1 の不浄ボーナスを得る。この能力によって魂の全てが食らい尽くされるのではなく、その一部はダイモンが食事を終えた後にも残っている（殺害された犠牲者は通常通り復活することができる）。

魂吸い（超常）小型以上のサイズの生きているクリーチャーがアストラダイモンから 10 フィート以内で死亡した場合、ダイモンは 10 分間の間 1d8 ポイントの一時的ヒット・ポイントと【筋力】に＋ 2 のボーナスを得る。このボーナスは累積する。非実体のアンデッドと肉体の外を旅している生者の精神（アストラル・プロジェクション や マジック・ジャー を使用している者など））はダイモンのオーラの範囲内にいる各ラウンドごとに 1d8 ポイントのダメージを受ける。

四騎士の創造物だと信じられているアストラダイモンは、魂を探して収穫することで暮らしている。この危険なクリーチャーは飢えた次元界の狩人であり、虚空を巡って魂を喰らうために狩っている。この飽くことを知らぬクリーチャーは負のエネルギーやレベル吸収の結果としての死の具現である。その有害な接触によって敵は生命力を吸収され、近づいただけでも生命と魂への渇望を満たすために滅ぼされる。

ダイモン：オレスロダイモン Daemon, Olethrodaemon

捩くれた角の列を頭に飾ったこの大きな口の球状の巨獣は、4 本の頑丈な足で立っている。

オレスロダイモン 脅威度 20 Olethroodaemon

経験点 307,200

NE ／巨大サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 12**; 感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 31

オーラ アンホーリィ・**オーラ**

防御データ

AC 38、接触 18、立ちすくみ 30（＋ 4 反発、＋ 8【**敏**】、＋ 20 外皮、－ 4 サイズ）

hp 370（20d10 ＋ 260）

頑健 ＋ 29、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 26

DR 10 ／善および銀；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 31

攻撃データ

移動速度 40 フィート、穴掘り 50 フィート

近接 噛みつき（× 2）＝＋ 28（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、爪（× 4）＝＋ 28（2d6 ＋ 12、加えて " つかみ "）、突き刺し＝＋ 28（2d8 ＋ 12）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 魂吸収、soul-drained breath、蹂躙（2d8 ＋ 18、DC 32）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 27）

常時：アンホーリィ・**オーラ**（DC25）、エア・ウォーク 、トゥルー・シーイング

回数無制限：ウォール・オヴ・ファイアー 、ウォール・オヴ・アイス 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、テレキネシス

3 回／日：ウォール・オヴ・フォース 、高速化 ディスインテグレイト（DC23）

1 回／日：ブラスフェミイ（DC24）、招来（9 レベル、1 体の脅威度 19 以下のダイモン［100%］）、ウェイル・オヴ・ザ・バンシー（DC26）

一般データ

【筋】35、**【敏】**26、**【耐】**37、**【知】**12、**【判】**26、**【魅】**25

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 36（組みつき＋ 40）；**CMD** 54（対足払い 58）

特技《イニシアチブ強化》、《擬似呪文能力高速化：ディスインテグレイト》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の**意志**》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》

技能〈威圧〉＋ 30、〈隠密〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 31、〈生存〉＋ 31、〈知覚〉＋ 31、〈知識：次元界〉＋ 24、〈登攀〉＋ 35

言語 奈落語、地獄語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 アダマンティンの爪

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）

編成 単体、2 体、または終末部隊（3 ～ 5）

宝物 標準

特殊能力

アダマンティンの爪（変則）石でも引き裂くことができるオレスロダイモンの爪はアダマンティンであるかのように扱われる。この能力によってオレスロダイモンは石の中でも穴掘り速度で移動できる。

魂吸収（超常）オレスロダイモンは、爪によるつかみ攻撃によって組みついているクリーチャーを移動アクションとして戦技判定なしで口に運ぶことができる。標準アクションとして、ターンの開始時に口のいずれかで敵に組みついているオレスロダイモンは、もう 1 回組みつき判定に成功することによって、敵を呑み込むことができる。判定に成功した場合、クリーチャーはオレスロダイモンの多くの胃の 1 つに呑み込まれる。胃は内容物を挽き潰し、生きているクリーチャーから生命力を吸収する。クリーチャーはオレスロダイモンの胃の中にいる各ラウンドごとに、4d8 ＋ 18 ポイントのダメージを受け、1d4 の負のレベルを得る。クリーチャーはオレスロダイモンの胃を切り開いてでようと試みることができるが、他の胃に入り込んでしまう可能性がある。オレスロダイモンの胃は AC 20 で、40 のヒット・ポイントを持つ。クリーチャーが脱出するために十分なダメージを与えた場合、50%の確率で脱出する代わりに他の胃に入り込んでしまう。複数の胃を持つため、オレスロダイモンは 4 体までの中型のクリーチャーを一時に蓄え、吸収することができる。この能力は他の点では特殊攻撃の飲み込みと同様に機能する。この方法で得た負のレベルを除去するためには DC33 の頑健セーヴによる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

Soul-Drained Breath（超常）オレスロダイモンは貪った生命エネルギーを強力なブレス攻撃に変換することができる。1 日に 3 回まで、ただし少なくとも 1d4 ラウンドごとに、オレスロダイモンは標準アクションとして、120 フィート直線または 60 フィート円錐の金切り声のように黒煙と風をその口の 1 つから吐くことができる。この攻撃の範囲内にいる全ての生きているクリーチャーは負のエネルギーによって 20d10 のダメージ（DC27 の反応セーヴに成功すれば半減）を受ける。アンデッド・クリーチャーはダメージの代わりに同じ量だけ回復する。セーヴ DC は【魅力】修正値を基に算出されている。

より強力なダイモンのいくつかは四騎士の 1 人に仕えているが、オレスロダイモンは四騎士の全てに大型兵器として使われている。この巨大なクリーチャーは死と破壊の具現であり、ダイモンが多次元宇宙にもたらされることを見たいと願っている黙示録の導管そのものである。この虚無的な巨獣はアバドンの灰色の原野をうろつき、彼らの領域に堕ちて来た定命のものの魂を食らう。次元界にいる場合は、オレスロダイモンは破壊の使者として振る舞い、都市も田舎も均して荒廃させることで、破滅を広げ定命の魂をむさぼる。定命のものがこのような強大な力を操ることができるのは稀だが、時に狂気の術者が ゲート のような効果を用いて、敵の領域に破滅的な大虐殺をもたらすためにオレスロダイモンをかりたてることがある。オレスロダイモンは通常はそのような仕事を要求した定命のものに恨みを抱いたりはしない。

この巨大なクリーチャーは体高 25 フィート、体重は 12,000 ポンド近くで、その強大で筋肉質の体は丈夫な甲で覆われ、頭には危険なねじくれた角を戴いている。オレスロダイモンは 4 本の頑丈な足で立ち、同数の腕を持ち、その先端には肉と同様に石を易々と裂く鋭い爪がついている。クリーチャーの目は、その 2 つの口と同様に、炉の中の石炭のように燃えている。このクリーチャーは魂を食らい、定命のものの精髄を消化する複数の胃を持つ。

他の強力なダイモンの多く（ついでに彼らの力に対抗できる他のフィーンド）のように知的であったり陰謀を企んだりはしないが、オレスロダイモンは危険な敵である。一般に軍勢を指揮したり支配によって力を得ようとは願わないが、邪悪な純粋さで破壊を楽しむ。オレスロダイモンの、最も強い願いは、最後の定命の魂を貪る者になりたいということである。彼らはあの手この手でこの名誉を得ようとし、他次元宇宙が食い尽くされた時に、最後の魂を貪る地位を得るために優位だと信じるならば、都市や犠牲者の一群をライバルに譲る。

オレスロダイモン・パラゴン

強大な バロール がロードになり、ピット・フィーンド が地獄の公爵の地位を求めるように、オレスロダイモンは同類の中で力の類のないレベルに達することがある。このクリーチャーはパラゴンとして知られ、四騎士の 1 人に選ばれし黙示録の使者として忠誠を誓うことによってこの力のレベルを得る。このアドヴァンスト・オレスロダイモンは彼らの主固有の破壊の手法に特化し、彼らの能力はその破壊法に適した形に進化する。オレスロダイモン・パラゴンは一般に 4 ～ 8 の追加のヒット・ダイスを持ち、通常は脅威度 22 ～ 24 のクリーチャーである。

一部の次元界学者の仮説では、オレスロダイモンは実際には四騎士の創

造物であり、四騎士は第五の騎士に邪悪な儀式を施し、その作用によって自分たちの**意志**に従い多次元宇宙に破滅を広げるオレスロダイモンを生み出したのだという。これらの選ばれた落とし子はそのダイモンロードの傾向によって歪められている。

疫病の騎士に従うオレスロダイモンは、全ての肉体武器によって犠牲者に強力な疫病を感染させることができる。この攻撃を受けたクリーチャーは、9 レベルに呪文レベル上昇した最大化 コンテイジョン 呪文のように効果を受ける。

戦争の騎士に仕えるオレスロダイモンは肉体武器に追加の特性を付与することができる。フリー・アクションとして、オレスロダイモンは噛みつき、爪、突き刺し、蹂躙攻撃に 1 ラウンドの間、＋ 2 ボーナスに相当する何らかの武器の特殊能力を与えることができる。このようなオレスロダイモン・パラゴンのほとんどは彼らの肉体武器に アンホーリィ 能力を付与している。

飢饉の騎士に仕えるオレスロダイモンは、メラダイモンの消耗の**オーラ**の能力を得るが、非致傷ダメージは 6d6 に上昇し、犠牲者は単に疲労状態ではなく過労状態になる。

死の騎士に仕えるオレスロダイモンは、爪攻撃を命中させるたびに敵に 1 レベルの負のレベルを与える能力を得、他にダメージを与えた者を急速に歳をとらせ、恐るべき**速度**で年老い脆弱にする能力を得る。

ダイモン：カコダイモン Daemon, Cacodaemon

歯軋りを続ける何列もの不釣合いな歯で一杯の口が、この恐ろしいクリーチャーの球状の体の多くを占めている。

カコダイモン 脅威度 2 Cacodaemon

経験点 600

NE ／超小型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 7

防御データ

AC 16、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 4 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 19（3d10 ＋ 3）；高速治癒 2

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 4

DR 5 ／善または銀；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10

攻撃データ

移動速度 5 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 噛みつき＝＋ 6（1d4 ＋ 1、加えて " 病気 "）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 魂封印

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 7）

常時：ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）

3 回／日：レッサー・コンフュージョン（DC12）

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】12、**【敏】**11、**【耐】**13、**【知】**8、**【判】**13、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 1；**CMD** 12

特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》

技能〈隠密〉＋ 14、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 5、〈はったり〉＋ 7、〈飛行〉＋ 18

言語 奈落語、共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身（以下の形態のうち 2 つ：リザード、オクトパス 、小型サイズのスコーピオン、ヴェノマス・スネーク 、ポリモーフ ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）

編成 単体または群れ（2 ～ 10）

宝物 標準

特殊能力

病気（超常）カコダイモニア：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 12；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d2【判】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。病気の通常の効果に加えて、犠牲者が感染している限り、カコダイモンはどんなに距離が離れていても（同一の次元界にいる限り）テレパシーでそのクリーチャーと交信することができる。

魂封印（超常）1 日に 1 回全ラウンド・アクションとして、カコダイモンは 1 分以内に死亡した知性のあるクリーチャーの魂を摂取することができる。これによってカコダイモンの腸の中にソウル・ジェムができ、標準アクションとして吐き出すことができる。ソウル・ジェムは 1 ヒット・ポイントと硬度を持つ微小サイズの物品である。ソウル・ジェムを破壊することで内部の魂を自由にできるが、死亡したクリーチャーがそれで生き返るわけではない。これは［即死］効果である。魂がソウル・ジェムの中にとらわれている者の肉体を復活させようとする試みには、DC12 の術者レベル判定が必要である。失敗した場合は呪文は何の効果も発しないが、成功した場合は犠牲者のソウル・ジェムは砕け、クリーチャーは通常通り復活する。ソウル・ジェムが アンハロウ 呪文で作られた物ような不浄な場所にある場合は、この術者レベル判定の DC は＋ 2 上昇する。術者レベル判定の DC は【魅力】修正値を基に算出されている。

何らかの悪の来訪者は、標準アクションとしてソウル・ジェムを摂取する

ことができる。そうすることで中にある魂は自由になるが、下方次元界の1つに行くように有罪判決を受ける（とはいえ、魂は通常通り生き返ることはできる）。その来訪者はそのヒット・ダイスに等しいラウンド数の間、高速治癒2を得る。

ダイモン類の中で最弱のカコダイモンは、アバドンの霧の中の怒れる暴力的な狂った魂の渦の中から生まれる。知性は鈍いが全くの邪悪である彼らは、苦しみを与え飢えを満たすため、終わることなく定命の魂を探している。多くのより強力なフィーンドは、このちっぽけなクリーチャーのソウル・ジェムを収穫できる限り、カコダイモンをペットとしている。7レベルの術者は《上級使い魔》の特技を持っている場合はカコダイモンを使い魔にできる。

ダイモン：クゥストダイモン Daemon, Ceustodaemon

この茶色いモジャモジャの毛皮をした獣は石版のような灰色の蹄で立っている。その頭部は狂った有角の猿に似ている。

クゥストダイモン 脅威度6 Ceustodaemon

経験点 2,400
NE／大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋1；**感覚** 暗視60フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋15
防御データ
AC 20、接触10、立ちすくみ19（＋1【敏】、＋10外皮、－1サイズ）
hp 68（8d10＋24）
頑健＋9、**反応**＋3、**意志**＋8
DR 10／善または銀；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、［精神作用］効果、麻痺、毒、（ポリモーフ）効果、睡眠効果；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10
攻撃データ
移動速度 30フィート
近接 噛みつき＝＋11（2d6＋4）、爪（×2）＝＋11（1d6＋4）
接敵面 10フィート；**間合い** 10フィート
特殊攻撃 ブレス攻撃（30フィート円錐状；6d6［火］ダメージ；**反応**・DC17・半減；一度使用したら1d4ラウンド後まで使用できない）
擬似呪文能力（術者レベル8レベル；精神集中＋10）
常時：シー・インヴィジビリティ、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック
回数無制限：ディメンジョン・ドア
3回／日：ディスペル・マジック、フライ
1回／日：スロー（DC15）、ホールド・モンスター（DC17）
一般データ
【筋】18、**【敏】**13、**【耐】**16、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**15
基本攻撃＋8；**CMB**＋13；**CMD** 24
特技《鋭敏感覚》、《強打》、《追尾》、《無視界戦闘》
技能〈威圧〉＋11、〈隠密〉＋8、〈真意看破〉＋15、〈生存〉＋9、〈知覚〉＋15、〈知識：次元界〉＋9、〈はったり〉＋13
言語 奈落語、地獄語；テレパシー100フィート
その他の特殊能力 奉仕適性
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
奉仕適性（超常） プレイナー・バインディング または プレイナー・アライ 呪文（あるいは類似の招請効果）で他の次元界に移動させられた場合、クゥストダイモンは仕事を拒絶するための最初の意志セーヴと彼ら自身の【魅力】判定に－5のペナルティを被る。またクゥストダイモンは バインディング、プレイナー・バインディング、またダイモンが1つの地域または小さな複合施設の護衛として仕えるように命令されている限り、特定の次元界に足止めするように設計された呪文に対するセーヴに－5のペナルティを被る。

一部の者は、このクリーチャーは四騎士に召喚用の使用人として創造されたと主張する。他の者は彼らは自殺をした中立にして悪の魂から生まれたと信じている。どちらが真実であれ、クゥストダイモンは容易に仕事をさせることができるため、他のダイモンよりも頻繁に物質界で見られ、その結果多くの者はこのクリーチャーをガーディアン・ダイモンと呼ぶ。

しかし、その邪悪な精神の裏側で、クゥストダイモンは常に束縛から逃れて召喚した者を引き裂いてやろうと考えている。

このクリーチャーにはより強い亜種とより弱い亜種が存在する。これら

の変種は以下の修正と共に、単純なテンプレートのヤング・クリーチャー・テンプレートとアドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートを適用する。

レッサー・クゥストダイモン：この中型サイズのダイモンは、歯で一杯の幅広い口を持つ有角のカエルのように見える。そのブレス攻撃は［冷気］ダメージを与える冷たい氷の円錐である。

グレーター・クゥストダイモン：このダイモンは鷲の鉤爪と頭部から生えた羊のような曲がった角を持つ巨大な人型生物に似ている。そのブレス攻撃は［電気］ダメージを与える扇状の火花である。

ダイモン：ターナダイモン Daemon, Thanadaemon

両足をカタカタ言わせながら、この角のある骸骨のような姿は曲がりくねった杖を抱えている。湧き立つような光が眼窩の中で燃えている。

ターナダイモン 脅威度 13 Thanadaemon

経験点 25,600

NE ／中型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 25

防御データ

AC 27、接触 14、立ちすくみ 23（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 13 外皮）

hp 172（15d10 ＋ 90）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 14

DR 10 ／善；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 24

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ＋ 2 クオータースタッフ ＝＋ 22 ／＋ 17 ／＋ 12（1d6 ＋ 9、加えて " 生命力吸収 "）または爪（× 2）＝＋ 20（1d4 ＋ 5、加えて " 生命力吸収 "）

特殊攻撃 武器による生命力吸収、生命力吸収（1 レベル、DC 21）、恐怖の凝視、魂砕き

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 19）

常時：エア・ウォーク 、トゥルー・シーイング

回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加えて小舟と乗客のみ）、プレイン・シフト（自身に加えて小舟と乗客のみ、アストラル界、エーテル界、悪属性の次元界のみ）

3 回／日：アニメイト・デッド 、エナヴェイション 、ディセクレイト

1 回／日：招来（4 レベル、1d4 体のハイドロダイモン［80%］または 1 体のターナダイモン［35%］）

一般データ

【筋】21、**【敏】**16、**【耐】**23、**【知】**17、**【判】**17、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 20；**CMD** 34

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《鋼の**意志**》、《踏み込み》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋ 22、〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 21、〈交渉〉＋ 22、〈真意看破〉＋ 25、〈生存〉＋ 10、〈知覚〉＋ 25、〈知識：次元界〉＋ 21、〈知識：宗教〉＋ 21、〈はったり〉＋ 22

言語 奈落語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）

編成 単体、2 体、または評議会（3 ～ 11）

宝物 標準（＋ 2 クオータースタッフ、その他の宝物）

特殊能力

武器による生命力吸収（超常）ターナダイモンの生命力吸収攻撃はそれが振るうあらゆる近接武器を通じて有効である。

恐怖の凝視（超常）1d6 ラウンドの間、恐怖のため戦慄状態になる、30 フィート , 意志・DC21・無効。 これは［精神作用］の［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

魂砕き（超常）ターナダイモンはソウル・ジェム（カコダイモン参照) を標準アクションとして砕き、15 ラウンドの間高速治癒 15 を得ることができる（これは標準アクションである）。このアクションによって砕かれた魂はアバドンに堕とされ、この犠牲者が復活するには DC25 の術者レベル判定が必要となる。

全てのダイモンは何らかの形態の死を表しているが、死の執事であるターナダイモンは老齢による避けられぬしの表象である。ターナダイモンは、伝説的なスティクス河を含む膿と胆汁に満ちたアバドンの河で不気味な小舟を楽々と操る。正当な代価（通常は 50pp または少なくともそれぞ

れ 300gp の価値がある宝石 2 個）を払えば、ターナダイモンは小舟で乗客を運びさえするが、このフィーンドと旅をする者は注意をしなければならない。彼らはしばしば乗客と危険な地域に入るたびに条件を再交渉しようとする。

ダイモン：ダルゴダイモン Daemon, Derghodaemon

危険で有害な束になった昆虫のような爪が、この恐るべき三脚で複眼の獣から生えている。

ダルゴダイモン 脅威度 12 Derghodaemon

経験点 19,200

NE ／大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート、ディテクト・マジック 、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 28

オーラ フィーブルマインド（DC20）

防御データ

AC 27、接触 14、立ちすくみ 22（＋ 5【敏】、＋ 13 外皮、－ 1 サイズ）

hp 161（14d10 ＋ 84）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 7

DR 10 ／善；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 23

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 爪（× 5）＝＋ 21（1d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、1d8 ＋ 12、加えて 2【耐】ダメージ）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 15）

常時：シー・インヴィジビリティ 、ディテクト・マジック

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）

3 回／日：高速化 サモン・スウォーム 、フィアー（DC17）

1 回／日：インセクト・プレイグ 、クリーピング・ドゥーム 、招来（4 レベル、1 体のダルゴダイモン［30%］）

一般データ

【筋】27、**【敏】**20、**【耐】**22、**【知】**7、**【判】**17、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 23；**CMD** 38（対足払い 40）

特技《擬似呪文能力高速化：サモン・スウォーム 》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《不調化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 20、〈隠密〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 20、〈知覚〉＋ 28；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 奈落語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 スウォームと歩むもの

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）

編成 単体または大量発生（2 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

フィーブルマインド・オーラ（超常）フリー・アクションで大顎とキチン質の甲を軋らせ打ち鳴らすことで、ダルゴダイモンは 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーに フィーブルマインド 呪文によるものと同様の効果を及ぼすことができる。ダイモンはこの効果に完全耐性を有するが、他の全てのクリーチャーはこの効果に対抗するために DC20 の意志セーヴを行なわなければならない。このセーヴに成功したクリーチャーは 24 時間の間この効果に完全耐性を持つ。失敗したクリーチャーはダルゴダイモンがオーラを維持し続け、対象がダルゴダイモンの 30 フィート以内に留まる限り、効果を受ける。どちらかの状態が終わった場合、この効果の犠牲者は 1 分間に 1 回効果から回復するために DC20 の意志セーヴを新たに試みることができる。それ以外に、ヒール 、リミテッド・ウィッシュ 、ミラクル 、あるいは ウィッシュ 呪文によって治癒することができる。ダルゴダイモンはそのフィーブルマインド・オーラを使用しているラウンドには擬似呪文能力やかきむしり能力を用いることはできない。これは［音波］による［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

スウォームと歩むもの（超常）ダルゴダイモンはスウォームによるダメー

ジあるいは“わずらわす”効果に**完全耐性**を有する。

この野蛮なダイモンは、狂人に殺害されたり素早い捕食者の群れに引き裂かれたりするような、暴力的な狂気による死を体現したものである。外方次元界からきたこの昆虫のようなクリーチャーは、戦場をあさり、その敵対的な世界では不可避の暴力の痕跡を追う。彼らは弱者と戦場の周縁部で死に掛けている者を狩り、犠牲者を殺害するまでその苦痛を食らう。ダルゴダイモンによる攻撃はしばしば噛みつく蟲の群れの中から行われる。

獣的で知能の低いダルゴダイモンは、フィーンドの軍隊で前線の兵士として使えている。ダルゴダイモンは身の丈 9 フィート、体重 800 ポンド。

ダイモン：ハイドロダイモン Daemon, Hydrodaemon

このカエルに似たフィーンドの皮膚は冷たくジトジトして、その目は死んだように白い。その幅広の顔が裂けて牙の生えた口になっている。

ハイドロダイモン 脅威度 8 Hydrodaemon

経験点 4,800

NE ／大型サイズの来訪者（水棲、ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 15

防御データ

AC 20、接触 11、立ちすくみ 18（＋ 2【敏】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）

hp 95（10d10 ＋ 40）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 3

DR 10 ／冷たい鉄または銀；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒、スティクス川の水；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 19

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（標準；下記の滑空を参照）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 13（1d8 ＋ 4、加えて“つかみ”）、爪（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 4）

遠隔 催眠唾液＝＋ 11（sleep）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 引っかき（爪（× 2）、＋ 13、1d6 ＋ 4）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 11）

常時：ウォーター・ウォーク、ディテクト・マジック

回数無制限：アシッド・アロー、ディーパー・ダークネス

3 回／日：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、コントロール・ウォーター、サモン・モンスター V（大型ウォーター・エレメンタルのみ）

1 回／日：招来（3 レベル、1 体のハイドロダイモン［50%］）、ディセクレイト

一般データ

【筋】18、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**9、**【判】**11、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 15（組みつき＋ 9）；**CMD** 27

特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《薙ぎ払い》

技能〈威圧〉＋ 14、〈隠密〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 12、〈水泳〉＋ 21、〈知覚〉＋ 15、〈知識：次元界〉＋ 10、〈飛行〉＋ 0

言語 奈落語、地獄語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 水陸両生、滑空

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）

編成 単体、徒党（2 ～ 5）、または大軍（6 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

滑空（変則） ハイドロダイモンは空中に跳ね上がり 1 分間の間滑空することができる。飛行速度 40 フィートと通常の機動性を得る。滑空している間、ハイドロダイモンは飛びかかり能力を得る。

催眠唾液（超常） ハイドロダイモンは標準アクションとして、20 フィート以内の単独の目標に唾を吐き、遠隔接触攻撃を行うことができる。この唾が命中した目標は DC19 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 6 ラウンドの間睡眠状態となる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

このクリーチャーの第一印象は巨大な堕落したボガードのように見えるが、その危険な足取り、死んだような目、邪悪な爪はそのフィーンドの本性を明かしている。彼らの故郷の環境では、ハイドロダイモンはアバドンの胸が悪くなるような川や海、そしてスティクス川を泳ぎ、敵に躍りかかり、その肉を歯と爪で引き裂くためだけに膿と胆汁の河の下を潜っている。

彼らはスティクス川の危険な水の中で生存できるわずかなクリーチャーのうちの 1 種だと言われている。物質界に召喚された場合には、ハイドロダイモンは強力な術者に仕え、池、川、さらには下水道の点在する場所を守っている。溺死と関連しているこのフィーンドは犠牲者の苦しみを最も引き出すお気に入りの戦術を用いる。ハイドロダイモンは意識を失った相手を引き裂くことを望んで、まず墨のように黒い催眠唾液で攻撃する。敵が反撃できなくなったら、ハイドロダイモンは住処である汚水の中に敵を引き込み、犠牲者のあえぐ肺が液体に満たされるのを喜ぶ。犠牲者を溺れさせることができない場合は、顎と爪で仕事にケリをつける。

ハイドロダイモンは不恰好な足取りで歩き、人型のカエルのようにその踵で跳ねる。そのようなものであっても、彼らは予測できないようなやり方で、跳躍移動の度に体をねじって動く。またハイドロダイモンは皮翼をはためかせて空中を滑空することができる。ハイドロダイモンは身の丈 10 フィート、体重 3,000 ポンド。

ダイモン：ピスコダイモン Daemon, Piscodaemon

このエビとタコと人間のあいの子は、強力な爪とのたうつ触手で敵を脅かしている。

ピスコダイモン 脅威度 10 Piscodaemon

経験点 9,600

NE ／中型サイズの来訪者（水棲、ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 16

防御データ

AC 24、接触 14、立ちすくみ 20（＋ 4【敏】、＋ 10 外皮）

hp 137（11d10 ＋ 77）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 9

DR 10 ／善；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 21

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート

近接 爪（× 2）＝＋ 18（2d6 ＋ 7 ／ 18 ～ 20 ／× 3、加えて “ つかみ ” および 1d6“ 出血 ”）、触手＝＋ 16（1d10 ＋ 3、加えて “ 毒 ”）

特殊攻撃 締め付け（2d6 ＋ 10）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 14）

常時：シー・インヴィジビリティ 、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、ディスペル・マジック

3 回／日：スティンキング・クラウド（DC16）、フライ

1 回／日：招来（4 レベル、1d3 体のハイドロダイモン［35%］）

一般データ

【筋】25、**【敏】**18、**【耐】**24、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**17

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 18（組みつき＋ 22）；**CMD** 32

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《複数回攻撃》、《不調化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 17、〈隠密〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 16、〈水泳〉＋ 29、〈生存〉＋ 16、〈脱出術〉＋ 18、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 16

言語 奈落語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 水陸両生、クリティカル増強

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 5）

宝物 標準

特殊能力

クリティカル増強（変則）ピスコダイモンの爪のクリティカル可能域は 18 ～ 20 で、クリティカルが確定した場合は× 3 倍のダメージを与える。

毒（変則）触手・致傷型；セーヴ 頑健 DC 22；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】、加えて 1 ラウンドのよろめき状態；治療 2 回連続のセーヴ成功。

この水棲のダイモンは悲惨と荒廃を撒き散らせながら下方次元界をうろついている。彼らは死をもたらし、クリーチャーに毒を注ぎ込み、犠牲者がゆっくりと失血していくのを見るために手足を切断することを楽しむ。故郷の次元界であるアバドンでは、ピスコダイモンはハイドロダイモンと同じ水中の生息地にひきよせられ、しばしばその隊列の中でより強い者が彼らの敵に立ち向かうハイドロダイモンの軍勢を指揮するようになる。このクリーチャーはアバドンのヒエラルヒーの中では下士官として扱われ、度を越した冷酷さと暴力で部隊を駆り立てる。

弱者を餌食とする代わりに、ピスコダイモンは強力な、よく武装した戦士を目標とし、その弱体化させる毒の苦痛で重装備を負い破壊的な打撃を振るうことに慣れた肩が弱弱しくなるのを見ることを好む。

ピスコダイモンは身の丈 7 フィート、体重 400 ポンド。

ダイモン：プロダイモン Daemon, Purrodaemon

何十もの武器がこのモンスターの大きな体を貫いている。そのハゲタカのような頭には赤い目が邪悪さをたたえて輝いている。

プロダイモン 脅威度 18 Purrodaemon

経験点 153,600

NE ／大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 10**；感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 26

オーラ［恐怖］（15 フィート、DC24）、アンホーリィ・**オーラ**

防御データ

AC 35、接触 19、立ちすくみ 29（＋ 4 反発、＋ 6【敏】、＋ 16 外皮、－ 1 サイズ）

hp 294（19d10 ＋ 190）

頑健 ＋ 25、**反応** ＋ 21、**意志** ＋ 14

DR 10 ／善および銀；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 29

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 ＋ 2 ウーンディング・ハルバード ＝（2d8 ＋ 18 ／ 19 ～ 20 ／× 3）（訳注：エラッタが攻撃ボーナスの削除を求めており、PRD でも削除されているが、何かの誤りと思われる。削除前のデータは＋ 32 ／＋ 27 ／＋ 22 ／＋ 17）、噛みつき＝＋ 24（1d8 ＋ 5）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 武器浸透

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 23）

常時：アンホーリィ・**オーラ**（DC23）、トゥルー・シーイング

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）

3 回／日：コーン・オヴ・コールド（DC20）、チェイン・ライトニング（DC21）、フレイム・ストライク（DC20）

1 回／日：招来（5 レベル、2 体のダルゴダイモン［50%］）

一般データ

【筋】32、**【敏】**23、**【耐】**30、**【知】**17、**【判】**18、**【魅】**21

基本攻撃 ＋ 19；**CMB** ＋ 31；**CMD** 51

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：ハルバード》B 、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《早抜き》、《武器熟練：ハルバード》B 、《武器破壊強化》、《踏み込み》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 27、〈隠密〉＋ 24、〈軽業〉＋ 28、〈交渉〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 26、〈生存〉＋ 17、〈知覚〉＋ 26、〈知識：次元界〉＋ 25、〈呪文学〉＋ 23、〈はったり〉＋ 21、〈飛行〉＋ 16

言語 奈落語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）

編成 単体、巡視体（2 ～ 5）、または一団（6 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

武器浸透（超常）プロダイモンは即行アクションでその体に 1 つの武器を刺すことができる。これはダイモンに何らダメージを与えない。武器が少なくとも 24 時間の間その肉体に刺さっていた場合、武器は何らかの精髄を吸収し、魔法的に強化される。プロダイモンは 1 度に 12 までの武器を体に所蔵することができるが、一度に魔法的な強化を得ることができる武器は 1 つだけである。強化は総計で＋ 4 有効強化ボーナスを越えることはできない。ほとんどのプロダイモンは、この方法で ＋ 2 ウーンディング 武器を作成する傾向がある。武器の強化はプロダイモンが死亡するか、武器を手放すと即座に失われる。プロダイモンはその武器浸透能力の利益を得ている武器を振るっている限り、《武器熟練》と《クリティカル強化》をボーナス特技として得る。

戦争の執事であるプロダイモンは、大規模な戦争の将軍として次元界を荒らし回る。彼らは独創的な戦術を使い、注意深く計画を点検し、戦場そのものを調査しない限り決して攻撃を行わない。プロダイモンは身の丈 12 フィート、体重 1,300 ポンド。

ダイモン：メラダイモン Daemon, Meladaemon

この邪悪なクリーチャーは、ジャッカルの頭部を持ったやせ衰えた人型生物のように見える。

メラダイモン 脅威度 11 Meladaemon

経験点 12,800

NE ／大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 20

オーラ 消耗の**オーラ**（20 フィート）

防御データ

AC 25、接触 15、立ちすくみ 19（＋ 6【敏】、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）

hp 147（14d10 ＋ 70）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 14

DR 10 ／善；**完全耐性**［酸］、クリティカル・ヒット、［即死］効果、病気、毒、急所攻撃；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 22

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（標準）

近接 噛みつき＝＋ 20（2d8 ＋ 6 ／ 19 ～ 20、加えて " 病気 "）、爪（× 2）＝＋ 19（2d6 ＋ 6、加えて " 飢餓 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 15）

常時：シー・インヴィジビリティ 、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、ディーパー・ダークネス 、コーズ・フィアー（DC15）

3 回／日：ディミニッシュ・プランツ 、ブライト（DC19）、高速化 マジック・ミサイル

1 回／日：ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ 、ホリッド・ウィルティング（DC22）

一般データ

【筋】 22、**【敏】** 22、**【耐】** 21、**【知】** 21、**【判】** 17、**【魅】** 18

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 21；**CMD** 37

特技《**頑健**無比》、《擬似呪文能力高速化：マジック・ミサイル》、《クリティカル強化：噛みつき》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋ 21、〈隠密〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 20、〈生存〉＋ 20、〈知覚〉＋ 20、〈知識：次元界〉＋ 22、〈知識：宗教〉＋ 22、〈治療〉＋ 11、〈呪文学〉＋ 22、〈はったり〉＋ 21、〈飛行〉＋ 17、〈魔法装置使用〉＋ 14

言語 奈落語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）

編成 単体、小さな群れ（2 ～ 5）、または陰謀団（6 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

消耗のオーラ（超常） メラダイモンは半径 20 フィートの飢えのオーラを放射する。クリーチャーがそのターンの開始時にこのオーラの範囲内にいる場合、各ラウンドごとに DC22 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は極度の飢えのため 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受け、疲労状態になる。食事の必要がないクリーチャーはこの効果に完全耐性を持つ。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

病気（変則） Daemonic wasting：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 22；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d4【耐】および 1d4【魅】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

飢餓（超常） メラダイモンの爪攻撃は、敵に突然の恐ろしい飢えを引き起こすため、追加で 1d6 ポイントの非致傷ダメージを与える。食事の必要がないクリーチャーはこの効果に完全耐性を持つ。

飢えと渇きによる死の具現であるこのしなびたフィーンドは、資源を破壊し飢餓を広めることに時を費やしている。このクリーチャーは飢饉の騎士の執事であり、彼らの誉れある主のために魂を収穫すべく、全次元界に渡って世界を旅し、何エーカーもの穀物を毀損し』家畜を殺す。

メラダイモンは緩慢な餓死を楽しみ、さまざまな肉体的欠陥と定命の者の弱点に関する実験を行いさえする。メラダイモンは高慢で完全に主人に縛られているため、他の同類と協力することは滅多になく、極めて稀な状況の場合を除き、他の 3 騎士のいずれかに仕える事はない。

メラダイモンは身の丈およそ 12 フィート、体重 350 ポンド。

ダイモン：ルーコダイモン Daemon, Leukodaemon

この人間の形をした獣は頭の代わりに馬の頭蓋骨がある。ひび割れたひずめ出歩き、死肉食いの鳥の腐った翼を持つ。

ルーコダイモン 脅威度 9 Leukodaemon

経験点 6,400
NE ／大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 60 フィート、デスウォッチ 、ディテクト・グッド；〈知覚〉＋ 22
オーラ 感染の**オーラ**（50 フィート）
防御データ
AC 23、接触 16、立ちすくみ 16（＋ 7【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 115（10d10 ＋ 60）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 12
DR 10 ／善または銀；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 20
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 16（1d8 ＋ 7）、爪（× 2）＝＋ 16（1d6 ＋ 7）
遠隔 ＋ 1 コンポジット・ロングボウ ＝＋ 18 ／＋ 13（2d8 ＋ 8 ／× 3、加えて " コンテイジョン "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 蝿のブレス
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 13）
常時：デスウォッチ 、ディテクト・グッド
回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、コンテイジョン（DC17）、ディスペル・マジック
1 回／日：招来（3 レベル、1 体のルーコダイモンのみ、［35%］）、ハーム（DC19）
一般データ
【筋】25、**【敏】**24、**【耐】**23、**【知】**16、**【判】**21、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 18；**CMD** 35
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《近距離射撃》、《武器熟練：ロングボウ》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 22、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 22、〈知識：次元界〉＋ 16、〈治療〉＋ 18、〈飛行〉＋ 18、〈魔法装置使用〉＋ 16
言語 奈落語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（アバドン）
編成 単体または不寝番（2 ～ 10）
宝物 標準（＋ 1 コンポジット・ロングボウ 、その他の宝物）
特殊能力
蝿のブレス（超常）1 分間に 1 回、標準アクションとしてルーコダイモンは、死肉を食べ過ぎて太った、黒い肉食バエの雲を 20 フィートの円錐形で放つことができる。円錐の範囲内にいる者は 8d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける。DC21 の反応セーヴに成功すればこのダメージを半減できる。ダメージを受けた者は、1 分間の間不調状態となる。それに加えて、蝿は 1d4 ＋ 1 ラウンドの間、円錐の頂点を中心とする 20 フィートの正方形の雲として固まって残る。ターンの終了時にこの雲の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC21 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 4d6 ポイントのダメージを受け、1 分間の間不調状態になる。この蝿の雲は、ダメージを与えるか、大風以上の風力の風を作り出す何らかの範囲効果によって散らすことができる。全てのダイモンはこの効果に完全耐性を持つ。セーヴ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。
コンテイジョン（超常）ルーコダイモンが弓から放った全ての矢は病に冒されている。ルーコダイモンの矢でダメージを受けたクリーチャーは、DC19 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は コンテイジョン 呪文と同様の効果を受ける。ルーコダイモンは回数無制限で矢を出すことができ、矢が尽きることはない。
感染のオーラ（超常）ルーコダイモンから 50 フィート以内にいる全てのクリーチャーは、病気の効果に対する頑健セーヴに－ 4 のペナルティを被る。

疫病の騎士の執事であるルーコダイモンは、アバドンで彼らの主に仕えると共に、次元界を股にかけて疫病と流行病を広める。
ルーコダイモンは身の丈 14 フィート以上だが、体重は 200 ポンド余り。彼らの頭部として扱われている頭蓋骨は他の頭蓋骨に置き換えることができるが、このクリーチャーは騎士への忠誠を示すために馬の頭蓋骨を選んでいる。クリーチャーの本当の頭部は肩の間にある水ぶくれになった瘤に過ぎない。

ダスト・ディガー Dust Digger

巨大なヒトデに似たクリーチャーが砂の中から現れた。5 本の長い腕が歯の生えた丸い口を囲んでいる。

ダスト・ディガー 脅威度 4 Dust Digger

経験点 1,200

N ／大型サイズの異形

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 5

防御データ

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16（＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）

hp 42（5d8 ＋ 20）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 4

攻撃データ

移動速度 10 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 噛みつき＝＋ 5（1d8 ＋ 3、加えて " つかみ "）、触手（× 5）＝＋ 3（1d4 ＋ 1、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 陥没穴、飲み込み（2d8 ＋ 4 殴打、**AC** 13、4 hp）

一般データ

【筋】17、**【敏】**11、**【耐】**18、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 7；**CMD** 17

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《複数回攻撃》

技能〈隠密〉＋ 5（待ち伏せする場合は＋ 13）、〈知覚〉＋ 5；**種族修正** ＋ 8 待ち伏せする場合の〈隠密〉

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 10）

宝物 なし

特殊能力

陥没穴（変則）ダスト・ディガーは砂、柔らかい土、泥を掘り、待ち伏せのために地中に潜むことができる。獲物が機会攻撃範囲に歩み入って来たことを（振動感知で）感じた場合、割り込みアクションとして体をしぼませ、体の上にある砂や柔らかい土を動かし、ずらすことができる。ダスト・ディガーの間合いの中に立っている全てのクリーチャーは、DC15 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合はダスト・ディガーの間合いの中に留まる限り、絡みつかれた状態となる。ダスト・ディガーが実際に占めている所に（少なくとも一部が）立っている全てのクリーチャーは、DC15 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合は絡みつかれた状態になり、伏せ状態となる。そのようなクリーチャーがこのセーヴに成功した場合は、即座に最も近隣の他のものに占められていないマス目に移動する。この結果 5 フィートを越える移動をすることになった場合は、クリーチャーはその距離を移動し、その後伏せ状態となる。このセーヴ DC は【筋力】に基づいている。

ダスト・ディガーは巨大なヒトデに最も似ており、分厚い砂色の外骨格が大雑把なギザギザ状の棘に覆われている。その 5 本の腕は細長く、クリーチャーが移動や、獲物を掴んで組みつくために使う、棘の生えた管状の数百の繊毛に覆われている。クリーチャーの体の肉質の中央部には、大きな鋭い歯が列になっている円形の口が開いている。

待ち伏せ型の捕食者として、ダスト・ディガーは砂の下に埋まって、獲物が待ち伏せ場所に踏み込むのを辛抱強く待つことに人生の大部分を費やす。

ダスト・ディガーは無性である。彼らはその 10 年の人生で 3 回から 4 回、幼体を発芽、分裂することで増殖する。彼らの小型版は、捕食されることを避けるためすぐに親から離れなければならない。ダスト・ディガーの幼体は差し渡し 4 フィート余りで、砂の中を比較的素早く移動できる（穴掘り**速度** 40 フィート）。通常、ダスト・ディガーの幼体は最初の待ち伏せ場所を造るために落ち着くまで、親から少なくとも 1 マイルは離れる。住処に選んだ地域の生物の量は、新たなダスト・ディガーが生存するか餓死するかをしばしば決定する。というのも最初の待ち伏せ場所を掘った後は、その人生の間、数百フィート以上移動することは稀だからだ。

ダンピール Dhampir

この不自然なまでに優雅な男は音もなく動き、その眼差しは彼が易々と振るう針のような刃と同様に鋭い。

ダンピール 脅威度 1/2 Dhampir

経験点 200
ダンピールの 1 レベルファイター
CE ／中型サイズの人型生物（ダンピール）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 1
防御データ
AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 4 鎧、＋ 3【敏】）
hp 13（1d10 ＋ 3）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 3、**意志** － 1（病気および［精神作用］効果に対して＋ 2）
防御的能力 負のエネルギーへの親和性、レベル吸収に対する抵抗
弱点 光に過敏
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 レイピア＝＋ 4（1d6 ＋ 1 ／ 18 ～ 20）
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル）
3 回／日：ディテクト・アンデッド
一般データ
【筋】13、**【敏】**17、**【耐】**10、**【知】**10、**【判】**8、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 15
特技《追加 hp》、《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 7、〈騎乗〉＋ 5、〈生存〉＋ 3、〈知覚〉＋ 1、〈はったり〉＋ 5；
種族修正 ＋ 2〈はったり〉、＋ 2〈知覚〉
言語 共通語
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、または宮廷（3 ～ 8 およびヴァンパイア 1）
宝物 NPC の装備品（チェイン・シャツ、レイピア、その他の宝物）
特殊能力
レベル吸収に対する抵抗（変則）ダンピールは生命力吸収の効果から何らペナルティを被らないが、負のレベルがヒット・ダイス以上になった場合は死亡する。24 時間後、ダンピールが被った全ての負のレベルはさらなるセーヴィング・スローの必要なく取り除かれる。

誕生時から呪われているダンピールは、ヴァンパイアと人間の稀で自然に反した結合の結果である。アンデッドの親のように生きるために血を啜る衝動に駆られることはないが、にもかかわらずダンピールは、他の何物を持ってしても満たすことのできない生涯にわたる血への欲望を知っている。幼少期を生き延びた者は恐怖と不信に満ちた人生に直面し、その異様な美と信じられないほどの敏捷さは、光への過敏さと同様に彼らが夜の子であることを示す。アンデッドによって汚されているとはいえ、ダンピールはエルフと同様の速度で老いて死ぬ。

ダンピールのキャラクター

ダンピールは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。 ダンピールは以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【魅力】、－ 2【耐久力】：ダンピールは素早く魅力的だが、ほとんどの定命の者よりも死に近い。

感覚：夜目および暗視 60 フィート。

巧妙：〈知覚〉と〈はったり〉判定に＋ 2 の種族ボーナス。

アンデッドの抵抗：ダンピールは病気と［精神作用］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

光に過敏、負のエネルギーへの親和性：モンスターの共通ルール参照。

擬似呪文能力：ダンピールは 1 日 3 回擬似呪文能力として ディテクト・アンデッド を使用することができる。この能力の術者レベルはダンピールのクラス・レベルに等しい。

レベル吸収に対する抵抗：上記参照。

言語：ダンピールは、プレイ開始時に共通語を修得している。高い【知力】を持つダンピールは自由に追加の言語（ドルイド語のような秘密の言語は除く）を選択できる。

チュパカブラ Chupacabra

このトカゲに似たクリーチャーは 2 本の筋肉質の足で歩き、鱗のある背中には、たてがみのような棘が走っている。

チュパカブラ 脅威度 3 Chupacabra

経験点 800

N ／小型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6

防御データ

AC 16、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 30（4d10 ＋ 8）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき＝＋ 6（1d4 ＋ 1、加えて “ つかみ ”）、爪（× 2）＝＋ 6（1d3 ＋ 1）

特殊攻撃 チュパー、飛びかかり

一般データ

【筋】13、**【敏】**16、**【耐】**14、**【知】**3、**【判】**15、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 4（組みつき＋ 8）；**CMD** 17

特技《イニシアチブ強化》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 16、〈軽業〉＋ 7（跳躍＋ 11）、〈知覚〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4 跳躍時の〈軽業〉、＋ 4〈隠密〉（下生えまたは岩砂漠では＋ 8）

言語 アクロ語（話せない）

生態

出現環境 暑熱／丘陵または平地

編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 7）

宝物 なし

特殊能力

チュパー（変則） 敵を押さえ込み、あるいは押さえ込みを維持しているチュパカブラは、1 ラウンドに 1 回、フリー・アクションでその敵から血を吸い、1 ポイントの【耐久力】ダメージを与えることができる。吸血に成功した場合、チュパカブラは活力を得、10 ラウンドの間 ヘイスト 呪文と同様、速度が著しく強化される。活力を得たチュパカブラは依然として血を吸うことができ、そうすることで活気の効果時間を延ばすことができるが、追加の効果は得ない。

この悪名高い捕食者は否定しようもなく血に飢えている。チュパカブラは弱く鈍い者を獲物にすることを好み、しばしば獲物とする可能性があるものを攻撃する前に長い間隠れて観察する。すばしこく隠れるのが上手い彼らは丈の高い草と身を守れる岩がある地域に住むことを好み、彼らのわずかに光を反射する鱗はそのような環境によく紛れることができる。

単独の旅人や農場の動物（特に山羊）を選好することで、チュパカブラは彼らの食事のぞっとするような吸血痕以外にほとんど存在の証拠を残さない。しばしば地元民は地域に容赦なきヴァンパイアが住んでいると信じる。

典型的なチュパカブラは鼻先から尾の先端まで約 5.5 フィート、身の丈 4 フィート足らず。ほっそりした体型で骨格が軽く、ほとんどは体重 100 ポンド前後。彼らはまれに最も暑い月に交尾し、メスは 1 個の卵を産み、小さな干からびたクリーチャーが孵化する。通常は母親は仔がすぐに食事ができるように、洞窟に無防備状態の獲物を残す。

チュパカブラは通常は単独だが、獲物が豊富な地域では小さな一団を形成することがある。この集団はよく協力して働き、より大きな動物の集団やより危険な獲物を攻撃するほど大胆になる。旅人を襲ったり農家を襲撃したりするチュパカブラの物語は通常はこのような集団の狩猟行動に端を発する。

年を経たチュパカブラが中型サイズに成長することは稀ではない。この大きな個体はチュパカブラの集団のリーダーになる傾向があり、あるいはよりありがちなのは、自分の縄張りの村全体を苦しめることができるような単独生活者となる。

一部のチュパカブラは大きな爬虫類の翼を持つ変異体で、ヤギや子供を運び去ることで知られる。飛行チュパカブラは飛行**速度** 60 フィート（標準）で、吸血によって活気を得た場合は 90 フィート（標準）に上昇する。つばさを持つチュパカブラは通常の種類と同一の脅威度である。

ディ・ジーリアク d'Ziriak

この四腕のクリーチャーは人間と黒と黄土のシロアリのあいのこに似ている。その体と腕には輝くルーンが浮かんでいる。

ディ・ジーリアク 脅威度 3 d'Ziriak

経験点 800
N ／中型サイズの来訪者（他次元界）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 16、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 4 外皮）
hp 26（4d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 6（1d6 ＋ 1、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 眩ましの炸裂
擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 6）
1 回／日：プレイン・シフト（自身のみ、影界へ移動する場合のみ）
一般データ
【筋】13、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**13、**【判】**14、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 5（組みつき＋ 9）；**CMD** 17
特技《武器熟練：爪》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 9、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 9、〈知識：次元界〉＋ 8、〈知識：神秘学〉＋ 8、〈登攀〉＋ 8、〈魔法装置使用〉＋ 8
言語 ディ・ジーリアク語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 輝き
生態
出現環境 気候問わず／地上（影界）
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 20）、または巣（21 ～ 100）
宝物 標準
特殊能力
眩ましの炸裂（超常）1 日に 1 回、ディ・ジーリアクは即行アクションとしてその体から激しい色とりどりの光を放つことができる。20 フィート以内にいるディ・ジーリアクでない者は、DC13 の頑健判定を行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間目が眩んだ状態になる。この能力を使用した後は、ディ・ジーリアクの輝きは 24 時間の間消える。この能力は［光］効果であり、視覚を持たないクリーチャーはこれに完全耐性を持つ。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
輝き（変則）ディ・ジーリアクの体を飾る色とりどりのルーンは、その体から半径 20 フィートの範囲内に薄暗い照明を作り出す。

影界の原住民であるディ・ジーリアクは人間サイズの昆虫型の謎めいた種族である。一部だけ地中に埋まった蜂の巣状の彼らの都市からは、凶兆の黄昏の中で聖域の薄暗い篝火となる錬金術の火と幻術の炎で飾られた、尖り屋根や尖塔が伸びている。ディ・ジーリアクはほとんどの事態でしっかりした中立を保ち、通常は旅人と不気味なテレパシーで会話することを楽しむ（彼ら自身の羽ばたきとカチカチした音からなる言語は彼ら以外の種族で知っている者はほとんどいない曖昧な物である）が、彼らの知られざるはっきりしない目的は、他の多くの者にこの種族を警戒を要するものとみなさせている。

平均的なディ・ジーリアクの身の丈は 7 フィートで、4 本の腕と 2 本の足、シロアリのような腹部、昆虫と人間の中間のような大顎を備えた頭部を持つ。腕のうち 2 本は大きく、鋭い爪を備えるが、他の 2 本は比較的小さく、戦闘ではなく細かい操作に用いられる。影界に土着の種族としては奇妙なことに、ディ・ジーリアクは、輝くタトゥーに似た色とりどりのルーンのような形状の物が、そのキチン質の肉体に一揃いついている。これらのルーンはディ・ジーリアクの社会で各個体が果たしている役割が何かを示す助けとなっている。

ディ・ジーリアクは彼らの支配者の命令による以外はほとんど影界からはなれることはなく、生涯を彼らの蜂の巣状の都市で過ごすことを好む。彼らは影界を旅するほど勇敢なあらゆる者と交易と交渉の門戸を開いており、同じ次元界の者にもそうでない者にも、光を実体のある芸術品に織り成し、また高い品質と美しさを備えた武器を作り出す職人技で評価されている。

ティタン

ティタン：エリシアン・ティタン Elysian Titan

この巨大な人型生物は古代に作られた金色の縁を持つ鎧を着て、輝く金属で作られた巨大なハンマーを持つ。

エリシアン・ティタン 脅威度 21 Titan, Elysian

経験点 409,600

CG ／超巨大サイズの来訪者（混沌、他次元界、善）

イニシアチブ ＋ 7**；感覚** 暗視 120 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 33

防御データ

AC 37、接触 5、立ちすくみ 34（＋ 9 鎧、＋ 3【敏】、＋ 23 外皮、－ 8 サイズ）

hp 409（21d10 ＋ 294）；再生 15（［悪］）

頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 21；［精神作用］に対して＋ 8 抵抗ボーナス

DR 15 ／悪；**完全耐性** 年齢効果、［即死］効果、病気；**SR** 32

攻撃データ

移動速度 60 フィート（40 フィート・鎧装備）

近接 モール・オヴ・ザ・ティタンズ ＝＋ 33 ／＋ 28 ／＋ 23 ／＋ 18（6d8 ＋ 28 ／ 17 ～ 20）または叩きつけ（× 2）＝＋ 30（2d8 ＋ 17）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 蹂躙（2d8 ＋ 25、DC 37）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 27）

常時：エア・ウォーク 、トゥルー・シーイング 、マインド・ブランク

回数無制限：グレーター・ディスペル・マジック 、センディング 、ディヴィネーション 、ビストウ・カース（DC21）、ブレイク・エンチャントメント

3 回／日：グレーター・スクライング（DC24）、ヒール 、マス・サジェスチョン（DC23）

1 回／日：グレーター・プレイナー・アライ 、フリーダム 、メテオ・スウォーム（DC26）

一般データ

【筋】 45、**【敏】** 16、**【耐】** 39、**【知】** 21、**【判】** 28、**【魅】** 24

基本攻撃 ＋ 21；**CMB** ＋ 46；**CMD** 59

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級武器破壊》、《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 31、〈芸能：いずれか〉＋ 28、〈交渉〉＋ 31、〈真意看破〉＋ 33、〈製作：いずれか〉＋ 29、〈知覚〉＋ 33、〈知識：工学〉＋ 26、〈知識：次元界〉＋ 29、〈呪文学〉＋ 29、〈はったり〉＋ 31、〈魔法装置使用〉＋ 31

言語 奈落語、天上語、共通語；テレパシー 300 フィート

その他の特殊能力 変身（任意の人型生物；オルター・セルフ ）

生態

出現環境 気候問わず／地上（エリュシオン）

編成 単体、2 体、または聖戦士団（3 ～ 6）

宝物 標準（ ＋ 3 ブレストプレート 、モール・オヴ・ザ・ティタンズ 、その他の宝物）

世界がまだ若かったころにすでに古かった種族であるティタンは、神格に非常に近い。この近さのために、最強のティタン族の心の中に憎しみが吹き込まれ、神々が定命のものから受ける賞賛に対する妬みが育った時、彼らは定命のものを滅ぼす聖戦を始めた。この戦いが始まったとき、エリシアン・ティタンは同胞たちに立ち向かい、自らの力の一部を神々に捧げることで、傲慢な同胞をアビスに追放するよう神々を説得した。

単独生活のティタンはしばしば啓発を求め、あるいは古代の力ある場所を探索するために次元界を放浪する。他の者はいまだに古代の戦争の聖戦への衝動を持ち、事態のの裏側にある陰謀を見つけ、英雄志願者を訓練し、王の諮問に答え、暴政を転覆するための軍勢を指揮し、定命のものに伝説となることを鼓舞する。ティタンは歳を取らず、暴力によって殺害されない限り、ティタンは不死である。

エリシアン・ティタンの数十分の一は予言者である。神の**意志**を言明し、20 レベルのクレリックとしての呪文能力を持つ。このティタンは領域を選択することや、他のいかなるクレリックのクラス能力も持たない。これは脅威度 22 のクリーチャーである。

エリシアン・ティタンは身の丈 70 フィート、体重 20 トン。

ティタン：タナトティック・ティタン Thanatotic Titan

この巨大な鎧姿は巨大な斧を振るう。その手の先端には爪が生え、その声は破滅的な力を湛えて轟く。

タナトティック・ティタン 脅威度 22 Titan, Thanatotic

経験点 614,400

CE ／超巨大サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 120 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 31

防御データ

AC 38、接触 2、立ちすくみ 38（＋ 12 鎧、＋ 24 外皮、－ 8 サイズ）

hp 471（23d10 ＋ 345）

頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 20；［精神作用］に対して＋ 8 抵抗ボーナス

DR 15 ／秩序およびエピック；**完全耐性** 年齢効果、［即死］効果、病気；**SR** 33

攻撃データ

移動速度 60 フィート（40 フィート・鎧装備）

近接 ＋ 3 アンホーリィ・バトルアックス ＝＋ 37 ／＋ 32 ／＋ 27 ／＋ 22（6d6 ＋ 22 ／ 19 ～ 20 ／× 3）、爪＝＋ 29（2d8 ＋ 9）または爪（× 2）＝＋ 34（2d8 ＋ 19）

遠隔 岩＝＋ 16 ／＋ 11 ／＋ 6 ／＋ 1（ 2d6（訳注：更新；4d6）＋ 28）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 神殺し、岩投げ（100 フィート）、蹂躙（2d8 ＋ 28、DC 40）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 27）

常時：エア・ウォーク 、スペル・ターニング 、トゥルー・シーイング 、マインド・ブランク

回数無制限：グレーター・ディスペル・マジック 、センディング 、ディヴィネーション 、ビストウ・カース（DC21）、ブレイク・エンチャントメント

3 回／日：グレーター・スクライング（DC24）、ディスインテグレイト（DC23）、ヒール 、マス・サジェスチョン（DC23）

1 回／日：インプリズンメント（DC26）、グレーター・プレイナー・アライ 、トゥルー・リザレクション 、メテオ・スウォーム（DC26）

一般データ

【筋】 49、**【敏】** 10、**【耐】** 41、**【知】** 27、**【判】** 20、**【魅】** 24

基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 50；**CMD** 60

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：バトルアックス》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《出血化クリティカル》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《ふっとばし攻撃》

技能〈威圧〉＋ 30、〈隠密〉＋ 5、（訳注：更新；〈芸能：何か 1 つ〉＋ 30、）〈交渉〉＋ 30、〈呪文学〉＋ 34、〈真意看破〉＋ 31、〈製作：何か 1 つ〉＋ 34、〈知覚〉＋ 31、〈知識：次元界〉＋ 34、〈知識：宗教〉＋ 31、〈知識：神秘学〉＋ 34、〈知識：歴史〉＋ 34、〈はったり〉＋ 33、〈魔法装置使用〉＋ 33

言語 奈落語、天上語、共通語；テレパシー 300 フィート

その他の特殊能力 変身（任意の人型生物、オルター・セルフ ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体、2 体、または戦闘集団（3 ～ 6）

宝物 標準（ ＋ 3 フル・プレート 、＋ 3 アンホーリィ・バトルアックス 、その他の宝物）

特殊能力

神殺し（超常） タナトティック・ティタンが信仰呪文を使用することができるクリーチャーにダメージを与えた場合、そのクリーチャーは DC28 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間、信仰呪文を使用することができず、また怯え状態となる。タナトティック・ティタンの攻撃はダメージ減少を克服するためにはエピックかつ悪属性として扱われる。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

一部の者はティタンは神格の最初の子供だと信じている。この神話が真実であるならば、彼らが神々に対して戦争を起こした事実は一層悲劇的なものとなる。彼らが同胞によって神々に売り渡された後は、タナトティック・ティタンはアビスに追放された。今日では、彼らは奈落の領域をこっそりと抜け出すことしかできないのに、エリシアン・ティタンが自由に次元界を放浪することができることに妬みで歯軋りしている。今や、この強大な来訪者は仲間同士で血を流し、戦いあうことや、また奈落の領域の支配権を巡ってさまざまなデーモン・ロードの軍勢と戦争をすることに時間の多くを費やしている。

タナトティック・ティタンは自分たちが信仰される価値のある真の偶像であるとみなしている。一部の者は定命の者の中で個人的なカルトを作ろうと活動しているが、他の者は単純に神々の下僕に対して終わることのない聖戦を行っている。

ティック

ティック：ジャイアント・ティック（巨大ダニ）Giant Tick

この犬ほどの大きさのダニは、グロテスクに膨らんだ体と、鉤のような顎を備えた小さな頭部を持っている。

ジャイアント・ティック 脅威度 1 Giant Tick

経験点 400
N ／小型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 16、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 5 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 0
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 2（1d4、加えて “ つかみ ”、“ 食らいつき ”、および “ 病気 ”）
特殊攻撃 吸血（1【耐久力】）
一般データ
【筋】11、**【敏】**10、**【耐】**15、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0（組みつき＋ 8）；**CMD** 10（対足払い 22）
技能〈隠密〉＋ 8、〈登攀〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）、または巣（7 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
つかみ（変則）ジャイアント・ティックはいかなるサイズの目標に対してもつかみ攻撃を行うことができ、組みつき判定に対してつかみ能力を有するほとんどのクリーチャーがもつ通常の＋ 4 ボーナスではなく、＋ 8 の種族ボーナスを持つ。
病気（変則）赤腫れ病：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 13；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d6【筋】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

メガファウナやディノサウルスのような大きなクリーチャーが生息する地域では、ジャイアント・ティックは小さな同類と同様に行動している。下生えの中で待ち伏せし、適切な宿主が通りかかると餌食にするためにその体の上に落下する。他の地域では、この蟲はさらに攻撃的で、犬、家畜、さらには人型生物のような小さな獲物を積極的に狩る。ジャイアント・ティックは素早く血を吸い、6 ポイントの【耐久力】ダメージを与えると、落ちて離れ、満足して消化するために這って去る。ジャイアント・ティックは体長 3 フィート、体重 50 ポンド。

ティック・スウォーム（ダニの大群）Tick Swarm

恐るべき輝く絨緞のような拳大のダニたちの足が立てる軋るような音が、スウォームが前進すると共に不吉に響いている。

ティック・スウォーム 脅威度 9 Tick Swarm

経験点 6,400
N ／極小サイズの蟲（スウォーム）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 23、接触 20、立ちすくみ 21（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮、＋ 8 サイズ）
hp 120（16d8 ＋ 48）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5
防御的能力 スウォームの種族特徴
完全耐性［精神作用］効果、武器ダメージ
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート
近接 群がり（4d6、加えて “ 病気 ”、“ わずらわす ”、および “ 吸血 ”）
特殊攻撃 吸血（1d4【耐久力】）、まとわりつく、わずらわす（DC21）
一般データ
【筋】1、**【敏】**14、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** —；**CMD** —
技能〈登攀〉＋ 10；**種族修正**〈登攀〉判定に【敏】を使用する
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
まとわりつく（変則）クリーチャーがティック・スウォームの占めるマス目を離れた場合、スウォームは数体のティックが犠牲者にしがみついていくためにその数を減じ、1d6 ポイントのダメージを受ける。ティックにしがみつかれたクリーチャーは、毎ラウンド、そのターンの終了時に群がりのダメージを受ける。全ラウンド・アクションとして、クリーチャーは DC20 の反応セーヴに成功すればティックを取り除くことができる。少なくとも 10 ポイントの何らかの範囲効果からのダメージを受ければ、全てのしがみついているティックを破壊できる。このセーヴ DC は【敏捷力】に基づいている。
病気（変則）腺ペスト：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 21；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d4【耐】ダメージ、1【魅】ダメージ、疲労状態；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

ティック・スウォームは無慈悲なる荒廃であり、彼らが血を吸い、病気をうつすためにはびこる地域に生息するより大きな動物を急速に減少させることができる。

ディノサウルス

ディノサウルス：アロサウルス Dinosaur, Allosaurus

この 2 足歩行の恐竜は、鋭い歯で一杯の口と、先端に鋭い爪の生えた短く強力な腕を持つ。

アロサウルス 脅威度 7 Allosaurus

経験点 3,200
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 28（訳注：おそらくエラッタの漏れ。技能欄の〈知覚〉は＋ 30 に変更されている）
防御データ
AC 19、接触 9、立ちすくみ 18（＋ 1【敏】、＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）
hp 93（11d8 ＋ 44）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7
攻撃データ
移動速度 50 フィート
近接 噛みつき＝＋ 14（2d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 14（1d8 ＋ 8）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（鉤爪（× 2）、＋ 14、1d8 ＋ 8）
一般データ
【筋】26、**【敏】**13、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**15、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 18；**CMD** 29
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《疾走》、《素早い移動》、《鋼の**意志**》
技能〈知覚〉＋ 30；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
生態
出現環境 温暖または暑熱／森林または平地
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 6）
宝物 なし

巨大で素早い狩人であるアロサウルスは、体調 0 フィート、体重 10,000 ポンドに及ぶ。

アロサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型サイズ；**移動速度** 40 フィート；**AC** 外皮＋ 4；**攻撃** 噛みつき（1d6）、爪× 2（1d4）；**能力値**【筋】14、【敏】16、【耐】10、【知】2、【判】15、【魅】10；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** 外皮＋ 2；**攻撃** 噛みつき（1d8）、爪× 2（1d6）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** つかみ、飛びかかり。

ディノサウルス：コンプソグナトゥス Dinosaur, Compsognathus

この小さな爬虫類は蛇のような頸と頭、走行に向いた強力な足を備えた鳥のような胴、鞭のような尾を持つ。

コンプソグナトゥス 脅威度 1/2 Compsognathus

経験点 200
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 4
防御データ
AC 15、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 6（1d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 0
攻撃データ
移動速度 40 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 1（1d3 － 1、加えて " 毒 "）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
一般データ
【筋】8、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 9
特技《イニシアチブ強化》
技能〈水泳〉＋ 10、〈知覚〉＋ 4
生態
出現環境 温暖または暑熱／森林または平地
編成 単体、2 体、または小さな群れ（5 ～ 20）
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型；**セーヴ 頑健** DC 12；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回の**セーヴ**成功。

コンプソグナトゥスは素早く矢のように動く小さな恐竜である。その噛みつきは麻痺と弱体化をもたらす毒を注入し、より大きな獲物も打ち倒すのに使われる。コンプソグナトゥスは体長 3 フィート、体重 15 ポンド。

この恐竜は術者に使い魔として使われる。コンプソグナトゥスの使い魔はその主人のイニシアチブ判定に＋ 4 のボーナスを与える。

ディノサウルス：パラサウロロフス Dinosaur, Parasaurolophus

この分厚い肉体をした恐竜は鞭のような尾と長い顎を持ち、頭には後方に曲がった角のようなトサカが載っている。

パラサウロロフス 脅威度 4 Parasaurolophus

経験点 1,200
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 17、接触 10、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 45（6d8 ＋ 18）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 尾＝＋ 8（2d6 ＋ 9）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 蹂躙（2d6 ＋ 9；DC19）
一般データ
【筋】23、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 12；**CMD** 24（対足払い 28）
特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《突き飛ばし強化》
技能〈知覚〉＋ 13
生態
出現環境 暑熱／森林または平地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

この草食恐竜は体長 30 フィート、体重 10,500 ポンド。頭骨の上にある長い曲がったトサカで有名である。

パラサウロロフスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 尾（1d6）；**能力値**【筋】11、【敏】18、【耐】9、【知】2、【判】13、【魅】10；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 尾（1d8）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** 蹂躙（1d8）。

ディノサウルス：ティロサウルス Dinosaur, Tylosaurus

水の中から現れた、この巨大なトカゲは強力な歯の生えた顎を持つ大魚のような形をしている。

ティロサウルス 脅威度 8 Tylosaurus

経験点 4,800
N ／巨大サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14
防御データ
AC 20、接触 8、立ちすくみ 18（＋ 1【敏】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮、－ 4 サイズ）
hp 105（10d8 ＋ 60）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4
攻撃データ
移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき＝＋ 15（2d8 ＋ 18、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 飲み込み（2d6 ＋ 12 殴打、**AC** 16、hp 10）
一般データ
【筋】34、**【敏】**13、**【耐】**22、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 23（組みつき＋ 27）；**CMD** 35（対足払い 39）
特技《回避》、《**頑健**無比》、《強行突破》、《強打》、《薙ぎ払い》
技能〈水泳〉＋ 20、〈知覚〉＋ 14
生態
出現環境 暑熱／水界
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 6）
宝物 なし

この肉食性の海トカゲは 4 本のヒレ状の肢と、強大な錨のような尾を使って泳ぐ。その長い口は鋭い歯で満たされ、水中の獲物も水上の獲物も共に餌食とする。日向ぼっこをしている鯨などのクリーチャーと間違って船を攻撃することで知られている。ティロサウルスは体長 50 フィート、体重 30,000 ポンドにまで成長する。

ティロサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 20 フィート、水泳 50 フィート；**AC** ＋ 3 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】10、【敏】17、【耐】10、【知】2、【判】13、【魅】9；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** つかみ。

デヴィル

デヴィル：アキューザー・デヴィル Accuser Devil

この子供のような冒涜的な存在は、丸々と太った人間の赤子と巨大な血で肥え太った蠅の特徴を結びつけたものである。

アキューザー・デヴィル（ゼブブ）脅威度 3 Accuser Devil（Zebub）

経験点 800

LE ／小型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 9

防御データ

AC 17、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 4【敏】、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 30（4d10 ＋ 8）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 3

DR 5 ／善または銀；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（完璧）

近接 噛みつき＝＋ 5（1d6、加えて 1d6［酸］および " 病気 "）

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 9）

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）

3 回／日：ウィスパリング・ウィンド、グリース、サモン・スウォーム

1 回／日：招来（3 レベル、1 体のゼブブまたは 1d4 体の レムレー、［40%］）

一般データ

【筋】11、**【敏】**18、**【耐】**14、**【知】**9、**【判】**15、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 3；**CMD** 17

特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》

技能〈隠密〉＋ 15、〈知覚〉＋ 9、〈知識：次元界〉＋ 6、〈はったり〉＋ 8、〈飛行〉＋ 21

言語 天上語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 地獄眼

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（ヘル）

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 28）

宝物 標準

特殊能力

病気（変則）悪魔風邪：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 14；潜伏期間 1d4 日；頻度 1 日；効果 1d4【筋】ダメージ；治療 3 回連続のセーヴ成功。

地獄眼（超常）ゼブブは見たもの全てを記録し、その画像を他のクリーチャーに渡すことができる。同意しているクリーチャーに接触しつづけることによって、24 時間までの見た出来事や、のぞむならばより短いエピソードを再生することができる。ゼブブは記録した 1 時間の画像を 1 ラウンドで再生することができ、目標は瞬きのような情報を受け取り、音や他の感覚による情報はない。その発見したことを再生した後はゼブブはその出来事の画像を再び再生することはできない。ゼブブはその画像を同意していないクリーチャーに対して、あるいはどんなに恐ろしい出来事を見たとしても攻撃として再生することはできない。

地獄の炎によって苦しめられ鞭打たれた子供のような無垢な魂が、アークデヴィル・バールゼブルの狂った気まぐれによって作り変えられたアキューザー・デヴィルは、地獄の主人の邪悪で無慈悲な、そして邪道に導く堕落を具現化したものである。地獄の奥底から彼らは羽ばたき音や叫び声をあげながら大地を汚すために疫病を解き放ち、弱い生物から略奪し、食い物にできる秘密を暴く。一様に、彼らはデヴィル種に典型的な狡猾さや巧妙さを見せることはほとんどないが、彼らのフィーンドの主人の意思により破滅を広げる。しかし、ゼブブは臆病で偽り好きであり、闇や汚物の中に潜み、より大きな邪悪からわずかな寵愛を得るために常にスパイや競争を行っている。

アキューザー・デヴィルはほとんど独占的に地獄の第 7 階層、凍てついたコキュートスの汚水溜めで造られている。地獄の中で、彼らは無数の地獄の君主に伝令や密偵として仕え、堕落への機が熟している魂、あるいはより大きな破滅に導かれるような罪を持つ者を探し出す命令を受けて、群れをなして無数に定命の世界に解き放たれる。多くのゼブブはこのような曖昧な命令による自由を踏み越え、**意志**が弱かったり簡単に威圧できるような定命の者を探し、羽ばたき音のような子どものような声で鋭い命令を与え、あらゆる種類のささやかな悪事を犯させる。多くのゼブブの陰謀はゼブブ自身が露見し破滅することで終わるが、悪魔の君主たちが自らの密偵の殺害した者を罰しようとしないことはほとんどない。

他のクリーチャーに自分が見たものを見せるゼブブの能力により、多くの召喚術師に非常に有用なクリーチャーと見られている。 レッサー・プレイナー・アライ や レッサー・プレイナー・バインディング のような呪文によって比較的容易に召喚できるアキューザー・デヴィルは、測り知れない価値を持つ密偵である。彼らは、邪悪な小さなデヴィルに透明になり、視覚的情報が隠されている地域に潜入し、主に観察した画像を与えるために元の地点にてレポートして戻れと単純に命令する。もちろんこの方法でアキューザー・デヴィルを利用するものは、それら自身の行動とそれらが明らかにするものを注意して観察するべきである。このようなクリーチャーは買収や威圧によって召喚主が表ざたにしたくない画像を同じくらい容易に見せてしまうから。召喚術師の間では、一度アキューザー・デヴィルが潜入偵察任務を完了したらそれを殺すことが普通に行なわれることである。

この下級のデヴィルは身の丈 2 フィート、体重は滅多に 25 ポンドを越える事はない。

デヴィル：ベリエ・デヴィル Belier Devil

この双頭の怪物は、ナメクジのような体を持ち、その先端の 1 つには蛭の口、反対側には絡み合う 3 つの人間の頭部がある。

ベリエ・デヴィル（ブデラヴリトラ）脅威度 16 Belier Devil（bdellavritra）

経験点 76,800

LE ／大型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 28

防御データ

AC 33、接触 15、立ちすくみ 27（＋ 6【敏】、＋ 18 外皮、－ 1 サイズ）

hp 212（17d10 ＋ 119）

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 20

DR 10 ／善および銀；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 28

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（完璧）

近接 噛みつき＝＋ 23（4d8 ＋ 7）、舌（× 3）＝＋ 23（2d6 ＋ 7 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（舌は 20 フィート）

特殊攻撃 吸血（1d4【耐久力】ダメージ）、締め付け（1d6 ＋ 7）、憑依、首絞め

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中＋ 24）

回数無制限：アシッド・アロー 、グレーター・ディスペル・マジック 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、パーシステント・イメージ（DC22）

3 回／日：アシッド・フォッグ 、グレーター・スクライング（DC24）、ディメンジョナル・アンカー 、ドミネイト・パースン（DC22）、マス・サジェスチョン（DC23）

1 回／日：ブラスフェミイ（DC24）、ディマンド（DC25）、マジック・ジャー（DC22）、プレイン・シフト（DC22）、招来（6 レベル、3 体の バーブド・デヴィル［45%］）、ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン

一般データ

【筋】24、**【敏】**23、**【耐】**25、**【知】**25、**【判】**26、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 25（組みつき＋ 29）；**CMD** 41（足払いされない）

特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《クリティカル強化：舌》、《攻防一体》、《上級足払い》、《上級武器落とし》、《鋼の**意志**》、《武器落とし強化》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 24、〈隠密〉＋ 22、〈鑑定〉＋ 24、〈交渉〉＋ 27、〈真意看破〉＋ 28、〈知覚〉＋ 28、〈知識：貴族〉＋ 27、〈知識：次元界〉＋ 27、〈知識：神秘学〉＋ 27、〈知識：地理〉＋ 27、〈呪文学〉＋ 24、〈はったり〉＋ 27、〈飛行〉＋ 32

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（ヘル）

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

憑依（超常）ベリア・デヴィルがその マジック・ジャー 擬似呪文能力を使用した場合、それは生命力を正確に識別し、位置を特定でき、犠牲者を容易に選ぶことができる。 マジック・ジャー を使用するためには入れ物を必要としない。物質界にいる間に マジック・ジャー を使用した場合、自身の肉体は憑依の効果時間の間エーテル体になり、マジック・ジャー の効果はその効果が解呪されるか、デヴィルがその効果を終わらせるか、宿主の肉体から追い出されるか、宿主の肉体が殺害されるまで続く。

熟練した憑依者にして邪悪な陰謀家であるベリア・デヴィルはヘルで最も恐れられている支配者である。デヴィル種にはブデラヴリトラとして知られているこの長虫のようなフィーンドは物理的な対決を避ける。そのかわりに影響力のある個人を憑依の標的にし、代理人として物事を操るのに使う。彼らの陰謀が暴かれた場合デヴィルは宿主の肉体が使えるあらゆる権力によって報復する。

ブデラヴリトラの声は蟲のような口からも人間のような口からも、望むならば 4 つ全てからも出すことができる。それぞれの口は、しばしば人間の耳に快く響くような、はっきりと別の声を出す。ブデラヴリトラは通常蟲の口から人間の頭部まで 16 フィート、体重 3,000 ポンド。

デヴィル：ハンドメイデン・デヴィル Handmaiden Devil

この女性型のフィーンドの頭頂部からは 2 本の触手が延び、その下半身からは蠢く触手がガウンの形で花開いている。

ハンドメイデン・デヴィル（ギロウ）脅威度 14 Handmaiden Devil（Gylou）

経験点 38,400

LE ／中型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 23

防御データ

AC 31、接触 17、立ちすくみ 24（＋ 7【敏】、＋ 14 外皮）

hp 187（15d10 ＋ 105）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 10

DR 10 ／善；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 25

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（標準）

近接 爪（× 2）＝＋ 22（2d8 ＋ 7 ／ 19 ～ 20 ／× 3）、触手（× 2）＝＋ 20（1d6 ＋ 3、加えて " つかみ "）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（触手は 10 フィート）

特殊攻撃 触手の檻（4d8 ＋ 10 殴打、**AC** 17、18 hp）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中＋ 19）

常時：スパイダー・クライム 、トゥルー・シーイング

回数無制限：エンスロール（DC17）、オルター・セルフ 、ディスペル・グッド（DC20）、グレーター・テレポート（自身と捕えた 1 体のクリーチャーと 50 ポンドの物品のみ）、パーシステント・イメージ（DC20）

3 回／日：チャーム・モンスター（DC19）、ブラック・テンタクルズ

1 回／日：招来（5 レベル、3 体の エリニュス［65%］）

一般データ

【筋】24、**【敏】**25、**【耐】**25、**【知】**22、**【判】**21、**【魅】**20

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 22（組みつき＋ 26）；**CMD** 39（足払いされない）

特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《軽業移動》、《攻防一体》、《素早い移動》、《反撃の構え》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 25、〈軽業〉＋ 25（跳躍＋ 29）、〈芸能：歌唱〉＋ 23、〈交渉〉＋ 23、〈真意看破〉＋ 23、〈脱出術〉＋ 22、〈知覚〉＋ 23、〈知識：次元界〉＋ 24、〈知識：神秘学〉＋ 21、〈呪文学〉＋ 21、〈はったり〉＋ 23、〈飛行〉＋ 14、〈変装〉＋ 23

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語、テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 機敏な組みつき

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（ヘル）

編成 単体、随行員（1 体のギロウおよび 2d4 体の エリニュス ）、または随行団（ギロウ 1 ～ 4 および エリニュス 2d10）

宝物 標準

特殊能力

機敏な組みつき（変則）ギロウは敵に組みついても組みつき状態にならない。

触手の檻（超常）ギロウが 1 体のクリーチャーに組みつき判定に成功した場合、そのクリーチャーを彼女の下半身の檻のような触手の集まりに移動させることができる。これは呑み込みと同様に機能する。ギロウの触手は捕えられたクリーチャーが切り開いて脱出する目的においては、アーマー・クラス 17、ヒット・ポイント 18 である。ギロウの触手は迅速に再生し、クリーチャーが切り開いて脱出した 1 ラウンド後にはこの能力をまた使用することができる。

ハンドメイデン・デヴィル、苦痛の女王、間違ったメイドさんとして知られるギロウはヘルの数少ない女性の君主の気まぐれと陰謀に従う。退廃的な定命のものの宮廷の人を操ることに長けたメイド長のように、この欺瞞者はその測り知れない邪悪を美しさ、優雅さ、そして伝統の幻の下に覆い隠している。ギロウは特に子供を嫌っている。赤子の頑固な夜泣きは、このフィーンドがその幻術を捨て去って危険な攻撃をしているせいではないかといわれている。

上級デヴィルとして、ギロウは多くの下級デヴィルに命令を下すが、特に エリニュス を好んでいる。ギロウは体重 160 ポンド、身の丈は 5.5 フィートだが、多くの者は頭から生えた触手を手の込んだ髪型のように高く結い上げている。

デヴィル：イモレーション・デヴィル Immolation Devil

この傲慢な竜の翼を持つデヴィルの煙を上げる人型生物のような骨格を灰と燃え滓が覆っている。

イモレーション・デヴィル（プラガウス）脅威度 19 Immolation Devil（Puragaus）

経験点 204,800

LE ／大型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 27

防御データ

AC 36、接触 17、立ちすくみ 28（＋ 8【敏】、＋ 19 外皮、－ 1 サイズ）

hp 315（18d10 ＋ 216）；再生 5（［善］武器または［善］呪文）

頑健 ＋ 23、**反応** ＋ 19、**意志** ＋ 14

DR 15 ／善および銀；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 30

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 80 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 29（2d6 ＋ 12、加えて " 着火 "）、爪（× 2）＝＋ 29（1d8 ＋ 12、加えて " 着火 "）、突き刺し＝＋ 29（2d8 ＋ 12、加えて " 着火 "）、翼（× 2）＝＋ 27（1d8 ＋ 6）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 着火（2d6、DC 31）、地獄の業火

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中＋ 24）

常時：トゥルー・シーイング 、ファイアー・シールド

回数無制限：ウォール・オヴ・ファイアー 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、パーシステント・イメージ（DC22）、ファイアーボール（DC20）

3 回／日：ファイアー・ストーム（DC25）、ディクタム（DC24）、マス・チャーム・モンスター（DC25）

1 回／日：招来（9 レベル、2d4 体の脅威度 10 以下のデヴィルいずれか［90%］）

一般データ

【筋】 34、**【敏】** 26、**【耐】** 35、**【知】** 24、**【判】** 23、**【魅】** 24

基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 31；**CMD** 49

特技《足止め》、《強打》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》、《盲目化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 28、〈隠密〉＋ 25、〈交渉〉＋ 28、〈真意看破〉＋ 27、〈装置無力化〉＋ 26、〈知覚〉＋ 27、〈知識：貴族〉＋ 25、〈知識：工学〉＋ 28、〈知識：次元界〉＋ 28、〈知識：神秘学〉＋ 25、〈呪文学〉＋ 28、〈はったり〉＋ 28、〈飛行〉＋ 31

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（ヘル）

編成 単体、2 体、または評議会（3 ～ 6）

宝物 × 2

特殊能力

地獄の業火（超常） イモレーション・デヴィルの能力と呪文によって引き起こされたあらゆる火のダメージは、半分は［火］ダメージ、半分は［不浄］ダメージである。

イモレーション・デヴィルはヘルの軍勢の専制的な指揮官であり恐るべきフィーンドの将軍である。多くのほかの上級デヴィルは遠く離れた巧妙に操り堕落させるが、プラガウスは下級デヴィルの配下を周りに置き、次元を越えた侵攻を指揮し、定命の者の世界に地獄の砦を置き、あるいはヘルの**意志**を否定しようとする者を攻撃する。

イモレーション・デヴィルは身の丈 10 フィート余り、翼長 20 フィート近く、体重 900 ポンド。

デヴィルフィッシュ Devilfish

この紫色をした 7 腕のタコのような怪物は、馬ほどの大きさで、鉤の並んだ触手と冷たい青色の目を持つ。

デヴィルフィッシュ 脅威度 4 Devilfish

経験点 1,200
NE ／大型サイズの魔獣（水棲）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 17、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d10 ＋ 15）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
抵抗［冷気］10
攻撃データ
移動速度 10 フィート、水泳 40 フィート；噴射移動（240 フィート）
近接 触手＝＋ 7（3d6 ＋ 4、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 野生の噛みつき（＋ 7 近接、2d6 ＋ 4 ／ 18 ～ 20 加えて " 毒 "）、不浄の血
一般データ
【筋】17、**【敏】**17、**【耐】**16、**【知】**3、**【判】**12、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 9（組みつき＋ 13）；**CMD** 22（足払いされない）
特技《強打》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 3、〈水泳〉＋ 15、〈脱出術〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5
言語 奈落語、水界語、共通語
その他の特殊能力 水への依存
生態
出現環境 気候問わず／水界
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
毒（変則）野生の噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 15；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 2 回連続のセーヴ成功。
野生の噛みつき（変則）デヴィルフィッシュは組みつき判定に成功した場合はいつでも野生の噛みつきで攻撃することができる。この攻撃は組みつき判定で成功した場合に行える他の何らかのアクションの代わりである。噛みつきのクリティカル可能域は 18 ～ 20 である。また、目標に毒を注入する。
不浄の血（超常）デヴィルフィッシュの血はフィーンドの魔法に満ちている。1 日 1 回、即行アクションとして、デヴィルフィッシュはこの邪悪な液体を漆黒の雲として放出し、水中であれば半径 20 フィートの雲、地上であれば 20 フィートの爆発の範囲を満たす。水の中では、血はデヴィルフィッシュ（簡単に血を見通すことができる）以外の全てのものに完全視認困難を与える。地上では、滑りやすい血が地面を覆い、その範囲を移動困難な地形とする。血は 1 分後には消えてしまう。水中で血の雲の中に入ったもの、あるいは陸上で地の爆発の範囲内にいる者は、DC15 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態となる。このセーヴは雲につき 1 回だけ行われる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
水への依存（変則）デヴィルフィッシュは水の外で 1 時間の間生き延びることができ、その後は疲労状態となる。2 時間後にはデヴィルフィッシュは過労状態となり、窒息を始める（『Pathfinder RPG Core Rulebook』P.445）。

デヴィルフィッシュは表面的には 7 腕のタコに似ているが、お互いに異なったクリーチャーである。初歩的な知性を持つデヴィルフィッシュは、さまざまな言語の多少の単語と文章を理解し、話すことさえできる。しかし話す時には言語をお互いにまぜこぜにする傾向があり、デヴィルフィッシュが知る全ての言語を話すことができないものには幾分理解しがたいものとなる。

デヴィルフィッシュの知性と能力のいくつかは単なる動物のそれ以上のものであり、フィーンドの遺伝の賜物である。ほとんどの賢者は、最初のデヴィルフィッシュはアビスから来た来訪者で、数千年の歳月の間に物質界の海洋に土着のものとなったのだと信じている。はるかに知的なデヴィルフィッシュが最も深い開港に住んでいるという噂があるが、この噂が真実である場合でも、この深海のデヴィルフィッシュは海面には滅多に現れない。

デヴィルフィッシュは体長 10 フィート、体重 500 ポンド。

デーモン

デーモン：カラヴァカス Demon, Kalavakus

この筋肉質のスミレ色のデーモンは、象のような足で歩く。大きな剃刀のように鋭い角が体を覆っている。

カラヴァカス 脅威度 10 Kalavakus

経験点 9,600

CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 24

防御データ

AC 25、接触 11、立ちすくみ 24（＋ 1【敏】、＋ 14 外皮）

hp 125（10d10 ＋ 70）

頑健 ＋ 10、**反応**＋ 8、**意志**＋ 10

DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 21

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき＝＋ 16（1d6 ＋ 6）、爪（× 2）＝＋ 16（1d8 ＋ 6）、突き刺し＝＋ 16（2d6 ＋ 6）

特殊攻撃 霊魂奴隷化、角、強力突撃（突き刺し、4d6 ＋ 12）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 15）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、コマンド（DC14）、テレキネシス（DC18）

3 回／日：エア・ウォーク 、ドミネイト・パースン（DC18）、ヘイスト

1 回／日：グレーター・コマンド（DC18）、招来（4 レベル、1 体のカラヴァカス［40%］）、シンボル・オヴ・パースウェイジョン（DC19）

一般データ

【筋】22、**【敏】**13、**【耐】**24、**【知】**15、**【判】**17、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 16（武器落とし＋ 22）；**CMD** 27

特技《足払い強化》、《強打》、《攻防一体》、《突き飛ばし強化》、《武器落とし強化》

技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 16、〈知覚〉＋ 24、〈知識：次元界〉＋ 15、〈登攀〉＋ 19、〈魔法装置使用〉＋ 16；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、共通語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体、2 体、または奴隷商人徒党（カラヴァカス 3 ～ 6、加えて奴隷 10 ～ 20）

宝物 標準

特殊能力

霊魂奴隷化（超常）カラヴァカスは即行アクションとして、60 フィート以内にいる任意の定命のクリーチャーの魂を奴隷にしようと試みることができる。カラヴァカスは目標まで視線がとおっていなければならない。目標は DC18 意志セーヴに成功すれば、この特殊攻撃に抵抗することができるが、セーヴに成功した場合でも 1 ラウンドの間よろめき状態になる。セーヴが成功した場合、そのクリーチャーは 24 時間の間この能力に完全耐性を持つ。セーヴが失敗した場合、目標の魂は奴隷となる。このクリーチャーはカラヴァカスに対する全ての攻撃ロールとセーヴィング・スローに－ 6 のペナルティを被る。魂を奴隷化されたクリーチャーがカラヴァカスに殺害された場合、魂は即座にデーモンの体に取り込まれ、それは ヒール 呪文（術者レベル 12）の効果を受ける。カラヴァカスは 1 度に 1 つの定命の魂しか奴隷にできない。2 つ目の魂を奴隷にした場合は、最初の魂は解放される。これは［精神作用、即死］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

角（変則）カラヴァカスの無数の角は易々と武器を受け止め、敵からひっこ抜くことができる。その結果、デーモンは全ての武器落とし判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

一部の者にはホーンド・デーモンとして知られるカラヴァカスは、図体の大きい筋肉質の野獣である。彼らはアビスでは奴隷商人、時にはより強力なデーモンの後宮の管理人または護衛隊長として、他の時には捕えた犠牲者を利益のために代金を払えるものに売り渡す傭兵として働いている。カラヴァカスは身の丈 7 フィート、体重 450 ポンド。生前は奴隷商人であった邪悪な定命の者の魂から作られる。

デーモン：オーモクス Demon, Omox

この腐った匂いのする知性を持った粘体の堆積は、その変わり続ける姿のあちこちにぞっとするような半分溶けた人間の形がある。

オーモクス 脅威度 12 Omox

経験点 19,200

CE ／中型サイズの来訪者（水棲、混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 120 フィート；〈知覚〉＋ 28

防御データ

AC 28、接触 18、立ちすくみ 20（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 10 外皮）

hp 162（13d10 ＋ 91）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 12

DR 10 ／善；**完全耐性**［酸］、クリティカル・ヒット、病気、［電気］、麻痺、毒、（ポリモーフ）、睡眠効果、朦朧化；**抵抗**［冷気］10、［火］10；**SR** 23

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、水泳 80 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 21（1d6 ＋ 8、加えて 3d6［酸］および " つかみ "）

遠隔 粘液＝＋ 20（1d6、加えて 3d6［酸］および " 絡みつき "）

特殊攻撃 窒息

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 16）

回数無制限：リキッド・リープ（下記参照）、クリエイト・ウォーター 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、テレキネシス（DC19）

3 回／日：ガシアス・フォーム 、コントロール・ウォーター 、スティンキング・クラウド（DC17）、ポイズン（DC18）

1 回／日：アシッド・フォッグ 、招来（4 レベル、1 体のオーモクス［30%］または 1d4 体の ババウ［60%］）

一般データ

【筋】26、**【敏】**25、**【耐】**24、**【知】**15、**【判】**19、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 21；**CMD** 39（足払いされない）

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 23（水面下では＋ 33）、〈軽業〉＋ 23（跳躍＋ 27）、〈真意看破〉＋ 20、〈水泳〉＋ 32、〈脱出術〉＋ 23、〈知覚〉＋ 28、〈知識：次元界〉＋ 18、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 18、〈登攀〉＋ 32；**種族修正** ＋ 16〈脱出術〉、＋ 8〈知覚〉、＋ 10 水面下での〈隠密〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 不定形、水陸両生、収縮

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体または塊（2 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

リキッド・リープ（擬呪）オーモクスが液体に触れている限り、即行アクションとして ディメンジョン・ドア（術者レベル 12）を使用することができる。その始点と終点は、連続した液体でつながっていなければならない。

粘液（超常）オーモクスの吐き気をも催すような体はねばねばした酸の粘液からなる。1 回の攻撃アクションとして、オーモクスは粘液の塊を放り投げることができる（射程単位 20 フィート）。かたまりが命中したクリーチャーは、DC23 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d6 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

窒息（変則）オーモクスはそのつかみ能力をいかなるサイズのクリーチャーに対しても使用することができる。敵をつかんだ場合、犠牲者の口と鼻に流れ込んで窒息させることを試みることができる。オーモクスが組みつき状態を維持している各ラウンド、犠牲者は息をすることも話すこともできない。どれだけの間犠牲者が息をこらえ、その後窒息するかに関するルールを確認するため、『 Pathfinder RPG Core Rulebook 』445 ページを参照すること。

生きている粘液からなる不定形の存在である、このぞっとするようなデーモンは、悪臭を放つ沼や穢れた湖に潜み、不注意な通りがかったものを溺れさせようとする。物質界に召喚された場合は、オーモクスは通常は、この邪悪なデーモンと最も関わりがあるデーモン・ロード、ジュビレクスのカルトに崇められる聖なる汚物や水のある場所を守る。

典型的なオーモクスは身の丈 7 フィート、体重 1,200 ポンド。生前美しいものを破壊したもの、あるいは純粋な物を汚し冒涜したものの魂から造られる。

デーモン：シェムハジアン Demon, Shemhazian

この巨大な獣のようなデーモンは、熊、蟷螂、狼、爬虫人の特徴の最悪の結合である。

シェムハジアン 脅威度 16 Shemhazian

経験点 76,800

CE ／巨大サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 36

防御データ

AC 31、接触 11、立ちすくみ 26（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 20 外皮、－ 4 サイズ）

hp 246（17d10 ＋ 153）

頑健 ＋ 19、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 18

DR 10 ／冷たい鉄および［善］；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 27

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 25（2d6 ＋ 12、加えて 2d4【筋力】吸収）、爪（× 2）＝＋ 25（2d6 ＋ 12）、ハサミ（× 2）＝＋ 23（1d12 ＋ 6）、尾の打撃＝＋ 23（2d6 ＋ 6）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート（尾の打撃は 30 フィート）

特殊攻撃 麻痺の凝視、かきむしり（爪（× 2）、2d6 ＋ 18）

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 18）

常時：ディテクト・グッド 、トゥルー・シーイング 、フライ

回数無制限：インヴィジビリティ 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、テレキネシス（DC18）

3 回／日：クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス 、プライング・アイズ 、マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ（DC20）

1 回／日：ブラスフェミイ（DC20）、招来（5 レベル、1 体の シェムハジアン［30%］または 1d4 体の ヴロック［60%］）

一般データ

【筋】35、**【敏】**19、**【耐】**29、**【知】**10、**【判】**26、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 33；**CMD** 48

特技《回避》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《複数回攻撃》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 23、〈真意看破〉＋ 28、〈知覚〉＋ 36、〈知識：宗教〉＋ 20、〈治療〉＋ 28、〈登攀〉＋ 20、〈はったり〉＋ 23、〈飛行〉＋ 2；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

麻痺の凝視（超常）1 ラウンドの間麻痺状態、30 フィート、頑健・DC21・無効。悪属性のクリーチャーはこの効果に完全耐性を有する。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

【筋力】吸収（超常）シェムハジアン・デーモンは噛みつきに成功するごとに 2d4 ポイントの【筋力】を吸収する。DC27 の頑健セーヴに成功すれば【筋力】ダメージの量を 1d4 ポイントに減少できる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

ほとんど全てのアビスの恐るべきものは終わることなく血みどろにお互いに餌食にし合っているが、シェムハジアンは捕食者の中の捕食者である。彼らはほとんどのデーモンよりも威圧的かつ肉体的に強力であり、無数の昆虫や獣の狩人の特徴を、1 つの大きく致死的な形にまとめ上げたものである。彼らは食事の必要はないが、シェムハジアンは犠牲者を切り刻み喰らうことを楽しむ。

シェムハジアンは身の丈 35 フィート、体重 12,000 ポンド。拷問吏や生きている犠牲者を切り刻んで死に至らしめることを楽しんだものの魂から造られる。

デーモン：ヴロリカイ Demon, Vrolikai

この黒い肌の、コウモリの翼を持つデーモンは、4本の腕、細長い尾、死んだような白い目のあるいやらしい牙の生えた顔を持つ。

ヴロリカイ 脅威度 19 Vrolikai

経験点 204,800

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 36

防御データ

AC 35、接触 16、立ちすくみ 28（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 19 外皮、－ 1 サイズ）

hp 332（19d10 ＋ 228）

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 17

DR 15 ／冷たい鉄および善；**完全耐性**［即死］効果、［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 30

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（完璧）

近接 ＋ 1 ブラック・フレイム・ナイフ ＝＋ 29 ／＋ 24 ／＋ 19 ／＋ 14（1d6 ＋ 11 ／ 19 ～ 20、加えて " 生命力吸収 "）、＋ 1 ブラック・フレイム・ナイフ（× 3）＝＋ 29（1d6 ＋ 6 ／ 19 ～ 20、加えて " 生命力吸収 "）、噛みつき＝＋ 23（1d8 ＋ 5）、針＝＋ 23（1d6 ＋ 5、加えて " 狂気 "）または噛みつき＝＋ 28（1d8 ＋ 10）、爪（× 4）＝＋ 28（1d6 ＋ 10）、針＝＋ 28（1d6 ＋ 10、加えて " 狂気 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 ブラック・フレイム・ナイフ、奪死の凝視、多刀流体得

擬似呪文能力（術者レベル 19 レベル；精神集中＋ 27）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：エナヴェイション 、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、ディーパー・ダークネス 、テレキネシス（DC23）

3 回／日：ヴァンピリック・タッチ 、高速化 エナヴェイション 、サイレンス（DC20）、リジェネレイト

1 回／日：招来（6 レベル、1 体の マリリス［50%］または 1d4 体の グラブレズゥ［75%］）、シンボル・オヴ・デス（DC26）、マス・ホールド・モンスター（DC27）

一般データ

【筋】30、**【敏】**23、**【耐】**35、**【知】**22、**【判】**23、**【魅】**26

基本攻撃 ＋ 19；**CMB** ＋ 30；**CMD** 47

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《擬似呪文能力高速化：エナヴェイション 》、《強行突破》、《強打》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《薙ぎ払い》

技能〈威圧〉＋ 27、〈隠密〉＋ 24（薄暗い照明の中では＋ 32）、〈軽業〉＋ 25（跳躍＋ 29）、〈真意看破〉＋ 28、〈生存〉＋ 25、〈知覚〉＋ 36、〈知識：次元界〉＋ 28、〈知識：神秘学〉＋ 25、〈呪文学〉＋ 25、〈はったり〉＋ 30、〈飛行〉＋ 34、〈魔法装置使用〉＋ 27；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉、＋ 8 薄暗い照明の中での〈隠密〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

ブラック・フレイム・ナイフ（超常）ヴロリカイはフリー・アクションとして、4 本の腕のそれぞれに水晶と化した黒炎で作られたダガーを出現させることができる。この武器は命中すると 1 レベルの永続的な負のレベルを与える ＋ 1 ダガー として機能する。DC27 の頑健セーヴに成功すれば負のレベルを無効化できるが、クリティカル・ヒットの場合はセーヴを行うことができない。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

奪死の凝視（超常）永続的な負のレベル 1、30 フィート、頑健 DC 27 無効。この負のレベルで殺害されたクリーチャーは、ヴロリカイの制御下にあるジュジュ・ゾンビ になる。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

狂気（超常）ヴロリカイの尾で刺されたクリーチャーは、DC27 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合 1d6 ポイントの【魅力】ダメージを受け、1d4 ラウンドの間混乱状態になる。セーヴに成功した場合、犠牲者はそのかわりに奇妙な光景に心を乱され、1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

多刀流体得（変則）ヴロリカイは複数の武器で戦闘する場合、その攻撃ロールにいかなるペナルティも被らない。

ヴロリカイは身の丈 14 フィート、しかし体重は 500 ポンドのみ。他のデーモンと異なり、これは罪ある魂から作られるのではない。物質界で成熟してアビスに帰ってきた ナバッスゥ から現れる。全ての ナバッスゥ がこの変形を生き延びるわけではないが、相したものは本当に強力になる。ヴロリカイは通常アビスで誰にも所有されていない広い地域を支配し、しばしば遠隔の地域に使節が必要な場合にデーモン・ロードに暗殺者または大使として仕えている。

デカパス Decapus

この膨れ上がった頭足類は、球状の体に 10 本ののたうつ触手と青白く白濁した目を持つ。

デカパス 脅威度 4 Decapus

経験点 1,200
CE ／中型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉 ＋ 11
防御データ
AC 16、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 1【敏】、＋ 5 外皮）
hp 45（6d8 ＋ 18）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 5
攻撃データ
移動速度 10 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 7（1d6 ＋ 3）、触手＝＋ 8（2d4 ＋ 3 加えて " つかみ "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 締め付け（2d4 ＋ 4）
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 7）
回数無制限：マイナー・イメージ（DC13）
一般データ
【筋】 16、**【敏】** 13、**【耐】** 15、
【知】 10、**【判】** 11、**【魅】** 12
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7（組みつき＋ 11）；**CMD** 18（足払いされない）
特技《技能熟練：はったり》、《追加 hp》、《武器熟練：触手》
技能〈威圧〉＋ 7、〈隠密〉＋ 9、〈軽業〉＋ 7（跳躍－ 1）、〈脱出術〉＋ 5、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 16、〈呪文学〉＋ 6、〈はったり〉＋ 7；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
言語 アクロ語
その他の特殊能力 音真似（声）、触手
生態
出現環境 温暖／森林または地下
編成 単体またはつがい
宝物 標準
特殊能力
触手（変則） デカパスの触手は全て単一の目標を狙わなければならないが、それを主要攻撃として行うことができる。

10 腕のタコに似ていることから名づけられた奇妙なデカパスは、世界で最も深い洞窟から現れる奇妙なクリーチャーの 1 つである。地上で遭遇する場合は、彼らが森を好むこと（特に絡み合った樹冠に登ることを楽しむ）は、彼らの起源がいくぶん奇妙な、魔法のジャングルが繁茂する深い地下の洞窟であることを示唆する。

デカパスはかなり知的なクリーチャーである。魔法的な幻像をつむぎだす能力と、話すところを聴いたことがある他のクリーチャーの声を真似する能力を非常に上手く活用する待ち伏せ型捕食者である。典型的なデカパスはアクロ語しか知らないが、他の言語で話すクリーチャーに音真似能力を使用する場合は、実際には知らない言語を真似する時であっても、通常は短い（3 語まで）の文章を作り出す。

デカパスの肉体的構造は 10 腕の膨れ上がったタコに最も似ている。骨を持たず、ゴムのような筋肉質の肉体で体を支えている。ほとんどの者は病的なオリーヴ色の皮膚に、顔の周りにまばらに絡まった暗青色や紫色の毛が生え、触手の先端は緋色または橙色になっている。この触手は小さな吸盤と鉤で覆われ、登攀や獲物を捕まえるために大いなる技量をもたらしている。しかし地面の上では彼らは緩慢で、比較的非効率的にバタバタノタノタとよろめき歩くクリーチャーである。結果として、彼らは森の樹冠、細い亀裂、鍾乳石の森、そのほか彼らの登攀**速度**を使うことができる環境を好む。

デカパスは人型生物の肉を他の何物にもまして好む。ほとんどの者は特にノームの肉を好む。このクリーチャーはしばしば手に入る食料なら何でも貪るように駆り立てる底なしの食欲を持つ。デカパスは他の食料減が不足している場合は共食いも行わないわけではない。この理由から、このモンスターは、交配への衝動が食事の衝動を上回る場合を除いておおむね単独性のクリーチャーである。メスは 1 回に 2 ～ 4 体の幼体を産み落とす。メスはしばしばそれらをオスから守る必要がある。オスは監視していない場合、通常は新しく生まれたデカパスを食べてしまう。幼体は急速に成熟し、7 から 11 ヶ月で完全な大きさに育ち、その後自分の縄張りを得るために旅立つ。デカパスが一旦成熟した後は、100 年生きることができるが、その暴力的な天性から通常はもっと短い生涯を終える。

典型的なデカパスは足長 8 フィート、体重 200 ポンド。

デストラカン Destrachan

この猫背の爬虫類の野獣は 2 本の爪の生えた脚で走っている。その目のない頭部はギザギザの歯が生えた大きな円形の口で占められている

デストラカン 脅威度 8 Destrachan

経験点 4,800
NE ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 擬似視覚 100 フィート；〈知覚〉＋ 27
防御データ
AC 19、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 1【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 90（12d8 ＋ 36）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 12
防御的能力［音波］よりの保護；**完全耐性** 凝視攻撃、視覚的効果、幻術、視覚に依存した攻撃；**抵抗**［音波］30
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 12（2d6 ＋ 4）、爪（× 2）＝＋ 12（1d8 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 破壊の倍音
一般データ
【**筋**】18、【**敏**】13、【**耐**】16、【**知**】13、【**判**】18、【**魅**】13
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 14；**CMD** 26
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《**頑健**無比》、《強行突破》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 16、〈生存〉＋ 19、〈知覚〉＋ 27、〈登攀〉＋ 19；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉（聞き取りのみ）
言語 共通語（話せない）
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 5）
宝物 乏しい
特殊能力
破壊の倍音（超常）デストラカンは標準アクションとして、［音波］エネルギーの衝撃波を 80 フィートまでの円錐形または自分自身を中心とした半径 30 フィートの爆発として放つことができる。音波の叫びの倍音は、効果範囲内にいる目標に 2 つの異なった効果のうち 1 つを引き起こすことができるが、この能力の使用 1 回につき、これらの効果のどちらか 1 つしか作り出すことはできない。セーヴ DC は【耐久力】に基づく。

破壊：破壊の倍音の効果範囲内の全てのクリーチャーは 8d6 ポイントの音波ダメージを受ける。DC19 の反応セーヴに成功すればこのダメージを半減できる。デストラカンが望んだ場合は、このダメージは［音波］ダメージの代わりに非致傷ダメージを与えることができる。それ以外に、デストラカンは 80 フィート以内の単一の水晶、金属、石、あるいは木製の物品をこの攻撃の目標とすることができる。物品は 8d6 ポイントのダメージを受ける。このダメージは物品のヒット・ポイントに適用される場合は半減されることはないが、物品の硬度によって減少はされる。魔法の物品または保持されている物品は、DC19 の反応セーヴに成功することでダメージを半減できる。

苦痛：ダメージを与える代わりに、デストラカンは範囲内にいる全てのクリーチャーに激しい苦痛を与え、音で圧倒することができる。範囲内にいる目標は DC19 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間朦朧状態になり、1d6 ラウンドの間聴覚喪失状態になる。
［音波］よりの保護（変則）デストラカンは［音波］攻撃に対する全ての**セーヴ**に＋ 4 の種族ボーナスを得る。自分自身の破壊の倍音の効果には**完全耐性**を持つ。聴覚を失ったデストラカンは実質的に盲目状態であり、全ての目標が完全視認困難を持つかのように扱う。

その獣のような外見にもかかわらず、デストラカンは実際は狡知と獲物に苦痛を与え邪悪にもてあそぶ残酷な知性を持つクリーチャーである。目を持たず、完全に盲目だが、異なる音の感受性を持つ、それぞれが 3 つに分かれた複雑な両耳があり、完全な闇の中でも見えているかのように狩をすることができる。

デストラカンは肉食性で、生きている獲物に忍び寄って殺すことを好むが、死肉も賞味する。この習性は彼らにとって上手く働き、しばしばすぐに食べられるよりも多くを殺す。しばしば群れで狩をし、お互いに舌打ち音、金切り声、さえずり声で交信する。デストラカンは話すことはできないが、共通語のような話し言葉を理解することはでき、しばしば犠牲者の叫びや慈悲を乞う声を楽しむ。

デス・ワーム Death Worm

この大きな蟲の体は筋肉質で鱗がある。その口には悪夢のような三角形の歯が何列もならんでいる。

デス・ワーム 脅威度 6 Death Worm

経験点 2,400

N ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 11

防御データ

AC 19、接触 10、立ちすくみ 18（＋ 1【**敏**】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）

hp 68（8d10 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4

防御的能力 腐食性の血、皮膚毒；**完全耐性**［酸］、［電気］、毒

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 噛みつき＝＋ 11（2d8 ＋ 6、加えて " 毒 "）

遠隔 電撃弾＝＋ 8 遠隔接触（4d6［電気］）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（30 フィート直線状、8d6［酸］ダメージ、**反応・**DC17、半減、使用後は 1d4 ラウンド後まで使用できない）

一般データ

【**筋**】18、【**敏**】13、【**耐**】16、【**知**】3、【**判**】11、【**魅**】5

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 13；**CMD** 24

特技《強打》、《蹴散らし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》

技能〈隠密〉－ 3（砂漠では＋ 13）、〈知覚〉＋ 11；**種族修正** ＋ 16 砂漠または岩砂漠での〈隠密〉

言語 地界語

生態

出現環境 暑熱／砂漠、平地、または丘陵

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

腐食性の血（変則）デス・ワームの血液は接触した金属を腐食させることができる。クリーチャーが金属製の刺突または斬撃武器でデス・ワームにダメージを与えた場合、このクリーチャーの血液はその金属武器に 3d6 ポイントの［酸］ダメージを与える（ほとんどの種類のエネルギー・ダメージとは異なり、このダメージは金属製の物品に対して適用される場合も半分にならないが、金属の硬度は越えなければならない）。武器を振るうものは DC17 の反応セーヴに成功することで武器の受けるダメージを半減することができる。金属でできたクリーチャーがデス・ワームに肉体武器で斬撃または刺突ダメージを与えた場合、3d6 ポイントの［酸］ダメージを受ける（DC17 の反応セーヴに成功すればこのダメージを半減できる）。血液中の腐食物質は蟲の体を離れた後、あるいは虫が死んだ後 1 ラウンドで消える。 このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

電撃弾（超常）デス・ワームは標準アクションとして口から電気の弾を撃つことができる。この遠隔接触攻撃の射程単位は 60 フィートである。

毒（変則）噛みつき・致傷型 , または 皮膚・接触型；セーヴ 頑健 DC 17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】ダメージ；治療 2 回のセーヴ成功。

皮膚毒（変則）デス・ワームの皮膚は有毒な蝋状の物質を分泌している。この毒性のある光沢物質は、素手攻撃、肉体武器、または接触攻撃のいずれを命中させたのかを問わず、デス・ワームに触れたものを毒に冒す。デス・ワームに組みついたものもクリーチャーの皮膚毒にさらされる。

ぞっとするようなデス・ワームはその居住地である砂漠、荒野、ステップで非常に怖れられている。酸、電気、毒、飢えた顎と、戦闘時に敵に死をもたらす痛ましい手段を複数備えているからである。クリーチャーは彼らが好む地域の砂や岩の間に隠れるのに非常に優れており、容易く殺すことができる敵を悪魔的に効率的に選択する。これらを組み合わせることによって、このクリーチャーは確認することが困難であり、最も都市化が進んだ中心地では、常識的にいってデス・ワームの話は都市民に強い印象を与えようとする作り話か、飲みすぎたときの幻覚とされている。

デス・ワームは隊長 5 フィート、体重 1,200 ポンド。もっと大きなデスワームが存在するという噂もある。

デナズン・オヴ・レン（レンの住人）Denizen Of Leng

ボロボロの革のローブをまとったこの奇妙な人型生物は、その引きつった容貌から見て取れるよりもさらに異質で恐るべき者のようだ。

デナズン・オヴ・レン（レンの住人）脅威度 8 Denizen of Leng

経験点 4,800

CE ／中型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16

防御データ

AC 21、接触 15、立ちすくみ 16（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮）

hp 95（10d10 ＋ 40）；異次元高速治癒 5

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 6

防御的能力 無呼吸、異常な解剖学的構造；**完全耐性** 毒；**抵抗**［冷気］30、［電気］30；**SR** 19

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき＝＋ 14（1d6 ＋ 2、加えて 1d6【敏捷力】吸収）、爪（× 2）＝＋ 14（1d4 ＋ 2）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 5d6

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 15）

常時：タンズ

3 回／日：ディテクト・ソウツ（DC17）、ヒプノティック・パターン（DC17）、マイナー・イメージ（DC17）、レヴィテート

1 回／日：プレイン・シフト（DC 20、自身のみ）、ロケート・オブジェクト

一般データ

【筋】14、**【敏】**18、**【耐】**19、**【知】**18、**【判】**17、**【魅】**21

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 12；**CMD** 27

特技《欺きの名人》、《回避》、《強行突破》、《説得力》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉＋ 12、〈隠密〉＋ 17、〈交渉〉＋ 7、〈職能：船乗り〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 16、〈装置無力化〉＋ 14、〈知覚〉＋ 16、〈知識：何か 1 つ〉＋ 17、〈手先の早業〉＋ 17、〈呪文学〉＋ 12、〈はったり〉＋ 22、〈変装〉＋ 12（人型生物では＋ 16）、〈魔法装置使用〉＋ 18；**種族修正** ＋ 4 中型の人型生物に〈変装〉する場合

言語 アクロ語；タンズ

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体、徒党（2 ～ 5）、または乗組員（6 ～ 15）

宝物 × 2（500 ～ 2,000 gp のルビー、その他の宝物）

特殊能力

【敏捷力】吸収（超常）デナズン・オヴ・レンの異世界的な歯と舌は、噛みつき攻撃によって 1d6 ポイントの【敏捷力】吸収を行うことができる。人造、エレメンタル、そのほか肉の体を持たないクリーチャーはこの効果に完全耐性を有する。DC19 の頑健セーヴに成功した場合、【敏捷力】吸収を 1 ポイントに軽減できる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

異次元高速治癒（超常）デナズン・オヴ・レンはいかなる時もレンと繋がりを保ち、レンから離れている場合、高速治癒 5 を得る。レンにいる場合または次元間の繋がりが機能していない地域にいる場合はこの能力は失われる。殺された場合、デナズンの肉体は 1d4 ラウンドで消えて無と化し、その装備品は残される。殺害されたデナズンは殺害された召喚クリーチャーと同様にレンで再生する。その高速治癒が無効化されている場合のみ恒久的に殺すことができる。

異常な解剖学的構造（変則）デナズンの内的な解剖学的構造は個体によって異なり、50%の確率でそれに対するクリティカル・ヒットや急所攻撃を通常の攻撃として扱う。

この不気味な住人は彼らの奇妙な故郷であるレンから次元界を旅する。緩く体にあったローブを着、頭部と顔を覆って人間に変装している場合にのみ争わずに歩き回る。この変装の下には、角の生えた額、爪の生えた指、触手で一杯の口、先の割れた蹄のあるヤギのような曲がった足がある。

多くの学者が異世界の領域であるレンが何処にあるのかを議論している。一部の者は外方次元界に見出すことができるだろうと信じている。他の者は夢の次元界を経由してのみたどり着くことができるだろうと確信している。レンの住人は自由に、しばしば奇妙な黒い船で他の次元界に旅することができ、常に新しい奴隷の血脈を探し、稀なサービスや魔法の財宝とルビーを交換している。他の時には、彼らは犠牲者を奴隷やもっと悪いものに使うために拉致する目的で、もっと暴力的に来訪する。レンにおいては、この住人たちはその領域の怪物のような蜘蛛と長い間戦っており、その戦争は時に他の世界にまで影響を及ぼす。

デナズン・オヴ・レンは体重 200 ポンド、身の丈 5.5 フィート。

テナブラス・ワーム Tenebrous Worm

この青白い獣は何十もの小さな足でカチカチ音を立てている。うねくる剛毛がその背中から伸び、その影が奇妙に動いている。

テナブラス・ワーム 脅威度 8 Tenebrous Worm

経験点 4,800
N ／中型サイズの来訪者（他次元界）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14
防御データ
AC 21、接触 13、立ちすくみ 18（＋ 3【敏】、＋ 8 外皮）
hp 105（10d10 ＋ 50）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 8
防御的能力 剛毛；**完全耐性**［酸］
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 14（2d6 ＋ 4、加えて 6d6［酸］）
特殊攻撃 毒
一般データ
【筋】17、**【敏】**16、**【耐】**20、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 13；**CMD** 26（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《クリティカル熟練》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈隠密〉＋ 16、〈知覚〉＋ 14
生態
出現環境 気候問わず／地上（影界）
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
酸（超常）テナブラス・ワームの噛みつきの酸は有機物に対してのみ効果がある。それはクリーチャーを溶かし、その肉を即座に消えてしまう影に変え、跡にギザギザの傷口を残す。薄暗い光の中では、テナブラス・ワームの与える［酸］ダメージは 8d6 ポイントの上昇するが、闇または明るい光の中では［酸］ダメージは 4d6 に減少する。
剛毛（超常）影界物質の長い剛毛がテナブラス・ワームの甲板の隙間から延びている。この剛毛は攻撃に素早く反応し、ワームを傷つけようとするあらゆるクリーチャーに突き刺さる。クリーチャーがテナブラス・ワームを攻撃しようとするたびに、DC18 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合は数本の剛毛に貫かれる。クリーチャーがこの剛毛に貫かれるたびに、1d4 ポイントの刺突ダメージを受け、テナブラス・ワームの毒にさらされる。テナブラス・ワームに組みついたクリーチャーは自動的にこの剛毛に傷つけられる。剛毛を避けるためのセーヴ DC は【敏捷力】に基づいている。
毒（超常）剛毛・致傷型；セーヴ 頑健 DC 20、頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4 ラウンドの麻痺状態 、加えて 1d2【耐】（“ 麻痺 ” の効果時間はセーヴに失敗するごとに累積する）；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

芋虫に似たテナブラス・ワームは定命の者の肉に飢えたがつがつした捕食者である。テナブラス・ワームはグルームウィングの幼虫であるが、奇妙な逆転があり、このより若いクリーチャーの方が成長後の成体よりも危険である。影界の原住生物であるテナブラス・ワームはグルームウィングに卵を産みつけられた不運なクリーチャーの体から孵化する。テナブラス・ワームは孵化の時点で十分に成長しており、すぐにその生息環境で食べるための肉を探し回り始める。

テナブラス・ワームは比較的青白い色彩をしている傾向があるが、体内器官は影のエネルギーと黒い液体が軋りながら巡っている。クリーチャーが食事をするにつれ、この内部の影は体の外に伸びていき、ワームを攻撃しようとする者の肉を刺すだけではなく、危険な麻痺毒をもった奇妙な剛毛状の半固体の影界物質の繊維を形成する。さらなる影液が常にワームの大顎から滴っている。獲物に噛みついた場合、この液体は肉を溶かしてこのクリーチャーが貪ることができる影に変える。テナブラス・ワームがこの影となった肉を十分に食べた場合、クリーチャーは安全な薄暗い場所（典型的には洞窟の入り口の中や廃墟の建物）をさがし、自分の周りに影の繭を紡ぐ。テナブラス・ワームの繭は ダークネス 呪文（術者レベル 8）の効果を発し、周囲の光を消す。数日後、繭は裂けて、すぐに卵の宿主を探しに行ける完全に成長したグルームウィングが現れる。

デュラハン Dullahan

ボロボロの黒いローブと錆びた鎧を着た、この厳酷な頭部のない騎手は、恐るべきオーラに囲まれている。

デュラハン 脅威度 7 Dullahan

経験点 3,200
LE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
オーラ 畏怖すべき存在（30 フィート、DC19）
防御データ
AC 21、接触 11、立ちすくみ 20（＋ 10 鎧、＋ 1【敏】）
hp 85（10d8 ＋ 40）；高速治癒 5
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 12
防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗＋ 4；**完全耐性** アンデッドの種別特徴；**SR** 18
攻撃データ
移動速度 30 フィート（20 フィート・鎧装備）
近接 ＋ 1 キーン・ロングソード ＝＋ 14 ／＋ 9（1d8 ＋ 6 ／ 17 ～ 20、加えて 1d6［冷気］）
特殊攻撃 凍てつく刃、死の呼びかけ、乗騎召来
一般データ
【筋】 20、**【敏】** 14、**【耐】** ―、**【知】** 14、**【判】** 16、**【魅】** 18
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 12；**CMD** 24
特技《駆け抜け攻撃》、《騎乗蹂躙》、《騎乗戦闘》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：ロングソード》
技能〈威圧〉＋ 17、〈隠密〉＋ 10、〈騎乗〉＋ 7、〈知覚〉＋ 16、〈動物使い〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 15
言語 共通語、森語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 × 2（＋ 1 フル・プレート 、＋ 1 ロングソード 、その他の宝物）
特殊能力
凍てつく刃（超常） デュラハンは全ての斬撃の単純武器および軍用武器に習熟している。斬撃武器を振るう場合、その刃は＋ 1d6 の［冷気］ダメージを与え、キーン の特殊能力を得る。
死の呼びかけ（超常） 1 日に 1 回、標準アクションとして、デュラハンは 60 フィート以内の目標に死の呼びかけを行うことができる（DC22 の頑健セーヴで無効化）。デュラハンが目標の名前を知っていて話すことができる場合は、目標はセーヴに－ 2 のペナルティを被る。犠牲者がセーヴに失敗した場合、1d6 ラウンドの間よろめき状態になる。それから 24 時間の間（あるいはデュラハンが殺されるまで）、犠牲者に対する全てのクリティカル・ヒットは自動的に確定する。そして、犠牲者は瀕死状態を安定化させるための全ての【耐久力】判定に自動的に失敗する。これは［精神作用］の呪い効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
乗騎招来（超常） 標準アクションとして、デュラハンは戦闘訓練を受けたフィーンディッシュ・クリーチャーの単純なテンプレートを適用されたヘヴィ・ホース を招来できる。この ホース は殺されるか、デュラハンが解放するまで留まる。デュラハンはこのようなホースを一度に一頭だけ仕えさせる事ができる。

魂の恐るべき刈り手であるデュラハンは、強力なフィーンドによって特定の残酷な将軍、衛兵隊長、そのほかの軍事指揮官の魂から造られる。デュラハンは恐怖を撒き散らし新たな魂を収穫するために地獄の坑から送り返されて来て、定命の者であった時に生きていた町や村に帰ってくる。彼らの好む犠牲者は魂が地獄行きに決まっている邪悪な男女（あるいは彼らのまだ生きている子孫）だが、デュラハンは無辜の者を犠牲者の列に加えることを躊躇しない。

伝説の語るところによれば、フィーンドの乗騎を 1 頭だけではなく、6 頭の強大な漆黒の馬に引かせた馬車を招来することができる強力なデュラハンがいるという。“ 沈黙の馬車 ” として知られるこの強力なアンデッドは、脅威度 14 で 20 ヒット・ダイス、アドヴァンスト・クリーチャーの単純なテンプレートを適用され、死の呼びかけに抵抗するのに失敗した者に トラップ・ザ・ソウル を使用する能力を持つ。このような魂は馬車の中に座り、少なくともデュラハンが殺されるまでずっと悩み苦しむ。

テンタモート Tentamort

この暗青色のクリーチャーは、怒りに満ちた赤い眼と無数の触手―そのうちの 2 本は他の物よりも長い―に覆われた円錐形の体を持つ。

テンタモート 脅威度 4 Tentamort

経験点 1,200
N ／中型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 全周囲視覚、非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 17、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 1【敏】、＋ 6 外皮）
hp 39（6d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 7
攻撃データ
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート
近接 針＝＋ 6（1d6 ＋ 2、加えて " 毒 "）、触手＝＋ 2（1d6 ＋ 1、加えて " つかみ "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 締め付け（1d6 ＋ 1）
一般データ
【筋】 15、**【敏】** 13、**【耐】** 14、**【知】** 1、**【判】** 14、**【魅】** 6
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 6（組みつき＋ 10）；**CMD** 17（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《武器熟練：触手》
技能〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 10
生態
出現環境 気候問わず／湿地または地下
編成 単体、2 体、または兄弟姉妹（3 ～ 6）
宝物 乏しい
特殊能力
毒（変則）針・致傷型；**セーヴ 頑健** DC 15；頻度 2 ラウンド；効果 1d4【耐】、加えて " 吐き気 "；治療 1 回の**セーヴ**成功。

テンタモートは不気味な待ち伏せ型の捕食者で、食物を探すよりも獲物の方から近づかせることを好み、食事が近づいてくることを知らせる卓越した感覚に頼っている。テンタモートは何本かの触手を持ち、ほとんどは移動のために使っているが、そのうち 2 本は食物を確保するという単一の目的のために進化している。これらの長い触手の 1 本は獲物をしめつけることのできる小さな粘着力のある結節点に覆われ、もう一本の先端には長く細い針がある。テンタモートの攻撃方法はしめつける触手で獲物をつかみ、組みつき状態の目標をもう一本で刺すというものである。テンタモートの毒は特に恐ろしく、クリーチャーの内部器官を迅速に液化して、モンスターが同じ針を通じて飲むことができる悪臭のする混濁液に変え、恐ろしい啜る音と共に液体を吸いだしていく。より大きなクリーチャーは、完全にテンタモートに吸い尽くされるまでにしばしば複数回の針を受ける（そして複数回毒に対して**セーヴ**ィング・スローに失敗する）ことが必要である。テンタモートはほとんど精神がなく、危険か食物かという粗雑な動物的判断を行うだけの知性しか持たない。テンタモートがひとたび獲物をつかめば、完全にそのクリーチャーに集中し、現在の犠牲者が栄養源である限り他の栄養源から攻撃を受けても無視する傾向がある。テンタモートがあるクリーチャーを貪り終えた後は、それは通常骨と皮だけが残される。

十分食事をしたテンタモートは、その食べ物の空っぽの死体をある種の卵の孵化器として使用し、その体の中にキャビア大の黒い卵の塊を生みつけ、数週間の間腐った死体の中で成長して 1 ダースかそこらの手ほどの大きさのテンタモートが孵り、宿主に開いた穴から這い出してくる。他の獲物がどれほど利用できるかによって、どこででも 1 体から 6 体までが生息することができ、ネズミや小さな虫を食べて徐々に成長していく。テンタモートの幼体は暗青色の中央に赤い目が 1 つあるヒトデのように見える。成熟するまで長く特殊化した触手は持たない。テンタモートの幼体はしばしば、コバンザメがサメに張り付くのと同様により大きな捕食者に張り付き、宿主が眠っている間に離れ落ち、それが殺した者を安全に食らう。

一部のテンタモートは人間サイズの同類よりもはるかに大きく成長する。グレーター・テンタモートとして知られるこのオーガサイズのクリーチャーは少なくとも 10 ヒット・ダイスを持ち、大型サイズである。その 2 本の特殊化した触手は 20 フィートにまで育ち、大型サイズのモンスターが通常有するよりも大きな**間合い**を持つようになる。グレーター・テンタモートは決して集団では現れない。なぜならば、典型的な肉体的限界を超えるための重要な栄養素が他のテンタモートの体にあるかのように、このクリーチャーは共食いによってのみ、このような怪物的なサイズになることができるからだ。このクリーチャーの一部は変異し、2 本の触手と 2 本の針を持つようになる。しかしこのモンスターが持つ最も心をかき乱されるような特質は彼らの予期せざる知性である。グレーター・テンタモートはしばしば人間と同様、あるいはそれ以上に知的である。彼らは話すことはできないが、物理的に接触しているクリーチャーに対してのみ働く不気味な種類のテレパシーを持ち、この特長によって彼らはしばしば食べている最中の食物とおしゃべりをする。

テンドリキュロス Tendriculos

この植物の太い幹は、幅の広い葉が冠し、鞭打つ蔦、キノコ、そして飢えた口に覆われている。

テンドリキュロス 脅威度 6 Tendriculos

経験点 2,400
N ／超大型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 19、接触 7、立ちすくみ 19（－ 1【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）
hp 76（9d8 ＋ 36）；再生 10（殴打または［火］）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 4
完全耐性［酸］、植物の種別特徴
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 11（2d6 ＋ 7、加えて " つかみ "）、触手（× 2）＝＋ 6（1d6 ＋ 3、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 麻痺（3d6 ラウンド、DC 18）、飲み込み（2d6［酸］ダメージ、加えて " 麻痺 "、**AC** 15、7 hp）
一般データ
【筋】 24、**【敏】** 9、**【耐】** 18、**【知】** 3、**【判】** 8、**【魅】** 3
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 15（組みつき＋ 19）；**CMD** 24（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 1（下生えでは＋ 9）、〈知覚〉＋ 7；**種族修正** ＋ 8 下生えでの〈隠密〉
言語 森語（話せない）
生態
出現環境 温暖または暑熱／森林
編成 単体、2 体、または木立（3 ～ 6）
宝物 標準

テンドリキュロスは自然の堕落、しばしば邪悪な魔法が長年環境に漏出したような場所か、物質界とフェイの謎めいた領域との境界が薄くなっているような場所で存在するようになったクリーチャーである。物語や神話は他の次元界の秘術的操作について語り、他の者はテンドリキュロスを自然の怒れる精霊の顕現であるとする

飢えた捕食者であるテンドリキュロスは必要とあれば積極的に狩をするが、待ち伏せ戦略に頼ることをこのみ、森の通行料の覆い地域を選んで下生えの中に潜んで待つ。クリーチャーはその蔦に偶々引っかかったいかなる獲物も素早く呑み込み、まだ戦う力を残しているクリーチャーに止めを刺すには酸で満ちた貯蔵所に頼る。この酸は驚くほど容易に有機物を消化するだけではなく、ひとたびこの植物に呑み込まれたクリーチャーの脱出の機会を非常に現ずる麻痺性の強力な酵素を含んでいる。

それ自体は会話能力はないが、テンドリキュロスは一般に 1 つの言語（通常は森語）の単語をいくつか理解する。より小さなクリーチャーの全てを食べ物以上の物としては見ない傾向があるが、一部のクリーチャー、特にフェイやドルイドは地域のテンドリキュロスとある種の同盟関係を結んでいるという話がある。このような場合、テンドリキュロスは同盟者がその植物に常に食料を供給することを勤勉に行う限り、護衛として仕えようとする。

テンドリキュロスが植物、菌類、さらには動物（そのほとんど肉でできているような、歯の生えた口の形態）の特徴を興味深く混合したものであるという事実は、長い間賢者たちを戸惑わせてきた。クリーチャーが植物であることがはっきりと確認されているが、繁殖の必要に迫られた場合は球状の卵を産む。卵は実際には大きなホコリタケに似て、胞子が詰まっている。押されたとき、胞子の雲が放たれて何マイルも運ばれ、1 体のテンドリキュロスが広大な範囲に種を撒き散らすことができる。

テンドリキュロスは身の丈 20 フィート、体重 3,500 ポンド。

トウィグジャック Twigjack

この小さな曖昧に人の形をしたクリーチャーは、完全に棘の生えた蔦で縛った棒の束でできているように見える。

トウィグジャック 脅威度 3 Twigjack

経験点 800
CE ／超小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 17、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 27（5d6 ＋ 10）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6
弱点［火］への脆弱性
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 スピア＝＋ 3（1d4 － 1 ／× 3）または爪（× 2）＝＋ 7（1d4 － 1）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート（ スピア は 5 フィート）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 2d6、棘吹き
一般データ
【筋】8、**【敏】**16、**【耐】**15、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 12
特技《技能熟練：隠密》、《軽妙なる戦術》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 22、〈軽業〉＋ 11、〈装置無力化〉＋ 8、〈知覚〉＋ 10、〈知識：自然〉＋ 8、〈登攀〉＋ 7
言語 共通語、森語
その他の特殊能力 茨跳び、森渡り
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 8）
宝物 標準
特殊能力
茨跳び（超常）トウィグジャックは移動アクションの一部として、茨、低木、藪の間を ディメンジョン・ドア によるもののように短距離移動できる。トウィグジャックはこの移動の始点も終点も少なくとも軽度の下生えの場所で行わなければならない。トウィグジャックはこの方法で 1 日に 60 フィートまで移動できる。この移動は 10 フィート単位で行わなければならず、機会攻撃を誘発しない。
棘吹き（変則）トウィグジャックは 1 日 3 回標準アクションとして、その体から棘と茨の雨を放つことができる。この効果は 15 フィート円錐のギザギザの棘の爆発を作り出し、範囲内の全てのクリーチャーに 4d6 ポイントの刺突ダメージを与える。DC14 の反応セーヴに成功すればこのダメージを半減できる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

古くから生い茂る森の奥深くで、トゥイグジャックは侵入者を苦しめ、居住地に大破壊をもたらすことに時間を費やしている。森の狂った守護者であるこの悪意あるフェイは常に自然を文明化しようとする試みの脅威となる。トゥイグジャックは拡張主義者の隊商の馬車の車輪を壊すこと、狩人の弓を奪うこと、孤立した小屋や村で破壊活動を行うことを喜ぶ。鋭い知性を持ってはいるが、他のフェイを含めたほとんどのクリーチャーがこの歪んだ生まれのクリーチャーに長い間耐えることができない。特にトレントはトウィグジャックを厄介者とみなし、彼らが関わっていることを示唆するあらゆることに憤る。同様に、トウィグジャックも植物とみなされることを憤り、フェイの一族であることを誇る。ときとしてトウィグジャックはドライアドによい印象を与えようとするが、ほとんどいつもこの努力は拒絶される。しかし一部のスプリガン、クイックリング、そのほかの邪悪なフェイはトウィグジャックと付き合い、一方ゴブリンはこのクリーチャーを恐れて信用せず、バグベアはしばしば彼らを脅して仕えさせる。

蔦と茨で縛られた節くれだらけの枝でトウィグジャックの体全体は形作られている。その頭の天辺には、髪の毛に似ていないこともないコケが繁茂している。クリーチャーの目は空っぽな真っ暗の節穴のようで、その口は棘の生えた折れた棒の裂け目でその顔を 2 分している。新しく生えた葉と小枝がクリーチャーの体からでたらめに突き出している。

トーテンマスケ Totenmaske

このほっそりとした骸骨のような人型は、かび臭い緑の肉体、手には長い鉤爪、頭部はほとんど口であるかのように見える。

トーテンマスケ 脅威度 7 Totenmaske

経験点 3,200
NE ／中型サイズのアンデッド（変身生物）
イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 15
防御データ
AC 20、接触 16、立ちすくみ 14（＋ 6【敏】、＋ 4 外皮）
hp 85（10d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 9
完全耐性 アンデッドの種別特徴；**抵抗**［冷気］20
攻撃データ
移動速度 50 フィート
近接 噛みつき＝＋ 13（1d8 ＋ 4、加えて 1d4【魅】吸収）、爪（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 4）
特殊攻撃 肉吸い、肉捏ね
一般データ
【筋】18、**【敏】**23、**【耐】**—、**【知】**16、**【判】**15、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 27
特技《イニシアチブ強化》、《攻防一体》、《能力熟練：【魅力】吸収》、《武器の妙技》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 16（跳躍＋ 24）、〈交渉〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 15、〈知覚〉＋ 15、〈はったり〉＋ 14、〈変装〉＋ 17
言語 奈落語、天上語、共通語、地獄語
その他の特殊能力 変身（かつて肉吸い能力を使用することを成功させた人型生物）；オルター・セルフ）
生態
出現環境 気候問わず／地上または地下
編成 単体または 2 体
宝物 標準
特殊能力
【魅力】吸収（超常）トーテンマスケは噛みついたクリーチャーの夢と希望を食らうことができ、犠牲者が DC21 の意志セーヴに成功しない限り 1d4 ポイントの【魅力】を吸収する。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
肉吸い（超常）トーテンマスケが両方の爪攻撃を 1 体のクリーチャーに命中させた場合、中空の爪は目標の肉のいくらかを吸い取り、1d6 ポイントの【耐久力】ダメージを与え、犠牲者は 1d4 ラウンドの間不調状態となる。DC19 の頑健セーヴに成功すれば【耐久力】ダメージを無効化でき、不調状態の効果時間を 1 ラウンドに短縮できる。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
肉捏ね（超常）無防備状態のクリーチャーに接触して 1 分間かけることで、トーテンマスケは目標の顔を作り直し、重要な器官を覆い隠すことができる。目標は抵抗するために DC19 の頑健セーヴを試みることができる。変化は永続的で、ヒール 、レストレーション 、または リジェネレイト あるいは DC15 の〈治療〉判定（判定に失敗した場合でも 1d3 ラウンドの時間と 1d4 ポイントのダメージを受ける）によって外科的に覆っている肉を切り開くことによって元に戻すことができる。トーテンマスケは 1 回の使用につき 4 種類の異なる器官のうち 1 つに対してこの能力を使用することができる：耳（目標は聴覚喪失状態となる）、目（目標は盲目状態となる）、口（目標は話すことや食べることができない）、鼻（目標は臭いをかぐことができない）。複数回の使用は深刻な結果をもたらすことがある（たとえば口と鼻を封じることで、窒息をもたらす）。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

生前同じ欲望と行き過ぎに導かれ身を焼かれた一部の罪人の魂はトーテンマスケとして蘇り、生きているクリーチャーの肉と記憶を吸ってかつて追い求めた根底にある欲望のためにその者の人生に踏み込む。本来の姿ではその罪深い追求を行うことができないため、トーテンマスケはしばしば犠牲者を可能な限り長く生かし、肉の喜びに耽り続けるために盗んだ特徴を更新しようとする。

トーテンマスケは少なくとも 18 レベルのクレリックが クリエイト・グレーター・アンデッド 呪文を使用することで、罪深い定命の者の肉体から作られる。

トーテンマスケは身の丈 6 フィート、体重 140 ポンド。

トード

トード：ジャイアント・トード（巨大ヒキガエル）Giant Toad

この馬ほどの大きさのトードの皮膚には切り株のような疣が点在している。その喉はまるで鳴きだそうとしているかのように、膨れ、波打っている。

ジャイアント・トード 脅威度 2 Giant Toad

経験点 600
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御データ
AC 14、接触 10、立ちすくみ 13（＋ 1【**敏**】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 0
防御的能力 皮膚毒
攻撃データ
移動速度 30 フィート、水泳 15 フィート
近接 噛みつき＝＋ 5（1d6 ＋ 6、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 飲み込み（1d4 殴打、**AC** 12、2 hp）
一般データ
【**筋**】19、【**敏**】13、【**耐**】16、【**知**】1、【**判**】8、【**魅**】6
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 7（組みつき＋ 11）；**CMD** 18（対足払い 22）
特技《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 5、〈軽業〉＋ 5（跳躍＋ 9）、〈水泳〉＋ 12、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉（跳躍＋ 8）、＋ 4〈隠密〉
生態
出現環境 温暖／森林、平地、または沼地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
皮膚毒（変則）ジャイアント・トードを素手攻撃または肉体武器で攻撃を命中させたクリーチャーは、トードの皮膚毒にさらされる。
皮膚―接触；セーヴ 頑健 DC 14；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【判断力】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。

ほとんどのジャイアント・トードは成熟後は乾いた地域に住み、交尾と産卵のためにだけ水場に戻る。

ジャイアント・トードの相棒は、舌と引き寄せの能力がない以外はジャイアント・フロッグの相棒と同一である。そのかわり、4 レベルで皮膚毒能力を得る。

トード：グレイシャー・トード Glacier Toad

このありえないほど大きなトードは青白色で、その体はきざきざの氷のような突起物で覆われている。

グレイシャー・トード 脅威度 6 Glacier Toad

経験点 2,400
N ／大型サイズの魔獣（冷気）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 11
オーラ 極寒（20 フィート）
防御データ
AC 19、接触 10、立ちすくみ 18（＋ 1【**敏**】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 73（7d10 ＋ 35）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 3
完全耐性［冷気］
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 30 フィート、水泳 15 フィート
近接 噛みつき＝＋ 13（2d6 ＋ 9、加えて 1d6［冷気］および " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 飲み込み（1d4 殴打および 1d6［冷気］、**AC** 14、7 hp）
一般データ
【**筋**】23、【**敏**】13、【**耐**】20、【**知**】5、【**判**】12、【**魅**】6
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 14（組みつき＋ 18）；**CMD** 25（対足払い 29）
特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《神速の**反応**》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈隠密〉＋ 6（雪上では＋ 14）、〈軽業〉＋ 9（跳躍＋ 13）、〈水泳〉＋ 14、〈知覚〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉、（跳躍＋ 8）、＋ 4〈隠密〉（雪上では＋ 12）
言語 アクロ語
生態
出現環境 寒冷／丘陵または氷河
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
極寒（超常）グレイシャー・トードから 20 フィート以内にいる全てのクリーチャーは、トードのターンに毎ラウンドに 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける。

グレイシャー・トードはより普通のジャイアント・トードの奇妙な魔法的な同類である。彼らが創られたのか、あるいは元素のエネルギーにさらされて進化したのかはっきりと言えるものはいない。グレイシャー・トードはほとんどの財宝に実際に用があるわけではないが、宝石や輝くアイテムのような光る物を好む。

ドラゴンフライ

ドラゴンフライ：ジャイアント・ドラゴンフライ（巨大トンボ）Giant Dragonfly

この輝く青のトンボは馬ほどの大きさで、農場の小さな動物や人間を運び去れるほど大きい。

ジャイアント・ドラゴンフライ 脅威度 4 Giant Dragonfly

経験点 1,200
N ／中型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 1
防御データ
AC 17、接触 12、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 5 外皮）
hp 45（7d8 ＋ 14）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート（完璧）
近接 噛みつき＝＋ 9（2d8 ＋ 6、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 矢のような突撃
一般データ
【筋】19、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**—、**【判】**12、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 9（組みつき＋ 13、または突撃時の組みつき＋ 17）；**CMD** 21（対足払い 29）
特技《かすめ飛び攻撃》B
技能〈飛行〉＋ 10
生態
出現環境 温暖または暑熱／地上
編成 単体または小編成（2 ～ 5）
宝物 乏しい
特殊能力
矢のような突撃（変則）ジャイアント・ドラゴンフライは強力な噛みつき攻撃で獲物を攻撃するためにさっと飛んできて、素早く間合いの外にさっと飛び去ることに適応している。結果として、ジャイアント・ドラゴンフライはボーナス特技として《かすめ飛び攻撃》を得る。それに加えて、ジャイアント・ドラゴンフライが飛行中に突撃する場合、敵に組みつくための戦技判定に＋ 4 のボーナスを得る。

ジャイアント・ドラゴンフライは他の種類の巨大昆虫と比較して稀である。彼らは人型生物を含めた温血の獲物を狩る飢えた捕食者であるため、それは幸運なことだ。

このクリーチャーは通常植物が繁茂している地域あるいは多少木が生えている地域に住み、枝を遮蔽として利用する。開けた場所に獲物となるものを見つけた場合、ドラゴンフライは攻撃するために飛んで行き、地上にいるほとんどの獲物よりも優れた飛行**速度**と機動性を使って自分よりも小さな敵をどこか安全な場所で食べるために連れ去る。ジャイアント・ドラゴンフライは生きている獲物がいない場合は死肉を食べ、新鮮な死体の匂いはしばしば彼らをひきつける。

湿地に住む文化の多く、特にボガードは、明るい色彩の飢えたジャイアント・ドラゴンフライに宗教的重要性を付与している。蛙人間たちは特にジャイアント・ドラゴンフライの色彩に意味を持たせ、その神官王はしばしばジャイアント・ドラゴンフライの特定の色をしている物以外は食べようとしない

ジャイアント・ドラゴンフライ・ニンフ 脅威度 3 Giant Dragonfly Nymph

経験点 800
N ／小型サイズの蟲（水棲）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 1
防御データ
AC 15、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 32（5d8 ＋ 10）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 10 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 6（2d6 ＋ 3）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（ 噛みつき は 10 フィート）
特殊攻撃 伸びる顎
一般データ
【筋】15、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**—、**【判】**12、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 15（対足払い 23）
技能〈隠密〉＋ 5（浅瀬では＋ 13）、〈水泳〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8 浅瀬での〈隠密〉
生態
出現環境 温暖または暑熱／水
編成 単体、2 体、または兄弟姉妹（3 ～ 8）
宝物 乏しい
特殊能力
伸びる顎（変則）ジャイアント・ドラゴンフライ・ニンフは驚くべき速度で顎を伸ばすことができる。これはニンフの噛みつき攻撃の間合いを延ばすだけではなく、不意討ちラウンドの間に噛みつき攻撃の攻撃ロールに＋ 4 のボーナスを与える。

ジャイアント・ドラゴンフライは湿地または止水地域に一塊の卵を産む。彼らの幼虫はニンフ（ヤゴ）と呼ばれ、歯肉と小さな獲物をがつがつと食い、完全に機能する翼が生えて成虫のドラゴンフライとなるまで急速に成長する。

ドラゴン Dragon

ドラゴン：プライマル・ドラゴン Primal Dragon

クロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴンは最も広く知られているが、他の分類に属するトゥルー・ドラゴンも存在する。以下のページに示すものが 5 種のプライマル・ドラゴンである。元素界と影界の出身の強力なクリーチャーだ。

プライマル・ドラゴンの種類

アンブラル、クラウド、クリスタル、ブライン、マグマ

年齢段階

トゥルー・ドラゴンの特殊能力、攻撃、その他のデータは、ドラゴンの成長につれて強大になる。この上昇はドラゴンの年齢によって 12 の年齢段階に区分される。基本的なデータは『表：ドラゴンの年齢段階』に記載されているように変動する。

年齢段階：これは年齢段階の名称である。
年齢（歳）：これはドラゴンの実際の年齢である。
脅威度：この列はドラゴンの基本脅威度への修正値である。
サイズ：これは年齢によって、ドラゴンの基本サイズがどれだけ増加するかを示したものである（超小型が小型に、小型が中型に、など）。トゥルー・ドラゴンはサイズが上昇したことによる通常の能力値上昇はしないが、かわりに『表：ドラゴンの能力値』が示すように、年齢段階によって能力値が上昇する。
ヒット・ダイス：これは成長によってドラゴンが得る追加のヒット・ダイスの数を示す。ヒット・ダイスが増加すれば、ヒット・ポイント、特技、技能ランクもドラゴンの基本攻撃ボーナスや基本セーヴ・ボーナスと共に上昇する。ドラゴンはヒット・ダイスごとに 6 ＋【知力】修正値に等しい技能ランクを有する。ヒット・ダイスによるドラゴンの能力値上昇は、ドラゴンの能力値上昇の総計にすでに加算されている（『表：ドラゴンの能力値』参照）。
外皮：これは年齢段階ごとにドラゴンの基本外皮ボーナスがどれだけ増加するかを示す。
ブレス攻撃：ドラゴンはそれぞれ基本ダメージを与えるブレス攻撃（『戦闘』参照）を有する。この倍率はドラゴンのブレス攻撃によって与えるダメージのダイスの数を増加させる。例として、2d6 ポイントの［酸］ダメージを与える基本ブレス攻撃を持つドラゴンのマチュア・アダルトは 14d6 ポイントの［酸］ダメージを与える（× 7 の倍率による）。

戦闘

『表：ドラゴンの攻撃と移動速度』は、ドラゴンの持つ攻撃と与えるダメージを列挙している（—はそのサイズのドラゴンがその種の肉体武器を有していないことをあらわす）。ここに記されている他の能力はドラゴンが特定の年齢段階に達した時点で獲得される。

飛行移動速度：ドラゴンの飛行移動速度は、サイズによって、表に記されているように上昇する。
噛みつき：これは表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5 倍を加えたダメージを与える主要攻撃である（2 回以上の攻撃手段を有している場合であっても）。ドラゴンの噛みつき攻撃は、サイズ段階が 1 大きいかのような間合いを有する（超巨大サイズのドラゴンは＋ 10 フィート）。
爪：これは主要攻撃で、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値を加えたダメージを与える。
翼：ドラゴンは、たとえ飛行中であっても、敵に翼を叩きつけて攻撃することができる。翼攻撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1/2 を加えたダメージを与える二次的攻撃である。
尾の打撃：ドラゴンは毎ラウンド、尾で 1 体の敵をひっぱたいて攻撃することができる。尾の打撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5 倍を加えたダメージを与える二次的攻撃である（これは通常の二次的攻撃のルールの例外である）。
押し潰し（変則）：サイズ分類が超大型以上の飛行または跳躍しているドラゴンは、1 回の標準アクションとして敵の上に着陸し、全身で敵を押しつぶすことができる。押し潰し攻撃はドラゴンよりサイズ分類が 3 段階以上小さい敵に対してのみ有効である。押し潰し攻撃はドラゴンのドラゴンの身体の下に収まる全てのクリーチャーに対して作用する。作用を受ける範囲内にいるクリーチャーは反応セーヴ（DC はドラゴンのブレス攻撃のものと同じ）に成功しなければならず、失敗すると押さえ込まれた状態になり、ドラゴンが上からどかなければ次のラウンド中に自動的に殴打ダメージを受ける。ドラゴンが押さえ込みを継続する場合、それは通常どおり戦技判定に成功しなければならない。押さえ込まれた状態の敵は、脱出しない限り毎ラウンド押し潰しによるダメージを受け続ける。押し潰し攻撃によるダメージは、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5 倍を加えたものである。
尾による一掃（変則）：サイズ分類が巨大以上のドラゴンは、1 回の標準アクションとして尾を振り回して攻撃することができる。尾による一掃は、ドラゴンの接敵面の縁にある交差点の 1 つから、いずれかへの方向に広がる半径 30 フィートの半円形の範囲に作用する（超巨大サイズのドラゴンの場合、半径 40 フィート）。一掃の範囲内にいる、ドラゴンよりサイズ分類が 4 段階以上小さいクリーチャーが作用を受ける。尾による一掃は、自動的に表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5（端数切捨て）を加えたダメージを与える。作用を受けたクリーチャーは反応セーヴ（DC はドラゴンのブレス攻撃のものと同じ）を行うことができ、成功すればダメージを半減させることができる。
ブレス攻撃（超常）：ブレス攻撃の使用は 1 回の標準アクションである。 一度ブレスを使用したら、1d4 ラウンド後まで再びブレス攻撃を行うことはできない。ドラゴンが複数の種類のブレス攻撃を有している場合でも、ブレスを使用できるのは 1d4 ラウンドに 1 回だけである。ブレス攻撃は必ずドラゴンに隣接するいずれかの交差点を起点にして、ドラゴンの選択した方向に向けて伸びる。ブレス攻撃の形状は直線型と円錐型があり、効果範囲の大きさはドラゴンのサイズによって異なる。そのブレス攻撃がダメージを与えるものである場合、範囲内に捉えられたクリーチャーは反応セーヴを行い、

成功すればダメージを半分にできる。ブレス攻撃に対するセーヴ DC は 10 ＋ドラゴンのヒット・ダイスの 1/2 ＋ドラゴンの【耐久力】修正値である。ダメージを与えないブレス攻撃に対するセーヴにも同じ DC を用いるが、どのタイプのセーヴを行うかは個々の解説を参照すること。ドラゴンは組みついていたり組みつかれていたりする場合もブレス攻撃を使用できる。

ドラゴンの付随ルール

ドラゴンの超感覚（変則）：ドラゴンは有効距離 120 フィートの暗視と 60 フィートの非視覚的感知を有する。薄暗い光の中で人間の 4 倍の距離を見通し、通常の明かりの下で 2 倍の距離を見通すことができる。

畏怖すべき存在（変則）：ドラゴンの畏怖すべき存在はドラゴンの年齢段階× 30 フィートに等しい効果範囲を持つ。その他の効果はモンスターの共通ルールで詳述されている。

呪文：ドラゴンは秘術呪文を修得しており、解説で示されたレベルのソーサラーとして呪文を発動することができる。その術者レベルは年齢により、それぞれの解説で示されている。

擬似呪文能力：ドラゴンの擬似呪文能力の術者レベルはヒット・ダイス数に等しい。

ダメージ減少：ドラゴンは成長につれて、各ドラゴンの項目に示されているようにダメージ減少を獲得する。そうしたドラゴンの肉体武器はダメージ減少を克服するかどうかを調べる際に、魔法の武器として扱われる。

完全耐性（変則）：全てのドラゴンは麻痺と睡眠の効果に対する完全耐性を有する。加えて、ドラゴンは年齢段階にかかわりなく、種族に応じてさらに 1 ～ 2 種類の攻撃形態に対する完全耐性を有する。その種類については個々の解説で述べる。

呪文抵抗（変則）：年を経るに従って、ドラゴンは、個々の解説で示されているように呪文や擬似呪文能力への抵抗力を身につける。ドラゴンの呪文抵抗は 11 ＋脅威度に等しい。

表：ドラゴンの年齢段階

年齢段階	年齢（歳）	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス	外皮	ブレス攻撃
1 ワームリング（雛）	0 ～ 5	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	6 ～ 15	基本値＋ 2	基本値＋ 1	基本値＋ 2	基本値＋ 3	基本値× 2
3 ヤング（子供）	16 ～ 25	基本値＋ 4	基本値＋ 2	基本値＋ 4	基本値＋ 6	基本値× 3
4 ジュヴナイル（少年）	26 ～ 50	基本値＋ 5	基本値＋ 2	基本値＋ 6	基本値＋ 9	基本値× 4
5 ヤング・アダルト（青年）	51 ～ 100	基本値＋ 7	基本値＋ 3	基本値＋ 8	基本値＋ 12	基本値× 5
6 アダルト（成年）	101 ～ 200	基本値＋ 8	基本値＋ 3	基本値＋ 10	基本値＋ 15	基本値× 6
7 マチュア・アダルト（壮年）	201 ～ 400	基本値＋ 9	基本値＋ 3	基本値＋ 12	基本値＋ 18	基本値× 7
8 オールド（老年）	401 ～ 600	基本値＋ 11	基本値＋ 4	基本値＋ 14	基本値＋ 21	基本値× 8
9 ヴェリー・オールド（大老）	601 ～ 800	基本値＋ 12	基本値＋ 4	基本値＋ 16	基本値＋ 24	基本値× 9
10 エインシャント（太古）	801 ～ 1,000	基本値＋ 13	基本値＋ 4	基本値＋ 18	基本値＋ 27	基本値× 10
11 ワーム（長虫）	1,001 ～ 1,200	基本値＋ 14	基本値＋ 4	基本値＋ 20	基本値＋ 30	基本値× 11
12 グレート・ワーム（大長虫）	1,201 ＋	基本値＋ 16	基本値＋ 5	基本値＋ 22	基本値＋ 33	基本値× 12

表：ドラゴンの能力値

年齢段階	【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 ワームリング（雛）	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	基本値＋ 4	基本値－ 2	基本値＋ 2	基本値＋ 2	基本値＋ 2	基本値＋ 2
3 ヤング（子供）	基本値＋ 8	基本値－ 2	基本値＋ 4	基本値＋ 2	基本値＋ 2	基本値＋ 2
4 ジュヴナイル（少年）	基本値＋ 10	基本値－ 2	基本値＋ 6	基本値＋ 4	基本値＋ 4	基本値＋ 4
5 ヤング・アダルト（青年）	基本値＋ 12	基本値－ 4	基本値＋ 6	基本値＋ 4	基本値＋ 4	基本値＋ 4
6 アダルト（成年）	基本値＋ 14	基本値－ 4	基本値＋ 8	基本値＋ 6	基本値＋ 6	基本値＋ 6
7 マチュア・アダルト（壮年）	基本値＋ 16	基本値－ 4	基本値＋ 8	基本値＋ 6	基本値＋ 6	基本値＋ 6
8 オールド（老年）	基本値＋ 18	基本値－ 6	基本値＋ 10	基本値＋ 8	基本値＋ 8	基本値＋ 8
9 ヴェリー・オールド（大老）	基本値＋ 20	基本値－ 6	基本値＋ 10	基本値＋ 8	基本値＋ 8	基本値＋ 8
10 エインシャント（太古）	基本値＋ 22	基本値－ 6	基本値＋ 12	基本値＋ 10	基本値＋ 10	基本値＋ 10
11 ワーム（長虫）	基本値＋ 24	基本値－ 8	基本値＋ 12	基本値＋ 10	基本値＋ 10	基本値＋ 10
12 グレート・ワーム（大長虫）	基本値＋ 26	基本値－ 8	基本値＋ 14	基本値＋ 12	基本値＋ 12	基本値＋ 12

表：ドラゴンの攻撃と移動速度

サイズ	飛行移動速度（機動性）	噛みつき × 1	爪 × 2	翼 × 2	尾の打撃 × 1	押し潰し × 1	尾による一掃 × 1	ブレス攻撃	
								直線状	円錐形
超小型	100 フィート（標準）	1d4	1d3	—	—	—	—	30 フィート	15 フィート
小型	150 フィート（標準）	1d6	1d4	—	—	—	—	40 フィート	20 フィート
中型	150 フィート（標準）	1d8	1d6	1d4	—	—	—	60 フィート	30 フィート
大型	200 フィート（貧弱）	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—	80 フィート	40 フィート
超大型	200 フィート（貧弱）	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—	100 フィート	50 フィート
巨大	250 フィート（劣悪）	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	120 フィート	60 フィート
超巨大	250 フィート（劣悪）	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	140 フィート	70 フィート

プライマル・ドラゴン：アンブラル・ドラゴン Primal Dragon, Umbral Dragon

このほっそりとした暗黒龍は、心をざわつかせるような蛇の優雅さで動く。その目は中にある真紅の残り火の光が漏れているかのように輝いている。

アンブラル・ドラゴン Umbral Dragon

CE ／竜（他次元界）

基本データ

脅威度 6；サイズ 小型；ヒット・ダイス 7d12

移動速度 40 フィート

外皮 ＋ 6；ブレス攻撃 円錐状、2d8 負のエネルギー

【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**14

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

ブレス攻撃（超常）負のエネルギー・ダメージを与えるが、アンブラル・ドラゴンのブレス攻撃はアンデッドを治癒しない。

シャドウ創造（超常）エインシャント以上の年齢段階のアンブラル・ドラゴンに殺害されたあらゆるクリーチャーは、1d4 ラウンド後にアンブラル・ドラゴンの支配下にある シャドウ（8 ヒット・ダイス以下の場合）またはグレーター・シャドウ（8 ヒット・ダイスを超える場合）として蘇る。

生命力吸収（超常）グレート・ワーム・アンブラル・ドラゴンは噛みつきまたは爪攻撃が命中するたびに 1 レベルの負のレベルを与える（1 レベル、DC32）。

ゴースト・ベイン（超常）ヤング以上の年齢段階のアンブラル・ドラゴンの物理的攻撃は非実体のクリーチャーにも通常通りダメージを与える。

影の子（変則）アンブラル・ドラゴンは負のエネルギーへの親和性、および生命力吸収と［即死］効果への完全耐性を有する。

影のブレス（超常）1 日 3 回、アダルト以上の年齢段階のアンブラル・ドラゴンは影の円錐のブレスを吐くことができる。頑健セーヴに失敗したクリーチャーは 1d4 ラウンドの間盲目状態となり、ドラゴンが有する年齢段階 1 つごとに 1 ポイントの【筋力】を吸収される。セーヴに成功すれば、盲目状態を無効化でき、また【筋力】吸収を 1d4 ポイントに減少できる。

擬似呪文能力（擬呪）アンブラル・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に回数無制限（他に説明がない限り）で使用できる。ヤング― ダークネス；ジュブナイル― ヴァンピリック・タッチ；アダルト― シャドウ・ウォーク；オールド― プロジェクト・イメージ；エインシェント― フィンガー・オヴ・デス（3 回／日）；グレート・ワーム― シェイズ。アンブラル・ドラゴンは秘術呪文と同様にクレリック呪文を使用できる。

表：アンブラル・ドラゴンの特殊能力

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	影の子、［冷気］に対する**完全耐性**	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	ダークネス	—
ヤング（子供）	ゴースト・ベイン	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、ヴァンピリック・タッチ	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	**DR** 5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	影のブレス、シャドウ・ウォーク	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	**DR** 10 ／魔法	9 レベル
オールド（老年）	プロジェクト・イメージ	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	**DR** 15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	シャドウ創造、フィンガー・オヴ・デス	15 レベル
ワーム（長虫）	**DR** 20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	生命力吸収、シェイズ	19 レベル

ヤング・アンブラル・ドラゴン 脅威度 10 Young Umbral Dragon

経験点 9,600

CE ／大型サイズの竜（他次元界）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 17

防御データ

AC 22、接触 10、立ちすくみ 21（＋ 1【敏】、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）

hp 104（11d12 ＋ 33）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 10

完全耐性［冷気］、［即死］効果、生命力吸収、麻痺、睡眠

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 15（2d6 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 15（1d8 ＋ 5）、翼（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 2）、尾の打撃＝＋ 13（1d8 ＋ 7）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、6d8 負のエネルギー、DC 18）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 14）

回数無制限：ダークネス

修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）

1 レベル（4 回／日）：インフリクト・ライト・ウーンズ（DC14）、シールド

0 レベル（回数無制限）：ディテクト・ポイズン 、ディテクト・マジック 、ブリード（DC13）、リード・マジック

一般データ

【筋】21、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 17；**CMD** 28（対足払い 32）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈隠密〉＋ 11、〈交渉〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 17、〈知覚〉＋ 17、〈知識：次元界〉＋ 17、〈知識：神秘学〉＋ 17、〈知識：地域〉＋ 17、〈はったり〉＋ 17、〈飛行〉＋ 9

言語 奈落語、共通語、竜語、地下共通語

その他の特殊能力 ゴースト・ベイン、影の子

アダルト・アンブラル・ドラゴン 脅威度 14 Adult Umbral Dragon

経験点 38,400

CE ／超大型サイズの竜（他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 25

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC23）

防御データ

AC 29、接触 8、立ちすくみ 29（＋ 21 外皮、－ 2 サイズ）

hp 195（17d12 ＋ 85）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 15

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［冷気］、［即死］効果、生命力吸収、麻痺、睡眠；**SR** 25

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 23（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 23（2d6 ＋ 8）、尾の打撃＝＋ 21（2d6 ＋ 12）、翼（× 2）＝＋ 21（1d8 ＋ 4）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィート円錐状、DC 23、12d8 負のエネルギー、DC 23）、押し潰し、影のブレス（6【筋】）

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中＋ 22）

回数無制限：ダークネス、シャドウ・ウォーク、ヴァンピリック・タッチ

修得呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 12）

3 レベル（5 回／日）：インフリクト・シリアス・ウーンズ（DC18）、ディスペル・マジック

2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ 、ウェブ（DC17）、コマンド・アンデッド（DC17）

1 レベル（8 回／日）：インフリクト・ライト・ウーンズ（DC16）、グリー

ス（DC16）、シールド、マジック・ミサイル、リデュース・パースン（DC16）
0 レベル（回数無制限）：ディスラプト・アンデッド（DC15）、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ブリード（DC15）、メイジ・ハンド、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト

一般データ

【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20

基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 27；**CMD** 37（対足払い 41）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《ひっつかみ》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈隠密〉＋ 18、〈交渉〉＋ 25、（訳注：おそらくエラッタの適用漏れ；〈呪文学〉＋ 25、）〈真意看破〉＋ 25、〈生存〉＋ 25、〈知覚〉＋ 25、〈知識：次元界〉＋ 25、〈知識：神秘学〉＋ 25、〈知識：地域〉＋ 25、〈はったり〉＋ 25、〈飛行〉＋ 16

言語 奈落語、共通語、竜語、地下共通語、加えて 2 個の他の言語

その他の特殊能力 ゴースト・ベイン、影の子

エインシャント・アンブラル・ドラゴン 脅威度 19 Ancient Umbral Dragon

経験点 204,800

CE ／巨大サイズの竜（他次元界）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 35

オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC29）

防御データ

AC 38、接触 5、立ちすくみ 38（－ 1 **【敏】**、＋ 33 外皮、－ 4 サイズ）

hp 337（25d12 ＋ 175）

頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 21

DR 15 ／魔法；**完全耐性**［即死］効果、生命力吸収、麻痺、睡眠；**SR** 30

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）

近接 噛みつき＝＋ 33（4d6 ＋ 18 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 33（2d8 ＋ 12）、尾の打撃＝＋ 31（2d8 ＋ 18）、翼（× 2）＝＋ 31（2d6 ＋ 6）

接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきは 20 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、20d8 負のエネルギー、DC 29）、シャドウ創造、押し潰し、影のブレス（10 **【筋】**）、尾による一掃

擬似呪文能力（術者レベル 25 レベル；精神集中＋ 32）

回数無制限：ダークネス、プロジェクト・イメージ、シャドウ・ウォーク、ヴァンピリック・タッチ

3 回／日：フィンガー・オヴ・デス（DC24）

修得呪文（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 22）

7 レベル（5 回／日）：ディストラクション（DC24）、リミテッド・ウィッシュ

6 レベル（7 回／日）：ヴェイル（DC23）、ハーム（DC23）、ミスリード

5 レベル（7 回／日）：グレーター・コマンド（DC22）、スレイ・リヴィング（DC22）、テレポート、アンハロウ

4 レベル（7 回／日）：アンホーリィ・ブライト（DC21）、インフリクト・クリティカル・ウーンズ（DC21）、エナヴェイション、ファンタズマル・キラー（DC21）

3 レベル（8 回／日）：インフリクト・シリアス・ウーンズ（DC20）、ディスペル・マジック、ヘイスト、ライトニング・ボルト（DC20）

2 レベル（8 回／日）：インヴィジビリティ、ウェブ（DC17）、オルター・セルフ、ブラー、コマンド・アンデッド（DC19）

1 レベル（8 回／日）：インフリクト・ライト・ウーンズ（DC18）、グリース（DC18）、シールド、マジック・ミサイル、リデュース・パースン（DC18）

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ゴースト・サウンド、ディスラプト・アンデッド（DC17）、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ブリード（DC17）、メイジ・ハンド、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト

一般データ

【筋】35、**【敏】**8、**【耐】**25、**【知】**24、**【判】**25、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 25；**CMB** ＋ 41；**CMD** 50（対足払い 54）

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《出血化クリティカル》、《ひっつかみ》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈隠密〉＋ 21、〈鑑定〉＋ 35、〈交渉〉＋ 35、〈真意看破〉＋ 35、〈生存〉＋ 35、〈知覚〉＋ 35、〈知識：次元界〉＋ 35、〈知識：宗教〉＋ 35、〈知識：神秘学〉＋ 35、〈知識：地域〉＋ 35、〈呪文学〉＋ 35、〈はったり〉＋ 35、〈飛行〉＋ 13

言語 奈落語、共通語、竜語、地下共通語、加えて 4 個の他の言語

その他の特殊能力 ゴースト・ベイン、影の子

残酷で嗜虐的なアンブラル・ドラゴンは、アンデッドの肉やゴーストのエクトプラズムの味を好むが、生者の肉を貪る機会を退けることはない。

プライマル・ドラゴン：クラウド・ドラゴン Primal Dragon, Cloud Dragon

この 4 本角のドラゴンの青白色の鱗からは一筋の霧が出ている。ドラゴンの鼻面は短いが、鋭い歯で一杯だ。

クラウド・ドラゴン Cloud Dragon

CN ／竜（風、他次元界）

基本データ

脅威度 5；サイズ 小型；ヒット・ダイス 6d12

移動速度 40 フィート、水泳 40 フィート

外皮 ＋ 5；ブレス攻撃 円錐状、2d8［電気］

【筋】10、**【敏】**13、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**14、**【魅】**13

生態

出現環境 気候問わず／空（風の元素界）

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

雲形態（超常）アダルト以上の年齢段階のクラウド・ドラゴンは、即行アクションとして 1 日にそのヒット・ダイス数に等しいラウンド数の間、自分自身を一筋の雲に変化させることができるこの能力は ガシアス・フォーム と同様に機能するが、ドラゴンの飛行移動速度は変化しない。

雲のブレス（超常）グレート・ワーム・クラウド・ドラゴンのブレス攻撃は、その円錐の形の雲として 1d4 ラウンドの間残る。この雲は、そのターンの終了時に雲の範囲内にいるあらゆるクリーチャーに対して、ドラゴンのブレス攻撃のダメージの半分の［電気］ダメージを与える フォッグ・クラウド として扱う（反応セーヴに成功すればダメージは半減する。DC はドラゴンのブレス攻撃のセーヴ DC に等しい）。

霞の見通し（超常）クラウド・ドラゴンは霧、雲、同様のぼんやりした効果を完全に明瞭に見通すことができる。

擬似呪文能力（擬呪）クラウド・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に回数無制限（他に説明がない限り）で使用できるヴェリー・ヤング— オブスキュアリング・ミスト；ヤング— フォッグ・クラウド；アダルト— ソリッド・フォッグ；オールド— クラウドキル（3 回／日）；エインシェント— ウィンド・ウォーク；グレート・ワーム— ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（1 回／日）.

雷鳴の噛みつき（超常）エインシェント以上の年齢段階のクラウド・ドラゴンの噛みつきは、命中するたびに雷鳴の轟音を産み出し、追加で 2d6 ポイントの［音波］ダメージを与える。グレート・ワームの雷鳴の噛みつきは追加で 4d6 の［音波］ダメージを与える。

表：クラウド・ドラゴンの特殊能力

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	［電気］に対する**完全耐性**、霞の見通し	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	オブスキュアリング・ミスト	—
ヤング（子供）	フォッグ・クラウド	—
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在	1 レベル
ヤング・アダルト（青年）	**DR** 5 ／魔法、呪文抵抗	3 レベル
アダルト（成年）	雲形態、ソリッド・フォッグ	5 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	**DR** 10 ／魔法	7 レベル
オールド（老年）	クラウドキル	9 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	**DR** 15 ／魔法	11 レベル
エインシャント（太古）	雷鳴の噛みつき、ウィンド・ウォーク	13 レベル
ワーム（長虫）	**DR** 20 ／魔法	15 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	雲のブレス、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス	17 レベル

ヤング・クラウド・ドラゴン 脅威度 9 Young Cloud Dragon

経験点 6,400

CN ／大型サイズの竜（風、他次元界）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** ドラゴンの超感覚、霞の見通し；〈知覚〉＋ 16

防御データ

AC 20、接触 9、立ちすくみ 20（＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 95（10d12 ＋ 30）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 10

完全耐性［電気］、麻痺、睡眠

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 40 フィート

近接 噛みつき＝＋ 13（2d6 ＋ 6）、爪（× 2）＝＋ 14（1d8 ＋ 4）、翼（× 2）＝＋ 11（1d6 ＋ 2）、尾の打撃＝＋ 11（1d8 ＋ 6）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、6d8［電気］、DC 18）

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 12）

回数無制限：オブスキュアリング・ミスト 、フォッグ・クラウド

一般データ

【筋】18、**【敏】**11、**【耐】**17、**【知】**12、**【判】**16、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 15；**CMD** 25（対足払い 29）

特技《威圧演舞》、《技能熟練：交渉》、《強打》、《武器熟練：爪》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 9、〈鑑定〉＋ 14、〈交渉〉＋ 21、〈水泳〉＋ 12、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 14、〈飛行〉＋ 7

言語 風界語、竜語

アダルト・クラウド・ドラゴン 脅威度 13 Adult Cloud Dragon

経験点 25,600

CN ／超大型サイズの竜（風、他次元界）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** ドラゴンの超感覚、霞の見通し；〈知覚〉＋ 24

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC22）

防御データ

AC 29、接触 7、立ちすくみ 29（－ 1 **【敏】**、＋ 22 外皮、－ 2 サイズ）

hp 184（16d12 ＋ 80）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 15

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 24

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 40 フィート

近接 噛みつき＝＋ 22（2d8 ＋ 10 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 22（2d6 ＋ 7）、尾の打撃＝＋ 19（2d6 ＋ 10）、翼（× 2）＝＋ 19（1d8 ＋ 3）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつき は 15 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィート円錐状、12d8［電気］、DC 23）、押し潰し

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 20）

回数無制限：オブスキュアリング・ミスト 、ソリッド・フォッグ 、フォッグ・クラウド

修得呪文（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 9）

2 レベル（5 回／日）：シー・インヴィジビリティ 、ブラー

1 レベル（7 回／日）：シールド 、チャーム・パースン（DC15）、ディテクト・シークレット・ドアーズ 、トゥルー・ストライク

0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ 、ディテクト・ポイズン 、プレスティディジテイション 、メッセージ 、ライト 、リード・マジック

一般データ

【筋】24、**【敏】**9、**【耐】**21、**【知】**16、**【判】**20、**【魅】**19

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 25；**CMD** 34（対足払い 38）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：交渉》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉＋ 23、〈隠密〉＋ 10、〈鑑定〉＋ 22、〈交渉〉＋ 29、〈真意看破〉＋ 24、〈水泳〉＋ 15、〈生存〉＋ 24、〈知覚〉＋ 24、〈知識：次元界〉＋ 22、〈飛行〉＋ 10

言語 風界語、共通語、竜語、エルフ語
その他の特殊能力 雲形態（16 ラウンド／日）

エインシャント・クラウド・ドラゴン 脅威度 18 Ancient Cloud Dragon

経験点 153,600
CN ／巨大サイズの竜（風、他次元界）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** ドラゴンの超感覚、霞の見通し；〈知覚〉＋ 34
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC28）
防御データ
AC 36、接触 4、立ちすくみ 36（－ 2【敏】、＋ 32 外皮、－ 4 サイズ）
hp 324（24d12 ＋ 168）
頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 21
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 29
攻撃データ
移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）、水泳 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 32（4d6 ＋ 16 ／ 19 ～ 20、加えて 2d6［音波］）、爪（× 2）＝＋ 32（2d8 ＋ 11）、尾の打撃＝＋ 29（2d8 ＋ 16）、翼（× 2）＝＋ 29（2d6 ＋ 5）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつき は 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、20d8［電気］、DC 29）、押し潰し、尾による一掃
擬似呪文能力（術者レベル 24 レベル；精神集中＋ 30）
回数無制限：ウィンド・ウォーク 、オブスキュアリング・ミスト 、ソリッド・フォッグ 、フォッグ・クラウド
3 回／日：クラウドキル（DC21）
修得呪文（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 19）
6 レベル（5 回／日）：グレーター・ディスペル・マジック 、チェイン・ライトニング（DC22）
5 レベル（7 回／日）：コーン・オヴ・コールド（DC21）、ディスミサル（DC21）、テレポート
4 レベル（7 回／日）：アイス・ストーム 、エレメンタル・ボディ I 、リヴァー・オヴ・ウィンド 、レッサー・ギアス（DC20）
3 レベル（7 回／日）：アーケイン・サイト 、クローク・オヴ・ウィンズ 、サジェスチョン（DC19）、スティンキング・クラウド（DC19）
2 レベル（8 回／日）：イーグルズ・スプレンダー 、ガスト・オヴ・ウィンド 、グリッターダスト（DC18）、シー・インヴィジビリティ 、ロケート・オブジェクト
1 レベル（8 回／日）：イレイズ 、オルター・ウィンズ 、チャーム・パースン（DC17）、ディテクト・シークレット・ドアーズ 、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：タッチ・オヴ・ファティーグ 、ダンシング・ライツ 、ディテクト・ポイズン 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、メッセージ 、ライト 、リード・マジック 、レジスタンス
この呪文は『 Pathfinder RPG Advanced Player's Guide 』からのものである。
一般データ
【筋】 32、**【敏】** 7、**【耐】** 25、**【知】** 20、**【判】** 24、**【魅】** 23
基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 39；**CMD** 47（対足払い 51）
特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：交渉》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《ひっつかみ》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《複数回攻撃》、《よろめき化クリティカル》
技能〈威圧〉＋ 33、〈隠密〉＋ 13、〈鑑定〉＋ 32、〈交渉〉＋ 39、〈真意看破〉＋ 34、〈水泳〉＋ 46、〈生存〉＋ 34、〈知覚〉＋ 34、〈知識：次元界〉＋ 32、〈知識：地域〉＋ 32、〈飛行〉＋ 11
言語 風界語、共通語、竜語、エルフ語
その他の特殊能力 雲形態（24 ラウンド／日）

クラウド・ドラゴンは他のドラゴンたち（とりわけクロマティック・ドラゴン）の複雑な政治的陰謀と妄執からは離れ、彼ら自身の人生を自由に、旅への気まぐれに突き動かされるままに生きることを好む。探検とはるか上空から新しい土地を見ることが、新しいクリーチャーと会話し、彼らからエキゾチックな財宝を手に入れることと並ぶ、クラウド・ドラゴンの最大の楽しみである。彼らは高山の頂に住処を置くが、家に帰るのは安全な隠れ家に安置する必要がある新しい財宝を手に入れた時だけである。

プライマル・ドラゴン：クリスタル・ドラゴン Primal Dragon, Crystal Dragon

この輝かしい色のドラゴンは、さまざまな色の水晶でできた鱗、歯、爪をもつ。その翼は柔軟性のあるガラスの幕である。

クリスタル・ドラゴン Crystal Dragon

CG ／竜（地、他次元界）

基本データ

脅威度 2；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 3d12

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、登攀 30 フィート

外皮 ＋ 2；ブレス攻撃 円錐形、2d4［音波］

【筋】9、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**16

生態

出現環境 気候問わず／地下（地の元素界）

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

剃刀のごとき鋭さ（擬呪）クリスタル・ドラゴンの全ての肉体武器は斬撃ダメージを与える。

光線反射（変則）エインシェント・クリスタル・ドラゴンの鱗は、光線呪文がドラゴンの呪文抵抗を克服することに失敗した場合、光線をその源に反射する。

煌きのオーラ（超常）グレート・ワーム・クリスタル・ドラゴンはその宝石のような鱗から半径 60 フィートの煌く色彩のオーラを放つことができる。このオーラの範囲内にある全ての者は毎ラウンド意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間、朦朧状態（犠牲者が 15 ヒット・ダイス以下である場合）または混乱状態（犠牲者が 15 ヒット・ダイスを超えている場合）になる。セーヴ DC はドラゴンのブレス攻撃のセーヴ DC に等しい。これは［精神作用］効果である。ドラゴンはこのオーラをフリー・アクションで抑制または起動することができる。

擬似呪文能力（擬呪）クリスタル・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に回数無制限（他に説明がない限り）で使用できる。ヴェリー・ヤング― カラー・スプレー；ジュブナイル― グリッターダスト；アダルト― レインボー・パターン；オールド― ストーン・トゥ・フレッシュ（3 回／日）；エインシェント― プリズマティック・スプレー（3 回／日）；グレート・ワーム― インプリズンメント（1 回／日）。

振動感知（変則）クリスタル・ドラゴンはジュブナイルの年齢段階（30 フィート）になるまで振動感知を得ることはなく、アダルトの時点（60 フィート）とオールドの時点（120 フィート）で成長する。

表：クリスタル・ドラゴンの特殊能力

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	［音波］に対する**完全耐性**、剃刀のごとき鋭さ	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	カラー・スプレー	—
ヤング（子供）	振動感知	—
ジュヴナイル（少年）	グリッターダスト	—
ヤング・アダルト（青年）	**DR** 5 ／魔法、呪文抵抗	—
アダルト（成年）	畏怖すべき存在、レインボー・パターン	1 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	**DR** 10 ／魔法	3 レベル
オールド（老年）	ストーン・トゥ・フレッシュ	5 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	**DR** 15 ／魔法	7 レベル
エインシャント（太古）	光線反射、プリズマティック・スプレー	9 レベル
ワーム（長虫）	**DR** 20 ／魔法	11 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	インプリズンメント 、煌きの**オーラ**	13 レベル

ヤング・クリスタル・ドラゴン 脅威度 6 Young Crystal Dragon

経験点 2,400

CG ／中型サイズの竜（地、他次元界）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** ドラゴンの超感覚、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 11

防御データ

AC 20、接触 12、立ちすくみ 18（＋ 2 **【敏】**、＋ 8 外皮）

hp 66（7d12 ＋ 21）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 6

完全耐性 麻痺、睡眠、［音波］

攻撃データ

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 150 フィート（標準）

近接 噛みつき＝＋ 10（1d8 ＋ 4）、爪（× 2）＝＋ 10（1d6 ＋ 3）、翼（× 2）＝＋ 5（1d4 ＋ 1）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（30 フィート円錐状、6d4［音波］、DC 16）

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 11）

回数無制限：カラー・スプレー（DC15）

一般データ

【筋】17、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22（対足払い 26）

特技《欺きの名人》、《**頑健**無比》、《強打》、《神速の**反応**》

技能〈威圧〉＋ 14、〈隠密〉＋ 12、〈知覚〉＋ 11、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 11、〈登攀〉＋ 21、〈はったり〉＋ 16、〈飛行〉＋ 12、〈変装〉＋ 6

言語 竜語、地下共通語

その他の特殊能力 剃刀のごとき鋭さ

アダルト・クリスタル・ドラゴン 脅威度 10 Adult Crystal Dragon

経験点 9,600

CG ／大型サイズの竜（地、他次元界）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** ドラゴンの超感覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 19

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC22）

防御データ

AC 27、接触 10、立ちすくみ 26（＋ 1 **【敏】**、＋ 17 外皮、－ 1 サイズ）

hp 149（13d12 ＋ 65）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 11

DR 5 ／魔法；**完全耐性** 麻痺、睡眠、［音波］；**SR** 21

攻撃データ

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 19（2d6 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 18（1d8 ＋ 6）、尾の打撃＝＋ 16（1d8 ＋ 9）、翼（× 2）＝＋ 16（1d6 ＋ 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、12d4［音波］、DC 21）

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 18）

回数無制限：カラー・スプレー（DC17）、グリッターダスト（DC18）、レインボー・パターン（DC20）

修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 7）

1 レベル（5 回／日）：アンシーン・サーヴァント 、シールド

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ディテクト・マジック 、ゴースト・サウンド 、リード・マジック

一般データ

【筋】23、**【敏】**12、**【耐】**21、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**22

基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 20；**CMD** 31（対足払い 35）

特技《欺きの名人》、《**頑健**無比》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の**反応**》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉＋ 22、〈隠密〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 19、〈知覚〉＋ 19、〈知識：

ダンジョン探検〉＋19、〈登攀〉＋30、〈はったり〉＋26、〈飛行〉＋11、〈変装〉＋23
言語 共通語、竜語、地界語、地下共通語
その他の特殊能力 剃刀のごとき鋭さ

エインシャント・クリスタル・ドラゴン 脅威度 15 Ancient Crystal Dragon
経験点 51,200
CG ／超大型サイズの竜（地、他次元界）
イニシアチブ ＋4；**感覚** ドラゴンの超感覚、振動感知 120 フィート；〈知覚〉＋29
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC28）
防御データ
AC 37、接触 8、立ちすくみ 37（＋29 外皮、－2 サイズ）
hp 283（21d12＋147）
頑健 ＋21、**反応** ＋14、**意志** ＋17
防御的能力 光線反射；**DR** 15 ／魔法；**完全耐性** 麻痺、睡眠、［音波］；**SR** 26
攻撃データ
移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝＋30（2d8＋15 ／ 19～20）、爪（×2）＝＋29（2d6＋10）、尾の打撃＝＋27（2d6＋15）、翼（×2）＝＋27（1d8＋5）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィート円錐状、DC 27、20d4［音波］、DC 27）、押し潰し
擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋21）
回数無制限：カラー・スプレー（DC19）、グリッターダスト（DC20）、レインボー・パターン（DC22）
3 回／日：ストーン・トゥ・フレッシュ（DC24）、プリズマティック・スプレー（DC25）
修得呪文（術者レベル 21 レベル；精神集中＋29）
4 レベル（6 回／日）：ディメンジョン・ドア 、ファンタズマル・キラー（DC22）
3 レベル（8 回／日）：ディスプレイスメント 、メジャー・イメージ（DC21）、ライトニング・ボルト（DC21）
2 レベル（8 回／日）：インヴィジビリティ 、ブラインドネス／デフネス（DC20）、マイナー・イメージ（DC20）、ミラー・イメージ
1 レベル（8 回／日）：アラーム 、アンシーン・サーヴァント 、サイレント・イメージ（DC19）、フェザー・フォール 、マジック・**オーラ**
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ディテクト・マジック 、ディテクト・ポイズン 、ゴースト・サウンド 、メイジ・ハンド 、メッセージ 、リード・マジック 、タッチ・オヴ・ファティーグ
一般データ
【筋】31、**【敏】**10、**【耐】**25、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**26
基本攻撃 ＋21；**CMB** ＋33；**CMD** 43（対足払い 47）
特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉＋32、〈隠密〉＋16、〈真意看破〉＋29、〈生存〉＋29、〈知覚〉＋29、〈知識：ダンジョン探検〉＋29、〈知識：地理〉＋29、〈登攀〉＋42、〈はったり〉＋36、〈飛行〉＋16、〈変装〉＋33
言語 共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、地界語、地下共通語
その他の特殊能力 剃刀のごとき鋭さ

クリスタル・ドラゴンは概ね善良な性質だが、その虚栄心のために時としてよそよそしく高慢に見えることがある。その外見に対して受けたいかなる侮辱もクリスタル・ドラゴンを怒り狂わせるだけだ。これが問題なのは、ほとんどのクリスタル・ドラゴンは誰も意図していない場合であっても侮辱とみなす傾向があるからだ。クリスタル・ドラゴンは地下の住処を好み、しばしば何十年あるいは何世紀もの間、その広大など靴のねぐらから地上の世界に出ずに済ます。

クリスタル・ドラゴンは厳格で強迫観念にとらわれさえする傾向にある。その個性は彼らの鱗の切り子面の正確で秩序だった天性の反映である。クリスタル・ドラゴンの棲みかはよく整理された場所である。このドラゴンは無造作に広がった古典的なドラゴンの宝物庫の観念を恥ずかしいものと感じている。

プライマル・ドラゴン：ブライン・ドラゴン Primal Dragon, Brine Dragon

青緑の頸のひだ飾りがこのドラゴンの頭部から背中に延び、きらめく鱗と鰭のようなトサカのある体につながっている。

ブライン・ドラゴン Brine Dragon

LN ／竜（他次元界、水）

基本データ

脅威度 3；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 4d12

移動速度 60 フィート、水泳 60 フィート

外皮 ＋ 3；ブレス攻撃 直線状、2d6［酸］

【筋】16、**【敏】**15、**【耐】**11、**【知】**13、**【判】**10、**【魅】**11

生態

出現環境 気候問わず／水界（水の元素界）

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

転覆（変則）オールド以上の年齢段階のブライン・ドラゴンは、突撃行動として戦技判定を行い、ボートや船を転覆させようと試みることができる。この判定の DC は 25 またはボートの船長の〈職能：船乗り〉判定の結果のいずれか高い方である。船のサイズ分類がブライン・ドラゴンのサイズよりも 1 大きいごとに、ドラゴンは判定に－ 10 の累積するペナルティを受ける。

水を奪う噛みつき（超常）エインシェント・ブライン・ドラゴンの噛みつきは、通常のダメージに加えて 1d2 ポイントの【筋力】吸収を与える。グレート・ワーム・ブライン・ドラゴンの噛みつきは 1d4 ポイントの【筋力】吸収を与える。頑健セーヴ（DC はドラゴンのブレス攻撃の DC に等しい）に成功した場合は【筋力】吸収を無効化できる。

痛撃（超常）グレート・ワーム・ドラゴンの肉体武器は塩と酸の結晶がついており、これらの攻撃の 1 つでクリーチャーに打撃を与えるたびに、目標は頑健セーヴ（DC はドラゴンのブレス攻撃の DC に等しい）を行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間苦痛のために朦朧状態になる。

擬似呪文能力（擬呪）ブライン・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に回数無制限（他に説明がない限り）で使用できる。ヴェリー・ヤング― スピーク・ウィズ・アニマルズ（魚類のみ）；ヤング― オブスキュアリング・ミスト；ジュブナイル― ウォーター・ブリージング；アダルト― コントロール・ウォーター；エインシェント― ホリッド・ウィルティング（3 回／日）；グレート・ワーム― ツナミ（3 回／日）.

表：ブライン・ドラゴンの特殊能力

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	［酸］に対する**完全耐性**、水中呼吸	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	スピーク・ウィズ・アニマルズ（魚類のみ）	—
ヤング（子供）	オブスキュアリング・ミスト	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	ウォーター・ブリージング	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	**DR** 5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	畏怖すべき存在、コントロール・ウォーター	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	**DR** 10 ／魔法	9 レベル
オールド（老年）	転覆	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	**DR** 15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	水を奪う噛みつき、ホリッド・ウィルティング	15 レベル
ワーム（長虫）	**DR** 20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	痛撃、ツナミ	19 レベル

ヤング・ブライン・ドラゴン 脅威度 7 Young Brine Dragon

経験点 3,200

LN ／中型サイズの竜（他次元界、水）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 12

防御データ

AC 20、接触 11、立ちすくみ 19（＋ 1 **【敏】**、＋ 9 外皮）

hp 68（8d12 ＋ 16）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 7

完全耐性［酸］、麻痺、睡眠

攻撃データ

移動速度 60 フィート、飛行 150 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 15（1d8 ＋ 10）、爪（× 2）＝＋ 15（1d6 ＋ 7）、翼（× 2）＝＋ 10（1d4 ＋ 3）

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート直線状、6d6［酸］、DC 16）

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 9）

回数無制限：オブスキュアリング・ミスト、スピーク・ウィズ・アニマルズ（魚類のみ）

修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 2）

1 レベル（4 回／日）：カラー・スプレー（DC12）、タッチ・オヴ・ザ・シー

0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ 、ディテクト・マジック 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド

一般データ

【筋】24、**【敏】**13、**【耐】**15、**【知】**15、**【判】**12、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 15；**CMD** 26（対足払い 30）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：水泳》、《強打》、《ホバリング》

技能〈交渉〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 12、〈水泳〉＋ 29、〈生存〉＋ 12、〈知覚〉＋ 12、〈知識：自然〉＋ 13、〈治療〉＋ 12、〈飛行〉＋ 12

言語 水界語、共通語、竜語

その他の特殊能力 水中呼吸

アダルト・ブライン・ドラゴン 脅威度 11 Adult Brine Dragon

経験点 12,800

LN ／大型サイズの竜（他次元界、水）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 20

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC20）

防御データ

AC 27、接触 9、立ちすくみ 27（＋ 18 外皮、－ 1 サイズ）

hp 147（14d12 ＋ 56）

頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 12

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［酸］、麻痺、睡眠；**SR** 22

攻撃データ

移動速度 60 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 23（2d6 ＋ 15）、爪（× 2）＝＋ 23（1d8 ＋ 10）、尾の打撃＝＋ 18（1d8 ＋ 15）、翼（× 2）＝＋ 18（1d6 ＋ 5）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（80 フィート直線状、12d6［酸］、DC 21）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中＋ 17）

回数無制限：ウォーター・ブリージング 、オブスキュアリング・ミスト、スピーク・ウィズ・アニマルズ（魚類のみ）、コントロール・ウォーター

修得呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）

3 レベル（5 回／日）：アクアス・オーブ（DC16）、スリート・ストーム（DC16）

2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ 、オルター・セルフ 、スリップストリーム

1 レベル（7 回／日）：カラー・スプレー（DC14）、タッチ・オヴ・ザ・シー 、フェザー・フォール 、フレア・バースト（DC14）、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC 14）

0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ 、ディテクト・ポイズン 、ディテクト・マジック 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、リー

ド・マジック、レジスタンス
一般データ
【筋】30、**【敏】**11、**【耐】**19、**【知】**19、**【判】**16、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 25；**CMD** 35（対足払い 39）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：水泳》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《ホバリング》
技能〈交渉〉＋ 20、〈真意看破〉＋ 20、〈水泳〉＋ 41、〈生存〉＋ 20、〈知覚〉＋ 20、〈知識：神秘学〉＋ 21、〈知識：自然〉＋ 21、〈治療〉＋ 20、〈はったり〉＋ 20、〈飛行〉＋ 11
言語 水界語、共通語、竜語、エルフ語、ハーフリング語
その他の特殊能力 水中呼吸

エインシャント・ブライン・ドラゴン 脅威度 16 Ancient Brine Dragon

経験点 76,800
LN ／超大型サイズの竜（他次元界、水）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 30
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC26）
防御データ
AC 37、接触 7、立ちすくみ 37（－ 1 **【敏】**、＋ 30 外皮、－ 2 サイズ）
hp 275（22d12 ＋ 132）
頑健 ＋ 19、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 18
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［酸］、麻痺、睡眠；**SR** 27
攻撃データ
移動速度 60 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 34（2d8 ＋ 21、加えて 1d2 **【筋】**）、爪（× 2）＝＋ 34（2d6 ＋ 14）、尾の打撃＝＋ 29（2d6 ＋ 21）、翼（× 2）＝＋ 29（1d8 ＋ 7）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（100 フィート直線状、20d6［酸］、DC 27）、転覆、押し潰し、水を奪う噛みつき
擬似呪文能力（術者レベル 22 レベル；精神集中＋ 27）
回数無制限：ウォーター・ブリージング、オブスキュアリング・ミスト、コントロール・ウォーター、スピーク・ウィズ・アニマルズ（魚類のみ）
3 回／日：ホリッド・ウィルティング（DC23）
修得呪文（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 20）
7 レベル（4 回／日）：マス・フライ、コントロール・ウェザー
6 レベル（6 回／日）：トゥルー・シーイング、トランスフォーメーション、フルーイド・フォーム
5 レベル（7 回／日）：ブレイク・エンチャントメント、ディスミサル、テレポート、ウォール・オヴ・フォース
4 レベル（7 回／日）：アイス・ストーム、グレーター・インヴィジビリティ、ソリッド・フォッグ、ボール・ライトニング（DC19）
3 レベル（7 回／日）：アクアス・オーブ（DC18）、スリート・ストーム（DC18）、ディープ・スランバー（DC18）、ディスペル・マジック
2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ、オルター・セルフ、スリップストリーム、ディテクト・ソウツ（DC 17）、メイク・ホウル
1 レベル（8 回／日）：カラー・スプレー（DC16）、タッチ・オヴ・ザ・シー、フェザー・フォール、フレア・バースト（DC16）、レイ・オヴ・エンフィーブルメント
0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク、オープン／クローズ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、プレスティディジテイション、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック、レジスタンス
一般データ
【筋】38、**【敏】**9、**【耐】**23、**【知】**23、**【判】**20、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 38；**CMD** 47（対足払い 51）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：水泳》、《急旋回》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》、《ホバリング》
技能〈交渉〉＋ 30、〈真意看破〉＋ 30、〈水泳〉＋ 53、〈生存〉＋ 30、〈知覚〉＋ 30、〈知識：神秘学〉＋ 31、〈知識：地理〉＋ 31、〈知識：自然〉＋ 31、〈治療〉＋ 30、〈はったり〉＋ 30、〈飛行〉＋ 16、〈魔法装置使用〉＋ 30
言語 水界語、共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語
その他の特殊能力 水中呼吸

ブライン・ドラゴンは生まれつき邪悪なわけではないが、親切や博愛のための忍耐力はほとんど持たない。歳を取るにつれ、彼らはますます頑固で力に固執するようになる。アダルトの年齢段階で、ブライン・ドラゴンは人間、マーフォーク、ロキャーサ、さらにはサフアグンのような“下等種族”の一団を支配していなければ、自分は失敗したと考える。

プライマル・ドラゴン：マグマ・ドラゴン Primal Dragon, Magma Dragon

このドラゴンの漆黒の鱗の間には輝く溶岩の小川が、翼の膜には熱い光で燃えるような静脈が走っている。

マグマ・ドラゴン Magma Dragon

CN ／竜（他次元界、火）

基本データ

脅威度 4；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 5d12

移動速度 40 フィート

外皮 ＋ 4；ブレス攻撃 円錐状、2d6［火］

【筋】13、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**12、**【判】**12、**【魅】**11

生態

出現環境 気候問わず／山岳または地下（火の元素界）

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

マグマの墓（超常）1 日に 1 回、グレート・ワーム・マグマ・ドラゴンは 120 フィート以内にいる目標に向って溶岩を吐き、ブレス攻撃が通常与えるダメージを与えることができる。このマグマはすぐに冷え、継続的にダメージを与えることはないが、犠牲者を " 捕獲 " する（モンスターの共通ルール参照。DC はドラゴンのブレス攻撃のセーヴ DC に等しい、3d6 分間、硬度 8、ヒット・ポイント 45）。

マグマのブレス（超常）1 日 3 回、エインシェント以上の年齢段階のマグマ・ドラゴンは火の代わりに円錐状の溶岩のブレスを吐くことができる。ダメージには変更がないが、マグマはそれにダメージを受けた者に付着し、その後 1d3 ラウンドの間毎ラウンド半分のダメージを与える。このマグマは冷えた後は塵になってしまう。

擬似呪文能力（擬呪）マグマ・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に（他に説明がない限り）回数無制限で使用できる。ヴェリー・ヤング― バーニング・ハンズ；ジュブナイル― スコーチング・レイ；アダルト― ウォール・オヴ・ファイアー；オールド― ファイアー・シールド（ウォーム・シールド、常時発動）；エインシェント― ディレイド・ブラスト・ファイアーボール（3 回／日）；グレート・ワーム― ウォール・オヴ・ラヴァ 。

超高熱（超常）ヤング以上の年齢段階のマグマ・ドラゴンの噛みつき攻撃は、その年齢段階に等しい［火］ダメージを追加で与える。

表：Magma Special Abilities

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	［火］に対する**完全耐性**、［冷気］への脆弱性	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	バーニング・ハンズ	—
ヤング（子供）	超高熱	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	スコーチング・レイ	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	**DR** 5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	畏怖すべき存在、ウォール・オヴ・ファイアー	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	**DR** 10 ／魔法	9 レベル
オールド（老年）	ファイアー・シールド	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	**DR** 15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	マグマのブレス、ディレイド・ブラスト・ファイアーボール	15 レベル
ワーム（長虫）	**DR** 20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	マグマの墓、ウォール・オヴ・ラヴァ	19 レベル

ヤング・マグマ・ドラゴン 脅威度 8 Young Magma Dragon

経験点 4,800

CN ／中型サイズの竜（他次元界、火）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 14

防御データ

AC 22、接触 12、立ちすくみ 20（＋ 2 **【敏】**、＋ 10 外皮）

hp 85（9d12 ＋ 27）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 10

完全耐性［火］、麻痺、睡眠

弱点［冷気］への脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 150 フィート（標準）

近接 噛みつき＝＋ 17（1d8 ＋ 12、加えて 3［火］）、爪（× 2）＝＋ 17（1d6 ＋ 8）、翼（× 2）＝＋ 12（1d4 ＋ 4）

特殊攻撃 ブレス攻撃（30 フィート円錐状、6d6［火］、DC 17）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 10）

回数無制限：バーニング・ハンズ（DC12）

修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 2）

1 レベル（4 回／日）：グリース（DC12）、フレア・バースト（DC12）

0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ 、スパーク 、ディテクト・マジック 、ブリード（DC11）

一般データ

【筋】21、**【敏】**14、**【耐】**17、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 14；**CMD** 26（対足払い 30）

特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《強打》、《渾身の一打》、《鋼の**意志**》

技能〈威圧〉＋ 13、〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 11（跳躍＋ 15）、〈真意看破〉＋ 14、〈水泳〉＋ 17、〈知覚〉＋ 14、〈登攀〉＋ 17、〈飛行〉＋ 14

言語 共通語、竜語、火界語

その他の特殊能力 超高熱

アダルト・マグマ・ドラゴン 脅威度 12 Adult Magma Dragon

経験点 19,200

CN ／大型サイズの竜（他次元界、火）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 22

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC20）

防御データ

AC 29、接触 10、立ちすくみ 28（＋ 1 **【敏】**、＋ 19 外皮、－ 1 サイズ）

hp 172（15d12 ＋ 75）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 15

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 23

弱点［冷気］への脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 22（2d6 ＋ 12 ／ 19 ～ 20、加えて 6［火］）、爪（× 2）＝＋ 22（1d8 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）、尾の打撃＝＋ 17（1d8 ＋ 12）、翼（× 2）＝＋ 17（1d6 ＋ 4）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、12d6［火］、DC 22）

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 18）

回数無制限：ウォール・オヴ・ファイアー 、スコーチング・レイ 、バーニング・ハンズ（DC14）

修得呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）

3 レベル（5 回／日）：ディスペル・マジック 、ファイアーボール（DC16）

2 レベル（7 回／日）：グリッターダスト（DC15）、ダスト・オヴ・トワイライト 、パイロテクニクス（DC15）、フレイミング・スフィアー（DC15）

1 レベル（7 回／日）：グリース（DC14）、シールド 、トゥルー・ストライク 、フェザー・フォール 、フレア・バースト（DC14）

0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ 、スパーク 、タッチ・オヴ・ファティーグ 、ディテクト・ポイズン 、ディテクト・マジック 、ブリード

（DC13）、リード・マジック
一般データ
【筋】27、**【敏】**12、**【耐】**21、**【知】**18、**【判】**18、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 24；**CMD** 35（対足払い 39）
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《鋼の**意志**》
技能〈威圧〉＋ 21、〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 16（跳躍＋ 20）、〈真意看破〉＋ 22、〈水泳〉＋ 26、〈脱出術〉＋ 16、〈知覚〉＋ 22、〈手先の早業〉＋ 16、〈登攀〉＋ 26、〈飛行〉＋ 13
言語 共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、火界語
その他の特殊能力 超高熱

エインシャント・マグマ・ドラゴン 脅威度 17 Ancient Magma Dragon

経験点 102,400
CN ／超大型サイズの竜（他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 32
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC26）
防御データ
AC 39、接触 8、立ちすくみ 39（＋ 31 外皮、－ 2 サイズ）
hp 310（23d12 ＋ 161）
頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 21
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 28
弱点［冷気］への脆弱性
攻撃データ
移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝＋ 33（2d8 ＋ 18 ／ 19 ～ 20、加えて 10［火］）、爪（× 2）＝＋ 33（2d6 ＋ 12 ／ 19 ～ 20）、尾の打撃＝＋ 31（2d6 ＋ 18）、翼（× 2）＝＋ 31（1d8 ＋ 6）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィート円錐状、DC 28、20d6［火］に加えて特殊）、押し潰し、マグマのブレス
擬似呪文能力（術者レベル 23 レベル；精神集中＋ 28）
常時：ファイアー・シールド（ウォーム）
回数無制限：ウォール・オヴ・ファイアー、スコーチング・レイ、バーニング・ハンズ（DC16）
3 回／日：ディレイド・ブラスト・ファイアーボール（DC22）
修得呪文（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 20）
7 レベル（4 回／日）：グレーター・ポリモーフ、プリズマティック・スプレー（DC22）
6 レベル（6 回／日）：アイバイト（DC21）、コンテイジアス・フレイム（DC21）、チェイン・ライトニング（DC21）
5 レベル（7 回／日）：ハングリー・ピット（DC20）、ポリモーフ、テレポート、ウォール・オヴ・フォース
4 レベル（7 回／日）：アシッド・ピット（DC19）、コンフュージョン（DC19）、ディメンジョナル・アンカー、ファイアー・シールド
3 レベル（7 回／日）：ウィンド・ウォール、ディスプレイスメント、ディスペル・マジック、ファイアーボール（DC18）
2 レベル（7 回／日）：グリッターダスト（DC17）、ダークネス、ダスト・オヴ・トワイライト、パイロテクニクス（DC17）、フレイミング・スフィアー（DC17）
1 レベル（8 回／日）：グリース（DC16）、シールド、トゥルー・ストライク、フェザー・フォール、フレア・バースト（DC16）
0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ、ゴースト・サウンド、スパーク、タッチ・オヴ・ファティーグ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ブリード（DC15）、ライト、リード・マジック
一般データ
【筋】35、**【敏】**10、**【耐】**25、**【知】**22、**【判】**22、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 37；**CMD** 47（対足払い 51）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《**頑健**無比》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉＋ 31、〈隠密〉＋ 18、〈軽業〉＋ 23（跳躍＋ 27）、〈真意看破〉＋ 32、〈水泳〉＋ 38、〈生存〉＋ 32、〈脱出術〉＋ 23、〈知覚〉＋ 32、〈知識：次元界〉＋ 32、〈手先の早業〉＋ 23、〈登攀〉＋ 38、〈飛行〉＋ 18
言語 共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語、火界語
その他の特殊能力 超高熱

興奮しやすく暴力的な爆発を起こしやすいマグマ・ドラゴンは、ほとんどの他のドラゴンから危険なほど狂っているとみなされている。この決め付けはしばしば事実だと分かる。それが攻撃してくるか、あるいは会話をしようとしてくるかするまで、マグマ・ドラゴンの精神状態を予測することができる者はほとんどいない。マグマ・ドラゴンの側からすれば、自分の行動は全て正当化できるーそうする必要は滅多に感じないがーものである。

ドラゴン・ホース Dragon Horse

艶のある滑らかな白い毛皮がこの高貴な馬の筋肉とともに波打ち、その蹄は青白いエネルギーの火花を立てる。

ドラゴン・ホース 脅威度 9 Dragon Horse

経験点 6,400
NG ／大型サイズの魔獣（風）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 120 フィート、属性識別、夜目；〈知覚〉＋ 17
防御データ
AC 23、接触 13、立ちすくみ 19（＋ 3【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 105（10d10 ＋ 50）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 9
攻撃データ
移動速度 60 フィート、飛行 120 フィート（良好）
近接 蹄（× 2）＝＋ 16（2d6 ＋ 7、加えて 1d6［電気］）
特殊攻撃 ブレス攻撃、飛行突撃
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
一般データ
【筋】24、**【敏】**17、**【耐】**21、**【知】**16、**【判】**18、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 18；**CMD** 32（対足払い 36）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《鋼の**意志**》
技能〈真意看破〉＋ 14、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 17、〈知識：次元界〉＋ 13、〈飛行〉＋ 18
言語 風界語、共通語、竜語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 次元間移動
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
ブレス攻撃（超常）標準アクションとして、ドラゴンホースは 30 フィート円錐の霧のブレスを吐くことができる。これは 10d6 ポイントの［冷気］ダメージ（反応・DC20、半減）、1 分間の間継続する霧の領域を作り出す（フォッグ・クラウド 呪文で作り出されるものと同様）、あるいは一陣の強風（表：風力効果参照）を作り出す、のいずれかである。ドラゴン・ホースはこのブレス攻撃を使用後は 1d4 ラウンド後まで使用できない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
飛行突撃（変則）ドラゴン・ホースは飛行中に突撃する場合、ダメージ・ロールに＋ 4 のボーナスを得る。
属性識別（超常）ドラゴン・ホースは目視することができるあらゆるクリーチャーの属性を自動的に知ることができる。
次元間移動（超常）ドラゴン・ホースは 1 日 1 回標準アクションとしてエーテル界、アストラル界、風の次元界、物質界に入ることができる。これは プレイン・シフト と同様に機能するが、ドラゴン・ホースは 2 体までの同意しているクリーチャーを運ぶことができるが、それは彼らが背中に乗っている場合のみである。

その名にも関わらず、ドラゴン・ホースはドラゴンとは関わりがない。この高貴なクリーチャーは翼もなく空中を飛ぶ能力とさまざまな効果を生み出す霧のブレスからその名を得ている。

ドラゴン・ホースは単独性のクリーチャーであり、雲の中でほとんどの時間を過ごし、固い地面に蹄で立つことは滅多にない。ドラゴン・ホースの交配相手は若いころに決まってからずっと同じだが、他の点では個体は自分だけでいることを好む。彼らは猛烈で隠遁的だが、平和的で適切な環境では遊び好きでさえある。ドラゴン・ホースは時として必要上意見の異なる人々に助力と支援を申し出ることがあるが、属性識別の能力を使って邪悪なクリーチャーを偶々助けてしまわないように注意する。

ドラゴン・ホースの子馬は潜在能力のある乗騎として非常に賞賛されるが、ドラゴン・ホースは高い知性を持つクリーチャーであり、動物のように訓練することはできない。そのかわり、ドラゴン・ホースの乗騎をもとめる物は、そのクリーチャーの助力を得られるように交渉しなければならない。

天性平和的なクリーチャーであるドラゴンホースは、飛び去ることによって戦闘を避けることを好む。戦うことを強いられた場合（しばしば邪悪なクリーチャーの大暴れに**反応**して）、彼らは悪属性の敵以外には非致傷ダメージを与えようとし、気絶した相手は傷つけずに放置する。悪の道を選んだ者も、彼らが光を見る助けになることを期待して同じ慈悲を受けることがあるが、本来的に邪悪な敵は可能な限り迅速かつ徹底的に打ち破られる。

トリトン Triton

この鱗と鰭のある人型の生き物はがっしりした体格と青緑の色合いをしている。その脚の先端は足というよりも幅広の水かきだ。

トリトン 脅威度 2 Triton

経験点 600
NG ／中型サイズの来訪者（原住、水）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 14、接触 10、立ちすくみ 14（＋ 4 外皮）
hp 19（3d10 ＋ 3）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 4
攻撃データ
移動速度 5 フィート、水泳 40 フィート
近接 高品質のトライデント＝＋ 5（1d8 ＋ 1）
遠隔 ヘヴィ・クロスボウ＝＋ 3（1d10 ／ 19 ～ 20）
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 7）
1 回／日：サモン・ネイチャーズ・アライ II（小型ウォーター・エレメンタルまたは 1d3 体の ドルフィン のみ）
一般データ
【筋】12、**【敏】**10、**【耐】**12、**【知】**13、**【判】**13、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 14
特技《駆け抜け攻撃》、《騎乗戦闘》
技能〈隠密〉＋ 6、〈騎乗〉＋ 6、〈交渉〉＋ 6、〈真意看破〉＋ 7、〈水泳〉＋ 9、〈製作：何か 1 つ〉＋ 7、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7
言語 水界語、共通語
生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、小集団（2 ～ 5）、戦隊（6 ～ 11）、または一団（12 ～ 21、加えて ドルフィン 2 ～ 16）
宝物 標準（高品質のトライデント、ヘヴィ・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物）

この水棲の来訪者は、マーマンが魚の尾を 1 つ持っているところにトリトンは鱗の生えた鰭のある 2 本の脚がある以外は、マーフォークに似ている。彼らは海の番人であり、しばしば ドルフィン やそのほかの水棲クリーチャーを乗騎として使用し、波の下の邪悪な種族に対する見張りを行っている。もともと水の次元界の出身だが、トリトンははるか昔物質界の海洋に移民し、今やそこでの生活に完全に適応している。その 2 本の足は地上でもゆっくりとよろめき歩くことを可能とするが、滅多にそうすることはなく、本来の環境と彼らの形態がそこで可能とする偉大なる機動性を好む。

トリトンは彼らが自然で美しいと感じるような生息場所を作り出す、サンゴ礁が生育し岩が突き出してやさしい弧を描いているような海底を故郷とする。これらの場所の多くは大きな温泉の湧出地の近くにあり、熱だけではなくトリトンの食事となる魚やそのほかのクリーチャーのための豊富なミネラルや栄養分を供給する。トリトンは空気も水も呼吸できるが、水のほうを好む。彼らの都市は水中呼吸者のために設計されているが、通常は地上を歩く客人のために 1 つか 2 つの空気をためることができる気密性の建物を建てる。トリトンの居住地は極地から熱帯の水域までいかなる場所にも見られるが、ほとんどは温暖な場所にある。一般に、アボレスやクラーケンのような、トリトンが長い間戦争を行っているクリーチャーが支配している海洋の最も深い所は避ける。

トリトンは他の善の水中クリーチャーとの関係を維持しているが、ほとんどは彼ら自身だけでいる。かれらはその敵（主にクラーケンとアボレス、そしてサフアグンやスカムのようなより小さな邪悪）に対する戦いでは協力しあう。彼らは戦争に赴く場合は通常協調して戦う訓練を積んだ強力な水中騎兵大隊を組む。トリトンはよそ者を信用しない傾向があり、通常は地上に住む者を避ける。時として空気を呼吸する物に助力を与えることがあるが、しばしば彼らのことを海中への侵入者と見なしている。彼らが陸者を助ける場合、その代価は高い。言うまでもなく、陸者がアボレスのような大いなる邪悪と戦って打ち負かすのを目撃したような場合は、彼らは素早く偏見を捨てて大英雄たちを彼らの社会に手を開いて大歓迎で招き入れる。

トリトンは水の青から水草の緑の色合いをした銀色がかった皮膚を持つ。年長のトリトンはしばしばフジツボ、サンゴ、貝殻で背中、胸、肩を覆い、彼らの中での地位を示すための装飾品のように身にまとう。彼らは白、青、または緑の髪をしている。トリトンの目は透明な海での日の光のように輝いている。典型的なトリトンは身の丈 6 フィート、体重 180 ポンド。最も例外的なトリトンのみがクラス・レベル（通常はドルイド、オラクル、レンジャー）によって強大化するが、稀にわずかなトリトンがサイズを大きくすることによって強大化する。これらの大型サイズのトリトンは 8 以上の種族ヒット・ダイスを持つ、かれらの種の中での偉大な英雄である。

ドレイク

ドレイク：フレイム・ドレイク Flame Drake

この獰猛なクリーチャーは赤と黄色の鱗を持つドラゴンのように見えるが、脚を 2 本しか持たない。

フレイム・ドレイク 脅威度 5 Flame Drake

経験点 1,600
CE ／大型サイズの竜（火）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 18、接触 10、立ちすくみ 17（＋ 1【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 57（6d12 ＋ 18）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6
完全耐性［火］、麻痺、睡眠
弱点［冷気］への脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 10（2d6 ＋ 5、加えて 1d6［火］）、尾の打撃＝＋ 5（1d6 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 火球のブレス
一般データ
【筋】21、**【敏】**13、**【耐】**16、**【知】**9、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12；**CMD** 23
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》
技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉＋ 6、〈生存〉＋ 10、〈知覚〉＋ 10、〈飛行〉＋ 8
言語 竜語
その他の特殊能力 スピード全開
生態
出現環境 温暖／山岳または丘陵
編成 単体、2 体、または凶行団（3 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
火球のブレス（超常） フレイム・ドレイクは、標準アクションとして、ファイアーボール のように爆発する火球のブレスを吐くことができる。この攻撃は距離 180 フィートで、半径 20 フィート以内にいる全てのクリーチャーに 5d6 ポイントの［火］ダメージ（DC16 の反応セーヴで半減）を与える。フレイム・ドレイクが一度火球のブレスを使った場合、1d6 ラウンド後まで再び使用することはできない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
スピード全開（変則） 1 日 3 回、即行アクションとして、フレイム・ドレイクはその竜の血脈から爆発的な力と速度を引き出し、そのラウンドに追加の移動アクションを得る。

フレイム・ドレイクは レッド・ドラゴン の退化した眷属であり、真の レッド・ドラゴン の激怒と気性の全てを持つが、理性と知性はほとんど持たない。フレイム・ドレイクはそれが住む地を恐怖に陥れる野蛮な暴れ者である。怖れさせることができた者から過酷な貢物を取り、簡単に怯えないあらゆる者を猛烈に攻撃する。

フレイム・ドラゴンは“凶行団”と呼ばれる小さな狩猟のための群れに集まり、襲撃の間は簡単に協力するが、略奪品のことでしばしば揉め事と同士討ちに陥る。オスとメスは性別ごとにそれぞれの群れをつくり、毎年繁殖期の間だけ集結する。

フレイム・ドレイクは年に 1 回交尾する。オスは子供を育てるのに何の役割も果たさず、交尾が終わるやいなや相手を捨てていく。メスは隔離された山中の巣で 2 個か 3 個の卵を産み、群れに戻って子供をその運命に任せるまで 2 年間だけ育てる。フレイム・ドレイクは 5 年間で成熟し、150 年まで生きる。一般に体長 12 フィート、体重 1,500 ポンドまで育つ。

ドレイク：フォレスト・ドレイク Forest Drake

この緑の鱗のドラゴンは 2 本の強力な脚と 1 対の長い皮の翼を持つ。長い棘がその鞭打つ尾を飾っている。

フォレスト・ドレイク 脅威度 4 Forest Drake

経験点 1,200
LE ／大型サイズの竜（地）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d12 ＋ 10）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4
完全耐性［酸］、麻痺、睡眠
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（標準）、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（1d8 ＋ 4）、尾の打撃＝＋ 3（1d8 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 酸の雲
一般データ
【筋】19、**【敏】**14、**【耐】**14、**【知】**9、**【判】**11、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》
技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉＋ 6、〈水泳〉＋ 20、〈知覚〉＋ 11、〈飛行〉＋ 8
言語 竜語
その他の特殊能力 水中適応、スピード全開
生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体、または凶行団（3 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
酸の雲（超常）フォレスト・ドレイクは、標準アクションとして、爆発して雲となる酸球のブレスを吐くことができる。この攻撃は距離 60 フィートで、半径 10 フィート以内にいる全てのクリーチャーに 4d6 ポイントの［酸］ダメージ（DC14 の反応セーヴで半減）を与える。雲は作り出されてから 1d4 ラウンドの間残存し、半径 10 フィートの オブスキュアリング・ミスト のように働く（もはやダメージは与えない）が、強い風は 1 ラウンドでこれを散らしてしまう。フォレスト・ドレイクが一度酸の雲を使った場合、1d6 ラウンド後まで再び使用することはできない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
水中適応（変則）フォレスト・ドレイクは水中でも変わりなく呼吸でき、ブレス攻撃やそのほかの特殊能力を水中でも自由に使える。酸の雲で作り出された雲は、水中で使用された場合は 1 ラウンドで散ってしまう。
スピード全開（変則）1 日 3 回、即行アクションとして、フォレスト・ドレイクはその竜の血脈から爆発的な力と速度を引き出し、そのラウンドに追加の移動アクションを得る。

フォレスト・ドレイクは グリーン・ドラゴン の退化した眷属であり、残酷な狡猾さを持つが真の機知はほとんどない。ほとんどのドレイクと同様、フォレスト・ドレイクは暴れ者で、彼らの大好きな獲物であるエルフとフェイを求めて深い森の中をうろつく。フォレスト・ドレイクはそのような森のクリーチャーの居住地を矢やそのほかの実力行使によって追い払われるまで、熱心に攻撃する。

多くのほかのドレイク種と同様に、フォレスト・ドレイクは“凶行団”と呼ばれる群れをつくり、隔離された森の地に共同のねぐらを作る。このような群れは通常兄弟姉妹からなり、繁殖期にのみ群れから抜ける。フォレスト・ドレイクの群れは明確なつつきの順序を有し、より若く新しい構成員は、群れでの殺しで最も望ましくない部分を受け持ち、交尾の選択肢を最も少ししか持たない。

フォレスト・ドレイクは年に 1 回交尾するが、子供を育てるためにほとんど何もしない。メスは 4 個から 8 個の卵を産むが、それが孵るとすぐに子供を捨てる。フォレスト・ドレイクの雛は即座に群れを組む。

ほとんどの者はそんなに長い間生存しないが、フォレスト・ドレイクは 200 年まで生きる。典型的なフォレスト・ドレイクは体長 10 フィートで尾の長さも同じほど、体重 1,000 ポンドである。

ドレイク：フロスト・ドレイク Frost Drake

この 2 足のドラゴンは、明るい青い氷の色合いを持つ鈍い青の鱗をしている。凍るような霧がその強力な顎の間から出ている。

フロスト・ドレイク 脅威度 7 Frost Drake

経験点 3,200

CE ／大型サイズの竜（冷気）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、雪の見通し；〈知覚〉＋ 10

防御データ

AC 20、接触 10、立ちすくみ 19（＋ 1【敏】、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）

hp 84（8d12 ＋ 32）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5

完全耐性［冷気］、麻痺、睡眠

弱点［火］への脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート（雪のみ）、飛行 60 フィート（標準）

近接 噛みつき＝＋ 13（2d6 ＋ 6、加えて 1d6［冷気］）、尾の打撃＝＋ 8（1d8 ＋ 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 凍てつく霧のブレス

一般データ

【筋】 22、**【敏】** 13、**【耐】** 18、**【知】** 8、**【判】** 9、**【魅】** 13

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 15；**CMD** 26

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打》

技能〈威圧〉＋ 12、〈隠密〉＋ 8、〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 17、〈飛行〉＋ 10

言語 竜語

その他の特殊能力 スピード全開、氷上歩行

生態

出現環境 寒冷／山岳

編成 単体、2 体、または凶行団（3 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

凍てつく霧のブレス（超常） フロスト・ドレイクは、標準アクションとして、爆発して凍てつく霧の雲となる水球を吐くことができる。この攻撃は距離 60 フィートで、半径 20 フィート以内にいる全てのクリーチャーに 7d6 ポイントの［冷気］ダメージ（DC18 の反応セーヴで半減）を与える。霧はその範囲内の地表全てを凍結させ手滑りやすい氷の広がりに変え、2d4 ラウンドの間その範囲を移動困難な地形にし、その後は凍りは砕けてとけその範囲を通常の地形に戻す。フロスト・ドレイクが一度凍てつく霧を使った場合、1d6 ラウンド後まで再び使用することはできない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

氷上歩行（変則） この能力は スパイダー・クライム と同様に機能するが、ドレイクが登る表面は氷に覆われていなければならない。また凍った表面をペナルティ無しで移動することができて、氷の上で走ったり突撃するのに〈軽業〉判定を行う必要がない。

スピード全開（変則） 1 日 3 回、即行アクションとして、フロスト・ドレイクはその竜の血脈から爆発的な力と速度を引き出し、そのラウンドに追加の移動アクションを得る。

雪の見通し（変則） フロスト・ドレイクは雪の降る状況を完全に見通すことができ、雪の中で行なう〈知覚〉判定に何のペナルティも被らない。

ホワイト・ドラゴン の退化した眷属であるフロスト・ドレイクは凶暴な捕食者である。彼らは他のドレイクよりも大きく、体長 16 フィート、体重 2,500 ポンド以上に達する。彼らの幅広く爪の生えた脚は易々と雪を掘ることができるが、土や粘土を掘ることはできない。

若いフロスト・ドレイクは性別ごとに分かれた若者の狩猟団を作るが、より歳を取ったフロスト・ドレイクは通常つがいで現れる。フロスト・ドレイクは生涯同じ相手と番い、適切な交尾相手を見つけた時点で群れを離れる。番のペアは一緒に巣をつくり、メスは 2 個から 5 個の卵を産む、両親は孵った子の世話をし、家族で子が 5 歳になって成熟するまで小さな群れを作る。この時点で、両親は子供を捨て、通常は新しい卵を他の場所の新しい巣に産み、巣立ちをしたドレイクは自分自身が参加する若者の群れをもとめて去る。

ドレイク：シー・ドレイク Sea Drake

シー・サーペントやドラゴンほどのものではないが、この有害な獣は輝く青緑の鱗に覆われている。その腕は翼としても鰭としても使われる。

シー・ドレイク 脅威度 6 Sea Drake

経験点 2,400
NE ／大型サイズの竜（水棲）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 19、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 2【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 73（7d12 ＋ 28）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 5
完全耐性［電気］、麻痺、睡眠
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（標準）、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 12（1d8 ＋ 6、加えて 1d6［電気］）、尾の打撃＝＋ 7（1d8 ＋ 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 球電のブレス、転覆
一般データ
【筋】 23、**【敏】** 15、**【耐】** 18、**【知】** 8、**【判】** 10、**【魅】** 9
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 14；**CMD** 26
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《神速の**反応**》
技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉＋ 11、〈水泳〉＋ 24、〈知覚〉＋ 10、〈飛行〉＋ 10
言語 竜語
その他の特殊能力 水陸両生、スピード全開
生態
出現環境 気候問わず／湾岸
編成 単体、2 体、または凶行団（3 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
球電のブレス（超常） シー・ドレイクは、標準アクションとして、まず 1 体の目標に命中し、その後他の目標に チェイン・ライトニング にように弧を描く球電を吐くことができる。この攻撃は距離 100 フィートで、最初の目標に 6d6 ポイントの［電気］ダメージ（DC17 の反応セーヴで半減）を与える。打撃を与えた後、球電はシー・ドレイクのヒット・ダイス数に等しい数（通常 7）の、最初の目標から 20 フィート以内にいる副次的な目標に向かう。副次的な電撃はそれぞれ 1 体の目標に打撃を与え、最初の電撃と同じダメージを与える。シー・ドレイクが一度球電のブレスを使った場合、1d6 ラウンド後まで再び使用することはできない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
転覆（変則） シー・ドレイクは突撃アクションとして体当たりし、戦技判定を行うことで、自分のサイズと同じかそれよりも小さなボートや船を転覆させようとすることができる。この判定の DC は 25 かボートの船長の〈職能：船乗り〉技能判定の結果のいずれか高い方である。
スピード全開（変則） 1 日 3 回、即行アクションとして、シー・ドレイクはその竜の血脈から爆発的な力と速度を引き出し、そのラウンドに追加の移動アクションを得る。

明白に竜による交配の結果ではあるが、シー・ドレイクの血脈は他のドレイクのものよりは不明確である。ドレイクの中で最強であるシー・ドレイクは、他のドレイクと同じほど野蛮な狡猾さを持つが、トゥルー・ドラゴンの祖先の精神的な鋭さに欠けている。水陸両生ではあるが、シー・ドレイクはほとんどの時間を沿岸の浅い水の中で過ごす。

シー・ドレイクはその鼻面から強力な尾の先端まで 14 フィート。体重は 2,000 ポンド。

シー・ドレイクは全てのドレイクの中で最も単独性であり、単体で狩をすることを好む。しかし、時としてより大きな獲物を狩るために群れを作ることがある。このような凶行団は沿岸の海上交通の著しい危険となりうる。

ドロウズル Draugr

このフジツボに包まれた歩く死体はゾンビのように見えるが、水を滴らせ吐き気のする匂いを放っている。

ドロウズル 脅威度 2 Draugr

経験点 600
CE ／中型サイズのアンデッド（水）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 14、接触 10、立ちすくみ 14（＋ 2 鎧、＋ 2 外皮）
hp 19（3d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 3
DR 5 ／殴打または斬撃；**完全耐性** アンデッドの種別特徴；**抵抗**［火］10
攻撃データ
移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート
近接 グレートアックス＝＋ 5（1d12 ＋ 4 ／× 3、加えて " 吐き気 "）または叩きつけ＝＋ 5（1d10 ＋ 4、加えて " 吐き気 "）
一般データ
【筋】17、**【敏】**10、**【耐】**—、**【知】**8、**【判】**10、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 5；**CMD** 15
特技《強打》、《追加 hp》
技能〈隠密〉＋ 6、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 6、〈登攀〉＋ 9
言語 共通語（話せない）
生態
出現環境 気候問わず／沿岸地方
編成 単体または乗組員（2 ～ 8）
宝物 標準（グレートアックス、レザー・アーマー、その他の宝物）
特殊能力
吐き気（超常）ドロウズルによってダメージを受けたクリーチャーは、DC12 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間吐き気がする状態となる。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ドロウズルは腐敗と海の臭いがし、どこに行こうと水を滴らせる。この不潔なものは通常は人型生物のクリーチーが邪悪な霊魂や死霊術の効果が徘徊している海域で行方不明になったときに作り出される。この溺死した水夫の死体は猛烈にアンデッドの身に執着し、出会った生きているクリーチャー全てを攻撃する。彼らの攻撃は悪臭のする肉、腐った海草、虫の切れ端を当たった所にをこすりつける。

ドロウズルが船が完全に沈没した時に現れた場合、通常このアンデッドは船が難破したところに留まる。一部のドロウズルは海の死霊術師の制御下にあるが、他の者は幽霊船に乗るアンデッドの海賊として海をさまよっている。

ドロウズルの船長（脅威度 3）

ドロウズルの船長は悪意ある燃えるような赤い目を持つ。彼は他のドロウズルよりも裕福そうな服装をしている。彼らの衣服は常に似たような引き裂かれた状態ではあるが。

ドロウズルの船長はドロウズルにアドヴァンスト・テンプレートをつけたものである。それに加えて、ほとんどのドロウズルの船長は追加のクラス・レベル、通常はバーバリアン、ファイター、ローグのレベルを持つ。またドロウズルの船長は 1 日に 3 回、擬似呪文能力として オブスキュアリング・ミスト（術者レベル 5、集中力＋ 8）を使用することができ、そして攻撃が命中した場合、吐き気の代わりに 1 レベルの負のレベルを与える。ドロウズルの船長はそれが振るう武器によって負のレベルを与えることができるが、武器によって複数回攻撃ができる場合、この方法で 1 ラウンドに 1 レベルだけ負のレベルを与えることができる。

トロル

トロル：アイス・トロル Ice Troll

この大きなクリーチャーは明るい青緑の皮膚と、つめたい刺すような目をしている。無造作な毛皮をまとい、その牙の生えた顎は長い下顎が前に突き出ている。

アイス・トロル 脅威度 4 Ice Troll

経験点 1,200
CE ／大型サイズの人型生物（冷気、巨人）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 17、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 4【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 45（6d8 ＋ 18）；再生 5（［酸］または［火］）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 2
完全耐性［冷気］
弱点［火］への脆弱性
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 バトルアックス＝＋ 7（2d6 ＋ 4）、噛みつき＝＋ 2（1d6 ＋ 2）、爪＝＋ 2（1d4 ＋ 2）または噛みつき＝＋ 7（1d6 ＋ 4）、爪（× 2）＝＋ 7（1d4 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、1d6 ＋ 6）
一般データ
【筋】19、**【敏】**18、**【耐】**16、**【知】**9、**【判】**10、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 9；**CMD** 23
特技《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》、《腕力による威圧》
技能〈威圧〉＋ 7、〈生存〉＋ 4、〈知覚〉＋ 9
言語 巨人語
生態
出現環境 寒冷／山岳または地下
編成 単体または一団（3 ～ 6）
宝物 標準

アイス・トロルは通常のトロルよりも多少小さいが、より知性と狡猾さに優れ、貪欲な飢えは同様である。彼らには典型的な猫背のトロルのような姿勢と、先端に鋭い爪がついた長い腕と明白なトロルの下顎が見て取れる。通常のトロルと同様に、アイス・トロルはほとんどの傷から回復することのできる驚くべき回復能力をもつ。多くのトロルとは異なり、アイス・トロルはしばしば戦闘において武器を使うが、戦いが熱を帯びてくると、しばしば武器を投げ捨てて爪で引き裂くことを好む。アイス・トロルは身の丈およそ 10 フィート、体重は 900 ポンドまで。

彼らの高い知性のため、アイス・トロルは時として傭兵として働き、しばしば怪物の軍勢に兵士として仕えている。彼らはよく フロスト・ジャイアント と同盟を組み、また食事と給金が十分に与えられる限り、北方の蛮族部族の中にも見られるかもしれない。

アイス・トロルは人間の肉を賞味し、人間とともに働いていない者はよく文明化された地域の近くに罠を仕掛けて大好きな獲物を捕らえようとする。また孤立した集落を食べ物を求めて襲撃し、しばしば捉えた人間を自分たちの氷に包まれた住処に連れ帰り、不運な犠牲者が腹ぺこトロルによって餌食にさせるまで閉じ込めて太らせようとする。

戦闘時、アイス・トロルは通常のトロルよりも用心深い。ふつうは戦いにむやみに飛び込もうとせず、弱い敵や火を持っている者に集中する。火で武装している敵に攻撃することにも躊躇はしないが、そのような敵がその危険な武器をこちらに向ける前に協力して始末しようとする。

アイス・トロルの社会は通常のトロルよりもさらに父権的であり、オスは狩猟や襲撃のために小集団を作るかもしれないが、ほとんどのトロルは 1 体のオス、1 体のメス、彼らの子供たちからなる小家族で生活する。

トロル：ロック・トロル Rock Troll

この巨体のクリーチャーはビーズのような目と、小さな水晶が散りばめられた岩のような肌をしている。その突き出した下顎には大きな水晶のような歯が生えている。

ロック・トロル 脅威度 6 Rock Troll

経験点 2,400
CE ／大型サイズの人型生物（地、巨人）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 19、接触 10、立ちすくみ 18（＋ 1【敏】、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 80（7d8 ＋ 49）；再生 5（［酸］または［音波］）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3
弱点 日光による石化
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 11（1d8 ＋ 7）、爪（× 2）＝＋ 12（1d6 ＋ 7）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、1d6 ＋ 9）
一般データ
【筋】25、**【敏】**12、**【耐】**24、**【知】**5、**【判】**9、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 13；**CMD** 24
特技《強打》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：爪》、《腕力による威圧》
技能〈威圧〉＋ 10、〈知覚〉＋ 6、〈登攀〉＋ 11
言語 巨人語
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体または徒党（2 ～ 5）
宝物 標準
特殊能力
日光による石化（変則）自然の日光にさらされたロック・トロルはよろめき状態になり、毎ラウンド DC20 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は永続的に石に変わってしまう。 ストーン・トゥ・フレッシュ呪文（または類似の効果）によって石化したロック・トロルを元に戻すことができるが、日光にさらされたままである場合、即座に石化を避けるために新たな頑健セーヴを行わなければならない。 サン・レイ（訳注：おそらく サンビーム ）または サンバースト のような強力な日光を作り出す呪文はロック・トロルを石化することはできないが、トロルはそのような呪文にさらされた後は 1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。

ロック・トロルは通常のトロルやアイス・トロルの親類であるが、地表よりはるか下の地下の洞窟にねぐらを作る。太陽の光によって固い石に変わってしまうという、他のトロル種には知られていない彼らの弱点のため、めったに地下のねぐらから出ることはない。ロック・トロルは水晶が散りばめられた石のような肌をしているが、他の点では、猫背の姿勢、長い腕、大きな下顎、強力な再生能力という典型的なトロルの特徴を示す。しかし彼らの皮膚の水晶質の天性のため、ロック・トロルは他のトロルと違い［音波］ダメージをより受けやすいが、火によって受けた傷でも再生できる能力をもつ。ロック・トロルは通常のトロルよりも大きく強い。典型的には身の丈 15 ～ 16 フィート、体重は 1,200 ポンドを越える。

ロック・トロルは人間の肉を好むが、彼らの爪で捕えることができるどんな食物でも食べる。このがつがつしたクリーチャーは、少しでも食べる部分があるならば、彼らの縄張りを通りかかったあらゆるものを食べようとするため、ほとんどの地下のクリーチャーはロック・トロルを裂けるため彼らの前からにげる。またロック・トロルは時として岩や鉱物を食べるが、そのようなものはほとんど彼らの飢えを癒してはくれないようだ。その代わりトロルの食事を補うこれらの鉱物は、彼らの皮膚、歯、爪を強く

する。特定の水晶のかたまりは特にロック・トロルの好物であるらしく、そのようなものを見つけたロック・トロルは、しばしば水晶の珍味をたらふく詰め込む。

ナイトシェイド Nightshade

悪意に満ちたナイトシェイドたちは筆舌に尽くし難い悪と闇が等しく混ぜられた、真に恐るべき壊死が神秘の力で形を取ったものである。彼らは生ける死であり憎悪であり、彼らは存在するだけで周囲の光、熱、そして生命を奪い、彼らの通った後には墓標すらない墓という、重苦しい絞首台の空気しか残らない。ナイトシェイドたちにとって、生命とは堕落であり荒廃である。創造はそうした混乱から切り離さなければならず、切り離せばすべての存在は闇と死の甘い抱擁に包まれることができる。最終的には、ナイトシェイドたちはすべての物の過去、現在、そして未来から、虚無としか表現しようのないものしか見いだせなくなるだろう。

ナイトシェイドたちは自分たちはアンデッドと影の精霊の部隊であると喧伝している――彼らは燃える太陽と非現実的な生命の一瞬の閃光を、これ以上できないというほど憎む。彼らが生きている存在と手を組むことはその存在が太陽を消したいと、そして立ち塞がる者を殺しつくしたいと望んでいてさえ稀であるが、そのような同盟の記録は実在するし、そして時には発生する。地上、空、海、そして世界の下の深奥といった、あらゆる環境と状況で死を振りまくために自分の種族の姿を適用させることで、ナイトシェイドたちは自分たち、非生命の軍勢を各所に配置している。目的が１つしかないにも関わらず、彼らは精神のない獣ではない。彼らは聡明かつ入念な計画者であり、自身の有能さを証明している限り、ナイトシェイドたちは仲間や下僕に愛情を示し、そして彼らの有用さが底を突いた瞬間、態度を翻しその者を破壊し、その痛ましく殺された精神を不死の奴隷へと変える。

ナイトシェイドたちは現実そのものが消滅する負のエネルギー次元界と影界の結合点の最深部の虚空で産まれる。そこには茫漠たる暗い深淵が広がっており、究極の存在の重力が非生命を素材とした虚無と影の本質で紡がれたつかみ所のない蜘蛛の糸とを圧縮し、散逸を濃縮した光沢のない透明な板と欠片へと変えている。究極の破壊を求める輩の多くがその力を自己の目的のために利用しようとこの場所を探しているが、その大多数は、その不純物のない散逸の力は取引するにはあまりに強大すぎると理解することになる。彼らのちっぽけな心身は摩滅し、最初に精神が無へと変わり、次に肉体が改造され、もはや血肉を持たない、純粋な闇が形を取った生命のない不死の存在へと鋳直される。心身を鋳直された完全な散逸の姿（現実の究極の終わりで長らく幽閉されていた闇の存在によって鋳造されたのだと囁く者もいる）となった少数の者たちの１人となると、そうした不滅の魔物じみた霊魂は無情な悪の凍れる火で依然として焼かれはするが、もはや散逸へと孤独に尽くした年月によって濾過されており、不純物はなくなり一新されている。死霊術的な肉体と変成し、魔物じみた魂が姿を得るナイトシェイドは技術的には正しいと言えるが、その変成自体は愚かしい悪行の結晶であり、言葉では言い表せないほど忌々しいものだ。

ナイトシェイドたちのほとんどはそのような魔物的な傲慢さによって生まれてはいるが、それはこの強力なアンデッド・クリーチャーの発生源がこれのみであることを示すわけではない。ナイトシェイドたちの多くはあらゆる種族の不滅の魂と愛情を収穫し、収穫された者の壊れ砕けた肉体を、それらに残った神授の要素の滓をゆっくりと夜の深淵へと落とし凍らせる負の虚空へと投げ込むことに従事している。収穫された者の出自に関わらず、ナイトシェイドの闇の心臓の中にある魂はすべて破壊を内包している。ナイトシェイドの不滅の魂のエネルギーの量が臨界に達した時、新たなナイトシェイドが生み出される。負の次元界へと消えた定命の者の魂は引き上げられアンデッドとして生まれ直し、そのずっと後に深淵の中へと取り込まれる；定命の者の霊魂はナイトシェイドの従者であるが、その不滅性はナイトシェイドの非生命に火を灯す霊魂的な燃料として提供されるだけである。

最も一般的なナイトシェイドはナイトウォーカーであり、アンデッドの軍勢の最前列で時折見られる、昔からいる巨人の魔物である。彼らはナイトシェイドの軍隊の将軍であり、軍勢の司令官であり世界の死の組織者である。

しかしナイトウォーカーが容易には到達できない場所、海の深淵や雲上の青などは、他のナイトシェイドたちが支配する。頭上で羽ばたく大きな蝙蝠のようなナイトウィングは彼らの土地において致命的ではあるが、彼らより強力な従兄弟たちの指示には異論を挟まない。これらの怪物たちが物質界に来ると、彼らはまず移動し打ち捨てられた廃都市あるいは広大な地下墓所を仮宿とし、そしてその地域を獲物として行動する。

上記と同様、大地の下の国土もナイトシェイドたちの通過には恐れ慄く。そこでは、巨大なナイトクロウラーたちが身を捩らせ、這い進んでいる。これらの暗黒のワームが深みから前へと進むことはそうそうなく、忘れ去られた洞窟に住むが、彼らが動くとき、夜のとぐろが身動ぎし人民の間をそれが通るのが不可避になる度に国全体が滅ぶ。

アンデッドの結晶ナイトクロウラーという潜在的悪夢を除けば、ナイトシェイド全員はこの最強のナイトシェイドと比べれば見劣りしてしまうだろう――シャークのようなナイトウェイヴと比べれば。この怪物は光の差さない深海の溝を徘徊し、数えきれないほどの溺死体の魂を収集し、あるいは水棲の種族を餌食としている。しかし浅い所にしがみつく者や海面で生計を立てる者も、この貪欲なナイトウェイヴから安全なわけではなく、夜の最も暗い間これらのアンデッドは船と海岸から魂を収穫するために浮上してくる。

しかし戦慄すべきナイトウェイヴたちさえ、偉大な英雄たちの悪夢を満たすには十分ではない。より強力なナイトシェイドの噂がいくつかの団体で恐ろしげに囁かれている――単に存在するだけで数週間でこの命ある惑星全体を吸収できるほどの莫大な力を持つクリーチャーがいるという噂が。そのような怪物がもし本当にいるのだとすれば、生命というものは永遠の破滅が支配する闇の中で瞬いた、単なる泡沫の閃光にすぎないであろう。

ナイトシェイド：ナイトクロウラー Nightshade, Nightcrawler

この巨体の芋虫は漆黒のキチン質の外皮で覆われている。その歯のひしめく大口は、洞窟のようにあんぐりと開く。

ナイトクロウラー 脅威度 18 Nightcrawler

経験点 153,600

CE ／巨大サイズのアンデッド（他次元界、ナイトシェイド）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗黒感覚、暗視 120 フィート、ディテクト・マジック 、振動感知 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 33

オーラ 冒涜の**オーラ**（30 フィート）

防御データ

AC 33、接触 6、立ちすくみ 33（＋ 27 外皮、－ 4 サイズ）

hp 312（25d8 ＋ 200）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 23

DR 15 ／善および銀；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの種別特徴；**SR** 29

弱点 光に対する嫌悪

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 32（4d10 ＋ 18 ／ 19 ～ 20、加えて 4d6［冷気］および " つかみ "）、針＝＋ 32（4d6 ＋ 18 ／ 19 ～ 20、加えて 4d6［冷気］および " 毒 "）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 負のエネルギー放出（9d6、DC 31、9 回／日）、生命力吸収（1 レベル、DC 28）、飲み込み（4d10 ＋ 22 殴打、加えて生命力吸収、**AC**23、31hp）

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 24）

常時：エア・ウォーク 、ディテクト・マジック 、マジック・ファング

回数無制限：アンホーリィ・ブライト（DC20）、インヴィジビリティ 、グレーター・ディスペル・マジック 、コンテイジョン（DC20）、ディーパー・ダークネス

3 回／日：高速化 コーン・オヴ・コールド（DC21）、コンフュージョン（DC20）、ヘイスト 、ホールド・モンスター（DC21）

1 回／日：招来（8 レベル、6 体の強大なるシャドウ）、フィンガー・オヴ・デス（DC23）、プレイン・シフト（DC23）、マス・ホールド・モンスター（DC25）

一般データ

【筋】41、**【敏】**10、**【耐】**—、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**23

基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 37（組みつき＋ 41）；**CMD** 47（足払いされない）

特技《アンデッド威伏》、《イニシアチブ強化》、《擬似呪文能力高速化：コーン・オヴ・コールド 》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：針》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《鋼の**意志**》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 34、〈隠密〉＋ 16（暗闇での＋ 24）、〈真意看破〉＋ 33、〈水泳〉＋ 40、〈知覚〉＋ 33、〈知識：次元界〉＋ 30、〈知識：宗教〉＋ 33、〈知識：神秘学〉＋ 33、〈呪文学〉＋ 33；**種族修正** ＋ 8 薄暗い照明または暗闇での〈隠密〉

言語 奈落語、共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（負のエネルギー界）

編成 単体または 2 体

宝物 標準

特殊能力

生命力吸収（超常）ナイトクロウラーに飲み込まれているクリーチャーは毎ラウンド、負のレベル 1 を得る。

毒（超常）針・致傷型；セーヴ 頑健 DC28；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【耐久力】吸収および負のレベル 1；治療 3 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ナイトクロウラーは昆虫のような胴体と無数の発光する眼をした巨大で恐ろしげな蟲のようにしか見えないが、実際は信じられないような知性を持つ。地底深くの生命を掃除していないときのナイトクロウラーは、ナイトシェイド全体の世界中から生命を根絶する計画を自身独自の舞台においてどのように遂行するのが最も効率的かを練り、アンデッドの尖兵たちと協議し、そして必要とあれば不可視状態になって遠くから生きているクリーチャーを観察し、見逃しているかもしれない彼らの隠れ里を知ろうとするのに時間を費やす。

ナイトクロウラーが地底深くに残すものが 1 つあるとすれば、それはその地域にとっての穢れた生命の蔓延であり、世界にない方が良い存在だ。地表で暮らす者にとっては不幸なことに、ナイトクロウラーは時として隧道を這い登り、その荒廃を地上の夜へともたらす。彼らは常に朝日が東の空の色を染める前に地中へと撤退するが、夜毎の僅かな時間につき、信じられないほどの破滅を拡散させる。

ナイトクロウラーは体長 60 フィート、体重 10,000 ポンド。

ナイトシェイド：ナイトウォーカー Nightshade, Nightwalker

この佇立する夜の黒色をした巨人は羊のような一対の角を生やした悪魔のような相貌をしている。その腕の先端には巨大な刃が生えている。

ナイトウォーカー 脅威度 16 Nightwalker

経験点 76,800

CE ／超大型サイズのアンデッド（他次元界、ナイトシェイド）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗黒感覚、暗視 60 フィート、ディテクト・マジック 、夜目；〈知覚〉＋ 29

オーラ 冒涜の**オーラ**（30 フィート）

防御データ

AC 31、接触 10、立ちすくみ 29（＋ 2【敏】、＋ 21 外皮、－ 2 サイズ）

hp 241（21d8 ＋ 147）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 19

DR 15 ／善および銀；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの種別特徴；**SR** 27

弱点 光に対する嫌悪

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 爪（× 2）＝＋ 28（3d6 ＋ 15 ／ 19 ～ 20、加えて 4d6［冷気］）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 エネルギー放出（8d6、DC 29、8 回／日）、恐怖の凝視、即行武器破壊

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 21）

常時：エア・ウォーク 、ディテクト・マジック 、マジック・ファング

回数無制限：アンホーリィ・ブライト（DC19）、グレーター・ディスペル・マジック 、コンテイジョン（DC19）、ディーパー・ダークネス

3 回／日：高速化 アンホーリィ・ブライト（DC19）、インヴィジビリティ 、コンフュージョン（DC19）、ヘイスト 、ホールド・モンスター（DC20）

1 回／日：コーン・オヴ・コールド（DC20）、招来（7 レベル、4 体の強大なるシャドウ）、フィンガー・オヴ・デス（DC22）、プレイン・シフト（DC22）

一般データ

【筋】 35、**【敏】** 14、**【耐】** ―、**【知】** 20、**【判】** 21、**【魅】** 21

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 29；**CMD** 41

特技《アンデッド威伏》、《擬似呪文能力高速化：アンホーリィ・ブライト》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級武器破壊》、《武器落とし強化》、《武器破壊強化》

技能〈威圧〉＋ 29、〈隠密〉＋ 18（暗闇の中では＋ 26）、〈真意看破〉＋ 29、〈水泳〉＋ 33、〈知覚〉＋ 29、〈知識：次元界〉＋ 26、〈知識：宗教〉＋ 29、〈知識：神秘学〉＋ 29、〈呪文学〉＋ 29；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉

言語 奈落語、共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（負のエネルギー界）

編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 4）

宝物 標準

特殊能力

恐怖の凝視（超常） 1 ラウンドのあいだ恐怖で戦慄状態にする、30 フィート、意志・DC25・無効。これは［精神作用、恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

即行武器破壊（超常） ナイトウォーカーは即行アクションとして、その爪の片方で武器破壊の試みができる。

遭遇する最も一般的なナイトシェイドは巨人に似たナイトウォーカーである。この強力な敵はアンデッドの軍隊を率いて生者たちと立ち向かうが、定命の者の多くの将軍とは異なり、このナイトウォーカーは後陣に立ち安全なところから戦場を観察するようなことはしない。このアンデッド・クリーチャーは試験を目的として戦術を立て計画することに熱心であり、その決断が自己の破滅を意味するものでない限り、可能な限りの機会自身も戦闘に参加する。ナイトウォーカーは戦術的優位を得るために自身の部隊を犠牲にすることは決してない、とは言えない――そのような戦術は、このモンスターが直接参加したいとは思わない攻め手のほんの 1 種に過ぎない。

ナイトウォーカーは絶望を与えてから殺すこと、特に価値ある品を破壊したり恋人を惨殺してから敵に終わりの一撃を加えることを楽しむ。

ナイトウォーカーは身長 20 フィート、体重 5,000 ポンドである。

ナイトシェイド：ナイトウェイヴ Nightshade, Nightwave

信じられないほど巨大な、真夜中の黒のような艶のある鮫が、不浄な島がその身を下から押し上げているかのように海から姿を現した。

ナイトウェイヴ 脅威度 20 Nightwave

経験点 307,200

CE ／超巨大サイズのアンデッド（水棲、他次元界、ナイトシェイド）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗黒感覚、暗視 120 フィート、ディテクト・マジック 、夜目；〈知覚〉 ＋ 37

オーラ 最も黒き深淵（60 フィート）、冒涜の**オーラ**（30 フィート）

防御データ

AC 36、接触 5、立ちすくみ 33（＋ 3【敏】、＋ 31 外皮、－ 8 サイズ）

hp 391（29d8 ＋ 261）

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 25

DR 15 ／善および銀；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの種別特徴；**SR** 29

弱点 光に対する嫌悪

攻撃データ

移動速度 飛行 60 フィート（良好）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 35（5d10 ＋ 22 ／ 19 ～ 20、加えて 4d6［冷気］、“ 生命力吸収 ”、および “ つかみ ”）、尾の打撃＝＋ 30（4d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20、加えて 4d6［冷気］）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 エネルギー放出（10d6、DC33、10 回／日）、生命力吸収（2 レベル、DC31）、飲み込み（5d10 ＋ 28 殴打、加えて生命力吸収、**AC**25、39hp）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 27）

常時：シー・インヴィジビリティ 、ディテクト・マジック 、マジック・ファング

回数無制限：アンホーリィ・ブライト（DC21）、インヴィジビリティ 、グレーター・ディスペル・マジック 、コンテイジョン（DC21）、コンフュージョン（DC21）、ディーパー・ダークネス

3 回／日：高速化 コーン・オヴ・コールド（DC22）、フィンガー・オヴ・デス（DC24）、ヘイスト 、ホールド・モンスター（DC22）

1 回／日：ウェイル・オヴ・ザ・バンシー（DC26）、招来（9 レベル、1 体のナイトウィング）、プレイン・シフト（DC24）、マス・ホールド・モンスター（DC26）

一般データ

【筋】49、**【敏】**16、**【耐】**—、**【知】**22、**【判】**21、**【魅】**25

基本攻撃 ＋ 21；**CMB** ＋ 48（組みつき＋ 52）；**CMD** 61（足払いされない）

特技《アンデッド威伏》、《イニシアチブ強化》、《擬似呪文能力高速化：コーン・オヴ・コールド 》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：尾の打撃》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 39、〈隠密〉＋ 19（暗闇の中では＋ 27）、〈真意看破〉＋ 37、〈水泳〉 ＋ 59、〈知覚〉 ＋ 37、〈知識：次元界〉 ＋ 35、〈知識：宗教〉 ＋ 38、〈知識：神秘学〉 ＋ 38、〈呪文学〉 ＋ 38、〈飛行〉 ＋ 31；**種族修正** ＋ 8 薄暗い照明または暗闇での〈隠密〉

言語 奈落語、共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（負のエネルギー界）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

最も黒き深淵（超常） ナイトウェイヴが泳いだ水は深海の奥底のように冷たく、暗く、そして重くなる。60 フィート以内の水全ては（ ディーパー・ダークネス と同様に）完全な闇となり、自身のターンの終了時にこの半径内にいた場合、そのクリーチャーは 6d6 ポイントのダメージ（半分は［冷気］、半分は殴打）を受ける。DC31 の頑健セーヴは、これの圧縮によるダメージを無効化する。非実体クリーチャーあるいは水中深くに生息する（水棲）あるいは（水）の副種別を持つクリーチャーはこの能力のダメージを受けず、そして フリーダム・オヴ・ムーヴメント はこのダメージから完全に保護する。ナイトウェイヴのターンの開始時にこの半径内にある魔法的な光は（ グレーター・ディスペル・マジック と同様に）解呪される。この効果は水の外まで拡大しない。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

生命力吸収（超常） ナイトヴェイヴに飲み込まれているクリーチャーは、毎ラウンド 2 の負のレベルを得る。

ナイトシェイド種の中で最も強力な存在として知られているのは最大級の鯨ほどのサイズがある鮫の姿をした貪欲なナイトウェイヴ、死の冷酷な暴食の不浄なる権化である。ナイトウェイヴの多くは海洋の深みをと棲み家としているが、これに呼吸は不要であり、そして常に フライ 擬似呪文能力があるため波を超えて姿を現し、破滅をもたらすことができる。

ナイトウェイヴは体長 100 フィート、体重 200 トンである。

ナイトシェイド：ナイトウィング Nightshade, Nightwing

この大きな、蝙蝠のようなクリーチャーは完全な闇が形を取ったものであり、その小さな瞳は最も黒き夜の中で輝く。

ナイトウィング 脅威度 14 Nightwing

経験点 38,400
CE ／超大型サイズのアンデッド（他次元界、ナイトシェイド）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗黒感覚、暗視 60 フィート、ディテクト・マジック 、夜目；〈知覚〉＋ 25
オーラ 冒涜の**オーラ**（30 フィート）
防御データ
AC 29、接触 12、立ちすくみ 25（＋ 4【敏】、＋ 17 外皮、－ 2 サイズ）
hp 195（17d8 ＋ 119）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 17
DR 15 ／善および銀；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの種別特徴；**SR** 25
弱点 光に対する嫌悪
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 23（4d10 ＋ 18 ／ 19 ～ 20、加えて 4d6［冷気］および魔法吸収）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 エネルギー放出（7d6、DC 28、8 回／日）
擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中＋ 19）
常時：ディテクト・マジック 、マジック・ファング
回数無制限：アンホーリィ・ブライト（DC19）、コンテイジョン（DC19）、ディーパー・ダークネス
3 回／日：インヴィジビリティ 、グレーター・ディスペル・マジック 、コンフュージョン（DC19）、ヘイスト 、ホールド・モンスター（DC20）
1 回／日：コーン・オヴ・コールド（DC20）、招来（6 レベル、2 体の強大なるシャドウ）、フィンガー・オヴ・デス（DC22）、プレイン・シフト（DC22）
一般データ
【筋】31、**【敏】**18、**【耐】**—、**【知】**18、**【判】**21、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 24；**CMD** 38
特技《アンデッド威伏》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ひっつかみ》、《武器破壊強化》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 16（暗闇の中では＋ 24）、〈真意看破〉＋ 25、〈水泳〉＋ 27、〈知覚〉＋ 25、〈知識：宗教〉＋ 24、〈知識：神秘学〉＋ 24、〈呪文学〉＋ 24、〈飛行〉＋ 24；**種族修正** ＋ 8 薄暗い照明または暗闇での〈隠密〉
言語 奈落語、共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（負のエネルギー界）
編成 単体、2 体、または小編成（3 ～ 6）
宝物 標準
特殊能力
魔力吸収（超常）ナイトウィングの噛みつきは魔法的な力およびエネルギーを吸収する。ナイトウィングが敵を噛んだとき、その犠牲者は DC23 の意志セーヴに成功しない限り現在彼に影響している呪文効果 1 つが即座に終了する——その目標が複数の呪文から影響を受けている場合、吸収される呪文は無作為に決定すること。ナイトウィングは吸収した呪文のレベルの倍に等しいダメージが癒される——最大を超過したヒット・ポイントは、代わりに 1 時間のあいだ持続する一時的ヒット・ポイントとして得られる。ナイトウィングが噛みつきで魔法アイテムの破壊を試みる場合、魔法吸収の噛みつきはそのアイテムを 1d4 ラウンドのあいだ非魔法的にする（そのアイテムが永久的な魔法のアイテムの場合）か、1d8 チャージを吸収する（そのアイテムがチャージ数を持つ場合）か、あるいはそれを永久的に魔法でなくす（そのアイテムが使い切りの場合）。そのアイテム（あるいはそのアイテムが身につけられている場合その持ち主）は DC23 の意志セーヴでこの効果に抵抗できる。そのアイテムに与えられたダメージは魔力吸収の効果が適用された後に適用される。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

知られているナイトシェイド種の中で最も劣っているナイトウィングは、それでもやはり致命的な敵である。ナイトウィングは時に、空の補助としてより強力なナイトシェイドに仕えることがある。また、このナイトシェイドが非アンデッドの主人に仕えているところも良く見られる——ナイトウィングは時に、強力な定命の者に、守護者あるいは尖兵として使用される。にも関わらず、ナイトウィングは仕えている主人がいつか殺されることを願っている。彼らが根本から従者となるのは彼らの大量虐殺の任務を遂行できる破壊や、定命の者の殺害の手段としてである；その仕事が終了するか、あるいはナイトウィングがその主人は殺害の義務を怠けていると感じた時点で、そのナイトウィングは速やかにかつての仲間を目標とする。

彼らより強力な主に仕えていない物質界で見られるナイトウィングとは、典型的には日が昇った時に庇のある場所が多くある、起伏の激しい地形で遭遇する。そのような目的のために、このモンスターは洞窟や打ち捨てられた建物を好む。

ナイトウィングの肉体は体長 20 フィートだが、両翼を広げれば 80 フィートになる。その体重は 4,500 ポンドである。

ネクロンアイデアス Necrophidius

軽い擦過音は、頭が蛇の顎のついた人型生物の頭蓋である、長く曲がりくねった大蛇の骨格によるものであることが明らかになる。

ネクロンアイデアス 脅威度 3 Necrophidius

経験点 800
N ／中型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮）
hp 36（3d10 ＋ 20）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
DR 5 ／殴打；**完全耐性** 人造の種別特徴
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 6（1d8 ＋ 4、加えて " 麻痺 "）
特殊攻撃 死の舞踏
一般データ
【筋】16、**【敏】**17、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 6；**CMD** 19（足払いされない）
技能〈隠密〉＋ 15；**種族修正** ＋ 12〈隠密〉
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体またはコイル（2 ～ 6）
宝物 なし
特殊能力
死の舞踏（変則）ネクロンアイデアスは全ラウンド・アクションとして前後に身を振るうことで相手をうっとりさせることができる。ネクロンアイデアスが死の舞踏を使用したときにこれから 30 フィート以内にいた、これを見ることができるクリーチャー全ては DC15 の意志セーヴに成功しない限り 2d4 ラウンドのあいだ幻惑状態になる。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。
麻痺（超常）ネクロンアイデアスに噛まれた生きているクリーチャーは DC13 の頑健セーヴに成功しない限り 1d4 ラウンドのあいだ麻痺状態になる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

その邪悪そうな外見とは裏腹に、蛇のようなネクロンアイデアスはアンデッド・クリーチャーではない。そうではなく、巨大な蛇の骸骨から造られ人型生物クリーチャーの頭蓋が頭部に置かれた魔法的な人造である。いくつもの牙が頭蓋の顎に埋め込まれた後、秘密で高価な儀式によってこの被造物全体に生命が吹き込まれる——そうした儀式は伝統的に、発見した者たちによって厳重に秘匿されている。

食事も睡眠も必要としない精神を持たない人造であるネクロンアイデアスは素晴らしい守護者であり、その生来の隠密性によって、不用意で気付いていない者に忍び寄ることができる。特定の地域においてネクロンアイデアスは、死の舞踏あるいは麻痺の噛みつきで獲物を無力化することでその獲物に後のぞっとする行為の心構えをさせる暗殺者として広く使われている——そしてその暗殺の遂行には格別の知性などは必要とされない。格別な不気味な創造者は、暗殺の恐怖を増大させるために標的の友人や恋人の頭蓋からこのクリーチャーを作成することさえあり、その場合標的にその材料が分かるように頭蓋に肉の大部分を残しておく。その肉は最終的には腐敗してしまう——肉が残されて作成されたネクロンアイデアスのみがそうしたおぞましい相貌を持つ（しかしながら一般的には ジェントル・リポウズ 呪文の補助によって、そのような病的な装飾の肉はより長い期間維持される）。

ネクロンアイデアスは精神を持たないが、作成者の簡単な命令には従う。そうした命令には特定の状況になるまで不活性化状態で伏していることや、必要最低限の活動以外では特定の目標を追跡し、そして殺すこと、などが含まれる。

典型的なネクロンアイデアスは体長 10 フィート、体重 200 ポンドである。

作成法

ネクロンアイデアスの肉体は人間の頭蓋とコンストリクター・スネークの死体の骨格で構成されており、すべて 1,000gp の価値のある希少な油と粉末で補強されている。

ネクロンアイデアス Necrophidius

術者レベル 10th；**市価** 7,500 gp
作成法
前提条件《人造クリーチャー作成》、キャッツ・グレイス 、デイズ・モンスター 、ギアス／クエスト 、グール・タッチ 、作成者の術者レベルが 7 レベル以上であること；**技能**〈製作：彫刻〉または〈治療〉DC15；コスト 4,250gp

ネ・サールグー Neh-Thalggu

この蟹のような悪夢は八目鰻の口と、脚部に痙攣する眼と、そして背中にあるいくつもの瘤に人間の頭脳を持っている。

ネ・サールグー 脅威度 8 Neh-Thalggu

経験点 4,800

CE ／大型サイズの異形

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 17

防御データ

AC 21、接触 19、立ちすくみ 18（＋ 3【**敏**】、＋ 2 外皮、＋ 7 洞察、－ 1 サイズ）

hp 105（10d8 ＋ 60）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 11

DR 10 ／魔法；**完全耐性** 混乱効果；**SR** 19

攻撃データ

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート（完璧）

近接 噛みつき＝＋ 13（1d8 ＋ 7、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 7）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、2d6 ＋ 7）

ソーサラーの修得呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 17）

3 レベル（5 回／日）：ホールド・パースン（DC16）、ライトニング・ボルト（DC16）

2 レベル（7 回／日）：アシッド・アロー 、オルター・セルフ 、インヴィジビリティ

1 レベル（7 回／日）：アンシーン・サーヴァント 、グリース（DC14）、シールド 、マジック・ミサイル 、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC14）

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、オープン／クローズ 、ダンシング・ライツ 、ディテクト・マジック 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、リード・マジック

一般データ

【筋】24、**【敏】**16、**【耐】**23、**【知】**19、**【判】**18、**【魅】**17

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 15；**CMD** 35（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《呪文持続時間延長》、《秘術の打撃》、《物質要素省略》B 、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 17、〈知覚〉＋ 17、〈知識：次元界〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 23、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 23、〈呪文学〉＋ 17、〈飛行〉＋ 15、〈魔法装置使用〉＋ 16

言語 奈落語、アクロ語、共通語、竜語、プロティアン語、地下共通語；テレパシー（100 フィート）

その他の特殊能力 頭脳蒐集、奇怪な知識

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

頭脳蒐集（変則）ネ・サールグーは最大 7 つの人形生物の頭脳を蓄積し、それらを使うことで自身の知識と力を強化できる。蓄積した頭脳それぞれは、ネ・サールグーの AC、精神集中判定、および〈知識〉判定に累積する＋ 1 洞察ボーナスを与える。ネ・サールグーはとどめの一撃で無防備状態の相手から、あるいは標準アクションで死んでから 1 分を超えていない死体から、頭脳を摘出できる。7 未満の頭脳しか持たないネ・サールグーは、足りない頭脳につき負のレベル 1 を得る。これらの負のレベルは決して永久的とはならないが、蒐集した頭脳をしまうことでのみ除去できる。ここにある一般データは蒐集しきっているモンスターを想定している。

毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC21；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【筋】ダメージおよび（訳注：更新；1 ラウンドの）よろめき状態；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

呪文 ネ・サールグーは 7 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。頭脳の喪失により受けた負のレベルにつき、術者レベルは 1 ずつ減少する。蒐集した頭脳を持たないネ・サールグーは呪文を発動できない。

奇怪な知識（変則）すべての〈知識〉技能はネ・サールグーのクラス技能となる。

頭脳蒐集家としても知られているネ・サールグーは、巨大な生体船に乗って広大な宇宙を旅した末に遠い世界から辿り着いた異邦者であり、この飢えたモンスターという命取りの貨物が新世界へと上陸した時にその生体船は急速に腐敗してしまっている。ネ・サールグーは肉食性だが、彼らは食べた人型生物の脳は消化しない――せずに、それらの脳はこのクリーチャーの背中にあるいくつかある膨らんだ瘤の 1 つに収納し、知性増加の補助装置にする。

実際に遭遇するネ・サールグーは単にその種族の子供であり、格上の親族によってそこ以外の世界での有用性を証明できるまで、出身次元界から流刑されているのだという推測もされている。頭脳蒐集は彼らの出身領土の病的な通貨形態なのかもしれないし、これらの脳はより邪悪な成体になるための闇の崇拝の単なる燃料と考えているのかもしれない。

ネレイド Nereid

この美しい女性は真珠のように輝く肌と長く暗い髪を持つ。彼女の裸体は大胆にも透明に近い濡れた肩掛けで隠されている。

ネレイド 脅威度 10 Nereid

経験点 9,600
CN ／中型サイズのフェイ（水）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 21
オーラ 魅惑の**オーラ**（30 フィート、DC 23）
防御データ
AC 25、接触 25、立ちすくみ 15（＋ 5 反発、＋ 9【敏】、＋ 1 回避）
hp 126（12d6 ＋ 84）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 14
防御的能力 透明；**DR** 10 ／冷たい鉄；**完全耐性**［冷気］、毒；**SR** 21
弱点 肩掛け
攻撃データ
移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート
近接 接触＝＋ 10（“ 毒 ”）
遠隔 噴霧＝＋ 15 接触（“ 毒 ”）
特殊攻撃 溺死の接吻
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 17）
回数無制限：コントロール・ウォーター 、サジェスチョン（DC18；現在自身の魅惑の**オーラ**によって恍惚状態になっている 1 体以上のクリーチャーに対してのみ）
1 回／日：サモン・モンスター VI（ウォーター・エレメンタルのみ）
一般データ
【筋】11、**【敏】**29、**【耐】**24、**【知】**14、**【判】**22、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 15；**CMD** 37
特技《回避》、《強行突破》、《軽妙なる戦術》、《能力熟練：魅惑の**オーラ**》、《武器の妙技》、《防御的戦闘訓練》
技能〈隠密〉＋ 24、〈芸能：歌唱〉＋ 20、〈真意看破〉＋ 21、〈水泳〉＋ 23、〈脱出術〉＋ 24、〈知覚〉＋ 21、〈知識：自然〉＋ 17、〈はったり〉＋ 20
言語 水界語、共通語、森語
その他の特殊能力 変身（中型ウォーター・エレメンタル、エレメンタル・ボディ II）、この世のものならぬ美
生態
出現環境 気候問わず／水界
編成 単体または混成集団（ネレイド 1、加えて ジャイアント・スクイッド 1、ジャイアント・オクトパス 1、ジャイアント・モーレイ・イール 1、または オルカ 1）
宝物 標準
特殊能力
魅惑のオーラ（超常）30 フィート以内にいてその美を見た場合、クリーチャーはこの女性に性的に惹かれ、ネレイドの魅惑の虜になる危険を負うことになる。そのクリーチャーが DC23 の意志セーヴに失敗した場合、そのクリーチャーは即座に恍惚状態になる。ネレイドは自身の魅惑のオーラで恍惚状態になっている 1 体以上のクリーチャーに対し、サジェスチョン擬似呪文能力を回数無制限で使用できる。これは［精神作用］（強制）効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
溺死の接吻（超常）ネレイドは接触すること（唇同士を合わせる接吻が伝統的である）で、同意しているか、無防備状態か、あるいは恍惚状態のクリーチャーの肺を水で満たせる。そのクリーチャーのターン、目標は DC23 の頑健セーヴで水を吐き出す試みができる；失敗すれば 0hp に落ちて気絶状態になる。その次のラウンド、その目標は再びセーヴして成功しない限り－ 1 ヒット・ポイントに落ちて瀕死状態になる；第三ラウンドでは、再びセーヴして成功しない限り死亡する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
毒（変則）接触または噴霧（有効距離 30 フィート）・接触型；セーヴ 頑健 DC23；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】、加えて盲目状態；治療 2 回連続のセーヴ成功。
肩掛け（変則）ネレイドの肩掛け（硬度 2、hp6）には彼女の生命力の一部が込められている。その肩掛けが破壊された場合、ネレイドは 1 時間ごとに 1d6 ポイントの【耐久力】吸収を、死ぬまで受ける。ネレイドは新たな肩掛けを DC25 の意志セーヴに成功することで水から製作できるが、その試みごとの完了には 1d4 時間かかる。ネレイドの肩掛けを破壊するか盗む試みには武器破壊か武器落としの試みが要求される。
透明（超常）水中では、ネレイドの肉体は透明となり、実質的に不可視状態となる。彼女はフリー・アクションで、回数無制限で可視状態にも透明にもなれる。
この世のものならぬ美（超常）ネレイドは鎧を装着していない場合、そのアーマー・クラスと CMD に自身の【魅力】ボーナスを反発ボーナスとして加える。

ネレイドは気まぐれで時に危険な、際立って美しい女性の水棲のフェイであり、時折服をまとわぬまま水に浸かっている光景が見られる。船乗りの多くはネレイドに会った後破滅することになる、ネレイドはこの世のものとも思えぬほど美しく、彼女の水の接吻は死を導くためだ。また一部の船乗りたちは、このクリーチャーの肩掛けを安全に確保できた場合その布でネレイドに従うよう強制できるため、ネレイドを探している。この方法で従属していたネレイドは自身の肩掛けの安全が確保でき次第即座に自身の主人を殺そうとする。

ハード・アニマル

ハード・アニマル：キャメル（ラクダ）Herd Animal, Camel

このどこかイライラしているような見掛けのヒトコブラクダは、くつわと鞍を装着している。

キャメル 脅威度 1 Camel

経験点 400
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 13、接触 12、立ちすくみ 10（＋ 3【敏】、＋ 1 外皮、－ 1 サイズ）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 0
攻撃データ
移動速度 50 フィート
近接 噛みつき＝＋ 4（1d4 ＋ 6）
特殊攻撃 毒吐き（＋ 3 遠隔接触）
一般データ
【筋】18、**【敏】**16、**【耐】**14、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**4
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 6；**CMD** 19（対足払い 23）
特技《持久力》
技能〈知覚〉＋ 5
生態
出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
毒吐き（変則）1 時間に 1 回、キャメルは胃の内容物を吐き戻し、10 フィート以内の 1 体の目標に汚物を吐きかけることができる。目標は DC13 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間不調状態となる。セーヴ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

キャメルはそのスタミナと機嫌の悪さで名高い砂漠の大きな家畜である。典型的なキャメルは肩高およそ 6 フィート、鼓舞までの高さは 7 フィート。

ハード・アニマル：ラム（羊）Herd Animal, Ram

この頑丈な茶と白の毛皮の羊の額からは、恐るべき 1 対の曲がった角が生えている。

ラム 脅威度 1 Ram

経験点 400
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 13、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮）
hp 11（2d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 突き刺し＝＋ 3（1d4 ＋ 3）
特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、1d8 ＋ 3）
一般データ
【筋】14、**【敏】**15、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**14、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 15（対足払い 19）
特技《技能熟練：軽業》、《突き飛ばし強化》B
技能〈軽業〉＋ 13（跳躍＋ 17）、〈知覚〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉
生態
出現環境 温暖／山岳
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 30）
宝物 なし

ラムはその大きな角を特徴とする山にすむ家畜である。
典型的なラムは体高 3 フィート、体長 5 フィート、体重は 300 ポンドまで。ラムにヤング・テンプレートを付与することで、同類の寄り小さな動物（ゴートなど）を作成することができる。

ラムの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 小型；**移動速度** 40 フィート；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d3）；**能力値**【筋】10、【敏】17、【耐】11、【知】2、【判】14、【魅】7；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
4 レベルでの成長：**サイズ** 中型サイズ；**攻撃** 突き刺し（1d4）；**能力値**【筋】＋ 4、【敏】－ 2、【耐】＋ 2；特殊攻撃 強力突撃（1d8）；ボーナス特技《突き飛ばし強化》。

ハウラー Howler

この有害の捕食者の皮はレザーアーマーと同じほど分厚く丈夫だ。邪悪な象牙色のトゲがその頭、尾、背中に走っている。

ハウラー 脅威度 3 Howler

経験点 800

CE ／大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13

防御データ

AC 15、接触 11、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）

hp 37（5d10 ＋ 10）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3

防御的能力 トゲ防御

攻撃データ

移動速度 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 8（1d8 ＋ 4）、トゲ＝＋ 3（1d4 ＋ 2、加えて " 苦痛 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 遠吠え

一般データ

【筋】18、**【敏】**15、**【耐】**15、**【知】**6、**【判】**14、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 6、〈軽業〉＋ 10（跳躍＋ 22）、〈知覚〉＋ 13、〈登攀〉＋ 12

言語 奈落語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／地上（アビス）

編成 単体または小さな群れ（2 ～ 4）

宝物 乏しい

特殊能力

遠吠え（超常）ハウラーの通常の遠吠えは聞いている者を狂気に陥れる、軋るような消耗させるような吼え声である。遠吠えをしているハウラーから 120 フィート以内にいる来訪者以外の全ての存在は、DC12 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合にはハウラーの遠吠えの呪いを受ける。あるクリーチャーが一度このような呪いを受けた場合、現在の呪いが取り除かれるまで、さらなる遠吠えにさらされたとしても追加のペナルティを受けることは無い。これは［音波］［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ハウラーの遠吠え：呪い - 遠吠え；セーヴ 意志 DC 12 無効；頻度 1 回／時間；効果 1【判】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。

苦痛（変則）クリーチャーがハウラーのトゲ攻撃またはトゲ防御によってダメージを受けた場合、そのクリーチャーは DC14 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合は肉体の中にトゲが折れて残り、埋め込まれたトゲがすべて取り除かれるまで目標を不調状態にする。1 本のトゲを取り除くためには全ラウンド・アクションとして DC15 の〈治療〉判定を行わなければならない。判定が 5 上回るごとに追加で 1 本のトゲを抜くことができる。判定に失敗した場合でも、トゲは抜かれるが、犠牲者は 1d4 ＋ 1 ポイントのダメージを受ける。このセーヴ DC は【敏捷力】に基づいている。

トゲ防御（変則）ハウラーに間合いを持たない近接武器、素手攻撃、肉体武器で命中を与えたクリーチャーは、ハウラーのトゲによって 1d4 ＋ 1 ポイントの刺突ダメージを受け、ハウラーの苦痛攻撃にさらされる。

ハウラーは狂気がその規範であり、残虐が当然とされ、しばしば報われる外方次元界、奈落界アビスの原住生物である。ハウラーはこの奈落の領域をうろつき回り、ライオンや虎のような飢えた捕食者の役割を果たす。通常のハウラーは大型ネコ科よりもはるかに知的であるという事実を除けば。さらに悪いことに、ハウラーは獲物を食らうことにはほとんど利益が無い。かれらは生きるために食事を必要とせず、むしろ生きているクリーチャーをつけ回し、切り裂き、殺す過程を楽しむ。ある意味、定命のものにひどい苦痛と狂気を与えることが食欲の代わりにハウラーの命を満たしている。

ハウラーは剃刀のように鋭いトゲのタテガミによりほとんどのクリーチャーの乗騎とするには適さないが、護衛や番犬にはかなり有用である。とりわけこのクリーチャーの無駄吠えを快くは思わないが、その超常的な音に有害な効果を受けない来訪者にとっては。ハウラーが獲物を見つけた場合、その遠吠えの響きが変わる。ハウラーは話すことはできないが、必要とあらばその遠吠えである程度の情報を伝えることができる。彼らはアビス語を理解し、デーモンに護衛として仕える場合には主に侵入者の存在だけではなく、その数、外見、弱点を伝えることができる。

ハウラーのサイズはおよそ虎ほどで、鼻面から尾まで 12 フィート、体重 6,000 ポンド。通常は青白く、より暗色のトゲと乳白色の目を持つ。

ハウンド・オヴ・ティンダロス Hound Of Tindalos

この痩せた、長い敗の四足獣は大きな、魂のない目と歯をむき出しにした顎を持っている。その痩せ衰えたクリーチャーは捕食獣の優雅さで動く。

ハウンド・オヴ・ティンダロス 脅威度 7 Hound of Tindalos

経験点 3,200

NE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 120 フィート；〈知覚〉＋ 18

防御データ

AC 20、接触 15、立ちすくみ 15（＋ 5【敏】、＋ 5 外皮）

hp 85（10d10 ＋ 30）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 8

DR 10 ／魔法；**完全耐性**［精神作用］効果、毒

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき＝＋ 15（2d6 ＋ 3）、爪（× 2）＝＋ 15（1d8 ＋ 3）

特殊攻撃 切り裂く凝視

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 13）

常時：エア・ウォーク

回数無制限：インヴィジビリティ 、フォッグ・クラウド 、ロケート・クリーチャー

3 回／日：グレーター・スクライング（DC20）、スロー（DC16）、ディサーン・ロケーション 、ディメンジョナル・アンカー 、ヘイスト

一般データ

【筋】17、**【敏】**21、**【耐】**16、**【知】**16、**【判】**21、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 13；**CMD** 28（対足払い 32）

特技《イニシアチブ強化》、《渾身の一打》、《武器の妙技》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 18、〈軽業〉＋ 18（跳躍＋ 22）、〈真意看破〉＋ 18、〈生存〉＋ 18、〈知覚〉＋ 18、〈知識：次元界〉＋ 16、〈知識：神秘学〉＋ 16、〈知識：地理〉＋ 13

言語 アクロ語

その他の特殊能力 角からの出現、この世のものならぬ精神

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または小さな群れ（2 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

角からの出現（超常）ハウンド・オヴ・ティンダロスは他のクリーチャーが理解できない方法で次元を通じて移動する。彼らはラウンドごとに 1 回即行アクションとして グレーター・テレポート（自身のみ）と 3 回／日標準アクションとして プレイン・シフト（自身のみ）（術者レベル 10）を行うことができる。ハウンド・オヴ・ティンダロスはどこでもこれらの力を使うことができるが、その目的地は壁、床、あるいは天井（GM によって決定されるように）のような物理的な環境で固定されている角度あるいは角に隣接していなければならない；布、肉、あるいは小さいアイテムによって引き起こされた一時的な角度では十分ではない。曲がった建築物の中や屋外の開けた環境ではこの能力を使用することはできない。

この世のものならぬ精神（変則）ハウンド・オヴ・ティンダロスの思考を読もうしたり、テレパシーで交信しようと試みた来訪者以外の者は、5d6 ポイントの非致傷ダメージを受け、また DC18 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 2d4 ラウンドの間混乱状態になる。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

切り裂く凝視（超常）5d6 斬撃ダメージ、30 フィート、頑健・DC18・無効。セーヴに成功したクリーチャーは 24 時間の間そのハウンドの凝視攻撃に完全耐性を得る。切り裂く凝視によるダメージにはダメージ減少は適用されるが、DR ／魔法および斬撃は克服される。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ハウンド・オヴ・ティンダロスは既知次元の境界の彼方から来た異界の捕食者であり、通常は向う見ずな術者が召喚した場合にのみ現れる。彼らの攻撃から生き延びたほとんど発狂した者の血塗れのメモと錯乱した記述以外にはその性質はほとんど知られていない。非常に狡猾で残忍な知性を持ってはいるものの、ハウンドが定命の者を理解し交流したという記録は無い。彼らは、時間と世界を越えてその下にある世界に踏み込みすぎたものを追って自発的に物質界に入ってくる。時間旅行者（物理的なたびでも単に占術的に未来や過去を覗いた者でも）と、その移動がどのように多次元宇宙の微妙な魔法の流れに衝撃をあたえるのかを顧慮することなくテレポートを行ったクリーチャーが、特に彼らの興味を惹きつける。

バジャー（アナグマ）Badger

ずんぐりした、ヨチヨチ歩きのアナグマが前に歩いていく。平たい鼻を地面に押し付け、ひっきりなしに鼻を鳴らしている。

バジャー 脅威度 1/2 Badger

経験点 200
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 13、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 9（1d8 ＋ 5）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート
近接 噛みつき＝＋ 1（1d3）、爪（× 2）＝＋ 1（1d2）
特殊攻撃 血の狂乱
一般データ
【筋】10、【敏】13、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 10（対足払い 14）
特技《追加 hp》
技能〈脱出術〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈脱出術〉
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、または氏族（3 ～ 6）
宝物 乏しい

ずんぐりした穴掘り屋のバジャーはほとんどの温暖な森林にたくさんいる。ほとんどの種は肉食性だが、いくつかの種はさまざまな肉、虫、植物を食べる。バジャーは凶暴で生来の頑強さを持つが、その短い足と幅広い、肥満しているようにも見える体型はこのクリーチャーの実際の強さと速さを覆い隠している。

典型的なバジャーは焦げ茶色がかった灰色で、縞や目を覆い隠す帯のような白い模様がある毛皮をしている。この模様は明瞭で種によって異なる。概して友好的だが、脅かされたり刺激されたりすると、バジャーは猛烈な戦士となる。ひとたび敵とであうと、普通は死ぬまで戦う。戦闘時には、鋭い針のような歯と、穴を掘るためにも使う長く曲がった爪で戦う。

バジャー：ダイア・バジャー Dire Badger

途方もないバジャーがうなり声を上げ、恐ろしいショベルのような爪をきしらせている。がっしりした筋肉が、縞模様のぼさぼさの毛皮の下で蠢いている。

ダイア・バジャー 脅威度 2 Badger, Dire

経験点 600
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2
防御的能力 凶暴性
攻撃データ
移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート
近接 噛みつき＝＋ 4（1d4 ＋ 2）、爪（× 2）＝＋ 4（1d3 ＋ 2）
特殊攻撃 血の狂乱
一般データ
【筋】14、【敏】15、【耐】17、【知】2、【判】12、【魅】9
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4；**CMD** 16（対足払い 20）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》
技能〈脱出術〉＋ 6、〈知覚〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈脱出術〉
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、または氏族（3 ～ 5）
宝物 乏しい

容赦なき捕食者である、暴力的で縄張り意識の強いダイア・バジャーはしょっちゅう狩をし、兎、鹿、時には家畜などさまざまな容易い獲物を殺して貪っている。このクリーチャーは、多くの種族、特に森に住むノームに賞され尊敬されている伝説的な**頑健**さを頼りに、恐れもなく自分よりも大きなクリーチャーを攻撃する。

ダイア・バジャーは怪物じみた爪で掘った深い穴や巣にすむ。しかし典型的なバジャーとは異なり、ダイア・バジャーの爪は固い岩を穿つことができる。ダイア・バジャーは邪魔されたり妨げられたりすることにほとんど我慢ができない。全く恐れを知らぬクリーチャーで、対決する時には野蛮に攻撃し、傷つけられた場合は荒々しく狂乱する。

ダイア・バジャーは肩高 4 フィート、体重 500 ポンド。

バット

バット：モバット Bat, Mobat

このコウモリは翼の長さが人間 2 人分ほど、大きすぎる耳をし、四角く逆さまの鼻面には針のような歯の列がある。

モバット 脅威度 3 Mobat

経験点 800
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 非視覚的感知 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 15、接触 11、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 34（4d10 ＋ 12）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 6（2d6 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 金切声
一般データ
【筋】17、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**6、**【判】**13、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 8；**CMD** 20
特技《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：隠密》
技能〈隠密〉＋ 5、〈知覚〉＋ 6（非視覚的感知使用時は＋ 10）、〈飛行〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4 非視覚的感知使用時の〈知覚〉
言語 地下共通語（話せない）
生態
出現環境 温暖または暑熱／森林、丘陵、または地下
編成 単体または共棲集団（2 ～ 8）
宝物 乏しい
特殊能力
金切声（超常）1 日 1 回、標準アクションとして、モバットは半径 20 フィート爆発の範囲内にいるモバットでないものを朦朧とさせる、耳を切り裂くような金切声を上げることができる。この範囲内にいる全てのクリーチャーは DC15 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d3 ラウンドの間よろめき状態になる。他のモバットとアーデファンはこの効果に完全耐性を持つ。これは［音波］［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

モバットは狼のような歯と巨大な翼を持つ、魔法的な大コウモリである。失われた時代の生存者である彼らは、その徘徊する暗い森と深い洞窟の外で見られることはめったに無い。モバットは雑食性だが、他の食物よりも新鮮な肉の味わいをずっと好む。

モバットの毛皮の色合いはさまざまで深い赤褐色から真っ黒まで、その皮膚は黒い。モバットの翼長は差し渡し 15 フィート、体重 250 ポンド。

バット：スケイヴリング Bat, Skaveling

この怪物のような大きさのアンデッド・バットは斑の腐った肉体と、不浄なる緑の光でくすぶる眼を持つ。

スケイヴリング 脅威度 5 Skaveling

経験点 1,600
CE ／大型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 非視覚的感知 120 フィート；〈知覚〉＋ 14
防御データ
AC 19、接触 13、立ちすくみ 15（＋ 3【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 58（9d8 ＋ 18）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 8
完全耐性 アンデッドの種別特徴
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 10（2d8 ＋ 7、加えて " 病気 " および " 麻痺 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 金切声、麻痺（1d4 ＋ 1 ラウンド、DC 16）
一般データ
【筋】21、**【敏】**17、**【耐】**—、**【知】**8、**【判】**15、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12；**CMD** 26
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：隠密》、《強行突破》
技能〈隠密〉＋ 14、〈知覚〉＋ 14（非視覚的感知使用時は＋ 18）、〈飛行〉＋ 13；**種族修正** ＋ 4 非視覚的感知使用時の〈知覚〉
言語 地下共通語
生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体または共棲集団（2 ～ 8）
宝物 乏しい
特殊能力
病気（超常）食屍鬼熱：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 16；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【耐】および 1d3【敏】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。 食屍鬼熱で死亡した人型生物は次の真夜中にグールとして蘇る（グール参照）。
金切声（超常）1 日 1 回、標準アクションとして、スケイヴリングは金切声を上げることができる。効果を受けた者が DC16 の頑健セーヴに失敗した場合、1d3 ラウンドの間朦朧状態になる以外はモバットと同様である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

一部の社会ではグール・バットとして知られているスケイヴリングはアーデファンによるぞっとするような死霊術的作業の結果である。彼らは菌類と人型生物の肉を食べさせて特別に育てたモバットからこれを作成する。それが成熟すると、アーデファンはコウモリを死霊術的な毒を使って儀式的に殺害し、その後死体は乗騎または護衛として仕えるために蘇る。

バニップ Bunyip

サメとアザラシの心をかき乱されるような合体である、この茶色の毛皮のクリーチャーは、剃刀のように鋭い歯で一杯の幅広い口を持つ。

バニップ 脅威度 3 Bunyip

経験点 800

N ／中型サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、超嗅覚 180 フィート；〈知覚〉＋ 8

防御データ

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮）

hp 32（5d10 ＋ 5）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 1

攻撃データ

移動速度 10 フィート、水泳 50 フィート

近接 噛みつき＝＋ 7（1d8 ＋ 1 ／ 19 ～ 20、加えて " 出血 "）

特殊攻撃 出血（1d6）、血の狂乱、咆哮

一般データ

【筋】13、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**7

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 6；**CMD** 19

特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》B 、《武器熟練：噛みつき》

技能〈隠密〉＋ 10、〈水泳〉＋ 9、〈脱出術〉＋ 5、〈知覚〉＋ 8

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず／水界

編成 単体または 2 体

宝物 なし

特殊能力

血の狂乱（変則）バニップの血の狂乱能力は、その超嗅覚能力で水中に血を探知した時にいつでも発動するが、それ以外の点ではモンスターの共通ルールの同名の能力と同様に機能する。

咆哮（超常）バニップの咆哮は超常的に大きく恐ろしい。バニップが咆哮を用いた場合（標準アクション、回数無制限）、100 フィート以内で聞いた 4 ヒット・ダイス以下の全てのクリーチャーは DC13 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 2d4 ラウンドの間恐慌状態になる。セーヴの成功失敗に関わらず、範囲内のクリーチャーはそのバニップの咆哮に 24 時間の間完全耐性を得る。これは［音波］［精神作用］［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

バニップは猛烈で貪欲な狩人であり、その捕食の原始の容赦の無さはほとんど邪悪に見える。バニップは通常食物の豊富な淡水域の大きな入り江か隠れ家となる海岸沿いの洞窟に住む。バニップは淡水でも海水でも等しく住処とできる。小型サイズ以上の動物を食うことを好むが、機会があれば人型生物を食べることも厭わない。バニップは非常に縄張り意識が強く、侵入者が狩場を脅かした場合はすぐに攻撃する。バニップは毎年晩春に交尾する。この期間の間、バニップはさらに攻撃的になる。交尾のあと、交配相手とわかれ、メスは 4 ～ 5 匹の子を産むための場所を探して放浪する。メスはその子が母が去っても大丈夫なほど育つまで、数日間面倒を見る。

バニップの目撃報告は地図のあらゆる場所から寄せられる。それら報告全てが正確かというと疑わしいが、彼らの広範な適応能力を確認するのに十分なだけの信頼性のある報告がある。この種は荒涼たる極地のフィヨルドから美しい熱帯の環礁まで無数の気候環境で繁栄している。バニップは深海性のクリーチャーではなく、大きな淡水の湖すら避ける。それが好む食物がより普通にある岸近くに潜むことを好むからである。

バニップの外見はさまざまだが、全て基本的に似通った肉体構造を有する。バニップの頭部は、サメのような顎を除いて、強くアザラシに似た特徴を示す。その前半身は太く筋肉質で、長い鰭に似た肢がある。一部の種はサメに似た背びれが 1 つある。体の残りの部分は長い尾となっている。毛皮を持つものは通常は前半身に、灰白色、茶、黒の色合いの短い毛が伸びるだけである。

ハングマン・ツリー Hangman Tree

この邪悪な木は骨が撒き散らされた地の上に不気味に佇んでいる。先端が首吊りの縄のように輪になった無数の葉の生えた蔦が枝からたれている。

ハングマン・ツリー 脅威度 7 Hangman Tree

経験点 3,200
NE ／超大型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 20、接触 7、立ちすくみ 20（－ 1【敏】、＋ 13 外皮、－ 2 サイズ）
hp 84（8d8 ＋ 48）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 5
完全耐性 植物の種別特徴；**SR** 18
弱点［電気］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 10 フィート
近接 蔦（× 3）＝＋ 11（1d6 ＋ 7、加えて " つかみ " および " 引き寄せ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 締め付け（1d6 ＋ 7）、催眠花粉、引き寄せ（蔦、5 フィート）、首絞め、飲み込み（2d6 ＋ 7 殴打ダメージ、**AC** 16、8 hp）、蔦
一般データ
【筋】25、**【敏】**8、**【耐】**23、**【知】**7、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 15（組みつき＋ 19）；**CMD** 24
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉－ 2、〈知覚〉＋ 11
言語 森語
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体または 2 体
宝物 標準
特殊能力
催眠花粉（変則）1 日 1 回、標準アクションとして、ハングマン・ツリーは半径 50 フィートの範囲内に花粉の雲を放つことができる。範囲内にいるクリーチャーは DC20 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合はハングマン・ツリーを完全に通常の木である、さらに悪い場合はトレントやその他の友好的な木に似たクリーチャーであると信じてしまう。効果を受けたクリーチャーは 2d6 分間の間受動的になり、この時間内はハングマン・ツリーに攻撃することを拒絶する。効果を受けているクリーチャーはツリーが仲間を攻撃している各ラウンドに新しく意志セーヴを行うことができる。催眠状態のクリーチャーが木に攻撃された場合、催眠を見破るためのその意志セーヴに＋ 4 のボーナスを得る。これは［精神作用］（強制）効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
蔦（変則）ハングマン・ツリーの蔦は殴打ダメージを与える主要攻撃である。ハングマン・ツリーが敵に蔦で組みついた場合、ツリーは組みつかれた状態にはならない。飲み込みを用いるハングマン・ツリーは押さえ込まれた状態のクリーチャーを蔦から幹の内側に移す。

ハングマン・ツリーは人里離れた森の小道や獣道の近くで、犠牲者がさ迷いこんでくるのを待つことを好む。この肉食性の植物は信じられないほど辛抱強く、食物が近づくのを 1 つの場所で何ヶ月も待つことができる。獲物が近づいた場合、ツリーの蔦は攻撃する蛇のように打ちかかる。ツリーはしばしばその引っぱり能力を用いて組みついた敵を空中 10 ～ 15 フィートに吊り下げ、それがゆっくりと絞め殺される間仲間の手が届かないようにする。ツリーは一般的に一度に 1 体の敵しか飲み込まず、他の捕えた犠牲者は食べる時まで吊り下げて熟れさせておく。
ハングマン・ツリーは全高 30 フィート、体重 12,000 ポンド。

バンシー Banshee

この美しい亡霊じみたエルフの女性は空中を滑ってくる。彼女の長い髪は怒りの仮面を縛り付けた顔の回りを漂っている。

バンシー 脅威度 13 Banshee

経験点 25,600

CE ／中型サイズのアンデッド（非実体）

イニシアチブ ＋ 15；**感覚** 暗視 60 フィート、心音探知；〈知覚〉＋ 31

防御データ

AC 26、接触 26、立ちすくみ 14（＋ 4 反発、＋ 11【敏】、＋ 1 回避）

hp 161（19d8 ＋ 76）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 19、**意志** ＋ 18

防御的能力 非実体；**完全耐性** アンデッドの種別特徴

弱点 日光による無力化

攻撃データ

移動速度 飛行 60 フィート（完璧）

近接 非実体の接触＝＋ 26（14d6 負のエネルギー、加えて " 恐怖 "）

特殊攻撃 哀哭

一般データ

【筋】—、**【敏】**32、**【耐】**—、**【知】**5、**【判】**20、**【魅】**19

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 25；**CMD** 40

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《風の如き脚》、《強行突破》、《神速の**反応**》、《追尾》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：接触》、《迎え討ち》

技能〈真意看破〉＋ 7、〈知覚〉＋ 31、〈飛行〉＋ 19

言語 共通語、エルフ語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

心音探知（変則）バンシーは、擬似視覚能力を持っているかのように、60 フィート以内にいる生きているクリーチャーの心音を感知することができる。

恐怖（超常）バンシーの接触攻撃でダメージを受けたクリーチャーは DC23 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合犠牲者は 1d3 ラウンドの間恐怖によって戦慄状態になる。目標が解呪可能な効果（ ヒーローズ・フィースト や マインド・ブランク など）で恐怖から守られている場合、バンシーの接触攻撃はそのような効果の 1 つを グレーター・ディスペル・マジック（術者レベル 14 レベル）で解呪しようと試みることができる。バンシーの接触でもたらされる負のエネルギー・ダメージは生きている者を害すだけで、アンデッドを回復させることはできない。これは［精神作用］［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

哀哭（超常）1 分間に 1 回、バンシーは全ラウンド・アクションとして哀哭を上げることができる。哀哭はバンシーの次のターンの開始時まで継続する。バンシーが哀哭を始めた時点でバンシーから 40 フィート以内にいる全てのクリーチャーと、自分のターンの終了時にその範囲内にいる全てのクリーチャーは、DC23 の頑健セーヴを行わなければならない（このセーヴは 1 回の哀哭について 1 回だけ要求される）。［恐怖］効果の下にあるクリーチャーはこのセーヴに－ 4 のペナルティを被る。セーヴに成功したクリーチャーは 1d6 ラウンドの間不調状態になる。失敗したものは 140 ポイントのダメージを受ける（術者レベル 14 の ウェイル・オヴ・ザ・バンシー の効果と同様）。哀哭を行っているバンシーが哀哭の間にダメージを受けた場合、バンシーは哀哭を維持するために DC（15 ＋受けたダメージ）の意志セーヴを行わなければならない。失敗した場合哀哭は終了する。これは［音波］［即死］効果である。バンシーの哀哭は超常的に強力で、沈黙を作り出す 3 レベル以下の呪文の効果を貫通する。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

バンシーは愛するものを裏切ったか、あるいは彼女自身が裏切られたエルフの女性の怒れる魂である。悲しみで狂っているバンシーは、その恐るべき接触と致命的な哀哭で、罪のあるなしに関わらず、全ての生きているクリーチャーに復讐をしようと訪れる。

ビー：ジャイアント・ビー（巨大蜜蜂）Giant Bee

印象的な黄と黒の模様と剛毛のコートがこの巨大なミツバチを覆っている。その針はダガーの刃ほどの大きさだ。

ジャイアント・ビー 脅威度 1 Giant Bee

経験点 400
N ／中型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 1
防御データ
AC 13、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮）
hp 16（3d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 2
完全耐性［精神作用］効果
弱点 煙に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 針＝＋ 2（1d4、加えて " 毒 "）
一般データ
【筋】11、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**—、**【判】**12、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14（対足払い 22）
技能〈飛行〉＋ 6
生態
出現環境 温暖または暑熱／平地
編成 単体、集団（2 ～ 5）、または巣（6 ～ 19）
宝物 乏しい
特殊能力
毒（変則）針・致傷型；セーヴ 頑健 DC 12；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。
煙に対する脆弱性（変則）とりわけ煙を放つ火や効果（パイロテクニクス呪文で作り出されたものなど）はジャイアント・ビーに DC14 の頑健セーヴを行わせ、失敗した場合は吐き気がする状態になる。この状態はジャイアント・ビーが煙に中に留まっている間と、その後の 1d4 ラウンドの間継続する。

より小さな親類たちと同様に、ジャイアント・ビーは盛大に並んだ花咲ける植物たちの媒酌人を務めることで生態的地位を占めている。ジャイアント・ビーが植物の蜜を食べることで、花粉の塊が体や脚に生えている荒い毛に付着するのだ。

ジャイアント・ビーは体長およそ 5 フィート、翼長も同じほどである。このクリーチャーの体重は 600 ポンドで、成虫の形態で 10 年近く生きる。ジャイアント・ビーの針は小さな同類のそれのような返しがついておらず、このクリーチャーは敵を繰り返し刺すことができ、一刺しで死ぬ様なことは無い。

ジャイアント・バンブルビー（脅威度 2）Giant Bumblebee

このおおきく攻撃的なジャイアント・ビーはアドヴァンスト・シンプル・テンプレートを適用されている。その毒は致命的で、【筋力】ダメージの代わりに【耐久力】ダメージを与える。

ビー：ジャイアント・クイーン・ビー（巨大蜜蜂の女王蜂）Giant Queen Bee

このジャイアント・ビーは馬ほどの大きさで、以上に太っており、明るい茶色の縞が体にある

ジャイアント・クイーン・ビー 脅威度 5 Giant Queen Bee

経験点 1,600
N ／大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 1
防御データ
AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 59（7d8 ＋ 28）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 3
完全耐性［精神作用］効果
弱点 煙に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 針＝＋ 8（1d8 ＋ 6、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】19、**【敏】**11、**【耐】**18、**【知】**—、**【判】**12、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10；**CMD** 20（対足払い 28）
技能〈飛行〉＋ 2
生態
出現環境 温暖または暑熱／平地
編成 単体または共棲集団（クイーン 1 およびジャイアント・ビー 3 ～ 18）
宝物 乏しい（ロイヤル・ゼリー）
特殊能力
毒（変則）針・致傷型；**セーヴ 頑健** DC 17；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【耐】；治療 2 回連続の**セーヴ**成功。

同種の他の固体と比べて膨れ上がり頑丈なジャイアント・クイーン・ビーは巨大で多産なメスで、その大きなサイズと明るい色の縞で容易に見分けることができる。彼らは体長 12 フィート、体重 140 ポンドにまで成長する。

ロイヤル・ゼリー

蜜蜂の巣が新たな女王を死んだ女王の代わりに必要としている場合、特に選ばれた幼虫に新しい女王への変態の引き金となるべくロイヤル・ゼリーを与える。最初に変態した女王は他の全ての新しい女王を殺害する。

ロイヤル・ゼリーは他のクリーチャーが食べた場合にも著しい効果を持つ。1 ポンドのロイヤル・ゼリーは丸 1 日の食物として十分な栄養があり、以後 24 時間の間あらゆる病気に対する**セーヴ**ィング・スローに＋ 4 の抵抗ボーナスを与える。クリーチャーが少なくとも 1 ポンドのロイヤル・ゼリーを食べて 24 時間以内に傷を治癒するのに十分な睡眠をとった場合、他の場合よりも 2 倍のヒット・ポイントと**能力値**ダメージを回復させる。典型的なミツバチの巣には 2d6 ポンドのロイヤル・ゼリーがあり、1 ポンドのロイヤル・ゼリーは 100gp で売ることができる。

ビートル

ビートル：ゴライアス・スタッグ・ビートル（巨大クワガタ）Goliath Stag Beetle

この巨大な甲虫は小さな家ほどの大きさがある。その巨大な角のような大顎は飢えた熱狂とともに打ち鳴らされる。

ゴライアス・スタッグ・ビートル 脅威度 8 Goliath Stag Beetle

経験点 4,800
N ／超大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 21、接触 8、立ちすくみ 21（＋ 13 外皮、－ 2 サイズ）
hp 104（11d8 ＋ 55）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝＋ 17（3d8 ＋ 16）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 蹂躙（3d8 ＋ 16、DC 26）
一般データ
【筋】32、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**4
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 21；**CMD** 31（対足払い 39）
技能〈飛行〉－ 8
生態
出現環境 暑熱／森林または平地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 8）
宝物 なし

惑星を横切る熱帯と亜熱帯の森林を住処とするゴライアス・ビートルはジャイアント・ビートルの中で最大の種である。小さな従弟たちは主に植物食性だが、ゴライアス・スタッグ・ビートルは肉食性で、家畜、人型生物、巨人すらも易々と狩る。通常は自分よりも小さなクリーチャーには蹂躙攻撃を用い、この手ひどい攻撃の後に素早く致命的な噛みつきでまだ動いているものを狙い打つ。

ゴライアス・スタッグ・ビートルは体長 25 フィート、体重 8,000 ポンド。

ビートル：スライサー・ビートル Slicer Beetle

このうずくまった、しかしそれにもかかわらず大きな甲虫は素早く急ぎ足で動く。その大顎は極めて鋭いように見える。

スライサー・ビートル 脅威度 4 Slicer Beetle

経験点 1,200
N ／大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0
防御データ
AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 39（6d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 40 フィート、飛行 20 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝＋ 8（2d6 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 切りとばす噛みつき
一般データ
【筋】21、**【敏】**11、**【耐】**15、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 10；**CMD** 20（対足払い 28）
技能〈飛行〉－ 6
その他の特殊能力 収縮
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体または小集団（2 ～ 5）
宝物 なし
特殊能力
切りとばす噛みつき（変則）スライサー・ビートルの噛みつき攻撃のクリティカル可能域は 19 ～ 20 である。スライサー・ビートルが目標にクリティカル・ヒットを命中させた場合、その大顎は深く切りつけて 1d6 出血を与える傷を残し、恐ろしい苦痛を与えることで 1d3 ラウンドの間敵をよろめき状態にする。

スライサー・ビートルは肉を切り落として易々と消耗させるのに特化した口を持つように変異している。平行に閉じる大顎の両サイドはほとんど髪の毛の幅も残さないほどもう一方にフィットする。このクリーチャーは小さな洞窟や裂け目に住むことを好む。典型的なスライサー・ビートルは体長 10 フィート、体重 800 ポンド。

ヒポカンパス Hippocampus

このクリーチャーの前半分は馬で後ろ半分は魚だ。前足の先端は蹄ではなく広がる鰭になっている。

ヒポカンパス 脅威度 1 Hippocampus

経験点 400
N ／大型サイズの魔獣（水棲）
イニシアチブ －1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋6
防御データ
AC 12、接触 8、立ちすくみ 12（－1【**敏**】、＋4 外皮、－1 サイズ）
hp 15（2d10＋4）
頑健 ＋5、**反応** ＋2、**意志** ＋1
攻撃データ
移動速度 5 フィート、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋4（1d4＋3）、尾の打撃＝－1（1d4＋1）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【**筋**】16、【**敏**】9、【**耐**】15、【**知**】2、【**判**】12、【**魅**】11
基本攻撃 ＋2；**CMB** ＋6；**CMD** 15
特技《持久力》
技能〈水泳〉＋11、〈知覚〉＋6
その他の特殊能力 水への依存
生態
出現環境 気候問わず／水
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 16）
宝物 なし
特殊能力
水への依存（変則） ヒポカンパスは、【耐久力】×1 分の間、水の外でも生き延びられる。この制限時間を超えると、ヒポカンパスは“溺れ”ているかのように、窒息の危険が生じる。

ヒポカンパスの鱗の色合いは象牙色、深緑から銀色がかった水色までさまざまだ。マーフォークやロキャーサのような水棲種族はしばしばヒポカンパスを乗騎や上手く設計された水中用の荷台を引っぱる牽引獣として訓練する。野生下ではヒポカンパスは彼らの好む食物（海草やケルプ）がより豊富で大型の捕食者がより少ない比較的浅い水域に住むことを好む。このクリーチャーは地上世界の野生馬の群れが自由にうろつくのと同様に、しばしば大きな群れで旅をする。

ヒポカンパスは比較的容易に訓練される。それに要求される作業量とコストは馬の訓練に必要なものに等しい。鎧はヒポカンパスの水泳**速度**に大きな影響を与えるため、戦争用にヒポカンパスを訓練するものはこのクリーチャーにバーディングをつけることに煩わされることはほとんど無い。そのようにする場合は、一般にパデッドまたはレザー・バーディングのような最も軽い鎧をつける。ヒポカンパスに騎乗して戦闘することは馬に乗って戦うことに似ているが、ヒポカンパスは陸上では不器用なクリーチャーで、騎手が重荷になっている場合は水の外では全く動くことができない。ヒポカンパスは 2 本の前足があるだけだが、その運搬能力は 4 速であるかのように決定する。そのため、ヒポカンパスの軽荷重は 228 ポンドまで、中荷重は 459 ポンドまで、重荷重は 690 ポンドまでである。

ヒポカンパスにはいくつかの種が存在するが、これらの種の大多数はここで上げられているクリーチャーと色と特技の選択が異なるだけである。《持久力》以外のヒポカンパスの他の種によくある特技は《**頑健**無比》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《神速の**反応**》、《技能熟練：水泳》、《追加 hp》である。ヒポカンパスの一部の種はより大きく頑丈である。このクリーチャーは一般により冷たい水域に見られ、ポーラー・ヒポカンパスとして知られている。ポーラー・ヒポカンパスはアドヴァンスト・クリーチャー・シンプル・テンプレートを適用されている。中でも最も印象的な物は深海にすむヒポカンパスである。ジャイアント・ヒポカンパスとして知られるこのクリーチャーははるかに大きい。ジャイアント・ヒポカンパスの一般的な**能力値**は、通常のヒポカンパスを超大型サイズにし、ヒット・ダイスを 10 に上昇させる。ジャイアント・ヒポカンパスは脅威度 8 である。

ヒポグリフ Hippogriff

この大きな馬に似たクリーチャーは、鷹の翼、鉤爪、曲がった嘴を持つ。

ヒポグリフ 脅威度 2 Hippogriff

経験点 600

N ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9

防御データ

AC 14、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 2【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮、－ 1 サイズ）

hp 22（3d10 ＋ 6）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）

近接 噛みつき＝＋ 4（1d6 ＋ 2）、爪（× 2）＝＋ 4（1d4 ＋ 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

一般データ

【**筋**】15、【**敏**】15、【**耐**】14、【**知**】2、【**判**】12、【**魅**】9

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 6；**CMD** 19

特技《回避》、《急旋回》

技能〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

生態

出現環境 温暖／丘陵または平地

編成 単体、2 体、または小編成（7 ～ 12）

宝物 なし

ヒポグリフは大型の猛禽の翼、前足、頭部と豪壮な馬の体を持つ。馬がグリフォンの好む食物であることから、賢者たちは皮肉な諧謔のセンスを持った、とある肉体を改変するウィザードがはるか昔にジョークとしてこの馬と鷹の不運な融合体を作ったのだと主張している。

ヒポグリフの羽毛は鷹や鷲の羽毛と同様の色合いをしている。しかし、一部の繁殖者は純白や漆黒の羽毛を持つ個体を作り出すことに成功した。ヒポグリフの胴体と後ろ足はほとんど鹿毛、栗毛、灰だが、一部はブチやパロミノ（鬣と尾だけが銀色でその他はクリーム色）の毛をしている。ヒポグリフは体長 11 フィート、体重 1,500 ポンドを超える。

縄張り意識の強いヒポグリフは支配下にある土地を猛烈に守る。ヒポグリフはまた他の捕食者を警戒して空を見張る。彼らはグリフォン、ワイヴァーン、若いドラゴンの大好きな餌だからだ。ヒポグリフの巣は風の吹き渡る草原、岩だらけの丘、草のなびく草原である。例外的に**頑健**なヒポグリフは峡谷の壁面の隙間に巣を作り、そこからコヨーテ、鹿、時には人型生物を求めて岩砂漠を探し回る。ヒポグリフは哺乳類の獲物を好むが、肉を食べた後には消化の助けとして草を食べる。彼らの食習慣は牧場主にもその家畜にも危険なものとなり、そのため牧場組合はしばしば彼らに賞金をかける。この狩りの犠牲者はしばしば剥製とされ、ヒポグリフの剥製はよく辺境の宿屋や田舎の居留地を飾っている。

グリフォンよりもはるかに訓練が容易だが、馬と同じくらいの知性を持つヒポグリフは、騎兵隊の一部のエリート中隊の乗騎として訓練され、空中を警戒し、疑う余地の無い敵を掃討する。魔獣ではあるが、若いうちに捕えられた場合はヒポグリフは動物であるかのように〈動物使い〉を使って訓練できる。成体のヒポグリフはもっと訓練が困難で、技能を用いて魔獣を訓練する通常のルールに従って行う。ヒポグリフの鞍はクリーチャーの翼に悪影響を与えないように特別に作られたものでなければならない。この鞍は常に特殊な鞍である。

ヒポグリフは幼体を生む代わりに卵を産む。一般的なルールとして、ヒポグリフの巣には一度に 1 個の卵しかない。ヒポグリフの卵は 200gp の価値があるが、健康な若いヒポグリフには 500gp の価値がある。完全に訓練されたヒポグリフの乗騎には 5,000gp 以上の値を要求することができる。ヒポグリフは軽荷重 198 ポンド、中荷重 399 ポンド、重荷重 600 ポンドである。

ヒポポタマス（カバ）Hippopotamus

この重々しく進むがっしりしたヒポポタマスは水の中から踏み出して大きく欠伸をし、印象的な牙のような歯を見せた。

ヒポポタマス 脅威度 5 Hippopotamus

経験点 1,600
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御データ
AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 59（7d8 ＋ 28）
頑健 ＋ 8（魔法的でない病気に対して＋ 10）、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
防御的能力 汗
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（2d8 ＋ 6）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 転覆、蹂躙（1d8 ＋ 6、DC 17）
一般データ
【筋】19、**【敏】**10、**【耐】**16、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 6（訳注：更新；＋ 5）；**CMB** ＋ 10；**CMD** 20（対足払い 24）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《持久力》
技能〈隠密〉＋ 1（水中では＋ 11）、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 10 水中での〈隠密〉
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 暑熱／河川
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 20）
宝物 なし
特殊能力
転覆（変則）ヒポポタマスは自分のサイズと同等かそれよりも小さいサイズのボートを転覆させるために突撃攻撃として体当たりを行い、CMB 判定を行うことができる。この判定の DC は 25 またはボートの船長の〈職能：船乗り〉判定の結果のどちらか高い方である。
汗（変則）ヒポポタマスは赤い汗によって暑熱環境がもたらす非致傷ダメージから身を守ることができ、非魔法的な病気に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

不機嫌な河馬は、草食性であるにもかかわらず、敵意を見せることでよく知られている。

ヒポポタマスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 40 フィート；**AC** ＋ 6 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】11、【敏】12、【耐】12、【知】2、【判】13、【魅】5；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚、汗。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（2d8）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**特殊能力** 蹂躙。

ヒポポタマス：ベヒモス・ヒポポタマス Behemoth Hippopotamus

この巨大なベヒモス・ヒポポタマスはエレファントよりも大きい。その歯はシミターのようで、止める事のできない足取りで動いてくる。

ベヒモス・ヒポポタマス 脅威度 10 Behemoth Hippopotamus

経験点 9,600
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 12
防御データ
AC 23、接触 7、立ちすくみ 23（－ 1【敏】、＋ 16 外皮、－ 2 サイズ）
hp 133（14d8 ＋ 70）
頑健 ＋ 14（魔法的でない病気に対して＋ 16）、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7
防御的能力 sweat
攻撃データ
移動速度 50 フィート
近接 噛みつき＝＋ 17（4d8 ＋ 13 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 転覆、蹂躙（2d6 ＋ 13、DC 26）
一般データ
【筋】29、**【敏】**8、**【耐】**20、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 21（組みつき＋ 25）；**CMD** 30（対足払い 34）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《持久力》、《鋼の**意志**》、《不屈の闘志》
技能〈隠密〉＋ 2（水中では＋ 12）、〈水泳〉＋ 13、〈知覚〉＋ 12；**種族修正** ＋ 10 水中での〈隠密〉
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 暑熱／河川
編成 単体または群れ（2 ～ 8）
宝物 なし

ベヒモス・ヒポポタマスは真の怪物である。体高がエレファントよりも高いこの動物には、自然界にはほとんど敵がない。恐竜やダイア・クロコダイルさえ彼らとの戦いを避ける。彼らがより危険とする事実は、実質的に雑食性であるということだ。植物質を食べる以上に、死肉や近づきすぎた愚かなクリーチャーを貪る。

ファングル・クロウラー Fungal Crawler

この大きな牙の生えた蟋蟀には刺激臭のする菌で塗り固められており、キノコに似た帽子をかぶっている。

ファングル・クロウラー 脅威度 3 Fungal Crawler

経験点 800

N ／小型サイズの異形

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 6

防御データ

AC 16、接触 16、立ちすくみ 11（＋ 5【敏】、＋ 1 サイズ）

hp 26（4d8 ＋ 8）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5

防御的能力 植物の抵抗力；**完全耐性**［精神作用］効果、麻痺、毒、（ポリモーフ）効果、睡眠、朦朧状態

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき＝＋ 6（1d6 ＋ 2、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＝＋ 6（1d4 ＋ 2）

特殊攻撃 飛び跳ね

一般データ

【筋】14、**【敏】**20、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**7

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 19（対足払い 27）

特技《イニシアチブ強化》、《追尾》

技能〈軽業〉＋ 10（跳躍＋ 14）、〈知覚〉＋ 6、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 14 跳躍判定時の〈軽業〉

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

飛び跳ね（変則）ファングル・クロウラーは戦闘に飛び込むことで特別な種類の飛びかかり攻撃を行うことができる。ファングル・クロウラーが突撃する場合、空中に跳びだして敵の隣に着地するために DC20 の〈軽業〉判定を行うことができる。〈軽業〉判定に成功した場合、間合い内の敵に対して 4 回の爪攻撃を行うことができるが、噛みつき攻撃を行うことはできない。

植物の抵抗力（変則）ファングル・クロウラーは一部が植物であり、植物クリーチャーが持つ完全耐性の多くを共有している。ファングル・クロウラーは［精神作用］効果、麻痺、毒、ポリモーフ、睡眠、朦朧状態に完全耐性を持つ。

毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 14；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【筋】および 1d2【耐】；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

ファングル・クロウラーは動物と植物との捻じ曲がった融合体である。数千年にわたって彼らは世界の下で繁栄し広がり、地下の領域の最も文明から遠い深みを支配してきた。ハイエナのように、ファングル・クロウラーは最上級の掃除屋だ。効率的な狩人だが、それと同じくらい見つけた死肉を食べ、他の捕食者から食べ物を取る。時間が特に無い場合、ファングル・クロウラーは食物なしでも、その青白い不健康な腹部を覆う菌類の溝から光と熱を吸収して生き延びることができる。

世界中にさまざまな外見と習性を持つ数千種のファングル・クロウラーが存在するが、全てがいくつかの共通の特徴を持つ。常に菌類が繁茂した怪物めいたコオロギまたはバッタの姿をしており、しばしばキノコ状の帽子をかぶっている。この組み合わせは非常に生存能力を高くし、彼らを完全に根絶することをひどく困難にしている。その針のような歯は硬い食物をかじることはできず、ほとんどのファングル・クロウラーは噛みつきから注入される消化酵素で食べ物を歯が立つようにすることに頼っている。平均的な個体は体重 30 ポンド、体長 3 フィートにまで成長する。彼らは胞子を放つことで繁殖する。それは有機物に触れるまで何十年も生存し、徐々に小さな青白い幼虫になる。

多くの地下の文明でファングル・クロウラーは護衛獣、ペット、食料として飼いならされている。単純な精神をしているが、十分に食料を与えられている場合には訓練できるほど友好的である。しかしファングル・クロウラーには忠誠心は無く、しばしば僅かの刺激で逃げ出したり飼い主に攻撃したりする。

その故郷を満たす奇妙なエネルギーのおかげで、ファングル・クロウラーは信じられないほど多様である。彼らは何千年もあらゆる環境を満たすように適応している。飛行する亜種は耳を聾するような羽音とともに地下の縦穴を満たし、水棲の種は地底湖の水面を滑り、他のものは火山の洞窟網の火のような部屋やトンネルで繁栄している。

フィコマイド Phycomid

この汚らしい緑の泥から生えている、紫の傘をしたキノコの塊は、煙の筋を漂わせながら振るえ、のたうっている。

フィコマイド 脅威度 4 Phycomid

経験点 1,200

N ／小型サイズの植物

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御データ

AC 17、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 6 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 39（6d8 ＋ 12）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2

完全耐性［酸］、植物の種別特徴

攻撃データ

移動速度 10 フィート

遠隔 酸球＝＋ 5 接触（2d6［酸］、加えて " 胞子 "）

一般データ

【筋】5、**【敏】**10、**【耐】**15、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 0；**CMD** 10（足払いされない）

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体または大量発生（2 ～ 8）

宝物 乏しい

特殊能力

酸球（変則）フィコマイドは何本かあるキノコのような柄の 1 つから酸の小球を撃ち出して攻撃する。この攻撃の射程単位は 10 フィートである。フィコマイドは 1 分間に 6 発まで酸球を撃つことができる。キノコに酸弾がないラウンドの間は全く攻撃手段が無く、戦闘を続けるまで 4 ラウンドの間、酸が再充填されるまで待たなければならない。

胞子（変則）フィコマイドの酸弾によってダメージを受けた（あるいはこのキノコのどんな小さな欠片でも食べた）あらゆるクリーチャーは、キノコの胞子に冒され始める。この胞子は生きているクリーチャーの中で急速に成長する。この災厄は［病気］効果だが、ほとんどの病気よりもはるかに急速に進行し、その速度はより毒に近く、僅かな時間の後に " 爆発 " する。フィコマイドの胞子によって殺害されたクリーチャーは 1d4 ラウンドで弾き開き、完全に成長した新しいフィコマイドが現れる。

フィコマイドの胞子：病気・致傷型または摂取型；セーヴ 頑健 DC 15；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

通常は湿ったダンジョン、ごみため、忘れ去られた不潔な小部屋で見られるフィコマイドは、危険な菌類クリーチャーで、腐敗された有機物の中の小さな、煙を上げる塊の中で育つ。フィコマイドの本体は緑茶色のカビの塊で、食事となる新しい死肉を探す必要があるときには滑り動くことができる。無数のキノコが本体からはえている。紫や赤の傘と有害な緑の柄を持ち、腐敗臭のする煙を放っているように見える。この煙は実際はこの植物が自衛と繁殖の手段として作り出している無数の酸の小球から漏れている蒸気である。

この酸性物質はフィコマイドが知覚で動くものを感知した場合常に打ち出され、熟練の冒険者はしばしばフィコマイドがその本性を明らかにするように引っ掛けるため、キノコの射程内に移動をする。より運の無い遭遇は、通常は多くの死体が散らばる中で育ったフィコマイドの大群集によって引き起こされる。

このキノコが繁栄している不潔な環境のため、ゴブリンはフィコマイドと共存することを学んでいる数少ない種族の 1 つである。単にキノコに広い寝床を与えることで満足しないこの愚かなゴブリンたちは、自分たちのねぐらで護衛や歩哨として利用することができる位置に、" スライム・スティック " と呼ぶ長い棒を使って刺激したり、望む位置にキノコをひきつけるためにおいしそうな臭いのする死肉を置いたりする。フィコマイドは食べると危険であるが、多くのゴブリン部族がフィコマイドのキノコを食べて生き延びたものを偉大な英雄とみなす。言うまでも無く、フィコマイドを衛兵として利用しようとするゴブリンのねぐらのほとんどは徐々にフィコマイドのねぐら以外のものではなくなっていく。結局ゴブリン部族の幸運はそんなに長くは続かない。

フェイスレス・ストーカー Faceless Stalker

この無毛の革のような皮膚を下二足生物の顔は、実際の造作の変わりにグロテスクで心をざわめかせるような渦と裂け目が占めている。

フェイスレス・ストーカー（ウゴトル）脅威度 4 Faceless Stalker（Ugothol）

経験点 1,200

CE ／中型サイズの異形（変身生物）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 2

防御データ

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 4 外皮）

hp 42（5d8 ＋ 20）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 6

DR 5 ／刺突または斬撃

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 高品質のロングソード＝＋ 8（1d8 ＋ 4 ／ 19 ～ 20）、叩きつけ＝＋ 2（1d6 ＋ 2、加えて " つかみ "）

接敵面 5 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 吸血（1【耐久力】）、急所攻撃＋ 2d6

擬似呪文能力（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 8）

常時：タンズ

一般データ

【筋】18、**【敏】**17、**【耐】**18、**【知】**13、**【判】**15、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 7（組みつき＋ 11）；**CMD** 20

特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 11、〈脱出術〉＋ 19、〈手先の早業〉＋ 8、〈はったり〉＋ 10、〈変装〉＋ 14（" 変身 " 使用時は＋ 24）；**種族修正** ＋ 4〈変装〉、＋ 8〈脱出術〉

言語 水界語、共通語；タンズ

その他の特殊能力 変身（中型の人型生物、オルター・セルフ ）、収縮、無貌

生態

出現環境 気候問わず／沼地または地下

編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 9）

宝物 標準（高品質のロングソード、その他の宝物）

特殊能力

変身（超常）ファイスレス・ストーカーは回数無制限で中型の人型生物の形態を模倣することができるが、体を変えるためには 10 分間妨害されないことが必要である。この変身を行うのは何らかの苦痛を伴うが、一度変身を完了した後は新しい形態は無期限に維持することができる。真の姿には即行アクションでもどることができ、その後 1 ラウンドの間攻撃ロール、ダメージ・ロール、技能判定、セーヴィング・スローに＋ 2 の士気ボーナスを得る。フェイスレス・ストーカーは新しい姿をとっている場合にも本来の生得の能力を保持し、模倣しているクリーチャーが持つ能力は何ら獲得しない。フェイスレス・ストーカーはこの能力を使用している場合〈変装〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。

無貌（超常）本来の形態では、フェイスレス・ストーカーは識別できるような造作を持たない。感覚を目標とするような攻撃または効果に対するセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。これは凝視攻撃、臭いを基にする攻撃、［音波］攻撃や類似の攻撃である。このボーナスは幻術には適用されない。

ウゴソル（フェイスレス・ストーカーは自分自身をこう呼ぶ）はアボレスが作り出し、そして捨て去った地表の住人との長い戦争の道具の 1 つである。彼らが作り出されたその目的が破綻し、かつての主たちにさげすまれ、フェイスレス・ストーカーは沼、湿地帯、そのほか見つけることができた暗く湿った場所に逃げ込んだ。最後には彼らはかつて故郷と考えていた水中都市に来ることができた。

本来は空気を呼吸する種族の中を誰何されずに歩くことができる密偵として仕えるようにデザインされたフェイスレス・ストーカーは、皮膚を再成型しゴムのような体をねじって新しい姿を取り入れる。この苦痛に満ちた過程は妨害を受けずにおよそ 10 分間かかる。ウゴソルは通常はそれを行うための私的な場所をさがし、同類の他の者でさえ避ける。真の姿に戻る感覚は非常に開放的で、その結果一時的な多幸感の爆発をもたらす。

フェイスレス・ストーカーは口を持つクリーチャーの姿のときでさえ固形の食物を消化することができない。その代わり、彼らは血液を含む液体を食べる。本来の姿では、犠牲者に突き刺して血を啜る 3 本の中空の舌を持つ。敵に組みつくための特別な技術を持っていないため、ほとんどのウゴソルは血を飲もうとする前に犠牲者が無防備になるか眠るのを待つ。もっともよいのは犠牲者が無防備であるがその過程の間意識があることで、そうすればフェイスレス・ストーカーは陰惨で残酷な会話をして " 食べ物で遊ぶ " ことができるからだ。

フェッチリング Fetchling

この不気味な男は、黄昏時や暗い小道で見る人物のように、色を失って見える。

フェッチリング（カヤル）脅威度 1/2 Fetchling（Kayal）

経験点 200
フェッチリングの 1 レベル・ローグ
N ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 3
防御データ
AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 4 鎧、＋ 3【**敏**】）
hp 10（1d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** － 1
防御的能力 影に紛れる；**抵抗**［冷気］5、［電気］5
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 ダガー＝＋ 3（1d4 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 3）
1 回／日：ディスガイズ・セルフ（人型生物のみ）
一般データ
【筋】13、**【敏】**17、**【耐】**14、**【知】**8、**【判】**8、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 1；**CMD** 14
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 7、〈鑑定〉＋ 3、〈交渉〉＋ 6、〈真意看破〉＋ 3、〈知覚〉＋ 3、〈知識：次元界〉＋ 2、〈知識：地域〉＋ 3、〈はったり〉＋ 6；**種族修正** ＋ 2〈知識：次元界〉、＋ 2〈隠密〉
言語 共通語
その他の特殊能力 罠探し＋ 1
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）
編成 単体、2 体、組合（3 ～ 12）、または居住区（13 ～ 30、加えて 2 ～ 4 レベルのローグのスパイ 1 ～ 4、2 ～ 4 レベルのソーサラー 1 ～ 4、および 3 ～ 6 レベルのファイター／ローグのリーダー 1）
宝物 NPC の装備品（チェイン・シャツ、ダガー、その他の宝物）
特殊能力
影に紛れる（超常） 薄暗い明かりの下でのフェッチリングに対する攻撃は、通常の 20%の代わりに 50%の確率で失敗する。この能力は単に失敗確率を増すものであり、完全視認困難を与えるわけではない。

フェッチリングは影界に落ち込んだ人間の何世代にもわたる子孫である。その次元界の精髄を詰め込まれた彼らは多かれ少なかれ人間とは違い、次元間の交易や政治ではしばしば半人間として扱われる。黄色い目を除き、彼らの肉体は色を持たない。全くの白か、闇のような黒か、影のような灰色のいずれかである。物質界においては、彼らは偏見なく働くために分厚い衣服や薄暗い明かりに身を隠す。“ フェッチリング ” という名は人間の言葉であり、彼らが自らの種族を呼ぶ名前は、「影の民」という意味のカヤルである。

フェッチリングは身の丈 6 フィートだが、一般にしなやかで細い骨格を持ち、体重はたった 150 ポンドほど。フェッチリングはハーフエルフと同じように老いて死ぬ。

フェッチリングのキャラクター

フェッチリングは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。フェッチリングは以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【魅力】、－ 2【判断力】：フェッチリングは素早く説得力があるが、しばしば奇矯で間違った考えによって気をそらせやすい。

暗視：フェッチリングは闇の中を 60 フィートまで見通すことができる。

夜目：フェッチリングは薄暗い明かりの下で人間よりも 2 倍の距離を見通すことができる。

得意技能：フェッチリングは〈知識：次元界〉と〈隠密〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

影に紛れる：上記参照。

影の抵抗：フェッチリングは、［電気］と［冷気］に対する抵抗 5 を持つ。

擬似呪文能力：フェッチリングは 1 日 1 回擬似呪文能力として ディスガイズ・セルフ を使用することができる。この擬似呪文能力を使用することでいかなる人型生物クリーチャーの姿もとることができる。フェッチリングが何らかのクラス・レベルの組み合わせで 9 レベルに達した場合、1 日 1 回擬似呪文能力として シャドウ・ウォーク（自身のみ）を使用することができるようになる。13 レベルの時点で、プレイン・シフト（自身のみ、影界または物質界に向かうのみ）を 1 日 1 回使用できるようになる。フェッチリングの術者レベルはその総ヒット・ダイスに等しい。

言語：フェッチリングは、プレイ開始時に共通語を修得している。高い【知力】を持つフェッチリングは以下から追加の言語を選択できる：アクロ語、水界語、風界語、竜語、ディ・ジーリアク語（理解できるが話せない）、火界語、地界語、任意の地域の人間の言語。

フォーラーレン Forlarren

この人型のクリーチャーは剥き出しの山羊の脚と完全に無毛の体、邪悪な印象を抱かせる角のある頭部を持つ。

フォーラーレン 脅威度 2 Forlarren

経験点 600
NE ／中型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）
hp 18（4d6 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5
DR 5 ／冷たい鉄
弱点 良心の呵責
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 4（1d6 ＋ 1）
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 3）
3 回／日：ヒート・メタル（DC11）
一般データ
【筋】12、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**4、**【判】**13、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 15
特技《技能熟練：知覚》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 9、〈軽業〉＋ 9、〈知覚〉＋ 11
言語 共通語、森語
生態
出現環境 温暖／平地または森林
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
良心の呵責（変則）フォーラーレンが生きているクリーチャーを殺した場合は常に、良心の呵責に圧倒されるのを避けるために DC15 の意志セーヴを行わなければならない。セーヴに失敗した場合、フォーラーレンは 1d6 ラウンドの間吐き気がする状態になる。これは［精神作用］効果である。

ニンフの魅了と美は彼女が注意を向けた近くにいるあらゆるクリーチャーを誘惑することができる。そしてしばしば不幸なことに彼女が交わりたいと思わないクリーチャーも。ニンフがフィーンドの注意を引き、フィーンドがこのクリーチャーに優位を取った場合、その結果生まれる子は常にハーフフィーンドというわけではない。およそ 1/20 の確率でかわりにフォーラーレンとして知られる奇妙なクリーチャーが生まれる。それ固有の通常ではない能力を持つ独特のクリーチャーである。

フォーラーレンの誕生という試練を生き延びることができるニンフはほとんどいない。そうする者は愛のある環境でその子供を育て上げようとするかもしれないが、フォーラーレンの魂の中に潜む邪悪は強大である。ニンフがフォーラーレンの子供を育てようとするほとんどの場合で、フォーラーレンが憤りを育て、その邪悪な本性に母親を殺すように駆り立てられるのは時間の問題である。

ほとんどのフォーラーレンは女性で、自分の子供を作る能力がある者はほとんどいない。フォーラーレンは驚くほどの**速度**で大人になり、たった 1 年で完全に成長する。孤児として生まれたこの世界の者でさえ自分自身を守り食べ物を探す能力を持つ。しかし彼らは急速に成熟するにもかかわらず、大人になるまで生き延びることができるフォーラーレンはほとんどいない。典型的なフォーラーレンは森とフィーンドの社会の双方から追放され、自分自身の存在から呪われた孤独なクリーチャーである。自らと眼に映る全ての者を嫌い、すぐに人生そのものへの憎しみに食い尽くされるようになる。フォーラーレンは善にも悪にも等しくその怒りをぶつけ、近付く全ての者に襲い掛かる。

フォーラーレンは爪の生えた手で攻撃し、通常は自分か敵が殺されるまで、1 度に 1 体の敵に集中する。しかし奇妙なことに、フォーラーレンが敵を殺すのに成功した場合、フェイの母親の親切な特徴が時として表に出、自らの残酷さに対する心からの良心の呵責をみせる。このように振り子のように矛盾した行いにより、フォーラーレンが自分の同類のほかのものとさえ永続的な友情を築くことがほとんどできないのは不思議ではない。

フォーラーレンの大多数はフェイの母親が持っていた魔法の能力はほとんど受け継いでいないが、フィーンドの父親の力の小部分を獲得する。ほとんどの場合、これは ヒート・メタル を 1 日 3 回用いる能力として発現するが、一部のフォーラーレンはそのかわりに以下のリストから選択する異なった擬似呪文能力を得る。：チル・メタル 、フレイム・ブレード 、フレイミング・スフィアー 、ガスト・オヴ・ウィンド 、サモン・スウォーム 、ウォープ・ウッド 。

フォーラーレンは身の丈 6 フィート、体重約 60 ポンド。理論的にはこのクリーチャーは何百年も生きることができるが、ほとんどは暴力によって 10 になる前に滅ぶ。

フライ

フライ：ジャイアント・フライ（巨大蠅）Giant Fly

荒い毛が密生しているこの巨大な蠅の脚は、唸りを上げる翅で空中に飛び出す直前にピクピウ動く。

ジャイアント・フライ 脅威度 1 Giant Fly

経験点 400
N ／中型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 2
防御データ
AC 13、接触 13、立ちすくみ 10（＋ 3【敏】）
hp 15（2d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** － 2
完全耐性 病気、［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 2（1d6 ＋ 1、加えて " 病気 "）
一般データ
【筋】12、**【敏】**17、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**7、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 15（対足払い 21）
技能〈知覚〉＋ 2、〈登攀〉＋ 9、〈飛行〉＋ 7；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
生態
出現環境 気候問わず／温暖または熱帯
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
病気（変則）汚穢熱：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 14；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【敏】ダメージおよび 1d3【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。一部のフライは GM の決定によって別の病気を媒介してもよい。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

小さな仲間たちと同様に、ジャイアント・フライは死肉を食らう。全くの怪物めいたこの胸が悪くなるようなクリーチャーは時として、とりわけ飢えていたり生きているクリーチャーが食事の邪魔をしたときには、まだ生きている敵を攻撃することでしられている。ジャイアント・フライの一部の種は幼虫を生むことで知られ、腐った死体に卵を産みつけるのではなく、がつがつと食らった腹部からのたうつジャイアント・マゴットの群れを排出する。

プライメイト

プライメイト：バブーン（ヒヒ）Primate, Baboon

向かい合う親指を備えた、毛の生えた頑丈な動物であるこのクリーチャーは、突き出た吻部と明るい赤色の尻を持つ。

バブーン 脅威度 1/2 Baboon

経験点 200
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 1
防御データ
AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 5（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 3（1d4 ＋ 1）
一般データ
【筋】12、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】5
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12
特技《武器の妙技》
技能〈軽業〉＋ 10、〈登攀〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉、＋ 4〈登攀〉
生態
出現環境 暑熱／森林または平地
編成 単体、2 体、または派遣団（3 ～ 6）
宝物 なし

バブーンは攻撃的な性質とがっしりした体格で知られ、犬のような鋭い歯の生えた口、強い顎の筋肉、短い尾、明るい色の突き出た尻には大きな胼胝がある。主に草食性だが、バブーンは魚、昆虫、貝、その他の小さなクリーチャーを食べることでも知られる。バブーンは縄張りを守るためには攻撃的で、すぐに立ち上がってあらゆる種類の侵入者から住処を守る。

バブーンは身の丈 3 フィート、体重 70 ポンド。

バブーンの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 小型；**移動速度** 30 フィート；**攻撃** 噛みつき（1d4）；**能力値**【筋】12、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】5；**その他の特殊能力** 夜目。
4 レベルでの成長：**能力値**【筋】＋ 2,【耐】＋ 2。

プライメイト：モンキー・スウォーム（猿の大群）Primate, Monkey Swarm

金切り声と獣の叫びを先触れに、猿の群れが現れた。それぞれの霊長類は胼胝のある拳を前に突き出している。

モンキー・スウォーム 脅威度 2 Monkey Swarm

経験点 600
N ／超小型サイズの動物（スウォーム）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 2
防御的能力 武器ダメージ半減、スウォームの種別特徴
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 群がり（2d6、加えて " わずらわす "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC14）
一般データ
【筋】7、【敏】16、【耐】17、【知】2、【判】12、【魅】11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ―；**CMD** ―
特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》
技能〈軽業〉＋ 11、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉
その他の特殊能力 協調する群れ
生態
出現環境 暑熱／森林
編成 単体、2 体、派遣団（3 ～ 6 のスウォーム）、または部族（7 ～ 12 のスウォーム、加えてゴリラ 1 ～ 4）
宝物 なし
特殊能力
協調する群れ（変則） モンキー・スウォームは典型的なスウォームよりも協調して攻撃を行い、そのヒット・ダイスのスウォームが与える通常のダメージよりも 1 段階大きなダメージを与える。

時としてモンキーは数百の個体が集まった大きな群れを作って旅をする。このような大量の霊長類は非常に危険となり、数の力からによって多くの敵を圧倒する。
ほとんどのスウォームと異なり、モンキー・スウォームはお互いに協力し合って動く。モンキー・スウォームは真の集合的知性は持たないが、戦闘時には他の群れの仲間と協調して基本的な戦術を決定して動くことができる。

ブラインドハイム Blindheim

水かきのある脚と爪を持ち背が低くずんぐりした人型生物ほどの大きさがあるこのカエルに似たクリーチャーは輝く白い目をしている。

ブラインドハイム 脅威度 2 Blindheim

経験点 600

N ／小型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9

防御データ

AC 16、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 2【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 22（3d10 ＋ 6）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2

完全耐性 盲目

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき＝＋ 5（1d4 ＋ 1）、爪（× 2）＝＋ 5（1d3 ＋ 1）

特殊攻撃 目眩ましの凝視

一般データ

【**筋**】13、【**敏**】15、【**耐**】15、【**知**】2、【**判**】12、【**魅**】6

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 16

特技《回避》、《技能熟練：知覚》

技能〈軽業〉＋ 6（跳躍＋ 10）、〈水泳〉＋ 9、〈知覚〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4 跳躍時の〈軽業〉

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、または一家（3 ～ 5）

宝物 乏しい

特殊能力

目眩ましの凝視（変則）ブラインドハイムの目は 30 フィートの射程の明るい光を放つ。この範囲内にいるクリーチャーは DC13 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 時間の間盲目状態になる。ブラインドハイムは彼らの目が作り出した光の中でも通常通り見ることができ、それは 30 フィートの範囲を明るい光で照らす。光による盲目化または光に過敏を有するクリーチャーは目眩ましの凝視を用いているブラインドハイムから 30 フィート以内では通常のペナルティを受ける。ブラインドハイムはこの能力をフリー・アクションとして発動または抑止することができる。このセーヴ DC は【耐久力】を基にしている。

ブラインドハイムは地下に住む蛙に似たクリーチャーで、菌類、げっ歯類、その他の地下のクリーチャーを食べて生きている。最も暗く湿った洞窟の広がりで生活し、特に地下の沼、湖、川、湿地を楽しんでいる。水棲ではないがブラインドハイムは非常に泳ぎが得意である。彼らは食べ物を求める間高い位置を占める枝や岩の出っ張りにしがみつくことを好む。その目から出る光を獲物をひきつけるために用いるが、より大きなクリーチャーが近付いてくる場合は闇の中に行く。ブラインドハイムはその目眩ましの凝視を獲物と脅威となる可能性があるものの双方の方向を見失わせるために用い、脅威が大きすぎる場合は凝視を非活性化して闇の中に慌てて逃れる。ブラインドハイムの住む非常の大きな洞窟では、離れた場所でこのクリーチャーが食事をしたり逃げたりするのにともなって明るい光と完全な闇が瞬いている。動物レベルの知性だが、ブラインドハイムは他の同種と協力して狩りの戦術を行うほど狡猾であり、仲間が獲物に止めを刺すために到着するまで、見張りの役を行う 1 体がその凝視でヒットアンドアウェイを行う。

ブラインドハイムは身振りとその光の点滅で単純な情報を伝えることができ、戦闘中にはむしろ黙っている傾向があり、彼らとの戦闘に不気味な要素を加える。彼らには人型生物の役に立つ仕事を教えることはできず、そのためよい奴隷とはならないが、ドゥエルガルとドラウは時として襲撃の際に囮または陽動として使うことがある。他の種族は地下の長い探検に行く場合にこのクリーチャーを動く光源として訓練することで知られている。

丈夫で分厚い皮膚をしたブラインドハイムは体高 4 フィート足らず、体重 500 ポンド。ブラインドハイムは 3 ～ 4 体の小さな幼生を生む。懐胎期間は丸 1 年まで続くことがあるが、ブラインドハイムが成熟し自立するまで約 4 年しかかからない。その時点でこのクリーチャーは一般に一緒にいる一孵りの群れを作り、兄弟たちが全滅している場合だけ独立独歩の道を行く。ブラインドハイムは 25 年まで生きることができる。

ブラウニィ Brownie

人間の膝までの高さの、この大きな頭をしたクリーチャーは印象的な顔にほとんど熱狂的なほど友好的な表情を浮かべている。

ブラウニィ 脅威度 1 Brownie

経験点 400
N ／超小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 8
防御データ
AC 17、接触 17、立ちすくみ 12（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 サイズ）
hp 4（1d6 ＋ 1）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4；幻術に対して＋ 2
DR 5 ／冷たい鉄；**SR** 12
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 ショート・ソード＝＋ 6（1d2 － 2 ／ 19 ～ 20）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）
回数無制限：ダンシング・ライツ 、プレスティディジテイション 、メンディング
1 回／日：ヴェントリロキズム（DC14）、ディメンジョン・ドア（自身のみ）、ミラー・イメージ 、レッサー・コンフュージョン（DC14）
一般データ
【筋】7、**【敏】**18、**【耐】**12、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 2；**CMD** 11
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 16（森林では＋ 20）、〈軽業〉＋ 8（跳躍＋ 4）、〈真意看破〉＋ 6、〈製作：何か 1 つ〉＋ 6、〈脱出術〉＋ 8、〈知覚〉＋ 8、〈動物使い〉＋ 4、〈はったり〉＋ 7；**種族修正** ＋ 2〈知覚〉、＋ 4 森林での〈隠密〉
言語 共通語、エルフ語、ノーム語、森語
生態
出現環境 温暖／森林または平地
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、または一団（7 ～ 12）
宝物 標準

ブラウニーは中空になった木の幹や、地面の小さな穴、さらには農家のベランダの下や床下に住む。ブラウニーはしばしば植物や葉から作ったように見える衣装で正装し、ベルトにポートや道具類を並べている。彼らが話すことを選んだ言語は何であっても奇妙な発音と口語表現によって謎めいている。ブラウニーは身の丈 2 フィート、体重 20 ポンド。

危険に直面した場合、ブラウニーはめったに戦闘に入ることはなく、その代わりに逃げる時間を稼ぐために攻撃者を困惑させ混乱させることを好む。親類たちの心からの骨折りと愛に満たされ、ブラウニーは平和的な成功を保ち、嫌がらせをしてくるクリーチャーを追い払ったり侮辱に仕返しするだけである。このような性格にもかかわらず、全てのブラウニーは剣を携帯している。彼らはその剣を嫌悪感を暗に示すために用い、諧謔的にその剣を " 最後の悪戯 " と呼び、最も差し迫った場合にのみ用いる。

あまりにも誠実なブラウニーは馴れ馴れしいが、常に労働や贈り物として何かを残すことで借りを返す。農家の果樹園からりんごを 1 こ食べるかもしれないが、返礼として木全体の収穫を行うだろう。窓台に置かれたパイを食べるかもしれないが、台所を片付けたり皿を洗ったりするだろう。ブラウニーは気付かれる事無く何年も 1 家族と同居することがある。ブラウニーに気付いている家族は通常はこれを有益な関係とみなし、一皿のミルクや数片の果物、装身具、時にはワインも贈り物として残す。引き換えにブラウニーは家をきれいにし、衣服を繕い、道具を修繕し、蟲や小さな捕食者を追い払う。ブラウニーが家にいることを自慢するのはそれを失う最大の原因だ。ブラウニーはキツネを嫌い、狼を恐れ、犬のいる農場を避ける。

《上級使い魔》を有する 5 レベルの中立の術者はブラウニーを使い魔として得ることができる。

ブリンク・ドッグ Blink Dog

このほっそりした犬は荒い黄褐色の毛皮と尖った耳、青白い目を持つ。掠れた青い後光がその毛皮の上で踊っているようだ。

ブリンク・ドッグ 脅威度 2 Blink Dog

経験点 600
LG ／中型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）
hp 22（3d10 ＋ 6）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 4
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 4（1d6 ＋ 1）
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 7）
常時：ブリンク
回数無制限：高速化 ディメンジョン・ドア（自身のみ）
一般データ
【筋】12、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 16（対足払い 20）
特技《鋼の**意志**》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 7、〈生存〉＋ 2（嗅覚による追跡時は＋ 6）、〈知覚〉＋ 7
言語 森語
生態
出現環境 温暖／平地または森林
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 14）
宝物 乏しい

ほっそりした耳の長い犬に似ているが、ブリンク・ドッグは人間と同じほど頭がいい。社会的クリーチャーとして、ブリンク・ドックが大きな群れで旅をし、森と平原をうろつきまわり、邪悪なクリーチャーを追い払い、その天敵の 1 つであるフェイズ・スパイダーを狩る。その知性と友好的な性質にもかかわらず、ブリンク・ドッグは人型生物を避け、その群れは隠れているか頻繁に移動するかしている。しかしこの内気さによってブリンク・ドッグが必要な時に手助けをしないわけではなく、縄張りの中の大草原の村を助けるためにやってくることで知られている。群れは通常は年かさの経験を積んだ、アルファと呼ばれるオスやメスに率いられている。

ブリンク・ドッグは猛烈に忠誠心が強く、自分自身の群れや友としたクリーチャーを死ぬまで守り、誓いは子から子へと受け継がれていく。名誉はブリンク・ドックの基盤であり、ほとんどのブリンク・ドッグが共有するものに加え、異なった群れはしばしば独自の伝統を持つ（群れのアルファがオスかメスか、あるいはエルフやハーフリングのような人型生物を常に守り手助けをする誓いなど）。ブリンク・ドッグは星と天体の運行に大きな興味を持つ。彼らの神話と伝説を通じ、ブリンク・ドッグは星座に名をつけ、この占星術によって季節、守護星の下の生まれ、常に無い星の交わりからの兆を読み取る。ブリンク・ドッグの名はしばしばドッグが生まれたときの特定の星座への言及を含む。

ブリンク・ドッグは肩高 3 フィート近く、体重 180 ポンド超。70 年まで生きることができる。素早く獲物を包囲する能力を用い、特に危険な敵、とりわけフェイズ・スパイダーのようなクリーチャーに対処するために挟撃を用いる。

ブリンク・ドッグの賢者

群れのアルファは最も賢明で知的な群れのメンバーを賢者として仕えるように選ぶ。このブリンク・ドッグはしばしばソーサラー（通常はセレスチャルまたは運命の血脈）のレベルを持ち、数世紀にわたり、群れ同士を繋ぎ合わせる、長きにわたる群れの口承の歴史を伝える責任を負う。また、ブリンク・ドッグの賢者は子犬が最初の仮に参加できるほど成長するのが何時かを決定し、誕生と葬儀の儀式を行い、兆しの意味や隣人である種族やクリーチャーとの交際を含む戦術的な事項についてアルファの相談を受ける。一部の群れでは賢者はアルファの配偶者であるが、他の群れでは賢者は常に繁殖年齢を過ぎた灰色の鼻面をした年長の犬である。

フロスト・ワーム Frost Worm

この巨大な白い長虫は頭部の中央に 1 つの円形の目がある。一筋の氷のような霧が大顎の間からたなびいている。

フロスト・ワーム 脅威度 12 Frost Worm

経験点 19,200

N ／超大型サイズの魔獣（冷気）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 17

防御データ

AC 27、接触 11、立ちすくみ 24（＋ 3【敏】、＋ 16 外皮、－ 2 サイズ）

hp 168（16d10 ＋ 80）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 10

完全耐性［冷気］

弱点［火］に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート

近接 噛みつき＝＋ 25（4d10 ＋ 15、加えて 4d6［冷気］）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、15d6［冷気］ダメージ、**反応**・DC 23・半減、1 時間に 1 回使用できる）、断末魔の爆発、さえずり

一般データ

【筋】31、**【敏】**16、**【耐】**21、**【知】**2、**【判】**16、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 28；**CMD** 41（足払いされない）

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 6（雪上または氷上では＋ 14）、〈知覚〉＋ 17；**種族修正** ＋ 8 雪上または氷上での〈隠密〉

その他の特殊能力 冷気

生態

出現環境 寒冷／平地または山岳

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

冷気（超常）フロスト・ワームの体は激しい冷気を作り出し、その噛みつき攻撃に 4d6 ポイントの追加の［冷気］ダメージを与える。フロスト・ワームに素手攻撃または肉体武器で攻撃したクリーチャーは攻撃が命中するごとに 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける。フロスト・ワームに組みつくかいたり組みつかれたりしたクリーチャーは組みつきが維持れているラウンドごとに 4d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける

断末魔の爆発（超常）殺された時、フロスト・ワームは半径 100 フィート爆発の範囲内に 12d6 ポイントの［冷気］ダメージと 8d6 ポイントの刺突ダメージを与える（DC23、反応、半減）このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

さえずり（超常）全ラウンド・アクションとして、フロスト・ワームは半径 100 フィート以内の全てのクリーチャーに効果を及ぼす奇妙なさえずりのような音を放つことができる。クリーチャーは DC18 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合はワームがさえずりを続ける限り（フロスト・ワームは集中によってこのさえずりを維持することができる）、恍惚状態となる。一度あるクリーチャーが効果に抵抗したり打ち破った場合は、同一のフロスト・ワームのさえずりには 24 時間の間効果を受けない。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

鎧を粉砕する顎、冷気を放射する体、クリーチャーを恍惚とさせる恐るべき鋭い叫びを持つフロスト・ワームは凍てつくツンドラと氷河の捕食者の頂点である。フロスト・ワームの狩場では、彼らはルモアハズだけを怖れる。怒れるルモアハズの生み出す熱はフロスト・ワームに激しい痛みをもたらすからだ。

この熱に対する非常な嫌悪は、その凍てつく接触や破壊的なブレス攻撃と同様に、フロスト・ワームの常ならぬ生理―魔法の冷気の血液が流れる血管―の一面を起源とする。このクリーチャーの血潮は透明だが、モンスターの体がクリーチャーの皮膚に接触した水を凍りつかせることができる氷点下の冷気が詰め込まれている。フロスト・ワームが死んだ場合、この魔法のエネルギーは放散し、血液と筋肉は即座に凍結し、破裂して氷の破片を破滅的な雨とする。その結果、本来はこの穴居性の怪物を餌食にすることができる捕食者でさえフロスト・ワームを放置しておこうとする傾向がある。

成体のフロスト・ワームは体長 35 フィートにおよび、体重は 8,000 ポンド。

プロティアン Protean

純粋なる混沌の存在、蛇のようなプロティアンはリンボの無秩序な反現実の中をのたうち、気まぐれに現実を作り変える。彼ら自身の歴史によると、最初の神々が生の混沌から他の次元界を引き上げた時には彼らはすでにここにいたという。そして彼らはそれからずっとその侮辱に対して戦い続けている。全てのプロティアンは代々、そしてイデオロギー的にアクシス、ヘヴン、ヘル、そしてとりわけそれらの次元界の住人たちの敵であり、次元界自体の利益のため、そして彼ら自身の神秘的な神―リンボそのものの生ある一面なのかもしれない二面的な神格―の大いなる栄光のために、俗な現実のつまらない、静的なひろがりをリンボの美しい矛盾に戻すことが己の聖なる義務であるとみなしている。彼らはリンボの生きて呼吸をする免疫システムであり、つまらなさの蔓延を根絶し、美しいエントロピーに置き換える。

形態においても哲学においても原初の存在であるプロティアンは、創造と破壊の両面を最も完璧に体現する種族である（あるアイオーンはこの主張に異を唱えるかもしれないが）。彼らの言語さえ変わりやすく、あまりに速く進化するため魔法の助けなくして理解できる外来者はほとんどいない。繁殖は性的結合から分裂によって自発的に発生するまで、幅広く多様な形態をとることができ、生態的な研究はほとんど不可能である。生来の外見の類似も疑わしいにもかかわらず、プロティアンを真に 1 つの種族としている 2 つの事実があり、すなわちその奇妙な神に対する隷属的な傾倒と、我々が知る現実を消滅させるという熱狂的な願望である。

プロティアンはそれぞれが独自の能力と役割を持ついくつかの亜種またはカーストに分類される。ここに示された 4 種以外のプロティアンが存在することは疑いないが、これらの 4 種ほど他の種族と関わることはない。

ヴォイドワーム：より強力なプロティアンからはその関係を否定され、彼らからはこの小さな存在を恥だと思われているが、それにもかかわらずヴォイドワームは真のプロティアンの特徴を全て保持しており、しばしばリンボを大きな群れで泳いでいたり術者に使い魔として仕えているのが見られる。

ナウネト：文化的な意味ではほとんど何も持っていない強大なるナウケトは真のプロティアンの中では最も獣的であり、認知されている中で最も低いカーストとされる。ナウケトはプロティアン種族の突撃兵であり、リンボと他の次元界との境界を巡察し、秩序の侵入を探し、彼らの敵の領域に野蛮な襲撃を行う

イメンテッシュ：この狡猾なプロティアンは最もダメージを与えるところで情報とほのめかしを囁き、秩序の勢力をそれ自体のシステムの中から倒そうとする。常に創造的な彼らはリンボの地形をその空想のままに改変することを好むが、他の次元界の風景とクリーチャーを歪めることをさらに楽しむ。

ケケター：リンボそのものの神官王にして声であるケケターはその奇妙な神の名の元に同類たちを支配する。彼らの姿は非常に変わりやすいが、ケケターは琥珀色または菫色に輝く目としばしば彼らの頭部の上に現れる回り続け変わり続けるシンボルの王冠によって、常にそれと知ることができる。合唱団と呼ばれる結社に組織されたケケターたちは、エントロピーの意志を理解しそれに従うことのみを追求する。

プロティアン・ロード

ケケターはプロティアン種族の最高カーストであるが、最強の合唱団すら恥じ入るような稀な個体が数体存在する。デーモン・ロードや至高天の王たちに等しい力を持つ、プロティアン・ロードとして知られる存在は謎めいており、他のプロティアンよりもはるかに古く、恐らくは多次元宇宙のかつての輪廻の際に、あるいはリンボの深みの彼方で生み出された。プロティアン・ロードは直接の指導をすることを嫌い、彼ら自身の望みのままに振る舞い、時としてより弱い同類たちに助言し、あるいは彼ら自身に匹敵する力を持つ存在に不可解な目を注ぐために現れる。

歪曲波

多くのプロティアン、特にイメンテッシュは歪曲波として知られる現実に波紋を作り出し操作する能力を持つ。プロティアンでさえ歪曲波がもたらすであろう効果を予測することはできない。クリーチャーが歪曲波の効果を受けた場合、1d20 を振り下の表でエントロピーのエネルギーがどんな効果を持っていたかを確認すること。

表：歪曲波の効果

d20	歪曲波の効果
1	目標は 2 ポイントの【筋力】ダメージを受ける
2	目標は 2 ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける
3	目標は 2 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける
4	目標は 2 ポイントの【知力】ダメージを受ける
5	目標は 2 ポイントの【判断力】ダメージを受ける
6	目標は 2 ポイントの【魅力】ダメージを受ける
7	目標は 1 レベルの負のレベルを受ける
8	目標は 1d4 ラウンドの間盲目状態または聴覚喪失状態になる
9	目標は 1d4 ラウンドの間混乱状態になる
10	目標は 1d4 ラウンドの間エネルギーの線に絡みつかれた状態になる
11	目標は疲労状態になる（すでに疲労状態の場合は過労状態になる）
12	目標は 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態になる
13	目標は 1d4 ラウンドの間朦朧状態になる
14	目標は 1d4 ラウンドの間不調状態になる
15	目標は 1d4 ラウンドの間よろめき状態になる
16	目標は 4d6 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る
17	目標は ヒール 呪文（術者レベル＝プロティアンの脅威度）の効果を受ける
18	目標は石化状態になる
19	目標は ベイルフル・ポリモーフ（術者レベル＝プロティアンの脅威度）の効果を受ける
20	目標の肉体の一部が爆発しランダムなタイプ（酸、冷気、電気、火から選択）のエネルギーとなり、目標に 4d6 ポイントのそのタイプのエネルギー・ダメージを与える

プロティアン：イメンテッシュ Protean, Imentesh

この蛇のようなクリーチャーは蛇の下半身、人型生物の上半身、鳥のような頭部と爪を持つ。

イメンテッシュ 脅威度 10 Imentesh

経験点 9,600
CN ／大型サイズの来訪者（混沌、他次元界、プロティアン、変身生物）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 20
防御データ
AC 25、接触 12、立ちすくみ 22（＋ 3【敏】、＋ 13 外皮、－ 1 サイズ）
hp 123（13d10 ＋ 52）；高速治癒 5
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 14
防御的能力 不定形の構造、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 10 ／秩序；**完全耐性**［酸］、（ポリモーフ）；**抵抗**［電気］10、［音波］10；**SR** 21
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（完璧）、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 19（2d6 ＋ 7）、爪（× 2）＝＋ 19（1d8 ＋ 7）、尾＝＋ 17（1d8 ＋ 3、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 締め付け（1d8 ＋ 7）、歪曲波攻撃、急所攻撃＋ 4d6
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 15）
常時：タンズ 、ディテクト・ロー
回数無制限：シャター（DC17）、シュリンク・アイテム 、ディメンジョン・ドア（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、メイク・ホウル 、メジャー・クリエイション
3 回／日：ケイオス・ハンマー（DC19）、スロー（DC18）、ディスペル・マジック
1 回／日：ディスペル・ロー（DC20）、ブレイク・エンチャントメント 、ヘイスト 、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト（DC23）
一般データ
【筋】24、**【敏】**17、**【耐】**18、**【知】**23、**【判】**18、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 21（組みつき＋ 25）；**CMD** 34（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《攻防一体》、《説得力》、《鋼の**意志**》、《フェイント強化》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 25、〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 19、〈交渉〉＋ 25、〈真意看破〉＋ 20、〈水泳〉＋ 15、〈装置無力化〉＋ 16、〈知覚〉＋ 20、〈知識：何か 2 つ〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 22、〈知識：神秘学〉＋ 22、〈はったり〉＋ 21、〈飛行〉＋ 9
言語 奈落語、プロティアン語；タンズ
その他の特殊能力 変身（ グレーター・ポリモーフ ）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（リンボ）
編成 単体、2 体、または使節団（3 ～ 10）
宝物 標準
特殊能力
歪曲波攻撃（超常） 標準アクションとして、イメンテッシュは 100 フィート以内にいる 1 体の実体のあるクリーチャーに歪曲波攻撃を行うことができる。目標は DC20 の頑健セーヴを行えば歪曲波の効果に抵抗することができる。イメンテッシュが望む場合、この能力を即行アクションとして用いることができるが、そうした場合自分自身の頑健セーヴを行って効果に抵抗しない限り、歪曲波の効果を受ける。歪曲波が引き起こす可能性のある効果の表は 213 ページ を参照すること。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

混沌の宣教師にして現実の最後の秘密の先触、イメンテッシュはリンボの外で最も会う可能性が高いプロティアンである。時として多弁で礼儀をわきまえた行いにもかかわらず、イメンテッシュのエントロピーの計画は常にその心の最も上位にあり、その生来の狂気はその柔らかなテレパシーによる囁きに明らかで、**意志**の弱いものの心を歪めるおそれがある。

イメンテッシュは体長 15 フィート、体重 1,200 ポンド。

プロティアン：ケケター Protean, Keketar

この蛇のようなクリーチャーの鱗の上を色彩が踊っている。奇妙なエネルギーの冠がこのものの爬虫類の頭部の上で輝いている。

ケケター 脅威度 17 Keketar

経験点 102,400

CN ／大型サイズの来訪者（混沌、他次元界、プロティアン、変身生物）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 33

オーラ 空間潮衝（30 フィート）

防御データ

AC 32、接触 14、立ちすくみ 27（＋ 5【敏】、＋ 18 外皮、－ 1 サイズ）

hp 287（23d10 ＋ 161）；高速治癒 10

頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 22

防御的能力 不定形の構造、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 15 ／秩序；**完全耐性**［酸］、（ポリモーフ）；**抵抗**［電気］10、［音波］10；**SR** 28

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 40 フィート（完璧）、水泳 40 フィート

近接 噛みつき＝＋ 31（4d8 ＋ 9、加えて " 歪曲波 "）、爪（× 2）＝＋ 31（2d6 ＋ 9、加えて " 歪曲波 "）、尾の打撃＝＋ 29（2d8 ＋ 4、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 現実改変、締め付け 1d8 ＋ 9

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中＋ 24）

常時：タンズ、ディテクト・ロー

回数無制限：グレーター・ディスペル・マジック、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、ケイオス・ハンマー（DC21）、シャター（DC19）、ムーヴ・アース、メジャー・クリエイション

3 回／日：威力強化 ケイオス・ハンマー（DC21）、高速化 コンフュージョン（DC21）、ディスペル・ロー（DC22）、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト（DC25）

1 回／日：現実改変、ディスインテグレイト（DC23）、プリズマティック・スフィアー（DC26）、プリズマティック・スプレー（DC24）

一般データ

【筋】29、**【敏】**21、**【耐】**24、**【知】**20、**【判】**25、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 33（突き飛ばし、＋ 37 組みつき＋ 35）；**CMD** 48（足払いされない）

特技《**頑健**無比》、《擬似呪文能力威力強化：ケイオス・ハンマー》、《擬似呪文能力高速化：コンフュージョン》、《強打》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 33、〈隠密〉＋ 27、〈軽業〉＋ 31、〈交渉〉＋ 33、〈水泳〉＋ 40、〈知覚〉＋ 33、〈知識：次元界〉＋ 31、〈知識：神秘学〉＋ 31、〈知識：何か 2 つ〉＋ 28、〈はったり〉＋ 33、〈飛行〉＋ 11

言語 奈落語、プロティアン語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身（グレーター・ポリモーフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（リンボ）

編成 単体または一団（2 ～ 4）

宝物 標準

特殊能力

現実改変（擬呪）この能力は 9 レベル呪文にレベル上昇した ミラージュ・アーケイナ と同様に機能するが、生み出される変化は シャドウ・カンジュレーション によって作り出されるものと同様に半現実である。現実改変に干渉を受けたクリーチャーは半現実の幻術を見抜くために DC26 の意志セーヴを行わなければならない。地形は視認困難を提供することができ、幻覚を見抜くための意志セーヴに失敗した敵に対しては改変された現実は遮蔽を提供することができる。信じないものに対しては、半現実の物品と地形は通常の 20％の硬度とヒット・ポイントしか持たず、破壊するための DC は通常よりも 10 低い。危険な地形は 1 ラウンドに 5d6 ポイントを越えるダメージを与えることはできない（信じないものに対しては 1 ラウンドに 1d6 ポイント）。この能力は存在する構造物にダメージを与えることはできず、次元間移動が禁じられた範囲内では機能しない。

空間潮衝（超常）このプロティアンのオーラの中にテレポートで進入した、あるいはテレポートでそこから出たプロティアン以外のものは DC28 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d3 ラウンドの間活動停止状態（テンポラル・ステイシス と同一）になる。成功した場合は単に 1 ラウンドの間吐き気がする状態となる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

歪曲波（超常）ケケターの爪または噛みつきが命中したクリーチャーは DC28 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は歪曲波の効果を受ける。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

神官にして予言者であるケケターはその種族の指導者であり、全ての存在を原初の混沌に戻す聖なる使命にプロティアンを導く。

プロティアン：ナウネト Protean, Naunet

先端に噛みつく顎がついた触手がこの蛇のようなクリーチャーの背中から生え、爬虫類の顔にある危険な口を補っている。

ナウネト 脅威度 7 Naunet

経験点 3,200

CN ／大型サイズの来訪者（混沌、他次元界、プロティアン、変身生物）

イニシアチブ ＋ 7**；感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、ディテクト・ロー；〈知覚〉＋ 15

防御データ

AC 20、接触 12、立ちすくみ 17（＋ 3【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 94（9d10 ＋ 45）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 6

防御的能力 不定形の構造、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 5 ／秩序；**完全耐性**［酸］、（ポリモーフ）；**抵抗**［電気］10、［音波］10；**SR** 18

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（完璧）、水泳 30 フィート

近接 噛みつき＝＋ 14（1d8 ＋ 5）、尾の打撃＝＋ 11（1d6 ＋ 2、加えて " つかみ "）、触手（× 2）＝＋ 11（1d6 ＋ 2、加えて混乱状態）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 打撃進化、混沌結合、締め付け（1d6 ＋ 5）

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 9）

常時：ディテクト・ロー

回数無制限：アシッド・アロー 、シャター（DC14）、ディメンジョン・ドア（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、フォッグ・クラウド

1 回／日：ケイオス・ハンマー（DC16）

一般データ

【筋】20、**【敏】**17、**【耐】**20、**【知】**11、**【判】**16、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 28

特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 14、〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 15、〈水泳〉＋ 25、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 15、〈飛行〉＋ 9

言語 奈落語、プロティアン語

その他の特殊能力 変身（ ポリモーフ ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（リンボ）

編成 単体、2 体、または騒がしい一団（3 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

打撃進化（超常）ナウケトの肉体武器はダメージ減少を克服する目的では魔法かつ混沌とみなされる。1 ラウンドに 1 回フリー・アクションとしてナウケトはその肉体武器の全てにアダマンティン、銀、または冷たい鉄を注入し、これらのタイプのダメージ減少も克服できるようにできる。

混沌結合（超常）1 日に 1 回標準アクションとして、3 体以上のナウケトが協力して多色の混沌物質ののたくる雲を作り出すことができる。この効果は ソリッド・フォッグ（術者レベル 12）と同一で、2d6 ラウンドの間継続する。6 対以上のナウケトが存在する場合、混沌結合は アシッド・フォッグ（術者レベル 12）のように機能する。

混乱（超常）ナウケトの触手攻撃が命中したクリーチャーは生の混沌が注入され、DC19 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間混乱状態になる。この方法で受けた混乱状態のラウンド数は累積する。その属性に何らかの混沌を含むクリーチャーは、この効果に対するセーヴに＋ 4 のボーナスを得、混沌の副種別を持つクリーチャーは完全耐性を持つ。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

その同類よりもはるかに獣的なナウケトは真のプロティアンの中で最下層のカーストで、種族の突撃兵、混沌を目的とする放浪の襲撃者である。ナウケトは主としてリンボと他の次元界の移り変わる境界線上で見られ、そのような地域の安定性と固定性に半狂乱になり、しばしば他の次元界の周縁部を蹂躙し、現実そのものの構造を引き裂いて広大な土地を彼らの故郷の美しく形無き可能性へと戻す。

ナウケトは体長 12 フィート、体重 900 ポンド。

プロティアン：ヴォイドワーム Protean, Voidworm

この小さな虹色の蛇は虚空を滑り進み、その周りの空気は熱によるもののように歪んでいる。

ヴォイドワーム 脅威度 2 Voidworm

経験点 600

CN ／超小型サイズの来訪者（混沌、他次元界、プロティアン、変身生物）

イニシアチブ ＋3；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 30 フィート、ディテクト・ロー；〈知覚〉＋ 8

防御データ

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 サイズ）

hp 16（3d10）；高速治癒 2

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2

防御的能力 不定形の構造、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**完全耐性**［酸］；**抵抗**［電気］10、［音波］10

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 噛みつき＝＋ 8（1d3 － 2）、尾の打撃＝＋ 3（1d3 － 2、加えて " 混乱 "）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 7）

常時：ディテクト・ロー

回数無制限：ゴースト・サウンド（DC11）、ダンシング・ライツ 、プレスティディジテイション

3 回／日：オブスキュアリング・ミスト 、ブラー（自身のみ）

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】7、**【敏】**17、**【耐】**10、**【知】**8、**【判】**8、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 12（足払いされない）

特技《技能熟練：知覚》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 9（跳躍＋ 5）、〈脱出術〉＋ 7、〈知覚〉＋ 8、〈知識：神秘学〉＋ 5、〈はったり〉＋ 7、〈飛行〉＋ 19

言語 共通語、プロティアン語

その他の特殊能力 変身（2 形態、両方とも超小型サイズの動物でなければならない；ビースト・シェイプ II）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（リンボ）

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 18）

宝物 なし

特殊能力

混乱（超常）ヴォイドワームの尾の打撃が命中したクリーチャーは DC12 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間混乱状態になる。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ヴォイドワームと呼ばれる奇妙で享楽的なクリーチャーが本当にプロティアンなのかどうかという議論は怒りを引き起こす。彼らを使い魔として召喚したウィザードやソーサラーにとって、その答えは明白であるように見える。この小さなリンボの住人はプロティアンの種族特徴を全て備え、その蛇のような姿となっている。しかし公に認められているプロティアンのカーストはそのような主張は法外な侮辱であると考え、その代わりにヴォイドワームを生の混沌から呼び出そうとする召喚行為が、術者の願望に従ってそれに形と生命を与えるのであり、このちっぽけな存在は彼らの恐るべき同類たちをなまっちろい反射に過ぎないのだという。ヴォイドワーム自身がこの問題に語ることはほとんどない。常に変り続ける " 現実 " という概念についてほとんど考えることはないヴォイドワームはほとんど因果を把握しておらず、彼らにとって過去など夢ほどの実質も重要性もない。ヴォイドワームを使い魔として得るためには術者は混沌にして中立属性で、術者レベル 7 と《上級使い魔》特技がなければならない。

実際の起源に関わらず、ヴォイドワームはリンボの混沌の中で繁栄した生態的地位を占め、突進しひらめく群れを作り出し、ナウケトやそのほかの混沌の捕食者に狩られているしかし。定命のウィザードがもっともよくヴォイドワームに遭遇するのは召喚された使い魔としてである。この小さな蛇のようなクリーチャーは、とりわけ幻術師、力術師、そのほかの現実を歪め、成形しようとする魔法実践者たちにとって特に価値がある。使い魔の奇妙な論理と非常に短い集中力の持続時間のため、時として彼らの価値以上の揉め事の種になる。それでも彼らの混乱攻撃と非常な頑丈さは戦場のウィザードをひとかたならず救ってきたし、彼らの奇妙な思考過程は時として研究に独特の洞察を与える。より日常的な土地を旅する場合は、ウィザードはしばしばヴォイドワームの使い魔に彼らの変身能力を用いて通常のペットや動物の使い魔に変装するように命令するが、この変装はヴォイドワームが好奇心を見せたりふざけたりしてばれる傾向がある。

ヴォイドワームは体長わずか 2 フィート、体重は 2 ポンドだけである。色と模様が全く同じヴォイドワームはいない。その 2 枚の羽毛のような翼は一般的に体の残りの部分よりも明るい色をしており、ヴォイドワームが使い魔として召喚された場合には、この " 翼 " はその主の目と同じ色をしている。

ペック Pech

この黄白色の人型は無表情の飛び出た白い目とひょろ長い手足を持つ。節くれだった手にはピックアックスをつかんでいる。

ペック 脅威度 3 Pech

経験点 800
N ／小型サイズのフェイ（地）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 16、接触 12、立ちすくみ 15（＋ 1【敏】、＋ 4 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 27（6d6 ＋ 6）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6
DR 5 ／冷たい鉄；**完全耐性** 石化；**SR** 14
弱点 光による盲目化
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 高品質のヘヴィ・ピック＝＋ 9（1d4 ＋ 6 ／× 4）
特殊攻撃 地の体得、ペックの魔法、石の知識
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 11）
3 回／日：ストーン・シェイプ 、ストーン・テル
一般データ
【筋】19、**【敏】**12、**【耐】**13、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 6；**CMD** 17
特技《**頑健**無比》、《強打》、《薙ぎ払い》
技能〈隠密〉＋ 14、〈職能：鉱夫〉＋ 14、〈製作：石工〉＋ 14、〈知覚〉＋ 10、〈知識：工学〉＋ 10、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 10、〈登攀〉＋ 13；**種族修正** ＋ 4〈製作：石工〉、＋ 4〈職能：鉱夫〉
言語 地界語、地下共通語
生態
出現環境 気候問わず／地下（地の元素界）
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 4）、小さな群れ（5 ～ 10）、または部族（11 ～ 40、加えて 50%の非戦闘員、2 ～ 4 レベルのファイター 1 ～ 4、および 2 ～ 4 レベルのドルイド 1 ～ 2）
宝物 標準（高品質のヘヴィ・ピック、その他の宝物）
特殊能力
地の体得（変則）ペックは自分と敵の双方が地面に触れている間合い、命中とダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを得る。的が空中または水中にいる場合、ペックは命中とダメージ・ロールに—4 のペナルティを受ける。この修正値はここの能力値には反映されていない。
ペックの魔法（擬呪）4 体のペックが協力することで、1 日 1 回 ウォール・オヴ・ストーン を使用することができる。8 体のペックが協力することで、1 日 1 回 ストーン・トゥ・フレッシュ（DC17）を使用することができる。これらは術者レベル 10 の擬似呪文能力として機能する。魔法使用に参加するペックはそれぞれ全ラウンド・アクションをしなければならない。セーヴ DC は集団で最も高い【魅力】修正値によって修正される。
石の知識（変則）ペックは地と石に関する知識によって、石や土でできていたり、（地）の副種別を持つクリーチャーと物品に対する命中とダメージ・ロールに＋ 1 の種族ボーナスを得、《クリティカル強化》特技の利益を得る。〈知識：ダンジョン探検〉、〈知識：工学〉、〈職能：鉱夫〉は常にペックのクラス技能となる。

語りえぬ年月の前、ペックは世界の最も深い洞窟で忘れ去られた主に仕えていた。やがて、その主は去り、ペックは指示のないままに置き去られた。一部の者はより安全に見える地表近くの洞窟に避難所を求めた。そこでであった名状しがたい恐怖のため、彼らは数世代の間にデロへと変形した。祖先の洞窟の近くに留まったペックは今日まで生き延びてはいるが、その数の少なさと孤立性のため、地上世界のほとんどの者は彼らの存在を知らない。

ペックは熟練した鉱夫にして石工であり、常に他の地下種族にそのように雇われたり奴隷にされたりしている。彼らはそのねぐらの入り口を最も注意深く隠すことを学び、その狭い入り口を性格に正しい角度からでしか見えないように生きている岩に紛らわせる。侵入者がペックのねぐらを発見した場合、暖かく迎え入れられ、親切に助言をされ、ペックを放っておいてくれるように強く要求される。

典型的なペックは身の丈僅か 3.5 フィートだが、その高密度の肉体により体重は 100 ポンド。

ペティショナー Petitioner

このか細い幽霊のような人型の姿には、何か奇妙で心をざわつかせるような親しみを覚える。

ペティショナー 脅威度 1 Petitioner

経験点 400
人間のペティショナー
属性の中型の来訪者（他次元界）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 10、接触 10、立ちすくみ 10
hp 16（2d10 ＋ 5）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 0
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 2（1d4）
一般データ
【筋】11、**【敏】**10、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 12
特技《追加 hp》
技能〈隠密〉＋ 5、〈真意看破〉＋ 5、〈製作：何か 2 つ〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5、〈知識：次元界〉＋ 5
言語 共通語
その他の特殊能力 ペティショナーの特徴
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（外方次元界）
編成 単体、2 体、集団（3 ～ 12）、または軍隊（13 以上）
宝物 なし
特殊能力
ペティショナーの特徴 ペティショナーはその故郷とする次元界によって追加の能力と外見を持つ。その属性はその故郷の次元界の属性と一致する。

ペティショナー（請願者）は死後にその最終的な罰、褒賞、運命を受けるために外方次元界に導かれた定命の者の魂である。ペティショナーは生前の記憶の断片を保持し、その外見は生前持っていた姿だけではなく、それが来た外方次元界の性質にもよる。上のデータは、平均的な人間の魂から形作られた典型的なペティショナーを示しているが、ペティショナーが得た次元界特有の能力や特徴を含んでおらず、そのペティショナーが属する次元界によって適切な修正を施さなければならない。

死亡してペティショナーになり、そして生き返ったクリーチャーは、ペティショナーとして死後に過ごした時間の記憶を何ら保持しない。死亡したペティショナーは永遠に失われる。その“生命力”は正のエネルギーの次元界に戻り、時として他の来訪者が作りだされる引き金となる。神格やその他の強力な来訪者を喜ばせたペティショナーは褒賞を受ける。最も通常の褒賞はアルコン、アザータ、デーモン、デヴィルなどペティショナーの属性によって他の来訪者に変形することである。稀な場合、クリーチャーはペティショナーとして存在した全ての生涯の個性を保持し、来訪者として第 3 の“人生”を始めるが、このような出来事は本当に稀である。

ペティショナーの作成

“ペティショナー”は死後に魂が外方次元界の 1 つに移るあらゆるクリーチャー（以後基本クリーチャーと呼ぶ）に付加できる後天的テンプレートである。ペティショナーは以下に挙げるものを除いて、基本クリーチャーのデータと特殊能力をそのまま使用する。

脅威度：ペティショナーの脅威度は 1 である。GM の決定により一部の場合には、通常よりも高い能力値を持つとりわけ大きな、あるいは珍しいペティショナーがより高い脅威度を持つことがある。293 ページの表 1-1 の値とペティショナーの能力値を比較し、通常ではないペティショナーの脅威度を決定すること。

属性：ペティショナーの属性はその故郷の次元界のものと同一である。

サイズと種別：クリーチャーの種別は来訪者となる。全ての副種別は失われる。サイズは変更されない。

感覚：ペティショナーは保持していたあらゆる通常ではない感覚を失い、暗視 60 フィートを得る。

アーマー・クラス：ペティショナーはアーマー・クラスに対する全ての種族ボーナスを失う。

ヒット・ダイス：ペティショナーは全ての種族ヒット・ダイスとクラスによるヒット・ダイスを失い、来訪者として 2d10 の種族ヒット・ダイスを得る。

セーヴィング・スロー：ペティショナーは良好な頑健セーヴを反応セーヴを有する。ペティショナーの基本セーヴは頑健＋ 3、反応＋ 3、意志＋ 0 である。

防御的能力：ペティショナーは基本クリーチャーの全ての防御的能力を失う。ペティショナーは［精神作用］効果に完全耐性を持つ。

攻撃：クリーチャーの BAB は＋ 2 で、サイズと【筋力】による修正を受ける。全ての肉体武器を失い、クリーチャーのサイズに対応した叩きつけ攻撃を得る。

特殊攻撃：ペティショナーは全ての特殊攻撃を失う。

能力値：基本クリーチャーと同一。

特技：ペティショナーは全ての特技を失う。2 ヒット・ダイスの来訪者として、ペティショナーは 1 個の特技（通常は《追加 hp》）を得る。

技能：ペティショナーは定命の者として持っていた全ての技能ランクを失う。2 ヒット・ダイスの来訪者として、ペティショナーは 12 技能ランク（1 つの技能の対して最大 2 ランク）と、【知力】に応じてボーナス技能ランクを得る。ほとんどの来訪者とは異なり、ペティショナーは全ての来訪者が利用可能な者を越えた追加の 4 技能ランクを得ない。

その他の特殊能力：ペティショナーは、クラス・レベルによって得た全ての能力（セーヴィング・スロー、ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナスの上昇を含む）と、全てのそのほかの特殊能力を失う。

ペティショナーの特徴

ペティショナーは故郷の次元界に基づいて追加の特徴を得る。

アバドン（中立にして悪）：“ハンテッド”は生前に有していたものと同一の肉体を持つ。このペティショナーはうろつき回り、徐々に魂に飢えたダイモンに貪り食われる運命にある。十分に長く生きのびたハンテッドは徐々に歪み捩れダイモンになる。ハンテッドは DR5 ／―と高速治癒 1 を得、ダイモンの捕食者に対して僅かに手ごたえのある狩りを提供する。

アビス（混沌にして悪）：“ラルヴァ”は恐らく最もぞっとするようなペティショナーである。生前に有していたものに似た頭部を持つ、青白い蛆のようなクリーチャーだ。アビスの汚物を十分に食らったラルヴァは徐々にデーモンに変形する。［冷気］、［電気］、［火］に対する抵抗 10 を持ち、叩きつけ攻撃のかわりにそのサイズに見合った噛みつき攻撃を得る。

エリュシオン（混沌にして善）：“チョーズン”はその定命の体の理想化されたヴァージョンである。エリシュオンがもたらす喜びを経験したのに、チョーズンはアザータとなる。チョーズンは［冷気］と［火］に対する抵抗 10 と【魅力】に＋ 2 のボーナスを得る。

ヘヴン（秩序にして善）：“エレクト”は、黄金の輪と羽毛の生えた翼を持つ以外は、その定命の姿に似た外見をしている。ヘヴンの任務を助けることに十分な時間を費やしたのに、エレクトはアルコンとなる。基本移動速度に等しい飛行速度（平均的な機動性）を得る。

ヘル（秩序にして悪）：“ダムド”は定命の姿を保持しているが、さまざまな拷問でひどく傷つけられている。十分長く減るの拷問を耐えたものは徐々にデヴィルに変形していくことを許される。ダムドは［火］に対する完全耐性を得る（しかし火による苦痛への完全耐性ではない。ダムドが

［火］ダメージを受けた場合は常に DC15 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は苦痛のために 1d4 ラウンドの間朦朧状態になる）。

リンボ（混沌にして中立）：“ シェイプレス “ は基本的な姿は保持しているが、その姿は消え去ろうとしているゴーストのように常に波打ちゆらめいている。リンボの混沌の中で十分長く転げまわった後、プロティアンに変形することができる。シェイプレスは（非実体）の副種別、非実体の接触攻撃、そしてその防御的能力から得られた全ての利点を持つ。

ニルヴァーナ（中立にして善）：“ クレンズド ” はその個性に最も近い動物の姿をとる。真の啓発に達した時、アガシオンに変形する。クレンズドは［冷気］と［音波］に対する抵抗 10 と【判断力】に＋ 2 のボーナスを得る。

パーガトリー（真なる中立）：“ デッド ” は自律行動能力を持つ骸骨のように見えるが、アンデッドではない。やがて彼らはアイオーンとなる権利を得る。ダメージ減少 10 ／殴打と［冷気］に対する完全耐性を得る。

ユートピア（秩序にして中立）：“ リメイド ” は同一の体型を保持しているが、何らかの奇妙な書記が羊皮紙の代わりに使ったかのように、濃い黒の書き文字で覆われた乳白色の皮膚を持つ。複雑な文字の行で書かれた謎を解読した時、リメイドはイネヴィタブルに変形してもらうためにアクシアマイトの炉に入ることができる。リメイドは敵意ある変成術効果に対する完全耐性を持ち、【知力】に＋ 2 のボーナスを得る。

ペリュトン Peryton

このクリーチャーは雄鹿の体、鷹の翼と鉤爪、一組の鋭い枝角を備えた涎をたらす狼の頭を持つ。

ペリュトン 脅威度 4 Peryton

経験点 1,200
CE ／中型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 4 外皮）
hp 42（5d10 ＋ 15）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3
DR 5 ／魔法
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 突き刺し＝＋ 9（1d6 ＋ 3 ／ 18 ～ 20）、蹄（× 2）＝＋ 3（1d4 ＋ 1）
特殊攻撃 恐るべきクリティカル、影印
一般データ
【筋】17、**【敏】**16、**【耐】**17、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 8；**CMD** 21（対足払い 25）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《武器熟練：突き刺し》
技能〈隠密〉＋ 9、〈知覚〉＋ 10、〈飛行〉＋ 12
言語 共通語
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または編隊（3 ～ 9）
宝物 標準
特殊能力
恐るべきクリティカル（変則）ペリュトンの突き刺し攻撃のクリティカル可能域は 18 ～ 20 である。ペリュトンがクリティカル・ヒットで人型生物の敵を殺した場合は、フリー・アクションで犠牲者の心臓を狼のような歯で引き裂くことができる。この野蛮な出来事を目撃したクリーチャーは DC13 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間怯え状態になる。これは［精神作用］［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
影印（超常）フリー・アクションとして、ペリュトンは人型生物の目標の上を跳び越すことで遠隔接触攻撃を行うことができる。この攻撃の最大距離は 300 フィートである。ペリュトンが命中した場合、その影は命中したクリーチャーの影と同じ形になる。一度ペリュトンがこの繋がりを築いた後は、その目標に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 2 の士気ボーナスを得、ペリュトンが目標に攻撃を命中させるたびに、そのクリーチャーは DC13 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間恐れ状態になる。これは［精神作用］［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

悪夢のような野蛮なクリーチャーであるペリュトンは雄鹿、狼、猛禽の混合である。有害な獣ではあるが、ペリュトンは人間と同じほどの知性を持つ。ペリュトンは自分よりも弱い全てのクリーチャーを狩るが、人型生物の獲物を好み、とりわけこのようなクリーチャーのまだ動いている心臓を好んで食う。

ペリュトンは他の全てのクリーチャーを、自分の同類さえも嫌悪し、成体のオスのペリュトンはしばしばお互いに目に入ると攻撃する。しかし時として強大なメスはアルファであるメス、より弱い 2 ～ 3 のメス、6 体までのヒナからなる小家族の群れを率いる。群れはオスが成体になると追い出すが、メスは成熟してもアルファに服従を誓うならば群れに加わることを許す。つがいのいないオスはしばしば交配相手をさらうことを望んでこのような群れを襲う。それに失敗すると、より平和的に接近し、温かい人型生物の心臓（あるいはまだ生きている犠牲者）を提供してメスの気を引こうとする。

ペリュトンは 1 年に 1 回交尾をする。配偶の儀式は短く野蛮で、しばしばオスの死を以って終わる。その後、メスは 1 個のフットボール大の卵を産み、7 ヵ月後に孵化する。

ペリュトンは体長 4 フィート、開翼長 11 フィート、体重 250 ポンド。

ベルカー Belker

鈍く赤い目、掴みかかる爪、皮の翼がこのクリーチャーの煙の体のデーモンのような要素となっている。

ベルカー 脅威度 6 Belker

経験点 2,400
NE ／大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、悪）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
防御データ
AC 20、接触 14、立ちすくみ 15（＋ 5【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 68（8d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 2
DR 5 ／—
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（完璧）
近接 噛みつき＝＋ 12（1d6 ＋ 2）、爪（× 2）＝＋ 12（1d6 ＋ 2）、翼（× 2）＝＋ 10（1d6 ＋ 1）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 煙の爪
一般データ
【筋】 14、**【敏】** 21、**【耐】** 17、**【知】** 6、**【判】** 11、**【魅】** 10
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11；**CMD** 26（足払いされない）
特技《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 16、〈軽業〉＋ 16、〈知覚〉＋ 11、〈飛行〉＋ 22；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
言語 風界語
その他の特殊能力 煙形態
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（風の元素界）
編成 単体、2 体、または 1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 4）
宝物 乏しい
特殊能力
煙の爪（変則） 標準アクションとして、ベルカーはその煙形態能力を用いて目標の占めるマス目に機会攻撃を誘発せずに入り込むことができる。目標は DC17 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合はクリーチャの一部を吸引する。犠牲者の体内の煙は固体化し、即行アクションとして毎ラウンド 3d4 ポイントのダメージを与える。目標が移動した場合、ベルカーも目標につれて自動的に移動することができる（この移動はベルカーの移動には数えず、ベルカーに対する機会攻撃を誘発しない）。毎ラウンド、目標は DC17 の頑健セーヴを行ってベルカーの煙を吐き出そうと試みることができる。成功した場合煙の爪攻撃を終了させ、ベルカーを隣接したマス目に追い出すことができる。呼吸をする必要がないクリーチャーはこの攻撃に完全耐性を有する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
煙形態（超常） ベルカーは即行アクションとして通常の形態から純粋な煙に変わり、あるいは元に戻ることができる。煙形態では 1 日に 20 ラウンドまで過ごすことができる。煙形態では、ベルカーは生来の飛行速度 50 フィート（完璧）を保持していることを除けば、ガシアス・フォーム 呪文の効果の下のあるかのように行動する。

ベルカーは煙でできたフィーンドに似た、憎むべき風の元素のクリーチャーである。極端によそ者嫌いの彼らはほとんどの非エレメンタル・クリーチャーを脅威であるとみなし、彼らの縄張りに侵入したそのような者をつけ回し殺害する。エレメンタルの同類の中でも、特にジンとジンニーを憎む。エア・メフィット、ダスト・メフィット、エア・エレメンタル、ファイアー・エレメンタルには寛容だが、選択できるならば自らの同類とつるむ事を好む。

ベルカーは恒久的なねぐらは作らないが、他の生物に対して大きな縄張り—とりわけしばしば嵐、火山の噴火、熱泉、森林火災に襲われる地域—を主張し防衛する。一部の賢者はベルカーはこれらの危険な自然現象を崇拝しているのだと信じている。他の者はこのエレメンタルはこのような場所の通常ではない空気を食べているのだと主張する。他に他の学者たちは、この人目を避ける獣はこのような現象からのエネルギーを食事または繁殖に必要としているのだと論じている。

ヘルキャット Hellcat

この不気味な獣は大きな牙のあるネコ科動物の自律行動能力のある骸骨のように見え、その骨は火が輝き煙がくすぶっている。

ヘルキャット 脅威度 7 Hellcat

経験点 3,200
LE ／大型サイズの来訪者（悪、他次元界、秩序）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 18
防御データ
AC 21、接触 15、立ちすくみ 15（＋ 5【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 85（9d10 ＋ 36）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 5
防御的能力 光の中では不可視状態；**DR** 5 ／善；**抵抗**［火］10；**SR** 18
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 13（1d8 ＋ 5）、爪（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 5 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）、＋ 13、1d6 ＋ 5 ／ 19 ～ 20）
一般データ
【筋】21、**【敏】**21、**【耐】**19、**【知】**10、**【判】**14、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15（組みつき＋ 19）；**CMD** 31（対足払い 35）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《神速の**反応**》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 17、〈軽業〉＋ 17（跳躍＋ 21）、〈水泳〉＋ 17、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 18、〈登攀〉＋ 17；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉
言語 地獄語（話せない）；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地上（ヘル）
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 8）
宝物 標準
特殊能力
光の中では不可視状態（超常）明るい光の中では、ヘルキャットは生来の不可視状態を持つ。通常の光の中では、ヘルキャットは部分的な視認困難（失敗確率 20%）を持つ。薄暗い光の中では、視認困難を持たない。闇の中では、その闇が本来的に魔法の闇でない限り、ヘルキャットのちらつく輝きは制限され部分的視認困難となる。

ヘルキャットはヘルの火の燃え盛る穴に生息する貪欲な捕食者である。ヘルキャットはデヴィルそのものではないが、しばしばデヴィルの護衛または乗騎として行動する。一部の者はヘルキャットがデヴィルにペットとして使えていると考えているが、ヘルキャットは人間と同程度に知的であり、彼らが誰かのペットであろうという考えは侮辱とみなす。

それ自身では、ヘルキャットは獲物を狩り追い回すことに時間を費やすことを好む。ヘルキャットは来訪者として生きるために食事をする必要はないが、楽しみのために食べ、しばしば殺したもののかなりの部分を他のものが見つけるように残しておく。デヴィルと同盟を結んだヘルキャットはしばしば結果としてある種の狩人の役割を果たす。定命の人間は プレイナー・アライ や プレイナー・バインディング のような呪文を使って同様の目的のためにヘルキャットを召喚する。そのようなことをするものはヘルキャットを敬意を持って扱うようによく忠告される。というのも主がヘルキャットにあまりに横柄だったり、頭の悪い動物のように扱ったりした場合、ヘルキャットはいつまでも続く遺恨を育むからだ。このような場合、ヘルキャットは自らの誇りを満たし、同類を扱おうとするものに教訓と実例を与えるため、術者への復讐を計画しまとめるために大いなる努力をする。

自分自身は会話能力を持たないが、ヘルキャットは故郷の次元界の地獄語を理解し、会話能力を持つあらゆるクリーチャーともテレパシーで交信できる。ヘルキャットは明らかに劣勢であったり及ばない敵にぶつかった場合には素早く撤退するが、決して自分たちに逃亡をさせた獲物を忘れず、しばしば調整された攻撃や待ち伏せをするために、強大な犠牲者を追跡し、同盟者（他のヘルキャットを含む）を導こうとする。

ヘルキャットは薄暗い光の中でのみはっきりと見ることができ、このときには地獄の業火が骨の回りで燃え盛りちらついているダイア・タイガーのスケルトンのように見える。この不気味な外見にも関わらず、ヘルキャットはアンデッドでもエレメンタル・クリーチャーでもない。" 火 " は実際には透明な肉体の中を巡っている血液である。明るい光の中では、ヘルキャットの体全体が曖昧に消えていくが、闇の中では輝く血液が光らなくなる。

ヘルキャットは虎と同じほど大きく、体長 9 フィート、体重 900 ポンド。

ホエール（鯨）Whale

この大きな鯨は水中をゆっくりと、その大きさからは似つかわしくないような優雅さで動いている。

ホエール 脅威度 10 Whale

経験点 9,600
N ／巨大サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 擬似視覚 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 23
防御データ
AC 22、接触 4、立ちすくみ 22（－ 2【敏】、＋ 18 外皮、－ 4 サイズ）
hp 157（15d8 ＋ 90）
頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 7
攻撃データ
移動速度 水泳 40 フィート
近接 尾の打撃＝＋ 21（4d6 ＋ 21）または噛みつき＝＋ 21（4d6 ＋ 21）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 転覆
一般データ
【筋】38、【敏】6、【耐】23、【知】2、【判】11、【魅】5
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 29；**CMD** 37（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《持久力》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《不屈の闘志》
技能〈水泳〉＋ 30、〈知覚〉＋ 23；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、2 体、または小群（3 ～ 16）
宝物 なし
特殊能力
転覆（変則）ホエールは突撃攻撃として体当たりをして戦技判定を行い、ボートや船を転覆させようと試みることができる。この判定の DC は 25、または船長の〈職能：水夫〉判定の結果のどちらか高い方である。船のサイズ分類が帆エールのサイズよりも段階大きいごとに、ホエールはこの戦技判定に－ 10 の累積するペナルティを受ける。

ホエールはその肉と脂肪層にある価値ある油のためにしばしば狩られる。バリーン・ホエール（髭鯨）には歯がなく、尾の打撃で攻撃を行う。マッコウクジラのようなトゥースド・ホエール（歯鯨）は噛みつき攻撃を行う。ホエールの相棒はより小さな種である。このような相棒のルールはオルカのそれと同様である（ドルフィン参照）。

ホエール：グレート・ホワイト・ホエール Great White Whale

この巨鯨は歯で一杯の力強い口の上に巨大な箱型の頭部を持つ。その荒い白色の皮は傷で覆われている。

グレート・ホワイト・ホエール 脅威度 14 Great White Whale

経験点 38,400
N ／超巨大サイズの動物
イニシアチブ － 2；**感覚** 擬似視覚 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 28、接触 0、立ちすくみ 28（－ 2【敏】、＋ 28 外皮、－ 8 サイズ）
hp 225（18d8 ＋ 144）
頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 8
攻撃データ
移動速度 水泳 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 25（6d6 ＋ 20 ／ 19 ～ 20）、尾の打撃＝＋ 20（3d6 ＋ 10）
接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート
特殊攻撃 転覆、躍り出る突撃
一般データ
【筋】50、【敏】6、【耐】27、【知】2、【判】11、【魅】5
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 41；**CMD** 49（足払いされない）
特技《**頑健**無比》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《持久力》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《不屈の闘志》、《よろめき化クリティカル》
技能〈水泳〉＋ 39、〈知覚〉＋ 13
その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、2 体、または小群（3 ～ 16）
宝物 なし
特殊能力
躍り出る突撃（変則） 全ラウンド・アクションとして、グレート・ホワイト・ホエールは水面にいるクリーチャーに対して特別な突撃攻撃を行うことができる。突撃の最後に、ホエールは水面に躍り出て、目標に信じられない力で叩きつける。ホエールの接敵面にいる超大型サイズ以下のクリーチャーは DC27 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 4d8 ＋ 30 ポイントの殴打ダメージを受け、ホエールに隣接している最も近いマス目に押し出される。この踊り出る攻撃はこの範囲内に全部または一部がかかっているあらゆるボートを自動的に転覆させようとする。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

その大きさと荒い気性で伝説的なグレート・ホワイト・ホエールはより小さな同類よりはるかに攻撃的である。

ボダック Bodak

この痩せこけたクリーチャーの肉体は焼け焦げているか干からびているかのように見え、その空虚な眼窩からは一筋の煙が流れている。

ボダック 脅威度 8 Bodak

経験点 4,800
CE ／中型サイズのアンデッド（他次元界）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14
防御データ
AC 21、接触 13、立ちすくみ 18（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮）
hp 85（10d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 8
DR 10 ／冷たい鉄；**完全耐性**［電気］、アンデッドの種別特徴；**抵抗**［酸］10、［火］10
弱点 太陽光に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 9（1d8 ＋ 1）
特殊攻撃 死の凝視
一般データ
【筋】13、**【敏】**15、**【耐】**—、**【知】**6、**【判】**13、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 8；**CMD** 21
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《追加 hp》、《武器熟練：叩きつけ》
技能〈威圧〉＋ 11、〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 14
言語 共通語
生態
出現環境 気候問わず／地上（悪属性の外方次元界）
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 4）
宝物 なし
特殊能力
死の凝視（超常）1d4 の負のレベル、30 フィート；頑健・DC18・無効 . このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。ボダックの死の凝視によって殺害された人型生物は 24 時間後ボダックとして蘇る。これは［即死］効果である。
太陽光に対する脆弱性（変則）ボダックは太陽光を憎む。単にそれに触れただけでその不浄なる肉体が燃え上がるからだ。直接太陽光にさらされたラウンドごとにボダックは 2d6 ポイントのダメージを受ける。

定命の人型生物が深遠で超自然的な悪にさらされた場合、恐るべき怪異な変容がその魂を剥ぎとり、苦しめられた存在であるボダックへと堕とす。ねじれて厭世的な絞りかすへと変わってしまったボダックは悪属性の次元界の果てしない小道をさまよい、時としてポータルを通ったりどこかに召喚されたりして、他の領域へさ迷い出る。かつての経験の記憶の断片しか持たないボダックは深い空虚、悲しい望み、そして全ての生命への激しい憎しみに駆り立てられる。

ボダックの外見は深く心がざわつかせるものである。その肉体は乾き、こわばり、生気を失っているが、奇妙で異界的な光沢を持つ。その体は均整が取れておらず、明らかに両性具有である。無毛で、ボダックで唯一曖昧にほのめかされる表情的な特徴である目は一揃いの深い眼窩で、腐った匂いのする煙のような蒸気を流している。次元界を熟知した旅行者はその姿を認めると逃げ出す。ほとんどの旅人は比較的動きの鈍いボダックから逃げ去ることができるからだ。

ボダックは全ての生きているクリーチャーをひどく嫌い、彼らが出会ったあらゆる者を即座に滅ぼそうとする。ボダックは生前に知っていた言語を 1 つ（通常は共通語）話す能力を保持するが、めったに会話をすることはなく、そのかわりに邪悪な非難、呪詛、脅迫の理解しがたい奔流を吐く。時として、ボダックは武器を振るうが、ほとんどは主としてその死の凝視の効果に頼る。

ボダックはアビスの外ではめったに遭遇することはない。頭のめぐりが遅いため、リッチやナバッスゥ・デーモンのような強力な悪のクリーチャーは時としてボダックを手下、暗殺者、護衛として用いる。物質界で遭遇するボダックは、彼らの忌まわしい変容を理解することを強いられた場合に特に悪意を吐き出す。彼らの運命を他者にも科そうとする欲望があまりに強いため、多くの者は自分が殺した犠牲者の体を引きずっていき、それがアンデッドとして蘇るまで守ろうとする。

20 レベルの術者は クリエイト・グレーター・アンデッド を使用してボダックを作成することができるが、呪文は術者が悪属性の外方次元界（伝統的にはアビス）にいる間に発動しなければならない。

ポルターガイスト Poltergeist

幽霊のような骸骨の姿が、道具類、板、家庭用品、そのほかの固定されていない物品の竜巻の中で立ち上がっていく。

ポルターガイスト 脅威度 2 Poltergeist

経験点 600
LE ／中型サイズのアンデッド（非実体）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 12、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 1 反発、＋ 1【敏】）
hp 16（3d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 4
防御的能力 非実体状態、生来の不可視状態、黄泉がえり；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
攻撃データ
移動速度 飛行 20 フィート（完璧）
特殊攻撃 脅かし屋、テレキネシス
一般データ
【筋】—、**【敏】**13、**【耐】**—、**【知】**5、**【判】**12、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 14
特技《鋭敏感覚》、《能力熟練：恐怖》
技能〈真意看破〉＋ 14、〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 9
言語 共通語
その他の特殊能力 地縛
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または大出没（2 ～ 7）
宝物 乏しい
特殊能力
脅かし屋（超常）1 分間に 1 回標準アクションとして、ポルターガイストは生来の不可視状態を一時的に無くし、骸骨のような亡霊めいた人型としてその姿を現すことができる。ポルターガイストがこの能力を使用した際に 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC14 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間恐れ状態になる。ポルターガイストはそのターンの終了時にフリー・アクションとして不可視状態を再開することができる。セーヴに成功したクリーチャーはそのポルターガイストの恐怖効果に 24 時間の間完全耐性を持つ。ポルターガイストの不可視状態が他の手段で無効化された場合はこの能力を使用することはできない。同様に、不可視状態のクリーチャーを見ることができる者はこの特殊攻撃に完全耐性を持つ。これは［精神作用］［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
黄泉がえり（超常）ポルターガイストが破壊された場合、2d4 ラウンドの間しか破壊されたままでいない。この時よりも後は、アンデッドの魂は破壊されたところに完全に回復した状態で再生する。ポルターガイストを恒久的に破壊する唯一の方法はその存在する理由を確定し、安らかに眠ることを妨げているものを片付けることである。正確なところはそれぞれの霊ごとに変わり、かなりの調査を必要とし、GM がそれぞれのポルターガイストやポルターガイストの集団ごとに作成するべきである。
地縛（変則）ポルターガイストは作成されたら形成された地点から 120 フィートより遠く移動することはできない。
テレキネシス（超常）ポルターガイストはテレキネシス以外に攻撃手段を持たない。この能力は テレキネシス 呪文と同様に機能し、術者レベルはポルターガイストのヒット・ダイスに等しい（ほとんどのポルターガイストは術者レベル 3 レベル）。典型的なポルターガイストはテレキネシスを用いて物品やクリーチャーを放り投げる場合、＋ 3 で遠隔攻撃ロールを行い、この能力を 75 ポンドまでの物品やクリーチャーに対して使用することができる。ポルターガイストがこの能力でクリーチャーを放り投げようと試みた場合、そのクリーチャーは DC12 の意志セーヴを行うことでその効果に抵抗することができる。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ポルターガイストは理由はどうあれ死んだ場所から離れなれなくなった魂から形作られた怒れる霊である。時として、これは成し遂げられなかった仕事によるものかもしれないし、他の場合には強力な死霊術の効果によるものかもしれない。建物を作るためにその下にある死体の墓の神聖を損なうことが、ポルターガイストを偶然作り出す最もありふれた方法である。ポルターガイストはその状況に関して大きなトラウマを経験しており、このトラウマによってその精神は悪へと捩れ、生者に怒りを爆発させる全てに対する憎しみを育んでいる。ポルターガイストは特定の場所、通常は建造物、部屋、それと認識できる地域（墓場の一部、人気の無い道の一角など）に縛られている。この場所は通常は死亡した場所や定命の者の死骸が眠っている場所と同じである。

マーケイン Mercane

背の高い、青い肌の人型が風にはためく緩いローブに身を包んでいる。その異質な顔には多すぎる目があり、その手には指が少なすぎる。

マーケイン 脅威度 5 Mercane

経験点 1,600
LN ／大型サイズの来訪者（他次元界）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12
防御データ
AC 16、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 51（6d10 ＋ 18）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 8
SR 20
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 高品質の大型用ファルシオン＝＋ 8 ／＋ 3（2d6 ＋ 3 ／ 18 ～ 20）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 11）
3 回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）、ディメンジョン・ドア
1 回／日：プレイン・シフト（DC17）
一般データ
【筋】15、**【敏】**14、**【耐】**16、**【知】**20、**【判】**17、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22
特技《回避》、《攻防一体》、《戦闘発動》
技能〈威圧〉＋ 8、〈鑑定〉＋ 14、〈交渉〉＋ 8、〈職能：商人〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 12、〈知覚〉＋ 12、〈知識：次元界〉＋ 14、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈手先の早業〉＋ 11、〈呪文学〉＋ 14、〈はったり〉＋ 11
言語 奈落語、天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 秘密の宝箱
生態
出現環境 気候問わず／地上または地下
編成 単体または小集団（1 ～ 4 およびさまざまな種族の護衛隊 3 ～ 12）
宝物 × 2（高品質の大型用ファルシオン、その他の宝物）
特殊能力
秘密の宝箱（擬呪）マーケインは シークレット・チェスト 呪文（術者レベル 5）と同様に、異次元的な保存容器を隠したり回収したりすることができる。マーケインはこの能力を使用するために高価な複製の宝箱を必要としない。いかなる箱でも行うことができる。この能力は一度に 1 つの宝箱にのみ使用することができる。

あらゆる魔法の品を扱う神秘的な商人マーケインは彼らのサイズのクリーチャーとしては比較的弱く非戦闘的である。戦うよりも取引や論争を好むが、魔法の品を探し交易するために次元界をさ迷っているため、通常は雇った護衛たちに取り巻かれて旅をしている。マーケインは自らの身を守る能力があり、しばしば高品質の大型ファルシオンを持ち運んでいる。しかしマーケインは暴力的な敵には護衛たちに対処させることを好むため、この武器は主として示威のためである。状況が悪化した場合、マーケインは必要とあらば雇い人たちを見捨て、魔法能力を用いて逃走する。

マーケインは魔法のアイテムの交易商人として全次元界に知られている。それぞれ商品で一杯になった シークレット・チェスト を隠していて、交渉と取引成立の時間が来ると（あるいは一時的な障害を買収するために）すぐに引き出すことができる。そのため、マーケインから奪うことは簡単ではなく、他に選択肢がない場合にのみ シークレット・チェスト の中身を差し出す。マーケインはどんなに素晴らしく、あるいは稀なものであっても通常の品には興味がない。魔法の物品だけが彼らの興味を惹き、その所持金に値する。彼らは抜け目ない、しかし公平な取引を行うことで知られ、興味のある特定の品を回収するために時として公正な代価で冒険者を雇う。特に勇敢なわけではないが、契約を神聖不可侵とし、合意を守る。

マーケインの起源と、彼らが魔法のアイテムを捜し求め買い取る理由に関する噂や伝説は数多い。故郷の次元界は知られておらず、誰もが彼らを思い出すことができるほど長く世界と世界の間を放浪している。物語によるとマーケインは手に入れた魔法のアイテムを食べている、あるいは繁殖のために必要としているのだと言う。また次元界の彼方での戦争についての話もあり、マーケインは物語の語り手によって異なるが、武器商人、侵略者、または防衛者の役割を果たしているのだと言う。

マーケインは身の丈 10 フィート、体重 500 ポンド。

マガット

マガット：ジャイアント・マガット Giant Maggot

この巨大な蛆虫は脂ぎった青白い体と小さな鋭い歯でいっぱいの、涎を滴らせる円形の口を持つ。

ジャイアント・マガット 脅威度 1/2 Giant Maggot

経験点 200

N ／中型サイズの蟲

イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉 － 3

防御データ

AC 9、接触 9、立ちすくみ 9（－ 1【敏】）

hp 7（1d8 ＋ 3）

頑健 ＋ 5、**反応** － 1、**意志** － 3

完全耐性 病気、［精神作用］効果

攻撃データ

移動速度 10 フィート、穴掘り 5 フィート

近接 噛みつき＝＋ 0（1d6）

特殊攻撃 吐き戻し

一般データ

【筋】 10、**【敏】** 8、**【耐】** 16、**【知】** ―、**【判】** 5、**【魅】** 1

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 9（足払いされない）

生態

出現環境 気候問わず／温暖または熱帯

編成 単体または群れ（2 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

吐き戻し（変則） 1 日 1 回、ジャイアント・マガットはその腐敗した胃の内容物を 5 フィート以内にいる 1 体のクリーチャーにぶちまけることができる。目標は DC13 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 分間不調状態になる（あるいは全ラウンド・アクションとして、少なくとも 1 ガロンの水を用いて汚物を洗い落とすまで）。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

貪欲な掃除屋であるジャイアント・マガットは、ジャイアント・フライへの変態の準備のために自分自身を死体にねじ込んで、常に食べて続けている。その青白い肥満した体は人間の子供ほどもあり、やすりのような歯で死体の骨さえも食べることができる。ジャイアント・マガットには肢がなく、心をざわつかせるように体を波打たせて動き、その食物の上を這い回る。ジャイアント・マガットは蛹段階に入るまでに 2 週間の間食事をし（しばしば 1 つの死体から他の死体へと移動する）、その後ジャイアント・フライとして羽化する。

マグマ・ウーズ Magma Ooze

この泡立つ溶岩の沸騰する塊は、その飢えに突き動かされて逆巻き動いている。

マグマ・ウーズ 脅威度 7 Magma Ooze

経験点 3,200
N ／大型サイズの粘体（火）
イニシアチブ ー 5；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 ー 5
防御データ
AC 4、接触 4、立ちすくみ 4（ー 5【敏】、ー 1 サイズ）
hp 85（9d8 ＋ 45）
頑健 ＋ 8、**反応** ー 2、**意志** ー 2
防御的能力 分裂（［冷気］および斬撃、8hp）；**完全耐性**［火］、粘体の種別特徴
弱点［冷気］に対する脆弱性、水に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 14（2d6 ＋ 13、加えて 2d6（訳注：更新；削除）“ つかみ ”、および “ 着火 ”）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 着火（2d6、DC 19）、締め付け（2d6 ＋ 13、加えて “ 着火 ”）
一般データ
【筋】 28、**【敏】** 1、**【耐】** 21、**【知】** ―、**【判】** 1、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 16（組みつき＋ 20）；**CMD** 21（足払いされない）
技能〈登攀〉＋ 17
その他の特殊能力 溶岩体
生態
出現環境 気候問わず／火山または地下
編成 単体
宝物 なし
特殊能力
溶岩体（変則） マグマ・ウーズは溶岩からできている。クリーチャーがマグマ・ウーズを武器で攻撃した場合、攻撃者が DC19 の反応セーヴに成功しない限りその武器は 4d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。この方法で武器が受けたダメージは半減することはないが、硬度はダメージのいくらかを防ぐ助けとなる。 このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
水に対する脆弱性（変則） クリエイト・ウォーター 呪文で作られたもの、大きなバケツの中身、ウォーター・エレメンタル の一撃のような、十分な量の水がマグマ・ウーズに当たった場合、DC20 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 2d4 ラウンドの間よろめき状態になる。水に漬かったマグマ・ウーズは毎ラウンド DC20（この DC は 1 ラウンドごとに＋ 1 ずつ上昇する）の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は石化状態になり、水が引くと元に戻る。

マグマ・ウーズは生ける溶岩の溜りである。地の次元界と火の次元界の境界をうろつき、物質界では、通常は火山の近くに、時々奇妙な魔法によって一時的に現れる。マグマ・ウーズは水を避け、十分な水の中に入れられた場合は冷えた石の殻で身を包んで害は受けないが身動きが取れない状態となり、水が引くまでいつまでも待つ。

典型的なマグマ・ウーズは差し渡し 10 フィートに成長し、厚さは約 6 インチ。

マグマ・ウーズの亜種

溶岩の種類の違いとそれを作り出した魔法の性質が、いかなるタイプのマグマ・ウーズが形成されるかに影響することがある。

ブリムストーン： フィーンドのエネルギーの影響を受けたブリムストーン・マグマ・ウーズは悪の臭気を放ち、その表面に冷えた石と熱い溶岩が織り成すパターンが苦しめられている者、あるいはデーモンの顔に似ている。フィーンディッシュ・クリーチャーの単純なテンプレートを適用すること。

クリスタリン： 希土類に厚く覆われた岩から形成されたクリスタリン・マグマ・ウーズはその体の中に熱い気体を閉じ込めている。クリスタリン・マグマ・ウーズに間合いのない近接武器を命中させた場合、このガスが噴出し、攻撃したクリーチャーに 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。

ポイズナス： 有毒の金属または魔法の混合物のいずれかからなるこのウーズは、動きまわる燃える死であることに加えて危険な毒を有する。ポイズナス・ウーズの脅威度は＋ 1 される。

マグマ・ウーズ・ポイズン：叩きつけ・致傷型；**セーヴ 頑健** DC 19；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】；治療 2 回連続の**セーヴ**成功。

マングラルマン Mongrelman

象牙色の牙、昆虫のチキン甲、モジャモジャの毛皮、鱗のある肉体、それ以外にもさまざまなものが組み合わさってぞっとするような人型の姿を取っている。

マングラルマン 脅威度 1 Mongrelman

経験点 400
LN ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 13、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮）
hp 15（2d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 4
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 クラブ＝＋ 4（1d6 ＋ 3）または叩きつけ＝＋ 4（1d4 ＋ 3）
一般データ
【筋】14、**【敏】**13、**【耐】**15、**【知】**10、**【判】**12、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 4；**CMD** 15
特技《技能熟練：隠密》
技能〈隠密〉＋ 13、〈生存〉＋ 5、〈知覚〉＋ 6、〈手先の早業〉＋ 7、〈登攀〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4〈手先の早業〉、＋ 4〈隠密〉
言語 共通語、地下共通語
その他の特殊能力 音真似（声）
生態
出現環境 気候問わず／廃墟または地下
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、一団（7 ～ 12）、または部族（21 ～ 30、加えて 30%の非戦闘員、1 ～ 3 レベルのローグ 2 ～ 4、2 ～ 4 レベルのオラクルまたはウィッチ 1 ～ 2、3 ～ 6 レベルのファイターまたはレンジャーの族長 1、ダイア・バット 4 ～ 6、および ダイア・ラット 3 ～ 20）
宝物 標準（クラブ、その他の宝物）

その怪物のような外見にもかかわらず、マングラルマンは一般によく働く平和的なクリーチャーである。マングラルマンはいかなる人型生物とでも子を為し、より**頑健**な雑種を作り出すような奇妙なやり方で血統を混じり合わせる。どのマングラルマンも全く同じ外見をしているものはいない。ある者は半分ホブゴブリン、半分リザードフォークのような顔をして、1 本は人間のような足、1 本は割れた蹄になっているかもしれないし、その姉妹はエルフの耳とドワーフの髭、オークの牙、そして爪の生えた手を持っているかもしれない。それぞれのマングラルマンは通常は少なくとも半ダースの異なった種族に由来する特徴を有する。この奇妙な混ざり具合によって、彼らの捻じ曲がった外見を怖れる者たちを避け、マングラルマンは世界の辺境に身の置き所を持つことを強いられる。全ての者に敵と誤解されるため、マングラルマンは 1 人でいることを好む。

ほとんどのマングラルマンは文明から遠く離れた世界の地下の隠された洞窟に住む。このクリーチャーはその生存技能を誇りとする。大地の奥深くに弱者の居場所はないからである。地下の支配権を主張する他の邪悪な知的種族（特にモーロック）は、この醜い種族は従順な性格とよく働く態度によって労働の道具として非常に有用であることを知り、マングラルマンを奴隷として扱う。この立場でも、マングラルマンはその生存能力への誇りを拠り所とし、ゆっくりと反乱にむかい、主たちを放逐する機会を忍耐強く待つ。

地表に住むマングラルマンは時として都市の喧騒の只中に住み、気付かれるのを避けるためにその居住区と下水道の中に引き篭もる。都市のマングラルマンは物乞いとスリに生計を依拠するかもしれないが、ほとんどの者は交易路の近くに田舎の共同体をつくりだす。

そのさまざまな肉体的な形態にもかかわらず、ほとんどのマングラルマンは身の丈 5 ～ 6 フィート、体重は平均 150 ～ 250 ポンド。悲劇的なまでに短い人生によってこのクリーチャーの人口増加は抑えられている。マングラルマンは 35 歳を越えて生きることはめったにない。

マンドラゴラ Mandragora

この汚れたクリーチャーは、葉、蔦、樹皮、泥、青白い根でできた、口の幅広い太った子供に似ている。

マンドラゴラ 脅威度 4 Mandragora

経験点 1,200
CE ／小型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 17、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 4【敏】、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 37（5d8 ＋ 15）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
完全耐性 植物の種別特徴；**抵抗**［酸］5、［冷気］5、［電気］10
弱点 超常的な闇に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 40 フィート、穴掘り 10 フィート、登攀 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（1d6 ＋ 2、加えて " つかみ "）、叩きつけ（× 2）＝＋ 8（1d4 ＋ 2、加えて " 毒 "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（叩きつけは 10 フィート）
特殊攻撃 吸血（1d2【耐久力】）、金切り声
一般データ
【筋】15、**【敏】**18、**【耐】**17、**【知】**8、**【判】**13、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4（組みつき＋ 8）；**CMD** 18
特技《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 14（草木に紛れる場合は＋ 22）、〈知覚〉＋ 9、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8 草木に紛れる場合の〈隠密〉
言語 奈落語、共通語
生態
出現環境 寒冷または温暖／森林
編成 単体、2 体、または木立（3 ～ 12）
宝物 標準
特殊能力
毒（変則）叩きつけ・致傷型；セーヴ 頑健 DC 15；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 混乱状態および疲労状態；治療 セーヴによって治癒されることはないが、混乱状態の行動表で " 普通に行動する " の結果が出た場合に効果が終了する。
金切り声（超常）1 日 1 回、標準アクションとしてマンドラゴラは平静を失わせるような叫び声を上げることができる。30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC15 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態になる。これは［音波、精神作用］能力である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
超常的な闇に対する脆弱性（変則）超常的な闇（ ディーパー・ダークネス で作り出されたようなもの。しかし ダークネス によるものは含まない）の範囲内では、マンドラゴラは スロー 呪文と同様にに減速する。

マンドラゴラはデーモンの死体や血潮を栄養としてマンドレイクの根から自発的に生えて来る。典型的なマンドラゴラは身の丈ちょど 3 フィートあまり、体重は 30 ポンドのみ。しかし、そのサイズはこのクリーチャーの非現実的な力と蛮性を覆い隠している。マンドラゴラが攻撃する場合、その指は 10 フィート近い長さの鞭打つ茨の蔦と化し、それを以って叩きつけ攻撃を行なう。

マンドラゴラは絡まる根や蔦の中にあるねぐらから遠く離れることはほとんどないが、他のクリーチャーに遭遇した場合は勝ち目の有無に関わらず攻撃する。しかし通常、マンドラゴラはドルイドを見分けることができ、相手が先に攻撃してこない限りは彼らやその動物の相棒を攻撃しない。ドルイドの仲間を攻撃することに関しては躊躇がない。

マンドラゴラの毒はその濃くべたべたした樹液のような血液と混ざり合っており、1,000gp の価値がある錬金術的な試薬となり、その結果作り出される液体は スクライング 呪文の焦点として用いられる。その液体は呪文の効果時間の間しか保たないが、呪文の対象はその呪文に抵抗するための**セーヴ**に－ 4 のペナルティを被る。

デーモンの死体や血潮の上または近くで育ったマンドレイクの根は 20%の確率で穢れた物質に浸されてから 1 日以内にマンドラゴラに覚醒する。マンドラゴラを作ろうとするクリーチャーは錬金術によってそれを行うことができる。その過程で 1 日の作業、マンドレイクの根、脅威度 6 以上のデーモンの血潮数パイント（訳注：1 パイント＝ 0.473 リットル）または肉体が必要で、DC25 の〈製作：錬金術〉判定を要する。新たに作り出されたマンドラゴラは、その創造者に対してさえも敵対的である。

ミストゥ Mihstu

中央の塊から延びる棘の生えた触手のようなかたちで湧き立つ瘴気が融合して剃刀のように鋭い鉤爪になっている。

ミストゥ 脅威度 8 Mihstu

経験点 4,800
NE ／中型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）
イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 22、接触 17、立ちすくみ 15（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 5 外皮）
hp 92（8d10 ＋ 48）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 4
防御的能力 風の防御；**DR** 10 ／魔法；**完全耐性**［電気］、エレメンタルの種別特徴；**SR** 19
弱点［冷気］に対する感受性
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 20 フィート（良好）
近接 触手（× 4）＝＋ 14（1d4 ＋ 1、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 死の抱擁
一般データ
【筋】12、**【敏】**23、**【耐】**23、**【知】**14、**【判】**14、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 9（組みつき＋ 13）；**CMD** 26（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 17、〈軽業〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 13、〈脱出術〉＋ 17、〈知覚〉＋ 13、〈知識：次元界〉＋ 13、〈はったり〉＋ 12、〈飛行〉＋ 21
言語 風界語
その他の特殊能力 ガス状体
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（風の元素界）
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
ガス状体（変則）ミストゥは速度を落とすことなく小さな穴やヒビさえも通り抜けることができる。
死の抱擁（変則）敵を押さえ込んだミストゥはそのクリーチャーを完全に覆い囲み、血、涙、そのほかの体液を抜き取ることで毎ラウンド 1d2 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。ミストゥが押さえ込みを維持するのはフリー・アクションであり、組みつかれた状態になることはない（そのため他のクリーチャーを触手によって攻撃することができる）。
［冷気］に対する感受性（変則）魔法の［冷気］はミストゥにダメージを与える代わりに朦朧化させる。このクリーチャーが魔法の［冷気］の効果に対するセーヴに失敗した場合、1 ラウンドの間朦朧状態になり、それに続く 1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。
風の防御（変則）ミストゥの体から吹き出す風は自動的に非魔法的な矢弾（矢、ボルト、スリングストーンなど）をそらす。他の全ての遠隔武器（魔法の矢弾や投擲武器）は 20%の失敗確率がある。ジャイアントの投げる岩のような大きなサイズの武器、攻城武器の矢弾、その他の強力な遠隔武器はこの能力の効果を受けない。

危険なミストゥは風の次元界の出身である。物質界に着た場合は、暗いダンジョンの回廊、見捨てられた廃墟、失われた文明の忘れ去られた回廊に住むことを好む。学者たちはこのクリーチャーの情熱を突き動かすものが何か、物質界で捜し求めているものが何かを論じているが、これが危険な戦闘者であり無慈悲な狩人であることで全ての者は一致している。その半固体の体は奇妙な白い煙でできているように見え、獲物を追うために小さなヒビや開口部を染みとおるためにガス状の体の形を変えることができる。攻撃する際には霧状の触手をまとめて融合させ、危険な棘の生えた鉤爪に変え、この剃刀のように鋭い肢で敵を切り裂く。ミストゥは敵に素早く対処するためにその非実体的な性質に頼り、最も近くにいる脅威を包み込みながら、選ばれた犠牲者からミストゥを剥ぎとろうとする者を攻撃し続ける。ミストゥが敵をその体で覆いこむことに成功した場合、そのクリーチャーの体液を警戒すべき**速度**で吸いとる。この体液は数ラウンドの間クリーチャーの体から噴き出し、近くの壁や床に浴びせかけられるため、この攻撃は残忍さを示すお気に入りのやり方と言う以上のものではない。

ミストゥは暴力によって殺されない限り不死であり、適切に交渉した場合、この危険な来訪者は実に興味深い情報源となりうる。ミストゥは通常は獲物に忍び寄って貪ること以上に興味があることはほとんどなく、その結果追い回して滅ぼすための興味深い犠牲者を提供した場合にのみ信頼性のある情報を提供したり協力する傾向がある。 ラークシャサ や悪の クラウド・ジャイアント のような非道なクリーチャーはしばしばミストゥを追跡者や暗殺者として利用し、時には彼らのねぐらの忘れ去られた回廊の守護者として雇う。

ミュー・スポア Mu Spore

この宙に浮かぶ菌類のモンスターは触手と眼に覆われている。その大きな口は歯の生えた洞窟のように開いている。

ミュー・スポア 脅威度 21 Mu Spore

経験点 409,600

CN ／超巨大サイズの植物

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 擬似視覚 240 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 43

防御データ

AC 37、接触 1、立ちすくみ 37（－ 1【敏】、＋ 36 外皮、－ 8 サイズ）

hp 418（31d8 ＋ 279）；高速治癒 10

頑健 ＋ 26、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 19

防御的能力 巻き蔦緊縛；**DR** 10 ／エピック；**完全耐性** 植物の種別特徴；**抵抗**［酸］30

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 30 フィート（完璧）

近接 噛みつき＝＋ 32（6d6 ＋ 16 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、触手（× 4）＝＋ 27（3d8 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート（触手は 60 フィート）

特殊攻撃 花粉噴出、締め付け（3d8 ＋ 16）、飲み込み（20d8 酸、**AC** 28、41 hp）

一般データ

【筋】42、**【敏】**9、**【耐】**29、**【知】**18、**【判】**28、**【魅】**29

基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 47（組みつき＋ 51）；**CMD** 56（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：触手》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級突き飛ばし》、《神速の**反応**》、《神速の**反応**強化》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：触手》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》

技能〈真意看破〉＋ 40、〈知覚〉＋ 43、〈知識：自然〉＋ 35、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 35、〈知識：地理〉＋ 35、〈飛行〉＋ 33

言語 アクロ語、共通語、地界語、地下共通語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または 2 体

宝物 標準

特殊能力

巻き蔦緊縛（変則）ねばねばした腕ほどの長さの巻き蔦がミュー・スポアを覆っている。隣接したクリーチャーがミュー・スポアに近接攻撃を命中させた場合、ミュー・スポアはこの巻き蔦を用いて割り込みアクションとして組みつきを試みることができる。通常の組みつきを行う代わりに、巻き蔦のみを用いて行われるため、組みつきを行い、維持するための CMB に－ 20 のペナルティを受ける（巻き蔦による CMB ＋ 31）。ミュー・スポアは巻き蔦によってクリーチャーに組みついている間、組みつき状態になることはない。

花粉噴出（超常）1d4 ラウンドごとに 1 回、ミュー・スポアは標準アクションとして、100 フィート円錐の範囲内に穴を開ける力を持つ花粉の雲を放射することができる。穴を開ける花粉は範囲内にいる全てのクリーチャーと木製の構造物に 20d8 ポイントのダメージを与える。DC34 の反応セーヴに成功したクリーチャーはダメージを半減できる。植物と植物クリーチャーはこのダメージに完全耐性を持つ。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

ミュー・スポアは巨大な力と奇妙な知性を有する、幸いなことに稀にしか見られない植物である。最も小さなミュー・スポア（ここに示されているもの）は触手の先から先まで 100 フィートもあり、体重は最低 200,000 ポンド。しかしその巨体にもかかわらず、ミュー・スポアは異常な優雅さで飛行することができ、空中にその飛行を導く腐った匂いのする花粉を噴射する。

ミュー・スポアは広大な洞窟に住むが、時として無数の縦穴やトンネルを抜けて地表にさ迷い出る。日光を怖れることはないが、夜に生活することを好む。ミュー・スポアは国々を貪欲に平らげてしまう物というのに留まらない。異常な知性を持ち、平和的に接触することに成功した場合、その知識は非常に有用となりうる。多くの堕落した錬金術師にとって、さらに価値があるのはそれが放出する奇妙な分泌物と花粉である。この稀なる物質から最も珍しい麻薬と霊薬を調合することができるからだ。

ムーンフラワー Moonflower

ねじれた幹には犠牲者を丸呑みにしようとげっぷをしている口をッかげた球状の花弁が鈴なりになっている。

ムーンフラワー 脅威度 8 Moonflower

経験点 4,800
N ／超大型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 21、接触 8、立ちすくみ 21（＋ 13 外皮、－ 2 サイズ）
hp 104（11d8 ＋ 55）；高速治癒 5
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 4
DR 10 ／斬撃；**完全耐性**［電気］、植物の種別特徴；**抵抗**［冷気］10
弱点［火］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 15（2d6 ＋ 9、加えて " つかみ "）、触手（× 2）＝＋ 13（1d8 ＋ 4）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 波動光、莢の牢獄
一般データ
【筋】 28、**【敏】** 10、**【耐】** 21、**【知】** 5、**【判】** 12、**【魅】** 17
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 19（組みつき＋ 23）；**CMD** 29（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《武器破壊強化》、《複数回攻撃》、《無視界戦闘》
技能〈隠密〉＋ 4（密集した草木の中では＋ 20）、〈知覚〉＋ 9；**種族修正** ＋ 16 密集した草木の中での〈隠密〉
言語 テレパシー（1 マイル、他のムーンフラワーのみ）
その他の特殊能力 莢の落とし子
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または小集団（2 ～ 8）
宝物 標準
特殊能力
波動光（超常） 標準アクションとして、ムーンフラワーは明るい光の波動を放つことができる。50 フィート爆発の範囲内にいてムーンフラワーを見ることができる全てのクリーチャーは、DC20 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間盲目状態になる。ムーンフラワーはこの能力に完全耐性を有する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
莢の牢獄（変則） これは飲み込み能力と同様に機能するが、ムーンフラワーは 1d4 ラウンドごとに 1 回しか使用できず、飲み込まれたクリーチャーは即座に硬い消化繭に包まれて隣接したマスに排出され、そこで毎ラウンドダメージを受ける（2d6 ポイントの殴打と 2d6 ポイントの［酸］、AC15、25hp）。繭に包まれた目標は繭から脱出するために〈脱出術〉を用いることはできない。他のクリーチャーは目標を助けるために繭を刺突または斬撃武器で攻撃することができるが、内部のクリーチャーは繭に対するあらゆる攻撃から半分のダメージを受ける。繭が破壊された場合、それはしなびて朽ちてしまう。ムーンフラワーに飲み込まれたクリーチャーは、それぞれが自分だけの繭に包み込まれる。
莢の落とし子（変則） ムーンフラワーの莢の落とし子で小型サイズよりも大きなクリーチャーが殺され消化された場合、1d4 時間後、莢は完全なヒット・ポイントを有する成体のムーンフラワーに変形する。新たに形成されたムーンフラワーはそれ自身の意識を持つが、その幹や花のある一面はその中で死んだクリーチャーに似ている。死んだクリーチャーの装備品は新しいムーンフラワーの中に残っており、それを殺せば回収することができる。

完全に成長したムーンフラワーは容易く全高 20 フィートに達し、その太い幹はしばしば直径 4 フィート以上になる。根は基部から土の中に伸び、この植物をしっかりと固着させているように見えるが、根自体はこの大きな植物を推進させる素早さを有し、ムーンフラワーは自分の根を引き抜いて驚くべき**速度**で動くことができる。この植物の巻き蔦はそれぞれ物をつかむことができ、茎の上に冠する大きなハエトリソウに似た " 頭部 " の回りをのたくっている。

ムーンフラワーが他のクリーチャーと、ドルイドはその他の植物といつも会話しているものとさえ交流することは知られていない。しかし、この植物はある種の奇妙なテレパシーを有しており常に近くにいる同胞と交信している。何とかクリーチャーの異質な思考に侵入した者は、古代の知性と悪意を持つ植物に満ちた恐るべきジャングルのヴィジョンに襲われる。

メガファウナ

メガファウナ：アルシノイテリウム Megafauna, Arsinoitherium

このクリーチャーは多くの部分でライノに似ており、体高 6 フィート、体長 10 フィート、1 対の大きなナイフのような曲がった角が鼻の上から延びている。

アルシノイテリウム 脅威度 7 Arsinoitherium

経験点 3,200
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 20、接触 9、立ちすくみ 20（＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 85（9d8 ＋ 45）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 突き刺し＝＋ 14（4d8 ＋ 13）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 強力突撃（4d8 ＋ 13）、蹂躙（2d8 ＋ 13、DC 23）
一般データ
【筋】 28、**【敏】** 10、**【耐】** 21、**【知】** 2、**【判】** 13、**【魅】** 3
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 16；**CMD** 26（対足払い 30）
特技《**頑健**無比》、《強打》、《蹴散らし強化》、《持久力》、《不屈の闘志》
技能〈知覚〉＋ 13
生態
出現環境 温暖／平地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

アルシノイテリウムは草食性だが、危険を感知すると、うなり声、足踏み、頭を振るなど猛烈な威嚇動を見せる。このような警告にも引かない脅威に対しては猛烈なうなり声を上げ突撃を行う。

アルシノイテリウムの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋ 4 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d8）；**能力値**【筋】14、【敏】12、【耐】15、**【知】** 2、【判】13、【魅】3；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅**覚**。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 突き刺し（2d8）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** 強**力**突撃（2d8）、蹂躙

メガファウナ：グリプトドン Megafauna, Gylptodon

この装甲したクリーチャーは骨質の亀のような甲を持ち、そこから短い四肢、鈍器のような頭部、棘の生えた短い尾が突き出ている。

グリプトドン 脅威度 6 Gylptodon

経験点 2,400
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 16
防御データ
AC 21、接触 9、立ちすくみ 21（＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）
hp 67（9d8 ＋ 27）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4
攻撃データ
移動速度 20 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 12（1d10 ＋ 7）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
一般データ
【筋】 25、**【敏】** 10、**【耐】** 17、**【知】** 2、**【判】** 13、**【魅】** 6
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 14；**CMD** 24（対足払い 28）
特技《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《持久力》、《突き飛ばし強化》
技能〈知覚〉＋ 16
生態
出現環境 温暖／平地
編成 単体または 2 体
宝物 なし

グリプトドンは、多くの瘤のような“鱗”から成る骨鎧を作ることができる甲羅の価値のため、しばしば狩られる。このクリーチャーはその危険な爪で強打でき、またしばしば気性荒くそのようにするため、自分の身を上手く守ることができる。

グリプトドンの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 20 フィート；**AC** ＋ 5 外皮；**攻撃** 爪× 2（1d8）；**能力値**【筋】13、【敏】12、【耐】13、**【知】** 2、【判】13、【魅】6；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅**覚**。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 爪× 2（1d10）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4。

メガファウナ：メガロセロス Megafauna, Megaloceros

大きな驚くべき牡鹿はその肩高がほとんど人間の身長ほどもあり、その枝角は差し渡し 10 フィート以上も広がっている。

メガロセロス 脅威度 4 Megaloceros

経験点 1,200
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 16、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 2【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 34（4d8 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 3
攻撃データ
移動速度 50 フィート
近接 突き刺し＝＋ 7（2d6 ＋ 5）、蹄（× 2）＝＋ 2（1d4 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 強力突撃（4d6 ＋ 7）
一般データ
【筋】20、【敏】15、【耐】18、【知】2、【判】15、【魅】5
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 9；**CMD** 21（対足払い 25）
特技《持久力》、《疾走》B 、《神速の**反応**》
技能〈知覚〉＋ 9
生態
出現環境 寒冷または温暖／森林および平地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 50）
宝物 なし

メガロセロスはグレート・エルクまたはキング・スタッグとしても知られる強力で巨大な鹿である。肩高 6 フィート、枝角は差し渡し 12 フィート、体重 1,400 ポンド。

メガロセロスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 50 フィート；**AC** ＋ 3 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d8）；**能力値**【筋】12、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】15、【魅】5；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 突き刺し（2d6）、蹄× 2（1d4）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** 強力突撃（2d6）。

メガファウナ：メガテリウム Megafauna, Megatherium

この後ろ足で立ち上がっている巨大なナマケモノは、葉をつかむために樹冠に素早い舌を伸ばしている。

メガテリウム 脅威度 5 Megatherium

経験点 1,600
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 14
防御データ
AC 18、接触 8、立ちすくみ 18（＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）
hp 59（7d8 ＋ 28）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
攻撃データ
移動速度 30 フィート、登攀 10 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 10（1d8 ＋ 7、加えて " 足払い "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、1d8 ＋ 10）
一般データ
【筋】25、【敏】10、【耐】19、【知】2、【判】13、【魅】6
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 14；**CMD** 24（対足払い 28）
特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》
技能〈知覚〉＋ 14、〈登攀〉＋ 15
生態
出現環境 温暖または暑熱／森林
編成 単体または 2 体
宝物 なし

メガテリウムは体重 10,000 ポンドの巨大なナマケモノである。後ろ足と尾でバランスを取って立つことで、20 フィートまでの高さまで届く。

メガテリウムの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 40 フィート、登攀 10 フィート；**AC** ＋ 5 外皮；**攻撃** 爪× 2（1d4）；**能力値**【筋】9、【敏】14、【耐】11、【知】2、【判】13、【魅】6；**その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 爪× 2（1d6）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** かきむしり（爪（× 2）、1d8）。

メロウ Merrow

この巨人は白っぽい緑の鱗のある皮膚と大きな水かきのある手足をしている。首の両側にはみぞ状の鰓がある。

フレッシュウォーター・メロウ 脅威度 3 Merrow, Freshwater

経験点 800
NE ／大型サイズの人型生物（水棲、巨人）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 5
防御データ
AC 17、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 4【敏】、＋ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 30（4d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
攻撃データ
移動速度 40 フィート、水泳 40 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 6（1d6 ＋ 4、加えて " つかみ "）
遠隔 ジャヴェリン＝＋ 6（1d8 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
一般データ
【筋】19、**【敏】**18、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**10、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8（組みつき＋ 12）；**CMD** 22
特技《強打》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 2（水のある場所では＋ 6）、〈水泳〉＋ 12、〈知覚〉＋ 5；
種族修正 ＋ 4 水のある場所での〈隠密〉
言語 巨人語
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 温暖／湖または河川
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 4）、または一家（5 ～ 16）
宝物 標準（ジャヴェリン× 2、その他の宝物）

ソルトウォーター・メロウ 脅威度 6 Merrow, Saltwater

経験点 2,400
NE ／超大型サイズの人型生物（水棲、巨人）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 19、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 8 外皮、－ 2 サイズ）
hp 80（7d8 ＋ 49）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 4
攻撃データ
移動速度 40 フィート、水泳 40 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 11（1d8 ＋ 7、加えて " つかみ "）
遠隔 ジャヴェリン＝＋ 6（2d6 ＋ 7）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
一般データ
【筋】25、**【敏】**16、**【耐】**23、**【知】**6、**【判】**10、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 14（組みつき＋ 18）；**CMD** 27
特技《強打》、《渾身の一打》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：爪》
技能〈隠密〉－ 2（水のある場所では＋ 2）、〈水泳〉＋ 15、〈知覚〉＋ 7；
種族修正 ＋ 4 水のある場所での〈隠密〉
言語 巨人語
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 温暖／海洋
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 4）、または一家（5 ～ 16）
宝物 標準（ジャヴェリン× 2、その他の宝物）

メロウはオーガの水棲の従兄弟と言うのがぴったりくる。彼らの緑の鱗のある皮膚と水かきのある手足は外見上異なったもののように見えるが、メロウの残酷さ、野蛮さ、邪悪さは親類のオーガとまさに同じである。ソルトウォーター種はフレッシュウォーター種よりもずっと大きくなるが、この 2 種の行動や社会性はそのほかの点では類似している。

メロウは小さな漁村や漁師町を夜闇に紛れて襲撃することで知られている。オーガと同様に、メロウは家族意識が強く、通常は一団で狩りを行い、その周辺にとどまって武装した抵抗に対処するよりは、数人の村人をつかまえて水の中に戻ることを好む。メロウにとって一致団結はオーガよりも強い意味を持ち、めったに部族の指導者に挑戦しようとすることはない。ある村や町を蹂躙しようと選んだ場合、一団となって攻撃し、戦利品を分配する。

フレッシュウォーター・メロウは身の丈 12 フィート、体重 500 ポンド。ソルトウォーター・メロウは身の丈は容易く 20 フィートに達し、体重 4,000 ポンドで、鯨を狩ることで知られている。この 2 種はあまり接触することはないが、そうした場合にはすぐに不和と抗争に至る。

モスマン Mothman

黒い翅がこの痩せた人型の姿を包み込んでいる。2 つの怪物じみた赤い眼が細長い顔で悪意に満ちた光を放つ。

モスマン 脅威度 6 Mothman

経験点 2,400
CN ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16
防御データ
AC 20、接触 14、立ちすくみ 16（＋ 4【敏】、＋ 6 外皮）
hp 76（9d10 ＋ 27）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 10
SR 17
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 爪（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 1）
特殊攻撃 心乱す凝視
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 16）
常時：ブラー
回数無制限：ゴースト・サウンド（DC14）、ディテクト・ソウツ（DC16）、ミスディレクション（DC16）
3 回／日：グレーター・インヴィジビリティ 、サジェスチョン（DC17）、シャドウ・ウォーク（DC20）、ナイトメア（DC19）、ファンタズマル・キラー（DC18）、メジャー・イメージ（DC17）、モディファイ・メモリー（DC18）
1 回／日：運命の使者、フォールス・ヴィジョン 、プロジェクト・イメージ（DC21）、マインド・フォッグ（DC19）、ミスリード（DC20）
一般データ
【筋】12、**【敏】**19、**【耐】**16、**【知】**17、**【判】**19、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 13；**CMD** 24
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《軽妙なる戦術》、《武器の妙技》、《無視界戦闘》
技能〈隠密〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 13、〈知覚〉＋ 16、〈知識：何か 2 つ〉＋ 12、〈呪文学〉＋ 12、〈飛行〉＋ 20
言語 共通語、森語、地下共通語（話せない）；テレパシー 100 フィート
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
運命の使者（擬呪）モスマンは 1 日 1 回、擬似呪文能力として 5 レベル以下の任意の呪文の効果を再現することができるが、そうすることで運命の流れをしかるべき方向からかき乱してしまう。運命の至る場所は GM が決定する。この能力の典型的な使用法に含まれるのは、メジャー・イメージを唱えると誰かを驚くべき場所へ誘い込んだり、レイズ・デッド を唱えると重要な運命を持つ者を生き返らせたり、ラスティング・グラスプ を使うことで建造物を弱め必然的な何らかの災害をもたらすことである。
心乱す凝視（超常）恐怖、30 フィート、意志・DC18・無効。この攻撃に対するセーヴに失敗したクリーチャーは 1d6 ラウンドの間怯え状態になる。現在すでに［恐怖］効果を受けているクリーチャーがこのセーヴに失敗した場合、そのかわりに 1d4 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。これは［精神作用、恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

この奇妙なクリーチャーに関しては、彼らが現れた後には災厄が続くということ意外はほとんど知られていない。モスマンは自らを運命の使者とみなしており、超常の力を運命の手を導くために用いる。よくあることだが、市民がモスマンに遭遇すると、それを思い出すことはできないが、このクリーチャーの覆い隠された計画にはまっている。

モスマンは身の丈 7 フィート、体重 100 ポンド。

モスキート

モスキート：ジャイアント・モスキート（巨大蚊）Giant Mosquito

膨れた赤い腹部が、この大きな蚊の猛烈に羽ばたく翅の下にぶら下がっている。

ジャイアント・モスキート 脅威度 6 Giant Mosquito

経験点 2,400
N ／中型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 19、接触 17、立ちすくみ 12（＋ 7【敏】、＋ 2 外皮）
hp 60（8d8 ＋ 24）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 3
完全耐性［精神作用］効果
攻撃データ
移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 10（1d8 ＋ 6、加えて " 出血 "、" 病気 "、および " つかみ "）
特殊攻撃 出血（2d4）、吸血（1d2【耐久力】）
一般データ
【筋】18、**【敏】**25、**【耐】**17、**【知】**—、**【判】**13、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 10（組みつき＋ 14）；**CMD** 27（対足払い 35）
技能〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 11；**種族修正**〈知覚〉＋ 8
生態
出現環境 温暖または熱帯／沼地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし
特殊能力
病気（変則）マラリア：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 17；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【耐】ダメージおよび 1d3【判】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

通常の蚊の恐ろしいほどに大きくなったヴァージョンであるジャイアント・モスキートは素早い翅で死をもたらす。1 体で成人の人間から衝撃的な速さで血を吸い尽くすことができ、拳大のモスキートのスウォームは家畜の群れや村全体を絞りかすにしてしまうことができる。荒野では、ジャイアント・モスキートはディノサウルスのような巨獣やほかの巨大なクリーチャーを餌食にしている。

ジャイアント・モスキートは体長 6 フィート、体重 150 ポンドまで。他の多くの巨大蟲に見られるような大きな多様性はないが、ジャイアント・モスキートにはさまざまな種がる。最も普通にミら得る変種はスモーラー・ゴブリン・モスキート（ヤング・クリーチャー・テンプレートを適用したジャイアント・モスキート）だが、大型サイズのジャングル・モスキート（単純なテンプレートのアドヴァンスト・テンプレートおよびジャイアント・テンプレートを適用したジャイアント・モスキート）の話も聞かれないではない。

モスキート・スウォーム（蚊の大群）Mosquito Swarm

この飢えた蚊柱の唸りを上げる痙攣のような動きが苦痛に満ちた試練を約束している。

モスキート・スウォーム 脅威度 3 Mosquito Swarm

経験点 800
N ／微小サイズの蟲（スウォーム）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 9
防御データ
AC 15、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 4 サイズ）
hp 31（7d8）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3
防御的能力 スウォームの種族特徴；**完全耐性**［精神作用］効果、武器ダメージ
攻撃データ
移動速度 5 フィート、飛行 40 フィート（良好）
近接 群がり（2d6、加えて " 病気 " および " 出血 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 出血（1d6）、病気（マラリア、DC 13）、わずらわす（DC13）
一般データ
【筋】1、**【敏】**13、**【耐】**10、**【知】**—、**【判】**12、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** —；**CMD** —
技能〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 11；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉
生態
出現環境 熱帯／沼地
編成 単体、2 体、怒りのスウォーム（3 ～ 6 のスウォーム）、または大群生（7 ～ 12 のスウォーム）
宝物 なし

ラーカー・イン・ライト Lurker In Light

この大きな眼をした人型生物は、小さな透明の翼を別にすれば、まばゆく輝く痩せ衰えたエルフの子供ように見える。

ラーカー・イン・ライト 脅威度 5 Lurker in Light

経験点 1,600
NE ／小型サイズのフェイ（他次元界）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 16
防御データ
AC 18、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 4【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 44（8d6 ＋ 16）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 9
防御的能力 光に溶け込む；**完全耐性** 盲目 **DR** 5 ／冷たい鉄
攻撃データ
移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＝＋ 9（1d3 ＋ 1）またはダガー＝＋ 9（1d3 ＋ 1 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 3d6
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 11）
回数無制限：ゴースト・サウンド（DC13）、ダンシング・ライツ 、フレア（DC13）、メイジ・ハンド 、ライト
3 回／日：デイライト 、ブラインドネス／デフネス（DC16）
一般データ
【筋】13、**【敏】**18、**【耐】**15、**【知】**14、**【判】**16、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 4；**CMD** 18
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 15、〈生存〉＋ 11、〈脱出術〉＋ 15、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 10、〈知識：神秘学〉＋ 10、〈飛行〉＋ 17
言語 アクロ語、共通語、森語
その他の特殊能力 陽射しの扉、毒の使用、ゲートの儀式
生態
出現環境 気候問わず／地上（他次元界）
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 8）
宝物 標準（ダガー、その他の宝物）
特殊能力
光に溶け込む（超常）明るい光の範囲内では、ラーカー・イン・ライトは不可視状態になる。 グレーター・インヴィジビリティ と同様に不可視状態を維持したまま攻撃することができる。薄暗い照明の中では、ラーカー・イン・ライトは不可視状態ではなくなり、影の中にいる全てのクリーチャーと同様であるが、見る側が暗視を持っていなければ視認困難を得る。ラーカー・イン・ライトが飛行する場合、羽ばたく翼がこの効果を弱め完全視認困難ではなく部分的な視認困難（20%）を得るようになる。
陽射しの扉（擬呪）1 日に 1 回、ラーカー・イン・ライトは ディメンジョン・ドア を使用でき、自分自身と 50 ポンドまでの物を運ぶことができる。瞬間移動の開始地点と到着地点は明るい光の範囲内でなければならない。到着地点に十分な光がなければ、この瞬間移動は失敗するがこの能力の 1 日の使用回数は消費されない。
毒（変則）通常、ラーカー・イン・ライトは所持しているダガーにシャドウのエッセンスの毒を塗布している。
　シャドウのエッセンスの毒：致傷型；セーヴ 頑健・DC17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；初期効果 1【筋】吸収；副次効果 1d3【筋】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。
ゲートの儀式（超常）1 体以上の人型生物の生け贄を捧げることにより、1 体の、またはグループのラーカー・イン・ライトは物質界、いずれかの元素界、またはフェイの王国への ゲート を帰路のためか味方を呼び出すために作り出すことができる。移動のために ゲート を作るには 5 体の生け贄が必要となり、このゲートは 1 分間開いている。味方を物質界に呼び出すためにゲートを作るにはゲートを通過するクリーチャーの HD ごとに 1 体の生け贄を捧げなければならない（5 体の生け贄によりラーカー・イン・ライトか中型のエレメンタル 1 体、8 体の生け贄により大型のエレメンタル 1 体、といったように呼び出すことができる）。生け贄は同時に捧げる必要はない。全ての供物が一時間の儀式のある時点で揃うかぎり、この魔法はすべての供物がそろうまで続く。

　意地悪く異邦のフェイであるラーカー・イン・ライト（光に潜む者）は奇妙なことにある種のいたずら（彼らだけが理解する論理および制度にならう正当性に従った盗みと殺し）を行なうために物質界へ冒険する。とりわけノームは正体不明の攻撃を受けることがあるようで、幾人かはラーカー・イン・ライトは古代の執念深い軍隊の代理人ではないかと信じている。光のクリーチャーであるラーカー・イン・ライトは薄暗い照明のもとでのみ見えるようになり、光を安全なものとみなす文明的な種族を恐怖に陥れるつもりで敵に襲い掛かるときであっても明滅する松明より明るい光であれば完全に不可視となる。
　ラーカー・イン・ライトは、暗闇と暗闇で暮らすクリーチャーを憎んでいるため常識を失うが、彼ら自身が残虐的であり悪である。とりわけダークマントル、ドワーフ、影界のクリーチャーを憎んでおり、時間があり、こういったクリーチャーを生け捕りにできた場合は死ぬほどの拷問を行い楽しむ。
　ラーカー・イン・ライトが殺されると数分のうちに 2d6 ポンドの塵となる。この塵は 1d6 日の間、魔法の**オーラ**「微弱・力術」と蝋燭から放たれるものと同等の冷光を放つ。この塵は 1 ポンドあたり聖水 1 ビン分の聖水であるかのようにシャドウにダメージを与える。
　ラーカー・イン・ライトの身長は 3 フィートであるが、体重は 20 ポンドしかない。

ラースト Rast

この太ったクリーチャーはたくさんの絡み合う脚、ぶくっと腫れた肉塊の体、鋭い牙の並ぶ口からできている。

ラースト 脅威度 5 Rast

経験点 1,600
N ／中型サイズの来訪者（他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 18、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 1【敏】、＋ 7 外皮）
hp 51（6d10 ＋ 18）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3
完全耐性［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性
攻撃データ
移動速度 5 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 8（1d6 ＋ 2、加えて " つかみ "）、爪（× 4）＝＋ 9（1d4 ＋ 2）
特殊攻撃 吸血（1d2【耐久力】）、麻痺の凝視
一般データ
【筋】14、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**3、**【判】**13、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 8（組みつき＋ 12）；**CMD** 19（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《武器熟練：爪》
技能〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 10、〈飛行〉＋ 5
言語 火界語（話せない）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（火の元素界）
編成 単体、2 体、小集団（3 ～ 6）、または小さな群れ（7 ～ 15）
宝物 なし
特殊能力
麻痺の凝視（超常）1d6 ラウンドの間麻痺状態、30 フィート、頑健・DC14・無効。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

火の元素界の不毛の荒野の出身であるラーストはその奇怪な外見の通り危険な存在である。体は隠れている臓器と血管により膨れ上がった 1 つの腫瘍状の大袋であり、肉体のひだと肉垂れにほとんどおおわれた二つの小さな目を除いて感覚器官をもたない。それよりも特徴的なのは、肉を切り裂く牙のある口ともぞもぞと絡み合う多数の脚だ。特定のラーストの正確な足の数は見たところ定まってないようだ。この絡み合う脚は奇妙にもクリーチャーを支えておらず、空気中にゆっくりと優雅に漂うラーストの下にピクピクさせたりゆれたりしながらぶらさがっている。物を扱うときと獲物を切りつけるとき（多くはこちらが多い）に限り脚を延ばす。

ラーストは言語を話せるように見えないが、動物を上回る程度の知性は持ち合わせており、この天性の狡猾さを狩りの際に発揮する。ラーストが拠点とする火の元素界の灰の砂漠は不毛の地であるため獲物に乏しいため、ラーストは群れでの狩猟を好み、バタバタとした脚の動きにもかかわらず正確に組織だった移動で魚群のように中空に群れを作る。獲物と思しきものに遭遇すると、一斉に下降し、凝視攻撃の影響を受けやすい敵を麻痺させ、移動でき危険なままである敵に集中するために一時的に散開し、爪で切り付け分厚い唇の口で噛みつき犠牲者の内臓と血液をすする。各ラーストはおおよそ 1 ダースの脚を持っているが、最大 4 本までしか制御することができず、残りは無駄にぶら下がっているだけである。

ラーストは小さな灰の穴（爪を引っかき回して掘った穴）を住処とし、もぞもぞと動く幼生を産む。成体のラーストは人間ほどの大きさで、体重は 200 ポンドだ。ラーストは、出身地の火の元素界で身をまぎれさせるのに好都合である、赤、黄色、または紫であることが多く、頭部と脚部は暗い色合いを持つ。火の元素界にいる多くの他の知的な種はラーストの群れとの直接的な衝突を避ける強さ（または分別）を持っているが、偶然物質界へのポータルを通過してしまったラーストの群れ（また、悲惨にも愚かな術者により物質界に呼び出されてしまうこともある）は、その土地の生態系を破壊するものとなり得る。ひどく不快な空腹感は限度がないように見え、ラーストが通った跡は何もかも食い尽くされる。

ライカンスロープ

ライカンスロープ：ワーベア Lycanthrope, Werebear

この人型生物は毛むくじゃらの毛皮に覆われ、爪の生えた手にヘヴィ・アックスを携えている。

ワーベア（人間形態）脅威度 4 Werebear（Human Form）

経験点 1,200
人間の先天性ワーベアの 2 レベル・レンジャー
LG ／中型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御データ
AC 16、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 4 鎧、＋ 2【敏】）
hp 34（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 高品質のバトルアックス＝＋ 9（1d8 ＋ 4 ／× 3）
遠隔 高品質のスローイング・アックス＝＋ 7（1d6 ＋ 3）
特殊攻撃 得意な敵（オーク＋ 2）
準備しているレンジャー呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 2）
1 レベル：ディテクト・ポイズン
一般データ
【筋】16、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**12、**【判】**12、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 19
特技《強打》、《近距離射撃》、《持久力》、《疾走》、《武器熟練：バトルアックス》
技能〈隠密〉＋ 7、〈水泳〉＋ 8、〈生存〉＋ 8、〈知覚〉＋ 8、〈知識：自然〉＋ 8、〈治療〉＋ 8、〈登攀〉＋ 8、〈動物使い〉＋ 6
言語 共通語、森語
その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびグリズリー・ベア；ポリモーフ）、得意な地形（森林＋ 2）、狩人の絆（動物の相棒）、ライカンスロープの共感（ベアおよびダイア・ベア）、追跡＋ 2
生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体、家族（3 ～ 6）、戦闘部隊（3 ～ 6、加えてブラックまたはグリズリー・ベア 1 ～ 4）
宝物 NPC の装備品（チェイン・シャツ、高品質のバトルアックス、高品質のスローイング・アックス× 2、その他の宝物）

ワーベア（中間形態）Werebear（Hybrid Form）

経験点 1,200
人間の先天性ワーベアの 4 レベル・レンジャー
LG ／大型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8
防御データ
AC 23、接触 11、立ちすくみ 21（＋ 4 鎧、＋ 2【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 46（4d10 ＋ 20）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2
DR 10 ／銀
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 高品質のバトルアックス＝＋ 10（2d6 ＋ 5 ／× 3）、噛みつき＝＋ 3（1d8 ＋ 2、加えて " ライカンスロピーの呪い "）、爪＝＋ 3（1d6 ＋ 2、加えて " つかみ "）
遠隔 高品質のスローイング・アックス＝＋ 7（1d6 ＋ 5）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 得意な敵（オーク＋ 2）
準備しているレンジャー呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 2）
1 レベル：ディテクト・ポイズン
一般データ
【筋】21、**【敏】**14、**【耐】**19、**【知】**12、**【判】**12、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 10（組みつき＋ 14）；**CMD** 22
特技《強打》、《近距離射撃》、《持久力》、《疾走》、《武器熟練：バトルアックス》
技能〈隠密〉＋ 3、〈水泳〉＋ 10、〈生存〉＋ 8、〈知覚〉＋ 8、〈知識：自然〉＋ 8、〈治療〉＋ 8、〈登攀〉＋ 10、〈動物使い〉＋ 6
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびベア；ポリモーフ）、得意な地形（森林＋ 2）、狩人の絆（動物の相棒）、ライカンスロープの共感（ベアおよびダイア・ベア）、追跡＋ 2

ワーベアの人間形態は、筋骨たくまい躯体と広い肩幅、武骨な顔立ちと暗い瞳を持っていることが多い。
髪の色は通常、赤、茶、黒であり、長年にわたり重労働に従事しているように見える。一ベアーは一般的なライカンスロープの中でも特に温和であるが、動物形態への変身を恐れ不安に思う通常の民族から遠ざけられている。ほとんどのワーベアは森林エリアや自分と同じ種からなる小さな家族の中で隠遁生活を送っている。彼らはよそ者との衝突を避けるが、悪の人型生物を縄張りから追いやることにためらうことはない。

一部のワーベアは、生まれ持った気質か他者からの迫害を受けた生い立ちの原因により短気で暴力的であり、これらの厄介な者たちは侵入者の顔に斧を振り下ろすこと、立ち入りすぎたものを食らうことを厭わない。冷静なワーベアは外部の者に自分たちについて話すことを好まない。

ライカンスロープ：ワーボア Lycanthrope, Wereboar

この太鼓腹のクリーチャーは人間の体と怒り狂ったイノシシの頭部を持つ。大きな牙が上あごから突き出ている。

ワーボア（人間形態）脅威度 2 Wereboar（Human Form）

経験点 600
人間の先天性ワーボアの 2 レベル・バーバリアン
CN ／中型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 12、接触 9、立ちすくみ 11（＋ 3 鎧、＋ 1【敏】、－ 2 激怒）
hp 31（2d12 ＋ 13）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 4
防御的能力 直感回避
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 ダガー＝＋ 6（1d4 ＋ 4 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＝＋ 1（1d4 ＋ 4）
遠隔 ダガー＝＋ 4（1d4 ＋ 4 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 激怒（8 ラウンド／日）、激怒パワー（獣の憤怒）
一般データ
【筋】 19、**【敏】** 13、**【耐】** 18、**【知】** 10、**【判】** 14、**【魅】** 8
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 6；**CMD** 17
特技《強打》、《追加 hp》
技能〈威圧〉＋ 4、〈職能：農夫〉＋ 4、〈知覚〉＋ 7、〈知識：自然〉＋ 5、〈動物使い〉＋ 4
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびボア；ポリモーフ）、高速移動、ライカンスロープの共感（ボアおよびダイア・ボア）
生態
出現環境 気候問わず／森林または平地
編成 単体、2 体、兄弟姉妹（3 ～ 8）、または混成集団（3 ～ 8、加えて 1 ～ 4 ボア）
宝物 NPC の装備品（スタデッド・レザー・アーマー、ダガー× 2、その他の宝物）

ワーボア（中間形態）Wereboar（Hybrid Form）

経験点 600
人間の先天性ワーボアの 2 レベル・バーバリアン
CN ／中型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7
防御データ
AC 14、接触 9、立ちすくみ 13（＋ 3 鎧、＋ 1【敏】、＋ 2 外皮、－ 2 激怒）
hp 30（2d12 ＋ 17）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 4
防御的能力 凶暴性；直感回避、**DR** 10 ／銀
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 ダガー＝＋ 8（1d4 ＋ 6 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＝＋ 3（1d4 ＋ 6 ／ “ ライカンスロピーの呪い ”（訳注：更新；1d4 ＋ 6、加えて “ ライカンスロピーの呪い ”））、突き刺し＝＋ 3（1d8 ＋ 3）
遠隔 ダガー＝＋ 3（1d4 ＋ 3 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 激怒（8 ラウンド／日）、激怒パワー（獣の憤怒）
一般データ
【筋】 23、**【敏】** 13、**【耐】** 23、**【知】** 10、**【判】** 14、**【魅】** 8
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 8；**CMD** 19
特技《強打》、《追加 hp》
技能〈威圧〉＋ 4、〈職能：農夫〉＋ 4、〈知覚〉＋ 7、〈知識：自然〉＋ 5、〈動物使い〉＋ 4
言語 共通語
その他の特殊能力 ライカンスロープの共感（ボアおよびダイア・ボア）、高速移動、変身（人間、中間形態、およびボア；ポリモーフ）

ワーボアの人間形態は、丸い上向きの鼻、剛毛の頭髪、著しい過蓋咬合になることが多い（編注：過蓋咬合＝上の歯が下の歯に深く覆いかぶさる噛み合わせ）。通常、頭髪は赤、茶、黒であるが、稀ではあるが金髪、薄い金髪であったり剥げていることもある。顎先の髭を延ばすのが一般的であるが、男性は顎全体の髭を延ばすことができないことが多い。ワーボアは強情で苛立つと喧嘩っ早いので、通常はライカンスロープではない種が混成した社会ではなく独自の社会で生活する。ワーボアの農場や牧場が常軌を逸しているようなことはない。ワーボアは多くの子供を持ち大家族になる傾向がある。

多くのワーボアは残忍なワーウルフと相対するときは取り分け短気であることが知られており、他のライカンスロープが彼らを避ける傾向もある。このことはワーボアを良く言い表しており、特に一部のワータイガーとワーウルフは若いワーボアを狩ることで知られている。

ここにあるワーボアの一般データではこのクリーチャーがバーバリアンの激怒中であることに注意。このクリーチャーと異なる状況で遭遇する場合、状況に応じデータを書き換えて使うように。

ライカンスロープ：ワータイガー Lycanthrope, Weretiger

この人型のトラは縦じまの毛皮と筋肉質の躯体を持ち、背が高くひょろっとした骨格を持つ。その猫のような顔は鋭い牙と切れ長の目を持つ。

ワータイガー（人間形態）脅威度 4 Weretiger（Human Form）

経験点 1,200
人間の先天性ワータイガーの 4 レベル・ローグ
NE ／中型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 3 鎧、＋ 3【敏】）
hp 29（4d8 ＋ 8）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
防御的能力 身かわし、罠感知＋ 1、直感回避
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 高品質のショート・ソード＝＋ 5（1d6 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）
遠隔 高品質のダガー＝＋ 6（1d4 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 2d6
一般データ
【筋】13、**【敏】**16、**【耐】**12、**【知】**10、**【判】**16、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 17
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》
技能〈威圧〉＋ 6、〈隠密〉＋ 12、〈軽業〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 10、〈水泳〉＋ 7、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 7、〈動物使い〉＋ 3
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびタイガー；ポリモーフ）、ライカンスロープの共感（タイガーおよびダイア・タイガー）、ローグの技（出血攻撃＋ 2、高速隠密）、罠探し＋ 2
生態
出現環境 気候問わず／平地または沼地
編成 単体または 2 体
宝物 NPC の装備品（スタデッド・レザー、高品質のショート・ソード、高品質のダガー× 2、その他の宝物）

ワータイガー（中間形態）Weretiger（Hybrid Form）

経験点 1,200
人間の先天性ワータイガーの 4 レベル・ローグ
NE ／大型サイズの人型生物（人間、変身生物）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10
防御データ
AC 20、接触 12、立ちすくみ 17（＋ 3 鎧、＋ 3【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 37（4d8 ＋ 26）（訳注：更新；37（4d8 ＋ 16））
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
防御的能力 身かわし、罠感知＋ 1、直感回避
DR 10 ／銀
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（2d6 ＋ 6、加えて " つかみ " および " ライカンスロピーの呪い "）、爪（× 2）＝＋ 8（1d8 ＋ 6（訳注：更新；、加えて " つかみ "））
遠隔 高品質のダガー＝＋ 6（1d6 ＋ 6 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 2d6、飛びかかり、引っかき（爪（× 2）、＋ 8、1d8 ＋ 6）
一般データ
【筋】23、**【敏】**16、**【耐】**17、**【知】**10、**【判】**16、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 10（組みつき＋ 14）；**CMD** 23
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》
技能〈威圧〉＋ 6、〈隠密〉＋ 8、〈軽業〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 10、〈水泳〉＋ 2、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 12、〈動物使い〉＋ 3
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびタイガー；ポリモーフ）、ライカンスロープの共感（タイガーおよびダイア・タイガー）、ローグの技（出血攻撃＋ 2、高速隠密）、罠探し＋ 2

ワータイガーの人間形態は大きな目と長い鼻、くっきりとした頬骨を持つ。ほとんどは茶色か赤い頭髪を持つが、中には白や黒であったり、青灰色であることもある。彼らの移動は用心深くかつさり気なく見え、人を観察する様は熟練したスリ、優雅な踊り子、官能的な娼婦を注視しているようにも見える。

ワータイガーは単独で行動することが多く、繁殖の衝動を感じたときのみ同じ種類の他者と時間を共有する。悪のワータイガーは知的な獲物を狩るスリルを楽しむ。

ラヴナー Ravener

この大きな骸骨のドラゴンは塔のように高く聳え立ち、その骨は不吉な緑色のエネルギーにより煌めき輝いている。

レッド・ワーム・ラヴナー 脅威度 22 Red Wyrm Ravener

経験点 614,400

CE ／巨大サイズのアンデッド（火）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 非視覚的感知 120 フィート、暗視 240 フィート、煙の見通し；〈知覚〉＋ 45

オーラ 戦慄の恐怖、［恐怖］、畏怖すべき存在（330 フィート、DC31）

防御データ

AC 45、接触 9、立ちすくみ 45（＋ 4 反発、－ 1【敏】、＋ 36 外皮、－ 4 サイズ）

hp 337（27d8 ＋ 216）

頑健 ＋ 23、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 23

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗＋ 4、魂の守り（27 hp）；**DR** 20 ／善；**完全耐性**［火］、アンデッドの種別特徴；**SR** 33

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）

近接 噛みつき＝＋ 40（4d6 ＋ 24 ／ 17 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 40（2d8 ＋ 16 ／ 19 ～ 20）、尾の打撃＝＋ 38（2d8 ＋ 24 ／ 19 ～ 20）、翼（× 2）＝＋ 38（2d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）

接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつき は 20 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、DC31、22d10［火］および " 負のレベル "2）、押し潰し、炎の制御、溶岩、魂摂取、魂の魔法、尾による一掃

擬似呪文能力（術者レベル 27 レベル；精神集中＋ 35）

回数無制限：ウォール・オヴ・ファイアー、サジェスチョン（DC21）、ディテクト・マジック、ファインド・ザ・パス、パイロテクニクス（DC20）

ソーサラーの修得呪文（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 28）

9 レベル：ウィッシュ、エナジー・ドレイン、タイム・ストップ

8 レベル：ディメンジョナル・ロック、ホリッド・ウィルティング（DC26）、メイズ

7 レベル：グレーター・テレポート、スペル・ターニング、フォースケージ（DC25）

6 レベル：グレーター・ディスペル・マジック、チェイン・ライトニング（DC24）、トゥルー・シーイング

5 レベル：コーン・オヴ・コールド（DC23）、ドミネイト・パースン（DC23）、フィーブルマインド（DC23）、ウォール・オヴ・フォース

4 レベル：グレーター・インヴィジビリティ、コンフュージョン（DC22）、ソリッド・フォッグ、チャーム・モンスター（DC22）

3 レベル：ヴァンピリック・タッチ、スロー（DC21）、ディスプレイスメント、ヘイスト

2 レベル：ウェブ（DC20）、シー・インヴィジビリティ、ディテクト・ソウツ（DC20）、フォールス・ライフ、ミラー・イメージ

1 レベル：シールド、トゥルー・ストライク、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC19）

0 レベル：アーケイン・マーク、タッチ・オヴ・ファティーグ、ディテクト・マジック、プレスティディジテイション、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト

一般データ

【筋】45、**【敏】**8、**【耐】**—、**【知】**24、**【判】**25、**【魅】**26

基本攻撃 ＋ 27；**CMB** ＋ 48；**CMD** 57（対足払い 61）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《呪文高速化》、《上級渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《複数回攻撃》、《朦朧化クリティカル》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 45、〈隠密〉＋ 25、〈鑑定〉＋ 37、〈交渉〉＋ 37、〈真意看破〉＋ 37、〈知覚〉＋ 45、〈知識：宗教〉＋ 34、〈知識：神秘学〉＋ 37、〈知識：歴史〉＋ 37、〈呪文学〉＋ 37、〈はったり〉＋ 37、〈飛行〉＋ 13

言語 奈落語、アクロ語、共通語、竜語、エルフ語、巨人語、地獄語

生態

出現環境 暑熱／山岳

編成 単体

宝物 × 3

悪属性のドラゴンのほとんどは、その生涯を富を貪り集めるために費やすが、最後の時が近づくとき、一部の者は世界の全ての富は死を未然に防ぐことはできないことに気づく。この真実に直面したほとんどのドラゴンは不満を地方にぶちまけ、この世を去る前に世の中を荒らしまわる。それでもなお、一部の者はこの問題を回避する偉大な解決策を求め、生にしがみつく決意をし、彼らが金を蓄えたように生命をとどめようとする。この穢れたワーム達は暗黒の力の関心を引き寄せ、極悪な死霊術の儀式を通じてラヴナーとして知られるアンデッド・ドラゴンへと変化を遂げる。

その躯体は瞬時に腐り朽ち果ててしまうが、ラヴナーは生身の肉体を維持する必要がない。野生の動物や未熟なドラゴン・ハンター、あるいはほかのドラゴンなどの生命を食い尽くすことだけを求める。ラヴナーは、自分の縄張りの生命が朽ち果ててしまう度に住処に変え、絶えず転々とする。

ここに示すラヴナーはレッド・ドラゴンのワームをもとに作成している。

ラヴナーの作成

『ラヴナー』は年齢段階がエインシャント以上のいずれかの悪属性のトゥルー・ドラゴン（以後基本クリーチャーと呼ぶ）に適用可能な後天的テンプレートである。ラヴナーはここに示す例外を除いて基本クリーチャーの一般データと特殊能力をすべて保持する。

脅威度：基本クリーチャーに＋ 2。

属性：いずれかの悪。

種別：クリーチャーの種別はアンデッドに代わる。BAB、セーヴ、技能ランクは再計算しない。基本クリーチャーが持つ副種別は保持する。

感覚：ラヴナーの暗視は 240 フィートに増え、非視覚的感知は 120 フィートまで増える。

アーマー・クラス：ラヴナーは AC に【魅力】ボーナスの半分に等しい反発ボーナスを得る（最低でも＋ 1）。

ヒット・ダイス：基本クリーチャーの種族ヒット・ダイスはすべて d8 に変わる。クラス・レベルから得たヒット・ダイスはそのまま残し変更しない。アンデッドとなるので、ラヴナーは【耐久力】の代わりに【魅力】を使いボーナス・ヒット・ポイントを求める。

セーヴィング・スロー：アンデッドとなるので、ラヴナーは【魅力】を頑健セーヴに使用する（【耐久力】の代わりに）。

防御的能力：ラヴナーはエネルギー放出に対する抵抗＋ 4 を得、アンデッドの特徴にあるすべての完全耐性を得る。自身のダメージ減少は DR ／魔法から DR ／善に変更する。さらにラヴナーは下記の能力を得る。

魂の守り（超常）：魂のエネルギーの実体のないフィールドがラヴナーを破壊より保護する。この守りは最大でラヴナーのヒット・ダイスの 2 倍のヒット・ポイントを持つが、最初は総計の半分を持つ。ラヴナーのヒット・ポイントが 1 より低くなるたびに、1 ヒット・ポイントまで下げ余ったダメージ全てを魂の守りが代わりに受ける。このダメージにより魂の守りのヒット・ポイントが 0 より低くなった場合、ラヴナーは破壊される。

攻撃：ラヴナーは基本クリーチャーの肉体攻撃をすべて保持するが、この攻撃のクリティカル可能域はそれぞれ 19 か 20 になる。《クリティカル強化》のような特技はこのクリティカル可能域をさらに広げることができる。ラヴナーが肉体攻撃でクリティカル・ヒットを成功させた場合、対象は負のレベル 1 を得る。この負のレベルを取り除くための DC は 10 ＋ラヴナーのヒット・ダイスの 1/2 ＋ラヴナーの【魅力】修正値に等しい。クリーチャーがこの方法で負のレベルを得るたびに、ラヴナーは魂の守り

に 5 ポイント加える。

特殊攻撃：ラヴナーは基本クリーチャーの特殊攻撃をすべて保持し、下記に記した特殊攻撃を得る。全てのセーヴ DC は 10 ＋ラヴナーの HD の 1/2 ＋ラヴナーの【魅力】修正値に等しい。

ブレス攻撃（超常）：ラヴナーは基本クリーチャーのブレス攻撃を保持する。このブレス攻撃のセーヴ DC は【魅力】修正値となる。さらに、ラヴナーのブレス攻撃は範囲内の全てのクリーチャーに負のレベル 2 を与える。反応セーヴに成功することでダメージは半減し、生命力吸収は負のレベル 1 に減る。負のレベルを取り除くためのセーヴ DC はブレス攻撃の DC と同じである。この方法で与えた負のレベル 1 ごとに魂の守りの能力に 1 ヒット・ポイント追加する。

戦慄の恐怖（超常）：ラヴナーの畏怖すべき存在により怯え状態となるクリーチャーは、この効果の最初のラウンドは怯え状態ではなく戦慄状態となり、のこりの持続時間の間は怯え状態となる。ラヴナーの畏怖すべき存在により恐慌状態となるクリーチャーは、代わりに持続時間の間戦慄状態になる。

魂摂取（超常）：ラヴナーの 30 フィート以内にいる生きているクリーチャーが死に至るとき、瀕死状態のクリーチャーが意志セーヴ（DC はラヴナーのブレス攻撃の DC と同じ）に失敗すると、その魂は体から引き離されラヴナーの胃の腑へ引き寄せられる。死亡したクリーチャーのヒット・ダイスと同じ値をラヴナーの魂の守りのヒット・ポイントに加える。この方法で魂を抜かれたクリーチャーが生命を取り戻すには、ミラクル 、トゥルー・リザレクション 、ウィッシュ が必要となる。

魂の魔法（擬呪）：ラヴナーは基本クリーチャーの術者レベルに 3 レベル加えた呪文発動能力を保持している。これによりラヴナーの修得呪文数は増加するが、ラヴナーは呪文スロットをすべて失う。その代わりに、ラヴナーが自分の習得済み呪文を発動する場合、発動する呪文に必要な呪文スロットのレベル（呪文修正特技などで上昇するレベルを含む）と同じ値のヒット・ポイントを魂の守りから消費する。魂の守りのヒット・ポイントが不足している場合は呪文を発動することができない。魂の守りのヒット・ポイントがちょうど 0 になるように呪文を発動をしてもラヴナーに害はない（とはいえ大多数の者にとって、魂のエネルギーが無い状態は不快なものであり、急いで再びエネルギーを満たそうとする）。

能力値：【筋】＋ 4、【知】＋ 4、【判】＋ 4、【魅】＋ 6。アンデッドとなったラヴナーが【耐久力】の値を持つことはない。

技能：ラヴナーは〈威圧〉、〈隠密〉、〈知覚〉の判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。ラヴナーのクラス技能はそれ以外の点で基本クリーチャーのものと同じである。

ラミア・メイトリアーク Lamia Matriarch

このクリーチャーは腰から上は美しい人間の女性のように見えるが、下半身は大きな蛇の体と尾でできている。

ラミア・メイトリアーク 脅威度 8 Lamia Matriarch

経験点 4,800
CE ／大型サイズの人怪（変身生物）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 3
防御データ
AC 21、接触 13、立ちすくみ 17（＋ 4【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 102（12d10 ＋ 36）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 11
完全耐性［精神作用］効果；**SR** 19
攻撃データ
移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、水泳 40 フィート
近接 ＋ 1 シミター ＝＋ 14 ／＋ 14 ／＋ 9 ／＋ 9 ／＋ 4（1d6 ＋ 6 ／ 15 － 20、加えてラウンドごとの最初の命中に 1【判断力】吸収）または接触＝＋ 16（【判断力】吸収 1d4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃【判断力】吸収
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 17）
回数無制限：ヴェントリロキズム（DC16）、チャーム・モンスター（DC19）
3 回／日：サジェスチョン（DC18）、ディープ・スランバー（DC18）、ドリーム、ミラー・イメージ、メジャー・イメージ（DC18）
修得呪文（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 11）
3 レベル（4 回／日）：ヘイスト
2 レベル（6 回／日）：インヴィジビリティ、デス・ネル（DC17）
1 レベル（8 回／日）：キュア・ライト・ウーンズ、ディヴァイン・フェイヴァー、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー
0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド（DC15）、ダンシング・ライツ、デイズ（DC15）、ディテクト・マジック、プレスティディジテイション、メイジ・ハンド、メンディング
一般データ
【筋】20、**【敏】**19、**【耐】**17、**【知】**16、**【判】**16、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 18；**CMD** 32（足払いされない）
特技《クリティカル強化：シミター》、《呪文持続時間延長》、《二重斬り》、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器熟練：シミター》
技能〈威圧〉＋ 20、〈軽業〉＋ 8（跳躍＋ 12）、〈交渉〉＋ 11、〈水泳〉＋ 13、〈知識：何か 1 つ〉＋ 15、〈知識：神秘学〉＋ 15、〈登攀〉＋ 13、〈呪文学〉＋ 15、〈はったり〉＋ 21、〈変装〉＋ 11、〈魔法装置使用〉＋ 21；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉、＋ 4〈はったり〉、＋ 4〈魔法装置使用〉
言語 奈落語、共通語、竜語
その他の特殊能力 変身（特定の中型サイズの人型生物の形態、オルター・セルフ）、小振りの武器
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、またはカルト（3 ～ 6）
宝物 × 2（＋ 1 シミター × 2、その他の宝物）
特殊能力
呪文 ラミア・メイトリアークは 6 レベルのソーサラーとして呪文を発動し、さらにソーサラーが通常使用可能な呪文リストにクレリックの呪文リストから発動することができる。ラミア・メイトリアークにとってのクレリックの呪文は秘術呪文として扱う。
【判断力】吸収（超常）ラミア・メイトリアークは近接接触攻撃が命中するごとに 1d4 ポイントの【判断力】を吸収する。毎ラウンド、近接武器の命中を受けた最初の敵は、同様に 1 ポイントの【判断力】を吸収される。DC21 の意志セーヴにより【判断力】吸収は無効化される。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

残忍さと捕食本能に燃える種族の女王であるラミア・メイトリアーク（ラミアを支配する女王）は自分たちの種族にかけられた非道な呪いを打ち破る邪悪な企ての全てを操っている。ラミア・メイトリアークはなめらかな舌で誘惑する毒婦から、毒蛇の如く容赦なく襲い掛かる剣闘士に見事なまで容易に移り変わる。欲深く、虐待好きで、抑えの利かないラミア・メイトリアークは猟奇的な祝宴、暴力的な逢引、血なまぐさい娯楽にふけ、犠牲者が使い物にならなくなるか、本人たちが疲れて飽きるまでお祭り騒ぎに興じる。

リーフクロウ Reefclaw

このクリーチャーは前半身はザリガニに、後半身はウナギに似ており、血のように赤いトゲがおぞましい姿の頭から尾の先まで生えている。

リーフクロウ 脅威度 1 Reefclaw

経験点 400
CN ／小型サイズの異形（水棲）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6
防御データ
AC 14、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 4
防御的能力 凶暴性；**抵抗**［冷気］5
攻撃データ
移動速度 5 フィート、水泳 40 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 2（1d4、加えて " つかみ " および " 毒 "）
特殊攻撃 死の狂乱、締め付け（1d4）
一般データ
【筋】10、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**5、**【判】**12、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0（組みつき＋ 8）；**CMD** 11（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》
技能〈水泳〉＋ 8、〈知覚〉＋ 6
言語 共通語（話せない）
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 気候問わず／水（沿岸地方）
編成 単体、群れ（2 ～ 5）、またはハーレム（6 ～ 11）
宝物 なし
特殊能力
死の狂乱（超常）リーフクロウが殺されるとき、その体は恐ろしいほど痙攣する。瀕死状態になったとたん、リーフクロウは機会攻撃範囲内のクリーチャーに対して全力攻撃を行う。間合いの中に複数のクリーチャーがいる場合、攻撃対象をランダムに決定する（他のリーフクロウである可能性もある）。
つかみ（変則）リーフクロウは「つかみ」の能力をあらゆるサイズ分類に対して使用できる。リーフクロウは組みつき判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。このボーナスは通常であれば「つかみ」を持つクリーチャーが得る＋ 4 ボーナスと置き換える。
毒（変則）爪・致傷型；セーヴ 頑健 DC 13；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

リーフクロウ（岩礁の鉤爪）は凶暴な捕食者だ。動物に比べ高度な知性を持っているが、大抵の場合はその腕力と生存本能に依存している。彼らは魚、ジャイアント・クラブ、ドルフィン、および水辺より 100 歩以内に近づく陸上歩行生物を狩る。

人の住む地域では、浜辺を歩く者、潜水夫、漁師など捕食する（時にはリーフクロウの本質である単体行動を行わず、他のリーフクロウと協調して攻撃を行うこともある）。とはいえ、この醜悪なクリーチャーが一部の地域では食卓の大皿へ並ぶことを知っているので、リーフクロウも用心深くならざるを得ない。勇敢な漁師はリーフクロウがはびこる入り江や湾岸で漁を行い、生肉を餌にリーフクロウをおびき寄せ、斧で彼らの強力な爪を切り落として奪い取る。

リーフクロウは話すことはできないが、狩場近くに住む人型生物が使用する言語は理解できる。リーフクロウはこの知識を漁師を避けるためと組織的な攻撃に利用する。リーフクロウは宝物を蓄えないが、その代わりに、守銭奴が自分の金に執着するのと同じように、肉の欠片と砕けた骨や貝殻を大事にする。

一般的なリーフクロウの成体は全長がおおよそ 3 と 1/2 フィートまで達し、重量は 70 ポンドである。メスは 2 ～ 3 年に一度、繁殖のために集まり、オスを捕食する狩りにいそしみ、細切れになったオスを残して去っていく。

リヴェナント Revenant

欠損のあるねじれた死体がよたよたと歩いている。研ぎ澄まされた指の骨が悪意を差し伸べる。

リヴェナント 脅威度 6 Revenant

経験点 2,400
LE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、殺人者感知；〈知覚〉＋ 13
防御データ
AC 19、接触 13、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 6 外皮）
hp 76（9d8 ＋ 36）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 7
DR 5 ／斬撃；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの種別特徴；**SR** 17
弱点 自己嫌悪
攻撃データ
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 14（1d8 ＋ 7、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 破滅の金切り声、締め付け（1d6 ＋ 7）
一般データ
【筋】 24、**【敏】** 17、**【耐】** ―、**【知】** 7、**【判】** 12、**【魅】** 19
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 13（組みつき＋ 17）；**CMD** 26
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《追尾》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：爪》
技能〈威圧〉＋ 16、〈知覚〉＋ 13
言語 共通語
その他の特殊能力 憎悪の根源
生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
破滅の金切り声（超常） 1d4 ラウンド毎に一度、リヴェナントは標準アクションとして金切り声を上げることができる。60 フィートの拡散の範囲内の全クリーチャーは DC18 の意志セーヴを行らなければならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間、恐怖に戦慄する（訳注：原文は cower in fear、戦慄状態 (Cowering) のことだと思われる）。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
憎悪の根源（超常） リヴェナントの存在は自分を殺した殺人者に対する憎しみから生まれたものだ。この殺人者が存在する限り、リヴェナントも存在し続ける。殺人者が死ぬとき、リヴェナントは即座に破壊される。アンデッドとなる殺人者はリヴェナントの破壊を引き起こさない。リヴェナントが殺人者と遭遇した場合、リヴェナントの視界に殺人者がいる限り ヘイスト の呪文（術者レベル 20 レベル）による利益を得る。さらに、殺人者に相対するリヴェナントは＋ 4 の不浄ボーナスを攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、組みつき判定、およびセーヴィング・スローに得る。
自己嫌悪（変則） リヴェナントが自分を（鏡などで）映した姿や生前に重要であった物に直面する場合、自らの憐れみにより打ちひしがれた状態となることを避けるため DC20 の意志セーヴを行わなければならない。この状態はリヴェナントを無防備状態にし、リヴェナントが攻撃されるか、自分を殺した殺人者を見るまで続く。リヴェナントが打ちひしがれた状態になるのを耐えた場合、リヴェナントはセーヴィング・スローを引き起こした原因となるものに取りつかれ、それを破壊し得るあらゆることを行う。原因となるものがあたかも殺人者であるかのように振る舞い、憎悪の根源の能力から得るボーナスを得る。
殺人者感知（超常） リヴェナントは自分を殺した殺人者がいる方向が解るが、距離はわからない。この感覚は占術を遮るあらゆる効果により遮られる。殺人者に直面したリヴェナントは、常に トゥルー・シーイング と ディサーン・ライズ の効果を得る（術者レベル 20 レベル）。この能力は解呪できない。

憎しみと復讐の念に突き動かされ、リヴェナントは自分を殺したものを捕らえ殺すために墓場より甦る。リヴェナントはあらゆる慈悲、情緒、理性を持ち合わせず唯一の目的を追いつづけ、復讐を果たすまで休むことを知らない。

レイ

レイ：マンタ・レイ（オニイトマキエイ）Manta Ray

翼のようなヒレを使って優雅に水中を滑るこの大きなエイは、幅広の口で小さな欠片を掬い取っている。

マンタ・レイ 脅威度 1 Manta Ray

経験点 400

N ／大型サイズの動物（水棲）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 6

防御データ

AC 13、接触 10、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ）

hp 19（3d8 ＋ 6）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2

攻撃データ

移動速度 水泳 60 フィート

近接 尾の打撃＝＋ 4（1d6 ＋ 4）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

一般データ

【筋】16、**【敏】**13、**【耐】**15、**【知】**1、**【判】**13、**【魅】**2

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 6；**CMD** 17

特技《強打》、《突き飛ばし強化》

技能〈水泳〉＋ 15、〈知覚〉＋ 6

生態

出現環境 暑熱／海洋

編成 単体、2 体、または小編成（3 ～ 12）

宝物 なし

マンタ・レイの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 水泳 60 フィート；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 尾の打撃（1d4）；**能力値**【筋】8、【敏】15、【耐】11、【知】1、【判】13、【魅】2；**その他の特殊能力** 夜目。

4 レベルでの成長：**サイズ** 大型サイズ；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 尾の打撃（1d6）；**能力値**【筋】＋ 8、【敏】－ 2、【耐】＋ 4；**その他の特殊能力** 非視覚的感知 30 フィート。

レイ：スティングレイ（アカエイ）Ray, Stingray

棘の生えた針を備えた長い尾が、この平らで三角形の魚の体から伸びている。

スティングレイ 脅威度 1/2 Stingray

経験点 200

N ／中型サイズの動物（水棲）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 8

防御データ

AC 12、接触 11、立ちすくみ 11（＋ 1【敏】、＋ 1 外皮）

hp 13（2d8 ＋ 4）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1

攻撃データ

移動速度 水泳 40 フィート

近接 針＝＋ 1（1d4、加えて " 毒 "）

一般データ

【筋】10、**【敏】**13、**【耐】**15、**【知】**1、**【判】**13、**【魅】**2

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1；**CMD** 12

特技《技能熟練：知覚》

技能〈隠密〉＋ 5（砂地または泥の中では＋ 13）、〈水泳〉＋ 8、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 8 砂地または泥土での〈隠密〉

生態

出現環境 暑熱／海洋

編成 単体、2 体、または小編成（3 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）針・致傷型；セーヴ 頑健 DC 13；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【敏】および 1【耐】；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

しばしば泥、砂、海草の中に埋まっているのが見られる、通常はおとなしいこのクリーチャーは、追い詰められたり傷つけられるとスコーピオンのようにその尾を上げる。その針は棘の生えた突起で、傷口から毒を流し込むための 2 本の溝がある。しばしば湾内や河口で見られるが、いくつかの種は海からはるかに遡った川を住処とすることができる。スティングレイは、大きな同類であるマンタ・レイと同様に、水中の獲物を見つけるために一種の電気知覚を使う。

ここに示すスティングレイは比較的大きな種をあらわす。より小さなスティングレイをあらわすにはヤング・テンプレートを付与する。

スティングレイの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 小型；**移動速度** 水泳 40 フィート；**攻撃** 針（1d3、加えて " 毒 "）；**能力値**【筋】6、【敏】15、【耐】13、【知】1、【判】13、【魅】2；**その他の特殊能力** 夜目。

4 レベルでの成長：**サイズ** 中型サイズ；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 針（1d4、加えて " 毒 "）；**能力値**【筋】＋ 4、【敏】－ 2、【耐】＋ 2；**その他の特殊能力** 非視覚的感知 30 フィート。

レウクロッタ Leucrotta

この風変わりな獣はアナグマの頭部、シカの蹄を持ち、幅広の口には歯の代わりに鋭く突き出た骨がある。

レウクロッタ 脅威度 5 Leucrotta

経験点 1,600

CE ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 2

防御データ

AC 18、接触 10、立ちすくみ 17（＋ 1【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 57（6d10 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4

完全耐性 病気、毒

攻撃データ

移動速度 60 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき＝＋ 10（2d6 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）、蹄（× 2）＝＋ 5（1d6 ＋ 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 誘引、強大なる噛みつき

一般データ

【筋】21、**【敏】**12、**【耐】**18、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**17

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12；**CMD** 23（対足払い 27）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《技能熟練：はったり》

技能〈隠密〉＋ 9、〈登攀〉＋ 13、〈はったり〉＋ 12

言語 共通語

その他の特殊能力 音真似（声）

生態

出現環境 温暖または熱帯／森林または丘陵

編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

誘引（超常）レウクロッタの対象がレウクロッタに気が付かない地点において（たとえば、レウクロッタが隠れていたり、ダークネス により視認困難を得ている場合）、このレウクロッタは視線の通った 60 フィート以内の対象を呼び出すことができる。レウクロッタが呼び出しをかける場合、対象は DC16 の意志セーヴが必要となり、失敗した場合はレウクロッタの声のする場所へ近づくよう サジェスチョン の効果の影響を受ける。この効果はレウクロッタのヒット・ダイスと等しい値の術者レベルを持つ マス・サジェスチョン の呪文の効果と全く同じである。セーヴに成功したクリーチャーは、同一のレウクロッタにより誘引の影響を 24 時間の間再度受けることはない。誘引は［言語依存］効果であり、誘引の際に対象の名前を使用した場合、対象はセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを受ける。この効果は［音波］、［精神作用］、（魅惑）の効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

強大なる噛みつき（変則）レウクロッタの噛みつき攻撃は常に【筋力】修正値を 1.5 倍したものをダメージ・ロールに適用し、クリティカル可能域は 19 ～ 20 のロールに適用する。レウクロッタが物体に噛みつく場合、この噛みつきは本来の硬度より 5 少ない硬度を持つ物体として扱う。

ハイエナとデーモンの王の末裔と言われているこのクリーチャーは、高い知能と冷酷さを持ち、驚異的な音声模倣を用いて愚かで不用心なクリーチャーを群れのいる場所までおびき寄せ、食料として食いつく前に、時間をかけて苦痛を与えて弄ぶ。

レウクロッタは、乾いてこびりついた汚物に覆われていることが多い黄褐色の体毛が生えており、肩までの高さが 5 フィート、800 ポンドを超える体重を持つ力強い獣である。歯の代わりに特大の顎にに並でいる鋭くとがった骨は驚異的な耐久度を持ち、がっしりとした顎の筋肉と組み合わされることにより、骨を（そして鋼鉄でさえ）噛み切ることができる。レウクロッタは獲物の装備などを丸ごと食いつくす。その後、消化できないものを吐き出し、獲物をおびき寄せるのに有用なアイテムがないか吐き出した残骸を丹念に調べる。

ときおり、レウクロッタはノールの群れ、あるいは野蛮な近縁種であるクロコッタの群れを率いる（下記参照）。彼らは運搬用の動物として使われることを拒むが、戦闘において好意的なノールの連れが乗騎となりレウクロッタを騎乗させることもある。ノールの群にいるレウクロッタは通常グループのリーダーであり、既にいるノールの頭目を蔑み、扇動してこのノールを攻撃させることを試みる。ノールの頭目を始末することに成功したレウクロッタは、概してより簡単に集団のリーダーの役割を果たすことになる。

クロコッタ Crocotta

この堕落したレウクロッタの派生種は動物並みの知性を持っているが、レウクロッタとの類縁関係をかぎ分けて本能的にレウクロッタに従う。クロコッタはボーナス特技として《クリティカル強化：噛みつき》を持つアドヴァンスト・ダイア・ハイエナとして扱う。

クロコッタは短い後ろ足を除けば体をかがめたレウクロッタと良く似ており、よりハイエナらしい外見をしている。レウクロッタはクロコッタを見下しており、恥だと思っているが、この大きなハイエナ風の獣をレウクロッタの群の近辺で見かけることは珍しくない。旅回りの遊園地ではクロコッタは人気の見世物で、そこでは恥知らずのペテン師がクロコッタを呪われた人型生物や動物であると謳っている。

レッドキャップ Redcap

小さな邪悪な老人に似た、この唸り声を上げる小さな人型は金属製のブーツと血のように赤いとんがり帽子を身につけている。

レッドキャップ 脅威度 6 Redcap

経験点 2,400
NE ／小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 12
防御データ
AC 20、接触 15、立ちすくみ 16（＋ 2 鎧、＋ 4【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 60（8d6 ＋ 32）；高速治癒 3
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 7
DR 10 ／冷たい鉄
弱点 不信仰
攻撃データ
移動速度 60 フィート
近接 中型用サイズの武器＝＋ 10（2d4 ＋ 10 ／× 4）、蹴り＝＋ 4（1d4 ＋ 6）
一般データ
【筋】18、**【敏】**19、**【耐】**18、**【知】**16、**【判】**13、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 21
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：サイズ》
技能〈威圧〉＋ 10、〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 15（跳躍＋ 27）、〈真意看破〉＋ 12、〈脱出術〉＋ 15、〈知覚〉＋ 12、〈知識：自然〉＋ 14、〈登攀〉＋ 15、〈はったり〉＋ 13
言語 アクロ語、共通語、巨人語、森語
その他の特殊能力 ブーツの踏みつけ、大振りの武器、赤帽子
生態
出現環境 温暖／森林、山岳、または地下
編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 12）
宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、中型サイズの武器、その他の宝物）
特殊能力
ブーツの踏みつけ（変則）レッドキャップは戦闘時に恐ろしい効果で使える棘の生えた底の重い鉄靴を履いている。この靴によってレッドキャップは、全力攻撃アクションの一部または《一撃離脱》特技を持っているかのように移動の一部として、二次的攻撃として蹴り攻撃を行うことができる。
大振りの武器（変則）レッドキャップはペナルティを受けることなく中型クリーチャー用のサイズの武器を振るうことができる。
不信仰（変則）辛辣にして冒涜的なレッドキャップは善属性の宗教のシンボルに耐えることができない。敵が標準アクションを使ってこのような聖印を示した場合、そのクリーチャーを見ることができるあらゆるレッドキャップは DC15 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 分間の間恐れ状態になり逃走しようと試みる。セーヴに成功したレッドキャップは 1 分間怯え状態になる。
赤帽子（超常）レッドキャップは小さな形の崩れた、犠牲者の血で繰り返し染められた帽子をかぶっている。この帽子をかぶっている間は、レッドキャップはダメージ・ロールに＋ 4 ボーナス（上の合計値に含まれている）と高速治癒 3 を得る。この利益は帽子が取り除かれたり破壊された場合に失われる。帽子はレッドキャップ同士の間でさえ譲り渡すことができない。レッドキャップは 10 分間の作業で失った帽子の代わりに新しい帽子を作り出すことができるが、標準アクションを用いてレッドキャップが帽子をレッドキャップが殺害を助けた敵の血に浸すまで、帽子による利益は得られない。

レッドキャップは気まぐれとサディズムの体現者である。このずんぐりして人間嫌いの風変わりなフェイは無上の喜びとして流血と自分勝手な殺戮に浸る。間抜けな顔をした怒れる老人に似た彼らは血の中で自らの不器用さと惨めさを肯定する。レッドキャップは、犠牲者の血に浸したその長い羊毛の帽子で最も広くそれと認められる。血に浸した帽子の儀式と文化的な重要性に関する噂と御伽噺は多いが、この習慣はおそらく恐怖と驚異を生み出す野蛮な乱痴気騒ぎのための安易な方法として進化してきたのだろう。レッドキャップは通常は身の丈 3 フィートで、捻じれた体格、尖った耳、長く白い髭を持つ。汚れた皮の鎧と、走る時にはっきりとガチャガチャ音を立てる大きすぎる鉄のブーツを身につける。

レプラコーン Leprechaun

この小さな人型は尖った耳、緑の目を持ち、邪悪な笑みを浮かべている。片手に酒瓶、もう片手には棍棒を持っている。

レプラコーン 脅威度 2 Leprechaun

経験点 600
CN ／小型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 17
防御データ
AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 3【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 18（4d6 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6
DR 5 ／冷たい鉄；**SR** 13
攻撃データ
移動速度 40 フィート
近接 ＋ 1 クラブ ＝＋ 7（1d8 － 1）
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 7）
常時：シャレイリ
回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ヴェントリロキズム（DC14）、ゴースト・サウンド（DC13）、ダンシング・ライツ 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、メジャー・イメージ（視覚・聴覚的要素のみ、DC 16）
3 回／日：カラー・スプレー（DC14）、ファブリケイト（1 立方フィートの物質のみ）
1 回／日：メジャー・クリエイション
一般データ
【筋】7、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** － 1；**CMD** 12
特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 14、〈芸能：お笑い〉＋ 8、〈芸能：舞踏〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 9、〈脱出術〉＋ 10、〈知覚〉＋ 17、〈知識：自然〉＋ 9、〈手先の早業〉＋ 14、〈はったり〉＋ 10；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉、＋ 4〈手先の早業〉
言語 共通語、エルフ語、ハーフリング語、森語
その他の特殊能力 レプラコーンの魔法
生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、一団（3 ～ 6）、または一家（7 ～ 10）
宝物 標準（クラブ、その他の宝物）
特殊能力
レプラコーンの魔法（擬呪）レプラコーンが擬似呪文能力を用いてクリーチャーを騙し、引っ掛け、恥をかかせるために用いる場合（GM の判断による）、擬似呪文能力は術者レベル 4 ではなく 8 として判定する。レプラコーンがその擬似呪文能力をこのやり方で用いる場合、精神集中判定のボーナスは＋ 11 になる。

レプラコーンは楽しみを愛する小さなトリックスターだ。彼らは森でもっともよく見られ、ほとんどのフェイが持っている自然との密接なつながりを共有している。レプラコーンは見知らぬ通行人に悪戯を仕掛けるのを愛している。その腹においしいワインと一皿の暖かい食事を詰め込むのとほとんど同じくらいに。しばしば追いかけっこをするために冒険者から価値のあるものを何か盗む。回数無制限で姿を消す能力を存分に使って、犠牲者が追いかけっこをまさに諦めようとするまで待ち、もう一度姿を現して追いかけっこを再開する。彼らは強欲なクリーチャーではなく、怒った追跡者がなくした財産の所有権を主張する間に、最後には盗んだものを落として消え去る。例外は黄金で、レプラコーンは黄金を愛し、しばしばこっそりと隠し場所に仕舞っておく。噂によると森の中で金貨をみつけ、それを落し主のレプラコーンに返したものは、謝礼として ウィッシュ を与えられるという。不幸なことに、その噂は偽りで、恐らく他の者が黄金を持ってくるようにレプラコーン自身が広めたものである。

レプラコーンは。攻撃してきたものが悪意があったり既知の森やフェイの敵でない限り、他のクリーチャーを殺すことを好まない。しばしばその力で邪悪な種族をまごつかせ、悩ませて、ゴブリンやオークのようなクリーチャーが、森に化物が出ると考えるように騙す。

レン・スパイダー Leng Spider

この巨大な紫色の蜘蛛は足の先から先までが 40 フィート近く、ぞっとするような膨れた体を持つが、流れるような優雅さで動く。

レン・スパイダー 脅威度 14 Leng Spider

経験点 38,400

CE ／超大型サイズの魔獣（他次元界）

イニシアチブ ＋ 13；**感覚** アーケイン・サイト 、暗視 60 フィート、夜目、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 21

防御データ

AC 29、接触 17、立ちすくみ 20（＋ 9【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）

hp 202（15d10 ＋ 120）；高速治癒 10

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 10

完全耐性［冷気］、混乱および狂気の効果、毒、［音波］；**SR** 25

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 高品質のフレイル＝＋ 22 ／＋ 17 ／＋ 12（3d6 ＋ 8）、噛みつき＝＋ 16（2d6 ＋ 4、加えて " 毒 "）

遠隔 高品質のボーラ＝＋ 23（1d8 ＋ 8）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 蜘蛛の糸（＋ 24 遠隔、DC 25、15 hp）、蜘蛛の糸の武装

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 21）

常時：アーケイン・サイト 、タンズ 、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

回数無制限：ディスペル・マジック 、ファブリケイト（蜘蛛の糸のみ）

3 回／日：インヴィジビリティ 、エア・ウォーク 、メジャー・イメージ（DC19）

1 回／日：インサニティ（DC23）、ヴェイル（DC22）、チャーム・モンスター（DC20）、ミラージュ・アーケイナ（DC21）

一般データ

【筋】26、**【敏】**29、**【耐】**26、**【知】**21、**【判】**17、**【魅】**22

基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 25；**CMD** 44（対足払い 54）

特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《近距離射撃》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《精密射撃》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》

技能〈軽業〉＋ 27（跳躍＋ 31）、〈製作：罠〉＋ 20、〈知覚〉＋ 21、〈知識：何か 1 つ〉＋ 20、〈登攀〉＋ 34、〈呪文学〉＋ 20、〈魔法装置使用〉＋ 21

言語 アクロ語；タンズ

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、またはカルト（3 ～ 6）

宝物 × 2

特殊能力

毒（超常）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 25；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【耐】、加えて 1 ラウンドの混乱状態；治療 2 回連続のセーヴ成功。 レン・スパイダーの毒は肉体に火ぶくれを生じさせて腐らせ、精神に鮮明な恐ろしい幻覚をもたらす。この幻像は毒を受けたクリーチャーが混乱状態であるかのように、予想もできないやり方の反応を起こさせる。この " 毒 " の幻覚要素は［精神作用］である。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

蜘蛛の糸の武装（変則）レン・スパイダーはその蜘蛛の巣を使って高品質の武器を作る才能がある。この武器作成の技術によってスパイダーは岩や金属の塊を蜘蛛の糸で繋いで効率的にフレイルやボーラを作ることができる。スパイダーはこの糸の片方の端を足につけ、重石のついた糸を高品質のフレイルまたはボーラとして振るうことができる。このような武器は一度に 1 つしか振るうことはできず、他の脚は歩行のために用いなければならない。レン・スパイダーが蜘蛛の糸の武器を落したり失ったりした場合、重量のある適切なサイズの物品（固定されていない岩や髑髏）が手の届くところにあれば、全ラウンド・アクションで新しい武器を作成することができる。

レンの蜘蛛はその領域のより人型に近い住人と長い間戦争をしているが、これはスパイダーが正気の生者の味方であることを意味しない。このスパイダーは自らを真の権力の座に値するもので、生きることを黙認している彼らの同類以外のクリーチャーは魔法的に操る奴隷だけとみなす。幸運なことに、スパイダーは物質界に旅する生来の手段は持たず、この世界を訪れるためにはポータルやそのほかの方法を用いなければならない。芸術的な罠師であるレン・スパイダーは、蜘蛛の巣と知覚で見つけた材料で、危険でぞっとするような美しさを持つねぐらを作る。

レン・スパイダーの体は体長 18 フィート、体重 6,000 ポンド。ほとんどのスパイダーは 7 本の脚を持つが、一部の者は 9、11、あるいは僅か 5 本の脚を持つ。偶数の脚を持つことは決してない。

ロキャーサ Locathah

このほっそりした人型生物は頭部と背中にトサカのような鰭を生やし、目と目の間が開き、幅の広い唇をした魚のような顔をしている。

ロキャーサ 脅威度 1/2 Locathah

経験点 200
N ／中型サイズの人型生物（水棲）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 3
防御データ
AC 13、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮）
hp 9（2d8）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1
攻撃データ
移動速度 10 フィート、水泳 60 フィート
近接 ロングスピア＝＋ 2（1d8 ／× 3）
遠隔 ライト・クロスボウ＝＋ 2（1d8 ／ 19 ～ 20）
一般データ
【筋】10、**【敏】**12、**【耐】**10、**【知】**13、**【判】**13、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1；**CMD** 12
特技《武器熟練：ロングスピア》
技能〈水泳〉＋ 8、〈製作：何か 1 つ〉＋ 6、〈生存〉＋ 6、〈知覚〉＋ 3
言語 水界語
その他の特殊能力 水陸両生
生態
出現環境 温暖または暑熱／水界
編成 単体、一団（2 ～ 10）、または部族（11 ～ 30、加えて 1 ～ 3 レベルのファイターの下士官 2 および 3 ～ 6 レベルのクレリックのリーダー 1）
宝物 標準（ロングスピア、ライト・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物）

ロキャーサは地上の住人も水中の種族も等しく避ける単純な水棲のクリーチャーで、世界中の海、湖、水路に散らばる固い絆で結ばれた共同体で生活する。ロキャーサは緑と黄色の色合いのある黄土色の鱗のある皮膚を持つ。隆起のある錆色の鱗が胸と腹を覆っており、年を経た海草のような鰭は緑、茶、橙色の斑がついている。ロキャーサは水から上った場合には強い魚の臭いを放ち、常に人を怖気づかせるような外見とあいまって、ほとんどの陸上の住人から拒絶される。この敵意にもかかわらず、ロキャーサは地上の種族と仲良くなるために大いなる努力を払い、丈夫な陶器や金属製の道具や武器、そして彼らがご馳走とみなす根菜類と引き換えに、水上の安全な通行を提供し、危険な珊瑚礁の場所を教え、水没した財宝についてほのめかす。

このクリーチャーは戦いを嫌い、武装していない場合や数で劣る場合は逃走する。ロキャーサは共同体に最も高い価値を置き、決して友を置き去りにすることはなく、虜になった仲間を取り戻すために大きな努力をする。彼らと同種同士と、自分たちに友好的な種族に対しては、ロキャーサは単純ではあるが非常に人間的なライフスタイルを持つ社交的なクリーチャである。ロキャーサは石、サンゴ、骨で自分たちが使う粗野な道具を作る。一部の者は珊瑚製品が並外れたレベルに達しており、ある氏族では彼らが大好きな素材が彫る前に望む形になるように何世代もかけて育てる。彼らは甲殻類、海草、貝をたべ、稀に儀式的な狩りの間に捕えた大きな魚を食べる。

ロキャーサの女族長はその水中の部族に族長としてだけではなく、共同体の主たる産卵者として扱われる。部族の成体のマンバーはそれぞれ 1 体の若いロキャーサを自らの子として育てる責任を負う。ロキャーサはモーレイ・イールを飼いならし、人間が犬を飼うのと同様にねぐらの近くで飼う。一部のロキャーサの兵士と狩猟団はジャイアント・モーレイ・イールを乗騎として用い、獲物を追って穂先の細い槍で攻撃する。より強力な水棲種族はロキャーサを奴隷として扱い、常に新しい労働者を波のように作り出すために女族長を誘拐する。

ロキャーサの身の丈は大体人間と同じほどだが、突き出ている鰭のため堂々たる体格になっている。ほっそりして強靭なロキャーサは体重およそ 160 ポンド。

ワーム・ザット・ウォークス Worm That Walks

このローブをまとったウィザードは人のように立って歩いているが、ぬめぬめとした蠕虫が大量にうごめくおぞましい体をしている。

ワーム・ザット・ウォークス 脅威度 14 Worm that Walks

経験点 38,400

人間のワーム・ザット・ウォークスの 13 レベル召喚術士

NE ／中型サイズの蟲（人間の変性種）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 22

防御データ

AC 23、接触 17、立ちすくみ 18（＋ 6 鎧、＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 洞察）

hp 113（13d6 ＋ 65）；高速治癒 14

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 13

防御的能力 ワーム・ザット・ウォークスの特徴；**DR** 15 ／—；**完全耐性** クリティカル・ヒット、病気、麻痺、毒、睡眠

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ＝＋ 10（1d4 － 1、加えて " つかみ "）

特殊攻撃 離散、つかみ（大型）、蠢く蟲の抱擁

秘術系統の擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 18）

回数無制限：次元またぎ（390 フィート／日）

8 回／日：酸の矢（1d6 ＋ 6［酸］）

準備している召喚術士呪文（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 18）

7 レベル：プレイン・シフト（DC22）、プロジェクト・イメージ

6 レベル：アシッド・フォッグ 、サモン・モンスター VI 、ディスインテグレイト（DC21）

5 レベル：クラウドキル（DC20）、ディスミサル（DC20）、シャドウ・エヴォケーション（DC20）、テレキネシス（DC20）、テレポート

4 レベル：コンフュージョン（DC19）、サモン・モンスター IV 、ディメンジョン・ドア（2）、ファンタズマル・キラー（DC19）、ブラック・テンタクルズ

3 レベル：サモン・モンスター III 、スティンキング・クラウド（DC18）、スロー（DC18）、ディスペル・マジック 、フライ 、プロテクション・フロム・エナジー

2 レベル：アシッド・アロー 、インヴィジビリティ 、グリッターダスト（DC17）、サモン・スウォーム 、ディテクト・ソウツ（DC17）、フォッグ・クラウド

1 レベル：オブスキュアリング・ミスト 、グリース（DC16）、シールド 、チャーム・パースン（DC16）、フェザー・フォール 、プロテクション・フロム・グッド 、リデュース・パースン（DC16）

0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、メイジ・ハンド 、プレスティディジテイション 、リード・マジック

対立系統 死霊術、力術

一般データ

【筋】8、**【敏】**18、**【耐】**17、**【知】**20、**【判】**12、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 5（組みつき＋ 13）；**CMD** 26

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《戦闘発動》、《その他の魔法のアイテム作成》、《追加 hp》、《秘術使いの鎧訓練》、《武器の妙技》、《不屈の闘志》B 、《巻物作成》、《魔法の武器防具作成》、《迎え討ち》、《鎧習熟：軽装》

技能〈威圧〉＋ 13、〈隠密〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 9、〈製作：錬金術〉＋ 21、〈知覚〉＋ 22、〈知識：次元界〉＋ 21、〈知識：神秘学〉＋ 21、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 21、〈呪文学〉＋ 21、〈飛行〉＋ 20；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉、＋ 8〈真意看破〉、＋ 8〈知覚〉

言語 奈落語、アクロ語、共通語、地獄語

その他の特殊能力 秘術の絆（スタッフ）、召喚者の魅力（6 ラウンド）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 NPC の装備品（ ＋ 4 レザー・アーマー 、クローク・オヴ・レジスタンス ＋ 4 、スタッフ・オヴ・チャーミング ）

強烈な個性と生への執着、および冷酷な悪の魂を持つ強力な術者が死に至り、不気味な魔力を吹き込まれた墓地に埋葬されたとき、ときおり奇妙なことが起きる。朽ち果てつつある肉体に群がる蠕虫どもに養分と内在する力を与え、墓場の蠕虫たちは腐敗を進めるだけでなく術者の記憶と魔力を活性化させる。この術者の魂はこのおぞましいプロセスにより消滅し、無数の断片に分割され、齧りつく多数の地虫達に宿るだけである。その結果、ワーム・ザット・ウォークス（歩く蠕虫）――概ね体と呼べる形に張り付き、術者が生前に持っていたパワーと魔法を扱うことができる多量の蠕虫――として知られる這う虫が群がる醜悪な集合精神（ハイヴ・マインド）となる。ワーム・ザット・ウォークスは術者が死ぬまでの生涯の記憶が残っているもののアンデッドではない。これは波打つ生き物の醜悪な新しい外見である。

ワーム・ザット・ウォークスの作成

『ワーム・ザット・ウォークス』は、いずれかの悪属性を持つ術者クリーチャーに適応可能なテンプレートである。ワーム・ザット・ウォークスは下記に示したものを除き基本クリーチャーのデータと能力をすべて保持する。

脅威度：基本クリーチャーの脅威度に＋ 2。

属性：いずれかの悪。

種別：基本クリーチャーの種別は蟲に変わる。（変性種）の副種別を得る。BAB、セーヴ、技能ランクは再計算しない。ワーム・ザット・ウォークスは知性を持っており、一般的な蟲の特徴では標準的な「精神はない」とは扱わない。ワーム・ザット・ウォークスは分散しスウォームとなる能力を持っているが、その体は無数にひしめく蠕虫にはなるが、この能力により（スウォーム）の副種別を得ることはない。

サイズ：ワーム・ザット・ウォークスの体を成形する蠕虫は微小サイズのクリーチャーではあるが、ワーム・ザット・ウォークスのサイズは基本クリーチャーと同じサイズとして扱う。

感覚：基本クリーチャーの感覚に加え、暗視 60 フィートと擬似視覚 30 フィートを持つ。

AC：ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの持っていた外皮ボーナスを失うが、AC に【判断力】ボーナスに等しい値の洞察ボーナスを得る（少なくとも＋ 2 のボーナスを得る）。

ヒット・ダイス：基本クリーチャーの種族 HD は d8 に変更となる。クラス・レベルから得た HD はそのまま変更しない。

防御的能力：ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの防御的能力とその他の特殊能力をすべて保持する。それに加えて下記追加の防御的能力を得る。

ワーム・ザット・ウォークスの特徴：ワーム・ザット・ウォークスは解剖学的組織構造を持ついないため、クリティカル・ヒットと挟撃の対象にならない。ワーム・ザット・ウォークスのヒット・ポイントが 0 になることで離散を引き起こす（下記参照）。ヒット・ポイントが 0 になったワーム・ザット・ウォークスはよろめき状態になり、ヒット・ポイントが負の値になると瀕死状態になる。ワーム・ザット・ウォークスは物理的な呪文や特定のクリーチャー数を目標とする呪文（ ディスインテグレイト などの単体を目標とする呪文を含む）に**完全耐性**を持つが、ワーム・ザット・ウォークス自身が使用する呪文や効果は例外であり、そのように望むのであればワーム・ザット・ウォークスを 1 体の単体クリーチャーとして扱う。単体クリーチャーを目標とする［精神作用］効果は、このクリーチャーを構成している各々が集合精神を共有しているので、ワーム・ザット・ウォークスに対して通常通り機能する。ワーム・ザット・ウォークスは効果範囲を持つ効果（ ファイアーボール や飛散武器など）が与えるダメージにさらに半分のダメージを加えたダメージを被る（＋ 50%）。ワーム・ザット・

ウォークスは強い風の影響を受けやすい。風の影響を決定する判定では、ワーム・ザット・ウォークスは微小サイズのクリーチャーとして扱う。

ダメージ減少：ワーム・ザット・ウォークスは、基本クリーチャーの持つダメージ減少を失い、ダメージ減少 15 ／—を得る。

高速治癒：ワーム・ザット・ウォークスは自身の脅威度に等しい高速治癒を得る。

完全耐性：ワーム・ザット・ウォークスは病気、麻痺、毒、睡眠の効果に**完全耐性**を得る。

近接攻撃：ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの持つ肉体攻撃をすべて失うが、自身のサイズに応じた叩きつけ攻撃を得る（299ページの『表 3-1：サイズごとの肉体攻撃（Natural Attacks by Size）』を参照）。この叩きつけには、ワーム・ザット・ウォークスのサイズより 1 段階大きいサイズまで効果を及ぼすつかみ能力を持つ。ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの持つ武器への習熟をすべて保持する。

特殊攻撃：ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの持つ特殊攻撃をすべて保持する。加えて下記に示した追加の特殊攻撃を得る。

離散（超常）ワーム・ザット・ウォークスはフリー・アクションを使い、体をばらばらにして形のない蠕虫のスウォームになることができる。手に持つか、着ているか、運んでいるかしていたアイテムはすべて落とし、【筋力】の値は 1 まで下がる。離散している間、ワーム・ザット・ウォークスは**間合い** 0 を持つスウォームと同じように機能する（**接敵面**は変わらない）。離散している間、ワーム・ザット・ウォークスはすべての防御的能力を失い、標準の（スウォーム）の特徴を獲得する。自身の叩きつけ攻撃とすべての特殊攻撃を失い、自身の包み込み攻撃に等しいダメージを与える群がり攻撃を得る。ワーム・ザット・ウォークスは少なくとも 1 点のヒット・ポイントが残っている限り、全ラウンド・アクションとして本来の形態（**間合い**内にある装備していた装備品を含む）へ戻ることができる

表：包み込みのダメージ

HD	包み込みのダメージ
1 ～ 5	1d6 ＋【筋】ボーナスの 1.5 倍
6 ～ 10	2d6 ＋【筋】ボーナスの 1.5 倍
11 ～ 15	3d6 ＋【筋】ボーナスの 1.5 倍
16 ～ 20	4d6 ＋【筋】ボーナスの 1.5 倍
21 以上	5d6 ＋【筋】ボーナスの 1.5 倍

蠢く蟲の抱擁（変則）ワーム・ザット・ウォークスが敵に組みついた場合、即行アクションとして組みついたクリーチャーに蠕虫のスウォームを這い進ませることができる。この蠕虫の群れは攻撃ロールをすることなく自動的に群がり攻撃のダメージを与える（下記の表を参照）。クリーチャーがスウォームのダメージを受けた場合は、同時にスウォームの「わずらわす」能力の対象になり、**頑健セーヴ**を行い、失敗すると 1 ラウンドの間、吐き気がする状態になる。この**セーヴ** DC は 10 ＋ワーム・ザット・ウォークスの HD の 1/2 ＋【耐】修正値である。

ワーム・ザット・ウォークスは一度に包み込むことができる対象は 1 体だけであるが、包み込みを維持するために組みつきを継続する手順を踏む必要はない。ワーム・ザット・ウォークスがスウォームより 5 フィートを超えて移動したり、スウォームを解除した場合（フリー・アクション）は、このスウォームは死ぬ。スウォームにダメージを与えるあらゆる範囲攻撃や、スウォームの対象に対する強風以上の風の効果はスウォームを死に至らす。

粘着性（変則）ワーム・ザット・ウォークスは組みつきの際の **CMB** 判定に＋ 4 の種族ボーナス、**CMD** に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

能力値：【敏】＋ 4、【耐】＋ 4。

技能：ワーム・ザット・ウォークスは〈隠密〉、〈真意看破〉、〈知覚〉に対し＋ 8 の種族ボーナスを得る。

特技：ワーム・ザット・ウォークスは《不屈の闘志》をボーナス特技として得る。

アウィソトル Ahuizotl

この熊ほどの大きさの獣はうずくまった猿に似た体、犬のような顔、先端が爪の生えた手になった長い尾を持つ。

アウィソトル 脅威度 6 Ahuizotl

経験点 2,400
NE ／大型サイズの魔獣（水棲）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 2

防御
AC 19、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 68（8d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 4

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき＝＋ 12（2d6 ＋ 5）、爪＝＋ 12（1d8 ＋ 5 ／ 19 ～ 20、加えて “つかみ”）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（尾は 10 フィート）
特殊攻撃 引っかき（爪（× 2）＝＋ 5、1d4 ＋ 5）

基本データ
【筋】 20、**【敏】** 17、**【耐】** 17、**【知】** 9、**【判】** 14、**【魅】** 16
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 14（組みつき＋ 18）；**CMD** 27（対足払い 31）
特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《クリティカル強化：爪》B 、《迎え討ち》、《盲目化クリティカル》B
技能〈隠密〉＋ 9、〈水泳〉＋ 20、〈はったり〉＋ 9；**種族修正** ＋ 6〈はったり〉
言語 共通語
その他の特殊能力 水陸両生、執拗な組みつき、声色

生態
出現環境 暑熱／湖、河川、または沼地
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
執拗な組みつき（変則） アウィソトルは敵に組みついている場合に組みつき状態にならない。
声色（変則） アウィソトルは人型生物がすすり泣く音を完璧に真似することができ、聞いた声を模倣しようとすることさえできる。声を模倣する場合はアウィソトルは聞く者の〈真意看破〉と対抗して〈はったり〉判定を行わなければならない。聞く者がアウィソトルが模倣しようとする声を聞いたことがない場合、聞く者は〈真意看破〉判定に－ 8 のペナルティを被る。

殺戮に飢えた湿地の住人であるアウィソトルは、最もはっきりした特徴である、先端が爪が生えているが人型生物そのものの手になっている長い尾を考慮に入れなかったとしても、凶悪な外見の捕食者である。その水中の住処（典型的には水没した木々の塊か浸水した洞窟）の入り口からであれ、水際に繁茂した密生した葦や植物からであれ、アウィソトルはその縄張りに侵入するかもしれないあらゆるものを警戒している。そのような獲物を見つけると、この獣は嘆き悲しむ人型生物の声を真似する薄気味の悪い能力を用いて犠牲者を尾の爪で掴みかかることができるほど近くに誘い込む。アウィソトルはことのほか犠牲者の目を賞味することを好み、その尾の爪はこのような器官をこの獣が貪るために抉り出すことに適応している。歯と指の爪もこのクリーチャーのお気に入りの食べ物であり、川岸に沿って目、歯、爪を失った損傷した肉体があることはアウィソトルの攻撃があった確実な証拠となる。

残虐を好むにも関わらず、アウィソトルは湿地の他の有害な住人たちとお互いに利のある協定をすることがある。ウィル・オ・ウィスプとアウィソトルはしばしばこのような協力関係にあり、ウィル・オ・ウィスプがクリーチャーをアウィソトルのねぐらに誘い込み、アウィソトルがそれを深みに引き込む際に犠牲者の恐怖を食らうためにまとわりつく。アウィソトルに掴まれた一部の狡猾な人型生物、通常はリザードフォーク、ボガード、湿地に住む人間は、他の者の命を彼ら自身の命と引き換えにするという取引に成功している。このような協定はこの水棲捕食者の代理人が新たな犠牲者をその恐るべきパートナーの食事として湿地に誘い込むことによって、常に身代わり殺人が連続するという結果になる。

アウィソトルは著しく長命で、1 体の個体が人間の数世代にわたって特定の地域に住みつき捕食をしていることがある。アウィソトルは体長 9 フィート、体重 1,200 ポンド。

アウル

アウル：ジャイアント・アウル Owl, Giant

この巨大なフクロウは、そのかなりな大きさにも関わらず、静かなる優雅さと叡智を備えている。

ジャイアント・アウル（巨大梟）脅威度 5 Giant Owl

経験点 1,600
LN ／超大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 17

防御
AC 18、接触 10、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 8 外皮、－ 2 サイズ）
hp 57（6d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5

攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＝＋ 9（2d6 ＋ 5）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート

基本データ
【筋】20、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**14、**【判】**17、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 13；**CMD** 25
特技《鋭敏感覚》、《攻防一体》、《武器落とし強化》
技能〈隠密〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 14、〈知覚〉＋ 17、〈知識：自然〉＋ 10、〈知識：地理〉＋ 10、〈知識：歴史〉＋ 10、〈飛行〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4〈飛行〉、＋ 4 すべての〈知識〉技能、＋ 4〈知覚〉、＋ 8〈隠密〉
言語 森語（話せない）；動物とのテレパシー（30 フィート）
その他の特殊能力 洞察感覚、貫くような凝視

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、またはとまり木（3 ～ 10）
宝物 なし

特殊能力
動物とのテレパシー（超常）ジャイアント・アウルは スピーク・ウィズ・アニマルズ の効果の下にあるかのように他の動物とテレパシーで交信することができる。
洞察感覚（超常）ジャイアント・アウルの感覚は危険を感知し、獲物の位置を掴むことに特に研ぎ澄まされている。イニシアチブ判定にその【判断力】修正値（ほとんどのジャイアント・アウルは＋ 3）を洞察ボーナスとして加える。
貫くような凝視（超常）1 日に 3 回まで、即行アクションとして、ジャイアント・アウルは 1 ラウンドの間 トゥルー・シーイング（呪文と同様）の効果を得ることができる。

高貴なるジャイアント・アウルは最も高い木々やその故郷の森の近くの高地の洞窟をねぐらとする。ジャイアント・アウルは単なる動物ではなく、自らの知性と鋭い人物眼を誇りとしている。その故郷の森でジャイアント・アウルの注意をすり抜けるものはほとんどない。直接見ることがないものでも、動物の情報提供者の広いネットワークによって知る。彼らは自分のことを参画者であるよりも観察者であるとみなしており、彼らの故郷に対する脅威に立ち向かおうとする他者の行いに干渉することはほとんどない。ジャイアント・アウルは身の丈 18 フィート、開翼長 30 フィートだが、体重が 600 ポンドを越えることはめったにない。

アウル：グレート・ホーンド・アウル Owl, Great Horned

この灰色と白の羽毛をした梟は、それをほとんどの梟よりも大きく見せるふわふわした翼と大きな頭を持つ。

グレート・ホーンド・アウル 脅威度 1/2 Great Horned Owl

経験点 200
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 5（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2

攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＝＋ 3（1d4 － 1）

基本データ
【筋】8、**【敏】**15、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**15、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 2；**CMD** 10
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 10、〈飛行〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4〈飛行〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体または 2 体
宝物 なし

グレート・ホーンド・アウルは大きいように見える。その外見上の嵩の大きさのほとんどは、その特にふかふかの羽毛とかなり大きな頭部によるものである。グレート・ホーンド・アウルの開翼長は 5 フィート以下、体重は 4 ポンド以下。
グレート・ホーンド・アウルは主としてよるに狩りを行い、その卓越した聴覚で獲物の位置を掴む。彼らの食事は主にげっ歯類であり、より小さな鳥とウサギで補っている。

アクルト Akhlut

この巨大な黒と白の毛皮を持つ狼に似た獣の背中には背びれが立ち上がっている。

アクルト 脅威度 13 Akhlut

経験点 25,600
N ／超大型サイズの魔獣（冷気、変身生物）
イニシアチブ ＋ 6**；感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、雪の見通し；〈知覚〉＋ 14

防御
AC 29、接触 11、立ちすくみ 26（＋ 2【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 19 外皮、－ 2 サイズ）
hp 189（18d10 ＋ 90）
頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 10
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［冷気］
弱点［火］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 40 フィート、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 27（4d8 ＋ 15 ／ 15 ～ 20、加えて 4d6［冷気］および " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 野生の噛みつき、海浜突撃、飲み込み（2d8 ＋ 15 殴打ダメージ加えて 4d6［冷気］、**AC**19、hp18）
擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 16）
1 回／日：コントロール・ウェザー（風のあるまたは寒冷な天候のみ）
基本データ
【筋】31、**【敏】**15、**【耐】**20、**【知】**4、**【判】**15、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 30（組みつき＋ 34）；**CMD** 43（対足払い 47）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈隠密〉＋ 16（雪中では＋ 28）、〈軽業〉＋ 8（跳躍＋ 12）、〈水泳〉＋ 18、〈知覚〉＋ 14；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 12 雪中での〈隠密〉
その他の特殊能力 変身（オルカ；ビースト・シェイプ Ⅲ）、息こらえ、雪上歩行
言語 水界語（話せない）

生態
出現環境 寒冷／湖、平地、または海洋
編成 単体
宝物 なし

特殊能力
野生の噛みつき（変則）アクルトの噛みつきは出目 18 ～ 20 でクリティカル可能状態となる。
海浜突撃（変則）アクルトは全身が水につかっている場合、常に自動的にその足と毛皮を失ってオルカに変身する。同様にアクルトが水から上った場合、自動的にウルフとオルカのハイブリッド形態に変身する。アクルトが戦闘が始まる前のラウンドに水中から陸上に移動（あるいはその逆）した場合、そのイニシアチブ判定に＋ 8 のボーナスを得る。この最初の攻撃は突撃と同様に解決する。アクルトはいずれの形態でも同一の能力値を持つ。
雪の見通し（変則）アクルトは雪が降っている状況においても完全に見通せるようになる。アクルトは雪が降っている際にも〈知覚〉判定に何らペナルティを被らない。
雪上歩行（変則）アクルトは雪や薄い氷の層の上を ウォーター・ウォークの効果を受けているかのように歩行することができる。このような表面にはそう望む場合にのみ痕跡を残す。

狼の混ざったキラー・ホエール以外の何物にも見えない、めったに見ることのできないアクルトは絶え間なく続く吹雪に身を隠し、荒涼とした海と凍てついた大地との間をうろついている。伝説によれば最初のアクルトは極地のハリケーンの中心で、元素の無慈悲な怒りを体現し完全に成長した形で産み落とされたという。この物語が真実であろうとそうでなかろうと、アクルトの凶暴性はあらゆる嵐のそれど同じように記憶されるべきものである。

アクルトが陸上で狼とオルカの混血の姿で現れても、水に入ると足と毛皮が消失し、完全にオルカの形態に変身する。アクルトは水の中に、あるいは水の中から突撃することに熟練しており、その形態を変えることは瞬きの間に行われる。

それぞれのアクルトは他の捕食者、特に他のアクルトからその狩場を猛烈に守る。このことは地域の危険な捕食者の数を減少させるが、より弱い捕食者が、アクルトと同等に危険な何かと入れ替わることが実際に好ましいかどうかは不明確である。通常アクルトはその コントロール・ウェザー擬似呪文能力で作り出した嵐の範囲をその縄張りであるとみなしており、この嵐の境界から遠くに移動することはめったにない。

アクルトは体長 22 フィート、体重 8,000 ポンド。

アスコモイド Ascomoid

青白い黄緑色をした奇形の球体のキノコは自力で動き、狂騒的な速度で転がり、回りながら汚らしい胞子の煙を吐き出す。

アスコモイド 脅威度 5 Ascomoid

経験点 1,600

N ／大型の植物

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 17、接触 10、立ちすくみ 16（＋ 1【敏】、＋ 7 外皮、－ 1 サイズ）

hp 52（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 2

DR 10 ／刺突；**完全耐性** 植物の種別特徴；**抵抗**［電気］10、［火］10

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 叩きつけ＋ 8（2d8 ＋ 6）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 胞子、蹂躙（2d8 ＋ 6、DC17）、毒

一般データ

【筋】18、**【敏】**13、**【耐】**17、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10（＋ 12 蹴散らし）；**CMD** 21（足払いされない）

特技《蹴散らし強化》B

生態

環境 地下

編成 単体あるいは集合（2 ～ 8）

宝物 なし

特殊能力

毒（変則） 胞子—吸入；セーヴ 頑健 DC16；頻度 1 ／ラウンドを 6 ラウンド；効果 1d2【筋】ダメージ；治癒 2 セーヴ。セーヴ DC は【耐久力】に基づく。

胞子（変則） 1 ラウンドに 1 回、フリー・アクションでアスコモイドは致命的な胞子を 30 フィートに噴出できる。クリーチャーや壁のような硬い表面に衝突すると、その噴出はうねる胞子の雲となり、半径 10 フィートの拡散範囲を満たす。この雲は霧散するまでの間 1 ラウンド持続する。雲内部のクリーチャーは DC16 の頑健セーヴに成功しない限り雲の中にいるあいだ吐き気がする状態となる。この吐き気のセーヴに失敗したクリーチャーはまたアスコモイドの毒（上記参照）にも晒される。セーヴ DC は【耐久力】に基づく。

菌類とは思えないほど大きなアスコモイドは、生きた獲物を感知して動き出し、そちらへ転がり始めるまではよく巨大なホコリタケと間違えられる。彼らはクリーチャーの生命を奪うとすぐに移動を始め、あとに残した胞子はその死体の肉を養分として使用し新たなアスコモイドとして育つ。アスコモイドは幅 10 フィートまで成長できるが、400 ポンド以上になることは稀である。

アスコモイドは成長には光を必要としないが、湿った環境が必要となる。彼らは棲み家を定めないが、ときに同じ場所を繰り返し行き来し、その経路にこれまでの犠牲者の骨を散らかすことがある。

群れないことが一般的なクリーチャーではあるが、アスコモイドたちは湿度が高く食料源が多くある—あるいはうっかりした通行人が頻繁に来る—場所に住み、時に致命的な集合となることがある。そのようなこれら巨大な茸の集落はときに他の生気のない植物の大洞窟の中に潜んでいることがある。振動を看破する能力により、わずかな震えや潜在的足取りでも彼らは転がり、洞窟に隠れるものから肉の粉砕機へと転身する。荒々しく跳ねるアスコモイドの集団はときに数時間かけて元の場所に戻ることで、獲物の移動と自分たちの種族の躓きを区別する。ときに、アスコモイドは急な頂きを棲み家にすることが知られている。彼らはそこから恐ろしい菌糸類の雪崩の中を転がり登攀者を押し潰す。

アスコモイドに潰された者やその胞子の犠牲者はぞっとするような終わりを迎え、その死体は素早く育つ不屈の茸の苗床となる。アスコモイドの幼体であるカビは急速に芽吹き、一般的には 24 時間以内に芽を出す。48 時間後、そのような犠牲者にはこのモコモコした茶色がかった緑色のカビが繁茂し、死体には拡散するカビが行き渡り、食べられてしまうため、もはや レイズ・デッド では命を取り戻せなくなる。ひと月以内に、新たなアスコモイドがその汚らしい食いカスから形作られる。

アスラ Asura

アスラは拒絶と破壊に根ざす起源を持つ非定命の存在である。彼らは神格による偶然の顕現物であり、神々自身による過ちから生まれた生ける冒涜だ。名状しがたい神の過誤から恐るべき生命を与えられたアスラは、その呪われた存在ゆえに、定命の者の間に疑念の種を播き、神々に究極の復讐をなそうと望む。

ほとんどのアスラは神々が創造に手を下した万物の徹底的な破壊以外の何ものでもないものに至る、根強い哲学を共有する。この終末に向けて、どのようにすれば宇宙を破壊できるのかをより一層知るために、被造物の本質について学習し瞑想する。このフィーンドの中で最も単純なものは聖なる地と遺物を憎悪と不信仰の穢れで冒すと共に、敬虔な者を苦しめることを求める。ひとたびある聖地の破壊や堕落が完了すると、アスラは自らがなしてきた事を熟考し、未来の悪行を思念するためにその地域に住居を構えるかもしれない。いくつかの寺院が蔵する正確な記録と歴史は、他の信仰の砦の破滅で終わっているかもしれない。そして、アスラは蔓延する。

他の来訪者の多くとは異なり、アスラは自らの者と呼ぶ領域を持っていないため、居住と繁殖のための場所を探す理由がある。彼らの住む最大の居住地はヘルの広大な荒野にあるが、このフィーンドは大いなる彼方のいたるところで見ることができ、自分たちを入れる余地を生み出せるあらゆる場所に生息する。アスラは陰謀を企み、万物に対する巨大な憎悪を養うために時を費やす。彼らは戦争と荒廃の芸術を完成させる。デヴィルでさえアスラの領域では安全ではない。なぜならアスラはこの地獄の落し子である隣人と同じ属性を持つが、デヴィルは現存する多次元宇宙に固有のクリーチャーだからだ。アスラには敵意が根付いているため、最後にはデヴィルはその究極の目的を達成するためにアスラに屈する。

その好戦的で破滅的な行動にもかかわらず、ほとんどのアスラは禁欲的な性質と現実への偉大な洞察を有する。宇宙について非常に多くのことを知っている。さらに、物質的な富や快楽に関して彼らをその目的からそらせるような物はほとんどない。アスラは財宝、恐らくはその襲撃によって滅んだ寺院からの略奪品を持っているかもしれないし、それが求め必要とみなす召使がいるかもしれない。しかし、そのような存在の一片は、それらがアスラがその目的に進む助けとなる限りにおいて価値を持つ。

アスラの他の者は護衛やさらには他次元界の傭兵としての戦闘または行動の流儀を完成させている。このようなアスラは荒廃の道具となり、その敵が誰であっても、敵対者の生命を否定するものとなる。神格の作品の存在を終わらせることができる限り、自分たちを戦うために雇ったものが誰、あるいは何であるかはめったに気にかけない。

アスラはしばしば略奪した宗教的な遺物の財宝を集めて守り、そのような物品を、アスラの捕えがたきオーラにもかかわらず、そんな財宝の場所を突き止めることができるほど強力で敬虔な英雄のための釣り針として使う。このフィーンドはこのような聖なる品を失ったことが、信仰の通常の成員を悲しませ信仰を傷つけることを知っており、このような精神的な苦痛を引き出すためにできることを全ておこなう。

アスラの個々の顕現は殺すことができるが、このフィーンドを恒久的に破壊することはほとんど不可能だ。彼らの中にある神格の火花は、ヘルか他のどこかにいる強大なアスラ王であるアスラ・ラーナの前に戻る。さまざまな時間、通常は 7 の倍数の年のうちに、殺されたアスラはより弱いアスラとして転生する。アスラの目的のために死んだ真に献身的なアスラは、アスラ・ラーナの本質の一部を代価として元通りの姿を与えられるかもしれない。転生したアスラは過去の生涯、起源、自らを悩ませたあらゆる敵を覚えており、その姿や力が変わっていても、復讐への渇望は永遠に続く。

しかし、まれに多次元宇宙の本質への熟慮や永遠の逃走以外の何かに対する願いが、アスラに他の道を選ばせる。このようなアスラはかつて破壊しようとしたものにより近付こうと瞑想し、魂を焼く憎悪を浄める。罪を贖ったアスラはめったに善属性であることも宗教的であることもないが、次元界をさ迷って知恵を分け与え、大破壊に対抗して行動する。邪悪なアスラはこの裏切り者を憎み、多くの熱情を以ってそれらを探し出して滅ぼそうとする。

既知のアスラ・ラーナ　Known Asura Ranas

アスラは終わりない転生の輪廻のうちに真に強大になりうる。その中で最も強力なものは、廃墟となった聖地、見捨てられた神々の領域、あるいはヘルの荒野に住まうアスラ・ラーナである。この力あるフィーンドは特有の形態を持ち、賢者または冒涜的な菩薩として崇められているが故に、その種族の下位の成員からあらゆるものを要求することができる。通常は神格の信者が聖なる物品や場所に近づくことを妨げることができる場所に住む。以下のリストにあるのは神話や災禍の物語で名づけられているアスラ・ラーナである。

- “解体されしもの” アンダカ　Andak the Dismembered
- “秘蔵者” ボーガ　Bohga the Treasurer
- “屠殺導師" チュガーラ　Chugarra the Guru of Butchers
- “毒霧の貴婦人” チュプルガスティ　Chupurvagasti, Lady of Poison Mist
- “数えきれぬ” ガヴィデャ　Gavidya the Numberless
- “永遠の断食” ヒディム　Hydim of the Eternal Fast
- “頬張りし玉石” イオラムヴォル　Ioramvol with the Mouth Full of Boulders
- “偽りの世界の父” メーハ　Maeha, Father of False Worlds
- “二重の純粋” オナマーリ　Onamahli the Twice Pure
- “太陽喰らい” ラーフ　Rahu the Sun Eater
- “東の目の蛇” リタラ　Rytara, Serpent of the Eastern Eye
- “憤怒の覚者” タラクスン　Taraksun, Awakener of Wrath
- “煙の中で待ちし獣” ズラパディン　Zurapadyn, the Beast Who Waits in Smoke

アスラ：アガースラ Asura, Aghasura

それぞれにシミターを振るう筋肉質の 2 本の腕を除けば、この巨大なクリーチャーは角の生えたガラガラヘビに似ている。

アガースラ 脅威度 11 Aghasura

経験点 12,800
LE ／超大型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 19
オーラ 引きつけ（50 フィート）、神出鬼没（75 フィート）

防御
AC 23、接触 11、立ちすくみ 20（＋ 6 鎧、＋ 3【敏】、＋ 6 外皮、－ 2 サイズ）
hp 161（14d10 ＋ 84）；再生 5（［善］の武器、［善］の呪文）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 11；心術系統の呪文に対して＋ 2
DR 10 ／善；**完全耐性** 呪い効果、病気、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 22

攻撃
移動速度 35 フィート、水泳 20 フィート
近接 高品質の（× 2）シミター＝＋ 26（2d6 ＋ 12 ／ 15 ～ 20、加えて " 毒 "）、噛みつき＝＋ 19（2d8 ＋ 6、加えて " つかみ " および " 毒 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 二刀使い、武器注入、飲み込み（2d6 ＋ 12［酸］ダメージ、**AC**13、hp16）
擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 15）
回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）
3 回／日：ディーパー・ダークネス
1 回／日：クラウドキル（DC19）、招来（4 レベル、1d4 ＋ 1 体のアズカイト、［45%］、または 1 体のアガースラ、［20%］）

基本データ
【筋】34、**【敏】**17、**【耐】**23、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 28（組みつき＋ 32）；**CMD** 41（足払いされない）
特技《強打》、《クリティカル強化：シミター》、《クリティカル熟練》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《武器熟練：シミター》
技能〈威圧〉＋ 17、〈隠密〉＋ 9、〈軽業〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 19、〈水泳〉＋ 17、〈脱出術〉＋ 6、〈知覚〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 13、〈はったり〉＋ 19；**種族修正** ＋ 6〈脱出術〉、＋ 4〈知覚〉
言語 共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）
編成 単体または部隊（2 ～ 9）
宝物 標準（高品質のブレストプレート、高品質のシミター× 2、その他の宝物）

特殊能力
引きつけのオーラ（超常）アガースラは少なくとも 1 ラウンドの間身動きをしなければ、常に半径 50 フィートの引き寄せのオーラを放つことができる。このオーラの範囲内に入った全ての悪属性ではないクリーチャーは DC21 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合はアガースラのいる場所に向かって移動しなければならない。アガースラが移動した場合、全ての現在効果を受けているクリーチャーについてその効果が終了する。これは［精神作用］（強制）効果である。セーヴ DC は【魅力】に基づく。
二刀使い（変則）アガースラは 2 つの武器で攻撃する場合、攻撃とダメージ・ロールにペナルティを被らない。
武器注入（超常）アガースラが振るう武器はダメージ減少を克服する目的に於いては魔法の武器であると見なす。それに加えて、これらの武器は攻撃が命中した際にアガースラの毒を伝える能力を得る。
毒（変則）噛みつきまたは武器・致傷型；セーヴ 頑健・DC23；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。

アガースラ、あるいは有毒のものは奇襲の技術を完成させ、護衛と虐殺の義務を負う強健なフィーンドである。この恐るべき蛇怪は神格がお気に入りのペットの蛇に自由**意志**を与えた際に生まれたが、野放しにされている間にその神の敬虔なる神殿に忍び込み、その高僧の全てを殺したといわれる。神格の怒りを生き延びたその蛇が最初のアガースラになった。
アガースラは体長 30 フィート、体重およそ 7 トン。

アスラ：アズカイト Asura, Adhukait

体腔を繋ぎ合わせ、四肢を組み合った一対の棘の生えたフィーンドが、そっくりな曲がったナイフを持って旋舞している。

アズカイト 脅威度 7 Adhukait

経験点 3,200
LE ／中型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 19
オーラ 神出鬼没（30 フィート）

防御
AC 20、接触 14、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮）
hp 76（9d10 ＋ 27）；再生 5（［善］の武器、［善］の呪文）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9；二重精神、心術に対して＋ 2
DR 5 ／善；**完全耐性** 呪い効果、病気、挟撃、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 18

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 高品質の（× 2）ククリ＝＋ 15 ／＋ 10（1d4 ＋ 5 ／ 18 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 9（1d4 ＋ 2）
特殊攻撃 災厄の舞踏
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 9）
回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドの物体のみ）、スパイダー・クライム 、フェザー・フォール
3 回／日：スパイク・グロウス 、ブラー 、ブリンク 、ミラー・イメージ
1 回／日：招来（4 レベル、1 体のアズカイト［35%］）
基本データ
【筋】20、**【敏】**17、**【耐】**17、**【知】**13、**【判】**16、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 9；C MB ＋ 14；**CMD** 28
特技《回避》、《強行突破》、《神速の**反応**》、《素早い移動》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 11、〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 15（跳躍＋ 19）、〈芸能：舞踏〉＋ 14、〈脱出術〉＋ 21、〈知覚〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 9、〈はったり〉＋ 15；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉（跳躍時）、＋ 6〈脱出術〉、＋ 4〈知覚〉
言語 共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）
編成 単体、2 体、または一団（3 ～ 12）
宝物 標準（高品質のククリ× 2、その他の宝物）

特殊能力
災厄の舞踏（超常）アズカイトが全力攻撃の間に近接攻撃を命中させた時にはいつでも、次の攻撃を行う前に 10 フィート移動することができる。この移動はアズカイトの通常の移動速度に制限されない。次に行う攻撃が残っている限り、その 4 回の攻撃のうちいずれの命中の後でも 10 フィート移動することができる。
二重精神（超常）アズカイトは 2 つの異なった精神を有する単体のクリーチャーであり、［精神作用］効果に対して 2 回のセーヴィング・スローを行うことができる。いずれかのセーヴィング・スローが成功した場合、［精神作用］効果はアズカイトに影響を及ぼすことに失敗する。

双身のものとして知られるアズカイトはアスラの戦士であり、略取、暗殺、拉致のために計画された迅速な襲撃に特化している。アズカイトは潜入と逃走に適している。殺害の時には敵を怯えさせたり挑発したりするために苦痛を長引かせようと望まない限り、残虐に効率的である。

アズカイトは 2 体の繋がったいるクリーチャーであるように見えるが、2 つの精神を持つ 1 つのソン在である。このクリーチャーの人格と目的はその奇妙な姿と同様に統合されている。アズカイトは身の丈 6 フィート、体重 330 ポンド。

アズカイトは荒涼とした場所、特に過去の恐怖や悲劇を思い起こさせる所を住処とすることを好む。そのような塒に自分の仕事の戦利品を瞑想の焦点や研究対象とするために所蔵している。またアズカイトは寺院や聖地から盗んできた宝物を持っている。休息時にはあらゆる不正に入手したアイテムの近くにおり、おせっかいな魔術師が失われた物品の位置をつかめないようにする。

伝説によれば最初のアズカイトは神のような 2 人の略奪者の砕かれた死体から現れたという。この歴史からとうに名前が忘れ去れている略奪者たちはある神聖な殿堂を襲撃しようとした。そこに住む神格とその従者たちは盗人を殺し、その肉体を叩き潰して一つにし、その残骸を地上に放り捨てた。砕け散りながら絡みついた肉体は世界に激突し、恐るべき地震と津波を引き起こしてこの災害を偶然引き起こした頑固の神の信者を多数含む数千の無辜の民を殺した。最初のアズカイトはこの略奪者たちの砕かれ混じり合った遺骸から生まれ、爆砕された隕石孔からアスラに精鋭兵として仕えるために起き上がった。

アスラ：アスレンドラ Asura, Asurendra

この 4 本の腕を持つ人型の恐怖は、黄金の鎧を纏い、後光のような宙に浮かぶ輝く武器類に取り囲まれている。

アスレンドラ 脅威度 20 Asurendra

経験点 307,200

LE ／超大型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 12**；感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 34

オーラ ディメンジョナル・ロック（20 フィート、敵のみ）、神出鬼没（100 フィート）

防御

AC 35、接触 25、立ちすくみ 26（＋ 5 反発、＋ 8【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 3 洞察、＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）

hp 385（22d10 ＋ 264）；再生 10（［善］の武器、［善］の呪文）

頑健 ＋ 25、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 20；心術系統の呪文に対して＋ 2、**DR** 15 ／混沌および善；**完全耐性** 呪い効果、病気、挟撃、毒、（ポリモーフ）；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 31

攻撃

移動速度 50 フィート、登攀 50 フィート、飛行 50 フィート（完璧）、水泳 50 フィート

近接 噛みつき＝＋ 28（2d6 ＋ 6、加えて " つかみ " および " 毒 "）、爪（× 6）＝＋ 33（2d6 ＋ 13、加えて " 呪い "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 偽りの叡智の呪い、霊剣（＋ 27、3d6 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）、飲み込み（4d6 ＋ 19 殴打加えて 4d8 ＋ 12［酸］ダメージ、**AC**15、hp34）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 30）

常時：タンズ、ディメンジョナル・ロック（敵のみ）、トゥルー・シーイング、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

回数無制限：グレーター・スクライング、グレーター・ディスペル・マジック、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、デス・ネル（DC22）

3 回／日：ディーパー・ダークネス、ディマンド（DC28）、高速化 デス・ネル（DC22）、ブラスフェミイ（DC27）、高速化 ブレード・バリアー（DC26）、高速化 ベイルフル・ポリモーフ（DC25）

1 回／日：招来（9 レベル、脅威度 1 以下のアスラいずれか 1 体［100%］）、タイム・ストップ、パワー・ワード・スタン

基本データ

【**筋**】36、【**敏**】26、【**耐**】34、【**知**】25、【**判**】25、【**魅**】31

基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 37（組みつき＋ 41）；**CMD** 61

特技《一撃離脱》B、《イニシアチブ強化》、《回避》B、《擬似呪文能力高速化：ベイルフル・ポリモーフ、ブレード・バリアー、デス・ネル》、《強行突破》B、《強打》、《クリティカル熟練》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》B、《矢つかみ》B、《矢止め》B

技能〈威圧〉＋ 33、〈隠密〉＋ 23、〈軽業〉＋ 31（跳躍＋ 39）、〈芸能：舞踏〉＋ 33、〈交渉〉＋ 30、〈真意看破〉＋ 30、〈水泳〉＋ 21、〈脱出術〉＋ 14、〈知覚〉＋ 34、〈知識：次元界〉＋ 30、〈知識：宗教〉＋ 27、〈知識：神秘学〉＋ 27、〈知識：歴史〉＋ 13、〈登攀〉＋ 21、〈呪文学〉＋ 27、〈はったり〉＋ 33、〈飛行〉＋ 35、〈魔法装置使用〉＋ 30；**種族修正**〈軽業〉（跳躍＋ 8）、＋ 6〈脱出術〉、＋ 4〈知覚〉

言語 共通語、地獄語；タンズ、テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体または 2 体

宝物 × 2

特殊能力

偽りの叡智の呪い（超常） 爪・接触型；セーヴ 意志・DC31；頻度 1 日；効果 1d6【判】吸収

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC33；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【耐】；治療 2 回連続のセーヴ成功。

霊剣（超常） 即行アクションとして、アスレンドラは指示するまで自身の側を浮遊する 6 本までのロングソード状の力場効果を呼び起すことができる。アスレンドラは標準アクションを用いて 1 本の剣に 50 フィートまで離れた 1 体の目標を攻撃するか、全ラウンド・アクションを用いて 6 本の剣全てに 50 フィートまで離れた 6 体の異なる目標（望むならばそれぞれが異なった場所にいてもよい）に攻撃するように指示することができる。一度アスレンドラが 1 本の霊剣に 1 体の敵を攻撃することを指示すると、その剣はアスレンドラに他の指示を受けず、またその敵がアスレンドラから 50 フィート以内に留まる限り、その敵に対して毎ラウンドアスレンドラのターンに 1 回の攻撃を行う。移動アクションとして、アスレンドラは全ての現在攻撃を行っている剣に 50 フィート以内にいる新しい敵に目標を変えるように指示することができる。この武器攻撃はアスレンドラの基本攻撃ボーナスに【判断力】修正を加えたもの（ほとんどのアスレンドラが＋ 29）を用い、3d6 ＋アスレンドラの【判断力】修正値に等しい力場ダメージ（ほとんどのアスレンドラが 3d6 ＋ 7）を与える。物理的攻撃はこの剣に効果を与えないが、ディスインテグレイト、スフィアー・オヴ・アニヒレイション または ロッド・オヴ・キャンセレイション（接触 AC25）によってこれを消滅させることができる。霊剣の目標が死亡または 50 フィートの射程を越えて移動し、かつアスレンドラはそのターンの終了時までその剣に再び目標を与えない場合、その剣は消滅する。同様にアスレンドラのターンの終了時にアスレンドラから 50 フィート以内にない全ての剣も消滅する。

唯一個体たるアスラ・ラーナという著しい例外を除き、アスレンドラはその種の中で最強のものである。ヘルや他の場所で拡張された領域のようなものを持っているアスレンドラはほとんどいないが、このアスラはアスラ種の中の「賢明なるもの」である。ほとんどはその破滅的な神秘主義を実践し、彼らの教えを求める下位のアスラに命令を下すことができる神殿めいた要塞の中に住む。ほとんどのアスラにとって、アスレンドラの指令は神格の勅命同様のものである。

アスレンドラはそれぞれ巨大な体格をした人型のクリーチャーである。その正確な外見は人型生物の外見が異なるのと同様にさまざまだが、全てのアスレンドラは 6 本の腕と複数の目と頭部を持つ。アスレンドラの体は物理的な完全性の具体例であり、筋骨たくましく優雅な体格をしているが、その顔は怪物めいた、あるいは非人間的な造作で、牙があったり奇妙な配置の容貌であったりする。ほとんどのアスレンドラは身の丈 19 フィート、体重 8,000 ポンド。

その強さのままに生まれたアスレンドラはほとんどいない。彼らは数え切れない生涯を下位のアスラとしてすごすことによってのみその力に達する。それぞれの化身を通じて、この粘り強いアスラは破壊のいくつかの概念を統合することを求める。最終的に、暗黒の瞑想と邪悪な行いにより、そのアスラは反創造のいくつかの側面を結合した存在の位に登る。また彼らは同類を超えた力を得、ゆっくりと自分自身を完璧な自己、神々とその神聖な作品を引きずり降ろすことに理想的に適合した破滅の道具の姿へと作り直す。

戦闘においては、アスレンドラは全ての敵を破壊することに最善をつくし、あらゆる敵が倒れた場合にはその死を確実にするために時間をとる。アスレンドラは倒れた敵の肉体を食べることを楽しみ、一部は貪り食った肉と骨を自分に仕える新たなアスラを創り出すために使用する。

冒涜の賢者　Blasphemous Sages

それぞれのアスレンドラは神格に対する特別なやり方の復讐に向かう至福の道を進む。哲学者が叡智を広めるように、彼らはより多くのアスラが完全へと至るように自分たちのやり方を他のものに教える。ここにあげたものはアスレンドラがその「啓発された」憎悪を用いることができる邪悪な方法についてのアイデアのいくつかである。

死：全ての生けるものは死ぬことができる。戦争の代わりに、あるアスレンドラは戦争の余波に重点を置く。そのようなアスレンドラは高速化 ベイルフル・ポリモーフ を高速化 スレイ・リヴィング に、高速化 ブレード・バリアー と高速化 サークル・オヴ・デス に置き換える。その霊剣は力場ダメージの代わりに負のエネルギー・ダメージを与え、そのため生者に対する武器として用いるのと同様に味方のアンデッドを治癒することができる。

神聖冒涜：冒涜はあらゆるアスラにとって喜びであるが、真に不敬なアスレンドラは神格の奇跡を模倣する能力を学んでいる。このアスレンドラのカルトは、ほとんど常に一見恵み深いように見えるが、人々を真の神格の信仰から改宗させようとする。これのアスレンドラは特殊攻撃の霊剣を持たないが、1 日 1 回、その奇跡がもたらすものが彼らの冒涜的な目的に適う限り、擬似呪文能力として ミラクル を使用できる。

改変：一部のアスレンドラは神々が創造した物を作り直すことを好む。改変者の目を逃れる物は何もなく、その敵は自らの体、心、そして魂が改変者の手の中の粘土の様なものであると知る。アスレンドラの改変の賢者は特殊攻撃の霊剣を持たないが、以下の特殊能力を得る。

アスラ作成（超常）：全ラウンド・アクションとしてアスレンドラは直近の 24 時間以内に食べた 1 体のクリーチャーをトリプラースラに変え、現実世界に排泄することができる。このようなトリプラースラはトリプラースラである限り自分を創り出したアスレンドラに忠実である。アスレンドラの手元に十分なトリプラースラがいる場合には、この能力を用いて彼らを同様に貪り食いより強力なアスラを作り出すことができる。アスレンドラは直近の 24 時間以内に食べたトリプラースラを、食べたトリプラースラの数に等しいヒット・ダイス数のアスラに変換することができる。アスレンドラはこの能力によって望むだけの数のトリプラースラを作り出すことができるが、複数のトリプラースラを結合してより強力なアスラを作ることができるのは 1 日 1 回である。アスレンドラはこの能力によって別のアスレンドラを作り出すことができない。新たに創り出されたアスラはそのアスレンドラを主とみなす。トリプラースラを作り出すために使われたクリーチャーの魂の全てが消費されるわけではない。このやり方で飲み込まれアスラを作るために使われたものは死亡し、通常通り生き返らせることができる。

アスラ：ウパスンダ Asura, Upasunda

この 6 腕の女性はその頭部に 3 面の牙の生えた顔がある。彼女は色とりどりのローブを着、その手は数本の異国的な武器を振るう。

ウパスンダ 脅威度 9 Upasunda

経験点 6,400
LE ／中型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23
オーラ 神出鬼没（50 フィート）

防御
AC 24、接触 21、立ちすくみ 16（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 3 洞察、＋ 3 外皮）
hp 114（12d10 ＋ 48）；再生 5（［善］の武器、［善］の呪文）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 15
防御的能力 身かわし強化；**DR** 10 ／善；**完全耐性** 呪い効果、病気、挟撃、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 20

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 高品質のロングソード＝＋ 20 ／＋ 15 ／＋ 10（1d8 ＋ 6 ／ 19 ～ 20）、高品質のスピア＝＋ 19（1d8 ＋ 6 ／× 3）、高品質のククリ＝＋ 19（1d4 ＋ 6 ／ 18 ～ 20）または叩きつけ（× 6）＝＋ 18（1d4 ＋ 6）
特殊攻撃 武器注入、多刀流体得
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 13）
回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、シー・インヴィジビリティ、スパイダー・クライム、ディスガイズ・セルフ、フェザー・フォール
3 回／日：ディーパー・ダークネス、レインボー・パターン（DC18）、レヴィテート
1 回／日：招来（4 レベル、2 体のアズカイト［45%］または 1 体のウパスンダ［20%］）、ヘイスト、ホールド・モンスター（DC18）

基本データ
【筋】22、**【敏】**24、**【耐】**19、**【知】**15、**【判】**24、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 18（組みつき＋ 20）；**CMD** 36（対組みつき 38）
特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《組みつき強化》B、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《迎え討ち》B、《矢止め》B
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 19（跳躍＋ 27）、〈芸能：舞踏〉＋ 16、〈交渉〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 19、〈脱出術〉＋ 25、〈知覚〉＋ 23、〈知識：次元界〉＋ 14、〈知識：神秘学〉＋ 8、〈はったり〉＋ 16；**種族修正** ＋ 8 跳躍時の〈軽業〉、＋ 6〈脱出術〉、＋ 4〈知覚〉
言語 共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）
編成 単体、2 体、または戦隊（3 ～ 6）
宝物 標準（上記の武器、加えてその他の宝物）

特殊能力
武器注入（超常）ウパスンダが振るう武器は悪属性と秩序属性に加え、ダメージ減少を克服する目的で魔法の武器とみなされる。
多刀流体得（変則）ウパスンダは複数の武器で戦う場合にペナルティを被らない。

美を求めるものとも呼ばれるウパスンダは戦いの瞑想と肉体の完成に自らを捧げるアスラである。ウパスンダはモンクに似た身構えと技術、そしてそれを通じてそれがいたるあらゆる場所に完璧な破壊をもたらす能力を求める。その異名は純粋性をほのめかすが、実際のところ美を求めるものは破滅の理想に傾倒するアスラの純粋性の発露である。最初のウパスンダは自らの**意志**力によって神格に達した男の妬み深い弟子であったと信じられている。この新しい神格が大いなる彼方に登った際に、その弟子の中で見捨てられたと感じた者は不滅に至る他の道を探し求め、アスラ・ラーナの 1 体の餌食となり、美を求めるものに変形されることによってその願いをかなえた。

ウパスンダは戦闘において決して敵に降伏することはなく、戦いから逃げることもめったにない。彼らは技術と叡智を増すか、あるいは戦いで死ぬことを望んでいる。どちらかの道に数え切れない形の破壊を更に深く理解することへの進化がある。

ウパスンダは身の丈 7 フィート、体重 240 ポンド。

アスラ：トリプラースラ Asura, Tripurasura

この小さな怪物はよく筋肉のついた人間の体と縁取りのついた王冠状の角、ルビーのように輝く目を持つ。

トリプラースラ 脅威度 2 Tripurasura

経験点 600

LE ／超小型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 10

防御

AC 16、接触 16、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 洞察、＋ 2 サイズ）

hp 19（3d10 ＋ 3）；高速治癒 2

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 5、心術に対して＋ 2

DR 5 ／冷たい鉄または善；**完全耐性** 呪い効果、病気、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 針＝＋ 8（1d4 － 1、加えて " 毒 "）

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 7）

常時：ディテクト・マジック

回数無制限：フェザー・フォール

3 回／日：スパイダー・クライム 、レヴィテート 、ロケート・オブジェクト

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

基本データ

【筋】8、**【敏】**14、**【耐】**12、**【知】**13、**【判】**15、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 13

特技《回避》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 8（跳躍＋ 4）、〈鑑定〉＋ 4、〈芸能：舞踏〉＋ 5、〈脱出術〉＋ 8、〈知覚〉＋ 10、〈知識：次元界〉＋ 7、〈知識：神秘学〉＋ 4、〈呪文学〉＋ 4、〈はったり〉＋ 7；**種族修正** － 4 跳躍時の〈軽業〉、＋ 6〈脱出術〉、＋ 4〈知覚〉

言語 共通語、地獄語

その他の特殊能力 変身（小型の人型生物いずれか；オルター・セルフ ）、神出鬼没

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 10）

宝物 標準

特殊能力

変身（超常）トリプラースラは 1 つだけ別形態を持ち、変身を用いた場合は常に同一の小型人型生物の外見になる。ほとんどはノームまたは人間の子供の形態をとる。

神出鬼没（超常）トリプラースラとそれが運搬するアイテムは ノンディテクション 呪文の効果の下にあるとみなす。この効果を克服するためには術者は DC14 の術者レベル判定に成功しなければならない。

毒（変則）舌・致傷型；セーヴ 頑健・DC12；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間 ）；効果 1d2【判】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。

陰険なるものトリプラースラはアスラの中で最弱であり、神格の失敗の顕現ではなく最も強力なアスラが神格への憎悪をあらわすためにその創造を冒涜的に模倣したものである。新たに創造されたトリプラースラは通常は 2 つの理由のいずれかによって存在する：アスレンドラの賢者がより強力なアスラを創造するための材料を得るため、あるいはアスラの思想に誘い込むために定命のもの、特に定命の術者を探すため。人好きのする、あるいは無垢な姿をとる力を用いながらトリプラースラは敬虔な定命のものを堕落させることを求めて世界をさ迷う。見込みのある術者（特に教会または宗教と何らかのつながりを持つ者だが必ずしも信仰術者ではない）と出会った場合、トリプラースラは徒弟、巡礼、あるいは他の種類のその術者から熱心に学ぼうとする好奇心の強い学生としてその姿を現す。

トリプラースラはその真の本性と力を隠し、その " 主 " を良心からなされる判断から遠ざけ、宗教的信条、信仰、社会の崩壊を促進する行動をおこなわせるように操る機会を求めている。その道を誤った術者が必然的に司法と衝突し、あるいは復讐を求める者たちと対面した場合、トリプラースラは術者の堕落の最後の場面を見物するために消えうせ、その後は他の街や地域で新たな犠牲者を探す。

その一方で一部の術者は実際にこの小さなフィーンドを使い魔にするために捜し求める。一度その仕事がなされる度に主を捨てる必要がなく、主が生きている限りその計画を広げ続けることができるため、トリプラースラはこのような機会に非常に価値を置く。術者はトリプラースラを使い魔として得るためには、秩序にして悪、少なくとも 7 レベルで、《上級使い魔》特技を有していなければならない。

アズルヴェルダ Azruverda

この巨大なクリーチャーの美しい玉虫色の、トゲで覆われた甲虫の外骨格から人型生物の頭部が突き出ている。

アズルヴェルダ 脅威度 13 Azruverda

経験点 25,600
CG ／超大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 100 フィート；〈知覚〉＋ 22

防御
AC 25、接触 10、立ちすくみ 23（＋ 2【敏】、＋ 15 外皮、－ 2 サイズ）
hp 168（16d8 ＋ 96）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 15
DR 10 ／魔法および斬撃；**完全耐性**［酸］；**抵抗**［冷気］10

攻撃
移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 21（2d6 ＋ 11）、爪（× 2）＝＋ 21（1d10 ＋ 11）
遠隔 acid spit ＝＋ 13 接触（10d6［酸］）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 酸の唾、かきむしり（1d10 ＋ 11）
擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 23）
回数無制限：ダンシング・ライツ 、フェアリー・ファイアー
3 回／日：インセクト・プレイグ 、サモン・スウォーム 、ジャイアント・ヴァーミン 、デイライト 、リペル・ヴァーミン（DC21）
基本データ
【筋】32、**【敏】**15、**【耐】**23、**【知】**14、**【判】**16、**【魅】**25
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 25（突き飛ばし＋ 29）；**CMD** 37（対突き飛ばし 39、対足払い 45）
特技《強打》、《近距離射撃》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：酸の唾》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 26、〈真意看破〉＋ 13、〈生存〉＋ 16、〈知覚〉＋ 22、〈知識：自然〉＋ 12、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 12、〈登攀〉＋ 26、〈動物使い〉＋ 17、〈呪文学〉＋ 15
言語 アクロ語、共通語、地下共通語
その他の特殊能力 蟲の王

生態
出現環境 地下
編成 単体、2 体、または兄弟姉妹（3 ～ 7）
宝物 標準

特殊能力
酸の唾（変則）アズルヴェルダは 60 フィート以内の 1 体の目標に、10d6 ポイントの [酸] ダメージを与える遠隔接触攻撃として、酸の噴流を吐きかける事ができる。
蟲の王（超常）アズルヴェルダは超常的なフェロモンと魔法的な操作の組み合わせによって、任意の時に 32 ヒット・ダイス（アズルヴェルダの種族ヒット・ダイスの 2 倍）までの蟲を精神的に操ることができる。蟲を操るためにはアズルヴェルダはそれを見ることができなければならず、またそれから 120 フィート以内にいなければならない。蟲を操ろうと試みることは標準アクションである。蟲は DC25 の意志セーヴに成功すればこの試みに抵抗することができる。蟲がこのセーヴに失敗した場合、アズルヴェルダは即行アクションとして「戦え」、「向こうに行け」、あるいは「じっとしていろ」のような単純な精神的な命令を送ることができる。数千の個体によって構成されているが、（スウォーム）の副種別を持つ蟲もこの能力の効果を受ける。アズルヴェルダはフリー・アクションでクリーチャーをこの支配から解放することができる。この能力の効果を受けている蟲はアズルヴェルダが能動的にそれを操っていない限り通常通り行動するが、その主であるアズルヴェルダを攻撃することは決してない。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ぞっとするような姿をしているにもかかわらず、この巨大な、人面の蟲型クリーチャーは概して平和的で落ち着いている。それ自身の望むままにさせておけば、アズルヴェルダは通常は地下深くの聖域で菌類の庭を耕すことに満足している。この庭は菌類、岩、その他の物品の組み合わせが芸術的なやり方で配置され、美しく見える。一般的に独居性だが、アズルヴェルダは脅威が彼らの地下の家の 1 つに迫った場合は協力しあう。

アズルヴェルダはその多くの足で立ち上がると身の丈 16 フィート、体重はおよそ 4,000 ポンド。

アダロ Adaro

この人間とサメのあいのこはその槍を威圧的に構え、剃刀のように鋭い歯からはどろりとしたキラキラ輝く唾液が滴っている。

アダロ 脅威度 3 Adaro

経験点 800
NE ／中型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、超視覚；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5

攻撃
移動速度 10 フィート、水泳 50 フィート
近接 スピア＝＋ 8（1d8 ＋ 4 ／× 3、加えて " 毒 "）、噛みつき＝＋ 2（1d6 ＋ 3）
遠隔 スピア＝＋ 8（1d8 ＋ 3 ／× 3）
特殊攻撃 雨の狂乱

基本データ
【筋】16、**【敏】**17、**【耐】**14、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 20
特技《致命的な狙い》、《武器熟練：スピア》
技能〈威圧〉＋ 8、〈隠密〉＋ 10、〈水泳〉＋ 18、〈知覚〉＋ 8
言語 共通語、水界語；シャークとの会話
その他の特殊能力 水陸両生、毒の使用

生態
出現環境 暑熱／海洋
編成 単体、狩猟隊（2 ～ 6）、または部族（7 ～ 12）
宝物 標準（スピア× 3、その他の宝物）

特殊能力
毒（変則）アダロは the flying nettlefin pufferfish が分泌する麻痺毒がお気に入りだ。水で洗い流されないべたべたした毒である。
Nettlefin Toxin：スピア・致傷型；セーヴ 頑健・DC15；頻度 1 ／分（4 分間）；効果 1 分間麻痺状態；治療 2 回連続のセーヴ成功。
毒の使用（変則）アダロは毒を使用することの訓練を積み、武器に毒を塗る際に誤って自らを傷つけることはない。
雨の狂乱（超常）アダロは嵐を崇拝し、彼らの流血への欲望は雨が降っている間倍増する。雨の中、あるいはその他の嵐のような天候で戦っている間、アダロは レイジ 呪文の効果を受けているかのように行動する。アダロはこの利益をスリ中にいる場合でさえも得るが、水面から 1 回の移動アクションで離れることができる範囲内にいる場合に限られる（ほとんどのアダロにとって 50 フィート）。
シャークとの会話（超常）アダロは 100 フィート以内にいるサメとテレパシーで交信することができる。この交信は「来い」、「守れ」、「攻撃せよ」のような単純な概念に限られる。

悪意ある水中の住人であるアダロは熱帯の海の最も猛烈な知性のある捕食者の 1 つである。彼らは多くの異国の海岸で船乗りたちに、また同様に大海の近くに偶々住んでいる一般人たちに知られ、また怖れられている。多くのものの証言するところでは、仲間の船乗りや漁師が毒の塗られた槍がその腹に突き立てられて突然硬直し、水の中に落ちてこの襲撃の張本人である危険なアダロに捕えられたという。

完全な肉食性であるアダロは犠牲者を殺すとほとんど即座に貪り食う。彼らの残虐な鋭い歯は骨をほとんど肉と同じほど易々と切り裂き、その強靭な消化器官はほとんどの有機物を処理することができる。アダロは通常は数日に一回食事をし、その体重の半分の食物を詰め込む。

アダロの嵐との奇妙な関係は学者たちを何世紀も迷わせてきた。この海の住人は危険な水のクリーチャーや荒れ狂う悪天候と特別な繋がりを持ち、荒れた海でより頻繁に人型生物を攻撃することと符合する。アダロは本来半放浪性である。部族は適当な狩場を見つけるまで移動し、その存在が知られすぎるようになるか、獲物が通るのが少なくなると去る。

アダロは体長 7.5 フィート、体重 250 ポンド。

アックス・ビーク Axe Beak

このがっしりとした飛べない鳥は 2 足の鉤爪を生やした長い脚で立つが、その斧型の嘴がもっとも恐ろしげだ。

アックス・ビーク 脅威度 2 Axe Beak

経験点 600
N ／大型の動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 9
防御
AC 14、接触 12、立ちすくみ 11（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮、－ 1 サイズ）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 1
攻撃
移動速度 50 フィート
近接 噛みつき＋ 5（1d8 ＋ 6）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 突発突撃
一般データ
【筋】18、**【敏】**17、**【耐】**16、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 7；**CMD** 20
特技《技能熟練：知覚》、《疾走》
技能〈知覚〉＋ 9
生態
環境 温暖な平地
編成 単体、2 体、あるいは群れ（3 ～ 6）
宝物 乏しい
特殊能力
突発突撃（変則）突撃を行う際、アックス・ビークは 1 回の噛みつき攻撃を行なう。成功した場合、ビークはその相手に機会攻撃を誘発しないフリー・アクションで足払いを試みることができる。その試みが失敗しても、アックス・ビークは足払いをされることはない。

鋭い知性を持つ強力な鳥類の捕食者であるアックス・ビーク（斧型のくちばし、程度の意）はウルフと争い、キャット を獲物として狩り、広大で見晴らしの良い草原地帯に生息している。この巨鳥は豪胆さと縄張り意識で恐れられるが、その一方で極めて調教しやすいことでも知られており、餌を与える限り有用な守護者、狩人、そして乗騎にもなる。アックス・ビークはどちらかと言えば集団行動するクリーチャーであり、雄も雌も共に狩りをする、小さな一団を形成する。彼らは広大な棒、枝、葉、そしてほかの漁れる物（かつては肉のついていた骨や装備品を含む）で作った広大な巣に棲み、それぞれの巣はアックス・ビークの大規模な集団に使用される。雌は普通 1 年に 1d4 ＋ 1 の卵を産み、孵るまでの 2 ヶ月の間両親が交互に温め続ける。

大人のアックス・ビークは直立すると体長 7 フィートであり、体重は 500 ポンド前後である。ビークの羽毛には様々な種類がおり、温暖な気候では灰、茶から黒であるが、より南国へ行くと金、赤、青といった刺激的で変わった色合いを取る。アックス・ビークの寿命は 50 歳までである。

アックス・ビークを騎手を乗せられるようにするには調教が必要である。アックス・ビークを手懐けるには 6 週間の労働と DC25 の〈動物使い〉判定が必要であり、その後で通常通り芸を仕込めるようになる。アックス・ビークに騎乗するには特殊な鞍が要る。アックス・ビークの卵は公の市場では 1,000gp の価値があり、雛にはそれぞれ 1,500gp の価値がある。アックス・ビークの軽荷重は 200 ポンドまで；中荷重は 201 から 400 ポンド；そして重荷重は 401 から 600 ポンドである。

この大きな恐れ知らずの捕食鳥にも亜種はいる――アックス・ビークはこの捕食者たちの中で最もよく遭遇しよく知られているだけである。これよりも珍しいアックス・ビークの 2 つの亜種の概要は以下の通り。

ディアトリマ：暗色の羽と暖色の嘴を持つディアトリマは平均的なアックス・ビークよりも小さく、直立した体長は 6 から 7 フィートほどで、より穏やかな気性をしている。ディアトリマは中型サイズに縮小したアックス・ビークである；彼らは 2 ヒット・ダイスと CR1 を持つ。

テラー・バード：テラー・バードは平均的なアックス・ビークよりも 1 フィートは優に高く、その強力な鉤爪は追加の武器としての使用に耐える。テラー・バードは 5HD に強化されたアックス・ビークであり、ボーナス特技として《クリティカル強化：噛みつき》を得ている。彼らはまた追加の肉体攻撃 2 回、それぞれ 1d4 の基本ダメージを与える一対の鉤爪を持つ。テラー・バードは CR4 である。

アトゥミー Atomie

この緑色の肌をした極小の人型は針のように細いレイピアを振るう。一対のトンボの翅でちっぽけなクリーチャーは浮遊している。

アトゥミー 脅威度 1 Atomie

経験点 400
CN ／微小サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 7

防御
AC 17、接触 17、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 4 サイズ）
hp 9（2d6 ＋ 2）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5
DR 2 ／冷たい鉄

攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（良好）
近接 レイピア＝＋ 8（1d2 － 2 ／ 18 ～ 20）
接敵面 1 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 10）
常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ
回数無制限：ダンシング・ライツ 、リデュース・パースン（DC15）
3 回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）
1 回／日：シュリンク・アイテム
基本データ
【筋】6、**【敏】**17、**【耐】**13、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0；**CMD** 8
特技《イニシアチブ強化》B 、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 20、〈軽業〉＋ 8（跳躍＋ 4）、〈真意看破〉＋ 6、〈脱出術〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7、〈はったり〉＋ 9、〈飛行〉＋ 18
言語 共通語、森語；スピーク・ウィズ・アニマルズ

生態
出現環境 気候問わず／温暖
編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、または一団（7 ～ 14）
宝物 標準（レイピア、その他の宝物）

アトゥミーは自分自身を実際よりも大きなもの出ると認識している。子犬が成熟したノライヌに立ち向かうように、アトゥミーは決して攻撃を受けても退くことはなく、自分よりも大きな敵から身を守り面目を失わせることを大きな誇りとする。アトゥミーはより大きな敵に対して戦える可能性に大きな喜びを見出す。彼らは自らの リデュース・パースン 擬似呪文能力を攻撃手段として利用し、人型生物の敵にショックを与えて面目を失わせ、致死的な一撃を加えるチャンスを作る。アトゥミーはその インヴィジビリティ 擬似呪文能力を接近して急所攻撃を行う手段として使い、その後に**間合い**の外に飛び出す。

フェイの多い地では、アトゥミーはしばしば国境警備員またはニンフ、ドライアド、その他のより強力なフェイの護衛として仕える。アトゥミーはこのようなクリーチャーを守るためには何とか通用する程度の能力しか持たないのは明らかだが、他のフェイは彼らの忠誠を、敬意と恐らくは多少の楽しみから受け入れる。アトゥミーは名誉ある護衛としての時間を楽しむが、しばしば退屈が嵩じて冒険を求めてその地位から離れる。

この素早いクリーチャーは剣術を好み、絶えず剣の訓練を行う。アトゥミーはしばしば悪戯の気味がある冒険を求めて彼らの地を旅する。いじめや抑圧に敏感なアトゥミー残虐な支配者や不名誉な傭兵団の立場を失墜させることを楽しむ。アトゥミーは神話的な決闘や大いなる邪悪の敗北の物語に夢中になり、時に冒険の一団の後をつけて野営の炉辺の夜語りに耳を傾ける。そのグループの戦士が自らの剣技を自慢しがちである場合、アトゥミーは彼を謙虚にするためにその装備に悪戯をしたりこっそりと彼を小さくして決闘を挑む衝動にほとんど抗がえない。

アトゥミーはグリッグと仲がよく、この 2 種が防衛のためや仲間意識で一緒にいる事を見ることは珍しくない。一部の賢者は、彼らのよく似た昆虫状の翅から、この 2 種のクリーチャーは過去に繋がりがあるのだと主張している。この説についてアトゥミーやグリッグに質問したものは誰でも小さな笑いの金切声で答えられる。アトゥミーは身の丈ちょうど 1 フィート足らず、体重 2 ポンド。

アドヒラー Adherer

この青白い人型はいくつもの破片がつきすっぱい刺激臭が染み付いた皮膚の細片に覆われている

アドヒラー 脅威度 3 Adherer

経験点 800
LE ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 4 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5
DR 5 ／—；**SR** 14

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 10 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 6（1d6 ＋ 2、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 つかみ（大型）

基本データ
【筋】 14、**【敏】** 16、**【耐】** 15、**【知】** 4、**【判】** 13、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7（組みつき＋ 15）；**CMD** 19
特技《軽妙なる戦術》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 11、〈製作：織物〉＋ 3、〈製作：罠〉＋ 1、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 2〈製作：織物〉、＋ 4〈隠密〉
言語 アクロ語
その他の特殊能力 粘着液

生態
出現環境 気候問わず／温暖または地下
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、または巣（6 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
粘着液（超常） アドヒラーに命中した武器は、使用者が DC14 の反応セーヴに成功しない限り、このクリーチャーのべたべたした肉体にしっかりとくっついてしまう。アドヒラーに隣接しているクリーチャーは DC17 の【筋力】判定に成功すればくっついている武器を外そうと試みることができるが、そうすることはそのアドヒラーからの機会攻撃を誘発する。アドヒラーはそのべたべたした肉体により組みつき判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。クリーチャーの肉体武器または素手攻撃がアドヒラーに命中した場合、アドヒラーはフリー・アクションとして敵に組みつきを試みることができる。アドヒラーは敵に組みついた場合に組みつき状態にならず、そうしようと試みることによって機会攻撃を誘発しない。火はアドヒラーのべたべたしたコーティングを即座に焼き尽くすことができる。アドヒラーが少なくとも 10 ポイントの［火］ダメージを受けた場合、1d4 ラウンドの間その粘着液特殊能力を失う。ユニヴァーサル・ソルヴェント、錬金術的な溶剤、同様の液体はアドヒラーが DC15 の反応セーヴに失敗した場合 1 時間の間、セーヴに成功した場合は 1d4 ラウンドの間、アドヒラーの粘着液能力を失わせる。アドヒラーが死んだ 1 時間後にその皮膚は粘着液特殊能力を失う。アドヒラーはそれにくっついた物をフリー・アクションで放すことができる。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

アドヒラーは汚れた布におおわれたミイラ化した死体のように漠然と見えるが、実際は全く異なった性質を持つ異世界の存在である。エーテル界でぞっとするような過程を経て変形した彼らの肉体はあらゆる物をくっつけることができる小さな粘液腺だらけであり、敵の武器を封じ、彼らの堕落した儀式のために生きているクリーチャーを捕らえることができる。

かつては人間であったが、アドヒラーは人間性のあらゆる痕跡を忘れており、今では喜びに満ちた奔放さでかつての同類を狩る。アドヒラーは異常にゆっくりと食物を消化し、数日または数週間の間、1 体のクリーチャー（人間は彼らの大好きな食物）で食いつなぐことができ、1 日にひと噛みかふた噛だけ行って、生きたまま捕えられた者に地獄のような長引く死に耐えることを強要する。

アドレット Adlet

この人型の狼の毛皮は雪のような白、その眼は刺すような青である。その手には装飾した槍が握られている。

アドレット 脅威度 10 Adlet

経験点 各 9,600
CN ／中型サイズの人型生物（アドレット、冷気）
イニシアチブ ＋ 12；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 13

防御
AC 25、接触 20、立ちすくみ 15（＋ 8【敏】、＋ 2 回避、＋ 5 外皮）
hp 各 127（15d8 ＋ 60）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 8
完全耐性［冷気］
弱点［火］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 ＋ 1 スピア ＝＋ 17 ／＋ 12 ／＋ 7（1d8 ＋ 7 ／× 3）、噛みつき＝＋ 10（1d6 ＋ 2、加えて 1d6［冷気］）
特殊攻撃 凍てつく吐息
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 11）
常時：パス・ウィズアウト・トレイス 、レイ・オヴ・フロスト
3 回／日：スリート・ストーム 、フォッグ・クラウド
1 回／日：アイス・ストーム 、ウィンド・ウォーク（自身のみ）
基本データ
【筋】18、**【敏】**26、**【耐】**18、**【知】**13、**【判】**17、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 15；**CMD** 35
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《疾走》、《自力生存》、《武器熟練：スピア》、《複数回攻撃》、《不屈の闘志》
技能〈隠密〉＋ 13（雪中では＋ 21）、〈軽業〉＋ 13（跳躍＋ 17）、〈水泳〉＋ 9、〈生存〉＋ 20、〈知覚〉＋ 13、〈治療〉＋ 5、〈登攀〉＋ 12、〈動物使い〉＋ 9；
種族修正 ＋ 8 雪中での〈隠密〉
言語 アドレット語、共通語
その他の特殊能力 極地渡り

生態
出現環境 寒冷／平地、丘陵、または山岳
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 18、加えて祈祷師 1）
宝物 標準（ ＋ 1 スピア 、その他の宝物）

特殊能力
極地渡り（変則）アドレットは極地または雪が降っている地域の中ではどんな種類の移動困難な地形の中でも通常の速度で移動することができる。魔法的に操作された地形はアドレットに通常通り効果を与える。
凍てつく吐息（超常）アドレットの息は超自然的に冷たく、その結果噛みつき攻撃に 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを追加で与える。1d4 ラウンドに一度即行アクションとして、自身のまわりの半径 10 フィートの範囲内を、2d6 ポイントの［冷気］ダメージを与えその範囲内にいる物を痺れさせる寒さでよろめき状態にできる冷たい空気で満たすことができる。DC21 の頑健セーヴに成功すればよろめき状態を無効化できるが［冷気］ダメージは無効化できない。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

アドレットは極地の荒野の狡猾な狩人である。背が高く筋張って機敏で非常に迅速な彼らは自らを飼いならされていない極北の大地の真の継承者であるとみなし、そのような地域に居住しようとする他のあらゆる人型生物種族に気分を害している。通常は邪悪ではないが、アドレットは非常に攻撃的で好戦的である。また共食いに何ら社会的な禁忌を持たず、死者を埋葬するよりも食べてしまう習慣によってその道徳性を更に誤解される。

非常に宗教的であるアドレットは自然の力と冷酷さを崇拝し、ブリザードの風に襲われること、ホッキョクグマの凶暴性、そびえ立つ氷山の巨大さに神性を見出す。多くの者がオラクルやドルイドになるが、全てのアドレットが自然界でその居場所を見出すわけではない。1 ダースに 1 体のアドレットはシャーマンであり、アドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートと 1 日に 1 回擬似呪文能力として 1 体のグレーター・アイス・エレメンタルまたは 1d4 ＋ 1 体のラージ・アイス・エレメンタル（ Bestiary 2 114 ページ参照）を招来する能力と コミューン・ウィズ・ネイチャー を使う能力を持つ。アドレットは身の丈 6 フィート、体重 250 ポンド。

アニス・ハグ Annis Hag

この胸糞の悪いせむしの老婆の肌は痣だらけのような色をしている。その猫背にもかかわらず、彼女は人間よりも背が高い。

ハグ、アニス 脅威度 6 Annis Hag

経験点 2,400

CE ／大型サイズの人怪

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13

防御

AC 20、接触 10、立ちすくみ 19（＋ 1【敏】、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）

hp 66（7d10 ＋ 28）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6

DR 5 ／殴打；**SR** 17

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき＝＋ 13（1d6 ＋ 7）、爪（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 7 に加え " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、2d6 ＋ 10）

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル、精神集中＋ 7）

3 ／日― オルター・セルフ 、フォッグ・クラウド

一般データ

【筋】 25、**【敏】** 12、**【耐】** 18、**【知】** 13、**【判】** 13、**【魅】** 10

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 15（＋ 19 組みつき）；**CMD** 26

特技《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《**頑健**無比》、《腕力による威圧》

技能〈はったり〉＋ 7、〈交渉〉＋ 7、〈威圧〉＋ 17、〈知覚〉＋ 13、〈隠密〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 3

言語 共通語、巨人語

生態

環境 寒冷な沼地

編成 単体あるいは魔女団（何らかの種類の 3 体のハグ）

宝物 標準

ブラック・ハグあるいはアイアン・ハグとしても知られるアニス・ハグは、その汚れた一族の中で最も大きく最も威圧的な身体つきをしている。錆びた刃のような爪と、藍色から黒色をした、いぼに覆われ鉄のように硬い肌でよく知られるアニス・ハグは、同じ種族の特徴である猜疑心と狡猾さは身を潜ませ、代わりに残虐さと嗜虐性という、より本能的な悪徳を見せる。典型的なアニス・ハグは直立して 8 フィート以上であり体重は 300 ポンドを超える。

凍える沼や凍てつく沼沢の奥にある暗い洞窟やもつれによってできた空白空間、そして呪われた廃墟に棲むアニス・ハグは夜に出歩いて恐怖を振りまき、無防備な者を狩る。狡猾な精神を持っているにも関わらず、アニス・ハグは他のハグの多くよりも退廃的であり、よく生きた肉の味とあげられる絶叫という快楽に耽る。グリーン・ハグとは異なり、彼らは オルター・セルフ によって人型生物の姿を取る能力を、文明へ潜入することだけでなく獲物を偽りの安全地帯へと招き寄せてから攻撃することにも使用する――助けが必要な旅人のふりか宿営の共有を求める巡礼者のふりをすることがある。

アニス・ハグは幼子と若い動物の肉を求め、柔らかい肉と殺人の悲劇という嗜好のため心臓そのものを特に喜ぶ。腹を満たした後、アニス・ハグは喜んで獲物の皮を剥ぎ、ときに不気味な勲章として自身の衣装にすることがある。彼らは獲物の特定の一部（頭部など）を不幸を広めることに使うために捨てず、そして保管することさえあることが知られている。例えば田舎の農家の子供を食べるアニスは、手元にあるその頭部（か、少なくとも顔部）を犠牲者の両親に返すかもしれない――送り主不明の贈り物という形をとって。最高に巧妙なアニス・ハグはそうした贈り物を、犠牲者の喪中にある友人や家族が巻き込まれるように送る。

多くのハグと同様、アニス・ハグは時に胸糞の悪くなる姉妹たちの魔女団に連なることがあるものの、多くはそのような協調行動には拒否感を持っている。特に既に他のアニスが参加しているような魔女団に加わることは拒むことが多いが、親しいアニスたちによる集団――概して恐るべき三人組になる――が知られていないというわけではない。ありがちなアニスの魔女団はアニスの統率者 1 人とグリーン・ハグ 2 人だが、ウィッチが 1 人か 2 人入っていることもある。アニスの魔女団は時に追加のクリーチャーを護衛として招集することがあり、トロルやオーガがそのような役割として特に好まれる。

アニマル・ロード Animal Lord

この暗色の肌をした女性の気だるそうな動きは優雅さを具現化したものであり、その輝く目は猫のそれだ。

Cat Lord 脅威度 11 Cat Lord

経験点 12,800
人間のアニマル・ロードの 10 レベル・レンジャー
NG ／中型サイズの来訪者（原住、変身生物）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 17

防御
AC 25、接触 18、立ちすくみ 18（＋ 3 鎧、＋ 1 反発、＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮）
hp 139（10d10 ＋ 80）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 7
防御的能力 身かわし；**DR** 10 ／銀

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート；leap
近接 噛みつき＝＋ 15（1d6 ＋ 5、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 15（1d3 ＋ 5）
遠隔 ＋ 1 キーン・コンポジット・ロングボウ ＝＋ 18 ／＋ 13（1d8 ＋ 6 ／× 3）
特殊攻撃 得意な敵（悪の来訪者＋ 6、巨人＋ 2、アンデッド＋ 2）、飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＝＋ 15、1d3 ＋ 5）
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 12）
回数無制限：チャーム・アニマル（猫類のみ、DC13）
準備しているレンジャー呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 11）
3 レベル：グレーター・マジック・ファング
2 レベル：キャッツ・グレイス、ホールド・アニマル（DC16）
1 レベル：チャーム・アニマル（DC15）、パス・ウィズアウト・トレイス、ロングストライダー

基本データ
【筋】20、**【敏】**24、**【耐】**22、**【知】**12、**【判】**18、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 17（組みつき＋ 21）；**CMD** 34
特技《回避》、《機動射撃》、《近距離射撃》、《軽妙なる戦術》、《渾身の一打》、《持久力》、《精密射撃》、《速射》、《致命的な狙い》、《追加 hp》
技能〈隠密〉＋ 20（下生えでは＋ 24）、〈軽業〉＋ 17（跳躍＋ 22）、〈真意看破〉＋ 14、〈生存〉＋ 17、〈知覚〉＋ 17、〈知識：自然〉＋ 14、〈登攀〉＋ 26、〈動物使い〉＋ 15；**種族修正** ＋ 5 跳躍時の〈軽業〉、＋ 4 下生えでの〈隠密〉
言語 共通語、森語；スピーク・ウィズ・アニマルズ（キャットのみ）
その他の特殊能力 変身（レパード；シェイプチェンジ）、得意な地形（ジャングル＋ 4、平地 ＋ 2）、狩人の絆（レパード）、迅速なる追跡、追跡＋ 5、野生動物との共感＋ 12、森渡り

生態
出現環境 暑熱／密林
編成 単体
宝物 NPC の装備品（ ＋ 1 レザー・アーマー、＋ 1 キーン・コンポジット・ロングボウ［**【筋】** ＋ 5］とアロー 20 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1、リング・オヴ・プロテクション＋ 1、その他の宝物）

自然の神々や強力な精霊が動物の世界を守る戦士を望んだ場合、選ばれしもの―それが動物であれ人型生物であれ―にその力の徴を与える。伝統的に、特定の動物種には一度に世界で 1 体のアニマル・ロードのみが活動するが、時として現存するアニマル・ロードがその義務からそれたりその他の堕落をした場合、それを創り出した力は、勝利者に支配権または贖罪の機会を与える死に至る挑戦を行わせるために、堕落したアニマル・ロードに送り込む代替品を創り出すかもしれない。

アニマル・ロードは人々の只中に済むことはない。荒野がその領域だ。アニマル・ロードが人型生物の社会にどれほど関わりあうかは、社会がそのロードの愛する動物をどのように扱うかに大きく依存する。その動物を讃え尊敬する社会に対しては、たとえその動物を食料源として利用する場合でさえも、アニマル・ロードは（時として不承不承ながら）敬意を払うが、ロードの種の動物を乱獲したりその他の害を与える社会にはロードは強力かつ熱烈たる敵となる。

上記のキャット・ロードは基本動物としてレオパードを使用している。このキャット・ロードは新しく創り出されたアニマル・ロードを表す。アニマル・ロードがより長く存在するほどそのレベルは高くなるべきである。

アニマル・ロードの作成

" アニマル・ロード " はヒット・ダイスが 10 以上あるあらゆる人型生物（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）に付加できる先天的テンプレートである。また、アニマル・ロードは（基本クリーチャーのサイズよりも 1 段階大きいものまでの）1 タイプの動物の特徴を得、以後これを基本動物と呼ぶ。

脅威度：基本クリーチャーまたは基本動物（どちらか高い方）の脅威度＋ 2 に等しい。

属性：いずれかの中立。

種別：基本クリーチャーの種別を来訪者（原住、変身生物）に変更する。クラスヒット・ダイス、BAB、セーヴを再計算しないこと。

感覚：アニマル・ロードはその形態の両方において基本クリーチャーと基本動物双方の感覚を得る。

アーマー・クラス：アニマル・ロードはその形態の両方において、基本動物または基本クリーチャーの外皮ボーナスのいずれか高い方を獲得する。このボーナスはアニマル・ロードの実際の外皮ボーナスを決定する際に 2 上昇する。

防御的能力：アニマル・ロードはダメージ減少 10 ／銀を得る。またその形態の両方において基本動物の防御的能力の全てを得る。

移動速度：アニマル・ロードの基本移動速度は基本クリーチャーの形態のそれと基本動物の形態のそれの、いずれか高い方である。基本動物が穴掘り、登攀、飛行、あるいは水泳速度を有するアニマル・ロードは、人型生物の形態の場合であっても必要ならば必要な付属物を即座に生やしてその移動モードを使用することができる。

近接：人型生物形態のアニマル・ロードは、その体の一部を瞬間的に変形させて、基本動物が有する全ての肉体武器を作り出すことができる。アニマル・ロードは通常は近接戦闘では肉体武器を用いることを好むが、同時に戦術の多様性のためにしばしば人工的な遠隔武器を持ち運ぶ。

特殊攻撃：アニマル・ロードは基本動物が有する特殊攻撃の全てを得、人型生物と動物の双方の形態で用いることができる。また類縁種によって決定される能力も得る（下記参照）。

能力値：アニマル・ロードはその基本能力値として基本クリーチャーと基本動物の高い方の能力値を用い、これらの能力値の全てを＋ 4 上昇させる。

技能：アニマル・ロードは技能判定に対する基本動物の種族修正値の全てを得る。

その他の特殊能力：アニマル・ロードは以下のその他の特殊能力を得る。

変身（超常）：アニマル・ロードは人型生物形態と動物形態の 2 つの形態を持つ。人型生物形態のアニマル・ロードが基本動物の防御的能力、移動タイプ、攻撃、その他の特徴を用いる場合、アニマル・ロードの肉体は瞬間的にその能力の使用に適切なように変化し、必要に応じて翼、爪、牙が生える。アニマル・ロードは移動アクションとしてこの能力を基本動物の姿をとるために用いることができる（ シェイプチェンジ と同様）。

支配力（超常）：両方の形態において、アニマル・ロードは常に スピーク・ウィズ・アニマルズ 呪文の効果の舌にあるかのように扱われるが、これはアニマル・ロードの類縁種（下記参照）であるクリーチャーについてのみ適用される。それに加えて、アニマル・ロードは回数無制限の擬似呪文能力（術者レベルはアニマル・ロードのヒット・ダイス数に等しい）としてその類縁であるあらゆる動物に チャーム・アニマル を使うことができる。

類縁種

アニマル・ロードは種別が動物のほとんどあらゆるクリーチャーから作成することができるが、ほとんどは類縁種として知られるより大きなカテゴリーに分類される。もっとも普通に見られるアニマル・ロードの類縁種を以下に示すが、他のものも多く存在する。括弧の中に列挙されている動物はそのロードの典型的な基本動物を示す。

ベア・ロード（グリズリー・ベア）：ベア・ロードは幅広い肩、鋭い歯、太い指を持つ。ベア・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

ベア・ハッグ（変則）：ベア・ロードはクリーチャーにダメージを与えるための組みつき判定に成功した場合、1d6 ポイントの追加ダメージを与える。

ケイナイン・ロード（ドッグ、ハイエナ、ウルフ）：ケイナイン・ロードは毛深く、明らかに犬めいており、やや尖った耳を持つ。ケイナイン・ロードは以下の追加能力を得る。

獰猛（変則）：ケイナイン・ロードは伏せ状態の敵に対するそのラウンドで最初の攻撃で＋ 1d6 ポイントの追加ダメージを与える。

キャット・ロード（レオパード、ライオン、タイガー）：キャット・ロードは流れるような素早さで動き、ほっそりした体と猫に似た目を持つ。キャット・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

飛び跳ね（変則）：キャット・ロードはジャンプを行うための〈軽業〉判定にそのヒット・ダイス数の 1/2 を加え、ジャンプをする場合は常に助走をしているものとして扱う。

クロコダイル・ロード（クロコダイル）：クロコダイル・ロードは爬虫類の目、鋭い歯、背骨にとって鱗のある隆起を持つ。クロコダイル・ロードは以下の追加能力を得る。

厚い皮（変則）：クロコダイル・ロードの基本外皮ボーナスは、その両方の形態で追加で＋ 2 上昇する。

ディノサウルス・ロード（ディノニクス、ティラノサウルス：ディノサウルス・ロードは鋭い歯、鱗のある皮膚、朗々とした声を持つ傾向がある。ディノサウルス・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

原初の心（変則）：ディノサウルス・ロードは（魅惑）効果に**完全耐性**を持ち、全ての**意志セーヴ**に＋ 2 のボーナスを得る。

ラプター・ロード（イーグル、ファルコン）：ラプター・ロードは羽毛のような見かけの明るい色の髪、大きく見開いた探るような目、鉤鼻を持つ。ラプター・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

猛禽の飛び込み（変則）：ラプター・ロードは目標より 10 フィート以上高い所から開始したあらゆる突撃に 2 倍のダメージを与える。

ラット・ロード（ジャイアント・ラット）：ラット・ロードは尖った顎と尖った耳を持ち、素早く神経質な動作で動く。ラット・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

頑健（変則）：ラット・ロードは病気に対して**完全耐性**を有し、全ての**頑健セーヴ**に＋ 2 のボーナスを得る。

シャーク・ロード（シャーク）：シャーク・ロードは黒い目、青白い皮膚、鋭い歯を持ち、体毛はわずかか全くない。シャーク・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

暴虐な顎（変則）：シャーク・ロードの噛みつき攻撃は出血（1d6）を引き起こす。

サーペント・ロード（スネーク）：サーペント・ロードはしばしば縞やその他の模様がある普通では見られない皮膚の色、蛇のような目、先が割れた舌を持つ。サーペント・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

毒に対する**完全耐性**（変則）：サーペント・ロードは毒に対して**完全耐性**を有する。

アリップ Allip

この大気を沸かす悪意に満ちた影の雲は骨格だけの口から薄気味の悪い繰言を呟き、そして影でできた爪を生やしている。

アリップ 脅威度 3 Allip

経験点 800
CE ／中型サイズのアンデッド（非実体）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
オーラ 繰言（60 フィート、DC15）
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 3 反発、＋ 1【**敏**】）
hp 30（4d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 4
防御的能力 非実体、エネルギー放出に対する抵抗＋ 2；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
攻撃
移動速度 飛行 30 フィート（完璧）
近接 非実体接触＋ 4（1d4【判断力】ダメージ）
特殊攻撃 狂気の接触、繰言
一般データ
【**筋**】—、【**敏**】12、【**耐**】—、【**知**】11、【**判**】11、【**魅**】16
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 17
特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》
技能〈飛行〉＋ 16、〈威圧〉＋ 10、〈知覚〉＋ 7、〈隠密〉＋ 8
言語 共通語、アクロ語
その他の特殊能力 狂気
生態
環境 どこでも
編成 単体、2 体、あるいは出没（3 ～ 6）
宝物 乏しい
特殊能力
繰言（超常）アリップは絶えず独り言を呟き、幻惑効果を生み出す。アリップから 60 フィート以内の正気のすべてのクリーチャーは DC15 の意志セーヴに成功しない限り 2d4 ラウンドの間恍惚状態になる。恍惚状態になった目標にアリップはその効果を破らずに近付けるが、アリップの攻撃 1 回はこの効果を破る。セーヴに成功したクリーチャーは同じアリップの繰言に 24 時間の間影響を受けない。これは［音波、精神作用］（強制）効果である。セーヴ DC は【魅力】に基づく。
狂気（超常）アリップを思考看破、精神支配、あるいはテレパシー能力の目標にした者はその苛まれ続ける精神に直接触れ 1d4 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。
狂気の接触（超常）アリップの接触は 1d4 ポイントの【判断力】ダメージ（DC15 意志で無効化）を与える。クリティカル・ヒットに成功すれば 1d4 ポイントの【判断力】ダメージと 1 ポイントの【判断力】吸収を起こす（倍の【判断力】ダメージの代わりに）。攻撃が成功するごとに、アリップは 5 の一時的ヒット・ポイントを得る。セーヴ DC は【魅力】に基づく。

狂気の餌食になり命を失った者はときに自身が死後、生と死の狭間に囚えられていることに気付くことがある。そうした不運な者たちはアリップとして知られ、生きている頃に凶悪で癒せない狂気に晒され恐怖、混乱に参り、生に激怒した者たちである。彼らは出会ったものに襲いかかる——恐らくは怒りながら、もしかしたら自身の狂気に気付かないままに——そして究極の死へと導く精神病を撒き散らす。

戦闘では、アリップは繰言で攻撃相手を近寄らせたあとに容赦なく最寄りの生きているクリーチャーに狂気の接触で攻撃をする。その幽霊の姿を見たかその非実体の姿の不定形さと対面した恐ろしがる生きている目撃者クリーチャーに対して、アリップの多くは激情に駆られるらしい。アリップにはクリーチャーを殺す手段はないが、アリップの【判断力】吸収の接触によって気絶状態になった者は時に狂気に陥ることがある（『GameMastery Guide』の 250 ～ 251 頁参照）——そうした者の多くは死んだ方がマシといっていい運命を辿る事になる。

アリップは時に自身を狂わせ不浄の存在にしたことに関わる者たちを傷つけようとする。そのような相手と出会うとアリップは対面している他のものを全員無視し、その狂気に陥らせた者が茫然自失にならざるを得なくなるまで憎む敵を集中攻撃する。悲しいことにそうした復讐によってアリップが成仏することはなく、復讐に満足してもこの世界に囚われ続け、ただ内なる狂気だけが燃え続ける。

アルコン

アルコン：ハービンジャー・アルコン Archon, Harbinger

小さな太陽系儀であるかのように見えるものが空中を音を立てて飛んで行く。薄く鋭い刃がその中で時折煌いている。

ハービンジャー・アルコン 脅威度 2 Harbinger Archon

経験点 600

LG ／超小型サイズの来訪者（アルコン、他次元界、善、秩序）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル 、夜目；〈知覚〉＋ 7

防御

AC 16、接触 15、立ちすくみ 13（＋ 2【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 16（3d10）

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 4；毒に対して＋ 4

DR 5 ／悪；**完全耐性**［電気］、石化

攻撃

移動速度 飛行 50 フィート（完璧）

近接 刃（× 3）＝＋ 4（1d4 － 1）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 憤怒

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 7）

常時：ディテクト・イーヴル

回数無制限：ダンシング・ライツ（duration lasts until dismissed）

3 回／日：キュア・ライト・ウーンズ 、プロテクション・フロム・イーヴル

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

基本データ

【筋】6、**【敏】**15、**【耐】**11、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 12

特技《イニシアチブ強化》、《回避》

技能〈交渉〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 6、〈知識：宗教〉＋ 6、〈飛行〉＋ 20

言語 地獄語、天上語、竜語；真言

その他の特殊能力 分解、下級アルコン

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（天上界ヘヴン）

編成 単体、2 体、または一群（3 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

刃（変則）ハービンジャーはその体から刃を伸ばして主要肉体武器として攻撃することができる。この刃は命中およびダメージロールに＋ 1 の強化ボーナスを持ち、ダメージ減少を克服する目的で魔法かつ善属性として扱われる。

分解（超常）移動アクションとして、ハービンジャーはその構成要素にばらばらになることができる。これは完全な飛行移動速度とダメージ減少を保持し、直径 1 インチ未満の隙間に入り込むことができない以外は ガシアス・フォーム と同様に扱われる。太陽系儀に再び戻ることは標準アクションである。

下級アルコン（変則）ハービンジャー・アルコンはより強力なアルコンが持つ 義憤のオーラ および テレポート 特殊能力を持たない。

憤怒（超常）1 分間に 1 回、ハービンジャー・アルコンは隣接しているクリーチャーに 2d6 ポイントのダメージを与えるエネルギーの爆発を放つことができる。DC12 の反応セーヴに成功すればこのダメージを半減することができる。ハービンジャーはこの爆発から自らが望む任意の目標を外し、選択した敵のみにダメージを与えることができる。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

アルコンの中で最弱の者と数えられているが、それにもかかわらずハービンジャーの悪との戦いへの献身は確固たるものである。この小さな存在はヘヴンの軍団の先触れおよび補助兵として仕えている。物質界にある間は秩序と光の源に仕えるにはどうするのが最良かを定命のものに助言する。一部の者は他の外方次元界に下級の使節として赴きさえもする。ハービンジャーは使い魔として奉仕することに縛られることもあり、彼らはそれを熱心に受け入れ、主の魂を救済へと導くことに十全な責任を引き受ける。術者はハービンジャーを使い魔として得るためには《上級使い魔》特技を持ち、秘術術者レベルが 7 レベル以上でなければならない。

ハービンジャーは回転する太陽系の機械模型に似ている。太陽、憑き、惑星は、ハービンジャーの気分によって色を変えていく輝く小さな宝石から作られている。電気の弧と魔法の要素の火花が回転する部品の間で踊っている。ハービンジャーは自らを部品にまで分解し、星と惑星はそのままだが輪は溶けて輝く蒸気になり、小さな隙間に入り込むことができる。ハービンジャーは通常の状況下では松明と同程度の明るさの光を放つが、望むならば輝きを暗くして消すこともでき、時折その要素の欠片をはじき出して ダンシング・ライツ とする。

ハービンジャー・アルコンの声は数十の小さな鈴の響きに似ており、アルコンが話す言語に関わらず、その鈴の音のような音楽性を保持する。

ほとんどのハービンジャーは生前知恵と敬虔さに満ちた単純な生活を送っていた魂から形作られる。彼らは定命の存在だった時のことは何も覚えていないが、もし執着していたのなら世俗的な事項の明らかに実際的な記憶を残している。ハービンジャーは手元の仕事に適切な寓話や箴言を必要とすることはほとんどない。

アルコン：リージョン・アルコン Archon, Legion

この天界の騎士は、その鎧が伸張したもののように見える金属の翼で空を飛びながら、炎の剣を帯びている。

リージョン・アルコン 脅威度 7 Legion Archon

経験点 3,200
LG ／中型サイズの来訪者（アルコン、他次元界、善、秩序）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル 、夜目；〈知覚〉＋ 13
オーラ 義憤の**オーラ**（DC17）

防御
AC 23、接触 11、立ちすくみ 22（＋ 9 鎧、＋ 1【敏】、＋ 3 外皮；悪に対して＋ 2 反発）
hp 76（8d10 ＋ 32）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 8；毒に対して＋ 4、悪に対して＋ 2
DR 10 ／悪；**完全耐性**［電気］、石化；**SR** 18

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（標準）
近接 ＋ 1 フレイミング・バースト・グレートソード ＝＋ 13 ／＋ 8（2d6 ＋ 5 ／ 17 ～ 20、加えて 1d6［火］）
遠隔 ＋ 1 フレイミング・ジャヴェリン ＝＋ 10（1d6 ＋ 4、加えて 1d6［火］）
特殊攻撃 信仰の炎
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 11）
常時：ディテクト・イーヴル 、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル
回数無制限：エイド 、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドの物体のみ）、コンティニュアル・フレイム 、メッセージ
3 回／日：アライン・ウェポン 、ヴァーサトル・ウェポン 、ミラー・イメージ

基本データ
【筋】 16、**【敏】** 12、**【耐】** 19、**【知】** 10、**【判】** 15、**【魅】** 17
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11；**CMD** 22
特技《強打》、《クリティカル強化：グレートソード》B 、《渾身の一打》、《大旋風》B 、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：グレートソード》
技能〈威圧〉＋ 14、〈交渉〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 9、〈生存〉＋ 9、〈知覚〉＋ 13、〈知識：宗教〉＋ 11、〈飛行〉＋ 12
言語 地獄語、天上語、竜語；真言
その他の特殊能力 第 2 の皮膚

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（天上界ヘヴン）
編成 単体、2 体、または戦隊（3 ～ 12）
宝物 標準（高品質のフル・プレート、その他の宝物）

特殊能力
信仰の炎（変則） リージョン・アルコンは移動アクションとして ＋ 1 フレイミング・バースト・グレートソード または ＋ 1 フレイミング・ジャヴェリン を出現させることができる。リージョン・アルコンの剣はその手を離れた場合には消失し、ジャヴェリンは目標に命中するか外れるかした場合に消失する。
第 2 の皮膚（変則） リージョン・アルコンはあらゆる種類の鎧に習熟している。いかなる種類の鎧を着てもその移動速度の低下と鎧判定ペナルティを受けない。ほとんどのリージョン・アルコンはフルプレートアーマーを着ている。

シールド・アルコンがヘヴンの軍団の防波堤である一方、リージョン・アルコンは悪の無数の軍勢に対抗するために次々にその隊列を送り込まれる剣である。

リージョン・アルコンは身の丈 6.5 フィート、体重 200 ポンド。その兜と鎧の下には青白い、または漆黒に近い皮膚がある。その眼は信仰の炎で明るく燃え、彼らが自らの武器に力を与える時に最も明るく燃えあがる。彼らが着ることを選んだ鎧に関わらず、金属の翼が鎧から生えてそれを超えて延びており、最も重い防具を着ている場合でさえも飛行能力を与えている。

その好戦的な態度にもかかわらず、リージョン・アルコンは平和と慈悲の使命を好む。彼らの主は天界の使者として、未だ天の鎧に身を包んでいるとしても、非武装のリージョン・アルコンを使者として派遣する。このやり方では、彼らはヘヴンの言葉と愛を広く散らばった領域へと広める。

アルラウネ Alraune

緑色の肌をした魅力的な女性が巨大な甘い匂いのする花の底深くに座っている。

アルラウネ 脅威度 13 Alraune

経験点 25,600
NE ／大型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 17
オーラ 鎮静の芳香（60 フィート、DC24）

防御
AC 27、接触 10、立ちすくみ 26（＋ 1【敏】、＋ 17 外皮、－ 1 サイズ）
hp 199（19d8 ＋ 114）
頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 11
完全耐性 植物の種別特徴；**SR** 24

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 蔦（× 4）＝＋ 20（1d10 ＋ 7、加えて " つかみ " および " 出血 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 出血（2d6）、締め付け（1d10 ＋ 10）、むさぼり食らう
擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 18）
回数無制限：サジェスチョン（DC18）、チャーム・モンスター（DC18）、ディテクト・ソウツ（DC17）
3 回／日：高速化 グリッターダスト（DC17）、ホールド・モンスター（DC20）
1 回／日：ウォール・オヴ・ソーンズ 、コミューン・ウィズ・ネイチャー 、マインド・フォッグ
基本データ
【筋】24、**【敏】**13、**【耐】**22、**【知】**10、**【判】**17、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 22（組みつき＋ 26）；**CMD** 33（足払いされない）
特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《擬似呪文能力高速化：グリッターダスト 》、《強打》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の**意志**》
技能〈真意看破〉＋ 14、〈知覚〉＋ 17、〈知識：自然〉＋ 9、〈はったり〉＋ 16、〈変装〉＋ 9
言語 アクロ語、エルフ語、共通語、森語

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
鎮静の芳香（超常）神経を鎮め攻撃性を鈍らせる超自然的な甘い香りが常時アルラウネのまわり半径 60 フィートを囲んでいる。このオーラの効果範囲内にいるあらゆるクリーチャーは、そのターンの開始時に DC24 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間 カーム・エモーションズ の効果を受ける。アルラウネの現在の外見的な性別に惹かれる可能性があるクリーチャーはこの意志セーヴに－ 2 のペナルティを受けるが、他の全てのクリーチャーはセーヴに＋ 2 のボーナスを得る。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。
むさぼり食らう（変則）アルラウネの根は無防備状態または同意した目標をむさぼり食うことができる。1 時間の食事の終わった時点で、犠牲者は【耐久力】と【知力】を 1d6 ポイント吸収され、アルラウネは 3d6 ポイントのダメージが回復する。

アルラウネは敵が自分に対して敵対的な行動をとれなくするために、その超自然的な気持ちを静める匂いに頼っている。さらにはアルラウネが敵を攻撃する場合にも鎮静の香りで獲物から暴力的な思考を一掃する。休息時にはアルラウネは中心に巨大で明るい色の花が 1 つついた大きな茨のような植物に見える。

アルラウネが攻撃する場合、その茨状の蔦が襲い掛かり、その花が咲き開いて中から魅力的な緑色の肌の人型が現れる。犠牲者を安らがせる可能性を増すために、その人が他の部分をこの植物が望むように変形させることができるため、アルラウネの外見的な性別は遭遇ごとに変えることができる。この植物の外見的な性別に関わらず、それ自体は無性であり、春の季節の間に 1 体の子孫を発芽によって再生産する（通常は 10 年に 1 回または 2 回）。

その外見に関わらず、アルラウネはかなり機動力がある（その無数の長い根と茨のような蔦を使ってほとんど蜘蛛のように歩くことができる）。彼らは コミューン・ウィズ・ネイチャー を用いて獲物となる可能性があるものの位置を特定して狩りを行う。人型生物の肉を他の何物よりも好む。アルラウネが獲物を必要とする場合、その精神操作能力を使って敵に自分自身の墓穴を掘らせて祖の中に埋まるように説得する。一度敵が土に埋められて無防備状態になれば、アルラウネはその肉をえぐる根を通じてむさぼり、犠牲者の血と記憶をそれが望む奇妙な栄養素に変える。

アント・ライオン

アント・ライオン：ジャイアント・アント・ライオン Ant Lion, Giant

この穴を掘る巨体の昆虫はその丈に比してさえ大きすぎる腹部を持つ。凶悪そうな長い一組の鈎状の顎が頭部から突き出している。

ジャイアント・アント・ライオン（巨大アリジゴク）脅威度 5 Giant Ant Lion

経験点 1,600

N ／大型の蟲

イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 19、接触 9、立ちすくみ 19（＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）

hp 60（8d8 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2

完全耐性［精神作用］効果

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート

近接 噛みつき＋ 10（2d8 ＋ 7 に加え " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 砂の罠

一般データ

【筋】20、**【敏】**11、**【耐】**17、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12（＋ 16 組みつき）；**CMD** 22（30 対足払い）

生態

環境 暑熱の砂漠

編成 単体、あるいは巣（2 ～ 4）

宝物 乏しい

特殊能力

砂の罠（変則）ジャイアント・アント・ライオンは砂や柔らかい地表に、直径 60 フィート、深さ 20 フィートの落とし穴の罠を作成できる。砂の罠の作成には 1 時間かかる。DC15 の〈知覚〉判定でクリーチャーはそのような砂の中の窪みが実は罠であることを認識できる。DC14 の反応セーヴに失敗した場合クリーチャーは罠の内へと滑り落ちる——そのような犠牲者はダメージは受けないが転倒する。ジャイアント・アント・ライオンは砂の罠の底に落ちるクリーチャーに対して機会攻撃を行なえる。このクリーチャーは砂の罠を通常の移動速度で移動することができ、この罠の効果に対する完全耐性を持つ。他のクリーチャーは DC20 の〈登攀〉判定で罠の壁をなんとか進める。

砂漠奥地にある危機として、ジャイアント・アント・ライオンは移り動く砂から罠を構築する。蟻たちはそうした穴の底に潜み、半分埋もれながら辛抱強く不注意な獲物を待ち続ける。

アント・ライオン：ジャイアント・アダルト・アント・ライオン（巨大ウスバカゲロウ）

Ant Lion, Giant Adult

4 枚の薄い翅で上空を飛ぶ生やしたこの細長い昆虫は、飢えでその顎をカチカチと鳴らしている。

ジャイアント・アダルト・アント・ライオン 脅威度 6 Giant Adult Ant Lion

経験点 2,400

N ／超大型の蟲

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 3 **【敏】**、＋ 8 鎧、－ 2 サイズ）

hp 85（10d8 ＋ 40）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3

完全耐性［精神作用］効果

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき＋ 12（2d8 ＋ 10）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 砂の罠

一般データ

【筋】24、**【敏】**16、**【耐】**19、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**10

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 16；**CMD** 29（37 対足払い）

技能〈飛行〉＋ 7

生態

環境 暑熱の砂漠

編成 単体あるいは雲霞（2 ～ 12）

宝物 なし

ジャイアント・アント・ライオンが成虫になるとき、自身の周囲に砂と礫の繭を作り出す。1 ヶ月が経つと、そのアント・ライオンは劇的な変態を遂げる——繭から出るとき、その肉体は長く厚くなり、そして一対の巨大な網目模様の翅を得る。地域によってはジャイアント・アント・ライオンはジャイアント・レイスウィング、ジャイアント・ダムセルフライ、あるいはジャイアント・スピンドルフライと呼ばれることもあるが、彼らの貪食さと致命さは変わっておらず、幼虫の頃の砂の罠の狡猾さの代わりに素早い飛翔と戦場でのより優れた機動性を持つ。

イクトゥルソ Iku-Turso

このグロテスクなエメラルドの鱗をしたクリーチャーは、ウナギ、ホウライエソ、爪の生えた人型生物の雑種に似ている。

イクトゥルソ 脅威度 8 Iku-turso

経験点 4,800
NE ／中型サイズの異形（水棲）
イニシアチブ ＋ 7**；感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12

防御
AC 21、接触 14、立ちすくみ 17（＋ 3【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 7 外皮）
hp 102（12d8 ＋ 48）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 11
完全耐性 病気
弱点 光による盲目化

攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 16（1d8 ＋ 7、加えて " 病気 "）、爪（× 2）＝＋ 16（1d6 ＋ 7）
特殊攻撃 光のルアー

基本データ
【**筋**】24、【**敏**】16、【**耐**】19、【**知**】7、【**判**】12、【**魅**】17
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 16；**CMD** 30
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《クリティカル熟練》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 14、〈水泳〉＋ 15、〈生存〉＋ 12、〈知覚〉＋ 12
言語 アクロ語、水界語、地下共通語
その他の特殊能力 水陸両生

生態
出現環境 寒冷または温暖／水または地下
編成 単体、2 体、または小部隊（3 ～ 8）
宝物 標準

特殊能力
病気（超常） イクトゥルソの噛みつきはトゥルサスと呼ばれる奇妙な超自然的な病気をもたらす。この病気は犠牲者の皮膚を苦痛を伴う鱗状のものに変え、奇妙な幻覚を引き起こし、最後には犠牲者をイクトゥルソに変身させる。
トゥルサス：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC20；潜伏期間 1 分；頻度 1 回／日；効果 1d3【判】ダメージおよび 1d6【魅】吸収；治療 2 回連続のセーヴ成功。犠牲者がトゥルサスから何らかの能力値ダメージを被っている限り、水中で呼吸する能力を得る。この病気によって【魅力】が 0 に減少した犠牲者は完全に成長し健康なイクトゥルソに変身する。それは以前の生活や能力を即座に忘れ、最も近いイクトゥルソの共同体に参加するために目指す。 ウィッシュ または ミラクル でこの変身を元に戻すことができる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
光のルアー（超常） 標準アクションとして、イクトゥルソは下記を除けば ダンシング・ライト 呪文（術者レベルはイクトゥルソのヒット・ダイスに等しい）と同様に機能するいくつかの小さな光の点を呼び起すことができる。これらの光点の 1 つから 100 フィート以内にいるクリーチャーはそれを見た時に DC18 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は最も安全で直接的な経路を通じてそれに接近することを強制される。セーヴに成功したクリーチャーは同一のイクトゥルソの光のルアーに 24 時間の間完全耐性を得る。この効果の下にある者が光に到達するために危険な地形を通過しなければならない場合、犠牲者は危険な地形に入る前に効果を終わらせるための新しいセーヴを行うことができる。この効果はキャラクターが光に到達するか、何らかの種類のダメージを受けた場合に終了する。これは視覚に基づく［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

イクトゥルソは深海のぞっとするような住人である。そこでは彼らは疫病と伝染の邪悪な神々を崇め、特別に空気で満たされた拷問部屋で船や海岸からさらってきた犠牲者を苦しめる。病気はイクトゥルソにとって聖なるものであり、病に苦しむものは祝福されたものと考えられる。イクトゥルソはしばしば明らかに病気の犠牲者を捕えようとする代わりに彼らの運命に任せる事を選ぶ。

イシアン Yithian

この奇妙なクリーチャーは先端に鋏と管、そして触手の生えた球状の頭がついた4本の触手を持つ。

イシアン 脅威度 9 Yithian

経験点 6,400
LN ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋1；**感覚** 全周囲視覚、非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋25

防御
AC 23、接触 10、立ちすくみ 22（＋1【敏】、＋13 外皮、－1 サイズ）
hp 105（14d8＋42）；高速治癒 5
頑健 ＋9、**反応** ＋5、**意志** ＋15
DR 10 ／魔法；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 10 フィート
近接 ハサミ（×2）＝＋15（2d8＋9 ／×3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 amnesia、deadly pincers、mind swap
擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋19）
回数無制限：アストラル・プロジェクション（自身のみ）、ディテクト・ソウツ（DC16）、ホールド・モンスター（DC19）、モディファイ・メモリー（DC18）

基本データ
【筋】22、**【敏】**13、**【耐】**17、**【知】**24、**【判】**19、**【魅】**18
基本攻撃 ＋10；**CMB** ＋17；**CMD** 28
特技《鋭敏感覚》、《**頑健**無比》、《**頑健**無比強化》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》
技能〈言語学〉＋24、〈交渉〉＋18、〈真意看破〉＋22、〈知覚〉＋25、〈知識：工学、次元界、神秘学、地理、歴史〉＋24、〈治療〉＋18、〈登攀〉＋14、〈魔法装置使用〉＋18
言語 アクロ語、イス語、共通語、その他 20 の言語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 scholar

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、一団（3～9）、または居住区（10～100）
宝物 標準

特殊能力
記憶喪失（超常）1 日に 1 回、標準アクションとしてイシアンはテレパシーで交信することができる目標を記憶喪失にすることを試みることができる。目標は DC21 の意志セーヴに成功すればこの攻撃に抵抗することができる。目標がセーヴに失敗した場合、永続的に意志セーヴと全ての技能判定に－4 のペナルティを被り、そのイシアンが残すことを選択した物を除く全ての記憶を失う。この効果は ヒール または グレーター・レストレーション で治療することができる。これは［精神作用］（狂気）効果である。セーヴ DC は【魅力】を基にしている。
致命的な鋏（変則）イシアンは常にその鋏攻撃によって与えるダメージに【筋力】修正の 1.5 倍を用い、クリティカル・ヒット時には 3 倍のダメージを与える。鋏はイシアンの主要攻撃である。
精神交換（擬呪）全ラウンド・アクションとして、イシアンはテレパシーで交信することができる他の生きているクリーチャーと精神を取り替えることができる。これは 2 つの精神が肉体をやり取りすることを除けば マジック・ジャー と同様に機能する。同意していない目標は DC21 の意志セーヴに成功すれば精神交換に抵抗することができ、その後 24 時間の間その特定のイシアンはそのクリーチャーに再び精神交換を試みることはできない。イシアンはこの精神交換をいつでもいかなる距離があっても全ラウンド・アクションとして終了することができ、双方の精神は即座に本来の肉体に戻る。イシアンが望む場合は、精神交換がこのように終了する時点でその記憶喪失能力をフリー・アクションとして他方の精神に試みることができる。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】を基にしている。
学究（変則）イシアンは全ての〈知識〉技能をそのクラス技能として扱う。

名状しがたいはるかな過去、イシアン（イスの偉大なる種族）は死につつある世界に住んでいた。滅び行く惑星から逃れるため、彼らは時空を越えてその精神を飛ばし、遂に安息の地として今日所有している奇妙で異質な肉体に至った。この奇妙な存在は現在遠く離れた銀河に住んでいるが、イシアンは精神を投影する能力を他の天体を探検するために用い、探検する新たな世界を発見することを熱望している。

イシアンが新たな世界に到達した場合、その世界で原住生物として経験をするためにしばしば遭遇したクリーチャーと精神を交換する。イシアンの肉体で時を過ごした者が自分が経験した奇妙な時について話すことはほとんどない。というのもイシアンは彼ら自身を厳重に守り、またこのように利用した者を真実を断片的な悪夢としてしか思い出せない記憶喪失にしておくためだ。

ヴァナラ Vanara

この痩せた猿のような人型生物は柔らかく明るい色の毛皮で覆われており、物をつかむことのできる長い尾を持つ。

ヴァナラ 脅威度 1/2 Vanara

経験点 200
ヴァナラの 1 レベル・モンク
LG ／中型サイズの人型生物（ヴァナラ）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 7

防御
AC 17、接触 17、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 3【判】）
hp 9（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 5

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 クオータースタッフ＝＋ 1（1d6 ＋ 1）または連打＋ 0 ／＋ 0（1d6 ＋ 1）
特殊攻撃 連打、朦朧化打撃（1 回／日、DC13）

基本データ
【筋】13、**【敏】**16、**【耐】**10、**【知】**12、**【判】**17、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 1；**CMD** 18
特技《回避》、《素手打撃強化》B 、《迎え討ち》B 、《朦朧化打撃》B
技能〈隠密〉＋ 9、〈軽業〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7、〈登攀〉＋ 13；**種族修正** ＋ 2〈軽業〉、＋ 2〈隠密〉
言語 ヴァナラ語、共通語、森語
その他の特殊能力 prehensile tail

生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体、小隊、（3 ～ 6）、または共同体（7 ～ 100）
宝物 NPC の装備品（クオータースタッフ）

特殊能力
つかむ尾（変則）全てのヴァナラは物品を運ぶために使うことができる長く柔軟な尾を持つ。その尾によって武器を振るうことはできないが、身につけて持ち運んでいるアイテムでしまっているものを即行アクションとして取り出すことができる。

ヴァナラは深い森とジャングルに住む知的な猿型人型生物である。機敏で賢明だが、尽きることのない好奇心と、通常は無害だが出会った者が仲良くなることを妨げるような悪戯への愛情を背負い込んでいる。ヴァナラの体は柔らかい毛皮の分厚い層に覆われ、クルミ色、象牙色、黄金の毛皮すら普通に見られる。その毛皮にもかかわらず、ヴァナラは頭に人間と同じように長い髪を伸ばすことができ、オスもメスもバナラは重要な社会的機能として手の込んだ髪型にするのに苦心する。ヴァナラの頭髪はその毛皮の色とおそろいである。全てのヴァナラはつかむことのできる長い尾と手のような足を持ち、きびきびした運動をすることができる。ヴァナラは典型的な人間よりもわずかに背が低い。オスは体重 150 ～ 200 ポンド、メスはわずかに軽い。ヴァナラは 60 ～ 75 年生きる。

ヴァナラはロープでできた橋と梯子で繋がれた樹冠の大きな村で生活する。家は木をくりぬいているが、木の葉を編んだ天蓋と突き出しを除けば外気に開放されている。ヴァナラの村は通常は共同体の宗教的指導者、通常はクレリック、オラクル、あるいはモンクに率いられている。

ヴァナラのキャラクター

ヴァナラは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。ヴァナラは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【判断力】、－ 2【魅力】：ヴァナラは機敏で洞察力があるが、かなり悪戯好きでもある。

登攀速度：ヴァナラは 20 フィートの登攀速度を持つ。

夜目：ヴァナラは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

機敏：ヴァナラは〈軽業〉と〈隠密〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

つかむ尾：上記参照。

言語：ヴァナラは、プレイ開始時に共通語とヴァナラ語を修得している。高い【知力】を持つヴァナラは以下から追加の言語を選択できる：アクロ語、天上語、エルフ語、ノーム語、ゴブリン語、森語。

ヴァルチャー Vulture

この暗色の羽毛のハゲワシは無毛の首と頭を持ち、長い鉤状の嘴で死肉を賞味している。

ヴァルチャー（ハゲワシ）脅威度 1/2 Vulture

経験点 200
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 13、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 6（1d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1；病気に対して＋ 4

攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 50 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 2（1d6 ＋ 1）

基本データ
【筋】12、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 11
特技《**頑健**無比》
技能〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 7；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

生態
出現環境 暑熱／平地または丘陵
編成 単体、2 体、または編隊（3 ～ 24）
宝物 なし

鷲鷹や他の猛禽類と関連があるにもかかわらず、ヴァルチャーは主に高空から視覚または嗅覚で見つけた死肉を食らう。ヴァルチャーは肉食性の鳥に比べて弱い爪を持つが、彼らの鋭く剣呑に曲がった嘴は最も鋭い刃と同じほど易々と生きている肉体を切り裂く。

死肉を主食にするとはいえ、ヴァルチャーは腐っているものよりも新しく死んだばかりの死体を好む。一部の者は食事が乏しい場合にはより小さな獲物を狩りさえする。

ヴァルチャー：ジャイアント・ヴァルチャー Vulture, Giant

剣呑に曲がった嘴と巨大な禿げ上がった頭部がこの巨大な死肉漁りの巨大な翼よりも注意を引く。

ジャイアント・ヴァルチャー（巨大ハゲワシ）脅威度 4 Giant Vulture

経験点 1,200
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 13

防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d8 ＋ 20）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3；病気に対して＋ 4

攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 50 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 9（2d6 ＋ 9、加えて " 病気 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

基本データ
【筋】22、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**2、**【判】**15、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22
特技《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《追加 hp》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈知覚〉＋ 13、〈飛行〉＋ 7；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
その他の特殊能力 病原媒介

生態
出現環境 暑熱／平地または丘陵
編成 単体、2 体、または編隊（3 ～ 8）
宝物 なし

特殊能力
病原媒介（変則）不潔な食生活と常に腐肉にさらされているため、ジャイアント・ヴァルチャーは通常のヴァルチャーよりもはるかに病気を媒介する。ジャイアント・ヴァルチャーにかみつかれたあらゆるクリーチャーは 10%の確率で汚穢熱、失明病、その他類似の病気にさらされる。一度この判定を行った場合、犠牲者はこの特定のジャイアント・ヴァルチャーから感染することはないが、他のジャイアント・ヴァルチャーの攻撃は通常に処理し、複数の病気を受ける結果もありうる。ジャイアント・ヴァルチャーはあらゆる病気に対して完全耐性を持たないが、このような病気に対する全てのセーヴィング・スローに＋ 4 の種族ボーナスを得る。

コンドルよりもさらに大きいジャイアント・ヴァルチャーはメガファウナがうろつく原始の荒野のような死肉が大きく豊富な地域にのみ生息する。また戦争によって引き裂かれた地域にも群れを為し、敵味方や種族に関わらずその死体で饗宴をはる。ジャイアント・ヴァルチャーは食事をするまで傷を負ったクリーチャーが死ぬのを待つことは滅多になく、ほとんどの野生動物よりもはるかに大胆である。例えばジャイアント・ヴァルチャーは数人の負傷した落伍者を隊列の末尾からさらうために重武装した兵士の列に急降下することを躊躇しない。

ジャイアント・ヴァルチャーは体高 13 フィート以上、翼長 30 フィート超、体重は 500 ～ 600 ポンド。

ヴァンパイア

ヴァンパイア：キョンシー Vampire, Jiang-Shi

その肉体は青白く、額から埋葬の祈りを記したお札がぶら下がっているこの蘇った死体は、短くピョンピョン跳ねてよろめき進む。

キョンシー 脅威度 6 Jiang-shi

経験点 2,400
人間のキョンシーの 5 レベル・モンク
LE ／中型サイズのアンデッド（人型生物の変成種）
イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 擬似視覚 60 フィート（呼吸するクリーチャーのみ）、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 22

防御
AC 25、接触 22、立ちすくみ 18（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 3 外皮、＋ 1 モンク、＋ 4【判】）
hp 51（5d8 ＋ 25）；高速治癒 5
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9；心術に対して＋ 2
防御的能力 エネルギー放出への抵抗＋ 4、身かわし、お札；**DR** 10 ／魔法および斬撃；**完全耐性** 病気、呪文完成型と呪文解放型の効果、アンデッドの種別特徴；**抵抗**［冷気］20
弱点 キョンシーの弱点

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 連打＝＋ 9 ／＋ 9（1d8 ＋ 3 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、噛みつき＝＋ 4（1d6 ＋ 4）
特殊攻撃 蛮爪、吸氣（DC15）、連打、朦朧化打撃（5 回／日、DC16）

基本データ
【筋】16、**【敏】**23、**【耐】**—、**【知】**12、**【判】**18、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8（組みつき＋ 12）；**CMD** 28（足払いされない）
特技《一撃離脱》B 、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》B 、《回避》B 、《技能熟練：軽業》B 、《強行突破》B 、《素手打撃強化》、《追加 hp》、《武器の妙技》、《迎え討ち》、《朦朧化打撃》
技能〈隠密〉＋ 22、〈軽業〉＋ 25（跳躍＋ 30）、〈真意看破〉＋ 14、〈水泳〉＋ 11、〈脱出術〉＋ 14、〈知覚〉＋ 22；**種族修正** ＋ 8〈軽業〉、＋ 8〈知覚〉、＋ 8〈隠密〉
言語 共通語
その他の特殊能力 高速移動、大跳躍、気 蓄積（6 ポイント、魔法）、戦技訓練、無病身、減速化、浮身 20 フィート、不動心

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または同胞（2 ～ 8）
宝物 NPC の装備品（ アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1 、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ 、錬金術師の火［6］）

キョンシー（しばしば " ホッピング・ヴァンパイア " として知られる）は生者が放出する生命エネルギーを糧とする人型生物のアンデッド・クリーチャーである。キョンシーの外見はクリーチャーの死体が蘇った時点の状態を基にしている。腐敗状態に関わらず、ほとんどのキョンシーは少なくとも 1 世代は時代遅れの衣服または鎧を身につけている。それに加え、それぞれ額に糊で紙の短いお札を貼り付けている。本来は体を迷える魂から守るためのものだが、このお札はキョンシーにスクロールやワンドのようなアイテムから放たれた魔法効果に対する**完全耐性**を与える。

キョンシーは安息を得ない魂が死亡時に肉体から離れない時に作り出され、その代わり内部は化膿し腐敗していく。その体が分解していくある時点で、このものはそのグロテスクな姿で起き上がり、貪るために生きているクリーチャーを捜し求める。

キョンシーの作成

" キョンシー " は生きていてヒット・ダイスが 5 以上あるならどんなクリーチャー（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）にも付加できる後天的テンプレートである。 ほとんどのキョンシーはかつて人間だったが、特定の儀式を行うあらゆるクリーチャーがこのテンプレートを得ることができる。キョンシーは下記を除いて基本クリーチャーの**能力値**と特殊能力を用いる。

脅威度：基本クリーチャーに＋ 2。

属性：いずれかの悪。

種別：クリーチャー種別はアンデッド（変成種）に変更される。クラス・ヒット・ダイス、BAB、セーヴは再計算しない。

感覚：キョンシー・ヴァンパイアは 60 フィートの暗視を得る。また生きているクリーチャーの呼吸を感知する能力を得る。キョンシーは呼吸するクリーチャーに対し距離 60 フィートの擬似視覚を持つ。クリーチャーは息を止めることでキョンシーがこの方法で感知することを妨げることができる。

アーマー・クラス：外皮ボーナスが＋ 2 増加する。

ヒット・ダイス：全ての種族ヒット・ダイスを d8 に変更すること。クラス・ヒット・ダイスは影響されない。アンデッドであるためキョンシーはヒット・ポイントを決定するボーナスに（【耐久力】のかわりに）【魅力】修正値を用いる。

防御的能力：キョンシーはアンデッドの種別によって与えられる全ての防御的能力に加え、エネルギー放出に対する抵抗＋ 4、ダメージ減少 10 ／魔法および斬撃、［冷気］に対する抵抗 20 を得る。またキョンシーは高速治癒 5 を得る。それに加えて全てのキョンシーは以下の防御的能力を得る。

お札（超常）：キョンシーは額に張られているお札により、スクロールやワンドのような呪文完成型または呪文解放型の魔法のアイテムによって創り出されるあらゆる効果に対して**完全耐性**を得る。このような魔法の効果はキョンシーが破られることがない呪文抵抗を持っているかのように扱う。キョンシーのお札は盗み取り戦技判定（ Advanced Player's Guide 322）に成功することで取り除くことができ、キョンシーのこれらの効果に対する**完全耐性**は即座に終了する。キョンシーのお札が破かれた（標準アクション）場合、このヴァンパイアはその高速治癒能力も失う。キョンシーは何らかの紙片と書く道具を用いて代わりのお札を作り出すことができるが、そうするには 10 分間の邪魔されない作業が必要である。

弱点：キョンシーは鏡または 10 フィート以内で鳴らされるハンドベルの音から後ずさりする。炊いた米飯もキョンシーがもはや食べ物を食べることがないという根本的な事実を皮肉るため、彼らを恥じ入らせ後ずさりさせる。これらの物はキョンシー・ヴァンパイアに害を与えない。単に一定時間寄せ付けないだけである。後ずさりしたキョンシーは少なくとも 5 フィート嫌悪の対象から離れていなければならず、そのラウンドはその物品を振り回しているクリーチャーに触れたり近接攻撃を行うことができない。キョンシー・ヴァンパイアを寄せ付けないようにするのは標準アクションである。1 ラウンドの間近寄ることができなかった後、キョンシー・ヴァンパイアはそのものに対する嫌悪感を克服し通常通り行動しようと試みるため、そのターンの開始時に DC20 の意志セーヴを行うことができる。

キョンシーの破壊：ヒット・ポイントが 0 に減少した場合、キョンシー・ヴァンパイアは崩れて塵になるが、滅ぼされてはいない。1 分間で 1 ヒット・ポイントで同じ場所、あるいは最も近い何も占めていない場所に再生する。キョンシーが再生する前に塵を散らすこと、または米を塵の中にいれ 1 本の聖水と混ぜ合わせることで永久に滅ぼすことができる。またキョンシー・ヴァンパイアは桃の木から削りだされた木製の武器に弱い。このような武器がこのクリーチャーにとって全ての元素と生命の結合を意味す

るからである。桃の木から削りだされた木製の武器は自動的にキョンシーのダメージ減少を克服する。またこのような武器でキョンシーのヒット・ポイントを 0 にするような攻撃が命中した場合、このクリーチャーは即座に滅ぶ。彼らは通常は日光から退くが、キョンシー・ヴァンパイアは通常のヴァンパイアのように日光で破壊されることはなく、日中でも害を受けることなく動き回ることができる。

移動速度：キョンシーはピョンピョン跳ねることでしか移動できない。この移動方法は通常の移動よりも幾分素早さに欠け、そのためキョンシーの基本移動速度は基本クリーチャーの速度よりも 10 フィート減少する（最小 10 フィート）。この普通ではない移動方法によりキョンシーは移動困難な地形の効果を無視でき、足払いをすることが不可能である。他の移動速度（飛行や水泳速度など）はこの減少の影響を受けない。

近接：キョンシーは基本クリーチャーが持っていない場合は 1 回の噛みつき攻撃と 2 回の爪攻撃を得る。噛みつき攻撃のダメージはキョンシーのサイズによるが、爪攻撃はキョンシーのサイズよりも 2 段階大きなクリーチャーとしてのダメージを与える。中型サイズのキョンシーは噛みつき攻撃は 1d6 ポイントにダメージを与え、爪攻撃は 1d8 ポイントのダメージを与える。しかしキョンシーの爪はこれより更に危険である。下記の“蛮爪”特殊攻撃を参照すること。キョンシーの肉体武器はダメージ減少を克服する目的では魔法の武器として扱われる。

特殊攻撃：キョンシーはいくつかの特殊攻撃を得る。セーヴ DC は別記がない限り 10 ＋キョンシーのヒット・ダイスの 1/2 ＋キョンシーの【魅力】修正値に等しい。

蛮爪（変則）：キョンシーの爪は残忍なほど鋭く、自在に延ばしたり縮めたりできる。そのクリティカル可能域は 19 ～ 20 でありつかみ特殊能力を持つ。モンクレベルを持つキョンシーはその素手攻撃にこのクリティカル可能域の拡大とつかみ特殊能力を得、このような攻撃をする際モンクの素手ダメージと爪ダメージの高い方を用いる。

吸氣（超常）：血を吸う代わりにキョンシー・ヴァンパイアは犠牲者の呼吸から“氣”つまり生命エネルギーを吸う。キョンシーが組みつき判定を成功させた場合、（追加ダメージを含む、判定に成功したことによるほかのあらゆる効果に加え）キョンシーは犠牲者の呼吸から氣を吸おうと試みることができる。犠牲者はこの攻撃に抵抗するために**頑健セーヴ**を行わなければならない。**セーヴ**に失敗した場合、犠牲者は 1 レベルの負のレベルと 1d4 ラウンドの間よろめき状態を受ける。

能力値：【筋】＋ 4、【敏】＋ 6、【知】＋ 2、【判】＋ 4、【魅】＋ 2。アンデッドであるため、キョンシーは【耐久力】能力値を持たない。

特技：キョンシーはボーナス特技として《一撃離脱》、《鋭敏感覚》、《回避》、《技能熟練：軽業》、《強行突破》、を得る。

技能：キョンシーは〈軽業〉、〈知覚〉、〈隠密〉に＋ 8 の種族ボーナスを得る。

ヴィシュカニャ Vishkanya

このしなやかな女性はゆるく体にあったローブを纏い、残虐な見かけの刃を振るう。彼女の目は純白の珠だ。

ヴィシュカニャ 脅威度 1/2 Vishkanya

経験点 200
ヴィシュカニャの 1 レベル・ニンジャ
N ／中型サイズの人型生物（ヴィシュカニャ）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 6

防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 10（＋ 3【敏】）
hp 11（1d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 0；毒に対して＋ 1

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ククリ＝＋ 1（1d4 ＋ 1 ／ 18 ～ 20、加えて " 毒 "）
遠隔 シュリケン＝＋ 3（1d2 ＋ 1、加えて " 毒 "）
特殊攻撃 毒（DC12）、急所攻撃＋ 1d6

基本データ
【筋】13、**【敏】**17、**【耐】**14、**【知】**8、**【判】**10、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 1；**CMD** 14
特技《欺きの名人》
技能〈隠密〉＋ 9、〈軽業〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 4、〈脱出術〉＋ 9、〈知覚〉＋ 6、〈はったり〉＋ 7、〈変装〉＋ 7；**種族修正** ＋ 2〈脱出術〉、＋ 2〈知覚〉、＋ 2〈隠密〉
言語 ヴィシュカニャ語、共通語
その他の特殊能力 毒の使用、toxic

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または戦隊（3 ～ 8）
宝物 NPC の装備品（ククリ、シュリケン 10 本、その他の宝物）

特殊能力
毒の使用（変則）ヴィシュカニャは毒に熟練し、毒を使用し、あるいは塗る際に謝って自分を傷つけることはない。
毒性（変則）1 日にその【耐久力】修正値に等しい回数（最低 1 日に 1 回）、ヴィシュカニャは自分が振るう武器に有毒の唾液または血液を塗ることができる（血を使う場合はヴィシュカニャはこの能力を使う際には傷ついていなければならない）。この方法で武器を塗ることは即行アクションである。
ヴィシュカニャ・ヴェノム：致傷；セーヴ 頑健 DC10 ＋ヴィシュカニャのヒット・ダイスの 1/2 ＋ヴィシュカニャの【耐久力】修正値；頻度 1 ／ラウンド（6 ラウンド）；効果 1d2【敏捷力】ダメージ；治癒 1 回成功。

ヴィシュカニャはあらゆる種類の毒に対する手並みと愛情で知られる異国的な人型生物の種族である。ヴィシュカニャの肌は 1 フィートも離れたら通常の滑らかな肌のように見える細かな鱗からなる。この鱗は通常は 1 種類の暗色だが、一部の者は縞や螺旋のような複雑は模様を持つ。ヴィシュカニャの舌は蛇の舌のように先が割れており、その目は瞳がない。

ヴィシュカニャは触れただけで定命の人型生物を殺すことができるという伝説は多いが、これらの物語は明らかに間違っている。ヴィシュカニャの皮膚はあらゆる人間のそれと同じように毒を持たないが、その血、唾液、そのほかの体液が危険となりうるのは真実である。ヴィシュカニャは自分自身の唾液や血液さえも使って武器に毒を塗ることに熟練しており、彼らと戦う者はヴィシュカニャの毒を受けることに用心すべきだ。ヴィシュカニャは身の丈 6 フィート、体重 130 ポンド。

ヴィシュカニャのキャラクター

ヴィシュカニャは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。ヴィシュカニャは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【魅力】、－ 2【判断力】：ヴィシュカニャは優雅で気品があるが、しばしば非論理的である。

夜目：ヴィシュカニャは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

鋭き五感：ヴィシュカニャは〈知覚〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

柔軟性：ヴィシュカニャは〈脱出術〉と〈隠密〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

毒に対する抵抗力：ヴィシュカニャは毒に対するセーヴにヒット・ダイスに等しい種族ボーナスを持つ。

毒の使用：上記参照。

毒性：上記参照。

武器精通：ヴィシュカニャは常にブロウガン、ククリ、シュリケンに習熟している。

言語：ヴィシュカニャは、プレイ開始時に共通語とヴィシュカニャ語を修得している。高い【知力】を持つヴィシュカニャは以下から追加の言語を選択できる：アクロ語、竜語、エルフ語、ゴブリン語、森語、地下共通語。

ヴーニス Voonith

この明るい色をした、首の長い両生類は 6 本の足、牙の生えた鼻面、背骨に沿って走る多くの鰭を持つ。

ヴーニス 脅威度 4 Voonith

経験点 1,200
CN ／小型サイズの魔獣（水棲）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 17、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 37（5d10 ＋ 10）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（1d6 ＋ 1、加えて " 足払い "）、爪（× 4）＝＋ 7（1d3 ＋ 1）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）
特殊攻撃 blood-freezing howl、飛びかかり

基本データ
【筋】 13、**【敏】** 16、**【耐】** 14、**【知】** 5、**【判】** 12、**【魅】** 13
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 5；**CMD** 18（対足払い 26）
特技《技能熟練：知覚》、《能力熟練：blood-freezing howl》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈隠密〉＋ 12、〈水泳〉＋ 17、〈知覚〉＋ 8
その他の特殊能力 水陸両生
言語 アクロ語

生態
出現環境 気候問わず／河川または湿地
編成 単体、2 体、または 1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 6）
宝物 標準

特殊能力
血も凍る咆哮（超常） 標準アクションとして、ヴーニスは身震いするような吼え声を放つことができる。30 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC15 の意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間幻惑状態になり、その後追加で 1d6 ラウンドの間怯え状態になる。ヴーニスの咆哮に対するセーヴに成功したあらゆるクリーチャーは、同一のヴーニスの方向に対して 24 時間の間完全耐性を持つ。これは［音波、精神作用、恐怖］効果である。セーヴ DC は【魅力】を基にしている。

狡猾で攻撃的なヴーニスは、がつがつした食欲と多少の知性を持つ水陸両生の夜行性捕食者である。ヴーニスの咆哮は血も凍るといわれ、追いかけているクリーチャーの足止め以上のものである。ヴーニスは通常待ち伏せしている水際からは離れすぎている獲物を見つけた場合に咆哮を用いる。ヴーニスは奇妙な夢の次元界の原住生物だが、多くのものがその領域の外側、目覚めている世界で、じとついた水溜りや世界中の人里離れた海岸にねぐらを見つけて生活している。ヴーニスがどうやって最初にこの世界間移動を成し遂げたのかはよく分からない。

野生の獣以上のものにはほとんど見えないが、ヴーニスは実際はかなり知性がある。確かに平均的な人間ほどは鋭敏ではないが、ヴーニスは話すことを知っているくらいには知的で、しばしば同類の他の者とはそうしている。ヴーニスは他のクリーチャーとやり取りするのを選ぶことはそうないため、愚かな動物と同程度のものだと誤解されるが、時に湿地帯を旅するものが葦の間で話される奇妙な口笛のような声について語ることがある。アクロ語の秘密を知っているわずかな者はこれらの言葉を理解することができるが、誰もいないと思っている夜にヴーニスが囁いていることを理解することが常に最良というわけではない。

邪悪ではないが、ヴーニスは明らかに黒いユーモアのセンスを持っており、暴力的な詩やぞっとするような冗談をでっちあげることに大きな喜びを感じる。ヴーニス以外のクリーチャー、特に人間、猫、ノームが血生臭く皮肉な運命に合うというオチはヴーニスを最も楽しませる。アクロ語を話すことができる抜け目ない旅人が、隠れているヴーニスとおぼつかない会話をすることができたいくつかの物語がある。実際はヴーニスはかなり社交的で、種族間の対立から来るぎこちなさを打ち破った場合、ヴーニスとの友情が予期せずして得られることがある。旅人と仲良くなったヴーニスはしばしば危険な沼地を、静かに、見えないままに案内し、このような旅人が湿地の他の危険の餌食になった場合は友好的なヴーニスはできる限りの手助けをするだろう。

ヴーニスは体長 4 フィート、体重 70 ポンドだが、これよりもはるかに大きなサイズに育ったヴーニスの噂がある。

ヴォジャノーイ Vodyanoi

この人型のサンショウウオは片手に曲がりくねった杖を持つ。その顎には巻きヒゲが垂れ下がっており、奇矯な隠者の顎鬚に似ている。

ヴォジャノーイ 脅威度 5 Vodyanoi

経験点 1,600
CN ／中型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御
AC 19、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮）
hp 51（6d10 ＋ 18）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 10

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 ショートスピア＝＋ 9 ／＋ 4（1d6 ＋ 3）、噛みつき＝＋ 2（1d8 ＋ 1）
特殊攻撃 suffocating water
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 7）
3 回／日：ウォーター・ブリージング 、グリース（DC12）、コントロール・ウォーター 、ダンシング・ライツ 、ハイドローリック・プッシュ（DC12）
1 回／日：アクアス・オーブ（DC14）、ニュートラライズ・ポイズン 、リムーヴ・ディジーズ
基本データ
【筋】16、**【敏】**19、**【耐】**17、**【知】**13、**【判】**20、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 24
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：治療》
技能〈交渉〉＋ 3、〈真意看破〉＋ 11、〈水泳〉＋ 18、〈知覚〉＋ 14、〈知識：自然〉＋ 5、〈知識：神秘学〉＋ 3、〈治療〉＋ 18；**種族修正** ＋ 4〈治療〉
言語 共通語、水界語、森語
その他の特殊能力 水陸両生

生態
出現環境 気候問わず／河川または湿地
編成 単体、2 体、または一家（3 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
窒息水域（超常）1 日 1 回、標準アクションとして、ヴォジャノーイは自分の周り半径 30 フィートまでの水を濃く粘つくようにし、範囲内にいるヴォジャノーイ以外の水中呼吸能力を持つクリーチャーを呼吸困難にすることができる。ヴォジャノーイは呼吸可能な水の細い流れを操って 3 体までの他のクリーチャーに酸素を供給することができる。ヴォジャノーイ自身はこの効果に完全耐性を持つ。窒息水域の範囲内にいる全ての他のクリーチャーは息を止めるか窒息の危険を冒さなければならない。一度作り出された場合、窒息水域の範囲は移動しない。それはヴォジャノーイのヒット・ダイスに等しい分数継続する。粘り気のある水は水泳速度や見通しにいかなる形でも影響を与えない。20 の〈知覚〉判定に成功したクリーチャーは窒息水域と自分を取り巻く他の通常の水との違いに気付くことができる。

ヴォジャノーイは人型のサンショウウオに似ている。短い鼻面、球状の眼、肉質の巻きひげの藪で覆われた幅広の口を持つ。皮膚の色は気候と地形によって、くすんだ緑と灰色から鮮やかなオレンジと赤まで幅広く変化する。　ヴォジャノーイは身の丈およそ 5.5 フィート、体重 100 ポンドあまり。120 年まで生きることができる。

ヴォジャノーイは、彼らの土地の近くでよく遭遇する他の両生類種族であるボガードの敵としてよく知られている。ヴォジャノーイ自身はめったに悪であることはないが、享楽的で、とりわけ自分たちの縄張りが荒らされていると感じている時にはしばしば怒りっぽい。他に彼らの怒りをかき立てる確かな道として、ボガードに対する憎しみがある。ボガードの共謀を疑っているヴォジャノーイはしばしば見ただけで攻撃してくるだろう。ヴォジャノーイの部族の近くで生活しているものは、速やかに彼らを放っておく事を学び、ヴォジャノーイの土地を訪れたり侵入する必要がある場合（たとえば病気を治す手助けを求めてヴォジャノーイを探す必要がある場合）、魔法のポーションと珍しい果物の贈り物が大変お勧めである。

ウルフ・イン・シープス・クロッシング Wolf-in-Sheep's-Clothing

小さな森の動物が切り株の上に身じろぎもせずに座っている。そして切り株の表面が裂け、鋭い歯の生えた口になった。

ウルフ・イン・シープス・クロッシング 脅威度 8 Wolf-In-Sheep's-Clothing

経験点 4,800
N ／中型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御
AC 21、接触 10、立ちすくみ 21（＋ 11 外皮）
hp 97（13d8 ＋ 39）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 10

攻撃
移動速度 5 フィート、穴掘り 5 フィート、登攀 5 フィート
近接 噛みつき＝＋ 12（1d6 ＋ 3）、触手（× 8）＝＋ 11（1d4 ＋ 1、加えて " つかみ " および " 引き寄せ "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（触手は 15 フィート）
特殊攻撃 締め付け（触手 1d4 ＋ 3）、産みつけ、引き寄せ（触手、5 フィート）

基本データ
【筋】17、**【敏】**10、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**14、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 12（組みつき＋ 16）；**CMD** 22（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《上級組みつき》B 、《上級武器熟練：触手》、《神速の**反応**》、《武器熟練：触手》、《複数回攻撃》
技能〈隠密〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 8、〈知覚〉＋ 14、〈知識：自然〉＋ 4、〈登攀〉＋ 15、〈変装〉－ 1（切り株に成りすます場合は＋ 11）；**種族修正** ＋ 12〈変装〉
その他の特殊能力 屍のルアー

生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体
宝物 乏しい

特殊能力
屍のルアー（変則）その切り株の上に死体を乗せ、小さな押し出された繊維によって操ることで、ウルフ・イン・シープス・クロッシングは死体をぞんざいに操作し、人形のように操ることができる。死体は切り株から離れることはできず、複雑な動作もできないが、ウルフ・イン・シープス・クロッシングの触手の射程内により大きな獲物を誘い込むのに使うことができる。ウルフ・イン・シープス・クロッシングがこの方法で操ることができる最大の死体はそれ自体よりも 2 段階サイズが小さいものである（中型のウルフ・イン・シープス・クロッシングなら超小型のクリーチャー）。ウルフ・イン・シープス・クロッシングが死体をこのように使っている場合、通常の種族ボーナスの他に〈変装〉判定に＋ 8 のボーナスを得る。
産みつけ（変則）ウルフ・イン・シープス・クロッシングは 2 つの方法のいずれかでクリーチャーにその卵を産みつけることができる。この怪物が屍のルアーとして使っている死体を食べたクリーチャーは自動的に卵を産みつけられる。その他に 1 日に 1 回まで、ウルフ・イン・シープス・クロッシングは無防備状態または押さえ込まれた状態のクリーチャーに組みつき行動の一部として卵を産みつけることができる。目標は DC19 の頑健セーヴに成功すれば産みつけに抵抗することができるが、失敗した場合は種は孕まされ、自意識を持ったクリーチャーとして最後に宿主の腹を破るまでゆっくりと栄養を盗み取る。この寄生者は DC25 の〈治療〉判定（成否に関わらず 1 時間かかり 3d6 ポイントの斬撃ダメージを与える）に成功すれば宿主の腹から切除することができる。 リムーヴ・ディジーズ（または何らかの同種の効果）も産みつけられた卵を殺すことができる。

ウルフ・イン・シープス・クロッシングの卵：食い荒らし・摂取型；セーヴ 頑健・DC19；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 宿主の【筋力】が 0 になるまで 1d4【筋】ダメージ、その後パラサイトが飛び出すために 3d6 ダメージ；治療 3 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

ウルフ・イン・シープス・クロッシングは最初は森の中の空き地の中にある、恐らく小動物がその上に座っている木の切り株以上のものには見えない。肉食獣が近くに来た場合のみその小動物が実際はとっくに死んでいてその姿を通じて延びている触手によって偽りの命を与えられているのだと明らかになるが、その時はすでに遅し、ウルフ・イン・シープス・クロッシングは猟師志願をその待ちかねていた口に引きずり込んでしまう。

知的ではあるが、この怪物は他者とのつながりをほとんど必要としない。彼らのは繁殖方法は死体をルアーとして使う戦術と同じくらいぞっとするものである。というのも彼らは寄生性の卵を生きている宿主に産みつけ、子が孵化した時に食べる新鮮な食べ物とするからだ。

ウルフ・イン・シープス・クロッシングは通常は差し渡し 4 ～ 5 フィート、体重 200 ポンド。

エコルシェ Ecorche

このたくましいクリーチャーはその体から皮膚を完全に剥ぎとり、剥き出しになった巨大な筋肉の暴力的な脈動を露にしている。

エコルシェ 脅威度 16 Ecorche

経験点 76,800
CE ／大型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 25
オーラ 畏怖すべき存在（60 フィート、DC26）

防御
AC 30、接触 14、立ちすくみ 25（＋ 5【敏】、＋ 16 外皮、－ 1 サイズ）
hp 209（22d8 ＋ 110）；高速治癒 5
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 15
防御的能力 エネルギー放出への抵抗＋ 2；**DR** 15 ／善および銀；**完全耐性**［酸］、アンデッドの種別特徴

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 27（3d6 ＋ 11 ／ 19 ～ 20）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 出血（1【耐】吸収）、かきむしり（爪（× 2）、3d6 ＋ 11 加えて出血および 皮つかみ）

基本データ
【筋】32、**【敏】**20、**【耐】**—、**【知】**9、**【判】**11、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 28；**CMD** 43
特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル熟練》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：爪》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《盲目化クリティカル》
技能〈隠密〉＋ 26、〈知覚〉＋ 25、〈変装〉＋ 30
言語 共通語
その他の特殊能力 皮かぶり

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または徒党（2 ～ 4）
宝物 なし

特殊能力
皮つかみ（超常）エコルシェが目標にそのかきむしり能力でダメージを与えた場合、目標は DC25 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は生きたまま皮をはがれされる。セーヴに失敗したものはよろめき状態になり 1 ラウンドに 1 ポイントの【耐久力】を吸収される。これらの効果は両方とも永続的であるが、リジェネレイト または ヒール 呪文（あるいは 1 ラウンドの再生）によって除去することができる。エコルシェはこのやり方で奪った皮膚を全ラウンド・アクションとして皮かぶり能力で用いることができる。セーヴ DC は【敏捷力】に基づいている。
皮かぶり（超常）エコルシェは小型、中型、大型サイズのクリーチャーの死体の皮膚を盗み、それを自分のものであるかのように身にまとうことができる。これを行った場合、エコルシェはそのクリーチャーのサイズおよび外見となり、犠牲者に成りすますための〈変装〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。盗んだ皮膚を身にまとっている間、エコルシェはその畏怖すべき存在能力を用いることができない。この盗んだ皮膚はエコルシェが身にまとっている間保持されるが、エコルシェが 10 ポイントを超えるダメージを受けるかエコルシェが標準アクションで皮膚を破ることを選択した場合に破壊される。エコルシェの盗んだ皮膚が破壊されるのを 60 フィート以内で目視したものは即座に畏怖すべき存在の対象となり、それに関するセーヴに－ 5 のペナルティを被る。エコルシェは盗んだ皮膚が破壊された場合元のサイズに戻る。

アンデッドの首領の護衛兼スパイであるエコルシェは、死霊術的な毒素の注入と再生した腱の移植によって発達しすぎた筋肉組織を持つ血みどろの巨人のように見える。その本来の姿は皮膚を持たないが、エコルシェは他のクリーチャーの肉を盗むことができ、犠牲者の皮を数秒で剥ぎ取って、死ぬまで助けを求めるしかないような想像もできない衝撃と苦痛の中に残す。しかしこの陰惨な暴力的行為はエコルシェがその暴力によって広める混沌の第一段階に過ぎない。エコルシェはその陰惨な姿に信じられないような操作を行い、はるかに小さいクリーチャーの皮膚の中にその体を詰め込むことができる。このようなぞっとするような服を着て、この恐怖は生者の間を歩き、その恐るべき主の使命を行い、あるいは殺害して皮をはぎ成りすますためにより影響力のある個人を探す。エコルシェの不浄なる正体が暴かれた場合、この怪物は速やかにもはや無用の物となった偽装を捨て去り、肉の服を破り捨てて用意ができていないものはほとんどその不意打ちの恐怖に耐えることができない恐るべき姿を明らかにする。
エコルシェは身の丈およそ 8.5 フィート、体重は 600 ポンドを上回る。

オニ Oni

オニは物質界に原住する邪悪な霊の種族であり、定命の人型生物の形態と願望を基にする物質的な肉体を以って顕現する。純粋な霊的形態としては、罪人の肉体を求める非実体的な邪悪以外の何物でもない。この形態では、オニは無害で目に見えない。この体を持たない鬼の大多数は、その加護対象を失った、あるいはさらに多くは自発的に捨て去ったかつてのカミである。罰として、彼らは物質的な肉体を形成する能力を奪われ、虚空へと追放された。稀に、定命のクリーチャーの魂が死ぬ時、あるいはさらに稀な場合に真に邪悪な個人が最後に自殺で締めくくる極めて有害な儀式を行った後に、実体を持たないオニとなる。これらのオニはしばしばほとんどの者よりもおおいなる権力と力の座に就くように運命付けられている。

やがて、オニの霊は物質界で物理的な肉体として顕現する。これが起こりうる手段はさまざまだが、一般にこの過程は罪、悲劇、残酷さが積み重なった地域で生じる。ある霊が変形するオニの種類は、そのオニの霊がかつてそうであったものの性質から、血肉を持った領域に再生した場所まで、さまざまな異なったものの影響を受ける。一度オニが物理的な肉体を得た場合、その体は残りの生涯の間、その真の姿となる。全てのオニは変身生物であるが、この本来の形態は、彼らが生まれたその形態であり、死に際して戻る形態である。

オニの真の姿は、必ず歪み怪物的な見掛けをしていることを除けば、常に特定の人型生物の種のそれに似ている。牙、追加の目、奇妙な色の皮膚は一般的な肉体的特徴である。しかし、ぞっとするような形態をしている一方で、全てのオニはその姿を文明的な者の眼により好ましく感じる姿に変えることができる。オニが取ることができる姿の種類はその種によるが、すべて何らかの人型生物の形に変身することができる。オニはこの能力を人型生物の社会に潜入し、弱いものを餌食にしたり、偽装して彼らを支配するために用いる。

オニを理解するために重要なのは、この存在のほとんどはかつて物質界を守る務めを負った霊であったが、いまやこの世界はそのような保護や配慮に値いせず、実のところ物理的な世界は支配し貪るためのものだ、と信じていることを考慮することである。彼らは感覚をもった経験に飢えて物理的な姿になり、そのような経験を詰め込みたいという願望は決して完全に満たされはしない。ほとんどのオニは、感覚的な経験を終わりなく確保するために、しばしば通常の人型生物に偽装して、指導力と権力の座を得ることを望む。また、オニの節度のなさはその堕落した邪悪な本性によって動機付けされており、すなわち他者から奪ったり傷つけたりすることよりも楽しめるような快楽はない。

オニは肉体を持つクリーチャーとして物質界に再来した時もカミへの憎悪を保っており、しばしば世界を略奪し蹂躙することは、直接的にカミやカミの仕事を破壊しようという努力と結びついている。虐殺することができる人型生物からなる、奴隷化あるいは抑圧した社会を支配する地位にあることが最も快適であるため、オニは同族の他の者と一緒に住もうとしない傾向がある。しかし、時として、とりわけ強大なオニがこの思考傾向を捨て、そのかわりにあらゆる種類から集めたオニの軍勢を傍らに集める。まとめてヤイとして知られる、トゥルー・ジャイアントと親和性を持つオニがこのような行動をもっとも頻繁に果たし、ヤイがこのようなオニの軍団を作った場合、人型生物の国は恐怖で震える。

理論的には、人型生物の種類があるだけ、同じだけの種類のオニが存在するが、実際には特定の種類のオニがそれ以外のものよりもはるかに多い。オーガと関連のあるオニ、オーガ・メイジがもっともよく知られ、最も普通に遭遇する種類のオニだ。その理由はオニ伝承の学者たちを回り巡る論争に導き、どうやら終わることがない。以下のページで詳細が書かれているオニ以外に、アタマフタ（エティン）、ジャ・ノイ（ホブゴブリン）、ノギツネ（キツネ）、ウィンド・ヤイ（クラウド・ジャイアント）が比較的よく知られている。バグベア、グレート・サイクロプス、ストーン・ジャイアント、トロル、トログロダイト、その他の種族に関連のあるオニも知られている。そして強力なヴォイド・ヤイすらも越えるオニの半神、オニ・ダイミョーとして知られる、ほとんど理解できないほどの力を持つ存在がいる。

既知のオニ・ダイミョー　Known Oni Daimyo

無数のオニが、その強欲と哀れな人型生物たちの流血の欲望を満たすために世界をうろついている。オニの中の偉大な指導者、ダイミョーとして知られる存在は、世界の国々と同じほど数多く、全てのオニはこの強大な存在になることを目指して権力の階段を登ろうとする。以下のリストは彼ら自身の領域の外にも知られ、怖れられている力を持つオニ・ダイミョーを含む。この悪逆な鬼のほとんどは軍団を指揮し、あるいは他のオニを世界に入り込ませることができる地点を支配している。

- “有角王”アクマ（オーガ・メイジ）Akuma, the Horned King (ogre mage)
- “血の狩人”シモン（オーガ・メイジ）Chimon, Hunter of Blood (ogre mage)
- “海魔”グユク（ウォーター・オニ）Guyuku, the Sea Devil (water oni)
- “世界の女帝”インマ（ヴォイド・ヤイ）Inma, Empress of the World (void oni)
- “闇の母”ムロンナ（オーガ・メイジ）Muronna, the Dark Mother (ogre mage)
- “赤き王”ナカタ（ファイア・ヤイ）Nataka, the Red King (fire oni)
- “肉の踊り手”オンミューザ（オーガ・メイジ）Onmyuza, Dancer in Flesh (ogre mage)
- “鬼門の守護者”ウシトラ（ヴォイド・ヤイ）Ushitora, Keeper of the Oni Gate (void oni)
- “北のダイミョー”ウズマエ（クワ・オニ）Uzumae, Daimyo of the North (kuwa oni)
- “火山火口の王”ヤブ（ファイア・ヤイ）Yabu, Lord of the Kazan Caldera (fire oni)

オニ：アイス・ヤイ Oni, Ice Yai

この青い肌をした巨人は 3 つの眼、牙、爪を持つ。その髪は繊細に縒り合わさった氷の糸のように見える。

アイス・ヤイ 脅威度 14 Ice Yai

経験点 38,400

CE ／大型サイズの来訪者（冷気、オニ、巨人、原住、変身生物）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 22

防御

AC 27、接触 12、立ちすくみ 24（＋ 4 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 200（16d10 ＋ 112）；再生 5（［酸］または［火］）

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 12

完全耐性［冷気］；**SR** 25

弱点［火］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（× 4）＝＋ 24（2d8 ＋ 9）

遠隔 氷の矢＝＋ 17（4d6［冷気］）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 よろめき攻撃

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 22）

常時：フライ 、メイジ・アーマー

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ダークネス

3 回／日：ガシアス・フォーム（自身のみ）、コーン・オヴ・コールド（DC19）、チャーム・モンスター（DC18）、ディープ・スランバー（DC17）

1 回／日：ソリッド・フォッグ 、ポーラー・レイ

基本データ

【筋】29、**【敏】**14、**【耐】**25、**【知】**12、**【判】**15、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 26；**CMD** 39

特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 23、〈隠密〉＋ 17（雪中では＋ 21）、〈真意看破〉＋ 13、〈知覚〉＋ 22、〈知識：神秘学〉＋ 11、〈呪文学〉＋ 8、〈はったり〉＋ 23、〈飛行〉＋ 20、〈変装〉＋ 13、〈魔法装置使用〉＋ 14；**種族修正** ＋ 4 雪中での〈隠密〉

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 変身（中型または大型の人型生物；オルター・セルフあるいは ジャイアント・フォーム I）

生態

出現環境 寒冷／山岳

編成 単体または徒党（1、加えてフロスト・ジャイアント 4 ～ 16）

宝物 標準

特殊能力

氷の矢（超常）即行アクションとして、アイス・ヤイはその第三の眼から氷の小矢を撃つことができる。この小矢は遠隔接触攻撃（攻撃ボーナス＋ 20）であり、命中すると 4d6 ポイントの［冷気］ダメージを与える。この攻撃の距離は 180 フィートであり、射程単位は存在しない。

よろめき打撃（変則）アイス・ヤイはラウンドごとにその叩きつけ攻撃で 2 回攻撃をすることができる。1 ラウンドに 2 回以上の叩きつけ攻撃が命中したクリーチャーは DC28 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間よろめき状態となる。セーヴ DC は【筋力】を基にしている。

アイス・ヤイはフロスト・ジャイアントの蛮性と技量のある武道家の優雅さと型を組み合わせた邪悪なクリーチャーである。その魔法の力は恐るべきものだが、近接戦闘では叩きつけ攻撃を用い、配下を無慈悲な戦いへと導くことを好む。その機動性を用いて戦闘呪文を発動し、あるいは第三の眼から氷の破片を射出する。

アイス・ヤイはフロスト・ジャイアントの中の生来の指導者であり、それ自身の知恵で彼らの蛮性を和らげる。アイス・ヤイに率いられた部族は近隣の人型生物の居住地を襲撃するかもしれないが、部族はすぐに定期的な貢物と自発的な生贄を制定することの価値を学ぶ。アイス・ヤイは暴力によって脅かすことに頼るやり方はしばしば実際の暴力よりも更に効果的であることを教える。この奇妙に啓発された哲学にもかかわらず、アイス・ヤイはその虐殺能力を高める機会を見逃すことはなく、しばしばその支配下にあるものに見世物の戦闘似参加するように要求しようとする。部族の娯楽のためと、アイス・ヤイの飽くことを知らないエゴと支配民に対する支配の感覚を満たすためである。

オニ：ヴォイド・ヤイ Oni, Void Yai

このそびえ立つ三眼有角の巨人は無数の戦争で敗北を知らない戦士の自信を身にまとっている。

ヴォイド・ヤイ 脅威度 20 Void Yai

経験点 307,200

LE ／超大型サイズの来訪者（巨人、原住、オニ、変身生物）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 29

防御

AC 36、接触 9、立ちすくみ 35（＋ 9 鎧、＋ 1【敏】、＋ 18 外皮、－ 2 サイズ）

hp 379（23d10 ＋ 253）；再生 15（［火］または［善］の武器）

頑健 ＋ 24、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 21

完全耐性［冷気］；**SR** 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 40 フィート（良好）；60 フィート、飛行 60 フィート（鎧なし）

近接 高品質のグレートクラブ＝＋ 39 ／＋ 34 ／＋ 29 ／＋ 24（3d8 ＋ 25 ／ 19 ～ 20）または

叩きつけ（× 2）＝＋ 23（2d6 ＋ 25）

遠隔 虚空の矢＝＋ 23 接触（6d6、加えて " 生命力吸収 "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 命ずる声、生命力吸収（2 レベル、DC28）、void trap

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 27）

常時：トゥルー・シーイング 、ファイアー・シールド（チル・シールド）、フライ

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ヴィジョン 、ガシアス・フォーム（自身のみ）、グレーター・ディスペル・マジック 、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、ディーパー・ダークネス 、マイナー・クリエイション

3 回／日：コーン・オヴ・コールド（DC22）、ディマンド（DC25）、テレポート・オブジェクト（DC24）、ドミネイト・パースン（DC22）、ポーラー・レイ 、マス・チャーム・モンスター（DC25）、メジャー・クリエイション

1 回／日：インプロージョン（DC26）、プレイン・シフト（DC24）

基本データ

【筋】44、**【敏】**15、**【耐】**32、**【知】**18、**【判】**23、**【魅】**25

基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 42；**CMD** 54

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：グレートクラブ》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打強化》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 30、〈軽業〉＋ 17（跳躍＋ 25）、〈真意看破〉＋ 29、〈知覚〉＋ 29、〈知識：貴族〉＋ 14、〈知識：次元界〉＋ 27、〈知識：神秘学〉＋ 27、〈知識：歴史〉＋ 24、〈呪文学〉＋ 24、〈はったり〉＋ 30、〈飛行〉＋ 20、〈魔法装置使用〉＋ 30

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 変身（大型、超大型、または巨大サイズの人型生物；ジャイアント・フォーム II）、虚空形態

生態

出現環境 寒冷または温暖／山岳

編成 単体

宝物 × 2（高品質のフル・プレート、高品質のグレートクラブ、その他の宝物）

特殊能力

命ずる声（超常）ヴォイド・オニは人型生物に対して用いるあらゆる（魅了）または（強制）効果のセーヴ DC に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

虚空形態（超常）ヴォイド・ヤイは即行アクションとして非実体状態になることができる。この形態ではその真の姿の実体のある黒い影のように見える。それは虚空携帯である間、非実体の副種別と非実体防御的能力を得る。ヤイが持ち運んでいるあらゆる装備または鎧も非実体となる。鎧と外皮による AC ボーナスを失うが、その【魅力】修正値に等しい反発ボーナスを AC に得る（ほとんどのヴォイド・ヤイにとって＋ 7 で、AC は 16 となる）。非実体である間も話す事ができ、擬似呪文能力と特殊能力を使用することができる。

虚空の矢（超常）即行アクションとして、ヴォイド・ヤイはその第三の眼から闇の矢を放つことができる。この矢によって起こされるダメージは負のエネルギー・ダメージである。この攻撃は距離 180 フィートで射程単位を持たない。

虚空の罠（超常）ヴォイド・オニが自分自身に何らかの（瞬間移動）効果（ グレーター・テレポート および プレイン・シフト 擬似呪文能力を含むが、テレポート・オブジェクト 擬似呪文能力を含まない）に使用した場合、フリー・アクションとして虚空形態で目的地に到達することを選択することができる。そのようにした場合、瞬間移動する前に自分が占めていた接敵面の中で選択したマスに一時的な下級の スフィアー・オヴ・アニヒレイション を残すことができる。この スフィアー・オヴ・アニヒレイション は他のクリーチャーによって動かされることはないが、スフィアー自体はオニの次のターンに 30 フィートの飛行速度（完璧）で最も近い超小型以上のサイズのクリーチャーへと移動する。30 フィート以内に適切なクリーチャーがいない場合、スフィアーはそのラウンドは移動しない。スフィアーがクリーチャーが占めるマスに入った場合（あるいはクリーチャーがスフィアに触った場合）、そのクリーチャーは ディスインティグレイト 呪文（術者レベル 20、DC23）によるもののように効果を受ける。一度スフィアーがこの効果によってクリーチャーにダメージを与えた場合、スフィアーは消滅する――またクリーチャーに触れてチャージ消費されることがないという滅多にない場合にも 24 時間後に消滅する。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

虚空の概念は多くのものにとって理解しがたいものである。というのもそれは何らかの物が存在しないということを超えたものを含むものだからだ。また、" 虚空 " の概念は天上、星々の間の暗黒の場所、精霊の世界の本質、そして新たな考えの生み出し心に描く可能性さえも表す。ヴォイド・ヤイはこれらの可能性全てを象徴する。オニ種族の邪悪さを例証するようなやり方で解釈して。

下位のオニとは異なり、ヴォイド・ヤイは何らかの単独の人型生物の種族を代表するものではない。それが由来する最も近いものは恐らくルーン・ジャイアントで、確かにヴォイド・ヤイは表面上この伝説の怪物に黒く重い筋肉質の体、角、牙を備えたものに似ている。ヴォイド・ヤイは著しく強力なオニの霊と圧倒的に邪悪な場所が性格に正しい時間に交差することで出現する。まれに秘術的な変身によって既存のヤイが誇るべきヴォイド・ヤイの地位に昇進することがある。実際、ヴォイド・ヤイの身をすくませるような残酷な資質を冷静に考えると、この変身を早めるためにオニが行うことができるという邪悪な儀式の噂は何人かの賢者を夜も眠らせない。このような儀式が存在するならば、全てのオニは潜在的にヴォイド・ヤイとなることができるということだからだ。ほとんど全てのオニと同様に、ヴォイド・オニの武器と鎧の使用は残酷な過剰殺戮であるように思える。ヴォイド・オニは身の丈 20 フィート、体重 10,000 ポンド。

ヴォイド・ヤイは下位のクリーチャーを虚空の助けを以って支配しようという欲望を満足させるために物質界に現れる。ヴォイド・ヤイは通常広大な縄張りの領有を主張し、ずっと大きなクリーチャーを従者として屈服させる。ファイアー・ヤイと同様にヴォイド・ヤイは頻繁に下位のオニを手下として使い、征服したあらゆる巨人の部族や社会を自分自身の周りに置くことを好む。まれにヴォイド・ヤイはより小さな人型生物の諸王国に

号令をかけるが、巨大なるヴォイド・ヤイはこのようなちっぽけで取るに足らないクリーチャーの姿をとる能力を持たないため、しばしば不恰好で場違いであると感じる。他のヤイよりも更に、ヴォイド・ヤイは自らの真の姿を恥じる。その虚栄心によりほとんどの者はそのチェンジ・シェイプ能力を用いて息を呑むほど端正または美しい巨人の姿をとる達人であり、その姿で生活することを好む。戦闘が始まりその怒りが主となった時にのみ、彼らは真の恐るべき姿に戻る。

虚空王　Voidlords

典型的なヴォイド・ヤイが持つかなりの力とオニ・ダイミョーの神のごとき力の間には、ユニーク・ヴォイド・ヤイの中間層が存在する。この文脈で " 中間 " という語を用いることはどこか愚かしいことだ。これらのまとめて虚空王として知られるユニーク・ヴォイド・ヤイは物質界を歩くクリーチャーの中で最も強力なものの 1 つだからだ。

ヴォイド・ヤイは通常国々を支配することで満足しているが、虚空王は更に大きな役目をもって訪れている。あらゆる世界を支配しこれらの世界にすむ全てのものを屈服させることだ。虚空王は常に追加のヒット・ダイスまたはクラス・レベルを有するヴォイド・ヤイである。ファイター、モンク、ローグ・レベルが虚空王の好む選択だ。この強大な来訪者は、力とオニの生来の超常能力は定命のものの魔法を制するより偉大な道だという考えから通常は術者クラスを避ける。典型的なヴォイド・ヤイの能力を持つことに加え、それぞれの虚空王は、その虚空王が集中する特定の分野の鍵となる多くの力を持つ。虚空王が集中するものの例を 2 つ以下に示すが、この例はありうるもの全てのほんの一部に過ぎない。

武術：虚空王の武術は常に素手攻撃によって攻撃する。素手攻撃によるダメージと 1 ラウンドの攻撃回数を決定するために 20 レベル・モンクの連打として扱う。この虚空王はボーナス特技として《朦朧化打撃》を得、以下の擬似呪文能力の使用回数を 1 日 3 回得る：フォースフル・ハンド 、グラスピング・ハンド 、グレーター・シャウト 。

剣技：剣で戦う虚空王は常にある種の剣、通常はカタナを持ち歩く。この虚空王は以下の擬似呪文能力を 1 日 3 回使用する能力を得る：ブレード・バリアー 、キーン・エッジ 、メイジズ・ソード 。彼らは自動的に刀剣類に習熟し、彼らが振るうあらゆる剣は、その武器が有するあらゆる魔法の特殊能力に加えて ＋ 5 武器 として扱われる。また剣技の虚空王は接触することであらゆる魔法の武器（アーティファクトを除く）を任意のサイズの剣に変化させることができる。

オニ：ウォーター・ヤイ Oni, Water Yai

このそびえ立つような女は青い皮膚、小さな牙、額に輝く第三の目を持つ。彼女のローブはずぶぬれだ。

ウォーター・ヤイ 脅威度 18 Water Yai

経験点 153,600

CE ／超大型サイズの来訪者（水棲、巨人、原住、オニ、変身生物、水）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 26

防御

AC 32、接触 11、立ちすくみ 29（＋ 6 鎧、＋ 3【敏】、＋ 15 外皮、－ 2 サイズ）

hp 297（22d10 ＋ 176）；再生 10（［火］または［善］呪文）

頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 18

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**完全耐性**［酸］；**SR** 29

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 60 フィート（良好）、水泳 60 フィート

近接 高品質のスピア＝＋ 35 ／＋ 30 ／＋ 25 ／＋ 20（3d6 ＋ 21 ／ 19 ～ 20 ／× 3）または

叩きつけ（× 2）＝＋ 34（2d6 ＋ 14）

遠隔 酸の矢＝＋ 23（4d6［酸］、加えて " 吐き気 "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート（スピアは 20 フィート）

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 24）

常時：ウォーター・ウォーク 、フライ 、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ウォーター・ブリージング 、液体形態

3 回／日：コーン・オヴ・コールド（DC21）、コントロール・ウォーター 、チャーム・モンスター（DC20）、ポーラー・レイ

基本データ

【筋】 39、**【敏】** 17、**【耐】** 27、**【知】** 16、**【判】** 20、**【魅】** 22

基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 38（突き飛ばし、武器落とし＋ 40）；**CMD** 51（対突き飛ばし、武器落とし 53）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：スピア》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《武器落とし強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋ 27、〈軽業〉＋ 21（跳躍＋ 29）、〈芸能：歌唱〉＋ 24、〈真意看破〉＋ 26、〈水泳〉＋ 43、〈知覚〉＋ 26、〈知識：神秘学〉＋ 24、〈呪文学〉＋ 21、〈はったり〉＋ 27、〈飛行〉＋ 24、〈変装〉＋ 24

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 水陸両生、変身（中型、大型、超大型サイズの人型生物；オルター・セルフ または ジャイアント・フォーム II）

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体

宝物 標準（高品質のスピア、その他の宝物）

特殊能力

酸の矢（超常） 即行アクションとして、ウォーター・ヤイはその第三の眼から酸の矢を放つことができる。この矢が命中したクリーチャーは DC29 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は酸の悪臭に圧倒されて 1 ラウンドの間吐き気がする状態になる。この攻撃は距離 180 フィートで射程単位を持たない。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

流れるようなローブ（超常） ウォーター・ヤイは魔法の水に充たされた特別の絹のキモノを着ている。このキモノは＋ 6 の鎧ボーナスを与える。このローブがウォーター・ヤイにとっての鎧として機能する。

液体形態（擬呪） 標準アクションとして、ウォーター・ヤイは動く水たまりに姿を変えることができる。これはヤイがこの形態で飛行できないことを除いて ガシアス・フォーム と同様に機能する。それはその基本地上移動速度を保持し、水泳速度は倍の 120 フィートになる。ウォーター・ヤイはこの能力を標準アクションで終了させることができる。

ウォーター・ヤイはストーム・ジャイアントの肉体にこもっているが、このヤイは波間の上よりも下にその住処を定めることが多い。ほとんどのオニと異なり、ウォーター・ヤイは社会を支配したり入り込んだりすることを真に望まないが、それでも人型生物の姿をとることを楽しむ。彼女たちは水中ではしばしば巨大なマーフォークの姿をとるが、陸上ではストーム・ジャイアントの形態になることを好む。そしてウォーター・ヤイは自らが好む退廃、物質的な富と豪奢に慣れ親しむことを追い求める。ウォーター・ヤイは美しい財宝によって容易に気をそらせる傾向があるが、それにもかかわらずその邪悪な本性によって予測できない浅薄な行動を取りがちである。

オニ：クワ Oni, Kuwa

この金色の肌をしたフィーンドは角、牙、突き出た目を持つ。4 本指の爪で棘の生えたクラブを握っている。

クワ 脅威度 4 Kuwa

経験点 1,200
LE ／中型サイズの来訪者（人間、原住、オニ、変身生物）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 19、接触 10、立ちすくみ 19（＋ 8 鎧、＋ 1 外皮）
hp 42（5d10 ＋ 15）；再生 5（［酸］または［火］）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 6
SR 15

攻撃
移動速度 30 フィート（鎧未装備時 40 フィート）
近接 高品質のグレートクラブ＝＋ 10（1d10 ＋ 6）または
爪（× 2）＝＋ 9（1d6 ＋ 6）
遠隔 高品質のコンポジット・ロングボウ＝＋ 9（1d8 ＋ 4 ／× 3）
擬似呪文能力（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 8）
3 回／日：ダークネス 、フライ
1 回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）、チャーム・パースン（DC14）、ディープ・スランバー（DC16）
基本データ
【筋】18、**【敏】**17、**【耐】**16、**【知】**12、**【判】**15、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22
特技《強打》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 11、〈隠密〉＋ 4、〈真意看破〉＋ 10、〈知覚〉＋ 10、〈知識：神秘学〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 3、〈はったり〉＋ 11、〈変装〉＋ 7、〈魔法装置使用〉＋ 11
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間いずれか；オルター・セルフ ）

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または徒党（1、加えて 1 レベル～ 3 レベルの人間 3 ～ 10）
宝物 標準（高品質のハーフプレート、高品質のグレートクラブ、高品質のコンポジット・ロングボウ
［**【筋】**＋ 4］とアロー 20 本、その他の宝物）

ほとんどのオニは生前よりも大きくなる傾向にあるため、しばしば巨人やその他の巨大な人型生物と関係して終わるが、それらのすべてが残酷さへの無限の欲望と釣り合う物理的な体に生まれる訳ではない。クワはこの実例であり、人間の肉体を纏ったオニである。彼らの真の形態は黄金の皮膚、爪、短い鋭い角を持つ怪物の姿で、紛れもなく魔的だが、クワはほとんど人間の間で偽装して生活している。ほとんどのオニと同じように一般的に自分の同類を避け、代わりにしばしば衛兵隊長、ギルドマスター（特に盗賊ギルドの）、貴族のような、人間の都市の権力の座を求める。ほとんどのクワは、適切なクラスのクラス・レベルを持っていない限り、術者の役割を取ることを避ける。同様に、最も野心的なクワ以外は王や市長のような真の権威の地位を避ける。クワは指揮系統の上層部で最も快適になるが、あまりにも多くの目にさらされるほど重要な地位は避ける。クワにとって頻繁に権力を濫用することができない指導者の地位は屑同然であり、より公の目に見えない地位を狙うことでクワがこのような濫用を行う機会は増す。

一度クワがこのような人間社会での地位を確保すれば、富の蓄積がその主な動機になる。クワは退廃と官能的な喜びの生活を望み、あらゆるオニと同様に、自分自身の種を播きたいと考える。その強さと魔力は簡単に一般人を支配することができ、悪漢の集団を集め、同じような考えを持つ人間を山賊行為やもっと悪いものに導くことができる。

典型的なクワは身の丈 6 フィート、体重 190 ポンド。

オニ：スピリット・オニ Oni, Spirit

この邪悪な見かけの生きている仮面は角の生えたフィーンドの顔をしており、その眼は突き出て牙で一杯のいやらしい笑いを浮かべている。

スピリット・オニ 脅威度 2 Spirit Oni

経験点 600

NE ／超小型サイズの来訪者（原住、鬼）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 7

防御

AC 17、接触 16、立ちすくみ 13（＋ 4【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 19（3d10 ＋ 3）；高速治癒 2

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 30 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 9（1d4 － 2）、突き刺し＝＋ 9（1d4 － 2、加えて " 毒 "）

特殊攻撃 毒

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 8）

常時：ディテクト・マジック

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、メイジ・ハンド

1 回／日：コマンド（DC13）、スリープ（DC13）

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

基本データ

【筋】6、**【敏】**19、**【耐】**12、**【知】**13、**【判】**12、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 13（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 17、〈軽業〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7、〈知識：神秘学〉＋ 7、〈呪文学〉＋ 4、〈はったり〉＋ 8、〈飛行〉＋ 16

言語 共通語

その他の特殊能力 仮面共生

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または廃墟（3 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

仮面共生（変則）スピリット・オニは同意する小型または中型のクリーチャーに仮面として着用されることができる。この方法で着用されている間、着用者は鬼の眼を通じて見、その口を通じて話す事ができるが、着用者は自分の感覚と声を保持している。スピリット・オニは別のクリーチャーのままであり、自分自身の何らかの行動（攻撃や擬似呪文能力の使用を含む）を取ろうとするならば、宿主の顔から離れなければならない（移動アクション）。スピリット・オニが仮面として着用されている間、宿主の〈知覚〉判定に＋ 2 の洞察ボーナスを与える。

毒（変則）突き刺し・致傷型；セーヴ 頑健・DC12；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【魅】；治療 2 回連続のセーヴ成功。

物質界に現れるほとんどのオニは人型生物の肉体を新しい体とするが、これは全てのオニにはあてはまらない。時として、邪悪な術者がオニを使い魔として隷属させたいと望む場合、その結果は比較的普通でないものとなる。オニは人型生物の造作を我が物とするのではなく、直接にその精霊的な形態から肉体を持った物になる。

あらゆる秩序にして悪で《上級使い魔》の特技を有する 7 レベルの術者はスピリット・オニを使い魔として得ることができる。このような使い魔を得るための儀式には術者がとりわけ魔的で恐ろしい外見のオニの仮面を作る必要がある。これには〈製作〉判定や追加の金銭の支出を要さず、使い魔を得るための儀式全体の一部であるとされる。儀式が完了した場合、野生のオニの魂が仮面の中に引き寄せられ、即座に生のあるものへと変化し、生きているクリーチャーがそこに現れる。

儀式はオニを新たなる主に縛り付けるが、またオニから人間の形態をとる機会を奪い取る。その結果、スピリット・オニは主に対してさえも不機嫌で扱いがたいクリーチャーとなる。彼らが自らの嫉妬心と憎しみに打ち負かされないためには、日常的に叱責としつけを行わなければならない。

スピリット・オニの主が死亡した場合、スピリット・オニは自由**意志**と自らの選択をする能力を得るが、通常はスピリット・オニの生来の臆病さと恥知らずさは、それが真の魂へと戻り特定のオニとなって帰って来ることを望んで命を懸けることの妨げとなる。自分自身を消し去るよりは、このような主を持たないスピリット・オニは、いつの日かその低い地位から自らの我と欲に相応しい何かに昇進することを許されることを望み、より強力なオニを探し、その先達にしばしば奉仕を申し出る。

オニ：ファイアー・ヤイ Oni, Fire Yai

この牙の生えた三眼の怒り狂う巨人は、細かな細工が施された鎧を着ており、その肌は燻る燃えさしのように赤い。

ファイアー・ヤイ 脅威度 15 Fire Yai

経験点 51,200
NE ／大型サイズの来訪者（火、巨人、原住、オニ、変身生物）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 23

防御
AC 29、接触 10、立ちすくみ 28（＋ 8 鎧、＋ 1【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 229（17d10 ＋ 136）；再生 5（［酸］または［冷気］）
頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 15
完全耐性［火］；**SR** 26
弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）；30 フィート、飛行 40 フィート（良好）（鎧装備）
近接 ＋ 1 カタナ * ＝＋ 27 ／＋ 22 ／＋ 17 ／＋ 12（2d6 ＋ 16 ／ 18 ～ 20）または
叩きつけ（× 2）＝＋ 26（1d10 ＋ 15）
遠隔 炎の矢＝＋ 19 接触（4d6［火］、加えて " 着火 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 着火（2d6、DC26）、煙形態
擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 17）
常時：フライ
回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、スコーチング・レイ 、ダークネス
3 回／日：ウォール・オヴ・ファイアー 、チャーム・モンスター（DC16）、ディープ・スランバー（DC15）、ファイアー・シールド（warm シールド only）、ファイアーボール（DC15）
1 回／日：インセンディエリ・クラウド（DC20）

基本データ
【筋】 31、**【敏】** 16、**【耐】** 26、**【知】** 14、**【判】** 17、**【魅】** 15
基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 28；**CMD** 41
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《蹴散らし強化》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 22、〈交渉〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 23、〈製作：武器〉＋ 12、〈製作：防具〉＋ 12、〈知覚〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 11、〈はったり〉＋ 22、〈飛行〉＋ 14、〈変装〉＋ 11、〈魔法装置使用〉＋ 14
言語 共通語、巨人語
その他の特殊能力 変身（中型または大型の人型生物；オルター・セルフまたは ジャイアント・フォーム I）

生態
出現環境 温暖または暑熱／丘陵または山岳
編成 単体、一団（1、加えてファイアー・ジャイアント 4 ～ 8）、部族（1、加えてファイアー・ジャイアント 20 ～ 30）、または王朝（1、加えて他のオニ 2 ～ 20）
宝物 標準（＋ 1 バンデッド・メイル 、＋ 1 カタナ 、その他の宝物）

特殊能力
炎の矢（超常） 即行アクションとして、ファイアー・ヤイはその 3 つ目の眼から火の矢を打ち出すことができる。この攻撃は距離 180 フィートで射程単位を持たない。
煙形態（擬呪） 標準アクションとして、ファイアー・ヤイは煙の雲に姿を変えることができる。これはこの雲が パイロテクニクス 呪文からくる煙の雲の特性を持つこと以外は ガシアス・フォーム と同様に機能する（DC26 の頑健セーヴで煙の雲の効果を無効化できる）。ファイアー・ヤイはこの能力を標準アクションとして終了させることができる。

ファイアー・ヤイは豪奢に暮らすことを好む。整然としてしっかりと建築された住居は不可欠だ。単独のファイアー・ヤイですら城砦化された石の住まいをその縄張りの中に築くか住み着くかし、その回りを手に入れられる限りの贅沢品で取り囲むことを好む。虚栄心が強く強欲で野蛮なファイアー・ヤイはその同類の中で最も衝動的で、いくつかの物語では賢明な英雄たちはファイアー・ヤイを嘲ってかんしゃくを起こさせる。彼らは挑戦を受けてそのままにすることは滅多になく、自分の支配に対するあらゆる脅威に速やかに**反応**し叩き潰そうとする。

多くのファイアー・ヤイがその中に入り込んで支配するためにファイアー・ジャイアントの部族を探すが、すべての者がこの衝動に従うわけではない。多くの種類の人型生物の形態をとることができるため、一部のファイアー・ヤイは密かに侵略し、人型生物の国全体を徐々に中から支配しようとする。

ファイアー・ヤイは身の丈 16 フィート、体重 7,000 ポンド。

ガーデン・ウーズ Garden Ooze

草の上にある病気の食物繊維の集合体に見える物は、突然その不健康そうな宿主から離れ、動きすり寄り始める。

ガーデン・ウーズ 脅威度 2 Garden Ooze

経験点 600

N ／小型サイズの粘体

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 － 5

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 3【敏】、＋ 1 サイズ）

hp 19（3d8 ＋ 6）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** － 4

防御的能力 粘体の種別特徴；**完全耐性**［酸］

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 叩きつけ＝＋ 3（1d4、加えて 1d8［酸］）

特殊攻撃 酸、汚臭

基本データ

【筋】 11、**【敏】** 16、**【耐】** 15、**【知】** ―、**【判】** 1、**【魅】** 2

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 1；**CMD** 14（足払いされない）

技能〈登攀〉＋ 8

その他の特殊能力 迷彩色

生態

出現環境 温暖／森林、湿地、および都市

編成 単体、2 体、または群生（3 ～ 5）

宝物 なし

特殊能力

酸（変則）ガーデン・ウーズは肉を溶かす酸性の消化液を分泌する。硬い物質でできたあるいは植物性のクリーチャーはこの粘体の酸に対する完全耐性を持つ。

迷彩色（変則）ガーデン・ウーズはどのような種類でも植物の生い茂る場所の中では視認することが難しい。他の植物に惑わされず見分けこの粘体に気付くには DC15 の〈知覚〉判定が要求される。この粘体はこれに気づくのに失敗しこれのマスに侵入したクリーチャーに対する叩きつけを自動的に成功させる。

汚臭（変則）24 時間に 1 回、ガーデン・ウーズは自身を中心とした半径 5 フィートの拡散範囲に腐臭の気体を放てる。この粘体は通常最初に傷ついた時にこの能力を使用する。この蒸気の汚臭は放たれた最初のラウンドの間は圧倒的であり、範囲内の生きているクリーチャーを 1d3 ラウンドの間不調状態になる（頑健 DC13 で無効）。これは［毒］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

ガーデン・ウーズは植物の生い茂る場所に生息し、腐肉漁りの形をとったタンパク質あるいは周辺を這い回る小動物を掃き集める、べとべとした原形質の酸性の動く群生体である。ガーデン・ウーズは時に地表近くの地下の土地――下水渠、すり鉢穴、浅い洞窟など――でも見られることがあるが、この粘体は野外を好む。その理由の 1 つはガーデン・ウーズは他の小さなクリーチャーが漁りに来るような、生体物質の大規模な集積地に引き寄せられるからである。

大抵の粘体と比べれば素早く狡猾な狩人であるガーデン・ウーズは、どのようなサイズであろうとも近くをうろつくクリーチャーを攻撃するため極めて危険である。獲物が近くに寄るのを感知したこの粘体は、その潜在的な食肉が**間合い**内に入るまで攻撃を待とうとする。この粘体はまた獲物が逃げ出した時に追いかける。ガーデン・ウーズは本能的に色合いを下の地面に合うように変更し、視認しづらいようにする。

ガーデン・ウーズは攻撃する時、ウィップのような強力な肉を溶かす酸を伴った付属肢で打ち付ける。傷つくと、この粘体は胃のむかつくような汚臭を放ち戦闘を困難にする。更に、ガーデン・ウーズが攻撃した時、他の近くのガーデン・ウーズも加わり、群がって逃走をほとんど不可能にする。

潜在的な大きな獲物にとっては幸運なことに、ガーデン・ウーズの多くは極めて小さく、最大でも直径 3 フィートに届く程度であり、そうなるとより小さな粘体へと分裂する。これらの小さな粘体はラットキャッチャー・ウーズとして知られ、勇敢な庭師は害獣駆除として自身の庭でこうした粘体の成長を促進している。しかしながら害獣を排除すると、安全に庭の手入れする前にこの粘体そのものを狩って殺さなければならない。

カーニヴァラス・クリスタル Carnivorous Crystal

この水晶面体の構造は予感に打ち震えているかのように身じろぎし振動する。

カーニヴァラス・クリスタル 脅威度 11 Carnivorous Crystal

経験点 12,800

N ／中型サイズの粘体（地、他次元界）

イニシアチブ ー 5；**感覚** 擬似視覚 120 フィート；〈知覚〉ー 5

オーラ 超可聴の唸り（60 フィート、DC22）

防御

AC 17、接触 5、立ちすくみ 17（ー 5【敏】、＋ 12 外皮）

hp 136（16d8 ＋ 64）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 0

DR 10 ／—；**完全耐性**［冷気］、［電気］、粘体の種別特徴；**抵抗**［火］20

弱点 脆い、［音波］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート

近接 叩きつけ＝＋ 18（7d8 ＋ 9 ／ 18 ～ 20、加えて捕獲）

特殊攻撃 水晶化、捕獲（DC22、1d10 ラウンド、硬度、hp10）、剃刀のごとき鋭さ

基本データ

【筋】22、**【敏】**1、**【耐】**18、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 18；**CMD** 23（足払いされない）

技能〈隠密〉＋ 0（岩場では＋ 5）、〈登攀〉＋ 14；**種族修正** ＋ 5〈隠密〉（岩場では＋ 10）

その他の特殊能力 活動停止、分裂（殴打または［音波］による攻撃のクリティカル・ヒット、hp15）

生態

出現環境 気候問わず／地下（地の元素界）

編成 単体、共棲集団（2 ～ 4）、または編成部隊（5 ～ 10）

宝物 乏しい

特殊能力

脆い（変則）殴打および［音波］攻撃はカーニヴァラス・クリスタルに対してクリティカル・ヒットできる。そのような攻撃によるクリティカル・ヒットの成功は、その攻撃がダメージを与えなかったとしてもカーニヴァラス・クリスタルを分裂させる。クリスタルは依然として急所攻撃のような精密さに基づくダメージに対する完全耐性を持つ。

水晶化（変則）カーニヴァラス・クリスタルの攻撃によって捕獲されたクリーチャーは毎ラウンド DC22 の頑健セーヴに成功しない限り無防備状態になる。無防備状態のクリーチャーがこのセーヴに失敗した場合、それは肉体が水晶化したものとして石化する。1d4 時間以内に、その石化した犠牲者は粉砕され新たな 1 体のカーニヴァラス・クリスタルが遺体から現れる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

剃刀のごとき鋭さ（変則）カーニヴァラス・クリスタルの叩きつけ攻撃は圧倒的な刺突および斬撃ダメージを与え、そのクリティカル・ヒットの可能域は 18、19、20 である。

超可聴の唸り（超常）活動中のカーニヴァラス・クリスタルは超常的な音波の振動を放つ。このオーラの範囲内でターンを開始する生きているクリーチャーは DC22 の頑健セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間朦朧化する。そのセーヴに成功したクリーチャーはその成功されたカーニヴァラス・クリスタルの超可聴の唸りの影響を 24 時間のあいだ受けない。これは［音波、精神作用］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

地の元素界の無限の洞窟を原住とするカーニヴァラス・クリスタルは通常静かな存在であり、周囲の岩から鉱物を吸収することで存続する。しかしながら生きているクリーチャーは、その骨と血にある無機物によってこのクリスタルはたったの数時間で数年分の繁殖ができるため紛れもないご馳走である。知性と呼べるようなものを欠いてはいるが、カーニヴァラス・クリスタルは生きている者を感知し、そして彼らの肉体に捕われている物質に飢えている。

地の元素界および物質界の最深の洞窟では、太古のカーニヴァラス・クリスタルたちが動かず成長しており、信じられないようなサイズになっている。

カーバンクル Carbuncle

2 つの大きな瞳の間からこぶし大の宝石を突き出した小さなまごまごしたこの爬虫類は驚いているようにも当惑しているようにも見える。

カーバンクル 脅威度 1 Carbuncle

経験点 400
N ／超小型サイズの魔獣
イニシアチブ ー 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 1

防御
AC 12、接触 10、立ちすくみ 12（ー 2【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 13（2d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 3
弱点 示唆に対する脆弱性

攻撃
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 1（1d3 ー 3）
特殊攻撃 死の偽装者、見掛け倒しの示唆
擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 3）
3 回／日：ジャンプ 、デイズ（DC10）、レヴィテート（自身のみ、最大 10 フィート）
基本データ
【筋】5、**【敏】**7、**【耐】**12、**【知】**6、**【判】**13、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ー 2；**CMD** 5（対足払い 9）
特技《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 10（草地または藪では＋ 14）、〈生存〉＋ 2；**種族修正** ー 4 跳躍時の〈軽業〉、＋ 4 草地または藪での〈隠密〉
言語 共感 30 フィート

生態
出現環境 気候問わず／森林または沼地
編成 単体または集団（2 ～ 8）
宝物 標準

特殊能力
共感（超常）カーバンクルは荒削りなテレパシー能力の 1 種を持っており、曖昧な感情や覚えている感覚を他のクリーチャーに転送できる。このテレパシーの 1 種では言語を伝えられず、（苦痛を転送するなど）どうやっても目標を妨害することはできない。このようにしてカーバンクルは恐怖の感情や仄かな葉の香りを説明できるが、仲間に直接モンスターを警告することや、砂利の地面の下に宝物があることは告げられない。
死の偽装者（超常）1 日に 3 回標準アクションで、カーバンクルは ディメンジョン・ドア 呪文と同様に瞬間移動できるが、その距離は 30 フィートまでである。カーバンクルは瞬間移動の跡地に極彩色の閃光と爬虫類が窒息する音の中に自身の完璧な複製を残す。この複製はあらゆる点でカーバンクルを模倣しているが、明らかに死んでおり頭部にある無色の石は価値のない塵になっている。
見掛け倒しの示唆（超常）1 日に 3 回標準アクションで、カーバンクルは視線が通っているクリーチャー 1 体に意図的に精神集中しその目標に自らの意思を押し付けようとする。DC11 の意志セーヴはこの強制に抵抗するには十分である。目標が抵抗に失敗した場合、1d6 をロールすること。結果が 1 ～ 2 なら、目標は洞察を閃き 1 分間アーマー・クラスに＋ 2 の洞察ボーナスを得る。結果が 3 ～ 4 なら、犠牲者は 1 分間 サジェスチョン と同様の影響を受け、カーバンクルからの 1 つの（通常はまごつかせるような、そして必ず無害な）サジェスチョン に従わなければならない。結果が 5 ～ 6 なら、犠牲者の思考はカーバンクルの思考によって改竄され、犠牲者の意志セーヴィング・スローに 1 分間ー 2 のペナルティを与える。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。
示唆に対する脆弱性（変則）［精神作用］呪文はそのクリーチャー種別制限にかかわらずカーバンクルに影響を与える。例えば通常は人型生物クリーチャーにのみ影響を与える チャーム・パースン のような呪文はカーバンクルにも影響を与える。

伝説と誤った情報の邂逅が何かを小さなカーバンクルより不幸にさせたことはない。このクリーチャーの名前は大袈裟さから醜怪さまでを想起させる。カーバンクルは不恰好な爬虫類である。しかしながら彼らをその実態から乖離させているものは、奇妙な魔法能力と大きな両目の上部から突き出た拳大の宝石である。逸話によって石の種類と価値は異なるが、その多くで石はルビーあるいはガネットであると伝えられている。しかしながら実際はカーバンクルの石は、爪とは似ていないが単なる光を反射しやすい突起である。

カーバンクルは魔法の使用者、特にフェイの血脈を持つソーサラーや新鮮な果実を持ち運ぶ者とってには極めて注意を引く存在である。心術師の多くはこれらの奮闘するクリーチャーの水際立った精神支配の力を賞賛し、それらがそれらの領分に立つ魔道士たちに対して提供できる助力を誉めそやす――しかしながらそうしない者はそうした物語を学術的な冗談か何かと考えている。

《上級使い魔》特技を持つ真なる中立の術者はカーバンクルを 5 レベルの使い魔として取得できる。

カッパ Kappa

この人型の亀は水の近くでしゃがみ込み、怪しい目をしている。頭の上の皿の形は水で満たされている。

カッパ 脅威度 2 Kappa

経験点 600
CN ／小型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 2

防御
AC 15、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 19（3d10 ＋ 3）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5
抵抗［酸］5、［冷気］5
弱点 頭の皿

攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 40 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 5（1d3 ＋ 1、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 つかみ（中型）、引っかき（爪（× 2）＝＋ 5、1d3 ＋ 1）

基本データ
【筋】12、**【敏】**17、**【耐】**13、**【知】**8、**【判】**15、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3（組みつき＋ 7）；**CMD** 16
特技《**頑健**無比》、《素早い移動》
技能〈真意看破〉＋ 5、〈水泳〉＋ 9、〈脱出術〉＋ 10、〈治療〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈脱出術〉
言語 共通語、水界語
その他の特殊能力 水陸両生

生態
出現環境 気候問わず／湖または河川
編成 単体、2 体、または集団（3 ～ 6）
宝物 標準

特殊能力
頭の皿（超常）カッパの頭の上にある受け皿には故郷の川あるいは湖の水が入っている。カッパが敢えて頭部を傾けるかカッパを押さえ込んでいるクリーチャーがそれを強要しない限り（押さえ込んでいる間に組みつき判定が要求される）、その水はなくならない。水がなくなると、カッパは移動不能になりよろめき状態になる。カッパは依然としてアクションをとれるが、自力でその位置から動くことはできない。空っぽになった頭の皿に水が満たされると、カッパは即座に状態が回復する。その代わりの水はカッパの故郷のものである必要はないが、カッパは機会があればまず頭の皿をそこの水で満たす。

カッパは人型の亀に似た奇妙な両生類である。それは新鮮な水に棲み、湖に流れる水流や川、あるいは池を好む。カッパは背中に背負った小さな甲羅、無愛想な顔、そして先端に爪を生やした水かきのついた手足を持っている。カッパは概して緑色をしているが、その肌の色調は緑や芥子色に変化する。クリーチャーには頭の上に浅い皿があり、このクリーチャーはそれに常に故郷の水を入れている。

カッパは腕白で、故郷の近くを通るあるいはそこで泳ぐものにイタズラをすることがある。カッパのイタズラはローブの下を覗き見る、手拭いを盗む、あるいは水中の捕食者のふりをするといった通常無害で迷惑なものだ。カッパはまた強力な敵に自身の取っ組み能力を甘く見積もってもらおうと、相撲を挑むことがある。怒ったカッパは危険になれ、故郷の水に入っている乗騎、動物の相棒、あるいは人々さえ溺れさせようとする。最も退化したカッパは入浴した者を溺れさせ喰らうことで知られている。

カッパを知る賢者たちはこのクリーチャーにはいくつか弱点があることを知っている。まず何よりも、カッパはキュウリと馬肉を愛する。そうした供物を並べれば、カッパは侵入者を悩ませようとはせず、そして彼らの申し出を受けることさえあるかもしれない。更に、イタズラに対する強い好みを別にすると、カッパは礼儀正しい訪問者に対しては常に誠実である。戦闘でなく口頭による非難に直面したカッパは素早くそして恥ずかしながらイタズラを謝罪し、許しを請う。

頭の皿が空になった場合、カッパは通常蹲り助けを求め、戦闘を続けるのはそれを強要された場合のみである。こぼしたカッパの頭の皿を満たした相手はカッパの最高の感謝を受ける。最も賢明で賢いカッパのみが故郷を離れて旅せざるを得なくなっている時に水のビンを持ち運ぶ――大抵のカッパはそんなことは考えもしない。

カマダン Kamadan

この大型のレパードは、シューシューと鳴き一撃を放とうと身構える6匹の極彩色の蛇を肩から生やしている。

カマダン 脅威度 4 Kamadan

経験点 1,200
NE ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋8

防御
AC 17、接触 12、立ちすくみ 14（＋2【敏】、＋1 回避、＋5 外皮、－1 サイズ）
hp 42（5d10＋15）
頑健 ＋7、**反応** ＋6、**意志** ＋2

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋7（1d6＋3）、爪（×2）＝＋7（1d3＋3）、蛇＝＋2（1d4＋1）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（蛇は 10 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（30 フィート円錐状、睡眠、**頑健**・DC15・無効、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能）、飛びかかり

基本データ
【筋】17、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**5、**【判】**12、**【魅】**9
基本攻撃 ＋5；**CMB** ＋9；**CMD** 22（対足払い 26）
特技《回避》、《強行突破》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋6、〈軽業〉＋6（跳躍＋10）、〈知覚〉＋8；**種族修正** ＋4〈隠密〉
言語 アクロ語

生態
出現環境 温暖または暑熱／平地
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 9）
宝物 標準

特殊能力
ブレス攻撃（超常）カマダンは生きているクリーチャーを 5 分間眠らせる気体を円錐形に吐ける（頑健 DC15 無効）。この攻撃によって眠るクリーチャーははたかれるか傷つけば目覚めるが、通常の騒音で目覚めることはない。これは［睡眠］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。
蛇（変則）カマダンの蛇は一斉に攻撃する；これは常に二次的攻撃である。

カマダンは獲物を追い詰め弄ぶ邪悪な狩人である、餌食の知性が比較的高い時は特に。カマダンは攻撃する時、まず催眠性のブレスを使用し、それからまだ起きている目標へと飛びかかる。カマダンは地面から肩までの身長は約 3 フィート、体長は 9 フィートで体重は最大で 500 ポンド。

カマダンはある種の魔法のクリーチャーではあるが、彼らは他のビッグ・キャットの肉体的および社会環境的な特徴の多くを共有する。競合を避け単独で狩りをする時でさえ、カマダンは時に大規模な群れの一員となる。野生の土地や生まれ故郷の土地ではより強力になるカマダンの群れは、より連帯感を増して狩りをする傾向がある。

カマダンは地下の棲み家を好むが、岩が剥き出しとなっている場所や低木林の内の巣や他の厚い茂みを居住地にし、自身の蛇を使って骨や獲物を偽装した設備に招き入れる小物を操作する。時にカマダンは棲み家を他のクリーチャーと共有することがあるが、その相手クリーチャーが自身より強いかカマダンに日常的に食料や財宝を勧める場合のみである。

上記の特性は最も一般的なカマダン種を表したものだが、より希少だがより危険な 2 つの亜種を下に簡潔に述べる。

ダスク・カマダン（脅威度＋1）：ダスク・カマダンは深夜の黒色の毛並みを持ち、そして黒と赤の輪の模様をした蛇を生やしている。ダスク・カマダンはアドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートを持ち、その蛇は毒の噛みつきを持つ：蛇・致傷型；セーヴ 頑健・DC17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】；治療 2 回連続のセーヴ成功。

ポーラー・カマダン（脅威度＋2）：ポーラー・カマダンは黒い斑点のついた白色の毛並みを持ち、スノー・レパードのような見た目をしている。蛇の模様も同じだ。ポーラー・カマダンはアドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートおよび自身に飛行移動速度 60 フィート（標準）を与える蝙蝠のような翼を持つ。ポーラー・カマダンのブレス攻撃は際立って冷たい――ブレスに屈した者はかじかみにより 1d4 ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。

カミ Kami

カミとは神代の昔に神々によって作成された太古の、神秘的な、この世ならざる精体である。本来は自衛手段のない自然の一部用の守護者を意図されていたが、カミは目を瞠るほどの適応性を見せた。自然の在り方の変化につれ、カミも変わっていった。

カミには八百万の種類がある――理論上、動物、植物、事物、あるいは場所それぞれは、その分類に対応しているカミに保護されうる。それらはまとめてカミの「宿り主」と呼ばれており、小さな子供を世話しようと考える人間のように、カミの息がかかっている。実際には、カミの数よりも宿り主の方がずっと多い。つまり、カミは例外なく自己複製して自身の影響を拡大しようとする――カミが増えれば、守護という利益を受ける宿り主も増える。従って、カミの影響は通常自然界の特定の地域に及ぼされている――カミはまだ被造物全てを守護できるほどに数があるわけではない。

カミを目録化し分類するにあたっての難事として、カミの種族と宿り主の種類の関連性が意味不明な点がある。例えばジヌシガミはあらゆる種類の土地に関連するカミの種族であり、コダマは特定の木々の守護に格別の関心を持つ。カミにとってはこれらの気まぐれな類別は全く道理に適っているが、彼らが他者にその理由を説明しようという試みは通常聞き手を混乱させ、カミ自身の鬱憤を溜まらせる。しかしながら連綿と続けられていることは、カミのサイズと彼の宿り主の重要性との関連性の維持である。短刀、フロッグ、あるいは小石とずっと結びついているカミは普通極めて小さく人目を引かず、一方で山、赤杉、あるいはエレファントと結びついたカミはそれに比例してより大きくより強力になるだろう。勿論、そこかしこに例外はあり、そして苛ついた学者たちは時に、神々自身が学者の論理と憤懣のためだけにそうした法則を変えているのではないかと冗談交じりに疑うこともある。

カミは自発的に発現した精として、あるいは特に高貴なる魂の転生として存在している。自然の要素を守護するために死んだクリーチャーの魂は特にカミとして命を取り戻すことが多い。後者において、カミの多くは故郷を守っている間に非業の死を遂げたレンジャーあるいはドルイドか、生前は自然の平穏の中で瞑想していたモンクの魂が目覚めたものである。しかしながら転生しても生前の記憶を保っているカミはほとんどおらず、そして彼らの姿形は以前の肉体とは似ても似つかぬものになる。かつての生のことを思い出す極稀なカミは、ただの宿りガミを超える可能性が極めて高い――そうしたカミは時にクラス・レベルを持ち、極めて強力に成長する。

カミは固定化した姿に囚われた魂ではなく姿を変え続ける精として存在している。その大半は１つの木、石、あるいはうねる川を見続けるために存在しており、昆虫１匹以上の影響を世界に与えることもできない。カミは存在している間の大部分において宿り主と融合している――その姿において、カミは世界と交流する能力を完全に失うが、周囲は容易に観察できる。事物、植物、動物、あるいは場所がカミが宿っているかどうかを判断する信頼できる手段はないため、カミが一般的に見られる地で暮らす、あるいはそこを旅する者は、概して万物にカミが宿っていると見做している。カミ様がいらっしゃるという信仰は、カミの宿るものの守護において時に最重要となるため、カミがその考えに口を出すことはほとんどない。

カミは全て物理的な姿を取れる。大抵はどこかその宿り主に似ているが、ここでも常にそれが当てはまりはしないことが、しつこく学者たちを当惑させ苛つかせている。カミが物理的な姿をとった時、それは必ずまず瞬間移動したかのように突然宿り主の隣に現れる。しかしながらカミにとって、姿を表すことは無作法である――多くのカミは木の裏などに隠れながら肉体を発現し、そして足を踏み出して話したい者に姿を見せる。

カミは概して平和的な種族であり、友好的なフェイや他の自然環境に棲む魔法的な生物と共に暮らしている。この高貴なる精は自発的に土地を死ぬまで守り続けるため、ドライアドやトリエントはカミと極めて良好な仲間になることが多い。より破壊的で厄介なフェイはカミに歓迎されず、カミは自然の力そのものを使ってその邪魔な侵入者を跡形もなく消す。しかしながらオニほどカミに憎悪されているクリーチャーは他にないため、カミの平和的な本性はオニと対面する時にこれ以上なく素早く消え去る。カミはオニを自然界の汚染者であり、目的と行動が自然の精のそれらと真っ向から対立するモンスターであると見做している。オニがカミに守られている地で見られた時、カミ全てはその侵入をお互いに注意し合い、その闇の存在を見つけ出すために隊を組む。道徳を失った時にカミはオニになるという危険性は、この憎悪のためであることが多い――本質的に、カミはオニをカミ族の失敗と恥の臨界点の証と見做している。

カミが悪であることは稀だが、彼らは何を置いても宿り主に守護をかける。時にその守護は他のクリーチャーから宿り主を孤立させ、結果として多くの者がカミを最高の厄介者であり、明白な最悪のモンスターであると見なしている。勿論カミ以外に宿り主がどう見られているかをカミが気にすることは皆無である――カミにとって重要なことは宿り主の安全だ。

最も強力なカミガミはカミ・ロードとして知られている。これらの神秘的で唯一無二のクリーチャーたちは途轍もなく強力であり、時に亜神あるいは上級神格とさえ比肩できる。

カミ：コダマ Kami, Kodama

この小さな緑色の人の姿は身長たった 3 フィートしかない。その顔は、両目に相当する部分に 2 つ穴がある以外はのっぺらぼうだ。

コダマ 脅威度 5 Kodama

経験点 1,600
N ／小型サイズの来訪者（カミ、原住）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11

防御
AC 18、接触 14、立ちすくみ 15（＋ 1【**敏**】、＋ 2 回避、＋ 4 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 51（6d10 ＋ 18）；高速治癒 3
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4
DR 5 ／冷たい鉄；**完全耐性** 出血攻撃、［精神作用］効果、石化、（ポリモーフ）；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［火］10；**SR** 16

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 9（1d3 ＋ 2）
特殊攻撃 散漫化の凝視、急所攻撃＋ 2d6
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 9）
回数無制限：スピーク・ウィズ・プランツ（木々のみ）、ツリー・シェイプ
3 回／日：エンタングル（DC14）、チャーム・アニマル（DC14）、ツリー・ストライド（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）
基本データ
【筋】14、**【敏】**13、**【耐】**16、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 7；**CMD** 20
特技《**頑健**無比》、《強打》、《素早い移動》
技能〈隠密〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 11、〈生存〉＋ 11、〈脱出術〉＋ 10、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 11
言語 共通語；スピーク・ウィズ・プランツ 、テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 宿り主との合一、宿り（神奈備の木）

生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体、集団（3 ～ 7）、または木立（8 ～ 16）
宝物 標準

特殊能力
散漫化の凝視（超常）1d4 ラウンドよろめき状態、30 フィート、意志 DC16 無効。これは［精神作用］効果であり、そしてコダマが影響を与えたいと思い、かつコダマを目視できる者たちに影響を与える。セーヴ DC は【魅力】に基づく。

その自然との調和によってドルイドとレンジャーに崇められているコダマは木のカミとして知られており、神奈備の守護者である――彼らは植えられた、あるいは文明圏で育った木々は守護しない。（そうした木々はされるとすれば異なるカミに守護される。）コダマは 1 本の木を守護下に置く；概して、コダマたちに守護されている森の木々全てはある特定の場所に密集している。

物理的な姿をとったコダマは半球型の起伏のない頭をした、裸の人型クリーチャーに似ている。木のカミは身長 3 フィート、体重 60 ポンド。木よりも大きなこのカミを想像する者がいるかもしれないが、森は無数の木々からなるという事実は、単一の木が持つ単一の「存在」を縮小させる傾向にある。しかしながらその木が特に古く巨大であるなら、コダマもそれに従い大きくなる――そうした稀なコダマのデータは、ここにあるコダマにいくつかのヒット・ダイスを与えサイズを上昇させることで生成できる――理論上、20 ヒット・ダイスを超える超巨大コダマはこの世界のどこかに存在しうる。しかしながら全てのコダマが種族ヒット・ダイスを得ることで力を増していくわけではなく、代わりにクラス・レベルを得ることで進歩していく者もおり、特にドルイドのレベルが多いが、ごく少数の――通常の彼の種族よりも秩序だち洗練された精神を持つ――コダマ種はモンクの道に進む。

コダマは多くのカミよりも訪問者に対する好奇心が強く、時に物理的な肉体の姿を発現して木立への新参者を観察だけする。コダマは通常自身の木の遠くか茂みの陰で発現し、ゆっくりと進んでその気が散る虚ろな目で静かに観察する。その凝視は気力をなくさせるほど酷いものだ。その超常効果を受けた者は時にその凝視から感じた印象について異なる描写をする（恥、恐れ、好奇心、楽しみ、そして苛立ちが最も一般的な**反応**である）が、最終的な結果は全て同じである。好奇心旺盛なコダマの観察を受けている間に、カミの注目によって散漫になることもなく行動を続けられる者は少ない。

カミが（概して自身の木や他のカミを守る為に）戦わなければならない時、このカミは素早く動く――コダマは集団で最適の行動をし、そして単独で立ち向かう時は ツリー・ストライド を使用して森の他の箇所へと飛び、故郷を守る手伝うよう仲間たちの小さな集団を起こす。

カミ：シキガミ Kami, Shikigami

この小さな、雑に彫られた外套を着た男の石像は表面に輝く古の文字が走っている。

シキガミ 脅威度 2 Shikigami

経験点 600

LN ／超小型サイズの来訪者（カミ、原住）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 11

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 19（3d10 ＋ 3）；高速治癒 2

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 8

DR 5 ／冷たい鉄；**完全耐性** 出血攻撃、［精神作用］効果、石化、（ポリモーフ）；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［火］10

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 代用武器＝＋ 4（1d4 ＋ 2 ／× 3）

遠隔 代用武器＝＋ 6（1d3 ＋ 2 ／× 3）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 8）

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、スタチュー（自身のみ）

3 回／日：ハイド・フロム・アニマルズ 、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

1 回／週：コミューン・ウィズ・ネイチャー（術者レベル 12 レベル）

基本データ

【筋】8、**【敏】**13、**【耐】**12、**【知】**11、**【判】**17、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 2；**CMD** 11

特技《鋭敏感覚》、《代用武器の巧み》B 、《鋼の**意志**》、《万能投擲術》B

技能〈隠密〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 11、〈生存〉＋ 9、〈知覚〉＋ 11、〈知識：自然〉＋ 6、〈治療〉＋ 9

言語 共通語

その他の特殊能力 代用武器体得、宿り（ちょっとした文明の工芸）、宿り主との合一

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

代用武器体得（変則）シキガミは《代用武器の巧み》と《万能投擲術》をボーナス特技として得、そしてそのような武器による攻撃でダメージの一撃を与えるに際し超常的なまでに幸運になるようで、代用武器によってなされるダメージに【筋力】修正値の代わりに【魅力】修正値を加える。シキガミは超小型ではあるが、近接武器で隣接する敵を攻撃する時に機会攻撃を誘発しない。シキガミが代用武器でクリティカル・ヒットした場合、× 3 のダメージを与える。

シキガミは最も劣ったカミであるが、その低い能力を忠義と武勇で補っている。他の知名度の高いカミの種類とは異なり、シキガミは自然の地よりも田舎や都市の土地にいることの方が多い。これらのカミはちょっとした文明の工芸――一里塚、道標、小さな塞の神、そして他の人造の比較的粗雑な芸術品――の守護者である。

このカミの種族と関わりがある宿り主は幅広くあるため、同じ外見のシキガミは 2 つとしてない。シキガミは全て宿り主との合一能力を持つが、これらのカミは物理的な姿をとって時を過ごすことも好み、不可視あるいは小さな石像の姿で宿り主を観察する。戦闘では、シキガミは見つけた物を手にして戦う。どちらかと言うと弱いが、これらの代用武器は本来よりも強く当てる不可思議な特性を持つ。

シキガミは他のカミと同様に友好的で好奇心旺盛だが、自然の活力を崩壊させる理想によって汚染されたと見做した地を去るのは素早い。そうする時、彼らは通常自身の宿り主を持ってゆく。彼らは環境を汚す人型生物と交戦することはないが、シキガミたちの不在はそれを見た村人たちの士気に激しい衝撃を与える。シキカミが離れると、この小さなカミの機能を知っている町の役人はシキガミと人々の関係を取り戻し、最低でもその共同体がより強力でより能動的なカミの不興を買わないよう、即座に共同体の政策をより自然主義的な考えを反映したものに変える。

シキガミは概して身長 2 フィート、体重 30 ポンドであり、石像形態では 50 ポンドになる。術者がシキガミの使い魔を得るには《上級使い魔》特技、秩序にして中立の属性、そして秘術の術者レベル 7 以上を持たなければならない。シキガミが使い魔になった時、シキガミは自身の主人を宿り主とする。

カミ：ジヌシガミ Kami, Jinushigami

この石と植物が融合した巨体は、同様に巨大な杖へと寄りかかっている老人の姿をしている。

ジヌシガミ 脅威度 20 Jinushigami

経験点 307,200

N ／巨大サイズの来訪者（地、カミ、原住）

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 38

防御

AC 34、接触 14、立ちすくみ 26（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 20 外皮、－ 4 サイズ）

hp 348（24d10 ＋ 216）；高速治癒 20

頑健 ＋ 25、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 23

DR 15 ／冷たい鉄および殴打；**完全耐性** 出血攻撃、［精神作用］効果、石化、（ポリモーフ）；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［火］10；**SR** 31

攻撃

移動速度 50 フィート、穴掘り 40 フィート；地潜り

近接 ＋ 5 クオータースタッフ ＝＋ 30 ／＋ 25 ／＋ 20 ／＋ 15（3d6 ＋ 14）、＋ 5 クオータースタッフ ＝＋ 30（3d6 ＋ 9）または叩きつけ（× 2）＝＋ 29（2d10 ＋ 9）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 30）

常時：ストーン・テル 、スピーク・ウィズ・アニマルズ 、スピーク・ウィズ・プランツ 、トゥルー・シーイング

回数無制限：ウッド・シェイプ 、グレーター・テレポート（自身のみ、宿り主の境界の内側のみ）、ストーン・シェイプ 、ディテクト・ソウツ（DC22）

3 回／日：アースクウェイク（DC28）、コントロール・プランツ（DC28）、サモン・ネイチャーズ・アライ IX 、ヒール 、リペル・メタル・オア・ストーン

1 回／日：トゥルー・リザレクション

基本データ

【筋】28、**【敏】**25、**【耐】**28、**【知】**23、**【判】**24、**【魅】**31

基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 37（蹴散らしと突き飛ばし＋ 39）；**CMD** 55（対突き飛ばしおよび対蹴散らし 57）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《**頑健**無比》、《強打》、《蹴散らし強化》、《神速の**反応**》、《戦闘発動》、《突き飛ばし強化》、《二刀流》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 34、〈隠密〉＋ 22、〈軽業〉＋ 31（跳躍＋ 39）、〈交渉〉＋ 34、〈真意看破〉＋ 38、〈生存〉＋ 31、〈知覚〉＋ 38、〈知識：自然〉＋ 33、〈知識：地理〉＋ 33、〈治療〉＋ 34、〈呪文学〉＋ 33、〈はったり〉＋ 37

言語 共通語、地界語；スピーク・ウィズ・アニマルズ 、スピーク・ウィズ・プランツ 、ストーン・テル 、テレパシー 300 フィート

その他の特殊能力 横溢のクオータースタッフ、地形操作、宿り主との合一、宿り（地域）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

横溢のクオータースタッフ（超常）ジヌシガミの持つクオータースタッフはどれでも（そのクオータースタッフが既により大きな強化ボーナスを持っていない限り）＋ 5 クオータースタッフ として機能する。ジヌシガミがその地域の宿り主の内側にいる場合、ジヌシガミは標準アクションとして周囲の地形から巨大サイズ用のクオータースタッフを作成できる。

地形操作（超常）ジヌシガミは縄張り内の好きな数のクリーチャーの移動を助けられる。この方法で援護されたクリーチャーは〈生存〉判定に＋ 10 のボーナスを受け、道の有無に関わらず、そして実際に移動する地形の種類に関わらず、地形による、あるいは街道、道、踏み分け道がないことによる野外移動の減少を受けない。また、ジヌシガミは好きな数の旅するクリーチャーにとって地形をより困難にすることもでき、あらゆる〈生存〉判定に－ 10 のペナルティを与え、野外移動を通常の速度の 1/10 にする。ジヌシガミはこの能力で望む数のクリーチャーに対して、ジヌシガミがそのクリーチャーに気付いていてそのクリーチャーが土地という宿り主にいる限り、援護するか邪魔するかをそれぞれ選択して影響を与えられる。ジヌシガミはこの能力を宿り主との合一をしている間使用できる。

宿り（超常）ジヌシガミはその地域全体を宿り主として扱う。半径が 5 マイルを超えない 1 つの森、沼、山、湖、あるいは他の単一の自然的要素を宿り主にできる。全ての土地が半径 5 マイルを満たすのに十分なほど大きいわけではないためジヌシガミの殆どはより小さな地域の宿り主を持っているが、ジヌシガミでは半径 1 マイルより小さな地域は手助けできない（あるいは役不足だ）。（合一していようと物理的な姿であろうと）その縄張りの内側にいる限り、自身が何処にいようとジヌシガミはその地域という宿り主の好きな地点からこの世界を観察できる。宿り主と合一している間、ジヌシガミはこの方法であらゆる場所を同時に観察できる。標準アクションで、ジヌシガミは自身の宿り主の内側にいるクリーチャーについての情報（実質的にはその外見と正確な位置）を地域という宿り主の内側にいるカミ全てに伝達できる。

山、湖、森といった大自然の驚異の守護者であるジヌシガミ（ランド・カミとしても知られる）は全てのカミの中で最も協力で最も崇められており、まさに自然そのものの力に命令することで宿り主の安全を確保する。こうした重要な精たちは他の多くのカミから最も崇拝を集めており、カミたちと他の彼らの縄張りで暮らす原住クリーチャーたちに大きな影響を与えている。ジヌシガミは土地の中に留まり隠れる傾向があるが、環境と深く結びついていることがジヌシガミを自然を傷つけようとする者の中で優先順位の高い目標にしている。

ジヌシガミに守られている土地に異邦人はこの強力な精のクリーチャーの怒りを買わないようよく忠告される。不快を感じたジヌシガミは踏み分けを消し去り、地形の輪郭を捩じ曲げ、旅人に理不尽に過酷な旅を強要する。ジヌシガミという巨人たちが自身の成果を汚そうとする者を我慢することはほとんど無く、ジヌシガミの最初の警告を聞き取れなかった攻撃者は土地そのものおよび上位のカミあるいは雲突くジヌシガミと対面することによって、すぐにこのカミがどれほどの力を持つかを知ることになる。勿論、ジヌシガミに敬意を払う者たちは、下生えを減らし川の流れを変え他の細かではあるが旅人にとっては信じられないような変更によって通行を容易にしてくれるという、このカミの他の面も知っている。

ジヌシガミは上古からいる賢者であり、領土に足を踏み入れた者は疑わしいからといって罰しない。自然の構造と繋がりに対する破壊の意図を持っていると分かった者に対してのみジヌシガミは暴力を以って対応する。勿論、オニのようなカミと真っ向から対立する勢力に連携する者が友好的な時間を得ることはなく、そしてジヌシガミは大抵の叛意を知覚でき、疑わしい訪問者がジヌシガミの地を通っているのを感知し、こっそりと追跡し近くで観察する。

ジヌシガミは体長 38 フィートであり、体重は 30,000 ポンドを超える。物理的な姿を発現した時、彼らは土と石と草でできた不恰好な人型の姿をしており、時折帽子や宝石といった人の影響を変に受けていることもある。

神代のジヌシガミ

カミ全ての中でランド・カミは最も古く、最も強力であるが、これらの巨大な来訪者たちの間にも力の差異はある。新しく形作られたジヌシガミ

は上記のようなデータを持つが、ジヌシガミは伝説の増加と守る場所の知名度の高まりとともにより強力になってゆく。例えば、山脈の一部のジヌシガミは威容を誇るが、山脈の最高峰を含む土地のジヌシガミはより圧巻だ。

ジヌシガミがこの力強さを得た時、彼は神代のジヌシガミとして知られるようになる。神代のジヌシガミは通常超巨大のクリーチャーであり、そして 28 より少ない HD を持つ者は皆無である――大半は脅威度 22 から 25 の間であるが、正確な詳細は変わる。神代のジヌシガミは典型的なジヌシガミのそれよりも広い範囲を宿り主として覆えるが、通常はその半径は神代のジヌシガミの持つ CR につき 1 マイルである。神代のジヌシガミはまた世界における自身の役割をより反映した擬似呪文能力を得る。以下はそのいくつかの例である。

グラシア・カミ：山を削り極地の海岸を横断するような広大な氷河と結びついたこの神代のジヌシガミは、氷の塊でできた人型の姿をしている。こうしたカミは（地）の副種別の代わりに（冷気）の副種別を持ち（そして［冷気］に対する完全耐性と［火］に対する脆弱性を持ち）、コーン・オヴ・コールド および ウォール・オヴ・アイス を 1 日に 3 回擬似呪文能力として使用できる。

グレート・リーフ・カミ：歳経た大きな珊瑚の海岸を領地に持つこの神代のジヌシガミは海藻を纏った生きた珊瑚でできた人の形をしている。グレート・リーフ・カミは（地）の副種別の代わりに（水）の副種別を持ち、そして（水棲）の副種別（および水陸両生の特殊性質）と水泳移動速度 60 フィート、1 日に 1 回 ツナミ を擬似呪文能力として使用する能力を得る。

マウンテン・カミ：神代のジヌシガミの宿り主に、ある山脈や地域の中で最も高い頂が含まれている時、彼は フレッシュ・トゥ・ストーン および ウォール・オヴ・ストーン をそれぞれ 1 日に 3 回使用する能力を得る。

ヴォルケイノ・カミ：活火山を宿り主に含めている神代のジヌシガミは硬い石と融解した岩でできた人の形をしている。ヴォルケイノ・カミは（地）の副種別の代わりに（火）の副種別を持ち（そして［火］に対する完全耐性と［冷気］に対する脆弱性を得）、1 日に 3 回擬似呪文能力として ファイアーボール を使用でき、そして 1 日に 1 回擬似呪文能力として ウォール・オヴ・ラヴァ を使用できる。

カミ：ズイシン Kami, Zuishin

その精巧な鎧兜を纏った者は、信念を持つ半透明の戦士の姿をしている。

ズイシン 脅威度 10 Zuishin

経験点 9,600

LG ／中型サイズの来訪者（カミ、原住）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル 、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 20

防御

AC 23、接触 13、立ちすくみ 20（＋ 6 鎧、＋ 3【敏】、＋ 4 外皮）

hp 123（13d10 ＋ 52）；高速治癒 5

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 14

DR 10 ／冷たい鉄；**完全耐性** 出血攻撃、［精神作用］効果、石化、（ポリモーフ）；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［火］10；**SR** 21

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（完璧、鎧なし・40 フィート）

近接 ＋ 1 ホーリィ・ハルバード ＝＋ 18 ／＋ 13 ／＋ 8（1d10 ＋ 7 ／× 3）

遠隔 ＋ 1 ホーリィ・コンポジット・ロングボウ ＝＋ 20 ／＋ 15 ／＋ 10（1d8 ＋ 5 ／× 3）

特殊攻撃 治癒の矢、祓除の矛

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 18）

常時：シー・インヴィジビリティ 、ディテクト・イーヴル

回数無制限：キュア・ライト・ウーンズ 、ディメンジョン・ドア

3 回／日：アラーム 、ディスペル・マジック 、ニュートラライズ・ポイズン 、ブレス・オヴ・ライフ 、リムーヴ・カース 、リムーヴ・ディジーズ 、レストレーション

1 回／日：ディスペル・イーヴル（DC20）、トゥルー・シーイング 、ヒール

基本データ

【筋】18、**【敏】**21、**【耐】**18、**【知】**11、**【判】**18、**【魅】**21

基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 17；**CMD** 34（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《精密射撃強化》、《速射》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：ロングボウ》

技能〈威圧〉＋ 18、〈隠密〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 20、〈知覚〉＋ 20、〈知識：自然〉＋ 16、〈治療〉＋ 20、〈飛行〉＋ 10

言語 共通語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 宿り主との合一、宿り（門、扉、あるいは神社）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または戦闘集団（3 ～ 8）

宝物 × 2（ ＋ 1 コンポジット・ロングボウ［**【筋】**＋ 4］、＋ 1 ハルバード 、高品質のブレストプレート、その他の宝物）

特殊能力

治癒の矢（超常）即行アクションで、ズイシンは射るアローに以下の効果から好きなもの 1 つ以上を吹き込める：ブレス・オヴ・ライフ 、キュア・ライト・ウーンズ 、ヒール 、ニュートラライズ・ポイズン 、リムーヴ・カース 、リムーヴ・ディジーズ 、あるいは レストレーション 。これらの効果 1 つの使用は、該当する擬似呪文能力を 1 回使用する。ズイシンはその効果をもたらすために目標に対する 1 回の接触攻撃を成功させなければならない――目標はこのアローによるダメージを受けない。

祓除の矛（超常）ズイシンの持つ武器はどれでも ホーリィ の特殊性質を持つものとして扱われる。ズイシンは手に持つボウでの攻撃の一部として虚空からアローを作成できる。

カミはオニの敵ではあるが、ズイシンほど熱意のある者はいない。シュライン・カミとしても知られるズイシンは門、扉、祭殿、あるいは鳥居を宿り主にし、そうした門扉の尊敬を確実にする。ズイシンは多くの武器を使用できるが、ボウを好む傾向がある。ズイシンは自身の武器に細心の注意を払って扱い、武器を自身の延長と見做す。自発的にボウを捨てることは決してない；武器をなくしたり破壊された場合、ズイシンは新たなそれをひと月以内に作成できる。

ズイシンは他のカミに敬意を持って接し、常に自発的に助けの手を差し伸べる。カミ以外のクリーチャーはズイシンの助けを得る前にまず彼の信頼を得なければならず、そしてそれはそのカミの守る門扉を礼拝するか、あるいは木の枝や小さな自然の小物などを捧げ物として奉納することでなされる。

ズイシンは鎧兜を着て輝く武器を持った、半透明な戦士として発現する。彼らは身長 5 フィート、体重 120 ポンド。

カミ：トシガミ Kami, Toshigami

この奇妙にも美しい老婆は全身が花々、樹皮、そして枝角で構成されている。

トシガミ 脅威度 15 Toshigami

経験点 51,200
NG ／中型サイズの来訪者（カミ、原住）
イニシアチブ ＋10**；感覚** 暗視 60 フィート、デスウォッチ 、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 25

防御
AC 30、接触 20、立ちすくみ 22（＋ 6【敏】、＋ 2 回避、＋ 2 洞察、＋ 10 外皮）
hp 210（20d10 ＋ 100）；高速治癒 10
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 23、**意志** ＋ 16
DR 10 ／冷たい鉄および悪；**完全耐性** 出血攻撃、［精神作用］効果、石化、（ポリモーフ）；**抵抗**［酸］10、［電気］10、［火］10；**SR** 26

攻撃
移動速度 60 フィート（ ヘイスト 未使用時 30 フィート）、飛行 60 フィート（良好）
近接 ＋ 2 クオータースタッフ ＝＋ 22 ／＋ 22 ／＋ 17 ／＋ 12 ／＋ 6（1d6 ＋ 4、加えて " 歳月の接触 "）、＋ 2 クオータースタッフ ＝＋ 22 ／＋ 17 ／＋ 12（1d6 ＋ 3、加えて " 歳月の接触 "）または接触＝＋ 22（" 歳月の接触 "）
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 27）
常時：スピーク・ウィズ・プランツ 、デスウォッチ 、トゥルー・シーイング 、フォアサイト 、フライ 、ヘイスト
回数無制限：キュア・モデレット・ウーンズ 、ツリー・シェイプ（桜の木のみ）、ツリー・ストライド（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）
3 回／日：グレーター・レストレーション 、スロー（DC20）
1 回／日：ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン 、タイム・ストップ 、フィンガー・オヴ・デス（DC24）
基本データ
【筋】15、**【敏】**22、**【耐】**20、**【知】**15、**【判】**14、**【魅】**25
基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 26；**CMD** 39
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《軽妙なる戦術》、《上級二刀流》、《神速の**反応**》、《二刀流》、《二刀流強化》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：クオータースタッフ》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 29、〈交渉〉＋ 30、〈真意看破〉＋ 25、〈生存〉＋ 25、〈知覚〉＋ 25、〈知識：自然〉＋ 25、〈治療〉＋ 25、〈はったり〉＋ 30、〈飛行〉＋ 20
言語 共通語；スピーク・ウィズ・プランツ 、テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 宿り主との合一、宿り（桜の木）

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体
宝物 標準（ ＋ 2 クオータースタッフ 、その他の宝物）

特殊能力
歳月の接触（超常）トシガミが接触攻撃あるいは近接武器で目標に命中する時、その目標は魔法的な時間変化を避けるために DC27 の頑健セーヴに成功しなければならない。トシガミが敵を打つ時、彼は目標の年齢を肉体的に増加したいか目標の年齢を精神的に減少させたいかを決定しなければならない。目標の肉体年齢を増加させる場合、目標は 1 ポイントの【筋力】、【敏捷力】、および【耐久力】吸収を受ける。目標の精神年齢を減少させる場合、目標は 1 ポイントの【知力】、【判断力】、および【魅力】吸収を受ける。トシガミの多量の攻撃が組み合わされば素早く目標を圧倒できるが、一度でも目標が歳月の接触に対するセーヴィング・スローに成功すれば、その目標は 1 ラウンドの間この能力の影響を受けない。この効果は魔法的な加齢効果であり、獲物の実際の年齢を本当に変えるわけではない――単に肉体に寄る年波の影響を模倣させるか、精神状態の幼稚さを戻し増加させるだけだ。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

ブロッソム・カミとしても知られるトシガミは桜の木と結びついている――特に居住地に生えるものに。時に滅んで長い時が過ぎた京にこうした守護するカミたちが残り、かつてのそのみやこの栄光を思い出させることがある。そうして、トシガミはまた昔日とも結びついている。

苦境に陥ってもおらず彼らの木が傷つけられもしていない時にトシガミが姿を見せることはほとんどない。しかし彼らは定命の者たちを惹きつけ、そして時に定命の者たちと恋愛関係を形成することでも知られている。トシガミは身長 5 フィート、体重 100 ポンド。

カリアティード・カラム Caryatid Column

両脚が固くくっついている、石の剣を握ったこの大理石の女性の戦士の彫刻は支えるため天井まで伸びている。

カリアティード・カラム 脅威度 3 Caryatid Column

経験点 800

N ／中型サイズの人造

イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 14、接触 9、立ちすくみ 14（－ 1【敏】、＋ 5 外皮）

hp 36（3d10 ＋ 20）

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 1

DR 5 ／—；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

防御的能力 武器の粉砕

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 高品質ロングソード＋ 8（1d8 ＋ 4 ／ 19 ～ 20）

一般データ

【筋】18、**【敏】**9、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 7；**CMD** 16（武器落としされない）

特殊能力 彫像

生態

環境 どこでも

編成 単体、2 体、あるいは柱廊（6 ～ 11）

宝物価値 標準（高品質ロングソード、その他の宝物）

特殊能力

魔法に対する完全耐性（変則）カリアティード・カラムは呪文抵抗が可能であるすべての呪文や擬似呪文能力に対する完全耐性を持つ。加えて、特定の呪文や効果はこのクリーチャーに対し下記のように異なる働きをする。

- トランスミュート・ロック・トゥ・マッド 呪文はセーヴィング・スロー不可で術者レベルにつき 1d6 ポイントのダメージをカリアティード・カラムに与える。
- トランスミュート・マッド・トゥ・ロック 呪文は反対に、失われたヒット・ポイントをあれば全て治癒する。
- ストーン・トゥ・フレッシュ 呪文は実際にはカラムの建築を変えはしないが、1 ラウンドの間そのダメージ減少と魔法に対する完全耐性を無効化する。

武器の粉砕（変則）キャラクターがカリアティード・カラムを武器（魔法的でも非魔法的でも）で一撃を加えたときはいつでも、その武器は 3d6 ポイントのダメージを受ける。武器の硬度は通常通り適用される。その硬度を超えて少しでもダメージを受けた武器は破損状態になる。

彫像（変則）カリアティード・カラムは微動だにせず直立でき、彫像を模倣できる（通常は支柱のように天井まで伸びている）。見た者は〈知覚〉判定（DC 20）に成功すればカリアティード・カラムが生きていることに気付く。カリアティード・カラムがこの状態から戦闘を始める場合、カラムはイニシアチブ判定に＋ 6 のボーナスを得る。

カリアティード・カラムは真なるゴーレムの若い従兄弟であり、物や場所を護衛させるために術者に作られる。真なるゴーレムとは異なり、カリアティード・カラムをシールド・ガーディアンとして作ることはできないが、時にその比較的手頃な作成費用によってより多く使われることがある。カリアティード・カラムそれぞれは作成するときに物か場所を守るよう設計され、一度された命令は変更できない。彼らは特定の個性を持つ者を無視したり、特定の個性を持つ者を攻撃したりするように設定されることもあるが、彼らは特別な形態を看破できないため、その設定を知ることで変装によってこの制約を潜り抜けることができる。

カリアティード・カラムは直立して 7 フィートであり重量は 1,500 ポンドである。彼らは彫像形態である限り石製に見える、高品質の武器を常に装備している。この武器はカリアティード・カラムが倒されたあとに回収できる。魔法の武器で武装しているカリアティード・カラムは高価であるが実用可能だ——最強の魔法の武器でさえ、カリアティード・カラムに持たれているときは単なる石にしか見えない。こうして持たれている武器は魔力を放たないため、この特性を、単なる観察からも ディテクト・マジック による調査からも強力な武器を隠す手段として使用する者は多い。トゥルー・シーイング はこうした偽装された武器の正体を明らかにする。時に、ある特定の強力なカリアティード・カラム（普通は追加ヒット・ダイスを持つが、稀に中型サイズより大きく造られた者もいる）がそのような武器の手入れと守護を任されていることがある。勿論、この人造自身は守ることになっているどのような魔法の武器でも十全に使用できる。

作成

カリアティード・カラムの肉体は継ぎ接ぎなしの花崗岩か大理石などの、2,000 ポンドの角石を彫刻したものである。その石は極めて良質でなければならず、2,000gp かかる。

カリアティード・カラム

CL 9；価格 12,000gp

作成

術者レベル 9；《人造クリーチャー作成》、ポリモーフ 、レッサー・ギアス 、シャター 、術者は最低 9 レベルでなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉判定（DC 15）あるいは〈製作：石材建築〉判定（DC15）；**費用** 7,000gp

ガルーダ Garuda

この有翼のクリーチャーは爪を生やした両手と鳥の鉤爪を持つ。大きなギラリとした目とギザギザの嘴がその鳥類の顔を占めている。

ガルーダ 脅威度 9 Garuda

経験点 6,400
CG ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 20

防御
AC 19、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 5【敏】、＋ 4 外皮）
hp 115（11d10 ＋ 55）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 9
DR 10 ／悪または魔法；**SR** 21

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 80 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 16（1d6 ＋ 3）、爪（× 2）＝＋ 16（1d4 ＋ 3）、鉤爪（× 2）＝＋ 16（1d4 ＋ 3）、翼（× 2）＝＋ 11（1d4 ＋ 1）
遠隔 ＋ 1 ショック・ロングボウ ＝＋ 17 ／＋ 12 ／＋ 7（1d8 ＋ 4 ／× 3、加えて 1d6［電気］）
特殊攻撃 嫌悪、急降下飛びかかり、鉤爪か翼か
修得呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）
3 レベル（5 回／日）：ディスプレイスメント 、ヘイスト
2 レベル（7 回／日）：オルター・セルフ 、シー・インヴィジビリティ 、プロテクション・フロム・アローズ
1 レベル（7 回／日）：グリース（DC14）、シールド 、ショッキング・グラスプ 、トゥルー・ストライク 、メイジ・アーマー
0 レベル（回数無制限）：ディテクト・ポイズン 、ディテクト・マジック 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、メッセージ 、メンディング 、ライト

基本データ
【筋】16、**【敏】**21、**【耐】**20、**【知】**15、**【判】**14、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 14；**CMD** 29
特技《強打》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》、《束ね射ち》、《致命的な狙い》、《武器の妙技》B
技能〈威圧〉＋ 21、〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 20、〈生存〉＋ 13、〈知覚〉＋ 20、〈呪文学〉＋ 13、〈飛行〉＋ 23；**種族修正** ＋ 4〈威圧〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈真意看破〉
言語 ガルーダ語、共通語

生態
出現環境 熱帯／丘陵および山岳
編成 単体、2 体、または高巣（3 ～ 6）
宝物 × 2（＋ 1 ショック・コンポジット・ロングボウ［**【筋】**＋ 3］、その他の宝物）

特殊能力
嫌悪（変則）ガルーダはナーガおよび他の異形種別の蛇型のモンスターに対する攻撃とダメージ・ロールに＋ 1 の種族ボーナスを受ける。
呪文 ガルーダは 7 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。
急降下飛びかかり（変則）空中から急降下して突撃する時、ガルーダは肉体武器で全力攻撃を行える。
鉤爪か翼か（変則）ガルーダは飛行中は翼攻撃を使用できず、そして飛行していない時は鉤爪攻撃を使用できない。

ガルーダは高貴な、起伏の多い丘で暮らす鳥のようなクリーチャーである。人里離れた場所にはいるが、彼らは衝動的であり勇壮であり、時に付近の共同体の守護者となることがある。

ガルーダの多くは身長 6 フィートであり、翼を広げると横幅 15 フィート、体重はおおよそ 150 ポンドある。

キャットフォーク Catfolk

この猫のようなしなやかな人型生物は長い尾と尖った耳を持つ。その猫のような目は好奇心をたたえ悪戯そうに輝いている。

キャットフォーク 脅威度 1/2 Catfolk

経験点 200
キャットフォークの 1 レベル・レンジャー
NG ／中型サイズの人型生物（キャットフォーク）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 2

防御
AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 3 鎧、＋ 3【敏】）
hp 12（1d10 ＋ 2）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 0

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ロングソード＝＋ 3（1d8 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ロングボウ＝＋ 5（1d8 ／× 3）
特殊攻撃 得意な敵（魔獣＋ 2）

基本データ
【筋】14、**【敏】**17、**【耐】**12、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 16
特技《武器熟練：ロングボウ》
技能〈隠密〉＋ 8、〈生存〉＋ 6、〈知覚〉＋ 2、〈知識：自然〉＋ 3、〈登攀〉＋ 5、〈動物使い〉＋ 5；**種族修正** ＋ 2〈知覚〉、＋ 2〈隠密〉、＋ 2〈生存〉
言語 キャットフォーク語、共通語
その他の特殊能力 猫の幸運、疾走、追跡＋ 1、野生動物との共感 ＋ 2

生態
出現環境 気候問わず／温暖または暑熱 森林または平地 , または都市
編成 単体、2 体、獅子軍（3 ～ 12、加えて 3 レベルのリーダー 1 およびチーターまたはレパード 1 ～ 4）、または部族（13 ～ 60、加えて非戦闘員 50%および成人 10 名につき 3 レベルの副隊長 1、および 6 レベルの族長 1、加えてチーターまたはレパード 6 ～ 12）
宝物 NPC の装備品（スタデッド・レザー・アーマー、ロングボウとアロー 20 本、ロングソード、その他の宝物）

特殊能力
猫の幸運（変則）1 日に 1 回、キャットフォークが反応セーヴを行う場合、セーヴィング・スローを 2 回振って良い方の結果を使うことができる。この能力の使用はセーヴィング・スローを行う前に決定しなければならない。
疾走（変則）キャットフォークは突撃、疾走、撤退アクションを行う場合、移動速度に 10 フィートの種族ボーナスを得る。

ほとんどのキャットフォークは自然と調和して生きる狩猟採集生活者だが、一部の部族は都市環境によく適応している。文化的に、キャットフォークは忠実で気前がよく愛想がいい。自分たちの必要と欲求を実現するために協力している集団に属し、それと調和することを好む。部族生活を送るキャットフォークは最も社会的なメンバーに率いられることを好み、そのため全ての部族には気高い副族長たちの評議会がある。部族の族長は通常はその部族で最も能力のある（そして魔法の才能がある）メンバーである。

個人の成長は、個人の探究の手段として表現されたものであり、キャットフォークの文化の一部である。キャットフォークはほとんど禁忌を持たず、しばしば無害だが奇妙な奇癖を持つ。個々の者は幅広い目的と自己表現を研鑽し、他の者が賢明でないと評するような危険を冒す。ほとんどのキャットフォークは注目の中心にいたがるが、集団がばらばらになるような危険は冒さない。

キャットフォークのキャラクター

キャットフォークは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって能力を得る。キャットフォークは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【敏捷力】、－ 2【判断力】、＋ 2【魅力】：キャットフォークは機敏で愛想がいいが、常識と自己管理が欠けていることで知られている。

夜目：キャットフォークは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

猫の幸運：上記参照。

疾走：上記参照。

生来の狩人：キャットフォークは〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

言語：キャットフォークは、プレイ開始時にキャットフォーク語と共通語を修得している。高い【知力】を持つキャットフォークは以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、ノール語、ノーム語、ゴブリン語、ハーフリング語、オーク語、森語。

キュトン Kyton

卑しむべき残酷さを持つ見ることさえ恐ろしいキュトンたちは苦痛に満ちた超常的手段によって定命の者の恐怖と辛苦を喰らう悪のフィーンドである。この怪物は喰らうクリーチャーのことは鑑みず、姿が変わったとしてもその克己主義的であるが道徳観念のない気性は万人に共通している。彼らは定命の者の苦悶を奪うことによって神秘的な力を得て自己変異するという恐るべき企てをこなせば達成される、永久的な姿の変化に一身を捧げる存在である。

定命の者には時に影に潜むデヴィルとして分類されることもあるが、キュトンたちはそのような主張に静かに反駁し、そして自分たちをヘルの住人の中の徳義を超越した存在と見做している。その代わりキュトンは意図的で暴力的な自己変成による苦痛に恍惚を見出し、物理的かつ精神的な変化によって自身を仕上げ、いずれ完全な存在へと到達できるという信念に執着する。自身の姿を消去し、同時により望ましく強力なものに取り替えることにキュトンは（概して恐怖と苦痛の中で）高揚と興奮を感じ、より上位の意識を持ちより上位の存在になれたのだと確信する。この信念の実践への専念ぶりは狂信の域に達しており、彼らの熱狂的な行為はその不気味な身体構造と異常なまでに冷たい気質によってあらゆる者の平穏を乱す。

キュトンの始祖たちは真なる自己中心性と定命の者の思いつく限りの堕落した思考を持つ存在であった。これらのクリーチャーはその力と悍ましい在り方で太古の神々を驚かせ恐れさせたため、神々はヘルの僻地へ彼らを縛り付けた。神々の鎖にくるまれたキュトンたちは異常なまでの苦痛への飢えを満たすため影界へと逃げ、そこで定命の獲物と近付くこととなった。現在のキュトンたちは自らの被虐性の犠牲者、辛苦の神の生け贄、あるいは自発的にまたは嗜虐的な信徒によってこのフィーンドたちと契約を交わした定命の者たちの魂が、生きながらにして霊的にそして物理的に変質したものである。秘密の儀式は生け贄となった者の魂を通常の死後の審判を通さずに影界へと落とす。痛みに満ちた長い時が過ぎると、その魂は歪み捻れ、新たなひ弱なキュトンとして現れる。キュトンの最初の自発的な行動は自身の肉の一部を切除することでなければならず、それがキュトンとして当然の在り方である――不滅の存在の人生におけるはじめの一歩は、自分を構成する物質を他のクリーチャーの強力な一部と取り替えることである。新たな移植組織から力を引き出すことにより、キュトンは成長しより強力に、より見るも悍ましい姿になる。そうして、弱いキュトンはそのクリーチャーのかつての定命のクリーチャーに似、一方で歳経たキュトンは自身の本来の姿とは似たところが殆どない、移植された物質の恐ろしい継ぎ接ぎとなる。キュトンの多くは依然として自身を（自身を作成するのに使った拷問器具に、あるいはヘルに、）縛り付ける鎖を纏っていることを誇り、神々あるいは定命の命運に抗う力の勲章としている。

キュトンの自身の部位をより強力な定命の存在と取り替える必要性は、自分たちが殺すのには強力過ぎるクリーチャーを攻撃する危険を常に負わせる。この理由により、キュトンは戦闘において実利主義であり残酷であり、アクションを起こす前に起こりうる結果を吟味する。数の強さがあれば、キュトンは時に隊を組んで定命の犠牲者を攻撃するか罠にかけ、その不幸な魂を影界へと放って新たなキュトンへ変換するかその死体と魂を皆で切り分けて移植組織や栄養にする。

Pathfinder RPG Bestiary のキュトンはキュトンの 1 つの特定の種族（他のキュトンは彼らを「エヴァンジェリスト」と呼ぶ）である;彼らは（キュトン）の副種別の一覧（306 ページ参照）にある特徴全てを持つ。ここに書かれているキュトンは他の知られている種族のほんの一部である――影界にはもっと沢山の種類が存在する。

キュトンの扇動者

扇動者と呼ばれる強力なキュトンの支配者たちは定命の者では測れないほどの力を持つ。彼らはアークデヴィルのそれに似た権力構造を持つ。劣ったキュトンたちはそうした母親役をキュトン種の恐ろしい君主と見做し、そして影界には扇動者たちによって支配されていない辺境が多くあるが、扇動者の領地を通行するキュトンはこうした辛苦の領主たちへ敬意を払わなければならないことを知る羽目になるだろう。

扇動者たちは余りに自己変異と自己拡張による永久的な姿の変化を続けたため、それに似た姿などあり得ないほどに変わり果てている。ある者は異常なまでに美しく、ある者は正気では描写できないほどの恐怖である。扇動者の権限はキュトンの同胞の多くが認識できるよりも広い――彼らは無数の犠牲者の死体から大量の都市を建造し、血管と霊的なエネルギーによる網状組織全体を編み上げ、呼吸し脈打つ巨大都市を作成する。扇動者たちは自分たちの有機的な建築物周辺の領地をできうる限り広く支配しようとし、移り行く影界の隅まで闇の中で永遠に挑戦することを証明する功績を求める。しかし自身の出身次元界に居続ける理由を見出す扇動者はほとんどおらず、扇動者の影響は遠方まで届き、そして命が惜しいキュトンたちは強力な大君主の冷淡な凄まじい怒りを買わないよう命令の通りに動く。以下は影界に棲み巨大で血腥い無数の塔の中で自身の脈動する王国を見下ろす、最も強力な扇動者キュトンたちの一部である。

- 最後の喘ぎの淑女バラヴォクレア
- 肌占いファラアス
- 白き死インカリアックス
- 寄生種子モロバン
- 頭蓋集めライトールガッシュ
- 絶叫の声スグロズ
- 敗れし夢ヴェヴェロール

キュトン：アウグル Kyton, Augur

この檻のような小さな飛行する球体を形作る鎧の板と鋭い刃の奥から、1 つの眼が見つめている。

アウグル 脅威度 2 Augur

経験点 600

LE ／超小型サイズの来訪者（悪、他次元界、キュトン、秩序）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、デスウォッチ；〈知覚〉＋ 7

防御

AC 17、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 19（3d10 ＋ 3）；再生 2（［善］の武器および呪文、銀の武器）

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4

DR 5 ／善または銀；**完全耐性**［冷気］

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 突き刺し＝＋ 4（1d4 － 1、加えて " 出血 "）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 出血（1d2）、狼狽させる凝視（30 フィート、DC9）

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 4）

常時：デスウォッチ

回数無制限：オープン／クローズ、ブリード（DC8）、メイジ・ハンド

3 回／日：インフリクト・ライト・ウーンズ（DC10）

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

基本データ

【筋】8、**【敏】**17、**【耐】**12、**【知】**13、**【判】**12、**【魅】**7

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 13（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》

技能〈威圧〉＋ 4、〈隠密〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 7、〈脱出術〉＋ 9、〈知覚〉＋ 7、〈手先の早業〉＋ 9、〈はったり〉＋ 4、〈飛行〉＋ 11

言語 共通語、地獄語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）

編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 5）、または戦隊（6 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

狼狽させる凝視（変則）アウグルの狼狽させる凝視に屈したクリーチャーは 1 ラウンドの間怯え状態になる。

肉の詰まった無数の死体と血肉に飢えた血腥い尖兵であるアウグルは、最も数が多い――そして最も卑しむべき――影界のキュトンである。より隠密性を重視して血塗れの金属板で覆った 1 つの大目玉という哀れな姿を好んで自身の人間の肉体を諦めたアウグルたちはより強力なキュトンたちのために間者および使い走りとして振る舞う。その非常に小さいサイズ、頑丈な外装、そして狼狽させる凝視は、より強力なキュトンの仲間が次元界を渡って攻撃する前に潜在的な略奪する場所を斥候し、脆弱で孤立した旅人を見るといったアウグルの危険な物質界の偵察任務において理想的な備えとなっている。

隠密性と狡猾さの求められる任務における有用性はアウグルを命取りの相棒にしているが、その飽くことを知らない血の渇望は時に彼らの究極の破滅を招くことがある。アウグルは多くのキュトンと同様に肉を砕くのを見る時に最高の興奮を覚えるが、その巨大な球体の血への喜びは規律に厳しい同僚よりもずっと不安定にさせている。アウグルの多くは流血場面に遭遇した時に快楽に耽るのを止められない――新鮮な血溜まりに入り、刃で掻き混ぜる――この不幸な特徴は不注意なアウグルを捕虜にさせるか、あるいは破滅を導かせることがある。

アウグルの不気味な外見は自らが加えたものであるとは限らない。彼らは時に望まない定命の者の生贄に対する永劫の刑罰を求めた他のキュトンに作成される；傲慢な人物の死体はゴミとして脇によけられ、その精神と魂は一つ眼の殻に変換され、その儀式が完了した時にアウグルが生み出される。アウグルは活動的なキュトン種の中で最弱であり、そして同僚の中で最も見下されている。個人の精神がキュトン・アウグルの檻のような肉体に収容されることは真なる苦悶と孤立の始まりである。

秩序にして悪の術者は 7 レベルの時点で《上級使い魔》特技を取得することでアウグルを使い魔として得られる。

アウグルは概して直径 1 フィート、体重 30 ポンド。

キュトン：エレマイト Kyton, Eremite

この血塗れの人型には無数の鋭い金属の欠片が刺さっている。骨組みだけの翼が血を流す両肩から生えている。

エレマイト 脅威度 20 Eremite

経験点 307,200

LE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界、キュトン、秩序）

イニシアチブ ＋ 12**；感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 34

防御

AC 38、接触 19、立ちすくみ 29（＋ 8【敏】、＋ 1 回避、＋ 19 外皮）

hp 310（20d10 ＋ 200）；再生 15（［善］の武器および呪文、銀の武器）

頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 19

DR 15 ／善および銀；**完全耐性**［冷気］、［恐怖］効果、非致傷ダメージ、苦痛；**SR** 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 30（2d6 ＋ 10、加えて " 苦痛 "）、爪（× 2）＝＋ 30（2d6 ＋ 10 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ " および " 苦痛 "）、翼（× 2）＝＋ 25（1d8 ＋ 5、加えて " 苦痛 "）

特殊攻撃 内蔵抜き、狼狽させる凝視（30 フィート、DC31）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 31）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：インフリクト・クリティカル・ウーンズ（DC25）、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、シャドウ・ウォーク、テレキネシス（DC26）

3 回／日：インサニティ（DC28）、ウォール・オヴ・フォース、グレーター・シャドウ・エヴォケーション（DC29）、シェイズ（DC29）、シンボル・オヴ・ペイン（DC26）、ディメンジョナル・ロック、ヒール（自身のみ）、フォースケージ（DC28）、プレイン・シフト（DC28）、ブレード・バリアー（DC27）、マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ（DC29）

1 回／日：バインディング（DC29）、トラップ・ザ・ソウル（DC29）

基本データ

【筋】 30、**【敏】** 27、**【耐】** 30、**【知】** 22、**【判】** 21、**【魅】** 33

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 30（組みつき＋ 34）；**CMD** 49

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：爪》、《攻防一体》、《神速の**反応**》、《戦闘発動》、《抵抗破り》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 34、〈隠密〉＋ 31、〈交渉〉＋ 34、〈真意看破〉＋ 28、〈知覚〉＋ 34、〈知識：次元界〉＋ 29、〈知識：自然〉＋ 16、〈知識：宗教〉＋ 16、〈知識：神秘学〉＋ 16、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 16、〈治療〉＋ 28、〈呪文学〉＋ 29、〈はったり〉＋ 34、〈飛行〉＋ 12、〈魔法装置使用〉＋ 31

言語 共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 肉の移植、影界旅行者

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）

編成 単体、2 体、または小部隊（3 ～ 5）

宝物 × 2

特殊能力

苦痛に対する完全耐性（超常） エレマイトは非致傷ダメージ、シンボル・オヴ・ペイン のような極度の苦痛に関連した魔法的な効果、他のエレマイトの苦痛攻撃、あるいは GM の裁量による類似の効果に対する完全耐性を持つ。

内蔵抜き（変則） 敵に組みついた時、エレマイトは即行アクションとして素早く外科手術のように犠牲者の肉の欠片あるいは内蔵の一部を切除し、犠牲者に 1d8 ポイントの能力値吸収を起こさせる――どの能力値を吸収するかはエレマイトが選択する。犠牲者は DC28 の頑健セーヴによってこの効果に抵抗できる。このセーヴ DC は【敏捷力】に基づく。

肉の移植（超常） 1 日に 1 回、エレマイトは機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクションとして過去 1 時間以内に自身の内蔵抜きの能力によって収穫した肉あるいは骨の欠片を自身の肉体に移植できる。この行為はエレマイトに ヒール および グレーター・レストレーション 呪文（術者レベル 20）の効果を与える。

苦痛（超常） エレマイトの肉体攻撃が当たったクリーチャーは DC30 の頑健セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間苦痛によりよろめき状態になる。この効果によってよろめき状態である間、そのクリーチャーはエレマイトの擬似呪文および変則的能力に抵抗するためのあらゆるセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを受ける。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

影界旅行者（変則） エレマイトが影界に行くために プレイン・シフト を使用した時、そのエレマイトは完璧な正確さを持って意図した地点へ現れる。エレマイトが シャドウ・ウォーク を使用した時、そのエレマイトは 1 時間につき 100 マイル移動する。

狼狽させる凝視（変則） エレマイトの狼狽させる凝視に屈したクリーチャーは自分の肉をこのキュトンに差し出したいと切望する自分に気付き、1d4 ラウンドの間麻痺する。この方法によって麻痺しているラウンドが終了する時点で、犠牲者は DC31 の意志セーヴに成功しない限り狂気に冒され 1d4 ポイントの【判断力】吸収を受ける。これは［精神作用、恐怖］効果である。

エレマイトは最古であり最も不具のキュトンたちであり、彼らはそのような大規模ダメージからも殆ど痛みや恐怖を感じない。典型的なエレマイトは血で固まった包帯に完全に包まれ、黒い革の紐で縛られ、そして数千の剃刀のように鋭い金属のギザギザの破片が刺さっている。こうした欠片は全てこのクリーチャーの不具の肉に付いているが、不具の肉は定命の者の肉と骨よりも遥かに強力である。

エレマイトは肉体的な個性あるいは精神的な変化に熱中はせず、身体的および人格的な在り方の境界そのものを曖昧にしようとする。彼らは最強の存在だけを目指し、自己を増幅し、死体を収集し最良の部位――最もふっくらした脾臓、最も魅力的な静脈、最も汁気の多い眼球――だけを収穫し追加するのに最も有望な者を探すために広大な物質界の刈り生へと渡る。エレマイトが「完璧な部位」と呼ばれるものを持つクリーチャーと遭遇した時、この強力なキュトンはそのクリーチャーを生きたまま捕らえ、その完璧な部位が生理学的にそのクリーチャーでどう機能しているかを学習してから最終的に外科的に切除して自身の肉体につけることを決定しようとする――時にその部位の本来の使用法は正しく維持されない。例えば、才能あるバードの舌はキュトンの掌に取り付けられるか心臓に縫い合わされるかもしれないし、美しい女王の両目はキュトンの胴体に縫い付けられるかもしれない。エレマイトにとってはこうした悍ましい変化や選択は収穫した部位の完全性を高めるものであるが、他のクリーチャーにとってはただこのクリーチャーの存在の恐ろしさを増大させるだけである。エレマイトは目標を精査するため、そして自身の力と自我を鑑みて内省するための評価基準を持つが、彼らの第一の仕事は苦痛と辛苦を理解することであるため、彼らは最も憎むべき残酷さを犠牲者に与えることを追求する。エレマイトは可能な限りの苦悶を捕らえた犠牲者に与え、極限の心的外傷を負わせてから非業の死を遂げさせようとする。エレマイトは時に犠牲者に対してやるのと同じ方法で自身の肉をかきむしり、苦痛の経験を得る。

選択した犠牲者を求める間、エレマイトは自身の超常能力を活用しその目標を散漫にし困惑させてから捕らえ、プレイン・シフト で影界へと引き摺り込む。エレマイトとの取引が選択肢のうちに入れることは通常ないが、特別に強力な獲物がエレマイトに助言または手助けを提供できる場合、あるいは他により興味深い標的の収穫の補助さえする場合、エレマイトはそ

の無防備な獲物を見逃すことに納得することもありうるかもしれない。しかしながら覚えておく価値のあることとして、このキュトンたちは全体として栄誉や誇りへの追求に頭を悩ませることは皆無であり、そのような感情をより普通のクリーチャーという究極の結末をもたらす特徴であると見做している。エレマイトにとっての唯一の問題は限界への挑戦と、自分自身の限界である。エレマイトが誰かを逃がすことに納得した理由がより強大な標的を得る機会のためだけであることは、新しい目標を確保できればエレマイトが本来の目標を捕らえ収穫するのを止めるということを意味するわけではない。気を逸らしてすぐに逃げようとした者は、自分の残りの人生を是非使い切ってくれとエレマイトに頼んでいるようなものだ。

典型的なエレマイトは身長おおよそ 7 フィート、体重約 200 ポンド。彼らの姿は概して人の姿に近いものだが、極めて特殊な獲物から特定の珍しい肉片を収穫し自身の肉体に移植するため、正確な外見は個々のエレマイトによって大きく変わる。

エレマイトの大君主

個性の限界を超越し影界のある領地の支配を達成したエレマイトはエレマイトの大君主と呼ばれるようになる。大君主はそれぞれが皆ある特定の種類の切除に焦点をおいており、苦痛と喜びの上限に達せる憎むべき外科的処理を修得している。大君主を崇拝し尊敬する者は時に自分の守護聖人の選択した切除を模倣しようとすることがあり、そして時に死に至る。大君主は別の上帝との間の往復書簡を絶やさず、そして時に「大君主盟約」を共同で著し、彼らはお互いを敵とは考えず、しかしそれは味方であることを意味することはなく、時に扇動者に好かれるために競い合うことがある。

大君主それぞれはいくつかの追加のヒット・ダイスを持つ唯一無二の大型サイズ（以上）のエレマイトである。加えて、それぞれは自身が選択した自己切除の形態に関連する唯一無二の力を持ち、また切除の主題に関わる 4 ～ 6 の擬似呪文能力を持つ。例えば、自身の皮膚を剥ぎ、むき出しの肉をトゲトゲの黒い茨でくるむことを極めたある大君主は茨の刺を長々と伸ばし遠くの敵に組みついて締め付ける能力を持ち、ブラック・テンタクルズ 、エンタングル 、ウォール・オヴ・ソーンズ 、およびそうした 1 ～ 3 の擬似呪文能力を得るかもしれない。

キュトン：インターラキター Kyton, Interlocutor

この爪と刃の奇怪な多い腕を生やす胴体部分は、煌めく静脈、内蔵、そして捻れた肉を押し分けるようにして動く。

インターラキター 脅威度 12 Interlocutor

経験点 19,200

LE ／大型サイズの来訪者（悪、他次元界、キュトン、秩序）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 23

防御

AC 26、接触 13、立ちすくみ 22（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 13 外皮、－ 1 サイズ）

hp 147（14d10 ＋ 70）；再生 5（［善］の武器および呪文、銀の武器）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 17

DR 10 ／銀または善；**完全耐性**［冷気］；**SR** 23

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 爪（× 4）＝＋ 20（1d8 ＋ 7 ／ 19 ～ 20、加えて " 出血 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 出血（1d6）、毒、かきむしり（爪（× 2）、1d8 ＋ 7）、手術の一撃、狼狽させる凝視（30 フィート；DC22）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中＋ 19）

回数無制限：ステイビライズ 、ブリード（DC15）、プレイン・シフト（物質界から影界へ、自身のみ）

3 回／日：キュア・シリアス・ウーンズ 、レストレーション

1 回／日：ブレス・オヴ・ライフ

基本データ

【筋】24、**【敏】**17、**【耐】**21、**【知】**15、**【判】**22、**【魅】**20

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 22；**CMD** 36（対足払い 38）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 22、〈隠密〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 23、〈知覚〉＋ 23、〈知識：次元界〉＋ 12、〈知識：自然〉＋ 12、〈知識：宗教〉＋ 9、〈知識：神秘学〉＋ 9、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 12、〈知識：地域〉＋ 9、〈治療〉＋ 23

言語 共通語、地獄語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）

編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 5）

宝物 標準

特殊能力

手術の一撃（変則）インターラキターの爪のクリティカル・ヒット可能域は 19 ～ 20 である。クリティカル・ヒットに成功すると、その爪は 1d6 でなく 2d6 の出血ダメージを与える。

狼狽させる凝視（変則）エレマイト（原文ママ）の狼狽させる凝視に屈したキャラクターは自分の肉体の一部がインターラキターの肉体に縛り付けられたかのように感じ、1 ラウンドの間よろめき状態になる

インターラキターはキュトンの中でも外科彫刻家であると自称しており、自らの患者を医療対象でなく芸術作品と見做している。犠牲者それぞれは、恐怖で釘付けになった目を通して苦痛と恍惚の芸術を学べるような新たな可能性となる。彼らの自身が与えたダメージを治癒する能力は、それが対象がたった今失ったばかりの生命を回復できるものでさえ、おそらく彼らの肉を斬る熱意よりも恐れられる。インターラキターの犠牲者にとって、死とはもたらされることがまずない慈悲である。

定命の者がキュトンを神聖視する理由には無用な部位をもつれた神経、静脈、そして様々な臓器に変えることが含まれるため、インターラキターが犠牲者の死体よりも肉に精通している場所はない。これらの死体は、後に影界の奇妙な土地から収穫した生の影の材料から作った半分生きた金属でできた肉体に組み込まれ、そのキュトンの肉体を悍ましいものにする。定期的に、腕 1 本あるいは他の「余った」四肢 1 本はこのキュトンによって保持されるが、それは他の者が形見あるいは思い出の品として宝石の宝物 1 つの所有権を保持するような感覚である。脳、神経、そして循環系統の部位を除いて古い肉体の肉を何も残さないインターラキターもいる。

インターラキターは身長 9 フィート、体重 800 ポンド。

キリン Kirin

その身の大部分を竜の鱗に覆われた、この鹿のようなクリーチャーは畏敬の念を起こさせるほど優雅に移動する。

キリン 脅威度 7 Kirin

経験点 3,200
LG ／大型サイズの魔獣（風）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル 、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 ＋ 17

防御
AC 20、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 6【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 85（9d10 ＋ 36）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 10
抵抗［冷気］10、［電気］30、［火］10；**SR** 18

攻撃
移動速度 60 フィート、飛行 120 フィート（良好）
近接 突き刺し＝＋ 14（1d8 ＋ 5）、蹄（× 2）＝＋ 8（1d6 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 ブレス攻撃（15 フィート円錐状、5d6［火］ダメージ、**反応**・DC18・半減、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能）、強力突撃（突き刺し、2d8 ＋ 14）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 15）
常時：ウォーター・ウォーク 、ディテクト・イーヴル
回数無制限：ガシアス・フォーム 、ガスト・オヴ・ウィンド
1 回／日：ウィンド・ウォーク（自身のみ）、クリエイト・フード・アンド・ウォーター 、ブレイク・エンチャントメント 、メジャー・クリエイション
修得呪文（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 12）
3 レベル（4 回／日）：ライトニング・ボルト（DC19）
2 レベル（7 回／日）：スコーチング・レイ 、レッサー・レストレーション
1 レベル（8 回／日）：カラー・スプレー（DC17）、キュア・ライト・ウーンズ 、サンクチュアリ（DC17）、ディスガイズ・セルフ 、リムーヴ・フィアー
0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク 、ガイダンス 、クリエイト・ウォーター 、ステイビライズ 、ディテクト・マジック 、メイジ・ハンド 、メンディング

基本データ
【筋】20、**【敏】**23、**【耐】**18、**【知】**18、**【判】**21、**【魅】**23
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 31（対足払い 35）
特技《かすめ飛び攻撃》、《戦闘発動》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：突き刺し》、《物質要素省略》B 、《ホバリング》
技能〈芸能：歌唱〉＋ 15、〈交渉〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 14、〈知覚〉＋ 17、〈知識：歴史〉＋ 13、〈飛行〉＋ 20
言語 共通語、天上語、奈落語、風界語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または 2 体
宝物 標準

特殊能力
呪文 キリンは 6 レベル・ソーサラーとして呪文を発動し、ソーサラーとして通常利用可能な呪文リストに加えクレリックのリストからも呪文を発動できる。キリンにとってクレリック呪文は秘術呪文であると見做し、つまりこのクリーチャーは発動に信仰焦点具が必要ない。

高貴なるキリンは空を逍遥し、その足が地面に触れることは稀である。彼らは鹿の優雅な肉体、裂けた蹄、後方に反った一対の角、そして豊かなたてがみと金色から赤色あるいは日暮れの紫色をした尾を持っている。彼らの革は竜のそれに似ており、その鱗は輝く黒檀あるいは虹色に煌めく緑色をしている。

極めて希少なキリンが世界の出来事に鑑賞することは稀であり、ハグやオニのような邪悪な精の陰謀を覆すのに少し手を貸すのを好む程度である。若いキリンの血は熱いが、そうした精力に溢れた若輩は機知に富んだ曇りない志を持つキャヴァリアーやパラディンに乗騎として仕えることがある。

最も賢く最も強力なキリンたちはエンペラー・キリンとして知られ、その力強さとその地位への尊敬からこの称号を冠している。彼らは標準的な麒麟に似てはいるが、その蹄は空を駆けるときに火花を散らす。

エンペラー・キリンはアドヴァンスト・クリーチャー単純テンプレートと追加の種族ヒット・ダイスを持つ。エンペラー・キリンを作成するためにキリンのヒット・ダイスを追加する時、以下の追加の変更を加えること。

- 脅威度：1 ＋追加 HD の数だけ増加させること。
- ブレス攻撃：追加 2HD ごとに 1d6 だけダメージを増加させること。
- 呪文発動：ソーサラー・レベルを追加 HD ごとに 1 だけ増加させること。
- 擬似呪文能力：追加 HD ごとに 1 だけ術者レベルを発動させること。
- SR：追加 HD ごとに 1 だけ上昇させること。

ギルタブルル Girtablilu

スピアを握った女性の上半身は、怪物的なまでに大きなスコーピオンから起き上がっている。

ギルタブルル 脅威度 8 Girtablilu

経験点 4,800
N ／大型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御
AC 22、接触 12、立ちすくみ 19（＋ 2 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 105（10d10 ＋ 50）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 高品質のスピア＝＋ 15 ／＋ 10（1d8 ＋ 7 ／× 3）、爪（× 2）＝＋ 9（1d6 ＋ 2、加えて " つかみ "）、針＝＋ 9（1d6 ＋ 2、加えて " 毒 "）
遠隔 高品質のスピア＝＋ 12（1d8 ＋ 5 ／× 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 締め付け（1d6 ＋ 5）
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 10）
1 回／日：サモン・ネイチャーズ・アライ V（1d3 体のジャイアント・スコーピオン）
基本データ
【筋】 20、**【敏】** 15、**【耐】** 21、**【知】** 10、**【判】** 14、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 16（組みつき＋ 20）；**CMD** 29（対足払い 41）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《渾身の一打》、《神速の反応》
技能〈隠密〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 7、〈製作：何か 1 つ〉＋ 8、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 14、〈知識：歴史〉＋ 5、〈登攀〉＋ 17；**種族修正** ＋ 4〈登攀〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉
言語 共通語、ギルタブルル語
その他の特殊能力 スコーピオンとの共感＋ 10、小振りの武器

生態
出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体、2 体、巡視隊（3 ～ 5、加えてジャイアント・スコーピオン 2 ～ 4）、またはカルト（6 ～ 14、加えて 3 レベルの寺院警護 3 ～ 6,6 レベルのクレリックまたはオラクルのリーダー 1、およびジャイアント・スコーピオン 4 ～ 9）
宝物 標準（レザー・アーマー、高品質のスピア）

特殊能力
毒（変則） 針・致傷型；セーヴ 頑健・DC20；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【敏】；治療 2 回連続のセーヴ成功。
スコーピオンとの共感（変則） この能力はドルイドの野生動物との共感の能力と同様に機能するが、スコーピオンにしか働かない点が異なる。ギルタブルルはこの判定に自身のヒット・ダイスに等しい種族ボーナス（通常＋ 10）を得る。スコーピオンは通常精神を持たないが、この共感による意思疎通は彼らに知性の片鱗を与え、ギルタブルルがスコーピオンを調教し、守護者として使うことを可能にする（がこれは技能や特技を与えない）。

ギルタブルルは古の場所や歴史に埋もれた宝物を獰猛に守護する。文明の目の届かないところで彼らは栄えており、愛玩動物として飼っている怪物的なまでに大きなスコーピオンの助けを得ながら自身の遺産を敬虔に守っている。

ギルタブルルは全員宗教に対する熱意を共有しているが、その崇拝する事物は部族によって変化する。あるギルタブルルの部族は忘れられて久しい神格たちを未だ崇めており、その神々の名前と聖なる儀式を今に伝えている。またある部族は有史以前から続く宗教を擁し、かつて存在したあるいは存在したことすらない神の概念に奉じている。

ギルタブルルの統率者はクレリックあるいはオラクルであり、部族の宗教的な見地あるは秩序の面で尊敬されている。因習や集団に対する貢献は重要である。部族の教義を冒涜する者は殺されるか、あるいは過酷な荒野へと流刑される。ギルタブルルは自己犠牲（神々に尽くして死ぬことが含まれる）なしに死後報われることはないと信じている；この信念は彼らを獰猛で恐れ知らずのファイターにしている。

ギルタブルルは体長 13 フィート、体重 800 ポンド。

クラブ

クラブ：シャークイーティング・クラブ Crab, Shark-Eating

このトゲの生えた長足のクラブは周囲を見下ろすような大きさをしている。その素早く強力な爪は獲物に飢え、広範囲を切り裂こうとしている。

シャークイーティング・クラブ 脅威度 7 Shark-Eating Crab

経験点 3,200
N ／超大型サイズの蟲（水棲）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 20、接触 10、立ちすくみ 18（＋ 2【敏】、＋ 10 外皮、－ 2 サイズ）
hp 84（8d8 ＋ 48）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3
完全耐性［精神作用］効果

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 13（1d8 ＋ 9、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 締め付け（1d8 ＋ 9）、突き爪

基本データ
【筋】 29、**【敏】** 14、**【耐】** 22、**【知】** —、**【判】** 12、**【魅】** 2
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 17（組みつき＋ 21）；**CMD** 29（対足払い 41）
技能〈水泳〉＋ 17、〈知覚〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
その他の特殊能力 水への依存

生態
出現環境 気候問わず／水
編成 単体または漁場（2 ～ 8）
宝物 なし

特殊能力
突き爪（変則） 獲物を素早く掴めるよう進化したシャークイーティング・クラブは爪を動かすのが常識外れなまでに早い。全力攻撃を行う時にシャークイーティング・クラブが爪攻撃の両方を外した場合、間合い内にいる望むクリーチャーに対して－ 2 のペナルティを受けて追加の 1 回の爪攻撃を行える。

大きさに似合わず極めて早く俊敏な動きをするクリーチャー、シャークイーティング・クラブは海の捕食者たちを餌食にする。糧がシャークに限られていないこれらのクラブたちは、バラクーダやツナのような動きの早い魚やジャイアント・スクイッドのような軟体動物さえ喰らう。彼らの狩猟技能は世代を経て迷彩している自分の頭上を素早く泳ぐクリーチャーの動きを追うことに発達している。

典型的なシャークイーティング・クラブは身長 16 フィートで、体重は 4,000 ポンドを超える。

クラブ：シップレッカー・クラブ Crab, Shipwrecker

小型の漕船ほどの大きさのある爪が 2 つ、この巨大なクラブについている。フジツボと海藻がこのクリーチャーの分厚い殻にこびりついている。

シップレッカー・クラブ 脅威度 13 Shipwrecker Crab

経験点 25,600
N ／超巨大サイズの蟲（水棲）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 27、接触 5、立ちすくみ 24（＋ 3【敏】、＋ 22 外皮、－ 8 サイズ）
hp 189（14d8 ＋ 126）
頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6
完全耐性［精神作用］効果

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 40 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 16（2d8 ＋ 21、加えて " つかみ "）
接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート
特殊攻撃 締め付け（2d8 ＋ 21）

基本データ
【筋】 38、**【敏】** 16、**【耐】** 28、**【知】** —、**【判】** 14、**【魅】** 5
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 32（組みつき＋ 36）；**CMD** 45（対足払い 61）
技能〈水泳〉＋ 22、〈知覚〉＋ 10
その他の特殊能力 力強き両爪

生態
出現環境 気候問わず／水
編成 単体または漁場（2 ～ 12）
宝物 なし

特殊能力
力強き両爪（変則） シップレッカー・クラブの爪攻撃は【筋力】修正の 1.5 倍に等しいダメージを与える。加えて、シップレッカー・クラブは物体にダメージを与えるとき最大 5 ポイントの硬度を無視する。

海を渡るあらゆる船にとっての災厄であるシップレッカー・クラブは隊商の中で一番の大船に数分で穴を開け、その船を壊し、その荷を水中へと沈め、そして難破船から溺れる乗員を食用として摘める。

シップレッカー・クラブはほとんどの時間を浅瀬で暮らし、狩り食事するために海岸や地表へと近付く。

シップレッカー・クラブは差し渡し 50 フィートであり、2 本の長い腕がそれぞれ 30 フィートその長さを拡張し、そして体重は 6 トンある。

グル Ghul

良質な暗色のローブで着飾ったこのアンデッド・クリーチャーの肉体は骨、皮しかないような肉、そして血煙でできているかのようだ。

グル 脅威度 5 Ghul

経験点 1,600
CE ／中型サイズのアンデッド（変身生物）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 15

防御
AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮）
hp 51（6d8 ＋ 24）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 7
DR 5 ／善；**完全耐性** アンデッドの種別特徴；**抵抗**［火］10

攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 10（1d6 ＋ 6）、爪（× 2）＝＋ 10（1d4 ＋ 6、加えて“出血”）
特殊攻撃 出血（1）、呪われた爪、かきむしり（1d6 ＋ 6）

基本データ
【筋】 22、**【敏】** 15、**【耐】** ―、**【知】** 14、**【判】** 15、**【魅】** 18
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22
特技《**頑健**無比》、《強打》、《追尾》
技能〈威圧〉＋ 11、〈隠密〉＋ 11、〈交渉〉＋ 7、〈生存〉＋ 8（＋ 16 痕跡を追う時）、〈知覚〉＋ 15、〈登攀〉＋ 18、〈はったり〉＋ 10、〈変装〉＋ 11；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、痕跡を追う際に＋ 8〈生存〉
言語 共通語、元素界の言語（火界語、水界語、地界語、または風界語）1 つ、次元界の言語（地獄語、天上語、または奈落語）1 つ
その他の特殊能力 変身（ハイエナ；この形態ではアンデッドとは看破されない；ビースト・シェイプ I）、ジンの肌

生態
出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体または小さな群れ（2 ～ 8）
宝物 標準

特殊能力
呪われた爪（変則） グルの爪は両方ともダメージ減少を克服するに際し冷たい鉄かつ魔法であるとして扱う。
ジンの肌（変則） 種族に関連したあらゆる効果（レンジャーの得意な敵など）に際し、グルはその種別がアンデッドであるにも関わらずジンであると見做される。

グルはディヴの主アーリマンの不興を買うことによってその永遠の存在が捻れてしまったアンデッド・ジャーンである。不死と貪欲な飢餓の呪いでは不十分だとでも言うように、このかつて威厳のあったクリーチャーは今やロバの蹄を足に生やしている。その恐ろしいアンデッドの外見とは裏腹に、彼らはこの蹄という特徴を最も恥じており、足を見れないように隠している。

グルは、グールやガストと同様、死体を食らおうと地下墓地や他の死の場所に取り憑いている。彼らはまた送葬者や墓地の管理者も狩って生肉を喰らうことを、屍肉を喰らうことと同様に楽しむ。食事の好みとしては、グルは人格で獲物を選び、無垢で若い者の方がどうにか口に入る苦くて老いた肉よりも美味であると信じている。時にグルはハイエナ形態で葬儀の行程を追い、安全な距離から儀式になるまで待ち、そうなったら真の姿を現して攻撃し喰らうことがある。悲嘆と絶望はグルにとって無垢と同程度に美味なのだ。

日光から直接的な影響を受けるわけではないが、グルはその存在を嫌い日中に活動するのは必要に駆られた場合のみである。主に狩りは夜間行い、時に自身の墓地の棲み家や埋葬洞窟とは離れたところを彷徨って生きた獲物を探し、飢えを満たす。

長く絶食したグルは、より凶暴でより原初のクリーチャーとなる。腹の満たされたグルは同種やより劣ったアンデッドと組織を成し、近くの町や居住地を苦しめる。こうした組織に加入しているグルは時に砂漠に点在している棲み家一式を持つことがある。そうした棲み家によってグルは故郷となる棲み家から離れたところを攻撃し、焼け付くような日差しの中を移動することなく再び隠れられられる。長い間食事を摂らずに過ごす時、グルの暴力性と残忍性は増す――状態は変わらないが、明らかに圧倒されている時でも戦闘から逃げる考えというは湧かなくなってゆく。

グルは身長 6 フィート、体重 90 ポンド。

グレイヴナイト Graveknight

闇に潜む影の帳がその鎧の形を協調しているが、2 つの鋭い眼が閉じられた兜の頬当てから凝視している。

グレイヴナイト 脅威度 11 Graveknight

経験点 12,800
人間のグレイヴナイトの 10 レベル・ファイター
LE ／中型サイズのアンデッド（人型生物の変性種）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉 ＋ 19
オーラ 生贄の**オーラ**（30 フィート、DC19）

防御
AC 25、接触 11、立ちすくみ 24（＋ 10 鎧、＋ 1【敏】、＋ 4 外皮）
hp 139（10d10 ＋ 80）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6；［恐怖］効果に対して＋ 3
防御的能力 武勇＋ 3、エネルギー放出に対する抵抗＋ 4、黄泉がえり；
DR 10 ／魔法；**完全耐性**［酸］、［冷気］、［電気］、アンデッドの種別特徴；
SR 22

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ＋ 1 グレートソード ＝＋ 25 ／＋ 20（2d6 ＋ 19、加えて 2d6［酸］）
遠隔 コンポジット・ロングボウ＝＋ 14 ／＋ 9（1d8 ＋ 11 ／× 3）
特殊攻撃 破壊の放出、圧倒の波（6d6［酸］、DC19）、アンデッド支配（DC19）、武器訓練（長剣＋ 2、弓＋ 1）

基本データ
【筋】27、**【敏】**12、**【耐】**10、**【知】**15、**【判】**12、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 18；**CMD** 29
特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》B 、《駆け抜け攻撃》B 、《騎乗蹂躙》、《騎乗戦闘》B 、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《上級武器熟練：グレートソード》、《追加 hp》B 、《突き落とし》、《薙ぎ払い》、《武器開眼：グレートソード》、《武器熟練：グレートソード》、《防御崩し》、《猛突撃》
技能〈威圧〉 ＋ 25、〈騎乗〉 ＋ 19、〈水泳〉 ＋ 13、〈知覚〉 ＋ 19、〈知識：貴族〉 ＋ 12、〈登攀〉 ＋ 13；**種族修正** ＋ 8〈威圧〉、＋ 8〈知覚〉、＋ 8〈騎乗〉
言語 共通語、地獄語、ドワーフ語
その他の特殊能力 鎧修練 2、幻想の乗騎、破滅の復元

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または部隊（グレイヴナイト、加えてスケルタル・チャンピオン 12 ～ 24）
宝物 NPC の装備品（＋ 1 フル・プレート 、＋ 1 グレートソード 、コンポジット・ロングボウ［**【筋】**＋ 8］とアロー 20 本、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋ 2 、その他の宝物）

アンデッドの不滅の暴君であり永遠の王者であるグレイヴナイトの多くは極悪な将軍や失墜した英雄――死という枷に屈しないほどの無情さを持った悪人――の死体が起き上がったものである。彼らは生前と同じ武器と衣装を纏うが、その不浄な蘇生によってそれらは歪むか、あるいは強化されている。彼らがかつて保持していた軍勢もまたその死後彼の元へと集い、かつての邪悪な野望を抱き続けている。グレイヴナイトの本質は戦への熱意を捕えている血塗れの鎧に根源的に結びついている。その鎧はその強情な本質の聖像となっており、水気の失せた肉と傷ついた骨を覆う殻となっている、怪物的な第二の肌へと変成してしまっている。

グレイヴナイトの作成

“ グレイヴナイト ” は生きていてヒット・ダイスが 5 以上あるならどんなクリーチャー（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）にも付加できる後天的テンプレートである。グレイヴナイトのほとんどはかつては人型生物だった。グレイヴナイトは基本クリーチャーの一般データを、ここに書いていない限り使用する。

脅威度：基本クリーチャーに＋ 2。

属性：いずれかの悪。

種別：グレイヴナイトの種別はアンデッド（変性種）に変更される。クラスによるヒット・ダイス、BAB、セーヴは再計算しないこと。

感覚：グレイヴナイトは暗視 60 フィートを得る。

オーラ：グレイヴナイトは以下のオーラを放つ。

生贄のオーラ（超常）：グレイヴナイトは常に強力な悪と負のエネルギーのオーラを半径 30 フィートに放っている。このオーラは ディセクレイト呪文と同様に機能し、グレイヴナイトの鎧をある種の祭壇にして 2 倍の効果を与えている。グレイヴナイトは常にこの効果の利益（このオーラはグレイヴナイトの創造物であるため、ボーナス・ヒット・ポイントも含む）を得る。加えて、この有害なエネルギーの瘴気は正のエネルギーの放出を妨害する。範囲内で正のエネルギー――クレリックのエネルギー放出、パラディンの癒しの手、あるいは（治癒）の副系統を持つ呪文など――を呼び起こそうと試みたクリーチャーは、10 ＋グレイヴナイトのヒット・ダイスの 1/2 ＋グレイヴナイトの【魅力】修正値に等しい DC の精神集中判定に成功しなければならない。そのキャラクターが失敗した場合、その効果は消費されるが機能しない。

アーマー・クラス：外皮ボーナスが＋ 4 増加する。

ヒット・ダイス：種族ヒット・ダイスを全て d8 に変更する。クラス・ヒット・ダイスは影響を受けない。アンデッドであるため、グレイヴナイトはボーナス・ヒット・ポイントを決定するに際し【魅力】修正値を使用する。

防御的能力：グレイヴナイトはエネルギー放出に対する抵抗＋ 4；DR10 ／魔法；および［冷気］、［電気］、そして破滅の復元の特殊性質による追加のエネルギー 1 種類に対する完全耐性を得る。グレイヴナイトは修正した CR ＋ 11 に等しい呪文抵抗も得る。

グレイヴナイトはまた以下の能力も得る。

黄泉がえり（超常）：グレイヴナイトが破壊されてから 1 日後、その鎧はこのアンデッドの恐るべき肉体を再構築し始める。この工程には 1d10 日がかかる――その時間が過ぎる前にその肉体が破壊された場合、鎧は単にその工程を 1 からやり直す。再構築の時間が経過すると、グレイヴナイトは完全に治癒され覚醒する。

攻撃：グレイヴナイトは基本クリーチャーが持っていない場合 1 回の叩きつけ攻撃を得る。その叩きつけのダメージはグレイヴナイトのサイズに依る（ Bestiary P.302 参照）。

特殊攻撃：グレイヴナイトは以下の特殊攻撃を得る。セーヴ DC は特記ない限り 10 ＋グレイヴナイトの HD の 1/2 ＋グレイヴナイトの【魅力】修正値に等しい。

破壊の放出（超常）：グレイヴナイトが手に握っている武器はエネルギーに包まれ、グレイヴナイトの持つ 4 ヒット・ダイス毎に追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。この追加ダメージは破滅の復元の特殊性質によって決められたエネルギーの種類のものだ。

圧倒の波（超常）：1 日に 3 回、グレイヴナイトは標準アクションで 30 フィートの円錐形のエネルギーを放てる。この波はグレイヴナイトの持つ 3 ヒット・ダイス毎に 2d6 ポイントのダメージを与える（反応で半減）。このダメージは、グレイヴナイトの破滅の復元の特殊性質によって決定されたエネルギーの種類のものだ。

アンデッド支配（超常）：標準アクションで、グレイヴナイトは 50 フィート以内のアンデッドたちに対して、意志に屈するよう試みることができる。目標となったアンデッドたちは意志セーヴに成功しない限りグレイヴナイトの支配下に落ちる。この支配は知力を持たないアンデッドに対しては永続的である；【知力】能力値を持つアンデッドはグレイヴナイトの支配か

ら解放されるために 1 日に 1 回追加のセーヴが許される。セーヴに成功したクリーチャーはそのグレイヴナイトのアンデッド支配の影響を 24 時間のあいだ受けない。

グレイヴナイトは自身が持つヒット・ダイスにつき 5 ヒット・ダイスのアンデッド・クリーチャーたちを支配できる。この数を超過した場合、アニメイト・デッド と同様にこの能力を使用していた者のうち古い方から制御を失ってゆく。

その他の特殊能力：グレイヴナイトは以下を得る。

幻影の乗騎（超常）：1 日に 1 回、グレイヴナイトは ファントム・スティード と同様の骸骨のホースを招来できる。この乗騎は典型的な ファントム・スティード よりも現実に近く、追加で 1 人の乗り手を運搬できる。この乗騎の力は術者レベルではなく、グレイヴナイトの合計ヒット・ダイスに基づく。グレイヴナイトの乗騎の外見は区別でき、何度招来しようと同じ姿をしている。乗騎が破壊された場合、1 時間後には再び完全なヒット・ポイントを持って招来できる。

破滅の復元（超常）：作成時点で、グレイヴナイトは以下のエネルギーの種類から 1 つを選択する：［酸］、［冷気］、［電気］、あるいは［火］。そのエネルギーの種類はグレイヴナイトの人生あるいは死と関連があるべきであり、特に適切なものがない場合火を初期設定とすること。このエネルギーの種類はいくつかのグレイヴナイトの特殊能力に影響を与える。

能力値：【筋】＋ 6、【知】＋ 2、【判】＋ 4、【魅】＋ 4。アンデッド・クリーチャーであるため、グレイヴナイトは【耐久力】能力値を持たない。

技能：グレイヴナイトは〈威圧〉、〈知覚〉、そして〈騎乗〉判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。

特技：グレイヴナイトは《イニシアチブ強化》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、そして《追加 hp》をボーナス特技として得る。

グレイヴナイトの鎧

リッチの本質が経箱の内側に入るのと同様に、今わの際にグレイヴナイトの生命力は死体ではなくその鎧に残留する。グレイヴナイトの鎧の各部品がその肉体と共に滅びない限り、グレイヴナイトは破壊された後に黄泉がえれる。典型的なフル・プレート・グレイヴナイト・アーマー一式は硬度 10 と 45 ヒット・ポイントを持つが、強化されていたり特殊な材質で作られた鎧は破壊するのが更に難しい。グレイヴナイトの鎧をただ壊すだけではグレイヴナイトを破壊した事にはならない；分解する、正のエネルギー次元界へ持っていく、あるいは火山の火口へと投げ込むなどして滅ぼさなければならない。

グレイヴン・ガーディアン Graven Guardian

このジャッカルの頭をした輝く塗装のされた泥の像は動き出し前へと足を踏み出し、凶々しく反ったソードを持ち上げる。

グレイヴン・ガーディアン 脅威度 5 Graven Guardian

経験点 1,600

N ／中型サイズの人造

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 1

防御

AC 20、接触 12、立ちすくみ 18（＋ 2【敏】、＋ 8 外皮）

hp 53（6d10 ＋ 20）；高速治癒 2

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3

DR 5 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴；**SR** 16

弱点 信仰の束縛

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ＋ 1 キーン・シミター ＝＋ 10 ／＋ 5（1d6 ＋ 5 ／ 15 ～ 20、加えて " 出血 "）または叩きつけ＝＋ 9（1d6 ＋ 4）

特殊攻撃 出血（2）、魔法の武器、永遠の休息

擬似呪文能力（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 0）

1 回／日：ヘイスト（自身のみ）

基本データ

【筋】16、**【敏】**15、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**12、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 21

その他の特殊能力 ガーディアン領域（死、安息）

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体、一団（2 ～ 4）、または製造ライン（5 ～ 12）

宝物 乏しい（高品質のシミター、その他の宝物）

特殊能力

信仰の束縛（超常）グレイヴン・ガーディアンは、そのグレイヴン・ガーディアンが仕えている神格の聖印あるいは邪印を見せびらかして持つクリーチャーに攻撃できないが、そのクリーチャーがまずグレイヴン・ガーディアンに攻撃すればできるようになる。

魔法の武器（超常）神格の好む武器を持ち運ぶグレイヴン・ガーディアンは、そのガーディアンに握られている限りその武器を ＋ 1 武器として扱う。その武器が近接武器である場合、（その武器が殴打武器でさえ）それは キーン 武器の特殊能力を得る。その武器が投擲武器である場合、それは リターニング 武器の特殊能力を得る。それが遠隔武器である場合、それは シーキング 武器の特殊能力を得、そして攻撃ごとに新たな矢弾を発生させる（その矢弾は命中したか否かに関わらず破壊される）。

グレイヴン・ガーディアンは泥、石、木、あるいはそうした物質によって神格に、あるいは神格の好む従者に似せて造られ塗装された人間サイズの人造である。動かない時、グレイヴン・ガーディアンの外見は寺院のあるいは墓所の神像と見分けがつかないが、動く時のグレイヴン・ガーディアンは極めて生き生きとしている。

グレイヴン・ガーディアンは特定の神格の信仰と強く結びついている。知性を持たず真の人格というものを欠いてはいるが、グレイヴン・ガーディアンは仲間の崇拝者や神格の使徒を認識する能力を持ち、攻撃されない限りそうした者を敵とは扱わない。この認識はそうした崇拝者（あるいは狡猾にも崇拝者に変装している者）がグレイヴン・ガーディアンに新たな命令を与えられるほどには拡張されない。他のあらゆる人造と同様、グレイヴン・ガーディアンは作成者の命令にのみ従う。

ガーディアン領域

グレイヴン・ガーディアンそれぞれは作成の間にあてがわれた 2 つの領域から特殊能力を得る。こうした能力の**セーヴ** DC は【判断力】に基づく（大抵のガーディアンなら DC14）。これらの能力の術者レベルはグレイヴン・ガーディアンのヒット・ダイスに等しい（大抵のグレイヴン・ガーディアンなら CL5）。

悪：悪の武器（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器および叩きつけ攻撃は［悪］属性であるものとして扱われる。その魔法の武器は善の目標たちに対して＋ 1d6 ポイントのダメージを与える。

欺き：足払い（超常）—グレイヴン・ガーディアンは近接武器および叩きつけ攻撃に足払いの能力を得る。

安息：永遠の休息（超常）—グレイヴン・ガーディアンに与えられたダメージは魔法的な治癒に抵抗する。このダメージを癒すための魔法的な治癒の使用の試みにはガーディアンの SR に対する術者レベル判定の成功が要求される。この能力は自然治癒や変則的能力による治癒には影響を与えない。

戦：強化（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器の強化ボーナスは上昇し＋ 2 になる。

栄光：荘厳（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器および叩きつけ攻撃はアンデッド・クリーチャーに対して追加の 1d6 ポイントのダメージを与える。

解放：気儘（超常）—グレイヴン・ガーディアンは CMD に＋ 4 のボーナスを得る。

風：飛翔（超常）—グレイヴン・ガーディアンは自身の基本移動速度に等しい、機動性が（標準）である飛行移動速度を得、その〈飛行〉技能は＋ 6（これには＋ 4 の種族ボーナスも含まれる）である。

狂気：混乱（超常）—グレイヴン・ガーディアンは 1 日に 1 回 コンフュージョン を擬似呪文能力として発動できる。

共同体：協調（超常）—隣接する崇拝者および同じ神に仕えるグレイヴン・ガーディアンは攻撃ロール、武器ダメージ・ロール、そしてセーヴに＋ 1 の幸運ボーナスを得る。

幸運：好運（超常）—1 日に 1 回、グレイヴン・ガーディアンはセーヴィング・スローを 2 回ロールし、2 つの結果のうちより良い方を実際の結果として選べる。

高貴：名誉（超常）—グレイヴン・ガーディアンは攻撃ロールおよび戦技判定に＋ 1 のボーナスを得る。

工匠：修繕（変則）—グレイヴン・ガーディアンの高速治癒は上昇し 5 になる。

ルーン：彫られしルーン（超常）—ルーンがグレイヴン・ガーディアンを覆っている。グレイヴン・ガーディアンがエネルギー・ダメージを受けるかエネルギー・ダメージがガーディアンの SR がを克服することに失敗した時の次のラウンド、ガーディアンの攻撃は＋ 1d6 ポイントのその種類のエネルギーのダメージを与える。あるラウンドに複数種類のエネルギー攻撃が起きた場合、追加で与えるエネルギー・ダメージの種類は無作為に決定すること。

混沌：混沌の武器（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器および叩きつけ攻撃は［混沌］属性であるものとして扱われる。その魔法の武器は秩序の目標たちに対して＋ 1d6 ポイントのダメージを与える。

死：出血（変則）—グレイヴン・ガーディアンの武器は命中すると 2 ポイントの出血ダメージを与える。

守護：庇護（超常）—グレイヴン・ガーディアンは全てのセーヴに＋ 2 のボーナスを得る。

植物：絡みつき（超常）—グレイヴン・ガーディアンは エンタングル を 1 日に 3 回擬似呪文能力として発動できる。

善：善の武器（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器および叩きつけ攻撃は［善］属性であるものとして扱われる。その魔法の武器は悪の目標たちに対して＋ 1d6 ポイントのダメージを与える。

太陽：目眩まし（超常）—グレイヴン・ガーディアンが魔法の武器でクリティカル・ヒットを与えた時、眩い閃光が目標を 1d4 ラウンドの間盲目にする（頑健セーヴで無効化）。

旅：機敏（超常）—ガーディアンは《強行突破》をボーナス特技として得、その全ての種類の移動速度は＋ 10 フィート増加する。

地：岩がち（変則）—グレイヴン・ガーディアンの外皮ボーナスは＋ 2 上昇する。

力：強力（変則）—グレイヴン・ガーディアンは《強打》をボーナス特技として得る。

知識：熟知（超常）—グレイヴン・ガーディアンは過去のラウンドに攻撃したことのあるクリーチャーに対する攻撃ロールに＋ 2 のボーナスを得る。

秩序：秩序の武器（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器および叩きつけ攻撃は［秩序］属性であるものとして扱われる。その魔法の武器は混沌の目標たちに対して＋ 1d6 ポイントのダメージを与える。

治癒：復帰（超常）—1 日に 1 回、ヒット・ポイントが半分以下に減少する時、グレイヴン・ガーディアンは自動的に 3d10 ＋ 6 ポイントのダメージを回復する。

天候：電撃の武器（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器は ショック の特殊能力を得る。

動物：獣の加護（超常）—動物はグレイヴン・ガーディアンに攻撃できるようになる前に意志セーヴに成功しなければならない。グレイヴン・ガーディアンによる（その仲間ではなく）その動物に対する攻撃は、この守護を破る。その動物はこの意志セーヴに成功すると、以降の攻撃においてもはやその特定のグレイヴン・ガーディアンに対するセーヴは必要なくなる。

破壊：粉砕（変則）—グレイヴン・ガーディアンは シャター を 1 日に 2 回擬似呪文能力として発動できる。

火：炎（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器は フレイミング の特性を得る。

魔法：耐性（超常）—グレイヴン・ガーディアンの SR は 5 上昇する。

水：水泳者（変則）—ガーディアンはその基本移動速度に等しい水泳移動速度を得、その〈水泳〉技能は＋ 11 である。

魅了：命令（超常）—グレイヴン・ガーディアンは コマンド を 1 日に 3 回擬似呪文能力として発動できる。

闇：闇（超常）—グレイヴン・ガーディアンは ダークネス を擬似呪文能力として 1 日に 2 回発動できる。

作成法

グレイヴン・ガーディアンの肉体は土、石、あるいは木から彫刻せねばならず、そして 500gp の価値のある貴重な石、希少な木、あるいは金属の象嵌で装飾しなければならない。グレイヴン・ガーディアンのヒット・ダイスおよびサイズはそれがゴーレムであるかのように上昇できる（Bestiary P.158）。

グレイヴン・ガーディアン Graven Guardian

術者レベル 7 レベル；**市価** 18,500gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、グレーター・マジック・ウェポン 、ヘイスト 、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ 、メイク・ホウル 、ストーン・シェイプ 、作成者は**術者レベル** 7 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉または〈製作：陶芸〉DC15；**費用** 9,500gp

グレムリン

グレムリン：フーア Gremlin, Fuath

この水を吸いすぎて重くなったグレムリンはエビのハサミを両手に生やし、エラのついた耳の付いた半ば以上犬のような顔をしている。

フーア 脅威度 1 Fuath

経験点 400
CE ／超小型サイズのフェイ（水棲）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 7（1d6 ＋ 4）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3
DR 5 ／冷たい鉄；**抵抗**［冷気］10；**SR** 12
弱点［火］および太陽光に対する脆弱性

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 10 フィート、水泳 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 3（1d3 － 2）
遠隔 ダーツ＝＋ 3（1d2 － 2）
特殊攻撃 水の凝縮
擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 0）
回数無制限：クリエイト・ウォーター、プレスティディジテイション
1 回／日：スリープ（DC10）
基本データ
【筋】7、**【敏】**13、**【耐】**12、**【知】**10、**【判】**13、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 7
特技《イニシアチブ強化》、《追加 hp》B 、《武器の妙技》B
技能〈隠密〉＋ 13、〈水泳〉＋ 10、〈脱出術〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 6、〈動物使い〉＋ 4、〈魔法装置使用〉＋ 3；**種族修正** ＋ 4〈動物使い〉
言語 水界語
その他の特殊能力 水陸両生

生態
出現環境 気候問わず／水
編成 単体、2 体、大軍（3 ～ 12）、または群れ（13 ～ 20 と 1 ～ 3 レベルのドルイド 1 ～ 3、4 ～ 6 レベルのドルイド・リーダー 1、およびリーフクロウ 2 ～ 5）
宝物 標準（ダーツ× 6、その他の宝物）

特殊能力
水の凝縮（超常）1 日に 1 回、フーアは標準アクション、距離 30 フィートでクリーチャー 1 体を魔法的に粘着く水の厚い層で包める。DC10 の反応セーヴに失敗した目標は絡みつかれた状態になり、息を止めない限り窒息の危険性を受ける。目標あるいは隣接するクリーチャーは自身のターンに全ラウンド・アクションを費やすことでその纏わりつく液体を剥がせる可能性があり、＋ 2 のボーナスを得て新たな反応が可能となる；剥がさない場合、この効果は 1d4 分間持続する。フーアはこの能力を、近くに水源がなくてさえ使用できる。このセーヴ DC は【魅力】に基づき、＋ 1 の種族ボーナスが含まれる。
太陽光に対する脆弱性（変則）フーアは日光に 1 時間晒される毎に 1 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。最低深さ 1 フィートの水はこの有害な効果を無効化する。

船乗りの溺れさせる者あるいは船を沈める者であるフーアは、海で見られる邪悪なグレムリンである。それは深夜甲板に登って縄を切り、樽に穴を開け、食料を汚し、そして眠っていたあるいは単独で遭った不運な乗員を殺す。それは魔法的な分厚い水で包むことでクリーチャーを溺れさせることに喜びを憶え、口からたった数インチ離れた空気を求めて犠牲者が必死に爪を掻くところを見て邪悪に騒ぎ立てる。

フーアは他のクリーチャーが鎧、衣服、そして宝石を纏うように海藻、甲羅、そして珊瑚を纏う。その肉体は硬い、猫背の背甲で守られている。それは身長 2 フィート以下、体重は 12 から 15 ポンド。

フーアは他のグレムリン種とは異なり共通語を解さないが、手振りでお互いに極めて有効に意思疎通できる。彼らは他の海のクリーチャーたち、リーフクロウのような汚れた気性の獣とさえ驚くべき協調関係を築いている。フーアの小さな集団は海の洞窟あるいは岩がちな裂け目を棲み家としている。集団が大きくなると沈没船の区画一帯の縄張りを主張するようになる。彼らの棲み家には通常数体の調教された見張りの動物もいる。フーアは「地上の肉」の味を海のなによりも好み、時折海岸や船を略奪して飢えを満たす。フーアたちはシー・ハグを崇拝している。

グローツラング Grootslang

この巨体の獣は象と蛇の特徴を兼ね備えている。そのぞっとするような大口は 6 本の恐るべき牙を誇示している。

グローツラング 脅威度 16 Grootslang

経験点 76,800
CE ／巨大サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 120 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 28

防御
AC 31、接触 11、立ちすくみ 26（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 20 外皮、－ 4 サイズ）
hp 283（21d10 ＋ 168）
頑健 ＋ 20、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 12
DR 10 ／魔法；**SR** 27

攻撃
移動速度 40 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 30（4d8 ＋ 13 ／ 19 ～ 20）、踏み潰し（× 2）＝＋ 25（2d6 ＋ 6）、尾の打撃＝＋ 25（2d6 ＋ 6）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 貫く噛みつき、轟く踏み潰し（DC28）、蹂躙（2d6 ＋ 19、DC33）

基本データ
【筋】36、**【敏】**19、**【耐】**26、**【知】**15、**【判】**20、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 21；**CMB** ＋ 38；**CMD** 53（対足払い 55）
特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《複数回攻撃》、《ふっとばし攻撃》
技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 10、〈軽業〉＋ 15（跳躍＋ 19）、〈真意看破〉＋ 13、〈水泳〉＋ 45、〈知覚〉＋ 28、〈はったり〉＋ 4
言語 共通語、水界語、竜語
その他の特殊能力 水中の逃避、息こらえ

生態
出現環境 暑熱／湖および河川
編成 単体
宝物 × 2（最低でも 50%は宝石）

特殊能力
水中の逃避（超常）標準アクションで、完全に水に浸かっているグローツラングは自身の肉体を失敗確率なしに別の水源へと瞬間移動できる。この能力は ツリー・ストライド と同様に機能するが、グローツラングは入口も出口もこのクリーチャーが入れるほどに広いのである限り、1 マイル以内にある水源へと出ることができる。
貫きの噛みつき（変則）グローツラングは尾で組みついているクリーチャーに対して噛みつき攻撃を行なえる。この攻撃が命中した場合、自動的にそれをクリティカル・ヒット可能域に入ったものとして扱う。
轟く踏み潰し（変則）全ラウンド・アクションで、グローツラングはその蛇体を持ち上げその巨大な前脚を恐ろしい力で振り下ろす。グローツラングはこれに隣接している 2 体のクリーチャーを選択でき、それらを蹂躙したかのように影響を与える。加えて、10 フィート以内にいる各クリーチャーは DC28 の反応セーヴに成功しない限り転倒する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

伝説によるとグローツラングは世界と同じ歴史を持つ原初のクリーチャーである。そうした話では太古に――事物の作成を始めたばかりの――神々はグローツラングの作成で恐ろしい失敗をしでかし、身も震えるような力、狡猾さ、そして知性を与えてしまう。失敗に気付いた神々はグローツラングを蛇クリーチャーに切り分け、そうして最初のエレファントと最初のスネークが作られた。しかし本来のグローツラングたちのうち 1 体が逃げ延び、この始祖が親となって他のグローツラングたちが生まれたという。学者たちはこうした物語の信憑性を議論し、このクリーチャーの出生に関する生物学的および魔法的な説明を求めているが、にも関わらず吟遊詩人も賢者も同様にグローツラングのこのぞっとするような噂の価値を認めている。

グローツラングの厚く堅い革は金属の膜を持ち、緑色の静脈が走った鈍い銅の色をしている。雄も雌も体長 60 フィート、身長 20 フィートに成長する。僅かな性差は雌の革の方が明るい緑の色調をしている点だ。グローツラングは体重 20 トンなれ、500 年生きられる。

全てのグローツラングは宝石、特にダイアモンドを欲しがり、そしてこのクリーチャーの残酷への欲望にも関わらず、獲物は時にグローツラングに大量の貴重な宝石を渡すことで自由を得るという取引ができることがある。

クロックワーク Clockwork

人造クロックワークは技術的にゴーレムの従兄弟であり、魔法と内部で回転する数千の複雑なゼンマイと螺子と歯車という精巧な技術を組み合わせて造られている。

クロックワーク製造技師の作品はどう贔屓目に見ても純粋な秘術の御業の職人によって命を吹きこまれた被造物のただの模倣であると、彼らの技を嘲笑する者もいる。しかしながら、クロックワークの内燃機関の潜在性を認識できる頭脳を持つものは、その真の力は特殊で強力であると知っている。クロックワークが普及した土地では、これらのクリーチャーは純粋な力において最も強力なゴーレムとさえ比肩できる。こうした無数の止めネジと締め釘で造られた筋骨隆々とした巨人たちは帝国全土の分裂を引き起こしている。過去何度も、クロックワーク・クリーチャーはより伝統的な仇敵をものともせずに自身の優秀さを証明しており、そしてこれらのクリーチャーの功績を証明した者たちは、その人造の力が聞かれる前に口を噤むことを知っている。

クロックワーク・クリーチャーは魔法エネルギーとゼンマイ仕掛けの融合である。このクロックワークを組み立てている無数の金属部品が正しく機能するには作成時点で完璧な精密さが要求されるため、確かな者の手で組み立てられねばならない。素人はクロックワーク作成しても大抵噛み合わせで失敗するか内燃機関を回転させられず、そして作業室の多くはクロックワークとのそれらに力を与える元素の基礎を学ぼうとした未熟者によって燃え尽きることとなる。

際立って狡猾な職人は音声記録可能な小型のクロックワークの間諜を作成でき、噂によると視覚記録もできるより上位の技術もあるという。呪文のような魔法的の神秘によって使用者は情報を占え、あるいは物理的に見れないところさえ見れる一方で、クロックワークの間諜は劣化しない不変の記憶を持て、人間の記憶力を超えた完全な出来事の記録ができるという強みがある。

クロックワークの作成は、その名が示すとおり、動かす前にゼンマイを巻かなければならない。クロックワークの製作者は作成の度に専用の鍵を作る。その鍵は普通クロックワークの背中に挿入できるようになっており、そして時計回りに回すことで巻ける。反時計回りに鍵を回せばクロックワークという機械が止まってゆくが、同意する（あるいは完全に無防備な）機械のみがこの方法で巻かれることに身を任せ、つまり作成者あるいは平時であれば身を任せるよう特別に指示しておいた者のみ可能である。鍵それぞれは完全に専用のものであるため、新たな鍵の作成（あるいは鍵使用の迂回）には〈装置無力化〉判定（DC ＝ 20 ＋クロックワークの CR）が要求される。大きなクロックワークほど大きな鍵を持つ傾向があり、特に大きな鍵は回すのに人ひとりの手に余ることがある。奇天烈なあるいは社会から隔絶した開発者は他の技師の助けを求めはせずに、鍵回しの補助あるいはより巨大な人造の作成の手助けのために他のクロックワークを作成することがある。別の機会に、技師は最も信頼するクロックワークたちに鍵の複製を渡し、状況次第で仲間あるいは自身さえ巻き直すように設定しておく。

ゴーレムやアニメイテッド・オブジェクトと同じように、クロックワーク・クリーチャーにはいくらでも命令ができる；休まずに自身の中枢に入っている記録を文章に起こすことや、他の機械を設定することなど。クロックワークの鍵を持つ者だけがそれの設定をできるが、この人造に与えられた命令はクロックワークが再設定されるか破壊されるまで持続する。あるクロックワークの潜在性は、作成者の創造性や資質によってのみ左右される。不格好で不安定な檻にも似た肉体に囚われている多くのゴーレムとは違い、人造クロックワークは繰り返し再設計も再加工もできる――歯車は油を差せ、バネは交換でき、そして往復運動する円柱状の部品は拭ける。これら機械の獣はその骨組みの調整のしやすさによって、極めて多くの亜種を造れる。

クロックワークの作成は大部分が機械的なもので作成者の技術修熟に依る部分が多いため、手違いによる失敗を起こしやすい。締め釘の緩み、不正確な設定、あるいは整備不足は全て機能不全、僅かなエネルギーの漏れから致命的な爆発といった失敗の原因となる。しかしながら最も一般的な機能不全の原因は作成者ではなく、クロックワークの破壊者である。この機会に攻撃するクリーチャーは次第に内部の螺子をひしゃぎ、歯車の歯を歪ませ、クロックワークの逆火の確率を非常に上昇させる。なので戦闘するクロックワークの多くはクロックワーク・サーヴァントたち――戦闘の熱気の中で素早く急速に機械の仲間を修理する、付き従うクロックワーク――と同行している。

クロックワーク技術の黎明期、行動的な多くの妨害者たちがこの装置の急速な発展を妨げた。クロックワーク機械の動力は燃費の悪い、高価な資源だった；しかしながら秘術強化の到来によって歯車や他の重要な要素は製作の精密さを増しただけでなく、防御機構および攻撃的兵器としての可能性も視野の内に入ることとなった。黎明期には蒸気機関あるいは他の非魔法的なエネルギー形態をクロックワークに組み込むことで既存の繊細な機構を超克する試みがされたが、断念されて久しい。クロックワークの既存から外れた分類では、非魔法の動力にあった問題は解決しており、複雑な蒸気機関は順応性のある魔法のエネルギーと統合できていると囁かれているが、そのような特殊で異常なクロックワークは現時点では世界に広まる単なる噂以上のものではない。

クロックワーク・ゴライアス Clockwork Goliath

この絡繰り仕掛けの巨大な 4 つ腕の機械の巨人は、ぎこちなく歩を進める度に鼓膜を破るような不快な金切り音を立てる。

クロックワーク・ゴライアス 脅威度 19 Clockwork Goliath

経験点 204,800

N ／巨大サイズの人造（クロックワーク）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 35、接触 13、立ちすくみ 28（＋ 5【**敏**】、＋ 2 回避、＋ 22 外皮、－ 4 サイズ）

hp 214（28d10 ＋ 60）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 9

DR 15 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴

弱点［電気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 叩きつけ（× 4）＝＋ 41（3d6 ＋ 17）

遠隔 大砲＝＋ 29 ／＋ 24 ／＋ 19 ／＋ 14（6d6 ／× 4）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 自壊、蹂躙（3d6 ＋ 25、DC41）

基本データ

【**筋**】45、【**敏**】20、【**耐**】—、【**知**】—、【**判**】11、【**魅**】1

基本攻撃 ＋ 28；**CMB** ＋ 49；**CMD** 66

特技《イニシアチブ強化》B 、《神速の**反応**》B

その他の特殊能力 高速**反応**、ねじ巻き

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または攻城部隊（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

大砲（変則）ゴライアスの腕の片方の先端は大砲になっている。ゴライアスはこれを 4 回の叩きつけ攻撃の 1 回として使用することもできるし、砲弾を撃つために使用することもできる。この大砲は射程単位 100 フィートであり、命中すれば 6d6 ポイントの殴打かつ斬撃ダメージを与え、クリティカル修正は× 4 である。クロックワーク・ゴライアスの大砲には 12 の砲弾が詰められる――球形砲弾 1 つの再装填は標準アクションである。

自壊（超常）ゴライアスのヒット・ポイントが最大の 10%（多くのクロックワーク・ゴライアスなら 21hp）以下であるが 0 より上になった時、次のゴライアスのターンにこれは自壊し、爆発し金属の欠片と蒸気を飛ばし 12d6 ポイントの斬撃ダメージに加え 12d6 ポイントの［火］ダメージを半径 20 フィートの爆発以内にいる全てのクリーチャーに与える。DC24 の反応セーヴの成功はこのダメージを半減する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

轟音響かすクロックワーク・ゴライアスは破壊するための技術の権化であると理解するのは容易である。クロックワーク・ゴライアスの「手」の正確な在り方は物によって変わる――が、全てが近接戦闘で叩きつけ攻撃のできるものであることは変わらない。

クロックワーク・ゴライアスはほとんどのクリーチャーや建造物を見下ろせる；身長は 45 フィートであり、体重は 100 トンを超える。

作成法

クロックワーク・ゴライアスはクロックワーク種の中で最も作成が難しいものの 1 つである。作成者は 20,000gp の価値のあるクロックワークの素材から始めなければならない。

クロックワーク・ゴライアス Clockwork Goliath

術者レベル 18 レベル；**市価** 300,000gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、《銃匠》（『Ultimate Combat』103 ページ）、アニメイト・オブジェクツ、ギアス／クエスト、および リミテッド・ウィッシュ、作成者は**術者レベル** 18 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：クロックワーク〉DC25；**費用** 160,000gp

クロックワーク・サーヴァント Clockwork Servant

この 4 つ腕の、人間サイズの人造クロックワークは中央の肉体から生える 3 本の脚で平衡を保っている。

クロックワーク・サーヴァント 脅威度 2 Clockwork Servant

経験点 600
N ／中型サイズの人造（クロックワーク）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御
AC 16、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 回避、＋ 2 外皮）
hp 31（2d10 ＋ 20）；高速治癒 2
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 0
完全耐性 人造の種別特徴
弱点［電気］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 6（1d4 ＋ 6）
遠隔 ネット＝＋ 4（絡みつき、『 Core Rulebook 』147 ページ参照）

基本データ
【筋】19、**【敏】**14、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 6；**CMD** 20
特技《イニシアチブ強化》B 、《神速の**反応**》B
その他の特殊能力 クロックワーク修理、高速**反応**、ねじ巻き

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、小戦隊（2 ～ 4）、または大部隊（5 ～ 10）
宝物 なし

特殊能力
投網（変則）標準アクションで、クロックワーク・サーヴァントは肩からネットを放てる——射出口に畳んだネットを装填する行為は標準アクションである。一部のクロックワーク・サーヴァントは高品質ネットあるいは魔法のネットさえ装着していることがあるが、ここに記しているクロックワーク・サーヴァントは標準的なネットを装着している。
クロックワーク修理（変則）クロックワーク・サーヴァントたちは他のクロックワーク人造の修理に熟練している。機会攻撃を誘発しない標準アクションで、クロックワーク・サーヴァントは自身あるいは他のクロックワーク・クリーチャー 1 体に与えられたダメージを修復し、目標から 1d10 ポイントのダメージを治癒できる。

クロックワーク技師は自分たちの装置を常時十全に機能できる状態にしておけるわけではないため、その役割を負うクロックワーク・サーヴァントが開発された。クロックワーク・サーヴァントたちは戦場における自身及び他のクロックワークの修理に優れており、小競り合いや組織的活動において重宝する。

一部の奇妙な廃墟の探索者たちの間では、魔法的に知性が与えられたクロックワーク・サーヴァントの噂が広まっている——平均的な人間よりも賢いわけではないが、そうした「覚醒した」クロックワーク・サーヴァントたちは自身のヒット・ダイスに適した技能と特技（大抵の知性を持ったクロックワーク・サーヴァントたちは〈装置無力化〉＋ 7、〈知覚〉＋ 2、そして《技能熟練：装置無力化》）を持ち、単なる修理工を超えた複雑な役割を果たしていると言われている。知性を持ったクロックワークは【知力】**能力値** 11 を持ち、言語 1 つを話せる。

クロックワーク・サーヴァントは身長約 5 フィートであり、体重は 400 ポンドを超える。

作成法

クロックワーク・サーヴァントの作成者は 500gp の価値のあるクロックワークの欠片から製作を始めなければならない。

クロックワーク・サーヴァント CLOCKWORK SERVANT

術者レベル 12 レベル；**市価** 7,500gp（知性を持ったなら 13,500）

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト および メイク・ホウル 、作成者は**術者レベル** 12 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：クロックワーク〉DC20；**費用** 4,000gp（知性を持ったクロックワーク・サーヴァントなら 7,000）

クロックワーク・スパイ Clockwork Spy

この超小型の鋼鉄のクリーチャーは不釣り合いに大きな単眼、球形の胴体、そして蜘蛛のような軋る金属の脚で構成されている。

クロックワーク・スパイ 脅威度 1/2 Clockwork Spy

経験点 200

N ／超小型サイズの人造（クロックワーク）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 回避、＋ 2 サイズ）

hp 5（1d10）

頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 0

完全耐性 人造の種別特徴

弱点［電気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（劣悪）

近接 叩きつけ＝＋ 3（1d2）

特殊攻撃 録音、自壊

基本データ

【筋】10、**【敏】**13、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12

特技《イニシアチブ強化》B 、《神速の**反応**》B

技能〈隠密〉＋ 11、〈登攀〉＋ 2、〈飛行〉－ 3；**種族修正** ＋ 2〈登攀〉、＋ 2〈隠密〉

その他の特殊能力 高速**反応**、ねじ巻き

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 乏しい（50gp の価値のある宝石）

特殊能力

録音（超常）クロックワーク・スパイは即行アクションで、肉体に嵌められた小さな宝石に 20 フィートの拡散内という近くのあらゆる音を記録できる。クロックワーク・スパイは所有するヒット・ダイスにつき最大 1 時間まで記録できる。録音の再生と停止は即行アクションである。クロックワークに宝石を嵌める、あるいは外す行為には全ラウンド・アクションとして DC25 の〈装置無力化〉判定が要求される——失敗は宝石にダメージを与えないが、宝石にされた録音をすべて消去する。クロックワーク・スパイは知性を持ってはいないため、録音を開始する単純な命令は与えておかなければならない。クロックワーク・スパイはクリーチャーの種別と副種別を識別できるが特定の個人の識別はできない——スパイに人型生物（人間）あるいは異形が距離内に来た時に録音を始めるよう命令することはできるが、特定の人物が距離内に来た時に録音するよう命令することはできない。クロックワーク・スパイが録音を始めると、スパイは早期に録音を終えることはできない。同様に、既に記録の入っている宝石に音を記録することもできない。

自壊（超常）作成者によってそうならないよう特別に設定されていない限り、クロックワーク・スパイは破壊されてから 1 ラウンド後に爆発する。破壊されたラウンドの間、これは発作を起こしているかのように甲高い音を上げ転げ回る。通常のクロックワークの次のアクションに、それは爆発し、半径 5 フィート内に 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える（反応 DC10 で半減）。標準アクションによる DC20 の〈装置無力化〉判定はスパイの自壊を止めるが、それの死亡を止められるわけではない。自壊するクロックワーク・スパイは自動的に自身の宝石を入っている情報とともに破壊する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

これらの脆弱で奥床しい蜘蛛型機械は調査し帰還する任務において理想的であり、政治的な陰謀あるいは非合法組合の策略における極めて重要な道具である。収納自在の昆虫のような翅によってこの素早いクリーチャーは多くの者の予想を超えて狡猾に活用できる。他のクロックワークよりも戦闘には向かないため、クロックワーク・スパイが目標の記録中に見つかった場合に逃走するのはこれにとって通常最も実践的なアクションである。

クロックワーク・スパイは脚から脚までの幅は約 2 フィート、体重は 40 ポンド未満。

作成法

これらの貧弱な人造は小さな部品からなっており、作成は難しい。作成者は 250gp の価値のあるクロックワークの破片から作成を開始しなければならない。

クロックワーク・スパイ CLOCKWORK SPY

術者レベル 12 レベル；**市価** 1,250gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト および ゴースト・サウンド 、作成者は**術者レベル** 12 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：クロックワーク〉DC20；**費用** 750gp

クロックワーク・ソルジャー Clockwork Soldier

歯車とその歯がこの金属クリーチャーの鎧の隙間から見えている。それは気づけばすぐ反応できるよう竿状武器を握って立っている。

クロックワーク・ソルジャー 脅威度 6 Clockwork Soldier

経験点 2,400
N ／中型サイズの人造（クロックワーク）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御
AC 20、接触 14、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 2 回避、＋ 6 外皮）
hp 64（8d10 ＋ 20）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2
DR 5 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴
弱点［電気］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ＋ 1 ハルバード ＝＋ 18 ／＋ 13（1d10 ＋ 13 ／× 3）
特殊攻撃 掛け金

基本データ
【筋】28、**【敏】**15、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**11、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 17（武器落とし＋ 19）；**CMD** 31（対武器落とし 33）
特技《イニシアチブ強化》B 、《神速の**反応**》B
その他の特殊能力 効率的ねじ巻き、習熟、待機、高速**反応**

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、3 体、部隊（3 ～ 8）、または小集団（9 ～ 12、加えてクロックワーク・サーヴァント 1 ～ 4）
宝物 標準（＋ 1 ハルバード 、その他の宝物）

特殊能力
効率的ねじ巻き（変則）クロックワーク・ソルジャーは巻かれる度にヒット・ダイスにつき 2 日だけ活動できる。
掛け金（変則）クロックワーク・ソルジャーの両手は武器や物を容易に掴み手放さないよう特別な設計がされている。ソルジャーは機会攻撃を誘発することなく標準アクションで武器落としあるいは組みつきを試みることができ、そして武器落とし判定に＋ 2 のボーナスを受ける。加えて、これは武器落としの試みに対する CMD に＋ 2 のボーナスを受ける。
習熟（変則）クロックワーク・ソルジャーは全ての単純および軍用武器に習熟している。
待機（変則）クロックワーク・ソルジャーは標準アクションで自身を待機状態にできる。待機状態の間、クロックワーク・ソルジャーは移動もアクションを取ることもできない。周囲に気付くことはできるが、〈知覚〉判定に－ 4 のペナルティを受ける。待機状態で時間が経過してもソルジャーのねじは戻ってゆかない。クロックワーク・ソルジャーは即行アクションで待機状態を終了できる——戦闘を始めるために待機を終える場合、ソルジャーはイニシアチブ判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

クロックワーク・ソルジャーは作成者のために死ぬまで戦う機械の傭兵である。大抵の武器を使いこなせる能力によって、クロックワーク・ソルジャーは予期しない敵にも柔軟に完璧に対処できる。その多くは魔法の武器で武装している—— ＋ 1 ハルバード が最も一般的な兵装である。

クロックワーク・ソルジャーはクロックワーク種の中で最も有効的な人造である。彼らは尖兵および護衛任務において理想的だ。クロックワークは人間と同じ形をしている。彼らは身長 6 フィート、体重 500 ポンド。

作成法

作成者は 1,000gp の価値のあるクロックワークの欠片から作成を開始しなければならない；ソルジャーの武器の費用はこの価格に含まれていない。

クロックワーク・ソルジャー CLOCKWORK SOLDIER

術者レベル 12 レベル；**市価** 37,000gp

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト および ヒロイズム 、作成者は**術者レベル** 12 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：クロックワーク〉DC20；**費用** 19,000gp

クロックワーク・リヴァイアサン Clockwork Leviathan

この金属製の長い海蛇の被造物は、ヒレのような前肢を持った機械のうなぎに似ている。

クロックワーク・リヴァイアサン 脅威度 12 Clockwork Leviathan

経験点 19,200

N ／超大型サイズの人造（クロックワーク）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 28、接触 14、立ちすくみ 22（＋ 4【**敏**】、＋ 2 回避、＋ 14 外皮、－ 2 サイズ）

hp 128（16d10 ＋ 40）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 5

DR 10 ／アダマンティン；**完全耐性**［火］、人造の種別特徴

弱点［電気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 25（2d6 ＋ 11）、叩きつけ（× 2）＝＋ 25（1d8 ＋ 11、加えて " つかみ "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート直線状、12d8［火］ダメージ、DC18・半減、1d4 ラウンドごとに使用可能、3 回／日）、すり潰し、飲み込み（2d8 ＋ 16 斬撃ダメージ加えて 2d6［火］ダメージ、**AC**17、hp20）

基本データ

【**筋**】33、【**敏**】18、【**耐**】—、【**知**】—、【**判**】11、【**魅**】1

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 29（組みつき＋ 33）；**CMD** 45（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》B 、《神速の**反応**》B

技能〈隠密〉＋ 8（水中では＋ 12）、〈水泳〉＋ 19；**種族修正** ＋ 12〈隠密〉（水中では＋ 16）

その他の特殊能力 高速**反応**、ねじ巻き

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または小群（2 ～ 4）

宝物 なし

特殊能力

ブレス攻撃（超常）クロックワーク・リヴァイアサンのブレス攻撃は灼熱の蒸気の強烈な噴出である――これは地上でも水中でも同様に機能する。

すり潰し（変則）ギザギザの腹部で稼働する、捻れた無数の歯車と唸りを上げて往復運動する円柱状の部品によって、クロックワーク・リヴァイアサンは組みつきに成功した時に 1d8 ＋ 16 ポイントの追加の斬撃ダメージを与える。

飲み込み（変則）クロックワーク・リヴァイアサンの内部は軋む有害な歯車と極限まで熱された水で満たされている――ダメージを受けるのに加え、飲み込まれたクリーチャーはクロックワーク・リヴァイアサンの「胃」の中にいる限り息を止めない限り溺れる危険がある。

クロックワーク・リヴァイアサンは水陸両用である。これらの不安的な機械の記憶に苛まれる船員たちは経験した話を誇張する必要がない、この水中の人造の実態は実のところ、最も勇敢な船乗りたちにとってさえ恐怖となるには十分だからだ。

クロックワーク・リヴァイアサンの金属の板と連結部は弾性のある腐食性の物質でできており、リヴァイアサンが定期的に巡回する塩辛い海水に曝されても長い年月耐えられる。

クロックワーク・リヴァイアサンは体長 25 フィートであり、体重は 3 トンを優に超える。

作成法

これらのクロックワークを作成する時、その物質要素には十分な耐水性を持たせなければならない。作成者は 10,000gp の価値のあるクロックワークの断片から作成を始めなければならない。

クロックワーク・リヴァイアサン CLOCKWORK LEVIATHAN

術者レベル 12 レベル；**市価** 130,000gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、フリーダム・オヴ・ムーヴメント 、ギアス／クエスト 、ヒート・メタル 、および リミテッド・ウィッシュ 、作成者は**術者レベル** 12 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：クロックワーク〉DC20；**費用** 70,000gp

グロデール Grodair

水滴を散らす数本の触手が 4 つ目をしたこの魚の腹部から生えており、その長いヒレが背中から突き出ている。

グロデール 脅威度 5 Grodair

経験点 1,600
CN ／中型サイズの魔獣（水棲、他次元界）
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 1

防御
AC 16、接触 9、立ちすくみ 16（－ 1【**敏**】、＋ 7 外皮）
hp 66（7d10 ＋ 28）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 5

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 11（1d8 ＋ 4）、触手（× 2）＝＋ 6（1d4 ＋ 2、加えて " 足払い "）
遠隔 水流波＝＋ 7 接触（1d8、加えて " 突き押し "）
特殊攻撃 断末魔の洪水、突き押し（水流波、5 フィート）
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 9）
回数無制限：コントロール・ウォーター
基本データ
【**筋**】18、【**敏**】8、【**耐**】19、【**知**】12、【**判**】13、【**魅**】15
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 20（対足払い 24）
特技《**頑健**無比》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：水流波》、《迎え討ち》
技能〈水泳〉＋ 22、〈生存〉＋ 8、〈知識：自然〉＋ 8
言語 水界語、森語
その他の特殊能力 水陸両生、沼の場

生態
出現環境 気候問わず／水または湾岸
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
断末魔の洪水（超常） グロデールが殺された時、それは即座に 5d6 ポイントのダメージを与える、高圧縮のかけられた水による半径 15 フィートの爆発を起こす（DC17 の反応で半減）。爆発の後、DC25 の〈生存〉判定の成功によりクリーチャーは遺体から奇妙な臓器の集合を回収できる。この集合は 2d6 時間持続する デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター として機能するが、「小川」あるいは「湧き水」の効果しか発生できない。5 以上の〈生存〉判定の失敗はこの集合を爆発させ、追加の 2d6 ポイントのダメージをそのクリーチャーに与え（セーヴ不可）、内臓全体を破壊する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。
沼の場（超常） 砂、土壌、あるいは他の種類の脆い地面の上にいる時、グロデールは標準アクションで自身の周囲の範囲に水柱の噴水を立てられる。そうする場合、グロデールから 15 フィート以内の地面は 浅い泥濘 として扱う。この水はグロデールの 15 フィート以内にいて、グロデールが水の維持を望んでいる限り残る。グロデールが殺されるかあるいは範囲の外に動いたらこの泥濘は即座に霧散する。
水流波（変則） グロデールの遠隔攻撃は高圧縮のかけられた水流波である。この攻撃は距離 60 フィートを持ち、射程単位を持たない。

グロデールはフェイの根源世界から来た、むくれた水棲クリーチャーである。背ビレの膨らんだ液嚢は数千ガロンを水を蓄えられる異次元空間だ。このクリーチャーはある場所から水（と小さなゴミや極めて小さなクリーチャーさえも）を吸い、別の場所で解き放ち、概して動くたびに沼がちな場所を作り、触手で自身を持ち上げるよりも素早く移動できるようにする。グロデールは触手で立ち上がって 6 フィート、縦幅は 7 フィートであり、体重はおおよそ 400 ポンド。

グロデールは知性があるが、極めて不注意で散漫だ。その記憶力は貧弱であり、言われたことを 5 分も覚えていられない――しかし遥かな過去の出来事は完全な（そして時に失望させるような）鮮明さをもって回想できる。

グロブスター Globster

この醜悪な脂肪と異臭の肉の巨体は、おぞましい肉体を肥大させながら歯がびっしりと生えた大口を開ける。

グロブスター 脅威度 5 Globster

経験点 1,600
N ／大型サイズの粘体（水棲）
イニシアチブ ー 5；**感覚**〈知覚〉ー 5
オーラ 悪臭（DC18、10 ラウンド）

防御
AC 16、接触 4、立ちすくみ 16（ー 5【敏】、＋ 12 外皮、ー 1 サイズ）
hp 57（6d8 ＋ 30）
頑健 ＋ 7、**反応** ー 3、**意志** ー 3
完全耐性［酸］、殴打および刺突ダメージ、粘体の種別特徴；**抵抗**［冷気］10、［電気］10

攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 40 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 9（2d6 ＋ 9、加えて " つかみ " および " 吐き気 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 同族作り、締め付け（2d6 ＋ 9）

基本データ
【筋】16、**【敏】**1、**【耐】**20、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 11（組みつき＋ 15）；**CMD** 16（足払いされない）
技能〈水泳〉＋ 14
その他の特殊能力 腐敗分解、水への依存

生態
出現環境 気候問わず／海洋または湾岸
編成 単体、2 体、または浜に乗り上げた一団（3 ～ 8）
宝物 なし

特殊能力
同族作り（変則）グロブスターは生きているクリーチャーを食べる時、その遺体の小さな一部のみを消化できる。消化できない遺体が体内に蓄積されることによって、グロブスターはより成長し、より膨れる。機会攻撃を誘発しない全ラウンド・アクションとして、グロブスターはこうした汚らしい遺体を自身の巨体の一部と共に吐き戻せる。これはそのグロブスターに 1d6 ポイントのダメージを与えるが、新たな完全に成長しきった即座に最寄りの非グロブスターの目標を攻撃するグロブスターを作り出す。グロブスター 1 体は 1 日に 1 回同族を作成できるが、最低 4 体の中型サイズのクリーチャー（か他のサイズのクリーチャーの等価値になる数）を食べて以降にのみである。
腐敗分解（変則）殺されたグロブスターは腐敗し 24 時間以内に巨大なべとべとになる。しかしながら、その死体はこのクリーチャーの悪臭のオーラを死後 1d10 日間維持する。
吐き気（変則）グロブスターに打たれたクリーチャーは 1 ラウンドの間吐き気がする状態になるのを避けるために DC18 の頑健セーヴに成功しなければならない。このセーヴィング・スローに成功すれば、そのクリーチャーは 24 時間その特定のグロブスターによる以降の吐き気の効果に対して完全耐性を持つ。これは［毒］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

グロブスターはホエールやスクイッドといった海の大きなクリーチャーの半分消化された肉体の一部の生きた集合である。近付く者は通常見るよりもずっと前にその臭いによってこれを発見できる。不幸な者の多くはグロブスターを乗り上げた海の動物の死骸と間違え、その一見死んでいるクリーチャーはまさに生きていることを発見する前に近付き過ぎてしまう。一時期、賢者たちはグロブスターはアンデッドであると信じていた——それらは単なる食べるために動く、波のようにうねる腐肉の塊であると。しかしながら、グロブスターは実は生きているクリーチャーである。

グロブスターは通常砂浜に乗り上げるか、海岸付近を浮かぶことで陸上の民族を食べ、そうしてから完全な水中へと戻る。グロブスターが地上に来て食べる時期を潮と月齢のせいにする者もいる。グロブスターはグロブスターそのものの汚らしい肉体の一部と哀れな消化されている食べた肉の残りを混ぜて生み出される。

ゲクブ Guecubu

骨格の死体が自力で地面から起き上がり、その肉体は骨と腐肉と同程度には土と砂でも構成されている。

ゲクブ 脅威度 8 Guecubu

経験点 4,800

CE ／中型サイズのアンデッド（地）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 18

オーラ 壊れる大地（30 フィート、DC20）

防御

AC 21、接触 15、立ちすくみ 16（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮）

hp 104（11d8 ＋ 55）；高速治癒 5

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 11

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗＋ 2；**DR** 5 ／殴打；**完全耐性**［電気］、アンデッドの種別特徴；**抵抗**［冷気］10

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 15 フィート；地潜り

近接 噛みつき＝＋ 14（1d8 ＋ 6、加えて " 不運 "）、叩きつけ（× 2）＝＋ 14（1d6 ＋ 6、加えて " 不運 "）

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 13）

回数無制限：ストーン・シェイプ

3 回／日：スパイク・グロウス（DC18）、ソフン・アース・アンド・ストーン

1 回／日：スパイク・ストーンズ（DC19）、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック（DC20）、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド（DC20）

基本データ

【筋】22、**【敏】**18、**【耐】**—、**【知】**13、**【判】**18、**【魅】**21

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 14；**CMD** 29

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《攻防一体》、《大旋風》

技能〈隠密〉＋ 18、〈軽業〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 18、〈知覚〉＋ 18、〈知識：自然〉＋ 12

言語 共通語、奈落語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

壊れる大地（超常）ゲクブから半径 30 フィート以内の地面は不自然に漣を立て震える。これはゲクブの周囲の範囲を移動困難な地形へと変成する。ゲクブはペナルティなしにこの範囲を移動できる。浄化された地面はこの能力の影響を受けず、マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス あるいは マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル で守られた範囲も同様である。

不運（超常）ゲクブに打たれたクリーチャーは DC20 の意志セーヴに成功しない限り永久的な不運の呪いを受ける。この呪いの犠牲者は全ての攻撃ロール、セーヴィング・スロー、そして技能判定に－ 4 のペナルティを受け、犠牲者に対してクリティカルが可能域に入れば自動的にクリティカルが確定する。ゲクブがこの呪いを受けているクリーチャーに命中させた場合、その犠牲者は DC20 の意志セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間よろめき状態になる。これは［呪い］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

格別に邪悪な犯罪者が裁かれた時、疑り深い人民はその犯罪者の死体が死から蘇り生者を苦しめ続けるのではないかと怖がることがある。その可能性と戦うため、群衆の多くあるいは司法機関はそういった死体を焼き、骨を砕き、そしてその残骸を自然へと散らす。しかし格別に邪悪な犯罪者の場合はそうした手順さえも無駄である、彼らの精神力は遺体が散らかされた土地の地面、石、木の根、あるいは植物から肉体を再構成できるほどに強力だからだ。そうしたアンデッドの怪物は、墓地の彼方からの不運と復讐の前兆であるゲクブとして起き上がる。

新しく作られたゲクブは敵が自分をどう扱ったかをよく覚えており、そしてアンデッド・クリーチャーである間は生前の才能を何も保持しておらず、そのアンデッドの状態がゲクブに多くの復讐を遂行するための新たな道具を与えている。典型的にはゲクブは直接の処刑に関わった者たちに対する復讐に制限を付けない——村と町全体がそれの激怒の標的となる。ゲクブの戦術は迂遠な傾向があり、不運と死を人から人の基底へとばら撒こうとし、敵が逃げ出すまで敵を殺し続け、そうやって無人の都市と作る。

ゲクブは身長 6 フィート、体重 100 ポンド。

ケッチ Kech

この無毛の類人猿の靭やかな肌はこのクリーチャーが動くと共に移り変わる迷彩模様をしている。

ケッチ 脅威度 3 Kech

経験点 800
NE ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 3 外皮）
hp 26（4d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5

攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 5（1d6 ＋ 1）、爪（× 2）＝＋ 5（1d4 ＋ 1）
遠隔 ロングボウ＝＋ 6（1d8 ／× 3）
特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、1d4 ＋ 1）
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 4）
常時：パス・ウィズアウト・トレイス
基本データ
【筋】13、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**10、**【判】**12、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 5；**CMD** 18
特技《回避》、《強行突破》
技能〈隠密〉＋ 13（森林および密林では＋ 19）、〈軽業〉＋ 9（跳躍＋ 13）、〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 16；**種族修正** ＋ 2〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉（森林および密林では＋ 10）
言語 ケッチ語

生態
出現環境 暑熱／森林
編成 単体、2 体、または部族（3 ～ 36、加えてダイア・エイプ 2 ～ 6）
宝物 標準（ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）

人間ともエイプとも全く異なるケッチは密林の最深部で暮らす毛髪のない類人猿である。彼らは大規模な部族で生活し、並外れた色合いと弓の技で獲物を狩る。ケッチの肉の緑と茶色の迷彩色は隠れられるように周囲のものへと順応し溶け込むが、森や密林で特に良く働く。あらゆる地形を通過する並外れた能力と後ろに痕跡を残さない並外れた能力の組み合わせによってケッチは待ち伏せする猟師として熟達している。ケッチは身長 6 フィート、体重 240 ポンド。

これらのクリーチャーは廃墟となった密林の建物に棲むことを好み、文明圏から離れた町を掌握する機会があればその住人を虐殺し、移入することを典型的なケッチの部族は躊躇わない。ケッチはその隠密性の高さを裏切らない非情さを持っており、そして密林の村々は大抵ケッチの部隊によって攻撃されていることを村人の半数以上が寝台の中で死んだ上での警報が鳴らされる機会のない戦闘が明らかになるまで認識しない。村人たちが目覚めて抵抗してくると、ケッチは時に獲物を殺さずに鎮圧しようとする。殺された者は 24 時間以内に身も竦むような勝利の宴で食われることは避けられない。虜囚は時に宴のすぐ傍の檻に入れられ、ケッチは彼らの親族を味わいながら慟哭を聞くのを楽しむ。

ケッチの部族は概して 2 ～ 4 レベルのレンジャーあるいはファイターの酋長に率いられる。密林では仲間内の負傷者、中毒者、あるいは病人を癒す手段が欠けているため、ケッチは魔法、特に信仰魔法の支援を重宝する。ケッチ・クレリックは四騎士の 1 人あるいは悪のエレメンタルの主 1 体を悪の神格として崇拝する傾向があるが、大抵のケッチの司祭は実のところドルイドである。回復の魔法と自然界を超越した力の組み合わせは時に敬虔なケッチが無視するには余りに魅惑的なものに見える。ケッチは概して動物の相棒としてエイプを選び、そしてドルイドを欠いた部族でさえ通常は数体のよく調教されたエイプを飼っている。

共喰いはケッチにとって際立って邪悪な禁忌と見做される――この禁忌はエイプあるいはモンキーの肉の消費にも拡張されているが、人型生物の肉には別段拡張されない。

ケルベロス Cerberi

3 つ首の猟犬の肌それぞれは剥かれており、膨張し湿った筋肉が剥き出しになっている。

ケルベロス 脅威度 6 Cerberi

経験点 2,400
LE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界、秩序）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 霊魂嗅覚；〈知覚〉＋ 15

防御
AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮）
hp 76（8d10 ＋ 32）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき（× 3）＝＋ 11（1d6 ＋ 4、加えて " ケルベロスの顎門 "）
特殊攻撃 かきむしり（噛みつき（× 2）、1d6 ＋ 4 または噛みつき（× 3）、1d6 ＋ 8）

基本データ
【筋】 16、**【敏】** 14、**【耐】** 19、**【知】** 6、**【判】** 15、**【魅】** 9
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11；**CMD** 23（対足払い 27）
特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 13、〈軽業〉＋ 13（跳躍＋ 17）、〈真意看破〉＋ 4、〈生存〉＋ 10（アンデッド追跡時は＋ 14）、〈知覚〉＋ 15；**種族修正** ＋ 4 アンデッド追跡時の〈生存〉
言語 地獄語（話せない）

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 9）
宝物 標準

特殊能力
ケルベロスの顎門（超常） 呪い―噛みつき；セーヴ 頑健 DC18；効果 次元間移動拘束。この呪いの影響を受けたクリーチャーは ディメンジョナル・アンカー 呪文の影響を受けているかのように テレポート のような次元間移動ができない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。
霊魂嗅覚（超常） この能力は鋭敏嗅覚のように機能するが、ケルベロスはアンデッドの痕跡を追うための〈生存〉判定にも＋ 4 の種族ボーナスを受ける点が異なる。この能力によってケルベロスは非実体クリーチャーの辿った道を追跡することすらできる。

神話的なヘルの番犬であるケルベロスは魔物の要素と恐ろしい強力な猟犬の融和した肉体を備えている。悪党に頼られ、守護者かつ看守として恐れられるこれらの 3 つ首の戦慄すべき犬は、その皮膚の剥がされた獣のような外見が示唆するよりも遥かに狡猾である――彼らはその凄まじい知性の大部分を、冷酷さと獲物の拷問死という快楽へと注ぎ込む。

ケルベロスは伝説的な血を引き、あらゆる評判がその血統は忘れ去られた死の領地を今も守護しているある 1 匹の始祖たる悪の獣にまで遡れると告げている。ヘル・ハウンドの縁者であるケルベロスはその遠い親戚を嫌っており、暴虐な主人に止められていない限りそうした地獄の落とし子に対して激しく攻撃する。

天然の地獄の環境において、ケルベロスは強力な魔物が守護者を必要とするような場所ではどこにでも見られるだろう。次元界を跨ぐ獲物を捕獲し死者を追跡する信じられないような能力は、ケルベロスを引く手数多の多芸な従者にしている。この猟犬の獣のような外見と虐殺への愛情は、時に自分はケルベロスを所有していると考える者たちにその仲間の邪さを忘れさせることがあり、その軽率さと弱さによって身体的な終焉でなければ惨めな終焉を迎えることになる。

デヴィルに調教されずにヘルや他の邪悪な次元界の荒野に達したケルベロスたちは不快な群れのような共同体として小さな集団を作る。概して最強の、あるいは最高に狡猾な仲間に支配されるそうした群れは素早く命取りの集まりを作り、広大な狩猟場で通行人の後を追い、根気強く失われた霊魂を追跡する。ケルベロスは死者を攻撃しても腹が膨れる訳ではないが、不滅性がその命取りの顎門の中で地獄の摂理に相応しく永遠に消え去ることに残酷な満足感を覚える。

典型的なケルベロスは立てば高さおおよそ 4 フィートで、体重は 200 ポンドを超える。

幻獣

幻獣：解放された幻獣 Eidolon, Unfettered

この怪物の部品の奇妙な混合体は、その額に秘術のルーンを焼き付けられて以来荒れ狂っている。

解放された幻獣 脅威度 8 Unfettered Eidolon

経験点 4,800

CN ／中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13

防御

AC 26、接触 14、立ちすくみ 22（＋ 4【**敏**】、＋ 12 外皮）

hp 85（10d10 ＋ 30）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9

防御的能力 身かわし

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、飛行 40 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 14（1d6 ＋ 3、加えて 1d6［電気］）、突き刺し＝＋ 14（1d6 ＋ 3、加えて 1d6［電気］）、叩きつけ＝＋ 14（1d8 ＋ 3、加えて 1d6［電気］）、尾の打撃＝＋ 12（1d6 ＋ 1、加えて 1d6［電気］）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

基本データ

【**筋**】16、【**敏**】19、【**耐**】14、【**知**】7、【**判**】10、【**魅**】11

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 13；**CMD** 27（足払いされない）

特技《**頑健**無比》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》、《複数回攻撃》B 、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 8、〈知覚〉＋ 13、〈知識：次元界〉＋ 6、〈登攀〉＋ 11、〈はったり〉＋ 13、〈飛行〉＋ 16

言語 共通語

その他の特殊能力 進化ポイント（噛みつき、登攀、エネルギーを帯びた攻撃、飛行能力［2］、突き刺し、外皮強化［2］、**間合い**［噛みつき］、叩きつけ、尾、尾の打撃）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 標準

通常、幻獣はサモナーの鍛えた断たれざる結合によって自身のものではない世界と結びつき、必要に応じて招来されたり異世界の故郷に送還されたりする。サモナーが死亡する時、この結合は破壊され、幻獣はそれが来たところから放逐される。しかしながら、時折、この幻獣とサモナーの間の結合が、通常は強力な魔法やいくつかの奇妙な死の結果として不自然に切断され、幻獣が世界に解き放たれることがある。幻獣がその束縛を解かれるであろう特定の出来事を予測することができる少数の者も存在するが、それらは幻獣を自らのものとはかけ離れた次元界に取り残させ、彼らが望むように行動するべく解放せしめる。サモナーとの結合を失った幻獣はその故郷である領域への結合をも失い、そして多くの解放された幻獣は狂気に陥り、かつてはその結合を示していたルーンを輝かせ、その肉体に刻まれた苦痛を伴う傷痕を燃やしている。解放された幻獣は通常の幻獣のように強力ではないが、この奇妙で多様なクリーチャーはその進化を自身のサモナーの気まぐれに縛られることなく、自分自身で進化し成長し続けている。

解放された幻獣の作成

解放された幻獣は多くの形態とサイズを取ることができる。ここで紹介している基本データは蛇体基本形態および 15 進化ポイントを使用した中型サイズの解放された幻獣だが、幻獣はほとんどすべての形態を取ることができる。解放された幻獣は 4 つの基本形態のうちの 1 つを持つ：水棲、人型、四足獣、あるいは蛇体。各基本形態は幻獣の基本移動**速度**、良好および劣悪な**セーヴ**、および**能力値**を決定し、5 進化ポイントを開始時進化に割り当てる（これらの開始時進化によるボーナスは既に初期基本データに織り込まれている）。各基本形態は中型サイズで開始する。解放された幻獣は追加の進化ポイントを費やすことにより大型サイズやそれ以上に強化することができる（以下参照）。

水棲基本形態：移動速度 20 フィート、水泳速度 40 フィート；セーヴ 頑健（良好）、反応（良好）、意志（劣悪）；能力値【筋】16、【敏】12、【耐】13、【知】7、【判】10、【魅】11；開始時進化 噛みつき、エラ呼吸、外皮強化、水泳（2）。

人型基本形態：移動速度 30 フィート；セーヴ 頑健（良好）、反応（劣悪）、意志（良好）；能力値【筋】16、【敏】12、【耐】13、【知】7、【判】10、【魅】11；開始時進化 腕部、爪、脚部。

四足獣基本形態：移動速度 40 フィート；セーヴ 頑健（良好）、反応（良好）、意志（劣悪）；能力値【筋】14、【敏】14、【耐】13、【知】7、【判】10、【魅】11；開始時進化 噛みつき、脚部（2）。

蛇体基本形態：移動速度 20 フィート、登攀速度 20 フィート；セーヴ 頑健（劣悪）、反応（良好）、意志（良好）；能力値【筋】12、【敏】16、【耐】13、【知】7、【判】10、【魅】11；開始時進化 噛みつき、登攀、間合い（噛みつき）、尾、尾の打撃。

解放された幻獣は 1 ヒット・ダイス、＋ 2 外皮ボーナス、および身かわし能力を得て開始する。解放された幻獣はヒット・ダイスが増加するごとに追加のボーナスと能力を獲得する（以下の進化ポイントを参照）。2 ヒット・ダイスの時点、および以降の 3HD ごとに、解放された幻獣の基本鎧ボーナスは＋ 2 ずつ増加する。このボーナスは鎧ボーナスと外皮ボーナスに分割することができる。また、2 ヒット・ダイスの時点、および以降の 3HD ごとに、解放された幻獣は【筋力】および【敏捷力】の**能力値**に＋ 1 ずつ加える。5 ヒット・ダイスの時点、および以降の 4HD ごとに、解放された幻獣はいずれか 1 つの**能力値**に＋ 1 ずつ加える。7 ヒット・ダイスの時点で、解放された幻獣はボーナス特技として《複数回攻撃》を得る。

進化ポイント Evolution Points

解放された幻獣は上記に紹介されたものに加えて能力と防御を購入するために使用することのできるいくらかの進化ポイント（EP）を有する。解放された幻獣はその基本形態に関わらず 8 EP で開始する。8 を超えて費やされた追加の 1EP ごとに、解放された幻獣のヒット・ダイスは 1 増加する。解放された幻獣の脅威度は " 来訪者 " の列を使用してそのヒット・ダイスに伴って増加する。これらの能力の多くはモンスターの共通ルールに示されている。

腕部（変則、2EP）：追加で一対の腕と手を生やす。幻獣は武器を使用するためには武器鍛錬の進化を取得しなければならない。

噛みつき（変則、1EP）：1 回の噛みつき攻撃（1d6 ダメージ）を獲得する。

穴掘り（変則、3EP）：基本移動**速度**の 1/2 に等しい穴掘り移動**速度**を獲得する。この進化を選択するためには幻獣は最低 7 ヒット・ダイスでなければならない。

爪（変則、1EP）：2 回の爪攻撃（1d4 ダメージ）を獲得する。この進化を取得するためには幻獣は腕部ないし脚部の進化を取得していなければならない。

登攀（変則、1EP）：基本移動**速度**に等しい登攀移動**速度**を獲得する。この進化に追加の 1EP を費やすごとに、この移動**速度**は 20 フィートずつ増加する。

エネルギーを帯びた攻撃（超常、2EP）：エネルギー種別 1 つを選択す

ること（［酸］、［冷気］、［電気］、または［火］）。幻獣のすべての肉体攻撃は追加で＋ 1d6 のそのエネルギー種別のダメージを与える。この進化を選択するためには幻獣は最低 4 ヒット・ダイスでなければならない。

飛行（変則、2EP）：翼を生やし、基本移動**速度**に等しい飛行移動**速度**（良好な機動性）を獲得する。追加の 1EP を費やすごとに、飛行移動**速度**は 20 フィートずつ増加する。この進化を選択するためには幻獣は最低 4 ヒット・ダイスでなければならない。

エラ呼吸（変則、1EP）：大気中に加えて、水中で無期限に呼吸することができる。

突き刺し（変則、2EP）：1 回の突き刺し攻撃（1d6 ダメージ）を獲得する。

超大型（変則、6EP）：超大型サイズに成長する（【筋力】、【耐久力】、【敏捷力】、外皮ボーナス、および攻撃ならびに **AC** へのサイズ修正値を『Bestiary』の 296 ページに詳述されているように、また、すべての攻撃のダメージを本書の 297 ページに詳述されているように調整すること）。この進化を選択するためには幻獣は最低 10 ヒット・ダイスで大型の進化を取得していなければならない。

身かわし強化（変則、3EP）：身かわし強化を獲得する。

外皮強化（変則、1EP）：外皮への＋ 2 ボーナスを獲得する。この進化は 3 ヒット・ダイス以下の場合は 1 回、および幻獣の有する以降の 4 ヒット・ダイスごとに追加で 1 回まで取得することができる。

大型（変則、4EP）：大型サイズに成長する（【筋力】、【耐久力】、【敏捷力】、外皮ボーナス、および攻撃ならびに **AC** へのサイズ修正値を『Bestiary』の 296 ページに詳述されているように、また、すべての攻撃のダメージを本書の 297 ページに詳述されているように調整すること）。幻獣が人型基本形態を有する場合には、10 フィートの**間合い**も獲得する。この進化を選択するためには幻獣は最低 6 ヒット・ダイスでなければならない。

脚部（変則、2EP）：追加で一対の脚を生やす。一対の足ごとに幻獣の基本移動**速度**は 10 フィートずつ増加する。

魔法的な飛行（超常、4EP）：魔法によって飛行し、基本移動**速度**に等しい飛行移動**速度**（完璧な機動性）を獲得する。追加の 1EP を費やすごとに、飛行移動**速度**は 20 フィートずつ増加する。この進化を選択するためには幻獣は最低 4 ヒット・ダイスでなければならない。

間合い（変則、1EP）：幻獣の攻撃の 1 つの**間合い**が 5 フィート伸びる。

抵抗（変則、1EP）：エネルギー種別 1 つ（［酸］、［冷気］、［電気］、［火］、あるいは［音波］）に対する抵抗 5 を獲得する。

叩きつけ（変則、1EP）：1 回の叩きつけ攻撃（1d8 ダメージ）を獲得する。この進化を選択するためには幻獣は腕部を有していなければならない。

針（変則、1EP）：1 回の針攻撃（1d4 ダメージ）を獲得する。この進化を取得するためには幻獣は尾を有していなければならない。

水泳（変則、1EP）：基本移動**速度**に等しい水泳移動**速度**を獲得する。追加の 1EP を費やすごとに、この移動**速度**は 20 フィートずつ増加する。

尾（変則、1EP）：長く力強い尾を生やし、表面でバランスを取るための〈軽業〉判定への＋ 2 の種族ボーナスを獲得する。

尾の打撃（変則、1EP）：1 回の尾の打撃攻撃（1d6 ダメージ）を獲得する。この進化を選択するためには幻獣は尾を有していなければならない。

武器鍛錬（変則、2EP または 4EP）：ボーナス特技として《単純武器習熟》を獲得する。追加で 2EP を費やすことにより、同様にすべての軍用武器への習熟を獲得する。

小型サイズの幻獣 Small Eidolons

標準的な幻獣は中型サイズで開始するが、小型サイズの幻獣にすることもまた可能である。小型サイズの幻獣は、中型サイズの幻獣と比較して【敏捷力】への＋ 2、【筋力】への－ 4、【耐久力】への－ 2 を獲得する。また、**AC** および攻撃ロールへの＋ 1 サイズ・ボーナスと、**CMB** および **CMD** への－ 1 サイズ・ペナルティ、ならびに〈隠密〉技能判定への＋ 4 サイズ・ボーナスを獲得する。飛行できる場合には〈飛行〉技能判定への＋ 2 サイズ・ボーナスを獲得する。すべての攻撃のダメージを 1 段階ずつ減少すること。

コールド・ライダー Cold Rider

氷で鎧った人の姿がギザギザの捻くれた暗い青色をした氷の枝角を兜として戴いている。

コールド・ライダー 脅威度 8 Cold Rider

経験点 4,800
CE ／中型サイズのフェイ（冷気）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 18

防御
AC 21、接触 13、立ちすくみ 18（＋ 8 鎧、＋ 3【敏】）
hp 97（13d6 ＋ 52）；高速治癒 5
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 10
防御的能力 氷の道具；**完全耐性**［冷気］；**SR** 19
弱点［火］および［音波］に対する脆弱性、シャター に対する過敏さ

攻撃
移動速度 30 フィート；氷上歩行
近接 ＋ 2 アイシー・バースト・グレイヴ ＝＋ 12 ／＋ 7（1d10 ＋ 6 ／× 3、加えて 1d6［冷気］）または突き刺し＝＋ 9（2d6 ＋ 3、加えて 1d6［冷気］）
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 13）
常時：パス・ウィズアウト・トレイス
回数無制限：オブスキュアリング・ミスト 、ゴースト・サウンド（DC13）、チル・メタル（DC15）、ディープ・スランバー（DC16）、ファントム・スティード 、レイ・オヴ・フロスト
1 回／日：アイス・ストーム 、フリーダム・オヴ・ムーヴメント
基本データ
【筋】17、**【敏】**16、**【耐】**18、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22
特技《イニシアチブ強化》、《駆け抜け攻撃》、《騎乗蹂躙》、《騎乗戦闘》、《技能熟練：騎乗》、《武器熟練：グレイヴ》、《猛突撃》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 19、〈騎乗〉＋ 22、〈真意看破〉＋ 18、〈知覚〉＋ 18、〈知識：自然〉＋ 18、〈動物使い〉＋ 16
言語 エルフ語、共通語、森語

生態
出現環境 寒冷／地形問わず
編成 単体、2 体、または騎兵隊（3 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
氷上歩行（変則）コールド・ライダーおよびライダーを乗せているクリーチャーはペナルティなしで氷の表面を渡れ、氷の上でも突撃や疾走が行う際に〈軽業〉判定の必要がない。それらは スパイダー・クライム 呪文の効果を受けているかのように氷の面を登攀できる。
氷の道具（超常）コールド・ライダーは鋼の硬さを持った魔法の氷でできたフル・プレート・アーマーを着て、＋ 2 アイシー・バースト・グレイヴを握っている。その鎧は鎧による判定ペナルティがない。コールド・ライダーが死んだ時、その鎧とグレイヴは 1d6 ラウンド以内に溶けて水になる。
シャターに対する過敏さ（変則）シャター 呪文はコールド・ライダーに 3d6 ポイントのダメージを与え（セーヴ不可）、1 分間その外皮ボーナスを 2 減少する。 シャター 呪文は自動的にコールド・ライダーの呪文抵抗を克服する。

コールド・ライダーは鎧を着込んだ恐ろしい王族であり、霜の外套を纏い、ほとんど骨だけになった頭部に一対の大きな青水晶の枝角をかぶっている。彼らの氷の鎧と武器はほとんどその凍れる肉体の一部のようなものだ。コールド・ライダーは他のフェイの堕落、虐殺、そして腐敗に喜びを感じる。彼らはアンデッドの、あるいは［冷気］に抵抗を持つ乗騎を好むが、そのようなものに縁がない時でさえ、彼らのファントム・スティード 擬似呪文能力が彼らの乗騎を確保する。

コールド・ライダーは身長 7 フィートであるが、枝角は容易くその高さを更に 2 フィート追加する。彼らは体重 300 ポンド。

コールボーン Caulborn

このクリーチャーは左右に裂けた口、頭巾のように肥大した頭部、そして両手に恐ろしいほどに伸びた指を持つ。

コールボーン 脅威度 7 Caulborn

経験点 3,200
N ／中型サイズの来訪者（他次元界）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート、思考感知；〈知覚〉＋ 15

防御
AC 19、接触 18、立ちすくみ 15（＋ 4 反発、＋ 4【敏】、＋ 1 外皮）
hp 76（9d10 ＋ 27）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 13
防御的能力 premonition（訳注：詳細不明）、精神力による反発；**完全耐性** 視覚効果

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 13（2d6 ＋ 3）、爪（× 2）＝＋ 12（1d6 ＋ 3）
特殊攻撃 思考喰らい
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 11）
常時：ディテクト・ソウツ（DC16）、ディテクト・マジック 、リード・マジック
3 回／日：ヴァンピリック・タッチ（DC17）、チャーム・モンスター（DC18）、デイズ・モンスター（DC16）、ヒプノティック・パターン（DC16）、ホールド・モンスター（DC19）
1 回／週：プレイン・シフト（同意する目標のみ）
基本データ
【筋】16、**【敏】**19、**【耐】**16、**【知】**25、**【判】**20、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 12；**CMD** 30
特技《攻防一体》、《戦闘発動》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 14、〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 12、〈鑑定〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 12、〈知覚〉＋ 15、〈知識：すべて〉＋ 14、〈はったり〉＋ 14、〈魔法装置使用〉＋ 9
言語 アクロ語、共通語、巨人語、地獄語、水界語、天上語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 合同占い、集合知性

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 12）
宝物 × 2

特殊能力
思考喰らい（変則）コールボーンは接触攻撃 1 回によって 1 体の同意しているか、無防備か、あるいは恍惚状態のクリーチャーの思考を喰らえる。目標が DC18 の意志セーヴに失敗した場合、コールボーンは獲物の思考をモディファイ・メモリー を使用したかのように変えられる。この行程は目標に 1d4 ポイントの【知力】および【判断力】ダメージを与える。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。
合同占い（擬呪）3 体以上のコールボーンが手を繋ぐことで スクライング呪文（DC20）を使用したかのようにある場所あるいはある 1 体のクリーチャーを占えるが、最低 3 体のコールボーンが手を繋ぎ集中し続けている限りその呪文の持続時間に制限がなくなる。この能力は CL7（かその集団の最も強力なコールボーンが活用可能な最高の CL）として機能する。このセーヴ DC は【魅力】に基づき、最も高い【魅力】能力値を持つコールボーンによって修正される。
集合知性（変則）最低 2 体のコールボーンがお互いに 300 フィート以内にいる限り、その集団のコールボーン 1 体がある危険に気付けば全員も気付くことになる。集団内のコールボーン全員が挟撃あるいは立ちすくみ状態になっている場合を除き、コールボーンは誰もその状態にはならない。
精神力による反発（超常）コールボーンは自身の【魅力】修正値を自身の AC に反発ボーナスとして加える。コールボーンは気絶状態になっている時このボーナスを失う。
思考感知（超常）コールボーンは擬似視覚の能力を持っているかのように、60 フィート以内にいる生きており意識があるクリーチャーに気付き、その場所を特定できる。 ノンディテクション あるいは マインド・ブランクのような呪文の影響を受けているクリーチャーはこの感覚によって看破されない。

コールボーンは他者の精神エネルギーによって生きているテレパシーによる予言者であり歴史家でもある種族である。彼らは記憶収集のためにある自身の脈打つ頭脳に加えるべき新たな事実と概念を求めて次元界を彷徨う。コールボーンの一隊が特別面白そうな場所を見つけた時、彼らはその場所について全てを学んだと感じるまで何年も定住する。

コールボーンは文字通り精神のクリーチャーである。その肉体は単独で維持され、そして新たな思考を記録し目録化ためだけに存在する。コールボーンは悪でないが、他種族との協調関係や友好についてはほとんど興味を持たない。

ゴーレム

ゴーレム：ボーン・ゴーレム Golem, Bone

この恐るべき人の姿は滑らかな縄と腱で縛られた、大量の骨と頭蓋骨の集合である。

ボーン・ゴーレム 脅威度 8 Bone Golem

経験点 4,800
N ／大型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御
AC 21、接触 11、立ちすくみ 19（＋ 2【敏】、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 90（11d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
DR 5 ／アダマンティンおよび殴打；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 14（1d8 ＋ 4）、叩きつけ（× 2）＝＋ 14（2d6 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 骨の牢獄（遠隔接触＝＋ 12）

基本データ
【筋】 18、**【敏】** 15、**【耐】** —、**【知】** —、**【判】** 10、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 16（武器落としまたは組みつき＋ 20）；**CMD** 28
特技《イニシアチブ強化》B

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または徒党（2 ～ 4）
宝物 なし

特殊能力
骨の牢獄（変則） 標準アクションで、ボーン・ゴーレムは 30 フィート以内のクリーチャー 1 体に自身の骨の一部を投げられる――これの命中には遠隔接触攻撃を成功させなければならない。これらの骨は魔法的に牢獄を模倣し、そのクリーチャーを囲うように形をなす。毎ラウンド、この檻はこのゴーレムの叩きつけダメージを与えるために、ゴーレムの CMB を使用して戦技判定を行う。判定に失敗した場合、目標は依然として囚われたままではあるがダメージは受けない。目標は通常通りこの組みつきから逃れられるし、15 ポイントの斬撃ダメージを牢獄に与えることでもこの骨を打ち破れ、その際はボーン・ゴーレム自身と同じ AC、DR、そしてセーヴを使用する。牢獄にダメージを与えてもゴーレムは影響を受けない。ゴーレムはある一時期に 1 つの骨の牢獄しか起動できない。2 つ目を作成しようとした場合、そのゴーレム（か他のクリーチャー）は前のまだ存在する牢獄を破壊しなければならない。
魔法に対する完全耐性（変則） ボーン・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文と能力はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

生きているクリーチャーを治癒する魔法的な効果はボーン・ゴーレムを 1d4 ラウンドの間（スロー 呪文と同様に）遅くする（セーヴ不可）。
負のエネルギー・ダメージを与える魔法的な攻撃はこのゴーレムの スロー 効果を打ち破り、通常であればその攻撃が与えたであろう 3 ポイントのダメージにつき 1 ポイントのダメージを治癒する。この治癒によってこのゴーレムが最大ヒット・ポイントを超過する場合、超過分を一時的ヒット・ポイントとして得る。ボーン・ゴーレムは負のエネルギー・ダメージを与える攻撃に対してセーヴィング・スローを行わない。
レイズ・デッド 、リザレクション 、あるいは トゥルー・リザレクション 呪文は 1 分間のあいだこれの DR および魔法に対する完全耐性を無効化する。

ボーン・ゴーレムは墳墓の守護者として造られることが最も多い――そして守護すべき死体そのものから造られることもある。

作成法

このゴーレムの肉体は最低でも 1 ダースの中型あるいはそれより大きい骸骨の骨で構成されている。それらの骨は 1,000gp の価値のある香油やワニスで処理しなければならない。

ボーン・ゴーレム Bone Golem

術者レベル 9 レベル；**市価** 41,000gp

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト 、リミテッド・ウィッシュ 、テレキネシス 、および、アニメイト・デッド または アニメイト・オブジェクツ のいずれか、作成者は**術者レベル** 9 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉または〈治療〉DC15；**費用** 21,000gp

ゴーレム：ブラス・ゴーレム Golem, Brass

邪悪な有角の人間に似せて造られたこのそびえ立つ青銅の像は、巨人用に設えられたソードをその金属の拳に握っている。

ブラス・ゴーレム 脅威度 14 Brass Golem

経験点 38,400

N ／超大型サイズの人造

イニシアチブ ＋0; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋1

防御

AC 30、接触 8、立ちすくみ 30（＋ 22 外皮、－ 2 サイズ）

hp 150（20d10 ＋ 40）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 7

DR 15 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、［火］、魔法

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 青銅のファルシオン＝＋ 29（3d6 ＋ 11 ／ 18 ～ 20、加えて 2d6［火］）、叩きつけ＝＋ 29（2d6 ＋ 11、加えて 2d6［火］）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（DC20）、熱気（2d6［火］）

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中＋ 12）

常時：シー・インヴィジビリティ

基本データ

【筋】 32、**【敏】** 11、**【耐】** ―、**【知】** ―、**【判】** 13、**【魅】** 1

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 33；**CMD** 43

その他の特殊能力 断末魔の爆発、青銅のファルシオン

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または見張り（2 ～ 4）

宝物 なし

特殊能力

青銅のファルシオン（変則） ブラス・ゴーレムのファルシオンは超大型サイズ用のファルシオンとしてダメージを与えるが、実の所それは主要肉体攻撃であり、人工的な武器ではないため、武器落としされることはない。

ブレス攻撃（超常） 1d4 ラウンドに 1 回できるフリー・アクションとして、ブラス・ゴーレムは煙と煤の雲を吐き出し、一辺 20 フィートの立方体の範囲を満たせる。これは 1d6 ラウンドの間持続し、6d6 ポイントの［火］ダメージ（DC20 の反応で半減）を与える インセンディエリ・クラウドと同様に機能する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

断末魔の爆発（変則） ブラス・ゴーレムは破壊された時に爆発する。このゴーレムの 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは 12d8 ポイントの［火］ダメージを受ける（DC20 の反応で半減）。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

魔法に対する完全耐性（変則） ブラス・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文と効果はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

［冷気］ダメージを与える魔法的な攻撃はブラス・ゴーレムを 1d6 ラウンドの間セーヴィング・スロー不可で（スロー 呪文と同様に）遅くする。

［火］ダメージを与える魔法的な攻撃はこのゴーレムの スロー 効果を破り、通常であればその攻撃が与えたであろう 3 ポイントのダメージにつき 1 ポイントのダメージを治癒する。この治癒量によってこのゴーレムが最大ヒット・ポイントを超過する場合、超過分を一時的ヒット・ポイントとして得る。ブラス・ゴーレムは［火］効果に対してセーヴを行わない。

火の元素と他次元界の青銅の冷酷無比な自動人形であるブラス・ゴーレムは作成者の宮殿、財宝、後宮の番人として立つ。ブラス・ゴーレムは身長 24 フィート、体重 18,000 ポンドである。

作成法

ブラス・ゴーレムの作成には最低 20,000gp の費用がかかる、希少な鉱物を溶かし混合鉱石を混ぜた 18,000 ポンドの青銅が要求される。

ブラス・ゴーレム Brass Golem

術者レベル 17 レベル；**市価** 180,000gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト 、インセンディエリ・クラウド 、リミテッド・ウィッシュ 、シー・インヴィジビリティ 、作成者は**術者レベル** 17 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：防具〉または〈製作：鉄鍛冶〉DC22；**費用** 100,000gp

ゴーレム：キャノン・ゴーレム Golem, Cannon

このギザギザの金属の集合は人型をなしており、その巨大な大砲は機械的な精密さを持って敵を照準する。

キャノン・ゴーレム 脅威度 15 Cannon Golem

経験点 51,200
N ／大型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 2

防御
AC 31、接触 16、立ちすくみ 24（＋ 7【敏】、＋ 15 外皮、－ 1 サイズ）
hp 140（20d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 8
DR 15 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 29（2d10 ＋ 10）
遠隔 大砲＝＋ 26 ／＋ 21（6d6 ＋ 7 ／ 19 ～ 20 ／× 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 大砲

基本データ
【筋】 30、**【敏】** 24、**【耐】** ―、**【知】** ―、**【判】** 15、**【魅】** 2
基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 31；**CMD** 48
特技《クリティカル強化：大砲》B
その他の特殊能力 合金、発破クリティカル、銃修練

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または 2 体
宝物 なし

特殊能力
合金（変則） キャノン・ゴーレムの叩きつけおよび大砲攻撃はダメージ減少を克服するに際しアダマンティン、冷たい鉄、そして銀であるものとして扱う。
発破クリティカル（変則） キャノン・ゴーレムが叩きつけ攻撃でクリティカル・ヒットを確定した時、そのゴーレムはその目標に対してフリー・アクションで 1 回の大砲攻撃を行える（大砲が装填されている限り）。
大砲（変則） このゴーレムの大砲の射程単位は 100 フィートであり、命中した時に 6d6 ポイントの殴打および刺突ダメージを与え、クリティカル修正は× 4 である。大砲の弾倉にはある一時に最大 20 の砲弾が詰められる――弾倉へ砲弾 1 つを再装填するにはゴーレムの標準アクションがかかり、発砲するために砲弾 1 つを大砲そのものに装填するのは即行アクションである；これによってこのゴーレムは毎ラウンド 2 発大砲を撃てる。
銃修練（変則） キャノン・ゴーレムは自身の【敏】修正値を大砲によって与えられるダメージに加える。
魔法に対する完全耐性（変則） キャノン・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文と効果はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

［水］の補足説明を持つ呪文はキャノン・ゴーレムの大砲を 1 ラウンドの間使用不可にさせる（セーヴ不可）。
ヒート・メタル 呪文はゴーレムの大砲に瞬間的に逆火を起こさせ、6d6 ポイントのダメージをこのゴーレムに与え、1d6 ラウンドの間よろめき状態にさせる（セーヴ不可）。

キャノン・ゴーレムの内部は機械の迷宮である；その異次元の収納には常に新しい黒色火薬が入っている。キャノン・ゴーレムは身長 12 フィート。

作成法

キャノン・ゴーレムは 2,000 ポンドのアダマンティン、青銅、冷たい鉄、そしてミスラルから造られる。

キャノン・ゴーレム Cannon Golem

術者レベル 17 レベル；**市価** 200,000gp

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト 、リミテッド・ウィッシュ 、プレイン・シフト または シークレット・チェスト 、作成者は**術者レベル** 17 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：攻城兵器〉および〈知識：工学〉DC25；**費用** 105,000gp

ゴーレム：フォッシル・ゴーレム Golem, Fossil

化石となった骨が角の生えた肩からティラノサウルスの頭蓋骨である手まで、この動く人造の肉体を形作っている。

フォッシル・ゴーレム 脅威度 12 Fossil Golem

経験点 19,200
N ／超大型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御
AC 26、接触 9、立ちすくみ 25（＋ 1【**敏**】、＋ 17 外皮、－ 2 サイズ）
hp 122（15d10 ＋ 40）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5
DR 10 ／アダマンティンおよび殴打；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき（× 2）＝＋ 20（6d6 ＋ 7、加えて石化）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

基本データ
【**筋**】25、【**敏**】13、【**耐**】—、【**知**】—、【**判**】10、【**魅**】1
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 24；**CMD** 35
特技《迎え討ち》B

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または徒党（2 ～ 4）
宝物 なし

特殊能力
魔法に対する完全耐性（超常）フォッシル・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文と能力はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

- トランスミュート・ロック・トゥ・マッド 呪文はフォッシル・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間セーヴィング・スロー不可で（ スロー 呪文と同様に）遅くする。
- ストーン・トゥ・フレッシュ 呪文は 1 ラウンドの間これのダメージ減少および石化の能力を消す。

石化（超常）フォッシル・ゴーレムの攻撃は段々と生肉を石へと変えてゆく。ゴーレムが目標に肉体攻撃の 1 つを命中させる度に、その目標は DC19 の頑健セーヴに成功しない限り 1d6 ポイントの【敏捷力】吸収を受ける。この攻撃によって 0【敏捷力】まで減少したクリーチャーは フレッシュ・トゥ・ストーン 呪文によるものと同様に完全に石へと変わる。ストーン・トゥ・フレッシュ をそのクリーチャーに発動するとこの攻撃による【敏捷力】吸収は全て除去される。このセーヴ DC は【耐久力】に基づき、＋ 2 の種族ボーナスが含まれる。

フォッシル・ゴーレムは大昔に死んだディノサウルスや他の有史以前のクリーチャーの石化した骨で作成されている。これらの骨は概して、元々のクリーチャーの形を模倣しようと組み合わされることはない——通常、（ティラノサウルスのような）強力な捕食恐竜の頭蓋骨が手の場所に付き、フォッシル・ゴーレムに一対の圧倒的な噛みつき攻撃を与えている。フォッシル・ゴーレムに吹き込まれている魔法のエネルギーも更なる脅威を形成している——それらは化石化を、ダメージを与えたクリーチャーに影響を与える恐るべき疫病の形へと変えている。

フォッシル・ゴーレムは時に洞窟や他の天然の要塞の防衛に使用されることがある。静止しているフォッシル・ゴーレムは訓練されていない者の眼には単なる奇妙な骨の展示物にしか見えない。フォッシル・ゴーレムは体長 20 フィート、体重 8,000 ポンド。

作成法

フォッシル・ゴーレムは少なくとも 2 体の超大型サイズ以上のクリーチャーの化石した骸骨から作成しなければならない。ゴーレムを形成する化石化した骨には長期保存および再組み立てのために 5,000gp の価値のある錬金術的な溶剤が要求される。

フォッシル・ゴーレム Fossil Golem

術者レベル 15 レベル；**市価** 125,000gp

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、フレッシュ・トゥ・ストーン 、ギアス ／クエスト 、リミテッド・ウィッシュ 、ストーン・シェイプ 、作成者は **術者レベル** 15 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉または〈治療〉DC20；**費用** 65,000gp

ゴブリン・スネーク Goblin Snake

蛇の牙を生やした灰色の唇のないゴブリンの頭が、曲がりくねった黒光りする鱗の蛇の胴体の上にある。

ゴブリン・スネーク 脅威度 1 Goblin Snake

経験点 400
CE ／小型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 14、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 4

攻撃
移動速度 30 フィート、穴掘り 5 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 2（1d4 ＋ 3）
特殊攻撃 ゴブリンのブレス

基本データ
【筋】14、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**9、**【判】**12、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14（足払いされない）
特技《技能熟練：はったり》、《踏み込み》B
技能〈威圧〉＋ 5、〈隠密〉＋ 10、〈知覚〉＋ 5、〈知識：地域〉＋ 3、〈はったり〉＋ 6
言語 共通語、ゴブリン語
その他の特殊能力 スネークとの共感＋ 7

生態
出現環境 気候問わず／地下または沼地
編成 単体、2 体、または巣（3 ～ 12、加えてヴェノマス・スネーク 1 ～ 6）
宝物 標準

特殊能力
ゴブリンのブレス（変則）1d4 ラウンドに 1 回、ゴブリン・スネークは標準アクションとして胸のむかつくようなゲップを吐ける。ゴブリン・スネークの 5 フィート以内にいるクリーチャーは、DC13 の頑健セーヴに成功しない限り 1d6 ラウンドの間悪臭によって不調状態になる。セーヴに成功したクリーチャーたちはそのゴブリン・スネークによるブレスの影響を 24 時間受けない。ゴブリン・スネークとゴブリンはこの効果に対する完全耐性を持つ。これは［毒］効果である。セーヴ DC は【耐久力】に基づく。
スネークとの共感（変則）この能力はドルイドの野生動物との共感のように機能するが、この能力によってゴブリン・スネークはスネークや類似した蛇体の爬虫類と言語によって意思疎通でき、ゴブリン・スネークの言語は彼らに理解されるようになる。このボーナスはゴブリン・スネークの種族ヒット・ダイスに加えその【魅力】修正値と＋ 4 ボーナスに等しい。

執念深い捕食者であり暴漢であるゴブリン・スネークは甲高い音を立て、直情的であり、そして飢えが満たされることはない。しかしながら彼らの本能的な狡猾さが確たるものになる時、この狂気のクリーチャーはゴブリンの移ろ気さを伴った大蛇の隠密性と致命的な狡猾さを見せつけるようになる。

非情で自己中心的なゴブリン・スネークが次の食事と自身の根拠のない傲慢さ以上に何かに興味を持つことはほとんどない。ゴブリンと同様、彼らは日々の食事の最中でも容易く体重が減るが、ゴブリン・スネークは怠惰でもあり、肉を見つけるために動くよりも手近にある食べられそうなものを食べることの方が多い。結果として、腐肉喰らいからゴミくず（その恐ろしく吐き気を催す吐息の発生源である）まで、鎌首が届き食べられるものをなんでも食べる。ゴブリン・スネークは新鮮な肉を喜ぶが、自力で狩って殺すよりも誰かに持ってきてもらうものの方をずっと好む。

スネークの仲間であるゴブリン・スネークは時に数匹の自身より小さい有毒の蛇と同行することがあり、ゴブリン・スネークはそれらを住処と食料の護衛のために使う。ゴブリン・スネークは熱狂的なまでにナーガに嫉妬しているが、その妬心は蛇の威厳と魔法の熟練に対してである。積極的で狡猾なゴブリン・スネークがナーガの物真似をすることは知られており、「ナーガの」魔法能力を崇めている騙されやすいクリーチャーに貢物と食べ物を要求する。一部の学者はゴブリン・スネークとナーガの表層的な類似性を気にかけ、ゴブリン・スネークは劣ったナーガ族の 1 種であるかもしれないという理論を立てている――この理論は大抵のナーガ族は歯牙にもかけていない。

ゴブリン・スネークはゴブリンほど賢くはないが、その恐ろしい姿によってゴブリン社会において大袈裟な地位を得ている。怖がりなゴブリンたちは概してこの獣を尊重し、ゴブリン・スネークの生来の傲岸さと優越感を満たす。ゴブリンの部族にいるゴブリン・スネークは通常そのゴブリンの仲間たちを最高で従者、最低なら奴隷として扱う。

ゴブリン・スネークはゴブリンのホース（不注意なゴブリン・スネークを容易に踏み潰せる）に対する恐怖と火（腕がないため放火して遊ぶ機会は皆無だが）への愛を共有するが、ゴブリンほどには迷信深くない。ゴブリン・スネークは機会があれば熱心に魔法を受け入れ、ゴブリン・スネークがアデプト、クレリック、オラクル、あるいはソーサラーのクラス・レベルを持ちゴブリンの部族の巫女あるいは高僧となることは珍しくない。

ゴラザグ Ghorazagh

鎧われた丸い胴体、無数の唇脚、そして無数の目を持つこのクリーチャーは本当に悍ましい。

ゴラザグ 脅威度 13 Ghorazagh

経験点 25,600
NE ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 血液感知、暗視 30 フィート；〈知覚〉＋ 21

防御
AC 26、接触 12、立ちすくみ 23（＋ 3【敏】、＋ 14 外皮、－ 1 サイズ）
hp 187（15d8 ＋ 120）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 12
弱点［音波］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 40 フィート（完璧）
近接 噛みつき＝＋ 16（2d6 ＋ 6）、爪（× 2）＝＋ 16（1d8 ＋ 6）、触手（× 4）＝＋ 14（1d6 ＋ 3 および " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 吸血（1d4【耐】）、血の噴霧

基本データ
【筋】 22、**【敏】** 17、**【耐】** 26、**【知】** 15、**【判】** 17、**【魅】** 16
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 18；**CMD** 31
特技《かすめ飛び攻撃》、《**頑健**無比》、《強打》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《複数回攻撃》
技能〈隠密〉＋ 17、〈生存〉＋ 21、〈知覚〉＋ 21、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 17、〈登攀〉＋ 14、〈はったり〉＋ 18、〈飛行〉＋ 27
言語 アクロ語；化学的意思疎通

生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、共棲集団（3 ～ 9）、または巣（10 ～ 40、血縁者からなる 17HD の護衛 6 および 21HD の巣の王 1 を含む）
宝物 標準

特殊能力
血液感知（超常） ゴラザグは擬似視覚の能力を持っているかのように 60 フィート以内の生きているクリーチャーに気付く。
血の噴霧（超常） 1d4 ラウンドに 1 回、ゴラザグは 20 フィートの円錐形に血と魔力酵素を放てる。ゴラザグの血の噴霧を受けた生きているクリーチャーは DC25 の頑健セーヴに成功しない限り スロー 呪文の影響を受けたかのような状態になる。既に遅くなっているクリーチャーがゴラザグの血の噴霧を再び受けると、その追加のセーヴに成功しない限り麻痺状態になる。これらの効果は 2d6 ラウンド持続する。ゴラザグは意識的に酵素を変えることもでき、この能力の効果全てを除去する噴霧も生成できる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。
化学的意思疎通（変則） ゴラザグは 60 フィート以内にいる他のゴラザグと分泌物質の伝達により意思疎通ができる。ゴラザグの巣に於いて、この距離は巣全体を覆うまでに拡大される。これは無音であり、時間差なくゴラザグたちのみが理解できる意思疎通形態である。

ゴラザグ――もしくはゴア・ウィーヴァー――は 無明の地下の最深部、最も奇怪な空洞にいる膨張した妖怪であり、その恐ろしい空間の哀れな蟲を捕食する。狡猾な精神を持ち、人智を超え、地上の者とって不快なゴア・ウィーヴァーたちが地上世界の繁栄と豊かさを知ったのはごく最近であり、ゆっくりとその漆黒の目を上へと向け始めている。

ゴラザグは近くのものをなんでも消化できるが、血の消化だけはできない。彼らの消化機構は肉、骨、そして他の生体物質全てを処理し、血は濾過され体内の大きな貯蔵器官に蓄えられ、その血は体内で粘液や他の奇妙な液体と混ぜられ、糊のような濃い物質になる。ゴラザグはその液体を獲物の足を止めるための攻撃として噴霧できるが、その汚らしい物質の本来の使用目的は建築である。ゴラザグの巣は全体がこの物質で造られており、この物質は乾くと金属の硬さを持ち、暗い赤色の樹脂のような見た目になる。ゴラザグの巣は結果として悪夢のような場所になる――端まで数マイルも捻れ続ける、内蔵のような気味の悪い見た目をした隧道という場所に。

ゴリニッチ Gorynych

このすべすべした 3 つ首の竜は後ろ足で立ち上がり、翼を広げ、牙 3 組の奥から焔をそれぞれちらつかせる。

ゴリニッチ 脅威度 15 Gorynych

経験点 51,200
CE ／超大型サイズの竜
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 23

防御
AC 28、接触 10、立ちすくみ 26（＋ 2【敏】、＋ 18 外皮、－ 2 サイズ）
hp 212（17d12 ＋ 102）；再生 5（［酸］）
頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 15
DR 10 ／秩序；**完全耐性**［火］、麻痺、毒、睡眠；**SR** 26

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（貧弱）、水泳 50 フィート
近接 噛みつき（× 3）＝＋ 24（2d8 ＋ 8）、爪（× 2）＝＋ 23（1d8 ＋ 8）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、5d6［火］、**反応**・DC24・半減、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能）
擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 19）
常時：トゥルー・シーイング
回数無制限：ダンシング・ライツ 、チャーム・パースン（DC15）、メッセージ
3 回／日：オルター・セルフ 、グレーター・ディスペル・マジック 、ビストウ・カース（DC18）
1 回／日：ミスリード（DC20）、リミテッド・ウィッシュ 、レッサー・ギアス（DC18）

基本データ
【筋】27、**【敏】**15、**【耐】**22、**【知】**12、**【判】**17、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 27；**CMD** 39
特技《足止め》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 17、〈隠密〉＋ 14、〈交渉〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 16、〈水泳〉＋ 24、〈知覚〉＋ 23、〈知識：自然〉＋ 14、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 14、〈はったり〉＋ 17、〈飛行〉＋ 7
言語 共通語、森語、竜語
その他の特殊能力 多頭

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体
宝物 × 2

特殊能力
ブレス攻撃（超常）ゴリニッチの頭部それぞれは独自のブレス攻撃を持つ。ゴリニッチがブレス攻撃を使用する時、1 頭か、2 頭か、あるいは 3 頭全てからブレスを吐ける。複数のブレスの範囲が重なった場合、その重なった範囲にいたクリーチャーは反応セーヴに－ 2（3 つのブレス攻撃が重なった場合－ 4）のペナルティを受ける。ブレス攻撃の重なりによるダメージは累積し、［火］に対する抵抗に際し 1 つの発生源による［火］ダメージであると見做される。どれだけの数の頭部が火を吐こうと、そのゴリニッチは 1d4 ラウンドに 1 回しかブレス攻撃を使用できない。
多頭（変則）ゴリニッチの頭部全ては相互に独立して行動できる。全力攻撃する時、頭部それぞれは噛みついてもいいし、ブレス攻撃を使用してもいいし、その組み合わせでも良い（2 頭が噛みつき 1 頭が吐く、3 頭が吐きどれも噛みつかない、など）。

この邪悪な獣は略奪行動によって辺境全体を脅かす。このトゥルー・ドラゴンの従兄弟たちに友人はいないが、ゴリニッチは時に地主としてグリーン・ドラゴンやブラック・ドラゴンを脅かすこともある。ゴリニッチは僅かな財宝しか集めていないヤング・ドラゴンを探して、その旧敵であるクリーチャーたちを殺して財宝を独り占めしようとする。ゴリニッチはドレイクおよびワイヴァーンを支配するが、トゥルー・ドラゴンたちはゴリニッチを、突然変異で逸脱した古い血筋の胸くその悪い遺物であると見做している。

強欲、食欲、そして異常なまでの肉欲に衝き動かされるゴリニッチは財宝を集めるため、可能な限り食べるため、そして人型生物の乙女を追い回すために生きており、必要に応じて オルター・セルフ と チャーム・パースン を使用する。ゴリニッチは他の呪文効果の複製における リミテッド・ウィッシュ を際立って創造性豊かに使用して、欲望を満たし悪行を成す。

財宝を盗むためにヤング・ドラゴンに忍び寄ることや見定めた乙女の誘拐で忙しくない時のゴリニッチは、大抵古の廃墟を探し求める。そこで彼らは自身を守護者に任命し、時に人怪の部族全体をかき集めて奴隷として振る舞わせることさえある。

コンガマトー Kongamato

鳥のような頭部を持った巨大な竜クリーチャーが空から急降下し、降下しながら鋭い鳴き声を解き放つ。

コンガマトー 脅威度 15 Kongamato

経験点 51,200
N ／超大型サイズの竜
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 23

防御
AC 29、接触 11、立ちすくみ 26（＋ 3【敏】、＋ 18 外皮、－ 2 サイズ）
hp 261（18d12 ＋ 144）
頑健 ＋ 19、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 13
DR 10 ／魔法；**完全耐性** 魔法 麻痺および睡眠；**抵抗** ［酸］10、［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 26

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 160 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 28（2d6 ＋ 2）、爪（× 2）＝＋ 28（1d8 ＋ 12）、尾の打撃＝＋ 26（2d6 ＋ 6）、翼（× 2）＝＋ 26（1d8 ＋ 6）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 wailing dive、ブレス攻撃（50 フィート円錐状、14d6［音波］ダメージ、**反応**・DC20・半減、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能）

基本データ
【筋】34、**【敏】**17、**【耐】**26、**【知】**9、**【判】**14、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 32；**CMD** 45（対足払い 49）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《急旋回》、《強打》、《神速の**反応**》、《ひっつかみ》、《武器破壊強化》、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 15、〈生存〉＋ 20、〈知覚〉＋ 23、〈登攀〉＋ 19、〈飛行〉＋ 20
言語 竜語
その他の特殊能力 収縮、突き刺す嘴

生態
出現環境 熱帯／森林
編成 単体または 2 体
宝物 標準

特殊能力
突き刺す嘴（変則）コンガマトーの嘴は極めて硬く、物体の破壊に熟達している。アイテムにダメージを与える試みをする時、コンガマトーの嘴攻撃は 2 倍のダメージを与え、物体の硬度を克服するに際しアダマンティン製として扱われる。
Wailing Dive（超常）コンガマトーが飛行中に突撃する、あるいは《かすめ飛び攻撃》特技を使用する時、このクリーチャーの肉体はエネルギーを吹き込まれ、その噛みつきは攻撃に＋ 1d6 ポイントの［音波］ダメージを追加する。

コンガマトーは世界の密林奥深くで狩猟する原始の竜である。「トゥルー」である従兄弟ほど知的でも魔法に熟達してもいないが、コンガマトーはその快活さと圧倒的な力によって尊敬され恐れられている。コンガマトーの肉体は明らかに竜種――四肢それぞれから鋭い爪を伸ばすずんぐりなのろま――だが、このクリーチャーの頭部は歯のない長い嘴と立派な鶏冠を生やした紛れもなく鳥類である。コンガマトーの革は見事な鮮緑色をしており、灰色の腹部と広く薄い真紅の翼を持っている。雌は雄よりも小さな鶏冠を持ち、両翼の下部と腹部は薔薇色をしている。

コンガマトーは最古かつ最硬の木々の上あるいは洞窟や廃墟の中を住み処とする捕食者において高峰である。コンガマトーは肉食であり、大型の動物の群れを捕食する。彼らは歯を持たないが、その嘴は鋭く強固であり、正確に死体を切り刻め、木、岩、そして金属さえなぎ倒せる。可能な時、コンガマトーは縄張り内で狩猟し、密林の中でさえ音もなく優雅に滑空しながら獲物を奇襲する。

雄も雌も体長 30 フィートまで成長し、両翼を伸ばした長さもその程度までなり、そして体重は 7 トンにまでなる。コンガマトーは 500 から 600 年生きる。

サイクロプス

サイクロプス：グレート・サイクロプス Cyclops, Great

この奇形であるが信じられないほど筋肉質な人型生物は、額に生やした短いギザギザの角の下に 1 つの巨大な血走った眼を持っている。

グレート・サイクロプス 脅威度 12 Great Cyclops

経験点 19,200
CE ／超大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 22

防御
AC 26、接触 9、立ちすくみ 25（＋ 4 鎧、＋ 1【敏】、＋ 13 外皮、－ 2 サイズ）
hp 195（17d8 ＋ 119）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 14

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 高品質のグレートクラブ＝＋ 24 ／＋ 19 ／＋ 14（3d8 ＋ 19）、突き刺し＝＋ 17（1d8 ＋ 6）または突き刺し＝＋ 23（1d8 ＋ 13）、叩きつけ（× 2）＝＋ 23（2d6 ＋ 13）
遠隔 岩＝＋ 11（2d6 ＋ 19）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、4d8 ＋ 24）、岩投げ（120 フィート）

基本データ
【筋】 36、**【敏】** 13、**【耐】** 25、**【知】** 7、**【判】** 14、**【魅】** 8
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 27；**CMD** 38
特技《強打》、《クリティカル熟練》、《持久力》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《不屈の闘志》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》
技能〈知覚〉＋ 22
言語 共通語、巨人語、サイクロプス語
その他の特殊能力 暴力性の閃き

生態
出現環境 気候問わず／温暖または熱帯
編成 単体、共棲集団（2 ～ 5）、または部族（6 ～ 14）
宝物 標準（高品質のグレートクラブ、ハイド・アーマー、その他の宝物）

特殊能力
暴力性の閃き（超常） 1 日に 1 回即行アクションで、グレート・サイクロプスは霊感の野蛮人の爆発を得られる。そうした時、次のターンの開始時まで全ての武器、肉体攻撃、そして岩の攻撃におけるクリティカル可能域を倍にする。また、1 日に 1 回、グレート・サイクロプスのヒット・ポイントが 0 以下になり《不屈の闘志》特技によって意識を保つ時、この能力はチャージが回復し、同じ日にこの能力の 2 回目を使用できる。

サイクロプス種の中の退廃した巨人であるグレート・サイクロプスは、卓越した予言の種族における激怒と闇の破滅の体現である。彼らの目は虐殺と恐怖の無限の可能性を指し示し、その近視眼は一瞬一瞬に隠された無限の死と大破壊の潜在性を観察しているようだ。巨人ではあるが頭の鈍い、こうした筋骨隆々とした野蛮人たちは通常一匹狼であるが、時に必要性あるいは命運が彼らを安全な場所から追い出し暴徒へと駆り立てることがある。こうした明確な威力は戦慄をもたらし、多くの場合崇敬を育て、剣呑な闇の伝説という覆いでサイクロプスを隠す奇妙な教団を結成させることになる。

この世界の僻地や原始の土地の住人であるグレート・サイクロプスは概して誰も来ないような土地で暮らす――荒涼とした島、標高の高い岩山、そして過酷な時に大洞窟のある丘がちの土地を彼らは好んで住み処とする。彼らの大半は行き来の多い土地や人口の多い土地を避け、大半の時間をかけて野生の大型動物や怪物の獲物さえ狩るが、飢えや自棄によって彷徨って人型生物の行き交う道や居住地を求め、彼らの脆い建物を容易く打ち壊し、泣き喚くクリーチャーたちを風味のある食事とすることがある。

平均的なグレート・サイクロプスは身長おおよそ 30 フィートで体重は重くて 4 トンだが、驚くほどサイズの大きい個人も知られている。

サガッスム・フィーンド Sargassum Fiend

形の一定しない緑色の海藻の巨体は人型生物の身体から藻類の継ぎ接ぎへと変化を続けてゆく。

サガッスム・フィーンド 脅威度 9 Sargassum Fiend

経験点 6,400
N ／大型サイズの植物（水棲）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、振動感知 120 フィート；〈知覚〉＋ 11
オーラ 蜃気楼（300 フィート、DC18）

防御
AC 24、接触 12、立ちすくみ 21（＋ 2【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）
hp 123（13d8 ＋ 65）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4
DR 5 ／斬撃；**完全耐性** 植物の種別特徴；**抵抗**［冷気］10

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 40 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 16（2d8 ＋ 7、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 締め付け（2d8 ＋ 10）、つかみ（超大型）

基本データ
【**筋**】25、【**敏**】14、【**耐**】20、【**知**】2、【**判**】11、【**魅**】15
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 17（組みつき＋ 25）；**CMD** 30（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《忍びの技》、《神速の**反応**》、《武器熟練：叩きつけ》
技能〈隠密〉＋ 7、〈水泳〉＋ 15、〈脱出術〉＋ 4、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 19

生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、2 体、または漁礁の一団（3 ～ 8）
宝物 乏しい（1d6 サガッスム・フィーンドの球根、その他の宝物）

特殊能力
つかみ（変則） サガッスム・フィーンドは超大型化それより小さい敵をつかめ、そして大抵のつかみを持つクリーチャーの通常の＋ 4 ボーナスの代わりに組みつき判定に＋ 8 の種族ボーナスを持つ。
蜃気楼（超常） サガッスム・フィーンドは蜃気楼のような特別な幻覚を見せる強烈な香りを放っている。サガッスム・フィーンドの 300 フィート以内のクリーチャー全ては DC18 の意志セーヴに成功しない限り香りによってうっとりする。うっとりしたクリーチャーはこのモンスターが近付かなければならない何かに見えるようになる。それは例えば愛した故人かもしれないし、助けが必要な子供かもしれないし、魅惑的な人魚かもしれないし、乾いた大地の約束（？、the promise of dry land）かもしれない。この幻覚の程度は ミラージュ・アーケイナ（CL はそのサガッスムの CR に等しい）と同様であるが、これは［精神作用］（惑乱）であり、〈幻覚〉ではない。この効果はこの植物がいずれかの目標に対して攻撃した時すぐに終了する。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

サガッスム・フィーンドは強烈なうっとりさせる分泌香によって獲物を誘惑し殺せる、水中に浮かぶ知的で巨大な海藻である。サガッスム・フィーンドは手の届く距離まで獲物を惹きつけると、その譫妄状態のクリーチャーをつかんで潰して殺そうとする。熟練の船乗りたちは、乗員全員が甲板から飛び出してその殺人する海の植物の魔物へと泳ぎ出したという話を語るものだ。

サガッスム・フィーンドが発する奇妙な分泌香はこの魔物の体内で育つ無数の球根から採取できるが、収穫されるとそうした球根はすぐに腐ってゆく。新鮮な球根は 1 時間で役立たずになる；腐る前なら標準アクションとして球根を潰すことで上記の通りの蜃気楼効果を発生できる。サガッスム・フィーンド 1 体は殺された時に通常 1d6 個の香りを放つ球根を持っている――球根 1 つの収穫には DC29 の〈生存〉判定が要求される。現在のところ、あらゆる錬金術および魔法の手段ででもこの香料の保存に成功できていない。

サガッスム・フィーンドは通常直径 10 フィートのサイズまで達し、そうなると分裂し、つまり実質的に無性生殖する。しかしながら突然変異体の存在は確認されており、海洋学者たちは本当に圧倒的なサイズのサガッスム・フィーンドの個体を記録しており、最大で超巨大までがされている。そのような巨大なサガッスム・フィーンドは 1 サイズ増大させる毎に最低でも 5HD だけヒット・ダイスを追加することで作成できる。

サガリ Sagari

この不安にさせるクリーチャーは牙の生え緑色の目をした馬の頭と、1本ののたうつ触手でしかない胴体を持つ。

サガリ 脅威度 1/2 Sagari

経験点 200
NE ／超小型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4

防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 7（1d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 2

攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 30 フィート（完璧）
近接 噛みつき＝＋ 1（1d4 － 1）、触手＝＋ 1（1d4 － 1）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 2・1/2 フィート
特殊攻撃 有害な嘶き、打ちのめす一撃

基本データ
【筋】8、**【敏】**15、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 9（足払いされない）
特技《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 14、〈知覚〉＋ 4、〈飛行〉＋ 10
言語 アクロ語
その他の特殊能力 飛行能力

生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 8）、または大きな群れ（9 ～ 16）
宝物 なし

特殊能力
有害な嘶き（超常）標準アクションで、サガリは怪物のようないななきを発せる。60 フィート以内にいるクリーチャーはその忌まわしい音によって DC12 の意志セーヴに成功しない限り 1d4 ラウンドの間不調状態になる。これは［音波、精神作用］効果である。セーヴの成否に関わらず、影響を受けたクリーチャーは同一のサガリによる有害な嘶きに対する完全耐性を 24 時間の間得る。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。
飛行能力（超常）サガリの飛翔は超常的な性質だ。
打ちのめす一撃（変則）サガリは超小型ではあるが、近接攻撃をする時に機会攻撃を誘発しない。加えて、その触手攻撃は主要武器である。

サガリは山道に憑き、首から伸びる醜悪な触手で木の枝から逆しまに垂れ下がる。思いもよらないことに知的であるこうした容赦のない異形は止まり木から強襲して森を歩く無警戒な旅人たちに攻撃する。そのつんざくようないななきは聞く者を不調にし、その音の波が犠牲者の胸郭の内部で振動し、不快感を生じさせる。サガリの集団は特に危険であり、その悍ましいいばいで大気を満たし、無防備状態かつ吐き気がする状態となった獲物へと落ちて攻勢をかける。

サガリの触手は敵をつかみ首を絞められるほど強力ではないが、このクリーチャーは触手を大きな噛みつきに追加する攻撃に使える。サガリは厳格な肉食性であり、必要とあれば腐肉の食事に頼ることもあるが、新鮮な肉を圧倒的に好む。サガリが災害をぶちまけるためあるいは事故によって人里に来ると、小屋や他の天井の高い建物の垂木から吊り下がる。厩の家畜はサガリにとって理想の獲物であり、素早く殺して数分で捕らえた動物の新鮮な肉を貪る。サガリは余りに強そうな敵には攻撃しないが、時にクリーチャーの集団を攻撃し、敵の多くを不調にして気を散らしている間に最弱の人物を攻撃しようとする。

サガリは本来世界の地下にある広大な大洞窟から来たと考えられている。サガリは話せるが、獲物とすることはまずなく、食べ物と意思疎通する理由などないと考えている。比較的知的であるが、サガリがどのような形態であれ社会を成すことは稀であり、あっても自分たちより大きな獲物を集団で狩ろうと群れでうろつく程度である。

サガリは口から触手までの長さ 3 フィート、体重は 30 ポンド。

サスカッチ Sasquatch

身長が高く頑丈で毛むくじゃらなこの人型生物クリーチャーは棍棒用に大きな木の枝を握り、猿のように大股で歩く。

サスカッチ 脅威度 2 Sasquatch

経験点 600
N ／中型サイズの人型生物（サスカッチ）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 クラブ＝＋ 8（1d6 ＋ 9）または叩きつけ＝＋ 8（1d4 ＋ 9）
遠隔 岩＝＋ 5（1d4 ＋ 9）
特殊攻撃 岩投げ（120 フィート）

基本データ
【筋】22、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**9、**【判】**10、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 8；**CMD** 20
特技《技能熟練：隠密》、《自力生存》
技能〈隠密〉＋ 10（森林地域では＋ 14）、〈生存〉＋ 10、〈知覚〉＋ 5、〈治療〉＋ 2；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉（森林地域では＋ 8）、＋ 4〈生存〉
言語 サスカッチ語
その他の特殊能力 刺激臭、森渡り

生態
出現環境 温暖または寒冷／森林
編成 単体、2 体、または一家（3 ～ 7）
宝物 標準

特殊能力
刺激臭（変則）サスカッチの悪臭は極めて強力であり、通常の鋭敏嗅覚の距離の倍から感知できる。
森渡り（変則）サスカッチはあらゆる種類の下生え（天然の茨、野バラ、濃い下生えといった地形）をダメージや他の害を受けることなく通常の移動速度で通過できる。魔法的に移動を妨げるよう操作されている下生えは依然としてサスカッチに影響を与える。

捕獲困難なサスカッチたちは本当に神秘的な噂を得ている；彼らは人里離れた森林で暮らし、人型生物との衝突を避け、襲われていると感じた時か、縄張りが侵略されている時か、あるいは若者を守らなければならないと感じた時のみ暴力を振るう。自作の道具を除き、サスカッチの家族は森の奥地での営みに完全に甘んじており、地面に延々と続く大きな足跡以外に彼らの通った後に残る痕跡は皆無である。

その無視しようもない腕力とは裏腹に、サスカッチは信じられないほど隠密性に長けたクリーチャーであり、森を驚くほど優雅に有効的に通過できる。サスカッチの隠密性を侵食しているある特徴はその強烈な臭いである――刺激的なじゃこうのような臭いによって時に姿の見えない隠れたサスカッチが気付かれることさえある。

サスカッチは竜や海の怪物が実際にいる世界に於いてさえ捉えどころがなく、都市の学者の多くはそのクリーチャーの存在を疑っており、サスカッチの住み処や死体という証拠がないことが不在の証明だと提唱している。実の所、サスカッチは単に多くの人型生物があれかしと願っているよりも遥かに自然と有効的に調和している。サスカッチにとって、森の中にある倒木は最高の住まいである。サスカッチが死んだ時、その同族は労力をかけて死体を地中深くに埋葬し、その墓所の痕跡を完璧に隠して腐肉漁りや他の邪霊のようなものから死体を守る。サスカッチ語は発声、吠え声、そして「叩打」――叩打では固い地面（木や巨礫も）を叩く――を織り交ぜた比較的複雑な言語であり、その音を森に原初の音に融和させる。

サスカッチは身長 8 フィート、体重 570 ポンド。田舎者は時にこうしたクリーチャーにお好みのあだ名を付け、それは例えば野生人、スカンク猿などがあるが、一番一般的なのは恐らく単純にビッグフットだ。

サボサン Sabosan

このバットのような人型は一対の大きな薄い翼を生やし、毛皮で覆われた引き締まった筋肉質の肉体をしている。

サボサン 脅威度 5 Sabosan

経験点 1,600
NE ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 14

防御
AC 18、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 4【敏】、＋ 4 外皮）
hp 52（7d10 ＋ 14）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 6

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 10（1d6 ＋ 3、加えて " 出血 "）、爪（× 2）＝＋ 10（1d6 ＋ 3、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 出血（1d4）、吸血（1【耐久力】）、粉塵、怖い叫び、強力突撃（爪、2d6 ＋ 6）

基本データ
【筋】16、**【敏】**18、**【耐】**15、**【知】**9、**【判】**13、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 10；**CMD** 24
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《ホバリング》B
技能〈隠密〉＋ 14、〈軽業〉＋ 14、〈知覚〉＋ 14、〈飛行〉＋ 8
言語 奈落語

生態
出現環境 暑熱／森林または地下
編成 単体、狩猟隊（2 ～ 6）、または氏族（7 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
粉塵（変則）サボサンは《ホバリング》をボーナス特技として持ち、その特技を使用して自身が大型でないにも関わらず粉塵を巻き上げられる。発生する粉塵は半径 30 フィートしかない。
怖い叫び（超常）標準アクションで、サボサンは 30 フィートの円錐形に聴覚喪失させる叫びを放てる。この範囲にいるクリーチャーは DC15 の頑健セーヴに成功しない限り 1 分間聴覚喪失状態になる。サボサンはこの能力に対する完全耐性を持つ。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

サボサンはバットに似た知的な悪の人型の種族であり、暑熱で人里離れた森か広大な大洞窟の地中深くに住む。

サボサンは人間の知性とバットの生来の狩猟の適性を組み合わせた邪悪な捕食者である。彼らは暖かい気候を好み、険しい山の頂、打ち棄てられた廃墟、隠れた温泉の近くにある地下洞窟、密林の鬱蒼とした木々の群生地といった、大抵の侵入者では到達できないような場所を住まいとする傾向がある。広げれば身長の 3 倍ほどの長さの翼を持つサボサンは機敏で優雅な飛行者であり、獲物を求め諦めることなく風に乗り、着地もせずに数マイル移動できる。

日光の下では人間と同様にものが見えるが、サボサンは自身の反響低位に基づいた非視覚的感知の能力が大きな利点となる黄昏時あるいは日没後に狩りをする。サボサンはまた自身の声の攻撃的な使用もでき、自身の叫びを高音の爆撃に収束することで他のクリーチャーたちを聴覚喪失にできる。集団で狩猟や攻撃をする時は、サボサンの 1 人が怖い叫びを相手に使い、他のサボサンがその大きな翼で大きな粉塵を巻き上げることで敵の眼と耳を潰す。

サボサンの異常なほど細い体格はやつれ果てた姿でなく、腕力と機敏さを示している。その巨大で薄い翼は広げれば 20 フィート弱にまでなる。男性も女性も赤や焦げ茶色の毛を頭部、首、胸部、そして背中に生やしている。サボサンは身長 6 フィート弱で、体重はたった 150 ポンドだ。

シー・アネモネ

シー・アネモネ：ジャイアント・シー・アネモネ Sea Anemone, Giant

この巨大な管状のクリーチャーの先端は分厚く鮮烈な色をした蔓の群生と、それに囲まれるように 1 つだけある広い歯のない大口である。

ジャイアント・シー・アネモネ 脅威度 2 Giant Sea Anemone

経験点 600

N ／大型サイズの蟲（水棲）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 擬似視覚 30 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ）

hp 34（4d8 ＋ 16）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 1

防御的能力 不定形；**完全耐性** 凝視攻撃、［精神作用］効果、毒、視覚に依存する効果

攻撃

移動速度 5 フィート

近接 触手＝＋ 3（2d6 ＋ 1、加えて " つかみ " および " 毒 "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 飲み込み（1d6 ＋ 1 殴打ダメージ、**AC**11、hp5）

基本データ

【筋】12、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 17（足払いされない）

技能〈隠密〉＋ 6；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉

その他の特殊能力 固定、めくら

生態

出現環境 気候問わず／海洋または湾岸

編成 単体、2 体、または小集団（2 ～ 10）

宝物 乏しい

特殊能力

固定（変則）全ラウンド・アクションで、ジャイアント・シー・アネモネは固い表面にくっ付ける。固定されている間、アネモネは動けず、そして突き飛ばし、引きずり、蹴散らし、あるいは位置ずらしに抵抗するためのあらゆる CMD に＋ 4 のボーナスを得る。このボーナスはその戦技を試みている相手と比較してシー・アネモネが 1 サイズ分類大きい毎に＋ 4 ずつ上昇する。このクリーチャーは全ラウンド・アクションで自身を引き剥がせる。

毒（変則）触手・致傷型；セーヴ 頑健・DC16；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【敏】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。

めくら（変則）シー・アネモネは盲目状態であり、凝視攻撃や ブラインドネス といった視覚に依存する効果の影響を受けない。

ジャイアント・シー・アネモネは美しくも致命的な大海に生息する蟲であり、その迷彩と麻痺性の毒で獲物を吸い込む。シー・アネモネの長い円筒形の肉体の終端は裂け目のような開口部が 1 つ付き食料の消化と廃棄物の放出ができるようになっている、平坦な円盤である。この円盤は良質な髪のような繊毛から膨れた付属肢までの太さの巻きひげ状の藪に囲まれている。このクリーチャーは獲物を攻撃する時にはこうした触手全てを同時に使う。より小さな同種と同様、ジャイアント・シー・アネモネは広範な色彩で満ちている——多くは輝くような色合いだ。

ジャイアント・シー・アネモネは底面の突起物で歩くことでゆっくりと移動できる。しかしながらこうした捕食者たちは自身を岩、珊瑚、あるいは舟のような他の沈んでいる物体に固定して獲物を待つことの方がずっと多い。

精神のないクリーチャーであるジャイアント・シー・アネモネに宝物は不要であるが、獲物の遺体は消化された後吐き出され、このクリーチャー周辺の地域に散らばっていることがある。ドルフィン、ホエール、あるいはシー・サーペントさえ食べられる程に巨大なシー・アネモネは大海の最深部に存在することが確認されている。黒と輝くような橙色が交互に並ぶ葉を茂らせているためディープ・タイガーと呼ばれるそうしたジャイアント・シー・アネモネは、宝物があると約束されている水中の廃墟や沈没船を生息地にして便利に途絶えない食料を誘っていると言われている。

シー・アネモネの他の種族も同様に存在し、一部はより小さいが大半は極めて大きく、異なる海域や深度を好む。君はジャイアント・シー・アネモネ用の一般データをヒット・ダイスとサイズ（適切に【筋力】、【敏捷力】、そして【耐久力】も調整すること）を変更することで、存在する広範なシー・アネモネ種用に調整してよい。ダークフォレスト・アネモネの締め付け攻撃やディープ・タイガーの酸噴きなど、異なるシー・アネモネ種は追加の能力を持っていることがある。以下の表は一般的な亜種の一覧である。

表：シー・アネモネの種類

種類	脅威度	サイズ	HD
一般的なアネモネ	1/4	超小型	1d8
ブルーヘアー・アネモネ	1/2	小型	2d8
コフィン・アネモネ	1	中型	3d8
ダークフォレスト・アネモネ	6	超大型	9d8
セイレーンズ・ベッド・アネモネ	9	巨大	14d8
ディープ・タイガー・アネモネ	13	超巨大	19d8

シー・サーペント

シー・サーペント：ディープ・シー・サーペント Sea Serpent, Deep

この水中に棲む巨大なサーペントは輝くむくれた目と、長いギザギザの歯で満ちた丸い顎を持っている。

ディープ・シー・サーペント 脅威度 19 Deep Sea Serpent

経験点 204,800
N ／巨大サイズの魔獣（水棲）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 23

防御
AC 34、接触 12、立ちすくみ 28（＋ 5【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 22 外皮、－ 4 サイズ）
hp 333（23d10 ＋ 207）
頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 20、**意志** ＋ 12
防御的能力 神出鬼没；**完全耐性**［冷気］；**抵抗**［火］ 30

攻撃
移動速度 10 フィート、水泳 50 フィート；迫り詰め 400 フィート
近接 噛みつき＝＋ 33（6d10 ＋ 14 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、尾の打撃＝＋ 33（6d8 ＋ 14 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 転覆、締め付け（6d8 ＋ 21）、強力な尾、飲み込み（10d6 ＋ 21 殴打ダメージ、**AC**21、hp33）

基本データ
【**筋**】39、【**敏**】20、【**耐**】28、【**知**】2、【**判**】17、【**魅**】11
基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 41（組みつき＋ 45）；**CMD** 57（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：尾の打撃》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》
技能〈隠密〉＋ 8、〈水泳〉＋ 22、〈知覚〉＋ 23

生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体
宝物 × 3

特殊能力
神出鬼没（変則）水中にいる間、全ラウンド・アクションでディープ・シー・サーペントは移動の痕跡を何も残さず（ パス・ウィズアウト・トレイスの効果と同様）に疾走の速度（200 フィート）まで移動できる。巧みに逃げを打つディープ・シー・サーペントはこの時の〈隠密〉判定に＋ 40 の状況ボーナスを得る。加えて、戦闘中を除いて、シー・サーペントは ノンディテクション 呪文の影響を受けているかのように扱われる。この 2 つの効果は術者レベル 20 として機能し、解呪されない。
強力な尾（変則）ディープ・シー・サーペントの尾の打撃は常に主要攻撃である。ディープ・シー・サーペントが物体に対して尾の打撃あるいは締め付けによってダメージを与える時、物体が持つ硬度を 10 ポイントぶん無視する。
迫り詰め（変則）ディープ・シー・サーペントは全ラウンド・アクションにより速度 400 フィートで前方へと迫撃できる。その移動は直線でなければならないが、迫り詰めの間機会攻撃を誘発しない。

大海の最も暗き塹壕の深みに棲まう巨体の怪物ディープ・シー・サーペントは恐ろしい存在であると同時に神出鬼没であり、底なしに見える広大な水を渡る船乗りにとっての悪夢である。サーペントから見られたいと願わない限りディープ・シー・サーペントを見られることは稀だが、この獣は通常独自の謎めいた理由によって水面に来ることはあまりない。逆の方の理由は不気味なほどに明確である――ディープ・シー・サーペントが水面へ来るのは、舟を粉砕して叩き壊されたばかりの甲板から転げ落ちた船乗りを貪るためだ。

水中世界の信じられないほどの僻地にはより強力なディープ・シー・サーペント、敵を盲目にするのに使える超常的な光る疑似餌を持つ獣や朦朧化させたり一撃で獲物を即座に殺すことさえできる圧倒的な電気の爆発を作り出す能力を持つ獣が存在すると考えられている。しかし恐らく最も恐怖を煽るものは、信じられないほどの知性を持つディープ・シー・サーペントの噂だろう。そのようなクリーチャーは実在するとすれば、水面近くで見られることはまずないだろう――その本来的な神出鬼没な性質とその生息地が遠くにあるという事実は、これらの主張の真実性の保証に多大な努力を要求するが。

典型的なディープ・シー・サーペントは体長 50 フィート、体重 35,000 ポンド。

シー・ボンズ Sea Bonze

海の深みの最暗部よりも暗い、この水からなる巨体は、憎悪で満ちた大きな双眸を光らせている。

シー・ボンズ 脅威度 15 Sea Bonze

経験点 51,200
NE ／巨大サイズのアンデッド（水棲）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 擬似視覚 120 フィート；〈知覚〉＋ 33

防御
AC 30、接触 6、立ちすくみ 30（＋ 24 外皮、－ 4 サイズ）
hp 231（22d8 ＋ 132）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 19
DR 10 ／魔法および斬撃；**完全耐性**［冷気］、［電気］、アンデッドの種別特徴；**抵抗**［酸］10、［火］10

攻撃
移動速度 40 フィート、水泳 80 フィート
近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 22（4d10 ＋ 15）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 転覆（DC35）、破滅の凝視（60 フィート、DC27）

基本データ
【筋】30、**【敏】**11、**【耐】**—、**【知】**13、**【判】**18、**【魅】**23
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 30；**CMD** 40（足払いされない）
特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《迎え討ち》、《腕力による威圧》
技能〈威圧〉＋ 41、〈隠密〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 33、〈水泳〉＋ 44、〈知覚〉＋ 33；**種族修正** ＋ 4〈水泳〉
言語 共通語、水界語

生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
破滅の凝視（超常） 1 ラウンドの間恐怖によって麻痺する、60 フィート、意志 DC27 無効。既にこの凝視攻撃によって既に麻痺状態になっていて更に 1 ラウンド麻痺になることに抵抗するためのセーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは負の 1 レベルを得る（頑健 DC27 で 24 時間後に除去できる）。この凝視の麻痺効果は［精神作用、恐怖］効果であるが、負のレベルはそうではない。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

大海においてこのシー・ボンズほど不自然で悍ましいものは殆ど知られていない。このアンデッド・ゴライアスは発達した大洋航路の付近や海岸沿いの居住地の沖に棲み、そこで水面近くで真夜中に無警戒な小舟を襲えるようになるのを待つ。船乗りはシー・ボンズの注意を引かぬよう航海は日中だけにしろと助言することがあるが、そのような作戦はこのクリーチャーにとって殆ど意味がなく、水へと傾けて船全体を壊そうと日暮れまでに特定の船の跡を数百マイルも追うことがある。

シー・ボンズは船が沈みその乗員全員が溺れる時といったといった海の絶望と恐怖を組み合わせて形作られている。単一の安息なき魂によってシー・ボンズが形を成すことはない——海坊主は密集しながら死んだ者たち全員の怒りと悲嘆で構成されている。大型船舶の土左衛門たちとして覚醒したこの怒れる精霊は生前の記憶を何も持たず、自身が受けた破滅を海で生計を立てる者にももたらそうとする。しかしながら彼らは憎悪によって精神を失っておらず、幸運な船乗りは自分の船が全滅を回避できたことを語る。シー・ボンズは機知と狡智に富む者に異常なほどの尊敬の心を持っており、時折そうした尊重する価値があると思える者たちを助けようとする。しかしながら腕力と武器で自衛を試みる者はこの巨大な買物の慈悲は受けない。

シー・ボンズの肉はぱっと見では大海の黒い水そのものでできているのかと見間違うような黒色であり、スクイッドのように靭やかである。このクリーチャーの全体は際立った特徴と起伏がなく、そののっぺらぼうが恐ろしさを増している。

シェイ Shae

白磁の仮面と優雅な白い衣服がその影の女性の肉体に形を与え、際立たせている。

シェイ 脅威度 4 Shae

経験点 1,200
N ／中型サイズの来訪者（他次元界）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 16、接触 16、立ちすくみ 10（＋ 6【敏】）
hp 38（4d10 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 7
防御的能力 不定形、ブラー；**完全耐性**［冷気］

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 高品質のファルシオン＝＋ 8（2d4 ＋ 4 ／ 18 ～ 20、加えて 1d6［冷気］）または接触＝＋ 7（1d6［冷気］）
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 7）
常時：ブラー
回数無制限：レッサー・シャドウ・エヴォケーション（DC16）
基本データ
【筋】16、**【敏】**22、**【耐】**18、**【知】**21、**【判】**13、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 23
特技《攻防一体》、《鋼の**意志**》
技能〈威圧〉＋ 7、〈隠密〉＋ 13（薄暗い照明または暗闇の地域では＋ 23）、〈軽業〉＋ 13、〈交渉〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 8、〈知覚〉＋ 8、〈知識：次元界〉＋ 12、〈知識：神秘学〉＋ 9、〈はったり〉＋ 10、〈変装〉＋ 10、〈魔法装置使用〉＋ 10；**種族修正** ＋ 10 薄暗い照明または暗闇の地域での〈隠密〉
言語 アクロ語、共通語、シェイ語

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）
編成 単体、2 体、または支配階級（3 ～ 12）
宝物 標準（高品質のファルシオン、その他の宝物）

特殊能力
冷気（超常）シェイの接触は生きているクリーチャーから熱を奪い、物理的な傷ではなく肉の無色のまだらを残す。シェイは接触で 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを与えられる。シェイは自身が与える何らかの近接武器ダメージに＋ 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを追加する。
レッサー・シャドウ・エヴォケーション（擬呪）この擬似呪文能力は シャドウ・エヴォケーション 呪文と同様に機能するが、2 レベル以下のウィザードかソーサラーの力術呪文の準現実版のみを作成できる。この擬似呪文能力は 3 レベル呪文と同等である。

シェイとして知られる神秘的な人々は影界を祖国とする。彼ら独自の言語において、この名前は「縛られていない」や「枷のない」を意味する。彼らの歴史によれば、シェイはかつて人型生物であり、弛まず研究と自己の完成を続け、姿形を定義していた束縛を超越することに成功したという。依然として大雑把な人の形を取ってはいるが、シェイの輪郭は常にぼやけており、シェイ以外が焦点を合わせることはできない。

シェイは他の人形生物と全く同じ目的や職業を持つことができるが、その圧倒的な種族的誇りによって彼らは他の人型生物全て――特に人間――を下位と見下している。皮肉にも、この何気ない侮蔑によって時にシェイたちは信心深い人間の配偶者の側室を集め、そうした結婚からは時にフェッチリングが生まれる。こうした関係を結んだ人間たちは時に影を支配するシェイの力の秘密を学びたがり、そしてこのクリーチャーとの聖なる結婚が彼らの真の特徴を垣間見れる唯一の手段だと主張する。

シェイは身長おおよそ 6 フィート、体重 100 ポンド。他のクリーチャーが周囲にいる時はそうした下位の生物が焦点を合わせられるよう、彼らは仮面を被り、体型にあった衣服を着ることがある（そうした衣装は彼らのブラー能力を阻害しない）。

シェドゥ Shedu

この高貴なるクリーチャーは膂力のある大きく力強い猛牛の胴体と賢そうな人間の頭部を持つ。

シェドゥ 脅威度 9 Shedu

経験点 6,400
LG ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・イーヴル 、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 20

防御
AC 24、接触 16、立ちすくみ 23（＋ 1【敏】、＋ 6 洞察、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 115（11d10 ＋ 55）；高速治癒 5
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 11
防御的能力 予知；**DR** 10 ／悪；**抵抗**［電気］10、［火］10；**SR** 20

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 突き刺し＝＋ 17（2d8 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）、蹄（× 2）＝＋ 12（1d6 ＋ 3）、翼（× 2）＝＋ 12（1d6 ＋ 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 蹂躙（2d6 ＋ 10、DC22）
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 18）
常時：ディテクト・イーヴル 、ディテクト・ケイオス 、トゥルー・シーイング
3 回／日：威力強化 キュア・モデレット・ウーンズ 、シールド・アザー 、ディスペル・マジック 、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル 、リムーヴ・ディジーズ
1 回／日：ディスミサル（DC18）、フレイム・ストライク（DC18）、レストレーション

基本データ
【筋】 24、**【敏】** 13、**【耐】** 20、**【知】** 19、**【判】** 22、**【魅】** 19
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 19（突き飛ばし＋ 23）；**CMD** 30（対突き飛ばし 32、対足払い 34）
特技《擬似呪文能力威力強化：キュア・モデレット・ウーンズ 》、《強打》、《クリティカル強化：突き刺し》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》
技能〈交渉〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 17、〈知覚〉＋ 20、〈知識：次元界〉＋ 15、〈知識：宗教〉＋ 15、〈飛行〉＋ 13
言語 共通語、天上語、風界語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
予知（超常） シェドゥは自身の未来に起こり得るあらゆる可能性を見れる。この能力はこのクリーチャーの AC とイニシアチブ判定と反応セーヴにその【判断力】ボーナスに等しい洞察ボーナス（大抵のシェドゥなら＋ 6）を与える。

シェドゥは人類の騒がしい活気のある場所から離れた過酷な砂漠で生きている。そこで彼らは流砂に埋もれた洞窟、廃墟、あるいは太古の寺院で暮らしている。そうした避難場所で、シェドゥは宇宙中の善と悪の争いを熟視している。耐えることのない善性と優しさを詰め込んだシェドゥは人類を堕落させ脅かす来訪者に立ち向かう。治癒に長けたシェドゥは疫病の除去に力を注いでおり、その破壊的な媒体で細工する来訪者やアンデッドさえ狩ることがある。

シェドゥが同族の近所に住まいを作ることは殆どない。それは敵愾心の一種では全くなく、むしろ複数のシェドゥがすぐ近くにいてもより広い地域に手助けできる可能性を減らすだけだという感情である。シェドゥが別のシェドゥの土地を放浪する時、3 日間休まず会話し知識を共有する機会を得ようと、必ずその土地のシェドゥを探す。その期間の後、訪問側のシェドゥは新たな見通しとよりこの世の悪との永遠の争いについて熟考するための更なる視点を手に入れてから離別する。

ジェリーフィッシュ

ジェリーフィッシュ：デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ Jellyfish, Death's Head

この長い触手のジェリーフィッシュはどこか頭蓋骨に似た模様のついた、横幅の広い釣鐘の形をしている。

デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ 脅威度 1 Death's Head Jellyfish

経験点 400
N ／小型サイズの蟲（水棲）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 3【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 15（2d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 0
防御的能力 不定形；**DR** 5 ／刺突または斬撃；**完全耐性**［精神作用］効果

攻撃
移動速度 水泳 20 フィート
近接 触手（× 2）＝＋ 3（1d3 ＋ 1、加えて " 毒 "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 10 フィート

基本データ
【筋】12、**【敏】**17、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 1；**CMD** 14（足払いされない）
技能〈水泳〉＋ 9
その他の特殊能力 収縮

生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、小さな群れ（2 ～ 5）、または大発生（6 ～ 13）
宝物 なし

特殊能力
毒（変則）触手・致傷型；セーヴ 頑健・DC14；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1【耐】および 1【魅】；治療 2 回連続のセーヴ成功。クリーチャーが 2 回連続でセーヴィング・スローに失敗した場合、顎が締まり、舌が膨張し、唇がめくれ上がり、会話が不可能になる。この状態は【魅力】ダメージが治癒された時に終了する。

暑熱あるいは温暖な水中で最も一般的なデスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュは攻撃的な捕食者である。このクリーチャーは幅 4 フィートの釣鐘の形にある模様と毒をもたらす触手からその名が付けられている。この生物毒の対象となった不幸に過ぎる者は表情の筋肉が厳しくなり、治療されない場合目を見開いた顰め面になる。

ジェリーフィッシュ：サファイア・ジェリーフィッシュ Jellyfish, Sapphire

この悍ましい透明なジェリーフィッシュは内側から青い光を放ち、その釣鐘型の近くにある水は蓄えた電気で振動する。

サファイア・ジェリーフィッシュ 脅威度 11 Sapphire Jellyfish

経験点 12,800
N ／超大型サイズの蟲（水棲）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 1

防御
AC 24、接触 12、立ちすくみ 20（＋ 4【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）
hp 138（12d8 ＋ 84）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 5
防御的能力 不定形、**DR** 10 ／刺突または斬撃；**完全耐性**［電気］、［精神作用］効果

攻撃
移動速度 水泳 30 フィート
近接 触手（× 4）＝＋ 15（1d8 ＋ 8、加えて " 毒 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 電撃

基本データ
【筋】26、**【敏】**19、**【耐】**24、**【知】**—、**【判】**12、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 19；**CMD** 33（足払いされない）
技能〈水泳〉＋ 16
その他の特殊能力 収縮

生態
出現環境 暑熱または温暖／海洋
編成 単体、小さな群れ（2 ～ 3）、または大発生（4 ～ 7）
宝物 なし

特殊能力
電撃（変則）1d6 ラウンドに 1 回標準アクションで、サファイア・ジェリーフィッシュは 8d6 ポイントの［電気］ダメージを与える半径 20 フィートの電気の爆発を放てる（DC22 の反応で半減）。この［電気］ダメージを受けたクリーチャーは 1d4 ラウンドの間よろめき状態になるのを避けるために DC22 の頑健セーヴに成功しなければならない。
毒（変則）触手・致傷型；セーヴ 頑健・DC23；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【敏】および 1d4【耐】；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

他の巨大ジェリーフィッシュと同様、サファイア・ジェリーフィッシュも活動的な狩人である。このクラゲは強力な電気を直径 16 フィートもある椀のような釣鐘に蓄えている。敏感な触手はその長さの倍まで伸ばせるが、危険な生物毒の触手はこのクリーチャーの釣鐘型から約 20 フィート以内にしか位置していない。

シセイリア Cecaelia

足の代わりに、この眉目秀麗な人型生物はオクトパスの八つののたくる触手を生やしている。

シセイリア 脅威度 5 Cecaelia

経験点 1,600
CN ／中型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、触手感知 10 フィート；〈知覚〉＋ 1

防御
AC 18、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 4【敏】、＋ 4 外皮）
hp 45（6d10 ＋ 12）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 6

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 40 フィート、噴射移動 200 フィート
近接 高品質のスピア＝＋ 11 ／＋ 6（1d8 ＋ 4 ／× 3）、触手（× 2）＝＋ 5（1d4 ＋ 1、加えて " つかみ "）
遠隔 高品質のスピア＝＋ 12（1d8 ＋ 3 ／× 3）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（触手は 10 フィート）

基本データ
【筋】 16、**【敏】** 19、**【耐】** 14、**【知】** 9、**【判】** 12、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9（組みつき＋ 13）；**CMD** 23（足払いされない）
特技《武器熟練：触手》、《武器熟練：スピア》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 13、〈水泳〉＋ 12、〈生存〉＋ 10
言語 共通語、水界語
その他の特殊能力 水陸両生

生態
出現環境 暑熱／水
編成 単体、2 体、または狩猟隊（2 ～ 7）
宝物 標準（高品質のスピア、その他の宝物）

特殊能力
墨吐き（変則） 水中にいる間、1 時間に 1 回標準アクションで、シセイリアは半径 10 フィートの球形の墨を吐ける。この墨は完全視認困難を提供し、1 分間持続する。
触手感知（変則） 組みついても組みつかれてもおらず水泳中である間即行アクションで、シセイリアは触手を広く広げ周囲の感知の投網の形にできる。これはシセイリアが精神集中している限り持続する距離 10 フィートの擬似視覚を与える。この効果が持続している間、このクリーチャーは触手で攻撃できず、移動できない。

シセイリアは知性を持つ人間とオクトパスの混成であり、海岸や大海の岩礁で狩りをする。シセイリアの人型生物の上半身は個々によって異なるが、通常は最寄りの人型生物の居住地の住人の個性を反映している。賢者たちはこれは適応性の特徴、つまりオクトパスの生来の迷彩性の 1 種であり、1 か 2 世代で縄張りを共有する人型生物に融和させる突然変異を起こすことも可能にしていると考えている。シセイリアは地上では身長 6 フィートであり、体重は 200 ポンドを超える。彼らは通常 60 歳まで生きる。

シセイリアは通常衣服を纏わないが、時に海藻の張り付いた背負い袋を持ち運ぶことがある。彼らは鎧の装着を好まないが、そうする時彼らは軽く柔軟性のあるものを好む。刺青もおしゃれの 1 つとして一般的である。

シセイリアは詮索好きなクリーチャーであるが、異邦人には用心深く、交渉を試みる言葉にはすぐに鬱憤を溜める――彼らは殆ど常に疑いの目で見ようとしているようにしか感じられないほどだ。同盟関係を結べれば、彼らは海底から宝物を漁り、磨かれた硝子や彼らが海では取れない食料と言及する「陸の食料」の一部と交換してくれるため、海岸沿いの共同体にとって価値のある存在となる。

シニガミ Shinigami

この異常なほど襤褸れた、ローブを着た人型は骨でできたサイスを持ち、それに似合う骨組みの両翼を肩から生やしている。

シニガミ 脅威度 17 Shinigami

経験点 102,400

LN ／大型サイズの来訪者（他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・ロー 、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 31

オーラ fear aura（60 フィート、DC30）

防御

AC 31、接触 15、立ちすくみ 25（＋ 5【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 16 外皮、－ 1 サイズ）

hp 275（22d10 ＋ 154）；高速治癒 10

頑健 ＋ 20、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 19

DR 10 ／混沌および銀；**完全耐性 能力値**ダメージ、**能力値**吸収、［冷気］、［即死］効果、病気、生命力吸収、負のエネルギー、毒；**抵抗**［酸］10、［火］10；**SR** 28

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（完璧）

近接 ＋ 3 アクシオマティック・サイズ ＝＋ 30 ／＋ 25 ／＋ 20 ／＋ 15（2d6 ＋ 10 ／× 4）、翼（× 2）＝＋ 21（1d8 ＋ 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 霊魂破壊

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 29）

常時：タンズ 、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・ロー 、トゥルー・シーイング

3 回／日：エナジー・ドレイン 、グレーター・スクライング（DC26）、ソウル・バインド（DC28）、ディストラクション（DC26）

基本データ

【**筋**】21、【**敏**】20、【**耐**】24、【**知**】17、【**判**】22、【**魅**】29

基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 28；**CMD** 44

特技《足止め》、《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《攻防一体》、《大旋風》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：サイズ》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 34、〈隠密〉＋ 26、〈軽業〉＋ 30、〈交渉〉＋ 34、〈真意看破〉＋ 31、〈知覚〉＋ 31、〈知識：次元界〉＋ 28、〈呪文学〉＋ 28、〈飛行〉＋ 36

言語 共通語、地獄語、天上語、竜語；タンズ

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 2（＋ 3 アクシオマティック・サイズ 、その他の宝物）

特殊能力

霊魂破壊（超常） シニガミは自身の ソウル・バインド 擬似呪文能力で魂を捕らえられる 6 つの宝石を持つ。これらの宝石はそれを所有するシニガミによってのみ活用でき、そのシニガミが死んだ時、その宝石も全て同様に破壊される。1 日に 1 回標準アクションで、シニガミはその時点で魂が収められている宝石 1 つを掲げて握り潰すことで中の魂を永久的に破壊し効果範囲内の全てのクリーチャーに 1d6 の負のレベルを与える半径 30 フィートの負のエネルギーの爆発を放てる。DC30 の頑健セーヴの成功はこれを負の 1 レベルだけに減少させる。この能力の使用の行程で破壊された魂は ミラクル あるいは ウィッシュ 呪文という手段によってのみ生命を取り戻せる。この能力は［即死］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

公明正大かつ無慈悲な真なる死の前兆として恐れられているシニガミは、繊細な生命の均衡を見出そうとする者に素早く死のみを分配することの追求にかけては容赦がない。より邪悪な破滅の運び手である他とは違い、シニガミは自身の作業に愉悦を感じず、傷つけることを求めない――しかしながら例外もある。一部の個人、シニガミ族が適切に描写するところの「ローグ・シニガミ」たちはより慈悲深いかより卑劣な処刑に寄与し、秩序にして善か秩序にして悪である。シニガミ族に命を見逃された犠牲者はその死の天使の温情と犠牲者の窮状に耳を傾ける意思を賞賛するが、他の卑怯な生き残りは騙すことか賄賂を渡すことによって、馬鹿正直かあるいはより名誉を重んじないシニガミによる死への道行きを外れることに成功している。シニガミは体長 9 フィート、体重 130 ポンド。

シムルグ Simurgh

この巨大なクリーチャーはきらびやかな鳥の肉体を持つが、頭部は荘厳な犬のようである。

シムルグ 脅威度 18 Simurgh

経験点 153,600
NG ／巨大サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・マジック 、夜目；〈知覚〉＋ 27
オーラ 平和（50 フィート）

防御
AC 34、接触 10、立ちすくみ 30（＋ 3【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 24 外皮、－ 4 サイズ）
hp 324（24d10 ＋ 192）
頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 14
完全耐性 能力値ダメージ、**能力値**吸収、病気、［火］、負のエネルギー、石化、毒、睡眠；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［電気］10；**SR** 29

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 120 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 32（2d8 ＋ 12、加えて 2d6［火］）、爪（× 2）＝＋ 32（2d8 ＋ 12、加えて 2d6［火］）、尾の打撃＝＋ 30（1d4 ＋ 6、加えて " 放逐の猛打 "）
遠隔 煌めく光線＝＋ 23（20d6［火］）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 banishing swipe、煌めく光線、輝く羽根
擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 22）
常時：タンズ 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・マジック
回数無制限：ゾーン・オヴ・トゥルース（DC18）、デイライト
3 回／日：フレイム・ストライク（DC21）、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ

基本データ
【**筋**】34、【**敏**】16、【**耐**】27、【**知**】16、【**判**】19、【**魅**】23
基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 40；**CMD** 54
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《急旋回》、《強行突破》、《攻防一体》、《鋼の**意志**》、《ひっつかみ》、《武器落とし強化》、《複数回攻撃》、《ホバリング》、《迎え討ち》
技能〈芸能：歌唱〉＋ 19、〈交渉〉＋ 26、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 27、〈知識：神秘学〉＋ 33、〈知識：それ以外すべて〉＋ 13、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 23、〈治療〉＋ 14、〈飛行〉＋ 7；**種族修正** ＋ 10〈知識：すべて〉
言語 共通語、天上語、竜語；タンズ

生態
出現環境 暑熱／砂漠または山岳
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
平和のオーラ（超常）シムルグから 50 フィートの拡散範囲内のクリーチャーは カーム・エモーションズ の影響を受けているかのように平和が自身を洗い流しているような感覚に襲われるが、シムルグは影響を与えるクリーチャーを選択できる点が異なる。DC28 の意志セーヴはこのオーラの効果を 1 ラウンドの間無効化するが、セーヴはこの効果に抵抗する為に毎ラウンド続けなければならない。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。
放逐の猛打（超常）シムルグは自身の輝く尾を使用してクリーチャーをその出身次元界へと送還できる。ダメージを受けることに加え、シムルグの尾に触れた他次元界のクリーチャーは DC28 の意志セーヴに成功しない限り バニッシュメント と同様の影響を受ける。このセーヴに成功したクリーチャーはそのシムルグの放逐の猛打の影響を次の 24 時間の間受けない。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。
煌めく光線（超常）シムルグは目から燃える眩い光の光線を標準アクションとして距離 100 フィートで放てる。
輝く羽根（超常）1 日に 1 回標準アクションで、シムルグは鮮烈な尾羽根を広げることで 100 フィートの円錐形の光を尾から敵に放てる。その大きさ以外は、この攻撃は プリズマティック・スプレー（DC28）と同様である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

生ける伝説と見做されているシムルグは砂漠の民の高い尊敬を受けている。この慈悲深いクリーチャーが棲むことがあるような砂漠の地で暮らす者は、空を羽撃くシムルグを見る程度にさえ一生ぶんの運を使う価値があると考えている。シムルグは篭りがちであり、下級のクリーチャーのやり方からずれ、時に心許ない道徳心も失っているが、純粋な心を持つ本当に必要な者に助けを求められることがある。シムルグは数千年を生きられ、土地の歴史的な記録を通してあるこうした巨鳥への頻繁な言及は、同一のシムルグの目撃情報である。

ジャイアント

ジャイアント：アッシュ・ジャイアント Giant, Ash

人間を見下ろすようなこの奇形の巨人の青褪めた肉体は化膿した炎症と膨らんだ腫瘍で覆われている。

アッシュ・ジャイアント 脅威度 11 Ash Giant

経験点 12,800
CN ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 25、接触 11、立ちすくみ 23（＋ 4 鎧、＋ 2【敏】、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 147（14d8 ＋ 84）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5
防御的能力 岩つかみ；**完全耐性** 病気、毒

攻撃
移動速度 40 フィート（鎧装備・30 フィート）
近接 超大型クラブ＝＋ 20 ／＋ 15（2d6 ＋ 11、加えて " 病気 "）、叩きつけ＝＋ 15（1d8 ＋ 5、加えて " 病気 "）または叩きつけ（× 2）＝＋ 20（1d8 ＋ 11、加えて " 病気 "）
遠隔 岩＝＋ 13（1d8 ＋ 16、加えて " 病気 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 病気、岩投げ（120 フィート）

基本データ
【筋】 33、**【敏】** 14、**【耐】** 23、**【知】** 9、**【判】** 12、**【魅】** 10
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 22；**CMD** 34
特技《強打》、《近距離射撃》、《自力生存》、《精密射撃》、《代用武器の巧み》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》
技能〈威圧〉＋ 6、〈生存〉＋ 9、〈知覚〉＋ 8、〈治療〉＋ 7、〈登攀〉＋ 14
言語 共通語、巨人語
その他の特殊能力 特大武器使用、蟲との共感＋ 14

生態
出現環境 気候問わず／荒地
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、一団（6 ～ 9）、襲撃部隊（9 ～ 12、加えてジャイアント・ヴァーミン 1d4）、または部族（13 ～ 30、加えて非戦闘員 35%、加えて 6 ～ 8 レベルのバーバリアンまたはファイターの隊長 1 およびジャイアント・ヴァーミン 6 ～ 8）
宝物 標準（ハイド・アーマー、超大型クラブ、その他の宝物）

特殊能力
病気（超常） アッシュ・ジャイアントは［病気］に対する完全耐性を持つが、感染性の高い癩病を伝染させる。アッシュ・ジャイアントの攻撃に打たれたクリーチャーは悪性の病気に罹る。

灰の癩病：致傷型；セーヴ 頑健・DC23；潜伏期間 1 分；頻度 1 日；効果 1d2【耐】ダメージ、1d2【魅】吸収；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

特大武器使用（変則） アッシュ・ジャイアントは超大型の武器をペナルティなしで振るえる。

蟲との共感（変則） この能力はドルイドの野生動物との共感の能力と同様に機能するが、蟲にしか作用しない点が異なる。アッシュ・ジャイアントはこの判定に自身のヒット・ダイス（大抵のアッシュ・ジャイアントなら＋ 14）に等しい種族ボーナスを得る。蟲は通常精神を持たないが、共感的な意思疎通が僅かな知性を与え、アッシュ・ジャイアントは蟲を調教し番人として使用できる（しかしながらこの能力は技能や特技は与えない）。

破壊的な魔法か、明るみになった深層の元素か、あるいは空から不幸を降らせる異界的な技術かのために、アッシュ・ジャイアントは不毛な土地の犠牲者となっている。しかし彼らはなんとかその絶望的な大地で生存し、栄えている。アッシュ・ジャイアントは見る風景を共にする、巨大で時に突然変異を起こした蟲と絆を結ぶ卓越した能力を持ち、時折その最大級のクリーチャーを乗騎とすることがある。

アッシュ・ジャイアントは無作法で暴力的であり、悪名は極めて名高い。イタズラで誰かを殺すことは、狩りの間に友人を足払いするのと同程度に楽しめる。彼らは生来の悪ではないが、他の部族たちに威嚇される人生によって暴力性が実質的に心の中で育っている。

アッシュ・ジャイアントは身長 10 フィート、体重 1,200 ポンド。

ジャイアント：ケイヴ・ジャイアント Giant, Cave

猫背の巨人の大口から獣のような牙が突き出ている。その巨人は過去の犠牲者の骨を組み合わせて作った鎧に覆われている。

ケイヴ・ジャイアント 脅威度 6 Cave Giant

経験点 2,400
CE ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 19、接触 9、立ちすくみ 19（＋ 4 鎧、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 67（9d8 ＋ 27）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3
防御的能力 凶暴性、岩つかみ
弱点 光に過敏

攻撃
移動速度 40 フィート（鎧装備・30 フィート）
近接 バトルアックス＝＋ 12 ／＋ 7（2d6 ＋ 9 ／× 3）または叩きつけ（× 2）＝＋ 11（1d8 ＋ 6）
遠隔 岩＝＋ 5（1d8 ＋ 6）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 岩投げ（100 フィート）

基本データ
【筋】 23、**【敏】** 10、**【耐】** 17、**【知】** 6、**【判】** 10、**【魅】** 7
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 13；**CMD** 23
特技《強打》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：バトルアックス》、《武器破壊強化》
技能〈威圧〉＋ 7、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 6
その他の特殊能力 斧使い

生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、一団（6 ～ 8、加えてモニター・リザード 1 ～ 2）、襲撃隊（9 ～ 12、加えてモニター・リザード 1 ～ 4）、または部族（13 ～ 20、加えて非戦闘員 30%、加えて 3 ～ 5 レベルのバーバリアン、ファイター、またはレンジャーの族長 1；モニター・リザード 2 ～ 9；ジャイアント・フリルド・リザード 1 ～ 4；およびドワーフ、オーク、またはトログロダイトの奴隷 10 ～ 15）
宝物 標準（バトルアックス、ハイド・アーマー、その他の宝物）

特殊能力
斧使い（変則） ケイヴ・ジャイアントは全員がハンドアックス、バトルアックス、そしてグレートアックスに習熟している。

立ち歩くことに慣れたことがないかのようにケイヴ・ジャイアントは絶えず身を屈めながら移動する。彼らはオーガと残忍なオークの最悪の特徴を混ぜたような顔をしている。彼らの中で最大級のものは直立すれば身長 10 フィートになるだろう。典型的なケイヴ・ジャイアントは体重 1,000 ポンド。60 年生きられる者は稀だが、ケイヴ・ジャイアントは 150 年ほど生きることができる。

あらゆる斧に驚くほど熟達しているが、ケイヴ・ジャイアントは金属を加工するような忍耐力を欠いている。ケイヴ・ジャイアントの持つ金属は他の巨人から盗んだものか、あるいは奴隷化した地下に住む鍛冶師の業物である。

ドワーフ、オーク、およびトログロダイトのような奴隷はケイヴ・ジャイアントの居住地の労働の殆どを行なう。劣悪な扱いと巨人の肉の需要によって奴隷の人口は常に少なく、入れ替わりが激しい。新たな奴隷は、略奪隊が血の渇きの中でも支配を忘れなかった時にもたらされる。新たな主人に服従しなかった囚人は晩餐の食卓に並ぶことになるか、絶叫ごと巨人の洞窟トカゲの檻へと投げ込まれることになる。

あらゆる亜種の中でも大きなトカゲは番犬および猟犬としてケイヴ・ジャイアントに仕える。大抵のケイヴ・ジャイアントは危険のより少ないモニター・リザードを代わりに選択するため、ジャイアント・フリルド・リザードが愛玩動物となることは稀である。恐怖と暴力的な拳骨のみによって飼われているこうした愛玩動物は、飼い主に弱体化の兆候が見えた瞬間に彼らへと向き直る。餌の時間、生きた虜囚は檻へと投げ込まれ、騒々しい歓声と元気よく博打を張る声で満ちたお祭り行事が起きる。

ジャイアント：デザート・ジャイアント Giant, Desert

ゆったりとした外套がこの痩せこけた巨人の砂まみれの姿を覆っている。それぞれの手には人間の身長ほども長いシミターが握られている。

デザート・ジャイアント 脅威度 9 Desert Giant

経験点 6,400
LN ／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 24、接触 13、立ちすくみ 20（＋ 2 鎧、＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 123（13d8 ＋ 65）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 5
防御的能力 岩つかみ；**完全耐性**［火］

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 高品質のシミター＝＋ 16 ／＋ 16 ／＋ 11 ／＋ 11（1d8 ＋ 8 ／ 15 ～ 20）または叩きつけ（× 2）＝＋ 16（1d8 ＋ 8）
遠隔 岩＝＋ 11（1d8 ＋ 8）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 岩投げ（100 フィート）、シミター修練

基本データ
【筋】26、**【敏】**17、**【耐】**21、**【知】**13、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 18；**CMD** 32（対武器落としおよび武器破壊 36）
特技《回避》、《強行突破》、《クリティカル強化：シミター》、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器熟練：シミター》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 11、〈軽業〉＋ 16（跳躍＋ 24）、〈生存〉＋ 17、〈知覚〉＋ 9
言語 共通語、巨人語
その他の特殊能力 砂歩き

生態
出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体、徒党（2 ～ 4）、一団（5 ～ 8）、襲撃隊（9 ～ 12、加えて 1 レベル～ 3 レベルのファイター 1）、または部族（10 ～ 30、加えて非戦闘員 35%,2 レベル～ 4 レベルのクレリック 1 ～ 3、1 レベル～ 3 レベルのファイター 2 ～ 4、および 4 レベル～ 6 レベルのファイターの族長 1、50%の確率で人間の奴隷 10 ～ 20）
宝物 標準（高品質のシミター× 2、レザー・アーマー、その他の宝物）

特殊能力
砂歩き（変則）デザート・ジャイアントは砂場、岩がちな地面、あるいは塵や葉の上を移動速度を減ずることなく、敢えて残さない限り足跡を残さずに移動できる。
シミター修練（変則）全てのデザート・ジャイアントはシミターに習熟しており、それらが軽い武器であるかのように振るえる。デザート・ジャイアントは自身の【筋力】ボーナス全てを利き手でない方の手で振るうシミターによる攻撃に加え、そしてそれぞれの手にシミターを持って戦う時に武器落としおよび武器破壊に対する CMD に＋ 4 のボーナスを得る。

デザート・ジャイアントは荒涼とした崇重な砂漠を彷徨する種族であり、永久的な宿営地で暮らすことは殆どない。彼らは砂漠に点在する水場を渡り歩き、星の下か簡素なユルトの中で眠り、食料が不足し始める時か気が向いた時に宿営を畳む。

デザート・ジャイアントは平均身長 15 フィートであるが、痩躯であり体重が 2,000 ポンドを超えることは稀であり、その優雅さと移動**速度**に大いに役立っている。この巨人たちは灼けつくような砂漠の風から守れるようなケーフィーヤを被り、外套の下に磨り減った革を着込みながら気儘に逍遥することを好む。彼らは水を殆ど必要とせず、食料だけあれば 2 週間生きられる。物がある時は彼らは莫大な量の水、乳飲料、そして液汁を飲むが、発泡酒や葡萄酒や強い酒は断固として拒否する。彼らの食事の大半は無花果やオリーブといった砂漠に点在する水場の恵みであり、肉は必要ができない限り食べようとはしない。デザート・ジャイアントは最長で 300 年ほど生きる。

その牧歌的な生き方とは裏腹に、デザート・ジャイアントは縄張り意識が強く、知性の有無に関わらずあらゆる侵入者を追い払う。

ジャイアント：ジャングル・ジャイアント Giant, Jungle

このそびえ立つ、植物で覆われた女性は巨大なボウを持ち、その暗い肌は無数の複雑な刺青で装飾されている。

ジャングル・ジャイアント 脅威度 10 Jungle Giant

経験点 9,600

N ／超大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 24、接触 16、立ちすくみ 20（＋ 4 反発、＋ 4【敏】、＋ 8 外皮、－ 2 サイズ）

hp 127（15d8 ＋ 60）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 7

防御的能力 岩つかみ、呪文蓄積、守護の刺青；**完全耐性** 病気、毒

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝＋ 17（2d6 ＋ 8）

遠隔 高品質のコンポジット・ロングボウ＝＋ 15 ／＋ 10 ／＋ 5（3d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20 ／× 3）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

基本データ

【筋】26、**【敏】**19、**【耐】**19、**【知】**10、**【判】**14、**【魅】**11

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 21；**CMD** 39

特技《技能熟練：隠密》、《近距離射撃》、《クリティカル強化：ロングボウ》、《精密射撃》、《精密射撃強化》、《速射》、《致命的な狙い》、《武器熟練：ロングボウ》

技能〈隠密〉＋ 12（森林では＋ 20）、〈製作：弓〉＋ 8、〈生存〉＋ 10、〈知覚〉＋ 15、〈登攀〉＋ 12；**種族修正** ＋ 4〈登攀〉、＋ 8 森林での〈隠密〉

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 弓術専門家

生態

出現環境 暑熱／森林

編成 単体、狩猟隊（2 ～ 9、加えてギラロン 1 ～ 3）、または部族（10 ～ 40、加えて非戦闘員 35%、2 ～ 5 レベルのドルイドまたはソーサラー 1 ～ 3、3 ～ 7 レベルレのンジャーまたはバーバリアン 1、およびギラロン 2 ～ 8）

宝物 標準（高品質のコンポジット・ロングボウ［**【筋】**＋ 8］とアロー 40 本、その他の宝物）

特殊能力

弓術専門家（超常）ジャングル・ジャイアントはあらゆるボウに習熟しており、近接戦闘の最中にボウを射ても機会攻撃を誘発しない。

呪文蓄積（超常）1 日に 1 回割り込みアクションでジャイアントは自身に対しても使用された目標型の呪文、あるいは遠隔接触呪文を吸収し、自身に対する効果は無効化できるが、他の目標に対する効果は無効化しない。その巨人はその蓄えた力を 1 分間保持でき、その間その巨人の刺青は青い火の輝きを放つ。使用している近接あるいは遠隔武器で命中に成功し 1 体の目標にダメージを与える場合、その巨人はその目標に対し スペル・ストアリング武器 を使用しているかのようにフリー・アクションでその呪文を発動できる。この呪文は本来の術者の術者レベルおよび DC を使用する。これは蓄積した呪文のチャージを消費する。

守護の刺青（超常）ジャングル・ジャイアントの魔法の刺青は彼のアーマー・クラスに＋ 4 の反発ボーナスを与える。この巨人は鎧を着ている場合このボーナスを失う。

自然界に隠遁したジャングル・ジャイアントは鬱蒼とした森の奥深くに住まう。密林の奥地にある複数の蔦に覆われた失われた都はジャングル・ジャイアントの怒りがその原因である。この巨人の部族の戦士の女性は通常、母から娘へと代々伝わる聖なる武器であるボウで戦う。ジャングル・ジャイアントのボウに許可なく触れることは命取りとなる。

ジャングル・ジャイアントは身長 17 フィート、体重 4,000 ポンド。その樹皮のような肌には、巨人それぞれが通過する成人の儀式で古い文字による刺青が彫られる。ジャングル・ジャイアントの部族は母権制社会であり、女性の戦士の古老が統べる。男性は概して村を守り、食料を集め、生活用品を整備し、そして子を育てる。

ジャッカルワー Jackalwere

この鎧を着た人型生物はジャッカルの頭部と隆起した筋肉、そして世界が揺らぐような凝視を持つ。

ジャッカルワー 脅威度 2 Jackalwere

経験点 600
CE ／中型サイズの魔獣（変身生物）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7

防御
AC 17、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 2 鎧、＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮）
hp 22（3d10 ＋ 6）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2
DR 5 ／冷たい鉄

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 高品質のバトルアックス＝＋ 6（1d8 ＋ 2 ／× 3）、噛みつき＝＋ 0（1d6 ＋ 1）または噛みつき ＋ 5（1d6 ＋ 3）
特殊攻撃 睡眠の凝視、武器の感性

基本データ
【筋】 15、**【敏】** 17、**【耐】** 15、**【知】** 12、**【判】** 12、**【魅】** 12
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 19
特技《鋭敏感覚》、《回避》
技能〈隠密〉＋ 7、〈軽業〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 3、〈生存〉＋ 6、〈知覚〉＋ 7、〈はったり〉＋ 6；**種族修正** ＋ 2〈はったり〉、＋ 2〈生存〉
言語 共通語
その他の特殊能力 変身（人間、混成、そしてジャッカル；ポリモーフ ）、ジャッカルとの共感

生態
出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体、2 体、狩猟（ジャッカルワー 1 ～ 2 およびジャッカル）、または小さな群れ（2 ～ 5、加えてジャッカル 3 ～ 12）
宝物 標準（レザー・アーマー、高品質のバトルアックス、その他の宝物）

特殊能力
変身（超常） ジャッカルワーは 3 つの形態を持つ。その生来の形態はジャッカルのそれであるが、人間形態も、ジャッカル人間の混成形態も取れる。ジャッカルワーの人間形態は固定されている――異なる人間の姿にはなれない。ジャッカルワーは睡眠の凝視をどの形態でも使用できる。ジャッカル形態において、ジャッカルワーはドッグと同様に機能する。混成形態において、ジャッカルワーは噛みつき攻撃を二次的攻撃として行なえ、一方人間形態では噛みつき攻撃を完全に失う。ジャッカルワーは移動アクションとして 3 つの変化形態の好きなものに変移できる。人間形態と混成形態の間を移り変わるのであれば装備は新たな形態に融合することはないが、ジャッカル形態とそれ以外の形態の間を移り変わるのであれば融合する。
ジャッカルとの共感（変則） ジャッカルワーはジャッカル（小型サイズのドッグと同様の一般データを使用すること）と意思疎通でき共感でき、それがジャッカルの態度を変化させるための〈交渉〉であるかのように〈はったり〉を使用でき、その行為に＋ 4 の種族ボーナスを受ける。
睡眠（超常） 3 分間の睡眠（標準アクションでそのクリーチャーを起こせ、ダメージでも起こせる）、30 フィート、意志 DC12 無効化。このセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは 24 時間の間同一のジャッカルワーの睡眠の凝視の影響を受けない。これは睡眠効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。
武器の感性（変則） ジャッカルワーは全ての単純および軍用武器に習熟している。

ジャッカルワーは悪の、人間形態になれる能力を持った超常的なジャッカルである。一部の部族では迷信深くもジャッカルワーは悪の精あるいは邪悪な砂漠の神々の密使であり、人間の姿を取れ鋭い知性を持つことからそうであることを理解するのは容易である、と考えている；しかしながら、ジャッカルワーは殺人を好み、人間の肉の味をしめてもいる。
混成形態において、ジャッカルワーは身長 6 フィート、体重 150 ポンド。

シャドウ・マスティフ Shadow Mastiff

この筋骨隆々とした犬は鋭い歯でいっぱいの口と、周囲の光を飲み込む漆黒の体毛を持っている。

シャドウ・マスティフ 脅威度 5 Shadow Mastiff

経験点 1,600

NE ／中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10

防御

AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮）

hp 51（6d10 ＋ 18）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5

防御的能力 影潜み

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき＋ 10（1d6 ＋ 6 に加え " 足払い "）、尾の打撃＋ 5（1d6 ＋ 3）

特殊攻撃 うなり

一般データ

【筋】19、**【敏】**15、**【耐】**17、**【知】**4、**【判】**12、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22（26 対足払い）

特技《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《強打》

技能〈知覚〉＋ 10、〈隠密〉＋ 11、〈生存〉＋ 10

言語 共通語（話せない）

生態

環境 どこでも

編成 単体、2 体、あるいは群れ（3 ～ 8）

宝物 なし

特殊能力

うなり（超常）300 フィート拡散範囲内の悪の来訪者ではないすべてのクリーチャーは、シャドウ・マスティフのうなりや咆哮を受けた際、DC16 の意志セーヴに成功しない限り 2d4 ラウンドの間恐慌状態になる。これは［音波、精神作用、恐怖］効果である。セーヴに成功したクリーチャーは 24 時間の間同じマスティフのうなりに対する完全耐性を得る。セーヴ DC は【魅力】に基づく。

影潜み（超常）完全な日光の下でない限り、いかなる光源であろうともシャドウ・マスティフは影へと消え、それにより視認困難（50%の失敗確率）を得る。人工的な光源は、ライト や コンティニュアル・フレイム であろうとも、この能力を無効化できない；しかし デイライト 呪文はこの能力を無効化する。シャドウ・マスティフはこの能力をフリー・アクションで抑止したり起動することができる。

疲れを知らない狩人、隠れた追跡者、そして致命的な捕食者であるシャドウ・マスティフは外方次元界の隅の闇に身を潜め、光の外れにいるすべての生命を狩る。これらの獣と本物の犬との共通点は体型くらいしかなく（体型にしてもシャドウ・マスティフには目立つ刺の生えた長い尾がついているが）、マスティフの肉体は数え切れないほどの世紀を経て続けられた外方次元界と影界の荒野での残酷なる狩りによって進化している。物質界では影の中での移動を好み、音も姿もなく動いて獲物を探し、飢えを覚えると邪悪な娯楽として狩りを行なう。シャドウ・マスティフは直立すると高さ 4 フィートで、体重は約 300 ポンドである。

戦闘ではシャドウ・マスティフは影に潜みながらの戦いを好む；選択肢がない限り強烈な光の下にいることを嫌い、うなりを使用して敵をその眩しい場所から逃げ出させようとする。シャドウ・マスティフは集団での狩りを好み、群れでの戦術を使用して獲物を罠に誘い込み、光源から引き離す。彼らは住処というものは作らず、最近獲物を殺したのでない限り、通常彼らからどのような種類であれ宝物が見つかることはない。

シャドウ・マスティフは レッサー・プレイナー・アライ あるいは プレイナー・バインディング で招請できる術者の間では人気のある守護者である。アンデッドの術者や悪の来訪者はシャドウ・マスティフの恐ろしいうなりに対する**完全耐性**を持つ；**完全耐性**を持たない者は日中の時間に意図的にこのクリーチャーのうなりに晒され、他の仕事に影響を与えない恐慌を引き起こしている。一般的な原則として、シャドウ・マスティフを守護者として使用する場所は既にうなりの影響を受けており、そこの住人はすでにその日の残り 24 時間、この能力の効果に対する**完全耐性**を得ていると考えて間違いない。

より大きなシャドウ・マスティフも存在する――サイズは馬並か、それより大きい。そうしたクリーチャーは異なる形をしていて、犬と言うよりはライオン、ディノサウルス、あるいは竜といった、より大きなクリーチャーのものに近い。そのようなクリーチャーは追加の種族ヒット・ダイスを持ち、そしてまた飛翔やブレス攻撃といった追加の能力を持っているかもしれない。

ジャブジャブ・バード Jubjub Bird

この巨鳥はリザードのような尾と輝くような紫色の羽根を背中と翼から生やしている；肉体の残りは禿げており、鱗が見える。

ジャブジャブ・バード 脅威度 15 Jubjub Bird

経験点 51,200

N ／超大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 24

防御

AC 31、接触 11、立ちすくみ 28（＋ 2【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 20 外皮、－ 2 サイズ）

hp 230（20d10 ＋ 120）；高速治癒 10

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 11；

防御的能力 適応防御；**完全耐性**［酸］；**SR** 26

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 20 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 31（3d6 ＋ 19 ／ 19 ～ 20 ／× 3、加えて " つかみ "）、鉤爪（× 2）＝＋ 31（1d8 ＋ 13）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきは 20 フィート）

特殊攻撃 致命の噛みつき、金切り声、飲み込み（3d6 ＋ 19 殴打、加えて 2d6［酸］ダメージ、**AC**20、hp23）

基本データ

【**筋**】37、【**敏**】15、【**耐**】22、【**知**】2、【**判**】16、【**魅**】13

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 35（組みつき＋ 39）；**CMD** 48

特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《疾走》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈軽業〉＋ 14（跳躍＋ 22）、〈知覚〉＋ 24、〈飛行〉＋ 7；**種族修正** ＋ 12〈軽業〉、＋ 8〈知覚〉

その他の特殊能力 次元界順応

生態

出現環境 温暖または暑熱／森林

編成 単体または 2 体

宝物 乏しい

特殊能力

適応防御（超常）最初に遭遇する時、そのジャブジャブ・バードはエネルギー抵抗を持たない。［冷気］、［電気］、［火］、あるいは［音波］ダメージを発生させる攻撃によってダメージを受ける時、この鳥は自身の次のターンの終了時までそのエネルギーの種類に対する抵抗 30 を得る。1 つの攻撃が複数のエネルギーの種類のダメージを起こす場合、ジャブジャブ・バードは与えられる全てのエネルギーの種類に対する抵抗 30 を得る。

致命の噛みつき（変則）ジャブジャブ・バードは自身の噛みつき攻撃で与えるダメージに自身の【筋力】の 1 と 1/2 倍を追加する。クリティカル・ヒットの成功は大型かそれより小さい犠牲者の首を刈りすぐさま殺し（DC33 の頑健セーヴは首刈りを無効化する；頭部を持たないクリーチャーはこの効果に対する完全耐性を持つ）、その首刈りの結果に関わらず通常の 3 倍のダメージを与える。このセーヴ DC は【筋力】に基づく。

次元界順応（変則）ジャブジャブ・バードはどの次元界にいようと、常に出身次元界にいるかのように扱われる。この鳥が（他次元界）の副種別を持つことはない。

金切り声（変則）1d6 ラウンドに 1 回、標準アクションで、ジャブジャブ・バードはつんざくような絶叫をあげられる。半径 60 フィートの拡散範囲内にいるジャブジャブ・バードでない全てのクリーチャーは DC26 の頑健セーヴに成功しない限り 1d4 ラウンドの間朦朧状態になる。これは［音波］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

ジャブジャブ・バードは巨鳥ドードーに似ているが不恰好な飛翔の際に機能する筋肉質な脚と翼を持つ、希少かつ危険な鳥である。魔法で攻撃される時、ジャブジャブ・バードの羽根は呪文それぞれがこの鳥へと浴びせられる度に無差別な色の模様へと変化する。

バンダースナッチやジャバウォックといった他の伝説的なクリーチャーと同様、ジャブジャブ・バードは元々フェイの原初の世界から降りてきた存在である。この鳥はまとめて「テイン」として知られるこれらのクリーチャーの中で最低の知性を持つ最弱の生き物だという疑わしい名声を得ているが、それでもジャブジャブ・バードに楽勝できると思えるような者はいない――その鋭く尖った顎門で頭部を噛み切ることへの偏執的な嗜好は瞬時にそのような考えを捨てさせる。

強力なフェイはしばしばジャブジャブ・バードを護衛として侍らし、そして巨人たち（特にジャングル・ジャイアントの強力な部族）がこの鳥を乗騎として使用しているという報告もある。一部の巨人やフェイは気を抜いてこのクリーチャーの傍にいると容易く頻繁に朦朧化の金切り声をあげさせてしまうため、こうした鳥の仲間は注意深く調教しなければならない。

ジャブジャブ・バードは身長約 20 フィート、体重おおよそ 600 ポンド。

ショコイ Siyokoy

このイールのようなクリーチャーは、人の胴体をした背中からその長く強力な尾まで鋭いヒレを生やしている。

ショコイ 脅威度 10 Siyokoy

経験点 9,600
N ／中型サイズの異形（水棲）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 擬似視覚 60 フィート、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 22

防御
AC 26、接触 16、立ちすくみ 20（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 10 外皮）
hp 136（13d8 ＋ 78）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 10
DR 10 ／斬撃；**完全耐性** ［冷気］、［電気］、毒
弱点 光に過敏

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 18（1d6 ＋ 9 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 18（1d6 ＋ 9）、尾の打撃＝＋ 14（1d6 ＋ 4、加えて " 朦朧化の感電 "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（尾の打撃は 10 フィート）
特殊攻撃 締め付け（2d6 ＋ 4）、朦朧化の感電、かすめ泳ぎ攻撃

基本データ
【筋】 28、**【敏】** 21、**【耐】** 22、**【知】** 12、**【判】** 15、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 18（組みつき＋ 24）；**CMD** 34
特技《鋭敏感覚》、《回避》、《強打》、《組みつき強化》、《クリティカル強化：噛みつき》、《忍びの技》、《武器熟練：尾の打撃》
技能〈威圧〉＋ 9、〈隠密〉＋ 25、〈真意看破〉＋ 4、〈水泳〉＋ 25、〈生存〉＋ 16、〈装置無力化〉＋ 16、〈脱出術〉＋ 7、〈知覚〉＋ 22、〈知識：地理〉＋ 10
言語 水界語

生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、2 体、または漁礁の一団（3 ～ 12）
宝物 × 2

特殊能力
朦朧化の感電（超常） ショコイは強力な電撃を尾から放てる。このクリーチャーが尾の打撃で命中させた時、その攻撃は 3d6 ポイントの［電気］ダメージを与え、目標は DC22 の頑健セーヴに成功しない限り 1d4 ラウンドの間朦朧状態になる。
かすめ泳ぎ攻撃（変則） 水中では極めて素早いショコイは泳いでいる間《一撃離脱》をボーナス特技として得る。

ショコイはイールに似た水棲クリーチャーであり、時折船乗りにマーフォークに間違えられる。しかしながら詳しく観察すると、ショコイの外見は先述の船乗りの目には人の腕には程遠いという 1 つの疑問を生じさせ、つまりショコイは正に海のクリーチャーである。

ショコイの重要な種族は 2 つあるが、ゲームの一般データが関係して来ないほどに本質が同じである。最も一般的に遭遇するショコイは大海の比較的浅い珊瑚礁や洞窟で暮らしている。こうしたショコイは典型的な珊瑚礁の多種多様な色調を真似られるよう、彩り豊かな身体をしている傾向がある。暗礁で暮らすショコイはその住まいを際立って奇妙な、あるいは多彩な珊瑚の種類で装飾することを好み、その海が水底にちりばめられたそうした財宝を育てている場合はそれが顕著である。

遭遇する頻度がより少ないショコイの亜種は日光の届かない大海の奈落で暮らしている。こうしたショコイはより暗い色合いをしており、性格も同じようにより暗い。眩しい光の差す珊瑚礁で暮らしている者は好奇心旺盛で稚気があるが、広大な暗い深海に住まう者は偏執的で、気難しく、そして加虐的ですらある。大抵の悪のショコイはそうした光のない忘却された世界の大海の果てに住む。

どこで暮らそうと、ショコイは難破船や、大海に沈んで忘れられて久しい廃墟を愛する。そうした遺跡を探検し、奇妙で不思議な宝物を回収することは多くのショコイの生きる目的であり、そしてショコイの住まいは時にそうした難破船や沈んだ都市の発掘作業の成果で装飾される。おかしなことに、このクリーチャーたちがそうした場所について共有している奇妙な迷信を理由の大部分として、ショコイたちは自身の住まいをこうした廃墟の中に作ることを避けている――ショコイの間では、空中呼吸するクリーチャーが溺れた場所で眠るのは縁起が悪いと言われている。

ショコイは体長 7 フィート、体重 200 ポンド。

ジョロウグモ Jorogumo

8 本の細長いスパイダーの脚ときめの粗い豊かな黒髪が、それ以外は黒髪美人である女性の後面から生えている。

ジョロウグモ 脅威度 12 Jorogumo

経験点 19,200

NE ／中型サイズの人怪（変身生物）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 18

防御

AC 27、接触 15、立ちすくみ 22（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮）

hp 161（14d10 ＋ 84）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 14

DR 10 ／冷たい鉄および魔法；**完全耐性** 毒

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 50 フィート、水泳 40 フィート

近接 噛みつき＝＋ 20（1d4 ＋ 6 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＝＋ 20（1d6 ＋ 6）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 3d6、蜘蛛の糸（＋ 18 遠隔、DC23、hp14）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 19）

回数無制限：チャーム・パースン（DC18）、ディテクト・ソウツ（DC19）

3 回／日：サジェスチョン（DC19）、ビストウ・カース（DC21）

1 回／日：サモン・ネイチャーズ・アライ V（1 体のオーガ・スパイダーまたは 1d3 体のジャイアント・ブラック・ウィドウ・スパイダーまたは 1d4 ＋ 1 体のジャイアント・スパイダー）、ホールド・モンスター（DC22）

基本データ

【筋】22、**【敏】**19、**【耐】**22、**【知】**15、**【判】**17、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 20；**CMD** 35

特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》

技能〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 14、〈芸能：弦楽器〉＋ 10、〈交渉〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 15、〈水泳〉＋ 14、〈知覚〉＋ 18、〈登攀〉＋ 29（＋ 37 スパイダーの脚があれば）、〈はったり〉＋ 19；**種族修正** ＋ 8〈登攀〉スパイダーの脚があれば

言語 アクロ語、共通語、森語

その他の特殊能力 変身（ジャイアント・スパイダー；ヴァーミン・シェイプ I）、スパイダーとの共感 ＋ 21、即行変身生物

生態

出現環境 温暖／山間の谷

編成 単体またはカルト（2 ～ 6、加えてさまざまなサイズのスパイダー 2 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC23；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【判断力】ダメージ；治療 3 回のセーヴ成功。

スパイダーとの共感（変則）この能力はドルイドの野生動物との共感と同様に機能するが、スパイダーにしか働かない点が異なる。ジョロウグモはこの判定に自身のヒット・ダイス（通常＋ 14）に等しい種族ボーナスを得る。スパイダーは通常精神を持たないが、この共感による意思疎通は僅かな知性を付与することで、ジョロウグモがそれらを調教し、護衛や守護者として使えるようにする（しかしこの能力はスパイダーたちに技能や特技を与えない）。

スパイダーの脚（変則）ジョロウグモのスパイダーの脚はフリー・アクションで出すことも仕舞うこともできる。ジョロウグモのスパイダーの脚がある間、彼女は〈登攀〉判定に＋ 8 のボーナスと、ボーナス特技として《矢止め》を得る。

即行変身生物（変則）ジョロウグモはフリー・アクションでスパイダーあるいは人間の姿を取れる。

ジョロウグモは魅惑的な策士であり、人里離れた山の渓谷に身を隠して旅人、特に男性を誘惑し破滅させる。完全に女性のみであるジョロウグモは卵を産んで繁殖する為には人型生物と交配しなければならない。性交の後、ジョロウグモは相方を毒で麻痺させ昏睡させる。彼女は父の肉体の内部に卵を 1 つ産み、そしてその活力を失った肉体を繭で包んでからその犠牲者を隠す。定期的にその犠牲者を訪れ毒を注入し 2d4 日間の昏睡状態を確保することが、ヤング・ジョロウグモが孵り犠牲者を食べるために要求される。ジョロウグモはテングと不倶戴天の敵であり、目に入るやテングを攻撃する――テングを「相方」に選ぶことは決してない。

ズヴェンビ Zuvembie

この萎びた古い死体は燃えるように輝く瞳を持ち、錆びた斧を黄色い爪の両手で握り締めている。

ズヴェンビ 脅威度 4 Zuvembie

経験点 1,200
NE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮）
hp 37（5d8 ＋ 15）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 6
防御的能力 エネルギー放出への抵抗＋ 4；**DR** 5 ／刺突；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの種別特徴

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 バトルアックス＝＋ 4（1d8 ＋ 1 ／× 3）、爪－ 1（1d4）または
爪（× 2）＝＋ 4（1d4 ＋ 1）
特殊攻撃 死体の呼び声（DC16）
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 6）
回数無制限：ダークネス
3 回／日：グール・タッチ、スケアー（DC14）
1 回／日：アニメイト・デッド、招来（3 レベル、1d3 体のバットまたはバード・スウォーム［同じデータを使用］、1d2 体のコンストリクター・スネーク、1d3 体のヴェノマス・スネーク、または 1d4 体のウルフ）、レイ・オヴ・イグゾースチョン
基本データ
【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**—、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 17
特技《回避》、《追加 hp》、《能力熟練：死体の呼び声》
技能〈隠密〉＋ 14、〈知覚〉＋ 10、〈知識：神秘学〉＋ 8、〈はったり〉＋ 7；
種族修正 ＋ 4〈隠密〉
言語 共通語（話せない）

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体
宝物 標準（バトルアックス）

特殊能力
死体の呼び声（超常）ズヴェンビは話せないが、聞く者の心を奪う奇妙な呼び声と鳴き声をあげられる。1 日に 1 回、ズヴェンビは声を発せられ、100 フィートの拡散範囲内にいる【知力】能力値が 3 以上ある生きているクリーチャー全ては DC16 の意志セーヴに成功しない限り可能である最も時間のかからない手段を使ってズヴェンビに向かって移動する。その経路が火や崖のような彼らを危険に晒す範囲を通る場合、そのクリーチャーはその危機へと移動する前にこの効果を終了させる為の 2 回目のセーヴィング・スローができる。心を奪われたクリーチャーは自身を守るため以外のアクションは取れない。ズヴェンビの 5 フィート以内に来たその犠牲者はただ立ち尽くし、無抵抗にズヴェンビの攻撃を受ける。この効果は毎ラウンドズヴェンビが標準アクションとして声を上げ続けている間続く。これは［音波、精神作用］（魅惑）効果であり、聴覚喪失状態のクリーチャーには効果がない。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

自然の闇の力や不浄なる魔法と結びつきがあるズヴェンビは恐怖と地上の野生のクリーチャーを用いて生者への復讐を遂行する。ズヴェンビは萎びた動く死体に見えるが、無慈悲な精神と冒涜的な活力を持っている。復讐心がズヴェンビを突き動かし、憎悪は生きていた頃の彼に悪事を働いた者へと向けられる。生前のズヴェンビを害した者のうち最後の 1 人が死んだ時でさえ、ズヴェンビの激怒は残り、生者全て、特に本来の憎悪の目標の関係者へと向けられる。

ズヴェンビの多くは非生命によって復讐をする為に自らの**意志**で不浄なる儀式を成した者たちであるが、その儀式による変成は無防備な犠牲者にもたらすこともできる。このズヴェンビへの変成という手段では オイル・オヴ・アニメイト・デッド の小瓶の作成と消費に加え、1 日がかりかつ 3,000gp の費用がかかる追加の暗黒の儀式の実行が求められる。この儀式は目標を殺し、その目標は DC20 の**意志セーヴ**を行わなければならない。失敗は犠牲者の死をもたらし、成功は自由**意志**を持ったズヴェンビとして動き出すことを意味する。

ズヴェンビは身長 5 から 6 フィートで、体重が 100 ポンドを超えることは稀である。

ズーグ Zoog

この跳ね回る獣たちの集合は輝く目、ラットの尾、類人猿の四肢、そして土竜のような鼻から伸びる蔓を持っている。

ズーグ 脅威度 1 Zoog

経験点 400

CN ／超小型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 2; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、呪文視界；〈知覚〉＋ 5

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）

hp 11（2d10）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき＝＋ 6（1d3 － 2、加えて " 出血 "1）、爪（× 2）＝＋ 6（1d2 － 2）

特殊攻撃 出血（1）

擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中－ 2）

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ 、ディテクト・マジック

基本データ

【筋】6、**【敏】**15、**【耐】**10、**【知】**5、**【判】**12、**【魅】**5

基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 10（対足払い 14）

特技《武器の妙技》

技能〈軽業〉＋ 12、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 12；**種族修正** ＋ 6〈軽業〉、＋ 6〈登攀〉

言語 アクロ語；スピーク・ウィズ・アニマルズ

その他の特殊能力 この世ならぬ接触

生態

出現環境 気候問わず／森林

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 14）、部族（15 ＋、加えて非戦闘員 50%）

宝物 乏しい

特殊能力

この世ならぬ接触（変則）ズーグの肉体攻撃は ゴースト・タッチ 武器であるかのように非実体クリーチャーにも当てられる。

呪文視界（超常）ズーグの視界は 15 フィートの円錐形に通常の光を放ち、その範囲を超える追加の 15 フィートの光量を 1 段階上昇させる。こうした範囲内での魔法効果は微弱な灯りを放つ。この灯りはその魔法効果の系統や強度を明らかにはしない。ズーグは即行アクションとしてこの光を止め、あるいは再度放てる。

感情を持つ生き物の肉を好む憎悪に満ちた不快なクリーチャーであるズーグは、この世界の薄暗い、黴の生えた場所に潜む。時に単なるこの世ならぬ動物と間違えられるズーグは下級の獣とはかけ離れた性根と物騒な態度を持つ。洗練されていない部族社会を形成するこうした邪悪なクリーチャーは暗い森林の奥地や、ジメジメした森を自らの領地として主張し、世界や次元界の境界線が薄い、奇妙なクリーチャーたち――ズーグ自身のような――が世界の罅に滑り込んでいるような土地を好む。

ズーグ 1 匹では自身より大きなクリーチャーに攻撃することは恐れるが、ズーグが数で侵略者に勝る時、彼らは殺意を秘めた待ち伏せをし、撓んだ大枝や隠された巣から跳びかかり敵に群がる。ズーグの魔法の好奇心に訴えられるようなアイテムを持つ早口な異邦人だけが、ズーグの縄張りを安全に通過できる取引を持ちかけられる。ズーグの攻撃の犠牲者の多くはその場で胃に収まるが、より運のない者はズーグの共同体の中央の目印である神秘的で奇妙な彫刻された石へと引き摺られる。そこで、そうした虜囚は奇妙な儀式の破滅する焦点具となってからズーグの堕落した神格たちの生贄となる。

大抵ズーグは茸や植物を食べるが、感情を持つクリーチャーの肉を好んでもおり、そうした生き物の屠殺と消化を希少な栄誉として扱う。ズーグはキャットを酷く憎み、あらゆる猫科を殺そうと長距離を移動し、そして貪る。

時にズーグは極めて道徳観念がないか、定命の世界を超えた領土やクリーチャーの神秘に興味を持つ術者に使い魔として仕える。術者がズーグの使い魔を得るには《上級使い魔》特技を持ち、混沌にして中立であり、そして 5 以上の秘術術者レベルを持っていなければならない。

スカンク Skunk

小さなバジャーのような体型をしたこのクリーチャーは顔から警戒時には上に立てられるもこもこした尾まで、黒と白の縞模様をした毛皮をしている。

スカンク 脅威度 1/4 Skunk

経験点 100
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 3（1d8 － 1）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 4（1d3 － 4）、爪（× 2）＝＋ 4（1d2 － 4）
遠隔 噴霧＝＋ 4 接触（麝香）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 2・1/2 フィート
特殊攻撃 麝香

基本データ
【筋】3、**【敏】**15、**【耐】**9、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 6
特技《武器の妙技》
技能〈知覚〉＋ 5

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 5）
宝物 なし

特殊能力
麝香（変則）1 日に 2 回まで、スカンクは標準アクションとして 10 フィート以内の 1 体の目標に有害な麝香の気流を噴霧できる。遠隔接触攻撃の成功により、この噴霧に打たれたクリーチャーは DC11 の頑健セーヴに成功しない限り 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態になり、その後 1d4 分間その強烈な悪臭により不調状態になる。セーヴの成功はこの効果を 1d4 ラウンドだけ不調になることまで減少させる。クリーチャーはこの麝香の影響を受けている限り、鋭敏嗅覚の能力を使用できない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づき、＋ 2 の種族ボーナスを含む。

この小さな哺乳類はその印象的な白と黒の縞模様と悪名高い臭腺によって人型生物にも森のクリーチャーにもよく知られている。通常であればこうした小さなクリーチャーを捕食するビッグ・キャットやウルフのようなクリーチャーはスカンクの背中にある黒と白の縞模様とぞっとするほど強力な悪臭を結び付けて学習しているため、スカンクを狙うことを諦める。

スカンク：ジャイアント・スカンク Skunk, Giant

歯をむき出しにする凶暴なこのホース・サイズのスカンクは恐ろしい唸りを上げながら茂みから襲いかかる。

ジャイアント・スカンク 脅威度 3 Giant Skunk

経験点 800
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7

防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ）
hp 27（5d8 ＋ 5）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 5（1d8 ＋ 3）、爪（× 2）＝＋ 5（1d6 ＋ 3）
遠隔 噴霧＝＋ 5 接触（麝香）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 麝香

基本データ
【筋】17、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 7；**CMD** 20
特技《強打》、《能力熟練：麝香》、《武器の妙技》
技能〈生存〉＋ 2、〈知覚〉＋ 7、〈登攀〉＋ 7

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体または 2 体
宝物 なし

特殊能力
麝香（変則）最大で 1 日に 2 回、ジャイアント・スカンクは標準アクションとして 30 フィート以内の 1 体の目標に有害な麝香の気流を噴霧できる。遠隔接触攻撃の成功により、この噴霧に打たれたクリーチャーは DC15 の頑健セーヴに成功しない限り 1d6 ラウンドの間吐き気がする状態になり、その後 1d4 分間その強烈な悪臭により不調状態になる。セーヴの成功はこの効果を 1d4 ラウンドだけ不調になることまで減少させる。クリーチャーはこの麝香の影響を受けている限り、鋭敏嗅覚の能力を使用できない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づき、＋ 2 の種族ボーナスを含む（訳注：計算が合わない）。

受動的な従兄弟に比べとても大きなジャイアント・スカンクは極めて攻撃的である。生存により多くの食料が必要なジャイアント・スカンクは単なる地虫や昆虫を超えたクリーチャーを獲物とし、時に大型昆虫に加えて、夜に小さな哺乳類や爬虫類も狩猟する。ジャイアント・スカンクは付近の居住地にとって危険であるが、農民は彼らの存在の正の面も見つけており、このクリーチャーが大型昆虫や他のより危険な蟲を好むことを評価している。

スコーピオン

スコーピオン：デッドフォール・スコーピオン Scorpion, Deadfall

分厚い苔と他の森のゴミの膜が超大型のスコーピオンの暗い緑色の甲殻に引っ付いている。

デッドフォール・スコーピオン 脅威度 8 Deadfall Scorpion

経験点 4,800
N ／超大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 6

防御
AC 21、接触 10、立ちすくみ 19（＋ 2【敏】、＋ 11 外皮、－ 2 サイズ）
hp 95（10d8 ＋ 50）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 5
完全耐性［精神作用］効果

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 13（1d8 ＋ 8、加えて " つかみ "）、針＝＋ 13（1d8 ＋ 8、加えて " 毒 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 締め付け（1d8 ＋ 8）、奇襲攻撃

基本データ
【筋】 27、**【敏】** 15、**【耐】** 20、**【知】** —、**【判】** 14、**【魅】** 2
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 17（組みつき＋ 21）；**CMD** 29（対足払い 41）
特技《技能熟練：隠密》B
技能〈隠密〉＋ 5（森林では＋ 13）、〈知覚〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 8〈隠密〉（森林では＋ 16）

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体または巣（2 ～ 5）
宝物 乏しい

特殊能力
毒（変則） 針・致傷型；セーヴ 頑健・DC20；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【筋】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。
奇襲攻撃（変則） デッドフォール・スコーピオンは敵を不意討ちする時に素早く動くことに長けている。不意討ちラウンドの間、デッドフォール・スコーピオンは標準アクションだけでなく、動くための全ラウンドを持っているかのように行動できる。

巨体を持つデッドフォール・スコーピオンはそのサイズに似合わず気味が悪いほど隠密に長けている。古い木々の倒れた朽木による虚を棲み家にする修正から名前が付けられているデッドフォール・スコーピオンは、苔と古枝で既に自身の甲殻を更に装飾し、獲物が近付いて来るのを待ち伏せる。それらは隠された倒れた朽木の棲み家に獲物を引き摺ってから食べるのを好むため、特有の宝物がそうした巣の中で見つかることがある。デッドフォール・スコーピオンは体長 24 フィート、体重 10,000 ポンド。

スコーピオン：ゴースト・スコーピオン Scorpion, Ghost

この大きめのスコーピオンは透明な甲殻を持ち、このクリーチャーの内臓を見通せる。

ゴースト・スコーピオン 脅威度 1/2 Ghost Scorpion

経験点 200
N ／小型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4

防御
AC 12、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 1 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 13（2d8 ＋ 4）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 0
完全耐性［精神作用］効果

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 2（1d3）、針＝＋ 2（1d3、加えて " 毒 "）
特殊攻撃 飛びかかり

基本データ
【筋】 10、**【敏】** 11、**【耐】** 14、**【知】** —、**【判】** 10、**【魅】** 2
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0；**CMD** 10（対足払い 22）
技能〈隠密〉＋ 8、〈知覚〉＋ 4；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉

生態
出現環境 暑熱／砂漠または地下
編成 単体、2 体、巣（3 ～ 6）
宝物 なし

特殊能力
毒（変則） 針・致傷型；セーヴ 頑健・DC13；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1【筋】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。

その不気味な透明な甲殻からその名が付けられたゴースト・スコーピオンは夜の砂漠の狩人である。ゴースト・スコーピオンの肉体は体長 3 フィートと長い尾も 3 フィートであり、体重は 45 ポンドある。

ステュムパーリデス Stymphalidies

この聳え立つような朱鷺に似た鳥は銀と銅の彫刻のようであるが、その動きは生きているクリーチャーそのものである。

ステュムパーリデス 脅威度 8 Stymphalidies

経験点 4,800
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 12

防御
AC 22、接触 11、立ちすくみ 20（＋ 2【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 94（9d10 ＋ 45）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 5
DR 10 ／魔法およびアダマンティン；**完全耐性**［火］
弱点［音波］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 120 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝＋ 14（1d8 ＋ 6、加えて " 出血 "）、鉤爪（× 2）＝＋ 14（1d6 ＋ 6）、翼（× 2）＝＋ 9（1d6 ＋ 3、加えて " 出血 "）
遠隔 翼の剃刀（× 2）＝＋ 10（1d6 ＋ 6、加えて " 出血 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 出血（1d6）、彩光、翼の剃刀

基本データ
【筋】22、**【敏】**15、**【耐】**20、**【知】**2、**【判】**15、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 16；**CMD** 28
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル熟練》、《神速の**反応**》
技能〈知覚〉＋ 12、〈飛行〉＋ 4

生態
出現環境 暑熱／平地または湾岸
編成 単体、2 体、または小編成（3 ～ 9）
宝物 乏しい

特殊能力
彩光（超常）標準アクションとして、通常の明るさ以上の範囲において、スチュムパーリデスはその金属の翼を逆立てることで近くのクリーチャー全てを盲目にできる。30 フィート以内にいるクリーチャーは DC19 の頑健セーヴに成功しない限り 1d6 分間のあいだ盲目状態になる。クリーチャーは凝視攻撃に対するのと同じやり方でこの効果を防御できる。これは視覚に基づく効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。
翼の剃刀（変則）スチュムパーリデスの金属の翼は剃刀のように鋭い。近接攻撃としてその翼でクリーチャーを斬撃できるのに加え、スチュムパーリデスは両翼を羽撃かせ、羽根の生えた 2 つの大きな破片を 1 体の目標に飛ばせる。これらの翼の剃刀は 2d6 ポイントのダメージを与え出血を発生させ、その射程単位は 50 フィートである。スチュムパーリデスはこの攻撃を 1 日に自身の【耐久力】修正値に等しい回数使用できる（大抵のスチュムパーリデスなら 1 日に 5 回）。

人食いの猛禽である、スチュムパーリデスとして知られるこの希少なクリーチャーは平地や海岸を歩き、温血動物や不注意な旅人をその鋼のような刃を持つ翼とダガーのような顎門で切り裂く。遠くからだとスチュムパーリデスを鶴、朱鷺、あるいは他の首の長い鳥に見間違えることは容易だが、その羽根の日光のような光と、過去の食事から長く残る血の靄は見間違えようがない。

休んでいない時のこのクリーチャーの群れは暖かい空気に乗って高く飛び、その鋭い視覚に頼って下にいる遠くの獲物を視認する。その飽くことを知らない食欲により、スチュムパーリデスの群れは食性を満たそうと広大な縄張りを狩猟区として主張する。

文明化された土地の人々にとっては幸運なことに、こうした金属の翼をした鳥類の 1 羽を仕留められるほど器用な人型生物や他のクリーチャーがよく旅するような場所にスチュムパーリデスが近づくことは稀である。スチュムパーリデスは驚くばかりの頻度で卵を産み、過密化と獲物の枯渇が頻繁にこのクリーチャーの異常なほどの大規模かつ致命的な集団を、新たな土地を求め新たな獲物を貪るために団結させる。

異様なことに、スチュムパーリデスの羽根とゴルゴンの金属の革と同様、顎門は鋼に似た金属でできている。スチュムパーリデスにはより小さな亜種がおり、それには群がることが大好きな種も含まれるが、ここに記載したこの聳えるクリーチャーはその種の中で際立って最も遭遇しやすい種である。スチュムパーリデスは身長 13 フィート、両翼を広げると長さ 25 フィートで、体重は 250 ポンドである。

スネーク・スウォーム Snake Swarm

威嚇するようにシュウシュウ鳴らすこのスネークの群体は、のたうつ触手のお山のようだ。

スネーク・スウォーム 脅威度 2 Snake Swarm

経験点 600
N ／超小型サイズの動物（スウォーム）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 15、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 16（3d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
防御的能力 スウォームの種別特徴

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート
近接 群がり（1d6、加えて " わずらわす "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC12）

基本データ
【筋】9、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**1、**【判】**12、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD** 11（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 18、〈水泳〉＋ 7、〈知覚〉＋ 9、〈登攀〉＋ 14；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉、〈登攀〉および〈水泳〉に**【敏】**修正値を使用

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または巣（スウォーム 2 ～ 4）
宝物 なし

スネーク・スウォームは全て危険であるが、ヴェノマス・スネークで構成されているスウォームが概して最も危険である。スネーク・スウォームは通常その 2 種とも同じ土地で遭遇でき、廃墟や未開拓地に同様に暮らしている。

スネーク・スウォーム：ヴェノマス・スネーク・スウォーム Snake Swarm, Venomous

ヴェノマス・スネークは凶暴な群体となってのたうち這い回り、その毒を滴らせる牙は光にてらつく。

ヴェノマス・スネーク・スウォーム 脅威度 4 Venomous Snake Swarm

経験点 1,200
N ／超小型サイズの動物（スウォーム）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 13

防御
AC 17、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 37（5d8 ＋ 15）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 2
防御的能力 スウォームの種別特徴

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 10 フィート
近接 群がり（1d6、加えて " わずらわす " および " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC15）

基本データ
【筋】9、**【敏】**16、**【耐】**17、**【知】**1、**【判】**12、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 13（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 7（跳躍＋ 3）、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 13、〈登攀〉＋ 15；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉；〈水泳〉に**【敏】**修正値を使用

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、巣（2 ～ 4 のスウォーム）、または群れ（5 ～ 7 のスウォーム）
宝物 なし

特殊能力
毒（変則） 群がり・致傷型；セーヴ 頑健・DC15；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

スパイダー・イーター Spider Eater

この奇妙な獣はホースのサイズをした蜂に似ているが、スパイダーの頭部を持ち、2 本の長い付属肢の先は鋏で終わっている。

スパイダー・イーター 脅威度 5 Spider Eater

経験点 1,600
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 15

防御
AC 18、接触 12、立ちすくみ 15（＋ 2【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 52（5d10 ＋ 25）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2
防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 9（1d8 ＋ 5）、ハサミ（× 2）＝＋ 4（1d6 ＋ 2）、針＝＋ 9（1d6 ＋ 5、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 産みつけ
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 10）
常時：フリーダム・オヴ・ムーヴメント
基本データ
【**筋**】21、【**敏**】14、【**耐**】21、【**知**】3、【**判**】12、【**魅**】10
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 11；**CMD** 24
特技《回避》、《技能熟練：知覚》、《ホバリング》
技能〈知覚〉＋ 15、〈飛行〉＋ 8
言語 アクロ語（話せない）

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体または兄弟姉妹（2 ～ 12）
宝物 なし

特殊能力
産みつけ（変則） スパイダー・イーターは生きた宿主の内側で卵を育てる。宿主に卵を産みつけることは機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクションであり、目標は無防備状態かつ生きていなければならない。卵が産みつけられた卵は麻痺性の酵素を滲み出し、犠牲者を持続的な麻痺状態に置くだけでなく、昏睡状態ではあるが意識を残したまま生かし、餓死することのないようにする。その状態は 1d6 週間以内のその卵が孵るまで持続し、その時点でヤング・スパイダー・イーターが宿主の大半を喰らい、殺す。卵は DC25 の〈治療〉判定（この判定は成否に関わらず宿主に 2d6 ポイントのダメージを与える）による外科手術で除去でき、除去した時点から 1d6 ラウンドで宿主は麻痺から回復する。麻痺状態あるいは病気を除去する魔法効果（リムーヴ・パラリシス、リムーヴ・ディジーズ、あるいは ヒール など）もまたその卵を破壊するが、ただの麻痺や病気に対する完全耐性は卵に対する防護を提供しない。
毒（変則） 針・致傷型；セーヴ 頑健・DC17；頻度 1 回／分（6 分間）；効果 1 分の間 " 麻痺 "；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

危険なクリーチャーの混合体であるこの捕食者はその名が示す通り、スパイダーを狩り、捕食する。スパイダー狩りに対する最高の恩恵はその針、飛行能力、強力な鋏を別にすると獲物を捕える為の粘着く蜘蛛の糸を伝って滑るように駆ける能力だ。他のクリーチャーにとっては気の毒なことに、好みの獲物に拒まれた時スパイダー・イーターは見つけられた生きているクリーチャーを自身の貪欲な子の宿主にしようとする。

狩猟時、スパイダー・イーターは空から標的へと落ち、棘の生えた尾で獲物を刺す。そして空へと戻ってホバリングして、毒が回るのを待つ。相手が麻痺に屈すると、スパイダー・イーターは再度上陸し、喰らうか卵を産み付ける。

典型的な獣よりも知的であり、言語理解（通常アクロ語）さえできるほどであるが、スパイダー・イーターは比較的頭の回転が鈍い。にも関わらず、その知性は調教に抵抗するには十分にある――スパイダー・イーターと仲間になろうとする者は交渉とスパイダー・イーターが食べるか産みつけるような贈り物か、あるいは威圧と強制によって友人になるしかない。

スパイダー・イーターは体長おおよそ 14 フィート、身長 6 フィート。このクリーチャーは翅を広げると 20 フィートを超え、体重は約 2,000 ポンド。

スパイダー

スパイダー：ジャイアント・クラブ・スパイダー Spider, Giant Crab

その青白く黄色いスパイダーの脚は両側から生えており、極めて特徴的な姿勢をしている。それは大型犬ほどのサイズをしている。

ジャイアント・クラブ・スパイダー（巨大カニグモ）脅威度 1/2 Giant Crab Spider

経験点 200
N ／小型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 4

防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 11（2d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0
完全耐性［精神作用］効果

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 2（1d4、加えて " 毒 "）

基本データ
【筋】10、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12（対足払い 24）
技能〈隠密〉＋ 10（静止している場合は＋ 25）、〈軽業〉＋ 10、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 24；**種族修正** ＋ 8〈軽業〉、＋ 16〈登攀〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉（静止している場合は＋ 15）
その他の特殊能力 迷彩色

生態
出現環境 暑熱または温暖／森林
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 10）
宝物 乏しい

特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC14（種族ボーナスの＋ 2 を含む）；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。

ジャイアント・クラブ・スパイダーは危険な待ち伏せする捕食者であり、森の植物の茂みの中で生活している。クラブ・スパイダーはウェブ・スピナーではないが、登攀者としての天性の才能があり、その資質を使って高いところから広範囲を観察できるような場所へとよじ登る。その奇妙な這うような歩き方と横に広い足の位置からその名が付いたジャイアント・クラブ・スパイダーが典型的なハーフリングの大人よりも大きいことは稀である。

スパイダー：オーガ・スパイダー Spider, Ogre

この見上げるほどのスパイダーは象ほどのサイズをしている。その脚は刺々の関節を持ち、その顔はどこか不快な人のそれに似ている。

オーガ・スパイダー 脅威度 5 Ogre Spider

経験点 1,600
N ／超大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 18、接触 10、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 8 外皮、－ 2 サイズ）
hp 52（7d8 ＋ 21）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3
完全耐性［精神作用］効果

攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（2d8 ＋ 7、加えて " 毒 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 蜘蛛の糸（＋ 5 遠隔、DC16、hp7）

基本データ
【筋】21、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**—、**【判】**12、**【魅】**2
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 12；**CMD** 24（対足払い 36）
技能〈隠密〉－ 2、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 29；**種族修正** ＋ 16〈登攀〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉
その他の特殊能力 収縮

生態
出現環境 温暖または寒冷／丘陵または地下
編成 単体または 2 体
宝物 乏しい

特殊能力
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC18（種族ボーナスの＋ 2 を含む）；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【筋】および 1d4【敏】；治療 1 回のセーヴ成功。

オーガ・スパイダーは暴力的な恐ろしい狩人であり、林全体を包めるほどの蜘蛛の糸を紡げる。その目の位置と大顎によって同じサイズのオーガの表情のように見る者を怖がらせることからその名が付いているオーガ・スパイダーは、想像もできないほど狭い隅や隧道へと身を潜らせられる。

スフィンクス Sphinx

謎めいたスフィンクスたちは種同士が縁遠いわけではないが、外見、知性、そして性格は多様である。全てはライオンの肉体、ファルコンの翼、そして他の種族の頭部を持つ。彼らの中で最も知性があり強力な種は人間の頭部を持つ――男性か女性の。人間の頭部を持つスフィンクスには 2 つの種類があるが、実の所それらは独立した種族であり、単なる性の違いではない。これらの人間の頭部を持つ種族は時にアンドロスフィンクスあるいはギュノスフィンクスと呼ばれるが、多くのスフィンクスはその表現を侮辱と感じる。下位のスフィンクスは獣の頭部を持ち、例外なく男性である；最も遭遇しやすい種はラムの頭を持つクリオスフィンクスと野性的なファルコンの頭部を持つクリオスフィンクスである（訳注：翻訳の誤りではない）。スフィンクスは自分たちはグリフィンやマンティコアのような他の獅子の混成と祖先を同じくするという説を否定し、ラマッスのように独立した神性な存在であり、そうした獅子の亜種との会話に不快感を示す。

スフィンクスは温暖な砂漠の気候と近くの丘を好み、その暖かさを快適に感じ単独でいることを楽しむ。より知的なスフィンクスは正反対の社交性を持ち、会話と孤立を交互に切望する。実の所、退屈したあるいは苛立ったスフィンクスは時に会話の最中に離脱し、もしかしたら全く邪魔者ではない嘆願者を殺し、貪るかもしれない。

スフィンクスは真なる不滅の種族ではないが、暴力的で十数年生きることも稀なヒエラコスフィンクスを除けば彼らは不可思議なまでに長命である。事故、暴力、あるいは不運によって殺されない限り、他のスフィンクスは生きるのに疲れ自ら死ぬことを選ぶまで生き続けるように見える。スフィンクスは歳を経ると食事の必要性が減ってくる。最古の部類に入るスフィンクスは 1 世紀に 1 回ほど食事をし、記念碑、寺院、あるいは墳墓の理想的な守護者となる。

スフィンクスは彼ら独自の言語での会話を好むが、人間の言語と竜の言語も同様に多い。丁寧に間違えることなく彼らの言語でスフィンクスと話すことは平和的な会話を確保することに対し大いに効力がある。ヒエラコスフィンクスを除くスフィンクス全ては刺激的な会話を楽しむが、これらの長命なクリーチャーは悲しいことに詳細な記憶力というものを欠いている。一部の文明においては、「スフィンクスのような精神」という言い回しは「頭が散漫だ」という嫌味を意味する。

スフィンクスは謎掛けを愛するという噂があるが、本当にそれを楽しむのは実際はギュノスフィンクスのみだ。アンドロスフィンクスは高尚な哲学的議論を好み、クリオスフィンクスは大事件の話題や媚びへつらった賞賛を好む。ヒエラコスフィンクスが会話をすることは皆無であり、自身よりも強力なクリーチャーによる脅威に対してのみ応答する。

スフィンクスは自身の孤立が侵害される度に鬱憤が溜まっていくため、近隣に住まう人形生物は通常地元のスフィンクスは避けようという信条を持つ。それでもスフィンクスの住み処が知られれば、スフィンクス種の寓話に名高い知恵を求める訪問者の絶え間ない流れは予想できる。一部のスフィンクスは耐えられないほどに干渉が増えたところからより静かな住まいへと移住する；一部はそうした訪問が止むまで、増加した苛立たしい哀願者の一部を貪る。

スフィンクスは独特な繁殖の習性を持っており、彼らの種族に小さくない奇異さと奇妙な多様さを与えている。実際のところ、上品ぶったアンドロスフィンクスを除いてスフィンクス全ての思考の多くを交配が占めている。女性のギュノスフィンクスは全く動物の頭部を持つスフィンクスに対しての感情は軽蔑しかなく、男らしいアンドロスフィンクスの注目だけを切望する。アンドロスフィンクスに限っては、些細な発情は時間と精力の浪費であり、肉の喜びに飛びつくよりももっと高尚な追求に時間と精力を費やす方がマシであると考えている。クリオスフィンクスとヒエラコスフィンクスはギュノスフィンクスと似たような肉欲を持っている。前者はへりくだりながら贅沢な贈り物で機嫌を取ろうとする。ヒエラコスフィンクスはそうした文明化された振る舞いを嫌い、女性と出会った機会に思うままに無理矢理手篭めにする。

こうした珍しい夫婦から、両親の種とは無関係にスフィンクスのいずれかの種が 2 人から 4 人生まれる。その代わり、夫婦の在り方そのものは生まれてくる子供の種族に影響を与える。愛あるいは敬意によって生じる珍しい交配からは、アンドロスフィンクスとギュノスフィンクスが生まれる。肉欲あるいは身勝手な衝動による交合からはクリオスフィンクスが生まれる可能性が最も高い。ヒエラコスフィンクスは憎悪と暴力といった行いから生まれ、むかついた母親はすぐに子を恵みある自然界へと廃棄し、悪くとも自身に牙を剥かないようにする。全ての男性の中で、クリオスフィンクスだけが自らの意思で子を育て、時にそれを一番最初の交配の取引材料の 1 つにする。

砂漠の人々は時にスフィンクスの姿に敬意を払って大きな石のスフィンクスを製作し、時にその顔を人々の統治者や貴族に彫る。伝説によるとそうした記念碑の最初のものは最古かつ最強の、一般的なスフィンクスのサイズよりも遥かに大きな、知識と知恵の結晶であったスフィンクスであるという。そのスフィンクスの中で最古かつ最大の者は不滅性に疲れたとき砂漠へ向かい、そこを居住地とし、最後の眠りに就き、その肉体は砂岩となったと伝えられている。

エルダー・スフィンクスたちはアンドロスフィンクスかギュノスフィンクスであり、クリオスフィンクスもそうなることは稀である。彼らは最低でもアドヴァンスト・テンプレート、多くの追加のヒット・ダイス、そして最低でも超大型のサイズを持つ（巨大や超巨大であることのほうが多い）。彼らは コミューン 、コンタクト・アザー・プレイン 、そして レジェンド・ローア を擬似呪文能力として 1 日に 1 回使用でき（CL はそのスフィンクスの CR に等しい）、そして他の力や特殊攻撃を持っていることがよくある。そうしたスフィンクスの多くは活動停止の特殊能力と似たように石のような静止状態に入れるが、活動停止とは違いこのまどろみから自身の力によって目覚めることは容易ではない。他のスフィンクスたちは、獣のようなヒエラコスフィンクスでさえ、エルダー・スフィンクスたちをあらゆる意味で尊重し、半ば以上神のように扱う。

スフィンクス：アンドロスフィンクス Sphinx, Androsphinx

この王者に相応しい、鳥の翼を生やしたライオンは人間の頭部を持ち、強大なファラオの黄金の衣装を纏っている。

アンドロスフィンクス 脅威度 9 Androsphinx

経験点 6,400
CG ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 23

防御
AC 23、接触 9、立ちすくみ 23（＋ 14 外皮、－ 1 サイズ）
hp 123（13d10 ＋ 52）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）
近接 爪（× 2）＝＋ 20（2d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＝＋ 20、2d6 ＋ 8）、咆哮
準備呪文（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 9）
3 レベル：シアリング・ライト 、スピーク・ウィズ・デッド 、ビストウ・カース（DC16）
2 レベル：カーム・エモーションズ（DC15）、キュア・モデレット・ウーンズ 、ブルズ・ストレンクス 、レジスト・エナジー
1 レベル：コンプリヘンド・ランゲージズ 、シールド・オヴ・フェイス 、ディヴァイン・フェイヴァー 、リムーヴ・フィアー
0 レベル：ディテクト・マジック 、ガイダンス 、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク 、ステイビライズ

基本データ
【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**18、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 22；**CMD** 32（対足払い 36）
特技《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 13、〈生存〉＋ 16、〈知覚〉＋ 23、〈知識：いずれか 1 つ〉＋ 16、〈飛行〉＋ 5
言語 共通語、スフィンクス語、竜語

生態
出現環境 暑熱／砂漠または丘陵
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
咆哮（超常）アンドロスフィンクスは 1 日に 3 回、標準アクションとして咆哮できる。進化していく咆哮それぞれは異なる効果を持ち、それはアンドロスフィンクスのその咆哮がその日の 1 回目であるか、2 回目であるか、あるいは 3 回目であるかに依る。これらの咆哮は全てアンドロスフィンクスを中心とした、半径 60 フィートの爆発を占める［音波］効果である；セーヴ DC は【魅力】に基づく。スフィンクスたちはアンドロスフィンクスの咆哮に対するあらゆる効果に対する完全耐性を持つ。

1 回目の咆哮：影響を受けたクリーチャーは 2d6 ラウンドの間恐れ状態になる（DC19 の意志で無効）。これは［音波］効果に加え［精神作用、恐怖］効果である。

2 回目の咆哮：影響を受けたクリーチャーは 1d4 ラウンドの間聴覚喪失状態になり、そして恐怖によって麻痺状態になる（いずれも DC19 の意志で無効）。これは［音波］効果に加え［精神作用、恐怖］効果である。

3 回目の咆哮：影響を受けたクリーチャーは 2d4 ラウンドの間【筋力】に 2d4 のペナルティを受け、2d8 ポイントの［音波］ダメージを受ける。アンドロスフィンクスより小さなクリーチャーは倒れ伏せ状態になる。DC19 の頑健セーヴによって【筋力】ペナルティおよび倒れ伏せ状態になることを無効化する。

呪文 アンドロスフィンクスは 6 レベル・クレリックとして信仰呪文を発動するが、領域などの他のクレリックの能力は獲得しない。

一般的なスフィンクスの中での最強種であるアンドロスフィンクスは自身をスフィンクス種の中の名士であり貴族であると見做しており、自分たち善の模範以外の世界全ての重みを担っているのだとでも言うかのように行動する。彼らはクリオスフィンクスを温情主義的な謙遜を以って遇し、ヒエラコスフィンクスを胸のむかつきを隠しながら見つめ、ギュノスフィンクスを唯一ともに時を過ごす価値のある他のスフィンクスとして扱う。

アンドロスフィンクスは訪問者に対しては粗野で意地悪になる。彼らは不快感を感じた時それを隠そうともしない。アンドロスフィンクスは縄張り意識が強い傾向にあるが、他のスフィンクスに比べればまだマシだ。彼らはまず例外なく警告し脅してから攻撃し、そしてほぼ常に協議を求める声に留意する。アンドロスフィンクスは安全な通過の対価には宝物でなく情報と話し合いを交換条件とする。

アンドロスフィンクスは身長 12 フィート、体重 1,000 ポンド。

スフィンクス：クリオスフィンクス Sphinx, Criosphinx

このクリーチャーは鳥の翼、ライオンの胴体、そして知的な目をした憂いを帯びたラムの頭部を持っている。

クリオスフィンクス 脅威度 7 Criosphinx

経験点 3,200
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 20、接触 9、立ちすくみ 20（＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 85（10d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）
近接 爪（× 2）＝＋ 15（1d6 ＋ 6）、突き刺し＝＋ 16（2d4 ＋ 6 ／ 19 ～ 20）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 swooping charge（突き刺し、4d6 ＋ 12）
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 10）
常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ
基本データ
【筋】 23、**【敏】** 10、**【耐】** 17、**【知】** 12、**【判】** 12、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 17；**CMD** 27（対足払い 31）
特技《技能熟練：威圧》、《強打》、《クリティカル強化：突き刺し》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：突き刺し》
技能〈威圧〉＋ 16、〈知覚〉＋ 10、〈はったり〉＋ 10、〈飛行〉＋ 1
言語 共通語、スフィンクス語；スピーク・ウィズ・アニマルズ

生態
出現環境 暑熱／砂漠または丘陵
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
強襲突撃（変則） 突撃するクリオスフィンクスは突き刺し攻撃で 4d4 ＋ 12 ポイントのダメージを与える。高くから突撃の一部として最低 20 フィート降下し飛行するクリオスフィンクスは代わりに 6d4 ＋ 18 ポイントを与える。

恐らくあらゆるスフィンクスの中で最も劣った獅子であるラムの頭をしたクリオスフィンクスはアンドロスフィンクスやギュノスフィンクスの知性を欠いてはいるが、それでも機知に乏しいヒエラコスフィンクスにはまだ優っている。ヒエラコスフィンクスやアンドロスフィンクスと同様、クリオスフィンクスは常に男性である。戦闘を始めると、クリオスフィンクスは角を下げて敵にぶつかり、交戦した敵を爪で裂く。それは凄まじい高さから敵に突撃することを好む。

クリオスフィンクスは殆ど何よりも富を切望し、自身の土地を安全に通過しようとする者から常習的に通行料をたかる。払えない集団は一員の 1 人あるいは乗騎 2 頭をクリオスフィンクスの食用に差し出さなければならない――1 人身の旅人は戦わなければ死ぬしかない。ギュノスフィンクスとは異なり、謎掛けでは不十分だ――金属の輝きあるいは宝石の煌きだけがクリオスフィンクスを満足させる。クリオスフィンクスに硬貨 1 枚でも捨てさせることを納得させるのは、クリオスフィンクスがギュノスフィンクスに抱く愛欲以外では殆どできない。クリオスフィンクスはギュノスフィンクスとの交合を何よりも切望し、女性のいる場所と、そしてそれ以上に好印象を与えられるようなよく練られたのためであれば十分に支払う。クリオスフィンクスに関して、ギュノスフィンクスがスフィンクスの羊と嘲笑おうとすることは殆どないが、クリオスフィンクスが富や機知で印象付けようという珍しい出来事においてクリオスフィンクス自身が短い逢引のために下手に出ることは時折ある。

一部のクリオスフィンクスは自身を砂漠の予言者と名乗り、騙されやすい旅人を鴨にながら歴史に名高いアンドロスフィンクスとギュノスフィンクスの知恵として交換の材料にする。より乱暴な兄弟と同様、クリオスフィンクスは通行人から安全な経路の対価として、広めたい情報がない限り富を求める。彼らの持つそうした信頼できる情報は通常 スピーク・ウィズ・アニマルズ の生まれつきの能力を使用しての砂漠のクリーチャーたちとの駄弁から来ている。健全な情報が欠けているクリオスフィンクスは、通常でっちあげの嘘を吐く。

クリオスフィンクスはヒエラコスフィンクスを酷く憎み、彼らを獣かスフィンクス種の汚点程度にしか見做さない。彼らは無視された場合、そのファルコン頭の従兄弟を罵倒しながら構えをとって最大まで威力を高めた攻撃で突撃して追い散らす。彼らはアンドロスフィンクスを畏敬の念を持って見つめ、ギュノスフィンクスを軽蔑と肉欲を持って見つめる。

スフィンクス：ヒエラコスフィンクス Sphinx, Hieracosphinx

冷たい目をしたファルコンの頭部と大きな翼がその他は獅子の胴体をしたクリーチャーを装飾している。

ヒエラコスフィンクス 脅威度 5 Hieracosphinx

経験点 1,600
CE ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 16

防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 60（8d10 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝＋ 11（1d10 ＋ 4）、爪（× 2）＝＋ 11（1d6 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、金切り声

基本データ
【筋】19、**【敏】**14、**【耐】**15、**【知】**6、**【判】**15、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 13；**CMD** 25（対足払い 29）
特技《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《薙ぎ払い》
技能〈知覚〉＋ 16、〈飛行〉＋ 3；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
言語 スフィンクス語

生態
出現環境 暑熱／丘陵
編成 単体、2 体、または編隊（3 ～ 8）
宝物 乏しい

特殊能力
金切り声（超常） ヒエラコスフィンクスの甲高い金切り声は半径 60 フィートの拡散内にいるスフィンクスでない者を 2d4 ラウンドの間聴覚喪失状態にする（DC16 の頑健セーヴで無効化）。この効果に対するセーヴに成功したクリーチャーはそのヒエラコスフィンクスの金切り声に対する完全耐性を 24 時間の間得る。この能力の使用は標準アクションである。セーヴ DC は【耐久力】に基づく。

一般的なスフィンクスの中で最も劣った知性を持つヒエラコスフィンクスは臆病で残酷な精神を持った奴である。その全てが男性だ。彼らは自分より賢く大きなアンドロスフィンクスとクリオスフィンクスを見下している。ギュノスフィンクスに対して彼らは肉欲と憎悪の入り混じった複雑な感情を抱いており、その美と力に嫉妬しながら彼女のつがいになりたいと切望する。ヒエラコスフィンクスは他のスフィンクスが不利な状況にある時にそうした者を攻撃する。ヒエラコスフィンクスは他の男性のスフィンクス種を斬り裂き細切れするか追い払うが、一方でギュノスフィンクスに対しては乱暴はしても殺しはしないことを好む。スフィンクスの他の種族も同様にヒエラコスフィンクスを侮蔑しかしておらず、概してこの不浄なる獣を視野に入るや攻撃する。

ヒエラコスフィンクスは弱い侵入者に対しては容赦なく縄張りを守り、攻撃の前に警告を与えることはあまりない。彼らは冗談や謎掛けに価値位を見出さず、交渉に最大限の努力をしても些か無駄であるが、力を示しながらより弱い獲物の場所やギュノスフィンクスの場所を教えることで攻撃の停止を納得させることはできる。馬鹿な飛行者ではあるが、彼らは空からの戦いを好み、戦況が不利になれば逃亡を良しとする。

他の血統が持つ傲慢さと才知を欠いているため、ヒエラコスフィンクスは乗騎として徴用でき、特に彼らに似た悪の気質を持つ者になされやすい。ヒエラコスフィンクスはそのような奉仕に苛立ちはしても強力な乗り手には屈するが、依然として偶然にでも弱いクリーチャーになれば自身の邪悪な気性をぶつけようとする。成長したヒエラコスフィンクスは容易に馬 1 頭を 1 日で残さず食べられ、彼らの燃費は些か高い。これらの短所があってさえ、ヒエラコスフィンクスの卵は自由市場において 1,500gp までの値がつき、それはヤング・ヒエラコスフィンクスも同様である。ヒエラコスフィンクスが成熟するには 3 年かかり、そうなった後に調教されていないヒエラコスフィンクスが魔法的な強制もなく乗り手を受け入れることはまずあり得ない。調教師はヒエラコスフィンクスを育て調教するのが難しいにも関わらず、その行為に命や四肢を失う危険を負うため金貨数千枚を対価として受け取る。

ヒエラコスフィンクスは 350 ポンドまでが軽荷重；351 ～ 700 ポンドが中荷重；そして 701 ～ 1,050 ポンドが重荷重である。典型的なヒエラコスフィンクスは体長 9 フィート、体重 600 ポンド。ヒエラコスフィンクスは戦闘において乗り手を嫌うため、戦闘に関する〈騎乗〉判定の DC は＋ 5 上昇する。

スプライト Sprite

この柔らかな微小のクリーチャーは小さな蛾のような翅と長く薄い耳を持った人のような見た目をしている。

スプライト 脅威度 1/3 Sprite

経験点 135
CN ／微小サイズのフェイ
イニシアチブ ＋3；**感覚** ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、夜目；〈知覚〉＋6

防御
AC 17、接触 17、立ちすくみ 14（＋3【敏】、＋4 サイズ）
hp 3（1d6）
頑健 ＋0、**反応** ＋5、**意志** ＋2
DR 2 ／冷たい鉄

攻撃
移動速度 15 フィート、飛行 60 フィート（完璧）
近接 ショート・ソード＝＋0（1d2 －4 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ショートボウ＝＋7（1d2 －4）
接敵面 1 フィート；**間合い** 0 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 5 レベル；精神集中＋5）
常時：ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド
回数無制限：ダンシング・ライツ 、デイズ（DC10）
1 回／日：カラー・スプレー（DC11）
基本データ
【筋】3、**【敏】**17、**【耐】**10、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**10
基本攻撃 ＋0；**CMB** －1；**CMD** 5
特技《鋭敏感覚》
技能〈隠密〉＋19、〈真意看破〉＋2、〈脱出術〉＋15、〈知覚〉＋6、〈飛行〉＋21
言語 共通語、森語
その他の特殊能力 luminous

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、部隊（3 ～ 6）、一団（7 ～ 14）、または部族（15 ～ 40）
宝物 標準（ショート・ソード、ショートボウとアロー 20 本、その他の宝物）

特殊能力
発光（超常）スプライトは生まれつき松明によってもたらされるものと等しい光を放つ。スプライトは即行アクションで光の色と強さを制御でき、望めば蝋燭ほどに薄暗くすることも、あるいは明度を完全になくすことさえできる。

スプライトは森林深くに集団で、自然を守るという大義に沿って暮らしている。守護対象が実際には助けを必要とも求めてもいなくてさえ、スプライトの部族全体は自分たちを自身の土地において重要な個人、場所、あるいはクリーチャーの守護者であるとみなしている。

スプライトの肉体は生まれつき光るが、スプライトは望むように肉体の色と強さを変えられる。死後すぐにスプライトの肉体はただの煌めく靄へと溶ける。スプライトはフェイの中でも最小の部類であり、身長は 9 インチ強しかなく、体重が 1 ポンドを超えたり 2 ポンドに至る者は皆無である。

スプライトは大抵のフェイよりも多くの意味でより原始的である。彼らはお互いと共にいることを楽しむが、他のフェイに対しては猜疑的になりがちであり、明確に自分たちスプライトを守ることを選択しなかった人型生物や他のクリーチャーを自分たちに害悪を成す存在だと考える。動物さえも通常は危険とみなされる。その微小サイズに因るところが大であるが、スプライトは猛禽たちの人気な目標である。結果として、危険に対するスプライトの最初の**反応**は概して逃避となる――スプライトは擬似呪文能力を使用して追跡者を遅らせるか気を散らすかして、最終的には自身の飛行**速度**とサイズに恃んで逃走できるようにする。

スプライトたち自身は本来比較的文明化されておらず野蛮であるが、彼らは本質的に魔法的である物事全てに対して健全な好奇心を持っている。彼らは太古の寺院や廃墟のような、偉大ではあるが残滓しかない魔力に特に惹かれる。この好奇心のため、彼らは異常なまでに使い魔の役割にも相応しい。《上級使い魔》特技を持つ 5 レベルの混沌にして中立の術者はスプライトを使い魔として取得できる。

スリ Suli

この秀でた容貌をした人型のものは異国的な衣服を着、輝く目を持っている。その腕は火花を上げる炎を纏っている。

スリ 脅威度 1/2 Suli

経験点 200
スリの 1 レベル・レンジャー
N ／中型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉－ 1

防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 6 鎧、＋ 1【敏】）
hp 11（1d10 ＋ 1）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 3、**意志** － 1
抵抗［酸］5、［冷気］5、［電気］5、［火］5

攻撃
移動速度 20 フィート（鎧未装備時 30 フィート）
近接 シミター＝＋ 4（1d6 ＋ 2 ／ 18 ～ 20）
遠隔 ショートボウ＝＋ 2（1d6 ／× 3）
特殊攻撃 元素攻撃、得意な敵（人間＋ 2）

基本データ
【筋】15、**【敏】**12、**【耐】**11、**【知】**10、**【判】**9、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 14
特技《武器熟練：シミター》
技能〈騎乗〉＋ 0、〈交渉〉＋ 3、〈真意看破〉＋ 2、〈生存〉＋ 3、〈知識：自然〉＋ 4、〈知識：地理〉＋ 4；**種族修正** ＋ 2〈交渉〉、＋ 2〈真意看破〉
言語 共通語、加えて元素界の言語 1 つ
その他の特殊能力 追跡＋ 1、野生動物との共感＋ 1

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または集団（3 ～ 6）
宝物 NPC の装備品（チェインメイル、シミター、ショートボウとアロー 20 本、その他の宝物）

特殊能力
元素攻撃（超常）1 日 1 回、即行アクションとして、スリはその肉体の中に潜む元素の力を呼び起し、腕に酸、冷気、電気、または火を纏うことができる。その肘または手による素手攻撃（あるいはそれらの手に持つ武器による攻撃）は 1d6 ポイントの適切なエネルギータイプのダメージをあたえる。これはレベル毎に 1 ラウンド継続する。スリはフリー・アクションでその元素の力の効果を早目に終了することができる。

スリ（あるいはスリ・ジャーン）は人間の間で生活していたジャーンの力弱い子孫である。背が高く、普通の男女に似ているが、常ならぬ美を持ち、時折目に元素の光がきらめく。通常の人間よりも肉体的に優れ、魅力的なスリ・ジャーンの一部は人生の後半、完全なジニーがその元素の力の部分に惹かれてくるまで、自分のジニーの血脈に気付かないままである。

全てのスリはその家系をジャーンの祖先に辿ることができるが、は直接ジャーンの親を持つものはごく僅かである。ほとんどの場合、この遺産は何世代も血の中で眠ったままで、何十年あるいは何世紀も後だけ現れる。その力が早く明らかになった者は、子供の起源についての疑問が家族を何らかの形でばらばらにするため、通常は若い頃困難な人生を送る。この不運なスリで平和な幸福な家庭について何かを知りつつ成長するものはほとんどいない。

スリは人間と同じ**速度**で成長し、身長と体重は人間と同一である。若いうちはスリは完全に人間の同世代のものよりもやや小さい傾向があるが、急速に成長し 10 代のうちに完全な成人の身長に達する。スリは生来衝動的かつ情熱的で、自分のジニーの血について何も知らないスリでさえかなりの自尊心を持つ。

スリのキャラクター

スリは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。スリは、以下の種族的特徴を有している。

＋ 2【筋力】、＋ 2【魅力】、－ 2【知力】：スリは強く魅力的だが、機転は利かない傾向がある。

夜目：スリは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

交渉人：スリは鋭敏な交渉人であり、〈交渉〉と〈真意看破〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

元素攻撃：上記参照。

元素に対する抵抗力：スリは［酸］、［電気］、［火］、および［冷気］に対する抵抗力 5 を有する。

言語：スリは、プレイ開始時に共通語と自分の選択したエレメンタルの言語（火界語、水界語、地界語、風界語）の 1 つを修得している。高い【知力】を持つスリは以下から追加の言語を選択できる：火界語、水界語、地界語、風界語、竜語。

スレイプニル Sleipnir

この強壮なホースは 8 本の強力な脚を持つ。その蹄はちらちら光ったあとすぐに薄れて霧に消える蹄の跡を残す。

スレイプニル 脅威度 11 Sleipnir

経験点 12,800

N ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 16

防御

AC 25、接触 13、立ちすくみ 21（＋ 4【敏】、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）

hp 147（14d10 ＋ 70）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 9

完全耐性［電気］；**抵抗**［冷気］10

攻撃

移動速度 80 フィート；エア・ウォーク

近接 噛みつき＝＋ 19（1d8 ＋ 6）、蹄（× 4）＝＋ 17（1d8 ＋ 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃（DC22）、強力突撃（蹄、2d8 ＋ 12）、蹂躙（1d8 ＋ 9、DC23）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 12）

常時：エア・ウォーク

基本データ

【筋】22、**【敏】**18、**【耐】**21、**【知】**10、**【判】**17、**【魅】**13

基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 21；**CMD** 35（対足払い 47）

特技《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《持久力》、《疾走》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》

技能〈軽業〉＋ 18（跳躍＋ 38）、〈水泳〉＋ 16、〈知覚〉＋ 16

言語 風界語（話せない）

生態

出現環境 寒冷／山岳

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 10）

宝物 なし

特殊能力

ブレス攻撃（超常）標準アクションで、スレイプニルは 30 フィートの円錐形にちらつく虹色の光を吐き出せる。範囲内にいるクリーチャーそれぞれは カラー・スプレー 呪文と同様に無作為に 1 つ以上の光束に打たれる（DC22 で半減あるいは無効）。スレイプニルはこの能力を 1d6 ラウンドに 1 回、最大で 1 日に 3 回使用できる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

スレイプニルは 8 本脚を持つ魔法のホースたちの伝説の血族である。スレイプニルの多くは漆黒の毛並みと長い流れるような鬣と尾を持つが、時にスレイプニル馬は白や煌めくような銀の毛並みを持って生まれることがある。そうした珍しいスレイプニルは時により暗い同族を超えた追加の能力を見せる。典型的なスレイプニルは肩までの高さが 6 から 7 フィートあり、体長は約 12 フィート、体重は重くて 1,600 ポンド。

神々の神秘的な騎馬の子孫であると信じられているスレイプニルは物質界じゅうに広く分布している。スレイプニルは実際には飛べないが、彼らは大地にいるのと同じくらい容易に空気を歩け、大半の時間において故郷である空を駆けている。スレイプニルは次元界間を自力で旅する能力を欠いてはいるが、乗り手たちは彼らを物質界からかけ離れた場所へと騎馬としてもたらしているため、スレイプニルの群れはより住みやすい外方次元界の幾つかでも同様に見られる。

スレイプニルは騎馬として高い賞賛を受けているが、知性を持つ魔獣であるため〈動物使い〉技能の使用では調教できず、試みる者はスレイプニルの手に負えなさと暴力性を知ることになる。話せはしないが、スレイプニルは風界語を理解し、スレイプニルを乗騎にしようとする者はこのクリーチャーを〈交渉〉、〈威圧〉、あるいは他の手段によって仕えることに納得させなければならない。スレイプニルは通常他のクリーチャーに無関心であるため、善から悪まであらゆる属性のクリーチャーに騎馬として仕えているところが見られる。

スレイプニルへの騎乗には通常の鞍以外に特別な装備は要求されず、そしてスレイプニルたちは生まれた時からよく戦闘の訓練がされている。乗り手は戦闘でスレイプニルを制御するための〈騎乗〉判定を行う必要はないが、スレイプニルが攻撃するのと同じラウンドに攻撃するには〈騎乗〉判定を行わなければならない。スレイプニルは 519 ポンドを軽荷重として、1038 ポンドを中荷重として、そして 1,560 ポンドを重荷重として運搬できる。

セラティオイディ Ceratioidi

このたるんだ魚のような人は大きな口、突き出た目、深海の捕食者の吊るされた明るく光る寄せ餌を持つ。

セラティオイディ 脅威度 3 Ceratioidi

経験点 800
N ／中型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 15、接触 10、立ちすくみ 15（＋ 5 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 6
完全耐性［精神作用］効果

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 ショートスピア（× 2）＝＋ 8（1d6 ＋ 3）または
叩きつけ（× 2）＝＋ 7（1d4 ＋ 3）
遠隔 ショートスピア（× 2）＝＋ 5（1d6 ＋ 3）
特殊攻撃 誘引

基本データ
【筋】17、**【敏】**10、**【耐】**15、**【知】**15、**【判】**14、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 17
特技《能力熟練：誘引》、《武器熟練：ショートスピア》
技能〈威圧〉＋ 8、〈隠密〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 6、〈水泳〉＋ 10、〈知覚〉＋ 9、〈はったり〉＋ 5
言語 共通語、水界語
その他の特殊能力 二重精神、原初の水陸両生

生態
出現環境 気候問わず／海水
編成 単体、つがい、または氏族（3 ～ 20）
宝物 標準

特殊能力
二重精神（変則）個々のセラティオイディは実は 1 つの肉体を共有することで幾つもの他に例を見ない能力を得ている 2 体のクリーチャーである。セラティオイディは様々なアクションと物理的な処理を別個の精神に指定させられ、それによりペナルティなしに並行して 2 つの武器で戦える。これはまた得意な敵を 2 つ選択できる。この双つの意識の間のテレパシー的な結びつきによってセラティオイディは［精神作用］効果に影響されない。
誘引（超常）フリー・アクションで、セラティオイディは額から光る寄せ餌を垂らすことで、半径 20 フィート以内のセラティオイディでない者全てに DC15 の意志セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間恍惚状態になるよう強制する。直前までのセラティオイディと目標との関係に関わらず、この能力の影響を受けたクリーチャーは自身を恍惚にさせたセラティオイディをそれが実際に攻撃するまで潜在的な脅威と見なさなくなる――それにより恍惚状態を破ることなくセラティオイディは近づける。この効果に対するセーヴに成功したクリーチャーは、そのセラティオイディの誘引に対する完全耐性を 24 時間得る。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。
原初の水陸両生（変則）セラティオイディは無期限に空気で呼吸できる原始的な肺を持っているが、その皮膚はいつも塩水に浸けておかなければ苦痛とともに乾いてゆく。彼らは自身の【耐久力】能力値の 2 倍に等しい時間数（大抵のセラティオイディなら 30 時間）塩水に浸かる必要なくいられる――それ以上浸からない場合、時間毎に 1 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。蓄積された【耐久力】ダメージは最低 10 分間塩水に浸されることで全回復する。

大海深くの溝の支配者であるセラティオイディはアングラー・フィッシュとしても知られる水棲の捕食者セラティーダー一族といくつかの異常な特徴を同じくしている。波の下にある彼らの奇妙な尖塔を生やした都市から、セラティオイディは広く遠くへ影響という網を投げかける。
セラティオイディについて最も奇妙なものは、個々人それぞれは本当は 2 つの自主独立体――強力で目立つ女性と、ラットのサイズをした一生の殆どを相方の首にくっついている寄生している男性――であるということである。相方のいない女性は二重精神の能力を失い、女性にひっついていない男性は自身の知性を維持する以外は（電気の特殊能力や［電気］抵抗のない）エレクトリック・イールと同様の一般データを持つ。

セレブリック・ファンガス Cerebric Fungus

胞子の莢で覆われている膨れ上がった脳味噌のような球根が無数の縄のような脚の上で蹲っている。球根の頭上で大きな口があんぐりと開いている。

セレブリック・ファンガス 脅威度 3 Cerebric Fungus

経験点 800
N ／中型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 12
オーラ 不安にさせる外見（60 フィート、DC14）

防御
AC 15、接触 10、立ちすくみ 15（＋ 5 外皮）
hp 30（4d8 ＋ 12）；高速治癒 2
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 6
防御的能力 この世のものならぬ精神；**完全耐性** 植物の種別特徴、**抵抗**［冷気］5
弱点［音波］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 5（1d6 ＋ 2）、巻きひげ（× 2）＝＋ 3（1d4 ＋ 1、加えて " 引き寄せ "）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（巻きひげは 15 フィート）
特殊攻撃 引き寄せ（巻きひげ、5 フィート）、星の金切り声
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 6）
常時：ディテクト・ソウツ（DC14）
回数無制限：狂気の接触（DC14）
3 回／日：カーム・エモーションズ（DC14）、タッチ・オヴ・イディオシー（DC14）

基本データ
【筋】14、**【敏】**11、**【耐】**16、**【知】**15、**【判】**20、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 15（対足払い 21）
特技《イニシアチブ強化》、《複数回攻撃》
技能〈隠密〉＋ 7、〈交渉〉＋ 6、〈知覚〉＋ 12、〈はったり〉＋ 6
言語 テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
この世のものならぬ精神（変則）セレブリック・ファンガスの精神に接触しようとしたり占術呪文や類似の能力でその思考を読もうとしたクリーチャーは DC16 の意志セーヴに成功しない限りこのクリーチャーの頭部にある異質な思考に圧倒される。セーヴに失敗した者は 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受け、1d6 ラウンドの間混乱状態になり、そしてその占術効果は即座に終了する。このセーヴは【魅力】に基づき、＋ 2 の種族ボーナスを含んでいる。
星の金切り声（変則）1 日に 1 回全ラウンド・アクションで、セレブリック・ファンガスは金切り声の狂気の絶叫を放てる。30 フィート以内にいる（他のセレブリック・ファンガスを除く）全てのクリーチャーは DC15 の意志セーヴに成功しない限り 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態になる。これは［音波、精神作用］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。
狂気の接触（擬呪）セレブリック・ファンガスは接触攻撃に成功することでクリーチャー 1 体を幻惑状態にできる。目標のクリーチャーは DC14 の意志セーヴに成功しない限り術者レベルにつき 1 ラウンド（大抵のセレブリック・ファンガスなら 4 ラウンド）の間幻惑状態になる。幻惑状態である対象は朦朧状態であるというわけではない（ため、攻撃者はその対象に対して特別な優位を得ない）。これは［精神作用］の心術効果であり、2 レベル呪文に相当する。
不安にさせる外見（超常）セレブリック・ファンガスは絶えず周囲の者の精神を精査しており、その思考から拾った像の切り貼りを継ぎ接ぎすることで自衛する。このファンガスを見れる 60 フィート以内のクリーチャーは DC14 の意志セーヴに成功しない限りあらゆる攻撃ロールに－ 2 のペナルティを受ける。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

セレブリック・ファンガスは彼方の惑星を原住とする肉食性の知性を持つ菌糸類種族である。出身世界では生態系の最下層に位置しているこのきのこは、しかしながら依然として大抵のこの星のクリーチャーを遥かに上回る異質な思考を持っている。セレブリック・ファンガスは他の世界に滞在している時は他人種や他種族について異常なまでの興味を示し、明らかに馬鹿げた質問を止むことなく問い続け、不安にさせるような実験につき合う。奇天烈な学者の一部はこうした尋問から平静を失わせるような秘密を学んでいると主張している。
物を掴める繊維によって難しい操作もできるが、セレブリック・ファンガスは通常そうした武器を肉体攻撃として使うことは忘れる。

ダイア・コルビー Dire Corby

このクリーチャーは脂っぽい黒い羽毛に覆われ、輝く目と鋭いくちばしを持つ人型のカラスのように見える。

ダイア・コルビー 脅威度 1 Dire Corby

経験点 400
NE ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 6

防御
AC 13、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮）
hp 15（2d10 ＋ 4）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3
防御的能力 凶暴性

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 3（1d4 ＋ 1）
特殊攻撃 飛び跳ね、かきむしり（爪（× 2）、1d4 ＋ 1）

基本データ
【筋】13、**【敏】**12、**【耐】**15、**【知】**7、**【判】**10、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 14
特技《技能熟練：隠密》、《無視界戦闘》
技能〈隠密〉＋ 8、〈軽業〉＋ 10、〈知覚〉＋ 6、〈登攀〉＋ 13；**種族修正** ＋ 8〈軽業〉、＋ 2〈知覚〉
言語 地下共通語

生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 徒党（2 ～ 5）、狩猟の群れ（ドレッド・コルビー 1 ～ 3 およびダイア・コルビー 5 ～ 10）、または群生地（ドレッド・コルビー 1 ～ 10 および 10 ～ 50 ダイア・コルビー、加えて成人 10 名につき 3 レベル～ 5 レベルのバーバリアンまたはファイター 1）
宝物 標準

特殊能力
飛び跳ね（変則） ダイア・コルビーは戦闘中に飛び跳ねることで、特殊な飛びかかり攻撃を行うことができる。ダイア・コルビーが突撃する際、DC 20 の〈軽業〉判定を行うことで、虚空を飛び跳ね敵のとなりに着地することができる。この〈軽業〉判定に成功したなら、間合いにいる敵に対して 1 回の全力攻撃（爪攻撃 2 回に加えて、両方の爪が命中したならかきむしり攻撃）を行うことができる。判定に失敗しても、通常通りに突撃による 1 回の攻撃を行うことができる。

ダイア・コルビーは地下に住む肉食動物である。その姿は筋骨たくましい腕と恐るべき爪を持つ、人の形をしたカラスに似ている。地下の裂け目の壁にある崖の側に巣を作る（彼らは死を拒むほどの敏捷性をもって、そこを登り飛び跳ねていく）が、彼らと最も遭遇するのは洞窟の中であろう。彼らはそこで獲物を待ち伏せし、天井から飛び降りて襲いかかるのだ。

ダイア・コルビーは知性を持つが、彼らの巣所にある粗野でつまらない序列の外にある社会ではほとんど使い道がない。彼らの社会秩序は、彼らに似ている平凡な鳥類のものとほとんど変わらない。自ら戦闘を始めたがるほとんど自虐的な残忍性も相まって、ダイア・コルビーは経験深い冒険者でさえ不安に思わせる恐ろしい叫び声、滅びの歌として知られている。

獰猛な肉食動物であることに加え、ダイア・コルビーは若い時には愚かにも同種食いを行うことで知られている。母となったダイア・コルビーは同じ巣所にいる数多くの雄が巣を襲撃して、まだ生まれていない子供たちを黄身と血を撒き散らかしながら貪り喰らうことの無いよう、その卵を注意深く守らなければならない。この極めて非生産的な性質は、はるか昔からほとんどの種族に対して、ダイア・コルビーは極めて不安定な存在だという印象を与えている。これが何故このクリーチャーが比較的数が少ないままでいるのか、という説明になるのかもしれない。

一般的なダイア・コルビーは全長 5 フィート（約 1.5m）で、重量は 125 から 150 ポンド（約 56.7kg から約 68kg）の間である。

ドレッド・コルビー Dread Corby

強力なダイア・コルビーはダイア・コルビーとハーピーの間に生まれた子供である。彼らはアドヴァンスト・テンプレートをもち、以下の特殊攻撃を持つ。

滅びの叫び（超常）：1 日に 1 回、ドレッド・コルビーは 30 フィート以内にいる 1 体の目標に向けて叫び声を上げることができる。目標は DC12 の意志セーヴを行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間恐れ状態となる。これは［音波］［恐怖］［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ダイモン

ダイモン：クルシダイモン Daemon, Crucidaemon

その身体は鋼でできているように見える。形がよく女性的な身体には、手首から曲がった刃の付いた鎖がつながっている。

クルシダイモン 脅威度 15 Crucidaemon

経験点 51,200
NE ／中型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、デスウォッチ 、ディテクト・グッド 、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 23

防御
AC 29、接触 16、立ちすくみ 23（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 13 外皮）
hp 212（17d10 ＋ 119）
頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 13
DR 10 ／善および銀；**完全耐性**［酸］、出血攻撃、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10；**SR** 26

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 ダガー＝＋ 29 ／＋ 29 ／＋ 24 ／＋ 19 ／＋ 14（1d4 ＋ 11 ／ 17 ～ 20）
接敵面 5 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 出血（2d6）、つながれたダガー、罠作り
擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 25）
常時：エア・ウォーク 、ディテクト・グッド 、デスウォッチ 、トゥルー・シーイング
回数無制限：インヴィジビリティ 、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、フィアー（DC23）
3 回／日：グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング（DC25）、ホールド・モンスター（DC24）
1 回／日：インサニティ（DC26）、招来（4 レベル、2 体のピスコダイモン［50%］）、シンボル・オヴ・ペイン（DC24）

基本データ
【筋】28、**【敏】**21、**【耐】**24、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**29
基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 26；**CMD** 42
特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《クリティカル強化：ダガー》、《忍びの技》、《神速の**反応**》、《追尾》、《武器熟練：ダガー》
技能〈威圧〉＋ 29、〈隠密〉＋ 29、〈真意看破〉＋ 16、〈製作：罠〉＋ 31、〈装置無力化〉＋ 25、〈脱出術〉＋ 7、〈知覚〉＋ 23、〈知識：工学〉＋ 11、〈知識：神秘学〉＋ 11、〈呪文学〉＋ 18、〈はったり〉＋ 29、〈魔法装置使用〉＋ 19；**種族修正** ＋ 8〈製作：罠〉
言語 地獄語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体、2 体、または審問団（3 ～ 6）
宝物 標準

特殊能力
つながれたダガー（超常）クルシダイモンは腕につながれたダガー 2 本を使用して、まるで 10 フィートの間合いを持つダガーを 2 本装備しているかのように戦う（しかし、隣接した敵に対してペナルティなく攻撃することもできる）。同時にそのダガーの両方を使用しても、攻撃ロールやダメージ・ロールにペナルティを受けることはない。これらのダガーは 2d6 ポイントの出血ダメージを与える、＋ 2 ダガー として扱われる。このダガーはこのダイモンが死亡すると魔法の力を失い、また武器落としされることはない。クルシダイモンは破壊されたダガーを、1 回の標準アクションとして再度出現させることができる。
罠作り（変則）クルシダイモンは魔法の罠を解除するために、〈装置無力化〉を使用することができる。呪文の秘文を作るために グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング 擬似呪文能力を使用する際には、例えこのクリーチャーがそれらの呪文を使用しなかったとしても、6 レベル以下のウィザードないしクレリック呪文リストから任意の呪文を仕掛けることができる。クルシダイモンが作り出した罠に対する〈装置無力化〉および〈知覚〉DC には＋ 2 のボーナスがつく。

罠や拷問による死の血なまぐさい象徴であるクルシダイモンは、支配下にあるクリーチャーに永遠の苦痛と恐怖を及ぼすことにその存在を費やす。多くのダイモンが捉えた定命のものの魂をすぐに喰らってしまうのに対し、クルシダイモンはその犠牲者を長くとどまらせ、拷問と苦痛の中でその魂をかき混ぜる。そうすることで食べる時が来た時に、犠牲者達は感謝の涙と共に最後の恩赦を迎え入れるのだ。

クルシダイモンは全長 6 フィート（約 1.8m）、重量は 250 ポンド（約 113.4kg）。

ダイモン：ヴァルヌダイモン Daemon, Vulnudaemon

血に飢えた、恐ろしい裂け目のように見える無数の歯が生えた口が、この青白い子供じみた怪異の首に開いている。

ヴァルヌダイモン 脅威度 4 Vulnudaemon

経験点 1,200
NE ／小型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 10
オーラ 滅びの**オーラ**（30 フィート、DC18）

防御
AC 17、接触 14、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 39（6d10 ＋ 6）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 6
DR 5 ／善または銀；**完全耐性**［酸］、［即死］効果、病気、毒；**抵抗**［冷気］10、［電気］10、［火］10

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ショート・ソード＝＋ 10 ／＋ 5（1d4 ＋ 2 ／ 19 ～ 20、加えて " 出血 "）、噛みつき＝＋ 5（1d3 ＋ 1）
特殊攻撃 出血（1d4）、急所攻撃＋ 1d6
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）
常時：ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック
3 回／日：インヴィジビリティ 、デス・ネル（DC15）、ブラー 、マイナー・イメージ（DC14）
1 回／日：インフリクト・クリティカル・ウーンズ（DC17）、招来（2 レベル、1d4 体のカコダイモン［40%］）

基本データ
【筋】 14、**【敏】** 17、**【耐】** 13、**【知】** 12、**【判】** 13、**【魅】** 16
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 7；**CMD** 20
特技《戦闘発動》、《能力熟練：滅びの**オーラ**》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 16、〈交渉〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 10、〈知覚〉＋ 10、〈知識：次元界〉＋ 8、〈知識：神秘学〉＋ 7、〈呪文学〉＋ 8、〈はったり〉＋ 12、〈飛行〉＋ 11
言語 地獄語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体、2 体、または殺人集団（3 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
滅びのオーラ（超常） 1 回のフリー・アクションとして、ヴァルヌダイモンは恐怖と絶望のオーラを放射することができる。このヴァルヌダイモンから 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC18 の意志セーヴを行わねばならず、失敗するとこのオーラの中にいる限り怯え状態になる。

この人の目を欺くダイモンは裏切りに基づく殺人による死が人格化したものだ。ヴァルヌダイモンは家族や友人によって殺された、悪のクリーチャーの魂からその形を取ることがほとんどである。彼らは出会うすべてのクリーチャーを騙し殺すことで、世界にその狂気の思想を広めていく。

差し迫る滅びの感覚を伝搬させその**反応**を観察し、攻撃してその死を満喫する前に彼らの**反応**を学びながら、ヴァルヌダイモンはその獲物を追い詰めていく。このダイモンは腕のいい暗殺者としてもよく働く。その敵を衰弱させる前に影の中に隠れ、命を奪う一撃を振る舞うために不可視の防護から攻撃を仕掛ける。より強力な敵に遭遇したなら、ヴァルヌダイモンは切り裂いた後に逃げ去るという攻撃を何回もすることで相手を徐々に痛めつける方法を探す。そして敵が血を流す用になるまでその流れを繰り返すのだ。

ヴァルヌダイモンは殺人と暗殺に関連した神格の狂信者によって、いつの間にか喚び出されていることがある。そのような狂信者はヴァルヌダイモンを自らの神格より託された、神聖なるクリーチャーと見なすことが多い。そしてこのダイモンを単に暗殺者として使用することよりも、狂信者は望むままにこの地域をさまよい、その意図に合う獲物を選び出し望むがままに誰であれ殺すという驚くべき自由を彼らに与えてしまう。この世界にヴァルヌダイモンを招来した狂信者は、秘密のハンドサインや教団の一員が見せることのできる他の印をこのダイモンに注意深く見せる事が一般的だ。こうすることでこのモンスターが、信者の 1 人を攻撃の目標としないようにすることができるからである。偶然に目標となった狂信者がダイモンに身を守る印を見せたかというのは、もちろんこのクリーチャーがそのものを後回しにするかどうかとは別問題である。

ヴァルヌダイモンの全長は 3 フィート（約 90cm）で、重量は 25 ポンド（約 11.3kg）。

タッツルワーム Tatzlwyrm

この大蛇クリーチャーは凶暴そうな竜の頭部と、先端に小さな爪の付いた 2 本の比較的小さな前腕部を持つ。

タッツルワーム 脅威度 2 Tatzlwyrm

経験点 600
N ／中型サイズの竜
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 8
防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）
hp 22（3d12 ＋ 3）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 5
完全耐性 麻痺、睡眠
攻撃
速度 30 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 5（1d8 ＋ 3、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 毒の喘ぎ、飛びかかり、引っかき（爪（× 2）、＋ 5、1d4 ＋ 2）
一般データ
【筋】14、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**5、**【判】**14、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5（＋ 9 組みつき）；**CMD** 17（足払いされない）
特技《素早い移動》、《忍びの技》
技能〈登攀〉＋ 14、〈脱出術〉＋ 5、〈威圧〉＋ 4、〈知覚〉＋ 8、〈隠密〉＋ 10（密生した植物の中では＋ 16）；**種族修正** 密生した植物の中で＋ 6〈隠密〉
言語 竜語
生態
環境 いずれかの森
編成 単体あるいは巣（2 ～ 5）
宝物 標準
特殊攻撃
毒の喘ぎ（変則）タッツルワームの吐息には毒の靄が含まれている。組みつき中、噛みつきや引っかきの代わりに、タッツルワームは獲物の顔に毒を吐くことができる。タッツルワームはこの能力を使用するために組みつきながらターンを開始しなければならない――組みつきを始めるのと同じターンに毒の喘ぎを使用することはできない。
タッツルワーム毒：ブレス・吸入型；セーヴ 頑健・DC12；頻度 1 回／ラウンド（2 ラウンド間）；効果 1d2【筋】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

タッツルワームはトゥルー・ドラゴンの古い血縁関係であり、数千年前に枝分かれし遠く離れた場所で進化したのだろうと考えられている。その大きな従兄弟に比べてサイズで劣るにも関わらずタッツルワームは親譲りなのか凶暴だ。悪名高い親戚と並べて見ればタッツルワームはかなり見劣りするが、爬虫類の多くとは比べものにならない精神力を持つ。彼らは竜語を理解するが、他の言語は多くのタッツルワームの限られた理解力を超えている。にも関わらず、タッツルワームは深謀遠慮であり、共同で住める棲み家を建設し初歩的な罠を設置する。

タッツルワームは極めて珍しく、特に好奇心が強く幸運な冒険者は生きた化石を見たと主張するかもしれない。しかしながら研究は、その主張の骨子を否定しない。大の人間 1 人ぶんほどのサイズのタッツルワームには 2 本の腕しかなく、翼を持たず、そしてトゥルー・ドラゴンという親戚の持つブレス攻撃に似た弱い毒のブレスを持つ。大人のタッツルワームはその曲がりくねった臓器の入っていない尾も含めて体長 6 から 8 フィート（約 1.8m から約 2.4m）であり、体重は 400 から 500 ポンド（約 181kg から約 227kg）。その鱗は様々な緑、茶、そして灰色の日陰であればタッツルワームに限定的な迷彩を与えられる。

トゥルー・ドラゴンと同様、タッツルワームは完全な肉食性である。彼らは隠れながら時間の大半を過ごし、近くに来た獲物を攻撃するのを待っている。彼らは安全を提供する闇とねぐらの中で食料をゆっくりと消費する。タッツルワームは待ち伏せと迷彩に驚嘆すべき才覚を持っている。

タヌキ Tanuki

小柄でずんぐりとしたこのラクーン（アライグマ）に似た人型生物は、がっしりとしたクオータースタッフを手に持ち、まるで酔っ払っているかのようにわずかによろめきながら歩く。

タヌキ 脅威度 4 Tanuki

経験点 1,200
CN ／中型サイズの人怪（変身生物）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・ポイズン 、夜目；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 盾）
hp 47（5d10 ＋ 20）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 6

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 高品質のクオータースタッフ＝＋ 7（1d6 ＋ 2）、高品質のクオータースタッフ＝＋ 7（1d6 ＋ 1）、叩きつけ＝＋ 2（1d6 ＋ 1）
遠隔 スリング＝＋ 8（1d4 ＋ 2）
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 11）
常時：ディテクト・ポイズン
回数無制限：ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク
3 回／日：マジック・ストーン 、メジャー・クリエイション（最大 1 立方フィート）
1 回／日：ヴェイル（自身のみ）、クリエイト・フード・アンド・ウォーター 、シュリンク・アイテム

基本データ
【筋】14、**【敏】**17、**【耐】**18、**【知】**13、**【判】**14、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 7；**CMD** 20
特技《二刀の守り》、《二刀流》、《武器熟練：クオータースタッフ》
技能〈隠密〉＋ 10、〈芸能：打楽器〉＋ 8、〈交渉〉＋ 6、〈真意看破〉＋ 4、〈知覚〉＋ 8、〈知識：自然〉＋ 5、〈呪文学〉＋ 4、〈はったり〉＋ 7
言語 共通語、タヌキ語
その他の特殊能力 酒の嗜み、変身（ラクーン；ビースト・シェイプ II ）

生態
出現環境 温暖／森林または都市
編成 単体、2 体、または集会（3 ～ 8）
宝物 標準（高品質のクオータースタッフ、ひょうたんに入った 4 口分の酒、その他の宝物）

特殊能力
酒の嗜み（超常） 1 回の即行アクションとして、タヌキは常にかたわらに下げたひょうたんから酒を一口飲むことができる。そのようにするなら、術者レベル 7 として以下の呪文のうち 1 つの効果を得る。 ディヴァイン・フェイヴァー 、フォールス・ライフ 、ヘイスト 、レイジ 。特殊なタヌキは、GM の決定した呪文の効果を追加で選択できるとしてもよい。タヌキは酒を一口飲むたびに段々と酔っ払っていき、1 分の間 AC と反応セーヴに－ 1 のペナルティを被る。このペナルティは累積する。

陽気なペテン師、タヌキは人型生物や他の知性あるクリーチャーを騙すことをこよなく愛する。このいたずらは大抵無害なものだが、状況によっては悪意あるものに変わることもある。

人気のある民間伝承によれば、タヌキは 100 年以上使用された道具や家庭用品の魂が変化したものだと伝えられている。この物語はタヌキの、魔法によってものを作り出したり変化させる能力に由来するものであろう。

タヌキとはほとんどの場合、変装した姿で遭遇することになる。彼らは人型生物の住処に訪れ、人々の興味をひくことを楽しむ。彼らはよく酒場や飲食店に赴き、宴や祭りがあればできるる限り参加する。タヌキはその姿をいつも変え、一月に同じ町を二度訪れることはほとんどない。

タヌキのいたずらは、自然を冒涜するものに対しては悪意あるものとなる。面白半分に殺す猟師や新しい苗木を植えることなく森からきを切り倒すものを見つけると、その武器と道具がお椀やティーカップに変わってしまう。自慢屋やごろつき、道徳心のほとんどないものに対しても、タヌキはいたずらに全力を注ぐ。彼らは陰気なものへのいたずらも好む。そのような気難しい人の強張った顔に笑顔をもたらせられれば良いと、いつも願っているのだ。生来のペテン師であるがゆえに、タヌキは多くのフェイ・クリーチャーと関わりを持つ。精霊とさえうまくやっていて、この世界から彼らが通り抜けるのを手伝うタヌキもいる。

稀なことだが、乱暴で恐ろしいタヌキが国々を渡り歩き、出会うものに苦痛をもたらそうとすることがある。悪意に満ちたその悪のタヌキは残酷ないたずらを行う。タヌキが老婆を殺し、その新鮮な肉が入ったスープをその夫に振る舞うといういたずらが、恐ろしい物語として伝えられている。

タヌキは全長 5 フィート（約 1.5m）で、重量は 180 ポンド（約 81.6kg）。

チチミトル Tzitzimitl

岩に覆われたこの巨大な骨でできた人形は、空を素早く飛び回る。その恐るべき姿の周りを奇妙なガスがまとわりついている。

チチミトル 脅威度 19 Tzitzimitl

経験点 204,800

NE ／巨大サイズのアンデッド

イニシアチブ ＋ 9**；感覚** アーケイン・サイト 、暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 31

防御

AC 35、接触 11、立ちすくみ 30（＋ 5【敏】、＋ 24 外皮、－ 4 サイズ）

hp 319（22d8 ＋ 220）；高速治癒 15

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 19

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗＋ 4、光を闇へ；**DR** 15 ／殴打および善；**完全耐性**［冷気］、［電気］、アンデッドの種別特徴；**抵抗**［火］15；**SR** 30

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 26（2d8 ＋ 14、加えて 3d6［電気］および " 生命力吸収 "）、爪（× 2）＝＋ 27（2d6 ＋ 14 ／ 19 ～ 20、加えて 3d6［電気］）

遠隔 目からの光線＝＋ 17 接触（10d6［電気］および 10d6［力場］）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 蝕、生命力吸収（2 レベル、DC31）

擬似呪文能力（術者レベル 19 レベル；精神集中＋ 29）

常時：アーケイン・サイト 、トゥルー・シーイング 、フライ

回数無制限：ディーパー・ダークネス 、ビストウ・カース（DC24）

3 回／日：アニメイト・デッド 、グレーター・テレポート 、コンテイジョン（DC23）、ヘイスト

1 回／日：ウェイル・オヴ・ザ・バンシー（DC29）、クリエイト・アンデッド 、テンポラル・ステイシス（DC28）

基本データ

【筋】 39、**【敏】** 21、**【耐】** ―、**【知】** 20、**【判】** 23、**【魅】** 30

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 29；**CMD** 44

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《近距離射撃》、《クリティカル強化：爪》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《精密射撃》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：爪》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》

技能〈真意看破〉＋ 31、〈生存〉＋ 21、〈知覚〉＋ 31、〈知識：次元界〉＋ 25、〈知識：自然〉＋ 27、〈知識：宗教〉＋ 30、〈知識：神秘学〉＋ 28、〈呪文学〉＋ 23、〈飛行〉＋ 35、〈魔法装置使用〉＋ 30

言語 アクロ語、共通語、天上語、奈落語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

蝕（超常）　チチミトルが ディーパー・ダークネス を発動するときにはいつでも、発動時に闇の範囲にいる全てのクリーチャーは 8d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける（DC31 の頑健セーヴで半減）。この効果によりダメージを受けたクリーチャーはみな、よろめき状態となる。この効果は闇の範囲に留まるかこの範囲から外に出た後に 1d4 ラウンド経過するまで続く。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

目からの光線（超常）　1 回の標準アクションとして、チチミトルは自身の目から 100 フィートまで届く輝く力場の光線を放つことができる。この光線を命中させるには遠隔接触攻撃が必要であり、命中すれば 10d6 ポイントの［力場］ダメージと 10d6 ポイントの［電気］ダメージを与える。

光を闇へ（超常）　1 日に 3 回、1 回の割り込みアクションとして、チチミトルは自らに効果を及ぼす正のエネルギー効果を負のエネルギーに変換することができる。これは効果全体を変換するため、他のクリーチャーに対する効果にも影響を及ぼす。たとえ正のエネルギー放出が自らに被害を及ぼさなかった場合でさえ、チチミトルは正のエネルギー放出をこの方法で変換することができる。

チチミトルは得体のしれない闇のクリーチャーである。世界が終わる日に向けて、「世界を終了させる」ために太陽を攻撃し破壊するとする文化もある。賢者によれば、このクリーチャーは星と星の間にある冷たく暗い場所、蝕の闇よりやってきて、広大な世界を闇に染める影を見ることができるものもいるのだという。

古く忘れられた死と破壊の神格が、終末の道具として最初のチチミトルを創り出したというものもいる。その一方で、この大きさのクリーチャーで道あふれた広大な惑星にあるはるか遠くの世界から彼らはやってきて、このような闇の惑星の永久の死が破壊を広めるために他の世界を消し去ったのだと意見をまとめるものもいる。

チチミトルは皆、そのような主張に肯定も否定もしない。実のところそのような伝説を誇りとしているようである。確かにチチミトルが世界に出現することは大いなる災厄の時の予兆である。しかしチチミトルがそのような闇の時代を実際に予測しているかどうか、その原因となっているかは議論の余地があるだろう。いくつかの惑星ではチチミトルは既に出現したことがあり、彼らは古代の墳墓に横たわっている。それは今日では忘れられた英雄たちによって、はるか昔に幽閉されたためである。

チチミトルは全長 50 フィート（約 15m）。

使い魔

小型サイズの使い魔 Small Familiars

小型サイズの使い魔は小型サイズのクリーチャーのように場所を占め、敵を挟撃することができる。しかし使い魔とその主人はそのような戦略を取ることを嫌う。そのような行為は、結果としてしばしば使い魔を殺すことにつながるからだ。小型の使い魔は主人にとって、超小型もしくはそれより小さい使い魔よりも連れ歩くのが難しくもある。まさに見えないところに留めておくために、彼らはしばしば バッグ・オヴ・ホールディングのような魔法のアイテムを必要とする。

使い魔	特殊能力
オッター（カワウソ）	主人は〈水泳〉判定に＋3のボーナスを得る
ゴート（山羊）	主人は〈生存〉判定に＋3のボーナスを得る
ピッグ（豚）	主人は〈交渉〉判定に＋3のボーナスを得る
フォックス（狐）	主人は**反応セーヴ**に＋2のボーナスを得る
フライング・スクワール（モモンガ）	主人は〈飛行〉判定に＋3のボーナスを得る
ラクーン（アライグマ）	主人は〈手先の早業〉判定に＋3のボーナスを得る

オッター（カワウソ）脅威度 1/4 Otter

経験点 100
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋1

防御
AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋3【敏】、＋2 サイズ）
hp 4（1d8）
頑健 ＋2、**反応** ＋5、**意志** ＋1

攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＝＋5（1d3 － 4）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

基本データ
【筋】3、【敏】16、【耐】10、【知】2、【判】13、【魅】5
基本攻撃 ＋0；**CMB** ＋1；**CMD** 7（対足払い 11）
特技《武器の妙技》
技能〈水泳〉＋10、〈脱出術〉＋4

生態
出現環境 気候問わず／水
編成 単体または一家（2 ～ 16）
宝物 なし

オッター（カワウソ）は好奇心が強くよくはしゃぎ回る。新しいものを調べることや濡れた岩を動かすこと、その他の単純なゲームを楽しむ。

ゴート（山羊）脅威度 1/3 Goat

経験点 135
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋0

防御
AC 13、接触 12、立ちすくみ 12（＋1【敏】、＋1 外皮、＋1 サイズ）
hp 5（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋3、**反応** ＋3、**意志** ＋0

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 突き刺し＝＋2（1d4 ＋ 1）

基本データ
【筋】12、【敏】13、【耐】12、【知】2、【判】11、【魅】5
基本攻撃 ＋0；**CMB** ＋0；**CMD** 11（対足払い 15）
特技《素早い移動》
技能〈軽業〉＋1（跳躍＋5）、〈生存〉＋0（食料を見つける＋4）、〈登攀〉＋5；**種族修正** ＋4 跳躍時の〈軽業〉、＋4 食料を見つけるための〈生存〉

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

ゴートは短期で強情であることが多い。しかしどのように不慣れな場所で会っても食事を見つける尋常ならぬ才能を持ち、なんであれ消化することができる。

ピッグ（豚）脅威度 1/3 Pig

経験点 135
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋5

防御
AC 13、接触 12、立ちすくみ 12（＋1【敏】、＋1 外皮、＋1 サイズ）
hp 6（1d8 ＋ 2）
頑健 ＋6、**反応** ＋3、**意志** ＋1

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋1（1d4）

基本データ
【筋】11、【敏】12、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】4
基本攻撃 ＋0；**CMB** － 1；**CMD** 10（対足払い 14）
特技《**頑健**無比》
技能〈知覚〉＋5

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

この頭がよく社会的な動物はさまざまな仕事につかせるために訓練することができる。

フォックス（狐）脅威度 1/4 Fox

経験点 100
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋8

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 5（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 1（1d3 － 1）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

基本データ
【筋】9、**【敏】**15、**【耐】**13、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 9（対足払い 13）
特技《技能熟練：知覚》
技能〈隠密〉＋ 10、〈軽業〉＋ 2（跳躍＋ 10）、〈生存〉＋ 1（嗅覚による追跡＋ 5）、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4 跳躍時の〈軽業〉、＋ 4 嗅覚による追跡での〈生存〉

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

この頭は良いが慎重な動物は、生きた獲物に跳びかかる。

フライング・スクワール（モモンガ）脅威度 1/3 Flying Squirrel

経験点 135
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 1

防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 3（1d8 － 1）
頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1

攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（劣悪）
近接 噛みつき＝＋ 4（1d3 － 4）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

基本データ
【筋】3、**【敏】**15、**【耐】**8、**【知】**1、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 6（対足払い 10）
特技《軽業師》B 、《武器の妙技》
技能〈軽業〉＋ 8（跳躍＋ 12）、〈登攀〉＋ 10、〈飛行〉＋ 4；**種族修正** ＋ 11〈軽業〉（跳躍＋ 8）、＋ 8〈登攀〉
その他の特殊能力 滑空

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体または 2 体
宝物 なし

特殊能力
滑空（変則）フライング・スクワールはその飛行移動速度を、ホバリングのために使用することはできない。飛行している際、フライング・スクワールは移動を開始した高さから少なくとも 5 フィート低い場所で移動を終えなければならない。

実際に飛行する能力があるわけではないが、フライング・スクワールは手首と足首の間に張られた皮膜をぴんと張ることにより、長距離を滑空することができる。

ラクーン（アライグマ）脅威度 1/2 Raccoon

経験点 200
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 3

防御
AC 15、接触 14、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 4（1d8）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 4（1d3 － 1）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

基本データ
【筋】8、**【敏】**15、**【耐】**11、**【知】**2、**【判】**16、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 9（対足払い 13）
特技《武器の妙技》
技能〈手先の早業〉＋ 3、〈登攀〉＋ 7

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体または集団（2 ～ 4）
宝物 なし

ラクーンは探究心があり頭もよい。奇妙なことに、彼らは食べ物を小川で洗うといった人型生物の動きを行う。

ディヴ Div

デーモンは破壊のために存在し、デヴィルは堕落と支配を切望し、ダイモンは万物の死を追い求める。そしてディヴとして知られる不浄なる存在は、定命のものが作り出した全てのものを破壊し略奪しようと努める。呪われたアバドンの奥深くへ追放された汚らわしきジンニーから産み落とされたディヴは、定命のもの全てに対して古来よりの憎悪を心に抱いている。その力の全ては単なる破壊ではなく、生きるもの全てに苦しみを与えるものだ。辛抱強く悪意に満ちたディヴは美しく楽しいもの全てを台無しにする方法を探し求める。長く苦しみに満ちた死に破れる前に、犠牲者を失意と苦しみに満ちた存在へと追い込んでしまう。

ほとんどの神話で語られる昔、ディヴは助手であり、驚くほど神秘的な古代における失われた定命のものの魔法帝国をいくつも建設したという。この古代においては、不可解なことに彼らを産み出した主は協力的なジンニーとして振る舞い、感謝を忘れない親切な主人としての役目を果たしていた。しかし、この定命のものとの絆はすぐに綻び、より短い寿命を持つ種族の世代は衰退して水たまりに波紋が広がるように、誓約とディヴが与えた慎み深いものとの関係は忘れられた。定命のものが作り出したものを信頼し褒めそやすためにジンニーから目を離すものがいる一方で、この異世界の仲間を悪用し否定し始めたものもいる。ジンニーらの貢献は無視され神格は世界中に定命のものが作り出したものの発展を祝った時に、古代の建築家の多くは定命のものと彼らを導く神格に対して反乱を起こした。直感と作成の道を断念したこれらのジンニーはアーリマンとして知られる破壊の力の支配下で反乱を起こした。アーリマンは単なる悪意が定命の者どもに復讐するだけでなく、その略奪、破壊、荒廃の化身となるようにその姿を歪めてしまった。こうして最初のディヴはその姿を現したのである。

その後ずっと、ディヴはもっとも非道で悪意を持つ悪のジンニーの精神から生じるようになった。破壊の上で元素界に戻るよりも、彼ら汚れたジンニーはもっとも初期に作られてからジンニーにつきまとう壊滅の精霊であるアーリマンの掌の中に生きる道を見出す。アバドンの腐敗した次元界にある見捨てられた僻地に作り出した領域を持つアーリマンは、その滅びることのない悪とこの領域の生まれながらの汚染を使用して彼に預けられた魂の中にある邪悪を引き出し、不浄なる精神を様々な極端な姿をしたディヴの従者の姿に歪めてしまう。“ディヴの領主”（訳注：アーリマンを指す）はその魂が属するジンニー種族は興味を持たず、そのうちにある悪のみを見つめ、そのジンニーを彼の領域に引き込んだ悪徳特有の忌まわしき姿を与える。アーリマンの手から洗われたものは新しくも恐ろしいフィーンドであり、定命のものと善の神格の敵、そしてその復讐をもたらすために姿を与えられた忌まわしい精霊である。この闇の神の接触は個々のジンニーがかつて何であったかには一切影響しない――ただ強い憎しみと、資格、報復のみが残される。

遥かに蔓延する汚れた種族のように様々な姿を持つ。しかしディヴは不毛の領域、古代の遺跡、豊富な力の誇示に彼らを引き込んだ、傲慢、虚飾、ジンニー類への志向をあらわにすることが多い。しかしその様々な全ての力のために、ほとんどのディヴは彼らが思い描く破滅を進めるために、定命のものにそのちからを使用することを好む。彼らが彼ら自身が破壊をなしたことを憎むように心を操るのである。ディヴが強力な定命のものを最後には貧しく不誠実で恨みがましいものにするために、自らを構成するものを台無しにする姿を見ることを誰も喜びはしない。ディヴはジンニーに対しても悪意と憎悪を向け、彼らを殺しその堕落した計画の元で従事させることに熱意を傾ける。

精神を作り直す過程の不具合によって、ディヴの種類それぞれには特定の行動を行う事にこだわるという奇妙な弱点を持つ。例えば最も美しい敵を攻撃するとか、秘密を学ぶための取引を行うとか、赤い色を避けようとするとかである。もっとも賢きものはその弱点を知っており伝えているが、それぞれのディヴはこの衝動脅迫に気付いており、それが弱さにつながると考えている敵を利用する計画を立てる一方で罠にはめようとする存在を避ける。

アーリマン　Ahriman

アーリマンは美しいフィーンドと言った出で立ちで、その手は虎のような爪、その足には鷹のような爪を持つ。傷だらけの黒き肉にはてらてらした蛇が這い回り、その主人と彼に近づくものを恐ろしい毒で排除しようとする。古き呪いが刻みつけられた角がアーリマンの虎のような顔の上から生えており、魂を奪う牙が無数に生えた口の奥には忘却によってのみ対抗することのできる闇の領域へのゲートが開いている。

古代の悪であるアーリマンは最初のジンニーの創造物から生じた。学者によればジンニーが命を引き出した創造行為を行ったときに、破壊の影が現れたのだという。この影は世界に自らを流し込み、それが落ちてきた場所の光と創造を打ち消した。何千年も過ぎた後、この消滅の精霊はアーリマンと呼ばれるようになった。

アーリマンの究極の目的は忘却である。彼の終わることのない計画における目的のために、彼は数え切れない時をかけて無数の冒涜を産み落とした。ディヴとして知られる堕落したジンニーは最も多い彼の奴隷である。アーリマンとその部下は定命のものを、破壊的な決定や知識の放棄に向かわせることに喜びを見出す。彼は邪悪である上に年をとらず忍耐強いため、この古代の悪の力は一度に１つの失敗を解消する方向に向けて世界を弱める方法を探す。

共謀するデミゴッドであるアーリマンは彼とその部下が悪なる定命のものを嫌っているにもかかわらず、そのような存在から信仰を集める。アーリマンのクレリックは虚無主義者か他者を堕落させ、不運を広め、ジンニー類の作品を取り壊すために行動する勘違いした狂信者のいずれかである。アーリマンは悪、死、破壊、闇の領域を持つ。アーリマンの印は闇に取って代わられる光の薄い銀のついた黒い円であり、その好む武器はウィップである。

ディヴ：アガシ Div, Aghash

ぼろ布をかけ山羊のような脚を持つこのクリーチャーは、牙に囲まれた大きな目を除いて特徴のない顔をしている。

アガシ 脅威度 4 Aghash

経験点 1,200
NE ／中型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 11

防御
AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮）
hp 42（5d10 ＋ 15）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 7
DR 5 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 15

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 8（1d6 ＋ 2）
特殊攻撃 呪いの凝視、砂塵嵐
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 10）
回数無制限：スペクトラル・ハンド 、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、ディメンジョン・ドア 、ビストウ・カース（DC16）、マイナー・イメージ（DC15）
1 回／日：サジェスチョン（DC16）、招来（3 レベル、1d2 体のドル［25%］）
基本データ
【筋】14、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**13、**【判】**13、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 7；**CMD** 19
特技《鋭敏感覚》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：爪》
技能〈威圧〉＋ 10、〈隠密〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 9、〈知覚〉＋ 11、〈知識：次元界〉＋ 7、〈知識：神秘学〉＋ 7、〈呪文学〉＋ 9、〈はったり〉＋ 10、〈変装〉＋ 12
言語 地獄語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
呪いの凝視（超常）アガシが選択する：1 ラウンドの間混乱状態、1 ラウンドの間怯え状態、1 ラウンドの間朦朧状態、1d4 ポイントのダメージを及ぼす。30 フィート、頑健 DC16 で無効。 プロテクション・フロム・イーヴル の効果を受けているクリーチャーはアガシの凝視に完全耐性を持つ。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。
砂塵嵐（超常）1 日に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、アガシは一時的な砂塵嵐を作り出すことができる。この嵐はアガシを中心とした半径 100 フィートを覆い、アガシのヒット・ダイス（通常は 5）ごとに 1 分間持続する。これは砂塵嵐として機能する（『Core Rulebook』P.431）。

アガシは悪意の視線の具現化であり、この破滅や不運の化身を目にするだけで呪いに見舞われる。非常に恐ろしいハグのような存在であるアガシは、その凝視でもって滅びを振り撒きながら物質界の砂漠を彷徨する。このあさましいクリーチャーには畏怖に値することは何もなく、虚栄心が強く傲慢な定命のもの（特に呪文の使い手）に滅びをもたらすことに格別の喜びを抱く。汚くみすぼらしいアガシはよろめくように動く。その蹄のついた脚は山羊のもののように曲がっており、そのやせ細った身体による不愉快な震える足取りの原因となっている。

全てのディヴは強迫観念を示す。アガシの場合は美しい定命のものへの嫌悪だ。2 体の異なる敵のいずれを攻撃するか選択する機会があれば、アガシは常に最も肉体的に美しい敵を選択する。魅力的な敵に忍び寄るのは、彼らの憎しみ――ひょっとしたら、嫉妬――によってである。彼らは敵の【魅力】を吸い取るような呪いをかけたり、魅力を損なわせることに喜びを感じる。 スペクトラル・ハンド 能力を使用することで、アガシは離れた距離から呪いを伝達することができる。これにより病気にかかったとか、自らの信じる神々から呪いを受けたと信じる犠牲者もいる。その間ずっと、アガシはすぐ近くにとどまり、呪われたものが苦しむ姿をみて喜悦に浸る。

アガシは全長 5 ～ 6 フィート（約 1.5m ～ 1.8m）で、重量はおおよそ 100 ポンド（約 45.4kg）。

ディヴ：アクヴァン Div, Akvan

岩のような突起が皮膚から突き出し荒々しい角がその前頭部を覆うこの巨大なクリーチャーは、華美な鎧に身を包んでいる。

アクヴァン 脅威度 20 Akvan

経験点 307,200

NE ／巨大サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 12**；感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 34

オーラ 絶望（30 フィート、DC30）

防御

AC 38、接触 10、立ちすくみ 34（＋ 13 鎧、＋ 4【敏】、＋ 15 外皮、－ 4 サイズ）

hp 372（24d10 ＋ 240）

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 22、**意志** ＋ 21

DR 15 ／冷たい鉄および善；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 120 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 32（2d8 ＋ 12、加えて " つかみ " ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 32（2d6 ＋ 12）、尾の打撃＝＋ 30（2d10 ＋ 6）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート（尾は 25 フィート）

特殊攻撃 グル作成、かきむしり（爪（× 2）、2d6 ＋ 18）、信仰心の揺さぶり、飲み込み（6d6 ＋ 18 加えて 4d6 エネルギー・ダメージ、**AC**25、hp37）、苦痛を及ぼす嚥下、蹂躙（2d8 ＋ 18、DC34）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 28）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：アライン・ウェポン 、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、ディテクト・マジック 、テレキネシス（DC23）、マジック・サークル・アゲンスト・グッド

3 回／日：ディスインテグレイト（DC24）、ディスペル・マジック 、フォースケージ（DC25）、ブラスフェミイ（DC25）、プロテクション・フロム・エナジー

1 回／日：ギアス／クエスト 、招来（6 レベル、1d2 体のセピド［100%］）、プレイン・シフト

基本データ

【筋】35、**【敏】**26、**【耐】**30、**【知】**19、**【判】**24、**【魅】**27

基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 40；**CMD** 58

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《複数回攻撃》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《朦朧化クリティカル》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋ 31、〈軽業〉＋ 28（跳躍＋ 36）、〈交渉〉＋ 31、〈真意看破〉＋ 30、〈知覚〉＋ 34、〈知識：次元界〉＋ 31、〈知識：宗教〉＋ 19、〈知識：神秘学〉＋ 31、〈呪文学〉＋ 22、〈はったり〉＋ 43、〈飛行〉＋ 27、〈魔法装置使用〉＋ 23；**種族修正** ＋ 8 跳躍時の〈軽業〉、＋ 8〈はったり〉

言語 共通語、地獄語、天上語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 鎧修練 4

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）

編成 単体

宝物 標準（＋ 5 ハーフプレート 、その他の宝物）

特殊能力

鎧修練（変則） アクヴァンは鎧を着た状態で生み出され、それを使用することに生まれながらにして卓越している。アクヴァンは 15 レベル・ファイターの鎧修練能力を持つ。

絶望のオーラ（超常） アクヴァンから 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC30 の意志セーヴに成功しなければならない。失敗すると攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に－ 4 のペナルティを受ける。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

グル作成（超常） アクヴァンに倒されたすべてのジンニーは 1d4 ラウンド後にグル（125 ページを参照）になる。このグルは作り出したアクヴァンの制御下にあり、アクヴァンが死んで自由意志を持つグルになるまで、奴隷のままである。グル達は生きていた時に持っていた能力の一切を持たない。

信仰心の揺さぶり（超常） アクヴァンが近接攻撃で信仰呪文の使い手に攻撃が命中したときはいつでも、目標は DC30 の意志セーヴを行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間怯え状態となる。セーヴに成功すれば、代わりに 1 ラウンドの間怯え状態となる。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

苦痛を及ぼす嚥下（超常） 異世界の存在を狩るものであるアクヴァンは、様々な抵抗力を持つクリーチャーを独自に消化して取り込んできた。内臓に潰されることによるダメージに加えて、アクヴァンに飲み込まれたクリーチャーは毎ラウンド 4d6 ポイントの［酸］、［電気］、［火］、［冷気］のいずれかのダメージを与える。アクヴァンは毎ラウンド、自らの胃が与えるエネルギー・ダメージの種別を選択し、ラウンドごとに変更しても構わない。加えて、アクヴァンの胃は分厚く装甲が張られている。アクヴァンはその胃に対して、自らの外皮ボーナスそのままの値を（通常の半分の代わりに）得ることができる。

アクヴァンはもっとも強力な肉体を持ち、忘れられた古の計画を直接進めるものアーリマンの、破壊を司る従者たる存在である。彼らのねじれた精神は荒廃、堕落、冒涜に志向し、その創造神と芸術と感嘆を引き出すことでよく知られる存在への憎しみでは並ぶものはない。定命の者にのみその狂気と復讐心を向けるディヴがほとんどだが、アクヴァンはジンニーらに対してもその憎しみの矛先を向ける。

アクヴァンは長きに渡り畏怖され敬拝されてきた古来よりの遺跡や、無敵と呼ばれる存在や組織を破壊するためにそれらを探し歩く。ディヴは通常はるかに巧妙な方法でその汚染を撒き散らすが、アクヴァンは破壊を象徴し、**意志**や漆喰だけでなく希望や夢も打ち砕く。加えて、この破壊の主は彼らが最も憎む標的であるジンニーをグルとして知られる忌まわしき存在へと変えてしまうことで、新しい恐怖を生み落とし続ける。その結果、アクヴァンの悪行は標的の死で終わることはなく、倒されたジンニーは戦場で起き上がり――あるいはアクヴァンの胃から吐き出され――冒涜的な不死の従者となる。このような不死の軍団はその恐ろしい主に仕え、時が来れば不浄なる奴隷の軍隊として召集されることになる。

ジンニーとその協力者への憎悪と飢餓感は、全てのアクヴァンが従う種族全体の強迫観念となっている。このディヴはジンニーに遭遇すると常に狩り、破壊し、消化することから逃れることはできない。アクヴァンはその時点で自らよりも明らかに強力な敵と戦ってその命を無駄にすることを避ける程度には賢く、その勇猛なる力ではなく狡猾さによってそのような敵を衰弱させる方法を探す。

アクヴァンは全長おおよそ 40 フィート（約 12.2m）、重量は 30,000 ポンド（約 13.6t）を超える。

アクヴァン・プリンス Akvan Princes

アクヴァンは定命のものとジンニーを殺すことにそのすべてを費やす際、ジンニーに属する種族の 1 つに引きつけられ、特定の熱情を注ぐ種族の一員を標的とする。何年もの間貢献し続けた後で、特にジンニーを解体して殺してきたアクヴァンはアーリマンの興味を集める。アーリマンはそのようなディヴにより強力な力を授けて祝福し、アクヴァン・プリンス

（アクヴァンの王子）に変化させる。

それぞれのアクヴァン・プリンスはジンニーの特定の種類を絶滅することにその身を捧げ、その種のジンニーをばらばらにするための特殊能力を得る。アクヴァン・プリンスは追加の 4 ～ 8 ヒット・ダイスと 3 つの**能力値**に対する＋ 4 ボーナスを得、CR は 22 ～ 24 となる。アクヴァン・プリンスは以下の能力のセットから 1 つを獲得する。このセットはそのものが狩るジンニーの種類によって決まる。

地の粉砕：シャイタンを狩るアクヴァン・プリンスは最も硬い石でさえ粉々にする。彼らは地滑り能力（訳注：原文は stone glide だが、earth glide の誤記として修正）、振動感知 100 フィート、穴掘り移動速度 100 フィートを得る。さらに肉体武器はダメージ減少を考慮する際にアダマンティンとして扱われる。加えて、以下の擬似呪文能力を得る。3 ／日――ウィッシュ 、《呪文高速化》された ストーン・シェイプ 、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック 、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド 。

消え行く残り火：イフリートを狩るアクヴァン・プリンスは炎を支配する。彼らは［火］に対する抵抗 30、イフリートの熱気特殊攻撃（攻撃の際に 1d6、組みつくか組みつかれた時に 6d6）を得る。加えて以下の擬似呪文能力を持つ。回数無制限―― ウォール・オヴ・ファイアー 、《呪文高速化》された クウェンチ 、スコーチング・レイ ；3 ／日―― ウィッシュ 。

絶息する風：ジンを狩るアクヴァン・プリンスは風を圧倒する力を得る。彼らは［電気］に対する抵抗 30 と竜巻変化能力を持ち、その飛行移動速度は 120 フィート（機動性は完璧）。加えて以下の擬似呪文能力を持つ。回数無制限―― インヴィジビリティ ；3 ／日―― ウィッシュ 、ガシアス・フォーム 。

渇きの海：マーリドを倒すアクヴァン・プリンスは水を操り毒に変える。彼らは水泳移動速度 100 フィート、マーリドの荒れ狂う水特殊攻撃（8d6 ポイントのダメージ、1d6 ラウンドの間盲目状態かつ朦朧状態）を得る。加えて以下の擬似呪文能力を持つ。常時―― ウォーター・ブリージング 、ウォーター・ウォーク ；回数無制限――《呪文高速化》された コントロール・ウォーター ；3 ／日―― ウィッシュ 、ホリッド・ウィルティング 。

錯乱した魂：ジャーンを殺すアクヴァン・プリンスは失敗と敗北を撒き散らす。彼らは［酸］、［電気］、［冷気］に対する抵抗 20 と、以下の擬似呪文能力を持つ。回数無制限―― イセリアル・ジョーント 、インヴィジビリティ ；3 ／日―― インサニティ 、ウィッシュ 、メイジズ・ディスジャンクション 。

ディヴ：ガウワス Div, Ghawwas

この恐ろしい二足歩行クリーチャーは棘のような突起と珊瑚の角、針のような歯を無数に持つ。彼らは毒に犯された海から出現してきたように見える。

ガウワス 脅威度 10 Ghawwas

経験点 9,600
NE ／大型サイズの来訪者（水棲、ディヴ、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 19

防御
AC 26、接触 11、立ちすくみ 24（＋ 2【敏】、＋ 15 外皮、－ 1 サイズ）
hp 161（14d10 ＋ 84）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 11
防御的能力 ギザギザの肌；**DR** 10 ／冷たい鉄および善；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 21

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 80 フィート
近接 噛みつき＝＋ 22（1d8 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 20（1d6 ＋ 7）、針＝＋ 20（1d6 ＋ 7、加えて " 毒 "）またはスピア＝＋ 20 ／＋ 15 ／＋ 10（2d6 ＋ 7 ／× 3、加えて " 毒 "）
遠隔 スピア＝＋ 15（2d6 ＋ 7 ／× 3、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 沸き立つ海
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 14）
常時：ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック
回数無制限：カース・ウォーター 、コントロール・ウォーター 、ディーパー・ダークネス 、ディメンジョン・ドア
3 回／日：クウェンチ（DC15）、招来（6 レベル、1 体のパイラカ［60%］）、スティンキング・クラウド（DC15）、ハリューサナトリ・テレイン（DC16）
基本データ
【筋】 24、**【敏】** 15、**【耐】** 23、**【知】** 12、**【判】** 15、**【魅】** 14
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 22；**CMD** 34
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《上級武器熟練：噛みつき》、《神速の**反応**》、《武器熟練：噛みつき》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 15、〈水泳〉＋ 32、〈生存〉＋ 19、〈知覚〉＋ 19、〈知識：次元界〉＋ 18、〈知識：地理〉＋ 18、〈はったり〉＋ 19
言語 地獄語、水界語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 水陸両生

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
沸き立つ海（超常） 1 回の標準アクションとして、ガウワスは周囲の水を沸騰させることができる。ガウワスの 50 フィート以内におり、同じ水の中にいて、少なくとも体の半分を水に浸している全てのクリーチャーは、6d6 ポイントの熱によるダメージを受ける（DC22 の頑健セーヴにより半減）。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
毒（変則） 針・致傷型；セーヴ 頑健・DC23；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【筋】；治療 2 回連続のセーヴ成功。
ギザギザの肌（変則） ガウワスはのこぎりのような髭と針のような突起に覆われたごつごつした皮膚を持つ。ガウワスを肉体武器か素手攻撃で攻撃したクリーチャーは 1d6 ポイントの斬撃かつ刺突ダメージを被る。

毒と背信に満ちたもの、ガウワスは海を汚しそこに住むものに滅びをもたらす。ガウワスは大きな人型生物と古代魚、そして有毒な深海生物を混ぜ合わせた存在に見える。海水に住むガウワスがほとんどだが、オアシスを汚したり干上がらせるために瞬間移動することもある。彼らはあらゆる定命のものを敵と見なすが、ガウワスはマーフォークやロキャーサのような平和的な水中に生きるクリーチャーに対して特別の悪意を向ける。

全てのガウワスは鐘が鳴る音に我慢できない。この音は彼らを怒りで満たしその発生源を探し出し、鐘かそれを鳴らすものを打ち壊す思いに駆り立てられる。

一般的なガウワスは全長 12 フィート（約 3.7m）で重量は 1,200 ポンド（約 544kg）前後。

ディヴ：シラ Div, Shira

致命的な穏やかさで動く、この残忍な分厚い毛で覆われた人型生物の姿をしたものは、無表情な黒い目を持った雌ライオンの頭部を持つ。

シラ 脅威度 12 Shira

経験点 19,200

NE ／大型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 21

防御

AC 27、接触 16、立ちすくみ 20（＋ 7【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 150（12d10 ＋ 84）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 14

DR 10 ／冷たい鉄および善；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 23

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき＝＋ 21（1d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 21（1d8 ＋ 9、加えて " つかみ "）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 精髄消耗、埃だらけの毛皮、引っかき（爪（× 2）＝＋ 21、1d8 ＋ 9）

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 18）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）

3 回／日：ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ 、マジック・サークル・アゲンスト・グッド

1 回／日：招来（5 レベル、1d2 体のパイラカまたは 1 体のシラ［35%］）

基本データ

【筋】 28、**【敏】** 25、**【耐】** 25、**【知】** 13、**【判】** 22、**【魅】** 20

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 22（組みつき＋ 26）；**CMD** 39

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《疾走》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》

技能〈威圧〉＋ 20、〈隠密〉＋ 18、〈軽業〉＋ 22（跳躍＋ 30）、〈生存〉＋ 21、〈知覚〉＋ 21、〈登攀〉＋ 24、〈はったり〉＋ 20

言語 地獄語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

精髄消耗（超常） シラの攻撃は何より恐ろしいことに、犠牲者の精髄の一部を吸い取ってしまう。シラが噛みつきによりとどめの一撃を命中させたか、爪か噛みつきによってクリティカル・ヒットを確定させたときには、目標は DC23 の頑健セーヴを行わねばならず、失敗すると 1d4 ポイントの【耐久力】吸収を受ける。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

埃だらけの毛皮（変則） シラは皮膚を覆うざらざらした毛の内側で、大量の埃と灰を集め生み出している。1 回の移動アクションとして、彼らは自らの体を揺らしてその接敵面に埃の雲を作り出すことができる。この雲は視認困難を作り出す。シラに対して殴打、刺突、斬撃ダメージを（DR を考慮する前の時点で）少なくとも 10 ポイント以上与えた攻撃は、自動的にこの能力を誘発する。この埃の雲は 1 ラウンドの間持続する。この雲は微風で直ちに撒き散らかされる。

野獣のような追跡者、シラは狩り喰らうために生きる。擬人化された雌ライオンを思い起こさせるこのディヴはその強力な体格と鋭い感覚、そして恐ろしい本能で傲慢なる定命のものを追跡し、最も恐怖を抱かせる敵を打ち倒す。彼らは原野の恐ろしい自然と定命のものに対する獣と自然の公平さの化身である。彼らは文明化された存在が野蛮なる世界に直面すれば、いかに小さく希望のない存在なのかを証明することに喜びを見いだす。

シラは単独で狩りをすることを好み、一時的な狩りの一団を編成することに十分なほどにしか他者とつきあうこともない。知的な獲物を欲してやまない彼らは犠牲者の肉体だけではなくその生命の精髄を捕らえて定命のものの魂の味を味わう。全てのディヴの中で最も野蛮な存在だが、シラはときにディヴの群れの斥候や暗殺者の役割を担うこともある。しかしこのような運用は一時的なものとなることが普通で、シラの野蛮な本能や仮への渇望を抑えていられる間だけ続けられる。

シラは簡単な殺害を求めることは決してない。選択できる目標の中でも、明らかに最も強力だと分かる相手を狙う。この衝動強迫に駆られている間、シラは生き残り、将来行う殺害による栄光を得る機会に重きを置く。そのためその戦略は伸張なものとなり、必ずしも獰猛にも前に突っ込むものとはならない。野蛮ではあるものの、シラはずる賢い狩人でもある。彼らは選んだ獲物を打ち倒すに完璧な機会を求めて、何週間も待つこともある。

ほとんどのシラは全長 10 フィート（約 3m）で、体重はおよそ 1,200 ポンド（約 544kg）。

ディヴ：セピド Div, Sepid

人間の倍ほどの背丈を持つ、この角の生えた恐ろしい戦士は巨大な刃を装備している。

セピド 脅威度 14 Sepid

経験点 38,400
NE ／大型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 22

防御
AC 32、接触 14、立ちすくみ 27（＋ 5【敏】、＋ 18 外皮、－ 1 サイズ）
hp 202（15d10 ＋ 120）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 15
DR 10 ／冷たい鉄および善；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 25

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 ＋ 1 ファルシオン ＝＋ 23 ／＋ 18 ／＋ 13（2d6 ＋ 11 ／ 15 ～ 20）
または
爪（× 2）＝＋ 21（1d6 ＋ 7）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 瓦礫の雨
擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 21）
回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、コンプリヘンド・ランゲージズ、スピーク・ウィズ・デッド（DC19）、ディーパー・ダークネス、ノンディテクション
3 回／日：アイス・ストーム、インヴィジビリティ、スコーチング・レイ、タッチ・オヴ・イディオシー、トゥルー・ストライク、フライ、ブラインドネス／デフネス（DC18）、ミラー・イメージ
1 回／日：アニメイト・デッド、エナヴェイション、クリエイト・アンデッド、招来（4 レベル、1 体のガウワスまたは 1 体のシラ［40%］）、ディスインテグレイト（DC22）、トゥルー・シーイング、ビストウ・カース（DC20）、ファイアーボール（DC19）、ブレイク・エンチャントメント、ベイルフル・ポリモーフ（DC21）、ホールド・モンスター（DC21）
基本データ
【筋】25、**【敏】**20、**【耐】**27、**【知】**19、**【判】**19、**【魅】**22
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 23；**CMD** 38
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：ファルシオン》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：ファルシオン》、《迎え討ち》、《矢止め》B
技能〈威圧〉＋ 24、〈隠密〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 20、〈知覚〉＋ 22、〈知識：次元界〉＋ 22、〈知識：宗教〉＋ 15、〈知識：神秘学〉＋ 22、〈呪文学〉＋ 22、〈はったり〉＋ 24、〈飛行〉＋ 15、〈魔法装置使用〉＋ 24
言語 共通語、地獄語、天上語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 光線止め

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体
宝物 標準（＋ 1 ファルシオン、その他の宝物）

特殊能力
光線止め（超常）1 ラウンドに 1 回、1 回の割り込みアクションとして、セピドは遠隔接触攻撃を必要とする光線や呪文をそらすために、その《矢止め》特技を使用することができる。
瓦礫の雨（超常）1 日に 3 回、1 回の標準アクションとして、セピドは石、木、金属その他の瓦礫を呼び出すことができる。この瓦礫は降り注ぎ、高さ 10 フィート、半径 40 フィートでセピドを中心とした円柱の範囲内にいるすべてのクリーチャーに打ち付ける。これらは 15d6 ポイントの殴打ダメージを与える（反応セーヴ DC25 で半減）。この攻撃はセピドを傷つけることはなく、ダメージ減少を考慮する際に悪属性の攻撃と見なされる。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

ディヴの将軍であるセピドは、彼らが通り抜ける場所すべてに恐怖と殺戮、絶望を撒き散らす。彼らは戦闘を拡大し、反乱に駆り立て、撃退するために英雄を探し求めて、民衆に希望を与える全てを破壊する。その手にファルシオンを持つセピドは、しばしば彼らが育てた忌まわしい軍団の最前線に立つ。

セピドは真実をゆがめることに喜びを見出す。しかし全てのディヴが嘘をつくものの、セピドは自らが求めたことの反対をなすことで自分を予測不可能な存在とし、賢い敵がセピドの情報を使ってセピド自身の利益に向かわせる。

セピドは全長 13 フィート（約 4.6m）で重量は 1,500 ポンド（約 680kg）よりも重い。

ディヴ：ドル Div, Doru

この縛られた髪と曲がった角のついた獣の頭には肉体がなく、虚空を飛び回る。

ドル 脅威度 2 Doru

経験点 600

NE ／超小型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 7

防御

AC 18、接触 15、立ちすくみ 15（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮、＋ 2 サイズ）

hp 16（3d10）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 4

DR 10 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［火］、毒；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 13

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（完璧）

近接 噛みつき＝＋ 9（1d4 － 1、加えて " 毒 "）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 8）

常時：ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）

3 回／日：チャーム・パースン（DC13）、マイナー・イメージ（DC13）

1 回／日：サジェスチョン（DC14）

1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

基本データ

【筋】8、**【敏】**17、**【耐】**10、**【知】**10、**【判】**12、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 13（足払いされない）

特技《武器熟練：噛みつき》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 17、〈知覚〉＋ 7、〈知識：次元界〉＋ 6、〈知識：神秘学〉＋ 6、〈呪文学〉＋ 6、〈はったり〉＋ 8、〈飛行〉＋ 11

言語 地獄語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；**セーヴ 頑健**・DC13；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【判】；治療 2 回連続の**セーヴ**成功。

ドルは夜に悪臭のする風を漂い、偽りの神の使者として汚れた直感を囁くディヴである。荒々しい髪はドルの 6 つの捻れた角の周りでしなり、平らな鼻、牙の伸びた口、赤く明滅する目は胴体のない怪異の恐ろしい姿そのものである。ドルはほとんど常に飛んでおり、彼らが関わるものたちの目の高さを維持することを好む。飛行していない時には、ドルは角で跳ねまわり歯をカタカタと鳴らすといった心をかき乱す振る舞いをしながら地面を転がりまわる。これによりこのクリーチャーは笑い声や車輪のような音を立て、子供を怯えさせ気弱な人に衝撃を与える。

ディヴでもっとも弱きものであるドルは他のディヴの使者や従者の役割を担い、時には定命の呪文の使い手に仕えることもある。強力な戦闘員ではないが、ドルは相当に巧妙な方法で滅びを撒くことを好む。彼らは誇張された情報や明らかな嘘で定命のものを堕落させることを楽しみ、感受性の高い存在を不要で邪悪なものに変えようとする。例えドルが知性のある存在を堕落させることに完全に失敗したとしても、彼らは犠牲者の**意志**を弱め、将来の堕落し滅びを迎えるためにより影響を受けやすくなるように仕向ける。

全てのディヴはその個性に応じた隠れた欠陥を持つ――ドルは秘密を常に考えている。この強欲なフィーンドは守銭奴が金を貯め込んでいるという秘密や噂を抱え込む。この情報への飢餓感は、好奇心の強いドルを、特別な興味や価値のある物語を持っていると信じているもの達が秘密の知識を明かすという非常識な取引に駆り立てる。特に将来の魂を堕落させる、彼らの目的を達成する情報であればなおのことだ。このような取引はその奉仕作業が他のディヴに対するものであっても定命の呪文の使い手に対するものであっても、通常ドルを奴隷の地位に押しやることになる。ドルは頭のよいクリーチャーでありしばしば二重（ときには三重）スパイとなるが、長い間複雑な嘘やごまかしを続けることはほとんどない。ドルは全てのディヴがそうであるように定命のものを忌み嫌い、長くでも数十年以上長い期間そのような存在に服従し続けることは難しい。極めて貴重で冒涜的な秘密だけが、百年以上の間ドルを定命の主人に対して忠実であり続けさせることができる。

より強力なディヴや定命の呪文の使い手に仕えながらもディヴは伝言を運び、ディヴは秘密の源から直接引き上げられる事がほとんどだ。その潜入能力と不可視状態による盗聴能力、そして危険な状況から抜け出す魔法の方法といったドルの擬似呪文能力が、彼らをすばらしい密偵とする。定命のものに従うドルは、このディヴの所有期間が終わった後に主人を操ることを自慢にしている。不浄な力と古代の邪悪な秘密を探す邪悪な呪文の使い手はドルを使い魔として仕えさせることが多い。中立にして悪で少なくとも 7 レベルの呪文の使い手は、《上級使い魔》特技を持つことでドルを使い魔とすることができる。

ディヴ：パイラカ Div, Pairaka

青い肌をして露出度の高い衣装をたなびかせるこの人型のフィーンドは下劣な欲望の全てを呼び起こす情熱的な視線を持つ。

パイラカ 脅威度 7 Pairaka

経験点 3,200

NE ／中型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界、変身生物）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 16

防御

AC 23、接触 15、立ちすくみ 18（＋ 5【敏】、＋ 8 外皮）

hp 76（9d10 ＋ 27）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 10

DR 10 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［火］、毒、病気；**抵抗**［酸］10、［電気］10；**SR** 22

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（良好）

近接 爪（× 2）＝＋ 14（1d6 ＋ 3、加えて " 病気 "）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 19）

常時：ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック

回数無制限：チャーム・モンスター（DC20）、ディメンジョン・ドア（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、ミスディレクション（DC19）

1 回／日：インセクト・プレイグ 、招来（3 レベル、1d4 体のドル［50%］）

基本データ

【筋】17、**【敏】**20、**【耐】**16、**【知】**14、**【判】**18、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 12；**CMD** 27

特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》、《ホバリング》

技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 17、〈交渉〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 13、〈知覚〉＋ 16、〈知識：次元界〉＋ 13、〈知識：地域〉＋ 13、〈はったり〉＋ 20、〈飛行〉＋ 16、〈変装〉＋ 18

言語 地獄語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身（小型または中型の、動物または人型生物；ポリモーフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

病気（超常）パイラカは 2 つの病気の保因者である。その爪は腺ペストを伝搬させ、その肌に熱心に触れた（愛撫や組みつきなど）ならば被害者は震え病に曝される。

腺ペスト：爪・致傷型；セーヴ 頑健・DC17；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d4【筋】ダメージ、1【魅】ダメージ、および対象は疲労状態になる；治療 2 回連続のセーヴ成功。

震え病：接触型；セーヴ 頑健・DC13；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d8【敏】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。

淫夢（超常）パイラカは眠っているクリーチャーを悩ませることができる。知性のあるクリーチャーが眠っている間、パイラカは目標の精神の中に入り込み、その夢を好色な夜の映像にねじ曲げることができる。犠牲者はパイラカがこの能力を使用している間眠っていなければならず、パイラカは 100 フィート以内にいなければならない。目標が DC21 の意志セーヴに失敗したなら、生々しく肉体的で鮮明な幻覚を経験して起きるまで息もできず過労状態となる。目標が堕落した魂であってさえ、この夢の性的な本性を楽しいと感じることはほとんどない。というのは、この映像は目標が心に抱くかもしれないとパイラカが見当をつけたいくつかの禁忌を引き出したものであるためだ。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。眠らなかったり夢を見ないクリーチャーはこの効果に完全耐性を持つ。

誘惑と破滅の官能的な組み合わせであるパイラカは、汚らわしい解放された色欲の具現化である。パイラカは物質界にいる間その真の姿で過ごすことはほとんどなく、将来誘惑対象となる相手や滅ぼす関係、妄想を駆り立てる相手にとって魅力的な姿にその身を包むことを選ぶ。その真の姿では、パイラカの体は燃えるような発疹、膿のにじんだ吹き出物、ぱんぱんに張った水ぶくれが一面に広がる不快なものだ。これらは肉体的、精神的な腐敗を連想させる。

パイラカは倒錯を誇りとしている。彼らは恋人に背を向けさせ友情の絆を破壊することをこよなく愛する。パイラカはこのゆっくりとした苦悩を味わい、互いに失恋したり失望したりすることを味わい楽しむ。彼らの第一の道具として色欲と性を使い、かつて友達だった関係を断ち切るために禁忌や性欲を使用する。パイラカは病気を蔓延するために、魅力的な犠牲者と肉体的に接触する方法として誘惑もする。

他の全てのディヴが弱点を持つように、パイラカは赤という色に我慢することができない。彼らはこの色の服を着ることはなく、赤く塗られた場所に入ることもない。彼らは常に赤い色合いをした服を身にまとうクリーチャーを最初に攻撃する。

パイラカは全長 6 フィート（約 1.8m）で重量は 150 ポンド（約 68kg）。彼らの肌の色は個体ごとに多種多様である。

ディセンチャンター Disenchanter

この青い毛を生やしたクリーチャーは、短い鼻とらくだのような身体を誇らしげに見せている。その周りの空気は魔法のエネルギーで揺らめいている。

ディセンチャンター 脅威度 3 Disenchanter

経験点 800
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック 、夜目；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
DR 5 ／魔法
弱点 ディスペル・マジック に対する脆弱性

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 鼻＝＋ 7 接触（呪文除去）、蹄（× 2）＝＋ 2（1d6 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（鼻は 10 フィート）
特殊攻撃 魔力の噴出
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 3）
常時：ディテクト・マジック
3 回／日：マジック・ウェポン
1 回／日：ディメンジョン・ドア
基本データ
【筋】 19、**【敏】** 17、**【耐】** 14、**【知】** 5、**【判】** 12、**【魅】** 8
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22（対足払い 26）
特技《技能熟練：知覚》、《鋼の**意志**》
技能〈脱出術〉＋ 5、〈知覚〉＋ 9
言語 なし

生態
出現環境 暑熱／地上
編成 単体、2 体、または一家（成体 2 およびヤング・クリーチャー・テンプレートを適用した子供 1 ～ 2）
宝物 なし

特殊能力
呪文除去（変則） ディセンチャンターは近接接触攻撃としてその鼻を使用し、対象が着ているか手に持っているか運んでいる魔法のアイテムから魔力を吸い込むことができる。ディセンチャンターは目標の頑健セーヴと術者レベル判定（＋ 4）で対決を行う。もしこの判定に成功したなら、ディセンチャンターはそのアイテムの魔力を吸い取り、非魔法のものに変えてしまう。目標の魔法のアイテムが効果を受けたかどうかを識別するためには、コア・ルールブック の 216 ページにある表 9-2 を使用すること（ヘッドバンドや同種の頭スロットを占めるアイテムの場合はまず自分で身につけようとするので、ディセンチャンターはこの能力をそのようなアイテムに使用することはない）。ディセンチャンターは代わりに、特定の目に見えるアイテムを目標にすることもできる。このような場合、普通彼らはもっとも目に付くアイテムを目標とする。アーティファクトはこの能力に完全耐性を持つ。ディセンチャンターはこの能力を、直接触れたものに対してしか使用することはできない。布のような薄い膜であっても、この能力からアイテムを守る方法として有効に働く。
魔力の噴出（超常） 1 日に 1 回、ディセンチャンターはその鼻を通して、20 フィート円錐形の爆発に広がる生の魔法エネルギーを放つことができる。この円錐の範囲にいるクリーチャーは 4d6 ポイントのダメージを受ける（DC14 の反応セーヴに成功すれば半減）。呪文抵抗を行える魔法の効果に耐性を持つクリーチャー（ゴーレムなど）はこの能力に完全耐性を持つ。このセーヴ DC は【耐久力】を基準に算出されている。
ディスペル・マジック に対する脆弱性（変則） ディスペル・マジック の目標となったディセンチャンターは、術者レベルごとに 1d6 ポイントのダメージを受ける（最大 10d6、頑健セーヴに成功すれば半減）。 グレーター・ディスペル・マジック も同様に機能する（最大 20d6、頑健セーヴにより半減）。

ディセンチャンター（呪文を取り除くもの）は青い毛を生やしたクリーチャーである。その姿は物をつかむのに適した鼻を持った、ヒトコブラクダに似ている。このクリーチャーは魔法を感知することができる。彼らは食料として魔法を取り込む。魔法のアイテムの力を吸収し、それをそのコブの中に魔法エネルギーとして貯めておく。ディセンチャンターは社会生活を営むクリーチャーであり、しばしば他の知的存在との交わりを求める。彼らはトレジャー・ハンターにとって素晴らしい乗騎や追跡獣となる。
一般的なディセンチャンターは全長 8 フィート（約 2.4m）、重量 1,600 ポンド（約 726kg）。

ティタン

ティタン：ヘカトンケイル Titan, Hekatonkheires

この巨体は 50 の頭とその倍はある無数の腕を持つ、塔のような人型生物に見える。その手にはそれぞれ異なる武器を身につけている。

ヘカトンケイル 脅威度 24 Hekatonkheires

経験点 1,228,800

CE ／超巨大サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 全周囲視覚、暗視 120 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 35

防御

AC 42、接触 4、立ちすくみ 40（＋ 8 鎧、＋ 2【敏】、＋ 30 外皮、－ 8 サイズ）

hp 516（24d10 ＋ 384）；再生 10（エピック）

頑健 ＋ 30、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 18

DR 20 ／エピックおよび秩序；**完全耐性** 老化、［即死］効果、病気、［精神作用］効果；**SR** 35

攻撃

移動速度 60 フィート；エア・ウォーク

近接 ＋ 3 武器 ＝＋ 38 ／＋ 33 ／＋ 28 ／＋ 23（6d6 ＋ 22、加えて " 百腕の大旋風 "）または叩きつけ＝＋ 37（4d8 ＋ 21、加えて " 朦朧化 "）

遠隔 岩＝＋ 19 ／＋ 14 ／＋ 9 ／＋ 4（4d8 ＋ 31 ／ 18 ～ 20）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 岩投げ（200 フィート）、朦朧化叩きつけ

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 27）

常時：エア・ウォーク 、スペル・ターニング 、トゥルー・シーイング

回数無制限：グレーター・ディスペル・マジック 、センディング 、チェイン・ライトニング（DC23）、ビストウ・カース（DC21）、ファインド・ザ・パス 、ブレイク・エンチャントメント

3 回／日：グレーター・スクライング（DC24）、ヒール 、マス・サジェスチョン（DC23）

1 回／日：インプリズンメント（DC26）、グレーター・スペル・イミュニティ 、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（DC26）、ドミネイト・モンスター（DC26）

基本データ

【筋】 48、**【敏】** 15、**【耐】** 43、**【知】** 22、**【判】** 19、**【魅】** 24

基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 51；**CMD** 71

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《強打》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》

技能〈威圧〉＋ 34、〈軽業〉＋ 29（跳躍＋ 41）、〈交渉〉＋ 31、〈真意看破〉＋ 35、〈製作：どれでも〉＋ 33、〈生存〉＋ 28、〈脱出術〉＋ 29、〈知覚〉＋ 35、〈知識：次元界〉＋ 33、〈知識：歴史〉＋ 30、〈登攀〉＋ 46、〈はったり〉＋ 34

言語 共通語、天上語、奈落語；テレパシー 300 フィート

その他の特殊能力 戦場の御手、次元跳躍

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 3（50 ～ 100 個のさまざまな武器、その他の宝物）

特殊能力

戦場の御手（超常） ヘカトンケイルが装備したすべての武器は、このティタンが手に持っている限り＋ 3 の強化ボーナスを得る。ダメージ減少を通すことを目的とした場合、ヘカトンケイルの攻撃はエピックかつ悪として扱われる。加えて、ヘカトンケイルの無数の武器は攻撃を防ぐ際に有効に働くため、その AC に＋ 8 の鎧ボーナスを与える。

百腕の大旋風（変則） ヘカトンケイルはその無数の手に様々な種類の何ダースもの武器を手にしている。しかし近接攻撃を行う際には、それぞれを独立した攻撃として解決する必要はない。その代わりに、このティタンが手にした武器で攻撃する際、通常通り攻撃をロールし（1 回の標準アクションとして 1 回の攻撃を行うか、1 回の全ラウンド・アクションとして 4 回の攻撃を行うかのいずれか）、攻撃ごとに間合いにいて攻撃ロールが AC 以上となったすべてのクリーチャーに攻撃が命中する。その攻撃ロールがクリティカル・ヒットとして有効なものであったなら、そのクリティカルはヘカトンケイルの選択するクリーチャー 1 体に適用される。ヘカトンケイルはその攻撃が殴打、斬撃、刺突ダメージのいずれを及ぼすのかを、それぞれの攻撃ごとに 1 回のフリー・アクションとして切り替えることができる。

次元跳躍（超常） ヘカトンケイルは物理的に次元界の境界を粉砕し、目標の次元界自身をあっさりと砕くことで次元界を行き来する。1 年に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、ヘカトンケイルは跳躍の一部として、他の次元界へ行くために プレイン・シフト を（同名の呪文と同じように）することができる。このようにして移動する場合、ヘカトンケイルは自分自身とその装備品しか運ぶことはできない。ヘカトンケイルが目標の次元界に到達すると、空から落下し地面に衝突する。これにより轟音と炎を伴う壊滅的な爆発を生み出す。ヘカトンケイルが落下した場所から 300 フィート以内にいる全てのクリーチャー（このティタン自身も含む）は 20d6 ポイントの殴打ダメージと 20d6 ポイントの［音波］ダメージを被る（DC38 の反応セーヴにより半減）。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

朦朧化叩きつけ（変則） 1 回の標準アクションとして、ヘカトンケイルは間合いにいる全てのクリーチャーに対して、任意の武器での攻撃を 1 回の叩きつけ攻撃に控えることができる。その攻撃が命中したなら、その目標はダメージを受け、DC41 の頑健セーヴを行わねばならない。それに失敗すると 1d6 ラウンドの間朦朧状態となる。この DC は【筋力】に基づいている。

創られてすぐに神々に敬遠された恐るべき嫌悪の対象、ヘカトンケイルは存在するティタン族の中でおそらく最も力があり破壊的な種族であろう。ティタン――神々の神聖な力を妬む――が神格に対して反旗を翻した時、ヘカトンケイルは武器をとった最初の者たちの中にいた。彼らは自らに対して創造者が抱く嘲りにうんざりしていたのだ。エリュシオンのティタン族の裏切りにより、神々はヘカトンケイルを速やかに捕らえることになった。ヘカトンケイルの力は莫大なもので、その死の同胞とともにアビスに送ったとしても消滅させることはできないと神々は気づいた。その代わりに神々は、彼らが見つけることのできる多次元宇宙から最も遠い場所にヘカトンケイルを追放した。そこにヘカトンケイルは知るもののない永劫の時を、一面の無の中で漂流した。そして孤独から産み出された狂気が彼らの記憶を破壊した。しかし彼らの狂気により、その粉々になった巨体は世代交代のために破壊の探求の中で子孫を産み、強力な子孫たちが次元界の境界をぶち壊し、多次元宇宙を自由に彷徨う方法を見つけ出したのだ。

神は最初にヘカトンケイルを 3 体だけ創り出した。アビスへのゲートを見張らせる究極の戦士を作ろうとしたのだ。この 3 体の古代のティタンは次元界の間にある誰も知らない空間を、今なお漂っている。現在世界を闊歩するヘカトンケイルは、これらの低級な落とし子に過ぎない。しかし「低級な」ティタンと言われてなお、彼らは想像を絶するほどの力をその内に保ち続けている。彼らはそもそも、何故この忘れられた先祖たちが消滅することになったのかについての知識を持っていない。そのために彼らは世界すべてを破壊しながら、その答えを探して彷徨っている。彼らは歪められた暴力機関であり、その存在は命の破壊と、神に仇なす古来の戦争を思い起こすもの（彼らの先祖の記憶を持つ悪霊のみから受け継いだもの）に基づいている。

多次元宇宙に戻ってその姿を表したヘカトンケイルは異なる領域から現

れる。そのためある落とし子が 1 体と合ったことがあっても他の 2 体の記憶はない。2 体以上のティタンが協力した場合の力により生じたエネルギーを測ることは学者にはできないとはいえ、いつでもこの世界で遭遇するヘカトンケイルが 1 体だけだというのは幸運なことだ。彼らは次元界に 1 人でやってくる。はるか昔に生まれた時の目的が何だったのか思い出すまでは、いかなる仲間を連れることもない。

ヘカトンケイルは肉親である他のティタンと同程度に頭が良い。しかし彼らは一見した限りでは破壊的で、思慮のない素振りをしながら歩き回っている。彼らは他のクリーチャー、とりわけ慈悲を求める者たちとやりとりするために時間を費やすことはない。ヘカトンケイルは破壊のために創られた。そしてそれこそが彼らが望むこと全てである。その拳を振るって打ち砕き、武器の一撃で貫くことは彼ら自身との対話である。彼らは主を持つことはなく、真の名を呼ばれるまではその終わりない蹂躙をやめることはない。真の名を定命のものが知っていることはほとんど――あるいはまったく――ない。彼らの名を知るものがそれをただ囁くだけで、その単なる言葉によってその無限な力をもたらすようになる。

召喚術士がこのティタンが現在いる次元界を知っており、かつヘカトンケイルが呼ばれるのを待っている真の名を知っているのであれば、ヘカトンケイルを ゲート のような強力な呪文によって喚び出すことができる。しかしそのような技法に挑戦することは狂気に満ちた邪悪なものでしかない。この特徴的な巨人の力はあまりに強力であるために操ることなどできず、例えかつていた場所からこの領域へと消えたとしても、ヘカトンケイルがこの世界を視界に収める前につかの間訪れることはほとんどない。例外は彼らがただこの地を破壊する、という欲望を満たすためという場合だ。

決して寝付くことのない見張りであるため、ヘカトンケイルは 50 の頭と 100 の腕を持つ。その 100 の手から投げられる岩は巨礫ほどに大きく、ヘカトンケイルがそのような岩を投げるところを見て生きていたものは、空から山まるごと 1 つが降ってきたようだったという話を伝えている。この様のものではない膂力に加えて、ヘカトンケイルは電光と雷鳴の力を巧みに制御することでも知られている。個々のヘカトンケイルの到来は、その地域における突然の荒々しい嵐が端緒となる。全てのティタン同様、ヘカトンケイルは不死なるものであり、討伐されるまで死ぬことはない。

ヘカトンケイルは全長 50 フィートで、重量は 25 トン。

ディノサウルス

ディノサウルス：イグアノドン Dinosaur, Iguanodon

このディノサウルスは二足でも四足でもくつろいでいるように見える。その前足は狂ったような見た目の親指に似た棘で飾られている。

イグアノドン 脅威度 6 Iguanodon

経験点 2,400
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12

防御
AC 19、接触 10、立ちすくみ 17（＋ 2【**敏**】、＋ 9 外皮、－ 2 サイズ）
hp 76（9d8 ＋ 36）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 4

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 13（1d8 ＋ 8 ／× 3）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 親指の棘

基本データ
【**筋**】27、【**敏**】14、【**耐**】19、【**知**】2、【**判**】12、【**魅**】7
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 16；**CMD** 28（対足払い 32）
特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《疾走》、《武器熟練：爪》
技能〈隠密〉＋ 4、〈知覚〉＋ 12

生態
出現環境 暑熱／森林または沼地
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 6）
宝物 なし

特殊能力
親指の棘（変則） イグアノドンの親指の棘は重大な傷を刻むことができる――これらはクリティカル・ヒットにおいて 3 倍のダメージを与える。

イグアノドンは大きな草食竜である。彼らは豊富な植物を利用することのできる沼地や森を棲み家とする。イグアノドンは四足ではなく二足で移動することができる。これにより深い草木の中を移動したり林冠から垂れ下がるおいしい一口に届かせたりする必要に合わせて、一方の姿勢から他方へ素早く切り替えることができる。

イグアノドンは草食竜だが、すぐに頭に血が昇ることで知られる。彼らの親指の棘により、その爪は極めて危険な武器となっている――その爪の一方から的確に放たれた一振りは、その素早い攻撃 1 回で飢えた肉食獣を縮こまった獣に変えてしまう。イグアノドンは全長 30 フィート（約 9.1m）で重量は 6,000 ポンド（約 2,720kg）。

ディノサウルス：スピノサウルス Dinosaur, Spinosaurus

この巨大なトカゲはワニのような口をしており、強力な前足とカラフルな帆のような頭部を持つ。この頭部は走る時後部に倒れる。

スピノサウルス 脅威度 11 Spinosaurus

経験点 12,800
N ／巨大サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 25

防御
AC 24、接触 8、立ちすくみ 22（＋ 2【**敏**】、＋ 16 外皮、－ 4 サイズ）
hp 170（20d8 ＋ 80）
頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 9

攻撃
移動速度 40 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 23（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 23（2d6 ＋ 12）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、飲み込み（2d8 ＋ 12、**AC**18、hp17）

基本データ
【**筋**】34、【**敏**】15、【**耐**】18、【**知**】2、【**判**】13、【**魅**】13
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 31（組みつき＋ 35）；**CMD** 43
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《持久力》、《疾走》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《不屈の闘志》、《よろめき化クリティカル》
技能〈水泳〉＋ 28、〈知覚〉＋ 25
その他の特殊能力 息こらえ

生態
出現環境 暑熱／森林または沼地
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 6）
宝物 なし

ティラノサウルスより大きいスピノサウルスは、全長 60 フィート（約 18.2m）、重量 25,000 ポンド（約 11.3t）以上。彼らは主に湾岸や川の岸で狩りを行う。

ディノサウルス：ディメトロドン Dinosaur, Dimetrodon

このしゃがんだ爬虫類クリーチャーの背中にある大きな帆は、獣が前方に忍び寄るように収縮し痙攣する。

ディメトロドン 脅威度 3 Dimetrodon

経験点 800
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 6

防御
AC 14、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ）
hp 34（4d8 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（1d8 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 猛烈な噛みつき

基本データ
【筋】20、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**1、**【判】**12、**【魅】**3
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 9；**CMD** 21（対足払い 25）
特技《イニシアチブ強化》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈隠密〉＋ 3、〈知覚〉＋ 6

生態
出現環境 暑熱／森林
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

特殊能力
猛烈な噛みつき（変則）ディメトロドンの顎は、サイズの異なる 2 つのカミソリのように鋭い歯で覆われている。これによりこのクリーチャーの噛みつき攻撃はクリティカル可能域が 19 ～ 20 となっている。

ディメトロドンはクロコダイルに似た姿をした四足歩行の爬虫類である。その尖っていない口にはぎざぎざの鋭い歯がいっぱい生えている。その最も特徴的な部分は背中に長く伸びた大きな帆だ。この帆を伸縮させることで、この冷血の爬虫類は簡単に体温を制御することができるのだ。形の上ではディノサウルスではないが、ディメトロドンはこの手のクリーチャーが居住する地域に住む姿がしばしば目撃されている。

完全に成長した成体のディメトロドンは 15 フィート（約 4.6m）ほどの全長になり、その重量は 2,000 ポンド（約 907kg）を超える。

ディノサウルス：パキケファロサウルス Dinosaur, Pachycephalosaurus

この二足歩行する爬虫類は、骨のようなフリルと尾根で飾られた丸みを帯びたドーム状の頭部を持つ。

パキケファロサウルス 脅威度 4 Pachycephalosaurus

経験点 1,200
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 37（5d8 ＋ 15）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 8（2d6 ＋ 9）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 打ちのめす突撃

基本データ
【筋】22、**【敏】**15、**【耐】**17、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**5
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 10；**CMD** 22
特技《強打》、《疾走》、《突き飛ばし強化》
技能〈隠密〉＋ 2、〈知覚〉＋ 8

生態
出現環境 暑熱または温暖／平地
編成 単体または 2 体
宝物 なし

特殊能力
打ちのめす突撃（変則）パキケファロサウルスが突撃の終了時に叩きつけによる攻撃を目標にヒットさせたなら、1 回のフリー・アクションとして突き飛ばしを行うことができる。これにより、攻撃した目標はこのディノサウルスが突撃したものと同じ方向に移動させられる。パキケファロサウルスは押しやった目標と共に移動することは出来上に。パキケファロサウルスが突撃の最後に行った叩きつけ攻撃でクリーチャーに対してクリティカル・ヒットを与えたなら、目標は 1 ラウンドの間よろめき状態となる。目標が DC18 の頑健セーヴに成功したならこのよろめき効果は無効化されるが、目標はそれでもこのディノサウルスの突き飛ばし効果の影響を受ける。このセーヴ DC は【筋力】に基づいている。

パキケファロサウルスは通常は平和的なディノサウルスである。しかし発情期や、襲撃する可能性があるものが群れに侵入すると怒りにかられ暴力的になる。このディノサウルスの頭蓋骨は、いくつもの骨でできた角によって囲まれた、独特のドーム状の王冠を持つ――このディノサウルスの強力で引き締まった首と合わさることで、この王冠は大きなダメージを与えるに十分な、まるで破城槌がごとき突撃を可能にする。

パキケファロサウルスは全長 15 フィート（約 4.6m）、重量は 1,400 ポンド（約 635kg）にまで成長する。

ディビューク Dybbuk

このニヤニヤ笑う亡霊は狂気に満ちた目と、操り人形のように痙攣し揺れ動く血のように赤い手を持つ。

ディビューク 脅威度 15 Dybbuk

経験点 51,200
NE ／中型サイズのアンデッド（非実体）
イニシアチブ ＋ 15；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 29

防御
AC 28、接触 28、立ちすくみ 17（＋ 7 反発、＋ 11【**敏**】）
hp 207（18d8 ＋ 126）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 17
防御的能力 非実体、エネルギー放出に対する抵抗＋ 4；**DR** 10 ／善；**完全耐性** アンデッドの種別特徴；**SR** 26

攻撃
移動速度 飛行 60 フィート（完璧）
近接 痛みの接触＝＋ 19 接触（7d6）
特殊攻撃 憑霊
擬似呪文能力（術者レベル 18；精神集中＋ 25）
回数無制限：ディテクト・ソウツ（DC19）、テレキネシス（DC22）
3 回／日：インフリクト・シリアス・ウーンズ（DC20）、ドミネイト・モンスター（DC22）、フィーブルマインド（DC22）
1 回／日：グレーター・ヒロイズム 、タンズ 、モディファイ・メモリー（DC21）
基本データ
【**筋**】—、【**敏**】32、【**耐**】—、【**知**】15、【**判**】18、【**魅**】25
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 24；**CMD** 41
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《追尾》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》、《踏み込み》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》
技能〈威圧〉＋ 28、〈隠密〉＋ 32、〈交渉〉＋ 25、〈真意看破〉＋ 29、〈知覚〉＋ 29、〈はったり〉＋ 25、〈飛行〉＋ 19
言語 共通語、天上語、奈落語

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 なし

特殊能力
憑霊（超常） 1 ラウンドに 1 回、ディビュークは物質界にいるクリーチャーと自らを融合させることができる。この能力は マジック・ジャー 呪文（術者レベル 18）と同様に扱うが、容器を必要としない点が異なる。この能力を使用するためには、ディビュークは目標と隣接していなければならない。目標は DC26 の意志セーヴに成功することでこの攻撃に抵抗することができる。セーヴに成功したクリーチャーは、同じディビュークの憑霊に対して 24 時間の間完全耐性を得る。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
痛みの接触（超常） 接触攻撃に成功することで、ディビュークは目標の肉体を駆け抜ける痛みを伴う発作を引き起こし、7d6 ポイントのダメージを与えることができる。痛みに完全耐性を持つクリーチャーはこの接触から一切のダメージを受けない。
物体保有（超常） ディビュークは大型以下で誰も所持していない物体を所持するために、憑霊能力を使用することができる。これは アニメイト・オブジェクツ であるかのようにその物体を活動させるが、ディビュークはその物体と融合し、生きているクリーチャーであるかのようにその物体を操る。ディビュークは物体を保有している間、会話をしたり他の特殊能力を使用することはできない。

ディビュークは大きな罪や痛ましい自殺のために審判を免れた、見当はずれの魂である。ゴーストのように定命のものの世界に漂っており、永遠にその魂に刻まれた大いなる過ちを正すという愚かな願いを果たそうとしたり、永遠に直面することを運命付けられた苦痛を単に拡散したりする。実体がなく彷徨っているがゆえ、肉体が無く、盗んで苦痛をはみ散らかすために延々と定命のものや命のない身体を探し求める間に、ディビュークは次第にその苦しみと怒りを強めていく。汚らわしい操縦者である彼らは、苦痛をもたらすために犠牲者の近くにある素晴らしい潜在力を持つ肉体を探している。その仲間を破壊したり内部から無辜なるものに拷問を加えて導く者の意図を変えることで喜びを得るためだ。ディビュークはまた恐怖を撒き散らすために命を持たない物体を活動させる。混乱し恐怖させるために死体を操り、引き起こされた混乱を大いに楽しむ。彼らが選んだ犠牲者を苦しめるために永遠の全てを持つことに気づいているものがほとんどだ。そして生きた目標を何週間も何ヶ月も静かに待ち続け、新たにその恐怖を引き起こす瞬間を待ち続けているのかもしれない。

デヴィル

デヴィル：コントラクト・デヴィル Devil, Contract

錆色の肌と突き出た王冠の先のような角を持つ、この筋骨たくましいデヴィルは非常に長い契約書を巻いたものを持つ。

コントラクト・デヴィル 脅威度 10 Contract Devil

経験点 9,600

LE ／中型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋ 26

防御

AC 25、接触 18、立ちすくみ 17（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 7 外皮）

hp 136（13d10 ＋ 65）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 16

DR 10 ／善；**完全耐性**［火］、［精神作用］効果、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10；**SR** 21

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 束縛する契約書（ウィップ）＝＋ 20 ／＋ 15 ／＋ 10（1d4 ＋ 7、加えて " 出血 "）、突き刺し＝＋ 11（2d6 ＋ 3）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（束縛する契約は 10 フィート）

特殊攻撃 束縛する契約書、出血（1d6）、串刺し（2d8 ＋ 4）

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 19）

常時：タンズ

回数無制限：アイデンティファイ 、イレイズ 、センディング 、ディテクト・ソウツ（DC18）、ディメンジョン・ドア 、ビストウ・カース（DC20）、プロデュース・フレイム 、メジャー・イメージ（DC19）

3 回／日：アーケイン・アイ 、ヴィジョン 、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、サイレンス（DC18）、スコーチング・レイ 、ブレイク・エンチャントメント 、ホールド・パースン（DC18）、メイジズ・プライヴェイト・サンクタム 、ロケート・クリーチャー

1 回／日：コンタクト・アザー・プレイン 、招来（4 レベル、1d6 体のビアデッド・デヴィルまたは 1 体のボーン・デヴィル［50%］）、シンボル・オヴ・ペイン（DC21）、ディスミサル（DC21）、ディレイド・ブラスト・ファイアーボール（DC23）、プレイン・シフト（DC23）

基本データ

【筋】17、**【敏】**25、**【耐】**20、**【知】**24、**【判】**23、**【魅】**22

基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 16；**CMD** 34

特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《強行突破》、《説得力》、《鋼の**意志**》

技能〈威圧〉＋ 26、〈言語学〉＋ 20、〈交渉〉＋ 26、〈職能：書記〉＋ 19、〈真意看破〉＋ 26、〈知覚〉＋ 26、〈知識：貴族〉＋ 23、〈知識：次元界〉＋ 23、〈知識：宗教〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 23、〈手先の早業〉＋ 20、〈呪文学〉＋ 20、〈はったり〉＋ 26、〈変装〉＋ 8

言語 アクロ語、エルフ語、オーク語、火界語、共通語、巨人語、ゴブリン語、地獄語、水界語、地界語、地下共通語、天上語、ドワーフ語、奈落語、ノーム語、ノール語、ハーフリング語、風界語、森語、竜語；テレパシー 100 フィート、タンズ

その他の特殊能力 地獄の契約、地獄の包囲

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、または宮廷（2 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

束縛する契約書（超常）このデヴィルが運んでいる様々な契約書は、全てその角から垂れ下がっているか、キャリー・ケースに収められている。彼らはその契約書をウィップのように使用できる。このウィップは目標の鎧ボーナスに関係なく、致傷ダメージを与える。コントラクト・デヴィルは【筋力】修正値ではなく【知力】修正値により、束縛する契約書を使用した際の攻撃ロールと防御ロールを計算する（ほとんどのコントラクト・デヴィルは＋ 7 ボーナスに等しい）。束縛する契約書による傷は紙で切った傷を恐ろしく深くしたものに似ており、1d6 ポイントの出血ダメージを及ぼす。コントラクト・デヴィルはこの契約書がウィップであるかのように、武器落としや足払いを行うために束縛する契約書を使用することができる。束縛する契約書を武器落としされた場合、このデヴィルは 1 回の割り込みアクションとして、新しい契約書を装備し直すことができる。

串刺し（変則）1 回の即行アクションとして、コントラクト・デヴィルは束縛の契約書により組みつかれた目標を突き刺し、2d8 ＋ 4 ポイントの刺突ダメージを与えることができる。

地獄の契約（超常）1 回の全ラウンド・アクションとして、コントラクト・デヴィルは生きている定命のクリーチャー 1 体に地獄の契約を提示することができる。この契約は広範に渡る能力や効果に及ぶことができ、詳細は以降のページに記載されている。しかしこれらのボーナスを受け取るためには、定命のものは自分の自由意志でこの文書に真の名を署名しなければならない。そのようにすれば、その定命のものの魂はコントラクト・デヴィルに誓約され、どのような自然災害で定命のものが死んだとしても、ヘルでの永遠の奴隷生活を強いられることとなる。コントラクト・デヴィルとの契約を破ることは困難で危険である（次のページを参照）。地獄の契約が効果を示している限り、犠牲者は ウィッシュ や ミラクル などで死後に命を取り戻すことはできない。定命のものがこのようにして命を取り戻したなら、コントラクト・デヴィルは直ちにこのことに気付く――どの魂が命を取り戻したのかを知ることはないが、罵られた魂を取り戻して生を得たキャラクターやクリーチャーを目標とした ディサーン・ロケーション 呪文の利益を得ることでその場所を知る。

地獄の包囲（超常）地獄の契約の従属節で、コントラクト・デヴィルは グレーター・スクライング を契約したクリーチャーに対して、回数無制限で使用することができる。目標となったクリーチャーはこのデヴィルの念視に対して、自動的にセーヴに失敗する――その他については、この能力は術者レベル 20 として機能する。

フィストフェレスとも呼ばれるコントラクト・デヴィル（契約のデヴィル）は常にハンサムで自信に溢れており、絶え間なく気取った笑みを浮かべた彫りの深い容貌をしている。コントラクト・デヴィルは赤い肌と黒い髪を持ち、立つと全長 6 と 1/2 フィート（約 2m、これには角は含まれない）。コントラクト・デヴィルの身体を覆う無数の角により、その身長は 7 フィート（約 2.1m）にまで増え、その重量は 350 ポンド（約 159kg）である。

彼らは地獄に落とされたものの記録をつけるため、ヘルの終わりない命令をこなすため、そして時と状況が許す場合に定命のものを地獄に落とすために存在している。ほとんどのフィストフィレスはその永遠の時をヘルにある九つの層の様々な法廷で過ごす。中でも地獄の法と制約のすべてが記録された、迷路のような要塞図書館にいることが多い。自暴自棄であったり尊大であったり愚かであったりする定命のものに召喚されることで、彼らは時々物質界でも似たような役割をこなす。

コントラクト・デヴィルによって地獄に落とされた魂が（ ウィッシュ や ミラクル のような強力な呪文によって）命を取り戻すと、フィストフィレスはただちにその違反に気付く。通常、コントラクト・デヴィルはそのような違反者を追跡し罰を与え、可能なかぎり逃亡した魂を回収するために、より強力な仲間に依頼をすることが多い。

地獄の契約　Infernal Contracts

地獄の契約にはさまざまなものがあるが、以下に述べる 2 つをコントラクト・デヴィルが定命のものに与えることが最も頻度が高い。

悪の願い：この契約書に署名すると、定命のものは呪文として 3 回の ウィッシュ を与えられる。これらの ウィッシュ は契約書に署名してから 24 時間以内に使用されなければならない――そうしなければ ウィッシュ は無駄になるが、いずれにせよ契約には縛られたままである。定命のものは ウィッシュ の目的を選択するが、コントラクト・デヴィルがその詳細を決める。定命のものが ウィッシュ の文言を不正確に言ったのであれば、その結果は曲解されたものとなる。

地獄の奴隷：定命のものはコントラクト・デヴィルに生涯に渡る従者を求めることができる。定命のものは契約時点のキャラクター・レベル以下の CR までのデヴィルの種類を選ぶ（コントラクト・デヴィルは除く）。契約書に署名すると、定命のものの地獄の奴隷が現れ、生きている限り定命のものを傷つけること無くその命令に従う。このデヴィルは主人の命令に従わねばならないものの、多くのデヴィルは残酷であったり質の悪い方向にその命令の意図を間違えることを好む。

地獄の契約を破る　Breaking an Infernal Contract

コントラクト・デヴィルとの同意は 2 つの方法でのみ打ち破ることができる。契約書に署名されると、2 つ目の写しが現れる。一方はこのデヴィルが持ち、もう一方は定命のものに与えられる。定命のものはこの長く明らかに邪悪な文書をどのように扱っても構わないが、コントラクト・デヴィルは一般的にいつでもすぐそばに有効な契約書を持ち続けている。契約書の写しを両方とも破壊することができれば、契約により引き起こされた効果はすべて打ち消されるか逆転し、定命のものの魂は死後通常の場所に戻り、通常通り復活できるようになる。単に両方の契約書を持って逃げるだけでは、契約を破るには十分ではない――両方の写しが存在している限り、署名したものの魂は永遠に地獄に落ちたままである。

もう一つの方法は、第二の定命のものを契約書の文言に借用することだ――元々契約した署名者の死後、その魂と置き換えるのだ。他のものの負債を負おうとする定命のものは、関係する契約を保持するコントラクト・デヴィルと契約しなければならない。コントラクト・デヴィルは定命のものが他の人の負債を負うことを認めるかどうかという選択肢があるが、敬虔で善属性の魂は他のものより価値がある。賢明な操縦者であるコントラクト・デヴィルはいくつかの助言や価値の保証の見返りとして、他の人の負債を定命のものが追うことに同意することが多い。コントラクト・デヴィルが報酬として他人の魂を受け取ることに同意するなら、元々の契約書に署名した人はこの契約による利益を全て保ったまま、地獄に落ちることから解放され通常通り蘇生できるようになる。しかし新しく署名した人は一切の利益を得ず、死んで命を戻すこともなく、死後はヘルで永遠の時を過ごすことになる。

デーモン

デーモン：インキュバス Demon, Incubus

この陰気で美しい外見をした人型生物は、デーモンの起源を物語るコウモリのような翼、曲がった角、獣のような脚を持つ。

インキュバス 脅威度 6 Incubus

経験点 2,400
CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 13

防御
AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（＋ 2【敏】、＋ 6 外皮）
hp 76（8d10 ＋ 32）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 8
DR 10 ／冷たい鉄または善；**完全耐性**［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 17

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（標準）
近接 高品質のシミター＝＋ 14 ／＋ 9（1d6 ＋ 5 ／ 18 ～ 20）または
叩きつけ（× 2）＝＋ 13（1d4 ＋ 5）
特殊攻撃 倍加する苦痛
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 13）
常時：タンズ
回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、サジェスチョン（DC18）、チャーム・パースン（DC16）、ディテクト・ソウツ（DC17）
1 回／日：クラッシング・ディスペア（DC19）、招来（3 レベル、2 体の シーア［40%］）
基本データ
【筋】20、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**16、**【判】**15、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 13；**CMD** 25
特技《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 6、〈交渉〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 13、〈脱出術〉＋ 6、〈知覚〉＋ 13、〈知識：次元界〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 14、〈はったり〉＋ 16、〈飛行〉＋ 13；**種族修正** ＋ 8〈威圧〉、＋ 8〈知覚〉
言語 共通語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート、タンズ
その他の特殊能力 変身（小型または中型の人型生物；オルター・セルフ）

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、2 体、または旅団（2 ～ 8）
宝物 標準（高品質のシミター、その他の宝物）

特殊能力
倍加する苦痛（超常） インキュバスが近接武器や肉体武器でクリティカル・ヒットを発生させたなら、その攻撃は追加で 2d6 ポイントの非致傷ダメージを与える。さらに目標は DC19 の頑健セーヴを行わねばならない。失敗すると苦痛に見まわれ、1d6 ラウンドの間不調状態となる。この能力が複数回使用されるとその持続時間が伸びる。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

その本当の姿におけるインキュバスは長い髪と情熱的な目を持ち、常に筋肉質で魅力的である。その肌はどのような色でも取りうるが、いずれにせよなめらかで絹のようだ。飛ぶための翼を使用していない場合には、インキュバスは外套のように肩にそれらをまとっている――その翼の内側と外側はどちらも刺青やインク、自らつけた傷で飾られている。インキュバスは全長 6 と 1/2 フィート（約 2m）で、一般的な重量は 200 ポンド（約 90.7kg）。

戦闘以外では、インキュバスは法廷弁護人、拷問吏、より力のあるデーモンの仲間として振る舞う。彼らは定命の呪文の使い手に、このような役割を担わせるべく召喚させられることも多い。しかしインキュバスと情事にふけることは気をつけたほうがいいだろう。彼らは召喚者の仲間に苦しみを味あわせることに喜びを見出すのだから。

サキュバスのように、インキュバスは特に好色で貪欲な定命のものの混沌にして悪の魂から作られる。しかしサキュバスが滅びをもたらすためにその魅力を使うことに対して陰険で几帳面なのに対し、通常のインキュバスはその貪欲な欲望に対して率直で強引である。

デーモン：コロクス Demon, Coloxus

この姿は優雅さと洗練さそのものだが、グロテスクなハエの頭と震える虫の羽根を持つ。

コロクス 脅威度 12 Coloxus

経験点 19,200

CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 13；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 31

防御

AC 26、接触 19、立ちすくみ 17（＋ 9【敏】、＋ 7 外皮）

hp 168（16d10 ＋ 80）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 19、**意志** ＋ 9

DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、病気、毒；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 23

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 25（1d6 ＋ 4、加えて " 吸い取り "）、叩きつけ（× 2）＝＋ 25（1d4 ＋ 4）

特殊攻撃 呻る羽根、吸い取り、急所攻撃＋ 4d6

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 18）

常時：タンズ

回数無制限：インヴィジビリティ 、コンテイジョン（DC20）、サジェスチョン（DC19）

3 回／日：高速化 インヴィジビリティ 、コンフュージョン（DC20）、ヘイスト 、マインド・フォッグ（DC21）

1 回／日：ジャイアント・ヴァーミン 、シャドウ・エヴォケーション（DC21）

基本データ

【筋】19、**【敏】**28、**【耐】**20、**【知】**17、**【判】**18、**【魅】**23

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 25；**CMD** 39

特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《擬似呪文能力高速化：インヴィジビリティ 》、《軽妙なる戦術》、《武器の妙技》、《ホバリング》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 28、〈軽業〉＋ 28、〈鑑定〉＋ 14、〈交渉〉＋ 14、〈知覚〉＋ 31、〈知識：次元界〉＋ 14、〈知識：宗教〉＋ 14、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈知識：歴史〉＋ 14、〈手先の早業〉＋ 17、〈はったり〉＋ 29、〈飛行〉＋ 32、〈変装〉＋ 19；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉

言語 共通語、地獄語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート、タンズ

生態

出現環境 都市（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 8）

宝物 × 2

特殊能力

呻る羽根（変則）1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして羽根を震わせることで、コロクスは魅惑させる色と気を削ぐブンブンという羽音を作り出すことができる。30 フィート以内にいてコロクスを見ることができるすべてのクリーチャーは DC24 の意志セーヴを行わねばならず、失敗すると 6 ラウンドの間減速状態となる。このそれぞれのラウンドにおいて、コロクスは 1 回の即行アクションとしてこの効果を持続させるか、ターンの終了時にこの効果を終了させなければならない。加えて、この音は［音波］エネルギーに対する緩衝材の役目を果たす。この羽音が続く間、このハエのデーモンは［音波］による攻撃や効果に完全耐性を得る。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

吸い取り（超常）コロクスに噛みつかれたいかなるクリーチャーも DC23 の頑健セーヴを行わねばならず、失敗すると 1d4 ポイントの【魅力】ダメージを被る。コロクスはこの時に与えた【魅力】ダメージごとに 5 ポイントのダメージを回復する。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

コロクス・デーモンはフライ・デーモン（蝿のデーモン）としても知られている。彼らは蝿の頭と薄い羽根を 2 組持つ人間のように見える。ほんの少し動いたり仕草を見せることでさえ、彼らは異常なほどの警戒心で素早くやり遂げる。コロクスはいかなる種族の最も裕福な貴族とも張り合うことのできる、豪華な服と宝石を身につけることを好む。コロクスは全長 6 フィート（約 1.8m）で、重量は 150 ポンド（約 68kg）。

皮肉にも――グロテスクで虫のような外見を与えられた――コロクス・デーモンは虚栄心のデーモンである。彼らは自己陶酔に浸るがあまり、災害や悲劇を引き起こした定命のものの魂から作られている。

その汚らわしい外見にもかかわらず、コロクス・デーモンは自らを文化的なエリートであると考えている。彼らが辛抱強かったりデーモンの方にうまくはまることはほとんどなく、結果としてマリリス・ジェネラル、バロール、デーモン・ロードなどに特使や外交官、折衝者として使われることが多い。憎ましい敵と直面した時でさえ、コロクス・デーモンは礼儀正しい典型といった体をとるが、そのような振る舞いは常に上っ面のもので、優位に立つためのそのクリーチャーの努力を隠しているのである。

邪悪な定命の呪文の使い手はこのような役割としてコロクス・デーモンを召喚することを好むが、このモンスターは暗殺者としてもいい仕事をする。この役割においてさえ、コロクスは威厳があり礼儀正しい。彼ら自身に対する**反応**を見せられた時にだけ、いつもは上品なコロクスはその真のデーモンの本性を露わにする――コロクスを騙して鏡をのぞかせるのに十分なほど愚かなクリーチャーは、侮辱され憤慨したデーモンの永遠の敵が自分自身だと気付くのだ。

デーモン：シーア Demon, Schir

この山羊の頭をした人型生物は、汚らしい灰色の皮に覆われている。この皮は痩せているが筋肉質な肉体の一部しか覆っていない。

シーア 脅威度 4 Schir

経験点 1,200
CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 2; **感覚** 暗視 60 フィート、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 13

防御
AC 19、接触 12、立ちすくみ 17（＋ 2【敏】、＋ 7 外皮）
hp 37（5d10 ＋ 10）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 3
DR 5 ／冷たい鉄または善; **完全耐性** 病気、［電気］、毒; **抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 15

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 高品質のハルバード＝＋ 10（1d10 ＋ 4 ／× 3、加えて " 病気 "）、突き刺し＝＋ 3（1d6 ＋ 2）または突き刺し＝＋ 8（1d6 ＋ 4）
特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、3d6 ＋ 4）
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 4）
常時：シー・インヴィジビリティ 、タンズ
3 回／日：アーケイン・ロック 、エクスペディシャス・リトリート 、プロテクション・フロム・グッド
1 回／日：招来（2 レベル、1d3 体のシーア［20%］）
基本データ
【筋】17、**【敏】**14、**【耐】**15、**【知】**8、**【判】**5、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 8；**CMD** 20
特技《強打》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：ハルバード》
技能〈威圧〉＋ 6、〈軽業〉＋ 10（＋ 18 跳躍）、〈生存〉＋ 2、〈知覚〉＋ 13、〈登攀〉＋ 11；**種族修正** ＋ 8 跳躍時の〈軽業〉、＋ 8〈知覚〉
言語 奈落語；テレパシー 100 フィート、タンズ

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体、2 体、または小さな群れ（2 ～ 8）
宝物 標準（高品質のハルバード、その他の宝物）

特殊能力
病気（変則）シーアは定期的にハルバードの端をかじっている。これによりこのデーモンの不潔な唾液による病気が、その刃に注がれている。シーアのハルバードにより攻撃されたすべてのクリーチャーは DC15 の頑健セーヴに成功しなければならない。失敗すると灰色痘に感染する――これは身体を衰弱させ、肌には灰色の斑点が浮き、時には緊張病を引き起こす恐ろしい病気である。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
灰色痘：ハルバード・致傷型；セーヴ 頑健・DC15；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d6【筋】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。

シーアは凶暴な山羊の頭と蹄を持つ、背の高い筋肉質な人間に似ている。ボロボロの皮膚はシーアの肌を部分的に（通常は前腕と下肢）覆っており、このクリーチャーの頭頂部からうなじにかけて走るトサカのような斑点を持つ。シーア・デーモンは全長 7 フィート（約 2.1m）だが、通常は屈んでいてそれより小さく見える。重量は 300 ポンド（約 136kg）。
スパイト・デーモンとしても知られるシーアは、アビスの住人の中で最も暴力的で汚らわしい気質の存在だ。シーアは凶悪な犯罪のために悪事を働いたり他のものを無実の罪に陥れたりした、定命のものの魂から作られている――ちょっとした報復をたった 1 つの目的とした犯罪を行ったのだ。そのような起源にもかかわらず、シーアはデーモンの階級においては最下層の序列の 1 つに位置する。デーモン軍の前線歩兵や下級デーモン司令官の護衛などに駆り出されることも多い。
特別頭がいいわけではないが、シーアはずるがしこい戦士であり優秀な見張りである。戦闘では突撃することを好むが、シーアの生来の跳躍能力により彼らは機敏な敵となり、抜け目なくその環境を使う能力がある。シーアはその病気が染み付いたハルバードで叩き切るために、岩の上、倒壊しそうな壁、その他高いところから飛び降りる。シーアの能力全てのために、より強い能力や力を何度も示すことができないどのようなクリーチャーも、その悪意からシーアを信用することはできない。
物質界に解き放たれたシーアは、すぐに軍隊のリーダーとなるべく動き始める――しばしば、シーアは野蛮な人型生物の部族を探し当て、現在のリーダーになり代わろうとする。彼らは特にノールの部族に入り込むことを好む。

デスウェブ Deathweb

この自律して動く巨大な蜘蛛の抜け殻には生きた蜘蛛が何千匹と詰まっている。それは出血したように身体から零れ落ちるほどだ。

デスウェブ 脅威度 6 Deathweb

経験点 2,400
N ／大型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 15
オーラ 食い荒らし（5 フィート、1d6 加えて毒）

防御
AC 19、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 2【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）
hp 71（11d8 ＋ 22）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 8
完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 15（2d8 ＋ 12）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 蜘蛛の糸（＋ 9 遠隔、DC15、hp11）

基本データ
【筋】 26、**【敏】** 14、**【耐】** ―、**【知】** 7、**【判】** 13、**【魅】** 15
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 17；**CMD** 29（対足払い 41）
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《ふっとばし攻撃》
技能〈隠密〉＋ 16、〈知覚〉＋ 15、〈登攀〉＋ 16；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉
その他の特殊能力 収縮

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または巣（3 ～ 8）
宝物 乏しい

特殊能力
毒（変則） 食い荒らし・致傷型；セーヴ 頑健・DC17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【筋】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。
食い荒らし（超常） デスウェブの半径 5 フィートにおいては、このクリーチャーの外骨格を巣とする、有毒な蜘蛛が常にはびこっている。この蔓延している範囲にいるクリーチャーは、この範囲に留まるラウンドの終わりごとに、1d6 ポイントのダメージを受ける。このダメージを受けたクリーチャーは DC17 の頑健セーヴを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間吐き気がする状態になる。加えて、この食い荒らしによるダメージは有毒である。デスウェブに 10 ポイント以上のダメージを与える範囲効果により、この蜘蛛の食い荒らしを取り除くことができる。このオーラは蜘蛛の群れがこのアンデッドの肉体から出てきて食い荒らしていた範囲を占めるまで、3 ラウンドの間取り除かれたままである。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

デスウェブ（死の蜘蛛糸）は極めて汚らわしい死霊術によって自律した、大きな蜘蛛の外骨格で作られたアンデッドである。この怪物を創りだした呪文は通常の蜘蛛を何千匹も拘束し、この蜘蛛の身体を巣箱のようにして、このアンデッドの精神を共に形成する。このような小さな蜘蛛はこの外骨格に住むか生まれ故郷としており、デスウェブの周りで群となって動き、蜘蛛の巣をともに織る。

デスウェブの外骨格は傷つき、住人たる蜘蛛が簡単に出入りできるように無数の穴が開いている。この外骨格は 10 フィート（約 3m）ほどの大きさまであるが、この中にいる最大の蜘蛛でも 6 インチ（約 15cm）ほどしかない。中に住む蜘蛛のサイズが多様であることで、この外骨格の全ての部位を動かすことができる。お陰でこの巨大な外骨格は驚くほど器用で素早く、賢く繊細で威厳を持っているようにすら見える。

このような能力により、特に相手が通常の巨大な蜘蛛や精神のないアンデッドであると誤解している場合には、デスウェブは機知に富んだ恐ろしい敵となる。すぐ近くにいるものを取り込む能力のために、デスウェブはどのような狭い場所にも潜んでいることがある。

デスウェブは通りすがりを罠にはめるために、大木の間や洞窟の中などの自らが糸で作った場所に住む。このクリーチャーは価値あるものを能動的に集めることはないが、内部にいる蜘蛛の群れが食料とするために何でも無作為に殺してしまう。デスウェブの巣にある糸は、このクリーチャーが価値あるものに興味がないにもかかわらず、価値あるものが紛れていることもある。

デストラップ・ウーズ Deathtrap Ooze

この恐ろしい罠にある命を奪う刃には、気持ち悪い橙褐色の自律するスライムの光沢がこびりついている。

デストラップ・ウーズ 脅威度 8 Deathtrap Ooze

経験点 4,800
N ／大型サイズの粘体（変身生物）
イニシアチブ ー 4；**感覚**〈知覚〉ー 5

防御
AC 10、接触 5、立ちすくみ 10（ー 4【敏】、＋ 5 外皮、ー 1 サイズ）
hp 126（12d8 ＋ 72）
頑健 ＋ 10, **反応** ＋ 0、**意志** ー 1
完全耐性［酸］、粘体の種別特徴

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート
近接 叩きつけ＝＋ 13（2d6 ＋ 6、加えて 2d6［酸］および " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 締め付け（2d6 ＋ 6 、加えて 2d6［酸］）

基本データ
【筋】 20、**【敏】** 3、**【耐】** 22、**【知】** ―、**【判】** 1、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15（組みつき＋ 19）；**CMD** 21（足払いされない）
技能〈登攀〉＋ 13
その他の特殊能力 収縮、罠形態

生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体
宝物 なし

特殊能力
酸（変則） デストラップ・ウーズは肉のみを溶かす酸を隠し持つ。肉以外の物体で作られたクリーチャーはこの酸に対して完全耐性を持つ。
罠形態（超常） 1 分を費やすことで、デストラップ・ウーズは中型もしくは大型で、少なくともひとつは可動箇所がある物理的な罠（落とし穴は除く）の姿をとることができる。この粘体はいつまでもこの形態のままでいることができる。この形態として取ることのできる罠の CR は、デストラップ・ウーズ自信と同じかそれより小さくなければならない―― コア・ルールブック の 420 ～ 421 ページに記載された適切な罠として、振り下ろされる斧の罠（CR 1）、壁に仕込んだ大鎌の罠（CR 4）、落ちてくるブロックの罠（CR 5）が挙げられる。罠形態において、この粘体は自身の攻撃ボーナスを使用するが、それ以外については模倣した罠のように機能し、罠の能力とダメージを使用する。クリーチャーの罠を探すための探索がこの粘体の罠形態を見つめるための DC を超えたなら、DC19 の〈知識：ダンジョン探検〉判定を行うこと。この判定に成功すれば、そのクリーチャーはこの罠の真の姿を見破ることができる。この粘体が何らかのダメージを受けた場合、1 回のフリー・アクションとして元の形態を明らかにする。それ以外の場合、元の形態に戻るのは 1 回の即行アクションである。

デストラップ・ウーズ（即死罠の粘体）は自らの**意志**で動き狩りを行う、橙褐色の汚泥の気持ち悪い塊である。こいつは食べるためだけに存在する。オーカー・ジェリーに関連付けて考えられるデストラップ・ウーズは、通常の移動形態では 12 フィート（約 3.7m）までの幅と 6 インチ（約 15cm）の深さを持つ。移動している間は横方向に 1 ～ 2 本の足を縮ませる。これにより高さが 6 インチ（約 15cm）増え、塊は震えながら前に転がっていく。

デストラップ・ウーズは他の粘体に比べると、襲撃する機会を探しているようには見えない――彼らは不意討ちによる狩りを好む。彼らが持つ単純な機械式の罠の姿を模すという能力は、長いこと研究者の興味を引き続けている。しかしこの能力は超常的にずる賢いものではあるが、知性の芽生えによるものではない。デストラップ・ウーズには創造的な能力は一切ない――この能力は動き回るうちに遭遇した罠のものまねをしているだけで、写し取る罠の様相は、最近遭遇したわずかな数に限られる。

このような粘体が魔法の干渉をその期限とすることは疑いのないことだ。数えきれぬ古代の墳墓の内部にはこの粘体がおり、永遠の罠の形態で忍耐強く潜んでいる。そして墓荒しが来て何百年ぶりの食事を喰らうことを待ちわびているのだ。デストラップ・ウーズについて研究するものは、オーカー・ジェリーを完璧な護衛とする失われた文明のウィザードが作成したのではないかと考えている。

オーカー・ジェリーのように、年を経たデストラップ・ウーズは巨大なサイズになる。有毒ガスを噴霧し、酸を撒き散らかし、毒を取り込むような、ずっと複雑な罠の姿を取ることのできるものもいるという噂もある。あまりにも大きいがために、複数の稼働部位を持つ部屋全体を覆う罠の姿となることができるものもいると主張するものさえいる。

デミリッチ Demilich

塵と魔力の揺らぎでできた渦巻きの中に舞い上がると、輝く宝石がこのいやらしい頭蓋骨に散りばめられる。

デミリッチ 脅威度 14 Demilich

経験点 38,400

NE ／超小型サイズのアンデッド

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 27

防御

AC 25、接触 21、立ちすくみ 21（＋ 3【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮、＋ 5 不浄、＋ 2 サイズ）

hp 142（15d8 ＋ 75）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 21

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗＋ 5、黄泉がえり、不浄の恩寵；**DR** 20 ／—；**完全耐性** [酸]、[電気]、[冷気]、魔法、(ポリモーフ)、アンデッドの種別特徴

弱点 休眠、ヴォーパル に対する脆弱性

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（完璧）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 魂喰らい

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 25）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：ウェイル・オヴ・ザ・バンシー（デミリッチを中心とした半径 20 フィートの拡散；DC24）、グレーター・ビストウ・カース（DC21）、テレキネシス（DC19）

基本データ

【**筋**】6、【**敏**】17、【**耐**】—、【**知**】21、【**判**】20、【**魅**】21

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 12；**CMD** 30

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》B 、《強行突破》、《神速の**反応**》、《能力熟練：魂喰らい》、《鋼の**意志**》、《防御的戦闘訓練》

技能〈隠密〉＋ 24、〈真意看破〉＋ 27、〈知覚〉＋ 27、〈知識：次元界〉＋ 15、〈知識：宗教〉＋ 18、〈知識：神秘学〉＋ 23、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 20、〈知識：歴史〉＋ 15、〈呪文学〉＋ 23、〈はったり〉＋ 20、〈飛行〉＋ 23

言語 アクロ語、共通語、巨人語、地獄語、奈落語、竜語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

魂喰らい（超常） 1 回の標準アクションとして、デミリッチは 300 フィート以内の間合いにいる生きているクリーチャー 1 体の魂を、その頭蓋骨の周りにある 10 個の特別な宝石の 1 つに閉じ込めることができる。目標が DC 24 の頑健セーヴに成功したなら、目標は永続的な負のレベル 2 を得る。セーヴに失敗したなら、その魂はデミリッチの頭蓋骨にある宝石の 1 つに即座に吸い込まれる。その魂は宝石の中に囚われている間、トゥルー・シーイング の影響下にない限りはかすかな光としてしか見えることはない。魂の抜けた肉体はすぐに腐敗してぼろぼろになってしまい、1 ラウンドの間に塵になってしまう。死亡したクリーチャーの魂が宝石の中に囚われている限り、直接の神の介在を持ってしてもその命を救うことはできない。魂を収めた宝石はデミリッチを破壊することで回収することができ、中にある魂を来世へ解き放つためにその宝石を砕くこともできるし、リザレクション や トゥルー・リザレクション によってその魂と肉体を取り戻すために、通常の物質要素の代わりとして使用することもできる。24 時間が経過すると、デミリッチは宝石に囚われた魂を消費してその魂のヒット・ダイスごとに 1d6 ヒット・ポイントを回復することを選ぶことができる。そうなると、ウィッシュ あるいは ミラクル のみでしか死亡した魂を救うことができなくなる。セーヴ DC は【魅力】に基づいており、《能力熟練》特技により＋ 2 のボーナスが加えられている。

グレーター・ビストウ・カース（擬呪） この擬似呪文能力は ビストウ・カース のように機能するが、以下に示す中から 1 つの効果を持つ；能力値 1 つを－ 12 する；能力値 2 つを－ 6 する；攻撃ロール、セーヴ、判定に－ 8 のペナルティを与える；通常通り動作する事ができる確率が 25% になる。この能力は 6 レベル呪文のように扱う。

魔法に対する完全耐性（超常） デミリッチは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

- ディスペル・イーヴル 呪文は 2d6 ポイントのダメージを与える。セーヴィング・スローは行えない。
- ホーリィ・スマイト はデミリッチに通常通り機能する。
- パワー・ワード・キル がエーテル状態の術者によって唱えられると、デミリッチが頑健セーヴに失敗すると 50 ポイントのダメージを与える（その呪文がセーヴィング・スローを行えるかのように DC を計算する）。
- シャター 呪文は 2 術者レベルごとに 1d6 ポイント（最大 10d6）のダメージを与える。セーヴィング・スローは行えない。

黄泉がえり（超常） 破壊されたデミリッチは 2d6 日で復活する。デミリッチを完全に破壊するには、ハロウ 呪文の効果範囲の中でその残骸に聖水をかけなければならない。破壊を完遂するためには ホーリィ・ワード か ディスペル・イーヴル を発動しなければならない。術者レベルが DC 10 ＋デミリッチのヒット・ダイスの術者レベル判定に成功したならば、デミリッチは完全に破壊される。

念動力の嵐（超常） テレキネシス 擬似呪文能力の特殊な使い方として、デミリッチは宝物、塵、骨、その他の固定されていない瓦礫をその頭蓋骨の周りで渦を巻く嵐の中で激しくかき回すことができる。この嵐はデミリッチの頭蓋骨を中心とした半径 20 フィート拡散の フォッグ・クラウド のように視界を覆う。この嵐の中に入ったクリーチャーはデミリッチのターンにおいて 12d6 ポイントのダメージを被る（反応セーヴ DC 20 に成功すれば半減ダメージ）。デミリッチは精神集中によりこの嵐を無期限に持続することができる。

休眠（変則） デミリッチはそこにある残骸や宝物が荒らされない限り、侵入者に対して一切のアクションを取らない。

不浄の恩寵（超常） デミリッチはそのセーヴにその【魅力】修正値に等しいボーナスと、AC に同量の不浄ボーナスを得る。

ヴォーパル に対する脆弱性（変則） いかなる種類の ヴォーパル 武器であっても、デミリッチのダメージ減少を無視する。

終わる事なき不死の年月の中で、その内観を愛し、終わる事無き日々の連続に相対するために目覚めることをしないリッチもいる。その肉体から離れたところにその意識を投じるものもいる。そのようなものは定命の種族から遥か離れて、次元界や現実界をさまよい歩く。魂には生命力がないので、そのようなリッチの物理的な肉体は何百年者後に腐り落ちてしまう。そのとき、リッチの頭蓋骨だけが完全なまま残される。しかし不死とのつながりは、最終的な分解からリッチの残滓を守る。リッチの知性の名残がその頭蓋骨の中に残り、当惑するほどの激しい怒りが到来する。リッチの生き残ろうとする**意志**の残りがこの頭蓋骨を強力にし、いかなる鋼鉄よりも硬くする。リッチの力に対する強欲と渇望が、この頭蓋骨にある宝石の成長の原因となる。最後に、リッチの魔力のほんの僅かな残滓だけが残る

のだが、怒りのために覚醒したデミリッチは、魂の残余物を汚して余分なものを取り除くだけの十分な力を内包している。

リッチがデミリッチへと緩やかに退行している間に、リッチの経箱は必ず役に立たなくなる。リッチの肉体が崩れて塵と消えてしまわないように、最後の魔力の残りも消費されてしまうのだ。しかし経箱の保存能力なしであっても、デミリッチはその存在をしっかりと掴んでいる。強力で緻密な魔法の使用によってのみ、デミリッチとその残滓を完ぺきに破壊することができるのだ。

軽率な冒険者にとって、デミリッチはリッチのかつての私室にある塵と埃以上には見えない。実際心が乱されるまで、デミリッチは侵入者にぼんやりとした認識しか持たないし、その存在を無視する。デミリッチの所有物を盗んだり、残滓の心を乱したり、その領域を破壊したりするようなことがあれば、デミリッチのまどろんだ精神は覚醒する。それによりデミリッチは虚空に舞い上がり、再び地に降りる前に ウェイル・オヴ・ザ・バンシーを発する。侵入者が撤退するなら、頭蓋骨は休眠状態に戻る。しかし彼らがその場に留まるなら、この頭蓋骨は再び浮かび上がり、視界にある全てのものが死滅するまで休眠状態に入ることはない。侵入者には幸いなことに、賢くも逃亡した者たちをデミリッチが追いかけることは決してない。

デミリッチの生成　Becoming a Demilich

ほとんどのデミリッチは**意志**ではなく、無気力からその状態を獲得する。デミリッチが意味ある行動にその身体を動かすことをしない 10 年ごとに、その頭蓋骨以外の物質的な肉体が塵へと腐敗する確率が 1%（累積）存在する。能動的に行動することで、この変化する確率は 0% にリセットされる。一度リッチの肉体が腐敗を始めると、リッチの知力は通常通り経箱の中に戻る。しかしリッチは 1d10 年の間衰えている経箱で囚われたままでいる間に、リッチに**意志**が戻ることを頭蓋骨が拒絶する。この間に（例えば徘徊する冒険者によって）リッチの身体が破壊されたりバラバラにされたりすると、リッチの経箱は新しい肉体を作り、通常通り経箱に知性が戻ってくる。これによりリッチに命が戻される。しかしリッチの死体が残ったままであれば、経箱の魔法は全くの失敗に終わり、リッチの魂は解き放たれ、経箱に 5d10 ポイントのダメージが及ぼされる。経箱が物理的に壊れずにいたかどうかにかかわらず、リッチの命なき頭蓋骨の中へつながりを持つことが失敗することで、エネルギーは解き放たれる。これによりリッチの魂の最後の残滓が、デミリッチに変じることになる。リッチの魂自身は完全に破壊されているか、最後の報酬か罰に到達したか、永遠に多次元宇宙の縁を彷徨うことを強制されているかのいずれかである。

彷徨うリッチにとってこの過程は似通ったものだが、リッチが肉体に知性を戻すことなく過ごした何十年という歳月に基づいている。リッチの肉体が腐敗を続けている間、その精神は増大を続ける。肉体が痛んでいく間にリッチが戻ろうとする際に経箱に囚われているからといって、それでデミリッチになるというわけではない。彷徨うリッチが帰還する前にリッチの経箱が駄目になると、その頭蓋骨はデミリッチとなり、リッチの精神は終わりの日まで彷徨う運命となる。

アウェイクンド・デミリッチ　Awakened Demiliches

普通と異なる状況のもとでは、リッチの完全な意識がデミリッチの中でその変質を生き残ったり、リッチの彷徨う知性が宝石に彩られた頭蓋骨に戻ることがある。そのようなクリーチャーがアウェイクンド・デミリッチ（覚醒したデミリッチ）であり、デミリッチの力とほぼ不死身な特性にリッチの精神と呪文発動能力を兼ね備える。アウェイクンド・デミリッチはかつてのリッチとしての呪文発動能力をすべて持つ上、ボーナス特技として《物質要素省略》と《呪文動作省略》を得る。アウェイクンド・デミリッチは元々のリッチのヒット・ダイスと、デミリッチの最小値よりも高い精神**能力値**を保持する。彼らはデミリッチの特殊能力と防御能力をすべて持つが、元のリッチを超える呪文発動能力や精神**能力値**を持つことはない。アウェイクンド・デミリッチは 16 か元のリッチの CR ＋ 3 の、いずれか高い方の CR を持つ。

デモダンド Demodand

ほとんどの定命のものが忘れてしまった古代の戦闘において、死のティタンは恐ろしい戦争のさなか神に対して反旗を翻した。この戦争を引き起こしたティタンが敗北したとき、ティタンの尽きることのない力を押さえることができる場所であると信じて、神は彼らをアビスに永遠に追放した。何千年もの時が過ぎ、追放されたティタンは彼らだけが定命のものの称賛と信奉に本当に値するものだと確信しながら――それこそが彼らが革命に至った苦々しい理由であった――、怒りの中で思案を進めた。募る嫌悪は傲慢さと混じり合い、死のティタンは自らを信奉する種族を産み出した。アビスの闇の土と汚染された水を、星のない夜の色をした粘土と捏ね合わせた。彼らのすばらしい造形と生命構築によりこの粘土は彼ら自身の似姿を持つ人型生物となった。その大きさは人間に似ているがより器量がよく、印象的な表情と大きな竜の翼、そして輪郭のはっきりした体格をしていた。そのとき創造者は自らを切り、その血をこの被造物の空っぽの器に注ぎ、うなり声のような彼らの息を吹き込んだ。そうすると血と空気はこの彫り込まれた姿を覚醒させるべく、その中で流れ始めた。ティタンらは、自らの力は神格に値すると考えた。古き神々のように自らが生命と存在を作り出すことができたからである。彼らは過ちを犯した。

このティタンの作り出した力の化身は焦げて溶けてしまい、ねじれた姿へとあふれ出てしまった。しかしこれらの姿は自らに付与された命のきらめきに、執拗にしがみついていた。

このようにしてデモダンドは生まれた――その主の気まぐれな残酷さを吹きこまれた、おぞましいクリーチャー種族として。奇形で直視に耐えないデモダンドを、ティタンスポーン（ティタンの落とし子）と呼ぶ学者もいる。その不快な肉体にもかかわらず、全てのデモダンドは創造者であるティタンのちからをわずかに保持している。その神に近い力はわずかだが、彼らを悪意ある存在というだけではなく恐ろしい存在にしている。多くのデーモン・ロードはデモダンドが引き起こした戦争を行い、急襲を失敗させ、ダメージを回復するのに何百年とは言わないが、何年もの時間を必要とする。死のティタンはその影響力を拡大し不死の忍耐強さでアビスをその手に収めようとする。そのとき突撃部隊、将軍、奴隷の引き立て人となるのがデモダンドである。彼らが好む囚人はクレリックやパラディン、その他の信者といった神とのつながりを持つ定命のものである。デモダンドは彼らに奴隷としての生を押し付ける前に、このような囚人を拷問にかけることにこの上ない喜びを見出す。労働力の確保を数えきれないほどの年月行なっていく間、デモダンドは奴隷の耳に汚らわしくも狡猾に囁く。囚人の信仰に疑問を投げかけ、最終的に侵食しようとするのである。屈服したものは死のティタンの１人の前で「罪を償い」、悪のティタンの「真なる」信仰を広めるものとして、彼らは新しい信者として元の世界に送り戻される。このような定命のものは死の信仰に熱心な秘密のカルトの形をとり、最初に彼らを捕らえたデモダンドによってしっかりと監視される。このような信仰心の途切れない定命の奴隷のために、デモダンドはその肉体が最終的に行うことを確実にする。

デーモンを奴隷にするときには、デモダンドはこのような隠された動機を持たない。彼らはアビスの同類を、生まれながらの力と擬似呪文能力を利用できる強力な従者程度にしか見なしていないからだ。特にデモダンドはグラブレズゥやナルフェシュネーのような強力なデーモンを捕らえて、ボディガードあるいは名高い死の闘技場の剣闘士として隷属させることができれば、彼らをステータス・シンボルとして大切にする。シャギィ・デモダンドは自らやティタンの主に喜びを与えるべくインキュバスやサキュバスを捕らえるために、アビスの別の次元界に侵略を仕掛けることで知られる。

定命のものの魂におけるもっとも汚らわしい部分から作られたデーモンとは異なり、デモダンドはアビスの汚らわしい隅で子を産む。女性のデモダンドは卵から無数の子供を産み、自力で生きていけるようにする。デモダンドはいつもすさまじく飢えているため、生まれ落ちた時点で生き延びたもの達は、その兄弟姉妹とともに身の毛のよだつ種族の一員となる。彼らを養う親もなく食料の保証もないため、彼らは必ず第一の食事は同族の仲間となる。ティタンと他のデモダンドはともに、この生き残るための戦いは種族をより強くするために必要なものだと考えている。時には、１体以上の子供が生き残ることもある。このような場合、仲間のすさまじい空腹感から逃亡したためであることが多い。

彼らの主の傲慢な命令を喜々としてこなしているとき以外は、デモダンドは愚かな旅人を探し魂を消滅させるためにアビスをさまよう。彼らが作成者の名の元に独自に行動することのできる場所、物質界を密かに歩き回るものもいる。このようなデモダンドは寺院や聖地を汚し、信仰の指導者を殺害し、コミュニティ全体を堕落させたりする。

彼らは主を神格のように信仰しているが、デモダンドは全てヘヴンから作成者を追放した神格への強い憎しみを注ぎ込まれている。この異端の熱狂により、彼らはいかなる形式であっても特に信仰魔術に特定の抵抗力を持ち、全てのデモダンドは彼らを作り出した神を殺す能力に脆弱である。デモダンドは神とその従者とのつながりを阻害することに特別の喜びを抱き、極めてまれな状況においては、見込みのある相手をこのような攻撃の後で生かしておき、これは単なる敵の力ではなく、心を揺さぶる信仰なのだと知らしめることもある。

デモダンドのデーモンへの強い憎しみと宗教的信念を上回る強い憎しみだけが、天上の種族に対する彼らの怒りである。神の力の器――他の何よりエンジェル――の中に、デモダンドは侮蔑と破壊のために作られた全ての具体化した姿を目の当たりにする。実際、善属性の来訪者を破壊する方法を探す強力な個体や悪のカルトは、しばしばもっとも強力なデモダンドの助力を願うための捧げ物を探すのだが、これは極めて少ないものとなる。

デモダンド：シャギィ・デモダンド Demodand, Shaggy

この蛙の顔を持つ人型生物はぶくぶくに太り膨らんでいる。その黒曜石のような肌にあるひだには、2 つの大きな蝙蝠の羽根がぶら下がっている。

シャギィ・デモダンド 脅威度 18 Shaggy Demodand

経験点 153,600

CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デモダンド、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 36

防御

AC 32、接触 17、立ちすくみ 25（＋ 7【敏】、＋ 15 外皮）

hp 262（25d10 ＋ 125）

頑健 ＋ 19、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 18；信仰呪文に対して＋ 4

DR 15 ／善および魔法；**完全耐性**［酸］、毒；**抵抗**［冷気］10、［火］10；**SR** 29

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 50 フィート（標準）

近接 ＋ 2 アンホーリィ・モーニングスター ＝＋ 36 ／＋ 31 ／＋ 26 ／＋ 21（1d8 ＋ 11）、噛みつき＝＋ 32（2d6 ＋ 4）、爪＝＋ 32（1d6 ＋ 4）または噛みつき ＋ 34（2d6 ＋ 9）、爪（× 2）＋ 34（1d6 ＋ 9）

特殊攻撃 信仰盗みの打撃

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 25）

常時：シー・インヴィジビリティ 、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ガシアス・フォーム 、グレーター・ディスペル・マジック 、ディテクト・ソウツ（DC17）、フィアー（DC19）、マジック・サークル・アゲンスト・グッド

3 回／日：《呪文威力強化》された クラウドキル（DC20）、スティンキング・クラウド（DC18）、フォッグ・クラウド 、《呪文高速化》された レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC16）

1 回／日：ケイオス・ハンマー（DC19）、招来（6 レベル、1d6 体の ターリィ・デモダンド または 1d4 体の スライミィ・デモダンド［60%］）、ブラスフェミイ（DC22）、マス・チャーム・モンスター（DC23）

基本データ

【筋】29、**【敏】**24、**【耐】**21、**【知】**19、**【判】**18、**【魅】**20

基本攻撃 ＋ 25；**CMB** ＋ 34；**CMD** 51

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《擬似呪文能力威力強化：クラウドキル 》、《擬似呪文能力高速化：レイ・オヴ・エンフィーブルメント 》、《強打》、《神速の**反応**》、《戦闘発動》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》、《腕力による威圧》

技能〈威圧〉＋ 42、〈軽業〉＋ 35（跳躍＋ 39）、〈交渉〉＋ 28、〈真意看破〉＋ 36、〈知覚〉＋ 36、〈知識：次元界〉＋ 15、〈知識：宗教〉＋ 15、〈知識：神秘学〉＋ 26、〈呪文学〉＋ 29、〈はったり〉＋ 28、〈飛行〉＋ 35、〈魔法装置使用〉＋ 30

言語 共通語、天上語、奈落語

その他の特殊能力 異端の魂

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体または戦闘集団（シャギィ・デモダンド 1、加えて ターリィ・デモダンド 2 ～ 5）

宝物 × 2（＋ 2 アンホーリィ・モーニングスター 、その他の宝物）

シャギィ・デモダンドはでっぷりと太った来訪者であり、デモダンド社会の最も高い地位を占める。この肥満なる暴君は全長 7 フィート（約 2.1m）で、その 600 ポンド（約 272kg）の重量を支えることができる巨大な蝙蝠の翼を持つ。彼らの顔には横に長い蛙の目と無数の歯が生えた下あごがついている。

彼らは未だそのティタンの主に責任を負うが、シャギィ・デモダンドは彼ら同胞の主であり、死のティタンに助言者、秘密の使者、戦場の将軍として仕える。アビスにおいてはシャギィ・デモダンドは巨大な軍隊を指揮し、アビス勢力の盛衰するバランスをとるためにデーモンの軍団に対して進軍する。その姿のためにしばしば低い評価を受けるが、このデモダンドは知性もあり狡猾で、戦略と無慈悲な切り捨てを効果的に混ぜ合わせて戦場に挑む。

デモダンド：スライミィ・デモダンド Demodand, Slimy

この筋骨たくましい蛙の頭をした人型生物はぼろぼろの肉体を蝙蝠の翼からぶら下げており、その肉体はねばねばした粘液に覆われている。

スライミィ・デモダンド 脅威度 16 Slimy Demodand

経験点 76,800
CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デモダンド、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 120 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 2
オーラ 悪臭（DC26、1d6 ラウンド）

防御
AC 30、接触 13、立ちすくみ 27（＋ 6 鎧、＋ 3【敏】、＋ 11 外皮）
hp 241（21d10 ＋ 126）
頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 14；信仰呪文に対して＋ 4
DR 10 ／善および魔法；**完全耐性**［酸］、毒；**抵抗**［冷気］10、［火］10；**SR** 27

攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 30（1d10 ＋ 9、加えて 2d6［酸］）、爪（× 2）＝＋ 30（2d6 ＋ 13 ／ 19 ～ 20、加えて 2d6［酸］および " つかみ "）
特殊攻撃 酸、恐るべき爪、信仰盗みの打撃
擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 19）
常時：シー・インヴィジビリティ 、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック
回数無制限：ディテクト・ソウツ（DC15）、フィアー（DC17）
3 回／日：アシッド・フォッグ 、グレーター・ディスペル・マジック
1 回／日：招来（6 レベル、1d4 体の ターリィ・デモダンド［50%］）
基本データ
【筋】28、**【敏】**18、**【耐】**23、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 21；**CMB** ＋ 30（組みつき＋ 34）；**CMD** 44
特技《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《出血化クリティカル》、《上級渾身の一打》、《神速の**反応**》、《無視界戦闘》、《腕力による威圧》
技能〈威圧〉＋ 36、〈隠密〉＋ 25、〈軽業〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 26、〈生存〉＋ 20、〈知識：次元界〉＋ 13、〈知識：神秘学〉＋ 13、〈登攀〉＋ 19、〈呪文学〉＋ 20、〈はったり〉＋ 27、〈飛行〉＋ 25
言語 共通語、天上語、奈落語
その他の特殊能力 異端の魂

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体または作業団（スライミィ・デモダンド 2 および ターリィ・デモダンド 2 ～ 5）
宝物 標準（高品質のブレストプレート、その他の宝物）

特殊能力
酸（超常）スライミィ・デモダンドは肉体攻撃に成功すると 2d6 ポイントの［酸］ダメージを与える、永遠にしみ出し続ける酸の層に覆われている。加えて、スライミィ・デモダンドに対して素手攻撃や肉体攻撃に成功した敵は、2d6 ポイントの［酸］ダメージを被る。
恐るべき爪（変則）スライミィ・デモダンドは、自らの爪を使用した全ての攻撃ロールに【筋力】ボーナスの 1.5 倍を加える。

スライミィ・デモダンドはシャギィ・デモダンドよりも筋肉が発達しているが、同胞のターリィ・デモダンドに比べればしなやかでも素早くもない。彼らも蛙のような頭を持つ。それはシャギィ・デモダンドのものに似ているが、いつも落ち着かない視線のためにずっと野蛮に見える。スライミィ・デモダンドは全長 6 フィート（約 1.8m）で、重量は 500 ポンド（約 227kg）。

スライミィ・デモダンドはデモダンドの軍隊の中で突撃兵の役を担うことが多い。しかし彼らは奴隷を集め捕らえておく任務を任されることも多い。スライミィ・デモダンドは精神を支配する魔法の能力を一切持たないが、脅迫と肉体的な危険によって奴隷を無理矢理従わせ大人しくさせることを好む。

デモダンド：ターリィ・デモダンド Demodand, Tarry

このしなやかでざらざらとしたクリーチャーの真っ黒な肌は生きたタールのようだ。その長い腕の先にある爪からねばねばしたものがしみ出している。

ターリィ・デモダンド 脅威度 13 Tarry Demodand

経験点 25,600

CE ／中型サイズの来訪者（混沌、デモダンド、悪、他次元界）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 120 フィート、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 22

防御

AC 26、接触 13、立ちすくみ 23（＋ 6 鎧、＋ 3【敏】、＋ 7 外皮）

hp 171（18d10 ＋ 72）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 12；信仰呪文に対して＋ 4

DR 10 ／善および魔法；**完全耐性**［酸］、毒；**抵抗**［冷気］10、［火］10；**SR** 24

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 40 フィート（標準）

近接 高品質のショート・ソード＝＋ 26 ／＋ 21 ／＋ 16 ／＋ 11（1d6 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）、高品質のショート・ソード＝＋ 26 ／＋ 21 ／＋ 16（1d6 ＋ 4 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＝＋ 22（1d8 ＋ 4）

特殊攻撃 接着、信仰盗みの打撃

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 24）

常時：ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック

3 回／日：ディスペル・マジック

1 回／日：ケイオス・ハンマー（DC17）、招来（4 レベル、1d2 体のターリィ・デモダンド［40%］）

基本データ

【筋】 28、**【敏】** 21、**【耐】** 18、**【知】** 12、**【判】** 13、**【魅】** 17

基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 27；**CMD** 42（対武器落とし 46）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《上級二刀流》、《突き飛ばし強化》、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器熟練：ショート・ソード》、《踏み込み》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 24、〈隠密〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 14、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 22、〈知識：次元界〉＋ 14、〈知識：神秘学〉＋ 14、〈登攀〉＋ 19、〈はったり〉＋ 16、〈飛行〉＋ 23

言語 共通語、天上語、奈落語

その他の特殊能力 異端の魂

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、または巡視体（3 ～ 8）

宝物 標準（高品質のブレストプレート、高品質のショート・ソード× 2、その他の宝物）

特殊能力

接着（変則） 作られた武器でターリィ・デモダンドに攻撃したクリーチャーは DC23 の反応セーヴを行わねばならない。セーヴに失敗するとこのデモダンドに武器が張り付き、解放されるまでこの武器を使用して攻撃を行うことはできなくなる。張り付いた武器を解放するには組みつき判定に成功する必要がある。接着能力は武器落としの試みに対する CMD に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

ターリィ・デモダンドは他のデモダンドに比べてしなやかでやせている。この差により、ターリィ・デモダンドは全て力強く機敏である。その蝙蝠のような羽根はタールに濡れていて使えないように見えるが、彼らは飛行することができる。ターリィ・デモダンドは全長 7 フィート（約 2.1m）で、重量は 400 ポンド（約 181kg）。

ターリィ・デモダンドはデモダンドの軍隊における歩兵である――戦場で育ったこの素早く恐るべきデモダンドは、デモダンド軍の大半を占める。彼ら自身がほとんどの来訪者より強力であることは、この種族が他のものと同じ程度に強い証である――ターリィ・デモダンド単体でも恐るべき相手であり、このクリーチャーが何体もいる場合は言うまでもない。ターリィ・デモダンドは相当の力があるが、彼らは軽い武器をそれぞれの手に 1 つずつ持つことを好む。ターリィ・デモダンドがより大きな兵器を使用することはほとんどなく、上位の存在に直接命令された場合のみである。彼らはより力あるデモダンドが持つ恐るべき爪を失っており、武器を持たないターリィ・デモダンドは可能な限り逃亡しようとし、武器を手に入れたときにのみ戻ってくる。

テラコッタ・ソルジャー Terra-Cotta Soldier

この見事に形作られ、細かに造形された実物大の粘土製の人形は、荒々しい決意を秘めた姿と両手に握った剣を持っている。

テラコッタ・ソルジャー 脅威度 6 Terra-cotta Soldier

経験点 2,400

N ／中型サイズの人造

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 8

防御

AC 19、接触 13、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 6 外皮）

hp 64（8d10 ＋ 20）

頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2

DR 5 ／殴打；**完全耐性** 人造の種別特徴、［火］；**SR** 17

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ロングソード＝＋ 10 ／＋ 5（1d8 ＋ 3 ／ 19 ～ 20）、ショート・ソード＝＋ 10（1d6 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）または叩きつけ（× 2）＝＋ 11（1d6 ＋ 3）

特殊攻撃 鋭き武器、横列戦法

基本データ

【筋】 16、**【敏】** 16、**【耐】** ―、**【知】** 1、**【判】** 11、**【魅】** 1

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11；**CMD** 24

特技《イニシアチブ強化》、《二刀流》、《武器熟練：ロングソード》、《武器熟練：ショート・ソード》

技能〈知覚〉＋ 8

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、部隊（3 ～ 12）、または軍隊（13 ＋）

宝物 乏しい（ロングソード、ショート・ソード、その他の宝物）

特殊能力

鋭き武器（超常） 戦闘で少なくとも 1 ラウンドが経過した後、テラコッタ・ソルジャーの武器は自動的に キーン武器（術者レベル 6）の利益を得る。この効果は戦闘の終了まで持続する。

横列戦法（変則） テラコッタ・ソルジャーが他のテラコッタ・ソルジャーと隣接している限り、AC に＋ 2 の回避ボーナスと、セーヴィング・スロー、攻撃ロール、ダメージ・ロールに＋ 2 のボーナスを得る。

テラコッタ・ソルジャー（兵馬俑、陶器製の兵士）は粘土を整形して焼いてセラミックにしたもので、通常は鎧を着た人間の兵士に似ている。しかしホブゴブリン、テング、デーモンやオニといったものまで、他の種族のテラコッタ・ソルジャーもまたよく見られる。テラコッタ・ソルジャーはしばしば強大な執政者の墳墓の護衛として作られ、その死後も君主を守るために置かれ音もなく立ち続けている。これらの兵士は何百年もの間寝ることもなく耐え続け、墓荒らしから墓地とその財宝を守るためにだけ行動する。テラコッタ・ソルジャーは通常色のついた漆で塗られているが、この装飾は長い年月を経て使用されることでボロボロになっていることが多い。テラコッタ・ソルジャーの全長は 6 フィート（約 1.8m）で、重量は 600 ポンド（約 272kg）。

通常の人造とは異なり、テラコッタ・ソルジャーはその内部に知性の閃きがある。会話をしたり自由**意志**で他の約束したりする能力はこの人造にはほとんどないが、ほとんどの人造が行えるよりもずっと複雑な戦略をこなすことはできる。テラコッタ・ソルジャーが異なる特技や異なる武器を持つことは、珍しいことではない。比較的よく見られる例を以下にまとめた。

テラコッタ・アーチャー（脅威度＋ 0）：テラコッタ・アーチャーは単にコンポジット・ロングボウを装備したテラコッタ・ソルジャーである。テラコッタ・アーチャーは特技として《イニシアチブ強化》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《武器熟練：ロングボウ》を持つ。

テラコッタ・ホースマン（脅威度＋ 1）：陶器製の馬に騎乗した兵士を模して作られたテラコッタ・ソルジャーも存在する。だが騎手と乗騎は 1 体のクリーチャーである。テラコッタ・ホースマンは種族ヒット・ダイス 10 と、蹂躙と小振りの武器の特殊能力を持つ大型のテラコッタ・ソルジャーである。テラコッタ・ホースマンは通常ソードの代わりにランスを身につけており、特技として《イニシアチブ強化》、《強打》、《蹴散らし強化》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：ランス》を持つ。

作成法

テラコッタ・ソルジャーの身体は 600 ポンドの粘土から作られており、500gp の価値がある貴重な魔法の上薬を塗られて焼き上げる。

テラコッタ・ソルジャー Terra-cotta Soldier

術者レベル 9 レベル；**市価** 19,000gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクツ 、ギアス／クエスト 、キーン・エッジ 、キャッツ・グレイス 、作成者は**術者レベル** 9 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：陶芸〉または〈製作：彫刻〉DC14；**費用** 10,000gp

デルヒ Derhii

強力な黒い翼はこの大きな猿の背中から伸びている。この猿は曲刀をその手に握っている。

デルヒ 脅威度 5 Derhii

経験点 1,600
N ／大型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 14

防御
AC 18、接触 12、立ちすくみ 15（＋ 3【敏】、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
a hp 59（7d10 ＋ 21）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）
近接 高品質のファルシオン＝＋ 12 ／＋ 7（2d6 ＋ 7 ／ 18 ～ 20）または叩きつけ（× 2）＝＋ 11（1d6 ＋ 5）
遠隔 ジャヴェリン＝＋ 9（1d8 ＋ 5）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 空中突撃、ノックダウン

基本データ
【筋】 21、**【敏】** 16、**【耐】** 17、**【知】** 9、**【判】** 12、**【魅】** 10
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 13；**CMD** 26
特技《軽業師》、《技能熟練：知覚》、《鋼の**意志**》、《迎え討ち》
技能〈軽業〉＋ 12、〈知覚〉＋ 14、〈登攀〉＋ 13、〈飛行〉＋ 9
言語 共通語、風界語
その他の特殊能力 轟き渡る声

生態
出現環境 暑熱／森林および山岳
編成 単体、2 体、部隊（3 ～ 5）、または部族（8 ～ 48）
宝物 標準（高品質のファルシオン、ジャヴェリン× 4、その他の宝物）

特殊能力
空中突撃（変則） 飛行中、デルヒは通常の飛行移動速度の 2 倍の速度で急降下することができる。これは突撃と同様に扱い、攻撃ロールに＋ 2 のボーナスと AC に－ 2 のペナルティを与える。
轟き渡る声（変則） デルヒは自らの轟き渡る声を信号として使用する。この音は大気を 12 マイルにわたり振動させ、5 分の間に 60 文字を伝えることができる。
ノックダウン（変則） デルヒが両手用武器でクリティカル・ヒットを確定させた際、クリティカル・ヒットのダメージに加えて目標を転倒させて伏せ状態にする可能性がある。デルヒのクリティカル・ロールが目標の CMD を上回ったなら、目標は足払いの戦技を受けたかのように伏せ状態となる。この効果は機会攻撃を誘発しない。また、デルヒが目標の CMD を上回ることに失敗したとしても、足払いをかけ返されることもない。

デルヒ、あるいはフライング・エイプ（飛行する猿）は穏やかで地上に住む猿の中でも、肉食で危険な種である。デルヒは黒と灰色をしたハゲタカやハゲワシの巨大な翼を持つゴリラに似ている。彼らの全長は 9 フィート（約 2.7m）で、重量は 400 ポンド（約 181kg）。

デルヒはトループと呼ばれる互いに関係のある小さな集団を構成する。通常は成体のオス 1 体、成体のメス複数体、そしてその子供が含まれる。時には複数のオスないしメスが子供をつれず、いずれかの性のみのトループを作ることもあるが、そのような集団は普通、狩りや襲撃、戦争などの特別な目的のために作られ、その目的が達成されるとばらばらになる。デルヒの複数のトループは大きな原始的な部族を形成し、強力な族長 1 体の支配下にあることが多い。

デルヒはしばしばジャングルの林冠や崖を住居とし、高い木々や地面よりも高いところにある崖の洞窟に巣を作ることを好む。ドラゴンやドラゴンヌのようなはるかに強力な飛行クリーチャーとでさえ同盟を結ぶ一方で、これらの巣から、デルヒは下級の猿から貢ぎ物を取り立てる。デルヒはジャングルの奥地にある、崩れかけて草に覆われた廃墟にいることもある。

デルヒは生来肉食性で、好んで狩りを行う。手に持つ刃で止めを刺す前に、高いところからその強力な腕でジャヴェリンを投擲して獲物を攻撃する。しかし肉がほとんど獲れない場合、彼らは果物や根、その他見つかるものならば何でも口にする。

トウテツ Taotieh

この白い大理石でできた像は大きな猫に似ているが、その身体と顔はエッチング加工とルーン文字の装飾により覆われている。

トウテツ（饕餮）脅威度 11 Taotieh

経験点 12,800
N ／大型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 2

防御
AC 28、接触 11、立ちすくみ 26（＋ 2【敏】、＋ 17 外皮、－ 1 サイズ）
hp 107（14d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 6
DR 10 ／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴；**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［電気］10、［火］10
弱点［音波］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 23（1d8 ＋ 10、加えて “ つかみ ”）、爪（× 2）＝＋ 23（1d6 ＋ 10、加えて “ つかみ ”）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＝＋ 23、1d6 ＋ 10）、飲み込み（窒息、**AC**17、硬度 8、hp25）

基本データ
【筋】30、**【敏】**15、**【耐】**—、**【知】**—、**【判】**14、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 25（組みつき＋ 29）；**CMD** 37（対足払い 41）

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または 2 体
宝物 乏しい

特殊能力
飲み込み（超常）トウテツは大型かそれより小さいクリーチャーを飲み込むために顎を広げることができる。飲み込まれると、犠牲者はトウテツ自身の光のない袋状の空間に転送される――これは犠牲者を収めるのに十分なサイズの石製の牢獄である。この袋状の空間の中でクリーチャーがダメージを受けることはないが、内部の空気は 3 ラウンド分しかない。3 ラウンド目の終わりに、捕らえられたクリーチャーは息を止めねばならず、そうしなければ窒息する危険がある。武器を使用してこの空間の外へ出る道を削り出そうとするクリーチャーは、硬度 8 の周囲の壁を貫通しなければならない。クリーチャーがこのようにしてこの空間から出る道をなんとか切り出したなら、そのものはトウテツの口から飛び出し、トウテツの接敵面に隣接する任意のマスに姿を表す――このクリーチャーには実際の穴が作られることはなく、新しく後で飲み込まれたクリーチャーは自分自身で道を切り開かねばならない。トウテツが破壊されると、その身体は爆発し、その超常的な胃の内容物は隣接するマスに吹き出ることになる。トウテツは一度に 4 体のクリーチャーまで飲み込むことができる。

権力の象徴であるが暴食の意味もあるトウテツは、石で作られた護衛用の人造であり、特別な次元の空間の袋を中心に作られる。トウテツは神聖な区域や隔絶された区域を敵や侵入者から守るために使用される。トウテツがその獰猛な攻撃により恐れられているように、その虎に似た姿は戦闘では動物の俊敏ささえ超越する。トウテツの核となる特別な次元の空間の袋により、この人造は自分と同じサイズの敵を飲み込み、内部にある空気のない空間に犠牲者を押しやることができる。空気がなくとも存在することのできるクリーチャーは、外に出る道を作り出すことも次元界を渡る魔法で抜け出すこともできない場合、トウテツの中で永遠に時を過ごすことになるだろう。このような場合、この捕獲者を外部から撃破してくれるのを待たねばならない。トウテツを破壊した後に素晴らしい宝の山やより強い危険な存在が残される、という物語もある。

作成法

トウテツはこの大理石は特殊な軟膏と薬品が施された、12,000 ポンドの大理石で作られる。

トウテツ Taotieh

術者レベル 14 レベル；**市価** 105,000gp

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト 、リミテッド・ウィッシュ 、プレイン・シフト 、作成者は**術者レベル** 14 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉または〈製作：石工〉DC25；**費用** 55,000gp

トゥピラク Tupilaq

この小さな人間に似た人形は動くたびに砕け騒々しい音を立てる。この身体は骨から削り出したもので、よくできた骨細工で飾られている。

トゥピラク 脅威度 7 Tupilaq

経験点 3,200
N ／小型サイズの人造
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 0

防御
AC 20、接触 15、立ちすくみ 16（＋ 4【敏】、＋ 5 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 59（9d10 ＋ 10）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 3
DR 10 ／殴打；**完全耐性** 人造の種別特徴

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート
近接 噛みつき＝＋ 15（1d8 ＋ 10 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 15（1d4 ＋ 5）
特殊攻撃 目標探索、刈り取り顎
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 4）
3 回／日：インヴィジビリティ
基本データ
【筋】 21、**【敏】** 18、**【耐】** ―、**【知】** ―、**【判】** 11、**【魅】** 5
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 13（組みつき＋ 17）；**CMD** 27
技能〈水泳〉＋ 13
その他の特殊能力 骨細工の魔法

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 なし

特殊能力
骨細工の魔法（擬呪） トゥピラクが作られた際、作成者は自身が知っている（2 レベルを超えることがなく、物質要素を必要としない）呪文 1 つをトゥピラクの中に複雑な骨細工の模様として彫り込むことができる。トゥピラクはこの呪文を擬似呪文能力（術者レベル 7）として、1 日に 3 回使用する能力を得る。トゥピラクの作成者が望むなら、以前の細工を彫り直すことで、新しい呪文を彫り込むことができる。新しい細工を彫り込むには 24 時間の作業と、素材として 500gp の費用が必要となる。記載したトゥピラクは、この方法に従い インヴィジビリティ を備えている。 イレイズ を使用してこの呪文に対する頑健セーヴに失敗すると、トゥピラクの細工は破壊される。トゥピラクの細工がこのようにして取り除かれると、トゥピラクは擬似呪文能力としてこの呪文を使用する能力を失い、作成者を攻撃し殺すために探し歩くようになる。この場合、トゥピラクの作成者はトゥピラクの目標探索能力の目標となる。トゥピラクの作成者が既に死んでいたなら、トゥピラクは代わりに最も近い生きているクリーチャーを探し、視界に入るとこの新しい目標を攻撃する。そして自らが破壊されるまで殺戮を撒き散らし続ける。
目標探索（超常） トゥピラクの作成者は 1 回の標準アクションとして、トゥピラクの口に血の一滴や髪一房、その他クリーチャーの肉体の一部を入れることができる。この時点から、トゥピラクは常にそのクリーチャーが位置する向きがどこかを知ることができ、そのクリーチャーの居場所をつかむための〈知覚〉判定に＋ 20 の洞察ボーナスを得る。以前の目標が死亡するまで、この方法でトゥピラクに目標を設定することはできない。
刈り取り顎（変則） 全てのトゥピラクは引き裂き引き伸ばすことのできる、あまりにも大きい顎を持って作られる。トゥピラクは噛みつき攻撃に成功した際のダメージに【筋力】修正値の 2 倍を適用し、クリティカル・ヒットは 19 ～ 20 の出目で可能域となる。トゥピラクは組みついた敵を移動させる際に行うあらゆる判定において、大型であると見なされる。

トゥピラクは作成者の敵を殺すことをただひとつの目的とする、クジラの骨やクジラの歯で作られた小型の人造である。トゥピラクの外見はその構造により様々なものがあるが、全てのものが人目につく顎と手のついた小さな身体、それに水泳に適した脚を備えている。トゥピラクは通常、全長 3 フィート（約 91cm）で重量は 30 ポンド（約 13.6kg）しかない。

トゥピラクは秘密のうちに作られなければならない――他の人がトゥピラクが作られているところを見つけると、この人造を作ろうという試みは直ちに失敗する。作成の一部として、作成者はトゥピラクに宿らせるために宿主となる霊を招いたり誘い出したりする。ほとんどの場合、トゥピラクに宿る霊は死んだ子どもや他の小さな人形生物のもので、新しい入れ物とこの霊の以前の肉体とのサイズが一致することが、このクリーチャーの地上での**速度**や俊敏性、水中でのほとんどのクリーチャーと比較して不規則な動きを与える。この捕らえられた魂もまた、トゥピラクを粗暴で残忍なものとする。

作成法

トゥピラクは腱でがんじがらめにされた 30 ポンドのクジラの骨で作られる。このクリーチャーの作成が完了すると、この腱は落下し、この骨は融けて自律したクリーチャーを作り出す。

トゥピラク Tupilaq

術者レベル 8 レベル；**市価** 21,000gp

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト 、キーン・エッジ 、ロケート・クリーチャー 、作成者は**術者レベル** 8 レベル以上でなければならない、作成者は誰にも気づかれること無く完遂しなければならない；**技能**〈製作：骨細工〉DC20；**費用** 10,500gp

トジャナイダ Tojanida

このクリーチャーは亀と蟹の合いの子のように見える。足の代わりの水かき、ワニのくちばし、そして2つのハサミを持っている。

トジャナイダ 脅威度 5 Tojanida

経験点 1,600
N ／中型サイズの来訪者（他次元界、水）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御
AC 21、接触 12、立ちすくみ 19（＋ 1【敏】、＋ 1 回避、＋ 9 外皮）
hp 51（6d10 ＋ 18）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3
抵抗［電気］10、［火］10

攻撃
移動速度 10 フィート、水泳 90 フィート
近接 噛みつき＝＋ 9（1d6 ＋ 3）、爪（× 2）＝＋ 9（1d6 ＋ 3）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 墨吐き

基本データ
【筋】16、**【敏】**13、**【耐】**17、**【知】**10、**【判】**12、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 21（対足払い 29）
特技《回避》、《強打》、《無視界戦闘》
技能〈隠密〉＋ 7、〈芸能：演芸〉＋ 5、〈真意看破〉＋ 10、〈水泳〉＋ 11、〈生存〉＋ 7、〈脱出術〉＋ 10、〈知覚〉＋ 14、〈知識：次元界〉＋ 9、〈はったり〉＋ 5；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
言語 水界語

生態
出現環境 気候問わず／水（水の元素界）
編成 単体、2 体、1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 6）、またはカルト（トジャナイダ 1、加えて人型生物の信奉者 2 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
墨吐き（変則） 1 分に 1 回フリー・アクションとして、トジャナイダは半径 30 フィートの球状に墨を吹きかけることができる。この墨は水中では完全視認困難を提供し、1 分の間持続する。水の外で使用された場合、この墨の噴射は直線状に 30 フィート移動する。その範囲にいるクリーチャーは DC16 の反応セーヴに成功しなければならず、失敗すると 1 ラウンドの間盲目状態となる。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

トジャナイダは奇妙な水の次元界の原生生物で、大きな蟹と巨大なワニガメを混ぜあわせたものに見える。元々は水の精霊のような存在であったトジャナイダは、はっきりとしない理由のためにはるか昔にこの奇妙な姿に変異し、純粋で形のない状態に戻る方法をもはや知るものはいない。その誇りを守ることを重視するため、このグロテスクなトジャナイダは快楽的な充足感――特に料理――や他の種族の崇拝を求めてこの次元界の水中を行き来する。好ましい尊敬を受けると多弁になる彼らは、より力ある存在にとっての素晴らしい伝令や使節となり、彼ら自身に影響があるときでさえ、しばしばこのような振る舞いを楽しむ。しかし起こらせると、トジャナイダは恐ろしい敵となる。暴力的でワニのような顎と蟹のハサミで蹂躙することを好む。

成体のトジャナイダはおおよそ全長 6 フィート（約 1.8m）で重量は数百ポンドになる。近づかれると、トジャナイダはその足を甲羅の中に収めることができる。この甲羅は身体の動かせない部分である。環状の目は縁に沿ってトジャナイダの甲羅を完全に取り囲んでおり、このクリーチャーに不意討ちを仕掛けることは極端に難しい。もっとも興味深い感覚の 2 つである味覚と触覚を感じるためトジャナイダは食事を好むが、彼らは実のところ食事を摂る必要がない。その代わりに彼らは彼らの甲羅の魔力を通して、周りにある秘術エネルギーの流れから直接栄養を吸収する。

極端に長い種族の記憶に祝福された（呪われたというものもいる）トジャナイダは数えきれないほどの世界にある海洋と湖を彷徨い、滅多にない物理的な喜びや注意を向けるに足る会話を探し求める。祖先の経験を思い出すことから生じる、倦怠感と無感動に耐えられないのだ。トジャナイダ自身は記憶の山に価値を見出していないが、冒険者や学者はトジャナイダが呼び起こす伝承の使用法をしばしば探し求める。

トペテ Tophet

膨らんだ金属製の口は、この丸い鉄の彫像の上半身に広がる、さほど尖っていない彫り込まれた歯で満たされている。

トペテ 脅威度 10 Tophet

経験点 9,600
N ／大型サイズの人造
イニシアチブ － 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 1

防御
AC 24、接触 8、立ちすくみ 24（－ 1【敏】、＋ 16 外皮、－ 1 サイズ）
hp 107（14d10 ＋ 30）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 5
DR 5 ／アダマンティン；**完全耐性**［火］、人造の種別特徴

攻撃
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 21（2d6 ＋ 8、加えて " つかみ "）、叩きつけ（× 2）＝＋ 16（1d6 ＋ 8）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 飲み込み（ダメージ無し［下記参照］、**AC**18、hp40）、蹂躙（2d6 ＋ 12、DC25）

基本データ
【筋】 26、**【敏】** 8、**【耐】** ―、**【知】** ―、**【判】** 12、**【魅】** 1
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 23（組みつき＋ 27）；**CMD** 32（対足払い 36）
その他の特殊能力 伝導

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または監獄（2 ～ 12）
宝物 乏しい

特殊能力
伝導（変則） トペテが［火］ダメージを及ぼす効果の影響を受けるときはいつでも、［火］に対する完全耐性を所持していないかのように、この人造が受けるダメージ量を決定する。この人造に現在飲み込まれているクリーチャーはこの総量の半分に等しい［火］ダメージを被る。
飲み込み（変則） 一度トペテに飲み込まれると、敵はダメージを受けることはないが、このクリーチャーの空洞となった内部に囚われる。この人造の口は閉ざされ、クリーチャーが登って抜け出すこともできないようになる。クリーチャーは通常通り出口を作り出そうとすることができる。しかしトペテの胃は実際のヒット・ポイントの 1/10 と、人造であることによるボーナス・ヒット・ポイントを加えた値（ほとんどトペテにとっては、合計 40 ポイント）に等しいヒット・ポイントを持つ。もう一つの選択肢として、飲み込まれたクリーチャーは DC30 の〈装置無力化〉判定により、トペテの胃にある鋼鉄の蓋の鍵を外そうと試みることもできる。クリーチャーが鍵を開けて脱出したなら、トペてはこの蓋を閉じ、再度飲み込むことができる。この鍵は外部から外すこともできるが、トペテを撃退した後に限られる。大型のトペテの胃は、一度に中型クリーチャー 1 体までを捕まえておくことができる。

いくつかの国ではかまどの守護者や鉄の大食漢として知られるトペテは、暴君の宮廷や牢獄で用心深い監視員や恐ろしい刑罰として仕えてきた。丸い鉄の像のような姿で、しばしばかつての王や名誉を汚された貴族の風刺的な容貌をしたこれらの人造は皆、自分より小さなクリーチャーをぺろりと飲み干してしまうほどに大きく開いた口を持つ。犠牲者を飲み干すと、この自律した像は歩く牢獄となり、犠牲者がその内側から逃げ出す機会をほぼ与えることもなく捕らえ続ける。この鉄の像は適切な牢屋や王の面前、製作者の決めたどのような場所にでも犠牲者を戻すことができる。もっとも恐ろしい場合には、トペテは囚人を捕らえたり飲み込んだりした後で、砂漠の熱気や溶岩の川の中に入っていく。内部は地獄のような熱さに達し、内部に捕らえたものを拷問したりあからさまに殺害したりする。

トペテはしばしば狂った支配者が裏切り者や他の犯罪者を投獄する場所として、12 体までのグループで集められる。この精神のないクリーチャーは、彼らの主人の気まぐれに頭を垂れるだけの能力しか持たない。この考える事のない人造は高潔な護衛であり永遠に忠実なままだ。

トペテは全長 10 フィート（約 3m）で、重量は 3,000 ポンド（約 1.36t）。

作成法

トペテの空っぽの肉体は、活火山で見られるほどの熱で精製された鉄か鋼鉄 3,000 ポンドでできている。青銅や冷たい鉄などの他の金属でトペテが作られることもある。

トペテ Tophet

術者レベル 12 レベル；**市価** 45,000gp

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、ブルズ・ストレンクス 、エンデュア・エレメンツ 、作成者は**術者レベル** 12 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉DC20；**費用** 22,500gp

ドラゴン

ドラゴン：インペリアル・ドラゴン Dragon, Imperial

クロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴンが最も広範に知られているが、トゥルー・ドラゴンの他の種別も存在する。ここで示すのは 5 種類のインペリアル・ドラゴンである。彼らは太古の国の威厳ある守護者であり、宇宙の均衡の従者である。

年齢段階

トゥルー・ドラゴンの特殊能力、攻撃、その他のデータは、ドラゴンの成長につれて強大になる。この上昇はドラゴンの年齢によって 12 の年齢段階に区分される。基本的なデータは『表：ドラゴンの年齢段階』に記載されているように変動する。

年齢段階：これは年齢段階の名称である。
年齢（歳）：これはドラゴンの実際の年齢である。
脅威度：この列はドラゴンの基本脅威度への修正値である。
サイズ：これは年齢によって、ドラゴンの基本サイズがどれだけ増加するかを示したものである（超小型が小型に、小型が中型に、など）。トゥルー・ドラゴンはサイズが上昇したことによる通常の能力値上昇はしないが、かわりに『表：ドラゴンの能力値』が示すように、年齢段階によって能力値が上昇する。
ヒット・ダイス：これは成長によってドラゴンが得る追加のヒット・ダイスの数を示す。ヒット・ダイスが増加すれば、ヒット・ポイント、特技、技能ランクもドラゴンの基本攻撃ボーナスや基本セーヴ・ボーナスと共に上昇する。ドラゴンはヒット・ダイスごとに 6 ＋【知力】修正値に等しい技能ランクを有する。ヒット・ダイスによるドラゴンの能力値上昇は、ドラゴンの能力値上昇の総計にすでに加算されている（『表：ドラゴンの能力値』参照）。
外皮：これは年齢段階ごとにドラゴンの基本外皮ボーナスがどれだけ増加するかを示す。
ブレス攻撃：ドラゴンはそれぞれ基本ダメージを与えるブレス攻撃（『戦闘』参照）を有する。この倍率はドラゴンのブレス攻撃によって与えるダメージのダイスの数を増加させる。例として、2d6 ポイントの［酸］ダメージを与える基本ブレス攻撃を持つドラゴンのマチュア・アダルトは 14d6 ポイントの［酸］ダメージを与える（× 7 の倍率による）。

戦闘

『表：ドラゴンの攻撃と移動速度』は、ドラゴンの持つ攻撃と与えるダメージを列挙している（—はそのサイズのドラゴンがその種の肉体武器を有していないことをあらわす）。ここに記されている他の能力はドラゴンが特定の年齢段階に達した時点で獲得される。

飛行移動速度：ドラゴンの飛行移動速度は、サイズによって、表に記されているように上昇する。
噛みつき：これは表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5 倍を加えたダメージを与える主要攻撃である（2 回以上の攻撃手段を有している場合であっても）。ドラゴンの噛みつき攻撃は、サイズ段階が 1 大きいかのような間合いを有する（超巨大サイズのドラゴンは＋ 10 フィート）。
爪：これは主要攻撃で、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値を加えたダメージを与える。
翼：ドラゴンは、たとえ飛行中であっても、敵に翼を叩きつけて攻撃することができる。翼攻撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1/2 を加えたダメージを与える二次的攻撃である。
尾の打撃：ドラゴンは毎ラウンド、尾で 1 体の敵をひっぱたいて攻撃することができる。尾の打撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5 倍を加えたダメージを与える二次的攻撃である（これは通常の二次的攻撃のルールの例外である）。
押し潰し（変則）：サイズ分類が超大型以上の飛行または跳躍しているドラゴンは、1 回の標準アクションとして敵の上に着陸し、全身で敵を押しつぶすことができる。押し潰し攻撃はドラゴンよりサイズ分類が 3 段階以上小さい敵に対してのみ有効である。押し潰し攻撃はドラゴンのドラゴンの身体の下に収まる全てのクリーチャーに対して作用する。作用を受ける範囲内にいるクリーチャーは反応セーヴ（DC はドラゴンのブレス攻撃のものと同じ）に成功しなければならず、失敗すると押さえ込まれた状態になり、ドラゴンが上からどかなければ次のラウンド中に自動的に殴打ダメージを受ける。ドラゴンが押さえ込みを継続する場合、それは通常どおり戦技判定に成功しなければならない。押さえ込まれた状態の敵は、脱出しない限り毎ラウンド押し潰しによるダメージを受け続ける。押し潰し攻撃によるダメージは、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5 倍を加えたものである。
尾による一掃（変則）：サイズ分類が巨大以上のドラゴンは、1 回の標準アクションとして尾を振り回して攻撃することができる。尾による一掃は、ドラゴンの接敵面の縁にある交差点の 1 つから、いずれかへの方向に広がる半径 30 フィートの半円形の範囲に作用する（超巨大サイズのドラゴンの場合、半径 40 フィート）。一掃の範囲内にいる、ドラゴンよりサイズ分類が 4 段階以上小さいクリーチャーが作用を受ける。尾による一掃は、自動的に表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の 1.5（端数切捨て）を加えたダメージを与える。作用を受けたクリーチャーは反応セーヴ（DC はドラゴンのブレス攻撃のものと同じ）を行うことができ、成功すればダメージを半減させることができる。
ブレス攻撃（超常）：ブレス攻撃の使用は 1 回の標準アクションである。 一度ブレスを使用したら、1d4 ラウンド後まで再びブレス攻撃を行うことはできない。ドラゴンが複数の種類のブレス攻撃を有している場合でも、ブレスを使用できるのは 1d4 ラウンドに 1 回だけである。ブレス攻撃は必ずドラゴンに隣接するいずれかの交差点を起点にして、ドラゴンの選択した方向に向けて伸びる。ブレス攻撃の形状は直線型と円錐型があり、効果範囲の大きさはドラゴンのサイズによって異なる。そのブレス攻撃がダメージを与えるものである場合、範囲内に捉えられたクリーチャーは反応セーヴを行い、成功すればダメージを半分にできる。ブレス攻撃に対するセーヴ DC は 10 ＋ドラゴンのヒット・ダイスの 1/2 ＋ドラゴンの【耐久力】修正値である。ダメージを与えないブレス攻撃に対するセーヴにも同じ DC を用いるが、どのタイプのセーヴを行うかは個々の解説を参照すること。ドラゴンは組みついていたり組みつかれていたりする場合もブレス攻撃を使用できる。

ドラゴンの付随ルール

ドラゴンの超感覚（変則）：ドラゴンは有効距離120フィートの暗視と60フィートの非視覚的感知を有する。薄暗い光の中で人間の4倍の距離を見通し、通常の明かりの下で2倍の距離を見通すことができる。

畏怖すべき存在（変則）：ドラゴンの畏怖すべき存在はドラゴンの年齢段階× 30フィートに等しい効果範囲を持つ。その他の効果はモンスターの共通ルールで詳述されている。

呪文：ドラゴンは秘術呪文を修得しており、解説で示されたレベルのソーサラーとして呪文を発動することができる。その術者レベルは年齢により、それぞれの解説で示されている。

擬似呪文能力：ドラゴンの擬似呪文能力の術者レベルはヒット・ダイス数に等しい。

ダメージ減少：ドラゴンは成長につれて、各ドラゴンの項目に示されているようにダメージ減少を獲得する。そうしたドラゴンの肉体武器はダメージ減少を克服するかどうかを調べる際に、魔法の武器として扱われる。

完全耐性（変則）：全てのドラゴンは麻痺と睡眠の効果に対する完全耐性を有する。加えて、ドラゴンは年齢段階にかかわりなく、種族に応じてさらに1～2種類の攻撃形態に対する完全耐性を有する。その種類については個々の解説で述べる。

呪文抵抗（変則）：年を経るに従って、ドラゴンは、個々の解説で示されているように呪文や擬似呪文能力への抵抗力を身につける。ドラゴンの呪文抵抗は11＋脅威度に等しい。

表：ドラゴンの年齢段階

年齢段階	年齢（歳）	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス	外皮	ブレス攻撃
1 ワームリング（雛）	0～5	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	6～15	基本値＋2	基本値＋1	基本値＋2	基本値＋3	基本値×2
3 ヤング（子供）	16～25	基本値＋4	基本値＋2	基本値＋4	基本値＋6	基本値×3
4 ジュヴナイル（少年）	26～50	基本値＋5	基本値＋2	基本値＋6	基本値＋9	基本値×4
5 ヤング・アダルト（青年）	51～100	基本値＋7	基本値＋3	基本値＋8	基本値＋12	基本値×5
6 アダルト（成年）	101～200	基本値＋8	基本値＋3	基本値＋10	基本値＋15	基本値×6
7 マチュア・アダルト（壮年）	201～400	基本値＋9	基本値＋3	基本値＋12	基本値＋18	基本値×7
8 オールド（老年）	401～600	基本値＋11	基本値＋4	基本値＋14	基本値＋21	基本値×8
9 ヴェリー・オールド（大老）	601～800	基本値＋12	基本値＋4	基本値＋16	基本値＋24	基本値×9
10 エインシャント（太古）	801～1,000	基本値＋13	基本値＋4	基本値＋18	基本値＋27	基本値×10
11 ワーム（長虫）	1,001～1,200	基本値＋14	基本値＋4	基本値＋20	基本値＋30	基本値×11
12 グレート・ワーム（大長虫）	1,201＋	基本値＋16	基本値＋5	基本値＋22	基本値＋33	基本値×12

表：ドラゴンの能力値

年齢段階	【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 ワームリング（雛）	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	基本値＋4	基本値－2	基本値＋2	基本値＋2	基本値＋2	基本値＋2
3 ヤング（子供）	基本値＋8	基本値－2	基本値＋4	基本値＋2	基本値＋2	基本値＋2
4 ジュヴナイル（少年）	基本値＋10	基本値－2	基本値＋6	基本値＋4	基本値＋4	基本値＋4
5 ヤング・アダルト（青年）	基本値＋12	基本値－4	基本値＋6	基本値＋4	基本値＋4	基本値＋4
6 アダルト（成年）	基本値＋14	基本値－4	基本値＋8	基本値＋6	基本値＋6	基本値＋6
7 マチュア・アダルト（壮年）	基本値＋16	基本値－4	基本値＋8	基本値＋6	基本値＋6	基本値＋6
8 オールド（老年）	基本値＋18	基本値－6	基本値＋10	基本値＋8	基本値＋8	基本値＋8
9 ヴェリー・オールド（大老）	基本値＋20	基本値－6	基本値＋10	基本値＋8	基本値＋8	基本値＋8
10 エインシャント（太古）	基本値＋22	基本値－6	基本値＋12	基本値＋10	基本値＋10	基本値＋10
11 ワーム（長虫）	基本値＋24	基本値－8	基本値＋12	基本値＋10	基本値＋10	基本値＋10
12 グレート・ワーム（大長虫）	基本値＋26	基本値－8	基本値＋14	基本値＋12	基本値＋12	基本値＋12

表：ドラゴンの攻撃と移動速度

サイズ	飛行移動速度（機動性）	噛みつき ×1	爪 ×2	翼 ×2	尾の打撃 ×1	押し潰し ×1	尾による一掃 ×1	ブレス攻撃	
								直線状	円錐形
超小型	100フィート（標準）	1d4	1d3	—	—	—	—	30フィート	15フィート
小型	150フィート（標準）	1d6	1d4	—	—	—	—	40フィート	20フィート
中型	150フィート（標準）	1d8	1d6	1d4	—	—	—	60フィート	30フィート
大型	200フィート（貧弱）	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—	80フィート	40フィート
超大型	200フィート（貧弱）	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—	100フィート	50フィート
巨大	250フィート（劣悪）	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	120フィート	60フィート
超巨大	250フィート（劣悪）	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	140フィート	70フィート

インペリアル・ドラゴン：アンダーワールド・ドラゴン Imperial Dragon, Underworld

この鱗持つドラゴンは火山の岩のような深い色をした肌と巨大な爪、それにギザギザした石のようなと鱗を持つ。

アンダーワールド・ドラゴン Underworld Dragon

LE ／竜（火）

基本データ

脅威度 3；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 4d12

移動速度 40 フィート、穴掘り 30 フィート

外皮 ＋ 4；ブレス攻撃 直線状、2d6［火］

【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**10

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

アダマンティンの爪（変則）アンダーワールド・ドラゴンの爪はアダマンティンでできており、この素材で作られた武器の特性を持つ。

変身（超常）年齢段階がヤング以上のアンダーワールド・ドラゴンは 1 日に 3 回まで、ポリモーフ を使用したかのように人型生物の姿をとることができる。

溶岩噴出（超常）1 回の全ラウンド・アクションとして、年齢段階がグレート・ワームのアンダーワールド・ドラゴンは自身の穴掘り移動速度の 2 倍まで地面を掘り進むことができる。その移動の終わりに、アンダーワールド・ドラゴンがブレス攻撃の使用回数を残しているなら、地面から半径 30 フィート爆発の範囲にほとばしる溶岩の中から出現することができる。この溶岩はブレス攻撃と同じだけのダメージを与える。

煙の見通し（変則）年齢段階がヴェリー・ヤング以上のアンダーワールド・ドラゴンは（ パイロテクニクス で作られるような）煙に包まれている状況でも、完全に先を見通すことができる。

地下世界を掘り進むもの（変則）アダルト・アンダーワールド・ドラゴンはその穴掘り移動速度に 10 フィートのボーナスを得る。その後アンダーワールド・ドラゴンが年を経て年齢段階を 2 以上得るごとに、穴掘り移動速度は追加で 10 フィートずつ増加する。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	アダマンティンの爪、［火］に対する完全耐性	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	煙の見通し	—
ヤング（子供）	変身、ソフン・アース・アンド・ストーン	—
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、ストーン・シェイプ	1 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5 ／魔法、呪文抵抗	3 レベル
アダルト（成年）	スパイク・ストーンズ 、地下世界を掘り進むもの	5 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10 ／魔法	7 レベル
オールド（老齢）	ウォール・オヴ・ストーン	9 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15 ／魔法	11 レベル
エインシャント（太古）	リペル・メタル・オア・ストーン	13 レベル
ワーム（長虫）	DR20 ／魔法	15 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	クラッシング・ロックス 、溶岩噴出	17 レベル

ヤング・アンダーワールド・ドラゴン 脅威度 7 Young Underworld Dragon

経験点 3,200

LE ／中型サイズの竜（火）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** ドラゴンの超感覚、煙の見通し；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 21、接触 11、立ちすくみ 20（＋ 1 **【敏】**、＋ 10 外皮）

hp 76（8d12 ＋ 24）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 7

完全耐性［火］、麻痺、睡眠

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 150 フィート（標準）

近接 噛みつき＝＋ 14（1d8 ＋ 5）、爪（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 5 ／ 19 ～ 20）、突き刺し＝＋ 13（1d6 ＋ 5）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）

特殊攻撃 アダマンティンの爪、ブレス攻撃（60 フィート直線状、6d6［火］ダメージ、DC17）

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 9）

回数無制限：ソフン・アース・アンド・ストーン

修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 2）

1 レベル（4 回／日）：コーズ・フィアー（DC12）、バーニング・ハンズ（DC12）

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ブリード（DC11）、フレア（DC11）、リード・マジック

基本データ

【筋】21、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 13；**CMD** 24（対足払い 28）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《クリティカル強化：爪》、《武器熟練：噛みつき》

技能〈威圧〉＋ 12、〈隠密〉＋ 15、〈鑑定〉＋ 12、〈知覚〉＋ 12、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 12、〈知識：地理〉＋ 12、〈登攀〉＋ 16

言語 共通語、竜語

その他の特殊能力 変身

アダルト・アンダーワールド・ドラゴン 脅威度 11 Adult Underworld Dragon

経験点 12,800

LE ／大型サイズの竜（火）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** ドラゴンの超感覚、煙の見通し；〈知覚〉＋ 20

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC20）

防御

AC 28、接触 9、立ちすくみ 28（＋ 19 外皮、－ 1 サイズ）

hp 161（14d12 ＋ 70）

頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 12

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 22

弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 22（2d6 ＋ 12）、爪（× 2）＝＋ 22（1d8 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）、突き刺し＝＋ 21（1d8 ＋ 12）、尾の打撃＝＋ 16（1d8 ＋ 12）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）

特殊攻撃 アダマンティンの爪、ブレス攻撃（80 フィート直線状、12d6［火］ダメージ、DC22）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中＋ 17）

回数無制限：ストーン・シェイプ 、スパイク・ストーンズ（DC17）、ソフン・アース・アンド・ストーン

修得呪文（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 8）

2 レベル（5 回／日）：スコーチング・レイ 、フレイミング・スフィアー（DC15）

1 レベル（7 回／日）：コーズ・フィアー（DC14）、バーニング・ハンズ（DC14）、マジック・ミサイル 、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC14）
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ディテクト・マジック 、ブリード（DC13）、フレア（DC13）、リード・マジック 、レジスタンス

基本データ
【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 23；**CMD** 33（対足払い 37）
特技《イニシアチブ強化》、《外皮強化》、《技能熟練：隠密》、《クリティカル強化：爪》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《踏み込み》
技能〈威圧〉＋ 20、〈隠密〉＋ 19、〈鑑定〉＋ 20、〈知覚〉＋ 20、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 20、〈知識：地理〉＋ 20、〈登攀〉＋ 25、〈はったり〉＋ 20、〈飛行〉＋ 11
言語 火界語、共通語、地界語、竜語
その他の特殊能力 変身、地下世界を掘り進むもの

エインシャント・アンダーワールド・ドラゴン 脅威度 16 Ancient Underworld Dragon

経験点 76,800
LE ／超大型サイズの竜（火）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** ドラゴンの超感覚、煙の見通し；〈知覚〉＋ 30
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC26）

防御
AC 38、接触 7、立ちすくみ 38（－ 1 **【敏】**、＋ 31 外皮、－ 2 サイズ）
hp 297（22d12 ＋ 154）
頑健 ＋ 20、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 18
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［火］、麻痺、睡眠；**SR** 27
弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 40 フィート、穴掘り 50 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝＋ 30（2d8 ＋ 12）、爪（× 2）＝＋ 29（2d6 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）、突き刺し＝＋ 29（2d6 ＋ 12）、尾の打撃＝＋ 24（2d6 ＋ 12）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃 アダマンティンの爪、ブレス攻撃（100 フィート直線状、20d6［火］ダメージ、DC28）、押し潰し（DC28、2d8 ＋ 12）
擬似呪文能力（術者レベル 22 レベル；精神集中＋ 27）
回数無制限：ウォール・オヴ・ストーン 、ストーン・シェイプ 、スパイク・ストーンズ（DC19）、ソフン・アース・アンド・ストーン 、リペル・メタル・オア・ストーン
修得呪文（術者レベル 13 レベル；精神集中＋ 18）
6 レベル（4 回／日）：ディスインテグレイト（DC21）、フレッシュ・トゥ・ストーン（DC21）
5 レベル（7 回／日）：ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ 、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド 、パスウォール
4 レベル（7 回／日）：エナヴェイション 、シャウト（DC19）、ストーン・シェイプ 、ソリッド・フォッグ
3 レベル（7 回／日）：スロー 、ディスプレイスメント 、ファイアーボール（DC18）、プロテクション・フロム・グッド 、レイジ
2 レベル（7 回／日）：アシッド・アロー 、スコーチング・レイ 、デイズ・モンスター（DC17）、フレイミング・スフィアー（DC17）
1 レベル（8 回／日）：コーズ・フィアー（DC16）、トゥルー・ストライク 、バーニング・ハンズ（DC16）、マジック・ミサイル 、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC16）
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ゴースト・サウンド 、タッチ・オヴ・ファティーグ（DC15）、ディテクト・マジック 、ブリード（DC15）、フレア（DC15）、メイジ・ハンド 、リード・マジック 、レジスタンス

基本データ
【筋】35、**【敏】**8、**【耐】**25、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 36；**CMD** 45（対足払い 49）
特技《イニシアチブ強化》、《外皮強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《上級武器熟練：爪》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《踏み込み》
技能〈威圧〉＋ 30、〈隠密〉＋ 22、〈軽業〉＋ 24（跳躍＋ 28）、〈鑑定〉＋ 30、〈知覚〉＋ 30、〈知識：次元界〉＋ 30、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 30、〈知識：地理〉＋ 30、〈登攀〉＋ 37、〈はったり〉＋ 30、〈飛行〉＋ 16
言語 火界語、共通語、巨人語、地界語、ドワーフ語、竜語
その他の特殊能力 変身、地下世界を掘り進むもの

インペリアル・ドラゴン：シー・ドラゴン Imperial Dragon, Sea

この鱗のあるドラゴンの長くうねる体は海の波の色をした鱗を持ち、渦を巻きその身を曲げている。

シー・ドラゴン Sea Dragon

CG ／竜（水）

基本データ

脅威度 4；サイズ 小型；ヒット・ダイス 5d12

移動速度 40 フィート、水泳 60 フィート

外皮 ＋ 5；ブレス攻撃 円錐状、2d6［火］

【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**14

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身（超常）年齢段階がヤング以上のシー・ドラゴンは 1 日に 3 回まで、ポリモーフ を使用したかのように人型生物の姿をとることができる。

海渡り（超常）1 日に 3 回、1 回の標準アクションとして、年齢段階がオールド以上のシー・ドラゴンは テレポート 呪文を使用したかのように、水の中にいる自分の体を他の場所に移動させることができる（自身のみ）。

津波（超常）1 日に 1 回、グレート・ワーム・シー・ドラゴンは津波を作り出すことができる。この能力はブロンズ・ドラゴンの同名の能力と同じように機能する（ Bestiary 104 ページ）。

激流のブレス（超常）非常に熱せられた水流を円錐形に噴射する代わりに、年齢段階がヴェリー・ヤング以上のシー・ドラゴンは叩きつける水を直線状に吐き出すことができる。このブレスはシー・ドラゴンが持つ円錐形のブレス攻撃の 2 倍まで届く。この直線状のブレスは殴打ダメージを与える。

自由な泳ぎ手（超常）ジュヴナイル・シー・ドラゴンは自身の水泳移動速度に 10 フィートのボーナスを得る。シー・ドラゴンの水泳移動速度は年齢段階が 2 段階増えるごとに、追加で 10 フィートずつ増加する。さらに泳いでいる間、シー・ドラゴンは フリーダム・オヴ・ムーヴメント 呪文の効果を受けているかのように扱う。

年齢段階	**特殊能力**	術者レベル
ワームリング（雛）	［電気］に対する**完全耐性**、水中呼吸	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	激流のブレス	—
ヤング（子供）	変身、クリエイト・ウォーター	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、ハイドローリック・プッシュ 、自由な泳ぎ手	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	**DR**5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	コール・ライトニング	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	**DR**10 ／魔法	9 レベル
オールド（老齢）	コントロール・ウォーター 、海渡り	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	**DR**15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	ウォーター・ウォーク	15 レベル
ワーム（長虫）	**DR**20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	津波、ヴォーテックス	19 レベル

ヤング・シー・ドラゴン 脅威度 8 Young Sea Dragon

経験点 4,800

CG ／大型サイズの竜（水）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 5

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 20（＋ 1 **【敏】**、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）

hp 85（9d12 ＋ 27）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 9

完全耐性［電気］、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 13（2d6 ＋ 7）、爪（× 2）＝＋ 13（1d8 ＋ 5）、突き刺し＝＋ 13（1d8 ＋ 7）、尾の打撃＝＋ 11（1d8 ＋ 7）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、6d6［火］ダメージ、DC17）、激流のブレス

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 12）

回数無制限：クリエイト・ウォーター

修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）

1 レベル（4 回／日）：カラー・スプレー（DC14）、スリープ（DC14）

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、メイジ・ハンド 、レイ・オヴ・フロスト 、レジスタンス

基本データ

【筋】21、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 26（対足払い 30）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《**頑健**無比》、《複数回攻撃》、《踏み込み》

技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 9、〈交渉〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 17、〈水泳〉＋ 25、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 5、〈知識：自然〉＋ 15、〈知識：神秘学〉＋ 15、〈飛行〉＋ 7

言語 共通語、水界語、竜語

その他の特殊能力 変身、水中呼吸

アダルト・シー・ドラゴン 脅威度 12 Adult Sea Dragon

経験点 19,200

CG ／超大型サイズの竜（水）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 27

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC22）

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28（＋ 20 外皮、－ 2 サイズ）

hp 172（15d12 ＋ 75）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 14

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 23

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 80 フィート

近接 噛みつき＝＋ 22（2d8 ＋ 12）、爪（× 2）＝＋ 22（2d6 ＋ 8）、突き刺し＝＋ 21（2d6 ＋ 12）、尾の打撃＝＋ 19（2d6 ＋ 12）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 15 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィート円錐状、12d6［火］ダメージ、DC22）、押し潰し（DC22、2d8 ＋ 12）、激流のブレス

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 20）

回数無制限：クリエイト・ウォーター 、コール・ライトニング（DC18）、

ハイドローリック・プッシュ
修得呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 12）
3 レベル（5 回／日）：スリート・ストーム、ホールド・パースン（DC18）
2 レベル（7 回／日）：ガスト・オヴ・ウィンド（DC17）、シー・インヴィジビリティ、ミラー・イメージ
1 レベル（8 回／日）：エクスペディシャス・リトリート、カラー・スプレー（DC16）、スリープ（DC16）、チャーム・パースン（DC16）、チル・タッチ
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、デイズ（DC15）、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト、レジスタンス

基本データ
【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 25；**CMD** 35（対足払い 39）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《**頑健**無比》、《神速の**反応**》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《複数回攻撃》、《踏み込み》
技能〈威圧〉＋ 23、〈隠密〉＋ 10、〈交渉〉＋ 23、〈真意看破〉＋ 27、〈水泳〉＋ 34、〈生存〉＋ 23、〈知覚〉＋ 27、〈知識：自然〉＋ 23、〈知識：神秘学〉＋ 23、〈知識：地理〉＋ 23、〈飛行〉＋ 10
言語 エルフ語、共通語、水界語、天上語、風界語、竜語
その他の特殊能力 変身、自由な泳ぎ手、水中呼吸

エインシャント・シー・ドラゴン 脅威度 17 Ancient Sea Dragon

経験点 102,400
CG ／巨大サイズの竜（水）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 37
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC28）

防御
AC 37、接触 5、立ちすくみ 37（－ 1 **【敏】**、＋ 32 外皮、－ 4 サイズ）
hp 310（23d12 ＋ 161）
頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 20
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 28

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）、水泳 100 フィート
近接 噛みつき＝＋ 33（4d6 ＋ 18）、爪（× 2）＝＋ 32（2d8 ＋ 12）、突き刺し＝＋ 32（2d8 ＋ 18）、尾の打撃＝＋ 29（2d8 ＋ 18）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、20d6［火］ダメージ、DC28）、押し潰し（DC28、4d6 ＋ 18）、尾による一掃（DC28、2d6 ＋ 18）、激流のブレス
擬似呪文能力（術者レベル 23 レベル；精神集中＋ 30）
回数無制限：ウォーター・ウォーク、クリエイト・ウォーター、コール・ライトニング（DC20）、コントロール・ウォーター、ハイドローリック・プッシュ
修得呪文（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 22）
7 レベル（5 回／日）：インサニティ（DC24）、プレイン・シフト（DC24）
6 レベル（7 回／日）：チェイン・ライトニング（DC23）、フォースフル・ハンド、フリージング・スフィアー（DC23）
5 レベル（7 回／日）：コーン・オヴ・コールド（DC22）、ドリーム、パーシステント・イメージ（DC22）、マインド・フォッグ（DC22）
4 レベル（7 回／日）：コンフュージョン（DC21）、ブラック・テンタクルズ、レインボー・パターン（DC21）、レッサー・ギアス（DC21）
3 レベル（8 回／日）：スリート・ストーム、ヘイスト、ホールド・パースン（DC20）、ライトニング・ボルト（DC20）
2 レベル（8 回／日）：オブスキュア・オブジェクト、ガスト・オヴ・ウィンド（DC19）、シー・インヴィジビリティ、スケアー（DC19）、ミラー・イメージ
1 レベル（8 回／日）：エクスペディシャス・リトリート、カラー・スプレー（DC18）、スリープ、チャーム・パースン（DC18）、チル・タッチ
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ゴースト・サウンド、デイズ（DC17）、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト、レジスタンス

基本データ
【筋】35、**【敏】**8、**【耐】**25、**【知】**24、**【判】**25、**【魅】**24
基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 39；**CMD** 48（対足払い 52）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《**頑健**無比》、《上級武器熟練：噛みつき》、《神速の**反応**》、《ひっつかみ》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《武器熟練：突き刺し》、《複数回攻撃》、《踏み込み》
技能〈威圧〉＋ 33、〈隠密〉＋ 13、〈交渉〉＋ 33、〈真意看破〉＋ 37、〈水泳〉＋ 46、〈生存〉＋ 33、〈知覚〉＋ 37、〈知識：自然〉＋ 33、〈知識：神秘学〉＋ 33、〈知識：地理〉＋ 33、〈知識：歴史〉＋ 33、〈はったり〉＋ 33、〈飛行〉＋ 11
言語 エルフ語、共通語、水界語、天上語、ノーム語、風界語、森語、竜語
その他の特殊能力 変身、海渡り、自由な映写、水中呼吸

波と嵐の力を注ぎ込まれたシー・ドラゴン――あるいはジャオロン、多くの国で知られている――は海とそこに住むクリーチャーの守護者たる竜である。吹き荒れる自然を体現したシー・ドラゴンは広範囲を移動する。時には何千マイルもの海や海岸を彼らが保護する地域と主張するものもいる。

インペリアル・ドラゴン：スカイ・ドラゴン Imperial Dragon, Sky

翼を持たないが、このドラゴンは空で体を優雅にくねらせている。その鱗は天国の色に変化して光を反射する。

スカイ・ドラゴン Sky Dragon

LG ／竜（風）

基本データ

脅威度 5；サイズ 小型；ヒット・ダイス 6d12

移動速度 40 フィート

外皮 ＋ 6；ブレス攻撃 円錐状、2d8［電気］

【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**13、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**14

生態

出現環境 温暖または暑熱／山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

天空生まれ（超常）年齢段階がオールド以下のスカイ・ドラゴンは良好な機動性で飛行することができる。それより年を経たスカイ・ドラゴンの機動性は完璧となる。

天よりの使者（超常）1 日に 3 回、グレート・ワーム・スカイ・ドラゴンはオラクル呪文の ディヴァイン・ヴェッスル の天上の相を他人に吹き込むことができる。しかしこの効果は自分以外の同意する善属性のクリーチャーにしか使用することはできない。

変身（超常）年齢段階がヤング以上のスカイ・ドラゴンは 1 日に 3 回、ポリモーフ を使用したかのように人型生物の姿をとることができる。

雲の見通し（超常）年齢段階がヴェリー・ヤング以上のスカイ・ドラゴンの雲や霧、霧の領域を作り出す呪文によって阻害されることはない。

地に落とすブレス（超常）年齢段階がエインシャント以上のスカイ・ドラゴンのブレス攻撃によってダメージを受けた全ての飛行しているクリーチャーは、スカイ・ドラゴンのブレス攻撃と同じ DC の頑健セーヴを行わねばならない。セーヴに失敗すると、飛行能力を 1d4 ラウンド失う。

原始の電光（超常）年齢がオールド以上のスカイ・ドラゴンのブレス攻撃は［電気］ダメージに完全耐性や抵抗を持つクリーチャーにも通常通り効果を及ぼすことができる。［電気］ダメージに完全耐性を持つクリーチャーは、このブレス攻撃から半分のダメージを受ける（セーヴィング・スローに成功すればダメージを受けない）。［電気］に対する抵抗を持つクリーチャーの抵抗力は通常よりも 10 低いものとして扱う。

年齢段階	**特殊能力**	術者レベル
ワームリング（雛）	天空生まれ、［電気］に対する**完全耐性**	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	雲の見通し	—
ヤング（子供）	変身、ディテクト・イーヴル	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	フェザー・フォール 、畏怖すべき存在	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	**DR**5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	ガスト・オヴ・ウィンド	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	**DR**10 ／魔法	9 レベル
オールド（老齢）	コール・ライトニング・ストーム 、原始の電光	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	**DR**15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	コントロール・ウィンズ 、地に落とすブレス	15 レベル
ワーム（長虫）	**DR**20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	天よりの使者、ストームボルツ	19 レベル

ヤング・スカイ・ドラゴン 脅威度 9 Young Sky Dragon

経験点 6,400

LG ／大型サイズの竜（風）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 雲の見通し、ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 22

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 21（＋ 1 **【敏】**、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）

hp 95（10d12 ＋ 30）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 10

完全耐性［電気］、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 14（2d6 ＋ 7）、爪（× 2）＝＋ 14（1d8 ＋ 5）、突き刺し＝＋ 14（1d8 ＋ 7）、尾の打撃＝＋ 12（1d8 ＋ 7）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、6d8［電気］ダメージ、DC18）

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 13）

回数無制限：ディテクト・イーヴル

修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）

1 レベル（4 回／日）：オブスキュアリング・ミスト 、ショッキング・グラスプ

0 レベル（回数無制限）：ディスラプト・アンデッド 、メッセージ 、メンディング 、リード・マジック

基本データ

【筋】21、**【敏】**12、**【耐】**17、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 16；**CMD** 27（対足払い 31）

特技《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈芸能：歌唱〉＋ 16、〈交渉〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 16、〈知覚〉＋ 22、〈知識：宗教〉＋ 16、〈知識：神秘学〉＋ 16、〈治療〉＋ 16、〈呪文学〉＋ 16、〈飛行〉＋ 16

言語 共通語、風界語、竜語

その他の特殊能力 天空生まれ、変身

アダルト・スカイ・ドラゴン 脅威度 13 Adult Sky Dragon

経験点 25,600

LG ／超大型サイズの竜（風）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 雲の見通し、ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 30

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC23）

防御

AC 29、接触 8、立ちすくみ 29（＋ 21 外皮、－ 2 サイズ）

hp 184（16d12 ＋ 80）

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 17

DR 5 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 24

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 22（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 22（2d6 ＋ 8）、突き刺し＝＋ 22（2d6 ＋ 12）、尾の打撃＝＋ 20（2d6 ＋ 12）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 15 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィート円錐状、12d8［電気］ダメージ、DC23）、押し潰し（DC23、2d8 ＋ 12）

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 21）

回数無制限：ガスト・オヴ・ウィンド（DC17）、ディテクト・イーヴル、フェザー・フォール
修得呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 12）
3 レベル（5 回／日）：ブリンク、ライトニング・ボルト（DC18）
2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ、グリッターダスト（DC17）、レジスト・エナジー
1 レベル（8 回／日）：エクスペディシャス・リトリート、エンデュア・エレメンツ、オブスキュアリング・ミスト、ショッキング・グラスプ、マジック・ミサイル
0 レベル（回数無制限）：ディスラプト・アンデッド、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト

基本データ
【筋】27、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 26；**CMD** 36（対足払い 40）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の**反応**》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈軽業〉＋ 19（跳躍＋ 23）、〈芸能：歌唱〉＋ 24、〈交渉〉＋ 24、〈真意看破〉＋ 24、〈知覚〉＋ 30、〈知識：宗教〉＋ 24、〈知識：神秘学〉＋ 24、〈知識：地理〉＋ 24、〈治療〉＋ 24、〈呪文学〉＋ 24、〈飛行〉＋ 19
言語 共通語、地獄語、天上語、風界語、森語、竜語
その他の特殊能力 天空生まれ、変身

エインシャント・スカイ・ドラゴン 脅威度 18 Ancient Sky Dragon

経験点 153,600
LG ／巨大サイズの竜（風）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 39

防御
AC 38、接触 5、立ちすくみ 38（－ 1 **【敏】**、＋ 33 外皮、－ 4 サイズ）
hp 333（23d12 ＋ 184）
頑健 ＋ 20、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 22
DR 15 ／魔法；**完全耐性**［電気］、麻痺、睡眠；**SR** 29

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（完璧）
近接 噛みつき＝＋ 32（4d6 ＋ 18 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 31（2d8 ＋ 12）、突き刺し＝＋ 31（2d8 ＋ 18）、尾の打撃＝＋ 29（2d8 ＋ 18）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、20d8［電気］、DC28）、押し潰し（DC28；2d6 ＋ 18）、地に落とすブレス、原始の電光、尾による一掃（DC28；2d6 ＋ 18），
擬似呪文能力（術者レベル 23 レベル；精神集中＋ 30）
回数無制限：ガスト・オヴ・ウィンド（DC19）、コール・ライトニング・ストーム（DC22）、コントロール・ウィンズ（DC22）、ディテクト・イーヴル、フェザー・フォール
修得呪文（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 22）
7 レベル（5 回／日）：フォースケージ（DC24）、マス・ホールド・パーソン（DC24）
6 レベル（7 回／日）：アシッド・フォッグ、チェイン・ライトニング（DC23）、レジェンド・ローア
5 レベル（7 回／日）：クラウドキル（DC22）、テレポート、ブレイク・エンチャントメント
4 レベル（7 回／日）：アイス・ストーム、グレーター・インヴィジビリティ、ディメンジョン・ドア、レインボー・パターン（DC21）
3 レベル（8 回／日）：ウィンド・ウォール、スリート・ストーム（DC20）、ブリンク、ライトニング・ボルト（DC20）
2 レベル（8 回／日）：インヴィジビリティ、グリッターダスト（DC19）、デイズ・モンスター（DC19）、フォッグ・クラウド、レジスト・エナジー
1 レベル（8 回／日）：エクスペディシャス・リトリート、エンデュア・エレメンツ、オブスキュアリング・ミスト、ショッキング・グラスプ、マジック・ミサイル
0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ、デイズ（DC17）、ディスラプト・アンデッド、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト

基本データ
【筋】35、**【敏】**8、**【耐】**25、**【知】**24、**【判】**25、**【魅】**24
基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 39；**CMD** 48（対足払い 52）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》、《踏み込み》、《ホバリング》
技能〈軽業〉＋ 22（跳躍＋ 26）、〈鑑定〉＋ 33、〈芸能：歌唱〉＋ 30、〈交渉〉＋ 33、〈真意看破〉＋ 33、〈知覚〉＋ 39、〈知識：次元界〉＋ 33、〈知識：宗教〉＋ 33、〈知識：神秘学〉＋ 33、〈知識：地理〉＋ 33、〈治療〉＋ 33、〈呪文学〉＋ 33、〈飛行〉＋ 27
言語 エルフ語、共通語、地獄語、天上語、ノーム語、風界語、森語、竜語
その他の特殊能力 天空生まれ、変身

慈愛に満ちて高貴な存在、スカイ・ドラゴン（あるいはティエンロン）は恐るべき善の推進者であり、必要となれば善なるものを守る。彼らはしばしば賢い評議会のために捜索される。彼らは相応の情報を与え適切に調整する。

インペリアル・ドラゴン：ソヴリン・ドラゴン Imperial Dragon, Sovereign

この堂々とした竜は色鮮やかな黄金の鱗に覆われており、その角は王冠のように頭上に生えている。

ソヴリン・ドラゴン Sovereign Dragon

N ／竜

基本データ

脅威度 7；サイズ 小型；ヒット・ダイス 8d12

移動速度 50 フィート

外皮 ＋ 7；ブレス攻撃 円錐状、2d6［音波］

【筋】17、**【敏】**14、**【耐】**15、**【知】**14、**【判】**15、**【魅】**14

生態

出現環境 気候問わず／山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身（超常）年齢段階がヤング以上のソヴリン・ドラゴンは 1 日に 3 回、ポリモーフ のように人型生物の姿をとることができる。

独善なる不協和（超常）善もしくは悪のクリーチャーはソヴリン・ドラゴンの呪文、擬似呪文能力、ブレス攻撃、オーラに対するセーヴィング・スローを行う際にー 2 のペナルティを受ける。

黄金の鎧（超常）1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、年齢段階がオールド以上のソヴリン・ドラゴンはその体を黄金の鎧に覆うことができる。この鎧は AC に＋ 4 の鎧ボーナスと、1 つのエネルギー種別に対する抵抗 15 を提供する。このエネルギー種別は喚び出した時に選択する。この鎧はドラゴンの年齢段階に等しいラウンドだけ持続する。ソヴリン・ドラゴンはこの鎧を 1 回のフリー・アクションとして消し去ることができる。

相殺呪文の巧み（超常）グレート・ワーム・ソヴリン・ドラゴンは 1 ラウンドに 1 回、1 回の割り込みアクションとして相殺呪文を使用することができる。相殺する呪文を知っている必要はないが、自動的に呪文を相殺するためには 1 レベル高い呪文を代わりに消費する必要がある。

強烈なる報復（変則）年齢段階がヤング以上のソヴリン・ドラゴンが近接攻撃によるクリティカル・ヒットによってダメージを受けたなら、1 回の割り込みアクションとしてクリティカル・ヒットを行ったクリーチャーに対して、爪か尾の打撃による 1 回の攻撃を行うことができる。

年齢段階	**特殊能力**	術者レベル
ワームリング（雛）	独善的な不協和	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	ディテクト・イーヴル／グッド	—
ヤング（子供）	変身、強烈なる報復	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	カーム・エモーションズ 、畏怖すべき存在	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	**DR**5 ／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	タンズ	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	**DR**10 ／魔法	9 レベル
オールド（老齢）	黄金の鎧、シンパセティック・ヴァイブレーション	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	**DR**15 ／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	プリズマティック・スプレー	15 レベル
ワーム（長虫）	**DR**20 ／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	相殺呪文の巧み、モーメント・オヴ・プレシャンス	19 レベル

ヤング・ソヴリン・ドラゴン 脅威度 11 Young Sovereign Dragon

経験点 12,800

N ／大型サイズの竜

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 18

防御

AC 23、接触 10、立ちすくみ 22（＋ 1 **【敏】**、＋ 13 外皮、－ 1 サイズ）

hp 126（12d12 ＋ 48）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 13

完全耐性 麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 19（2d6 ＋ 10）、爪（× 2）＝＋ 18（1d8 ＋ 7）、突き刺し＝＋ 18（1d8 ＋ 10）、尾の打撃＝＋ 16（1d8 ＋ 10）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、6d6［音波］ダメージ、DC20）、強烈なる報復

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 15）

回数無制限：ディテクト・イーヴル／グッド

修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）

1 レベル（4 回／日）：カラー・スプレー（DC14）、チャーム・パースン（DC14）

0 レベル（回数無制限）：デイズ（DC13）、ディテクト・マジック 、リード・マジック 、レジスタンス

基本データ

【筋】25、**【敏】**12、**【耐】**19、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 20；**CMD** 31（対足払い 35）

特技《イニシアチブ強化》、《神速の**反応**》、《説得力》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉＋ 22、〈鑑定〉＋ 18、〈交渉〉＋ 22、〈真意看破〉＋ 18、〈知覚〉＋ 18、〈知識：神秘学〉＋ 18、〈知識：歴史〉＋ 18、〈呪文学〉＋ 18、〈はったり〉＋ 18、〈飛行〉－ 3

言語 共通語、地獄語、天上語、竜語

その他の特殊能力 変身、独善的な不協和

アダルト・ソヴリン・ドラゴン 脅威度 15 Adult Sovereign Dragon

経験点 51,200

N ／超大型サイズの竜

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋ 26

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC24）

防御

AC 30、接触 8、立ちすくみ 30（＋ 22 外皮、－ 2 サイズ）

hp 225（18d12 ＋ 108）

頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 18

DR 5 ／魔法；**完全耐性** 麻痺、睡眠；**SR** 26

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 27（2d8 ＋ 15 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 26（2d6 ＋ 10）、突き刺し＝＋ 26（2d6 ＋ 15）、尾の打撃＝＋ 24（2d6 ＋ 15）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 15 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、12d6［音波］ダメージ、DC25）、押し潰し（DC25、2d8 ＋ 15）、強烈なる報復

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 22）

回数無制限：カーム・エモーションズ、タンズ、ディテクト・イーヴル／グッド
修得呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 12）
3 レベル（5 回／日）：サジェスチョン（DC18）、ライトニング・ボルト（DC18）
2 レベル（7 回／日）：スコーチング・レイ、ディテクト・ソウツ（DC17）、ヒディアス・ラフター（DC17）
1 レベル（8 回／日）：エンデュア・エレメンツ、カラー・スプレー（DC16）、チャーム・パースン（DC16）、チル・タッチ（DC16）、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド、デイズ（DC15）、ディテクト・マジック、フレア（DC15）、メッセージ、リード・マジック、レジスタンス

基本データ
【筋】31、**【敏】**10、**【耐】**23、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 30；**CMD** 40（対足払い 44）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の**反応**》、《説得力》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 30、〈鑑定〉＋ 26、〈交渉〉＋ 30、〈真意看破〉＋ 26、〈知覚〉＋ 26、〈知識：貴族〉＋ 26、〈知識：神秘学〉＋ 26、〈知識：歴史〉＋ 26、〈治療〉＋ 26、〈呪文学〉＋ 26、〈はったり〉＋ 26、〈飛行〉－ 4
言語 共通語、地獄語、天上語、奈落語、風界語、竜語
その他の特殊能力 変身、独善的な不協和

エインシャント・ソヴリン・ドラゴン 脅威度 20 Ancient Sovereign Dragon

経験点 307,200
N ／巨大サイズの竜
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 42
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC30）

防御
AC 39、接触 5、立ちすくみ 39（－ 1 **【敏】**、＋ 34 外皮、－ 4 サイズ）
hp 377（26d12 ＋ 208）
頑健 ＋ 23、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 24
DR 15 ／魔法；**完全耐性** 麻痺、睡眠；**SR** 31

攻撃
移動速度 50 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）
近接 噛みつき＝＋ 37（4d6 ＋ 21 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 37（2d8 ＋ 14 ／ 19 ～ 20）、突き刺し＝＋ 36（2d8 ＋ 21）、尾の打撃＝＋ 34（2d8 ＋ 21）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、20d6［音波］ダメージ、DC31）、押し潰し（DC31、4d6 ＋ 21）、尾による一掃（DC31、2d6 ＋ 21）、強烈なる報復
擬似呪文能力（術者レベル 26 レベル；精神集中＋ 33）
回数無制限：カーム・エモーションズ、シンパセティック・ヴァイブレーション、タンズ、ディテクト・イーヴル／グッド、プリズマティック・スプレー
修得呪文（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 22）
7 レベル（5 回／日）：グレーター・テレポート、リミテッド・ウィッシュ
6 レベル（7 回／日）：アイバイト（DC23）、トランスフォーメーション、マス・サジェスチョン（DC23）
5 レベル（7 回／日）：ディスミサル（DC22）、ドミネイト・パースン（DC22）、フィーブルマインド（DC22）、ブレイク・エンチャントメント
4 レベル（7 回／日）：コンフュージョン（DC21）、レインボー・パターン（DC21）、レッサー・ギアス（DC21）、ロケート・クリーチャー
3 レベル（8 回／日）：ガシアス・フォーム、サジェスチョン（DC20）、ホールド・パースン（DC20）、ライトニング・ボルト（DC20）
2 レベル（8 回／日）：スコーチング・レイ、タッチ・オヴ・イディオシー、ディテクト・ソウツ（DC19）、ヒディアス・ラフター（DC19）、フォッグ・クラウド
1 レベル（8 回／日）：エンデュア・エレメンツ、カラー・スプレー（DC18）、チャーム・パースン（DC18）、チル・タッチ（DC18）、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド、デイズ（DC17）、ディテクト・マジック、フレア（DC17）、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、リード・マジック、レジスタンス

基本データ
【筋】39、**【敏】**8、**【耐】**27、**【知】**24、**【判】**25、**【魅】**24
基本攻撃 ＋ 26；**CMB** ＋ 44；**CMD** 53（対足払い 57）
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《神速の**反応**》、《説得力》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈威圧〉＋ 40、〈鑑定〉＋ 36、〈芸能：朗誦〉＋ 36、〈交渉〉＋ 40、〈真意看破〉＋ 36、〈知覚〉＋ 42、〈知識：貴族〉＋ 36、〈知識：次元界〉＋ 36、〈知識：神秘学〉＋ 36、〈知識：歴史〉＋ 36、〈治療〉＋ 36、〈呪文学〉＋ 36、〈はったり〉＋ 36、〈飛行〉－ 9
言語 火界語、共通語、地獄語、地界語、天上語、奈落語、風界語、竜語
その他の特殊能力 変身、独善的な不協和、黄金の鎧

バランスの守護者、あるいはロンワンとしても知られるソヴリン・ドラゴンは世界の調和を守るものとして彼ら自身の神によって天空に配置された。

インペリアル・ドラゴン：フォレスト・ドラゴン Imperial Dragon, Forest

この強大な鱗を持ち翼のないクリーチャーは翡翠色の鱗と枝状の角を持ち、歩くときには石をこするような音をたてる。

フォレスト・ドラゴン Forest Dragon

CE ／竜（地）

基本データ

脅威度 6；サイズ 小型；ヒット・ダイス 7d12

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 30 フィート

外皮 ＋ 6；ブレス攻撃 円錐状、2d6 刺突

【筋】15、**【敏】**14、**【耐】**14、**【知】**10、**【判】**11、**【魅】**10

生態

出現環境 気候問わず／森林

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身（超常）年齢段階がヤング以上のフォレスト・ドラゴンは 1 日に 3 回、ポリモーフ のように人型生物の姿をとることができる。

破壊する押し潰し（超常）年齢段階がオールド以上のフォレスト・ドラゴンが押し潰し攻撃を行う際、その衝撃は 1d6 ラウンドの間半径 20 フィートの爆発の範囲に砂を撒き上げる。この砂は砂の範囲に入ったクリーチャーの視界を阻害し、そのようなクリーチャーに視認困難を提供する。フォレスト・ドラゴンはこの砂の範囲でも通常通りものを見通すことができる。

エレメンタルのブレス（超常）1 日に 1 回、年齢段階がエインシャント以上のフォレスト・ドラゴンはそのブレス攻撃を使用して、円錐の範囲内にグレーター・アース・エレメンタルを招来することができる。この効果の術者レベルはこのドラゴンの術者レベルに等しい。

音真似（変則）年齢段階がヴェリー・ヤング以上のフォレスト・ドラゴンは聞いたことのある声や音を真似ることができる。これにより、彼らは音を聞いたものの〈真意看破〉判定に対して〈はったり〉判定を自動的に成功させることができる。

石と化す死（超常）グレート・ワーム・フォレスト・ドラゴンのブレス攻撃によってヒット・ポイントが 0 以下に減少したクリーチャーは頑健セーヴを行わなければならない（セーヴ DC はフォレスト・ドラゴンのブレス攻撃のものに等しい）。このセーヴに失敗すると フレッシュ・トゥ・ストーン 呪文を受けたように石化する。これは［即死］効果である。

森渡り（変則）この能力は同名のドルイド能力と同様に機能する。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	森渡り、毒に対する**完全耐性**	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	音真似	—
ヤング（子供）	パス・ウィズアウト・トレイス	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、エンタングル	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	**DR**2 ／アダマンティン	5 レベル
アダルト（成年）	変身、ブライト	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	**DR**5 ／アダマンティン	9 レベル
オールド（老齢）	破壊する押し潰し、ツリー・ストライド	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	**DR**10 ／アダマンティン	13 レベル
エインシャント（太古）	エレメンタルのブレス、アニメイト・プランツ	15 レベル
ワーム（長虫）	**DR**15 ／アダマンティン	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	石と化す死、アースクウェイク	19 レベル

ヤング・フォレスト・ドラゴン 脅威度 10 Young Forest Dragon

経験点 9,600

CE ／大型サイズの竜（地）

イニシアチブ ＋ 5；**感覚** ドラゴンの超感覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 15

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 21（＋ 1 **【敏】**、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）

hp 126（11d12 ＋ 55）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8

完全耐性 麻痺、毒、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 17（2d6 ＋ 9）、爪（× 2）＝＋ 16（1d8 ＋ 6）、突き刺し＝＋ 16（1d8 ＋ 9）、尾の打撃＝＋ 14（1d8 ＋ 9）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（40 フィート円錐状、6d6 刺突ダメージ、DC19）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 12）

回数無制限：パス・ウィズアウト・トレイス

修得呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 12）

1 レベル（4 回／日）：オブスキュアリング・ミスト 、シールド

0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド 、タッチ・オヴ・ファティーグ 、リード・マジック 、レジスタンス

基本データ

【筋】23、**【敏】**12、**【耐】**18、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 18；**CMD** 29（対足払い 33）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《追加 hp》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉＋ 15、〈隠密〉＋ 17、〈軽業〉＋ 10（跳躍＋ 14）、〈生存〉＋ 10、〈知覚〉＋ 15、〈知識：自然〉＋ 9、〈知識：神秘学〉＋ 9、〈登攀〉＋ 28、〈はったり〉＋ 15、〈飛行〉－ 3

言語 共通語、竜語

その他の特殊能力 音真似、森渡り

アダルト・フォレスト・ドラゴン 脅威度 14 Adult Forest Dragon

経験点 38,400

CE ／超大型サイズの竜（地）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** ドラゴンの超感覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 23

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC21）

防御

AC 30、接触 8、立ちすくみ 30（＋ 22 外皮、－ 2 サイズ）

hp 229（17d12 ＋ 119）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 15

DR 2 ／アダマンティン；**完全耐性** 麻痺、毒、睡眠；**SR** 25

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 25（2d8 ＋ 13）、爪（× 2）＝＋ 24（2d6 ＋ 9）、突き刺し＝＋ 24（2d6 ＋ 13）、尾の打撃＝＋ 22（2d6 ＋ 13）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 15 フィート）

特殊攻撃 ブレス攻撃（50 フィート円錐状、12d6 刺突ダメージ）、押し潰

し（DC24、2d8 ＋ 13）
擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中＋ 20）
回数無制限：エンタングル（DC14）、パス・ウィズアウト・トレイス、ブライト（DC18）
修得呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）
3 レベル（5 回／日）：ウィンド・ウォール、スティンキング・クラウド（DC16）
2 レベル（7 回／日）：タッチ・オヴ・イディオシー、ヒディアス・ラフター（DC15）、フォッグ・クラウド
1 レベル（7 回／日）：オブスキュアリング・ミスト、シールド、ヒプノティズム（DC14）1、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC14）
0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド、タッチ・オヴ・ファティーグ、デイズ（DC13）、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、リード・マジック、レジスタンス

基本データ
【筋】29、**【敏】**10、**【耐】**22、**【知】**16、**【判】**17、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 17；**CMB** ＋ 28；**CMD** 38（対足払い 42）
特技《イニシアチブ強化》、《外皮強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《忍びの技》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉＋ 23、〈隠密〉＋ 22、〈軽業〉＋ 11（跳躍＋ 15）、〈生存〉＋ 16、〈脱出術〉＋ 2、〈知覚〉＋ 23、〈知識：自然〉＋ 15、〈知識：神秘学〉＋ 15、〈登攀〉＋ 37、〈呪文学〉＋ 23、〈はったり〉＋ 23、〈飛行〉＋ 12
言語 共通語、森語、竜語
その他の特殊能力 変身、音真似、森渡り

エインシャント・フォレスト・ドラゴン 脅威度 19 Ancient Forest Dragon

経験点 204,800
CE ／巨大サイズの竜（地）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** ドラゴンの超感覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 33
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC29）

防御
AC 39、接触 5、立ちすくみ 39（－ 1 **【敏】**、＋ 34 外皮、－ 4 サイズ）
hp 387（25d12 ＋ 225）
頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 21
DR 10 ／アダマンティン；**完全耐性** 麻痺、毒、睡眠；**SR** 30

攻撃
移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 30 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）
近接 噛みつき＝＋ 36（4d6 ＋ 19 ／ 19 ～ 20）、爪（× 2）＝＋ 34（2d8 ＋ 13）、突き刺し＝＋ 34（2d8 ＋ 19）、尾の打撃＝＋ 32（2d8 ＋ 19）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 20 フィート）
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、20d6 刺突ダメージ、DC32）、押し潰し（DC32、2d8 ＋ 19）、破壊する押し潰し、尾による一掃（2d6 ＋ 19、DC35）
擬似呪文能力（術者レベル 25 レベル；精神集中＋ 30）
回数無制限：アニメイト・プランツ、エンタングル（DC16）、ツリー・ストライド、パス・ウィズアウト・トレイス、ブライト（DC20）
修得呪文（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 20）
7 レベル（4 回／日）：ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン（DC22）、パワー・ワード・ブラインド
6 レベル（6 回／日）：アシッド・フォッグ、ディスインテグレイト（DC21）、ムーヴ・アース
5 レベル（7 回／日）：クラウドキル（DC20）、パスウォール、フィーブルマインド（DC20）、ベイルフル・ポリモーフ（DC20）
4 レベル（7 回／日）：ストーン・シェイプ、ソリッド・フォッグ、チャーム・モンスター（DC19）、ビストウ・カース（DC19）
3 レベル（7 回／日）：ウィンド・ウォール、スティンキング・クラウド（DC18）、スロー（DC18）、ライトニング・ボルト（DC18）
2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ、グリッターダスト、タッチ・オヴ・イディオシー、ヒディアス・ラフター、フォッグ・クラウド
1 レベル（8 回／日）：オブスキュアリング・ミスト、シールド、ヒプノティズム（DC16）、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC16）
0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド、タッチ・オヴ・ファティーグ、ダンシング・ライツ、デイズ（DC15）、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メンディング、リード・マジック、レジスタンス

基本データ
【筋】37、**【敏】**8、**【耐】**26、**【知】**20、**【判】**21、**【魅】**20
基本攻撃 ＋ 25；**CMB** ＋ 42；**CMD** 51（対足払い 55）
特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《外皮強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《忍びの技》、《上級武器熟練：噛みつき》、《戦闘発動》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉＋ 33、〈隠密〉＋ 25、〈軽業〉＋ 25（跳躍＋ 29）、〈生存〉＋ 29、〈脱出術〉＋ 28、〈知覚〉＋ 33、〈知識：自然〉＋ 31、〈知識：神秘学〉＋ 31、〈登攀〉＋ 47、〈呪文学〉＋ 33、〈はったり〉＋ 35、〈飛行〉＋ 0、〈変装〉＋ 7
言語 エルフ語、共通語、ゴブリン語、地界語、森語、竜語
その他の特殊能力 変身、音真似、森渡り

フォレスト・ドラゴン、あるいはディロンは気まぐれで邪悪なドラゴンである。彼らは深く岩だらけの森林に住む。フォレスト・ドラゴンは飛行することができるが、地上を歩き回ることを好む。飛行するのは報復を果たそうとする場合のみである。

フェアリー・ドラゴン　Faerie Dragon

一対の輝く蝶の翅が小さな竜の背中から生えている。

フェアリー・ドラゴン　CR2

XP600
CG ／超小型の竜
イニシアチブ＋ 3；感覚暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 8

防御
AC18、接触 16、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ、＋ 1 回避）
hp22（3d12 ＋ 3）
頑健＋ 4、**反応**＋ 6、**意志**＋ 5
完全耐性麻痺、睡眠；**SR**13

攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート（完璧）、水泳 30 フィート
近接噛みつき＝＋ 4（1d3 － 1）
接敵面 2 と 1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃ブレス攻撃（5 フィート、円錐形、多幸感、**頑健** DC12、1d4 ラウンド毎に使用可）
擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 6）
3 ／日―グレーター・インヴィジビリティ（自身のみ）
ソーサラー修得呪文（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 6）
1 レベル（6 ／日）―グリース（DC14）、サイレント・イメージ（DC14）、スリープ（DC14）
0 レベル（回数無制限）―ダンシング・ライツ、フレア（DC13）、ゴースト・サウンド（DC13）、メイジ・ハンド、オープン／クローズ

一般データ
【筋】9、**【敏】**17、**【耐】**13、**【知】**16、**【判】**14、**【魅】**16
基本攻撃＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD**14（18 対足払い）
特技《軽業師》、《回避》
技能〈軽業〉＋ 8（跳躍時＋ 0）、〈はったり〉＋ 9、〈交渉〉＋ 9、〈飛行〉＋ 23、〈知覚〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 8、〈隠密〉＋ 17、〈水泳〉＋ 13、〈魔法装置使用〉＋ 9
言語共通語、竜語、エルフ語、森語；テレパシー 100 フィート

生態
環境温順や暑熱の森
編成単体あるいは家系（2 ～ 8）
宝物標準

特殊能力
ブレス攻撃（超常）5 フィートの円錐、多幸感は 1d6 ラウンドの間持続、DC12 頑健・無効。影響を受けたクリーチャーは多幸感の持続時間の間よろめき状態、不調状態になり、[恐怖]効果への完全耐性を持つ。フェアリー・ドラゴンはこのブレス攻撃を 1d4 ラウンドに 1 回使用できる。セーヴ DC は【耐久力】に基づく。

スードゥドラゴンの親戚であるフェアリー・ドラゴンはむら気で陽気ないたずら者であり、ほとんどの時間を涼しい森の空き地での休憩かある種の悪ふざけや冗談に費やす。悪ふざけのほとんどは即興だが、いくらかのフェアリー・ドラゴンは 1 つの本当に特別な冗談の準備に、数ヶ月あるいは数年さえ費やすことが知られている。これらの中立にして善の―しかし時に迷惑な―いたずら好きが住んでいる土地を通り過ぎる旅人たちは、あらゆる意味で想像力豊かな困り者に会ったら警戒を怠らないよう助言される（苺の汁で塗りたくられたホース、携帯用寝具の中のアント、そして枝葉の上を飾る衣服はそのほんの僅かな例である）。

トゥルー・ドラゴンとは異なりフェアリー・ドラゴンは歳経ても大きくなりはしないが、鱗は色を変え、赤から虹色を通して老年期には暗い菫色になる。フェアリー・ドラゴンは歳と共に術者としての力が伸び（典型的にはソーサラーのレベルを得る）、より強力な呪文を修得しその生来の能力を補完する。フェアリー・ドラゴンの呪文はそのいたずらを創造するあるいは強化するのに使用できる道具であることに焦点が置かれる傾向があり、幻術および心術の呪文が特に一般的である。

フェアリー・ドラゴンは他に選択肢がない限り戦闘を避ける。戦わざるを得ないなら、フェアリー・ドラゴンは殺すよりも混乱させようとし、呪文とブレス攻撃療法を使用して敵を弱体化させ散らし逃げさせようとする。この唯一の例外はフェアリー・ドラゴンの家族あるいは仲間が危機に瀕しているときである。この超小型の竜と同じくらい気まぐれな者の多くはすぐこの気の良いクリーチャーと絆を結び、この竜が面白く陽気に感じるフェイといった者とは特にそうなる傾向がある――冒険者たちとは、特にフェアリー・ドラゴンのいたずらに激怒した者とはそうして交流を持てることがある。

フェアリー・ドラゴンは時に術者の仲間となり、好奇心が強く時に無謀であるが、真なる使い魔として仕える。混沌にして善から 1 段階以内の属性で、《上級使い魔》特技を持つ最低 7 レベルの秘術系術者は、フェアリー・ドラゴンを使い魔として選択できる。

ドラゴンヌ Dragonne

このクリーチャーはライオンの要素を持つがブラス・ドラゴンの翼と鱗も持ち、その野生的な鬣は鱗と調和している。

ドラゴンヌ 脅威度 7 Dragonne

経験点 3,200

N ／大型の魔獣

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 20、接触 12、立ちすくみ 17（＋ 3【敏】、＋ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 76（9d10 ＋ 27）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 4

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 30 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋ 13（1d8 ＋ 5）、爪（× 2）＝＋ 13（1d6 ＋ 5）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、雄たけび

一般データ

【筋】21、**【敏】**17、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**12、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 15；**CMD** 28（32 対足払い）

特技《無視界戦闘》、《迎え討ち》、《かすめ飛び攻撃》、《イニシアチブ強化》、《強打》

技能〈飛行〉＋ 5、〈知覚〉＋ 12；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉

言語 竜語

生態

環境 温和な砂漠

編成 単体、2 体、あるいは群（5 ～ 10）

宝物 標準

特殊能力

雄たけび（超常）ドラゴンヌは 1d4 ラウンド毎に標準アクションで凄まじい雄たけびを発せる。ドラゴンヌ以外のすべてのクリーチャーは DC17 の頑健セーヴに成功しない限り疲労状態になる。30 フィート以内のセーヴに失敗した者はまた 2d4 ラウンドの間聴覚喪失状態にもなる。これは［音波］効果である。セーヴ DC は【耐久力】に基づく。

獰猛なライオンの本能と ブラス・ドラゴン の狡猾さを持つドラゴンヌはこの 2 種の高貴なるクリーチャーの最も恐ろしい特徴を兼ね備えた、致命的で畏敬の念を起こさせる捕食者である。

ドラゴンヌの始祖については際限なく考察がされている。竜とライオンの雑種であることを示唆するこのクリーチャーが生まれる確率は、様々な理由で皆無である：この 2 種類のクリーチャーが同じ縄張りを共有することは極めて稀である；ブラス・ドラゴン のように知性の高いクリーチャーが単なるライオンと交配することを選ぶことはまずない；そしてドラゴンヌの能力はメタリック・ドラゴンのそれは驚くほど異なる。この世のものとも思えぬ交配実験や魔法的な事故の可能性も残っているが、満足させるような説明はほとんどなっていない。

これらの凶暴な狩人を心から恐れる者は多いが、露骨に悪であるドラゴンヌはほとんどいない――大抵のドラゴンヌは単にその縄張り意識が強く、その棲み家と狩猟区域を闖入者から守っているだけである。近付き過ぎた者は通常、住人であるドラゴンヌの恐るべき雄たけびを浴びることになり、この警告が無視されるようであれば、続いて爪と牙で迎え討たれる。ドラゴンヌの地に定住しようとする者は離れると決断するかドラゴンヌが殺されるまでずっと苦しめられ続けることになるだろう。翼がどこか不恰好なため、これらの威圧的な捕食者たちは戦闘でさえ時間の大部分を地上で費やす。彼らは通常空から獲物や侵入者を探し、その付近で着地してから突撃し飛びかかる。

戦闘では、ドラゴンヌは複数の敵を同時に攻撃するのを好み、飛行能力を使用し場所的優位を取る。その致命さとは裏腹に、ドラゴンヌは群れの仲間とみなした者と強固な絆を結び、時に他の種族のクリーチャーも迎え入れることさえある。《統率力》特技を持つキャラクターはドラゴンヌを腹心として取得できる。そのようなキャラクターは有効統率力レベルを 10 持っていなければならない。ドラゴンヌの腹心の多くはバーバリアン、ファイター、あるいはレンジャーのレベルを得る。

ドラゴンヌは体長 10 から 12 フィート（約 3m から 3.7m）であり、体重は 1,200 ポンド（約 544kg）までである。

トリアイ Thriae

高度に霊的なクリーチャーにして世界の最も大きな秘密を保つもの、トリアイは女性の蜂のような予言者であり、誰もが欲しがる占術と予言の能力を持つ。そのサイズと見た目は大枠で人間の姿をしているが、トリアイは文明社会から離れたところにおり、その奇妙な儀式を好み、可能であれば近くの社会にある陰謀に注意深く目を光らせようとする。神秘主義の奇妙な雰囲気を持つものの、トリアイはそれでもなお驚くほどに美しく、そのスラリとした肉体は巨大な蜂の醜い振る舞いにもかかわらず、素晴らしく優美に見える。

険しい場所にあるトリアイの巣が近くにある居住区では、しばしば選ばれた市民をこのクリーチャーを招くために送り出す。これは居住区の収穫高やその住民の繁栄、兵士の能力などを向上させる助けとなる洞察を、賢い予言者から得られることを願ってのことだ。トリアイはほとんどの人型生物の用件にほとんど興味を持たないが、金銭や肉体的な男性の配偶者を迎え子供を産むことを目的に予言を行う。全てのトリアイは女性であり、クイーンはコロニーを繁栄させるために男性の人型生物と交配しなければならない。最近コロニーが適切な配偶者の申し出を受けていない場合、トリアイは自らのところにやってきて残りの人生を彼らとともに過ごす若い男性の志願者を集めるために、近くの居住地域に訪れることもある――トリアイとともに過ごすことは選ばれた男性をこの種族の奇妙な秘密の多くにさらされることになるため、彼女ら予言者は彼らが一度入った後は二度とトリアイの領域から離れることができないようにする。男性の配偶者の生活は快適で贅沢なものだが、彼らはトリアイ・クイーンの栄養価の高い蜂蜜（この分泌物はメロープと呼ばれる）の精神に及ぼす効果がもたらす心地よいトランス状態のまま日々を過ごす。その責務を果たし続けることができないほどに年老いてしまうと、その男性は深き無感覚の眠りに落とされ、そうするとすぐにトリアイは痛みを感じさせることなく、その年老いた配偶者の肉体を貪り食う。トリアイは一般に人型生物との結婚に精神的なつながりを持たず、彼らを繁殖にのみ使用する――例外は存在し、特にクイーンではないトリアイは卵を産むことはないが、どうにかして望む結婚を選ぶことがある。クイーンのみが卵を産むことができる。一般的なクイーンはその人生において 400 から 500 もの卵を産み落とす。一般的なトリアイの人生は、戦闘で死ぬことがなければおよそ 200 年である。

トリアイは特に霊的なものをシーアとして選ぶ。シーアは謎めいた予言を探り当てる儀式を行う、コロニーの一員である。彼らシーアはメロープを飲み、自然の中にある様々な紋様を解析するために森や山を旅するという、霊的な幻覚から意味を引き出す。トリアイは通常の蜂のコミュニケーションや構造の紋様に特に敬意の念を抱く。彼らがメロープにより引き出される霊的な旅を経験する間に、しばしば一心に観察する紋様であるからだ。トリアイが通常の蜂やジャイアント・ビーとの間に持つ絆はこのことを超えたところにあるが、多くの強力なトリアイは自らの家を守る場合のように、助けが必要になるとこの種の蟲を呼び出す能力を持つ。トリアイは極端に縄張り意識が強く、侵入者や彼らの縄張りに侵入してきた他のクリーチャーと激情のままに戦う際には通常の禁欲的な振る舞いを取りやめる。多くのトリアイ・コロニーは何千年もの血統を辿ることができ、その迷路のような巣の隠された墓場の中には広大な資料が収納されている。トリアイの巣はその小さな親戚である蜂の巣に似ているが、より様々な流儀と大きさの元に作られている。トリアイは彼らがどこでも飛行するため、二本脚の強盗が侵入できないように高いところに最も重要な部屋を作る傾向がある。

その能力を用途に応じ専門化するように、様々な姿とサイズを持つトリアイがいる。特定のトリアイ社会の中の個々のトリアイの役割は、幼虫としての時を何ヶ月か過ごし、さなぎという青年期において年長者に選択されることになる。その役割が決定されると、若いトリアイは「母」により配置され、この巣が独立した任務に就けるように、その役割をこなす年長者から訓練を受ける。多くのトリアイはその人生において戦闘を目にすることはなく、シーアの口述予言を由来とする聖典を記録したり、トリアイが食事とする作物を育て動物を飼育したり、世界中の宝石商に知られる冠や首飾りその他の装飾品を作ったりして過ごす。トリアイはあらゆる種類の希少金属に強い興味を示す。彼らはこの種族の情熱と想像力に例示される才能を活用して、その希少金属の合金を複雑な方法で活用する。彼らは外の社会と定期的な交易を行うことはない。ただし必要な素材の入手を妨げるような抗争や戦争など、緊急の必要がある場合は例外となる。

トリアイ・メロープ Thriae Merope

トリアイ・クイーンによって作り出される魔法の蜂蜜、メロープは非常に多くの超常能力を持つ。トリアイの中でさえ、メロープを飲む効果は特筆するほどに多種多様である。1 体のトリアイに渡されるメロープの量がトリアイを安らかなまどろみに陥らせることもあれば、他のものが同量のものを飲めば、止まることを知らない怒りの発作を引き起こすかもしれない。トリアイの特定の種類に対するメロープの効果は、トリアイのデータブロックに記載されている。

トリアイでないものに対して、メロープは通常、強いアルコールと同じ効果を及ぼす。この分泌物は**意志**の弱いものには中毒性があり、メロープに依存するものはすぐにこの中毒に支配され、巣の中の奴隷となる運命にある従者となる。トリアイでないものに対して作り出したメロープをより優れた効果を及ぼす能力を持つと主張するトリアイもいるが、そのような主張はほとんどのトリアイの巣によって冒涜と背信の間にあるものだと見なされる。

トリアイ・クイーン Thriae Queen

この背が高く見栄えのよい、紫の肌をした女性は蟲のような下半身と眉の上の触覚、そして蜂のような羽根を持つ。

トリアイ・クイーン 脅威度 18 Thriae Queen

経験点 153,600

LN ／超大型サイズの人怪

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・シークレット・ドアーズ 、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉 ＋ 37

防御

AC 33、接触 8、立ちすくみ 33（＋ 25 外皮、－ 2 サイズ）

hp 312（25d10 ＋ 175）；高速治癒 10

頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 21

防御的能力 メロープの覆い；**完全耐性** 毒、［音波］；**抵抗**［酸］ 20；**SR** 29

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（良好）

近接 ＋ 2 アクシオマティック・ライト・メイス ＝＋ 35 ／＋ 30 ／＋ 25 ／＋ 20（2d6 ＋ 11 ／ 19 ～ 20）、針＝＋ 27（2d8 ＋ 4 ／ 19 ～ 20、加えて “ 毒 ”）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 メロープ射出、ソルジャー産出

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 29）

常時：ディテクト・シークレット・ドアーズ 、トゥルー・シーイング

回数無制限：グレーター・スクライング（DC26）、スピーク・ウィズ・デッド（DC22）、ディテクト・ソウツ（DC21）、デイライト 、ニュートラライズ・ポイズン 、リムーヴ・ディジーズ

3 回／日：ジャイアント・ヴァーミン（8 体のビーまたは 6 体のワスプ）、チャーム・モンスター（DC23）、ファインド・ザ・パス 、ポイズン（DC23）、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ 、レストレーション 、スロー（DC22）

1 回／日：マス・ヒール 、フォアサイト 、高速化 リジェネレイト

基本データ

【筋】 28、**【敏】** 11、**【耐】** 25、**【知】** 20、**【判】** 21、**【魅】** 28

基本攻撃 ＋ 25；**CMB** ＋ 36；**CMD** 46

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《擬似呪文能力高速化：リジェネレイト 》、《クリティカル強化：針》、《クリティカル強化：ライト・メイス》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《上級抵抗破り》、《戦闘発動》、《抵抗破り》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《武器熟練：ライト・メイス》

技能〈交渉〉 ＋ 34、〈真意看破〉 ＋ 34、〈知覚〉 ＋ 37、〈知識：宗教〉 ＋ 30、〈知識：神秘学〉 ＋ 30、〈呪文学〉 ＋ 30、〈はったり〉 ＋ 34、〈飛行〉 ＋ 24、〈魔法装置使用〉 ＋ 34

言語 共通語、トリアイ語、森語；テレパシー 300 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または共棲集団（クイーン 1、シーア 3、ソルジャー 11 ～ 20、およびジャイアント・ビー 3 ～ 30）

宝物 × 2（＋ 2 アクシオマティック・ライト・メイス 、その他の宝物）

特殊能力

メロープ射出（超常） トリアイ・クイーンは 1 回の標準アクションとして、下半身の分泌腺から 60 フィート直線状にメロープの激流を射出することができる。この能力を使用する際、トリアイ・クイーンは自らが放つメロープを制御することができ、これによってメロープに触れたものを傷つけるか治療するかを選択することができる。トリアイ・クイーンが傷つけるためにメロープを作ることにしたなら、この効果の範囲にいる全てのクリーチャーは 20d8 ポイントの［酸］ダメージを受ける（反応セーヴ DC29 により半減）。加えて、この効果の範囲にいた全てのクリーチャーは 1d4 ラウンドの間よろめき状態となる（この反応セーヴに成功したものは 1 ラウンドで済む）。傷を癒やすために使用したなら、この範囲にいる全ての生きているクリーチャーは 10d8 ポイントのダメージを回復する。トリアイ・クイーンはこの能力を 1d4 ラウンドに 1 回使用することができる。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

メロープの覆い（超常） トリアイ・クイーンは薄いメロープの層に覆われている。この覆いはトリアイ・クイーンに対して発動された呪文に対する魔法の障壁として機能し、彼女は常に スペル・ターニング の影響を受けているものとして扱う。この覆いは最大で 8 呪文レベル分まで機能する――呪文の効果が反射されたなら、この覆いは反射した呪文のレベルの合計だけ消費される。クイーンはこの覆いを 1 ラウンドに 1 呪文レベルの速度で再生させる。メロープの覆いが現在反射することのできるレベルを超えた呪文は反射されることはなく、メロープの覆いの値を 0 ニまで減少させる。クイーンの呪文抵抗を通すことができなかった呪文は、この方法でメロープの覆いの性能を削減することはできない。

ソルジャー産出（超常） 1 日に 3 回、1 回の標準アクションとして、トリアイ・クイーンはワスプ（蜂）の大型のスウォームを産み落とすことができる。この能力は 4 つに分けられたワスプ・スウォーム（『 Bestiary 』275 ページ）として働き、それぞれがトリアイ・クイーンに隣接したマスを全て占める。これらのスウォームはいかなるトリアイを傷つけることはなく、クイーンが移動するとともに移動し、彼女のそばから離れることはない。このスウォームは破壊されるか、スウォーム自身が自壊する 1 時間が経過するまで持続する。

毒（変則） 針・致傷型；セーヴ 頑健・DC29；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【耐】、加えて 1 ラウンド間よろめき状態；治療 2 回連続のセーヴ成功。

トリアイのコロニーの中で最も強力な個体であるクイーンは聖なる予言者であり、生命の生産者であり、コロニーの秩序を乱そうとするものを破壊するものである。彼女の子らから見れば、彼女は母と言うよりも親切な女族長のような存在である。トリアイ・クイーンはコロニーで唯一繁殖能力を持つ存在であり、それゆえにこの唯一の繁殖者が病気や飢え、戦争などの破壊的な打撃を受けて人口が激減することに対応することになる。クイーンはその肉体的な力と進行の力の両方でシーアやソルジャーから崇拝されており、彼女はそのトリアイ社会の力、見識、魅力の最高の体現者となる。クイーンはあまりにも忙しくトリアイの巣にきた客をもてなすこともできないことが多い。彼女の顔を垣間見たものは彼女の美しさと優美さに心を奪われてしまい、彼女のそばにいることができるだけで多くのものが彼女に付き従うだろう。しかしクイーンとの親交を楽しむことのできるものはほとんどおらず、そのわずかなものは巣の最高の戦士と神官（ソルジャーとシーアの中で卓越した技量を持ち高い、忠誠心を示すもの）から熟慮の上で選ばれる。

トリアイのコロニーは 1 体のクイーンしかいないものがほとんどだが、極端に大規模であったり広範囲に及ぶ巣に同時に 3 体までのクイーンがいることが知られている。トリアイ・クイーンは巣の中の最大権力者であり、コロニーの発展に関する主要な決定のほとんどを行う。最も裕福でもっとも尊敬された来訪者だけがこのいつも忙しいクイーンに謁見することができる。このような来訪者が巣の周りで行う職務は、小さな王国の他の支配者に似ている。彼らはその最大の関心事についてのみ謁見することができる。それにはトリアイ・クイーンの興味を刺激しシーアの不可解な予見がほぼ必要となるが、クイーンのみが執り行うことのできる真なる占術が必要となることなのだ。

信仰に関する仕事や組織を運営する仕事を行っていないとき、トリアイ・クイーンは個人的な部屋の中にしばしばこもり、男性の配偶者と横になり、卵を温め、その子らを心配し、毎日巣の中で使用するメロープを大量に作り出す。配偶者はほとんど常にクイーンのすぐ近くにいるため、彼らは注意深く選択される。配偶者はその資格を得るために脆弱なものであっては

ならず、にもかかわらず暗殺者や強盗との衝突を回避することを好むことが多い。

トリアイ・クイーンは産み落とした卵を、蝋でできた彼女の部屋の壁にある黄金の小部屋に横たえておく。トリアイの卵は完全なトリアイの形になる前にいくつかの成長段階を通っていく――その成長の最も長い段階は幼体段階である。これはトリアイの形質を決める最も重要な段階となる。ほとんどの幼体は成長の間メロープを受け取るが、彼女の力が高みにあるときには、トリアイ・クイーンは 1 体の幼体をその後継者に選び、ロイヤル・メロープと呼ばれる、秘密のメロープ腺からしみ出た特別なものをその個体に食べさせる。このどろりとしたゼリーのような物体は幼体の力を強めその体躯を大きく育てることになる。そしてさなぎになりそこから出てきたときには、そのものは完全なトリアイ・クイーンとなる。

母なるクイーンはその後継者に、コロニーを支配する占術を授ける。後継者はここで選択肢を与えられる――自分が生まれたコロニーに止まりこの巣を将来発展させていくのか、友好的なコロニーを樹立するために自らここを出て行くのか。後者を選んだなら、残されたクイーンは他の後継者を生まねばならない。避けられない状況によって余計に手間がかかると考えることはない。クイーンは出て行った後継者を自らを見捨てた娘と考えることはなく、このコロニーから道のつながった将来の仲間と捉える。

トリアイの幼体 Thriae Larvae

通常のメロープを食べて育った幼体はソルジャーかシーア、もしくはトリアイ社会の他の補助メンバーとなる。幼体段階ではより傷つき影響を受けやすいが、トリアイの幼体はいくつかのまだ孵化していないトリアイの小部屋を見つける軽率な侵入者に脅威を与える。DC15 の〈知覚〉判定か〈知識：自然〉判定に成功したクリーチャーは、巣の蝋壁に埋め込まれた幼体に気付く。孵化していないトリアイの幼体は小部屋の壁の外側で起きる騒ぎに気付くことができ、この滋養のある侵入者を捕食するために小部屋から飛び出してくる。幼体の小部屋の 5 フィート以内に入った全てのクリーチャーは DC15 の**反応セーヴ**に成功すれば、この幼体の体内への侵入を避けることができる。体内に侵入されたクリーチャーは毎ラウンド DC15 の**頑健セーヴ**を行い、失敗すると 1d2 ポイントの【耐久力】ダメージを受け眠りに落ちる――幼体が捕食することによる追加の【耐久力】ダメージは、犠牲者を目覚めさせることはない。捕食を続けそのクリーチャーにくっついたままの幼体は、斬撃武器で切り取る（この行為は付着した幼体 1 体ごとに 1d4 ポイントのダメージを与え、DC20 の〈治療〉判定が必要となる）か幼体に［冷気］ダメージを与える（幼体に覆われたクリーチャーも半分のダメージを受ける）ことで取り除くことができる。 リムーヴ・ディジーズ や同種の効果によって、宿主からトリアイの幼体を殺すことができる。

トリアイ・シーア Thriae Seer

しなやかで美しい、この半分が蜂で半分が女性のクリーチャーは念入りな化粧をして華美なスタッフを手に持っている。

トリアイ・シーア 脅威度 11 Thriae Seer

経験点 12,800
LN ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・シークレット・ドアーズ 、夜目；〈知覚〉＋ 27

防御
AC 25、接触 15、立ちすくみ 20（＋ 5【敏】、＋ 10 外皮）
hp 133（14d10 ＋ 56）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 15
完全耐性 毒、［音波］；**抵抗**［酸］ 10；**SR** 22

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 ＋ 2 クオータースタッフ ＝＋ 16 ／＋ 11 ／＋ 6（1d6 ＋ 4）、＋ 2 クオータースタッフ ＝＋ 16 ／＋ 11（1d6 ＋ 3）、針＝＋ 11（1d8 ＋ 3、加えて " 精神針 "）
特殊攻撃 メロープ摂取
擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中＋ 22）
常時：ディテクト・シークレット・ドアーズ
回数無制限：カーム・エモーションズ（DC20）、サウンド・バースト（DC20）、ディテクト・ソウツ（DC20）
3 回／日：インヴィジビリティ・パージ 、シンボル・オヴ・スリープ（DC23）、ディヴィネーション 、ミスディレクション（DC20）、ロケート・オブジェクト
1 回／日：トゥルー・シーイング 、ビー招来（5 レベル、1d3 体のジャイアント・クイーン・ビーまたは 1d4 群のワスプ・スウォーム）

基本データ
【筋】 14、**【敏】** 20、**【耐】** 19、**【知】** 19、**【判】** 22、**【魅】** 27
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 19；**CMD** 31
特技《鋭敏感覚》、《軽妙なる戦術》、《神速の**反応**》、《戦闘発動》、《二刀流》、《二刀流強化》、《迎え討ち》》
技能〈交渉〉＋ 22、〈真意看破〉＋ 24、〈知覚〉＋ 27、〈知識：神秘学〉＋ 18、〈呪文学〉＋ 18、〈はったり〉＋ 22、〈飛行〉＋ 26、〈魔法装置使用〉＋ 22
言語 共通語、トリアイ語、森語

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または 3 体
宝物 × 2（＋ 2 クオータースタッフ 、メロープ 3 服分、その他の宝物）

特殊能力
メロープ摂取（超常） 1 日に 3 回 1 回の標準アクションとして、トリアイ・シーアは 1d6 ＋ 3 ラウンドの間自らの神秘の力をさらに引き出すために、メロープ 1 服分を消費することができる。メロープを消費したラウンドの後から、トリアイ・シーアは AC と近接攻撃によるダメージに【判断力】修正値（ほとんどのトリアイ・シーアは＋ 6）に等しい洞察ボーナスを得る。
精神針（超常） トリアイ・シーアにより刺されたものは DC21 の意志セーヴに成功しなければ、1d4 ラウンドの間混乱状態となる。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

その魅惑的な美しさと同様の知恵と助言により求められる存在、トリアイ・シーアは彼らのコロニーで最も精神的に優れた才能を持つメンバーである。未来を予言することと悲惨な状況においても最も理にかなった方法で決める事に関する卓越した能力によって、彼らは他のトリアイだけでなく、来訪者や他の社会のものから尊敬を受ける。シーアは生まれながらにして、その禁欲的なまでの謙虚さを授かっている。それでもなお、彼らが聴衆に予言を授ける前には捧げ物を期待することがほとんどだ。彼らの捧げ物は通常、華美な宝飾品や相応の黄金からなる。しかし人型生物の男性ないし女性の配偶者の友人を求めるシーアもいる。このようなもの達の多くは、この魅惑的なシーアに喜んで好意を示す。

彼らの戦闘能力は主として魔法の力によるものであり彼らは一目見ると細く華奢に見えるが、シーアは全てのトリアイの中でも特徴的な腕力と回復力を持つ。

トリアイ・シーアはコロニーの巣における多くの瞑想用の部屋から 1 つを選び、その時間のほとんどを瞑想して過ごす。そのクイーンのメロープの大部分をその占術能力を高めるために使用しながら、シーアはコロニーの問題に対する最高の解決法をじっくりと思案し、しばしばクイーンにとって精神的な政治上の評議会として行動する。特定の来訪者の裕福な集団がトリアイ・シーアの助言を求めてきたならば、この予言者評議会は難しい予言を解読するためにその力を組み合わせる。

トリアイ・シーアは頭から足先まで 6 フィート（約 1.8m）で、その重量は 150 ポンド（約 68kg）。トリアイ・シーアは彼女の種の中でも無視できない存在としてその姿を見せる。自らのクイーンを守ることにより卓越するために、トリアイ・シーアはモンクやローグのレベルを持つことが多い。トリアイのオラクルやソーサラーも比較的よく見られる――そのようなトリアイはその魔法能力により、自らの巣で特に重宝される。

トリアイ・ソルジャー Thriae Soldier

このクリーチャーは上半身は女性の体だが下半身は蜂のものだ。彼女は尋常ではない技術を身につけたロングボウを身につけている。

トリアイ・ソルジャー 脅威度 4 Thriae Soldier

経験点 1,200
LN ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（＋ 4 鎧、＋ 3【敏】）
hp 42（5d10 ＋ 15）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 5
完全耐性 毒、［音波］

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 針＝＋ 10（1d8 ＋ 7、加えて " 毒 "）
遠隔 コンポジット・ロングボウ＝＋ 8（1d8 ＋ 5 ／× 3、加えて " 毒 "）または《速射》＝＋ 6 ／＋ 6（1d8 ＋ 5 ／× 3、加えて " 毒 "）
特殊攻撃 メロープ摂取

基本データ
【筋】 20、**【敏】** 17、**【耐】** 16、**【知】** 12、**【判】** 13、**【魅】** 15
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10；**CMD** 23
特技《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》
技能〈威圧〉＋ 10、〈隠密〉＋ 9、〈生存〉＋ 9、〈知覚〉＋ 9、〈飛行〉＋ 13
言語 共通語、森語

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 2 体、部隊（3 ～ 8）、または小集団（ソルジャー 9 ～ 20、3 ～ 5 レベルのレンジャー 2 ～ 4 、4 ～ 6 レベルのローグ 1 ～ 2、および 5 ～ 8 レベルのファイターの指揮官 1）
宝物 標準（チェイン・シャツ、コンポジット・ロングボウ［**【筋】** ＋ 5］とアロー 20 本、メロープ 1 服分、その他の宝物）

特殊能力
メロープ摂取（超常） 1 日に 1 回 1 回の標準アクションとして、トリアイ・ソルジャーは 1d6 ＋ 3 ラウンドの間自らの戦闘能力をさらに引き出すために、メロープ 1 服分を消費することができる。メロープを消費したラウンドの後から、トリアイ・ソルジャーは攻撃ロールとセーヴィング・スローに＋ 2 の洞察ボーナスと、高速治癒 3 を得る。
毒（変則） 針または矢・致傷型；セーヴ 頑健・DC15；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。 1 回のフリー・アクションとして、トリアイ・ソルジャーはこの毒を吹きかけることで矢に毒をかけることができる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

トリアイのコロニーとその宝物の守護者であるトリアイ・ソルジャーは巣の防衛の背骨を形成する。巣の周囲を巡回していようがクイーンやシーアを攻撃するものから守っていようが、ソルジャーはコロニーの生き残りを確保する重要な存在であり、トリアイ人口の大部分を占めることも頷ける。シーアやクイーン種のような精神的な強靭さはないが、ソルジャーは特記すべき俊敏さと弓の技術を持つ。シーアの瞑想室やクイーンの巨大な私室のような重要な部屋へ至る外部の扉に護衛は駐留し続け、任務により巣壁の外に出向くときには、彼らは巨大な部隊を作って移動を行う。

トリアイ・ソルジャーの針はジャイアント・ビーのものに似た強力な毒を有しており、ソルジャーは自分の武器にその毒を簡単に塗布することができる。ほとんどのソルジャーは弓を持つが、彼らは若い時期に多くの近接武器と遠隔武器の訓練を済ませており、中でもソードとハンマーの感覚を好む。その種類に関わらず、トリアイの武器と鎧は全て特別にあつらえたもので、鋼鉄で作られ黄金や琥珀色の宝石による複雑な装飾で飾られている。トリアイ・ソルジャーは戦士だけでなく職人としての才能を持つことが多く、ほとんどものが戦闘で身につける自らの武器を作る。

彼らの生まれたコロニーではシーアよりも極端に多いソルジャーがいるため、トリアイ・クイーンはソルジャーに対して控えめにメロープを供給する。彼らはトリアイ文化に欠かせない神聖な直感を引き起こすためにメロープを使用することはできず、その代わりに戦場における度胸や勇猛なる力を奮い立たせる。トリアイ・ソルジャーがメロープを摂取するとき、その**反応**は素早くなり、その感覚は鋭くなり、そして乱れた呼吸は回復する。そのためほとんどの個体は切迫した必要性に駆られたときのために、提供された一服をとっておく。状況が特に厳しいときには、トリアイ軍の指揮官はその兵士全てにメロープを一度に消費することを命じることもある。これによりこの軍隊は戦場の流れを変えるために、その一団に最後の力を爆発させるのだ。

トリアイ・ソルジャーはやせたトリアイの姉妹のほとんどに比べればがっしりとしており、平均的な個体の重量はおよそ 200 ポンド（約 90.7kg）で、頭から足先まで 6 フィート（約 1.8m）ほど。

ドレイク

ドレイク：デザート・ドレイク Drake, Desert

この流線型のドラゴンは砂漠の色の斑点がついた鱗を持ち、前肢が欠けていて、その機敏な背中にある大きな翼を誇示している。

デザート・ドレイク 脅威度 8 Desert Drake

経験点 4,800
NE ／大型サイズの竜（地）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 12

防御
AC 21、接触 11、立ちすくみ 19（＋ 2【敏】、＋ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 103（9d12 ＋ 45）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 8
完全耐性 麻痺、睡眠；**抵抗**［電気］20

攻撃
移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 15（2d6 ＋ 9 ／ 19 ～ 20、加えて 1d10［電気］）、尾の打撃＝＋ 9（1d8 ＋ 3、加えて " 突き押し "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 出現による威圧、突き押し（尾の打撃、10 フィート）、砂嵐のブレス、野生の噛みつき

基本データ
【筋】22、**【敏】**15、**【耐】**21、**【知】**8、**【判】**11、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 16；**CMD** 28
特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈威圧〉＋ 13、〈隠密〉＋ 10、〈生存〉＋ 12、〈知覚〉＋ 12、〈飛行〉＋ 12
言語 竜語
その他の特殊能力 スピード全開

生態
出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体、2 体、または暴行団（3 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
出現による威圧（変則）不意討ちラウンドの間、デザート・ドレイクは《威圧演舞》を 1 回の標準アクションとして使用することができる。
砂嵐のブレス（超常）1 回の標準アクションとして、デザート・ドレイクは雲として炸裂する帯電した砂の玉を吐き出すことができる。この攻撃は 60 フィートの間合いを持ち、半径 15 フィート拡散に 3d6 ポイントのダメージに加え 4d8 ポイントの［電気］ダメージを及ぼす（反応 DC19 により半減）。この雲は 1d4 ラウンドの間持続し、ダメージを及ぼすことはない。その他の点では、この雲は オブスキュアリング・ミスト と同様に機能する。一度デザート・ドレイクがこのブレスを使用すると、1d6 ラウンドの間再び使用することはできない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
野生の噛みつき（変則）デザート・ドレイクは自身の噛みつき攻撃で及ぼすダメージに、【筋力】修正値を 1.5 倍した値を加える。また、19 ～ 20 がクリティカル可能域となる。
スピード全開（変則）1 日に 3 回、1 回の即行アクションとして、デザート・ドレイクはその筋力を爆発させるために竜の起源を利用し、そのラウンドで 1 回の追加移動アクションを行うことができるほどの速度を得ることができる。

この種で最強の存在であるデザート・ドレイクは、砂嵐のように無慈悲に破壊を楽しむ。この強力で待ち伏せをする捕食者は岩群の高いところを見つけ周囲を見回すことで狩りを行う。視界内に適した獲物が入ってくると、デザート・ドレイクは砂に潜り獲物に向かって掘り進むか、砂丘や他の岩群で覆われたところから低く飛行する。犠牲者への適した毛色が近づくと、それは砂から飛び出したり敵の前方から捕まえるために飛び込んでいく。彼らははじめに最大の恐怖を示した目標を攻撃することを好む。敵がはじめの強襲から我に返る前に、優れた感覚を使用して、デザート・ドレイクは攻撃を強行するために帯電した砂の雲を吐き出す。デザート・ドレイクのつがいは、いつもより大きな獲物やその集団を狩る。この獣の大暴れはキャラバン全てを破滅させるほどの陸上交易路の近くで行われることもある。

一般的なデザート・ドレイクは鼻から尾の先まで 15 フィート（約 4.6m）で、柔軟な竜のような体格を持ち、その重量は 2,500 ポンド（約 1.13t）である。

ドレイク：リヴァー・ドレイク Drake, River

優雅な翼と幅広のひれを持つこの流線型のドラゴンは、海や空を滑空する準備ができているように見える。

リヴァー・ドレイク 脅威度 3 River Drake

経験点 800
NE ／中型サイズの竜（水棲、水）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7

防御
AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮）
hp 34（4d12 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
完全耐性 麻痺、睡眠；**抵抗**［酸］20

攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（標準）、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 7（2d4 ＋ 3）、尾の打撃＝＋ 2（1d4 ＋ 1）
特殊攻撃 腐食性粘液、飛びかかり

基本データ
【筋】17、**【敏】**16、**【耐】**15、**【知】**8、**【判】**10、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 7；**CMD** 20
特技《イニシアチブ強化》、《強打》
技能〈威圧〉＋ 6、〈隠密〉＋ 10、〈水泳〉＋ 11、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7、〈飛行〉＋ 10
言語 竜語
その他の特殊能力 水陸両生、スピード全開

生態
出現環境 温暖／河川または湖
編成 単体、2 体、または暴行団（3 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
腐食性粘液（超常）1 回の標準アクションとして、リヴァー・ドレイクは半径 5 フィート拡散に爆発する腐食性の粘液の玉を吐き出すことができる。この攻撃は 50 フィートの間合いを持ち、2d8 ポイントの［酸］ダメージを与え、その範囲にいるクリーチャーに絡みつく。DC14 の反応セーヴに成功すればダメージを半減でき、この絡みつき効果を無視できる。絡みつかれたクリーチャーは毎ラウンド自身のターンに 1d4 ポイントの［酸］ダメージを被り、この絡みつきから逃れ［酸］ダメージを終わらせるために、毎ラウンドのターンの終了時に新しいセーヴィング・スローを試みることができる。リヴァー・ドレイクが腐食性粘液を使用すると、1d6 ラウンドの間再び使用することはできない。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
スピード全開（変則）1 日に 3 回、1 回の即行アクションとして、リヴァー・ドレイクはその筋力を爆発させるために竜の起源を利用し、そのラウンドで 1 回の追加移動アクションを行うことができるほどの速度を得ることができる。

魚と漁師を同じくらい簡単に喰らうリヴァー・ドレイクは淡水域の災害である。酸性の唾液、水の親和性、悪辣さ、腐肉を好む点から、彼らはブラック・ドラゴンと関連があると考えられている。

他のドレイク同様、リヴァー・ドレイクは play-and-prey の狩猟方式を使用する恐ろしい狩人である。空腹でないときには、彼らは他のクリーチャーや旅行者に忍び寄り何度も襲って楽しむ。水の中に捧げ物として宝物を投げるとリヴァー・ドレイクの気をそらすことができる。しかしそのような捧げ物は、特に空腹の個体に対してはほとんど抑止効果はない。リヴァー・ドレイクは熟成した肉を好むため、すぐに食べきれるよりも多い獲物を殺すことが多い。余ったものは様々な腐敗段階の死体でいっぱいになった、水中の貯蔵庫に収めている。

リヴァー・ドレイクはずる賢く注意深い狩人だ。彼らは岸にいるクリーチャーから隠れるために、水中にある棲み家を使用する。陸にいる間に不意に掴まれると水中に逃げるが、水中での戦闘を好む敵の場合には飛び去ろうとする。この際には腐食性粘液やスピード全開といった能力を定期的に使用する。

リヴァー・ドレイクは他のドレイクよりも集団で狩りを行うことがずっと多い。数が十分に集まれば、河川運輸を脅かしたり湖畔や川辺の町を急襲したりする。しかし、そのまとまりのない襲撃は目に見える抵抗をきっかけとして、すぐに散り散りになってしまう。

リヴァー・ドレイクは全長 8 フィート（約 2.4m）で、小型のシー・ドレイクによく似ている。成体のリヴァー・ドレイクの重量はおよそ 700 ポンド（約 318kg）。

ドレイク：リフト・ドレイク Drake, Rift

この筋骨隆々としたドラゴンのくちばしのある頭部から角が突き出ており、翼の生えた腕の場所でさえ、このドラゴンの皮は棘で覆われている。

リフト・ドレイク 脅威度 9 Rift Drake

経験点 6,400
CE ／大型サイズの竜（地）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 14

防御
AC 23、接触 12、立ちすくみ 20（＋ 3【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 126（11d12 ＋ 55）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 8
完全耐性 麻痺、睡眠；**抵抗**［酸］30

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 18（2d8 ＋ 10 ／ 19 ～ 20、加えて " 出血 "）、尾の打撃＝＋ 12（1d10 ＋ 3、加えて " 足払い "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 出血（1d6）、粘着性腐食ガス、飛びかかり、野生の噛みつき

基本データ
【筋】 25、**【敏】** 17、**【耐】** 20、**【知】** 8、**【判】** 12、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 19；**CMD** 32
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈威圧〉＋ 12、〈隠密〉＋ 12、〈真意看破〉＋ 11、〈生存〉＋ 13、〈知覚〉＋ 14、〈登攀〉＋ 15、〈飛行〉＋ 14
言語 竜語
その他の特殊能力 スピード全開

生態
出現環境 暑熱／丘陵または山岳
編成 単体、2 体、または暴行団（3 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
粘着性腐食ガス（超常） 1 回の標準アクションとして、リフト・ドレイクは衝撃を与えた後に雲を残す爆発を生み出す腐食性のガスでできた玉を吐き出すことができる。この攻撃は 60 フィートの間合いがあり、半径 15 フィート拡散の中にいる全てのクリーチャーは 5d10 ポイントの［酸］ダメージを及ぼす。加えて、この攻撃によりダメージを受けたクリーチャーは 1d4 ラウンドの間 スロー 呪文を受けたかのように扱う。DC20 の反応セーヴに成功するとダメージは半減し、減速効果も無視される。一度リフト・ドレイクがこのブレス攻撃を使用すると、1d6 ラウンドの間再び攻撃を行うことはできない。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
野生の噛みつき（変則） リフト・ドレイクは自身の噛みつき攻撃で及ぼすダメージに、【筋力】修正値を 1.5 倍した値を加える。また、19 ～ 20 がクリティカル可能域となる。
スピード全開（変則） 1 日に 3 回、1 回の即行アクションとして、リフト・ドレイクはその筋力を爆発させるために竜の起源を利用し、そのラウンドで 1 回の追加移動アクションを行うことができるほどの速度を得ることができる。

荒地や神に傷つけられた地域のクリーチャーであるリフト・ドレイクは、彼らが狩りを行う土地のように獰猛で荒々しい。その力と残忍さによって、彼らは単なる危険な獣のように見えるが、リフト・ドレイクはほとんどのドレイクよりも戦闘を単に喜んでいるだけで、しばしば同種のもの達とさえ喧嘩をする。彼らは滅多に他のクリーチャーと会話をすることはない。そのようにするのは、犠牲者がドレイクは自分をおもちゃにしていると気付くか巧みに操作するドレイクが飽きてくるまで、理不尽な要求を数々に仕掛けるという残酷なゲームをするときだけだ。

リフト・ドレイクが地上に長い間いることはほとんどない。不吉な山頂や尖塔の近くを円を描いて飛び、同じような裂け目の中をねぐらにすることを好む。リフト・ドレイクはそのような高みから獲物を調べ、犠牲者に突進するために飛行を終える。この突然の出現に集団は散り散りになり恐怖が撒き散らかされる。特に素早い敵には、リフト・ドレイクはまず標的の**速度**を下げるためにブレスをかけ、それから一体ずつ狙い撃ちする。リフト・ドレイクは血の味を楽しみ、もっとも新鮮に見えるクリーチャーから攻撃を集中させる。

リフト・ドレイクは端から端までおおよそ全長 14 フィート（約 4.3m）。そのがっしりとした棘だらけの身体は、重量 2,500 ポンド（約 1.13t）。

トロルハウンド Trollhound

このずんぐりとして力強い、どことなく犬のように見える獣の剥がれ落ちる皮膚を通って、腐った臭いのする液体が血の滴る傷から滲み出している。

トロルハウンド 脅威度 3 Trollhound

経験点 800
N ／中型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 15、接触 11、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 4 外皮）
hp 30（4d10 ＋ 8）；再生 3（［酸］または［火］）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 1

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（1d10 ＋ 6、加えて " 病気 " および " 足払い "）

基本データ
【筋】18、**【敏】**13、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 8；**CMD** 19（対足払い 23）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》
技能〈隠密〉＋ 5、〈生存〉＋ 1（嗅覚による追跡＋ 5）、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4 嗅覚による追跡での〈生存〉

生態
出現環境 寒冷／山岳
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 8）
宝物 乏しい

特殊能力
病気（変則）トロルハウンドの唾液は伝染病の感染源である。トロルハウンドに噛みつかれたクリーチャーは血炎熱に感染する事が多い。この病気はまるで罹患者の血が燃えているかのような、身体深くの痛みに特徴がある。その他の兆候として、筋肉の筋肉協調の損失、膿の詰まった水ぶくれ、そして一般的な無気力と疲労がある。トロルハウンドにはしばしば病気による膿の詰まった水ぶくれが見られるが、トロルとトロルハウンドはともに血炎熱に完全耐性を持つ。

血炎熱：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC14；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【筋】ダメージ、1d3【敏】ダメージ、および対象は疲労状態になる；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

涎を垂らし食欲旺盛なトロルハウンドは小さく犬の形にしたトロルのように見える。そして実際、彼らはしばしばトロルの群れや部族の中でペットとして飼われている。その再生能力のある肥満体型を満足させるために膨大な量の食料が必要になるため、野生のトロルハウンドの群れは北の山を通る広大な範囲に広がっており、その貪欲な空腹感は追跡し殺すことのできるどのような獲物でさえ狩猟し食料とする。

一般的なトロルハウンドは肩までの長さが 4 フィート（約 1.2m）で、短いが力のある脚を持ち、重量は 350 ポンド（約 159kg）ほどだ。トロルハウンドの肌は幾分剥がれやすく、ざらざらとした緑黒色の毛がまだらに生えている。彼らは下顎の目立つあまりに大きい顎を持ち、その目は通常鈍く憎しみに満ちたオレンジ色をしている。

トロルハウンドはトロルの血を調合する錬金術を特に凶暴なウォーグに施した結果によるものだと信じられている。その結果となった獣はウォーグの意地の悪い知性は失ったが、ほとんどの危険な傷でさえ（この傷が火や酸でできたものでなければ）再生する能力を得た。その起源がなんであれ、トロルハウンドは純血種を生むし、しばしばトロルに育てられる。

トロルハウンドは狩りや戦闘において恐れを知らない。最後までやり遂げるために、彼らは自身の再生能力をあてにする。この獣はあまりにも鈍感で自分が直面した危険に気付くことがないので、火で脅すことすら彼らを撃退するのに十分ではない。それでもなお、火はトロルハウンドとの尖塔においてもっとも有効なものの 1 つである。そして抜け目のない狩人は本当のトロルに対するように、トロルハウンドの肉の小片でさえ、時には完全な姿の獣に再生することもあるために、トロルハウンドを撃退した最後の残りも全て焼くことを知っている。

トロルハウンドはしばしばトロルの集団で見ることができる。トロルはこの獣を狩人、護衛、ペット、食料として育てる。トロルハウンドはこの野蛮な主人に行為を寄せているようだ。そして飼いならされたトロルハウンドはしばしば、トロルを群れの第一メンバーとして捕らえる。トロルハウンドは理由なくトロルを攻撃することはない――しかしそれにもかかわらず、トロルはしばしばこのクリーチャーに暴力的な悪ふざけをして楽しむ。

トロル

トロル：モス・トロル Troll, Moss

この大きくひょろ長い苔のような人型生物は細長くザラザラとした鼻を持ち、わずかな植物で身体を覆った姿で現れる。

モス・トロル 脅威度 3 Moss Troll

経験点 800
CE ／大型サイズの人型生物（巨人、変身生物）
イニシアチブ ＋ 4（木に登っている場合は＋ 8）；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 11（＋ 4【敏】、＋ 2 外皮、－ 1 サイズ）
hp 30（4d8 ＋ 12）；再生 5（［火］）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 4
弱点 火に対する恐怖心、［火］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 10 フィート
近接 噛みつき＝＋ 5（1d4 ＋ 3）、爪（× 2）＝＋ 5（1d4 ＋ 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（爪は 15 フィート）

基本データ
【筋】16、**【敏】**19、**【耐】**16、**【知】**9、**【判】**12、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 8；**CMD** 22
特技《鋼の**意志**》、《腕力による威圧》
技能〈威圧〉＋ 5、〈隠密〉＋ 5（植物の中では＋ 9）、〈軽業〉＋ 7、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 11；**種族修正** ＋ 2〈軽業〉、＋ 4〈隠密〉（植物の中では＋ 8）
言語 巨人語
その他の特殊能力 変身（苔に覆われた木；ツリー・シェイプ）、木への登攀者

生態
出現環境 寒冷または温暖／森林
編成 単体、徒党（2 ～ 3）、または部隊（4 ～ 8）
宝物 標準

特殊能力
火に対する恐怖心（変則）モス・トロルは 30 フィート以内に目に見える炎があるか、少なくとも松明の大きさの裸の火がある限り怯え状態になる。
木への登攀者（変則）木や他の植物に登攀する際、モス・トロルの移動速度は 30 フィートに増加する。気に登っているときにモス・トロルが落下する場合、落下による合計ダメージを算出する際、最初の 30 フィートを無視する。木に登攀している限り、モス・トロルはイニシアチブ判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

モス・トロルは背中の曲がったひょろ長いクリーチャーだ。彼らは通常のトロルに比べて小さく痩せているが、その腕はこのクリーチャーの大きさからすると異常なほどに長く細長い。その肉体は樹皮のように苔やかびの成長に適している。

その食欲が旺盛なことで知られるが、モス・トロルは単なる荒くれ者と言うよりは内気な殺し屋である。彼らは木々の上を歌い、登り、飛び跳ねながら不安を掻き立てないように簡単に移動する。モス・トロルが獲物を見つけると、とどまらぬ食欲を満たすために落下する距離がどれだけ長くなるかを着にすることもなく、正面から接近したり飛び降りたりする。

モス・トロルは火を目の前にしない限り恐れることがない。飢えたモス・トロルの攻撃を止めるものはないが、逃げる際に傷を負っている場合がある。しかし、モス・トロルと戦うものは、モス・トロルの再生能力に酸が何の効果も及ぼさないことを知るとぎょっとするかもしれない。

モス・トロルは木の上で狩りを行うだけではないが、彼らは木々の間で生活し、繁殖し、その財宝を隠す。彼らの持つ長い腕は、彼らが地上に降り立つことなく地上の敵を攻撃することを可能にしている。若いモス・トロルは喰らい殺すことと同じように登攀と軽業に長けている。他のトロルのように、成体のモス・トロルは狩りや戦闘に備えて訓練した後、ジャヴェリンをしばしば投げ捨てる。モス・トロルの徒党や部隊は食料が豊富にあるところにだけ存在する。モス・トロルは有機物であればなんであれ消化することができるが、彼らは新鮮な肉を好む――特にしつこくつけ回し拷問をかけるような爽快な作戦の後に、まだ生きていて身悶えするものから取り出した肉がお好みなのだ。

モス・トロルは全長 9 フィート（約 2.7m）で、重量は 550 ポンド（約 249kg）。

トロル：ヨツン・トロル Troll, Jotund

この巨大な緑の肌をした荒くれ者はクラブのように樹の枝を手にし、突き出た歯と牙でいっぱいの 9 つの頭を備えている。

ヨツン・トロル 脅威度 15 Jotund Troll

経験点 51,200

CE ／超大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 全周囲視覚、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 26

防御

AC 30、接触 7、立ちすくみ 30（－ 1【敏】、＋ 23 外皮、－ 2 サイズ）

hp 216（16d8 ＋ 144）；再生 10（［酸］または［火］）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 13（［精神作用］効果に対して＋ 17）

防御的能力 複数の精神；**完全耐性** コンフュージョン および インサニティの効果

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クラブ＝＋ 20 ／＋ 15 ／＋ 10（2d6 ＋ 10 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＝＋ 15（2d6 ＋ 5、加えて “ つかみ ”）、爪＝＋ 15（1d8 ＋ 5、加えて “ つかみ ”）

遠隔 岩＝＋ 10（2d8 ＋ 15）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 全てを見通す攻撃、耳障りな怒声、高速飲み込み、岩投げ（120 フィート）、飲み込み（4d6 ＋ 15 殴打、**AC**21、hp21）

基本データ

【筋】31、**【敏】**8、**【耐】**29、**【知】**10、**【判】**17、**【魅】**6

基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 24（組みつき＋ 28）；**CMD** 33

特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《強打》、《クリティカル強化：クラブ》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》

技能〈知覚〉＋ 26、〈登攀〉＋ 29；**種族修正**
＋ 4〈知覚〉

言語 巨人語

生態

出現環境 寒冷／丘陵または山岳

編成 単体または戦闘部隊（ヨツン・トロル 1、加えてヒル・ジャイアント 2 ～ 5 またはオーガ 3 ～ 12）

宝物 標準（クラブ、その他の宝物）

特殊能力

全てを見通す攻撃（変則）ヨツン・トロルは 1 ラウンドに 1 つの頭ごとに 1 回、追加で 9 回の機会攻撃を行うことができる。ただし 1 つの機会につき 1 回より多く攻撃を行うことはない。

耳障りな怒声（超常）1d4 ラウンドごとに 1 回、1 回の標準アクションとして、ヨツン・トロルは 9 つの頭から耳障りな怒号を発することができる。このトロルから半径 60 フィート拡散の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC19 の意志セーヴを行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間混乱状態となる。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】に基づいている。

複数の精神（変則）ヨツン・トロルはいつも互いにやり取りができる 9 つの異なる精神を持つ。入り組んだ思考の寄せ集めの結果として、このトロルは［精神作用］効果に対するあらゆる意志セーヴィング・スローに＋ 4 の種族ボーナスを得る。加えて、ヨツン・トロルが意志セーヴを行わねばならないときはいつでも、セーヴィング・スローを 2 回ロールし、そのうち良い方を実際のセーヴィング・スローの結果として用いることができる。

ヨツン・トロルは巨大な、九頭の恐怖そのものだ。極寒の荒野や湿地を徘徊するこの肉食クリーチャーは一般的なトロル同様に凄まじい食欲を有するが、そのいき過ぎた大きさのためにずっと多くの滋養が必要となる。ヨツン・トロルは全長 30 フィート（約 9.1m）で、重量は 25,000 ポンド（約 11.3t）。彼らは 100 年程度まで生きることができる。

ヨツン・トロルの 9 つの頭はそれぞれ脳と感覚を持つが、一応は同じ精神を共有している。にもかかわらず、ヨツン・トロルはしばしば文句をいい口喧嘩をする。どの頭が食事にありつけるかという時にはなおさらだ。9 つの口全てが同じ共通の胃を持つという事実は、このような食事の論争には少しの意味も持たない。

ヨツン・トロルは同種のものとも他のトロルとの間でも子をなす。後者の場合、子供がヨツン・トロルである確率は 5% しかない。短い交配期間を除くと、ヨツン・トロルは一体で行動する。しかし地域全体を荒廃させる破壊的な戦闘部隊に、他の巨人の集団とともに行くことを選ぶものもいる。

ナーガ

ナーガ：ウォーター・ナーガ Naga, Water

細長い背骨と輝く色鮮やかなひだ飾りがこの巨大な水蛇の、人のような顔の後ろから伸びている。

ウォーター・ナーガ 脅威度 7 Water Naga

経験点 3,200
N ／大型サイズの異形（水棲）
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 17
防御
AC 20、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 6【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 76（8d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 9
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき＋ 10（2d6 ＋ 5 に加え " 毒 "）、尾の打撃＋ 5（1d8 ＋ 2）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
ソーサラー準備呪文（CL7；精神集中＋ 11）
3 レベル（5 ／日）：プロテクション・フロム・エナジー 、サジェスチョン（DC17）
2 レベル（7 ／日）：アシッド・アロー 、インヴィジビリティ 、ミラー・イメージ
1 レベル（7 ／日）：エクスペディシャス・リトリート 、マジック・ミサイル 、オブスキュアリング・ミスト 、シールド 、トゥルー・ストライク
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、デイズ（DC14）、ディテクト・マジック 、ライト 、メイジ・ハンド 、リード・マジック 、オープン／クローズ
一般データ
【筋】16、**【敏】**23、**【耐】**20、**【知】**10、**【判】**17、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 12；**CMD** 28（足払いされない）
特技《戦闘発動》、《物質要素省略》B 、《神速の**反応**》、《技能熟練：知覚》、《技能熟練：隠密》
技能〈はったり〉＋ 8、〈知識：地域〉＋ 4、〈知覚〉＋ 17、〈呪文学〉＋ 11、〈隠密〉＋ 16、〈水泳〉＋ 13
言語 水界語、共通語
SQ 水陸両生
生態
環境 温暖な水中
編成 単体、2 体、あるいは巣（3 ～ 4）
宝物 標準
特殊能力
毒（変則）噛みつき—致傷；**セーヴ 頑健** DC19；頻度 1 ／ラウンドを 6 ラウンド；効果 1d2【耐】ダメージ；治癒 2 **セーヴ**。
呪文 ウォーター・ナーガは呪文を 7 レベル・ソーサラーとして発動する。

青と緑のまだら模様の鱗をしたウォーター・ナーガの蛇の美しさは、その致命さを隠している。これらのナーガたちは疑いなく知的であるが、同種の中でも通常の蛇との共通点が多く、感情に任せ自身の邪魔になるクリーチャーを打ち据えることを好む。ウォーター・ナーガは体長 10 フィートであり体重は 250 ポンドである。

ナーガの多くは特定の棲み家を自身の家と主張するが、ウォーター・ナーガたちは概していくつかの逃げ場所を持っており、季節に合わせて次々に移住する。温かい水を好むこれらのナーガは凝った夏用と冬用の棲み家と、その中間に好みの寝所をいくつか確保し、一年かけて慣れた川や海岸を一周する。棲み家に来たときは獰猛に縄張りを主張するウォーター・ナーガたちは、概して自分たちの聖域に侵入したものを攻撃し、そのような邪魔者に質問で悩ますとしても毒で弱らせた後である。

年中の移動でこのウォーター・ナーガは際立って旅慣れているため、この大蛇の棲み家で暮らす者——通常リザードフォーク、フェイ、そして人間の部族——は時にこの蛇クリーチャーの素晴らしい優美さに対しその地方の高級な珍味でもてなし、近隣の土地について知り、自分たちの逸話を遠くまで広めようとする。おべっか、興奮する物語、そして下位と考えているクリーチャーの憧憬を楽しむ大半のウォーター・ナーガは自身の旅人としての役割を誇っている。しかしながら悪意はほとんどないのだが、彼らは普通の逸話を繰り返すことにすぐに飽き、時々聞いた物語を自身の創作で飾り立てる——このような誤解させる話が聞き手にどう影響を与えるかについてはあまり気にしない。こうしたウォーター・ナーガの性分はこの種族全体に行き渡っているわけではないが、軽率な魂を持つ者の多くは、最高の注意を払ってさえ、これらの大蛇クリーチャーの噛みつきと向きあうことになる。

ナーガ：ルナー・ナーガ Naga, Lunar

Stark white hair frames the fair face of this snake – bodied woman, and its black scales sparkle hypnotically.

ルナー・ナーガ 脅威度 6 LUNAR NAGA

経験点 2,400
CN ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 14

防御
AC 20、接触 14、立ちすくみ 15（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 68（8d8 ＋ 32）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 9

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 7（2d6 ＋ 3、加えて " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 hypnosis、急所攻撃＋ 3d6
修得呪文（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 8）
2 レベル（5 回／日）：インヴィジビリティ 、スコーチング・レイ
1 レベル（7 回／日）：エクスペディシャス・リトリート 、チャーム・パースン（DC14）、マジック・ミサイル 、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC14）
0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ 、ディスラプト・アンデッド 、ディテクト・マジック 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、レイ・オヴ・フロスト

基本データ
【筋】 14、**【敏】** 19、**【耐】** 18、**【知】** 13、**【判】** 16、**【魅】** 17
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 24（足払いされない）
特技《回避》、《技能熟練：隠密》、《神速の**反応**》、《戦闘発動》、《物質要素省略》B
技能〈隠密〉＋ 14、〈交渉〉＋ 7、〈知覚〉＋ 14、〈知識：自然〉＋ 9、〈知識：神秘学〉＋ 5、〈呪文学〉＋ 8、〈はったり〉＋ 7
言語 アクロ語、共通語

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または巣（2 ～ 4）
宝物 標準

特殊能力
Hypnosis（超常） Once per day, by weaving and coiling its body and hissing as a standard action, a lunar naga can cause its scales to shimmer and glow with moonlike radiance. All creatures within 30 feet must make a DC17 Will save to avoid becoming fascinated. The lunar naga can maintain this fascination effect as long as it concentrates；fascinated creatures follow the still-glowing naga if it moves as long as it maintains the effect by concentrating. The save DC is Charisma-based.
毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC18；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3【耐】および 1【判】；治療 1 回のセーヴ成功。
呪文 ルナー・ナーガは 5 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。

Lunar nagas are patient watchers of the night sky. They enjoy cosmology and believe strongly in astrology, maintaining a handful of complex zodiacs. A few lunar nagas even bear knowledge of the unspeakable things from the dark spaces between the stars. A lunar naga stretches over 10 feet from its pale face to the tip of its tail, and weighs close to 200 pounds.

Nocturnal creatures, lunar nagas often live in ruined towers or atop mountains——any place open to the sky at night. There they peer through astrological devices, closely monitoring passing celestial markers, eager to decipher more of the universe. Those living underground make nightly trips to the open sky when they can. Cloudy nights make lunar nagas agitated, and a creature is more likely to run afoul of a lunar naga on these dark evenings.

Lunar nagas sometimes lead small cults of sky-watchers. These followers aid the nagas in recording tome upon tome of calculations of the stars and planets moving through the inky black of the night sky. In small doses tempered with water, fruit juices, and alcohol, lunar naga venom is mildly hallucinogenic. The nagas' cultist allies often take the substance as a ritualistic drug.

ナーガ：ロイヤル・ナーガ Naga, Royal

This snake — bodied creature has five necks, each with a regal, humanoid face in a cobralike hood.

ロイヤル・ナーガ 脅威度 11 Royal Naga

経験点 12,800

LN ／超大型サイズの異形（変身生物）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋ 27

防御

AC 26、接触 11、立ちすくみ 23（＋ 3【敏】、＋ 15 外皮、－ 2 サイズ）

hp 133（14d8 ＋ 70）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 15

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき（× 5）＝＋ 14（2d6 ＋ 6、加えて " 出血 "）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 出血（1d6）、dual gaze、かきむしり（噛みつき（× 3）、2d6 ＋ 9）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 13）

常時：シー・インヴィジビリティ

修得呪文（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 13）

4 レベル（5 回／日）：アーケイン・アイ、チャーム・モンスター（DC18）

3 レベル（7 回／日）：サジェスチョン（DC17）、ディスペル・マジック、ブリンク

2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ、エンスロール（DC16）、スコーチング・レイ、ホールド・パースン（DC16）

1 レベル（7 回／日）：シールド、チャーム・パースン（DC15）、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC15）

0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ、タッチ・オヴ・ファティーグ、デイズ（DC14）、ディテクト・マジック、フレア（DC14）、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック

基本データ

【筋】 23、**【敏】** 17、**【耐】** 21、**【知】** 18、**【判】** 22、**【魅】** 19

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 18（組みつき＋ 22）；**CMD** 31（足払いされない）

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《神速の**反応**》、《戦闘発動》、《物質要素省略》B、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉＋ 12、〈軽業〉＋ 20（跳躍＋ 24）、〈交渉〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 24、〈知覚〉＋ 27、〈知識：貴族〉＋ 11、〈知識：神秘学〉＋ 18、〈知識：歴史〉＋ 11、〈はったり〉＋ 18

言語 共通語、地獄語、天上語

その他の特殊能力 変身（five humanoid shapes；オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

変身（超常） A royal naga can use this ability to take one of five specific humanoid forms. Each of these forms has a unique appearance（such as a female dwarf with red hair, an elderly male human, and so on）and the naga can only use this ability to assume these five forms. The naga can still use its dual gaze in humanoid form.

Dual Gaze（超常） A royal naga has a piercing stare capable of crippling those that meet its gazes. The creature has two gaze attacks and can switch between them as a move action. One gaze causes those that succumb to it to become permanently blinded, while the other causes those that succumb to be permanently deafened. A DC21 Fortitude save negates the effects of either gaze；otherwise, the effects are permanent until cured. Royal nagas generally prefer to keep their deafening gaze active, switching to the blindness gaze once combat begins and some of their foes have already been deafened, since those who are blinded can no longer be harmed by gaze attacks. The save DC is Charisma-based.

呪文 ロイヤル・ナーガは 9 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。

Regal and proud, royal nagas haunt lost cities and forgotten kingdoms, guarding ancient treasures for their own inscrutable reasons. A royal naga's five faces are sharp and fierce, taking on a terrifying countenance when it becomes angered. Bespeaking their innate pride and vanity, royal nagas adorn their serpentine hoods and faces with elaborate and valuable piercings, crowns, or other precious accessories. Royal nagas are 18 feet long, and often weigh more than 750 pounds.

Royal nagas tend to be stern in nature and commanding in speech. Although naturally sociable, they are distrustful of strangers and seem to have great difficulty speaking to other creatures as equals.

ナックラヴィー Nuckelavee

This skinless creature resembles a horse and its humanoid rider, fused into a single hideous being of rage and sickness.

ナックラヴィー 脅威度 9 Nuckelavee

経験点 6,400
NE ／大型サイズのフェイ（水棲）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 17
オーラ 畏怖すべき存在（30 フィート、DC20）

防御
AC 23、接触 17、立ちすくみ 15（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 104（11d6 ＋ 66）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 10
DR 10 ／冷たい鉄；**完全耐性** 病気、毒

攻撃
移動速度 50 フィート、水泳 50 フィート
近接 高品質のロングソード＝＋ 11（1d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＝＋ 10（1d8 ＋ 6、加えて " 病気 "）、蹄（× 2）＝＋ 5（1d6 ＋ 3、加えて " 病気 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 ブレス攻撃（30 フィート円錐状、10d6 ダメージ加えて病気、**反応**・DC21・半減、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能）、蹂躙（1d6 ＋ 7、DC21）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 14）
3 回／日：オブスキュアリング・ミスト 、コントロール・ウォーター 、ディミニッシュ・プランツ
基本データ
【筋】22、**【敏】**24、**【耐】**22、**【知】**13、**【判】**17、**【魅】**21
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 12；**CMD** 30（対足払い 34）
特技《一撃離脱》、《回避》、《風の如き脚》、《強行突破》、《神速の**反応**》、《電光の如き脚》
技能〈威圧〉＋ 16、〈隠密〉＋ 17、〈軽業〉＋ 21（跳躍＋ 29）、〈水泳〉＋ 28、〈脱出術〉＋ 21、〈知覚〉＋ 17、〈知識：自然〉＋ 15
言語 アクロ語、共通語、森語
その他の特殊能力 水陸両生、小振りの武器

生態
出現環境 寒冷／沼地または湾岸
編成 単体
宝物 標準（高品質のロングソード、その他の宝物）

特殊能力
ブレス攻撃（超常） A nuckelavee's breath weapon is a cone of withering foulness that causes painful welts, cramps, and bleeding, and only harms living creatures——this damage bypasses all energy resistance and damage reduction. Non-creature plants in the area are affected as if by a blight spell. Any creature that fails its Reflex save against the breath weapon must make a DC21 Fortitude save or contract mortasheen（see below）. The save DC is Constitution-based.
病気（超常） Mortasheen：接触型；セーヴ 頑健・DC21；頻度 1 回／日；効果 1d4 Con and target is fatigued；治療 2 回連続のセーヴ成功。Animals take a － 2 penalty on their saves against this disease. このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

The dreaded nuckelavee is a manifestation of pollution and filth, be it the natural decay of a red tide or the intrusive pollution of sewage and other urban waste. A nuckelavee is a living irony——a carrier of disease and a spreader of corruption that unleashes its wrath against other sources that bring corruption into the world. The corruption spread by nuckelavees only serves to further their own sense of self-loathing and overall rage. While nuckelavees might, incidentally, carry out vengeance for the victims of such pollution, defending the denizens of their rivers, swamps, and bogs is not their primary drive, for they revel in inflicting the very corruption they hate and enjoy little more than watching their enemies sicken and die.

Folktales tell of talismans to carry——fetishes of seaweed garlands, horsehair soaked in brine, or vials of sanctified seawater——or of prayers to recite to ward away nuckelavees or convince them the bearer is innocent. In truth, however, these old solutions offer no protection from the vile plague-bearers.

A nuckelavee is the same size as a horse.

ニクシー Nixie

この緑色の肌をしたフェイには水かきが手足についている。その海藻の色をした髪は貝殻で着飾られている。

ニクシー 脅威度 1 Nixie

経験点 400

N ／小型のフェイ（水棲）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 6

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 3【敏】、＋ 1 サイズ）

hp 9（2d6 ＋ 2）

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4

DR 5 ／冷たい鉄；**SR** 12

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート

近接 ショート・ソード＋ 5（1d4 － 2 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ライト・クロスボウ＋ 5（1d6 ／ 19 ～ 20）

擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル、精神集中＋ 10）

3 ／日― チャーム・パースン（DC15）

1 ／日― ウォーター・ブリージング（CL12）

一般データ

【筋】7、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** － 2；**CMD** 11

特技《武器の妙技》

技能〈はったり〉＋ 9、〈製作：何か 1 つ〉＋ 5、〈脱出術〉＋ 8、〈動物使い〉＋ 6、〈知覚〉＋ 6、〈芸能：歌唱〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 5、〈隠密〉＋ 12、〈水泳〉＋ 10

言語 水界語、森語

その他の特殊能力 水陸両生、野生動物との共感＋ 12

生態

環境 温暖な水界

編成 徒党（2 ～ 4）、一団（6 ～ 11）、部族（20 ～ 80）

宝物 標準（ライト・クロスボウと 20 ボルト、ショート・ソード、そして他の宝物）

特殊能力

野生動物との共感（変則）この能力はドルイドの同名の能力と同様に機能する。ニクシーは野生動物との共感判定に＋ 8 の種族ボーナスを受ける。

ニクシーは沼、川、湖、そして泉の守護者である。彼女らは長閑な場所に住むのを好み、そこで捕食者や心ない人型生物による略奪から自衛する。敵を混乱させ追い払うことはあるが、ニクシーたちは居場所を守る際に血が流れることは厭わない――他にまったく手がなくなってしまわない限り、そのような結末を好んで求めはしないが。ニクシーは身長 4 フィートであり、体重が 45 ポンドを超えることは稀である。

ニクシーは可能な限り戦闘を避け チャーム・パースン を使用して人型生物を住処から遠ざける。ある状況では、彼女らは能力を使用して人々を奴隷化して守護者にしたり、ニクシーが扱うには単に大きすぎる仕事を手助けさせたりする。彼女らは ウォーター・ブリージング を魅了したクリーチャーに発動し、水面下の仕事を手伝わせる。ニクシーは隠遁者でありその存在を隠したがる。彼女らは住処を水中に作り、人口が十分に多いのであれば小さな共同体さえ作る。秘められたニクシーの王国がある大きな湖の底にあると伝説では囁かれているが、その場所を突き止めた者はいない。

ボグ・ニクシー

幾つかの島では、ニクシーは動物や人の姿を取って狩人や探索者を騙し危険な水場へと招き、歌で人々の心を奪い水中へと引き寄せる悪のクリーチャーである。そうした悪のニクシーは腐った沼や荒廃した沼沢地に住むことを好み、概してボグ・ニクシーとして知られている。ボグ・ニクシーはマイナー・ウィッシュを与えられるため、皮肉にも勇敢か愚かな探索者はわざと彼らを探し始め、悪行の機会が増すこととなっている。

ボグ・ニクシーは中立にして悪の、アドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートのついたニクシーであり、以下の追加の力を持つ。ボグ・ニクシーの CR は通常のニクシーよりも＋ 2 高い。

心を奪う歌（超常）：これはハーピーの同名の能力と同様に機能する。セーヴ DC は【魅力】に基づく。

変身（超常）：これは ポリモーフ と同様に機能し、ニクシーは小型あるいは中型の水棲の動物あるいは人型生物の姿を取れる。

マイナー・ウィッシュ（擬呪）：1 日に 1 回、ボグ・ニクシーは人型生物からの贈り物や奉仕と引き換えに、1 つの魔法効果を作り出せる。この「ウィッシュ」の力が 3 レベル呪文を超えることはない。

ヌエ Nue

Materializing out of a noxious black cloud, this beast has the head of a fanged monkey and the body of a tiger with a viper as a tail.

ヌエ 脅威度 10 Nue

経験点 9,600
NE ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 24、接触 15、立ちすくみ 18（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 9 外皮、－ 1 サイズ）
hp 126（12d10 ＋ 60）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 7

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 17（2d6 ＋ 6、加えて " 生命力吸収 "）、噛みつき＝＋ 17（1d4 ＋ 6、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＝＋ 17（1d6 ＋ 6）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 生命力吸収（2 レベル、DC16）、飛びかかり
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 12）
3 回／日：コンテイジョン（DC14）、ホールド・パースン（DC13）
1 回／日：ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ 、シャウト（DC14）、ナイトメア（DC15）
基本データ
【筋】 22、**【敏】** 21、**【耐】** 20、**【知】** 7、**【判】** 17、**【魅】** 10
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 19；**CMD** 35（対足払い 39）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：隠密》、《強行突破》、《戦闘発動》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 11、〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 13
言語 共通語
その他の特殊能力 雲形態

生態
出現環境 暑熱／森林または山岳
編成 単体、2 体、または待ち伏せ（3 ～ 6）
宝物 標準

特殊能力
雲形態（超常） A nue can change into the form of a 10 － foot black cloud or back to its normal form as a standard action. A nue in cloud form is otherwise treated as if under the effects of gaseous form , except that it obscures vision like fog cloud .
毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC21；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【筋力】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

This strange creature has the body of a tiger, the head of a fanged monkey, and a poisonous viper for a tail. Though some call it a chimera and treat it as an exotic specimen of that creature, it is a completely different breed of beast.

Intelligent enough to enjoy cruelty as well as inflicting terror upon its prey, a nue delights in toying with its victim before dealing the killing blow. Often, a nue will select a target and plague it with nightmares before it even attempts an act of violence, wearing down the victim with dreadful dreams and phantasmagoric terrors. Once its prey is thoroughly exhausted, the nue will finally steal into the victim's sleeping chambers and engage in combat, paralyzing its target with its magic and infecting its prey with both disease and poison, letting the victim writhe in pain before succumbing to death.

A nue's ghastly appearance in physical form is only made eerier by its ability to turn into an inky cloud of darkness. In this guise, a nue can hide amongst fog clouds or shadows before emerging as the destructive horror it is. By the time a nue crawls forth from the inscrutable black cloud, its prey is often too fatigued from its strange night terrors to defend itself. The dreams a nue impregnates creatures' minds with varies from victim to victim, but all share the trait of an ever-present, foreboding cloud that exudes a fierce and palpable sense of malice.

Some legends suggest that nues are the spirits of children warped into twisted forms to spread paranoia, exhaustion, and fear among former friends and family. According to these stories, such a cursed child wreaks terror upon its friends and relatives until they are all either dead or driven mad by fear. Then, the creature moves on, seeking more challenging kills to sate its vicious hunger. The greatest joy a nue can feel is snuffing the life of a once-strong and proud target that has been brought low by its debilitating attacks.

A nue is 9 feet long and weighs 600 pounds.

ネフィリム Nephilim

The strength and stature of this giant − sized human is matched only by the nobility of its bearing.

ネフィリム 脅威度 8 Nephilim

経験点 4,800
N ／大型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 17

防御
AC 22、接触 11、立ちすくみ 20（＋ 6 鎧、＋ 2【敏】、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 104（11d10 ＋ 44）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 10；＋ 2 vs. fear and sorrow effects
防御的能力 soul of sorrow；**DR** 10 ／魔法；**抵抗**［冷気］10、［火］10；**SR** 19

攻撃
移動速度 30 フィート

近接 ＋ 1 ロングソード ＝＋ 18 ／＋ 13 ／＋ 8（2d6 ＋ 11 ／ 17 ～ 20）または叩きつけ（× 2）＝＋ 17（1d6 ＋ 7）
遠隔 高品質のスピア＝＋ 13 ／＋ 8 ／＋ 3（2d6 ＋ 7 ／× 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 crushing blow、mortal challenge

基本データ
【筋】 25、**【敏】** 15、**【耐】** 18、**【知】** 14、**【判】** 16、**【魅】** 17
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 19（武器破壊＋ 23）；**CMD** 31（対武器破壊 33）
特技《**頑健**無比》B 、《強打》、《クリティカル強化：ロングソード》、《持久力》B 、《上級武器破壊》、《神速の**反応**強化》、《早抜き》、《武器破壊強化》
技能〈威圧〉＋ 17、〈隠密〉＋ 9、〈交渉〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 17、〈生存〉＋ 12、〈知覚〉＋ 17、〈知識：次元界、地理〉＋ 11、〈登攀〉＋ 13、〈はったり〉＋ 12

生態
出現環境 暑熱／丘陵
編成 単体、2 体、または部族（3 ～ 8）
宝物 × 2（高品質のブレストプレート、＋ 1 ロングソード 、高品質のスピア 4 本、その他の宝物）

特殊能力
Crushing Blow（**変則**）When a nephilim makes a successful critical hit with a melee attack, the target must make a DC22 Fortitude save or take an additional 3d6 points of nonlethal damage and be staggered for 1 round. The save DC is Strength-based.
Mortal Challenge（**超常**）When a nephilim spends a standard action to roar a battle challenge, all humanoids and monstrous humanoids within 100 feet of the nephilim must make a DC18 Will save to avoid becoming frightened for 5d6 rounds. On a successful save, the creatures only become shaken for that time. Creatures with more HD than the nephilim become shaken if they fail their save, and suffer no effect if they succeed. A creature that succeeds at the save is immune to that nephilim's mortal challenge for 24 hours. This is a mind-affecting fear effect. The save DC is Charisma-based.
Soul of Sorrow（**変則**）A nephilim gains a ＋ 2 bonus on Will saves against fear effects and any effect that causes sorrow.

The nephilim are the offspring of demigods who bred with humans. This joining resulted in a race of giant-sized beings possessed of a shard of divine power and the mortal consciousness of humans. A nephilim stands 11 feet tall and weighs 1,100 pounds. Its divine heritage grants it a lifespan of almost 600 years.

Nephilim are a nomadic, secretive race. This isolationism has only heightened the wild tales surrounding them, making it even harder for other races to trust them. While the ancient animosity humans once had against them has been largely forgotten, zealots occasionally try to mount pogroms and crusades to wipe the nephilim out forever. The nephilim have proven strikingly resistant to these efforts.

ノルン Norn

この非常に背の高い、厳格な女性は彼女の長いブロンドの髪を三つ編みにしており、金色の縫い糸の糸車と裁ち鋏を持っている。

ノルン 脅威度 18 Norn
経験点 153,600
LN ／大型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 16；**感覚** 全周囲視覚、擬似視覚 120 フィート、夜目、グレーター・アーケイン・サイト 、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 30
防御
AC 33、接触 21、立ちすくみ 31（＋ 7 鎧、＋ 2【敏】、＋ 10 洞察、＋ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 270（20d6 ＋ 200）；再生 10（冷たい鉄）
頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 21
防御的能力 デス・ウォード 、fated、フォアサイト 、マインド・ブランク 、不意討ちを受けることも、立ちすくみ状態になることもない。；**DR** 15 ／冷たい鉄；**完全耐性**［冷気］；**抵抗**［酸］30、［電気］30、［火］30；**SR** 29
攻撃
移動速度 40 フィート（鎧装備・30 フィート）
近接 裁ち鋏＝＋ 21 ／＋ 21 ／＋ 16（1d8 ＋ 12 ／ 15 ～ 20、加えて " 生命力吸収 "）、接触＝＋ 11（" 生命力吸収 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 生命力吸収（2 レベル、DC30）、運命変転、糸裁ち
擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 28）
常時：グレーター・アーケイン・サイト 、タンズ 、デス・ウォード 、トゥルー・シーイング 、フォアサイト 、マインド・ブランク
回数無制限：ヴィジョン 、ウィンド・ウォーク（自身のみ）、ギアス／クエスト 、グレーター・ディスペル・マジック 、ディヴィネーション 、ビストウ・カース（DC23）
1 回／日：ウィアード（DC29）、高速化 ファンタズマル・キラー（DC24）、タイム・ストップ 、パワー・ワード・キル 、メイズ 、モーメント・オヴ・プレシャンス
基本データ
【筋】25、**【敏】**14、**【耐】**30、**【知】**21、**【判】**24、**【魅】**31
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 18；**CMD** 30
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《**頑健**無比強化》、《擬似呪文能力高速化：ファンタズマル・キラー 》、《攻防一体》、《神速の**反応**》、《神速の**反応**強化》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《不屈の闘志》B 、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋ 30、〈芸能：朗誦〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 30、〈製作：織物〉＋ 18、〈知覚〉＋ 30、〈知識：すべて〉＋ 25、〈治療〉＋ 12、〈はったり〉＋ 23、〈魔法装置使用〉＋ 23
言語 共通語、巨人語、森語；タンズ
その他の特殊能力 変身（人型生物；オルター・セルフ 、または ジャイアント・フォーム II）
生態
出現環境 寒冷／山岳
編成 単体、2 体、または 3 体
宝物 ×2（＋ 3 ハイド・アーマー 、裁ち鋏、金の縫い糸 (500gp)、その他の宝物）
特殊能力
運命（超常）ノルンは【魅力】修正値をアーマー・クラスへの洞察ボーナスとイニシアチブ修正値に加える。
裁ち鋏（超常）ノルンの裁ち鋏は ＋ 5 ミスラル製キーン・スピード・シミター と看做すが、ノルンにのみ扱える。
運命変転（超常）ノルンは 1 回の割り込みアクションとして、120 フィート以内の対象一人のセーヴィング・スローの d20 ロールを結果が明らかになる前に強制的に振り直させることができる。例え、振り直したロールの結果が元々のロールの結果より悪かったとしても振り直したロールの結果を適用しなければならない。
糸裁ち（超常）1 日に 3 回、標準アクションとして、ノルンはクリーチャーの運命と彼女の金色の縫い糸を繋ぎ、裁ち鋏でその糸を裁つことが出来る。一度糸裁ちを使用したら、1d4 ラウンド後まで再び糸裁ちを行うことはできない。対象のクリーチャーはノルンの 120 フィート以内かつノルンから射線が通っている必要がある。対象のクリーチャーは直ちに 20d6 ポイントのダメージを受ける。頑健セーヴ DC30 に成功することで、ダメージを半減させることが出来る。ノルンは対象の運命を裁っている為、もし、対象のクリーチャーがこのダメージで死亡した場合、復活には ミラクル 、ウィッシュ または神の介在が必要である。これは［即死］効果である。セーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

想像を絶する古代より存在するノルンは彼女らの手にある金色の縫い糸の形で物質的な運命の顕現を持つ強力な女性の種族である。彼女らは全ての生物を監視しており、低位の存在により、運命が捩られ、悪用されたことへの復讐または求めに応じる際にしぶしぶ介入する。神としても崇拝されているが、この崇拝を止めさせようとはしない。
ノルンは身長 14 フィート、体重 800 ポンドである。

ハード・アニマル

ハード・アニマル：アンテロープ Herd Animal, Antelope

この優雅な動物は長くしなやかな脚と、後部へと弧を一対の描く鋭く頑丈な角を持つ。

アンテロープ（羚羊）脅威度 1/2 Antelope

経験点 200
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 5

防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（＋ 3【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 6（1d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 1

攻撃
移動速度 60 フィート
近接 突き刺し＝＋ 1（1d4）
特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、1d4 ＋ 2）

基本データ
【筋】10、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】13、【魅】7
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 12（対足払い 16）
特技《疾走》B 、《神速の**反応**》
技能〈知覚〉＋ 5

生態
出現環境 温暖または暑熱／平地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 50）
宝物 なし

典型的なアンテロープは肩までの高さが 3 フィートに僅かに足りないほどであり、縦幅は 4 フィート、そして体重は 60 ポンドある。一部の種は雄も雌も角を持つ；そうでない種は雄のみが持つ。角のない雌は同様の一般データを持つが、有効的な攻撃を欠いている。

アンテロープは大きな群れで捕食者を警戒しながら草を食む。脅威の予兆があると、群れ全体でより安全な草むらへと駆けていく。アンテロープは発情期の自種族間で、あるいは捕食者に追い詰められた時以外で戦うことは稀である。

上記の一般データはアンテロープの多くの種だけでなく、世界中で見られる、より小型の、鹿のような草食動物でもうまく機能する。

勿論、アンテロープ全てが小型なわけではない。君はエランドやクドゥのような、より大きなアンテロープ種用の一般データを、アンテロープを 2 ヒット・ダイスだけ上昇しサイズ分類を中型にすることで生成できる。そのサイズのアンテロープは全て CR1 のクリーチャーである。

ハード・アニマル：エルク Herd Animal, Elk

この威厳のある獣は人の肩ほどの高さがあり、頭から誇らしげに生やしている枝角には先がいくつもある。

エルク（ヘラジカ）脅威度 1 Elk

経験点 400
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 7

防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 10（＋ 3【敏】）
hp 15（2d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 2

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 突き刺し＝＋ 3（1d6 ＋ 2）、蹄（× 2）－ 2（1d3 ＋ 1）

基本データ
【筋】14、【敏】17、【耐】16、【知】2、【判】15、【魅】7
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 16（対足払い 20）
特技《疾走》B 、《神速の**反応**》
技能〈知覚〉＋ 7

生態
出現環境 寒冷または温暖／平地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 50）
宝物 なし

エルクは開拓されていない平地、丘陵、そして森など、大規模な生息地域を持つ。そのサイズ、筋力、そして枝角により、彼らはその環境の危険の大部分と戦え、群れは通常戦闘を好む。エルクは生存能力に優れ、過酷な天候変動があっても難なく生存できる。エルクの種属は身長 3 から 5 フィートあり、体重は 350 から 550 ポンドあり、雌は雄よりずっと痩せている。

多くのエルク種が存在する。より大きな種は肩までの高さが 6 フィートあり、中型の人型生物の乗騎として使用できる；そうしたエルクは 3 ヒット・ダイスであり大型である。時に珍しいエルク種であるリヴァー・エルクは優れた泳者である――このエルクは水中移動**速度** 30 フィートを得る。このサイズのエルクは全て CR2 のクリーチャーである。

バーバラン Berbalang

このせむしの、蝙蝠のような翼を生やした怪物は並外れて優雅に動き、その輝く目と長い舌がその恐るべき相貌を表している。

バーバラン 脅威度 6 Berbalang

経験点 2,400

CE ／中型サイズのアンデッド

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 14

防御

AC 20、接触 15、立ちすくみ 15（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 5 外皮）

hp 68（8d8 ＋ 32）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 9

DR 10 ／善または銀；**完全耐性** アンデッドの種別特徴

防御的能力 投射

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき（× 1）＝＋ 10（1d6 ＋ 3、加えて " 麻痺 "）、爪（× 2）＝＋ 9（1d6 ＋ 3、加えて " 麻痺 "）または非実体の接触＝＋ 10（1d4【耐】吸収）

特殊攻撃 麻痺（1d4 ＋ 1 ラウンド、DC18）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 13）

回数無制限：ゴースト・サウンド（DC14）、ブリード

3 回／日：オルター・セルフ 、チャーム・パースン（DC15）

基本データ

【筋】17、**【敏】**19、**【耐】**—、**【知】**13、**【判】**16、**【魅】**18

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 9；**CMD** 26

特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《防御的戦闘訓練》

技能〈隠密〉＋ 15、〈脱出術〉＋ 10、〈知覚〉＋ 14、〈知識：宗教〉＋ 6、〈知識：地域〉＋ 5、〈はったり〉＋ 10、〈飛行〉＋ 17

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体または小さな群れ（2 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

投射（超常）1 日に 1 回、全ラウンド・アクションとして、バーバランは自身の精神を肉体から分離することで昏睡状態に入れる。この分割により、バーバランの現在のヒット・ポイントは肉体と精神で 2 等分される。バーバランの精神体は（非実体）の副種別と特殊能力を得る；それ以外の点では、以下の変更が加えられた、身体的な自身と同様の一般データを維持する：この精神投射によってそのバーバランの肉体から 1 マイルまで動くことができる。そのクリーチャーはこの状態の間不十分にしか存在しないため、肉体は呪文と同様の ディスプレイスメント を得る。この方法で分離する時、バーバランの肉体は気絶状態かつ無防備状態になる。バーバランの肉体がこの状態の間に傷ついた場合、分離された投射は即座に肉体に戻り、肉体は ディスプレイスメント を失う。肉体が殺された場合、精神体も即座に同様に死ぬ。精神が 0 以下のヒット・ポイントになった場合、精神は即座に肉体に戻る。バーバランの精神形態はいつでも標準アクションとして効果を終了でき、そうした時点で精神は即座に肉体に戻る。バーバランの精神形態が肉体に戻る時、精神体のヒット・ポイントと肉体のヒット・ポイント両方を足し、このクリーチャーの現在の合計ヒット・ポイントを決定すること。

バーバランは人型生物の居住地から徒歩 1 日以内の場所を住まいとすることを好む。そうした住まいはうまく隠されており、時にアンデッド・クリーチャーによって守られている。一部のバーバランは隠遁のシャーマンあるいは賢いしわくちゃの老婆として、オルター・セルフ を使用して人前に出る。バーバランは酷く臆病であり、居住地を直接的に攻撃することは稀で、文明圏からかけ離れた土地をうろつく者から食肉を盗み取ることを好む。バーバランは人間ほどの身長をしているが、100 ポンドを超える体重をした者は稀だ。

パクアジ Pukwudgie

やせ衰えた男とポーキュパインの融合したようなこの邪悪なクリーチャーは、死と腐敗の香りを漂わせている。

パクアジ 脅威度 7 Pukwudgie

経験点 3,200

NE ／小型サイズの人怪（変身生物）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、デスウォッチ 、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 13

防御

AC 20、接触 16、立ちすくみ 15（＋ 4【**敏**】、＋ 1 回避、＋ 4 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 85（9d10 ＋ 36）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 10

完全耐性 毒

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）＝＋ 14（1d4 ＋ 2、加えて " 毒 "）

遠隔 トゲ（× 2）＝＋ 14（1d4 ＋ 2、加えて " 毒 "）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 3d6、アンデッド作り

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 14）

常時：ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、デスウォッチ

回数無制限：コマンド・アンデッド（DC16）、プロデュース・フレイム

3 回／日：アニメイト・デッド 、インヴィジビリティ 、スケアー（DC16）、デス・ネル（DC16）、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC15）

1 回／日：ノンディテクション（DC17）

基本データ

【**筋**】14、【**敏**】18、【**耐**】19、【**知**】15、【**判**】14、【**魅**】19

基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 10；**CMD** 25

特技《回避》、《強行突破》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：トゲ》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 16、〈知覚〉＋ 13、〈知識：宗教〉＋ 11、〈知識：神秘学〉＋ 11、〈治療〉＋ 10、〈呪文学〉＋ 11、〈はったり〉＋ 10

言語 共通語、地獄語、竜語

その他の特殊能力 変身（ポーキュパイン、ビースト・シェイプ II ）

生態

出現環境 温暖／森林、丘陵、または山岳

編成 単体、2 体、またはカルト（3 ～ 10）

宝物 標準

特殊能力

アンデッド作り（超常）パクアジの毒のトゲによって殺されたクリーチャーは 24 時間後にゾンビとして起き上がる。この能力によって作り出されたアンデッドは即座にパクアジの制御下に入るわけではないが、パクアジの コントロール・アンデッド 擬似呪文能力に対するセーヴに－ 4 のペナルティを受ける。（訳注：パクアジは コントロール・アンデッド 擬似呪文能力を持っていない）

毒（超常）トゲ・致傷型；セーヴ 頑健・DC18；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間)；効果 1d3【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

トゲ（変則）パクアジは標準アクションとして、トゲのうち 2 本を遠隔攻撃として撃てる。これらのトゲは射程単位 40 フィートを持つ。軽いあるいは片手近接武器、肉体武器、または素手打撃でパクアジを攻撃するクリーチャーは 1d3 ポイントの刺突ダメージを受ける。パクアジに組みつくクリーチャーは 2d4 ポイントの刺突ダメージを受ける。これらのトゲでダメージを受けた者はパクアジの毒にも曝される。

不浄なるパクアジは長く鋭いトゲトゲで覆われた、小さなせむしの人型をしている。これらのトゲはポーキュパインのそれに似ており、この小型クリーチャーの身を守ってくれるが、殺した者をゾンビとして動かす致命的な毒を帯びている為、危険で攻撃的な武器にもなる。この死霊術師的な在り方と拷問や加虐的な手段に対する嗜好は、パクアジを芯からの悪にしている。パクアジは身長 3 と 1/2 フィート、体重は 30 ポンド強である。

パクアジはよくアンデッドを引き連れている。その従者たちは通常毒のトゲの能力あるいは死体を動かす能力によって作り出されたゾンビやスケルトンで構成されている。パクアジたちは他のクリーチャーの中でも死んだ動物の死体を動かすことを激しく好いており、時にアンデッドの動物を乗騎として使っている。

パクアジは通常行き来の激しい土地や人型生物の居住地から離れて暮らすが、子供を盗む為、夜に小さな村にやって来ることもある。この小さな化け物は生まれたばかりの赤子の柔らかい肉が大好物であり、まだ食べられる幼児という食事を守ろうと多大な危険を払うこともある。彼らの放火に対する喜びも、彼らを更なる小さな村への災厄としている。

バク Baku

この浮遊するクリーチャーは長い茶色の毛皮を生やしている。その長い顔からは一対の牙、そして奇妙な鼻が伸びている。

バク 脅威度 8 Baku

経験点 4,800
N ／中型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 16

防御
AC 15、接触 15、立ちすくみ 10（＋ 5【敏】）
hp 95（10d10 ＋ 40）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 8
DR 10 ／冷たい鉄；**完全耐性**［精神作用］効果、睡眠；**SR** 19

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（完璧）
近接 爪（× 2）＝＋ 15（1d4 ＋ 2）、突き刺し＝＋ 15（1d6 ＋ 2）
特殊攻撃 精神吸収
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 17）
回数無制限：インヴィジビリティ 、スリープ（DC18）、ララバイ
3 回／日：ディープ・スランバー（DC20）、ドリーム
1 回／日：イセリアル・ジョーント 、モディファイ・メモリー（DC21）
基本データ
【筋】14、**【敏】**21、**【耐】**18、**【知】**15、**【判】**16、**【魅】**25
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 12；**CMD** 27（対足払い 31）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 16、〈交渉〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 13、〈知覚〉＋ 16、〈呪文学〉＋ 8、〈飛行〉＋ 18
言語 アクロ語、共通語、天上語
その他の特殊能力 夢の爪

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
夢の爪（変則）バクの爪はダメージ減少を克服するに際し冷たい鉄かつ魔法的であるものとして扱われる。
夢喰い（超常）バクは 100 フィート以内の眠っているクリーチャー 1 体の夢を食らえる。また、バクは自身の擬似呪文能力である ドリーム という手段で接触したクリーチャーの夢を食らうこともできる。クリーチャーは DC22 の意志セーヴでこの効果に抵抗できる。この方法で食事する時、バクは悪夢のみを食らうか全ての夢を食らうかを選択できる。悪夢のみを食らう場合、目標のクリーチャーは ナイトメア 呪文、ナイト・ハグの夢中憑依、そして他の睡眠期間中の類似の攻撃の効果に対する完全耐性を持つ。そうはせずバクがそのクリーチャーの夢全てを食らう場合、そのクリーチャーは起床時疲労状態になり、また自然回復や休息の後の呪文回復能力といった、睡眠から受ける利益を得ない。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。（訳注：「夢喰い」はその他の特殊能力にもどこにも書かれていない）
精神吸収（超常）ある爪で攻撃する時にバクは即行アクションとして、その攻撃に 1d4 ポイントの【知力】ダメージを加えることを選択できる。DC22 の意志セーヴでこのダメージを無効化できる。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

思考を食らう不可思議なクリーチャーであるバクは人型生物から身を隠し、創造性と夢、恐怖と悪夢を食らう。バクが同種と遭遇することは滅多になく、人生のほとんどを孤独に暮らす。このクリーチャーは生まれてくるのではなく、夢、悪夢、あるいは創造的思考によって掻き立てられた存在として自然発生するのだと推測する賢者もいる。バクは約体長 5 フィート、体重 100 ポンド。

バクは自分と自分と関わりのある思考を食らうことを嫌い、目標がバクについて考え始めた時に食事をやめる傾向がある。この理由により、バクは居住地の中で隠れ続け、夜に板で塞がれた家や寝台の上を浮遊し、夢見る民衆から滋養を吸入する。バク自身は眠らない。

夢や悪夢との関連性のため、バクはナイト・ハグとは不倶戴天の敵である。バクは普段は静かでおとなしいクリーチャーであるが、ナイト・ハグと遭遇すれば彼女を狩り、世界から暗黒の勢力を取り除くことに全力を尽くす。バクは擬似呪文能力である イセリアル・ジョーント を使い、獲物に悪夢を見せているナイト・ハグと戦う。

パラサイト

パラサイト：ロット・グラブ・スウォーム Parasite, Rot Grub Swarm

この吐き気を催す、のたくる白い地虫の絨毯は飢えによって波打つ。

ロット・グラブ・スウォーム 脅威度 7 Rot Grub Swarm

経験点 3,200
N ／極小サイズの蟲（スウォーム）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御
AC 20、接触 20、立ちすくみ 18（＋ 2【敏】、＋ 8 サイズ）
hp 85（10d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
防御的能力 スウォームの種別特徴；**完全耐性**［精神作用］効果、武器ダメージ

攻撃
移動速度 10 フィート
近接 群がり＝＋ 10（2d6、加えて " わずらわす " および " 食い荒らし "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC19）、食い荒らし

基本データ
【筋】1、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** —；**CMD** —

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 なし

特殊能力
食い荒らし（変則）グラブ・スウォームからダメージを受けた生きているクリーチャーは DC19 の反応セーヴに成功しない限り寄生される。セーヴに失敗すると、寄生されたクリーチャーはロット・グラブが肉を食いながら侵入することで、毎ラウンド 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける——この効果は犠牲者がスウォームの中にいる間と、スウォームが離れた後 1d6 ラウンド持続する。犠牲者への最低 5 ポイントのダメージを与えるエネルギーに基づく攻撃（負のエネルギーによる攻撃など）は寄生しているロット・グラブの全てを破壊し、効果を早期に終了させる。そして、リムーヴ・ディジーズ の効果は即座にロット・グラブの寄生を終了させる。しかし［病気］に対する完全耐性は防御にならない。セーヴ DC は【耐久力】に基づく。

パラサイト：ジャイアント・ラット・グラブ Parasite, Giant Rot Grub

このぴくぴくと動く青白い蛆は大型犬ほどのサイズがある。脈動する胴体の端にある丸い口は小刻みに震え、喘ぐ。

ジャイアント・ラット・グラブ 脅威度 3 Giant Rot Grub

経験点 800
N ／小型サイズの蟲
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート；〈知覚〉＋ 0

防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 1【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 34（4d8 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 1
完全耐性［精神作用］効果

攻撃
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 6（1d6 ＋ 3、加えて " 毒 " および " つかみ "）
特殊攻撃 かじりつき、つかみ（中型）

基本データ
【筋】14、**【敏】**12、**【耐】**18、**【知】**—、**【判】**10、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4（組みつき＋ 8）；**CMD** 15

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または巣（3 ～ 8）
宝物 なし

特殊能力
かじりつき（変則）敵に組みつき、追加の組みつき判定でその敵にダメージを与えることを選択したロット・グラブは通常の噛みつきダメージの 2 倍（大抵のジャイアント・ロット・グラブなら 2d6 ＋ 6）を与え、判定成功の度に追加で 1 服の毒を注入する。
毒（変則）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC16；頻度 1 回／ラウンド（5 ラウンド間）；効果 1d3【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。

ロット・グラブは肉を食らって死体を巣に使う、汚れた、吐き気を催す寄生虫である。ロット・グラブは死肉から栄養を摂取できるが、彼らの真の飢えは生きた血肉に向けられる。ありがたいことに、スウォームを形成するのに必要な数まで増加するには超大型かそれより大きなクリーチャーの死骸 1 つへの寄生と数週間が要求されるため、ロット・グラブ・スウォームが発生することは稀である。

ロット・グラブ 1 匹が喰らい、成長し続け、最終的に信じられないほど巨大な 1 匹の大ロット・グラブになる場合もある。

バレガラ Baregara

この重々しく動く猿のような怪物は血のように赤い毛皮と、2本の捩れた角と、そして胸部の中央にある悍ましい牙の生えた開口部を持っている。

バレガラ 脅威度 12 Baregara

経験点 19,200
CE ／大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）
イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 22

防御
AC 25、接触 13、立ちすくみ 21（＋ 4【敏】、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）
hp 168（16d10 ＋ 80）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 14、**意志** ＋ 10
DR 10 ／善；**完全耐性**［電気］、毒、**抵抗**［酸］10、［冷気］10、［火］10；**SR** 23

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 23（1d8 ＋ 4）、爪（× 2）＝＋ 23（1d10 ＋ 8、加えて “ つかみ ”）、突き刺し＝＋ 18（1d8 ＋ 8）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 貪る組みつき、怪物的挑戦、片腕保持
擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 19）
常時：シー・インヴィジビリティ
回数無制限：ディスペル・マジック 、テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）
3 回／日：高速化 ホールド・パースン（DC15）
1 回／日：アンホーリィ・ブライト（DC17）、招来（4 レベル、1d4 体のダイア・エイプ［50%］または 1d2 体のギラロン［35%］）
基本データ
【筋】26、**【敏】**19、**【耐】**20、**【知】**15、**【判】**16、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 25（組みつき＋ 29）；**CMD** 39
特技《イニシアチブ強化》、《擬似呪文能力高速化：ホールド・パースン 》、《強打》、《クリティカル熟練》、《追尾》、《鋼の**意志**》、《万能投擲術》、《腕力による威圧》
技能〈威圧〉＋ 30、〈隠密〉＋ 19、〈軽業〉＋ 15、〈交渉〉＋ 11、〈真意看破〉＋ 14、〈水泳〉＋ 16、〈生存〉＋ 19、〈知覚〉＋ 22、〈知識：次元界〉＋ 13、〈知識：自然〉＋ 10、〈登攀〉＋ 27、〈はったり〉＋ 14
言語 共通語、天上語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 暑熱／森林（奈落界アビス）
編成 単体、2 体、または部隊（3 ～ 5）
宝物 標準

特殊能力
貪る組みつき（変則）バレガラの胸部の中央にある口はバレガラが組みついているクリーチャーに対し 1 ラウンドごとに自動的に 2d8 ＋ 4 ポイントのダメージを与える。
怪物的挑戦（超常）標準アクションとして、バレガラは 1 体の相手の士気をくじくための〈威圧〉判定ができる。この判定に成功した場合、バレガラは力を漲らせ、10 分間【筋力】と【耐久力】に＋ 4 の強化ボーナスを得る。この能力は 1 日に 3 回使用できる。
片腕保持（変則）バレガラの巨大な腕は、「腕が両方とも自由である」を満たしていないことによる標準的な－ 4 のペナルティなしに組みつきを開始でき、維持できる。

アビスを原住とし、強力なデーモンあるいはデーモン・ロードの手下となることもあるが、バレガラは実はデーモン本人ではない。一部の学者は彼らを「プロトデーモン」――ベビリスやザカーバのような、いつか超自然的な進化を遂げて完全なるデーモンの栄光を手にできるかもしれないが、まだ全くその域に到達していない怪物――に分類している。勿論、バレガラの犠牲者にとって、そうした討論は末節もいいところだが。

アビスにおいて、バレガラは物質界のエイプが取るのと同様の小さな部隊を構築する。そうした部隊は最強のファイターあるいはバレガラの部隊が仕える強力なデーモンが聖別した個人によって統率される。部隊間での敵対はバレガラ以外にとっては理解できない複雑な階級社会の一部として存在するが、次元界学者はバレガラは例外なく有名な獲物から戦勝記念物を取ること、そうした気味の悪い記念品は自身の部隊の統率者と隊員たちの入り組んだ社会的地位を向上する役割を果たすことを観察している。

両足と両拳で歩く握りこぶし歩行をする時でさえ、バレガラは角のてっぺんまでの高さが 12 フィートを超え、そのぎっしり詰まった肉体は最大で 1,500 ポンドにまでなる。

ホロウ・サーペント Hollow Serpent

This creature looks like an oversized, empty snakeskin, its body covered in barbs and maw filled with jagged teeth.

ホロウ・サーペント 脅威度 16 Hollow Serpent

経験点 76,800
NE ／大型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート、生命感知；〈知覚〉＋ 17
オーラ desiccation aura（30 フィート、DC16）

防御
AC 31、接触 19、立ちすくみ 21（＋ 9【敏】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）
hp 230（20d8 ＋ 140）；高速治癒 10
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 18
防御的能力 エネルギー放出への抵抗＋ 4、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 10 ／魔法および銀；**完全耐性** アンデッドの種別特徴；**SR** 27

攻撃
移動速度 50 フィート、登攀 50 フィート
近接 噛みつき（× 2）＝＋ 23（4d10 ＋ 10、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 負のエネルギー放出（8d6、DC24、9 回／日）、締め付け（4d10 ＋ 10 加えて生命力吸収）、生命力吸収（1 レベル、DC26）、life-draining coils
擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 22）
常時：フリーダム・オヴ・ムーヴメント
1 回／日：ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン 、ホリッド・ウィルティング（DC24）

基本データ
【筋】 25、**【敏】** 29、**【耐】** ―、**【知】** 6、**【判】** 19、**【魅】** 22
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 25（組みつき＋ 29）；**CMD** 43（足払いされない）
特技《エネルギー放出の一撃》、《回避》、《**頑健**無比》、《軽妙なる戦術》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《追加 hp》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》、《踏み込み》
技能〈隠密〉＋ 18、〈脱出術〉＋ 19、〈知覚〉＋ 17、〈登攀〉＋ 28
言語 アクロ語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 swift strike

生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、または巣（3 ～ 8）
宝物 × 2

特殊能力
Channel Negative Energy（超常） As a standard action, a hollow serpent can channel negative energy in a 30 ― foot burst as a 16th-level evil cleric. This ability requires no divine focus. The save DC is Charisma-based.
Desiccation Aura（超常） A cloud of moisture-draining dust fills the air in a 30 ― foot radius around a hollow serpent. Living creatures within this area must make a DC26 Fortitude save or take 1d6 points of Strength damage as water is leached from their flesh. Whether or not the save is successful, a creature cannot be affected again by the same hollow serpent's desiccation aura for 24 hours. Creatures without fleshy bodies are immune to this aura, while creatures with the aquatic or water subtypes take a ― 4 penalty on the saving throw. The save DC is Constitution-based.
Life-Draining Coils（超常） A hollow serpent seethes with negative energy capable of sapping the life force of creatures trapped within its coils. Every time a creature takes constriction damage from a hollow serpent, it gains one negative level. The hollow serpent also gains 5 temporary hit points for each negative level it bestows.
生命感知（超常） A hollow serpent notices and locates living creatures within 60 feet, just as if it possessed the blindsight ability.
Swift Strike（変則） When a hollow serpent takes a full-attack action, it can make two bite attacks instead of just one.

Crafted from the shed skins of great snakes by serpentfolk necromancers and other foul spellcasters, hollow serpents are plagued by an eternal hunger they can never sate. The act of draining energy from living creatures blunts these supernatural pangs, driving the hollow serpent to constantly seek new prey.

A hollow serpent is a difficult undead to create――most of them were crafted by a long-forgotten god of the serpentfolk and not by mortal spellcasters at all. The exact methods by which a mortal might create a hollow serpent are obscure, but most scholars have come to the conclusion that the use of powerful artifacts or the aid of a demigod may be required for such a feat.

A hollow serpent is 15 feet long and weighs 500 pounds.

ハングリー・フォッグ Hungry Fog

うんざりするような緑色の靄の中で形作られた恐ろしい姿は強欲そうに散発的に脈動する。

ハングリー・フォッグ 脅威度 6 Hungry Fog

経験点 2,400
N ／超大型サイズの粘体
イニシアチブ ー 3；**感覚**〈知覚〉ー 5
オーラ 魅せる霞（10 フィート、DC8）

防御
AC 5、接触 5、立ちすくみ 5（ー 3【敏】、ー 2 サイズ）
hp 59（7d8 ＋ 28）
頑健 ＋ 6、**反応** ー 1、**意志** ー 3
防御的能力 ガス状体、負のエネルギーへの親和性；**DR** 10 ／魔法；**完全耐性**［酸］、［電気］、粘体の種別特徴、［音波］；**抵抗**［冷気］10
弱点 疾風に対する脆弱性

攻撃
移動速度 飛行 15 フィート（完璧）
近接 接触＝＋ 5（6d6 負のエネルギー）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 覆い尽くす靄（DC17、3d6 負のエネルギーおよびよろめき状態）

基本データ
【筋】—、**【敏】**4、**【耐】**18、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 5；**CMD** 12（足払いされない）

生態
出現環境 気候問わず／温暖
編成 単体、2 体、または霧のかたまり（3 ～ 10）
宝物 なし

特殊能力
魅せる霞（超常）ハングリー・フォッグから 10 フィート以内にいる、あるいは現在覆い尽くす靄の影響を受けているクリーチャーは、自身のターンの開始時に DC8 の意志セーヴに成功しない限り霧の中で浮遊する幻影を垣間見て 1 ラウンドの間怯え状態になる。これは［精神作用、恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。
覆い尽くす靄（変則）ハングリー・フォッグは敵を包み込める（ Bestiary III の付録にあるモンスターの共通ルール参照）。ハングリー・フォッグに包み込まれたクリーチャーは押さえ込まれた状態にはならず、通常通り動くことができる——そうしたクリーチャーには窒息の危険はないが、そのターンの開始時が包み込まれている限り、フォッグの攻撃が与えるダメージに加えてよろめき状態にもなる。覆い尽くす靄を避けるためのセーヴ DC は【耐久力】に基づく。
ガス状体（変則）ハングリー・フォッグの肉体は不気味な靄で構成されている。フォッグは小さな穴や狭い開口部、単なる罅でさえ通り抜けることができるが、水あるいは他の液体に入ることはできない。フォッグは【筋力】能力値を持たず、つまり物体を動かせない。
疾風に対する脆弱性（変則）ハングリー・フォッグは風力を受ける際、超小型クリーチャーとして扱われる。

この不気味な蒸気の粘体は音もなく空気中を滑る、内側で不明瞭な捩れた化け物幽霊が踊る緑色の濁った靄の雲である。忘れられない外見とは裏腹に、そして時折古い墓所に住まうことや戦場で狩りをすることがあるのとは裏腹に、ハングリー・フォッグはアンデッド・クリーチャーではない。そうではなく、負のエネルギーが吹き込まれた気体の粘体である。つまり、ハングリー・フォッグはアンデッド・クリーチャーではないにしても、靄が彼らを癒し内部にいる生きているクリーチャーから確実に活力を吸収するため、ハングリー・フォッグ内にいるアンデッドはかなりの恩恵を受ける。

この粘体の靄は内部で食したものの断片と奇妙な作用を起こし、過去の犠牲者の奇妙な幻影を創造する。定期的に、そうした幻影の形は上から吊るした幻灯機のように瞬間的に鮮明になるが、その姿が形を取るとすぐに薄れ周囲の靄と同化し、目撃者に骸骨に似た表情の、心を掻き乱す一瞬を垣間見せる。そうした形はフォッグ自身と同様に本物のアンデッドではないが、ハングリー・フォッグは正のエネルギーで傷つくという事実はこれの定義を難しくし、正体についての混乱を広めさえしている。

ハングリー・フォッグは負のエネルギーが強大な場所に強く引き寄せられる。この夜のクリーチャーは古い家、打ち棄てられた墓地、難破海岸のようなとり憑かれた地を特に好む——しかしながら強風に対する脆弱性のため、嵐がよく来る場所で遭遇することは稀である。

バンダースナッチ Bandersnatch

この6本足の獣は流れるような優雅さで前へと足を踏み出す。トゲトゲが背中を走っており、その両目は青く輝いている。

バンダースナッチ 脅威度 17 Bandersnatch

経験点 102,400
N ／巨大サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 非視覚的感知 120 フィート、暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 26

防御
AC 33、接触 13、立ちすくみ 26（＋ 7【敏】、＋ 20 外皮、－ 4 サイズ）
hp 310（23d10 ＋ 184）；高速治癒 10
頑健 ＋ 21、**反応** ＋ 20、**意志** ＋ 11
防御的能力 急速回復、トゲ防御；**完全耐性**［恐怖］、麻痺、毒、睡眠

攻撃
移動速度 60 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 32（2d8 ＋ 13、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 32（2d6 ＋ 13 ／ 19 ～ 20）、尾の打撃＝＋ 27（2d8 ＋ 19 ／× 3、加えて " 苦痛 "）
遠隔 トゲ（× 4）＝＋ 26（1d10 ＋ 13 ／ 19 ～ 20）
接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（尾の打撃は 20 フィート）
特殊攻撃 跳ね跳び突撃、暴力的な尾、凝視、猛攻、飛びかかり、引っかき（爪（× 4）、＋ 32、2d6 ＋ 13 ／ 19 ～ 20）、かきむしり（爪（× 2）、2d6 ＋ 19）

基本データ
【筋】36、**【敏】**25、**【耐】**27、**【知】**2、**【判】**15、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 23；**CMB** ＋ 40（組みつき＋ 44）；**CMD** 57（対足払い 65）
特技《イニシアチブ強化》、《過労化クリティカル》、《技能熟練：隠密》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル強化：トゲ》、《クリティカル熟練》、《クリティカル体得》、《出血化クリティカル》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《疲労化クリティカル》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 18（森林では＋ 26）、〈軽業〉＋ 19（跳躍＋ 31）、〈生存〉＋ 3（追跡＋ 23）、〈知覚〉＋ 26、〈登攀〉＋ 21；**種族修正** ＋ 8〈軽業〉、＋ 10〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉（森林では＋ 12）、＋ 20 追跡時の〈生存〉
その他の特殊能力 次元界順応、冷酷な追跡者

生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体
宝物 乏しい

特殊能力
跳ね飛び突撃（変則）バンダースナッチは突撃する時に移動困難な地形も移動できる。
暴力的な尾（変則）バンダースナッチの尾に生えたトゲトゲによって尾の打撃はクリティカル・ヒットした際に 3 倍のダメージを与える。バンダースナッチは尾の打撃を使用する際、攻撃ロールに【筋力】ボーナスの 1 と 1/2 倍を加える。
凝視（超常）混乱、距離 30 フィート、頑健 DC29 で無効化。バンダースナッチは即行アクションとして敵 1 体に対して凝視攻撃を行える。これは［精神作用］（強制）効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。
猛攻（変則）即行アクションで、バンダースナッチは噛みつき、爪、あるいは尾の打撃による 1 回の攻撃を行える。バンダースナッチは突撃と同じラウンドに猛攻はできない。
苦痛（変則）クリーチャーがバンダースナッチの尾の打撃攻撃、トゲ、あるいはトゲ防御によってダメージを受けた時、そのクリーチャーは DC28 の反応セーヴに成功しない限りトゲが肉に刺さり、そのトゲが除去されるまでそのクリーチャーは不調状態になる。トゲの除去には全ラウンド・アクションとしての DC20 の〈治療〉判定が要求される。判定でその DC を 5 超える度に、追加でトゲ 1 本を除去できる。判定に失敗してもトゲ 1 本だけは除去されるが、その過程で犠牲者は 1d10 ＋ 6 ポイントのダメージが与えられる。このセーヴ DC は【敏捷力】に基づく。
次元界順応（変則）バンダースナッチはどの次元界にいるかに関わらず、常に出身次元界にいるとみなされる。（他次元界）の副種別を得ることは決してない。
トゲ防御（変則）間合いでない近接武器、素手打撃、あるいは肉体武器でバンダースナッチに一打を加えたクリーチャーは、バンダースナッチのトゲから 1d10 ポイントの刺突ダメージを受け、バンダースナッチの苦痛攻撃を被る。
急速回復（超常）弱ったバンダースナッチは恐るべき速度で回復する。バンダースナッチ以下のいくつかあるいは全ての状態の影響を受けながらターンを開始する場合、それらの状態はそのターンの終了時に終了する：混乱、幻惑、目が眩んだ、過労、疲労、吐き気がする、不調、そして朦朧。更に、セーヴが可能な能力ダメージ、能力値吸収、あるいは［精神作用］効果の影響を受けているバンダースナッチは、自身のターンの終了時に選択した効果 1 つの元々の DC に対し、その効果を振り払うためのセーヴが 1 回できる。
トゲ（変則）尾をはたくことで、バンダースナッチは標準アクションとして 4 本のトゲを飛ばせる（トゲ毎に攻撃ロールを行うこと）。この攻撃は距離 300 フィートであり、射程単位を持たない。目標全てはお互いから 30 フィート以内にいなければならない。飛ばされたトゲは 1 ラウンド以内に生え変わり、その間バンダースナッチのトゲ防御は効果を発しない。
冷酷な追跡者（変則）バンダースナッチは 2 倍の移動速度でペナルティなしに追跡できる。バンダースナッチは自身が傷つけたクリーチャーを追跡する為の〈生存〉判定に＋ 10 の技量ボーナスを得る。

バンダースナッチは有能な狩人であり、そして最も致命的な捕食者あるいは最も狡猾な獲物だけが彼らを楽しませる。バンダースナッチは殺すクリーチャーに目星をつけ、恐怖も休息も呵責もなく駆け出す。

バンダースナッチは敵を打ち倒すのに**速度**、衝撃、そして恐怖に頼る。遠くから獲物へと規則正しく歩み、木々の間に隠れ、そして遮蔽から飛び出し、目標に獰猛に襲いかかり、また駆け去る。彼らは小さいクリーチャーはいたぶって殺すために引き摺るが、より大きな者とは小競り合いの交戦をすることで、獲物をだんだんと弱らせて倒す。相手より劣るバンダースナッチは全力で撤退し、止まるのは追跡者がその仲間から離れた時だけである。傷が癒えると、バンダースナッチは自身が負かされた場所に戻り、攻撃者の痕跡を辿り、1 人 1 人排除していく。

バンダースナッチの外見は黄褐色で 6 本足の大猫に似ているが、その凶悪そうなトゲトゲが全身にも長い柔軟な尾にも走っている。トゲは攻撃者を思い留まらせるが、恐るべき武器にもなる。バンダースナッチは筋肉質の尾を一振りするだけで半ダースほどのトゲを遠くへと、驚くべき精密さで飛ばす。バンダースナッチはまんまるの輝く眼と視線を合わせた獲物を魅了する。バンダースナッチは尾の 10 フィートを除いても体長 40 はフィートあり、体重は 12,000 ポンドある。その巨体にも関わらず、バンダースナッチは必要な時は速く、優雅に、そして相当の隠密性で動く。

バンダースナッチはかつてフェイの原初の世界を原住としており、その古き領地の最高の狩人たちをも捕食していた。ジャヴァウォックのようなその領地の他の伝説のクリーチャーと同様、バンダースナッチは「テイン」と総称されるクリーチャー群に属す。最初のバンダースナッチが物質界に来たのは巡回中のフェイの気が抜けていたためか、意図的に解き放ったためかは判然としない。物質界では極めて珍しいバンダースナッチは、太古の獣が地上を歩く忘れ去られた森に生息している。

バンダースナッチが交配するのは稀である。雌は恐らく 1 ～ 2 世紀に 1 回子を生し、交配した後すぐに雄と離れ、出産では 1 匹か 2 匹の子だけを産む。母は貪欲な子に肉をやり、子は 1 年以内に成長しレッサー・バ

ンダースナッチ（下記参照）となる。バンダースナッチは 1,000 年以上生きる。

バンダースナッチの亜種

普通のバンダースナッチといったものは存在しないが、その中でも珍種はいる。最も有名なものは溢れんばかりの怒りに燃える、フラミナス・バンダースナッチである。バンダースナッチの亜種は下記の能力を複数組み合わせても良い。

カンファウンディング・バンダースナッチ（脅威度＋ 1）：カンファウンディング・バンダースナッチはトゲと爪から伝染性の狂気を滴らせている。 毒（変則）爪とトゲ―致傷型；セーヴ 頑健・DC29；頻度 1 回／分（6 分間）；効果 1 分間の混乱状態；治療 2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

フラミナス・バンダースナッチ（脅威度＋ 2）：フラミナス・バンダースナッチはどうにか抑えている激怒と憤怒で煮えくり返っている。噛みつき攻撃に失敗するかヒット・ポイントが半分未満になった時、怒りを制御できなくなり、炎として吐き出す。その炎に包まれている間、フラミナス・バンダースナッチは ヘイスト 呪文（この効果は解呪できない）の影響を受け、近接攻撃およびトゲ防御の能力それぞれで追加で 2d6 ポイントの［火］ダメージを与えるようになる。この怒りは 5 ラウンド持続し、それが終わると 5 ラウンドの間バンダースナッチは怒れない。フラミナス・バンダースナッチは［火］に対する抵抗 30 を持つ。

レッサー・バンダースナッチ（脅威度－ 4）：小さな、あるいは若いバンダースナッチも恐ろしい捕食者となる権利を持っている。レッサー・バンダースナッチは超大型であり、典型的なバンダースナッチよりも 4 ヒット・ダイス少ない。身体能力値をそれぞれ 4、そして【判断力】と【魅力】をそれぞれ 2 減少させること。レッサー・バンダースナッチは急速回復を持っておらず、トゲ防御と苦痛能力で 1d8 ＋ 4 ポイントのダメージを与える。レッサー・バンダースナッチは追加の亜種の力を持たない。

マジックベイン・バンダースナッチ（脅威度＋ 3）：このバンダースナッチはアンティマジックのオーラを 20 フィートの放射で放つ。このオーラが消されても、バンダースナッチの次のターンにはフリー・アクションとして自動的に戻る。マジックベイン・バンダースナッチは凝視と急速回復を持たない。

プライマル・バンダースナッチ（脅威度＋ 2）：原初のバンダースナッチはフェイの太古の世界に留まり出されないようになっている。彼らは（他次元界）の副種別、11 ＋ CR に等しい SR、DR10 ／冷たい鉄、そしてアドヴァンスト・クリーチャーの単純テンプレートを持つ。

ヒューキューヴァ Huecuva

腐敗した衣装が歩く死体の萎んだ肉に引っかかっている。その口は無音の叫びを上げ、その目は不浄の輝きを放っている。

ヒューキューヴァ 脅威度 2 Huecuva

経験点 600
CE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 5
オーラ 不実（30 フィート）
防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）
hp 16（3d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 4
DR 5 ／魔法あるいは銀；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 4（1d4 ＋ 1 に加え " 病気 "）
一般データ
【筋】13、**【敏】**14、**【耐】**—、**【知】**4、**【判】**12、**【魅】**12
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 15
特技《イニシアチブ強化》、《武器熟練：爪》
技能〈知覚〉＋ 5、〈生存〉＋ 7
言語 共通語
特殊 偽りの人間性
生態
環境 どこでも
編成 単体、2 体、あるいは修道院生活（3 ～ 10）
宝物 標準
特殊能力
不実のオーラ（超常）ヒューキューヴァおよび 30 フィート以内のすべてのアンデッド・クリーチャーはエネルギー放出や正のエネルギー効果に抵抗するための意志セーヴに＋ 2 の不浄ボーナスを受ける。
病気（変則）汚穢熱；セーヴ 頑健 DC12；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 ／日；効果 1d3【敏】および 1d3【耐】ダメージ；治癒 2 連続セーヴ。セーヴ DC は【魅力】に基づく。
偽りの人間性（超常）日中、ヒューキューヴァは自身の外見、音、そして与える印象をかつて生前のクリーチャーだった頃のようにする幻術を纏う。この効果は ディスガイズ・セルフ のように機能する——クリーチャーがヒューキューヴァに直接触れる場合、そのクリーチャーはこの幻術を見通すための DC12 の意志セーヴを試みて良い。この能力にも関わらず、ヒューキューヴァの臭いは変わらない——ヒューキューヴァは常に微小な墓場の土と腐敗の香りを漂わせている。鋭敏嗅覚の能力を持つクリーチャーはこの幻術を見通すための意志セーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを受ける。夜間（ヒューキューヴァ自身が夜の帳が落ちたかを知っているかにかかわらず）、この幻術は薄れ消え、このクリーチャーの真の姿が明らかになる。セーヴ DC は【魅力】に基づく。

ヒューキューヴァは死ぬ前に神格を冒涜し絶縁した異端のクレリックが、死体として起き上がったものである。不生命の間、彼らは信念を保つ敬虔な魂を憎み破壊しようと彷徨っている。ゾンビやスケルトンとさえ間違えやすい外見にも関わらず、ヒューキューヴァは狡猾さと敵を騙す知性の閃きを持っている。日中、ヒューキューヴァは幻術の衣を纏い、生前の姿を取る——そうした時間にヒューキューヴァは文明へと潜入し、憎んでいる者たちの只中で生活する。夜が来ると、ヒューキューヴァは獲物を探し始める。生者にとっては幸運なことに、一般的なヒューキューヴァには知性の断片しか残っておらず、このアンデッド・クリーチャーが判断を誤ったり単にモンスターの正体を表してしまうまでそう時間はかからない。

ヒューキューヴァの多くはその呪われた命運を辿らせることとなった冒涜行為を除き、生前のことはほとんど覚えていない。彼らは神格たちに激怒するかあるいは完全に神格たちからの失望を確信した場所である古い寺院の廃墟に自身がいることに気付くことがある。ヒューキューヴァはときに同じ場所を共有する他のアンデッド・クリーチャーと協力して働くことがある。

ヒューキューヴァの多くは神が異端の司祭の魂を見放したときに目覚め、恐ろしいアンデッドとして殺されるために甦ることを強要されるが、ヒューキューヴァをアンデッドとして クリエイト・アンデッド で作成することもできる。術者は最低 11 レベルなければならず、そして変成させる死体は生前は悪のクレリックだったものでなければならない。ヒューキューヴァを作成するために使用する呪文で悪でないクレリックの死体を使用することもできるが、それには DC20 の術者レベル判定が要求される。

ファウヌス Faun

この急変しがちな姿は、上半身、両腕、そして頭部は人間であるが、山羊のような脚、尾、そして頭部に曲がった 2 本の角を持つ。

ファウヌス 脅威度 1 Faun

経験点 400
CG ／中型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮）
hp 13（3d6 ＋ 3）
頑健 ＋ 2、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5
DR 2 ／冷たい鉄

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ダガー＝＋ 4（1d4 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ショートボウ＝＋ 4（1d6 ／× 3）
特殊攻撃 panpipes
擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 6）
回数無制限：ゴースト・サウンド（DC13）
1 回／日：スリープ（DC14）、ヒディアス・ラフター（DC14）
基本データ
【筋】14、**【敏】**16、**【耐】**13、**【知】**11、**【判】**14、**【魅】**17
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 16
特技《近距離射撃》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 9、〈軽業〉＋ 8、〈芸能：管楽器〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 7、〈生存〉＋ 4、〈知覚〉＋ 8、〈はったり〉＋ 9
言語 共通語、森語

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、または一団（3 ～ 8）
宝物 標準（ダガー、ショートボウとアロー 20 本、高品質のパンパイプ、その他の宝物）

特殊能力
パンパイプ（超常）1 日に 3 回、ファウヌスは高品質パンパイプを使用して自身の擬似呪文能力を向上できる。これは即業アクションであり、そのターンの次に使用する擬似呪文能力の DC を＋ 2 上昇する、

時にサテュロスと間違えられるファウヌスは、気紛れな従兄弟よりも遥かに優しい。多くの者はこの 2 つの名前を交換できるものとして使うが、それはファウヌスもサテュロスも苛立たせる。サテュロスと違ってファウヌスの殆どは男性であるが、この種族の女性は存在する――ただ男性のファウヌスより珍しいというだけだ。

サテュロスが誑かした犠牲者と子を成せば必ず純血のサテュロスが産まれるが、ファウヌスはサテュロスと善なるフェイか人間やエルフのような優しい心を持つ人型生物の間での自発的な交合の結果として生まれる。そうした場合でさえ、その結婚による子供は通常フェイの親あるいは他の森の親戚に盗まれ、育てられる。

サテュロスと同様、ファウヌスも葡萄酒、音楽、舞踏、自然、そして情欲的な娯楽を楽しむ。上品な快楽主義者であるファウヌスは田舎との結びつきに一身を捧げ、その土地の平和を守り必要以上に取らない勤勉な人型生物を助ける。彼らはそうした辺境の民を、驚くような脅威と戦い、尊敬に値しないフェイ・クリーチャーをその居住地から追い出すことで助ける。彼らは秘密裏に行うことを好むが、重大な時にはファウヌスの隊が村人の前に姿を現し、迫り来る脅威を警告する。

ファウヌスはニンフを並外れて魅力的と感じ、それは彼女らを見た他の誰よりも激しい。ニンフもファウヌスの善性と自然界への揺ぎない献身、そして時に諧謔にも美を見出し、愛し合うことになる場合が多い。

人間と似た身長であるファウヌスは白い山羊の脚と頭部から突き出た短い 2 本の角を持つ。また興奮した時や楽しんでいる時にふざけて振られる短い尾も持ち、その髪は角と耳周辺から優雅に下ろされている。人型の胴体は常に靭やかであるが、絶えず活動し遊んでいるため彫刻のように美しい――ファウヌスが長い時間怠惰になることは皆無である。ファウヌスは身長が 6 フィート近く、体重は 150 ポンド強。

ファントム・ファンガス Phantom Fungus

この 3 つの茎を持つ真菌類の胴部は薄れて見えない。大きな口が正面全体で開かれている。

ファントム・ファンガス 脅威度 3 Phantom Fungus

経験点 800
N ／中型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 擬似視覚 30 フィート、夜目、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 15、接触 10、立ちすくみ 15（＋ 5 外皮）
hp 30（4d8 ＋ 12）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1
防御的能力 幻影肉；**完全耐性** 植物の種別特徴

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 5（2d6 ＋ 3）

基本データ
【筋】15、**【敏】**10、**【耐】**16、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 5；**CMD** 15（対足払い 17）
特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》
技能〈隠密〉＋ 7、〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 10；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉

生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体または木立（2 ～ 5）
宝物 乏しい

特殊能力
幻影肉（超常）移動アクションで、ファントム・ファンガスは グレーター・インヴィジビリティ（術者レベル 4）を使用しているかのように不可視状態になれる。不可視状態で攻撃した直後、このクリーチャーは一時的に通常の姿の半透明版で姿を現す。これにより、視線が通っている見る者はファンガスの攻撃の瞬間にファンガスの位置を特定できる（しかしながらこのクリーチャーが攻撃後に移動すれば、相手は再び位置を特定する必要性ができる）。一時的に姿を表す時に待機アクションでファンガスに一撃を加えられる相手に対しては、このクリーチャーは不可視状態の代わりに視認困難状態（20%の失敗確率）のみを持つ。ファンガスは移動アクションとして完全に可視の状態に戻れるが、通常は常に不可視状態でい続ける。不可視状態で殺された場合、ファンガスは 1d4 分後に目に見えるようになる。

ファントム・ファンガスは世界の広大な地下洞窟深くを徘徊する 3 本脚の肉食性の植物である。食料を求めて彷徨い、根のような脚を使って洞窟の床の振動を感知し、口付近の敏感な蔓で獲物の位置を特定する。

ファントム・ファンガスの捕食者としての重要な優位性は目に映らなくなる能力である。静かに洞窟周辺を巡回するファントム・ファンガスは獲物のすぐ背後に回るまで不可視で居続け、そうなった時点で凶悪な大口で犠牲者を齧る。

ファントム・ファンガスは仲間のいないクリーチャーを待ち伏せることを好む。より大規模な集団と遭遇した時、ファントム・ファンガスは時に数時間かけて獲物を追い、目標たちが散開するか天幕を張るまで待って、気が緩んだ敵 1 体を攻撃できるようにする。ファントム・ファンガスが群れでの狩りをすることは通常ないが、集団で戦ってより大きな敵を打倒したという報告は存在する。複数の敵相手に攻撃する以外に選択肢がない時、ファントム・ファンガスの集団は 1 体の目標を集中攻撃する。彼らは可能な限りうるさい敵を攻撃しようとする――重装鎧を装着しているか大音量の攻撃を頻繁に使う（バードや術者などの）キャラクターは静かなクリーチャーよりもかなり好まれる。

ファントム・ファンガスが獲物に攻撃するのに使う大口には、本当の牙というよりは尖った岩という方が適切な、鋭いギザギザの歯が並んでいる。しかしながらこの「口」は食事には使われず、消化器官に繋がっていない――これは単なる齧る肉体武器でしかない。ファントム・ファンガスは食事する時、獲物に根を下ろし、数千の繊毛で死体を荒らし死肉から滋養を吸い取る。

典型的なファントム・ファンガスは身長 6 フィート、体重 200 ポンド。彼らは地下での暮らしを好むが、地上で遭遇することも同様にありうる。

フー種クリーチャー Foo Creature

不自然なほどに人間に似た顔付きのため、この動物に似たクリーチャーを単なる動物には間違えようがない。

フー・ドッグ 脅威度 2 Foo Dog

経験点 600
NG ／中型サイズの来訪者（動物の変性種、善、他次元界）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮）
hp 17（2d10 ＋ 6）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3
防御的能力 対なる庇護者、石の防御 2 回／日；**DR** 5 ／殴打；**完全耐性** 毒、病気、麻痺、睡眠

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 4（1d6 ＋ 4、加えて " 足払い "）

基本データ
【筋】17、**【敏】**15、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 4；**CMD** 16（対足払い 20）
特技《技能熟練：知覚》、《鋼の**意志**》B
技能〈軽業〉＋ 6（跳躍時＋ 10）、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉（跳躍時）、＋ 4 嗅覚による追跡での〈生存〉
言語 共通語、天上語
その他の特殊能力 活動停止

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（涅槃界ニルヴァーナ）
編成 単体または 2 体
宝物 なし

フー・ライオン 脅威度 4 Foo Lion

経験点 1,200
NG ／大型サイズの来訪者（動物の変性種、善、他次元界）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d10 ＋ 15）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 4
防御的能力 対なる庇護者、石の防御 5 回／日；**DR** 5 ／殴打；**完全耐性** 毒、病気、麻痺、睡眠

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（1d8 ＋ 6、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 8（1d6 ＋ 6）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＝＋ 7、1d4 ＋ 5）

基本データ
【筋】23、**【敏】**17、**【耐】**17、**【知】**6、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 10（組みつき＋ 14）；**CMD** 23（対足払い 27）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《疾走》、《鋼の**意志**》B
技能〈隠密〉＋ 6（下生えでは＋ 14）、〈軽業〉＋ 11（跳躍時＋ 15）、〈知覚〉＋ 8；**種族修正** ＋ 4 跳躍時の〈軽業〉、＋ 4〈知覚〉、＋ 4〈隠密〉（下生えでは＋ 8）
言語 共通語、天上語
その他の特殊能力 活動停止

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（涅槃界ニルヴァーナ）
編成 単体または 2 体
宝物 なし

フー種クリーチャーは元々は外方次元界ニルヴァーナから降り立つ情け深い守護精霊であり、彼らは涅槃界では日々牧歌的な野原ではしゃぎ回るか、その領地の住人、特にアガシオンの手助けをしている。ニルヴァーナから来てはいるが、フー種クリーチャーは多くの文化圏や宗教でよく召喚されるため、時に物質界でも遭遇することがある。

数え切れないほどのフー種クリーチャー種族が存在する――物質界に動物 1 匹でも生息しているなら、ニルヴァーナの広大な野原の何処かには確実にその生き写しが陽気に遊んでいる。それでも尚、フー種クリーチャーの一部は間違いなく他よりも多数おり、遭遇するのはドッグとライオンばかりである。

フー種クリーチャーは召喚者が想像できるあらゆる理由で物質界に呼ぶことができる――こうしたモンスターは概して片割れよりも遥かに知的であり、また複雑な命令に従えるだけでなく対話もできる。典型的に、フー種クリーチャーは一時的に守護者として仕えるよう接触を受ける――フー種クリーチャーは建物の正面の左右に配置される普通の装飾や、都市の広場にある噴水の守護像とさして変わりない外見を取れる。フー種クリーチャーは戦争を嫌悪するため、彼らが軍隊の兵士として仕えるよう呼ばれることはほとんどない。彼らは通常乗騎として仕えることも嫌うが、特に敬虔で優しい民族に対してはその例外となることが知られている。

フー種クリーチャーの作成

“フー種クリーチャー”はあらゆる動物（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）に付加できる先天的テンプレートである。フー種クリーチャーはここに書かれていない限り基本クリーチャーのデータと能力の全てを維持する。

脅威度：基本クリーチャーに＋1。

属性：いずれかの善。

種別：基本クリーチャーの種別は（善）の副種別を持つ来訪者に変更される。（変性種）の副種別も得る。BAB、セーヴ、そして技能ランクは再計算しないこと。

感覚：基本クリーチャーと同様。加えて暗視 60 フィート。

AC：フー種クリーチャーの外皮ボーナスは＋2 上昇する。

ヒット・ダイス：基本クリーチャーの種族ヒット・ダイスは d10 に変化する。

防御的能力：フー種クリーチャーは基本クリーチャーの防御的能力とその他の特殊能力の全てを維持する。そして以下も得る。

ダメージ減少（変則）：フー種クリーチャーはヒット・ダイスに基いて DR ／殴打を得る。フー種クリーチャーが最大でも 10HD を持つなら、DR5 ／殴打を得る。11 以上の HD を持つフー種クリーチャーは DR10 ／殴打を得る。

対なる庇護者（超常）：お互いから 30 フィート以内に別のフー種クリーチャーがいる時、彼らは プロテクション・フロム・イーヴル 呪文の利益を得る。この プロテクション・フロム・イーヴル 効果の術者レベルは影響を受けているフー種クリーチャーたちの中で最も高いヒット・ダイスの値に等しい。この効果は解呪できるが、そうしても、フー種クリーチャーは即行アクションとしてそれを再起動できる。

石の防御（超常）：1 日にヒット・ダイスに等しい回数、フー種クリーチャーは割り込みアクションとして自身の皮膚を弾性のない石へと硬化させられる。次のフー種のターンの終了時までフー種は硬度 8 を得るが、その間移動速度は 10 フィート減少する。

特殊能力：フー種クリーチャーは基本クリーチャーの特殊攻撃と特殊能力の全てを維持する。また以下のその他の特殊能力も得る。

活動停止（変則）：フー種クリーチャーは石像のように静止できる。活動停止を使用しているフー種クリーチャーはひらけた場所でも石像として出目 10 の〈隠密〉判定で隠れることができる。フー種クリーチャーは望む限り姿勢を維持できる。

能力値：＋2【筋力】、＋2【耐久力】、＋4【知力】。

特技：フー種クリーチャーは全員が《鋼の意志》をボーナス特技として得る。

言語：フー種クリーチャーは全員が共通語と天上語を話せる。

インペリアル・フー種クリーチャーの作成

フー種クリーチャーの中には「インペリアル」として知られる者も存在する――特定のフー種クリーチャー種族の指導者だ。インペリアル・フー種クリーチャーはその種族の凡例よりも遥かに強力であり、広範な追加の魔法の力を持つ。インペリアル・フー種クリーチャーそれぞれは唯一無二の存在である；一時期に 1 体しか存在しない。インペリアル・フー種クリーチャーが殺された時、その種族のうちの次に強力なフー種クリーチャーが即座に超越し、身罷った者の役割を引き継ぐ。

インペリアル・フー種クリーチャーを作成するには、まず一般的なフー種クリーチャーのデータを生成すること。そのフー種クリーチャーのインペリアル版の作成の次の段階は、標準的なテンプレート付与よりもヒット・ダイスによってクリーチャーを強化する工程に近い。

ステップ 1―能力値を上昇：インペリアルになると、そのフー種クリーチャーは【知力】を除くあらゆる能力値に＋6 のボーナスを得、【知力】は上昇し 20 になる（【知力】を＋6 すれば 20 以上になるなら、代わりにそちらの値を使用すること）。

ステップ 2―追加のヒット・ダイス：インペリアル・フー種クリーチャーは必ず最低でも元々のフー種クリーチャーのヒット・ダイスの 2 倍を持つ――特に強力な個体が欲しいなら、そのインペリアル・フー種クリーチャーにそれ以上のヒット・ダイスを与えること。基本攻撃ボーナス、セーヴ、技能ランク、特技、そしてヒット・ダイスに基づく他のあらゆる変更を通常通り変更すること。

ステップ 3―サイズを上昇：フー種クリーチャーのサイズを 1 段階上昇し、サイズの変更の修正を適用すること。

ステップ 4―呪文の発動：インペリアル・フー種クリーチャーは 10 レベル・ソーサラーとして呪文を発動し、クレリック呪文リストにある呪文も通常のソーサラー呪文リストにあるものと同様に発動できる。インペリアル・フー種クリーチャーはクレリック呪文も秘術呪文として扱う。インペリアル・フー種クリーチャーは《物質要素省略》をボーナス特技として得るが、ソーサラー・クラスが通常与える他のクラス能力は得ない。

ステップ 5―脅威度を決める：フー種クリーチャーのデータと比較して、そのクリーチャーの最終 CR を決定すること。インペリアル・フー種クリーチャーは CR の値は最低でも 11 である。作成したデータが最低 CR を満たすには不十分な場合、インペリアルのデータが基準に達するまで種族ヒット・ダイスを加え続けること。

ブータ Bhuta

幽き姿が脚を逆向きに曲げて空気中を浮遊している。その指先からは鋭い鉤爪が伸び、その目は青い火で輝いている。

ブータ 脅威度 11 Bhuta

経験点 12,800
NE ／中型サイズのアンデッド（非実体）
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 13

防御
AC 25、接触 25、立ちすくみ 17（＋ 7 反発、＋ 7【敏】、＋ 1 回避）
hp 147（14d8 ＋ 84）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 10
防御的能力 非実体、エネルギー放出に対する抵抗＋ 4；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
弱点 冷たい鉄

攻撃
移動速度 飛行 30 フィート（完璧）
近接 非実体の爪（× 2）＝＋ 17（5d8、加えて " 出血 "）
特殊攻撃 出血（1d8）、吸血（1d6【耐久力】）
擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 17）
回数無制限：アニマル・トランス（DC18）、ヴェイル（自身のみ、脚が逆になっている動物；DC22）、スピーク・ウィズ・アニマルズ
3 回／日：チャーム・アニマル（DC17）
1 回／日：マジック・ジャー（動物のみ、DC21）

基本データ
【筋】—、**【敏】**25、**【耐】**—、**【知】**11、**【判】**8、**【魅】**22
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 17；**CMD** 35
特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《忍びの技》、《動物の友》、《鋼の**意志**》、《踏み込み》
技能〈隠密〉＋ 24、〈騎乗〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 13、〈脱出術〉＋ 9、〈知覚〉＋ 13、〈知識：自然〉＋ 8、〈動物使い〉＋ 14、〈はったり〉＋ 16、〈飛行〉＋ 15
言語 共通語

生態
出現環境 気候問わず／地上の自然地域
編成 単体または動物の 1 集団を従えた単体
宝物 なし

特殊能力
吸血（超常）標準アクションで、ブータは出血ダメージを受けている隣接する相手から血を啜れる。目標は 1d6 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける（頑健 DC23 で半減）。ブータは血を吸った時に 5 ヒット・ポイントが治癒される。
冷たい鉄の弱点（超常）冷たい鉄製の武器はブータに対して使用された時に魔法的であるものとして見做される。魔法の冷たい鉄製の武器はブータに対して使用する時は常に ゴースト・タッチ 武器として機能する。

ブータはゴーストのように自然界での悍ましい死か殺人によって産まれたアンデッド・クリーチャーである。そして重要な任務あるいは満たされない欲望を妨げた不当な死に対する激怒の顕現だ。破滅して終演を迎えた地点から数マイル以内の野外を崇っているブータはその地方の動物を復讐の道具に変える。

ブータは ヴェイル 能力を使用して様々な動物形態を取れるが、本来の姿は脚から宙に浮かせて移動する獣じみた人型の亡霊である。ブータは非実体であるが、爪での接触は悍ましい出血性の傷を創る。ブータの脚は逆に生えている。ブータは本性を偽り浮遊していることと奇妙な脚を誤魔化す為、長いローブを着た実体を持つ者の姿を取れる。 マジック・ジャー 擬似呪文能力によって、ブータは生きた動物を占有して手下として使用できる；ブータに占有された動物は影を投じず、そのため日の当たらない場所や鬱蒼とした場所に潜むことを好み、侵入者を襲い攻撃する適切な時を待つ。

動物は、擬似呪文能力で動物を操り悪と欺瞞の行為に駆り立てるブータに惹きつけられることになる。クリーチャーの振る舞いの変化は容易に疑念を抱かせブータの存在と影響を明らかにしうるため、ブータは概して動物の相棒や家畜に影響をあたえることを避ける。

ブータは生前の頃から達成したがっていた仕事を持っているかもしれないし、自分を殺した者に対して行動を起こすかも知れない。この生前との関係はゴーストのような明瞭なものではなく、朧気な強迫観念のようなものである。

特定の復讐目標を持たないブータも自らの土地にいる、あるいは自らの土地の近くにいる生者を困らせようとし、動物への影響力を自分の善性の証に使って行きすがりから旅の道連れとなることの合意を得る。ある集団に参加を招待されると、ブータは通常の縄張りの外側を旅できるようになる。しかしながら、通常それほど遠くに行く前に生者の血への飢えによってブータは衝動的に相棒に攻撃してしまう。

フェイ種クリーチャー Fey Creature

優雅な翅にせよ極彩色の紫と桃色の皮膚にせよ輝くように明るい眼にせよ、この巨大なトードに通常と同じところはほとんどない。

フェイ・ジャイアント・トード 脅威度 3 Fey Giant Toad

経験点 800
CN ／大型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7

防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 0；［精神作用］効果に対して＋ 4
防御的能力 皮膚毒；**DR** 5 ／冷たい鉄；**抵抗**［冷気］10、［電気］10

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 45 フィート（良好）、水泳 15 フィート
近接 噛みつき＝＋ 4（1d6 ＋ 4、加えて " つかみ "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 飲み込み（1d4 殴打ダメージ、**AC**11、hp2）
擬似呪文能力（術者レベル 3 レベル；精神集中＋ 2）
3 回／日：ダンシング・ライツ
1 回／日：エンタングル（DC10）、グリッターダスト（DC11）、フェアリー・ファイアー
基本データ
【筋】17、**【敏】**17、**【耐】**16、**【知】**3、**【判】**8、**【魅】**8
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 6（組みつき＋ 10）；**CMD** 19（対足払い 23）
特技《技能熟練：知覚》、《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 8、〈軽業〉＋ 11（跳躍＋ 15）、〈水泳〉＋ 11、〈知覚〉＋ 7、〈飛行〉＋ 9；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉（跳躍＋ 8）、＋ 4〈隠密〉
言語 森語
その他の特殊能力 vanish（3 ラウンド／日）

生態
出現環境 温暖／森林、平地、または沼地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

特殊能力
皮膚毒（変則）素手打撃あるいは肉体武器でフェイ種ジャイアント・トードに一撃を加えたクリーチャーはトードの皮膚毒に曝される。皮膚・接触型；セーヴ 頑健・DC14；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【判断力】ダメージ；治療 1 回のセーヴ成功。

フェイ種クリーチャーは血を引く普通のクリーチャーに似ているが、極彩色、儚げな要素、そしてピクシーやスプライトのような優雅な翅を持つ。脆弱そうな見た目とは裏腹にフェイ種クリーチャーはフェイでない親類よりも少し頑丈であるが、優雅さと飛行する能力という原初の力を犠牲にしてしまっている。彼らは長寿であり、不運によって往生し、老化の兆候が見えるようになることは殆ど無い。

定命の存在と雑種を成したフェイの祖先に対し自分のあり方について感謝するフェイ種クリーチャーもいるが、独自の種族となったフェイ種クリーチャーもいる。普通のクリーチャーとして生を受けたが研究した術者の魔法によってフェイの要素を注がれたか、古き自然の力の影響を受けたことでフェイ種クリーチャーとなった者もいる。慣習として、フェイ種クリーチャーが文明化した土地で暮らしていることは稀であり、それは嗜好のためもあるし、フェイ種が都会周辺で産まれるという状況が珍しいせいもある。原始の自然や大いなるフェイの力を受けた土地で生まれなかったフェイ種クリーチャーはすぐにそうした地を探し求める。

フェイ種クリーチャーは乱痴気騒ぎよりいたずらを好みがちになりやすいが、その振る舞いは害意溢れることから陽気なことまで多岐にわたる。戯れやおふざけに心を傾ける彼らは諧謔を解さない侵入者に悪い評価を下す。そうした気分のむかつく侵入者がフェイ種を侮辱した場合にはどれだけ良くても恥をかき、悪くすれば彼らの攻撃を誘発する。より攻撃的なフェイは素晴らしくも加虐性に満ちた諧謔の感性を持つ。こうした邪悪なフェイは自身の生まれつきの力を使って来訪者を不快に感じさせるのではなく破滅に導く。

フェイ種クリーチャーは概して動物や、ドルイドや他のフェイのような自然の仲間と心の友となる。例外は敵対関係にあるフェイの共同体がお互い近くにあるところだ。この場合、近くのフェイ種クリーチャーは全て自身の好みに従ってどちらかの側につき、諍いの外側にいるのは極めて稀である。ホースやそれに似たものの血を引くフェイ種クリーチャーは乗騎として仕えることもあるが、それは他のフェイ種か、完全でなくともそれに極めて近いと自認する自然の友にのみである。

フェイ種クリーチャーの作成

“フェイ種クリーチャー”は生きていて実体があるならどんなクリーチャーにもにも付加できる先天的ないし後天的テンプレートである。フェイ種クリーチャーは基本クリーチャーの一般データと特殊能力をここに書いていない限り保持する。

脅威度：9HD 以下であれば基本クリーチャーに＋ 1、10HD 以上であれば基本クリーチャーに＋ 2。

属性：いずれかの秩序以外。

種別：クリーチャーの種別はフェイに変化する。HD、BAB、セーヴは再計算しないこと。

感覚：そのクリーチャーは夜目を得る。

アーマー・クラス：外皮ボーナスがある場合、－ 1 減少する（最小 0）。

防御的能力：クリーチャーは［精神作用］効果に対するセーヴに＋ 4 のボーナス、［電気］と［冷気］に対する抵抗 10、そして DR5 ／冷たい鉄（11HD 以下なら）か DR10 ／冷たい鉄（12HD 以上なら）を得る。

移動速度：基本クリーチャーがより飛ばない限り、フェイ種クリーチャーは基本クリーチャーの地上移動速度の 1 と 1/2 倍しそれを 5 フィートの倍数で切り下げした速度で飛行する（良好な機動性）。基本クリーチャーが既に良好な機動性で飛翔する場合、機動性は向上し完璧になる。

特殊能力：フェイ種クリーチャーは 4HD かそれによる余り毎に以下の能力 1 つを得る。

迷彩色（変則）フェイ種クリーチャーはどのような自然環境でも、その地形が遮蔽や視認困難を提供しなくてさえ〈隠密〉を使って隠れられる。また〈隠密〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。このボーナスは基本クリーチャーの持っていた種族〈隠密〉ボーナスと累積しない。

変身（超常）フェイ種クリーチャーは自身の形状を単一の姿に変えられる。取れうる姿には基本クリーチャーの通常種、1 サイズ分類以内の人型生物クリーチャー、あるいは 1 サイズ分類以内の動物が含まれる。いずれにせよ、フェイ種クリーチャーの姿はどれだけ変身しようと単一の個人の姿しか取れない。使用される ポリモーフ 呪文の種類は人型の姿なら オルター・セルフ など、変身する姿に基づいて適切なものを選ぶべきである。この能力は複数回選択できる、その度に追加の形態 1 つを与える。

エネルギー抵抗（変則）フェイ種クリーチャーはエネルギーの種類 1 つに抵抗 10 を得るか、既に持つ抵抗を 10 上昇させる。30 を超えて上昇する抵抗は代わりに完全耐性にすること。この能力は複数回選択できる。

身かわし（変則）フェイ種クリーチャーはローグの同名の能力と同じ身かわしを得る。

Long Step（超常）フェイ種クリーチャーは移動アクションとしてヒット・ダイスにつき 10 フィートまで瞬間移動できる。この能力は 1d4 ラウンドに 1 回使用できる。

呪文抵抗（変則）フェイ種クリーチャーは 11 ＋ CR に等しい SR を得る。これは基本クリーチャーの持つ既存の SR とは累積しない。

跡なき足取り（変則）フェイ種クリーチャーは自然環境で痕跡を残さず、追跡されない。フェイ種は望むなら残すこともできる。

消失（超常）即行アクションで、フェイ種クリーチャーは インヴィジビリティ の影響を受けているかのように 1 ラウンド消失できる。1 日にヒット・ダイスにつき 1 ラウンドこの能力を使用できる。

森渡り（変則）フェイ種クリーチャーはどのような茂み（茨、野バラ、下生えなどの地形）でも通常の移動速度で移動でき、ダメージや他の被害を受けない。魔法的に操作された動きを遮る茨、野バラ、下生えの地形は依然として影響を与える。別の選択肢として、フェイ種クリーチャーが沼、岩がちな土地、あるいは氷などを通過できるよう、この能力が異なる地形 1 つに機能するようにしても良い。選択に関わらず、この能力は地形の種類 1 つにしか機能しない。この能力は複数回取得でき、その度に異なる地形を選べる。

擬似呪文能力：【知力】あるいは【判断力】値が 8 以上あるフェイ種クリーチャーはヒット・ダイスに基づいて、累積するいくつかの擬似呪文能力を持つ。書かれていない限り、能力 1 つは 1 日に 1 回使用できる。術者レベルはクリーチャーの HD に等しい（または基本クリーチャーの擬似呪文能力の術者レベルと比べて高い方）。

1 ～ 2	ダンシング・ライツ 3 回／日、フェアリー・ファイアー
3 ～ 4	エンタングル、グリッターダスト
5 ～ 6	ディープ・スランバー
7 ～ 8	メジャー・イメージ
9 ～ 10	コンフュージョン
11 ～ 12	フィーブルマインド
13 ～ 14	ミスリード
15 ～ 16	プロジェクト・イメージ
17 ～ 18	イレジスティブル・ダンス
19 ～ 20	シンティレイティング・パターン

能力値：フェイ種クリーチャーは【敏捷力】に＋ 4 のボーナスと【知力】および【魅力】に＋ 2 のボーナスを得る。フェイ種クリーチャーは【筋力】に－ 2 のペナルティを受ける。【知力】のないクリーチャーの血を引くフェイ種クリーチャーは【知力】3 を得る。

技能：種族ヒット・ダイスを持つフェイ種クリーチャーは種族ヒット・ダイスにつき 6 ＋【知力】修正値の技能ポイントを持つ。〈軽業〉、〈はったり〉、〈飛行〉、そして〈隠密〉をクラス技能として得る。

言語：フェイ種クリーチャーは森語と、基本クリーチャーが話せるどのような言語でも話す。

フェストラーゴ Festrog

このおぞましい奇形の、毛髪のない、膿疱に覆われた死体はアンデッドの人間というよりアンデッドの猟犬のように動き、歯を剥き出して唸り声を上げる。

フェストラーゴ 脅威度 1 Festrog

経験点 400

NE ／中型サイズのアンデッド

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 6

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 13（＋ 1【敏】、＋ 3 外皮）

hp 9（2d8）

頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 4

完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート；四足疾走

近接 噛みつき＝＋ 4（1d6 ＋ 3、加えて " むさぼり食らう "）、爪（× 2）＝＋ 5（1d4 ＋ 3）

特殊攻撃 突撃足払い、病気の膿疱、むさぼり食らう

基本データ

【筋】 17、**【敏】** 13、**【耐】** ―、**【知】** 10、**【判】** 12、**【魅】** 11

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 4；**CMD** 15（対足払い 19）

特技《武器熟練：爪》

技能〈隠密〉＋ 6、〈生存〉＋ 3、〈知覚〉＋ 6、〈登攀〉＋ 8

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 5）、または小さな群れ（6 ～ 11）

宝物 標準

特殊能力

突撃足払い（変則） 四つ足をついて突撃攻撃をした直後に噛みつきを命中させたフェストラーゴはその相手に足払いを試みて良い（＋ 4 ボーナス）。この足払いは機会攻撃を誘発しない。

病気の膿疱（変則） フェストラーゴが刺突あるいは斬撃武器からダメージを受けた時、フェストラーゴの腫れ物の一部は破裂し、攻撃者に対し膿のような液体を噴き出す。この吐き気を催す分泌液は強力な接触感染の病気の媒介となり、感染者に苦痛に満ちた死霊の膿を発症させる。

死霊の膿：病気・接触型；セーヴ 頑健・DC11；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d4【耐】；治療 1 回のセーヴ成功。

むさぼり食らう（超常） フェストラーゴが噛みつき攻撃に成功する度、相手の肉を喰らい 5 の一時的ヒット・ポイントを得る。フェストラーゴはこの能力の獲得では一時期に 5 を超える一時的ヒット・ポイントは持てない。

四足疾走（変則） フェストラーゴは手に何も持たず握っていない場合、四つ足をついて移動速度 50 フィートで疾走できる。四つ足をついて疾走する時、《疾走》の特技を持っているかのように扱う。

フェストラーゴは（次元に裂け目ができたのか、強力なアーティファクトが破壊されたのか、あるいは強力なアンデッドによる特定の魔法的な攻撃といった）負のエネルギーの大規模な解放によってクリーチャーが殺され、その後に野生動物の屍肉漁りなどの外部の力によって四肢切断された時に誕生する忌まわしきアンデッドである。四つ足をついて疾走する能力からドッググールと呼ばれることもあり、その名前は時に相手にこのクリーチャーの能力を誤解させ、実は狡猾であるフェストラーゴの知性を低く見積もらせる。

フェストラーゴは自身が殺された場所に程近い僻地で暮らしている。フェストラーゴの部族がグールたちと縄張りを共有しているのは珍しくない。大抵のフェストラーゴは生きていた時のことを思い出してのものなのか緩やかな同盟関係に基づいた小さな徒党を組み、集団での防衛戦が容易にできるような日の差さない場所で生活することを選ぶ。グールと同様、彼らは墓地を徘徊する傾向があるが、墳墓や霊廟といった日中に隠れやすいものを好む。彼らは平地、農地、あるいはまばらな森といった、疾走できて隠れられ、獲物を追跡できるような場所で夜に群れで狩りをする。こうした群れは遊牧民のように放浪し、生きた肉を求めて居住地から数マイル旅することもある。

ブギーマン Bogeyman

暗い上着とシルクハットで着飾る牙を生やしたこのひょろ長い人型は明白な化け物のオーラを放っている。

ブギーマン 脅威度 10 Bogeyman

経験点 9,600
NE ／中型サイズのフェイ
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 23
オーラ 恐怖の深奥（30 フィート、DC25）

防御
AC 23、接触 23、立ちすくみ 17（＋ 7 反発、＋ 5【敏】、＋ 1 回避）
hp 93（17d6 ＋ 34）；terrible rejuvenation 5
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 15、**意志** ＋ 13
DR 15 ／冷たい鉄；**SR** 21

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 13（1d8 ＋ 8 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 急所攻撃＋ 6d6、striking fear
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 17）
常時：タンズ 、ディテクト・ソウツ
回数無制限：インヴィジビリティ 、ガシアス・フォーム 、ゴースト・サウンド（DC17）、サジェスチョン（DC20）、ダークネス
3 回／日：クラッシング・ディスペア（DC21）、高速化 ファンタズマル・キラー（DC21）、ホールド・パースン（DC20）
1 回／日：ナイトメア（DC22）

基本データ
【筋】12、**【敏】**21、**【耐】**14、**【知】**15、**【判】**16、**【魅】**25
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 9；**CMD** 32
特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《**頑健**無比》、《擬似呪文能力高速化：ファンタズマル・キラー 》、《技能熟練：隠密》、《強行突破》、《クリティカル強化：爪》、《武器の妙技》
技能〈威圧〉＋ 28、〈隠密〉＋ 35、〈交渉〉＋ 20、〈真意看破〉＋ 23、〈装置無力化〉＋ 15、〈脱出術〉＋ 18、〈知覚〉＋ 23、〈知識：地域〉＋ 16、〈呪文学〉＋ 12、〈はったり〉＋ 27；**種族修正** ＋ 4〈威圧〉、＋ 4〈隠密〉
言語 アクロ語、共通語；タンズ

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 × 2

特殊能力
恐怖の深奥（超常）ブギーマンは 30 フィートの恐怖のオーラを身に纏っている。このオーラは見る者にとっての最も深き恐怖を反映した移り変わる靄の像として発現する。クリーチャーがこのオーラ内で初めてターンを終了すると、そのクリーチャーは DC25 の意志セーヴに成功しない限りそのオーラ内にいる限り怯え状態になる。クリーチャーがセーヴィング・スローに成功した場合、以降 24 時間のあいだこのオーラの影響を受けない。これは［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。
恐怖の一撃（超常）ブギーマンが現在［恐怖］効果を被っている目標に爪の片方でクリティカル・ヒットか急所攻撃を確定させた場合、その効果は自動的に 1 段階悪化する（怯えのクリーチャーは恐れになり、恐れのクリーチャーは恐慌になり、恐慌のクリーチャーは恐怖で戦慄になる）。DC25 の意志セーヴはこの上昇を無効化する。加えて、ブギーマンの爪によるクリティカル・ヒットはこのクリーチャーの恐怖のオーラに対するセーヴィング・スローに成功した目標に、例え 24 時間が経過していなくともその効果に対する再度の意志セーヴを強要する。これは［恐怖］効果である。この DC は【魅力】に基づく。
身も凍る復活（超常）自身の恐怖の深奥のオーラ内にオーラそのものによる［恐怖］効果も含めて何らかの［恐怖］効果を受けているクリーチャーがいる間、ブギーマンは高速治癒 5 を得る。

多くの者は最も非常でいたずら心のあるフェイがそのアクションへの罰あるいは恩恵としてブギーマンになると信じている。社会の自虐の意図の超常的な発現がブギーマンであると見る者もいる。

ブギーマンは家々や僻地の自然の場所を恐怖で覆い、そうした場所で誰も見ていない獲物を狩ることに自身の能力を使用する。彼らは姿を完全に現すずっと前から ゴースト・サウンド 能力を使用して自身の存在の手がかりを与えることを楽しむ。ブギーマンが数日間あるいは数週間に亘り寝台の下や僅かに開いた押入れに隠れ、その間ずっと誰かに見られているのではないかという獲物の膨らんでいく認識を滋養にしていくことは珍しくない。

最悪のブギーマンたちは個人の恐怖を食べるという戦術を一時的に放棄し、大量殺人者や連続殺人犯の役割を演じる等を行うことで、獲物たちの都市全体の心を恐怖に駆り立てることを追求する。名前の通り、ブギーマンは全員が男性である。時に、攫われ秘密基地に連れて行かれた子供が数年後に新たなブギーマンに変成して姿を現し、自身の家に帰って超常の父の作業を引き継ぐことがある。

プラズマ・ウーズ Plasma Ooze

この菫色をしたエネルギーの半透明の塊は浮遊する液体の球のように漣を立てる。それは定期的に青い光の蔓を放つ。

プラズマ・ウーズ 脅威度 16 Plasma Ooze

経験点 76,800
N ／巨大サイズの粘体
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 － 5
オーラ magnetic pulse（30 フィート、DC27）

防御
AC 6、接触 6、立ちすくみ 6（－ 4 サイズ）
hp 241（21d8 ＋ 147）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 2
防御的能力 分裂（斬撃または［音波］、hp46）；**DR** 15 ／—；**完全耐性**［酸］、［電気］、殴打および刺突ダメージ、粘体の種別特徴；**抵抗**［冷気］30

攻撃
移動速度 飛行 30 フィート（完璧）
近接 叩きつけ＝＋ 24（4d6 ＋ 19、加えて 4d6［電気］、4d6［火］、および “ つかみ ”）
遠隔 1d4 プラズマ光線＝＋ 11 接触（4d6［電気］、加えて 4d6［火］）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 締め付け（4d6 ＋ 19 、加えて 4d6［電気］および 4d6［火］）、包み込み（DC33、4d6［電気］、加えて 4d6［火］）

基本データ
【筋】36、**【敏】**11、**【耐】**24、**【知】**—、**【判】**1、**【魅】**1
基本攻撃 ＋ 15；**CMB** ＋ 32（組みつき＋ 36）；**CMD** 42（足払いされない）
技能〈飛行〉＋ 8
その他の特殊能力 無呼吸

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 なし

特殊能力
磁波（超常）プラズマ・ウーズは金属の物品やクリーチャーを引き寄せられる磁力のオーラで包まれている。ウーズのターンの開始時にフリー・アクションとしてウーズは 30 フィート以内の金属製のクリーチャー全員、金属鎧を着ているクリーチャー全員、そして金属製の武器を持っているクリーチャー全員に対して戦技判定を行える。金属製の、あるいは金属鎧を着たクリーチャーの CMD にこの判定が打ち勝った場合、そうしたクリーチャーはウーズに 10 フィート引き寄せられ、1 ラウンドの間ウーズから離れるように移動できない。これによってプラズマ・ウーズによって占められているマスにそのクリーチャーたちが動く場合、ウーズはそのクリーチャーをフリー・アクションとして飲み込む試みをしても良い。金属製の武器を持つクリーチャーに CMD で打ち勝った場合、その武器は武器落としされウーズに 10 フィート引き寄せられる。大型以下のサイズの固定されていない金属製の物品は自動的にプラズマ・ウーズに向かって引き寄せられる。この磁力は本質が超常的であり、あらゆる金属の物質に作用する。
プラズマ光線（超常）標準アクションで、プラズマ・ウーズは 1d4 本のプラズマ光線を 60 フィート以内にいる最大で別個の 4 体の目標に撃てる（1 体のクリーチャーに複数の光線で攻撃することはできない）。光線それぞれは命中すると 4d6 ポイントの［電気］ダメージと 4d6 ポイントの［火］ダメージを与える。

巨体で圧倒的なプラズマ・ウーズは超高温の電磁の泥でできた神秘的な地球外生命体であるその起源については完全に知られてはいないが、プラズマ・ウーズはこの世界の者ではないことは広く同意されている。一部の学者は彼らは太陽の住人だと信じているが、火の次元界から降り立ったのだと主張し続ける学者もいる。そのどちらの場所で出会うこともあることは、この議論の解決の助けにはほとんどなっていない。

プラズマ・ウーズは重力波と磁波を作用させて飛行し、クラゲが水中を泳ぐように空中を漂う。このクリーチャーの本当の目的は食らうことだけであり、燃える電気化した中心へ獲物を引き寄せることで行おうとする。プラズマ・ウーズは金属物質しか引き付け反発しないのに有機物質だけをゆっくりと消化することに、学者たち興味を抱いている。

プラズマ・ウーズの攻撃を生き延びた者は少ないが、そうした者は光線に打たれたら体が細切れに引き裂かれるような痛みを感じたと描写する。プラズマ・ウーズの接触による傷はまるで凄まじい熔解が傷を焼いたかのようだ。

プラズマ・ウーズは直径 20 フィート、体重 6,000 ポンドある。

フランフ Flumph

この青白いクラゲのようなクリーチャーは空中を静かに漂い、2 本の眼柄をすぼめた口の両脇から伸ばしている。

フランフ 脅威度 1 Flumph

経験点 400
LG ／小型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7

防御
AC 18、接触 14、立ちすくみ 15（＋ 3【敏】、＋ 4 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 9（2d8）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 5

攻撃
移動速度 5 フィート、飛行 20 フィート（完璧）
近接 針＝＋ 5（1d6、加えて酸の噴出）
特殊攻撃 悪臭の噴霧

基本データ
【筋】10、**【敏】**16、**【耐】**11、**【知】**10、**【判】**14、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0；**CMD** 13
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 11、〈交渉〉＋ 2、〈真意看破〉＋ 3、〈知覚〉＋ 7、〈飛行〉＋ 18
言語 アクロ語、共通語

生態
出現環境 気候問わず／地上または地下
編成 単体、2 体、または共棲集団（4 ～ 16）
宝物 標準

特殊能力
酸の噴出（変則）フランフは針で相手に一撃を加えた時に 1d4 ポイントの［酸］ダメージを即座に与えてその攻撃の次のラウンドに更なる 1d4 ポイントの［酸］ダメージを与える、燃えて炎症を起こす酸を噴出する。目標はこの酸の効果を 1 ラウンドの間傷口を水に浸けるか DC15 の〈治療〉判定で手当することで終了できる。フランフに組みついているかフランフを飲み込んでいるクリーチャーは生きているフランフに触れ続けている限り毎ラウンド自動的にこのダメージを受ける。
悪臭の噴霧（変則）フランフは 1d4 ラウンドに 1 回汚臭のする液体を 20 フィートの直線で噴霧できる。この噴霧はモンスターの共通能力の悪臭と同様に機能するが、噴霧を浴びたクリーチャーにのみ影響を与え、浴びたクリーチャーは DC10 の頑健セーヴに成功しない限り 5 ラウンドのあいだ不調状態になる点が異なる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。また、フランフは 5 フィート以内の目標 1 体に噴霧を集中することも選べる。悪臭の噴霧のこのバージョンを使用するには、フランフは遠隔接触攻撃（大抵のフランフなら＋ 5）に成功しなくてはならない。命中した目標は DC10 の頑健セーヴに成功しない限り 5 ラウンドのあいだ吐き気がする状態になる；成功すれば、5 ラウンドのあいだ不調状態になる。この噴霧の臭いは範囲内に残り続けて 1d4 時間のあいだクリーチャー全員を打ち、距離 100 フィート先からでも感知できる（鋭敏嗅覚の能力を持つクリーチャーは 2 倍の距離からでもこれを嗅げる）。

星界の恐怖から無防備な世界を守るために彼方の星から来たフランフは空中を漂うクラゲのようなクリーチャーであり、内側から生えた酸の針で狩りをする。穏やかな心を持つフランフは自身の外見が見る者を恐れさせることを理解しており、姿を隠して遠くから居住地を観察し、姿を現すのは必要不可欠となった時だけである。彼らは自身の脆弱な姿の限界も熟知しているため、化け物と直接相対して打ち負かそうとするよりは英雄たちを探し、そうした危険な仕事に向かわせる助言をすることを好む。

フランフは白い肉体の微細な気孔から空気を出し続けることで浮遊し会話し、上昇する際には律動的に空気を噴き出す。典型的なフランフは体重 15 ポンドであり、横幅は 3 フィートである。フランフは夢を深く崇め、前兆や前触れであると見做している。彼らは通常産まれた世界で交配し子を成すが、時に蒔き付けと呼ばれる儀式を行い、その際には宇宙空間に莢を飛ばし、宇宙空間に守護者を提供する。

フレイル・スネイル Flail Snail

この大きなカタツムリは輝くような色調の甲羅と頭部から生やした 4 本の触手を持ち、触手それぞれにはメイスに似た棍棒が付いている。

フレイル・スネイル 脅威度 4 Flail Snail

経験点 1,200

N ／大型サイズの魔獣

イニシアチブ ー 1；**感覚** 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 5

防御

AC 18、接触 8、立ちすくみ 18（ー 1【敏】、＋ 10 外皮、ー 1 サイズ）

hp 30（4d10 ＋ 8）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 2

防御的能力 引っ込め、魔法歪曲；**完全耐性** 毒；**抵抗**［火］10

攻撃

移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート

近接 叩きつけ（× 4）＝＋ 7（1d4 ＋ 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

基本データ

【筋】16、**【敏】**8、**【耐】**14、**【知】**5、**【判】**12、**【魅】**8

基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 8；**CMD** 17（足払いされない）

特技《強打》、《武器熟練：叩きつけ》

技能〈隠密〉＋ 0、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 15

言語 フレイル・スネイル語（身振り手振り、体液での筆記、話せない）

その他の特殊能力 粘液、体液の縄、吸着

生態

出現環境 地下

編成 単体、2 体、または暴走する一団（3 ～ 30）

宝物 標準（800gp の価値のある甲羅、その他の宝物）

特殊能力

粘液（変則）フリー・アクションとして、フレイル・スネイルは自身の接敵面を覆い 10 分持続する粘液の軌跡を排泄できる。この粘液には 2 つの種類がある：潤滑性と、粘着性。潤滑性の粘液に覆われた範囲を移動異様とするキャラクターは毎ラウンド 1 回 DC14 の反応セーヴに成功しない限り転倒し伏せ状態になる。粘着性の粘液はマスを移動困難な地形に変成する。ある 1 マスは一時期に 1 種類の粘液しか効果を持たない。フレイル・スネイルはどちらの種類の体液だろうと容易に移動できる。火に曝された粘液のマスは乾いて通常のものに戻る。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

引っ込め（変則）フレイル・スネイルは即行アクションとして肉の部位を甲羅に引け、外皮ボーナスを＋ 6 ぶん上昇できるが、引っ込めている間移動も攻撃もできない。フリー・アクションとして通常に戻れる。

体液の縄（変則）フレイル・スネイルは粘液を長さ最大 60 フィートの縄のような紐に変えられ、その縄を使って自身に加え最大 1,000 ポンドまでの 1 つ以上の物品を引き上げられ、また毎ラウンド 20 フィートの速度で安全に引き下げられる。毎ラウンド速度 10 フィートで縄を登ることもできる。スネイルが縄との接触を断つと、1d4 ラウンドでその体液は分解される。体液の縄が存在する間、他のクリーチャーも DC20 の〈登攀〉判定によって縄を登れる。

吸着（変則）フレイル・スネイルの肢は表面にひっつくため、完全に切り立った表面や天井でさえ 10 フィートの登攀速度を持ち、能動的に押さえ込んで組みつきの一部として引き剥がさない限りフレイル・スネイルは落下する可能性を持たない。

魔法歪曲（超常）呪文がフレイル・スネイルを目標にすると、80%の確率でスネイルに影響を与える代わりに無作為な効果を発生する。フレイル・スネイルを直接目標にした呪文のみが歪曲する；範囲効果呪文は影響を受けない。呪文が歪曲した場合、1d10 を振って以下の表を参照すること。

1 ～ 3	呪文は不発する。1d4 ラウンドの間 DC15 の精神集中判定に成功することで、その術者はその呪文の発動に成功する。
4 ～ 6	呪文は不発する。フレイル・スネイルに最も近いクリーチャーは、その呪文が代わりにそのクリーチャーを目標にしたかのように呪文の影響を受ける。
7 ～ 9	呪文は失敗する。何も起こらない。
10	呪文は術者に反射する（スペル・ターニング と同様）。

フレイル・スネイルは知性を持つ腹足類であり、菌糸類、黴、そして蟲を食べるが、自衛のためにより大きなクリーチャーを攻撃することもある。魔法歪曲の甲羅と棍棒に似た触手で知られるフレイル・スネイルはゆっくりと地下の大洞窟を徘徊し、体液の軌跡で一大叙事詩を綴る。

ブレイン・ウーズ Brain Ooze

2 本の粘性の触手が、震える粘体が密集して脳味噌の形をした姿の両側から伸びている。

ブレイン・ウーズ 脅威度 7 Brain Ooze

経験点 3,200
NE ／超小型サイズの粘体
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉＋ 11
オーラ 精神雑音（10 フィート、DC19）

防御
AC 23、接触 19、立ちすくみ 18（＋ 4 鎧、＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 洞察、＋ 2 サイズ）
hp 75（10d8 ＋ 30）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 6
防御的能力 身かわし、予見；**完全耐性** 粘体の種別特徴

攻撃
移動速度 5 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 触手（× 2）＝＋ 13 接触（1d6［電気］、加えて " 神経信号 "）
接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 14）
常時：ディテクト・ソウツ 、メイジ・アーマー
回数無制限：チャーム・モンスター（DC18）、ドミネイト・アニマル（DC17）、ドミネイト・パースン（DC19）
3 回／日：ディスペル・マジック 、モディファイ・メモリー（DC18）
基本データ
【筋】4、**【敏】**19、**【耐】**16、**【知】**15、**【判】**12、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22（足払いされない）
特技《回避》、《強行突破》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》、Defensive Training（編注：Defensive Combat Training ＝《防御的戦闘訓練》？）
技能〈隠密〉＋ 15、〈交渉〉＋ 5、〈真意看破〉＋ 11、〈知覚〉＋ 11、〈はったり〉＋ 10、〈飛行〉＋ 23
言語 アクロ語（話せない）；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／廃墟または地下
編成 単体、2 体、小編成（3 ～ 6）、または共棲集団（7 ～ 12）
宝物 乏しい

特殊能力
神経信号（超常）ブレイン・ウーズの触手が命中したクリーチャーは DC18 の頑健セーヴに成功しない限り 1d6 ポイントの【知力】ダメージを受け、1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。ブレイン・ウーズが【知力】ダメージを与える度、このウーズは 5 の一時的ヒット・ポイントを得る。セーヴ DC は【耐久力】に基づく。
予見（超常）限定的な予知能力によってブレイン・ウーズはイニシアチブ判定、反応セーヴ、そしてアーマー・クラスに＋ 2 の洞察ボーナスを得る。ブレイン・ウーズは不意討ちされることも立ちすくみ状態になることもない。
精神雑音（超常）不快な精神への雑音がブレイン・ウーズから放たれ、近くのクリーチャーを 1d4 ラウンドのあいだ幻惑状態にする。あるクリーチャーはこのオーラ内でターンを開始する時に DC19 の意志セーヴに成功することでこの効果を無効化できる。セーヴの成否に関わらず、そのクリーチャーは 24 時間の間そのブレイン・ウーズの精神雑音の影響を受けない。影響を受けたクリーチャーは自身のターンの終了時にこの効果を振り払う為の新たなセーヴを試みて良い。これは［精神作用］効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

（時に「キラー・ブレイン」としても知られる）ブレイン・ウーズは人間の脳そのもののようだが、周囲を包む妖術のエネルギーと両脇から生える 2 本の触手が違う点である。このクリーチャーの脳波は異常な程に強力で、他の意識のある存在の精神に苦痛を伴う影響を与える程だ。

他の知性ある存在はブレイン・ウーズにとっては単なる家畜であり玩具である――苛む為の獲物で、食す為の脳波だ。ブレイン・ウーズは影から獲物を操ることを好む。自身が公然と打ち据えるのではなく、集団内で衝突させ戦わせたり、獲物の内 1 人か 2 人を遠くへ誘って殺す。ブレイン・ウーズは個人に酷い行いを強要し、そのあと犠牲者の記憶から犯罪行為の知識全てを洗浄することに際立った充足感を覚える。ウーズたちはそうした木偶を何度も何度も苛み、彼らを更なる凶行へと駆り立てる。この娯楽に飽きるとウーズは修正した記憶を ディスペル・マジック で取り戻させ、犠牲者の最後の絶望の哀れさを味わい尽くす。

ブレイン・ウーズは触手で生きているクリーチャーの思考を摘出して食べる。動物並の知性のクリーチャーはほとんど滋養にならないが、彼らはフェイ、来訪者、そして術者をとても美味に感じる。何回か食べると、ブレイン・ウーズは自身を、それぞれが親の知識と経験の一部しか保持していない、ほぼ同じ大きさの脳味噌 2 つに分割する。

インテレクト・ディヴァウラーとブレイン・ウーズの類似性は気付かれていないわけではないが、この 2 種族は外見以外の共通項が殆ど見当たらない。ブレイン・ウーズは実は異界の技術や魔法によって自身の精神を保存することで不死を達成しようという試みに失敗した太古の種族の成れの果てであるという仮説もある。

フンババ Humbaba

この聳え立つような有角の獅子の顔をした巨人は長い編んだ髪と持ち、板金鎧の様々な断片を着込んでいる。

フンババ 脅威度 19 Humbaba

経験点 204,800
CN ／超巨大サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 120 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 32
オーラ プリズマティック・**オーラ**（30 フィート、DC26）

防御
AC 34、接触 2、立ちすくみ 34（＋ 8 鎧、＋ 24 外皮、－ 8 サイズ）
hp 341（22d10 ＋ 220）；高速治癒 10
頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 16、**意志** ＋ 22
完全耐性 視覚喪失、［即死］効果、［火］、［音波］；**SR** 30

攻撃
移動速度 60 フィート（鎧装備・40 フィート）
近接 ロングソード＝＋ 29 ／＋ 24 ／＋ 19 ／＋ 14（6d6 ＋ 15 ／ 17 ～ 20）または
叩きつけ（× 2）＝＋ 29（2d8 ＋ 15）
遠隔 岩＝＋ 18（2d8 ＋ 22）
接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート
特殊攻撃 ブレス攻撃（60 フィート円錐状、20d6［火］、DC31、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能）、岩投げ（180 フィート）
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 25）
常時：トゥルー・シーイング
3 回／日：グレーター・シャウト（DC23）
1 回／日：アースクウェイク（DC23）、ディストラクション（DC22）、パワー・ワード・スタン

基本データ
【筋】 41、**【敏】** 16、**【耐】** 30、**【知】** 11、**【判】** 24、**【魅】** 21
基本攻撃 ＋ 22；**CMB** ＋ 45；**CMD** 58
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：ロングソード》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》、《腕力による威圧》
技能〈威圧〉＋ 45、〈生存〉＋ 32、〈知覚〉＋ 32、〈登攀〉＋ 34
言語 共通語、巨人語、奈落語

生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体
宝物 標準（高品質のハーフプレート、ロングソード、その他の宝物）

特殊能力
プリズマティック・オーラ（超常） 1 日に 1 回即行アクションとして、フンババはプリズマティック・オーラを起動できる。そうすると輝く光がフンババから半径 30 フィートに放たれる。毎ラウンド、フンババのターンの開始時に、1d8 を振って プリズマティック・スプレー 効果の表を照らし合わせて光の色と効果を決定すること（8 なら再度振るすること）。プリズマティック・オーラの範囲内で自身のターンを開始するクリーチャーはその効果に対して適切なセーヴィング・スロー（DC26）を行わなければならない。起動すると、そのフンババのプリズマティック・オーラは 7 ラウンド持続する。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

フンババは身震いするほどのサイズと力を持つ、世界の忘れ去られた場所を徘徊する人怪である。フンババは力強く筋肉質の人間の肉体を持つが、その顔は人間よりも嘲りに歪めた獅子の顔に似ている。彼らは時に自身の鬣を糾い、頭蓋骨や武器で着飾り、またハーフプレート・アーマーを着てロングソードで戦うことを好む。

フンババの始祖たちはかつてデーモン・ロードのパズズのお気に入りの下僕であった。その頃のフンババたちは鳥のような見事な翼を持っていた。しかしフンババたちの中の最強の 1 人がデーモン・ロードの玉座を奪取しようと企みパズズを攻撃した時、パズズはフンババ種族全体を罰し、翼をもいで物質界に投げ落とした。彼らは現在そこで暮らし、永遠に空を否定され孤独の呪いをかけられ、同種族の者と最低限の友情や同盟さえ構築できなくなっている。

ベイコク Baykok

この吠え猛る死体は骨でできたボウを持って空中を長く恐ろしい脚で飛び回る。

ベイコク 脅威度 9 Baykok

経験点 6,400
NE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 18

防御
AC 24、接触 17、立ちすくみ 17（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 7 外皮）
hp 97（15d8 ＋ 30）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9
完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 爪（× 2）＝＋ 14（1d6 ＋ 3）
遠隔 ＋ 1 コンポジット・ロングボウ ＝＋ 20 ／＋ 15 ／＋ 10（1d8 ＋ 4 ／ 19 ～ 20 ／× 3、加えて 1d6 負のエネルギーおよび " 麻痺 "）
特殊攻撃 魂喰らい、戦慄すべき咆哮、アローへの注入

基本データ
【筋】 17、**【敏】** 22、**【耐】** ―、**【知】** 11、**【判】** 10、**【魅】** 15
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 14；**CMD** 31
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《機動射撃》、《近距離射撃》、《クリティカル強化：コンポジット・ロングボウ》、《精密射撃》、《速射》、《武器熟練：コンポジット・ロングボウ》
技能〈威圧〉＋ 20、〈隠密〉＋ 24、〈知覚〉＋ 18、〈飛行〉＋ 28
言語 共通語

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、徒党（2 ～ 5）、または小編成（6 ～ 12）
宝物 標準（＋ 1 コンポジット・ロングボウ［**【筋】** ＋ 3］、その他の宝物）

特殊能力
魂喰らい（超常） ベイコクは標準アクションで隣接する死亡しているか瀕死状態のクリーチャーの魂を貪れる。瀕死状態のクリーチャーは DC19 の頑健セーヴでこの攻撃に抵抗できる。失敗した場合、目標は即座に殺される。そのクリーチャーが既に死んでいる場合セーヴィング・スローは行えないが、1 時間を超えて経過した死体は食べられない。 レイズ・デッドによってこの攻撃の対象となったクリーチャーから生命を取り戻すことはできない（ リザレクション やより強力な効果であれば通常通り働く）。この方法で魂を貪った時、ベイコクは 5d6 ＋ 10 ポイントのダメージが癒され、4 ラウンドの間（ ヘイスト の影響を受けたかのように）加速状態になる。これは［即死］効果である。セーヴ DC は【魅力】に基づく。
戦慄すべき咆哮（超常） 1 日に 1 回、ベイコクは血も凍るような雄叫びを上げられる。半径 30 フィートの爆発内の生きているクリーチャーは恐怖によって DC19 の意志セーヴに成功しない限り 1 ラウンドの間麻痺状態になる。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは代わりに 1 ラウンドの間怯え状態になる。これは［恐怖］効果である。DC は【魅力】に基づく。
アローへの注入（超常） ベイコクはボウで射る骨の矢を作成する――アローを矢弾として運搬する必要はない。この骨はボウから撃たれた矢として通常のダメージを与えるが、攻撃とダメージ・ロールに＋ 1 の強化ボーナスを得る。加えて、命中すると追加で 1d6 ポイントの負のエネルギーを与える。更に、あるラウンドにあるベイコクの最初の命中を受けたクリーチャーは 1d3 ラウンドの間麻痺状態になるのを避ける為に DC19 の頑健セーヴに成功しなければならない。ベイコクは望む場合ボウから通常のアローを射ることもできる――しかしながらそうした矢は特別な負のエネルギー・ダメージも麻痺効果も得ない。セーヴ DC は【魅力】に基づく。

狩人が狩猟に完全に心を奪われ全く気兼ねすることなく野蛮な殺害を犯すようになった時、彼らの魂は次第に汚染されていく。そうした残忍な狩人が獲物を捕まえ殺す前に非業の死を遂げた時、ベイコク――殺害がもたらす恍惚のみを求めて殺し回る飛行するアンデッドの怪物――として死から蘇ることがある。

あらゆる生ける存在を喰らい憎む多くのアンデッドとは違い、ベイコクは常に自身の狩りの練度を証明しようとする。疑う余地のない邪悪であるが、ベイコクは時にある集団内の最も強力そうに見える敵以外を無視することがあり、その際劣るクリーチャーたちの命を摘むのはベイコクと真の獲物の間に敢えて立ち塞がる時のみである。最終的に獲物を仕留めると、その犠牲者が二度と復讐に来ないよう、ベイコクは飛び降りてそのクリーチャーの霊魂を貪る。

ペイル・ストレンジャー Pale Stranger

このほぼ骸骨となった姿は両手にピストルを握っている。その身なりは汚らしく風化しており、古い腐敗の匂いがする。

ペイル・ストレンジャー 脅威度 10 Pale Stranger

経験点 9,600
NE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 22
オーラ 恐怖（10 フィート、DC21）

防御
AC 25、接触 19、立ちすくみ 19（＋ 2 鎧、＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 3 幸運、＋ 4 外皮）
hp 127（15d8 ＋ 60）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 13
防御的能力 エネルギー放出への抵抗＋ 4；**DR** 10 ／殴打および魔法；**完全耐性** アンデッドの種別特徴；**SR** 21

攻撃
移動速度 30 フィート
遠隔 ＋ 1 ピストル ＝＋ 15 ／＋ 15 ／＋ 10 ／＋ 10 ／＋ 5 ／＋ 5（1d8 ＋ 1 ／ 19 ～ 20 ／× 4）
特殊攻撃 ピストル、異邦人の射撃

基本データ
【筋】17、**【敏】**21、**【耐】**10、**【知】**11、**【判】**18、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 11；**CMB** ＋ 14；**CMD** 30
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《近距離射撃》、《クリティカル強化：ピストル》、《精密射撃》、《致命的な狙い》、《二刀流》、《二刀流強化》、《早抜き》
技能〈威圧〉＋ 22、〈隠密〉＋ 13、〈軽業〉＋ 13、〈騎乗〉＋ 15、〈水泳〉＋ 8、〈知覚〉＋ 22、〈登攀〉＋ 11
言語 共通語
その他の特殊能力 異邦人の幸運

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 標準（レザー・アーマー、ピストル× 2、その他の宝物）

特殊能力
二丁ピストル（超常）ペイル・ストレンジャーは 2 丁のピストルで戦う。ピストルの射程単位は 20 フィートであり、殴打かつ刺突ダメージを与える。20 フィート以内なら、ペイル・ストレンジャーのピストル攻撃は接触攻撃として解決される。ピストルは通常発砲時にブリットと黒色火薬を消費するが、ペイル・ストレンジャーの二丁ピストルは発砲時に超常的に再装填され、このアンデッドは 1 ラウンド中にこの 2 丁の武器で複数回攻撃できる。加えて、ペイル・ストレンジャーのピストルは ＋ 1 ピストル として機能する。ペイル・ストレンジャーは近接状態でピストルを発砲する際に機会攻撃を誘発せず、二刀流によるペナルティを決定する際にピストルを軽い武器として扱う。
異邦人の幸運（超常）ペイル・ストレンジャーは AC に＋ 3 の幸運ボーナスを得、火器を使用する際に不発の可能性を持たない。
異邦人の射撃（変則）全ラウンド・アクションとしてペイル・ストレンジャーは火器の 1 つで注意深く狙いをつけ、1 発の破滅の射撃を行える。実際の距離はどうであろうとこの 1 発の射撃は常に接触攻撃として解決される。ペイル・ストレンジャーがこの射撃でクリティカル・ヒット可能状態になった場合、自動的にクリティカル・ヒットが確定する。クリティカル・ヒットしたかしないかに関わらず、この射撃は＋ 6d6 ポイントのダメージを与える。

時に死すらガンスリンガーとその復讐を別てないことがある。ガンスリンガーが憎む敵に返り討ちに遭うか、憎む敵への復讐を果たす前に殺された時に、その憤怒は彼の死体を復讐に燃えるアンデッドの怪物として動かす。ペイル・ストレンジャーは最初に起き上がる時に果たすべき怒りの源を求める――そして、世界の荒野を徘徊し、新たな犠牲者を探して終わることのない激怒の捌け口にする。

ペイル・ストレンジャーは生前とほぼ同じ姿をしているが、乾ききっており明らかにアンデッドに見える。少数のペイル・ストレンジャーは常時の擬似呪文能力として ヴェイル を使用してアンデッドの正体を隠し生前と同じ姿を見せる能力を持つ（CL は CR に等しい）。そうしたペイル・ストレンジャーは時により強力でありガンスリンガーかレンジャーのレベルを持つことがあり、そしてその偶像が実は生きていない化け物かを認識しているかはともかく彼を崇めている山賊たちや信奉者たちの大規模な集団を惹きつけていることもある。

ペイル・ストレンジャーは身長 6 と 1/2 フィート、体重は 130 ポンド。

ペナンガラン Penanggalen

艶のある黒髪に縁取られた白貌が、首の根から不気味な尾のように臓腑を垂らしながら空中に止まっている。

ペナンガラン 脅威度 5 Penanggalen

経験点 1,600
人間のペナンガランの 5 レベル・ウィッチ
NE ／中型サイズのアンデッド（人型生物の変成種）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16

防御
AC 21、接触 15、立ちすくみ 16（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮）
hp 35（5d6 ＋ 15）；高速治癒 5
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 7
防御的能力 エネルギー放出への抵抗＋ 4；**DR** 5 ／銀および斬撃；**完全耐性** アンデッドの種別特徴；**抵抗**［冷気］10、［火］10
弱点 光に過敏、ペナンガランの弱点

攻撃
移動速度 飛行 60 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 6（1d6 ＋ 4、加えて " 病気 "）、叩きつけ＝＋ 6（1d4 ＋ 4、加えて " つかみ " および " 衰弱 "）
特殊攻撃 吸血（1d4【耐久力】）、同族作り、病気（汚穢熱、DC15）、呪術（魔女笑い、邪眼、不運）
準備しているウィッチ呪文（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 8）
3 レベル：スティンキング・クラウド（DC16）
2 レベル：グリッターダスト（DC15）、シー・インヴィジビリティ 、ホールド・パースン（DC16）
1 レベル：オブスキュアリング・ミスト 、コマンド（DC15）、チャーム・パースン（DC15）、メイジ・アーマー
0 レベル（回数無制限）：タッチ・オヴ・ファティーグ（DC13）、ダンシング・ライツ 、ディテクト・マジック 、ブリード（DC13）、リード・マジック
守護者 疫病

基本データ
【筋】18、**【敏】**18、**【耐】**—、**【知】**17、**【判】**16、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 6（組みつき＋ 10）；**CMD** 21
特技《回避》、《呪文熟練：心術》、《物質要素省略》
技能〈隠密〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 14、〈知覚〉＋ 16、〈知識：自然〉＋ 7、〈知識：神秘学〉＋ 19、〈呪文学〉＋ 11、〈はったり〉＋ 11、〈飛行〉＋ 16、〈魔法装置使用〉＋ 11；**種族修正** ＋ 8〈はったり〉、＋ 8〈飛行〉、＋ 8〈知識：神秘学〉、＋ 8〈知覚〉、＋ 8〈真意看破〉、＋ 8〈隠密〉
言語 共通語、地獄語、ノール語、竜語
その他の特殊能力 分離、ウィッチの使い魔（センチピード）

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 NPC の装備品

特殊能力
呪術 ペナンガラン・ウィッチは 30 フィート以内のクリーチャーに回数無制限で呪術の 1 つを使用できる。呪術の使用は（特記ない限り）機会攻撃を誘発しない標準アクションである。セーヴ DC は【知力】に基づく。
魔女笑いの呪術（超常）ウィッチは移動アクションで哄笑できる。30 フィート以内の邪眼の呪術か不運の呪術の影響下にあるクリーチャーはその 1 種類の呪術の持続時間が 1 ラウンド延長する。
邪眼の呪術（超常）この呪術は目標のクリーチャーの以下のうち 1 つに－2 のペナルティを与える（ペナンガランが決める）：AC、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、あるいは技能判定。この効果は 6 ラウンドか、目標が DC15 の意志セーヴに成功すればたった 1 ラウンド持続する。これは［精神作用］効果である。
不運の呪術（超常）この呪術はクリーチャー 1 体に重大な不運を 1 ラウンドの間与える。クリーチャーが能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、あるいは技能判定をするとき、2 回振って悪い結果を選ばなければならない。DC15 の意志セーヴによってこの効果を無効化できる。1 体のクリーチャーは 1 日に 1 回しかこの呪術の目標にできない。

おぞましきペナンガランは最も恐ろしい吸血怪物の 1 つである。日中ペナンガランは普通の人型生物の姿をしているが、夜あるいは起こった時にこのクリーチャーの頭部は肉体から放たれ、喉から臓腑のとぐろを吊らしながら空を飛び、不浄なる飢えを満たそうと血を求める。

多くのアンデッドとは違い、ペナンガランは定命と道徳の両方を望んで捨て去ることでアンデッド・モンスターになるという点でリッチの同類である。ペナンガランは伝統的に女性の術者であるが、邪悪なる変成の儀式を行えるクリーチャーならなれる。

リッチと同様、クリーチャーはペナンガランになろうと努力する。複数の変成の儀式が存在するが、その全ては親切心、慈悲、そして非情さ以外の感情を投げ捨てることを象徴するような悪行を要求する。多くの儀式は血、胆汁、涙、そして囚え攻め抜いた無辜の者から得る他の液体を繰り返し求める。

ペナンガランは住まいに酢を入れた桶を常備している。食事の夜に帰る時、ペナンガランの臓器は血で膨れている。肉体に収まれるようになる為、ペナンガランは酢の大桶に浸っていなければならない。体積を減らすと、ペナンガランは肉体に滑り込む。肉体にいないペナンガランが殺された場合、その肉体は球速に腐敗し悪臭を放つ砂に変わる。

上記のペナンガランは生前ウィッチだったものだ。ウィッチ・クラスの全ては Advanced Player's Guide に書かれている。

ペナンガランの作成

" ペナンガラン " は生きていてヒット・ダイスが 5 以上あるならどんなクリーチャー（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）にも付加できる後天的テンプレートである。ペナンガランの多くはかつての人型生物か人怪であり、そしてペナンガランのほぼ全員が女性である。ペナンガランはここに書いていない限りクリーチャーの一般データと能力の全てを使用する。

脅威度：基本クリーチャーに＋ 1。

属性：いずれかの悪。

種別：クリーチャーの種別はアンデッド（変性種）に変化する。ヒット・ダイス、BAB、セーヴは再計算しないこと。

感覚：ペナンガランは暗視 60ft. を得る。

アーマー・クラス：外皮ボーナスが＋ 6 増加する。

ヒット・ダイス：基本クリーチャーの種族 HD を d8 に変更する。クラス・レベルによる HD 全ては変更しない。アンデッドであるペナンガランはボーナス・ヒット・ポイントを決定するに際し自身の【魅力】修正値を使用する（【耐久力】の代わりに）。

防御的能力：ペナンガランはエネルギー放出抵抗＋ 4、DR5 ／銀および斬撃、抵抗［冷気］10 と［火］10、アンデッドの種別によって与えられるあらゆる防御的能力を得る。ペナンガランは高速治癒 5 も得る。

弱点：ペナンガランは光に過敏を得る。加えて、ペナンガランは人間の肉体から出ており日光に直接曝されている間よろめき状態になる。

移動速度：ペナンガランが自身の肉体に付いている時、彼女は基本クリーチャーと同じ基本移動速度を維持する。ペナンガランが肉体から分離した時、彼女は良好な機動性の飛行移動速度 60 フィートのみを持つ。

近接：ペナンガランは自身の肉体と離れている時噛みつき攻撃と叩きつけ攻撃を得る。そのダメージは攻撃の種類やペナンガランのサイズにとって標準的なものである。肉体攻撃は両方ともダメージ減少を克服する

に際し魔法的として扱われる。

特殊攻撃：ペナンガランは基本クリーチャーの特殊攻撃の全てを維持する。彼女は以下の追加の特殊攻撃も得る。セーヴ DC は特記ない限り 10 ＋ペナンガランの HD の 1/2 ＋ペナンガランの【魅力】修正値に等しい。

吸血（超常）：ペナンガランの吸血攻撃は 1d4 の【耐久力】ダメージを起こす。

同族作り（超常）：ペナンガランが吸血によって女性の人型生物を殺し、かつ殺された人型生物が生前 10 ヒット・ダイス以上を持っていた場合、その殺された人型生物は次の日没にマナナンガルとして起き上がる。このマナナンガルは作成したペナンガランの支配下にあり、そしてそのペナンガランが破壊されない限り隷属状態にある。ペナンガランは合計で自身のヒット・ダイスの 2 倍までの落とし子を隷属化できる；この制限を超過する、作成された落とし子は自由**意志**を持つアンデッドになる。

病気（超常）：ペナンガランが噛みついたクリーチャーは汚穢熱に曝される――この病気に対する**セーヴ** DC は病気本来のものではなくペナンガランによって決定される。

衰弱（超常）：ペナンガランの内臓は生きた肉を腫れさせ弱体化させる汚い胆汁を滴らせている。ペナンガランの叩きつけ攻撃によってダメージを受けたクリーチャーは**頑健セーヴ**に成功しない限り 1d4 の【敏捷力】と 1d4 の【魅力】ダメージを受ける。

能力値：【筋】＋ 6、【敏】＋ 4、【知】＋ 2、【判】＋ 2、【魅】＋ 4。アンデッド・クリーチャーであるペナンガランは【耐久力】能力値を持たない。

技能：ペナンガランは〈はったり〉、〈飛行〉、〈知識：神秘学〉、〈知覚〉、〈真意看破〉、そして〈隠密〉判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。

その他の特殊能力：ペナンガランは以下の特殊性質を得る。

分離（超常）：日中、ペナンガランは生前と同じ姿を持ち、アンデッドとは看破できない（しかし依然としてアンデッド・クリーチャーである）。夜間、彼女は全ラウンド・アクションとして頭部と内臓を肉体から切り離せる。彼女の物理的ではあるが今や空っぽとなった肉体は死体として存在するが、ペナンガランの通常の合計ヒット・ポイントに等しいダメージを与えた場合破壊できる。ペナンガランが肉体に戻るには、自身の内臓を 1 時間酢に浸けなければならない――その後彼女は肉体へと脱着でき、そうなった時点で肉体へのダメージは即座に治癒される（しかしペナンガラン自身が受けたダメージは残る）。肉体が破壊されたペナンガランは二度と日中生きた姿で歩けなくなるが、それ以外は傷つかない（最早日光を浴びながら安全に旅できなくなる点を除いては）。ペナンガランが肉体を纏っている間、彼女は肉体攻撃、飛行移動**速度**、あるいはペナンガランとしての特殊攻撃を使用できない。

ベヒモス Behemoth

巨大で、年経ることなく、そしてほぼ完全に無敵であるベヒモスは神の天罰を定命の領地にもたらす。原初の創造のエネルギーで形作られ元素の力が注ぎ込まれたベヒモスは生きているクリーチャーに似ているが、肉体の脆弱性を持たない。最高に賢い動物を凌ぐ知的さも持ち合わせるベヒモスはアクロ語を理解するが、話せない。神に優るとも劣らない者か最高の力を持つ伝説のアーティファクトがベヒモスに命令でき、そして神々さえ最弱のベヒモス 1 体を自領に放ちその怒りが創造者に向けられることに恐れを感じる。

定命の者が神々を崇めているのとほぼ同じ期間、定命の者たちは傲慢と神々の正しき怒りを知っている。定命の者の攻撃性が神の寛容を上回るほど肥大化した時、神々は疫病と洪水、そして恐るべき従者を向ける。そうした応報の下僕のうち、ベヒモスが最も恐れられている。神や神々の連合が原初の混沌の泉からベヒモスを創造し、肉の姿でそれを縛り、精神を正義と進む先にあるあらゆるものを破壊したいという飢餓で満たした。そしてこの獣は獲物へ向け解き放たれる――神の怒りの矛先を向けられるに最も足ると思われる者たちに。このクリーチャーが神の怒りを見せつけたらすぐ戻せるよう、この獣が土地を踏み荒らしている間すぐ近くに留まる神格もいるが、定命の者の窮状に目を向けず、ほぼ生命のない残り火のみしかなくなるまでベヒモスに暴れさせ続ける神格もいる。世界全土がこうした生ける天罰によって破壊されたことがある。そうした粉砕された土地には世界を殺した生きた記念碑である征服した不滅のベヒモス自身しか生者はいなくなる。

ベヒモスは神々に創造されるが、その姿と表情は彼らが統治すべき 3 つの領域の結果である――風、地、あるいは海。これらの領地それぞれはベヒモスの一般的な 3 種族にも関連している――このような一般的でないクリーチャーに「一般的」といった言葉を使うのが適切だとすればだが。

広大な大地に放たれるベヒモスはサンダー・ベヒモスとして知られる。彼らはベヒモス種の中で最弱であるが依然として手に負えない存在であり、いずれにせよ世界の終末をもたらすほぼ阻止不可能な動力である。彼らは単一の国や帝国を破壊する時に選ばれるベヒモスであり、大破壊の間彼らはその土地に縛られ、そのため彼らの地球を移動する力は上位のベヒモス 2 種より限定されている。

複数の国や領地が神の怒りを買った時、サラシック・ベヒモスが世界の大海に送られ大災害をもたらす。海経路での交易を妨害し、湾港都市を破壊し、繁栄した沿岸部を人の住めない場所にすることで、サラシック・ベヒモスは人が脆弱になる場所で文明の破壊を推進する。応報を行なっている神はサンダー・ベヒモス数体で道を誤った領土を荒らし、サンダー・ベヒモス 1 体をその海に配置して大破壊のとどめにするかも知れない。

一般的なベヒモス 3 種の中で最も破壊的な者はテンペスト・ベヒモスであり、短時間で無数の土地を荒らし尽くせる、鳥のような身も震えるモンスターである。神々が一撃を与えたい国々の上空を支配するため、テンペスト・ベヒモスは他の同族よりも優れた機動性を持つ。神々が本当に頭を抱えた時、彼らは世界に無数のベヒモスを配置するかもしれないが、テンペスト・ベヒモス単体を超える配備を求める状況はこれらのモンスターのサイズほどに躊躇わせる――複数のテンペスト・ベヒモスを天罰として必要とするほどの冒涜と傲慢ができる世界は殆どない。

風と火で罰するシロッコ・ベヒモス、光差さぬ大海の深みのベヒモス、雷光と火で鍛造されたドレッド・ホロコースト・ベヒモス等、他のベヒモスも存在する。一部の神格は本当に唯一無二の強力なベヒモスを産むことに殊更の喜びを感じる――その力が他の多くのベヒモスとで極めて異なっているものの、多くの学者は伝説のタラスクをこの分類に入れている。どのような在り方であろうと、ベヒモスそれぞれは唯一の殺せる欠点である、不滅性の隙間を持つ。小さなこの弱点を混沌を秩序に束縛する不完全な工程のせいにする者もいれば、神々が警告として作ったと主張する者、いつかベヒモスが神々自身を上回ってしまう可能性をなくすためと考える者もいる。

ベヒモスの創造は必ずしも非情な神が無垢なる世界に大破壊をもたらそうとする行動とは限らない――善あるいは中立の神格が正義の道具として自身に仕えるよう創造することもある。より秩序的でより洗練された神々が最もベヒモスを求めがちなのは皮肉かもしれない――自然の神々は定命の者を全く罰する気にならないか、そうでなくても代わりに地震や嵐のような自然災害を使って我が儘な支持者に授業を教える。ベヒモス 1 体でも通常は十分であるが、時にこの種のクリーチャー複数がある世界を訪れることがある。何の慰めにもならないかもしれないが、ベヒモスに生殖能力はない――ある世界で一度に活動するベヒモスの総数がいくつであろうと、その数は神格の指示や天罰の介入なしに増えることはない。

ベヒモスが仕事を終えた時に神々がこの獣を取り除くのは皆無なため、神々を侮辱するのをやめた社会でさえベヒモスの怒りへの耐性を持つわけではない。ベヒモスによって破壊された太古の文明は未だその荒廃した中心部に、然るべき時か目覚めさせ再び猛威を振るわせる悲劇の事故を待ちながら微睡むこのモンスターを匿っているかもしれない。

ベヒモス：テンペスト・ベヒモス Behemoth, Tempest

三対の翼を律動的に羽撃かせると、台風並の風力がこの巨大な鳥のような怪物の周囲で渦巻く。

テンペスト・ベヒモス 脅威度 22 Tempest Behemoth

経験点 614,400

N ／超巨大サイズの魔獣（風、ベヒモス）

イニシアチブ ＋ 9**；感覚** 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 31

防御

AC 40、接触 8、立ちすくみ 34（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 32 外皮、－ 8 サイズ）

hp 445（33d10 ＋ 264）；再生 20

頑健 ＋ 26、**反応** ＋ 23、**意志** ＋ 16

防御的能力 阻止不可能；**DR** 15 ／エピック；**完全耐性 能力値**ダメージ、老化、出血攻撃、病気、［電気］、生命力吸収、［火］、［精神作用］効果、負のレベル、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、（ポリモーフ）；**SR** 33

弱点 ミラクルとウィッシュに対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋ 41（4d6 ＋ 16 ／ 19 ～ 20、加えて " 出血 "）、鉤爪（× 2）（2d8 ＋ 16、加えて " 出血 "）、翼＝＋ 36（8d8 ＋ 8）（訳注：鉤爪の攻撃ロールが無記載なのは原文の通り）

遠隔 鱗（× 6）＝＋ 31（1d10 ＋ 16 ／ 19 ～ 20、加えて " 出血 "）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 出血（2d6）、突風、破滅的、電撃

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 22）

3 回／日：ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（DC21）

基本データ

【筋】43、**【敏】**21、**【耐】**26、**【知】**3、**【判】**16、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 33；**CMB** ＋ 57；**CMD** 73

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《風の如き脚》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：feathers》（訳注：鱗の誤りか）、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《電光の如き脚》、《鋼の**意志**》、《ひっつかみ》、《武器熟練：feathers》（訳注：鱗の誤りか）、《ホバリング》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉－ 7、〈生存〉＋ 15、〈知覚〉＋ 31、〈飛行〉＋ 29；**種族修正** ＋ 20〈飛行〉、＋ 10〈知覚〉

言語 アクロ語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／空中

編成 単体または 2 体

宝物 なし

特殊能力

突風（超常）テンペスト・ベヒモスは最大で台風までの 風力 をフリー・アクションで発生でき、即座に 3 つの異なる方向に現せる。これらの風はこのベヒモスから離れるようにか向かうように吹き荒れ、幅は 30 フィートであり 1,000 フィート伸びる。

鱗（変則）テンペスト・ベヒモスは標準アクションとして翼から最大で 6 枚の鱗を撃てる（射程単位 100 フィート）。

雷撃（超常）1d4 ラウンドに 1 回即行アクションで、このベヒモスは 15d6 ポイントの［電気］ダメージと 15d6 ポイントの［音波］ダメージを与え、永続的な聴覚喪失状態にする 200 フィートの直線の電撃を放てる（DC34 の反応セーヴはダメージを半減し、聴覚喪失を無効化する）。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

三対の翼で風に乗るテンペスト・ベヒモスは何よりも高く飛び、その影の中には死が乗っている。戦闘では、ベヒモスは高々度から投げるためだけに敵を掴み、翼で敵を打ち、剃刀刃の鱗を遠くの敵に飛ばす。テンペスト・ベヒモスの神の血はその肉体、精神、そして魂を害から守る。最強の魔法や攻撃のみがその防備を貫ける。その不滅性のため、テンペスト・ベヒモスは何者も恐れない。

生ける神罰であるテンペスト・ベヒモスは広大な都市を完全に破壊し、巨大な嵐で複数の町を荒廃させ、人里離れた山の寺院を真っ平にし、難攻不落の城塞を地面から引っぺがすためにその世界に送られる。

テンペスト・ベヒモスの到来では概して逆風が吹く前に鳥の群れが逃げ出すような荒天や酷い嵐がその前兆となる。テンペスト・ベヒモスの到着の前日、嵐は突然止む――皮肉なことにそれで犠牲者たちは開けた場所に出て、このベヒモスの直撃を受ける。

ベヒモス：サラシック・ベヒモス Behemoth, Thalassic

撹拌される海中で 2 本の巨大な腕がこの鯨に似た獣の肉体を推進している。

サラシック・ベヒモス 脅威度 20 Thalassic Behemoth

経験点 307,200

N ／超巨大サイズの魔獣（水棲、ベヒモス、水）

イニシアチブ － 1；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 34

防御

AC 37、接触 1、立ちすくみ 37（－ 1【敏】、＋ 36 外皮、－ 8 サイズ）

hp 391（29d10 ＋ 232）；再生 20（［火］）

頑健 ＋ 24、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 14

防御的能力 阻止不可能；**DR** 15 ／エピック；**完全耐性 能力値**ダメージ、老化、出血攻撃、［冷気］、病気、生命力吸収、［火］、［精神作用］効果、負のレベル、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、（ポリモーフ）；**SR** 31

弱点 ミラクルとウィッシュに対する脆弱性

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 200 フィート

近接 噛みつき＝＋ 39（6d6 ＋ 18 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、爪（× 2）＝＋ 39（3d6 ＋ 18）、尾の打撃＝＋ 34（4d6 ＋ 9、加えて " 足払い "）

遠隔 水噴射＝＋ 20（4d8 ＋ 18 ／ 19 ～ 20、加えて " 朦朧化 " および " 突き押し "）

接敵面 30 フィート；**間合い** 20 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 22）

3 回／日：ツナミ（DC21）

特殊攻撃 転覆（DC25）、高速飲み込み、突き押し（水噴射、20 フィート）、かきむしり（爪、3d6 ＋ 18）、破滅的、飲み込み（4d6 ＋ 27 殴打、**AC**28、hp39）

基本データ

【筋】47、**【敏】**8、**【耐】**27、**【知】**3、**【判】**16、**【魅】**14

基本攻撃 ＋ 29；**CMB** ＋ 55（組みつき＋ 59）；**CMD** 64

特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき、水噴射》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級武器破壊》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《能力熟練：水噴射》、《鋼の**意志**》、《鋼の**意志**強化》、《武器破壊強化》

技能〈隠密〉－ 13、〈水泳〉＋ 30、〈生存〉＋ 18、〈知覚〉＋ 34；**種族修正** ＋ 10〈知覚〉

その他の特殊能力 水陸両生

言語 アクロ語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体または 2 体

宝物 なし

特殊能力

水噴射（超常）サラシック・ベヒモスは驚くべき力と正確さで噴水孔から水を撃てる。この水噴射は有効距離 240 フィートを持ち、距離によるペナルティを持たない。この水噴射が命中した目標はベヒモスの突き押しの能力の対象となり、DC32 の頑健セーヴに成功しない限り 1d4 ＋ 1 ラウンドのあいだ朦朧化する。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。

沿岸部で暮らす者を罰する為に神々が送るサラシック・ベヒモスは水中から船舶に厳罰を与えた後に地上の建築物や生存者に注意を向ける。その巨体にも関わらず、サラシック・ベヒモスは信じられないほど速く泳ぎ、その**速度**は最速の船以外の全てを容易に凌ぐ。地上では彼らからは容易く逃げられる、少なくとも故郷を離れ財産を手放せ、その意思がある者であれば。地上でも無期限に生きられアザラシのような劣悪な移動力を持っているとはいえ、サラシック・ベヒモスはすぐに重力による絶えざる引きつけに疲れてしまう。彼らが快適に浮ける海に戻る前に海岸から 1、2 マイルも冒険することは殆どない。

サラシック・ベヒモスは水中の巨大なマッコウクジラに似ているが、強力な前肢を使って素早く陸上に乗り上げることもできる。尾と前肢はただ一振りで木や石を粉砕できるほどで、そのあぎとは小舟を一飲みにできるほど大きく開く。

サラシック・ベヒモスの到来では概して劇的な船舶失踪の増加、奇妙な潮流、そして海中の生物が意図的に浜に乗り上げようとするという不思議な光景が前兆として起こる。サラシック・ベヒモスは大抵水面から 100 フィート強下で多くの時間を過ごす――しかし伝説によるとより上位のベヒモスであるドレッド・リヴァイアサンが大海の最深部にいるという。

ベヒモス：サンダー・ベヒモス Behemoth, Thunder

この巨大な獣はゴツゴツした板で肉体を鎧っている。いくつもの精巧な角がその恐ろしい頭部を覆っている。

サンダー・ベヒモス 脅威度 18 Thunder Behemoth

経験点 153,600
N ／超巨大サイズの魔獣（ベヒモス、地）
イニシアチブ ー 2；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋ 27

防御
AC 35、接触 0、立ちすくみ 35（ー 2【敏】、＋ 35 外皮、ー 8 サイズ）
hp 337（25d10 ＋ 200）；再生 20
頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 12、**意志** ＋ 12
防御的能力 阻止不可能；**DR** 15 ／エピック；**完全耐性 能力値**ダメージ、［酸］、老化、出血攻撃、病気、生命力吸収、［火］、［精神作用］効果、負のレベル、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、（ポリモーフ）；**SR** 29
弱点 ミラクルとウィッシュに対する脆弱性

攻撃
移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 33（4d6 ＋ 16、加えて " つかみ "）、突き刺し＝＋ 33（4d6 ＋ 16）、踏みつけ（× 2）＝＋ 28（2d8 ＋ 8、加えて " 足払い "）
遠隔 岩（× 4）＝＋ 15（3d6 ＋ 24 、加えて " 朦朧化 "）
接敵面 30 フィート；**間合い** 20 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋ 22）
3 回／日：アースクウェイク（DC20）
特殊攻撃 高速飲み込み、強力雄叫び、岩噴き、破滅的、飲み込み（4d6 ＋ 24 殴打および 4d6［火］ダメージ、**AC**27、hp33）、蹂躙（2d8 ＋ 24、DC38）

基本データ
【筋】43、**【敏】**6、**【耐】**26、**【知】**3、**【判】**14、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 25；**CMB** ＋ 49（組みつき＋ 53）；**CMD** 57（対足払い 61）
特技《強打》、《蹴散らし強化》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《上級武器破壊》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の**意志**》、《ひっつかみ》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》、《踏み込み》
技能〈水泳〉＋ 28、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 27；**種族修正** ＋ 10〈知覚〉
言語 アクロ語（話せない）

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または 2 体
宝物 なし

特殊能力
強力雄叫び（超常）1d4 ラウンドに 1 回標準アクションで、サンダー・ベヒモスは 60 フィートの円錐形に強大化 グレーター・シャウト の効果を複製した強力な雄叫びを出せる（頑健 DC30 でダメージを半減）。これは［音波］効果である。このセーヴ DC は【耐久力】に基づく。
岩噴き（変則）サンダー・ベヒモスは本質的に無尽蔵に蓄えられる砂嚢から岩を噴ける。このベヒモスは標準アクションで最大 4 つの岩を噴け、その射程単位は 60 フィートである。そうした岩の 1 つからクリティカル・ヒットを受けたクリーチャーは 1 ラウンドの朦朧化に抵抗する為の DC38 の頑健セーヴを行わなければならない。このセーヴ DC は【筋力】に基づく。
飲み込み（変則）サンダー・ベヒモスは 5 つの胃を持ち、飲み込んだ獲物をその 1 つに入れられる（通常は空っぽの胃を選ぶ）。

サンダー・ベヒモスは動物、植物、そして目に映る建物さえ貪るほどの全てを食い尽くす飢えによって駆り立てられてうろつく食欲として地上を歩く。彼らは森や密林で無差別に底なしのように見える 5 つの胃をたらふく満たし、鉱石を求めて鉱山や山を倒壊させ、戦慄している一口大の食べ物の為に居住地や要塞を消滅させる。

サンダー・ベヒモスはに神々によって送り出され、邪悪な都市を破壊し、神性を傷つける大寺院や記念碑を消滅させ、そしてそれ以外の地上やそのすぐ下に神の怒りをもたらす道具として行動する。サンダー・ベヒモスが現れる数日前から小さいが不安にさせるような地震が起こり、穿孔道物たちの地上への大規模な逃走が起こり、説明のできない倒木や陥没が増加する。

ペリ Peri

This beautiful albino woman is wreathed in wings of brilliant flame.

ペリ 脅威度 14 Peri

経験点 38,400

NG ／中型サイズの来訪者（善、原住）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、smoke sight；〈知覚〉＋ 26

防御

AC 30、接触 18、立ちすくみ 22（＋ 7【敏】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮）

hp 180（19d10 ＋ 76）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 17

DR 10 ／冷たい鉄および悪；**完全耐性**［電気］、［火］；**抵抗**［酸］ 10、［冷気］ 10；**SR** 25

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 ＋ 2 フレイミング・バースト・シミター ＝＋ 27 ／＋ 22 ／＋ 17 ／＋ 12（1d6 ＋ 8 ／ 18 ～ 20、加えて 1d6［火］）、翼（× 2）＝＋ 20（1d6 ＋ 3、加えて " 着火 "）

特殊攻撃 着火（2d6、DC23）、whirlwind dance

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 23）

常時：ファイアー・シールド（ウォーム・シールド）

回数無制限：エイド 、スコーチング・レイ 、パイロテクニクス（DC20）、flame jump

3 回／日：ウォール・オヴ・ファイアー 、ファイアーボール（DC21）、フレイム・ストライク（DC23）

基本データ

【筋】 22、**【敏】** 24、**【耐】** 19、**【知】** 21、**【判】** 19、**【魅】** 26

基本攻撃 ＋ 19；**CMB** ＋ 25；**CMD** 43

特技《一撃離脱》、《回避》、《**頑健**無比》、《強行突破》、《強打》、《攻防一体》、《大旋風》、《鋼の**意志**》、《武器落とし強化》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋ 29、〈軽業〉＋ 29、〈芸能：いずれか一つ〉＋ 30、〈交渉〉＋ 30、〈真意看破〉＋ 26、〈知覚〉＋ 26、〈知識：次元界〉＋ 27、〈知識：宗教〉＋ 24、〈治療〉＋ 23、〈呪文学〉＋ 27、〈飛行〉＋ 33

言語 エルフ語、火界語、共通語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／善属性の次元界

編成 単体または 2 体

宝物 × 3（＋ 2 フレイミング・バースト・シミター 、その他の宝物）

特殊能力

Flame Jump（擬呪） A peri can enter any fire equal to the peri's size or larger and travel any distance to another fire in a single round, regardless of the distance between the two. This ability otherwise functions as greater teleport（caster level 14th）, but the peri can transport only itself and up to 50 pounds of objects.

Smoke Sight（超常） A peri can see through fire, fog, and smoke without penalty.

Whirlwind Dance（超常） Once per day as a full-round action, a peri can spin in an ever-faster, whirling dance, transforming itself into a spinning vortex of flame 10 to 40 feet high for up to 9 rounds. This ability functions as the whirlwind ability（DC26 Reflex save）, but any creature that comes in contact with the whirlwind or is caught inside it takes 2d6 ＋ 6 points of fire damage and is subject to the peri's burn special attack. The save DC is Dexterity-based.

Peris are a race of celestials native to the good-aligned Outer Planes, but they are also often found in the company of mortals on the Material Plane. Believed to be the descendants of fallen angels, peris do penance for their ancestors' sins before they can earn a place in paradise. As a result, peris work tirelessly to aid and support good heroes of the mortal realms in a never-ending battle against evil.

Peris hate the evil fiends known as divs, who constantly seek to ruin the good works of mortals. Peris often work to repair damage wrought by the destructive divs. For their part, the divs take great pleasure in tormenting and persecuting peris, locking the fiery-winged celestials in cages of cold iron and endlessly torturing them.

ヘルワスプ・スウォーム Hellwasp Swarm

This hideous, buzzing cloud of insects is comprised of black and yellow wasps with hungry red eyes.

ヘルワスプ・スウォーム 脅威度 8 Hellwasp Swarm

経験点 各 4,800 each
LE ／微小サイズの蟲（他次元界、スウォーム）
イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 4

防御
AC 21、接触 21、立ちすくみ 14（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 4 サイズ）
hp 90（12d8 ＋ 36）
頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 7
DR 10 ／善；**完全耐性** スウォームの種別特徴、weapon damage；**抵抗** ［火］ 10

攻撃
移動速度 5 フィート、飛行 40 フィート（良好）
近接 群がり（3d6、加えて " わずらわす " および " 毒 "）
接敵面 10 フィート；**間合い** 0 フィート
特殊攻撃 わずらわす（DC18）、寄生

基本データ
【筋】 1、**【敏】** 22、**【耐】** 14、**【知】** 6、**【判】** 13、**【魅】** 9
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 11；**CMD** 16（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：知覚》、《追加 hp》、《能力熟練：毒》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 24、〈知覚〉＋ 4、〈飛行〉＋ 25
言語 地獄語

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）
編成 単体、2 体、または大量発生（3 ～ 6）
宝物 乏しい

特殊能力
Inhabit（変則） A hellwasp swarm can enter the body of a helpless or dead creature by crawling into its mouth and other orifices. Inhabiting a body requires 1 minute, and the victim must be Small, Medium, or Large. The swarm can abandon the body at any time as a full-round action. Any attack against the host deals half damage to the hellwasp swarm as well, although the swarm's DR, resistances, and immunities may negate some or all of this damage.
When a hellwasp swarm inhabits a dead body, it effectively transforms the corpse into a zombie of the appropriate size under the swarm's control. If a hellwasp swarm inhabits a living victim, it can neutralize the effects of its own poison and control the victim's movement and actions as if using dominate monster . Hellwasps quickly consume a living victim, dealing 2d4 points of Constitution damage per hour.
A hellwasp-inhabited creature is easy to spot, since its skin crawls with the forms of the insects inside. A swarm can attempt a Disguise check to conceal its inhabitation of a host, with a － 4 penalty if currently inhabiting a Small host.
A remove disease or heal spell cast on an inhabited victim forces the hellwasp swarm to abandon its host.
毒（変則） 群がり・致傷型；セーヴ 頑健・DC20；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【敏】；治療 2 回連続のセーヴ成功。

Even Hell's fiendish inhabitants know to stay clear of the maddening buzz of hellwasp swarms. While individual hellwasps are mindless, when swarmed together they gain a hive mind that torments the living and the dead alike. Sages and diabolists argue as to why this happens, but a favored explanation is that all hellwasps contain the dispersed soul of some greater devil, scattered and imprisoned by his rivals for infractions lost to mortal knowledge.

Though intelligent, these swarms are often difficult to understand and reason with. A hellwasp swarm can speak in a fashion with its myriad droning wings. The chatter is often little more than repetitive mantras of insults and the voicing of the twisted and base desires of the swarm. A hellwasp swarm has little use for reason, diplomacy, or discourse in other circumstances, for its desires are as savage as its home plane.

ポーキュパイン Porcupine

This small − eyed rodent has a rounded body with numerous quills running all over its back.

ポーキュパイン（ヤマアラシ）脅威度 1/4 Porcupine

経験点 100
N ／超小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉－ 1

防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 サイズ）
hp 5（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 5、**意志** － 1
防御的能力 トゲ

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 尾の打撃＝＋ 2（1d3）

基本データ
【筋】11、【敏】12、【耐】12、【知】2、【判】9、【魅】5
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 1；**CMD** 9（対足払い 13）
特技《神速の**反応**》
技能〈隠密〉＋ 9（草地では＋ 13）、〈登攀〉＋ 4；**種族修正** ＋ 4 草地での〈隠密〉

生態
出現環境 温暖／森林または平地
編成 単体、2 体、またはトゲのかたまり（3 ～ 6）
宝物 なし

特殊能力
トゲ（変則） Any creature attacking a porcupine with natural weapons or an unarmed strike takes 1 point of piercing damage. A creature that grapples a porcupine takes 1d3 points of piercing damage each round it does so.

Porcupines are omnivorous mammals that often climb trees in search of food. The spines on their back provide camouflage as well as protection from natural predators——typically other small mammals. Though primarily nocturnal, porcupines do occasionally graze during the day, eating the twigs, roots, and stems of bushes, coniferous trees, and other flora. Porcupine quills normally lie flat against the creature's body, but stand stiffly on end when the porcupine feels threatened.

ポーキュパイン：ジャイアント・ポーキュパイン Porcupine, Giant

This gray, human − sized porcupine's round body is covered in sharp, striped quills.

ジャイアント・ポーキュパイン（巨大ヤマアラシ）脅威度 2 Giant Porcupine

経験点 600
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 6

防御
AC 13、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 1【敏】、＋ 2 外皮）
hp 22（3d8 ＋ 9）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 2
防御的能力 トゲ

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 尾の打撃＝＋ 5（2d6 ＋ 3）

基本データ
【筋】17、【敏】12、【耐】16、【知】2、【判】13、【魅】5
基本攻撃 ＋ 2；**CMB** ＋ 3；**CMD** 16（対足払い 20）
特技《軽妙なる戦術》、《神速の**反応**》
技能〈知覚〉＋ 6、〈登攀〉＋ 7

生態
出現環境 温暖／森林または平地
編成 単体、2 体、またはトゲのかたまり（3 ～ 6）
宝物 なし

特殊能力
トゲ（変則） Any creature attacking a giant porcupine with light or one-handed melee weapons, natural weapons, or an unarmed strike takes 1d3 points of piercing damage. A creature that grapples a giant porcupine takes 2d4 points of piercing damage each round it does so.

More so than its smaller kin, the human-sized giant porcupine is a foul-tempered creature that is just as content chewing on carrion as on living creatures. Worse, giant porcupines are notorious in their almost foolhardy bravery, and have been known to attack creatures much larger than their own size. This unexpected aggression, when combined with their tangle of spearlike quills, makes the giant porcupine a dangerous foe.

ホーダッグ Hodag

Spikes cover the body of this vaguely reptilian creature. Its fearsome face features dagger − sharp teeth and glowing red eyes.

ホーダッグ 脅威度 6 Hodag

経験点 2,400
N ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 7

防御
AC 19、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 2【敏】、＋ 8 外皮、− 1 サイズ）
hp 60（8d10 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 5
防御的能力 ferocity

攻撃
移動速度 30 フィート、穴掘り 15 フィート
近接 噛みつき＝＋ 11（1d8 ＋ 4）、爪（× 2）＝＋ 11（1d6 ＋ 4）、尾の打撃＝＋ 11（1d4 ＋ 4）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 spiked tail、toss

基本データ
【筋】19、**【敏】**14、**【耐】**15、**【知】**7、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 13；**CMD** 25（対足払い 29）
特技《強打》、《渾身の一打》、《鋼の**意志**》、《複数回攻撃》
技能〈隠密〉＋ 2、〈水泳〉＋ 8、〈知覚〉＋ 7、〈登攀〉＋ 10
言語 共通語（話せない）
その他の特殊能力 trackless

生態
出現環境 温暖／森林または湿地
編成 単体
宝物 乏しい

特殊能力
Spiked Tail（**変則**）A hodag's tail spi_g have their normal DC increased by ＋ 10.

As stout as a bull with a reptile's scaly, spiked body, hodags are legendary forest predators that hunt along the edges of civilization in thick woods. Green, gray, and black scales cover the beasts, helping them blend in amid underbrush, and sharp spikes stand along their backs and run down their powerful, dangerous tails. Loggers share stories of being followed by hodags and seeing their glowing red eyes in the otherwise oppressive darkness of the deep forest. In the wintertime, when snow and ice blankets the region, hodags grow a foul-smelling coat of greasy, dark brown fur that sprouts in tufts from between their scales.

Many believe that hodags are not simply strong beasts but rather unique and specific terrors that have lived and hunted certain woodlands for ages. Others living near such wildernesses, however, consider hodags a myth, nothing more than the sort of tall tale that is typical of excitable rural folk. A male hodag measures 10 feet long and weighs 700 pounds.

ポポバワ Popobala

This brawny, sallow − skinned figure is muscular but lean, with batlike wings and a single hideous eye in its noseless face.

ポポバワ 脅威度 15 Popobala

経験点 51,200
CE ／中型サイズの人怪（変身生物）
イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 24
オーラ 畏怖すべき存在（30 フィート、DC26）、悪臭（DC26、1d6 分）

防御
AC 29、接触 17、立ちすくみ 22（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮）
hp 225（18d10 ＋ 126）；高速治癒 10（see harvester of sorrow）
頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 17、**意志** ＋ 14
防御的能力 harvester of sorrow；**DR** 10 ／魔法；**完全耐性** 病気、吐き気、毒、不調状態、朦朧化

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 80 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋ 25（2d6 ＋ 6、加えて 1d4【魅】吸収）、鉤爪（× 2）＝＋ 25（1d6 ＋ 6、加えて " つかみ " および "popobala fever"）、翼（× 2）＝＋ 20（1d6 ＋ 3）
特殊攻撃 かきむしり（鉤爪（× 2）、2d6 ＋ 9）
擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋ 22）
回数無制限：ヴェントリロキズム（DC17）、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス、ゴースト・サウンド（DC16）
3 回／日：アイバイト（DC22）、サジェスチョン（DC19）、スペル・ターニング、テレキネシス（DC21）、ドミネイト・パースン（DC21、can only dominate and control one person at a time）、フィーブルマインド（DC21）
1 回／日：アニメイト・オブジェクツ

基本データ
【筋】23、**【敏】**22、**【耐】**22、**【知】**17、**【判】**17、**【魅】**22
基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 24（組みつき＋ 28）；**CMD** 41
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：威圧》、《強行突破》、《強打》、《追加 hp》、《武器熟練：鉤爪》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈威圧〉＋ 40、〈隠密〉＋ 27、〈軽業〉＋ 18、〈芸能：演芸〉＋ 18、〈真意看破〉＋ 15、〈知覚〉＋ 24、〈知識：地域〉＋ 24、〈登攀〉＋ 14、〈はったり〉＋ 27、〈変装〉＋ 18
言語 共通語
その他の特殊能力 horrid haunting、変身（バット、ダイア・バットまたは人型生物；ポリモーフ）

生態
出現環境 暑熱／沿岸または森林
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
変身（超常） A popobala loses its frightful presence, popobala fever, and stench abilities when not in its true form.
Harvester of Sorrow（超常） A popobala heals as a result of the suffering of others. It gains fast healing 10 if at least one creature within 15 feet has one or more of the following conditions：confused, cowering, dying, exhausted, fatigued, frightened, nauseated, panicked, shaken, sickened, staggered, or stunned.
Horrid Haunting（超常） A popobala may use ghost sound or ventriloquism as a free action whenever it manipulates a creature or object with animate objects , dominate person , or telekinesis . The ghost sound or ventriloquism originates from the controlled object or creature.
Popobala Fever（超常） A creature wounded by a popobala's talons becomes sickened for 1d6 minutes unless it makes a DC25 Fortitude save. A creature already sickened by the fever becomes nauseated for 1d6 rounds. One already nauseated by the fever is helpless for 1d6 rounds. This is a disease effect. The save DC is Constitution-based.

The popobala is a much-feared shapeshifter that haunts and hunts warm coastal lands, roaming night and day to terrorize and spread anarchy and unrest while slaking its insatiable twin urges for violence and prurience. Shifting freely between bat, human, and its natural form, the popobala is most dreaded for its mesmeric charms, but it is more than capable of engaging in savage bloodletting against those who anger it. Popobalas are attracted to chaos, anarchy, and unrest, as the intensity of emotions and uncertainty inflames its already fierce urges. War, changes of government, and religious or ethnic strife or persecution——all of these excite a popobala, and if a society remains too settled and stable, the beast is never above fomenting unrest through its own predations.

A typical popobala is 5 feet tall with a 12 foot wingspan. It weighs only 100 pounds.

マースピアル

マースピアル：カンガルー Marsupial, Kangaroo

As tall as a grown human, this mouse － faced creature stands on powerful hind legs and has a stout tail trailing behind.

カンガルー 脅威度 1/2 Kangaroo

経験点 200
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 4

防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮）
hp 6（1d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 0

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 kick ＝＋ 1（1d6 ＋ 1、加えて " 足払い "）

基本データ
【筋】12、**【敏】**16、**【耐】**15、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 1；**CMD** 14
特技《技能熟練：軽業》
技能〈軽業〉＋ 14（跳躍＋ 18）、〈知覚〉＋ 4

生態
出現環境 温暖／丘陵または平地
編成 単体、2 体、または大軍（3 ～ 10）
宝物 なし

These strange-looking animals have long pointy ears and pronounced muzzles, and their strong legs carry them about in amazing leaps. Like all marsupials, kangaroos give birth to live young（"joeys"）that are relatively undeveloped at birth and completely helpless, and must remain within a protective pouch on the mother's belly for months before safely emerging.

While not particularly dangerous, a kangaroo is more than capable of defending itself if cornered or when forced to protect its young, striking out at foes with a powerful kick capable of knocking unwary antagonists off their feet.

A kangaroo stands over 6 － 1 ／ 2 feet tall and weighs upward of 200 pounds. To represent a smaller species standing about 4 feet tall and weighing 110 pounds, apply the young simple template or manually reduce the size from Medium to Small. Kangaroos reach maturity in less than a year and can live up to 20 years, but most individuals in the wild are hunted by predators within their first decade.

マースピアル：サイラシン Marsupial, Thylacine

This catlike creature has a striped pelt and whiskers that jut from a long muzzle filled with sharp teeth.

サイラシン（フクロオオカミ）脅威度 1/2 Thylacine

経験点 200
N ／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 8

防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 7（1d8 ＋ 3）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 1

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 2（1d4 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）

基本データ
【筋】12、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12（対足払い 16）
特技《技能熟練：知覚》
技能〈知覚〉＋ 8
その他の特殊能力 powerful jaws

生態
出現環境 暑熱／丘陵
編成 単体または小さな群れ（2 ～ 5）
宝物 なし

特殊能力
Powerful Jaws（変則）A thylacine's muscular jaws threaten a critical hit on a natural roll of 19 or 20.

These carnivorous, wide-jawed marsupials typically hunt at night and have a reputation for savagery. By day, they nest in hollow trees or clusters of bushes.

マイシロイド Myceloid

This shambling fungus creature bears a strong resemblance to a rotund human, but with a mushroom cap for a head.

マイシロイド 脅威度 4 Myceloid

経験点 1,200
NE ／中型サイズの植物
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 6

防御
AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（＋ 6 外皮）
hp 37（5d8 ＋ 15）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 4
DR 5 ／斬撃；**完全耐性** 植物の種別特徴；**抵抗**［冷気］10、［火］10、［音波］10
弱点［電気］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 20 フィート
近接 爪（× 2）＝＋ 6（1d6 ＋ 3、加えて " 病気 "）
特殊攻撃 胞子の雲
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 6）
1 回／日：spore domination（DC14）
基本データ
【筋】17、**【敏】**11、**【耐】**16、**【知】**9、**【判】**12、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 6；**CMD** 16
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 5、〈生存〉＋ 5、〈知覚〉＋ 6；**種族修正** ＋ 4〈真意看破〉、＋ 4〈生存〉
言語 地下共通語；テレパシー 60 フィート（myceloids and purple pox sufferers only）

生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、2 体、一団（3 ～ 24）、または共棲集団（25 ～ 250）
宝物 標準

特殊能力
病気（超常）Purple Pox：吸入型または致傷型；セーヴ 頑健・DC15；潜伏期間 1 分；頻度 1 回／日；効果 1d2【判】および 1d2【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。A creature that dies of the purple pox becomes bloated over the course of 24 hours, after which its body bursts open, releasing a fully grown myceloid. Additionally, as long as a creature takes at least 7 points of Wisdom damage from the purple pox, it must make a DC15 Will save each day to avoid becoming affected by a lesser geas（no HD limit）that compels the sickly character to seek out the nearest myceloid colony in order to offer itself up for spore domination. このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
胞子の雲（変則）Once per day as a standard action, a myceloid can expel a 10 ー foot-radius burst of spores centered on itself. This cloud persists for 1d3 rounds. Any creature caught in this cloud or that moves through it is exposed to the myceloid's purple pox disease――a creature need save only once against any one spore cloud, however, before becoming permanently immune to that particular spore cloud's effects. The spore cloud does not hamper vision.
Spore Domination（擬呪）This spell-like ability functions as charm monster , but functions only against creatures currently infected with purple pox.

The walking fungi known as myceloids feed off of decaying organic matter like many other fungi, yet unlike typical mushrooms or molds, they take particular pleasure in feeding from the rotting bodies of humanoids. Myceloids claim to be able to taste things like "innocence," "despair," and "hope" in the ripeness of rancid meat, although whether this is true or simply part of the myceloids' twisted sense of humor is unclear.

Most myceloids have deep purple caps studded with white lumps, and paler purple necks and bodies of tough, leathery fungus. Their spores grow tenaciously in living flesh, causing a rapid spread of painful purple lesions that, in advanced stages of the sickness, sprout tiny purple mushrooms；plucking these mushrooms is painful to the victim and causes bleeding. This condition, known as purple pox, is the method by which myceloids both season their meat and procreate.

Myceloids prefer to capture victims alive for later infection and control. To a myceloid, a living creature has three uses――first as a slave, second as a host from which to birth new myceloids, and finally as a banquet to feast upon once the first two destinies have played out.

マグミン Magmin

Built of fire and magma, this short humanoid radiates intense heat that causes the air around it to shimmer.

マグミン 脅威度 3 Magmin

経験点 800
CN ／小型サイズの来訪者（エレメンタル、他次元界、火）
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 7
オーラ searing aura（20 フィート、DC14）

防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 17（＋ 6 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 30（4d10 ＋ 8）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3
DR 5 ／魔法；**完全耐性** エレメンタルの種別特徴、［火］
弱点［冷気］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 近接接触＝＋ 7（、加えて（× 1）“ 着火 ”）または叩きつけ＝＋ 7（1d6 ＋ 2、加えて “ 着火 ”）
特殊攻撃 着火（1d6、DC14）

基本データ
【筋】15、**【敏】**11、**【耐】**15、**【知】**8、**【判】**10、**【魅】**10
基本攻撃 ＋ 4；**CMB** ＋ 5；**CMD** 15
特技《強打》、《鋼の**意志**》
技能〈隠密〉＋ 11、〈軽業〉＋ 7、〈真意看破〉＋ 7、〈知覚〉＋ 7、〈登攀〉＋ 9
言語 火界語
その他の特殊能力 heated flesh

生態
出現環境 気候問わず／地上（火の元素界）
編成 単体または徒党（2 ～ 8）
宝物 標準

特殊能力
Heated Flesh（変則） Any metal weapon striking a magmin must succeed at a DC14 Fortitude save or melt and gain the broken condition. Another strike by the same weapon causes the metal weapon to be destroyed if it fails a second save. Wood weapons are destroyed after only one failed save. Unarmed and natural attacks made against the magmin deal 1 point of fire damage to the attacker. The save DC is Constitution-based.
Searing Aura（変則） A magmin radiates extremely high temperatures, and any creature that starts its turn within 20 feet of a magmin must succeed at a DC14 Fortitude save or take 1d6 points of fire damage. The save DC is Constitution-based.

While magmins populate the Plane of Fire, they sometimes slip through elemental rifts into the Material Plane. These rifts usually occur in places of searing heat, such as volcanoes or underground rivers of magma, or in places of strong, unpredictable magic. The latter scenario usually results in more problematic entrances, as magmins tend to accidently set fire to any nearby flammable objects.

Though not courageous, these small outsiders still make formidable foes against any creature without resistance to their intense heat. Their touch incinerates clothing, and creatures that strike their bodies with steel run the risk of reducing their weapons to slag. Magmins' best defense in their homes on the Plane of Fire is in their sheer numbers. Their settlements, dotted with magma pools and leaping geysers of molten rock, teem with staggering numbers of the creatures.

Magmins are paranoid and untrusting. Always fearful of the larger denizens of the Plane of Fire, magmins harangue any interlopers with dozens of questions, asking where they are going, where they came from, and what they are doing near the magmins' precious magma pools. If travelers' answers are unsatisfactory, the magmins try to shuffle the creatures off as quickly as possible. Those who refuse to leave risk being thrown into a pool of liquid rock.

Magmins take great pride in the cultivation of their magma pools. Each magma pool has a different purpose, such as bathing, cooking meals, or relaxation. Magmins add minerals and salts to these pools to properly season them for their intended uses. Cooking pools（sometimes called "murder pools" by strangers）burn hotter than most others, and relaxation pools are generally darker than bathing pools.

Upon reaching adulthood, magmins stand 4 feet tall, their dense compositions giving them a weight of 300 pounds.

マナナンガル Mananangal

This disembodied female torso flaps through the air on batlike wings, her fanged face a hateful mask.

マナナンガル 脅威度 7 Mananangal

経験点 3,200
CE ／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 16

防御
AC 20、接触 14、立ちすくみ 16（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 6 外皮）
hp 85（10d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 10
DR 10 ／善または銀；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
弱点 光に過敏、vulnerable to light blades

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（良好）
近接 噛みつき＝＋ 11（1d8 ＋ 4）、爪（× 2）＝＋ 12（1d8 ＋ 4、加えて " つかみ "）
特殊攻撃 吸血（1d2【耐久力】）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 13）
回数無制限：タッチ・オヴ・ファティーグ（DC14）、ダンシング・ライツ、ブリード（DC14）
3 回／日：ダークネス、ディープ・スランバー（DC17）、フィアー（DC18）
基本データ
【筋】19、**【敏】**17、**【耐】**—、**【知】**12、**【判】**16、**【魅】**19
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11（組みつき＋ 15）；**CMD** 25
特技《欺きの名人》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《神速の**反応**》、《武器熟練：爪》
技能〈真意看破〉＋ 11、〈知覚〉＋ 16、〈知識：宗教〉＋ 11、〈呪文学〉＋ 6、〈はったり〉＋ 18、〈飛行〉＋ 16、〈変装〉＋ 21
言語 共通語、奈落語
その他の特殊能力 separate

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または小さな群れ（2 ～ 6）
宝物 標準

特殊能力
Separate（超常）During the day, a mananangal looks like a living human woman. She does not detect as undead during the day, but is still an undead creature. At night, her upper torso rips away（this is a full round action that occurs at sunset）, leaving her lower torso behind. Her lower torso is helpless, but her upper torso gains its fly speed and natural attacks at this time. The upper and lower portions share the same pool of hit points（despite any intervening distance）, and if the helpless lower portion is damaged, the mananangal is immediately aware of the attack. Since mananangals can be destroyed by damage to their lower bodies, they prefer to hide their lower torsos when separated. A mananangal must return to its lower torso and reattach to it（a full-round action）within the hour before sunrise?each round a mananangal remains separated after sunrise, it takes 1d6 points of damage until it rejoins its lower torso or it crumbles into dust.
Vulnerabile to Light Blades（変則）：Light blades（such as daggers, kamas, kukris, rapiers, short swords, sickles, and starknives）deal double the weapon's base damage on a successful hit against a mananangal.

Horrid undead, mananangals walk among the living by day and prey upon them at night. These creatures delight in spreading fear and distrust. By day, they tend to stay inside because of their light sensitivity. They mask this odd behavior by either living just outside villages as reclusive hermits or by obtaining roles within the community that explain away or justify their eccentricities.

Mananangals pass themselves off as normal people, usually posing as mad old women, midwives, hedge witches, or mystics. This allows the undead creatures to select their prey from within the community. Mananangals particularly enjoy feeding upon pregnant women, targeting them in their sleep so the undead may feast on the blood of both mothers and the children they carry. These foul creatures drain blood via their long, black, hollow tongues. Mananangals despise the scent of garlic and strong spices like cloves and anise.

As they fly through the night, mananangals make a ticking or clicking sound, leading some villagers to call the creatures "tik-tiks." Once separated, a mananangal's mobile torso has a 6 ー foot wingspan.

マフデト Maftet

Broad hawk wings support this creature with the torso of a bronze － skinned human and the lower body of a tawny, bipedal lion.

マフデト 脅威度 6 Maftet

経験点 2,400
N ／中型サイズの人怪
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 13

防御
AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（＋ 4 鎧、＋ 3【敏】、＋ 3 外皮）
hp 68（8d10 ＋ 24）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 8

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）
近接 高品質のシミター＝＋ 11 ／＋ 11 ／＋ 6 ／＋ 6（1d6 ＋ 3 ／ 18 ～ 20）
特殊攻撃 paired weapons、raptor dive
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 8）
常時：メイジ・アーマー
3 回／日：マジック・ウェポン
1 回／日：キャッツ・グレイス 、プロテクション・フロム・イーヴル
基本データ
【筋】16、**【敏】**17、**【耐】**16、**【知】**10、**【判】**15、**【魅】**11
基本攻撃 ＋ 8；**CMB** ＋ 11；**CMD** 24
特技《二重斬り》、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器熟練：シミター》、《迎え討ち》B
技能〈隠密〉＋ 18、〈知覚〉＋ 13、〈知識：歴史〉＋ 8、〈飛行〉＋ 10；
種族修正 ＋ 4〈隠密〉
言語 共通語、スフィンクス語
その他の特殊能力 runic tattoos

生態
出現環境 温暖および暑熱／砂漠および山岳
編成 単体、2 体、または獅子軍（6 ～ 10）
宝物 標準（高品質のシミター× 2、その他の宝物）

特殊能力
Paired Weapons（変則）Because of its intense training wielding a scimitar in each hand, a maftet ' s off-hand scimitar is treated as a light weapon.
Raptor Dive（変則）When airborne, a maftet can swoop down and strike at lightning speed. This is equivalent to an aerial charge, but it must move downward at least 10 feet and may dive at twice its normal flying speed. Doing so grants the maftet a ＋ 2 bonus on its attack rolls and allows it to make a full attack at the end of the raptor dive.
Runic Tattoos（超常）The tattoos scribed on a maftet ' s body power its spell-like abilities and glow when those abilities are used. A maftet can activate up to two of its spell-like abilities as a standard action. It may make a Fortitude save to resist the effects of an erase spell cast on its tattoos, but if it fails, it loses access to its spell-like abilities for 24 hours.

Dwelling in crumbling ruins and lost cities, maftets are a race of winged feline humanoids. Accomplished hunters and stalkers, maftets are highly skilled in fighting with dual scimitars.

A typical maftet is 7 feet tall and weighs 270 pounds. The fur on their leonine bodies ranges in coloration from a light buff to goldenrod or rust red. In some climates, maftets have the spotted lower bodies of leopards, and in rare circumstances they may possess white fur and pale skin or black fur and grayish-purple skin. Such individuals frequently rise to positions of power among their kind.

At home in dry deserts and mountains, maftets prefer to lair in abandoned ruins, mysteriously drawn to such desolate places. They also make do with dens in cliff-side caves or mountaintop eyries, but only if no suitable abandoned edifices can be found.

When a young maftet comes of age, it receives its runic tattoos from a shaman, usually the eldest female in the pride. The art and magic of creating these tattoos has been passed down from mother to daughter for thousands of years, along with the race's oral history and legends. Their origins now lost to history, these tattoos are always the same（with minor cosmetic variations between the sexes and between different prides）and always have the same effects. Under no circumstances are these tattoos ever given to non-maftets.

ムーンビースト Moon-Beast

This creature has a pale, froglike appearance with clawed hands, no eyes, a wide mouth, and a snout ending in pink tentacles.

ムーンビースト 脅威度 11 Moon-Beast Cr 11

経験点 12,800
CE ／大型サイズの異形
イニシアチブ ＋ 7；**感覚** 擬似視覚 90 フィート；〈知覚〉＋ 21

防御
AC 25、接触 13、立ちすくみ 21（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 12 外皮、－ 1 サイズ）
hp 133（14d8 ＋ 70）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 15
防御的能力 不定形；**DR** 10 ／刺突または斬撃；**完全耐性**［冷気］、凝視攻撃、illusions、毒；**抵抗**［電気］30；**SR** 22

攻撃
移動速度 50 フィート、登攀 20 フィート；エア・ウォーク
近接 爪（× 2）＝＋ 15（1d6 ＋ 6）、触手（× 4）＝＋ 11（1d6 ＋ 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 かきむしり（触手（× 2）、1d6 ＋ 9 加えて【判断力】吸収）
擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋ 18）
常時：エア・ウォーク
回数無制限：ディテクト・ソウツ（DC19）
3 回／日：ヴェイル（DC23）、シャドウ・エヴォケーション（DC22）、シャドウ・カンジュレーション（DC21）、チャーム・モンスター（DC20）、ディスペル・マジック 、ドミネイト・パースン（DC22）
1 回／日：コンフュージョン（DC21）、プレイン・シフト（自身のみ）、ミラージュ・アーケイナ（DC22）、メジャー・イメージ（DC20）
基本データ
【筋】22、**【敏】**17、**【耐】**20、**【知】**19、**【判】**18、**【魅】**25
基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 17；**CMD** 31
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《神速の**反応**》、《戦闘発動》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：触手》
技能〈威圧〉＋ 24、〈隠密〉＋ 24、〈交渉〉＋ 14、〈真意看破〉＋ 18、〈知覚〉＋ 21、〈知識：次元界〉＋ 18、〈知識：神秘学〉＋ 11、〈登攀〉＋ 14、〈呪文学〉＋ 21、〈魔法装置使用〉＋ 21；**種族修正** ＋ 8〈隠密〉
言語 アクロ語（話せない）；テレパシー 300 フィート
その他の特殊能力 compression、no breath

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、または陰謀団（3 ～ 5）
宝物 × 2

特殊能力
【判断力】吸収（超常）A creature that takes rend damage from a moon-beast must succeed at a DC22 Will save or take 1d4 points of Wisdom drain. A moon-beast heals 5 points of damage for each point of Wisdom it drains in this manner. If it drains a victim to
0 Wisdom, the moon-beast gains the effects of a heal spell. The save DC is Constitution-based.

Moon-beasts have no voice or eyes, yet they “see” more than most and can project their thoughts into the very minds of those they wish to communicate with. These monstrosities hail not from any physical moon, but rather from the shared satellite of all slumbering minds in the Dimension of Dream beyond the wall of sleep. Here, the moon-beasts raise stone cities on the oily shores of night-black seas found upon the dark side of the dreaming moon, from which they launch long, dark galleys crewed by not-quite-human slaves that sail through the void of space down to the seas of the Dimension of Dream to seek new slaves and stranger, more sinister wares.

Moon-beasts are slavers, first and foremost. They use their spell-like abilities to curb rebellion or to quickly gain minions, but much prefer using physical and mental regimens of torment and reconditioning to break the spirit of their captives. They often work with the denizens of Leng, a metaphysically nearby dimension of nightmare and madness, although as often as not these planar neighbors serve the moon-beasts merely as slaves.

Worshipers of ageless entities from beyond the stars, moon-beasts are often compelled to travel to the Material Plane for strange and frightening causes, not the least of which is gathering suitable sacrifices for their mysterious and demanding lords.

A moon-beast is 9 feet long and weighs 800 pounds.

メガファウナ

メガファウナ：アルケロン Megafauna, Archelon

The shell of this immense sea turtle easily spans 12 feet in length. Its narrow head ends in a hooked beak.

アルケロン 脅威度 5 Archelon

経験点 1,600
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 19、接触 9、立ちすくみ 18（＋ 10 鎧、＋ 1【敏】、－ 2 サイズ）
hp 59（7d8 ＋ 28）
頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 5

攻撃
移動速度 15 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき＝＋ 10（2d8 ＋ 9）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 転覆（DC25）

基本データ
【筋】22、**【敏】**13、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**12、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 13；**CMD** 24（対足払い 28）
特技《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《踏み込み》
技能〈水泳〉＋ 18、〈知覚〉＋ 10
その他の特殊能力 息こらえ

生態
出現環境 暑熱または温暖／水または湾岸
編成 単体または集団（2 ～ 6）
宝物 なし

An ancient relative of the smaller leatherback sea turtle, the archelon can grow up to 13 feet long and 16 feet from flipper to flipper. Weighing as much as 5,000 pounds, the archelon has an exceedingly powerful bite, and doesn't hesitate to use it to deter aquatic nuisances.

Like other sea turtles, female archelons come ashore to lay and bury their eggs in sandy beaches, preferably facing deep water and without coral reefs. Once done, they return to the sea, leaving their eggs defenseless.

These creatures are often used by coastal tribes as guardians and escorts from island to island. Aquatic creatures, particularly locathah, often use them as beasts of burden, but their relatively slow swim speed makes them poor mounts.

メガファウナ：バルキテリウム Megafauna, Baluchitherium

This towering armored herbivore resembles a hornless rhinoceros, but with longer legs and a longer neck.

バルキテリウム 脅威度 8 Baluchitherium

経験点 4,800
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 0；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 16

防御
AC 22、接触 8、立ちすくみ 22（＋ 14 外皮、－ 2 サイズ）
hp 114（12d8 ＋ 60）
頑健 ＋ 15、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 蹄（× 2）＝＋ 16（2d8 ＋ 9）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 蹂躙（2d8 ＋ 13、DC25）

基本データ
【筋】29、**【敏】**10、**【耐】**21、**【知】**2、**【判】**13、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 20（突き飛ばし＋ 22）；**CMD** 30（対突き飛ばし 32、対足払い 34）
特技《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《ふっとばし攻撃》
技能〈水泳〉＋ 15、〈知覚〉＋ 16

生態
出現環境 暑熱／森林
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 8）
宝物 なし

The immense baluchitherium stands nearly 18 feet high at the shoulder, measures 30 feet from end to end, and weighs 40,000 pounds. Despite its size, it lives a peaceful life pulling leaves from the tops of trees unless startled into action. When panicked, a baluchitherium tramples any obstacle in its path. If confronted, it smashes its tormentors with its elephantine feet.

A properly trained baluchitherium makes a capable mount for ettins, ogres, smaller giants, or other Large humanoids, and is one of the few mammals other than an elephant able to fill that role. Its relatively ponderous pace limits its usefulness to some extent, but its strength often more than makes up for this shortcoming.

メガファウナ：バシロサウルス Megafauna, Btasilosaurus

This immense primeval whale has a sleek body that looks more serpentine than mammal, and jaws filled with sharp teeth.

バシロサウルス 脅威度 12 Basilosaurus

経験点 19,200
N ／巨大サイズの動物
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 25

防御
AC 27、接触 7、立ちすくみ 26（＋ 1【敏】、＋ 20 外皮、－ 4 サイズ）
hp 161（17d8 ＋ 85）
頑健 ＋ 17、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 7

攻撃
移動速度 水泳 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 23（4d6 ＋ 15 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）、尾の打撃＝＋ 18（2d8 ＋ 7）
接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート
特殊攻撃 飲み込み（4d6 ＋ 15 殴打ダメージ、**AC**20、hp16）

基本データ
【筋】41、**【敏】**12、**【耐】**21、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 12；**CMB** ＋ 31；**CMD** 42
特技《イニシアチブ強化》、《**頑健**無比》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《持久力》、《鋼の**意志**》、《不屈の闘志》
技能〈水泳〉＋ 31、〈知覚〉＋ 25；**種族修正** ＋ 4〈知覚〉
その他の特殊能力 息こらえ

生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、2 体、または小群（3 ～ 10）
宝物 なし

Despite their saurian name, basilosauruses are in fact oceanic mammals, and at 60 feet in length are highly formidable beasts of the sea. In appearance, they resemble greatly elongated whales, but with long, toothed jaws resembling an alligator's. Inexperienced observers often confuse a basilosaurus with a sea serpent or water orm——and in all fairness, in the aftermath of a basilosaurus attack on an unsuspecting ship, such distinctions are largely academic anyway.

A basilosaurus relies as much on vision as echolocation to find prey, but sometimes mistakes smaller ships for food. Basilosauruses have few natural predators；only supernatural monsters like krakens, thalassic behemoths, and the largest of sea serpents can truly threaten a fully grown one.

メガファウナ：メガラニア Megafauna, Megalania

This gigantic lizard has short but powerful limbs, a muscular tail, and a spiny crest that runs the length of its body.

メガラニア 脅威度 7 Megalania

経験点 3,200
N ／超大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 21、接触 9、立ちすくみ 20（＋ 1【敏】、＋ 12 外皮、－ 2 サイズ）
hp 85（10d8 ＋ 40）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 8、**意志** ＋ 7

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき＝＋ 14（2d8 ＋ 12、加えて " つかみ " および " 毒 "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 飲み込み（2d8 ＋ 12 殴打ダメージ、**AC**16、hp8）

基本データ
【筋】27、**【敏】**13、**【耐】**19、**【知】**2、**【判】**14、**【魅】**6
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 17；**CMD** 28（対足払い 32）
特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《鋼の**意志**》、《武器熟練：噛みつき》、《踏み込み》
技能〈隠密〉＋ 10（岩場または下生えでは＋ 14）、〈水泳〉＋ 16、〈知覚〉＋ 10、〈登攀〉＋ 12；**種族修正** ＋ 4〈隠密〉（岩場または下生えでは＋ 8）

生態
出現環境 暑熱／森林または平地
編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 12）
宝物 なし

特殊能力
毒（変則）噛みつき；セーヴ 頑健・DC19；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【敏】ダメージ；治療 2 回連続のセーヴ成功。

The immense megalania is often mistaken for a dragon or dinosaur. Certainly the lizard's aggressive attitude and deep, rumbling roars only encourage such misidentifications. Large enough to catch and eat rhinos and elephants, a megalania prefers hunting much smaller prey that it can gulp down in one greedy swallow. Humanoids are among its favorite meals.

A megalania is 20 feet long and weighs 2,000 pounds.

モボゴ Mobogo

This grotesque creature looks like a gigantic toad with leathery wings, fangs, horns, and three bulbous eyes.

モボゴ 脅威度 10 Mobogo

経験点 9,600
CE ／超大型サイズの魔獣（水棲）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 19

防御
AC 24、接触 10、立ちすくみ 22（＋ 2【敏】、＋ 14 外皮、－ 2 サイズ）
hp 136（13d10 ＋ 65）；再生 5（［酸］、［火］、［冷気］）
頑健 ＋ 13、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 8

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（劣悪）、水泳 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 20（2d6 ＋ 9）、叩きつけ（× 2）＝＋ 20（1d8 ＋ 9）または舌＝＋ 20（1d6 ＋ 9、加えて " つかみ " および " 引き寄せ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート（舌は 45 フィート）
特殊攻撃 押し潰し（DC21、2d8 ＋ 13）、引き寄せ（舌、5 フィート）、飲み込み（2d6 ＋ 13 殴打ダメージ、**AC**17、hp13）、vile croak
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 11）
常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ 、パス・ウィズアウト・トレイス
回数無制限：クリエイト・ウォーター 、サウンド・バースト（DC15）、チャーム・アニマル（DC14）
3 回／日：ガスト・オヴ・ウィンド（DC15）、クウェンチ（DC16）、コントロール・ウォーター 、ソフン・アース・アンド・ストーン（DC15）、フォッグ・クラウド 、プラント・グロウス

基本データ
【筋】28、**【敏】**15、**【耐】**21、**【知】**6、**【判】**15、**【魅】**16
基本攻撃 ＋ 13；**CMB** ＋ 24（組みつき＋ 28）；**CMD** 36（対足払い 40）
特技《強打》、《蹴散らし強化》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の**意志**》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉＋ 0（湿地では＋ 8）、〈軽業〉＋ 9（跳躍＋ 17）、〈水泳〉＋ 17、〈知覚〉＋ 19、〈飛行〉－ 6；**種族修正** ＋ 8〈知覚〉、＋ 8 湿地での〈隠密〉
言語 ボガード語；スピーク・ウィズ・アニマルズ
その他の特殊能力 水陸両生、沼渡り

生態
出現環境 温暖／沼地
編成 単体または徒党（2 ～ 4）
宝物 標準

特殊能力
沼渡り（変則） A mobogo can move through any sort of natural difficult terrain at its normal speed while within a swamp. Magically altered terrain affects it normally.
舌（変則） A mobogo's tongue is a primary attack with reach equal to three times the mobogo's normal reach（45 feet for a typical mobogo）. A mobogo does not gain the grappled condition when using its tongue to grapple a foe.
Vile Croak（超常） As a standard action once every 1d4 rounds, a mobogo can unleash a thunderous croak. Any non-boggard or non-mobogo within 50 feet of the mobogo must make a DC19 Will save or become staggered for 1d4 rounds. Once a creature makes its saving throw against a particular mobogo's vile croak, it is immune to that mobogo's croak for 24 hours. Any boggards or mobogos within the area of a mobogo's vile croak gains a ＋ 2 morale bonus on attack rolls and saving throws against fear effects for 1 round. The save DC is Charisma-based.

Huge and hungry, mobogos merge the features of gigantic toads and swampy dragons, and lair in the deepest, oldest swamps. Here, whole tribes of boggards serve the beasts' fickle, capricious whims.

Mobogos reside in the most primal swamps of the world, grotesque eldritch wildernesses unchanged for centuries. Boggards believe that in ancient times, after their fecund demon goddess deposited her frogspawn in the muddy morass of the world's still-forming continents, mobogos were among the first creatures to emerge. Ever since, the mobogos have slept and fed, preying upon the beasts of their fetid meres, growing huge and lethargic, and dreaming inscrutable amphibious dreams of their godly mother's return. Nearly all mobogos are attended by tribes of boggards. Mobogos care little for matters of origins and philosophies——they care only for the endless sacrifices of food, victims, and pleasing swamp art brought to them by their obedient tribes.

A mobogo is 18 feet tall and weighs 12,000 pounds.

ユキオンナ Yuki-Onna

この美しくも悲しげな女性は、華やかな衣をまとい、渦巻く大量の雪に囲まれている。

ユキオンナ 脅威度 8 Yuki-Onna

経験点 4,800

LE ／中型サイズのアンデッド（冷気、非実体）

イニシアチブ ＋ 8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 17

オーラ 吹雪（200 フィート）

防御

AC 21、接触 21、立ちすくみ 16（＋ 6 反発、＋ 4【敏】、＋ 1 回避）

hp 94（9d8 ＋ 54）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 7、**意志** ＋ 11

防御的能力 非実体；**完全耐性**［冷気］、アンデッドの種別特徴

弱点［火］に対する脆弱性、雪への依存

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（完璧）

近接 接触（× 2）＝＋ 10（4d6［冷気］、加えて " 凍てつく接触 "）

特殊攻撃 凍てつく接触、恍惚の凝視

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋ 16）

常時：ブラー

3 回／日：アイス・ストーム 、アイバイト（昏睡状態および恐慌状態のみ、DC22）、コーン・オヴ・コールド（DC21）

基本データ

【筋】—、**【敏】**18、**【耐】**—、**【知】**17、**【判】**21、**【魅】**22

基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 10；**CMD** 27

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《戦闘発動》

技能〈威圧〉＋ 18、〈隠密〉＋ 16、〈真意看破〉＋ 17、〈生存〉＋ 14、〈知覚〉＋ 17、〈呪文学〉＋ 15、〈はったり〉＋ 15、〈飛行〉＋ 12

言語 共通語

生態

出現環境 寒冷／地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

凍てつく接触（超常）ユキオンナの接触は 4d6 の［冷気］ダメージを引き起こす。クリーチャーはこの方法による［冷気］ダメージを受けるたびに DC20 の頑健セーヴを行わねばならず、失敗すると超常的な冷気によって 1 ラウンドの間よろめき状態になる。この持続時間は累積する。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

恍惚の凝視（超常）1d4 ラウンドの恍惚状態、30 フィート、意志・DC20・無効。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

雪への依存（変則）ユキオンナは吹雪のオーラが抑制されているかあるいは機能していないときに雪のない地域にいる場合は、いかなるときでもよろめき状態になる。

吹雪のオーラ（超常）ユキオンナはそのような天候を許容しないであろう地域にいる時でさえ、半径 200 フィートの拡散を構成する渦巻く雪の奔流に取り囲まれている。この範囲内では降雪や突風によって〈知覚〉判定および遠隔攻撃への－ 4 ペナルティが生じる。風はユキオンナの周辺を時計回りに吹きつけ、強風として作用する（『Core Rulebook 』P.439）。ユキオンナはいかなる種類の吹雪や猛吹雪の影響も受けない。（ コントロール・ウェザー または コントロール・ウィンズ など）これらの風を強風未満に減じるいかなる効果も吹雪を完全に打ち消す。

ユキオンナは雪の中で凍死し適切な埋葬を受けることのできなかった女性の寄る辺のない霊である。ユキオンナは荒野を彷徨い、絶えず知性あるクリーチャーを殺すべく探し求めており、常に渦巻く雪と氷の霧に囲まれて現れる。不当な死出の旅立ちによる永劫の倦怠に喘ぐユキオンナは、まだ生きている人々、とりわけ男性や彼らに共感したり協力する人々に己と同様の過酷な運命を課すことを目指している。凍結を超える力によって犠牲者をじわじわと凍てつかせて殺す邪悪な霊としてさえなお残るユキオンナの比類なき美しさにより、数多くの愚か者たちが魅了されて死に至る。

生から不死への移行はユキオンナの魂、そして善意さえをも破壊しており、雪の中で凍りついた心根の優しい個人も危険なユキオンナとなりうる。多くのユキオンナは人生に不平を抱くものを速やかに見つけ出し、その家の近くに住み着いた後、敢えて近づいてくるものの前に出没して殺す。ユキオンナは人口の多い農村部ではめったに存在を知られておらず、田園や荒野に生息することを好む。

ユキオンナが破壊されると、その肉体は小さな水たまりだけを残して氷のように溶ける。ユキオンナの身長は 5 と 1/2 フィート（約 1.65 m）。

ラークシャサ Rakshasa

ラークシャサは物質界で生まれるが、物質界の存在ではない。彼らはフィーンドの力と形質を持つが、その運命は動かしようもなく定命の世界につながれており、彼らはそこで支配する場所を探す。浮世の喜びに取り付く操るもの、反逆者、暴君の転生者であるラークシャサは唯物的な悪のありようを体現している。暴力による死を受けた後、その魂はこの世の退廃と利己的な関心事に強く関連付いているために、彼らはその人生の卑しさをより良く繁栄する姿をとり、フィーンドとして生まれ変わる。それ故に、賢者達はこの存在を「この地に根付く悪」と呼ぶようになったのだ。

下級のラクタヴァーナから強力なマハラジャまで多くの異なる種類のラークシャサがいるが、この種族で通常最も多く遭遇するものは他の名前で知られていない――彼らは同種のあるメンバーよりも強力だが他のものよりは弱く、従者と主のちょうど中間に位置している。そのようなラークシャサは動物の頭部（一般的なものとして大型のネコ科、蛇、ワニ、猿、猛禽類など）と表裏逆になった手で広く知られている。実際、野性的な特徴と奇妙に逆になった関節は全ての種類のラークシャサにおける顕著な特徴であり、ほとんどのラークシャサは姿を変える超常能力や強力な幻術によってこれらの特徴を隠すことができる。

ラークシャサは自らの種族のものとの間に子をなすことはできない。そのため新しいラークシャサはラークシャサとラークシャサでないものの組み合わせか、稀なことだがラークシャサでないもの 2 名の組み合わせから生まれる。ラークシャサでない親から生まれたラークシャサは、母が妊娠している間に片親か両親が大きな悪事を犯した際にのみ生まれてくる。このことによって、かつて殺されたラークシャサの亡霊はまだ生まれていない子供の肉体を奪い、この世界に転生することができるのだ。稀なことだが、このような冒涜的な誕生が善なる親や罪なき親を苦しめることがある。このような場合、両親は自らでは制御できないような大いなる悪に曝されたためであることが多い。ラークシャサは人間よりはるかに早く成熟し、14 歳より若く完全な大人として振る舞えるようになる。このように早く成熟するにもかかわらず、ラークシャサは死ぬまでに 500 年以上生きることがでる。死んだ後にその魂は転生のための新しい宿主を探し、この汚らわしき転生という忌まわしい輪廻を幾度となく繰り返し続けるのだ。

ラークシャサは森羅万象それぞれのクリーチャーは任ずるべき適した役割を持ち、自らの立場を理解し改善するために働くことによって成功を導くことになると信じている。ラークシャサは階級制度を善でも悪でもなく、純粋に実利上のものと捉えている。より高い階級のクリーチャーはその大きな力により尊敬されるべきであり、より下の階級のものは目上の人が富や影響力を見つけられるように、より高い階級のものを掌握するための助力を喜んで動員されねばならない。

ラークシャサの社会には 7 つの階級が存在する。（回から最上位まで順に）パガラ 、トレイターズ 、ゴスタ（食事）、アフラ（新米）、ダーシャカ（従者）、パラデシ（ラークシャサ種）、ハキマ（王）、サムラタ（王の王）。ラークシャサの階級制度はラークシャサの社会全てだけではなく、生きとし生けるもの全てを包含する――ラークシャサのみがダーシャカ以上の地位に到達できるにも関わらず。

ラークシャサは神は彼ら自身を凌駕する力を持っていることを渋々認めているが、ほとんどのラークシャサは総じて神性という概念を小馬鹿にしている。神は確かに存在する最も強力な存在の一員だ。しかし力や野心を持つものや、稀に幸運な定命のものがラークシャサにとって神性を持つ存在に至るという例があまりに多いために、宗教的な敬意をそのようなクリーチャーに払うことはない。ラークシャサは現世から来世の存在への変移を、自らの底知れぬ潜在力の証、そして神性に至る第一歩として捉えている。そのため、種族としてラークシャサは神格を奉じることを否定している。しかし彼らは目的を果たすためならば、そのような無類の力ある存在の従者と手を組むことをためらいはしない。

ラークシャサの肌は肉体的な損傷に驚くほど耐性があり、ほとんどの武器による攻撃を無効化したり、その効果を劇的に弱めたりすることができる。しかしこの肌を貫通するほどの聖なる武器はラークシャサの生命にその一撃を届かせることができ、著しい損傷を与える。その結果ラークシャサがよく知られている場所では、敵の中にいるときに魔法を使って変装することに苦心している。

ラークシャサ・イモータルズ Rakshasa Immortals

ラークシャサ・イモータルズ（不死なるラークシャサ）は死すべき定めを免れるに至ったラークシャサである――彼らはもはや、ほとんどのラークシャサが堪え忍ぶ転生と再生の輪廻に束縛されることはなく、真に不死となる。芸術を完成させ狂気を使いこなすための永遠の人生を与えられたこれらのクリーチャーは、神の力に手を伸ばす。以下の一覧にこの世界で知られるラークシャサ・イモータルズを何体か示す（全てというわけではない）。その中でも、ラヴァナはもっとも強くもっとも年かさのものである。

- 第二の吐息のアクシャ Aksha of the Second Breath
- 歌う殺戮者ブンハ　Bundha the Singing Butcher
- 血を浴びるものカエラ　Caera the Blood Bather
- 神殺しドラジト　Dradjit the Godslayer
- 同族殺しフディマ　Hudima the Kinslayer
- ヨタ、神のただ中で歩くもの　Jyotah, He Who Walks Among the Gods
- 夢の戦士クンカーナ　Kunkarna the Dream Warrior
- 獣使いミューシャ　Mursha the Beastmaster
- 魂を射抜くものオチカヤ　Otikaya the Spirit Archer
- プリハスタ、天と地の狭間にいる将軍　Prihasta, General Between Heaven and Hell
- ラヴァナ、始原にして終焉　Ravana, The First and Last
- 復讐者スルパ　Surpa the Avenger
- 探索者ヴィヒシャ　Vibhishah the Seeker
- 冒涜者ザブハ　Zabha the Desecrator

ラークシャサ：タータカ Rakshasa, Tataka

この背の高い、青い肌をした女性は逆向きになった手を持ち、不自然な特徴を持つ野生動物のような顔立ちをしている。

タータカ 脅威度 15 Tataka

経験点 51,200

LE ／大型サイズの来訪者（原住、ラークシャサ、変身生物）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 19

防御

AC 28、接触 13、立ちすくみ 24（＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 15 外皮、－ 1 サイズ）

hp 225（18d10 ＋ 126）

頑健 ＋ 18、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 12

DR 15 ／善および刺突；**SR** 30

攻撃

移動速度 40 フィート；エア・ウォーク

近接 素手攻撃＝＋ 24 ／＋ 19 ／＋ 14 ／＋ 9（2d6 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）、噛みつき＝＋ 19（1d8 ＋ 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 ディテクト・ソウツ（DC24）、武勇の達人

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋ 20）

常時：エア・ウォーク 、トゥルー・シーイング

修得呪文（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 17）

6 レベル（3 回／日）：ヒール

5 レベル（6 回／日）：テレキネシス（DC20）、フレイム・ストライク（DC20）

4 レベル（7 回／日）：チャーム・モンスター（DC19）、ディメンジョン・ドア 、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

3 レベル（7 回／日）：ディスペル・マジック 、ファイアーボール（DC18）、ヘイスト 、レイジ

2 レベル（7 回／日）：アシッド・アロー 、インヴィジビリティ 、キュア・モデレット・ウーンズ 、デス・ネル（DC17）、ミスディレクション

1 レベル（8 回／日）：コマンド（DC16）、シールド・オヴ・フェイス 、マジック・ミサイル 、メイジ・アーマー 、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC16）

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、オープン／クローズ 、ブリード（DC15）、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、メッセージ 、メンディング 、ライト 、リード・マジック

基本データ

【筋】24、**【敏】**16、**【耐】**25、**【知】**13、**【判】**13、**【魅】**20

基本攻撃 ＋ 18；**CMB** ＋ 26；**CMD** 40

特技《回避》、《強打》、《クリティカル強化：素手攻撃》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 23、〈軽業〉＋ 18（跳躍＋ 22）、〈真意看破〉＋ 19、〈水泳〉＋ 18、〈生存〉＋ 16、〈知覚〉＋ 19、〈知識：宗教〉＋ 10、〈登攀〉＋ 17、〈はったり〉＋ 23、〈変装〉＋ 26；**種族修正** ＋ 4〈はったり〉、＋ 8〈変装〉

言語 共通語、地獄語、地下共通語

その他の特殊能力 変身（人型生物いずれか；オルター・セルフ または ジャイアント・フォーム I）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、巡視隊（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

武勇の達人（超常）タータカの素手攻撃は 2d6 ポイントのダメージを与える。タータカがモンク・レベルを得ているなら、タータカの素手攻撃ダメージかモンクの素手攻撃ダメージのいずれか高い方を使用する。ダメージ減少を克服する際、この素手攻撃は秩序にして悪の武器として機能する。

呪文 タータカは 12 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。タータカはソーサラーが通常使用できるものに加えて、クレリックの呪文リストから呪文を発動することができる。タータカに対しては、クレリック呪文を秘術呪文として扱う。

タータカ・ラークシャサはその種の中でもっとも捉えがたく、もっとも大きい。彼らは哲学者であり狂信者であり、ラークシャサ・イモータルの忠実な僕である。彼らは宗教を熟知しており、装飾品を身につけているために、人を堕落させ冒涜することに卓越している。彼らのようなラークシャサはその善行を無駄にし聖なる人々を殺すために、聖地や清浄な儀式を直接襲うこともある。タータカはラークシャサの信者を救済することを全ての信仰を軽視し、それらを公然とあざ笑い、生意気にも他のものを信仰するものであれば誰であれ襲いかかる。

しかしタータカ・ラークシャサは単なる熱狂者以上の存在である。彼らは若いときから武術の訓練を行う――モンクやその他の素手で戦うスタイルの体現者と同程度に、その打撃で骨を打ち砕くことができる。

一般的なタータカは全長 12 フィート（約 3.6m）、重量 1,300 ポンド（約 585kg）。

ラークシャサ：ダンダスカ Rakshasa, Dandasuka

この小さなクリーチャーは身なりがよく宝石で飾りたてた汚らわしいノームに見えるが、その顔はほとんど全て口と牙で覆われている。

ダンダスカ 脅威度 5 Dandasuka

経験点 1,600
LE ／小型サイズの来訪者（原住、ラークシャサ、変身生物）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 19、接触 16、立ちすくみ 14（＋ 4【敏】、＋ 1 回避、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）
hp 51（6d10 ＋ 18）
頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 6
DR 5 ／善または刺突；**SR** 20

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（1d6 ＋ 1、加えて " 出血 "）、爪（× 2）＝＋ 8（1d4 ＋ 1）
特殊攻撃 出血（1d4）、ディテクト・ソウツ（DC15）、急所攻撃＋ 1d6
擬似呪文能力（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 7）
1 回／日：クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス
修得呪文（術者レベル 2 レベル；精神集中＋ 4）
1 レベル（7 回／日）：ヴェントリロキズム（DC13）、チャーム・パースン（DC13）
0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド（DC12）、デイズ（DC12）、ディテクト・マジック、ブリード（DC12）、メイジ・ハンド

基本データ
【筋】13、**【敏】**18、**【耐】**16、**【知】**13、**【判】**12、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 6；**CMB** ＋ 6；**CMD** 21
特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》
技能〈隠密〉＋ 17、〈軽業〉＋ 10、〈真意看破〉＋ 10、〈知覚〉＋ 9、〈手先の早業〉＋ 10、〈登攀〉＋ 10、〈はったり〉＋ 15、〈変装〉＋ 19；**種族修正**
＋ 4〈はったり〉、＋ 8〈変装〉
言語 共通語、地獄語、地下共通語
その他の特殊能力 変身（人型生物いずれか；オルター・セルフ）

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または殺人集団（3 ～ 10）
宝物 標準

特殊能力
呪文 ダンダスカは 2 レベル・ソーサラーとして秘術呪文を発動する。

ラークシャサの中で「噛むもの」として知られるダンダスカは密偵や暗殺者としての役割を担う。彼らはラークシャサの随行員や秘密のネットワークの一部として現れることが多い。操り殺すために生まれた彼らは、その仕事を楽しみ血を見ることで喜ぶ。そのため、ダンダスカは敵を操り犠牲者をばらばらにするといった自らの仕事を、楽しげに笑いながらこなす。

ダンダスカは皆じっとしていることができず精力的だ。彼らは活動と娯楽を強く望んでおり、伝統的な報酬として病人や狂人を好む。ダンダスカのいたずらが犠牲者に楽しまれることは滅多にない。

ひどい飢えが非常に活動的なダンダスカの肉体を苦しめると、このクリーチャーは人型生物の肉と血を強く求める。そのような血が流れると、ダンダスカはしばしばその汚らわしき欲求を押さえることができなくなる。血のついた刃を舐め、こぼれた血を舌ですくい、戦闘でより戦術的に優れた選択肢を犠牲にして倒れた敵をかじることさえある。ダンダスカは必要なときには他の肉でも我慢するが、常に人型生物の肉を好む。

殺害と騒乱のみがダンダスカの任務というわけではない。より強力なラークシャサは使者や従者として、仲間にダンダスカを派遣する。その通常は無秩序な性向にもかかわらず、彼らは約束を違えた場合の恐ろしい結果をほのませるだけで、愛想良く信頼を得て交渉を行う。ダンダスカの交渉役は有利な結果に到達できない場合には何とかしてこの難局を切り抜ける。同様に仲間のラークシャサに派遣された従者のダンダスカは、自らのできる限りの忌まわしき手段を抑え込む。だが、その雇い主は彼らを面白がり、不満を感じさせることをよしとしているのだ。しかしダンダスカがあまりにも喜び続けることには、注意しなければならない。というのは、彼らはある人が死ねばいいというくだらない願いのような、不用意な悪口を言うためによけいな注目を浴びることで知られているためだ。

ダンダスカの欲望は娯楽や食料から富にまで渡る。ダンダスカは皆、快適で出来のよい衣服、ピカピカのおもちゃをこよなく愛する。そのほとんどはばかばかしい見た目にならない程度にできるだけ多く宝石を身につけ、紐を交差させるものもいる。ダンダスカは全長 3 フィート（約 90cm）、重量 55 ポンド（約 24.8kg）。

ラークシャサ：マハラジャ Rakshasa, Maharaja

非の打ち所のない装いと風変わりな宝飾品で着飾ったこの不浄のものは、その表裏が逆になった手に華美なサーベルを持っている。

マハラジャ 脅威度 20 Maharaja

経験点 307,200

LE ／中型サイズの来訪者（原住、変身生物）

イニシアチブ ＋ 13；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 31

防御

AC 37、接触 24、立ちすくみ 27（＋ 4 反発、＋ 9【敏】、＋ 1 回避、＋ 13 外皮）

hp 310（20d10 ＋ 200）

頑健 ＋ 16、**反応** ＋ 21、**意志** ＋ 18

DR 20 ／善および刺突；**SR** 35

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 30 フィート（良好）

近接 ＋ 3 ファルシオン ＝＋ 31 ／＋ 26 ／＋ 21 ／＋ 16（2d4 ＋ 15 ／ 15 ～ 20）、噛みつき（× 4）＝＋ 23（1d6 ＋ 4）

特殊攻撃 ディテクト・ソウツ（DC29）、追加イニシアチブ

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 27）

常時：コンプリヘンド・ランゲージズ、タンズ

回数無制限：クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス

1 回／日：ドミネイト・モンスター（DC28）

修得呪文（術者レベル 18 レベル；精神集中＋ 27）

9 レベル（4 回／日）：ウィアード（DC28）

8 レベル（6 回／日）：グレーター・シャドウ・エヴォケーション、マインド・ブランク

7 レベル（7 回／日）：グレーター・シャドウ・カンジュレーション、スペル・ターニング、マス・インヴィジビリティ

6 レベル（7 回／日）：グレーター・ディスペル・マジック、トゥルー・シーイング、マス・サジェスチョン（DC25）

5 レベル（8 回／日）：フィーブルマインド（DC24）、ベイルフル・ポリモーフ（DC24）、マインド・フォッグ（DC24）

4 レベル（8 回／日）：スクライング、チャーム・モンスター（DC23）、ディメンジョン・ドア、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

3 レベル（8 回／日）：ヴァンピリック・タッチ（DC22）、サジェスチョン（DC22）、ディスペル・マジック、ノンディテクション

2 レベル（8 回／日）：シー・インヴィジビリティ、ダークネス、ノック、ミスディレクション（DC21）、レジスト・エナジー

1 レベル（9 回／日）：アイデンティファイ、ヴェントリロキズム（DC20）、チャーム・パースン（DC20）、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク、ゴースト・サウンド、デイズ（DC19）、ディテクト・マジック、ブリード（DC19）、プレスティディジテイション、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック

基本データ

【筋】 27、**【敏】** 28、**【耐】** 30、**【知】** 25、**【判】** 22、**【魅】** 29

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 28；**CMD** 52

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《クリティカル強化：ファルシオン》、《呪文音声省略》、《呪文高速化》、《呪文動作省略》、《戦闘発動》、《ホバリング》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋ 30、〈隠密〉＋ 30、〈軽業〉＋ 27（跳躍＋ 31）、〈鑑定〉＋ 25、〈交渉〉＋ 30、〈真意看破〉＋ 27、〈知覚〉＋ 31、〈知識：貴族、宗教、神秘学、歴史〉＋ 25、〈呪文学〉＋ 25、〈はったり〉＋ 35、〈飛行〉＋ 31、〈変装〉＋ 30；**種族修正** ＋ 4〈はったり〉、＋ 8〈変装〉、＋ 4〈知覚〉

言語 共通語、地獄語、地下共通語、奈落語；コンプリヘンド・ランゲージズ、タンズ

その他の特殊能力 変身（人型生物いずれか；オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 2（＋ 3 ファルシオン、その他の宝物）

特殊能力

追加イニシアチブ（超常） 遭遇が始まる際、マハラジャはイニシアチブを 2 回ロールする。マハラジャは 2 つの内高い方のイニシアチブ値で通常通り行動する。低い方のイニシアチブ値では、マハラジャは 1 回の標準アクションを行うことができる。

呪文 マハラジャは 18 レベル・ソーサラーとして秘術呪文を発動する。

全てのラークシャサは力を求めるが、この飢餓感は強迫観念以上のものとなっているものもいる。これは生まれながらに持つ権利なのだ。ラークシャサ達に伝えられた伝説では、マハラジャのことが語られている――このラークシャサが行った略奪や残忍な行為によって彼らは同種の他のものよりも高みに至り、様々な神話や寓話、訓話を体現した、獣頭のフィーンドに転生することになったのだと。下位のラークシャサから尊敬と恭順を集めるに相応しい存在であるマハラジャは、ラークシャサという種族の中に 1 つの感情を想起させる。すなわち、恐怖である。

マハラジャ・ラークシャサは大いなる力と影響力を持つラークシャサがサムラタ（ラークシャサの社会的で精神的なカースト制における高位）の一員として何度かの生を過ごした後に現れる。ラークシャサがマハラジャの地位に昇ると、同種のもの達はそれに気づき、この若いマハラジャに仕えるために遠く広範な地域から彼の元に訪れる――若いときからその支持を得ようと願うのだ。マハラジャの誕生は大きなチャンスが迫っていることを意味する。マハラジャは危険な宿命を全うしたり、ラークシャサの永久の国を見つけたり、神聖なる即位を経験したり、大いなる敵を撃退してその領域を奪ったりといったことを行う。彼らは領土を広げるために、要求に従いしばしばその副官や従者に領土を十分な大きさに切り分け配布する。マハラジャが 100 年の間に何体も現れるというのは、極端に珍しいことだ。

マハラジャの力と影響力はあまりに大きく、その人生はあまりに長い。それ故にほとんどの時間を労苦の贅沢を楽しむことに費やす。軍隊を操ることも下級のラークシャサの策謀を操ることもしない時には、贅沢の中で無気力に、従者（魅了ないし支配した人型生物であることが多い。マハラジャが十分に強力であれば、善属性の来訪者であることもある）で最も美しいものたちに囲まれていることが多い。

マハラジャの棲み家は一般に豪奢で退廃的な大邸宅である。何十年か何百年の活動の後、金のフィリグリーを円柱に、ラークシャサの神話と伝説が彫り込まれた巨大な浮き彫りの彫刻を壁に飾る。長椅子よりも、珍しい羽毛を詰め珍しいクリーチャーの皮から造られた豪華な枕を調度品として使用し、敗北した為政者の冠、滅んだ国の財宝、失敗した副官の頭部といった、何百年もの暴虐における戦利品を全て壁にかけている。

しかしマハラジャの素晴らしい経験と力があるからといって、脅威が存在しないとか無視できるというものではない。不忠の従者や力ある王、野心を持つ対抗馬やおせっかいな冒険者などが皆、マハラジャの支配に挑戦しようと現れるかもしれない。これに抗するため、マハラジャは自身の安全を確保するために不正なやり方を取る。それは暗殺であったり偽りの噂であったり、脅威を探し出すための幻影の影武者であったりする。攻撃を警戒し広い支配地域を持つほとんどのラークシャサ・マハラジャは人里離れた宮殿や豪華な砦をいくつももっており、それらを終わること無く旅して回るのだ。

ラークシャサ・ラジャヒラージャ Rakshasa Rajadhirajas

それぞれのマハラジャは固有の存在であり、その進化の過程はそれ以前の全てとは異なる力と弱点を与える。その人生を超えて、その生き方は無数の教訓を教え独自の力を与える。一般的なマハラジャは幻術、占術、力術の達人である。他の様々な技術、例えば召喚術や死霊術を体得しているマハラジャもいる。マハラジャが有害な力を育て続けるに従い、その力は同種のものさえも凌駕する。最終的には、王の中の王、ラジャヒラージャの位を継承することもある。

マハラジャがそうである以上に、ラジャヒラージャは固有の存在である。ラジャヒラージャの CR が 21 を下回ることはない――ほとんどのものは標準のマハラジャを超える、追加の種族ヒット・ダイスを持つ。追加の種族ヒット・ダイス 1 つごとにこのラークシャサの CR は＋ 1 ずつ増加し、それに伴い有効ソーサラー術者レベルが＋ 1 ずつ増加し、ラークシャサ個々の目的や哲学に応じて以下のような新しい擬似呪文能力を得る。自らが空間と時の達人となることを望んだラジャヒラージャは、1 日 3 回 グレーター・テレポート を使用するか 1 日 1 回 タイム・ストップ を使用する能力を得ることがある。一方自らを変質の達人と見なすものは、1 日 1 回 i(){ シェイプチェンジ } を使用するか回数無制限で ポリモーフ を使用する能力を得ることがある。戦の達人はその代わりに追加のダメージを与える擬似呪文能力を得るだろう。このラークシャサが得る新しい擬似呪文能力の種類は 8 レベルないし 9 レベル呪文であれば 1 日 1 回とし、5 ～ 7 レベルであれば 1 日 3 回使用でき、5 レベルを下回る場合には回数無制限として選択すること。しかしこれらのガイドラインでさえ、君がずっと面白いラジャヒラージャを作る際に適合するように変えてしまって構わない。

転生の周期と淡い記憶はラジャヒラージャに、この周期における生と死を操る明確な力を与える。ラジャヒラージャはその転生の技術を、他のクリーチャーの周期を変えるために使用することもできる。その結果、全てのラジャヒラージャは他の能力に加えて、以下に示す特別なの応力を獲得する。

転生（超常）：1 日に 1 回標準アクションとして、ラジャヒラージャはリインカーネイト 呪文を使用したかのように死んだクリーチャーに命を呼び戻すことができる。通常とは異なり、この目標は死後 1 日以内でなければならず、[即死] 効果によって殺されたものでも構わない。このクリーチャーに生命を呼び戻す他の効果と同様、転生しようとしているクリーチャーが望むのなら転生しないことを選択することができる。しかしこの効果が起きることが許可されたなら、まるで トゥルー・リザレクション によって新しい形態に返されたかのように、完全な状態で命が戻される。戦闘で彼ら自身の仲間を殺し、それからその仲間に新しい肉体で戦いを続けさせるためにこの能力を使用するラジャヒラージャもいる。この効果により与えられた新しい形態は死亡したクリーチャーの元のサイズの 1 段階のサイズ以内のもののみである――この新しい肉体の正確な形態はラジャヒラージャによって選択される。新しい肉体における肉体**能力値**の修正を決定するガイドラインとして、リインカーネイト 呪文の Core Rulebook に掲載された結果を用いること。

ラークシャサ：マライ Rakshasa, Marai

質のよいローブを着たこの素早いフィーンドは、その腕に色とりどりの 6 匹の毒蛇をまとわせている。そして長く二股に裂けた舌が牙の生えた口から伸びている。

マライ 脅威度 8 Marai

経験点 4,800
LE ／中型サイズの来訪者（原住、ラークシャサ、変身生物）
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 10

防御
AC 21、接触 16、立ちすくみ 15（＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 5 外皮）
hp 94（9d10 ＋ 45）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9
DR 10 ／善および刺突；**SR** 23

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき（× 7）＝＋ 14（1d4 ＋ 2、加えて " 混乱 "）
遠隔 エネルギーの矢（× 6）＝＋ 14 接触（1d8、加えて " 特殊 "）
特殊攻撃 ディテクト・ソウツ（DC18）、エネルギーの矢
修得呪文（術者レベル 5 レベル；精神集中＋ 9）
2 レベル（5 回／日）：インヴィジビリティ、スコーチング・レイ
1 レベル（7 回／日）：ジャンプ、チャーム・パースン（DC15）、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー
0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ、ゴースト・サウンド（DC14）、ディテクト・マジック、ブリード（DC14）、メイジ・ハンド、リード・マジック

基本データ
【筋】14、**【敏】**21、**【耐】**20、**【知】**11、**【判】**13、**【魅】**18
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 11；**CMD** 27
特技《回避》、《呪文音声省略》、《呪文動作省略》、《鋼の**意志**》、《武器の妙技》
技能〈軽業〉＋ 14（跳躍＋ 18）、〈真意看破〉＋ 12、〈知覚〉＋ 10、〈知識：神秘学〉＋ 8、〈登攀〉＋ 7、〈呪文学〉＋ 8、〈はったり〉＋ 20、〈変装〉＋ 16；**種族修正** ＋ 4〈はったり〉、＋ 8〈変装〉
言語 共通語、地獄語、地下共通語
その他の特殊能力 変身（人型生物いずれか；オルター・セルフ）

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、カルト（3 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
エネルギーの矢（変則）1d4 ラウンドに 1 回、機会攻撃を誘発する標準アクションとして、マライの腕にいる 6 匹の蛇それぞれが最大距離 60 フィートのエネルギーの矢を吐き出すことができる。それぞれの矢は 1d8 ポイントのダメージを与え、目標が DC19 の頑健セーヴで抵抗に失敗すると、以降に説明する追加の効果を及ぼす。

青紫の毒蛇：［力場］ダメージに加え、伏せ状態になる。

赤紫の毒蛇：［電気］ダメージに加え、1 ラウンドの間よろめき状態になる。

紅の毒蛇：［火］ダメージに加え、着火する（1d4、DC19）。　彩緑の毒蛇：［酸］ダメージに加え、1 ラウンドの間埠頭状態になる。

空色の毒蛇：［音波］ダメージに加え、1 ラウンドの間朦朧状態になる。

紫の毒蛇：［冷気］ダメージに加え、1d4 ラウンドの間不調状態になる。

混乱（超常）（実際の口か腕にまとわせた蛇のいずれのものであれ）マライの噛みつきを受けたクリーチャーは DC19 の意志セーヴを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間混乱状態になる。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

呪文 マライは 5 レベル・ソーサラーとして秘術呪文を発動する。

マライは第一に異常な呪文の使い手であり、第二に汚らわしき堕落に誘うものである。神秘的な学問の保存でその欲望を満足することができるなら、ほとんどのマライは他のラークシャサの陰謀に内側で関与する。単独のマライが他の呪文の使い手の元に留まるために、新参者の魔法使いの振りをしていることもある。マライが成功したなら、その主人はすぐに従者になるか死んでしまう。

新しい魔法的な発見の可能性はマライを駆り立てる。道徳心や同情がこのフィーンドの経験を押さえつけることはない。マライはラークシャサの本当の生体を知らない定命のものをに拷問し搾取することを好む。そして英雄気取り（特に自分達のねぐらに侵入してきた者たち）に魔法の力を行使することにこの上ない喜びを感じるのだ。しかしこのようなゲームは、相手がマライの危険に気づいていないか少なくとも対抗することができない場合においてのみ、マライの娯楽として供される。

マライは全長 6 フィート（約 1.8m）で、重量は 160 ポンド（約 72kg）。その蛇のような腕は巧みに動かすことも武器を装備することはできない。そのため手先の素早さが必要となる仕事をするときには、一般に人型生物の姿をとる。そのようなことができないマライは、そのような作業を行うために メイジ・ハンド のような初級秘術呪文に頼らねばならない――そうでなければ、おそらく奴隷や魅了した仲間をその目的に使用するだろう。

ラークシャサ：ラクタヴァーナ Rakshasa, Raktavarna

初めはきらきら光る捻れた宝石で飾られた剣に見えたが、恐ろしい赤い目を持つ蛇にその姿を変えた。

ラクタヴァーナ 脅威度 2 Raktavarna

経験点 600
LE ／超小型サイズの来訪者（原住、ラークシャサ、変身生物）
イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 17、接触 15、立ちすくみ 14（＋ 3【敏】、＋ 2 外皮、＋ 2 サイズ）
hp 22（3d10 ＋ 6）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 4
DR 5 ／善または刺突；**SR** 17

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 8（1d4 － 2、加えて " 毒 "）
特殊攻撃 ディテクト・ソウツ（DC13）
擬似呪文能力（術者レベル 6 レベル；精神集中＋ 8）
常時：コンプリヘンド・ランゲージズ
1 回／日：サジェスチョン（DC15）、チャーム・パースン（DC13）
1 回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）
基本データ
【筋】7、**【敏】**16、**【耐】**15、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**14
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD** 12（足払いされない）
特技《鋭敏感覚》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 9、〈水泳〉＋ 6、〈脱出術〉＋ 6、〈知覚〉＋ 9、〈登攀〉＋ 9、〈はったり〉＋ 12、〈変装〉＋ 16；**種族修正** ＋ 4〈はったり〉、＋ 8〈変装〉
言語 共通語、地獄語、地下共通語；コンプリヘンド・ランゲージズ
その他の特殊能力 主の目、変身（超小型の生きている物体）
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、または廃墟（3 ～ 10）
宝物 標準

特殊能力
変身（超常）全ラウンド・アクションとして、ラクタヴァーナその姿を手に収まるほどの物体（ほとんどの場合、装飾用の明かりや片手武器、財宝のかけらなど）伸す型をとることができる。こほラークシャサがこの形態で動かないなら、発見されていたとしても〈隠密〉判定を試みることができる。いつまでもこの物体形態を動くことなく続けることができるが、なんらかのアクションを行うとその真の姿が明らかになる。
主の目（超常）ラクタヴァーナは標準アクションとして、自らの主人にクリーチャー 1 体を指定することができる。ラクタヴァーナが呪文の使い手の使い間なら、その主人は自動的にこの呪文の使い手となり、ラクタヴァーナが変更することはできない。全ラウンド・アクションとして、ラクタヴァーナの主人はラクタヴァーナの目を通して世界を見通すことができる。主人はこのリンクを維持しているラウンドの間精神集中をしなければならない。主人の視覚はこのとき抑止されており、ラクタヴァーナの暗視、ディテクト・マジック 、通常の視界を使用して世界を見通すことができる。この能力に距離制限はなく、次元界の境界をまたいでさえ機能する。主人がこの能力を使用している間にラクタヴァーナが殺された場合、主人は 1d4 ラウンドの間朦朧状態となる（セーヴなし）。
毒（超常）噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC13；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【判】、加えて モディファイ・メモリー；治療 1 回のセーヴ成功。犠牲者がこの " 毒 " から【判断力】ダメージを受けるたびに、モディファイ・メモリー 効果によって、犠牲者はラクタヴァーナと会う前の 1 分間のことを忘れてしまう。これはラクタヴァーナが見えなくなるか物体形態になるまで続く。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

煙、血、黄金から構成されるラクタヴァーナはもっとも小さいラークシャサだ――彼らは人型生物から生まれたわけではなく、これまでの具現化に完全に失敗し、そのため蛇の卵から再誕したラークシャサの魂から作られている。

この恐ろしい存在は社会の中を、外国から武器や奇妙な品物として手から手へと渡り歩く。また好奇心に誘われて家から交易人や使者に持ち出されたり、捧げ者として指導者に差し出されたりすることもある。このようにしてラクタヴァーナが世界中の権力の中にはいることができれば、彼らが見たものをその汚らわしい主人も知ることとなる。ラクタヴァーナの主人への隷属は主人が解放するか（より一般的な）主人の死によってのみ解放される。主人がいないことほどラクタヴァーナをうろたえさせるものはほとんどなく、このように漂流しているときには、できる限り早く主人の代わりを捜す。

7 レベルで秩序にして悪の《上級使い魔》を修得した呪文の使い手は、ラクタヴァーナを使い魔として獲得できる。

ラットフォーク Ratfolk

この鼠に似た小さな人型生物は、ヒゲの生えた鼻面をひくつかせ、尖った耳と長い革でできた尾を持つ。

ラットフォーク 脅威度 1/3 Ratfolk

経験点 135
ラットフォークの 1 レベル・エキスパート
N ／小型サイズの人型生物（ラットフォーク）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 13（＋ 2 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 8（1d8）
頑健 ＋ 0、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2

攻撃
移動速度 20 フィート
近接 ダガー－ 1（1d3 － 2 ／ 19 ～ 20）
遠隔 ライト・クロスボウ＝＋ 3（1d6 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃 群がり

基本データ
【筋】6、**【敏】**15、**【耐】**11、**【知】**14、**【判】**10、**【魅】**9
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 3；**CMD** 9
特技《技能熟練：知覚》
技能〈鑑定〉＋ 6、〈交渉〉＋ 3、〈真意看破〉＋ 4、〈製作：錬金術〉＋ 8、〈生存〉＋ 4、〈装置無力化〉＋ 6、〈知覚〉＋ 9、〈動物使い〉＋ 3（げっ歯類に対して＋ 7）、〈魔法装置使用〉＋ 11；**種族修正** ＋ 2〈製作：錬金術〉、＋ 4 げっ歯類に影響を与える〈動物使い〉、＋ 2〈知覚〉、＋ 2〈魔法装置使用〉
言語 共通語

生態
出現環境 暑熱／砂漠または都市
編成 単体、2 体、小さな群れ（3 ～ 12）、または共棲集団（13 ～ 100）
宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ライト・クロスボウとボルト 20 本、ダガー、その他の宝物）

特殊能力
群がり（変則）ラットフォークは共同して生活し、闘うことに慣れており、自らの利益になり敵の損失となるように敵に群がることに適応している。ラットフォークは 2 体まで同時に同じマス目を占めることができる。同じマス目にいる 2 体のラットフォークが同じ敵を攻撃した場合、彼らはお互い反対に位置する 2 つのマス目にいるかのように、敵を挟撃しているとみなす。

ラットフォークはげっ歯類に似た小型の人型生物で、しばしば放浪の交易隊商や、あるいはスラムや下水道、その他の望ましからざる都市区画の居住地に住んでいるのを見られる。生来のいじくり屋であり溜め込み屋であるラットフォークの多くは、抜け目のない商人、闇市場とバザールの移り変わる同盟関係を注意深く遊泳する抜け目ない商人である。金銭よりも興味深いアイテムを蓄えることを愛し、単なる貨幣ではなくより多くの安ぴか物を自らの宝物庫に加えるために交易を行おうとする。

ラットフォークは非常に共同的であり、宝物庫を隠したり危険なときに逃げ込むことができる隠された裂け目が多い大きな居住地に住み、地下のトンネルや下町のみっしりと詰め込まれた安アパートに引かれる。あらゆる種類の通常のげっ歯類と同様に、その大家族と親類のネットワークに強い絆を感じており、混沌たる調和の中で生活し、脅かされた場合はお互いを守るために猛烈に戦う。

ラットフォークは一般に身の丈 4 フィート、体重 80 ポンド。他の人型生物は彼らのげっ歯類の特徴を嫌うことを知っているため、都市ではしばしばローブを着て姿を隠す。

ラットフォークのキャラクター

ラットフォークは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。 ラットフォークは、以下の種族的特徴を有している。

－ 2【筋力】、＋ 2【敏捷力】、＋ 2【知力】：ラットフォークは機敏で賢いが、肉体的には弱い。

小型：ラットフォークは小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに＋ 1 のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に－ 1 のペナルティ、〈隠密〉判定に＋ 4 のサイズ・ボーナスを得る。

暗視：ラットフォークは闇の中でも 60 フィートまで見通すことができる。

鋳掛け屋：ラットフォークは〈製作：錬金術〉、〈知覚〉、〈魔法装置使用〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。

げっ歯類との共感：ラットフォークはげっ歯類に影響を及ぼすために行う〈動物使い〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。

群がり：上記参照。

言語：ラットフォークは、プレイ開始時に共通語を修得している。高い【知力】を持つラットフォークは以下から追加の言語を選択できる：アクロ語、竜語、ドワーフ語、ノール語、ノーム語、ゴブリン語、ハーフリング語、オーク語、地下共通語。

ラマッス Lammasu

この威厳のあるクリーチャーの胴体は獅子であり、両翼は鷹であり、相貌は賢い人間の男である。

ラマッス 脅威度 8 Lammasu

経験点 4,800
LG ／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋ 5；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 15
オーラ マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル（20 フィート）
防御
AC 21、接触 10、立ちすくみ 20（＋ 1【敏】、＋ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 94（9d10 ＋ 45）
頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 8
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 爪（× 2）＝＋ 14（1d8 ＋ 6）、翼（× 2）＝＋ 9（1d6 ＋ 3）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2）＋ 14、1d8 ＋ 6）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中＋ 11）
　3 ／日― グレーター・インヴィジビリティ
　1 ／日― ディメンジョン・ドア
クレリック準備呪文（術者レベル 7；＋ 9 遠隔接触）
　3 レベル（4 ／日）― キュア・シリアス・ウーンズ 、シアリング・ライト
　2 レベル（7 ／日）― レッサー・レストレーション 、レジスト・エナジー 、キュア・モデレット・ウーンズ
　1 レベル（7 ／日）― コマンド（DC13）、ブレス 、キュア・ライト・ウーンズ 、ディテクト・イーヴル 、ディヴァイン・フェイヴァー
　0 レベル（回数無制限）― ディテクト・マジック 、ディテクト・ポイズン 、ガイダンス 、ステイビライズ 、メンディング 、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク 、レジスタンス
一般データ
【筋】 23、**【敏】** 12、**【耐】** 21、**【知】** 16、**【判】** 17、**【魅】** 14
基本攻撃 ＋ 9；**CMB** ＋ 16；**CMD** 27（31 対足払い）
特技《物質要素省略》B 、《無視界戦闘》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《神速の**反応**》、《強打》
技能〈交渉〉＋ 11、〈飛行〉＋ 11、〈知識：神秘学〉＋ 12、〈知覚〉＋ 15、〈真意看破〉＋ 12
言語 天上語、共通語
生態
環境 温暖な砂漠
編成 単体
宝物 標準
特殊能力
呪文（擬呪） ラマッスは 7 レベル・オラクルとして呪文を発動するが、オラクルの持つ他のクラス能力は得ない。ラマッスは発動する呪文のあらゆる信仰焦点具、物質要素を無視する。

　ラマッスは弱者と、油断なく悪に目を光らせる勇者の保護者である。これらの高貴なクリーチャーは倒壊した砂漠の廃墟やほかの僻地で暮らし、そこで辛抱強く闇の勢力と戦い、そのような地に隠れ潜む悪から彼にとっての下級の種族を守ろうとしている。
　これらの有翼の番人のほとんどは賢くその地で悪をなそうとする者への知識が豊かであるが、多くの種族はラマッスから尊大さ、頑迷さ、そして皮肉の篭った侮辱を感じ取り、彼らの居丈高な態度と振る舞いに腹を立てる。そのような**反応**はただ善行をなし弱き者たちを手助けしようとしているこの誉れ高いクリーチャーを混乱させ、時に侮辱することになる。他の種族が悪と戦闘しているのを目撃したラマッスは、典型的に彼らに対してより共感を示すようになり、彼らと対等に対話するようになる。善の属性のクリーチャーが自らの技を示し態度の違いを克服すれば、その者はこれらの威厳のある存在と既知を得られ、高貴な本当の仲間と、悪を打ち倒そうとする者にとって計り知れないほど貴重な財産を得たことに気付くだろう。
　ラマッスは自身の理念に賛同してくれる者に対して極めて父親らしく振る舞い、行動するものに実戦経験をもたらしてくれる。これは賛同者を強固にすることもあるが、ラマッスを知る者は彼らは過保護すぎることを知っている。ラマッスは犠牲が勝利をもたらすであろう場合、危機に瀕している者を守るため自ら命を投げ出す。大抵のラマッスは体長 8 フィートで体重はおおよそ 900 ポンド。

リザード

リザード：ジャイアント・ゲッコウ Lizard, Giant Gecko

With large bulging eyes to spot prey from afar, this oversized, smooth － scaled lizard has splayed, padded feet and a toothy maw.

ジャイアント・ゲッコウ（巨大ヤモリ）脅威度 1 Giant Gecko

経験点 400
N ／中型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 6

防御
AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 2 外皮）
hp 11（2d8 ＋ 2）
頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2

攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 2（2d4 ＋ 1）

基本データ
【筋】13、**【敏】**15、**【耐】**12、**【知】**2、**【判】**14、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14（対足払い 18）
特技《イニシアチブ強化》
技能〈知覚〉＋ 6、〈登攀〉＋ 21；**種族修正** ＋ 8〈登攀〉
その他の特殊能力 巧みな登攀

生態
出現環境 暑熱／森林または山岳
編成 単体、2 体、または巣（3 ～ 6）
宝物 なし

特殊能力
Expert Climber（変則） A gecko's feet allow it to climb virtually any surface, no matter how slick or sheer. In effect, geckos are treated as constantly being under a natural version of the spell spider climb .

These lizards are mostly docile and shy away from attacking creatures larger than a cat or dog. Despite their shyness, they are ultimately curious creatures, and often approach bigger creatures simply to investigate. Of course, a giant gecko is more than capable of defending itself, biting creatures that react violently to the lizard when fleeing is not an option.

Some humanoids train giant geckos as bestial guardians. Smaller humanoids（in particular, goblins）can even use the creatures as mounts, taking advantage of their superior climbing skills to attack from seemingly impossible positions and angles. A giant gecko measures 8 feet from nose to tail and weighs 120 pounds. Coloration among giant geckos can vary wildly, though most are some shade of green.

リザード：ジャイアント・カメレオン Lizard, Giant Chameleon

Nearly invisible in its surroundings, this scaly lizard's eyes dart about independently of each other.

ジャイアント・カメレオン 脅威度 3 Giant Chameleon

経験点 800
N ／大型サイズの動物
イニシアチブ ＋ 6；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 4

防御
AC 14、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 2【敏】、＋ 3 外皮、－ 1 サイズ）
hp 34（4d8 ＋ 16）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 1

攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 6（2d6 ＋ 4）または舌＝＋ 5 接触（つかみ）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート（舌は 15 フィート）
特殊攻撃 舌、引き寄せ（舌、5 フィート）

基本データ
【筋】16、**【敏】**15、**【耐】**18、**【知】**2、**【判】**11、**【魅】**7
基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 7（組みつき＋ 11）；**CMD** 19
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》
技能〈隠密〉＋ 18（＋ 28 when still）、〈知覚〉＋ 4、〈登攀〉＋ 15；**種族修正** ＋ 12〈隠密〉（＋ 22 when still）

生態
出現環境 暑熱／森林および山岳
編成 単体、2 体、または混成の群（3 ～ 6）
宝物 なし

特殊能力
舌（変則） A giant chameleon can grab a foe with its tongue and draw the victim to its mouth. This tongue attack has a reach of 15 feet. The attack does no damage, but allows the creature to grab. A giant chameleon does not gain the grappled condition while using its tongue in this manner.

These large lizards have the ability to shift the pigments in their skin to match their surroundings. A giant chameleon is typically 11 feet long and weighs 160 pounds.

リノーム Linnorm

Treacherous primeval dragons of the northern regions of the world, linnorms thrive on their hatred for those they deem to be lesser creatures and seek to inflict as much suffering as possible unto their unfortunate victims. Sweeping bones and treasures alike into giant piles in its lair, the typical linnorm has a barbaric nature made all the worse by its insatiable greed and atrocious gluttony. Few creatures are as bold and as cruel as linnorms, and for that most people are thankful.

Linnorms are not true dragons, but they nonetheless possess incredible strength and deadly powers that often rival authentic dragon brutality. Their massive frames make crushing smaller enemies a simple task, and of those who have felt the sting of a linnorm's venomous bite, few have survived the devastating poison long enough to tell the tale. A linnorm's body is serpentine and lacks wings, yet these dragons fly through the air with supernatural ease, accomplishing the feat as easily as a fish through water.

Beyond the physical might, venom, and devastating breath weapons typical of all linnorms, the beasts all share a potent final defense?the death curse. This powerful plaguing of the mind manifests itself in myriad forms, but always serves as a horrid vengeance against any who might manage to slay a linnorm. Some theorize that the curse is a sending from malevolent gods who watch over linnorms and view them as destruction-loving pets. Others believe the linnorms' curse is the closest remaining connection they have to the primeval world of the fey, from whence the first of these monsters is said to have come. Whatever the case may be, its curse makes killing a linnorm as dangerous as letting it live.

True dragons of higher intellect often hold linnorms in great scorn, viewing the beings as prematurely evolved beasts and refusing to even acknowledge the creatures as related to them. Linnorms have few feelings regarding the matter, battling younger and older dragons alike just as readily as any other creatures who dare to step foot in their territories. Their simplemindedness stifles any ability to assemble mass sieges or even cooperate in small groups, so linnorms almost always function alone, individually hunting over large territories in order to waylay as many travelers as possible. Linnorms only seek a mate once during their long lifetimes, the female producing several clutches of up to six eggs as a result. Of these eggs, only one will survive?the first to hatch immediately feasts on its unhatched brethren.

Despite their lust for devastation, linnorms usually live in relatively remote areas, never straying far from the northernmost reaches of the world. As they are universally hated and feared by most other intelligent creatures, their tendency to dwell in more isolated regions helps ensure their survival；while linnorms are vicious and unforgiving, their lack of organization makes them highly susceptible to raiding parties seeking to eradicate their presence, though such parties would need to be made up of truly impressive individuals. More often than not, a linnorm resides totally undisturbed in the spot it chooses as its own for hundreds of years, stewing in its own malevolence until finally snapping and going on a rampage. Sometimes, villages aren't even aware of a slumbering linnorm's proximity, but usually such settlements have long traditions and local legends revolving around "their linnorm." Since a linnorm can hibernate for centuries, villages composed of shorter-lived humanoids might consider these tales as little more than quaint stories, but when the linnorm wakes, the truth becomes impossible to doubt.

Linnorms come in many different varieties, but all share the qualities of being horribly strong and bestial. They feast solely on meat, usually eating goats and other mountain animals when more intelligent creatures such as humanoids don't readily present themselves. Linnorms are prone to gorging and then falling into a deep sleep near their treasure hordes, waking either when they become aware of intruders in their vicinity or to feed once more.

The linnorms presented on the following pages represent only four of their kind. The most legendary linnorms are the crag linnorm, ice linnorm, and tarn linnorm, but others exist as well. Rumors of even more powerful unique linnorms persist in lands where these dragons are well-known and feared. The largest of their kind, unique linnorms are never less powerful than tor linnorms（who are often mistakenly thought to be the most dangerous species）.

リノームの特殊能力

While each linnorm has several unique powers, they all share certain abilities in common, as detailed below. In addition to these, every linnorm possesses a breath weapon and a poisonous attack, but the specific effects of these attacks vary from species to species.

断末魔の呪い（超常）：When a creature slays a linnorm, it becomes targeted by that linnorm's death curse. The exact effects of a death curse vary, depending upon the type of linnorm. The save DC of a linnorm's death curse is always Charisma-based.

フリーダム・オヴ・ムーヴメント（変則）：A linnorm has continuous freedom of movement , as per the spell of the same name. This ability cannot be dispelled.

トゥルー・シーイング（変則）：A linnorm has continuous true seeing , as per the spell of the same name. This ability cannot be dispelled.

リノーム：ケルン・リノーム Linnorm, Cairn

Pallid and horribly gaunt, this enormous but emaciated dragonlike creature has two forearms and no wings.

ケルン・リノーム 脅威度 18 Cairn Linnorm

経験点 153,600

CE ／巨大サイズの竜

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 24

防御

AC 35、接触 13、立ちすくみ 28（＋ 7【敏】、＋ 22 外皮、－ 4 サイズ）

hp 290（20d12 ＋ 160）；再生 10（冷たい鉄）

頑健 ＋ 20、**反応** ＋ 21、**意志** ＋ 17

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 15 ／冷たい鉄；**完全耐性**［酸］、呪い効果、生命力吸収、［精神作用］効果、負のエネルギー、麻痺、毒、睡眠；**SR** 29

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）

近接 噛みつき＝＋ 29（3d8 ＋ 13 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＝＋ 29（2d6 ＋ 13）、尾＝＋ 24（3d6 ＋ 6、加えて " つかみ "）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃、締め付け（尾、2d6 ＋ 19）、断末魔の呪い

基本データ

【筋】 37、**【敏】** 24、**【耐】** 26、**【知】** 5、**【判】** 20、**【魅】** 27

基本攻撃 ＋ 20；**CMB** ＋ 37（組みつき＋ 41）；**CMD** 54（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉＋ 26、〈水泳〉＋ 36、〈知覚〉＋ 24、〈登攀〉＋ 33、〈飛行〉＋ 13；**種族修正** ＋ 4〈軽業〉（跳躍時）、＋ 8〈隠密〉

言語 アクロ語、森語、竜語

生態

出現環境 寒冷／丘陵

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

ブレス攻撃（超常） Once every 1d4 rounds as a standard action, a cairn linnorm can expel a 60-foot cone of acidic bile, dealing 18d8 points of acid damage to all creatures struck. In addition, this bile is infused with negative energy, and inflicts 1d4 negative levels on all creatures struck by it. A successful DC28 Reflex save halves the damage and completely negates the negative levels. The save DC is Constitution-based.

断末魔の呪い（超常） Curse of Decay：save Will DC28；effect the creature takes 1 point of Constitution damage per day, and ages at an accelerated rate of 1 year per day, eventually incurring all of the penalties of old age but none of the benefits.

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC28；頻度 1 回／ラウンド（10 ラウンド間）；効果 4d6［酸］ダメージおよび 1d6【耐】吸収；治療 2 回連続のセーヴ成功。

Cairn linnorms prefer to dwell in necropolises, amid reaches of burial mounds, or in caverns below the scorched earth of legendary battlefields. These linnorms particularly relish the flavor of undead flesh?while they cannot consume incorporeal undead, regions they haunt are typically barren of corporeal undead not canny enough to avoid the cairn linnorm's ravenous appetite. An incredibly powerful undead creature might use a cairn linnorm as a guardian, manipulating the dragon while it selects a cairn or tomb well within the linnorm's territory. While cairn linnorms will not hesitate to feed on undead creatures they encounter, some ancient superstition shared by all of their kind prevents them from actually entering a tomb or other enclosed burial site unless granted permission by the tomb's undead denizens or a priest devoted to the religion associated with the site. Likewise, a cairn linnorm somehow caught within a tomb large enough to contain it prefers not to leave without securing similar permission to do so. These limitations are purely psychological, and if pressed（such as by an enemy seeking to use a tomb entrance as a defense）, a cairn linnorm can break such restrictions.

A cairn linnorm is 60 feet long and weighs 12,000 pounds.

リノーム：フィヨルド・リノーム Linnorm, Fjord

This massive, eel − like dragon has two webbed talons. Its tail ends in large and powerful − looking flukes.

フィヨルド・リノーム 脅威度 16 Fjord Linnorm

経験点 76,800

CE ／巨大サイズの竜（水棲）

イニシアチブ ＋ 10；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 24

防御

AC 30、接触 12、立ちすくみ 24（＋ 6【敏】、＋ 18 外皮、− 4 サイズ）

hp 248（16d12 ＋ 144）；再生 10（冷たい鉄）

頑健 ＋ 19、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 15

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 15 ／冷たい鉄；**完全耐性**［冷気］、呪い効果、［精神作用］効果、麻痺、毒、睡眠；**SR** 27

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 25（2d8 ＋ 13 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＝＋ 25（2d6 ＋ 13）、尾＝＋ 20（2d6 ＋ 6、加えて " つかみ "）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃、締め付け（尾、2d6 ＋ 19）、断末魔の呪い

基本データ

【筋】 36、**【敏】** 23、**【耐】** 28、**【知】** 5、**【判】** 21、**【魅】** 26

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 33（組みつき＋ 37）；**CMD** 49（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈水泳〉＋ 40、〈知覚〉＋ 24、〈飛行〉＋ 19

言語 アクロ語、森語、竜語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 寒冷／山地の湾岸

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

ブレス攻撃（超常） Once every 1d4 rounds as a standard action, a fjord linnorm can expel a 120-foot line of icy fluid, dealing 16d8 points of cold damage to all creatures struck（Reflex DC27 for half damage）. The freezing liquid quickly hardens to sheets of ice, causing any creature that takes damage to move at only half its normal speed for 1d4 rounds. A DC27 Strength check made as a full-round action allows a character to break free of the ice before this duration expires. The save DC and Strength check DC are Constitution-based.

断末魔の呪い（超常） Curse of Drowning：save Will DC26；effect creature can never gain the benefit of water breathing, and if it possesses this ability, loses it as long as it suffers the curse. In addition, the creature can hold its breath only half as long as normal, and whenever the cursed creature holds its breath, it functions as if sickened.

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC27；頻度 1 回／ラウンド（10 ラウンド間）；効果 3d6［冷気］ダメージおよび 1d6【耐】吸収；治療 2 回連続のセーヴ成功。

Fjord linnorms dwell among the deep waters that grace northern coastlines where fingers of land create complex rivulets, venturing out to sea to feed on sharks and whales when they cannot find settlements or traveling caravans to savage. As their favored haunts often overlap with coastal trade routes, regions known to be within the territory of a fjord linnorm are often avoided by ships. Fjord linnorms are not particularly adept at capsizing ships, as are some other large aquatic monsters, but one might argue that such tactics are unnecessary for a creature the size and power of a fjord linnorm in the first place.

Both the curse and poison of a fjord linnorm are extremely dangerous for those who frequent the waterways of the north. The fjord linnorm's curse is particularly devastating to aquatic creatures, and such beings are careful to avoid any possible conflict with such linnorms.

A fjord linnorm is 60 feet long and weighs just over 10,000 pounds.

リノーム：タイガ・リノーム Linnorm, Taiga

With menacing black horns jutting from its head, this two － legged dragon is covered in dark green scales and vicious black barbs.

タイガ・リノーム 脅威度 19 Taiga Linnorm

経験点 204,800

CE ／超巨大サイズの竜

イニシアチブ ＋ 11；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 30

防御

AC 34、接触 9、立ちすくみ 27（＋ 7【敏】、＋ 25 外皮、－ 8 サイズ）

hp 346（21d12 ＋ 210）；再生 15（冷たい鉄）

頑健 ＋ 22、**反応** ＋ 21、**意志** ＋ 18

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント、トゲ；**DR** 15 ／冷たい鉄；**完全耐性** 呪い効果、［電気］、［精神作用］効果、麻痺、毒、睡眠；**SR** 30

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 29（3d8 ＋ 16 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）、爪（× 2）＝＋ 29（2d6 ＋ 16）、尾＝＋ 24（3d6 ＋ 8、加えて " つかみ "）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃、締め付け（尾、3d6 ＋ 24）、断末魔の呪い

基本データ

【筋】 43、**【敏】** 25、**【耐】** 30、**【知】** 6、**【判】** 23、**【魅】** 28

基本攻撃 ＋ 21；**CMB** ＋ 45（組みつき＋ 49）；**CMD** 62（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉＋ 15（森林では＋ 23）、〈水泳〉＋ 48、〈知覚〉＋ 30、〈飛行〉＋ 23；**種族修正** ＋ 8 森林での〈隠密〉

言語 アクロ語、森語、竜語

生態

出現環境 寒冷／森林

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

ブレス攻撃（超常） Once every 1d4 rounds as a standard action, a taiga linnorm can expel a 60-foot cone of electrified vapor, dealing 21d8 points of electricity damage to all creatures struck（Reflex DC30 for half）. The vapor itself persists for 1d4 rounds, filling its cone-shaped area with electrified mist that deals 4d6 points of electricity damage（no save）to any creature that ends its turn in the mist. The mist does not hinder vision. The save DC is Constitution-based.

断末魔の呪い（超常） Curse of Electrocution：save Will DC29；effect the creature gains vulnerability to electricity.

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC30；頻度 1 回／ラウンド（10 ラウンド間）；効果 4d6［電気］ダメージおよび 1d8【敏】吸収；治療 3 回連続のセーヴ成功。

トゲ（変則） Any creature that makes a melee attack against a taiga linnorm takes 1d6 points of piercing damage per attack from the linnorm's spines. A melee weapon with reach provides protection from these spines.

A beast covered with hundreds of spines, the taiga linnorm is a terror to all those who venture through the arctic forests of the north. Taiga linnorms take down foes and prey first with their electrifying breath and finish their victims off with their devastating bite.

In winter, when light is sparse and the nights are long, it is easy for a taiga linnorm to blend in with the coniferous forests it dwells in, hiding among the trees and ambushing imprudent travelers or unwary adventurers setting up camp. A taiga linnorm often lies in wait for days?sometimes weeks?just for the opportunity to maim and devour unsuspecting victims. When this subtler tactic does not work, a taiga linnorm simply rampages through the woods in order to find nearby settlements to pillage, taking twisted delight in shocking the inhabitants before shredding them with its massive jaws or destructive forelimbs. In any event, taiga linnorms rarely venture far from their woodland territories save for short flights to attack outlying villages.

A taiga linnorm is 50 feet long and weighs just over 13,000 pounds.

リノーム：トアー・リノーム Linnorm, Tor

This gigantic, wingless, four － armed dragon has rivulets of bright red magma coursing through its serpentine body.

トアー・リノーム 脅威度 21 Tor Linnorm

経験点 409,600

CE ／超巨大サイズの竜

イニシアチブ ＋ 14；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋ 34

防御

AC 37、接触 12、立ちすくみ 27（＋ 10【敏】、＋ 25 外皮、－ 8 サイズ）

hp 420（24d12 ＋ 264）；再生 20（冷たい鉄）

頑健 ＋ 25、**反応** ＋ 26、**意志** ＋ 21

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 20 ／冷たい鉄；**完全耐性** 呪い効果、［火］、［精神作用］効果、麻痺、毒、睡眠；**SR** 32

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋ 34（3d8 ＋ 18 ／ 19 ～ 20、加えて " 毒 "）、爪（× 4）＝＋ 34（2d6 ＋ 18）、尾＝＋ 29（3d6 ＋ 9、加えて " つかみ "）

接敵面 30 フィート；**間合い** 30 フィート

特殊攻撃 ブレス攻撃、締め付け（尾、3d6 ＋ 27）、断末魔の呪い

基本データ

【筋】 46、**【敏】** 30、**【耐】** 33、**【知】** 7、**【判】** 25、**【魅】** 28

基本攻撃 ＋ 24；**CMB** ＋ 50（組みつき＋ 54）；**CMD** 70（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の**反応**》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉＋ 21、〈水泳〉＋ 53、〈知覚〉＋ 34、〈登攀〉＋ 26、〈飛行〉＋ 29

言語 アクロ語、森語、竜語

その他の特殊能力 lava affinity

生態

出現環境 寒冷／火山の山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

ブレス攻撃（超常） Once every 1d4 rounds as a standard action, a tor linnorm can expel a 60-foot cone of flame and ash, dealing 24d8 points of fire damage to all creatures struck（Reflex DC33 for half damage）. One round after this breath weapon is used, the area affected by the attack becomes covered in a cloud of thick, scorching smoke that burns both the lungs and eyes, dealing an additional 8d8 points of fire damage to all creatures in the area. Each creature that begins its turn in the smoke-covered area and breathes must make a DC33（＋ 1 per previous check）Fortitude save each round or spend that round choking and coughing. Creatures that keep their eyes open for more than 1 round while in the area of the smoke must make a DC33 Fortitude save or go blind for 1d3 hours. The smoke dissipates after 2d4 rounds. This duration is halved in strong winds and quartered in more powerful winds. The save DC is Constitution-based.

断末魔の呪い（超常） Curse of Boiling Blood：save Will DC31；effect creature gains vulnerability to fire and is permanently staggered from the pain of its boiling blood. The save DC is Charisma-based.

Lava Affinity（変則） A tor linnorm can breathe and swim while submerged in lava and magma.

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC33；頻度 1 回／ラウンド（10 ラウンド間）；効果 8d6［火］ダメージおよび 1d8【耐】吸収；治療 3 回連続のセーヴ成功。

Tor linnorms epitomize the raw and untempered power of their kin. They dwell in the tallest volcanic mountains, either in naturally formed caverns or in the craters themselves, and rain destruction down upon nearby mountain villages whenever the urge strikes them. Tor linnorms are brutes, but as far as linnorms go are relatively intelligent. With this intelligence comes an overwhelming vanity?unlike other linnorms, tor linnorms enjoy being adored and worshiped by lesser creatures, and have been known to delay eating prisoners who seem to be particularly cowed by their presence, simply basking in their victims' fear.

A tor linnorm is 50 feet long and weighs 15,000 pounds.

ルクワタ Lukwata

長く棘の生えたヒレが、そのウナギの頭を持つ肉食獣のイルカのような体の下を走っている。

ルクワタ 脅威度 11 Lukwata

経験点 12,800
N ／超大型サイズの魔獣（水棲）
イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋ 9

防御
AC 25、接触 12、立ちすくみ 21（＋ 4【敏】、＋ 13 外皮、－ 2 サイズ）
hp 147（14d10 ＋ 70）
頑健 ＋ 14、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 8
DR 10 ／非魔法的な武器；**SR** 27
弱点 魔力の外殻

攻撃
移動速度 水泳 40 フィート
近接 噛みつき＝＋ 22（4d10 ＋ 15 ／ 19 ～ 20、加えて " つかみ "）
接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート
特殊攻撃 解呪の噛みつき、転覆（DC25）、魔力消化

基本データ
【筋】 30、**【敏】** 19、**【耐】** 20、**【知】** 2、**【判】** 15、**【魅】** 11
基本攻撃 ＋ 14；**CMB** ＋ 26（組みつき＋ 30）；**CMD** 40
特技《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《突き飛ばし強化》、《鋼の**意志**》、《ふっとばし攻撃》
技能〈隠密〉＋ 0、〈水泳〉＋ 30、〈知覚〉＋ 9

生態
出現環境 暑熱／河川、湖、および沼地
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 8）
宝物 標準

特殊能力
解呪の噛みつき（超常） ルクワタが噛みつきでクリティカル・ヒットしたなら、その相手は グレーター・ディスペル・マジック 呪文の目標となったかのようにその効果を受ける。この効果の術者レベルはルクワタのヒット・ダイスに等しい（ほとんどのルクワタにおいては術者レベル 14）。
ダメージ減少（変則） ルクワタのダメージ減少は魔法的でない武器でのみ貫通することができる（ マジック・ウェポン や同種の効果を及ぼす呪文により作られた一時的な魔法の武器も魔法の武器として扱う）。
魔力消化（超常） ルクワタに飲み込まれた魔法のアイテムは 1 時間後に DC22 の頑健セーヴを行わなければならず、失敗すると魔法的ではなくなってしまう。アーティファクトはこの効果に完全耐性を持つ。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。
魔力の外殻（超常） ルクワタの消化管の中にある透明な腫瘍には魔力の大きな沈殿物が含まれている。これらの腫瘍はそれぞれのルクワタを覆う魔法の反応に影響を及ぼし、呪文抵抗や解呪の噛みつき、魔力消化能力を与えている。ルクワタに発動された ディスペル・マジック はこれらの能力を 1 分の間無効化する――この効果の術者レベルはルクワタのヒット・ダイスとして扱われる（ほとんどのルクワタにおいては術者レベル 11）。

ルクワタは暗い熱帯の水を通り抜け、深いジャングルの川や池に入ってきた無謀なもの全てに襲いかかる。例えそれが頂点に立つ肉食獣と一般にいわれる獣であっても。学者達はこの獣は闇を好むと言うが、光がその容赦ない狩りの遂行を思いとどまらせることはない。その長く平らな身体はイルカや大きな魚を思い起こさせるものの、ルクワタの頭部は特徴的なウナギの形をしている。ルクワタの魔法の効果を砕く珍しい能力は、その喉や胃に並んでいる一風変わった透明な腫瘍によるものだ――このお陰で、ルクワタは肉や血を摂取したかのように、魔法のアイテムから栄養分を得ることができる。同じ腫瘍が、ルクワタにあらゆる魔法攻撃の類に対する、異常なほど強力な抵抗力を与えている。

ルクワタはクロコダイルを補食者としての最大の仇敵として忌み嫌っている。視界に入ることがあれば、食事をしたばかりであっても攻撃を仕掛ける。ほとんどのクロコダイル種はこのような脅しをかけるほどに大きくはない。しかしルクワタとダイア・クロコダイルが経路を交えて遭遇することもある。彼らの戦闘は埠頭や小型艦隊、ダムすらその怒りによって打ち砕かれるほどの、大きな破壊を及ぼすことで知られている。

ルクワタは全長 20 フィート（約 6m）、重量 4,000 ポンド（約 1.8t）。

ルサルカ Rusalka

この美女の姿は、水中にあるかのように踊る、流れるような長髪で一部が隠されている。

ルサルカ 脅威度 12 Rusalka

経験点 19,200

NE ／中型サイズのフェイ（水棲）

イニシアチブ＋ 10；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 22

防御

AC 25、接触 17、立ちすくみ 18（＋ 6【敏】、＋ 1 回避、＋ 8 外皮）

hp 150（20d6 ＋ 80）

頑健 ＋ 12、**反応** ＋ 18、**意志** ＋ 15

DR 15 ／冷たい鉄；**完全耐性** ［火］；**SR** 23

攻撃

速度 30 フィート、水泳 60 フィート

近接 よろめき化の接触＝＋ 16（よろめき）、編み髪（× 4）＝＋ 16（2d6 ＋ 5、加えてつかみ）

接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（編み髪は 15 フィート）

特殊攻撃 招きの声、締め付け（2d6 ＋ 7）、編み髪

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル、精神集中＋ 27）

常時― ブラー 、ウォーター・ウォーク

回数無制限― エンタングル（DC18）、フォッグ・クラウド 、インヴィジビリティ

3 ／日―高速化 チャーム・モンスター（DC21）、コントロール・ウォーター

1 ／日― サモン・ネイチャーズ・アライ VI（ウォーター・エレメンタルのみ）

一般データ

【筋】20、**【敏】**23、**【耐】**19、**【知】**12、**【判】**13、**【魅】**24

基本攻撃 ＋ 10；**CMB** ＋ 16（＋ 20 編み髪使用時）；**CMD** 32

特技《軽妙なる戦術》、《迎え討ち》、《回避》、《**頑健**無比》、《イニシアチブ強化》、《鋼の**意志**》、《擬似呪文能力高速化：チャーム・モンスター 》、《技能熟練：知覚》、《技能熟練：隠密》、《武器の妙技》

技能〈軽業〉＋ 14、〈はったり〉＋ 24、〈交渉〉＋ 15、〈脱出術〉＋ 18、〈知識：神秘学〉＋ 6、〈知識：自然〉＋ 18、〈知覚〉＋ 22、〈芸能：舞踏〉＋ 14、〈芸能：歌唱〉＋ 27、〈真意看破〉＋ 15、〈呪文学〉＋ 18、〈隠密〉＋ 27、〈水泳〉＋ 31

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

環境 いずれかの水場

編成 単体、2 体、あるいは渦巻き（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

招きの声（超常）標準アクションで、ルサルカは歌うか語り、300 フィートの拡散以内にいるフェイでない全てのクリーチャーは サジェスチョン 呪文によってそうするように強制されたかのように近寄ることになる（DC27、意志・無効）。セーヴに成功したクリーチャーは 24 時間のあいだそのルサルカの招きの声の対象にはならない。影響を受けているクリーチャーがルサルカに隣接しながら自身のターンを開始する時、そのクリーチャーは 1 ラウンドのあいだ幻惑状態になる。これらの効果はルサルカが標準アクションでこの効果を維持しているあいだと、追加で 1 ラウンドのあいだ持続する。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】に基づく。

よろめき化の接触（超常）ルサルカに接触されたクリーチャーは DC27 の頑健セーヴに成功しない限り圧倒的な欲望と羞恥心の感情によって 1 ラウンドのあいだよろめき状態になる。これは［精神作用］効果である。セーヴ DC は【魅力】に基づく。

編み髪（超常）ルサルカの長髪は力強く、強力な主要肉体攻撃として十分に活用できる。ルサルカが編み髪を使用して相手をつかむ時、ルサルカ自身は組みつき状態にならない。加えて、ルサルカは編み髪による全ての戦技判定に際し、【筋力】修正値に加えて【魅力】修正値も使用する。

ルサルカは人型生物の居住地の近くの水路で暮らす、憤慨している非情なフェイである。ルサルカはアンデッドではないが、水で不幸な死を迎えた者の霊魂が形をとってフェイになったのだと信じ続けている者もいる。ルサルカがそのような噂に意見することは皆無である。ルサルカは数体の魅了したモンスターか強力な人型生物を傍に侍らし、自衛や、非情で屈辱を与えるような娯楽の助けにするのを好むが、すぐにそのような愛玩動物には飽きる。飽きが来た時、ルサルカは普通そうしたクリーチャーを愛玩動物として殺し、より面白そうな者と取り替える。

レーシー Leshy

Originally grown as servants for more powerful fey and intelligent plant life such as elder treants, leshys are sentient plants who look after their unintelligent brethren and serve as nature's verdant watchers. Several breeds of leshy exist, each being kindred to a broad group of plants or fungi. Among the best known are superstitious gourd leshys, wise seaweed leshys, strange fungus leshys, and wary leaf leshys, though others are rumored to exist, such as the surly cactus leshy, the sinister flytrap leshy, the garrulous snapdragon leshy, and the enigmatic lotus leshy.

Leshys begin their existence as sentient though bodiless spirits of nature of the sort contacted by spells such as commune with nature . These spirits normally have no way to directly manipulate the physical world, but a skilled spellcaster（typically a druid）can grow a special plant body for one of these spirits, giving the spirit a home to animate.

Once accepted into a body, a leshy's spirit remains within unless the body is destroyed. Leshys do not fear death as many other creatures do, knowing that should they fall, their spirits merely return to the natural world and can be called to inhabit a new leshy body at some point in the future. As a leshy's body dies, the magic animating it unravels in a burst of life energy that infuses its surrounding and quickens the growth of any plants in the vicinity. Some leshys even voluntarily discorporate to save the lives of ailing plants, knowing that their sacrifice may mean the continuation of countless otherwise helpless flora. Regardless of how a leshy dies, leaving the body traumatizes the spirit, and the leshy retains only faint memories of past corporeal existences. Leshy spirits need not return to the same form if bound again to a body. During the course of its existence a single spirit can inhabit any number of different types of leshys. A leshy without a body has no power to affect or contact the material world.

The rites and special materials required to create a leshy's physical form vary between individual leshys. Once the creator assembles the necessary materials, a leshy must typically be grown in an area of natural power, such as a treant's grove, a druidic circle, or a site of pristine natural wonder. A newly born leshy is a free-willed, neutral being, under no obligation to serve its creator.

As a group, leshys share certain common attributes. They resemble plants but with vaguely humanoid appearances, and are always Small. While leshys of the same species share the same general shape, leshys have all the diversity of the plant world in appearance. For example, one fungus leshy may have a classic red, white-dotted mushroom cap, while another might have the spongier and darker contours of a morel, while a third might have the coloration of a pale gray cave mushroom.

Growing a レーシー

The process of growing a leshy has some similarities to making a construct, but doesn't require the Craft Construct feat. Typically, the creator of a leshy must be a powerful druid, but anyone capable of making the required Knowledge checks and casting the required spells may attempt the process.

Growing a leshy body takes 2 weeks per Hit Die, during which the nascent form must be well fertilized, watered as needed, and kept safe from harm. During this period of growth, certain rare nutrients and fertilizer must be used to prime the leshy's transformation from a normal plant into a sentient one——the cost of these components varies according to the leshy, but is never less than 1,000gp. The cultivator must make a successful Knowledge check at this time（usually a Knowledge [nature] check）in order for the plant body to be properly formed——the exact check as well as the required DC varies according to the leshy. If the check fails, the plant withers and dies and the cultivator must begin anew.

If, on the other hand, the skill check is successful, the cultivator must then step in and perform a 24 － hour ritual within a day of the leshy's cultivation. During this ritual, the cultivator must cast a number of spells（see each individual leshy for a list）. At the ritual's climax, there's a flat 50 % chance that the attempt to create a leshy succeeds——if this final check fails, no appropriate spirit is close enough to answer the call. The plant body rots and the creator must begin anew with fresh materials if he wishes to try again. At the GM's discretion, this final chance for success might increase to 75% or even 100% for particularly magical areas where leshy spirits are much more common than normal. Discovering such a rare and magical site should be the focus of its own adventure.

If the ritual is successful, the leshy awakens fully formed and able to serve as a minion. A freshly created leshy is under no particular compulsion to obey its creator, but most regard their makers as friends and allies.

Plant creatures are particularly adept at growing leshys. Such creators gain a ＋ 5 racial bonus on their Knowledge checks, halve the time required to grow the leshy, and reduce the cost to create the creature by 25% . A plant creature is always successful in luring a spirit into the body, and need not make the final percentile roll for success.

Leshys with more Hit Dice than normal can be created. Each additional Hit Die adds 2,250gp to the cost of creating the leshy（and thus 4,500gp to the overall price）, increases the DC of the Knowledge check by ＋ 2, and requires an additional 2 weeks of growth. Attempts to create leshys larger than Small always fail——the strange spiritual energies that animate these creatures are only capable of doing so to a body no larger than that of a human child.

レーシー：ファンガス・レーシー Leshy, Fungus

Mismatched eyes dot this plant creature's thick mushroom cap, while below works an overlarge maw set with pale fungal teeth.

ファンガス・レーシー 脅威度 2 Fungus Leshy

経験点 600
N ／小型サイズの植物（レーシー、変身生物）
イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 2

防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 15（2d8 ＋ 6）
頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 2
完全耐性［電気］、［音波］、植物の種別特徴

攻撃
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＝＋ 2（1d6）、爪（× 2）＝＋ 2（1d3）
遠隔 puffball ＝＋ 4（1、加えて " 胞子 "）
特殊攻撃 胞子
擬似呪文能力（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 6）
常時：パス・ウィズアウト・トレイス
基本データ
【筋】10、**【敏】**15、**【耐】**16、**【知】**7、**【判】**14、**【魅】**15
基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12
特技《無視界戦闘》
技能〈隠密〉＋ 10（沼地および地下では＋ 14）、〈生存〉＋ 3（沼地および地下では＋ 7）；**種族修正** ＋ 4 沼地および地下での〈隠密〉および〈生存〉
言語 ドルイド語、森語；plantspeech（fungi）
その他の特殊能力 変身（Small fungus；ツリー・シェイプ）、verdant burst

生態
出現環境 気候問わず／沼地または地下
編成 単体または小集団（2 ～ 16）
宝物 標準

特殊能力
Puffball（変則） A fungus leshy can spit a puffball as a standard action. If it hits, this attack deals 1 point of damage（this damage is not modified by Strength）and affects the target struck（but not adjacent targets）with the fungus leshy's spores. The puffball has a range increment of 20 feet.
胞子（変則） A fungus leshy is riddled with molds and spores. Anytime a fungus leshy takes damage, a cloud of spores bursts from its body, forcing all adjacent creatures to make a DC14 Fortitude save or have their vision reduced to 10 feet for 1 minute. Spending a full-round action to wash one's eyes with water ends this effect. The save DC is Constitution-based.

Keepers of cavernous mushroom forests and rotting compost pits deep within the swamp, fungus leshys preside over subterranean growth and the rot that fertilizes new life. Among the most alien and monstrous-looking of all leshys, these tiny rot farmers' frightening appearance has more to do with the asymmetrical eeriness intrinsic to molds and fungi than an outward expression of evil. Like all their kin, fungus leshys vary widely in form, often adopting the colors and shapes of the mushrooms and other large fungi common to the areas they tend.

Fungus leshys are spawned from realms of underground wonder or the rotting places of the natural world. They perform an important service in the lands they keep, encouraging the growth of fungi, transporting rotting material to fertilize other plants, and making the most use of growth that has died off. Fungus leshys are most active at night and spend the day in the forms of plump fungi amid their ripest compost heaps or fungal glens.

Fungus leshys are 2 feet tall and weigh 25 pounds, their spongy interiors full of hollows and fluffy spores.

Growing a ファンガス・レーシー

A fungus leshy is usually grown amid the compost of a treant's groves, in dens of mold deep underground, or in eerie hillocks at the heart of dense swamplands.

ファンガス・レーシー Fungus Leshy

術者レベル 8 レベル；**市価** 2,500gp

儀式
前提条件〈知識：自然〉5 ランク、オブスキュアリング・ミスト 、プラント・グロウス 、サモン・ネイチャーズ・アライ II；**技能**〈知識：ダンジョン探検または自然〉DC14；**費用** 1,250gp

レーシー：ゴーウド・レーシー Leshy, Gourd

This little plant man walks on legs like tangled vines and has a pumpkin carved with eyes and a mouth for a head.

ゴーウド・レーシー 脅威度 1 Gourd Leshy

経験点 400

N ／小型サイズの植物（レーシー、変身生物）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 4

防御

AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（＋ 2【敏】、＋ 1 サイズ）

hp 9（1d8 ＋ 5）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0

完全耐性 ［電気］、［音波］、植物の種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけー 1（1d3 － 2、加えて “ensnare”）

遠隔 seed ＝＋ 3（1、加えて ensnare）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6

擬似呪文能力（術者レベル 2 レベル；精神集中＋ 4）

常時：パス・ウィズアウト・トレイス

基本データ

【筋】6、**【敏】**15、**【耐】**14、**【知】**6、**【判】**11、**【魅】**15

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 3；**CMD** 9

特技《追加 hp》

技能〈隠密〉＋ 6（平地および下生えでは＋ 10）、〈生存〉＋ 0（平地および下生えでは＋ 4）、〈知覚〉＋ 4；**種族修正** ＋ 4 平地および下生えでの〈隠密〉および〈生存〉

言語 ドルイド語、森語；plantspeech（gourds）

その他の特殊能力 変身（Small gourd；ツリー・シェイプ）、keepsake、verdant burst

生態

出現環境 気候問わず／丘陵または平地

編成 単体または群生（2 ～ 16）

宝物 標準

特殊能力

Ensnare（変則）The seeds and slam attack of a gourd leshy entangle the target in vines for 2d4 rounds unless the target makes a DC12 Reflex save. The target can attempt to burst these entangling vines before the duration expires with a DC12 Strength check as a full-round action. The save and burst DCs are Constitution-based.

Keepsake（超常）Gourd leshys can pop off the top of their heads and store a single Fine-sized object such as a dagger or potion inside.
While within the leshy’s head, the item is warded by nondetection . In addition, after 24 hours, the item within is cleaned and polished, and, if damaged, repaired as if by a mending spell. Both spell effects have a caster level equal to twice the leshy’s Hit Dice（CL 2nd for most gourd leshys）.

Seed（変則）A gourd leshy can hurl its seeds as a ranged attack. If it hits, this attack deals 1 point of damage（this damage is not modified by Strength）and affects the target with the gourd leshy’s ensnare ability. This attack has a 10 － foot range increment.

With tangles of leafy vines for limbs and a carved gourd for a head, gourd leshys present a rather comical appearance. Intimately connected with the harvest season, gourd leshys see to the health and sustainable harvest of crops, especially vegetables and grains.

Superstition and love of rituals run deep in gourd leshys. They do their best to exactly reproduce what worked before with every trivial activity, and change seemingly random details when attempting tasks they previously failed. Gourd leshys collect random odds and ends as good luck charms, ranging from polished stones to bird feathers to tarnished coins. Credulous to a fault, gourd leshys believe nearly anything they hear from those they trust. However, their admittedly hollow heads still hold memories, and a gourd leshy betrayed rarely forgets.

As gourd leshys aren’t particularly strong, they often fight dirty. One favorite trick is to wait for an enemy to come within striking distance while in gourd form so that they can assume their true form and make a sneak attack in the same round.

Growing a ゴーウド・レーシー

Gourd leshys grow best in small vegetable patches or in sunny meadows. Carving eyes and a mouth into a growing gourd leshy’s “face” is an important part of the growth ritual, for neglecting to do this robs the gourd leshy of its ability to see or speak. The exact nature and appearance of a gourd leshy’s features can vary wildly between individuals.

ゴーウド・レーシー Gourd Leshy

術者レベル 6 レベル；**市価** 1,500gp

儀式

前提条件〈知識：自然〉5 ランク、エンタングル、プラント・グロウス、サモン・ネイチャーズ・アライ I；**技能**〈知識：自然〉DC13；**費用** 750gp

レーシー：リーフ・レーシー Leshy, Leaf

This little plant person is clad in a winglike leaf cloak and pinecone armor, wielding a twig as a makeshift spear.

リーフ・レーシー 脅威度 1/2 Leaf Leshy

経験点 200
N ／小型サイズの植物（レーシー、変身生物）
イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 1

防御
AC 13、接触 12、立ちすくみ 12（＋ 1 鎧、＋ 1【敏】、＋ 1 サイズ）
hp 5（1d8 ＋ 1）
頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1
完全耐性［電気］、［音波］、植物の種別特徴

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 10 フィート、飛行 10 フィート（劣悪）；glide
近接 ショートスピア＝＋ 2（1d4 － 2 ／ 19 ～ 20）
遠隔 seedpods ＝＋ 2 接触（1、加えて " 聴覚失調化 "）
擬似呪文能力（術者レベル 2 レベル；精神集中＋ 3）
常時：パス・ウィズアウト・トレイス
基本データ
【筋】6、**【敏】**13、**【耐】**12、**【知】**5、**【判】**12、**【魅】**13
基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 3；**CMD** 8
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉＋ 5（森林および密林では＋ 9）、〈生存〉＋ 1（森林および密林では＋ 5）、〈飛行〉－ 1；**種族修正** 森林および密林での＋ 4〈隠密〉および〈生存〉
言語 ドルイド語、森語；plantspeech（trees）
その他の特殊能力 変身（Small tree；ツリー・シェイプ）、verdant burst

生態
出現環境 気候問わず／森林または丘陵
編成 単体または木立（2 ～ 16）
宝物 標準

特殊能力
滑空（変則） A leaf leshy cannot use its fly speed to hover. When flying, a leaf leshy must end its movement at least 5 feet lower in elevation than it started.
Seedpods（変則） Leaf leshys sprout explosive acorns, pine cones, or other seedpods, and can hurl these as ranged attacks. A seedpod has a range increment of 10 feet and detonates on contact to deal 1 point of bludgeoning damage（this damage is not modified by Strength）. Anyone struck by a seedpod must succeed at a DC11 Fortitude save or be deafened for 1 round. The save DC is Constitution-based.

Leaf leshys tend to the well-being of trees, whether natural stands or cultivated orchards. In appearance, they have soft, pulpy-looking bodies and wear clothing made of dozens of leaves. Larger leaves cover their shoulders, often giving them the appearance of wearing cloaks, and most adorn their relatively featureless heads with helmets made from pine cones, nuts, or fruit rinds. This leafy layer of clothing functions as masterwork padded armor for a leaf leshy, but not for any other creature.

Leaf leshys love to play at war. When not laboring on their trees, they wheedle any companions to engage in mock duels with their twig spears, resorting to private weapon drills when they must. In actual battle, they are much more cautious, sticking to cover and harrying their foes with hit-and-run tactics, as they have a strongly developed sense of self-preservation.

Growing a リーフ・レーシー

Leaf leshys are usually grown under the shade of fruit or nut trees. To grow a leaf leshy, the maker plants an acorn and pine cone together, then mounds up leaves, sticks, and needles around them. When first born, a leaf leshy has no armor, leafy cape, or weapon, but can construct them from available materials given a day and left to its own devices（no Craft check required）.

リーフ・レーシー Leaf Leshy

術者レベル 5 レベル；**市価** 1,000gp

儀式
前提条件〈知識：自然〉5 ランク、マジック・ストーン 、プラント・グロウス 、サモン・ネイチャーズ・アライ I；**技能**〈知識：自然〉DC12；**費用** 500gp

レーシー：シーウィード・レーシー Leshy, Seaweed

This vaguely humanoid plant creature has a body formed of soggy green seaweed and wears crude armor made from seashells.

シーウィード・レーシー 脅威度 3 Seaweed Leshy

経験点 800

N ／小型サイズの植物（水棲、レーシー、変身生物）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋ 7

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 14（＋ 1 鎧、＋ 1 **【敏】**、＋ 2 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 30（4d8 ＋ 12）

頑健 ＋ 6、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 3

完全耐性［電気］、［音波］、植物の種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 叩きつけ＝＋ 4（1d6）

遠隔 water jet ＝＋ 5（1、加えて " 盲目化 "）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋ 9）

常時：パス・ウィズアウト・トレイス

1 回／日：エンタングル（in water only、DC12）

基本データ

【筋】10、**【敏】**13、**【耐】**14、**【知】**9、**【判】**15、**【魅】**12

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 2；**CMD** 13

特技《追加 hp》、《能力熟練：water jet》

技能〈隠密〉＋ 9（水中では＋ 13）、〈水泳〉＋ 8、〈生存〉＋ 3（水中では＋ 7）、〈知覚〉＋ 7；**種族修正** ＋ 4 水中での〈隠密〉および〈生存〉

言語 ドルイド語、森語；plantspeech（seaweed）

その他の特殊能力 air cyst、水陸両生、変身（Small seaweed；ツリー・シェイプ）、verdant burst

生態

出現環境 気候問わず／海洋または湾岸

編成 単体または群生（2 ～ 16）

宝物 標準

特殊能力

Air Cyst（超常） Seaweed leshys constantly grow small bulbs filled with air. As a move action, they can detach a bulb and give it to another creature. If consumed as a standard action, this air cyst grants water breathing（as the spell）for 10 minutes. Seaweed leshys can have a maximum of four usable air cysts at any one time, and air cysts regrow at a rate of one per 24 hours.

Water Jet（変則） A seaweed leshy can expel a high-pressure jet of water from its mouth to a range of 30 feet. It must make a ranged touch attack to strike a target——if it hits, the blast deals 1 point of bludgeoning damage（this damage is not modified by Strength）. In addition, the creature hit must make a DC15 Fortitude save or be blinded by the water for 1 round. The save DC is Dexterity-based.

Seaweed leshys usually dwell along coastlines, happily splashing and playing in tide pools, but they are equally at home at sea, floating among large kelp beds. Although perfectly capable of existing out of water indefinitely, seaweed leshys prefer to limit their time away from the sea almost out of a sense of pride. Most seaweed leshys take a dim view of freshwater plant life, to the point of mocking such plants in the same way an urbanite might talk down to folk who live in more rural areas. Rumors of freshwater leshys are a sure way to bring peals of mocking laughter from a seaweed leshy.

Seaweed leshys resemble miniature, waterlogged green humans grown from leafy green seaweed, with skinny arms and legs, webbed hands and feet, and long strands of brown, green, or red seaweed for hair. They wear armor made from a pair of large clam shells or from several smaller shells tied together. This armor functions as a suit of masterwork padded armor for a seaweed leshy, but not for any other creature.

Patient and thoughtful by inclination（save for matters associated with those silly freshwater leshys）, seaweed leshys believe that in time nature brings what is needed by the ebb and flow of the tide or the steady flow of the river. They counsel against hasty decisions and rash actions, always preferring to wait and see what another day might bring.

Growing a シーウィード・レーシー

Seaweed leshys must be grown in seawater. The leshy's maker plants a strand of kelp or other seaweed in the water and treats it daily with bone ash to encourage algal growth. When first created, a seaweed leshy has no armor, but can construct it from available materials given a day and left to its own devices（no Craft check required）.

シーウィード・レーシー Seaweed Leshy

術者レベル 10 レベル；**市価** 4,500gp

儀式

前提条件〈知識：自然〉5 ランク、プラント・グロウス、サモン・ネイチャーズ・アライ III、ウォーター・ブリージング；**技能**〈知識：自然〉DC16；**費用** 2,250gp

ワルキューレ Valkyrie

稲光を周囲に従える荘厳な女戦士は、煌めく金色のブレストプレートを纏い、まばゆく輝くスピアを掲げている。

ワルキューレ 脅威度 12 Valkyrie

経験点 19,200

CN ／中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート、デスウォッチ；〈知覚〉＋ 24

防御

AC 27、接触 19、立ちすくみ 24（＋ 8 鎧、＋ 6 反発、＋ 3【敏】）

hp 168（16d10 ＋ 80）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 13、**意志** ＋ 15

DR 10 ／冷たい鉄および秩序；**完全耐性**［冷気］、［電気］、毒；**抵抗**［酸］10、［火］10；**SR** 23

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（完璧）

近接 ＋ 2 リターニング・スピア ＝＋ 23 ／＋ 18 ／＋ 13 ／＋ 8（1d8 ＋ 8 ／× 3）

遠隔 ＋ 2 リターニング・スピア ＝＋ 22（1d8 ＋ 6 ／× 3）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋ 18）

常時：タンズ 、デスウォッチ

回数無制限：エイド 、ジェントル・リポウズ 、デス・ウォード 、プレイン・シフト（自身および乗騎のみ）

3 回／日：ギアス／クエスト 、コール・ライトニング・ストーム（DC21）、ディヴァイン・パワー

1 回／日：招来（8 レベル、1 体のスレイプニル［100%］）、ヒール 、ブレス・オヴ・ライフ

基本データ

【筋】18、**【敏】**17、**【耐】**20、**【知】**13、**【判】**20、**【魅】**23

基本攻撃 ＋ 16；**CMB** ＋ 20；**CMD** 39

特技《駆け抜け攻撃》、《騎乗蹂躙》、《騎乗戦闘》、《技能熟練：騎乗》、《強打》、《渾身の一打》、《武器熟練：スピア》、《猛突撃》

技能〈騎乗〉＋ 28、〈真意看破〉＋ 24、〈知覚〉＋ 24、〈知識：次元界〉＋ 20、〈治療〉＋ 24、〈動物使い〉＋ 25、〈飛行〉＋ 27

言語 共通語、天上語；タンズ

その他の特殊能力 軍事訓練、死者の選別、聖なる熱情

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または騎馬隊（ワルキューレ 2 ～ 8）

宝物 × 3（ ＋ 2 ブレストプレート 、＋ 2 リターニング・スピア 、その他の宝物）

特殊能力

軍事訓練（変則）ワルキューレはすべての鎧に習熟している。鎧により、ワルキューレの移動速度が低下することは全くなく、さらに〈騎乗〉判定に鎧による判定ペナルティが課されることもない。

死者の選別（超常）ワルキューレは新しい死体より魂を引き出し、外方次元界に運ぶために自分のスピアに収める。これは ソウル・バインド と同様に機能するが、死亡状態のクリーチャーが魂を引き出されることに同意しなければならない。対象のクリーチャーが同意しない場合、この能力は何の効果ももたらさない。

聖なる熱情（超常）ワルキューレは自信の【魅力】修正値をアーマー・クラスに反発ボーナスとして加える。

ワルキューレは、卓越した能力を持ち比類なき名声を馳せる戦士を探し求めて物質界の戦場を駆け巡る来訪者である。彼女達は一瞥するだけで、死が近づき生きる望みを失った者と、息を吹き返し再び戦える者とを見分けることができ、さらに、死者に魂を求めること、あるいは戦いを続けるために生き延びる手助けを行える。

ワルキューレは常に女性であり、その姿は雄々しく美しい人間、ドワーフ、またはエルフの女性である。人間の姿をしたワルキューレは身長 6 フィート、体重はほぼ 200 ポンドである。

ワルキューレが仕える神格は様々であるが、ほとんどの場合、戦争、闘争、武勇、勇気の神々と結びついている。ワルキューレは、自身が有能な戦士であるが、彼女達に遭遇するとほぼ必ず騎乗しており、通常はドラゴン・ホース、ペガサス、スレイプニールなどの飛行移動速度を持つ乗騎に騎乗している。

モンスターの創造

モンスターの創造 Monster Creation

モンスターを創造することは一面では技術、一面では芸術である。モンスターのほとんどは、パワーと能力の全般にわたり、脅威度（CR）と関連した一般的なパターンを踏襲するが、例外も多々ある。例えば、一部のモンスターは、同じ脅威度のモンスターの平均と比べて、著しく多いヒット・ポイントや高い AC を持つ代わりに他の分野では弱体である。別のモンスターは、著しく高い平均ダメージを持つが、攻撃ボーナスは低い。

モンスターの作成

以下のガイドラインは、モンスター創造を補助し、脅威度面でのバランスをとる助けとなるためのものである。

ステップ 1：コンセプト

新しいモンスターを創造するための第一歩は、コンセプトとゲームにおける役回りを決定することである。一般的にはモンスターの脅威度、種別、外観、戦い方を決めることだ。これらのデータの基本的な部分を定めたら、比較のために同じ種別で大体同じくらいの脅威度のモンスターをいくつか探そう。

表：脅威度ごとのモンスターの能力

脅威度	ヒット・ポイント	アーマー・クラス	高い攻撃ボーナス	低い攻撃ボーナス	平均ダメージ 高	平均ダメージ 低	主要な能力のセーヴ DC	副次的な能力のセーヴ DC	良好なセーヴ	劣悪なセーヴ
1/2	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17

ステップ 2：目標とする能力

クリーチャーの種別と脅威度が決まったら、『表：脅威度ごとのモンスターの能力』を使い、その脅威度における大まかな能力を決定する。これらの値は大体のガイドラインに過ぎない。本書に収録されているモンスターの多くがこのガイドラインそのままであるわけではない。ほとんどのモンスターは 1 つの分野（通常はダメージ量）がガイドラインを超えているが、他の 1 つか 2 つの分野が下回っていることでバランスをとっている。『表：脅威度ごとのモンスターの能力』を参照する際は、以下のことを念頭に置くこと。

脅威度：これはモンスターのおおよその脅威度である。この数値はデザインの過程で変更されるかもしれない。

ヒット・ポイント：これはモンスターのおおよその総ヒット・ポイントである。特に高いアーマー・クラスやセーヴィング・スローを持っているクリーチャーや、複数のエネルギー抵抗を持つクリーチャーのヒット・ポイントは低くなるであろうことに注意。大体において来訪者と人造の総ヒット・ポイントは低めである。

アーマー・クラス：これはこの脅威度のクリーチャーにおける平均的なアーマー・クラスである。クリーチャーの防御を考える際にはこの数値を念頭に置くこと。平均よりも高いヒット・ポイントを持つクリーチャーは往々にして代償にアーマー・クラスが低めになる。

高い攻撃ボーナス：これはこの脅威度におけるクリーチャーの平均的な攻撃ボーナスである。この値は、近接ないし遠隔攻撃を主とするクリーチャーのためのものである。平均ダメージが通常よりも高いクリーチャーは、大体において代償に攻撃ボーナスが低めになる。

低い攻撃ボーナス：これは、この脅威度における近接／遠隔攻撃に頼らないクリーチャーの平均的な攻撃ボーナスである。これは戦闘において呪文や擬似呪文能力を主とするクリーチャーのほとんどを含む。

平均ダメージ：これはこの脅威度のクリーチャーが攻撃を命中させた場合に与えるダメージの平均値である。クリーチャーの平均ダメージを決定するには、ダメージ・ダイス全ての期待値（『表：ダイスの期待値』を参照）と攻撃全てのダメージ修正値を合計する。

戦闘において主に近接ないし遠隔攻撃を使用するクリーチャーは、“高”ダメージと“低”ダメージの間の平均的なダメージを与えられるようにするべきである。

通常よりも高い攻撃ボーナスを持つクリーチャーは多くの場合より低いダメージしか与えられないだろうし、一方通常よりも低い攻撃ボーナスを持つクリーチャーは多くの場合より高いダメージを与えることができるだろう。

主要な能力のセーヴ DC：これは、この脅威度のクリーチャーが戦闘において主として使用する呪文、擬似呪文能力、特殊能力（ブレス攻撃のような）の難易度（DC）の平均である。この能力が特に強力な場合は、変わりにセーヴ DC が低めになるかもしれない。

副次的な能力のセーヴ DC：これはクリーチャーが戦闘において主として使用するわけではない呪文や特殊攻撃のセーヴ DC の平均である。一般に、セーヴ DC はこの値よりも低くするべきではない。

良好なセーヴ：これは、この脅威度のクリーチャーの持つ良好なセーヴィング・スローの平均的なボーナスである。

劣悪なセーヴ：これは、この脅威度のクリーチャーの持つ劣悪なセーヴィング・スローの平均的なボーナスである。

表：ダイスの期待値

ダイスの種類	期待値 *
d4	2.5
d6	3.5
d8	4.5
d10	5.5
d12	6.5
d20	10.5

*…必ずダイス数を掛けてから端数を切り捨てること。例えば、1d4 の期待値は 2、2d4 の期待値は 5 として扱う。

ステップ 3：ヒット・ダイス

モンスター創造の次なるステップは、そのヒット・ダイスのおおよその数を決めることである。ヒット・ダイスは多くの他の能力（特技、技能、ヒット・ポイント、攻撃ボーナス、特殊能力のセーヴ DC）に影響する。

クリーチャーのヒット・ダイスの総数はいくつかの要素に左右されるが、最も重要な 2 つは脅威度と種別である。『表：クリーチャーのヒット・ダイス』に各クリーチャー種別の脅威度ごとの平均的なヒット・ダイス数が記載されている。本書のモンスターの多くはこれらの値に近いヒット・ダイスを持っているが、そうでないものも一部ある。これはアーマー・クラスの高低やエネルギー抵抗の有無と釣り合いを取るため、このクリーチャーが特に高い、あるいは低いヒット・ポイントを持つためである。

表：クリーチャーのヒット・ダイス

クリーチャー種別	脅威度 1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
異形	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
動物	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
人造	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
竜	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	23	25	29
フェイ	2	3	4	5	6	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	26	28	31	33	37
人型生物	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
魔獣	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
人怪	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
粘体	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
来訪者	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
植物	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
アンデッド	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
蟲	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	32

ステップ 4：サイズ

クリーチャーの平均的な能力が分かったなら、そのサイズを決める番だ。クリーチャーのほとんどは小型から超大型までのサイズであり、それ以外のサイズはあまりない。クリーチャーのサイズは肉体的能力値と肉体武器のダメージ（Universal Monster Rules の肉体武器の項に記されている。Appendix 3, pages 297-306 参照）と比例している。サイズはクリーチャーに想定しているゲーム上の役回りと脅威度に適合したものにするべきである。クリーチャーが脅威度またはヒット・ダイスに対して不釣合いなサイズを持つことにするのなら、そのような食い違いの理由付けをするべきである。ほとんどの場合、そのような普通ではないサイズのモンスターは非常に魔法的な天性を有するだろう。クリーチャーのサイズとそれから予想される能力値の詳細に関しては、『表：サイズ』を参照せよ。

最小脅威度／最大脅威度：これらの値は、そのサイズのクリーチャーが持つべき脅威度の上下限を示す。

表：サイズ

サイズ	最小脅威度	最大脅威度	基本【筋力】	基本【敏捷力】	基本【耐久力】
極小	—	2	1	18	8
微小	—	4	1	16	8
超小型	—	6	2	14	8
小型	—	—	6	12	8
中型	—	—	10	10	10
大型	2	—	18	8	14
超大型	4	—	26	6	18
巨大	6	—	34	6	22
超巨大	8	—	42	6	26

基本【筋力】、基本【敏捷力】、基本【耐久力】：これらはこのサイズのクリーチャーの平均的能力値を記している。特別なモンスターの【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】はこれらの値から大幅に変えてもよいが、その場合は、それがその他の能力にどう影響するかを十分に考慮しなければならない。

ステップ 5：能力値

クリーチャーのサイズ、種別、ヒット・ダイスが決まったなら、能力値に移ろう。能力値から得られるボーナスは、クリーチャーのヒット・ポイント、攻撃ボーナス、セーヴィング・スローを増加させる。その大まかな値は『表：脅威度ごとのモンスターの能力』に記されている。

クリーチャーの肉体的能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）は、『表：サイズ』に記載されているサイズごとの基本値に近似するべきである。少ないヒット・ダイスしか持たないがヒット・ポイントは高いモンスターは、通常よりも高い【耐久力】を持つべきである。

クリーチャーの精神的能力値（【知力】、【判断力】、【魅力】）は、クリーチャーのコンセプトによりあらかた定まる。これらの能力値の基本値は全て 10 である。戦闘において呪文や擬似呪文能力を主として使用するクリーチャーは、精神的能力値の 1 つ（通常は【魅力】）を、特に高くするべきである。会話をする能力のないクリーチャーの【知力】能力値は 1 か 2 である。知性のないアンデッド、人造、粘体、植物、蟲のほとんどは【知力】能力値を持たない。

ステップ 6：技能と特技

『表：種別ごとのクリーチャーの能力』を使い、クリーチャーの種別とヒット・ダイスに基づいて、そのクリーチャーの持つ技能ランク数を決定する。それらのランクをクリーチャーのコンセプトに応じて割り当てる。クラス技能はクリーチャーの種別より決められる。低い【知力】しか持たないクリーチャーの大方は、【敏捷力】か【筋力】に基づく技能のランクしか持たない。

技能を割り当てたなら、クリーチャーの特技を決定する。【知力】能力値を有するクリーチャーは、まず最初に 1 ＋ 2 ヒット・ダイスごとに 1 個の特技を取得する（1 ヒット・ダイスなら 1 個、3 ヒット・ダイスなら 2 個、など）。クリーチャーは通常通り技能の前提条件を満たしていなければならない。特技を素早く計算するためには『表 1-6』を参照せよ。

表：能力の概要

HD	BAB（良好）	BAB（平均）	BAB（劣悪）	良好なセーヴ	劣悪なセーヴ	特技
1	＋1	＋0	＋0	＋2	＋0	1
2	＋2	＋1	＋1	＋3	＋0	1
3	＋3	＋2	＋1	＋3	＋1	2
4	＋4	＋3	＋2	＋4	＋1	2
5	＋5	＋3	＋2	＋4	＋1	3
6	＋6	＋4	＋3	＋5	＋2	3
7	＋7	＋5	＋3	＋5	＋2	4
8	＋8	＋6	＋4	＋6	＋2	4
9	＋9	＋6	＋4	＋6	＋3	5
10	＋10	＋7	＋5	＋7	＋3	5
11	＋11	＋8	＋5	＋7	＋3	6
12	＋12	＋9	＋6	＋8	＋4	6
13	＋13	＋9	＋6	＋8	＋4	7
14	＋14	＋10	＋7	＋9	＋4	7
15	＋15	＋11	＋7	＋9	＋5	8
16	＋16	＋12	＋8	＋10	＋5	8
17	＋17	＋12	＋8	＋10	＋5	9
18	＋18	＋13	＋9	＋11	＋6	9
19	＋19	＋14	＋9	＋11	＋6	10
20	＋20	＋15	＋10	＋12	＋6	10
21	＋21	＋15	＋10	＋12	＋7	11
22	＋22	＋16	＋11	＋13	＋7	11
23	＋23	＋17	＋11	＋13	＋7	12
24	＋24	＋18	＋12	＋14	＋8	12
25	＋25	＋18	＋12	＋14	＋8	13
26	＋26	＋19	＋13	＋15	＋8	13
27	＋27	＋20	＋13	＋15	＋9	14
28	＋28	＋21	＋14	＋16	＋9	14
29	＋29	＋21	＋14	＋16	＋9	15
30	＋30	＋22	＋15	＋17	＋10	15

ステップ 7：その他の能力

『表：脅威度ごとのモンスターの能力』、『表：種別ごとのモンスターの能力』、『表：能力の概要』により、クリーチャーのその他の能力の多くを決定することができる。

クリーチャーのアーマー・クラスを定めるには、まず鎧ボーナス、盾ボーナス、外皮ボーナス、【敏捷力】修正値を足し合わせる。クリーチャーが防具を着用していない場合は、アーマー・クラスの平均に近くなるように頑丈な外皮を与えるべきである。高いヒット・ポイントを有するクリーチャーは低めのアーマー・クラスを持ち、低いヒット・ポイントしか有しないクリーチャーは高目のアーマー・クラスを持つだろう。クリーチャーのアーマー・クラスが平均の± 5 ポイントから外れているならば、脅威度を見直すべきかもしれない。

クリーチャーの攻撃ボーナスを決定する際には、『表：脅威度ごとのクリーチャーの能力』のガイドラインを参照せよ。ボーナスが低すぎる場合は、クリーチャーの【筋力】または【敏捷力】を増加するか、ダメージ量を平均よりも大きくすることを考えよう。この値が著しく喰い違っており、かつクリーチャーが近接攻撃または遠隔攻撃を主として使用することを想定しているのなら、クリーチャーの脅威度を修正することを考慮せよ。

『表：ダイスの期待値』を使ってダメージ・ダイスの数を決める。それにダメージ・ボーナスを加えると、その脅威度の平均ダメージに届く程にならなければならない。平均ダメージに近づけるために、クリーチャーに 1 回かそれ以上の追加攻撃を与える必要があるかもしれない。クリーチャーが、呪文など他の特殊能力によるダメージ源を主としているならば、攻撃によるダメージが平均的なものである必要はない。また、『表：ダイスの期待値』を使ってクリーチャーの平均ヒット・ポイントを決定する。プレイヤー・キャラクター・クラスの 1 レベル目はヒット・ポイントは最大値になることに注意せよ。

クリーチャーのセーヴィング・スローも同様にする。セーヴィング・スローが高すぎる場合は、それの基になっている能力値を変更することを考えよう。

クリーチャーの速度を決定する際には、まず最初に、他の移動モード（穴掘り、登攀、飛行、水泳）があるかどうかを決める。中型モンスターのほとんどの基本速度は 30 フィートである。四足であったり大型であったりするクリーチャーは、それぞれ 10 フィートずつ速度を増加させる。クリーチャーが特に速度が速かったり遅かったりする場合は、基本速度を 10 フィート修正する。穴掘り速度と登攀速度は通常クリーチャーの基本速度の半分であり、飛行速度は大体 2 倍である。特別な移動モードを有するクリーチャーには対応する技能を与えることを忘れないこと。

表：種別ごとのモンスターの能力

種別	ヒット・ダイスの種類	基本攻撃ボーナス（BAB）	良好なセーヴィング・スロー	技能ランク *
異形	d8	HD × 3/4（平均）	意志	HD ごとに（4 ＋【知】修正値）
動物	d8	HD × 3/4（平均）	頑健、反応	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
人造	d10	HD（良好）	—	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
竜	d12	HD（良好）	頑健、反応、意志	HD ごとに（6 ＋【知】修正値）
フェイ	d6	HD × 1/2（劣悪）	反応、意志	HD ごとに（6 ＋【知】修正値）
人型生物	d8	HD × 3/4（平均）	さまざま（どれか 1 つ）	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
魔獣	d10	HD（良好）	頑健、反応	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
人怪	d10	HD（良好）	反応、意志	HD ごとに（4 ＋【知】修正値）
粘体	d8	HD × 3/4（平均）	—	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
来訪者	d10	HD（良好）	さまざま（どれか 2 つ）	HD ごとに（6 ＋【知】修正値）
植物	d8	HD × 3/4（平均）	頑健	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
アンデッド	d8	HD × 3/4（平均）	意志	HD ごとに（4 ＋【知】修正値）
蟲	d8	HD × 3/4（平均）	頑健	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）

*…クリーチャーが最低 1 の【知力】を持つ限り、ヒット・ダイスごとに最低 1 ランクの技能を取得する。【知力】能力値を持たないクリーチャーは技能ランクも特技も取得しない。

ステップ 8：特殊能力

モンスターがキャラクターと違うのは、彼らがあらゆる種類の特殊能力を持つことができるということである。これらはそれぞれモンスターのコンセプトと結びつき、ゲーム上の特定の役回りを演じることを可能とさせている。例としては本書に収録されているモンスターを見ればよい。モンスターは、Universal Monster Rules に記載されている特殊能力をいつでも可能なときに使用できるし、代わりに同様の特殊能力を新しく考えてもよい。新しい特殊能力を作る際には、Universal Monster Rules を雛形として用いればよい。

ダメージをもたらす特殊能力のほとんどは、ブレス攻撃のように。セーヴ（特殊能力ごとに頑健、反応、意志のいずれか）を要求する。ほとんど全ての特殊能力のセーヴ DC は、10 ＋クリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋関連能力値の修正値（通常は【耐久力】か【魅力】）に等しい。近接攻撃ない支援核攻撃に付与される特殊能力は通常はセーヴを必要としない。それらは攻撃が命中すれば発動する。

特殊な感覚や特定の種類のエネルギーに対する抵抗は、脅威度 5 以下のクリーチャーによく見られる。ダメージ減少、エネルギーに対する完全耐性、高速治癒は、脅威度 6 以上のクリーチャーによく見られる。呪文抵抗と完全耐性は、脅威度 11 以上のクリーチャーで普通に見られるようになる。一般的なルールとして、クリーチャーの呪文抵抗は、脅威度＋ 11 に等しい。

表：脅威度ごとの経験点と宝物の価格

CR	XP	Slow GP	Medium GP	Fast GP
1/8	50 XP	20 gp	35 gp	50 gp
1/6	65 XP	30 gp	45 gp	65 gp
1/4	100 XP	40 gp	65 gp	100 gp
1/3	135 XP	55 gp	85 gp	135 gp
1/2	200 XP	85 gp	130 gp	200 gp
1	400 XP	170 gp	260 gp	400 gp
2	600 XP	350 gp	550 gp	800 gp
3	800 XP	550 gp	800 gp	1,200 gp
4	1,200 XP	750 gp	1,150 gp	1,700 gp
5	1,600 XP	1,000 gp	1,550 gp	2,300 gp
6	2,400 XP	1,350 gp	2,000 gp	3,000 gp
7	3,200 XP	1,750 gp	2,600 gp	3,900 gp
8	4,800 XP	2,200 gp	3,350 gp	5,000 gp
9	6,400 XP	2,850 gp	4,250 gp	6,400 gp
10	9,600 XP	3,650 gp	5,450 gp	8,200 gp
11	12,800 XP	4,650 gp	7,000 gp	10,500 gp
12	19,200 XP	6,000 gp	9,000 gp	13,500 gp
13	25,600 XP	7,750 gp	11,600 gp	17,500 gp
14	38,400 XP	10,000 gp	15,000 gp	22,000 gp
15	51,200 XP	13,000 gp	19,500 gp	29,000 gp
16	76,800 XP	16,500 gp	25,000 gp	38,000 gp
17	102,400 XP	22,000 gp	32,000 gp	48,000 gp
18	153,600 XP	28,000 gp	41,000 gp	62,000 gp
19	204,800 XP	35,000 gp	53,000 gp	79,000 gp
20	307,200 XP	44,000 gp	67,000 gp	100,000 gp
21	409,600 XP	56,000 gp	84,000 gp	126,000 gp
22	615,000 XP	70,000 gp	105,000 gp	158,000 gp
23	820,000 XP	88,000 gp	132,000 gp	198,000 gp
24	1,230,000 XP	110,000 gp	165,000 gp	248,000 gp
25	1,640,000 XP	138,000 gp	208,000 gp	312,000 gp

ステップ 9：宝物

クリーチャーは脅威度に見合った宝物を持っているべきである。『表：脅威度ごとの経験点と宝物の価格』を参照せよ。クリーチャーの一部は、その財宝は最近の餌食が彼らのねぐらにばら撒いていった戦利品である。他のクリーチャーでは、強欲に溜め込んだ宝物庫であったり、戦闘時に使用する装備品であったりする。クリーチャーが使用する武器や防具については、ステップ 7 で決定したことと整合するようにしなければならない。

ステップ 10：詳細

いまやクリーチャーの能力はすべて片付けられた。詳細を詰める時間だ。名前、属性、接敵面、間合い、出現環境、生態について、君のお好きなように。

モンスターの強大化

モンスターの強大化 Monster Advancement

以下のルールにより、モンスターの能力値や特殊能力を上昇（あるいは減少）させて、バランスの取れた面白い遭遇を作り出すために、モンスターの強さを調整することができる。

テンプレート Templates

テンプレートは、それを付加することで、モンスターを異なるモンスターに改変するルールの集合体である。テンプレートによりモンスターの能力をどのように新しいモンスターの能力に変更すればよいかが正確に解説される。

後天性テンプレート：テンプレートの一部は、リッチのように、クリーチャーの選択と変化したいという願望の結果である。一方、ゴースト・テンプレートのように、クリーチャーに外力が加えられた結果のものもある（例えば、苦悩しながら死んだ者はゴーストになる）。どちらの場合でも、テンプレートはクリーチャーが生まれた後もしくは作成された後に変化をもたらす。これらのタイプは“後天性テンプレート”と呼ばれ、クリーチャーが存在を始めた後ならいつでも付加できる。

先天性テンプレート：テンプレートの一部は、ハーフドラゴンやハーフフィーンド・テンプレートのように、クリーチャーが存在を始めたときから共にあったものである。クリーチャーは生まれた時もしくは作成された時からこれらのテンプレートを持ち、その後これらを失ったことはない。これらのタイプのテンプレートは“先天性テンプレート”と呼ばれる。

単純なテンプレート Simple Templates

単純なテンプレートは、ゲーム中に最小限の労力で適用できる。これにより、例えば、戦闘中に サモン・モンスター 呪文で呼び出されたセレスチャル種やフィーンディッシュ種のクリーチャーを簡単に取り回すことができる。

単純なテンプレートは全て 2 の変化のカテゴリーを持つ。“クイック・ルール”は、実際にデータ・ブロックを再構築することなく、ダイス・ロールを修正することでテンプレートの効果を擬似的に適用する簡易な方法である。この方式は召喚されたモンスターを扱うのに非常に有用である。“再構築ルール”は基本データ・ブロックに適用される変化を完全に列記したものである。この方式は、ゲームの準備のときにデータ・ブロック全体を用意する余裕があるゲームの準備のときに有用である。この 2 の方式で作られるクリーチャーの能力は、似ているが完全に同一ではない。

アドヴァンスト・クリーチャー（脅威度＋1）

アドヴァンスト（強大化）・テンプレートを付与されたクリーチャーは、通常の同族たちよりもさらに猛烈で強力である。

クイック・ルール：全ての判定（ダメージ・ロールを含む）と特殊能力のセーヴ DC に＋2。AC と CMD に＋4。ヒット・ポイントにヒット・ダイスごとに＋2。

再構築ルール：AC 外皮ボーナスが＋2 上昇；能力値 全ての能力値に＋4（2 以下の【知】能力値は除く）。

エントロピック・クリーチャー（脅威度＋0または＋1）

エントロピック・テンプレートを有するクリーチャーは混沌が優勢な次元界に住む。 サモン・モンスター や プレイナー・アライ などの呪文によって召喚することができる。エントロピック・クリーチャーの脅威度は基本クリーチャーのヒット・ダイスが 5 以上であるときのみに＋1 される。エントロピック・クリーチャーのクイック・ルールは再構築ルールと同一である。

再構築ルール：感覚 暗視 60 フィート；防御 表に記載されたダメージ減少とエネルギー抵抗；呪文抵抗 あたらしい脅威度＋5 に等しい呪文抵抗；特殊攻撃 秩序を討つ一撃を 1 日 1 回、1 回の即行アクション（複数の、属性が秩序の敵に対して【魅力】のボーナスを攻撃ロールに加え、かつ HD に等しいダメージ・ボーナスを得る；一撃は 1 体の目標が死亡するか、エントロピック種クリーチャーが休息を取るまで持続する）。

エントロピック・クリーチャーの防御

ヒット・ダイス	［酸］［火］に対する抵抗	DR
1～4	5	—
5～10	10	5／秩序
11 以上	15	10／秩序

セレスチャル種クリーチャー（脅威度＋0または＋1）

セレスチャル種クリーチャーは上方次元界の住人だが、サモン・モンスター や プレイナー・アライ などの呪文によって召喚することができる。セレスチャル種クリーチャーの脅威度は基本クリーチャーのヒット・ダイスが 5 以上であるときのみに＋1 される。セレスチャル種クリーチャーのクイック・ルールは再構築ルールと同一である。

再構築ルール：感覚 暗視 60 フィート；防御 表に記載されたダメージ減少とエネルギー抵抗；呪文抵抗 あたらしい脅威度＋5 に等しい呪文抵抗；特殊攻撃 悪を討つ一撃を 1 日 1 回、1 回の即行アクション（複数の、属性が悪の敵に対して【魅力】のボーナスを攻撃ロールに加え、かつ HD に等しいダメージ・ボーナスを得る；一撃は 1 体の目標が死亡するか、セレスチャル種クリーチャーが休息を取るまで持続する）。

セレスチャル種クリーチャーの防御

ヒット・ダイス	［酸］［電気］［冷気］に対する抵抗	DR
1～4	5	—
5～10	10	5／悪
11 以上	15	10／悪

フィーンディッシュ種クリーチャー（脅威度＋0または＋1）

フィーンディッシュ種クリーチャーはアビスやヘルのような下方次元界の住人だが、サモン・モンスター や プレイナー・アライ などの呪文によって召喚することができる。フィーンディッシュ種クリーチャーの脅威度は基本クリーチャーのヒット・ダイスが 5 以上であるときのみに＋1 される。フィーンディッシュ種クリーチャーのクイック・ルールは再構築ルールと同一である。

再構築ルール：感覚 暗視 60 フィート；防御 表に記載されたダメージ減少とエネルギー抵抗；呪文抵抗 あたらしい脅威度＋5 に等しい呪文抵抗；特殊攻撃 善を討つ一撃を 1 日 1 回、1 回の即行アクション（複数の、属性が善の敵に対して【魅力】のボーナスを攻撃ロールに加え、かつ HD に等しいダメージ・ボーナスを得る；一撃は 1 体の目標が死亡するか、フィーンディッシュ種クリーチャーが休息を取るまで持続する）。

フィーンディッシュ種クリーチャーの防御

ヒット・ダイス	［火］と［冷気］に対する抵抗	DR
1～4	5	—
5～10	10	5／善
11 以上	15	10／善

ジャイアント・クリーチャー（脅威度＋1）

ジャイアント・テンプレートを持つクリーチャーは、通常のサイズの親類よりもさらに大きく強大である。このテンプレートは超巨大サイズのクリーチャーには適用できない。

クイック・ルール：【筋力】と【耐久力】に基づく全ての判定に＋2。ヒット・ポイントにヒット・ダイスごとに＋2。【敏捷力】に基づく全ての判定に－1。

再構築ルール：サイズ1段階上昇；AC外皮ボーナスが＋3上昇；攻撃ダメージ・ダイスが1段階上昇；能力値【筋力】と【耐久力】に＋4サイズ・ボーナス。【敏捷力】－2。

レゾルート・クリーチャー（脅威度＋0または＋1）

レゾルート・テンプレートを有するクリーチャーは秩序が優勢な次元界に住む。 サモン・モンスター や プレイナー・アライ などの呪文によって召喚することができる。レゾルート・クリーチャーの脅威度は基本クリーチャーのヒット・ダイスが5以上であるときのみに＋1される。レゾルート・クリーチャーのクイック・ルールは再構築ルールと同一である。

再構築ルール：感覚 暗視60フィート；防御 表に記載されたダメージ減少とエネルギー抵抗；呪文抵抗 あたらしい脅威度＋5に等しい呪文抵抗；特殊攻撃 混沌を討つ一撃を1日1回、1回の即行アクション（複数の、属性が混沌の敵に対して【魅力】のボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDに等しいダメージ・ボーナスを得る；一撃は1体の目標が死亡するか、レゾルート・クリーチャーが休息を取るまで持続する）。

レゾルート・クリーチャーの防御

ヒット・ダイス	［酸］［火］［冷気］に対する抵抗	DR
1～4	5	—
5～10	10	5／混沌
11以上	15	10／混沌

ヤング・クリーチャー（脅威度－1）

ヤング・テンプレートを持つクリーチャーは、基本クリーチャーの未成熟な個体である。モンスターの小さい変種を作るのにも、このテンプレートを使用することができる。このテンプレートは年齢段階や捕食によって強化するクリーチャー（ドラゴンやバーゲストなど）に適用することはできない。また極小サイズのクリーチャーに適用することはできない。

クイック・ルール：【敏捷力】に基づく全ての判定に＋2。それ以外の全ての判定に－2。ヒット・ポイントにヒット・ダイスごとに－2。

再構築ルール：サイズ1段階下降。 AC外皮ボーナスが－2減少（最低0）；攻撃 ダメージ・ダイスが1段階下降；能力値【筋力】－4、【耐久力】－4、【敏捷力】＋4サイズ・ボーナス。

ヒット・ダイスの付加 Adding Racial Hit Dice

モンスターに種族ヒット・ダイスを付加することは、モンスターを1からデザインする手順に似ている。ヒット・ダイスを付加するごとに、他の能力も強化されていく。ヒット・ダイスの付加により、通常は攻撃ボーナス、セーヴ、ヒット・ポイント、技能が上昇し、特技を得ていく。また呪文能力や他の特殊能力も強化されていく。

ステップ1：計画

種族ヒット・ダイスの付加によってモンスターを強化するのならば、まずそのモンスターをどのようにしたいのか決定するところから始めるべきである。ほとんどの場合、これは現在のモンスターのより頑丈で力強いバージョンができるにすぎない。新しいモンスターの脅威度をいくらにするかにも留意すること。クリーチャーのサイズを上昇させるかどうかも重要だ。一般的なルールとして、ヒット・ダイスが50%以上上昇したクリーチャーは、サイズも上昇する。ただし、GMは個々のクリーチャーや状況によっては、このルールに従わなくてもよい。

表：モンスターの強大化

高い方の脅威度	低い方の脅威度	ヒット・ポイント	AC の変更	攻撃ボーナスの変更	ダメージ・ボーナスの変更
1	1未満	5	1	1	2～3
2	1	5	2	1	2～3
3	2	10	1	1～2	2～3
4	3	10	2	2	2～3
5	4	15	1	1～2	3～4
6	5	15	1	1～2	3～5
7	6	15	1	1～2	4～5
8	7	15	1	1～2	4～5
9	8	15	2	1～2	4～5
10	9	15	1	1	3～5
11	10	15	1	1	4～5
12	11	15	2	1～2	4～5
13	12	20	1	1	4～5
14	13	20	1	1	3～5
15	14	20	1	1	4～5
16	15	20	1	1～2	8～10
17	16	30	1	1	7～10
18	17	30	1	1	8～10
19	18	30	1	1	7～10
20	19	40	2	1	8～10
21以上	20以上	40	2	1	8～10

ステップ2：ヒット・ダイスの付加

次に、基本クリーチャーがヒット・ダイスごとにどれだけのヒット・ポイントを得たか決定する（ダイス種別に基づく期待値は『表：ダイスの期待値』を参照）。『表：モンスターの強大化』を使い、上昇に対応する“高い方の脅威度”の列と同じ行の“ヒット・ポイントの変更”の列の値を全て合計する。例えば、基本クリーチャーの脅威度が3で、新しいクリーチャーの脅威度が5であるなら、ヒット・ポイントの変更の合計は25となるだろう。次に、ヒット・ポイントを望むだけ上昇させるため、モンスターに追加のヒット・ダイスを付加する。クリーチャーのサイズ分類が上昇するなら、『表：サイズ変更』に記載されているように【耐久力】も上昇しているので、その分のヒット・ポイントを上昇させたいヒット・ポイントに勘定すること（これは他の【耐久力】上昇にも言える）。

これらの値は絶対的なものではない。モンスターの一部は、同じ脅威度の通常のクリーチャーよりも少ないヒット・ポイントを持ち、より高いACや他の防御能力を頼みにしている。主として呪文の使い手である一部のクリーチャーは、おおむねより小さなヒット・ダイスを有する。 この方法でモンスターを強化する際には、これらの要素を考慮に入れ、適正にモンスターの調整をするべきである。

表：サイズ変更

元のサイズ分類＊	新しいサイズ分類	【筋力】	【敏捷力】	【耐久力】	外皮
極小	微小	変わらず	－2	変わらず	変わらず
微小	超小型	＋2	－2	変わらず	変わらず
超小型	小型	＋4	－2	変わらず	変わらず
小型	中型	＋4	－2	＋2	変わらず
中型	大型	＋8	－2	＋4	＋2
大型	超大型	＋8	－2	＋4	＋3
超大型	巨大	＋8	変わらず	＋4	＋4
巨大	超巨大	＋8	変わらず	＋4	＋5

*…クリーチャーのサイズ分類が 2 段階以上上昇したなら上記の調整を繰り返すこと。

表：サイズ・ボーナスとペナルティ

サイズ	AC ／攻撃	CMB ／ CMD	〈飛行〉	〈隠密〉
極小	＋8	－8	＋8	＋16
微小	＋4	－4	＋6	＋12
超小型	＋2	－2	＋4	＋8
小型	＋1	－1	＋2	＋4
中型	＋0	＋0	＋0	＋0
大型	－1	＋1	－2	－4
超大型	－2	＋2	－4	－8
巨大	－4	＋4	－6	－12
超巨大	－8	＋8	－8	－16

ステップ 3：能力値

そのクリーチャーに追加するヒット・ダイスの数を決定したならば、この数によって他の能力値を修正する。まず能力値。追加の 4 ヒット・ダイスをモンスターが得るごとに、その能力値の 1 つに 1 を加える。さらに、『表：サイズ修正』に記載されているように、サイズの上昇があれば、それに基づいて能力値を修正する。

ステップ 4：技能と特技

技能を追加する際には、クリーチャーの【知力】修正値が変更されていないかどうかを確認しなければならない。変動していなければ、単純に、そのモンスターの種別のヒット・ダイスごとの技能ランク数と、追加されたヒット・ダイスの数とを掛け合わせ、そのランク数を現在の技能ランクの上に付加すればよい。【知力】修正値が上昇しているのなら、まず上昇していない場合と同じ計算を行い、それから【知力】修正値が増加した値と、新しい総ヒット・ダイスの数を掛け合わせ、その数の追加ランクも同様に付加する（ランク数を全て使い切るまで技能を追加すること）。クリーチャーのサイズが変更された場合は、（もしあるなら）〈飛行〉技能と〈隠密〉技能を『表：サイズ・ボーナスとペナルティ』に記載されているように修正しなければならない。

次に、クリーチャーに特技を追加する。クリーチャーは、1 ヒット・ダイスの時点と、以下奇数ヒット・ダイスごとに 1 つの特技を取得する。追加される特技のほとんどは、クリーチャーの戦闘能力を増大させることに主眼を置いたものであるべきだが、呪文操作特技や技能特技もクリーチャーの役回りによっては選択しうる。

ステップ 5：データ・ブロック

次に、クリーチャーの派生的な能力（イニシアチブ、AC、セーヴィング・スロー、近接／遠隔攻撃ボーナス、BAB、CMB、CMD）を修正する。クリーチャーのサイズ、ヒット・ダイス、能力値に基づく特殊攻撃やその他の特殊能力があれば、それも修正する。クリーチャーのサイズが変更された場合、（『表：サイズ・ボーナスとペナルティ』に記載されているように）適正に AC、攻撃、CMB、CMD を修正すること。また、『表：モンスターの強大化』にクリーチャーの AC、攻撃ロール、ダメージ・ロールの平均的な変化が記載されている。変化の各ステップにおける元のクリーチャーと新しい脅威度の間の差分を合計せよ。クリーチャーのサイズが変更された場合、『表：サイズの変更』に記載されているように、外皮ボーナスを変更する。もしクリーチャーの変化がこの平均値にそぐわない場合、能力値やヒット・ダイスを目標に近づけるべく調整することを考えるべきである。

ステップ 6：比較検討

最後に、新しいモンスターの能力を、『表：脅威度ごとのモンスターの能力』の修正後の脅威度のクリーチャーと比較する。注意すべきは、元のクリーチャーがこれらの値から逸脱している場合は、新しいクリーチャーも同様に基準からずれているべきであるということである。例えば、元のクリーチャーが通常よりも高いヒット・ポイントを持つが、通常よりも低い AC しか持たないなら、（ヒット・ポイントと AC の双方が上昇していても）上昇後の脅威度でもそのバランスを維持するべきである。

クラス・レベルの付加 Adding Class Levels

モンスターを強大化させる方法の中では、クラス・レベルを付加することがもっとも判断と注意深い比較検討を要する。クラスの一部はある種のモンスターの力を真に向上させるが、他のものはそうでもない。例えば、バーバリアンのレベルを付加されたヒルジャイアントは非常に強化されるが、一方ソーサラーのレベルを付加されてもそれほど役には立たない。クリーチャーにクラス・レベルを付加するのは、以下の 3 ステップによる。

ステップ 1：クリーチャーの役どころの決定

クリーチャーにクラス・レベルを付加する際に、最初に行うべきは、基本クリーチャーの役どころが何なのかを決定することである。クリーチャーの基本的な役どころは 3 種ある。クリーチャーの能力が多彩である場合、2 つ以上の役どころを持つことがある。

戦闘：これは武器や肉体武器による近接ないし遠隔攻撃を得意とするようにデザインされたクリーチャーである。どちらの場合でも、これらのモンスターは戦闘の腕前を強化するような特技や能力をいくつか持っている（あるいは単に生来ヒット・ダイスや能力値が高い）。クリーチャーが多くの呪文や特殊能力や技能を持たないなら、それは戦闘モンスターだ。

動物、人造、竜、人型生物、魔獣、人怪、植物、蟲のほとんどと、それ以外の種別のクリーチャーのいくらかはこの役回りになる。

魔法：魔法クリーチャーは敵を攻撃しあるいは嫌がらせをするための呪文を豊富に持っている。これらのクリーチャーは、通常同じ脅威度のクリーチャーの平均よりも低いヒット・ポイントと比較的弱い攻撃能力しか持たない。擬似呪文能力しか持たないクリーチャーはこの役回りにはならないことに注意。それらは戦闘ないし技能の役回りになる。

ドラゴンと来訪者の多くがこの役回りになるが、準備している呪文のリストがあったり呪文を修得しているいかなるクリーチャーもこの項目に分類される。

技能：このタイプのクリーチャーは、技能（主に〈隠密〉）によって、獲物に奇襲をかけ、あるいは打ち倒す。霧のような地の利や、インヴィジビリティ のような呪文を利用するクリーチャーも、これに含まれる。

異形、フェイ、魔獣、人怪、来訪者の一部がこの役回りになる。

特殊：他の分類のいずれにも収まらないクリーチャーは通常は敵を攻撃するのに何らかの特殊能力やパワーを使う。彼らは物理攻撃においても頑強で剣呑なのかもしれないが、特殊能力によって著しい脅威となっている。

キー・クラスを決定するためのモンスターの役回りのリストは Appendix 13 にある。

表：クラス・レベルを持つモンスター

モンスターの役どころ	バーバリアン、ファイター、レンジャー	クレリック、ドルイド、ソーサラー、ウィザード	バード、ローグ	モンク、パラディン
戦闘	Key	—	—	—
魔法	—	Key *	—	—
技能	Key	—	Key	—
特殊	—	—	—	—

*… クラスの呪文のレベルがクリーチャーの持つそれと累積する時のみ、キー・クラスとなる。

ステップ 2：クラス・レベルの付加

クリーチャーの役回りを決めたら、いよいよクラス・レベルを付加する。まずクリーチャーの能力値を修正する。クラス・レベルを持つクリーチャーは、能力値に＋4、＋4、＋2、＋2、0、－2 の修正を得、それをクラス能力を生かすように割り当てる。NPC クラス・レベルを持つクリーチャーは、この能力値修正を得ることはない。

次に、モンスターにクラス・レベルを付加する。ヒット・ダイス、ヒット・ポイント、BAB、CMB、CMD、特技、技能、呪文、クラスの特徴に必要な修正をする。クリーチャーがそのクラスによって追加されるクラス特徴（呪文能力や急所攻撃など）をすでに持っているなら、それらは累積する。これは種族ヒット・ダイスを持たないキャラクターに、クラス・レベルを付与する時と同様の作業である。

クラス・レベルを持つモンスターは常に、（下記のステップ 3 で計算する）モンスターの最終的な脅威度と等しいレベルの NPC と同じだけの宝物を持つ。この装備品の価格は、『表：NPC の装備』に記載されている、そのレベルの " 英雄的なレベル " の NPC の行の価格を使う。価格の総計が決まれば、NPC の創造の章に記載されている " 装備品 " のルールに従って装備品を決定する。装備品によって、クラス・レベルを持つモンスターが『表 1-1：脅威度ごとのモンスターの能力 』に記載されたものに近い脅威度と能力を持つようになるようにするべきである。

ステップ 3：脅威度の決定

クラス・レベルを持つクリーチャーの最終的な脅威度を決めるにあたっては注意深く考える必要がある。モンスターが持っている能力と役回りに累積するクラスのレベルを付加するなら 1 レベルにつき脅威度を 1 加えるが、累積しないクラスを付加するのはもっと複雑になる。

『表：クラス・レベルを持つモンスター』は、役回りごとのモンスターの能力に直接関連する基本クラスがどれになるのかという一般的なガイドラインを示している。"key" と記されたクラスは 1 レベル付加するごとにクリーチャーの脅威度を＋1 する。" — " が記されたクラスは、そのクリーチャー本来の脅威度と同じ数のレベルになる（あるいは超える）までは 2 レベルごとにクリーチャーの脅威度を＋1 する。それ以上になるとキー・レベルとして扱う（1 レベル付加するごとにクリーチャーの脅威度を＋1 する）。役回りを複数持つクリーチャーは、キーとして扱われるべき全てのクラスをキーとする。NPC クラス・レベルはキーとはならないことに注意。

モンスターの共通ルール

モンスターの共通ルール Universal Monster Rules

以下のルールは標準であり、モンスターのデータ・ブロックで参照される（しかし、丸写しされるわけではない）ものである。それぞれのルールには、モンスターの項のどの位置に、どう表記されるかという書式のガイドラインが示されている。

悪臭（変則）Stench (Ex)

悪臭の特殊能力を持つクリーチャーは、ほとんどすべての他のクリーチャーにとって不快と感じられる油状の化学物質を分泌する。30 フィート以内にいる全てのクリーチャー（悪臭の特殊能力を持つクリーチャーを除く）は、頑健セーヴ（DC10 ＋悪臭クリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋悪臭クリーチャーの【耐久力】修正値：正確な DC は各クリーチャーの説明文に書かれている）に成功しない限り、不調状態になる。不調状態の持続時間は各クリーチャーの説明文を参照。セーヴに成功したクリーチャーは、以後 24 時間の間、同一個体のクリーチャーの悪臭能力の作用を受けることはない。 ディレイ・ポイズン 、ニュートラライズ・ポイズン の呪文は不調状態に陥ったクリーチャーからこの状態を取り去る。“ 毒に対する完全耐性 ” を持つクリーチャーはこの悪臭の作用を受けない。“ 毒に対する抵抗 ” を持つクリーチャーは、セーヴィング・スローに通常のボーナスを得る。

書式：悪臭（DC15、10 ラウンド）；位置：オーラ。

足払い（変則）Trip (Ex)

足払いの特殊能力を伴う攻撃を命中させたクリーチャーは、機会攻撃を誘発せずにフリー・アクションで足払いを行うことができる。足払いが失敗しても相手はこのクリーチャーを足払いし返すことはできない。

書式：足払い（噛みつき）；位置：個別の攻撃手段。

アンデッドの種別特徴（変則）Undead Traits (Ex)

アンデッドは、［精神作用］効果（（強制）、士気、（魅惑）、（紋様）、（惑乱）の各効果）、睡眠効果、［即死］効果、毒、病気、麻痺、朦朧化、頑健セーヴを要求する全ての効果（ただし特に物体に対しても働くか、（無害）である場合は除く）に対する完全耐性を持つ。アンデッドは生命力吸収、能力値吸収、非致傷ダメージの対象とならない。肉体系能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）へのダメージと疲労および過労効果に対する完全耐性を持つ。大規模ダメージによって即死する危険性はない。

書式：アンデッドの種別特徴；位置：完全耐性。

息こらえ（変則）Hold Breath(Ex)

クリーチャーは、溺れの危険が生じるまでに、【耐久力】値の 6 倍に等しい分数の間、息を止めておくことができる。

書式：息こらえ；位置：特殊能力

畏怖すべき存在（変則）Frightful Presence (Ex)

この能力を待ったクリーチャーは存在するだけで敵の心をかき乱す。この能力の使用はフリー・アクションであり、通常は攻撃や突撃の一部として使用される。有効距離内にいる敵のうち、そのアクションを知覚したものは恐れ状態あるいは怯え状態となりうる。通常、有効距離は 30 フィート、持続時間は 5d6 ラウンドである。この能力は、クリーチャーよりもヒット・ダイスやレベルが低い敵にしか作用しない。作用を受けた敵は、意志セーヴ（DC10 ＋畏怖すべきクリーチャーの種族 HD 数の 1/2 ＋畏怖すべきクリーチャーの【魅力】修正値；DC の具体的な値についてはクリーチャーの説明文を参照）に成功すれば、効果に抵抗できる。セーヴィング・スローに成功した敵は、そのクリーチャーの “ 畏怖すべき存在 ” 能力に対し、24 時間の間、完全耐性を持つ。セーヴに失敗した場合、4 ヒット・ダイス以下の敵は恐慌状態に、それより高ければ怯え状態になる。“ 畏怖すべき存在 ” は［精神作用］の［恐怖］効果である。

書式：畏怖すべき存在（60 フィート、セーヴ DC21）；位置：オーラ。

異様なオーラ（超常）Unnatural Aura (Su)

主人が DC25 の〈動物使い〉判定か〈騎乗〉判定か野生動物との共感判定に成功しない限り、動物は自ら望んでクリーチャーに近づくことはない。

書式：異様なオーラ（30 フィート）；位置：オーラ

岩つかみ（変則）Rock Catching (Ex)

クリーチャー（少なくとも大型サイズでなければならない）は、小型、中型、大型サイズの岩または同様の形状をした投射物をつかみとることができる。1 ラウンドに 1 回、岩に打たれそうになったクリーチャーは、反応セーヴに成功すれば、フリー・アクションで岩をつかみとることができる。セーヴ DC は、小型サイズの岩なら 15、中型サイズの岩なら 20、大型サイズの岩なら 25 である（投射物に攻撃ロールに対する魔法のボーナスがある場合は、そのボーナスの分だけセーヴ DC は上昇する）。岩つかみを試みるためには、クリーチャーはその攻撃に気がついていなければならない。

書式：岩つかみ；位置：防御的能力。

岩投げ（変則）Rock Throwing (Ex)

このクリーチャーは岩を投げることに熟達しており、岩投げによる攻撃ロールに＋ 1 の種族ボーナスを得る。クリーチャーは自身のサイズ分類よりも 2 段階小さなサイズまでの岩を放り投げることができる。例えば、大型サイズのヒル・ジャイアントは小型サイズの岩を投げることができる。“ 岩 ” とは、大きくてかさ張る、比較的まとまった形をした物体であり、少なくとも硬度 5 以上の材質でできている。クリーチャーは岩を射程単位の 5 倍の距離まで放り投げることができる。射程範囲はクリーチャーごとに異なる。岩投げのダメージは通常は、クリーチャーの叩きつけの基本ダメージの 2 倍＋【筋力】ボーナスの 1.5 倍である。

書式：岩投げ（120 フィート）；位置：特殊攻撃（ダメージは遠隔攻撃に記載）。

鋭敏嗅覚（変則）Scent (Ex)

この能力によってクリーチャーは嗅覚を用いて、近付いてくる敵を感知したり、隠れている敵を探したり、嗅覚を頼りに追跡したりすることができる。また鋭敏嗅覚の能力を待ったクリーチャーは馴染みのある匂いを、ちょうど人間が馴染みのある風景を見分けるように、嗅ぎ分けることができる。

クリーチャーは嗅覚によって、30 フィート以内の敵を感知することができる。敵が風上にいるなら有効距離は 60 フィートに伸びる。風下なら、有効距離は 15 フィートに縮まる。煙や腐ったゴミなどの強い匂いは、上記の 2 倍先の距離から感知することができる、スカンクの臭気やトログロダイトの悪臭といった強烈な匂いは、通常の 3 倍の距離から感知できる。

クリーチャーが匂いを感知した場介、そのはっきりとした位置を知ることはできず、有効距離内のとこかに居るということしかわからない。クリーチャーは 1 回の移動アクションを使用して、匂いの方向を調べることができる。クリーチャーは匂いの元から 5 フィート以内にいる場合は匂いの元の位置を特定できる。

鋭敏嗅覚を持つクリーチャーは匂いで追跡を行なえる。痕跡を発見した

り追跡できたかどうかを知るために【判断力】（または〈生存〉）判定を行なう。新しい痕跡の典型的な DC は 10 である（地面の状態は関係ない）。DC は、匂いの強さ、クリーチャーの数、痕跡の古さなどによって上下する。痕跡ができてから 1 時間たつごとに、DC を 2 上昇させること。この他の点では、この能力は〈生存〉技能のルールに従う。鋭敏嗅覚を用いて相手を追跡しているクリーチャーは、地面の状態や貧弱な視界を無視する。

書式：鋭敏嗅覚；位置：感覚。

エネルギーに対する抵抗（変則）Resistance (Ex)

この“その他の特殊能力”を持つクリーチャーは、記載されたタイプのダメージのうちいくらかを、そのタイプ（通常は［酸］［電気］［火］［冷気］）のダメージを受けるたびに無視することができる。各クリーチャーの行に無視することのできるダメージの量とタイプが示されている。

書式：［酸］に対する抵抗 10；位置：防御的能力。

エネルギー放出に対する抵抗（変則）Channel Resistance (Ex)

この“その他の特殊能力”を持つクリーチャー（通常はアンデッド）は、通常よりもクレリックやパラディンによる作用を受けにくい。“エネルギー放出に対する抵抗”を持つクリーチャーは、エネルギー放出の効果に抵抗するためのセーヴに所定のボーナスを得る。この効果には、エネルギー放出の使用を前提とする効果（《アンデッド威伏》特技など）も含む。

書式：エネルギー放出に対する抵抗＋ 4；位置：防御的能力。

音真似（変則）Sound Mimicry (Ex)

クリーチャーは一定の音や特定の声を完全に真似することができる。クリーチャーは、聞いた者が真似を見抜くための〈真意看破〉判定に対抗して〈はったり〉判定を行う。聞いた物が真似されている人物やクリーチャーの種類に慣れ親しんでいない場合は、〈真意看破〉判定に－ 8 のペナルティを被る。クリーチャーは、少なくとも 10 分間聞いた音を真似るため（声を真似る場合はアクセントや喋りの癖を含む）の〈はったり〉判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。クリーチャーは魔法的な効果（バードの呪芸やハーピーの心を奪う歌など）を複製することはできないが、そのような能力の音を真似することはできる。この能力によってクリーチャーが知らない言語を話せるようになったり理解できるようになったりはしない。

書式：音真似（声）；位置：特殊能力

かきむしり（変則）Rend (Ex)

1 ラウンドのあいだに複数の肉体攻撃を命中させた場合、かきむしりの特殊攻撃を持つクリーチャーは相手の肉体に爪を立て肉を裂くことで途轍もないダメージを与える攻撃ができる。この攻撃は追加で同等のダメージ量を与えるが、1 ラウンドに複数回発生しない。この命中させなければならない攻撃の種類と追加ダメージはクリーチャーの説明に含まれている。追加ダメージは通常その攻撃の 1 つに加えクリーチャーの【筋力】ボーナスの 1.5 倍で与えられるダメージに等しい。

書式：かきむしり（爪（× 2）、1d8 ＋ 9）；位置：特殊攻撃。

活動停止（変則）Freeze (Ex)

クリーチャーは適切な形状の無生物の物体（彫像、菌類の苗床、など）であるかのように自身を保つことができる。クリーチャーはこの種の無生物の物体として風景の中に溶け込んで隠れるための〈隠密〉判定に出目 20 を行うことができる。

書式：活動停止；位置：特殊攻撃。

完全耐性（変則または超常）Immunity (Ex or Su)

完全耐性を持つクリーチャーは、記載されているダメージ源からのダメージを受けない。完全耐性は苦痛、状態、呪文（特定の呪文の系統やレベル、セーヴの種類のものに対してのみ適用されることもある）にも適用される。完全耐性を持つクリーチャーは、完全耐性の対象である効果から引き起こされる二次的な効果からも悪影響を被らない。

書式：［酸］、［火］、［麻痺］に対する完全耐性；位置：防御的能力。

擬似視覚（変則）Blindsight (Ex)

この能力は非視覚的感知と似ているが、それよりもはっきりと認識できる。視覚によらない感覚、例えば振動を感じる能力や鋭い嗅覚、鋭い聴覚、超音波などの反響を感じ取る能力などによって、擬似視覚を持つクリーチャーは目の見えるクリーチャーと同じように動いたり戦うことができる。不可視状態、暗闇、ほとんどの種類の視認困難は無意味だが、擬似視覚を持つクリーチャーがクリーチャーや物体を知覚するためには、そのクリーチャーや物体に対して効果線が通ってなくてはならない。能力の効果範囲はクリーチャーの説明文に明記されている。クリーチャーは通常、自らの擬似視覚の有効距離内にいるクリーチャーに気付くために〈知覚〉判定を行う必要はない。特に明記されていない限り、擬似視覚は常に働き続けており、クリーチャーはその使用のために何かを行う必要はない。しかしながら、擬似四角の中には 1 回のフリー・アクションとして起動しなければならないものもある。クリーチャーが擬似視覚能力の起動を行わなければならない場合、クリーチャーは自らのターン中にしか擬似視覚の利益を得られない。

書式：擬似視覚 60 フィート；位置：感覚。

擬似呪文能力（擬呪）Spell-Like Abilities (Sp)

擬似呪文能力は魔法的なものであり、呪文と同様に作用する（しかし呪文そのものではないので、音声要素、動作要素、物質要素、焦点具は必要としない）。アンティマジック・フィールドで遮断され、その能力が呪文抵抗の対象に該当する場合はその対象となる。

通常は擬似呪文能力には使用回数の制限がある。“常時”または“回数無制限”の擬似呪文能力には使用の制限はない。特に断りのない限り、クリーチャーは“常時”の擬似呪文能力を自身自身にのみ使用することができる。“常時”の擬似呪文能力を再活性化することは即行アクションである。その他の全ての擬似呪文能力の使用は、特に明記されていない限り標準アクションである。呪文を使用する場合と同様に、擬似呪文能力で機会攻撃を誘発しないように防御的発動するための精神集中判定を行うことができる。擬似呪文能力は呪文と同様に発動を妨害することができる。擬似呪文能力で呪文相殺を行ったり、呪文相殺の対象になったりすることはない。

擬似呪文能力を持つクリーチャーの項には擬似呪文能力の術者レベルが明記されており、擬似呪文能力を解呪する際の DC やレベルに依存する変数（効果範囲や効果時間など）を決定することができる。クリーチャーが呪文の術者レベルを有していても、それが擬似呪文能力に影響することはない。時に擬似呪文能力の術者レベルが、同名の呪文を発動する際に必要な術者レベルを下回ることがある。術者レベルが特に記されていない時は、そのクリーチャーのヒット・ダイスの数と等しい術者レベルを持つ。擬似呪文能力に抵抗するためのセーヴィング・スローがある場合は、それは 10 ＋その能力が模倣ないし複製している呪文のレベル＋クリーチャーの【魅力】修正値である。

擬似呪文能力の一部が複製している呪文は、使用するキャラクターのクラスによって異なる作用を及ぼすことがある。モンスターの擬似呪文能力はウィザード／ソーサラーの呪文と同様のものであるとする。問題の呪文がウィザード／ソーサラー呪文ではない場合は、クレリック、ドルイド、バード、パラディン、レンジャーの順であてはまるものを使う。

書式：回数無制限－ バーニング・ハンズ（DC13）；位置：擬似呪文能力。

吸血（変則）Blood Drain (Ex)

クリーチャーは敵に組みついている場合、そのターンの終わりに吸血し、【耐久力】ダメージを与える。

書式：吸血（1d2【耐】）；位置：特殊攻撃

凝視攻撃（超常）Gaze (Su)

凝視攻撃による特殊攻撃は、敵がクリーチャーの目を見た時に効果を持つ。この攻撃は、石化、［即死］、（魅惑）などほぼどんな効果でも持ちうる。典型的な有効距離は 30 フィートであるが、詳細は各クリーチャーの項を参照せよ。凝視攻撃に対して使用するセーヴィング・スローの種類はさまざまだが、通常は意志か頑健セーヴ（DC10 ＋凝視を行うクリーチャーの種族ヒット・ダイス数の 1/2 ＋凝視を行うクリーチャーの【魅力】修正値：DC の具体的な値についてはクリーチャーの説明文を参照）である。セーヴィング・スローに成功すれば効果を無効にする。モンスターの凝視攻撃は説明文中に短く省略された形で記載されている。凝視攻撃の範囲内にいる敵は全て、毎ラウンドイニシアチブ順の自身のターンの開始時に、セーヴィング・スローを試みなければならない。敵はクリーチャーを直接見ている場合にのみ凝視の効果を受けうる。敵はセーヴィング・スローを行うことを避けるために、クリーチャーを見ないようにすることができる。これには 2 つの方法がある。

目をそむける：敵はクリーチャーの顔を見ることを避け、その身体や影を見たり、鏡上の面に映った姿を見て相手の姿を知ろうとするといったことなどができる。各ラウンド、敵は 50%の確率で凝視攻撃に対するセーヴィング・スローを要求されることから免れる。しかしながら、凝視攻撃を持つクリーチャーは、その敵に対して視認困難を得る。

目隠しをする：敵はクリーチャーを全く見ることができない（クリーチャーに背を向けたり、目をとじたりする事でも同じことが得られる）。凝視攻撃を持つクリーチャーは、その敵に対して完全視認困難を得る。

凝視攻撃を持つクリーチャーは、1 回の攻撃アクションとして、有効距離内の目標 1 体を選んで能動的に凝視を行うことができる。その敵はセーヴィング・スローを行わなければならないが、上記で説明した方法でこれを避けることはできる。敵は 1 ランドに 2 回、クリーチャーの凝視攻撃に対してセーヴを行うこともありうる。自分自身のアクションの前に 1 回、クリーチャーのターン中に 1 回である。

凝視攻撃はエーテル状態の敵に対しても作用する。クリーチャーは特に明記されていない限り、同じクリーチャー種の他の個体の凝視攻撃に対して完全耐性を持つ。凝視攻撃を持つクリーチャーの仲間は凝視攻撃の作用を受けてしまうこともありうる。凝視攻撃を持つクリーチャーの仲間はみなそのクリーチャーから目をそむけているとみなされ、そのため各ラウンドにつき凝視攻撃に対するセーヴィング・スローを行わなくてもよい確率が 50%ある。クリーチャーは自らの目を何かで覆うことによって自分の凝視能力を無効化することもできる。

書式：凝視；位置：特殊攻撃。

［恐怖］（超常または擬呪）Fear (Su or Sp)

［恐怖］攻撃にはさまざまな効果のものがある。

［恐怖］のオーラ（超常）Fear Aura (Su) この能力の使用は 1 回のフリー・アクションである。オーラは敵を恐怖のあまり動けなくするか（たとえばミイラの " 絶望 "）、あるいは フィアー 呪文のように機能する。これ以外の効果を持つものもありうる。［恐怖］のオーラは範囲効果である。範囲の広さや種類に関してはそれぞれの説明文に明記されている。

フィアー の円錐形（擬呪）または光線（超常）Fear Cone (Sp) and Ray (Su) これらは通常、フィアー の呪文のように働く。

［恐怖］効果に対してセーヴィング・スローが許されている場合、それは意志セーヴ（DC：10 ＋恐怖の対象となるクリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋恐怖の対象となるクリーチャーの【魅力】修正値：DC の具体的な値については各クリーチャーの説明文を参照）である。全ての［恐怖］攻撃は［精神作用］の［恐怖］効果である。

書式：［恐怖］のオーラ（30 フィート、DC17）；位置：オーラ。

書式：フィアー の円錐（50 フィート、DC19）；位置：特殊攻撃。

凶暴性（変則）Ferocity (Ex)

凶暴性を持つクリーチャーは、ヒット・ポイントが 0 未満になったときでも意識を保ち戦い続けることができる。クリーチャーはよろめき状態となり、毎ラウンド 1 ポイントのヒット・ポイントを失うのは変わらない。凶暴性を持つクリーチャーでも、負のヒット・ポイントが【耐久力】と同じかそれ以下になってしまったのなら死亡する。

書式：凶暴性；位置：防御的能力。

強力突撃（変則）Powerful Charge (Ex)

この特殊攻撃を持つクリーチャーが突撃する際、通常の突撃の利益と不利益に加え追加でダメージを与える。攻撃と攻撃によるダメージの量はクリーチャーの解説に書かれている。

書式：強力突撃（突き刺し、4d8 ＋ 24）；位置：特殊攻撃。

首絞め（変則）Strangle (Ex)

この能力を持つクリーチャーに組みつかれている相手は、話したり音声要素を有する呪文を発動したりすることができない。

書式：首絞め；位置：特殊攻撃。

蜘蛛の糸（変則）Web (Ex)

蜘蛛の糸の能力を持つクリーチャーは自分自身と追加で最大 1 体の同じサイズのクリーチャーを支えるために蜘蛛の糸を使うことができる。加えて、1 日に最大 8 回まで蜘蛛の糸を投擲することができる。これはネットによる攻撃と同様だが、最大有効距離は 50 フィート、射程単位は 10 フィートで、蜘蛛の糸を紡いだものより最大で 1 サイズ大きいものまでに対して効果がある。からみつかれたクリーチャーは〈脱出術〉判定に成功するか【筋力】判定で蜘蛛の糸を破るかすれば脱出することができる。どちらも DC は 10 ＋クリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【耐】修正値の標準アクションである。蜘蛛の糸にとらわれたものがそれを破ろうとする試みは－ 4 のペナルティをこうむる。

蜘蛛の糸を紡ぐものは最大で自身のサイズの 3 倍のねばねばする蜘蛛の糸の布をつくることができる。これは通常飛行するクリーチャーをとらえるのにむいたものだが地上の獲物をとらえるのに使うこともできる。接近したクリーチャーは蜘蛛の糸に気付くために DC20 の〈知覚〉判定に成功しなければならない；失敗したら蜘蛛の糸へ入り込み蜘蛛の糸による攻撃が成功したかのようにとらえられる。もしとらえられたクリーチャーが自由になろうとする間歩いたり掴んだりするための何かがあれば、蜘蛛の糸から脱出しようとしたり破る試みは＋ 5 のボーナスを得る。蜘蛛の糸の 5 フィートのマスごとにそれをつくったクリーチャーのヒット・ダイスに等しいヒット・ポイントと、DR5 ／―を持つ。

クリーチャーは自身の蜘蛛の糸を登攀移動速度で通過することができ、自身の蜘蛛の糸に触れているクリーチャーの位置を特定できる。

書式：蜘蛛の糸（＋ 8 遠隔、セーヴ DC16、5hp）；位置：特殊攻撃。

食らいつき（変則）Attach (Ex)

クリーチャーは表示されている攻撃が成功した場合、自動的に目標にまといつく。クリーチャーは組みつき状態にあると見なされるが、目標は組みつき状態とは見なされない。目標はクリーチャー通常通り攻撃または組みつきを行うことができ、あるいは組みつき判定または〈脱出術〉判定を成功することで食らいつきをもぎ離すことができる。この能力を有するほとんどのクリーチャーは組みつきを維持するための種族ボーナスを持つ（CMB の項目に表記）。

書式：食らいつき；位置：個別の攻撃手段

暗闇を見通す（超常）See in Darkness (Su)

クリーチャーは ディーパー・ダークネス 呪文で作られたものも含め、あらゆる暗闇を完全に見通すことができる。

書式：暗闇を見通す；位置：感覚

高速治癒（変則）Fast Healing (Ex)

高速治癒の特殊能力をもつクリーチャーはラウンドごとに、クリーチャーの説明に書かれた通常 1 点かそれより上の、特別な割合でヒット・ポイントを回復する。ここの記述を除いて、高速治癒は自然治癒と同様である。高速治癒は餓え、渇き、窒息によって失われたヒット・ポイントを回復しないし、失われた肉体部位の再生もしない。特別な記載がある場合を除き、失われた肉体的部位をくっつけ直すこともできない。高速治癒は（ヒット・ポイントが－ 1 以下であっても）クリーチャーが死ぬまで機能し続け、死ねば高速治癒の効果は直ちに終了する。

書式：高速治癒 5；位置：hp。

高速飲み込み（変則）Fast Swallow (Ex)

クリーチャーは飲み込み能力をターンの開始時ではなく、自らのターンの間ならいつでもフリー・アクションとして行うことができる。

書式：高速飲み込み；位置：特殊攻撃

小振りの武器（変則）Undersized Weapons (Ex)

クリーチャーはあたかも実際のサイズよりもサイズ分類が 1 段階小さいかのように武器を用いる。

書式：小振りの武器；位置：特殊能力

再生（変則）Regeneration (Ex)

この能力を持つクリーチャーは殺すのが困難である。再生を持つクリーチャーは高速治癒を持つもの同様、決まった量のダメージを治癒するが、それらは再生が機能している限り死なない（しかしながら再生を持つクリーチャーはヒット・ポイントが 0 を下回ったら気絶状態になる）。ある一定の攻撃形態、一般的には火や酸、は攻撃後のラウンド中クリーチャーの再生の機能を停止する。このラウンドの間、そのクリーチャーはダメージを治癒できず通常通り死ぬ。クリーチャーの説明文には再生の機能停止を引き起こすダメージの種別が書かれている。

ヒット・ポイントへのダメージを与えるのではない攻撃は再生では治癒できない。再生はまた、餓え、渇き、窒息によって失われたヒット・ポイントを回復しない。再生するクリーチャーはその肉体の失われた部分を再生でき、切断された四肢や体の一部を切断から一時間以内ならくっつけることができる。くっつけられなかった切断部位は通常通り萎え、死ぬ。

クリーチャーが再生能力を持つためには【耐久力】を持っている必要がある。

書式：再生 5（［酸］、［火］）；位置：hp。

締め付け（変則）Constrict (Ex)

この特殊攻撃を持つクリーチャーは組みつき判定に成功した際、敵を締め付けて潰し、（追加ダメージを含む判定に成功した際に与える他の効果に加え）殴打ダメージを与える。ダメージの量はクリーチャーの説明に書かれており、一般的にはクリーチャーが近接攻撃で与えるダメージの量に等しい。

書式：締め付け（1d8 ＋ 6）；位置：特殊攻撃。

収縮（変則）Compression(Ex)

クリーチャーはその接敵面の 1/4 の幅の場所を無理矢理入り込むことなく通ることができ、あるいは 1/8 の幅の場所に無理矢理入りこむことができる。

書式：収縮；位置：特殊能力

蹂躙（変則）Trample (Ex)

全ラウンド・アクションとして、蹂躙能力を持ったクリーチャーは自身よりも少なくとも 1 サイズ分類小さいクリーチャーを蹂躙しようとすることができる。これは戦技の蹴散らしのように働くが、蹂躙を行なうクリーチャーは判定を行なう必要がなく、単に進路上の敵を通過するだけでよい。蹂躙の対象は蹂躙を行なったクリーチャーの叩きつけのダメージ＋自身の【筋力】修正値の 1.5 倍に等しいダメージを受ける。蹂躙の対象は機会攻撃を行なえるが、－ 4 のペナルティを受ける。対象は機会攻撃を行なわなかったら、蹂躙するクリーチャーを回避してダメージを半分にするために反応セーヴをおこなえる。クリーチャーの蹂躙攻撃に対するセーヴの DC は 10 ＋ 1/2 クリーチャーの HD ＋クリーチャーの【筋力】修正値である（正確な DC はクリーチャーの説明文に書かれている）。蹂躙するクリーチャーは何度移動によって対象のクリーチャーを通過したかに関わらず、各対象につきラウンドごとに 1 度のみ蹂躙によるダメージを与えることができる。

書式：蹂躙（2d6 ＋ 9、DC20）；位置：特殊攻撃。

出血攻撃（変則）Bleed (Ex)

この能力を持つクリーチャーは出血し続ける傷を与え、各ラウンドの効果を受けたクリーチャーのターンの最初に追加ダメージを与える。この出血は DC15 の〈治療〉判定に成功するか、何らかの魔法的治療によって止めることができる。各ラウンドごとのダメージはクリーチャーの説明に書かれている。

書式：出血攻撃（2d6）；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

呪文抵抗（超常）Spell Resistance (Ex)

呪文抵抗を持つクリーチャーは自身に直接効果を与える呪文や擬似呪文能力を回避してしまう可能性がある。呪文や擬似呪文能力が呪文抵抗を持つクリーチャーに機能するかを決定するに際し、術者は術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行わなければならない。結果がクリーチャーの呪文抵抗以上だった場合その呪文は通常どおり働くが、そのクリーチャーは依然としてセーヴィング・スローが許される。

書式：SR 18；位置：防御的能力。

招来（疑呪）Summon (Sp)

招来能力を持つクリーチャーは サモン・モンスター を使用したかのように特定のクリーチャーを招来することができるが、通常成功の機会は限られている（クリーチャーの説明文に記載されている）。

d%判定を行なう：失敗したら、招来にこたえるクリーチャーはない。招来されたクリーチャーは到着してから 1 時間後に自動的に帰還する。この方法で招来されたクリーチャーは、1gp 以上の価値のある物質要素が必要となる呪文や擬似呪文能力をその物質要素が供給されたのでない限り使用できないし、1 時間の間自身の招来能力を使用できない。招来能力ごとに意志セーヴや術者レベル判定や精神集中判定のための適切な呪文レベルが定められている。招来されたクリーチャーを倒しても経験点は与えられない。

書式：1 日 1 回－招来（レベル 4、ヘズロウ 1 体、35%）；位置：擬似呪文能力。

植物の種別特徴（変則）Plant Traits (Ex)

植物は［精神作用］効果（魅惑、強制、士気、紋様、惑乱）、麻痺、毒、

ポリモーフ、睡眠、朦朧を無効化する。

書式：植物の種別特徴；位置：完全耐性。

人造の種別特徴（変則）Construct Traits (Ex)

人造は［即死］効果、病気、［精神作用］効果（魅惑）、（強制）、（惑乱）、（紋様）、士気）、死霊術効果、麻痺、毒、睡眠、朦朧と、全ての頑健セーヴを要求する効果（物体に対しても働くか、（無害）である場合を除き）を無効化する。人造は非致傷ダメージ、能力値ダメージ、能力値吸収、疲労、過労、生命力吸収の対象にならない。人造は大規模ダメージによって死ぬ危険性はない。

書式：人造の種別特徴；位置：完全耐性。

振動感知（変則）Tremorsense (Ex)

振動感知を持ったクリーチャーは地面の振動に敏感で、自動的に地面に触れているものの位置を特定する。振動感知を持った水棲のクリーチャーは同様に水中を移動するクリーチャーの位置を感知する。この能力の有効距離はクリーチャーの説明文中に記載されている。

書式：振動感知 60 フィート；位置：感覚。

水中呼吸（変則）Water Breathing (EX)

この特殊能力を有するクリーチャーは、水中でも無制限に呼吸をすることができる。水に潜っている間、自由にブレス攻撃、呪文、そのほかの能力を用いることができる。

書式：水中呼吸；位置：その他の特殊能力。

水陸両生（変則）Amphibious (Ex)

この能力を持つクリーチャーは水棲の副種別を持っていても、陸地でいつまでも生存できる。

書式：水陸両生；位置：その他の特殊能力。

脆弱性（変則または超常）Vulnerabilties (Ex or Su)

脆弱性を持ったクリーチャーは、セーヴィング・スローが許可されているかや、セーヴが成功したか失敗したかに関わりなく、特定のエネルギーの種類から受けるダメージが半分増し（＋ 50%）される。エネルギーの種類にない脆弱性を持ったクリーチャーは記載された脆弱性をもたらすか用いる呪文や効果（たとえば［光］の［補足説明］を持った呪文）に対するセーヴに－ 4 のペナルティをこうむる。一部のクリーチャーは、その解説に記載されたさらなる効果を受けることがある。

書式：［火］への脆弱性；位置：弱点。

生命感知（超常）Lifesense (Su)

クリーチャーはあたかも擬似視覚の能力を有しているかのように、60 フィート以内の生きているクリーチャーを感知し、その位置を特定できる。

書式：生命感知；位置：感覚

生命力吸収（超常）Energy Drain (Su)

この攻撃は生きている敵から生命力を奪いさるもので、近接あるいは遠隔攻撃が命中するたびに自動的に起こる。生命力吸収が命中するたびに敵に対して 1 かそれ以上（クリーチャーの解説に数値は明記されている）の負のレベルを与える。生命力吸収を含む攻撃がクリティカル・ヒットならば、記載されている負のレベルの量の 2 倍与える。クリーチャーの解説に特別な記載がある場合を除き、生命力吸収を行なったクリーチャーは敵に与えた負のレベル 1 ごとに 5 点の一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは最大 1 時間残る。負のレベルは 24 時間経過するか、レストレーション のような呪文によって除去されるまで残る。もし負のレベルが 24 時間経過まえに除去されなかったら、効果を受けたクリーチャーは頑健セーヴ（DC10 ＋生命力吸収を行なったクリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋生命力吸収を行なったクリーチャーの【魅】修正値：正確な DC はクリーチャーの説明文に書かれている）成功したらクリーチャーに何の害をもたらすことなく負のレベルは消え去る。失敗したら、負のレベルは永続化する。負のレベル 1 ごとに別々のセーヴィング・スローが求められる。

書式：生命力吸収（2 レベル、DC18）；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

生来の不可視（変則または超常）Natural Invisibility(Ex or Su)

この能力は常に働いており、クリーチャーは攻撃を行うときですら不可視状態のままでいられる。この能力は生得の物であり、インヴィジビリティ・パージ の呪文の対象とならない。

書式：生来の不可視状態；位置：防御的能力

全周囲視覚（変則）All-Around Vision (Ex)

クリーチャーは一度に全方向を見ることができる。挟撃されることがない。

書式：全周囲視覚；位置：感覚

竜巻変化（超常）Whirlwind (Su)

一部のクリーチャーは竜巻に変化することができる。この変化は 2HD ごとに 1 ラウンド持続する。クリーチャーが飛行速度を有する場合は、竜巻形態をとっている間同じ速度で飛行できる。それ以外の場合は竜巻形態の間は基本地上速度と同じだけの飛行速度（平均的な機動性）を得る。

竜巻の基底部の幅は 5 フィートだが、高さと頂部の幅はクリーチャーによって異なる（最低で高さ 10 フィート）。竜巻の頂部の幅は高さの半分に等しい。クリーチャーは自身の高さを調整できるが、最低でも 10 フィート以上でなければならない。

竜巻形態での移動は機会攻撃を誘発しない。たとえ他のクリーチャーの占めている接敵面に入ったとしても。他のクリーチャーは竜巻に接触したり中に入ったりした場合や、竜巻がそのクリーチャーの接敵面に入ったり通り抜けたりした場合、竜巻に巻き込まれたことになる。竜巻形態のクリーチャーは通常攻撃を行うことができず、周囲のマスを機会攻撃範囲に収めることもできない。

竜巻より 1 段階以上サイズの小さいクリーチャーは竜巻に巻き込まれるとダメージを受ける（一般的にそのクリーチャーと同じサイズ分類のモンスターの叩きつけ攻撃のダメージと等しい）可能性や、空中に巻き上げられてしまう可能性がある。作用を受けたクリーチャーは、まず竜巻と接触した時点で反応セーヴ（DC10 ＋モンスターのヒット・ダイスの 1/2 ＋モンスターの【筋力】修正値）を行わなければならず、失敗すると竜巻クリーチャーの叩きつけ攻撃に等しいダメージを受ける。さらに 2 回目の反応セーヴを行わなければならず、これに失敗すると体が巻き上げられ、強力な風で身動きが取れなくなってしまう。この間、クリーチャーは毎ラウンド自動的に記載されたダメージを受ける。飛行できるクリーチャーは 1 ラウンドに 1 回反応セーヴを行って、竜巻からの脱出を試みることができる。成功するとクリーチャーは脱出できるが、成否に関わらずダメージは受ける。

竜巻の中に閉じ込められているクリーチャーは、竜巻に運搬されて一緒に移動する場合と竜巻から脱出する場合を除いて、移動をすることができない。その他の点では、竜巻に閉じ込められているクリーチャーは通常通り行動できる。ただし、呪文を発動するには精神集中判定（DC15 ＋呪文レベル）に成功しなければならない。竜巻に閉じ込められているクリーチャーは、【敏捷力】に－ 4 のペナルティを、攻撃ロールに－ 2 のペナルティを負う。竜巻はその容積が許す限り、同時に何体のクリーチャーでも竜巻

の内部へ閉じ込めておくことができる。竜巻は運搬しているクリーチャーをどれでも、いつでも好きな時に 1 回のフリー・アクションとして竜巻から外に出し、その時点で竜巻のいた場所に捨て去ることができる。

基底面が地面に接しているなら、竜巻は砂塵や小石を巻き上げて雲を作り出す。この雲はクリーチャーを中心に、竜巻形態時の身長の半分の直径を持つ。雲は暗視能力を含む全ての視覚をかすませ、5 フィートより先を見えなくしてしまう。5 フィート先にいるクリーチャーは視認困難、それよりも遠くのクリーチャーは完全視認困難を得る。雲の範囲内にいるものは、精神集中判定（DC15 ＋呪文レベル）に成功しなければ呪文を発動することができない。

書式：竜巻変化（1 日 3 回、高さ 10 ～ 30 フィート、1d6 ＋ 6 ダメージ、DC15）；位置：特殊攻撃。

多刀流体得（変則）Multiweapon Mastery (Ex)

クリーチャーは複数の武器で戦っても攻撃ロールにペナルティを被らない。

書式：多刀流体得；位置：特殊攻撃

ダメージ減少（変則または超常）Damage Reduction (Ex or Su)

このその他の特殊能力を持つクリーチャーはほとんどの武器と肉体攻撃によるダメージを無視する。クリーチャーは即座に傷が治癒するか、あるいは攻撃がはじかれてしまう。いずれの場合も、敵は攻撃が効果的でなかったことを知る。クリーチャーは、エネルギー攻撃（魔法的でないものも含む）、呪文、擬似呪文能力、超常能力から通常のダメージを受ける。以下で述べる通り特定の種類の武器がクリーチャーに通常どおりのダメージを与えることもある。

各クリーチャーの項には、無視できるダメージの量（通常は 5 ～ 15 ポイント）と、この能力を無効化できる武器のタイプが記されている。

モンスターの中には殴打、斬撃、刺突のいずれかのタイプのダメージを弱点とするものがいる。特定の物質、例えば、アダマンティン、錬金術銀、冷たい鉄などを弱点とするものもいる。適切なタイプ以外の武器や適切な物質以外の物質で作られた武器での攻撃はダメージが減少させられるが、高い強化ボーナスを持つ武器はこれらの種類のダメージ減少を克服できる。

魔法の武器に弱いモンスターもいる。攻撃ロールおよびダメージ・ロールに＋ 1 以上の魔法的な強化ボーナスを持つ武器であれば、こういったモンスターのダメージ減少を克服することができる。こういったモンスターの肉体武器はダメージ減少の克服に関しては魔法の武器として扱われる（武器を用いて攻撃した場合はこのような扱いとならない）。

一部の非常に強力なモンスターは、エピック武器のみを弱点とする。エピック武器というのは＋ 6 以上の強化ボーナスを持つ武器のことである。こういったモンスターの肉体武器は、やはりダメージ減少の克服に関してはエピック武器として扱われる。

モンスターの中には善、悪、混沌、秩序などの属性を持つ武器を弱点とするものもいる。クレリックが アライン・ウェポン の呪文を発動した場合、作用を受けた武器はこのような性質を 1 つないし複数持つことができる。また魔法の武器の中にもこのような性質を持つものがある。属性に応じた副種別（混沌、悪、善。秩序）を持つクリーチャーは対応する種類のダメージ減少を、肉体武器や使用する武器を用いて、まるで武器や肉体武器が副種別に対応する（1 種類または複数種類の）属性を持つかのように、克服することができる。

ダメージ減少の “ ／ ” の後に “—” が記されているのなら、どんな武器であってもそのダメージ減少を無効化することはできない。

クリーチャーの中には複数種類の武器から害を受けるものもいる。いずれの種類の武器であってもこのダメージ減少を克服できる。

ダメージ減少を克服するのに複数種類の攻撃の組み合わせが必要となるクリーチャーもいる。このタイプのダメージ減少を克服するには武器が全ての種類に当てはまっておらねばならず、一方の条件には当てはまるがもう一方の条件には当てはまらない武器は依然としてダメージ減少の対象となる。

書式：DR5 ／銀；位置：防御的能力。

血の狂乱（変則）Blood Rage(Ex)

クリーチャーが戦闘でダメージを受けた場合、次のラウンドからフリー・アクションとして狂乱状態に陥る事ができる。＋ 2【耐久力】と＋ 2【筋力】を得るが、AC に－ 2 のペナルティを被る。狂乱状態は戦闘終了か 1 分間の、どちらか短い方まで継続する。自発的に狂乱状態を終わらせることはできない。

書式：血の狂乱；位置：特殊攻撃

地潜り（変則）Earth Glide (Ex)

クリーチャーが地中を移動する場合 石や泥など、金属を除くほぼどんな種類の地面の中でも、あたかも魚が水中を泳ぐかのように通り抜けることができる。［火］ダメージに対する防御を得ていたら、溶岩の中さえも通り抜けることができる。こうして進んだ跡には、トンネルや穴が残ることはない。また、地面にさざ波を起こしたりといった、その存在を示す痕跡を生じさせることもない。地中移動中のクリーチャーが内部にいる範囲に ムーヴ・アース 呪文を発動した場合、そのクリーチャーは 30 フィート押し戻され、DC15 の頑健セーヴに成功しなければ 1 ラウンドの間、朦朧状態になる。

書式：地潜り；位置：移動速度

着火（変則）Burn (Ex)

着火の特殊攻撃を持つクリーチャーは、近接攻撃が命中した場合、追加の［火］ダメージを与えることができる。着火能力の効果を受けた相手は反応セーヴ（DC10 ＋熱気クリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋熱気クリーチャーの【耐久力】修正値）を行わなければならず、失敗すれば引火し、1d4 ラウンドの間、自身のターンの初めに所定のダメージを受ける。引火したクリーチャーは全ラウンド・アクションとして新しいセーヴを試みることができる。地面を転がりまわることでこのセーヴに＋ 4 のボーナスを得ることができる。肉体武器または素手攻撃で熱気クリーチャーに攻撃を命中させたクリーチャーは、着火クリーチャーの攻撃を受けたのと同様に［火］ダメージを受け、引火を避けるための反応セーヴを行わなければならない。

書式：着火（2d6、DC15）；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

超嗅覚（変則）Keen Scent (Ex)

クリーチャーは嗅覚によって水中で 180 フィート以内の他のクリーチャーを察知でき、そして 1 マイル以内の血を見つけることができる。

書式：超嗅覚；位置：感覚

表：サイズごとの肉体攻撃

肉体攻撃	サイズごとの基本ダメージ＊									ダメージ種別	攻撃のタイプ
	極小	微小	超小型	小型	中型	大型	超大型	巨大	超巨大		
噛みつき	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	殴打／斬撃／刺突	主要
爪	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打／斬撃	主要
突き刺し	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	刺突	主要
蹄、触手、翼	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打	二次的
鋏、尾、尾の打撃	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	殴打	二次的
叩きつけ	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打	主要
針	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	刺突	主要
鉤爪	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	斬撃	主要
その他	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打／斬撃／刺突	二次的

＊……個々のクリーチャーによってこの値は適切に変更される。

つかみ（変則）Grab (Ex)

この特殊能力を持つクリーチャーが規定されている攻撃（通常は爪か噛みつき）を命中させたなら、通常のダメージを与えるのに加えて 1 回のフリー・アクションとして、機会攻撃を誘発せずに組みつきに入ろうと試みることができる。 クリーチャーは通常通りに組みつきを行ってもかまわないし、つかみに使用した身体の部位だけを使って相手を捕らえることもできる。後者を選択した場合、組みつきを開始または維持するための戦技判定にはー 20 のペナルティを受けるが、自らは " 組みつき状態 " であるとはみなされない。捕らえる試みに成功しても、クリーチャーが " 締めつけ " の特殊攻撃を持たない限り、追加のダメージは与えない。クリーチャーが締めつけを持っていない場合、以降のラウンドで組みつき判定に成功するたびに、捕らえる際に使用した攻撃のダメージを自動的に与える。締めつけを持っている場合にはそのダメージを与える（与えるダメージの量についてはそのクリーチャーの説明文を参照）。

つかみの特殊攻撃を持つクリーチャーは、組みつきを開始または維持するための戦技判定に＋ 4 のボーナスを得る。

特に記載がない限り、つかみはクリーチャーとサイズ分類が同じかそれよりも小さな相手に対してのみ行うことができる。クリーチャーが通常とはことなるサイズにもつかみを行うことができる場合、これはクリーチャーの特殊攻撃の行に記載される。

書式：つかみ；位置：個別の攻撃手段

突き押し（変則）Push (Ex)

突き押しの特殊能力を持つクリーチャーは、特定の攻撃（多くの場合叩きつけ）を命中させたなら、1 回のフリー・アクションとして戦技判定を行うことができる。判定に成功すれば、突き飛ばしと同様に相手を押し戻すが、移動させる距離はこの特殊能力で決められている。突き押しをひきおこす攻撃の種類と押し戻す距離は、各クリーチャーの説明文を参照。この能力は、突き押すクリーチャーと同じかより小さなサイズのクリーチャーに対してのみ作用する。このように突き押されたクリーチャーは、この移動により機会攻撃を誘発せず、固い物体か他のクリーチャーにぶつかったら停止する。

書式：突き押し（叩きつけ、10 フィート）；位置：特殊攻撃と個別の攻撃手段。

包み込み（変則）Engulf (Ex)

クリーチャーは標準アクションの一部として移動系路上にいるクリーチャーを包み込むことができる。包み込みを行うラウンドには他の攻撃は行えない。クリーチャーは単に相手のいるところを通って移動するだけでよく、移動系路上にあるもの全てに作用を及ぼす。目標となったクリーチャーはクリーチャーに機会攻撃を行えるが、機会攻撃を行ったら包み込み攻撃に対するセーヴィング・スローは行えなくなる。機会攻撃を行わないものは包み込みを避けるために反応セーヴを行うことができ、成功すればクリーチャーが前進するにつれて、それに押される形で後ろや横（目標側が選択）へ進む。包み込まれた相手は押さえ込まれた状態になり、窒息の危険にさらされ、押さえ込まれた状態から逃れるまで体内に閉じ込められ、そしてクリーチャーのほかの特殊攻撃の対象となるかもしれない。

書式：包み込み（DC12、1d6［酸］および麻痺）；位置：特殊攻撃

テレパシー（超常）Telepathy (Su)

クリーチャーは有効距離内（各クリーチャーの項に明記されているが、通常は 100 フィート）にいて言語を持つどんなクリーチャーとも精神的に意志の疎通を図ることができる。テレパシーで同時に複数のクリーチャーに呼びかけることは可能だが、複数のクリーチャーと同時にテレパシーでの会話を維持することは、一度に複数の人に話しかけ、彼ら全員の言うことを聞くのと同じくらい難しい。

書式：テレパシー 100 フィート；位置：言語。

転覆（変則）Capsize (EX)

この特殊能力を有するクリーチャーは突撃攻撃として体当たりをして戦技判定を行い、ボートや船を転覆させようと試みることができる。この判定の DC は 25、または船長の〈職能：水夫〉判定の結果のどちらか高い方である。船のサイズ分類が船を転覆させようとするクリーチャーのサイズよりも 1 段階大きいごとに、船を転覆させようとするクリーチャーはこの戦技判定にー 10 の累積するペナルティを受ける。

書式：転覆；位置：特殊攻撃。

毒（変則または超常）Poison (Ex or Su)

この特殊能力を持つクリーチャーは、攻撃した相手を毒で冒すことができる。毒の効果、セーヴ、頻度、治療は各クリーチャーの説明文に書かれている。毒に抵抗するためのセーヴィング・スローは通常は頑健セーヴ（DC10 ＋毒をもつクリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【耐久力】修正値：具体的な DC は各クリーチャーの説明文を参照）である。毒は ニュートラライズ・ポイズン や同種の効果によって治癒することができる。

書式：毒の名前（変則）針 - 致傷；セーヴ 頑健 DC22、頻度 1 ／ラウンド（6 ラウンド）、効果 1d4【耐久力】、治療 2 回連続成功；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

飛びかかり（変則）Pounce (Ex)

この特殊攻撃を持つクリーチャーは突撃した場合、全力攻撃（" 引っかき " 特殊能力があるなら引っかき攻撃を含めて）を行うことができる。

書式：飛びかかり；位置：特殊攻撃。

肉体攻撃 Natural Attacks

クリーチャーのほとんどは 1 つないし複数の肉体攻撃（武器によらない攻撃）を有している。これらの攻撃は 2 つの分類のいずれかに属する。主要攻撃と二次的攻撃である。主要攻撃はクリーチャーの完全な攻撃ボーナスを用い、ダメージ・ロールにクリーチャーの【筋力】ボーナスの全てを加える。二次的攻撃はクリーチャーの基本攻撃ボーナスー 5 を用いて行い、ダメージ・ロールにはクリーチャーの【筋力】ボーナスの 1/2 を加える。クリーチャーが肉体攻撃を 1 つしか持たない場合は、その攻撃は常にクリーチャーの完全な攻撃ボーナスを用い、ダメージ・ロールにクリーチャーの【筋力】ボーナスの 1.5 倍を加える。この増加分は、クリーチャーが複数回の攻撃ができるときはそのうちの 1 回だけに適用される。クリーチャーが 1 つの種類の攻撃しか持たない場合は、1 ラウンドに複数回の攻撃ができるなら、その肉体攻撃はその種類に関わらず主要攻撃であるとみなされる。『表：サイズごとの肉体攻撃』はもっともよく見られる肉体攻撃の一部とその分類が記載されている。

クリーチャーの一部は、その攻撃の 1 つないし複数にこれとは違う扱いがされるものがある。例えばドラゴンは、噛みつき攻撃のダメージ・ロールに【筋力】ボーナスの 1.5 倍が加えられる。これらの例外は各クリーチャーの説明文に記載されている。

肉体攻撃と武器による攻撃を持つクリーチャーは、全力攻撃をその両方を使用して行うことができる（しかしながら、多くの場合クリーチャーは武器を握っている付属肢による肉体攻撃による攻撃（爪、触手、叩きつけ等）をあきらめなければならない）。このようなクリーチャーが武器を使って攻撃を行うなら、その攻撃の間は肉体攻撃はその種類に関わらず、すべて二次的攻撃として扱われる。

ダメージ種別の列はその肉体攻撃が与えるダメージの典型的な種類（殴打／斬撃／刺突）を示す。攻撃の一部は複数のタイプのダメージを与える。このような場合、ダメージ減少を克服する際にダメージの全てがリストにあるタイプであるとみなされる。

フェイ、人型生物、人怪、来訪者の一部は肉体攻撃を持たない。これらのクリーチャーは素手打撃を行うことができるが、攻撃ボーナスを決定する際に、それらは武器であるとみなされ、両手で攻撃するためには二刀流ルールを使用しなければならない。クリーチャーのサイズごとの肉体攻撃の典型的なダメージ量に関しては『表：サイズごとの肉体攻撃』を参照。

書式：噛みつき ＋5（1d6 ＋1）、爪（× 2）＋5（1d4 ＋2）、触手（× 4）＋0（1d4 ＋1）；位置：近接および遠隔。

表：サイズごとの肉体攻撃

肉体攻撃	サイズごとの基本ダメージ*									ダメージ種別	攻撃のタイプ
	極小	微小	超小型	小型	中型	大型	超大型	巨大	超巨大		
噛みつき	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	殴打／斬撃／刺突	主要
爪	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打／斬撃	主要
突き刺し	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	刺突	主要
蹄、触手、翼	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打	二次的
鋏、尾、尾の打撃	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	殴打	二次的
叩きつけ	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打	主要
針	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	刺突	主要
鉤爪	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	斬撃	主要
その他	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打／斬撃／刺突	二次的

*……個々のクリーチャーによってこの値は適切に変更される。

日光による無力化（変則）Sunlight Powerlessness (Ex)

太陽光（ デイライト や同種の呪文ではない）に曝されたクリーチャーは攻撃を行なえず、かつよろめき状態になる。

書式：日光による無力化；位置：弱点

熱気（変則）Heat(Ex)

クリーチャーは高熱を発するため、ただ触れただけでも追加の 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。クリーチャーの持つ金属製の武器もこの熱気を伝える。

書式：熱気（1d6［火］）；位置：特殊攻撃

能力値ダメージと能力値吸収（変則または超常）Ability Damage and Drain (Ex or Su)

一部の攻撃ないし特殊能力は能力値ダメージや能力値吸収をひきおこし、指定された能力値を一定の量減少させる。能力値ダメージは自然治癒するが、能力値吸収は恒久的であり、魔法によってのみ回復することができる。

書式：1d4【筋力】吸収；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

飲み込み（変則）Swallow Whole (Ex)

この特殊攻撃を持つクリーチャーが自らのターンの開始時に敵を口で捕らえていた（『つかみ』参照）場合、敵を押さえ込もうとしているかのように、新たな戦技判定を行うことができる。成功したならクリーチャーは獲物を飲み込み、敵は噛みつきダメージを受ける。特に明記されていない限り、自分よりサイズ分類の小さいクリーチャーしか飲み込むことができない。飲み込まれたクリーチャーは毎ラウンドダメージを受ける。ダメージの量と種類はクリーチャーの能力によって異なる。飲み込まれたクリーチャーは組みつき状態であり、飲み込んだクリーチャーは組みつき状態ではない。飲み込まれたクリーチャーは、軽い斬撃武器または軽い刺突武器を用いて、切り開いて脱出する試みを行える（脱出するのに必要なダメージ量は各クリーチャーの総ヒット・ポイントの 1/10 に等しい）。飲み込みを行ったクリーチャーの内部のアーマー・クラスは通常、10 ＋外皮ボーナスの 1/2 であり、サイズや【敏捷力】の修正値は適用されない。飲み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合、飲み込んだクリーチャーはそのダメージが治癒するまで飲み込みを行うことができない。あるいはまた組みつきからの脱出をこころみることができる。飲み込まれたクリーチャーが組みつきから脱出した場合、口で捕らえられている状態までもどることができる。そこからまた、噛みつかれたり再び飲み込まれたりする可能性もある。

書式：飲み込み（5d6［酸］ダメージ、AC15、18hp）；位置：特殊攻撃。

呪い（超常）Curse (Su)

この特殊能力を持つクリーチャーは、敵を呪うことができる。呪いの効果、セーヴ、頻度、治療は各クリーチャーの説明文に書かれている。呪いがセーヴィング・スローが可能なものなら、それは通常は意志セーヴ（DC10 ＋呪いをもつクリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【魅力】修正値：具体的な DC は各クリーチャーの説明文を参照）である。呪いは リムーヴ・カース や同種の効果によって治癒することができる。

書式：呪いの名前（超常）叩きつけ - 接触；セーヴ 意志 DC14、頻度 1 日、効果 1d4【筋力】吸収；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

光に過敏（変則）Light Sensitivity (Ex)

“光に過敏”をもつクリーチャーは、明るい太陽光の下や デイライト 呪文の範囲内では目がくらんだ状態になる。

書式：光に過敏；位置：弱点。

光による盲目化（変則）Light Blindness (Ex)

“光による盲目化”を持つクリーチャーは、明るい光（太陽光や デイライト 呪文による）にさらされると、1 ラウンドの間盲目状態になる。このようなクリーチャーは明るい光の範囲にいる間ずっと目がくらんだ状態のままである。

書式：光による盲目化；位置：弱点。

引き寄せ（変則）Pull (Ex)

この特殊能力を持つクリーチャーは、攻撃を命中させた場合 1 回のフリー・アクションとして戦技判定を行うことができる。判定に成功すれば、クリーチャーを近くに引き寄せることができる。引き寄せる距離はこの特殊能力で決められている。引き寄せをひきおこす攻撃の種類と引き寄せる距離は各クリーチャーの説明文を参照。この能力は、突き押すクリーチャーと同じかより小さなサイズのクリーチャーに対してのみ作用する。このように引き寄せられたクリーチャーはこの移動により機会攻撃を誘発せず、固い物体か他のクリーチャーにぶつかったら停止する。

書式：引き寄せ（触手、5 フィート）；位置：特殊攻撃と個別の攻撃手段。

飛行（変則または超常）Flight (Ex or Su)

この特殊能力を持つクリーチャーは、1 回のフリー・アクションとして飛行能力を中止あるいは再開できる。超常能力であるなら、アンティマジックの場の中では効果を失い、クリーチャーはアンティマジックの効果が続く限り飛行する能力を失う。

書式：飛行 30 フィート（標準）；位置：速度。

非視覚的感知（変則）Blindsense (Ex)

視覚によらない感覚、例えば鋭い嗅覚や聴覚などによって、非視覚的感知を持つクリーチャーは見ることのできない存在に気づくことができる。クリーチャーは通常〈知覚〉判定を行わなくても、非知覚的感知能力の有効範囲内にいて効果線が通っているクリーチャーの位置を特定することができる。クリーチャーが非視覚的感知能力を持っていたとしても、そのクリーチャーが見ることができない敵は、やはりそのクリーチャーに対して完全視認困難を持つ。視認困難をもつ敵を攻撃する場合には、通常通り失敗確率を被る。非視覚的感知を持っていても、移動に際してはやはり視界の状態の作用を受ける。非視覚的感知を持つクリーチャーもやはり、見ることのできない敵からの攻撃に対してはアーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを失う。

書式：非視覚的感知 60 フィート；位置：感覚。

非実体（変則）Incorporeal (Ex)

非実体クリーチャーは物理的肉体を持たない。それは他の非実体クリーチャーか、魔法の武器や魔法の武器のように攻撃できるクリーチャーか、呪文、擬似呪文能力、超常能力によってのみ傷つけられる。それはすべての非魔法的な攻撃形態を無効化する。呪文や魔法の武器による攻撃が当たったときでさえ、それは実体のある源からのダメージを半減する。非魔法的な攻撃ながら、聖水は非実体のアンデッドに効果を表す。ダメージを与えない実体の呪文および効果は非実体のクリーチャーに 50%確率でしか影響しない。 マジック・ミサイル のような［力場］の効果および呪文は非実体クリーチャーに通常通り効果を発揮する。

非実体クリーチャーは外皮ボーナスをもたないが、【魅】ボーナスに等しい（クリーチャーの【魅力】がボーナスを得られる値でなくても、最低＋1 ある）反発ボーナスを得る。

非実体クリーチャーは物体に入り込んだり通り抜けることができるが、物体の外部に隣接し続けていなければならず、自身より大きいスペースの物体を完全に通り抜けることはできない。それは自分が元々いた場所に隣接するマスにいるクリーチャーや物体を感知できるが、敵は物体の中にいる非実体クリーチャーに対し完全視認困難（50%の失敗確率）を得る。物体の向こうを見ながら通常通り攻撃するためには非実体クリーチャーは姿を現さなければならない。物体の中にいるクリーチャーは完全遮蔽を得るが、物体の外のクリーチャーを攻撃するときには遮蔽のみになるので、待機行動をしている外のクリーチャーはそれで攻撃できる。非実体クリーチャーは［力場］効果を通過することはできない。

非実体クリーチャーは外皮、鎧、盾をすり抜けて（無視して）攻撃するが、反発ボーナスと（ メイジ・アーマー のような）［力場］効果は非実体クリーチャーに対し通常通り働く。非実体クリーチャーは大気中同様簡単に水中を移動し行動する。非実体クリーチャーは落下したり落下によりダメージを受けることはない。非実体クリーチャーは組みついたり足払いできないし、組みつかれたり足払いされることもない。事実上、非実体クリーチャーは敵やその装備を動かしたり操ったりするあらゆる物理的行動をとることができないし、それらの行動の対象になることもない。非実体クリーチャーは重量がなく重量を作動条件にする罠を起動させない。

非実体クリーチャーは静かに動き、望まないなら〈知覚〉判定で聞かれる事はない。非実体クリーチャーは【筋力】がないので近接攻撃、遠隔攻撃、戦技ボーナスに【敏捷力】修正値を加える。鋭敏嗅覚や非視覚的感知のような視覚によらない感知は非実体のクリーチャーに対し、効果がないか部分的に有効である。非実体クリーチャーは生来の方向感覚があり、見ることができないときでも全力で移動することができる。

書式：非実体；位置：防御的能力。

引っかき（変則）Rake (Ex)

この特殊攻撃を持つクリーチャーは、特定の状況下（典型的には敵に組みついている時）で、数回の追加の肉体攻撃を得る。通常組みつき状態で使用できる全ての選択肢に加え、引っかき能力を持つクリーチャーは、組みついた敵に対してのみ使用できる 2 回の追加爪攻撃を得る。これらの攻撃の攻撃ボーナスとダメージは各クリーチャーの説明文を参照。引っかき能力を持つクリーチャーが引っかきを用いるためには、自らのターンが組みつき状態で開始しなければならない。組みつきの開始と引っかきを同じターンに行うことはできない。

書式：引っかき（爪（× 2）、＋8、1d4 ＋ 2）；位置：特殊攻撃。

病気（変則または超常）Disease (Ex or Su)

この特殊能力を持つクリーチャーは、接触した相手を病気に感染させることができる。病気の効果、セーヴ、頻度、治療は各クリーチャーの説明文に書かれている。病気に抵抗するためのセーヴィング・スローは通常は頑健セーヴ（DC10 ＋病気をもつクリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【耐久力】修正値：具体的な DC は各クリーチャーの説明文を参照）である。病気は キュア・ディジーズ や同種の効果によって治癒することができる。

書式：病気の名前（変則）噛みつき – 致傷；セーヴ 頑健 DC15、潜伏期間 1d3 日、頻度 1 日、効果 1【耐久力】ダメージ、治療 2 回連続成功；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

不定形（変則）Amorphous (Ex)

クリーチャーの肉体は可塑的で不定形である。この特殊能力を持つクリーチャーは（急所攻撃のような）精度に基づくダメージとクリティカル・ヒットへの完全耐性を有する。

書式：不定形；位置：防御的能力

負のエネルギーへの親和性（変則）Negative Energy Affinity (Ex)

クリーチャーは生きてはいるが、あたかもアンデッドであるかのように正のエネルギーによって害を受け、負のエネルギーによって癒される。

書式：負のエネルギーへの親和性；位置：防御的能力

ブレス攻撃（超常）Breath (Su)

ある種のクリーチャーはエネルギーかその他魔法の効果の円錐形、直線状、気体の息を吐き出すことができる。ブレス攻撃は通常ダメージを与え、しばしば何らかのエネルギーの種別に属する。ブレス攻撃はダメージを半分にするために反応セーヴを行なうことを許す（DC10 ＋ブレス攻撃を行なうクリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋ブレス攻撃を行なうクリーチャーの【耐】修正値；算出された DC はクリーチャーの説明文に書かれている）クリーチャーは特別な注記がない限り自身のブレス攻撃を無効化する。ある種のブレス攻撃は反応セーヴの変わりに頑健セーヴか意志セーヴを許す。各ブレス攻撃は、例えそれが日に数回に限られたものであったとしても、どの程度の頻度で使うことができるかの注記が書かれている。

書式：ブレス攻撃（60 フィートの円錐形、8d6［火］ダメージ、反応 DC20 半減、1d4 ラウンドに 1 回）；位置：特殊攻撃（ブレス攻撃がダメージよりも複雑な効果を持つ場合は、特殊能力の項にも記載される）。

噴射移動（変則）Jet(Ex)

クリーチャーは全ラウンド・アクションとして表記の速度で後ろ向きに泳ぐことができる。噴射移動の間は一直線に移動しなければならず、その間は機会攻撃を誘発しない。

書式：噴射移動（200 フィート）；位置：移動速度

分裂（変則）Split(Ex)

クリーチャーは特定の攻撃または効果を受けることで同一の 2 体の複製に分裂する。それぞれの複製は分裂前の現在のヒット・ポイントの 1/2（端

数切捨て）を有する。ヒット・ポイントが表記された数値未満になったクリーチャーはそれ以上分裂することができず、通常通り死んでしまう。

書式：分裂（刺突および斬撃、10hp）；位置：防御的能力

変身（超常）Change Shape (Su)

この“その他の特殊能力”を持つクリーチャーは、特定のクリーチャーや特定の種別のクリーチャー（通常は人型生物）の姿をとる能力を持つが、この際、自らの物理的な能力のほとんどを保持し続ける。クリーチャーは元の形態に対してサイズ分類が 2 段階以上大きかったり小さかったりするような形態に変身することはできない。この能力はポリモーフ系呪文（そのタイプは各クリーチャーの説明文に記載されている）と同様に機能するが、クリーチャーは能力値に対する修正を受けない（しかしながら、模倣するクリーチャーが持つ他の能力は全て得る）。特に記述がない限り、無期限に変身後の形態を維持することができる。一部のクリーチャー、たとえばライカンスロープは、特別の能力値修正と特殊能力を持つ独自の形態へ変化することができる。これらのクリーチャーは、その説明文にあるように能力値の修正も受ける。

書式：変身（ウルフ、ビースト・フォーム I）；位置：“その他の特殊能力”および“特殊能力”。

捕獲（変則または超常）Entrap(Ex or Su)

クリーチャーは、通常は氷、泥、溶岩、網のような物理的攻撃手段で、他のクリーチャーの移動を抑止する能力を持つ。捕獲攻撃の目標は頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は表記されている効果時間の間絡みつかれた状態になる。目標がすでにこの能力によって絡みつかれた状態にある場合は、2 回目の捕獲攻撃によって目標は頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は表記されている効果時間の間、無防備状態となる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。この能力によって無防備状態となった目標は意識はあるが、肉体的な行動は捕獲している物質が取り除かれるまで、脱出しようと試みること以外何もできない。目標は音声的要素のみを要する呪文や、DC20 の精神集中判定にした場合は擬似呪文能力を使用することができる。絡みつかれた状態のクリーチャーは、全ラウンド・アクションとして、捕獲のセーヴィング・スロー DC と同じ DC の【筋力】判定に成功することで脱出することができる。無防備状態のクリーチャーの DC は、そのセーヴィング・スロー DC よりも 5 高い。捕獲している物質を破壊すればクリーチャーは自由になる。

書式：捕獲（DC13、1d10 分、硬度 5、hp10）；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段

麻痺（変則または超常）Paralysis (Ex or Su)

この特殊攻撃は犠牲者を固定する。麻痺したクリーチャーは動くこともしゃべることもあらゆる肉体的行動もできなくなる。クリーチャーは釘付けになり、凍りつき無防備になる。麻痺は肉体に作用するので、キャラクターは通常頑健セーヴ（DC10 ＋ 1/2 麻痺させるクリーチャーの種族ヒット・ダイス＋麻痺させるクリーチャーの【耐】修正値；DC はクリーチャーの解説にある）でそれに耐えることができる。 ホールド・パースン や同様の効果とは異なり、麻痺の効果はラウンドごとの新たなセーヴを許さない。麻痺したときに空を飛んでいる翼をもったクリーチャーは翼をうごかすことができず落下する。泳いでいるものは泳ぐことができず溺れるかもしれない。麻痺の持続時間はさまざまで、クリーチャーの解説に書かれている。

書式：麻痺（1d4 ラウンド、DC18）；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段

水への依存（変則）Water Dependency (Ex)

この特殊能力を有するクリーチャーは、【耐久力】× 1 分の間、水の外でも生き延びられる。この制限時間を超えると、このクリーチャーは窒息の危険が生じる。

書式：水への依存；位置：特殊能力

無呼吸（変則）No Breath(Ex)

モンスターは呼吸をせず、吸入毒など呼吸を前提とする効果に完全耐性を持つ。これによって呼吸を前提としないクラウドあるいはガス攻撃に対する完全耐性は得られない。

書式：無呼吸；位置：特殊能力

夜目（変則）Low-Light Vision (Ex)

夜目を持つクリーチャーは、星明り、月明かり、松明の明かり、あるいはこれらに近い薄暗い照明の状況下で、人間の 2 倍遠くまでの距離を見通すことができる。またこのような状況下でも色やものの細部を見分ける能力を保持し続ける。

書式：夜目；位置：感覚。

ライカンスロープの共感（変則）Lycanthropic Empathy (Ex)

どの形態であっても、先天性ライカンスロープは自分が取ることのできる動物形態と関連のある動物と意思疎通し、交感することができる。そのような動物の態度に影響を与えるための〈交渉〉判定を行うことができ、それをする場合には判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。後天性ライカンスロープはこの能力を動物形態または中間形態の場合にのみ得る。

書式：ライカンスロープの共感（ベアとダイアベア）；位置：特殊能力

ライカンスロピーの呪い（超常）Curse of Lycanthropy (Su)

動物形態あるいは中間形態の先天性ライカンスロープの噛みつき攻撃は目標の人型生物にライカンスロピーを伝染する（頑健・無効、DC15）。犠牲者とライカンスロープのサイズ分類差が 1 段階以内でなかったら、この能力は何の効果もない。

書式：ライカンスロピーの呪い；位置：個別の攻撃手段

わずらわす（変則）Distraction (Ex)

この能力を持つクリーチャーは、ダメージを与えたクリーチャーを吐き気がする状態とすることができる。わずらわす能力を持つクリーチャーからダメージを受けた生きているクリーチャーはすべて、1 ラウンドの間吐き気がする状態となる。頑健セーヴ（DC10 ＋クリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【耐久力】修正値）に成功すればこの効果を無効にできる。

書式：わずらわす（DC14）；位置：特殊攻撃。

クリーチャー種別

クリーチャー種別 Creature Types

あらゆるクリーチャーは、その能力を大まかに定義する“種別”を1つ有する。クリーチャーのうちいくらかは、さらに1つないし複数の“副種別”（310～314ページに記載されている）を有する。クリーチャーは、違いをもたらすような何らかの特殊能力がない限り、（副）種別のルールに従わなければならない。テンプレートは多くの場合クリーチャーの種別を完全に変更してしまう。

アンデッドの種別

アンデッドは、かつては生きていたクリーチャーで、心霊的あるいは超常的な力によって自律行動能力を与えられている。アンデッドは以下の基本性能を有する。

- ヒット・ダイスの種類は d8。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
- 良好な意志セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（4＋【知力】修正値、最低 1）。しかしながら、アンデッドの多くは精神を持たず、技能も特技も修得しない。アンデッドのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉、〈隠密〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈知識：宗教〉、〈知識：神秘学〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈変装〉。

特徴：アンデッドは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 【耐久力】なし。ヒット・ポイント、頑健セーヴ、その他【耐久力】に基づくあらゆる能力に関する算出は、【耐久力】能力値の代わりに【魅力】能力値を用いる。
- 有効距離 60 フィートの暗視。
- あらゆる［精神作用］効果（（強制）、士気、（魅惑）、（紋様）、（惑乱）の各効果）に対する完全耐性。
- 出血効果、睡眠効果、［即死］効果、毒、病気、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
- 生命力吸収、能力値吸収、非致傷ダメージの対象とならない。肉体系能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）へのダメージと疲労および過労効果に対する完全耐性。
- 【知力】を持たないアンデッドは、ダメージを自然治癒することができないが、誰かがアンデッドを治療することはできる。インフリクト呪文のような負のエネルギーは、アンデッド・クリーチャーを治癒する。その他の特殊能力の“高速治癒”はクリーチャーの【知力】に関係なく通常どおりに働く。
- 頑健セーヴを要求する全ての効果に対する完全耐性（ただし特に物体に対しても働くか、（無害）である場合は除く）。
- 大規模ダメージによって即死する危険性はない。ヒット・ポイントが 0 以下に減少したならば、即座に破壊される。
- レイズ・デッド や リインカーネイト の呪文や効果の作用を受けない。リザレクション と トゥルー・リザレクション はアンデッド・クリーチャーに作用することができる。これらの呪文はアンデッド・クリーチャーをアンデッドになる前の生きているクリーチャに戻す。
- 全ての肉体武器と単純武器に加えて、使用していると記載されている全ての武器に習熟している。
- 着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていないアンデッドは鎧に習熟していない。アンデッドは、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
- アンデッドは呼吸せず、食事せず、睡眠もしない。

異形の種別

異形は、一風変わった解剖学的組織構造や、奇妙な特殊能力、異質な精神構造、あるいはこれら 3 つの組み合わせを持っている。異形は以下の基本性能を有する。

- ヒット・ダイスの種類は d8。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
- 良好な意志セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（4＋【知力】修正値、最低 1）。異形のクラス技能は以下の通り：〈威圧〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈水泳〉、〈呪文学〉、〈生存〉、〈脱出術〉、〈知覚〉、〈知識：何か 1 種〉、〈登攀〉、〈飛行〉。

特徴：異形は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 有効距離 60 フィートの暗視。
- 全ての肉体武器に習熟。おおまかに人型生物の形態をしているなら、全ての単純武器に加え、使用されていると記載されている全ての武器に習熟している。
- 着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない異形は鎧に習熟していない。異形は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
- 異形は呼吸し、食事し、睡眠する。

植物の種別

この種別は植物性のクリーチャーによって構成される。庭や畑に生えている普通の植物は、【判断力】や【魅力】を持っておらず、よって生きてはいるもののクリーチャーではなく物体である。植物は以下の基本性能を有する。

- ヒット・ダイスの種類は d8。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
- 良好な頑健セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（2＋【知力】修正値、最低 1）。しかしながら、植物クリーチャーのいくらかは精神を持たず、技能も特技も修得しない。植物のクラス技能は以下の通り：〈隠密〉、〈知覚〉。

特徴：植物は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 夜目。
- あらゆる［精神作用］効果（（強制）、士気、（魅惑）、（紋様）、（惑乱）の各効果）に対する完全耐性。
- 睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
- 肉体武器のみに習熟。
- いずれの防具にも習熟していない。
- 植物は呼吸し、食事するが、睡眠しない。

人怪の種別

人怪は人型生物に似ているが、怪物や動物を混ぜ合わせたような姿をしている。しばしば魔法的な能力を持つ。人怪は以下の基本性能を有する。

•ヒット・ダイスの種類は d10。
•基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好）。
•良好な反応セーヴと意志セーヴ。
•技能ランクはヒット・ダイスごとに（4 ＋【知力】修正値、最低 1）。人怪のクラス技能は以下の通り：〈威圧〉、〈隠密〉、〈騎乗〉、〈水泳〉、〈製作〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈登攀〉、〈飛行〉。

特徴：人怪は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

•有効距離 60 フィートの暗視。
•全ての単純武器に加えて、そのクリーチャーの項に明記されている全ての武器に習熟している。
•着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない人怪は鎧に習熟していない。人怪は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
•人怪は呼吸し、食事し、睡眠する。

人造の種別

人造は自律行動物体か、人工的に作り出されたクリーチャーである。人造は以下の基本性能を有する。

•ヒット・ダイスの種類は d10。
•基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好）。
•良好なセーヴィング・スローはなし。
•技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1）。しかしながら、人造のほとんどは精神を持たず、技能も特技も修得しない。人造は【知力】能力値にかかわらずクラス技能を持たない。

特徴：人造は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

•【耐久力】なし。【耐久力】に基づく DC や修正値は、人造の能力値が 10 である（ボーナスもペナルティもなし）として扱う。
•夜目。
•有効距離 60 フィートの暗視。
•あらゆる［精神作用］効果（（強制）、士気、（魅惑）、（紋様）、（惑乱）の各効果）に対する完全耐性。
•出血効果、死霊術効果、睡眠効果、［即死］効果、毒、病気、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
•自らダメージを治癒することができない。しかし多くの場合はクリーチャーを特定の種類の効果（詳細については各クリーチャーの説明文を参照）にさらしたり、《人造クリーチャー作成》特技を使用することによって修理することができる。人造は、メイク・ホウルなどの呪文によっても回復できる。その他の特殊能力の“高速治癒”を持つ人造はこの能力の利益を得る。
•クリティカル・ヒット、生命力吸収、能力値吸収、能力値ダメージ、非致傷ダメージ、疲労と過労の対象とならない。
•頑健セーヴを要求する全ての効果に対する完全耐性（ただし特に物体に対しても働くか、（無害）である場合は除く）。
•大規模ダメージによって即死する危険性はない。ヒット・ポイントが 0 以下に減少したならば、即座に破壊される。
•復活させられたり蘇生させられたりすることはない。
•人造は破壊するのが非常に難しい。下の表に示したとおり、そのサイズに応じてボーナス・ヒット・ポイントを得る。

人造のサイズ	ボーナス・ヒット・ポイント
極小	—
微小	—
超小型	—
小型	10
中型	20
大型	30
超大型	40
巨大	60
超巨大	80

•おおまかに人型生物の形態をしている場合を除き、肉体武器のみに習熟。おおまかに人型生物の形態をしている場合は、そのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
•いずれの防具にも習熟していない。
•人造は呼吸せず、食事せず、睡眠もしない。

動物の種別

動物とは人ではない生きているクリーチャーで、通常は脊椎動物であり、魔法的な能力は持たず、言語を話したり文化を身につける生来の能力も持っていない。各動物の項には通常の場合、相棒として使う際の追加情報が記されている。動物は以下の基本性能を有する（特に明記されていない限り）。

•ヒット・ダイスの種類は d8。
•基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
•良好な頑健セーヴと反応セーヴ。
•技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1）。動物のクラス技能は以下の通り：〈隠密〉、〈軽業〉、〈水泳〉、〈知覚〉、〈登攀〉、〈飛行〉。

特徴：動物は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

•【知力】1 または 2（【知力】3 以上のクリーチャーが動物であることはない）。
•夜目。
•属性：常に真なる中立。
•財宝：なし。
•肉体武器のみに習熟。非戦闘的な草食動物は肉体武器を二次的攻撃として用いる。それらの攻撃はクリーチャーの攻撃ロールに－ 5 のペナルティを受けて行われ、動物はダメージへの調整値として【筋力】修正値の 1/2 のみを得る。
•戦闘用に訓練されていない限り、いかなる鎧にも習熟していない。
•編注：〈動物使い〉により戦闘騎乗の訓練を受けさせることで《鎧習熟：軽装》をボーナス特技として得る（非公式 FAQ より）。
•動物は呼吸し、食事し、睡眠する。

粘体の種別

粘体は不定形あるいは常に形の変化し続けるクリーチャーで、通常は精神を持たない。粘体は以下の基本性能を有する。

•ヒット・ダイスの種類は d8。
•基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3 ／ 4（平均）。
•良好なセーヴィング・スローはなし。
•技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1）。しかしながら、粘体のほとんどは精神を持たず、技能も特技も修得しない。粘体はクラス技能を持たない。

特徴：粘体は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記さ

れていない限り)。

- 精神を持たない:【知力】を持たず、あらゆる［精神作用］効果（(強制)、士気、(魅惑)、(紋様)、(惑乱）の各効果）に対する完全耐性を持つ。【知力】を持つ粘体はこの特徴を失う。
- 盲目（ただし、その他の特殊能力の“擬似視覚”を持つ）であり、凝視攻撃、幻術、視覚的効果、およびそのほかの視覚に依存する攻撃形態に対して完全耐性を持つ。
- 睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
- 粘体の中には物体に対し［酸］ダメージを与える能力を持つものがいる。
- 挟撃およびクリティカル・ヒットの対象とならない。急所攻撃などの正確さに基づく攻撃による追加ダメージを受けない。
- 肉体武器のみに習熟。
- いずれの防具にも習熟していない。
- 粘体は呼吸し、食事するが、睡眠しない。

人型生物の種別

人型生物は普通、2 本の腕と 2 本の脚、1 つの頭を持っており、胴体や腕、頭などは人間のものに似ている。人型生物は超常能力や変則的能力は全くあるいは少ししか持っていないが、ほとんどは言葉を話すことができ、よく発達した社会を形成している。普通は小型か中型である（例外はジャイアント)。全ての人型生物クリーチャーは（人間)、(巨人)、(ゴブリン類)、(爬虫類)、(テング）といった副種別も併せ持っている。

1 ヒット・ダイスの人型生物は人型生物ヒット・ダイスの基本性能が PC クラスや NPC クラスの特徴と置き換わる。この種の人型生物に関してはおおむね 1 レベル・ウォリアーのデータが記載されている。つまりそこそこの戦闘能力と貧弱なセーヴィング・スローを持つ。2 ヒット・ダイス以上を持つ人型生物は人型生物の種別の基本性能を持つ。人型生物は以下の基本性能を有する。

- ヒット・ダイスの種類は d8。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均)。
- 良好なセーヴ 1 つ（通常は反応セーヴ)。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1)。人型生物のクラス技能は以下の通り:〈騎乗〉、〈職能〉、〈製作〉、〈生存〉、〈治療〉、〈登攀〉、〈動物使い〉。キャラクター・クラスを持つ人型生物は、これの代わりに、そのクラスのクラス技能を持つ。キャラクター・クラスと種族 HD の両方を持つ人型生物は、これらの技能にそれらのクラス技能のリストを加える。

特徴：人型生物は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り)。

- 全ての単純武器に習熟。あるいはキャラクター・クラスによる。
- 着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない人型生物は鎧に習熟していない。人型生物は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
- 人型生物は呼吸し、食事し、睡眠する。

フェイの種別

フェイは、超常能力を有しており、自然や特別な力や場所との結びつきを持つクリーチャーである。フェイは普通人間に似た姿をしている。フェイは以下の基本性能を有する。

- ヒット・ダイスの種類は d6。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 1/2（貧弱)。
- 良好な反応セーヴと意志セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（6 ＋【知力】修正値、最低 1)。フェイのクラス技能は以下の通り：〈隠密〉、〈軽業〉、〈芸能〉、〈交渉〉、〈真意看破〉、〈水泳〉、〈製作〉、〈脱出術〉、〈知覚〉、〈知識：自然〉、〈知識：地域〉、〈知識：地理学〉、〈手先の早業〉、〈登攀〉、〈はったり〉、〈飛行〉、〈変装〉、〈魔法装置使用〉。

特徴：フェイは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り)。

- 夜目
- 全ての単純武器に加えて、そのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟。
- 着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていないフェイは鎧に習熟していない。フェイは、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
- フェイは呼吸し、食事し、睡眠する。

魔獣の種別

魔獣は動物に似ているが、2 よりも高い【知力】を持ちうる（この場合魔獣は最低 1 つの言語を知っているが、必ずしも話ができるとは限らない)。魔獣は普通、超常能力か変則的能力を持つが、ただ単に姿形や習性が異様なだけの場合もある。魔獣は以下の基本性能を有する

- ヒット・ダイスの種類は d10。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好)。
- 良好な頑健セーヴと反応セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1)。魔獣のクラス技能は以下の通り:〈隠密〉、〈軽業〉、〈水泳〉、〈知覚〉、〈登攀〉、〈飛行〉。

特徴：魔獣は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り)。

- 有効距離 60 フィートの暗視。
- 夜目。
- 肉体武器のみに習熟。
- いずれの防具にも習熟していない。
- 魔獣は呼吸し、食事し、睡眠する。

蟲の種別

この種別には、昆虫、クモ形類蟲、節足蟲、蠕虫、および類似の無脊椎動物が含まれる。蟲は以下の基本性能を有する

- ヒット・ダイスの種類は d8。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均)。
- 良好な頑健セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1)。しかしながら、蟲のほとんどは精神を持たず、技能も特技も修得しない。蟲はクラス技能を持たない。

特徴：蟲は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り)。

- 精神を持たない:【知力】を持たず、あらゆる［精神作用］効果（(強制)、

士気、(魅惑)、(紋様)、(惑乱）の各効果）に対する完全耐性を持つ。【知力】を持つ蟲に似たクリーチャーは、通常はその他の能力によって動物か魔獣のどちらかに分類される。
•有効距離 60 フィートの暗視。
•夜目。
•肉体武器のみに習熟。
•いずれの防具にも習熟していない。
•蟲は呼吸し、食事し、睡眠する。

来訪者の種別

来訪者は少なくともその一部が物質界以外の次元界の事物（物質とは限らない）でできている。クリーチャーの中には、最初は他の種別であったものの、その霊性がより高い（あるいはより低い）域に達したがために来訪者になったものもいる。来訪者は以下の基本性能を有する。

•ヒット・ダイスの種類は d10。
•基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好)。
•良好なセーヴ 2 つ（通常は反応セーヴと意志セーヴ)。
•技能ランクはヒット・ダイスごとに（6 ＋【知力】修正値、最低 1)。来訪者のクラス技能は以下の通り：〈隠密〉、〈真意看破〉、〈製作〉、〈知覚〉、〈知識：次元界〉、〈はったり〉。彼らは様々な環境に生息しているため、来訪者はクリーチャーの特質により、さらにもう 4 つのクラス技能を有する。

特徴：来訪者は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り)。

•有効距離 60 フィートの暗視。
•他のほとんどの“生きているクリーチャー”と異なり、来訪者は二元性を持たない。つまり魂と肉体が同一化している。来訪者が滅ぼされた場合、魂が分離していくことはない。 リインカーネイト 、リザレクション 、レイズ・デッド のような呪文は来訪者に対しては働かない。来訪者の命を取り戻すためにはもっと異なる魔法的効果、たとえば ウィッシュ 、トゥルー・リザレクション 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ などを必要とする。（原住）の副種別を持つ来訪者は、ほかの生きているクリーチャーと同様に、蘇生させられたり、転生させられたり、復活させられる。
•全ての単純武器と軍用武器に加え、そのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
•着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない来訪者は鎧に習熟していない。来訪者は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
•来訪者は呼吸するが、食事や睡眠の必要はない（望むのならば食事したり睡眠したりすることはできる)。（原住）来訪者は呼吸し、食事し、睡眠する。

竜の種別

竜は爬虫類に似たクリーチャーで、普通は翼があり、魔法的であったり普通でない能力を持っている。竜は以下の基本性能を有する。

•ヒット・ダイスの種類は d12。
•基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好)。
•良好な頑健セーヴ、反応セーヴ、意志セーヴ。
•技能ランクはヒット・ダイスごとに（6 ＋【知力】修正値、最低 1)。竜のクラス技能は以下の通り：〈威圧〉、〈隠密〉、〈鑑定〉、〈言語学〉、〈交渉〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈水泳〉、〈製作〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈知識：全て〉、〈治療〉、〈登攀〉、〈はったり〉、〈飛行〉、〈魔法装置使用〉。

特徴：竜は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り)。

•有効距離 60 フィートの暗視、および夜目。
•麻痺効果および魔法的な睡眠に対する完全耐性。
•人型生物の形態をしている（または人型生物形態をとることができる）場合を除き肉体武器のみに習熟。人型生物の形態をしている（または人型生物形態をとることができる）場合は全ての単純武器に加えてそのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
•いずれの防具にも習熟していない。
•竜は呼吸し、食事し、睡眠する。

クリーチャーの副種別 Creature SubTypes

クリーチャーの一部は 1 つまたは複数の副種別を有する。副種別によりクリーチャーに能力が追加される。

（アイオーン）の副種別

アイオーンは現実の平衡を維持するために次元界を放浪している中立の来訪者である。アイオーンは以下の特徴を有する。

- ［冷気］と毒、クリティカル・ヒットに対する完全耐性。
- ［電気］に対する抵抗 10 と［火］に対する抵抗 10。
- 心象（擬呪）：アイオーンはほとんど不可解なことに、言葉を使わずにコミュニケートすることができる。他のクリーチャーの要求や願いは気にもとめず、アイオーンは会話を交わす必要を感じない。そのかわり、アイオーンは思考と意志を有する存在を精神的にスキャンし、他の生物が考えに反応して単独の概念を発する精神的な投影の閃きを点滅させる。このひらめきは通常視覚的・聴覚的刺激の組み合わせであり、アイオーンが未来に生じうる出来事をどう認識しているかをあらわす。例えば、都市を壊滅させようとしているアイオーンは、崩壊して灰燼に帰す都市の生々しいイメージを伝えることで非アイオーンにこの概念を伝える。アイオーンの心象能力は非言語的な形態のテレパシーである。アイオーンは［精神作用］効果に完全耐性を持つクリーチャーの思考を読み取ることができない。
- 万物への伸張（変則）：アイオーンは多次元宇宙への繋がりにより、万物を解して奇妙で抽象的な知識に触れることができる。この知識の多くは不朽のものであり、太古、現在、まだ来ていない潜在的な出来事からさえ構成される。アイオーンは全ての〈知識〉技能判定に種族ヒット・ダイスの半分に等しい種族ボーナスを得る。他のアイオーンも同一のつながりを持ち、その結果彼らはテレパシーを用いているかのように長距離を隔てて自由に交信することができる。この能力は次元界をこえて作用するが、効果は弱くなり、特定の詳細や光景ではなく曖昧な印象や感情を伝えることができるのみである。アイオーンという種族の多次元界にわたる広がりのため、ある一体のアイオーンの最もおそるべき報告でさえ劇的かつ迅速な行動を引き起こすことはほとんどない。
- 虚空形態（擬呪）：アイオーンは非実体ではないが、その形態は何らかの偉大な存在の半実体的な顕現である。アイオーンは虚空形態により、ヒット・ダイス数の 1/4（端数切捨て）に等しい反発ボーナスを得る。

（アガシオン）の副種別

アガシオンはニルヴァーナ出身の獣の相を持つ来訪者である。以下の特徴を有する。

- 夜目。
- 石化と［電気］に対する完全耐性。
- ［音波］に対する抵抗 10 と［冷気］に対する抵抗 10。
- アガシオンのヒット・ダイスに等しいレベルのパラディンと同様の癒しの手。
- 毒に対するセーヴへの＋ 4 種族ボーナス。
- 例外が特に明記されていない限り、アガシオンは天上語、地獄語、竜語を話す。
- 動物との会話（超常）：この能力は スピーク・ウィズ・アニマルズ（術者レベルはアガシオンのヒット・ダイスに等しい）と同様に機能するが、フリー・アクションであり音を必要としない。
- 真言（超常）：全てのアガシオンは、タンズ の呪文（術者レベルはアガシオンのヒット・ダイスに等しい）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（悪）の副種別

この副種別は通常、悪属性の特性を持つ外方次元界を出身とする来訪者に適用される。（悪）の来訪者はフィーンドと呼ばれることもある。この副種別を持つクリーチャーのほとんどは悪の属性を持つが、たとえそのクリーチャーの属性が変化したとしても、副種別自体は保持し続ける。属性に関連するあらゆる効果はこの副種別をもつクリーチャーに対して、クリーチャーの実際の属性に関わらず、まるで悪属性であるかのように作用する。 またクリーチャーは実際の属性に応じた効果も受ける。（悪）の副種別を持つクリーチャーは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が悪属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する（299 ページの『ダメージ減少』参照）。

（アザータ）の副種別

アザータは善の来訪者セレスチャルの 1 種族である。アザータは混沌にして善属性の特性を持つ外方次元界を出身とする。アザータは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 有効距離 60 フィートの暗視および夜目
- 石化と［電気］に対する完全耐性
- ［火］に対する抵抗 10 と［冷気］に対する抵抗 10
- 真言（超常）：全てのアザータは、タンズ の呪文（術者レベル 14）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（アドレット）の副種別

この副種別はアドレットと呼ばれる奇妙な人型の狼クリーチャーと、アドレットと近縁のクリーチャーに適用される。

（アルコン）の副種別

アルコンは善の来訪者セレスチャルの 1 種族である。アルコンは秩序にして善属性の特性を持つ外方次元界を出身とする。アルコンは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 有効距離 60 フィートの暗視および夜目
- 義憤のオーラ（超常）：正義のオーラが、戦っているか怒りにかられているアルコンを包み込む。アルコンから 20 フィート以内の半径内にいる敵対的なクリーチャーは全て、効果に対抗するために意志セーヴを行わなければならない。セーヴ DC はアルコンによって異なり、【魅力】修正値を基準に算出され、＋ 2 の種族ボーナスを含む。セーヴに失敗した者は、24 時間が経過するかオーラを発したアルコンに攻撃を命中させるまでの間、攻撃、AC、およびセーヴに－ 2 のペナルティを受ける。抵抗したか効果を破ったものは、同じ個体のアルコンのオーラからは 24 時間の間、再び作用を受けることがない。
- 石化と［電気］に対する完全耐性。
- 毒に対するセーヴへの＋ 4 種族ボーナス。
- 瞬間移動（超常）：アルコンは回数無制限で グレーター・テレポート（術者レベル 14）を使用することができる。これは呪文と同等だが、アルコンは自分自身と 50 ポンドまでの物体しか移送することはできない。
- 真言（超常）：全てのアルコンは、タンズ の呪文（術者レベル 14）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（イネヴィタブル）の副種別

イネヴィタブルは法を執行するためアクシアマイトによって造られた人造のような来訪者である。以下の特徴を有する。

- 夜目。
- 造られしもの（変則）：イネヴィタブルは生命を有する来訪者だが、その肉体は物理的な部品によって造られたものであり、多くの点で人造と同様に機能する。目標となるクリーチャーの種別による効果（レンジャーの得意な敵など）を決めるために、イネヴィタブルは来訪者および人造の双方であるかのように扱われる。［精神作用］効果、死霊術効果、睡眠効果、［即死］効果、毒、病気、麻痺、朦朧化、頑健セーヴを要求する全ての効果（ただし特に物体に対しても働くか、（無害）である場合は除く）に対する完全耐性。生命力吸収、能力値吸収、能力値ダメージ、非致傷ダメージ、疲労と過労の対象とならない。大規模ダメージによって即死する危険性はない。人造と同様にそのサイズに応じてボーナス・ヒット・ポイントを得る。
- セーヴ：イネヴィタブルの良好なセーヴィング・スローは頑健と意志である。
- 技能：通常の来訪者のクラス技能に加え、イネヴィタブルは〈軽業〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈生存〉とクラス技能とする。
- 再生（超常）：イネヴィタブルは再生／混沌を有する。再生の量はイネヴィタブルの種によって異なる。
- 真言（超常）：全てのイネヴィタブルは、タンズ の呪文（術者レベル 14）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（ヴァナラ）の副種別

この副種別はヴァナラとヴァナラに近縁のクリーチャーに適用される。

（ヴィシュカニャ）の副種別

この副種別はヴィシュカニャとヴィシュカニャに近縁のクリーチャーに適用される。

（エルフ）の副種別

この副種別はエルフと、エルフに関係するクリーチャーに適用される。（エルフ）の副種別を持つクリーチャーは夜目を持つ。

（エレメンタル）の副種別

エレメンタルは、伝統的な地水風火の 4 元素のうちいずれか 1 種類で構成されているクリーチャーである。エレメンタルは以下の特徴を有する。

- 出血効果、睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
- 挟撃およびクリティカル・ヒットの対象とならない。急所攻撃などの正確さに基づく攻撃による追加ダメージを受けない。
- おおまかに人型生物の形態をしている場合を除き肉体武器のみに習熟。おおまかに人型生物の形態をしている場合は全ての単純武器に加えてそのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
- 着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていないエレメンタルは鎧に習熟していない。エレメンタルは、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
- エレメンタルは呼吸せず、食事せず、睡眠もしない。

（エンジェル）の副種別

エンジェルは善の来訪者セレスチャルの 1 種族である。エンジェルは善属性の特性を持つ外方次元界を出身とする。エンジェルは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 有効距離 60 フィートの暗視および夜目
- ［酸］、［冷気］、石化に対する完全耐性。
- ［電気］に対する抵抗 10 と［火］に対する抵抗 10
- 毒に対するセーヴへの＋ 4 種族ボーナス。
- 防御のオーラ（超常）：悪のクリーチャーによって行われた攻撃や悪のクリーチャーの作り出した効果に対しては、この能力がエンジェルの 20 フィート以内にいる全てのものに対し、AC に＋ 4 の反発ボーナスとセーヴィング・スローに＋ 4 の抵抗ボーナスを提供する。これ以外の点に関しては レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティと マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル の効果として機能する（どちらも半径 20 フィートで術者レベルはエンジェルの HD に等しい）。サークルによる防御的な利益はエンジェルのデータ・ブロックに反映されていない。
- 真言（超常）：全てのエンジェルは、タンズ の呪文（術者レベルはエンジェルの HD に等しい）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（オーク）の副種別

この副種別はオークと、ハーフオークのようなオークに関係のあるクリーチャーに適用される。この副種別を持つクリーチャーは有効距離 60 フィートの暗視と“光に過敏”を持つ（ハーフオークは“光に過敏”を持たない）。

（オニ）の副種別

オニは原住来訪者になるために人型生物の姿をとる悪の霊である。全てのオニは、特定のクリーチャーの項目に別の記載がない限り、以下の特徴を有する。

- 暗視 60 フィートと夜目。
- 変身（超常：全てのオニは変身能力を持ち、（変身生物）の副種別を持つが、オニはその通常の人型生物に似た姿のみをとる。
- 人型生物の姿：人型生物の肉体を纏う邪悪な霊として、全てのオニは（人型生物）の副種別を持つ。
- 再生（変則）：再生速度とそれを停止させるダメージ種別はオニの種別によるが、通常は［酸］か［火］である。

（風）の副種別

この副種別は通常、風の元素界に関わる来訪者に用いられる。（風）のクリーチャーは必ず飛行速度を持ち、通常は完璧な機動性を持つ。（風）のクリーチャーは〈飛行〉をクラス技能としてあつかう。

（カミ）の副種別

カミはそれが“宿り主”とみなすもの――動物、植物、物品、さらには場所――に害をなすものや名誉を傷つけるものから守るために尽くす（原住）来訪者の種族である。すべてのカミは（原住）副種別を持つ来訪者である。カミはそのクリーチャーの項目に別記がない限り以下の特徴を有する。

- 出血、［精神作用］効果、石化、（ポリモーフ）効果に対する完全耐性。
- ［酸］に対する抵抗 10、［電気］に対する抵抗 10、［火］に対する抵

抗 10。
•（原住）来訪者であるにもかかわらず、カミは食事せず、飲みもせず、呼吸もしない。
•テレパシー。
•高速治癒（変則）：カミはその宿り主から 120 フィート以内にいる限り高速治癒を得る。それが得る高速治癒の量はカミの種類による。
•宿り主との合一（超常）：標準アクションとして、カミはその肉体と精神を宿り主と合一することができる。合一している場合、神は自分自身の肉体を使用しているかのように、そしてまた宿り主が持つ感覚によってでも周囲の地域を観察できる。カミは宿り主に対して支配も意思疎通も、そして標準アクションとして宿り主との合一を解く以外のあらゆるアクションを取ることもできない。カミは合一したり合一を解くためには宿り主と隣接していなければならない。宿り主がクリーチャー、植物、物品である場合、カミの体が少なくとも 1 段階以上そのクリーチャーよりも小さければ、カミは合一を解いてそのクリーチャーに騎乗した状態になることができる。宿り主が場所である場合、カミは合一を解くとその場所の中の任意の地点に現れる。
•宿り（超常）：カミは特定の宿り主――【知力】2 以下のクリーチャー（通常は動物または蟲）、植物（植物クリーチャーを除く）、物品、または場所――を持つ。宿り主の種類はそのカミのデータ・ブロックに括弧つきで書かれている。カミの特殊能力のいくつかは宿り主と合一しているか、その 120 フィート以内にいる場合にのみ機能する。カミの宿り主が持ち運ばれカミとともに他の次元界に旅した場合、宿り主の 120 フィート以内にいる限りカミはその次元界で（他次元界）副種別を得ない。カミが合一している間に宿り主が破壊された場合、カミは死亡する（セーヴ不可）。カミが合一していない間に宿り主が破壊された場合、神はその " 宿り主との合一 " 能力と高速治癒を失い、永続的に不調状態になる。

（キャットフォーク）の副種別

この副種別はキャットフォークと呼ばれる人型の猫科動物と、キャットフォークに近縁のクリーチャーに適用される。

（キュトン）の副種別

キュトンは影界に生息する恐怖と苦痛を食らう秩序にして悪の来訪者の種族である。キュトンは以下の特徴を有する（そのクリーチャーの項目に別記がないかぎり）。

•暗視 60 フィート。
•再生（変則）：キュトンの再生の範囲はタイプによるが、善属性の武器、呪文と銀の武器によって無力化できる。
•［冷気］に対する完全耐性。
•狼狽させる凝視（超常）：全てのキュトンは、自分を見た者の知覚を操作する凝視攻撃を持つ。狼狽させる凝視の射程距離は 30 フィートで、意志セーヴに成功すれば無効化できる。キュトンの狼狽させる凝視がもたらす実際の効果はキュトンのタイプによる。全てのキュトンは他のキュトンの狼狽させる凝視に完全耐性を有する。狼狽させる凝視は常に［精神作用］［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

（クリフォト）の副種別

クリフォトはアビスの最も奥深くから来た混沌にして悪の来訪者である。以下の特徴を有する。

•［冷気］と［精神作用］、毒に対する完全耐性。
•［酸］に対する抵抗 10 と［電気］に対する抵抗 10、［火］に対する抵抗 10。
•身の毛のよだつ姿（超常）：全てのクリフォトは恐るべき心を引き裂く姿を持ち、彼らの見た者はあらゆる種類の有害な効果を受ける。クリフォトは 30 フィート以内にいる全ての生きているクリーチャーの感覚を攻撃するために、1 回の標準アクションとして自らの姿をさらすことができる。クリフォトの恐るべき姿の正確な効果はクリフォトの種によって異なる。意志セーヴ（DC10 ＋クリフォトのヒット・ダイス数の 1/2 ＋クリフォトの【魅力】修正値）に成功すれば、この効果は軽減または無効化される。この能力は［精神作用］を持つ凝視攻撃である。
•テレパシー。
•例外が特に明記されていない限り、クリフォトは奈落語を話す。

（グリプリー）の副種別

グリプリーは蛙のような人型生物である。（グリプリー）の副種別を持つキャラクターは暗視を有する。
（訳注：この項はエラッタにより追加されたが PRD には未適用）

（巨人）の副種別

巨人は力の強い人型生物クリーチャーである。通常は巨人のサイズは少なくとも大型である。巨人は必ず複数のヒット・ダイスを持ち、人型生物の一部のように、ヒット・ダイスをクラス・レベルに置き換えることはない。巨人は夜目を持ち、〈威圧〉と〈知覚〉をクラス技能として扱う。

（原住）の副種別

この副種別は来訪者にのみ適用される。これらのクリーチャーは、定命のものを祖先として持つかあるいは物質界に強いつながりを持っており、他の生きているクリーチャーと同様に復活させられることができる。この副種別を持つクリーチャーは物質界を出身とする。真の来訪者と異なり、（原住）来訪者は食事と睡眠を必要とする。

（ゴブリン類）の副種別

ゴブリン類はこそこそした人型生物で、狩りや襲撃をして生きており、ゴブリン語を話す。ゴブリン類は〈隠密〉をクラス技能として扱う。

（混沌）の副種別

この副種別は通常、混沌属性の特性を持つ外方次元界を出身とする来訪者に適用される。この副種別を持つクリーチャーのほとんどは混沌の属性を持つが、たとえそのクリーチャーの属性が変化したとしても、副種別自体は保持し続ける。属性に関連するあらゆる効果はこの副種別をもつクリーチャーに対して、クリーチャーの実際の属性に関わらず、まるで混沌属性であるかのように作用する。 またクリーチャーは実際の属性に応じた効果も受ける。（混沌）の副種別を持つクリーチャーは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が混沌属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する（299 ページの『ダメージ減少』参照）。

（サスカッチ）の副種別

この副種別はサスカッチと呼ばれる人型の存在とサスカッチに近縁のクリーチャーに適応される。

（水棲）の副種別

これらのクリーチャーは必ず水泳移動速度を持ち、〈水泳〉判定をせずに水中を移動することができる。（水棲）クリーチャーは水中で呼吸することができる。その他の特殊能力の " 水陸両生 " を持たない限り、空気を呼吸することはできない。（水棲）クリーチャーは〈水泳〉をクラス技能

として扱う。

（スウォーム）の副種別

（スウォーム）は極小、微小、超小型のいずれかのクリーチャーの集団であり、まとめて 1 体のクリーチャーとして行動する。スウォームはこの項に書いてある相違点を除いて、その種別に応じたデータを持つ。スウォームは集団全体としてヒット・ダイス、ヒット・ポイント、1 つのイニシアチブ修正値、1 つの移動速度、1 つのアーマー・クラスを持つ。スウォームは 1 体のクリーチャーとしてセーヴィング・スローを行う。1 群のスウォームは 1 辺 10 フィートの正方形（飛行しないクリーチャーで構成される場合）か立方体（飛行するクリーチャーの場合）を占めるが、構成する個々のクリーチャーと同様に間合いは 0 フィートである。攻撃を行うためには敵の接敵面内に移動しなければならず . これにより敵から機会攻撃を誘発する。獲物にたかってまとわりつくことができるため、どんなサイズのクリーチャーとも同じ接敵面に入ることができる。スウォームは敵が占めているマス目を移動を妨害されることなしに通過することができ、逆もまた真であるが、スウォームがこれを行うと機会攻撃を誘発する。スウォームは構成するクリーチャーが通り抜けられる大きさであれば、裂け目や穴を通り抜けることができる。

超小型クリーチャーのスウォームは 300 体の飛行しないクリーチャーか 1,000 体の飛行するクリーチャーからなる。微小クリーチャーのスウォームは 1,500 体の飛行しないクリーチャーか 5,000 体の飛行するクリーチャーからなる。極小クリーチャーのスウォームは飛行するしないに関わらず 10,000 体のクリーチャーからなる。 飛行しないクリーチャーのスウォームは通常そのサイズのクリーチャーが 1 辺 10 フィートの正方形に収まることのできる数よりも多くのクリーチャーを含んでいるが、これは（スウォーム）を構成するクリーチャーが密集しており、移動や攻撃の際には、一般にお互いや獲物の上を這い進むからである。より大きなスウォームは（スウォーム）が複数いるものとして表される。大きなスウォームは通常はお互いに隣接したマス目にいるが、どんな形でもとることがある。

（スウォーム）の特徴：スウォームは明確な前面や背面といったものを持たず、全体としては解剖学的な部分が認識できるわけではないので、クリティカル・ヒットや挟撃の対象とならない。超小型クリーチャーによって構成されるスウォームは斬撃武器と刺突武器から半分のダメージを受ける。微小や極小のクリーチャーによって構成されるスウォームは武器ダメージに対する完全耐性を持つ。スウォームのヒット・ポイントを 0 以下に減少させることによって群れを散らすことができるが、その時点に達するまでに受けたダメージによって攻撃を行ったり攻撃に耐える能力が減ずることはない。スウォームは決してダメージによって " よろめき状態 " になったり " 瀕死状態 " に陥ったりしない。また足払い、組みつき、突き飛ばしなどをされることはなく、敵に組みつくこともできない。

スウォームは一定数のクリーチャーを目標とする呪文や効果（ ディスインテグレイト のような単体を目標とする呪文を含む）の全てに対し完全耐性を持つ。ただし（スウォーム）が【知力】と " 集合知性 " を持つ場合、［精神作用］効果（（強制）、士気、（魅惑）、（紋様）、（惑乱）の各効果）は例外となる。スウォームは飛散武器や力術呪文の多くのように一定範囲に対して作用する呪文や効果からは通常の半分増し（＋ 50%）のダメージを受ける。

微小クリーチャーや極小クリーチャーからなるスウォームは、ガスト・オヴ・ウィンド の呪文によって作り出されるような強い風に対して脆い。風が（スウォーム）に与える効果を判断する場合、スウォームはそれを構成するクリーチャーと同じサイズ分類であるとして扱う。非致傷ダメージによって気絶状態に陥ったスウォームは、ヒット・ポイントが非致傷ダメージを超えるまで群れとして再構成されない。

群がり攻撃：（スウォーム）の副種別を持つクリーチャーは通常の近接攻撃を行わない。代わりに、移動の終了時に他のクリーチャーの接敵面を占めたなら、それらの敵に対して自動的にダメージを与える。群がり攻撃は視認困難による失敗確率や遮蔽の対象にならない。スウォームのデータ・ブロックには、攻撃と全力攻撃の欄に " 群がり " と書かれており、攻撃ボーナスは記載されていない。スウォームが与えるダメージはそのヒット・ダイスに応じる。下記参照。

スウォームの HD	スウォームの基本ダメージ
1 ～ 5	1d6
6 ～ 10	2d6
11 ～ 15	3d6
16 ～ 20	4d6
21 以上	5d6

群がり攻撃はスウォームの説明文に特に明記されていない限り、魔法的ではない。群がり攻撃のダメージを 0 にまで減少させるのに十分なダメージ減少、非実体、その他の特殊能力は、通常スウォームからのダメージに対し完全耐性（または少なくとも抵抗）を与える。スウォームの中には通常のダメージに加えて、吸血、［酸］、毒、その他の特殊能力を持つものもいる。

スウォームは自らのマス目にいるクリーチャーを機会攻撃範囲に収めず、群がり攻撃によって機会攻撃を行うこともない。しかしながらスウォームは敵の接敵面を占めた場合、下記のように敵を " わずらわす "。

スウォームは『モンスターの一般ルール』に記載されている " わずらわす " 能力を持つ。スウォームの範囲内で呪文の発動や呪文のための精神集中を行うためには術者レベル判定（DC20 ＋呪文レベル）が必要である。辛抱強さや注意力の集中が必要となる技能の使用には DC20 の意志セーヴが必要である。

（善）の副種別

この副種別は通常、善属性の特性を持つ外方次元界を出身とする来訪者に適用される。この副種別を持つクリーチャーのほとんどは善の属性を持つが、たとえそのクリーチャーの属性が変化したとしても、副種別自体は保持し続ける。属性に関連するあらゆる効果はこの副種別をもつクリーチャーに対して、クリーチャーの実際の属性に関わらず、まるで善属性であるかのように作用する。 またクリーチャーは実際の属性に応じた効果も受ける。（善）の副種別を持つクリーチャーは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が善属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する（299 ページの『ダメージ減少』参照）。

（ダーク・フォーク）の副種別

ダーク・フォークは光を嫌い人目を避ける地下の人型生物である。

（ダイモン）の副種別

ダイモンは魂を喰らい災厄と廃墟によって育つ中立にして悪の来訪者である。ダイモンは別記がない限り以下の特徴を有する。

- ［酸］と即死効果、毒、病気に対する完全耐性。
- ［電気］に対する抵抗 10 と［火］に対する抵抗 10、［冷気］に対する抵抗 10。

- 招来（擬呪）：ダイモンはみな他のダイモンを招来する能力を持っている。通常は自分と同じ種類を 1 体か、より弱いデヴィルを数体である。
- テレパシー。
- 例外が特に明記されていない限り、ダイモンは地獄語、奈落語、竜語を話す。

（他次元界）の副種別

この副種別は出身次元界ではない次元界にいるクリーチャー全てに対して適用される。次元界間を旅するクリーチャーは次元界を移動することによってこの副種別を取得したり失ったりする。 モンスターの項は、クリーチャートの遭遇が物質界で発生することを想定して書かれており、出身次

元界が物質界ではないクリーチャーは全て（他次元界）の副種別を持つ（しかし自らの出身次元界にいる時はこの副種別を持たなくなる）。本書の（他次元界）クリーチャーに関してはみなその説明文中にその出身次元界が記載されている。（他次元界）と書かれていないクリーチャーは物質界が出身次元界であり、物質界を離れたなら（他次元界）の副種別を取得する。どんなクリーチャーも中継界にいるときには（他次元界）の副種別を得ない。中継界はアストラル界、影界、エーテル界の 3 つである。

（地）の副種別

この副種別は通常、地の元素界と関わりを持つ来訪者に用いられる。（地）のクリーチャーは通常、穴掘り移動速度を持つ。また、（地）のクリーチャーの大半は硬い岩を掘り進むことができる。穴掘り移動速度を持つ（地）のクリーチャーは振動感知を持つ。

（秩序）の副種別

この副種別は通常、秩序属性の特性を持つ外方次元界を出身とする来訪者に適用される。この副種別を持つクリーチャーのほとんどは秩序の属性を持つが、たとえそのクリーチャーの属性が変化したとしても、副種別自体は保持し続ける。属性に関連するあらゆる効果はこの副種別をもつクリーチャーに対して、クリーチャーの実際の属性に関わらず、まるで秩序属性であるかのように作用する。 またクリーチャーは実際の属性に応じた効果も受ける。（秩序）の副種別を持つクリーチャーは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が秩序属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する（299 ページの『ダメージ減少』参照）。

（ディヴ）の副種別

ディヴは凶運と荒廃を撒き散らす中立にして悪の来訪者である。別記がない限り以下の特徴を有する。

- ［火］と毒に対する完全耐性。
- ［酸］に対する抵抗 10 と［電気］に対する抵抗 10。
-
- 招来（擬呪）：一部のディヴは他のディヴを招来する能力を持っている。それぞれの項目に成功率と招来されるディヴのタイプが書かれている。
- テレパシー。
- 例外が特に明記されていない限り、ディヴは地獄語、天上語、奈落語を話す。

（デヴィル）の副種別

デヴィルはヘルから呼び出される悪の来訪者である。デヴィルは以下の一連の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- ［火］と毒に対する完全耐性。
- ［酸］に対する抵抗 10 と［冷気］に対する抵抗 10。
- 暗闇を見通す（超常）：デヴィルの一部は ディーパー・ダークネス 呪文によって作り出されたものも含めてあらゆる暗闇の中で完全にものを見ることができる。
- 招来（擬呪）：デヴィルはみな他のデヴィルを招来する能力を持っている。通常は自分と同じ種類を 1 体か、より弱いデヴィルを数体である。
- テレパシー。
- 例外が特に明記されていない限り、デヴィルは地獄語、天上語、竜語を話す。
- デヴィルは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が悪属性と秩序属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する。

（デーモン）の副種別

デーモンはアビスと呼ばれる世界を故郷とする悪の来訪者である。デーモンは以下の一連の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- ［電気］と毒に対する完全耐性。
- ［酸］に対する抵抗 10、［火］に対する抵抗 10、［冷気］に対する抵抗 10。
- 招来（擬呪）：デーモンはみな他のデーモンを招来する能力を持っている。通常は自分と同じ種類を 1 体か、より弱いデーモンを数体である。
- テレパシー。
- 例外が特に明記されていない限り、デーモンは天上語、奈落語、竜語を話す。
- デーモンは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が悪属性と混沌属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する。

（デモダンド）の副種別

デモダンドはアビスをうろつきまわる混沌にして悪の来訪者である。デモダンドはクリーチャーの項目に別記がない限り以下の特徴を有する。

- ［酸］と毒に対する完全耐性。
- ［火］に対する抵抗 10 と［冷気］に対する抵抗 10。
- 招来（擬呪）：デモダンドはみな他のデモダンドを招来する能力を持っている。通常は自分と同じ種類を 1 体か、より弱いデモダンドを数体である。
- 信仰盗みの打撃（超常）：デモダンドの肉体武器または近接武器が信仰呪文を発動することができるクリーチャーにダメージを与えた場合、そのクリーチャーは意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間信仰呪文を発動することができなくなる。一度このセーヴを行った場合は、24 時間の間その特定のデモダンドの信仰盗みの打撃に対する完全耐性を持つ。セーヴ DC は【魅力】を基にしている。

異端の魂（変則）：全てのデモダンドは信仰呪文に対するセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。それに加えて、信仰魔法を用いてデモダンドを念視しようとするあらゆる試みは自動的に失敗する。術者は念視した範囲を通常通り見ることができるが、デモダンドは単に姿を現さない。

- 例外が特に明記されていない限り、デモダンドは共通語、天上語、奈落語を話す。
- デモダンドの肉体武器は、それが振るうあらゆる武器と同様にダメージ減少を克服する目的で混沌にして悪属性であるかのように扱われる。

（ドワーフ）の副種別

この副種別はドワーフと、ドワーフに関係するクリーチャーに適用される。（ドワーフ）の副種別を持つクリーチャーは有効距離 60 フィートの暗視を持つ。

（人間）の副種別

この副種別は人間と、人間に関係のあるクリーチャーに適用される。

（ナイトシェイド）の副種別

ナイトシェイドは影と悪からなるアンデッドの怪物である。以下の特徴を有する。

•夜目。
•冒涜のオーラ（擬呪）：全てのナイトシェイドは悪の社を中心とするディセクレイト と同等の半径 30 フィートの放出を行う。この範囲内にいるアンデッド（ナイトシェイド自身を含む）は命中とダメージ・ロール、セーヴィング・スローに＋ 2 の不浄ボーナス、ヒット・ダイスごとに＋ 2 のヒット・ポイントを得、負のエネルギー放出のセーヴ DC が 6 上昇する（この修正はナイトシェイドの項目に反映されている）。このオーラは ディスペル・イーヴル で無効化することができるが、ナイトシェイドは自分のターンにフリー・アクションで再起動することができる。冒涜のオーラは抑止することができ、また コンセクレイト や ハロウ で抑止される。効果範囲が重なり合う範囲では両者の効果が無効化される。
•エネルギー放出（超常）：ナイトシェイドはその基本脅威度に等しいレベルのクレリックと同様に負のエネルギー放出を行うことができる。この能力は 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる
•暗黒感覚（変則）：ナイトシェイドは薄暗い光か暗闇の中で トゥルー・シーイング を得る。光量の状況に関わらず、ナイトシェイドは デスウォッチ が永続的に働く非視覚的感知として、60 フィート以内にいる生きているクリーチャーとその健康状態を感知することができる。マインド・ブランク や ノンディテクション は後者の効果を阻害するが、ナイトシェイドの トゥルー・シーイング は阻害されない。
•光に対する嫌悪（変則）：ナイトシェイドは明るい光の中では不調状態になる。この状態によるペナルティはナイトシェイドが自然の日光の中にいる場合には 2 倍になる。
•招来（擬呪）：ナイトシェイドはアンデッド・クリーチャーを招来することができる。暗闇に覆われた場所でのみ招来する事ができ、招来されたクリーチャーは仲間を作ることができない。招来できるアンデッドの正確な種類と数はナイトシェイドによって異なる。各ナイトシェイドの項目で詳細が記されている。

（ノーム）の副種別

この副種別はノームと、ノームに関係のあるクリーチャーに適用される。（ノーム）の副種別を持つクリーチャーは夜目を持つ。

（爬虫類）の副種別

これらのクリーチャーは鱗に覆われており、通常は冷血動物である。（爬虫類）の副種別は人型生物種族の一種に解説を加えるためにだけ用いられ、実際に爬虫類である全ての動物やモンスターに対して用いられるわけではない。

（火）の副種別

（火）の副種別を持つクリーチャーは［火］への完全耐性と［冷気］への脆弱性を持つ。

（非実体）の副種別

非実体クリーチャーは物理的肉体を持たない。非実体クリーチャーは、クリティカル・ヒットと、急所攻撃のような正確さに基づくダメージに完全耐性を持つ。ただしその攻撃が ゴースト・タッチ の特殊能力を持つ武器を使って行われた場合はその限りではない。また、（非実体）の副種別を持つクリーチャーは、その他の特殊能力の " 非実体 " を持つ。

（プロティアン）の副種別

プロティアンは純粋な混沌からなる蛇のような来訪者である。以下の特徴を有する。

•非視覚的感知（有効距離はプロティアンの種によって異なる）。
•［酸］に対する完全耐性。
•［音波］に対する抵抗 10 と［電気］に対する抵抗 10。
•つかみと締め付けの特殊攻撃。
•超自然的な飛行能力
•移動の自由（超常）：プロティアンは呪文と同様に機能する永続的なフリーダム・オヴ・ムーヴメント を有する。
•不定形の構造（変則）：プロティアンの重要な器官は常に形と位置を変え続けている。このためクリティカル・ヒットと急所攻撃を 50%の確率で無効化し、プロティアンが同意しない限り（ポリモーフ）効果に完全耐性を有する。プロティアンは物理的な盲目状態または聴覚喪失状態は新しい感覚器官が育って傷ついた器官に置き換わることで、1 ラウンドで自動的に回復する。
•変身（超常）：プロティアンの姿は固定した物ではない。1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、プロティアンは任意の小型または中型、大型の動物、エレメンタル、巨人、人型生物、魔獣、人怪、粘体、植物、蟲に変身することができる。プロティアンはフリー・アクションで元の姿に戻ることができ、そうした場合、ヒール 呪文（術者レベルはプロティアンのヒット・ダイス数に等しい）の効果を受ける。

（ベヒモス）の副種別

ベヒモスは偉大な体力と能力を持つ中立の巨大な魔獣である。ベヒモスは別記がない限り以下の特徴を持つ。

•暗視 60 フィート。
•能力値ダメージ、老化、出血、病気、生命力吸収、［火］、［精神作用］効果、負のレベル、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、ポリモーフに対する完全耐性。一部のベヒモスは追加の完全耐性を有する。
•再生（変則）：いかなる形態の攻撃もベヒモスの再生能力を抑止することはできない。分解されたり［即死］効果によって殺害された場合でさえ再生する。ベヒモスが即死させることができる効果に対するセーヴに失敗した場合、その死体に更なるダメージが与えられない限り、死の 3 ラウンド後にヒット・ポイント 1 で生き返る。地域を救う手段として退去させたりそのほかの手段でテレポートすることはできるが、ベヒモスを本当に殺す唯一の方法は ミラクル または ウィッシュ を使ってその再生能力を無効化することである（下記参照）。
•ダメージ減少 15/ エピック。
•ベヒモスの脅威度＋ 11 に等しい呪文抵抗。
•ベヒモスはアクロ語を理解できるが、話すことはできない。
•ベヒモスは食事をするが、呼吸と睡眠はしない。
•破滅的（超常）：ベヒモスの肉体武器はそれがエピックかつ魔法であるかのようにダメージ減少を貫通し、物品を攻撃する際に 20 までの硬度を無視する。即行アクションとして、呪文効果が発動中のクリーチャーまたは物品を攻撃した場合はいつでも、グレーター・ディスペル・マジック（術者レベル 20）によるもののように、そのクリーチャーの呪文効果のうちランダムに決定された 1 つを打ち消そうと試みることができる。

阻止不可能（変則）：ベヒモスがそのターンの開始時に以下の状態のいずれかまたは全てを被っている場合、そのターンの終了時にそれらから回復する。盲目状態、混乱状態、幻惑状態、聴覚喪失状態、目が眩んだ状態、過労状態、疲労状態、吐き気がする状態、不調状態、減速状態、よろめき状態、朦朧状態。

•ミラクルとウィッシュに対する脆弱性（超常）：ミラクル と ウィッシュ によって作り出された呪文効果はベヒモスに対して特に有効である。術者は ミラクル または ウィッシュ 呪文によってベヒモスの呪文抵抗を貫通するための術者レベル判定に＋ 6 のボーナスを得、ベヒモ

スはこれらの呪文に対するセーヴに－6のペナルティを被る。 ミラクル または ウィッシュ 呪文はベヒモスの再生を無効化することができるが、それは1回の呪文使用ごとに1d4ラウンドの間だけである。

（変身生物）の副種別

（変身生物）は1つ以上の別形態をとる超常能力を持っている。何らかの形の変身能力を与える魔法的効果は数多くあり、変身を行えるクリーチャーの全てが必ずしも（変身生物）の副種別を持っているとは限らない。変身生物は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 肉体武器と単純武器に加え、そのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
- 着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない変身生物は鎧に習熟していない。変身生物は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。

（変性種）の副種別

クリーチャーは何かもとの種別を変化させるような事柄（通常はテンプレート）が起こったときにこの副種別を取得する。クリーチャーの中には（先天性テンプレートを持つものなど）この副種別を持って生まれてくるものがある。また他のものは後天性テンプレートを取得した際にこの副種別を得る。（変性種）の副種別は必ずそのクリーチャーの元の種別との組み合わせになる。

（水）の副種別

この副種別は通常、水の元素界に関わる来訪者に用いられる。（水）のクリーチャーは必ず水泳速度を持ち、〈水泳〉判定をせずに水中を移動することができる。（水）のクリーチャーは水中で呼吸することができ、通常は空気を呼吸することもできる。（水）のクリーチャーは〈水泳〉をクラス技能として扱う。

（ラークシャサ）の副種別

ラークシャサは物質界に生まれ落ちた秩序にして悪の霊である。人型生物の間を易々と歩き回ることができる変身生物であるラークシャサの真の姿は動物の特徴と奇妙な関節を備えている。全てのラークシャサは物質界に原住しており、クリーチャーの項目に別記がない限り以下の特徴を持つ。

- 暗視60フィート。
- 変身（超常）：全てのラークシャサは オルター・セルフ を使用しているかのようにあらゆる人型生物に姿を変える能力を持つ。
- ディテクト・ソウツ（超常）：ラークシャサは同名の呪文を用いたかのように思考を感知できる。この能力は術者レベル18で機能する。ラークシャサはフリー・アクションでこの能力を抑止したり再開したりできる。ラークシャサがこの能力を使う場合、常にあたかも3ラウンド精神集中したかのように働く。従って、感知できる最大限の情報を得られる。この効果に抵抗するためのDCは10＋ラークシャサのヒット・ダイス数＋ラークシャサの【魅力】修正値に等しい。
- 強大防御（変則）：全てのラークシャサは善属性かつ刺突武器のみで貫通できるダメージ減少を持つ。ダメージ減少の量はそれぞれのラークシャサによって異なる。それに加えて、ラークシャサは例外的な魔法への抵抗力とその脅威度＋15に等しい呪文抵抗を持つ。
- 偽装の達人（変則）：全てのラークシャサは〈はったり〉判定に＋4の種族ボーナスと〈変装〉判定に＋8の種族ボーナスを得る。
- 呪文使用：最も弱いラークシャサ以外はいくらかのレベルの呪文能力を持ち、ソーサラーとして呪文を使用することができる。ラークシャサのソーサラーとしての有効術者レベルはそのタイプによるが、一般的には脅威度－3に等しい。

（ラットフォーク）の副種別

この副種別はラットフォークと呼ばれる人型のげっ歯類とラットフォークに近縁のクリーチャーに適用される。

（冷気）の副種別

（冷気）の副種別をもつクリーチャーは、［冷気］への完全耐性と［火］への脆弱性を持つ。

（レーシー）の副種別

レーシーは特に成長した植物の体に住む自然の精である。その種類に関わらず、全てのレーシーは植物の種別によって与えられたものに加え、以下の特徴を持つ（クリーチャーの項目に別記がない限り）。

- 暗視60フィートと夜目。
- ［電気］と［音波］に対する完全耐性。
- 擬似呪文能力：全てのレーシーは常時の擬似呪文能力として パス・ウィズアウト・トレイス を持つ（術者レベルはレーシーのヒット・ダイス数の2倍）。
- 変身（超常）全てのレーシーは ツリー・シェイプ 呪文と同様の効果として植物に変身することができる。その呪文とは異なり、この能力ではレーシーと関連がある成長物と同一のタイプの小型サイズの植物にのみ変身することができる。この形態では、レーシーはその特定の植物でとりわけ健康な個体に見える。レーシーは即行アクションとして植物形態をとり、あるいは真の姿に戻ることができる。
- 植物との会話（変則）：全てのレーシーは永続的な スピーク・ウィズ・プランツ 呪文の効果であるかのように植物と会話することができるが、それが関連している種とだけである。
- 緑の爆発（超常）：殺害された場合、レーシーは豊穣のエネルギーの爆発を発する。殺害されたレーシーから30フィート以内にいる全ての植物クリーチャーは、1d8ポイント＋殺害されたレーシーのヒット・ダイス数ごとに1ポイントのダメージを回復し、レーシーと同一のタイプの植物がその範囲内に急速に繁茂する。その地形がこのタイプの植物が生育できるものである場合、下生えは24時間の間その地域を移動困難な地形にするほど濃くなり、その後は植物は通常のレベルにまで縮小する。それ以外の場所では、植物は移動に特に何の効果もなく、1時間以内にしおれ死滅する。
- 別記がない限り、全てのレーシーはドルイド語と森語を話す。

（ハーフリング）の副種別

この副種別はハーフリングと、ハーフリングに関係のあるクリーチャーに適用される。

（火）の副種別

（火）の副種別を持つクリーチャーは［火］への完全耐性と［冷気］への脆弱性を持つ。

（非実体）の副種別

非実体クリーチャーは物理的肉体を持たない。非実体クリーチャーは、クリティカル・ヒットと、急所攻撃のような正確さに基づくダメージに完全耐性を持つ。ただしその攻撃が ゴースト・タッチ の特殊能力を持つ武器を使って行われた場合はその限りではない。また、（非実体）の副種別を持つクリーチャーは、その他の特殊能力の“非実体”を持つ。

（変身生物）の副種別

（変身生物）は１つ以上の別形態をとる超常能力を持っている。何らかの形の変身能力を与える魔法的効果は数多くあり、変身を行えるクリーチャーの全てが必ずしも（変身生物）の副種別を持っているとは限らない。変身生物は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 肉体武器と単純武器に加え、そのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
- 着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない変身生物は鎧に習熟していない。変身生物は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。

（変性種）の副種別

クリーチャーは何かもとの種別を変化させるような事柄（通常はテンプレート）が起ったときにこの副種別を取得する。クリーチャーの中には（先天性テンプレートを持つものなど）この副種別を持って生まれてくるものがある。また他のものは後天性テンプレートを取得した際にこの副種別を得る。（変性種）の副種別は必ずそのクリーチャーの元の種別との組み合わせになる。

（水）の副種別

この副種別は通常、水の元素界に関わる来訪者に用いられる。（水）のクリーチャーは必ず水泳速度を持ち、〈水泳〉判定をせずに水中を移動することができる。（水）のクリーチャーは水中で呼吸することができ、通常は空気を呼吸することもできる。（水）のクリーチャーは〈水泳〉をクラス技能として扱う。

（冷気）の副種別

（冷気）の副種別をもつクリーチャーは、［冷気］への完全耐性と［火］への脆弱性を持つ。

PCとしてのモンスター

PCとしてのモンスター Monsters as PCs

本書に収録されているモンスターのいずれかをキャラクターとして使用することは、非常にやりがいのあることになるだろう。しかし、そのようなキャラクターを他のキャラクターと釣り合いをとるのは骨の折れることである。モンスターはプレイヤー用のルールを念頭においてデザインされているわけではなく、注意深く扱わなければ非常にバランスを失することになるかもしれない。

本書のモンスターのいくつかは種族ヒット・ダイスを持っていない。このようなモンスターはプレイヤー・キャラクター用として最良の選択肢になるが、それでも、それらのうちいくつかは種族ヒット・ダイス抜きでも1クラス・レベルを持っているキャラクターと同等の強さを持つ。このようなキャラクターは2レベル以上のパーティーにおいてのみ認められるべきである。

種族ヒット・ダイスを持つモンスターをモンスターPCとする方法で最良なのは、まず脅威度を決め、全てのプレイヤーがその脅威度のモンスターを使ってキャラクターを作成することである。モンスターの脅威度の数をそのクラス・レベル数とみなし、コア・クラスとマルチ・クラスできるようにする。このようなモンスターはヒット・ダイスの付加による成長はしない。モンスターPCはクラスの取得によってのみ成長する。

通常のキャラクターで構成されたパーティーに、ただ1人モンスター・キャラクターが参加する場合は、パーティーのレベルは少なくともそのモンスターの脅威度以上でなければならない。モンスターPCのキャラクター・レベルを決定する際には、モンスターの脅威度をクラス・レベルであるとみなす。例えば、6レベルのパーティーにおいては、ミノタウロス（脅威度4）は2レベル分のコア・クラス（バーバリアンなど）を有するであろう。

混合パーティーにおいて注意しなければならないのは、キャラクターのレベルが上がっていくにつれて、種族ヒット・ダイスと特殊能力の価値が下がっていくということである。そこで推奨するのが、パーティーのレベルが3上昇するごとに、モンスターキャラクターが追加のレベルを1取得するというものである。2レベルから3レベルになる中間点でレベルを取得するということだ。この手順をモンスターの脅威度の半分（端数切捨て）に等しい回数繰り返す。ミノタウロスを例にとると、パーティーが6レベルから7レベルになった時点で、ミノタウロスは追加のレベルを得、続けて7レベルの成長を行う。これによりミノタウロスは4レベルのバーバリアンになる。この手順を10レベルでも繰り返し、パーティーが10レベルになった時点でミノタウロスは8レベルのバーバリアンになっている。この時点以降はミノタウロスは通常に成長する。

GMはパーティーにおけるモンスターPCを注意深く取り扱わなければならない。一部のクリーチャーは、その能力やゲーム上の役回りのために、PCとしてプレイするのに全く適していない。GMは、モンスターキャラクターがバランスを失していたりルールの乱用になったりしていないかよく観察し、プレイを円滑に進めるため、必要ならば彼らに修正を行うべきである。

モンスターの腹心

モンスターの腹心 Monster Cohorts

《統率力》特技があれば、キャラクターは忠実は腹心を得ることができる。GM の許可があれば、適切なレベル数のクラス・レベルを有する人型生物ではなく、属性的に離れていないモンスターを腹心にすることができる。以下の表に記載されているモンスターは（護衛であれ乗騎であれ暗殺者であれそれ以外であれ）、全ての点で腹心と同様である。彼らの有効腹心 " レベル " は、PC の統率力値によってひきつけることができる腹心のレベルと対応している。

モンスターの腹心は、その腹心レベルのキャラクターであるかのように経験点を取得する。レベル・アップに必要な経験点を得たときは、一般的にはキー・クラスのレベルを上げるべきである（多くの場合、ほとんどの腹心にとって最良の選択はファイターである）。以下の表にないモンスターの有効腹心レベルを決定したい場合は、この表のモンスターをガイドラインとして使えばよい。

表：モンスターの腹心（Bestiary 1）

モンスター	有効腹心レベル
ウォーグ	5
エリニュス（デヴィル）	16
エティン	15
グール	5
グリフィン	8
サテュロス	7
ジャイアント・イーグル	6
スケルタル・チャンピオン	6
ストーン・ジャイアント	18
ドライダー	11
ハウンド・アルコン	7
ババウ（デーモン）	11
ピクシー	8
ブララニ（アザータ）	11
ペガサス	6
ヘルハウンド	7
マンティコア	9
ヤング・ドラゴン	特殊 *
ユニコーン	8
ワイヴァーン	10

* ヤング・ドラゴンの有効腹心レベルは脅威度＋8 である。ドラゴンの腹心は通常のように年齢段階を経るのではなく、クラス・レベル（大体はファイターかソーサラー）を得ることによって成長する。

表：モンスターの腹心（Bestiary 2）

モンスター	有効腹心レベル
アヴォラル	15
アクシアマイト	14
アレイニア	8
エイザー	5
ドラゴン・ホース	16
ハウラー	7
ブリンク・ドッグ	4
レウクロッタ	9
レオナル	17
レッドキャップ	10

表：モンスターの腹心（Bestiary 3）

モンスター	有効腹心レベル
アドレット	14
アウィソトル	11
デルヒ	10
ドラゴンヌ	10
ガルーダ	16
ジャイアント・アウル	8
ジャイアント・ヴァルチャー	7
ケッチ	6
キリン	13
マフデト	11
ネフィリム	13
サボサン	9
サスカッチ	6
シャドウ・マスティフ	6
シェイ	7
シェドゥ	14
スレイプニール	16
タヌキ	8

モンスターの特技

モンスターの特技 Monster Feats

以下の特技のほとんどは、特にモンスターによって使用されるが、プレイヤー・キャラクターの一部も修得することができる（特に《人造クリーチャー作成》）。

《外皮強化》Improved Natural Armor

クリーチャーの外皮はほとんどの個体のものよりも丈夫である。

前提条件：外皮、【耐久力】13。

利益：クリーチャーの外皮ボーナスは 1 上昇する。

特殊：クリーチャーはこの特技を複数回修得できる。クリーチャーがこの特技を修得するたびに、その外皮ボーナスはもう 1 ポイント上昇する。

《かすめ飛び攻撃》Flyby Attack

クリーチャーは飛行中移動の途中で攻撃することができる。

前提条件：飛行速度。

利益：飛行中、クリーチャーは 1 回の移動アクションに加えて、1 回の標準アクションを、移動の途中の好きな地点で行うことができる。かすめ飛び攻撃を行ったラウンドの間は、そのクリーチャーは 2 回目の移動アクションをとることはできない。

通常：この特技を持たない場合、クリーチャーは 1 回の標準アクションを、移動の前か後に行うことができる。

《擬似呪文能力威力強化》Empower Spell-Like Ability

クリーチャーの擬似呪文能力の 1 つは通常よりも効果が大きく強力である。

前提条件：術者レベル 6 以上の擬似呪文能力。

利益：クリーチャーの擬似呪文能力を 1 つ選択すること。ただし選択可能な擬似呪文能力は下記のように制限を受ける。クリーチャーはその能力を 1 日に 3 回まで威力強化された擬似呪文能力として使用できる（その能力がもともと 1 日に 1 回か 2 回しか使用できない場合は威力強化して使用できる回数もそれに応じて少なくなる）。

クリーチャーが威力強化された擬似呪文能力を使用する場合、その擬似呪文能力の変数となっている数値的な効果は全て 1/2 だけ増加する（＋50%）。セーヴィング・スローや対抗ロールには特に作用を与えない。ランダムな変数のない擬似呪文能力は作用を受けない。

クリーチャーは自らの術者レベルの半分（端数切捨て）－ 2 以下の呪文レベルの呪文を複製する擬似呪文能力しか選択することができない。《擬似呪文能力高速化》特技の項に一覧としてまとめた表があるので参照のこと。

特殊：この特技は複数回修得できる。クリーチャーは 1 回修得するたびに、この特技を別の 1 つの擬似呪文能力に適応することができる。

《擬似呪文能力高速化》Quicken Spell-Like Ability

クリーチャーは擬似呪文能力の 1 つをほとんど何の努力もせずに使用することができる。

前提条件：術者レベル 10 以上の擬似呪文能力。

利益：クリーチャーの擬似呪文能力を 1 つ選択すること。ただし選択可能な擬似呪文能力は下記のように制限を受ける。クリーチャーはその能力を 1 日に 3 回まで高速化された擬似呪文能力として使用できる（その能力がもともと 1 日に 1 回か 2 回しか使用できない場合は高速化して使用できる回数もそれに応じて少なくなる）。

高速化した擬似呪文能力の使用は即行アクションであり、機会攻撃を誘発しない。クリーチャーは高速化した擬似呪文能力を使用したのと同じラウンドに、もう 1 つ別のアクションを行うことができる。これにより、擬似呪文能力をもう一度使用することもできる。クリーチャーは高速化した擬似呪文能力を 1 ラウンドに 1 回しか使用できない。

クリーチャーは自らの術者レベルの半分（端数切捨て）－ 4 以下の呪文レベルの呪文を複製する擬似呪文能力しか選択することができない。以下に一覧としてまとめた表があるので参照のこと。

発動時間が 1 全ラウンドよりも長い呪文を複製する擬似呪文能力は高速化することができない。

通常：通常、擬似呪文能力を使用する行為は（少なくとも）標準アクションであり、機会攻撃を誘発する。

特殊：この特技は複数回修得できる。クリーチャーは 1 回修得するたびに、この特技を別の 1 つの擬似呪文能力に適応することができる。

《擬似呪文能力威力強化》と《擬似呪文能力高速化》

呪文レベル	威力強化に必要な術者レベル	高速化に必要な術者レベル
0	4	8
1	6	10
2	8	12
3	10	14
4	12	16
5	14	18
6	16	20
7	18	—
8	20	—
9	—	—

《急旋回》Wingover

クリーチャーは飛行中、素早く向きを変えることができる。

前提条件：飛行速度。

利益：この特技を持つクリーチャーは各ラウンドに 1 回、フリー・アクションとして〈飛行〉判定なしで 180 度まで向きを変えることができる。この旋回はクリーチャーの移動距離をなんら余分に消費しない。

通常：飛行しているクリーチャーは DC15 の〈飛行〉判定に成功し飛行移動のうち 5 フィートを消費することによって、90 度までの旋回を行うことができる。飛行しているクリーチャーは DC20 の〈飛行〉判定に成功し飛行移動のうち 10 フィートを消費することによって、180 度までの旋回を行うことができる。

《人造クリーチャー作成》（アイテム作成）Craft Construct

君はゴーレムのような人造クリーチャーを作成することができる。

前提条件：術者レベル 1 以上、《魔法の武器防具作成》、《その他の魔法のアイテム作成》。

利益：君は前提条件を満たすことのできる全ての人造クリーチャーを作成することができる。人造クリーチャーに魔力をふきこむには市価 1,000gp につき 1 日を要する。人造クリーチャーを作成するためには、君は人造クリーチャーの基本価格の半分のコストの原材料と、人造クリーチャーの基本的な身体を作成するための完全なコストを調達しなければならない。人造クリーチャーはそれぞれの項にコストとその他の前提条件がまとめられている。新たに作成された人造クリーチャーは、そのヒット・ダイスに応じた平均値のヒット・ポイントを持つ。

《多刀流》（戦闘）Multiweapon Fighting

多くの腕を持つクリーチャーは多くの武器を使って攻撃することに慣れている。

前提条件：【敏捷力】13、3 つかそれ以上の数の腕。

利益：複数の武器で戦う際のペナルティが、利き手に関して 2、利き手

でない手に関して 6 減少する。

通常：この特技を持たないクリーチャーは、利き手での攻撃に－ 6、利き手でない手での攻撃に－ 10 のペナルティを受ける（利き手は 1 つだけで、残りの手はすべて利き手でない手となる）。『二刀流』参照のこと。

特殊：2 本よりたくさんの腕を持つクリーチャーの場合、この特技が《二刀流》特技の代替となる。

《肉体攻撃強化》Improved Natural Attack

クリーチャーの肉体攻撃の 1 つはぶっそうなダメージを与える。

前提条件：肉体武器、基本攻撃ボーナス＋ 4。

利益：クリーチャーの肉体攻撃形態の 1 つ（素手打撃を除く）を選択する。その肉体武器のダメージは、まるでクリーチャーのサイズ分類が 1 段階大きくなったかのように 1 ステップ上昇する。各ステップは 1d2、1d3、1d4、1d6、1d8、2d6、3d6、4d6、6d6、8d6、12d6 という具合に大きくなっていく。1d10 のダメージを与える武器や攻撃は以下のように大きくなっていく：1d10、2d8、3d8、4d8、6d8、8d8、12d8。

特殊：この特技は複数回取得できる。効果は累積しない。クリーチャーが 1 回修得するたびに、この特技が別の 1 つの肉体武器に適用される。

《能力熟練》Ability Focus

クリーチャーの特殊攻撃の 1 つがとりわけ抵抗困難なものになる。

前提条件：特殊攻撃

利益：クリーチャーの特殊攻撃の 1 つを選択すること。クリーチャーが《能力熟練》を適用した 1 つの特殊攻撃に関する全てのセーヴィング・スローの DC が＋ 2 上昇する。

特殊：この特技は複数回取得できる。効果は累積しない。クリーチャーが 1 回修得するたびに、この特技が別の 1 つの特殊攻撃に適用される。

《ひっつかみ》Snatch

クリーチャーは他のクリーチャーを楽々と捕らえることができる。

前提条件：超大型サイズ以上。

利益：このクリーチャーが爪か噛みつき攻撃を命中させたなら、つかみの特殊能力を持っているかのように組みつきをはじめることができる。自分より 3 段階以上サイズ分類の小さなクリーチャーに組みついたなら、組みつき判定に成功することで圧搾することにより毎ラウンド自動的に噛みつきか爪のダメージを与えることができる。ひっつかまれた敵が口で捕らえられているなら、クリーチャーのブレス攻撃（もしあれば）に対しては反応セーヴィング・スローを行うことができない。

クリーチャーはひっつかんだ 1 体のクリーチャーを 1 回のフリー・アクションで落っことすか、あるいは 1 回の標準アクションとして放り投げることができる。放り投げられたクリーチャーは 1d6 × 10 フィート飛び、飛んだ距離 10 フィートごとに 1d6 ポイントのダメージを受ける。クリーチャーが飛行中にひっつかんだ敵を放り投げたなら、敵はこのダメージか落下ダメージのうち、どちらか大きい方を受ける。

《複数回攻撃》（戦闘）Multiattack

クリーチャーは肉体武器で攻撃することに熟練している。

前提条件：3 回かそれ以上の肉体攻撃。

利益：クリーチャーの肉体武器を使った二次的攻撃は－ 2 のペナルティしか受けない。

通常：この特技なしでは、クリーチャーの肉体武器を使った二次的攻撃は－ 5 のペナルティを受ける。

《ふっとばし攻撃》（戦闘）Awesome Blow

クリーチャーは敵をふっとばしてしまえる。

前提条件：【筋力】25、《強打》、《突き飛ばし強化》、サイズ分類大型以上。

利益：1 回の標準アクションとして、このクリーチャーは " ふっとばし攻撃 " 戦技を行うことができる。自らより小さな実体のある敵に戦技を成功させたなら、敵はダメージを受け（通常は叩きつけのダメージ＋【筋力】ボーナス）、さらに攻撃側クリーチャーの選択した方向に 10 フィート吹っ飛ばされ、倒れて伏せ状態になる。攻撃側クリーチャーは敵を直線状に押しやることしかできず、敵は開始時にいたマス目より近い場所に移動することはできない。障害物によって敵の移動の完遂が妨げられる場合、敵と障害物の双方が 1d6 ポイントのダメージを受け、敵は障害物に隣接するマス目で伏せ状態になる。

《ホバリング》Hover

クリーチャーは空中に静止することができ、塵と破片の雲を巻き起こすことができる。

前提条件：飛行速度。

利益：この特技を持つクリーチャーは、飛行中に移動を止め、〈飛行〉判定をする必要なく空中に静止することができる。

この技能を持つ大型サイズ以上のクリーチャーが地表から 20 フィート以内でホバリングしており、地表に固定されていない飛び散りやすいものが散乱しているなら、翼の巻き起こす風により半径 60 フィートの半球状の雲が出来上がる。この風は松明や小さな焚き火、覆われてないランタンなど、魔法によるものでない小さな覆われていない火を吹き消してしまう。この雲の中では良好な視界は 10 フィートに制限される。15 ～ 20 フィートの距離にいるクリーチャーは視認困難（20%の失敗確率）を得る。25 フィート以上の距離では、クリーチャーは完全視認困難（失敗確率 50%に加え、敵はクリーチャーの位置を特定するのに視覚を使用できない）を得る。

通常：この特技なしでは、クリーチャーはホバリングするためには〈飛行〉判定をしなければならない。また飛び散りやすいもので雲を作り出すことはできない。

種別ごとのモンスター一覧

下記に一覧は PRD の全モンスターを種別ごとにあいうえお順に並べたものである。

アンデッド： ヴァンパイア、グール、グレーター・シャドウ、ゴースト、シャドウ、スケルタル・チャンピオン、スケルトン、スペクター、ゾンビ、ディヴァウラー、ミイラ、モーグ、リッチ、レイス、ワイト

異形： アティアグ、アボレス、インテレクト・ディヴァウラー、ウィル・オ・ウィスプ、エターキャップ、ガーディアン・ナーガ、クローカー、ジバリング・マウザー、スピリット・ナーガ、ダーク・ナーガ、チュール、チョーカー、ドライダー、ネオセリッド、フロフェモス、ミミック、ラスト・モンスター、ローパー

（風）： インヴィジブル・ストーカー、ウィル・オ・ウィスプ、エア・エレメンタル、エア・メフィット、グリーン・ドラゴン、ジン、ダスト・メフィット

（巨人）： エティン、オーガ、オーガ・メイジ、クラウド・ジャイアント、サイクロプス、ストーム・ジャイアント、ストーン・ジャイアント、トロル、ヒル・ジャイアント、ファイアー・ジャイアント、フロスト・ジャイアント

（ゴブリン類）： ゴブリン、バグベア、ホブゴブリン

植物： アサシン・ヴァイン、イエロー・マスク・クリーパー、ヴァイオレット・ファンガス、ヴェジピグミー、ジャイアント・フライトラップ、シャンブリング・マウンド、トリエント、バシディランド

人怪： イエティ、ガーゴイル、グリーン・ハグ、ケンタウロス、サフアグン、シー・ハグ、スカム、ドッペルゲンガー、ハーピー、ミノタウロス、メドゥサ、モーロック、ラミア

人造： アイアン・ゴーレム、アイアン・コブラ、アイス・ゴーレム、アニメイテッド・オブジェクト、ウッド・ゴーレム、クレイ・ゴーレム、ストーン・ゴーレム、フレッシュ・ゴーレム、ホムンクルス、リトリーヴァー

（水棲）： アボレス、オクトパス、クラーケン、クラブ・スウォーム、サフアグン、シー・サーペント、シー・ハグ、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、ジャイアント・モーレイ・イール、ジャイアント・リーチ、ショゴス、スカム、スクウィッド、ダイア・シャーク、チュール、ドラゴン・タートル、マーフォーク、リーチ・スウォーム

（スウォーム）： アーミィ・アント・スウォーム、クラブ・スウォーム、スパイダー・スウォーム、センチピード・スウォーム、ラット・スウォーム、リーチ・スウォーム、ワスプ・スウォーム

（地）： アース・エレメンタル、アース・メフィット、ガーゴイル、カッパー・ドラゴン、シャイタン、ゾーン、ソルト・メフィット、ブルー・ドラゴン

テンプレート： ヴァンパイア、ゴースト、スケルタル・チャンピオン、スケルトン、ゾンビ、ハーフセレスチャル、ハーフドラゴン、ハーフフィーンド、ライカンスロープ、リッチ

動物： アウル、アンキロサウルス、イーグル、ヴァイパー、ウィーゼル、ヴェノマス・スネーク、ウリィ・ライナセラス、ウルヴァリン、ウルフ、エラスモサウルス、エレクトリック・イール、エレファント、オーロックス、オクトパス、オルカ、キャット、グリズリー・ベア、クロコダイル、ゴブリン・ドッグ、ゴリラ、コンストリクター・スネーク、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・スクウィッド、ジャイアント・フリルド・リザード、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・モーレイ・イール、スクウィッド、ステゴサウルス、ダイア・ウルヴァリン、ダイア・ウルフ、ダイア・エイプ、ダイア・クロコダイル、ダイア・シャーク、ダイア・タイガー、ダイア・ハイエナ、ダイア・バット、ダイア・ベア、ダイア・ボア、ダイア・ライオン、ダイア・ラット、タイガー、チーター、ディノニクス、ティラノサウルス、トード、ドッグ、トリケラトプス、ドルフィン、ハイエナ、バイソン、バット、バット・スウォーム、プテラノドン、ブラキオサウルス、ボア、ポイズン・フロッグ、ホーク、ホース、ポニー、マストドン、モニター・リザード、モンキー、ライオン、ライディング・ドッグ、ライナセラス、ラット、ラット・スウォーム、リザード、ルフ、レイヴン、レパード

粘体： オーカー・ジェリー、グレイ・ウーズ、ショゴス、ゼラチナス・キューブ、ブラック・プディング

（爬虫類）： コボルド、トログロダイト、リザードフォーク

（火）： ゴールド・ドラゴン、ファイアー・ジャイアント、フェニックス、ブラス・ドラゴン、レッド・ドラゴン

（非実体状態）： グレーター・シャドウ、ゴースト、シャドウ、スペクター、レイス

人型生物： エティン、オーガ、オーク、クラウド・ジャイアント、ゴブリン、コボルド、サイクロプス、スヴァーフネブリン、ストーム・ジャイアント、ストーン・ジャイアント、ダーク・クリーパー、ダーク・ストーカー、デロ、テング、ドゥエルガル、ドラウ、ドラウの貴族、トログロダイト、トロル、ノール、バグベア、ヒル・ジャイアント、ファイアー・ジャイアント、フロスト・ジャイアント、ボガード、ホブゴブリン、マーフォーク、リザードフォーク、ワーウルフ、ワーラット

フェイ： サテュロス、ドライアド、ニンフ、ピクシー、マイト

（変身生物）： オーガ・メイジ、ガエル・アザータ、ドッペルゲンガー、バーゲスト、ブララニ・アザータ、ミミック、ラークシャサ、ワーウルフ、ワーラット

魔獣： アウルベア、アンケグ、ウィンター・ウルフ、ウォーグ、キマイラ、ギラロン、クラーケン、グリフィン、コッカトリス、ゴルゴン、シー・サーペント、ジャイアント・イーグル、ショッカー・リザード、スタージ、スフィンクス、ダークマントル、タラスク、パープル・ワーム、バジリスク、ビーヒア、ヒュドラ、フェイズ・スパイダー、フェニックス、ブレイ、ペガサス、マンティコア、ユニコーン、ルモアハズ

（水）： ウーズ・メフィット、ウォーター・エレメンタル、ウォーター・メフィット、ブラック・ドラゴン、ブロンズ・ドラゴン、マーリド

蟲： アーミィ・アント・スウォーム、クラブ・スウォーム、ケイヴ・フィッシャー、ジャイアント・アント、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・スタッグ・ビートル、ジャイアント・スパイダー、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・センチピード、ジャイアント・マンティス、ジャイアント・リーチ、ジャイアント・ワスプ、スパイダー・スウォーム、センチピード・スウォーム、ファイアー・ビートル、

リーチ・スウォーム、ワスプ・スウォーム

来訪者（悪）：イェス・ハウンド、ヴァルグイユ、キュトン、コシュマール、ジル、デヴィル、デーモン、ナイト・ハグ、ナイトメア、ネシアン・ヘル・ハウンド、バーゲスト、ベビリス、ヘル・ハウンド

来訪者（エレメンタル）：アース・エレメンタル、インヴィジブル・ストーカー、ウォーター・エレメンタル、エア・エレメンタル、ファイアー・エレメンタル

来訪者（風）：インヴィジブル・ストーカー、エア・エレメンタル、エア・メフィット、ジン、ダスト・メフィット

来訪者（混沌）：アザータ、デーモン、ベビリス

来訪者（善）：アザータ、アルコン、エンジェル

来訪者（地）：アース・エレメンタル、アース・メフィット、シャイタン、ゾーン、ソルト・メフィット

来訪者（秩序）：アルコン、キュトン、デヴィル、ネシアン・ヘル・ハウンド、バーゲスト、ヘル・ハウンド

来訪者（原住）：アアシマール、オーガ・メイジ、コアトル、ジャーン、ティーフリング、ハーフセレスチャル、ハーフフィーンド、ラークシャサ

来訪者（火）：イフリート、サラマンダー、スチーム・メフィット、ネシアン・ヘル・ハウンド、ファイアー・メフィット、ファイアー・エレメンタル、ヘル・ハウンド、マグマ・メフィット

来訪者（水）：ウーズ・メフィット、ウォーター・エレメンタル、ウォーター・メフィット、マーリド

来訪者（冷気）：アイス・メフィット

竜：アイス・リノーム、カッパー・ドラゴン、クラッグ・リノーム、グリーン・ドラゴン、ゴールド・ドラゴン、シルヴァー・ドラゴン、スードゥドラゴン、ターン・リノーム、ドラコリスク、ドラゴン・タートル、ブラス・ドラゴン、ブラック・ドラゴン、ブルー・ドラゴン、ブロンズ・ドラゴン、ホワイト・ドラゴン、レッド・ドラゴン、ワイヴァーン

（冷気）：アイス・ゴーレム、アイス・メフィット、アイス・リノーム、イエティ、ウィンター・ウルフ、シルヴァー・ドラゴン、フロスト・ジャイアント、ホワイト・ドラゴン

脅威度別モンスター一覧

脅威度別モンスター一覧

以下のリストはこの本に出てくるすべてのモンスターを脅威度ごとに50音順に並べている。 亜種モンスター（アイアン・コブラのことなるバージョンや、さまざまな異なるサイズのジャイアント・ヴァーミンといった）はこのリストに含まれていないーこれらのモンスターは亜種モンスターの索引に含まれている。スケルトンやゴーストといったテンプレートの場合、この本のテンプレートの記述の冒頭部分で完全なデータ・ブロックが書かれているもののみ含まれる。同様に、ドラゴンは、この本で完全なデータ・ブロックが書かれたもののみ記載されている（ヤング、アダルト、エインシャント）ー他の年齢段階のドラゴンはリストに含まれていない。

脅威度 1/8

トード、バット

脅威度 1/6

リザード、レイヴン

脅威度 1/4

キャット、コボルド、マイト、モンキー、ラット

脅威度 1/3

アウル、オーク、ゴブリン、スケルトン（人間）、ダイア・ラット、ドゥエルガル、ドッグ、ドラウ、ファイアー・ビートル、ホーク、マーフォーク

脅威度 1/2

アアシマール、イーグル、ヴァイパー、ウィーゼル、ヴェジピグミー、ジャイアント・センチピード、スタージ、ゾンビ（人間）、ティーフリング、テング、ドルフィン、ポイズン・フロッグ、ポニー、ホブゴブリン、ライディング・ドッグ

脅威度 1

アース・エレメンタル（小型サイズ）、ヴェノマス・スネーク、ウォーター・エレメンタル（小型サイズ）、ウルフ、エア・エレメンタル（小型サイズ）、オクトパス、グール、ゴブリン・ドッグ、ジャイアント・スパイダー、ジャイアント・フロッグ、スヴァーフネブリン、スードゥドラゴン、スクウィッド、スパイダー・スウォーム、ダークマントル、トログロダイト、ノール、ハイエナ、ファイアー・エレメンタル（小型サイズ）、ホース、ホムンクルス、リザードフォーク、レムレー

脅威度 2

アイアン・コブラ、イエロー・マスク・クリーパー、インプ、ヴァルグイユ、ウォーグ、ウルヴァリン、エレクトリック・イール、オーロックス、クアジット、クロコダイル、ケイヴ・フィッシャー、ゴリラ、コンストリクター・スネーク、サフアグン、シャーク、ジャイアント・アント、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・リーチ、ショッカー・リザード、スカム、スケルタル・チャンピオン、ダーク・クリーパー、ダイア・バット、チーター、チョーカー、ドレッチ、バグベア、バット・スウォーム、ボア、ボガード、モー

ロック、モニター・リザード、ラット・スウォーム、ランタン・アルコン、レパード、ワーウルフ、ワーラット

脅威度 3

アース・エレメンタル（中型サイズ）、アース・メフィット、アイス・メフィット、アサシン・ヴァイン、アニメイテッド・オブジェクト、アンケグ、イェス・ハウンド、ヴァイオレット・ファンガス、ウーズ・メフィット、ウォーター・エレメンタル（中型サイズ）、ウォーター・メフィット、エア・エレメンタル（中型サイズ）、エア・メフィット、エターキャップ、オーガ、ケンタウロス、コッカトリス、ジャイアント・イーグル、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・マンティス、ジャイアント・ワスプ、シャドウ、スチーム・メフィット、ゼラチナス・キューブ、ソルト・メフィット、ダイア・ウルフ、ダイア・エイプ、ダイア・ハイエナ、ダスト・メフィット、ディノニクス、デロ、ドッペルゲンガー、ドライアド、ドラウの貴族、ファイアー・メフィット、ファイアー・エレメンタル（中型サイズ）、プテラノドン、ペガサス、ヘル・ハウンド、マグマ・メフィット、ユニコーン、ライオン、ラスト・モンスター、ワイト、ワスプ・スウォーム

脅威度 4

アウルベア、アティアグ、イエティ、ガーゴイル、クラブ・スウォーム、グリズリー・ベア、グリフィン、グレイ・ウーズ、サテュロス、シー・ハグ、ジャーン、ジャイアント・スタッグ・ビートル、センチピード・スウォーム、ダーク・ストーカー、ダイア・ウルヴァリン、ダイア・ボア、タイガー、バーゲスト、ハーピー、バイソン、ハウンド・アルコン、ピクシー、ヒュドラ、ミノタウロス、ミミック、ライナセラス、リーチ・スウォーム

脅威度 5

アース・エレメンタル（大型サイズ）、アーミィ・アント・スウォーム、アイス・ゴーレム、ウィンター・ウルフ、ウォーター・エレメンタル（大型サイズ）、エア・エレメンタル（大型サイズ）、オーカー・ジェリー、オルカ、グリーン・ハグ、クローカー、サイクロプス、ジバリング・マウザー、ジャイアント・フリルド・リザード、ジャイアント・モーレイ・イール、ジン、ダイア・ライオン、トロル、ナイトメア、ハーフセレスチャル ユニコーン、バシディランド、バジリスク、ビアデッド・デヴィル、ファイアー・エレメンタル（大型サイズ）、フェイズ・スパイダー、マンティコア、ミイラ、レイス

脅威度 6

アンキロサウスル、ウィル・オ・ウィスプ、ウッド・ゴーレム、ウリィ・ライナセラス、エティン、キュトン、ギラロン、サラマンダー、シャンブリング・マウンド、ジル、ゾーン、ハーフフィーンド ミノタウロス、ババウ、ブララニ、ホワイト・ドラゴン（ヤング）、ラミア、ワイヴァーン

脅威度 7

アース・エレメンタル（超大型サイズ）、アボレス、インヴィジブル・ストーカー、ウォーター・エレメンタル（超大型サイズ）、エア・エレメンタル（超大型サイズ）、エラスモサウルス、エレファント、キマイラ、グレーター・バーゲスト、ゴースト、サキュバス、シャイタン、シャドウ デーモン、ステゴサウルス、スペクター、ダイア・ベア、チュール、ドライダー、ドラコリスク、ニンフ、ヒル・ジャイアント、ファイアー・エレメンタル（超大型サイズ）、ブラス・ドラゴン（ヤング）、ブラック・ドラゴン（ヤング）、ブラック・プディング、ブレイ、フレッシュ・ゴーレム、メドゥサ、リレンド、ルモアハズ

脅威度 8

イフリート、インテレクト・ディヴァウラー、エリニュス、オーガ・メイジ、カッパー・ドラゴン（ヤング）、グリーン・ドラゴン（ヤング）、グレーター・シャドウ、ゴルゴン、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・スラグ、ストーン・ジャイアント、スフィンクス、ダーク・ナーガ、ダイア・タイガー、トリエント、トリケラトプス、ナバッスゥ、ビーヒア、モーグ

脅威度 9

アース・エレメンタル（グレーター）、ヴァンパイア、ウォーター・エレメンタル（グレーター）、ヴロック、エア・エレメンタル（グレーター）、ジャイアント・スクウィッド、スピリット・ナーガ、ダイア・クロコダイル、ダイア・シャーク、ティラノサウルス、ドラゴン・タートル、ナイト・ハグ、ネシアン・ヘル・ハウンド、ファイアー・エレメンタル（グレーター）、ブルー・ドラゴン（ヤング）、フロスト・ジャイアント、ブロンズ・ドラゴン（ヤング）、ボーン・デヴィル、マーリド、マストドン、ルフ

脅威度 10

ガーディアン・ナーガ、クレイ・ゴーレム、コアトル、ジャイアント・フライトラップ、シルヴァー・ドラゴン（ヤング）、ファイアー・ジャイアント、ブラキオサウルス、ベビリス、ホワイト・ドラゴン（アダルト）、ラークシャサ、レッド・ドラゴン（ヤング）

脅威度 11

アース・エレメンタル（エルダー）、ウォーター・エレメンタル（エルダー）、エア・エレメンタル（エルダー）、クラウド・ジャイアント、ゴールド・ドラゴン（ヤング）、コシュマール、ストーン・ゴーレム、ディヴァウラー、バーブド・デヴィル、ファイアー・エレメンタル（エルダー）、ブラス・ドラゴン（アダルト）、ブラック・ドラゴン（アダルト）、ヘズロウ、リトリーヴァー

脅威度 12

カッパー・ドラゴン（アダルト）、グリーン・ドラゴン（アダルト）、シー・サーペント、パープル・ワーム、リッチ、ローパー

脅威度 13

アイアン・ゴーレム、アイス・デヴィル、ガエル、グラブレズゥ、ストーム・ジャイアント、ブルー・ドラゴン（アダルト）、フロフェモス、ブロンズ・ドラゴン（アダルト）

脅威度 14

アストラル・デーヴァ、クラッグ・リノーム、シルヴァー・ドラゴン（アダルト）、トランペット・アルコン、ナルフェシュネー、レッド・ドラゴン（アダルト）

脅威度 15

ゴールド・ドラゴン（アダルト）、ネオセリッド、フェニックス、ホワイト・ドラゴン（エインシャント）

脅威度 16

ブラス・ドラゴン（エインシャント）、ブラック・ドラゴン（エインシャント）、プラネター、ホーンド・デヴィル

脅威度 17

アイス・リノーム、カッパー・ドラゴン（エインシャント）、グリーン・ドラゴン（エインシャント）、マリリス

脅威度 18

クラーケン、ブルー・ドラゴン（エインシャント）、ブロンズ・ドラゴン（エインシャント）

脅威度 19

ショゴス、シルヴァー・ドラゴン（エインシャント）、レッド・ドラゴン（エインシャント）

脅威度 20

ゴールド・ドラゴン（エインシャント）、ターン・リノーム、バロール、ピット・フィーンド

脅威度 23

ソーラー

脅威度 25

タラスク

地形別モンスター一覧

地形別モンスター一覧

下記の一覧は、本書に登場するモンスターを各地形ごとに分類したものだ。注意しなければならないのは、これらのリストにはかなりの量の例外がありうるということだ。特に気候帯、類似した地形、次元界の地形と物質界に関してである。たとえば、ビーヒアは通常砂漠（暑熱）で遭遇するが、砂漠（温暖）で遭遇する可能性もかなりある（しかし、砂漠（寒冷）で出会うことはめったにない）。また、ブレイは通常丘陵地帯でのみ狩を行っているが、山岳や平地で見ることも稀ではない。各次元界のリストに挙げられているクリーチャーは、物質界のどこででも遭遇することがある。しかし特定の次元界と結びついているクリーチャーが他の次元界で見られることはめったにない。要するに、これらの表はガイドラインとしてのみ使うべきであり、枷であるべきではない。シナリオの都合によっては、スフィンクスと森林（寒冷）で遭遇するのもよい。しかしモンスターがそこにいるゲーム上の理由は用意しておいたほうが多分いいだろうというのは念頭に置くべきだ。

地形／気候問わず Any Terrain

アイアン・ゴーレム、アイアン・コブラ、アニメイテッド・オブジェクト、イェス・ハウンド、ヴァルグイユ、ヴァンパイア、ウッド・ゴーレム、ガーゴイル、キュトン、グール、クレイ・ゴーレム、グレーター・シャドウ、グレーター・バーゲスト、ゴースト、ジャイアント・アント、ジャイアント・スパイダー、シャドウ、ジル、スケルタル・チャンピオン、スケルトン、ストーン・ゴーレム、スパイダー・スウォーム、スペクター、ゾンビ、タラスク、ディヴァウラー、ドッグ、ドッペルゲンガー、ネシアン・ヘル・ハウンド、バーゲスト、バジリスク、ファイアー・ビートル、フレッシュ・ゴーレム、ヘル・ハウンド、ホムンクルス、ミイラ、ミノタウロス、ミミック、モーグ、ラークシャサ、ライディング・ドッグ、ラット・スウォーム、リッチ、レイス、ワーウルフ、ワイト

地形問わず（温暖）Any Terrain（Temperate）

ヴェノマス・スネーク、サイクロプス、ダイア・バット、バット・スウォーム、ラット、リザード

地形問わず（寒冷）Any Terrain（Cold）

アイス・ゴーレム

地形問わず（暑熱）Any Terrain（Warm）

アーミィ・アント・スウォーム、ヴェノマス・スネーク、サイクロプス、ストーム・ジャイアント、ダイア・バット、バット・スウォーム、リザード

海洋（温暖）Ocean（Temperate）

アボレス、オクトパス、クラーケン、クラブ・スウォーム、サフアグン、シー・サーペント、シー・ハグ、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、スカム、スクウィッド、ダイア・シャーク、ドラゴン・タートル、ドルフィン、マーフォーク

海洋（寒冷）Ocean（Cold）

アボレス、オクトパス、オルカ、クラーケン、クラブ・スウォーム、シー・サーペント、シー・ハグ、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイ

アント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、ショゴス、スカム、スクウィッド、ダイア・シャーク、ドルフィン

海洋（暑熱）Ocean（Warm）

アボレス、エラスモサウルス、クラーケン、クラブ・スウォーム、サフアグン、シー・サーペント、シー・ハグ、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、ジャイアント・モーレイ・イール、スクウィッド、ダイア・クロコダイル、ダイア・シャーク、ドルフィン

河川 / 湖 Rivers/Lakes

アボレス、エレクトリック・イール、クロコダイル、コンストリクター・スネーク、ダイア・クロコダイル

丘陵（温暖）Hills（Temperate）

ウィーゼル、オーガ、オーク、キマイラ、グリフィン、ゴルゴン、ヒル・ジャイアント、ブレイ、ホブゴブリン、ワイヴァーン

丘陵（寒冷）Hills（Cold）

アイス・リノーム、エティン、オーガ、オーガ・メイジ、クラッグ・リノーム

丘陵（暑熱）Hills（Warm）

カッパー・ドラゴン、ジャイアント・フリルド・リザード、スフィンクス、ダイア・ライオン、ビーヒア、フェイズ・スパイダー、フェニックス、マンティコア、ワイヴァーン

砂漠（温暖）Desert（Temperate）

ジャイアント・スコーピオン、バット、ラミア

砂漠（寒冷）Desert（cold）

ルモアハズ

砂漠（暑熱）Desert（Warm）

ジャーン、ジャイアント・スコーピオン、スフィンクス、ノール、バット、ビーヒア、フェニックス、ブラス・ドラゴン、ブルー・ドラゴン

山岳（温暖）Mountains（Temperate）

イーグル、オーク、クラウド・ジャイアント、ジャイアント・イーグル、シルヴァー・ドラゴン、テング、バグベア

山岳（寒冷）Mountains（Cold）

アイス・リノーム、イエティ、トロル、フロスト・ジャイアント、ホワイト・ドラゴン

山岳（暑熱）Mountains（Warm）

ファイアー・ジャイアント、ルフ、レッド・ドラゴン

次元界（風の元素界）Planar（Plane of Air）

アイス・メフィット、インヴィジブル・ストーカー、エア・エレメンタル、エア・メフィット、ジン、ダスト・メフィット

次元界（地獄界ヘル：秩序にして悪）Planar（Hell—Lawful Evil）

アイス・デヴィル、インプ、エリニュス、バーブド・デヴィル、ビアデッド・デヴィル、ピット・フィーンド、ボーン・デヴィル、ホーンド・デヴィル、レムレー

次元界（地の元素界）Planar（Plane of Earth）

アース・エレメンタル、アース・メフィット、シャイタン、ゾーン、ソルト・メフィット

次元界（天上界ヘヴン：秩序にして善）Planar（Heaven—Lawful Good）

アストラル・デーヴァ、ソーラー、トランペット・アルコン、ハウンド・アルコン、プラネター、ランタン・アルコン

次元界（奈落界アビス：混沌にして悪）Planar（Abyss—Chaotic Evil）

ヴロック、クアジット、グラブレズゥ、サキュバス、シャドウ デーモン、ドレッチ、ナバッスゥ、ナルフェシュネー、ババウ、バロール、ヘズロウ、ベビリス、マリリス、リトリーヴァー

次元界（浄土界エリュシオン：混沌にして善）Planar（Elysium—Chaotic Good）

アストラル・デーヴァ、ガエル、ソーラー、プラネター、ブララニ、リレンド

次元界（破滅界アバドン：中立にして悪）Planar（Abaddon—Neutral Evil）

コシュマール、ナイト・ハグ、ナイトメア

次元界（火の元素界）Planar（Plane of Fire）

イフリート、サラマンダー、スチーム・メフィット、ファイアー・メフィット、ファイアー・エレメンタル、マグマ・メフィット

次元界（水の元素界）Planar（Plane of Water）

ウーズ・メフィット、ウォーター・エレメンタル、ウォーター・メフィット、マーリド

湿地（温暖）Swamp（Temperate）

ウィル・オ・ウィスプ、オーカー・ジェリー、グリーン・ハグ、ゴブリン・ドッグ、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・フライトラップ、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・リーチ、シャンブリング・マウンド、スタージ、スピリット・ナーガ、ダイア・タイガー、チュール、ドラコリスク、ハーピー、ヒュドラ、フロフェモス、ボガード、メドゥサ、リーチ・スウォーム、リザードフォーク

湿地（寒冷）Swamp（Cold）

ウィル・オ・ウィスプ、グレイ・ウーズ、ターン・リノーム、ダイア・タイガー

湿地（暑熱）Swamp（Warm）

ウィル・オ・ウィスプ、クロコダイル、コンストリクター・スネーク、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・リーチ、ショッカー・リザード、スタージ、ダイア・クロコダイル、ダイア・タイガー、ブラック・ドラゴン、ポイズン・フロッグ、マンティコア、リーチ・スウォーム

森林（温暖）Forest（Temperate）

アウル、アウルベア、アサシン・ヴァイン、イエロー・マスク・クリーパー、ウォーグ、ウルフ、エターキャップ、グリーン・ドラゴン、ケンタウロス、ゴブリン、ゴブリン・ドッグ、コボルド、サテュロス、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・スタッグ・ビートル、ジャイアント・マンティス、ジャイアント・ワスプ、シャンブリング・マウンド、スードゥドラゴン、ダイア・ウルフ、ダイア・タイガー、ダイア・ボア、タイガー、トード、ドライアド、トリエント、ニンフ、ハーフセレスチャル ユニコーン、バット、ピクシー、ボア、ホーク、ユニコーン、ワスプ・スウォーム

森林（寒冷）Forest（Cold）

ウィンター・ウルフ、ウルヴァリン、ウルフ、グリズリー・ベア、ダイア・ウルヴァリン、ダイア・ウルフ、ダイア・タイガー、ダイア・ベア、タイガー、トリエント、マストドン

森林（暑熱）Forest（Warm）

アンキロサウスル、イエロー・マスク・クリーパー、ギラロン、コアトル、ゴリラ、コンストリクター・スネーク、ジャイアント・センチピード、ジャイアント・フリルド・リザード、センチピード・スウォーム、ダイア・エイプ、ダイア・タイガー、ダイア・ボア、タイガー、ディノニクス、ティラノサウルス、トード、トリエント、バット、ブラキオサウルス、ボア、モニター・リザード、モンキー、レパード

地下 Underground

アティアグ、イエロー・マスク・クリーパー、インテレクト・ディヴァウラー、ヴァイオレット・ファンガス、ヴェジピグミー、オーカー・ジェリー、オーク、グレイ・ウーズ、クローカー、ケイヴ・フィッシャー、ゴブリン・ドッグ、コボルド、ゴルゴン、ジバリング・マウザー、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・センチピード、ショゴス、スヴァーフネブリン、スカム、ゼラチナス・キューブ、センチピード・スウォーム、ダーク・クリーパー、ダーク・ストーカー、ダーク・ナーガ、ダークマントル、チョーカー、デロ、ドゥエルガル、ドライダー、ドラウ、ドラウの貴族、ドラコリスク、トログロダイト、ネオセリッド、ハーフフィーンド ミノタウロス、パープル・ワーム、バシディランド、ブラック・プディング、マイト、メドゥサ、モーロック、ラスト・モンスター、ローパー

都市 Urban

アアシマール、ダイア・ラット、ティーフリング、テング、ワーラット

平地（温暖）Plains（Temperate）

アンケグ、ウォーグ、オーロックス、ガーディアン・ナーガ、キャット、ケンタウロス、コッカトリス、ゴブリン、ゴルゴン、ジャイアント・スコーピオン、ダイア・タイガー、バイソン、ペガサス、ホース、ポニー

平地（寒冷）Plains（Cold）

ウィンター・ウルフ、ウリィ・ライナセラス、ダイア・タイガー、バイソン、マストドン

平地（暑熱）Plains（Warm）

アンキロサウスル、アンケグ、エレファント、キャット、ゴールド・ドラゴン、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・フリルド・リザード、ステゴサウルス、ダイア・タイガー、ダイア・ハイエナ、ダイア・ライオン、チーター、ティラノサウルス、トリケラトプス、ノール、ハイエナ、ブラキオサウルス、ペガサス、モニター・リザード、ライオン、ライナセラス

湾岸 Coastline

クラブ・スウォーム、ジャイアント・クラブ、プテラノドン、ブロンズ・ドラゴン

亜種モンスターの索引

亜種モンスターの索引 Variant Monster Index

この本のすべてのモンスターが自身のデータ・ブロックを持っているわけではない。 それらの多くはラケドンのような水棲グールや、マリクとして知られるイフリートのより強力なヴァージョンや、グレートホワイトシャークのような強大化したシャークや、ファースト・ゾンビやプレイグ・ゾンビのような異なるバージョンといった、単にテーマにのったものだ。亜種モンスターは説明文で示された特別な修正のほかは標準的なモンスターのデータを用いる。 以下のリストはこの本にあるすべてのルールの変更を伴った亜種モンスターの索引である（ナバッスゥの成体や、キュトンやラークシャサの他のタイプといった簡単に言及されているだけのものは索引に含まれない）。

Bestiary 1 亜種モンスター

アダマンティン・コブラ
アナコンダ
アクアティック・ワーム
バロールの王
ブラック・ベア
ブラック・スコーピオン
ブラッディ・スケルトン
バンバディア・ビートル
ブルート・ワイト
バーニング・スケルトン
ケルン・スケルトン
ケイヴ・スコーピオン
キマイラ・マンティコア
チンパンジー
ココナッツ・クラブ
クリムゾン・ワーム
冷気ヒュドラ
クリスタル・ウーズ
ダークウッド・コブラ
デッドフォール・スコーピオン
デッドリィ・マンティス
ダイア・ライオン・マンティコア
ジン・ワジール
ドレッド・レイス
イフリート・マリク
ゾーンの長老
ファースト・ゾンビ
フラッシュ・ビートル
フロスト・ワイト
ガスト
ゴースト・スコーピオン
ジャイアント・アント・ドローン（雄蟻）
ジャイアント・アント・クイーン（女王蟻）
ジャイアント・ブラック・ウィドウ
ジャイアント・クラブ・スパイダー
ジャイアント・エンペラー・スコーピオン
ジャイアント・タランチュラ
ジャイアント・ウィップテイル・センチピード
ジャイアント・ワーカー・アント（働き蟻）
ゴライアス・ビートル
ゴライアス・スパイダー
グレート・フォレスト・センチピード
グレート・リーフ・クラブ
グレート・ホワイト・シャーク
グリーンスティング・スコーピオン
ハンマーヘッド・シャーク
ヘヴィ・ホース
ハイ・ギラロン
ヒッシング・センチピード
ハウス・センチピード
イド・ウーズ
地獄の公爵
ジャーン・シャイフ
カポアシンス

Bestiary 1 亜種モンスター

キング・コブラ
キング・クラブ
ラケドン
ラミア・マンティコア
マーリド・シャザダ
メガラプトル
マイニング・ビートル
ミスラル・コブラ
オーガ・スパイダー
オランウータン
プレイグ・ゾンビ
プレシオサウルス
ポーラー・ベア
火炎ヒュドラ
ロック・クラブ
ラセット・モールド（災害）
サファグン・マレンティ
サファグン・ミュータント
スカーレット・スパイダー
スクラグ
スアー・センチピード
シャイタン・パシャ
シャークイーティング・クラブ
シールド・ガーディアン
シップレッカー・クラブ
スフィンクス・マンティコア
タイガー・シャーク
タイタン・センチピード
ヴァンパイア・スポーン
ヴェロキラプトル
ウリィ・マンモス
イエロー・マスク・ゾンビ

Bestiary 2 亜種モンスター

ブリンク・ドッグの賢者
ブラインボーン・マーシュ・ジャイアント
クゥストダイモンの全亜種
コックローチの全亜種
クロコッタ
ドラコナル・アガシオンの全亜種
ドロウズルの船長
ジャイアント・バンブルビー
ジャイアント・グリンディロー
強大なるデュラハン
グレーター・テンタモート
ガグ・サヴァント
ヒポカンパスの全亜種
ジェリーフィッシュの全亜種
ジャングル・グリック
レッサー・ジャバウォック
マグマ・ウーズの全亜種
モスキートの全亜種
オレスロダイモン・パラゴン
サーペントフォークの全亜種
シンスポーンの全亜種
サリフュージドの全亜種
ヴォイド・ゾンビ
ウィングド・チュパカブラ

Bestiary 3 亜種モンスター

アウェイクネッド・デミリッチ
バンダースナッチの全亜種
ボグ・ニクシー
ディアトリマ
ドレッド・コルビー
エンペラー・キリン
エレマイトの大君主
カマダンの全亜種
小型サイズの解放された幻獣
テラコッタ・アーチャー
テラコッタ・ホースマン
テラー・バード

モンスターの役回り

モンスターの役回り Monster Roles

以下のリストはこの本の全てのモンスターを「モンスターの強大化」で書かれた役割に分類している。これらの役割はどんなキャラクター・クラスのタイプが各モンスターのキー・クラスとしてあつかわれるかを示している。

役回り『戦闘』のモンスターは遠隔や近接の戦闘に優れている。 役回り『呪文』のモンスターは魔法を使う生来の能力を持っている。 役回り『技能』のモンスターはとくに獲物の不意討ちや急所攻撃に精通してたり、バードのような力を持っている。“役回り『特殊』”のモンスターはキー・クラスを持っていない――それらは独特の戦術や能力を専門としている。

“役回り問わず”に分類されているクリーチャーはクラス・レベルで成長する際特殊なルールを用いない。それらは種族ヒット・ダイスがなく、よって Pathfinder RPG Core Rulebook に記されている通り、通常通りレベルに従い成長する。この本に記されている全ての PC 種族もこのカテゴリーにあたる。

“役回りなし”に記されているクリーチャーはキー・クラスがない。これらは通常精神がないか、【知力】が 2 以下である。

“役回り『特殊』”のクリーチャー（これもキー・クラスがない）と違い、このカテゴリーのクリーチャーは全てクラス・レベルを得ることができず、よって他の方法で強大化する必要がある。

もしこのカテゴリーのクリーチャーの【知力】が 3 以上になったら、そのクリーチャーは“役回り『戦闘』”になる。

モンスター・テンプレートはスケルトンとゾンビ（これらは【知力】を失い、よってキー・クラスを持たない）を除いて記されておらず、テンプレートを適用されたモンスターのキー・クラスは基本モンスターと同じであることに注意。

役回り問わず

Bestiary モンスター：

アアシマール、オーク、ゴブリン、コボルド、スヴァーフネブリン、ティーフリング、テング、ドゥエルガル、ドラウ、ドラウの貴族、ホブゴブリン、マーフォーク

Bestiary 2 モンスター：

イフリット、ウンディーネ、エイザー、オレイアス、グリプリー、サーペントフォーク、シルフ、ダンピール、フェッチリング、ロキャーサ

Bestiary 3 モンスター：

アニマル・ロード、ヴァナラ、ヴィシュカニャ、キャットフォーク、キョンシー ヴァンパイア、グレイヴナイト、スリ、ラットフォーク

役回り『戦闘』

Bestiary モンスター：

アース・エレメンタル、アース・メフィット、アイス・デヴィル、アイス・メフィット、アイス・リノーム、アストラル・デーヴァ、アティアグ、アボレス、イェス・ハウンド、イエティ、イフリート、インヴィジブル・ストーカー、ヴァルグイユ、ウィンター・ウルフ、ウーズ・メフィット、ヴェジピグミー、ウォーグ、ウォーター・エレメンタル、ウォーター・メフィット、ヴロック、エア・エレメンタル、エア・メフィット、エターキャップ、エティン、エリニュス、オーガ、オーガ・メイジ、ガーゴイル、ガエル、カッパー・ドラゴン、キマイラ、キュトン、グール、クラーケン、クラウド・ジャイアント、クラッグ・リノーム、グラブレズゥ、グリーン・ドラゴン、グリーン・ハグ、グレーター・バーゲスト、ケンタウロス、ゴールド・ドラゴン、コシュマール、サイクロプス、サキュバス、サテュロス、サフアグン、サラマンダー、シー・ハグ、ジバリング・マウザー、ジャーン、シャイタン、シャンブリング・マウンド、ショゴス、シルヴァー・ドラゴン、ジル、ジン、スードゥドラゴン、スカム、スチーム・メフィット、ストーム・ジャイアント、ストーン・ジャイアント、スフィンクス、ソーラー、ゾーン、ソルト・メフィット、ダーク・クリーパー、ダーク・ストーカー、ターン・リノーム、ダスト・メフィット、タラスク、チュール、チョーカー、ディヴァウラー、デロ、ドッペルゲンガー、ドライダー、ドラゴン・タートル、トランペット・アルコン、トリエント、ドレッチ、トログロダイト、トロル、ナイト・ハグ、ナイトメア、ナバッスゥ、ナルフェシュネー、ネオセリッド、ネシアン・ヘル・ハウンド、ノール、バーゲスト、ハーピー、バーブド・デヴィル、ハウンド・アルコン、バグベア、ババウ、バロール、ビアデッド・デヴィル、ビーヒア、ピット・フィーンド、ヒル・ジャイアント、ファイアー・エレメンタル、ファイアー・ジャイアント、ファイアー・メフィット、フェイズ・スパイダー、フェニックス、ブラス・ドラゴン、ブラック・ドラゴン、プラネター、ブララニ、ブルー・ドラゴン、フロスト・ジャイアント、ブロンズ・ドラゴン、ペガサス、ヘズロウ、ベビリス、ヘル・ハウンド、ボーン・デヴィル、ホーンド・デヴィル、ボガード、ホワイト・ドラゴン、マーリド、マイト、マグマ・メフィット、マリリス、マンティコア、ミイラ、ミノタウロス、ミミック、メドゥサ、モーグ、モーロック、ユニコーン、ラークシャサ、ラミア、リザードフォーク、リトリーヴァー、リレンド、ルモアハズ、レッド・ドラゴン、ワイヴァーン、ワイト

Bestiary 2 モンスター：

アーサック、アーティック・ウィスパラー、アーデファン、アービター、アイアタヴォス、アイス・エレメンタル、アイス・トロル、アヴォラル、アカータ、アキューザー・デヴィル、アクシアマイト、アケイライ、アストラーダイモン、アニメイト・ドリーム、アハッハ、アンブラル・ドラゴン、イメンテッシュ、イモレーション・デヴィル、ヴァンピリック・ミスト、ウィッチファイアー、ウィッチワード、ウィンターワイト、ヴェマラク、ウェンディゴ、ウォーター・オーム、ウッド・ジャイアント、ヴロリカイ、エリシアン・タイタン、オーモクス、オグナガー、オレイスロダイモン、ガグ、カコダイモン、カトブレパス、カラヴァカス、カリビュディス、クイックウッド、クラウド・ドラゴン、クリスタル・ドラゴン、クリスマル、グリック、クリプト・シング、グリンディロー、グレイシャー・トード、グレイ・レンダー、クレンシャー、ケイオス・ビースト、ケケター、ケルピー、コリャルート、コレド、サード、ザカーバ、サルガンティー、サンダーバード、サンドマン、シー・ドレイク、シーラスフィア、シールド・アルコン、シゥガシー、シェムハジアン、シスニゴット、シタシール、シャイニング・チャイルド、ジャバウォック、シャンタク、ショグティー、ジョティ、シルヴァンシー、シンスポーン、スキュラ、スケイヴリング、スケイドゥナー、スター・アルコン、スラーク、スリザリング・トラッカー、セウストダイモン、セレフート、ソウル・イーター、ソックア、ソルトウォーター・メロウ、ターナダイモン、タイガ・ジャイアント、タナトティック・タイタン、ダルゴダイモン、チェアノブー、チャーダ、チュパカブラ、ディ・ジーリアク、デヴィルフィッシュ、デカパス、デストラカン、デス・ワーム、デュラハン、テレートス、テンドリキュロス、トゥウィグジャック、トーテンマスケ、ドラコナル、ドラゴン・ホース、トリトン、ドロウズル、ナイオゴス、ナイトウィング、ナイトウェーヴ、ナイトウォーカー、ナイトクローラー、ナウネト、ナグラブ、ハイドロウダイモン、ハウラー、ハウンド・オヴ・ティンダロス、パグワンピ、ハングマン・ツリー、ハンドメイデン・デヴィル、ヒポカンパス、ビューソス、フォーラーレン、フォレスト・ドレイク、ブラインドハイム、ブライン・ドラゴン、ブリジディーン、ブリンク・ドッグ、フレイム・ドレイク、フレッシュウォーター・メロウ、フロスト・ドレイク、プロダイモン、ペッチ、ベリエ・デヴィル、ペリュ

トン、ベルカー、ヘルキャット、ボダック、ポルターガイスト、マーケイン、マーシュ・ジャイアント、マールート、マグマ・エレメンタル、マグマ・ドラゴン、マッド・エレメンタル、マングロールマン、マンドラゴラ、ミストゥ、ミュー・スポア、ムーンフラワー、メラダイモン、モヴァニック・ディーヴァ、モナディック・ディーヴァ、モバット、ラーカー・イン・ライト、ラークシャラット、ラースト、ライトニング・エレメンタル、ラミア・メイトリアーク、リーフクロウ、リヴェナント、ルーコダイモン、ルーン・ジャイアント、レイヴナー、レオナル、レッドキャップ、レン・スパイダー、ロック・トロル

Bestiary 3 モンスター：

アクヴァン、アズカイト アスラ、アズルヴェルダ、アダロ、アッシュ・ジャイイアント、アトゥミー、アドヒラー、アドレット、アニス・ハグ、アンダーワールド・ドラゴン、イクトゥルソ、ウパスンダ、エコルシェ、エレマイト、解放された幻獣、ガウワス、ギルタブルル、クリオスフィンクス、グル、グレート・サイクロプス、ケイヴ・ジャイアント、ケッチ、ケルン・リノーム、コールド・ライダー、ゴラザグ、コンガマトー、サスカッチ、サボサン、シーア、シー・ドラゴン、シェドゥ、シセイリア、シニガミ、ジヌシガミ、シムルグ、シャギィ・デモダンド、ジャングル・ジャイアント、ショコイ、シラ、スカイ・ドラゴン、スピリット・オニ、スプライト、スライミィ・デモダンド、セピド、セラティオイディ、ターリィ・デモダンド、ダイア・コルビー、タイガ・リノーム、タッツルワーム、タヌキ、デザート・ジャイアント、デザート・ドレイク、デルヒ、トアー・リノーム、トシガミ、ドラゴンヌ、トリアイ・ソルジャー、ナックラヴィー、ネフィリム、バーバラン、バレガラ、バンダースナッチ、ヒエラコスフィンクス、ファイアー・ヤイ、フィヨルド・リノーム、フェストラーゴ、フォレスト・ドラゴン、フレイル・スネイル、フンババ、ベイコク、ペイル・ストレンジャー、ヘカトンケイル、ペリ、マイシロイド、マグミン、マナナンガル、マフデト、モス・トロル、ヨツン・トロル、リージョン・アルコン、リーフ・レーシー、リヴァー・ドレイク、リフト・ドレイク、ワルキューレ

役回りなし

Bestiary モンスター：

アーミィ・アント・スウォーム、アイアン・ゴーレム、アイアン・コブラ、アイス・ゴーレム、アウル、アウルベア、アサシン・ヴァイン、アニメイテッド・オブジェクト、アンキロサウルス、アンケグ、イーグル、イエロー・マスク・クリーパー、ヴァイオレット・ファンガス、ヴァイパー、ウィーゼル、ヴェノマス・スネーク、ウッド・ゴーレム、ウリィ・ライナセラス、ウルヴァリン、ウルフ、エラスモサウルス、エレクトリック・イール、エレファント、オーカー・ジェリー、オーロックス、オクトパス、オルカ、キャット、ギラロン、クラブ・スウォーム、グリズリー・ベア、グリフィン、グレイ・ウーズ、クレイ・ゴーレム、クロコダイル、ケイヴ・フィッシャー、コッカトリス、ゴブリン・ドッグ、ゴリラ、ゴルゴン、コンストリクター・スネーク、シー・サーペント、シャーク、ジャイアント・アント、ジャイアント・イーグル、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・スタッグ・ビートル、ジャイアント・スパイダー、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・センチピード、ジャイアント・フライトラップ、ジャイアント・フリルド・リザード、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・マンティス、ジャイアント・モーレイ・イール、ジャイアント・リーチ、ジャイアント・ワスプ、ショッカー・リザード、スクウィッド、スタージ、ステゴサウルス、ストーン・ゴーレム、スパイダー・スウォーム、ゼラチナス・キューブ、センチピード・スウォーム、ダークマントル、ダイア・ウルヴァリン、ダイア・ウルフ、ダイア・エイプ、ダイア・クロコダイル、ダイア・シャーク、ダイア・タイガー、ダイア・ハイエナ、ダイア・バット、ダイア・ベア、ダイア・ボア、ダイア・ライオン、ダイア・ラット、タイガー、チーター、ディノニクス、ティラノサウルス、トード、ドッグ、トリケラトプス、ドルフィン、パープル・ワーム、ハイエナ、バイソン、バシディランド、バジリスク、バット・スウォーム、バット、ヒュドラ、ファイアー・ビートル、プテラノドン、ブラキオサウルス、ブラック・プディング、ブレイ、フレッシュ・ゴーレム、フロフェモス、ボア、ポイズン・フロッグ、ホーク、ホース、ポニー、マストドン、モニター・リザード、モンキー、ライオン、ライディング・ドッグ、ライナセラス、ラスト・モンスター、ラット・スウォーム、ラット、リーチ・スウォーム、リザード、ルフ、レイヴン、レパード、レムレー、ワスプ・スウォーム

Bestiary 2 モンスター：

sicuel サリフュージド、アダマンティン・ゴーレム、アメーバ・スウォーム、アラムヴォラクス、アルケミカル・ゴーレム、アルシノイテリウム、アロサウルス、アンフィスバエナ、ヴァイパー・ヴァイン、エンペラー・コブラ、ガー、カーニヴァラス・ブラブ、キャメル、キャリオン・ゴーレム、グラス・ゴーレム、グリフ、グリプトドン、グルームウィング、グレート・ホワイト・ホエール、クローリング・ハンド、クロックワーク・ゴーレム、ケイヴ・スコーピオン、ゴライアス・スタッグ・ビートル、コンプソグナトゥス、ジェリーフィッシュ・スウォーム、ジャイアント・アナコンダ、ジャイアント・アメーバ、ジャイアント・ウィップテイル・センチピード、ジャイアント・ガー、ジャイアント・クイーン・ビー、ジャイアント・クローリング・ハンド、ジャイアント・コックローチ、ジャイアント・サリフュージド、ジャイアント・ジェリーフィッシュ、ジャイアント・スナッピング・タートル、ジャイアント・タランチュラ、ジャイアント・ティック、ジャイアント・トード、ジャイアント・ドラゴンフライ、ジャイアント・ドラゴンフライ ニンフ、ジャイアント・ビー、ジャイアント・フライ、ジャイアント・ブラック・ウィドウ スパイダー、ジャイアント・マガット、ジャイアント・モスキート、シュタバイ、スケアクロー、スティングレイ、スナッピング・タートル、スライサー・ビートル、スライム・モールド、ダイア・バジャー、タイタン・センチピード、ダスト・ディガー、超巨大ブラック・スコーピオン、ティック・スウォーム、ティロサウルス、テナブラス・ワーム、テンタモート、肉食コックローチ・スウォーム、ネクロンアイデアス、バジャー、バニップ、バブーン、パラサウロロフス、ヒポグリフ、ヒポポタマス、ファングル・クローラー、フィコマイド、フロスト・ワーム、ベヒモス・ヒポポタマス、ホエール、マグマ・ウーズ、マンタ・レイ、ミスラル・ゴーレム、メガテリウム、メガロセロス、モスキート・スウォーム、モンキー・スウォーム、ラム

Bestiary 3 モンスター：

アスコモイド、アックス・ビーク、アルケロン、アンテロープ、イグアノドン、インキュバス、ヴァルチャー、ヴェノマス・スネーク・スウォーム、ヴォイド・ヤイ、エルク、オーガ・スパイダー、ガーデン・ウーズ、カーニヴァラス・クリスタル、カマダン、カリアティード・カラム、カンガルー、グレイヴン・ガーディアン、グレート・ホーンド・アウル、クロックワーク・ゴライアス、クロックワーク・サーヴァント、クロックワーク・スパイ、クロックワーク・ソルジャー、クロックワーク・リヴァイアサン、グロブスター、クワ、ケルベロス、ゴースト・スコーピオン、サイラシン、サガッスム・フィーンド、サファイア・ジェリーフィッシュ、サラシック・ベヒモス、サンダー・ベヒモス、シップレッカー・クラブ、シャークイーティング・クラブ、ジャイアント・アウル、ジャイアント・アダルト・アント・ライオン、ジャイアント・アント・ライオン、ジャイアント・ヴァルチャー、ジャイアント・カメレオン、ジャイアント・クラブ・スパイダー、ジャイアント・ゲッコウ、ジャイアント・シー・アネモネ、ジャイアント・スカンク、ジャイアント・ポーキュパイン、ジャイアント・ラット・グラブ、シャドウ・マスティフ、ジャブジャブ・バード、スカンク、ステュムパーリデス、スネーク・スウォーム、スパイダー・イーター、スピノサウルス、ディープ・シー・サーペント、ディセンチャンター、ディメトロドン、デスウェブ、デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ、デストラップ・ウーズ、デッドフォール・スコーピオン、テラコッタ・ソルジャー、テンペスト・ベヒモス、トウテツ、トゥピラク、トペテ、トロルハウンド、ヌエ、パキケファ

ロサウルス、バシロサウルス、バルキテリウム、ハングリー・フォッグ、ファントム・ファンガス、フー・ドッグ、フー・ライオン、フェイ・ジャイアント・トード、フォッシル・ゴーレム、ブラス・ゴーレム、プラズマ・ウーズ、ヘルワスプ・スウォーム、ポーキュパイン、ボーン・ゴーレム、ボダッグ、メガラニア、モボゴ、ルクワタ、ロット・グラブ・スウォーム

役回り『技能』

Bestiary モンスター：

インヴィジブル・ストーカー、インテレクト・ディヴァウラー、インプ、エターキャップ、強大なるシャドウ、クアジット、シャドウ、シャドウ・デーモン、スペクター、ダーク・クリーパー、ダーク・ストーカー、チョーカー、デロ、ドッペルゲンガー、ナバッスゥ、ババウ、ピクシー、ホムンクルス、モーロック、リレンド、レイス

Bestiary 2 モンスター：

ヴェクスジット、ヴォルピナル、グリッグ、ジンキン、スカルク、スプリガン、セイレーン、ダーク・スレイヤー、デナズン・オヴ・レン、ネレイド、パラクレトス、フェイスレス・ストーカー

Bestiary 3 モンスター：

アガースラ、アガシ、アリップ、アルラウネ、インターラキター、カーバンクル、クルシダイモン、ゴーウド・レーシー、コダマ、ゴブリン・スネーク、コロクス、シェイ、ジャッカルワー、ジョロウグモ、ズイシン、ディビューク、トリプラースラ、ニクシー、パイラカ、ファウヌス、ファンガス・レーシー、フーア、ブータ、ブギーマン、フランフ、ポポバワ、ユキオンナ、ルサルカ

役回り『特殊』

Bestiary モンスター：

ウィル・オ・ウィスプ、クローカー、ドライアド、ランタン・アルコン、ローパー

Bestiary 2 モンスター：

アクァナ、カッシシアン、クイックリング、ソウルバウンド・ドール、バンシー、モースマン、レウクロッタ

Bestiary 3 モンスター：

アウィソトル、アクルト、イシアン、ヴーニス、ウルフ・イン・シープス・クロッシング、カッパ、グローツラング、グロデール、ゲクブ、ゴリニッチ、サガリ、シー・ボンズ、ズーグ、スレイプニル、トジャナイダ、ホロウ・サーペント、ムーンビースト

役回り『呪文』

Bestiary モンスター：

ガーディアン・ナーガ、ガエル、カッパー・ドラゴン、グリーン・ドラゴン、コアトル、ゴールド・ドラゴン、シルヴァー・ドラゴン、スピリット・ナーガ、ソーラー、ダーク・ナーガ、ドライダー、トランペット・アルコン、ニンフ、ブラス・ドラゴン、ブラック・ドラゴン、プラネター、ブルー・ドラゴン、ブロンズ・ドラゴン、ホワイト・ドラゴン、ラークシャサ、レッド・ドラゴン

Bestiary 2 モンスター：

アレイニア、アンブラル・ドラゴン、クラウド・ドラゴン、クリスタル・ドラゴン、スター・アルコン、ドラコナル、ネ・サールグー、ブライン・ドラゴン、ブラウニィ、プレローマ、マグマ・ドラゴン、モヴァニック・ディーヴァ、モナディック・ディーヴァ、ラミア・メイトリアーク、リラキーン、レイヴナー、レプラコーン、ワーム・ザット・ウォークス

Bestiary 3 モンスター：

アウグル、アスレンドラ、アンドロスフィンクス、ヴァルヌダイモン、ウォーター・ナーガ、ウォーター・ヤイ、ヴォジャノーイ、ガルーダ、キリン、コールボーン、コントラクト・デヴィル、シーウィード・レーシー、シキガミ、ズヴェンビ、スピリット・オニ、セレブリック・ファンガス、ソヴリン・ドラゴン、タータカ ラークシャサ、ダンタスカ、チチミトル、デミリッチ、トリアイ・クイーン、トリアイ・シーア、ドル、ノルン、ハービンジャー・アルコン、バク、パクアジ、ヒューキューヴァ 、フェアリー・ドラゴン、ブレイン・ウーズ、ペナンガラン、マハラジャ、マライ、ラクタヴァーナ、ラマッス、ルナー・ナーガ、ロイヤル・ナーガ

遭遇表

遭遇表 Encounter Tables

地上を長く旅しているときや、危険なダンジョンで野営しようと決めた時などに、ゲームを盛り上げようと思ったら、以下の遭遇表を使ってランダムにモンスターとの遭遇を起こすことができる。この表は本書に収録されているモンスター全てを網羅してはいないし、同様にゲーム中に PC がいる可能性がある全ての場所をカバーしてもいない。君は、これらの表をモデルにして自分自身でデザインした追加の遭遇表を使用してもよい。以下の表には脅威度が示されていることに注意。これはこの表で決められる遭遇の平均的な難しさを示している。たとえば脅威度 4 の遭遇は、レベル 4 の PC のパーティーが挑戦するのにちょうどよい。

砂漠 脅威度 6

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 8	ジャイアント・スパイダー 1	1
9 ～ 12	スケルタル・チャンピオン 1	2
13 ～ 18	スケルトン 1d8	2
19 ～ 22	バット・スウォーム 1	2
23 ～ 30	ジャイアント・スコーピオン 1	3
31 ～ 34	ダイア・バット 1d3	4
35 ～ 42	ヴェノマス・スネーク 1d6	4
43 ～ 46	バジリスク 1	5
47 ～ 52	ミイラ 1	5
53 ～ 56	ジャーン 1d4	6
57 ～ 60	ラミア 1	6
61 ～ 68	ジャイアント・アント 2d6	6
69 ～ 72	ブラス・ドラゴン（ヤング）1	7
73 ～ 80	ノール 2d6、およびハイエナ 1d4	7
81 ～ 84	ルモアハズ（寒冷の砂漠のみ）1	7
85 ～ 88	ビーヒア 1	8
89 ～ 92	スフィンクス 1	8
93 ～ 96	ブルー・ドラゴン（ヤング）1	9
97 ～ 98	ブラス・ドラゴン（アダルト）1	11
99 ～ 100	ブルー・ドラゴン（アダルト）1	13

ダンジョン（低レベル）脅威度 2

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 6	ダイア・ラット 1d6	1
7 ～ 12	ファイアー・ビートル 1d6	1
13 ～ 20	人間のスケルトン 1d6	1
21 ～ 24	ジャイアント・センチピード 1d4	1
25 ～ 26	スパイダー・スウォーム 1	1
27 ～ 32	人間のゾンビ 1d6	2
33 ～ 34	チョーカー 1	2
35 ～ 36	スケルタル・チャンピオン 1	2
37 ～ 44	ゴブリン 2d6	3
45 ～ 48	グール 1d4	3
49 ～ 54	ジャイアント・スパイダー 1d4	3
55 ～ 56	コッカトリス 1	3
57 ～ 60	ゼラチナス・キューブ 1	3
61 ～ 64	ラスト・モンスター 1	3
65 ～ 68	シャドウ 1	3
69 ～ 70	ワイト 1	3
71 ～ 76	スタージ 2d4	4
77 ～ 82	ダークマントル 1d6	4
83 ～ 86	トログロダイト 1d6	4
87 ～ 90	バグベア 1d4	4
91 ～ 92	ヴァルグイユ 1d4	4
93 ～ 94	グレイ・ウーズ 1	4
95 ～ 96	ミミック 1	4
97 ～ 100	オーガ 1	4

ダンジョン（中レベル）脅威度 5

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 4	ゼラチナス・キューブ 1	3
5 ～ 8	ラスト・モンスター 1	3
9 ～ 16	スタージ 2d4	4
17 ～ 22	グレイ・ウーズ 1	4
23 ～ 26	ミミック 1	4
27 ～ 30	バジリスク 1	5
31 ～ 34	クローカー 1	5
35 ～ 38	ジバリング・マウザー 1	5
39 ～ 42	オーカー・ジェリー 1	5
43 ～ 46	レイス 1	5
47 ～ 48	ピアデッド・デヴィル 1	5
49 ～ 52	シャドウ 1d4	5
53 ～ 56	ワイト 1d4	5
57 ～ 62	スケルタル・チャンピオン 1d8	6
63 ～ 68	グール 2d4、およびガスト 1	6
69 ～ 72	エティン 1	6
73 ～ 78	ミノタウロス 1	6
79 ～ 84	オーガ 1d4	6
85 ～ 88	トロル 1d4	7
89 ～ 90	ババウ 1	7
91 ～ 94	ブラック・プディング 1	7
95 ～ 96	メドゥサ 1	7
97 ～ 98	シャドウ・デーモン 1	7
99 ～ 100	ジル 1d4	8

ダンジョン（高レベル）脅威度 10

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 4	ブラック・プディング 1	7
5 ～ 8	ダーク・ナーガ 1	8
9 ～ 14	モーグ 1	8
15 ～ 18	ナバッスゥ 1	8
19 ～ 22	クローカー 1d6	8
23 ～ 28	レイス 1d6	8
29 ～ 36	エティン 1d4	8
37 ～ 40	ボーン・デヴィル 1	9
41 ～ 44	ナイト・ハグ 1	9
45 ～ 48	スピリット・ナーガ 1	9
49 ～ 54	ヴァンパイア 1	9
55 ～ 58	ヴロック 1	9
59 ～ 66	ミノタウロス 1d6	9
67 ～ 72	トロル 2d4	9
73 ～ 76	グレーター・シャドウ 1d4	10
77 ～ 78	ベビリス 1	10
79 ～ 82	バーブド・デヴィル 1	11
83 ～ 86	ディヴァウラー 1	11
87 ～ 88	ヘズロウ 1	11
89 ～ 92	ラークシャサ 1d4	12
93 ～ 94	リッチ 1	12
95 ～ 96	グラブレズゥ 1	13
97 ～ 98	アイス・デヴィル 1	13
99 ～ 100	ナルフェシュネー 1	14

森林（温暖の森林）脅威度 5

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 6	バット・スウォーム 1	2
7 ～ 8	イエロー・マスク・クリーパー 1	2
9 ～ 12	ジャイアント・スパイダー 1d4	3
13 ～ 16	アサシン・ヴァイン 1	3
17 ～ 20	ジャイアント・マンティス 1	3
21 ～ 22	ユニコーン 1	3
23 ～ 26	ダイア・バット 1d4	4
27 ～ 32	ボア 1d4	4
33 ～ 34	ダイア・ボア 1	4
35 ～ 38	ジャイアント・スタッグ・ビートル 1	4
39 ～ 42	アウルベア 1	4
43 ～ 46	タイガー 1	4
47 ～ 52	ワーウルフ 1d6	5
53 ～ 56	ダイア・ウルフ 1d4	5
57 ～ 60	エターキャップ 1、およびジャイアント・スパイダー 1d6	5
61 ～ 70	ゴブリン 2d6、およびゴブリン・ドッグ 1d4	5
71 ～ 74	バーゲスト 1、およびゴブリン 2d6	6
75 ～ 78	ケンタウロス 1d6	6

d%	遭遇	平均脅威度
79 ～ 86	ウルフ 2d6	6
87 ～ 88	ニンフ 1	7
89 ～ 92	ダイア・タイガー 1	8
93 ～ 94	グリーン・ドラゴン（ヤング）1	8
95 ～ 98	シャンブリング・マウンド 1d4	8
99 ～ 100	トリエント 1	8

丘陵／山岳 脅威度 8

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 6	イーグル 1d6	2
7 ～ 14	オーク 2d6	3
15 ～ 22	テング 2d6	4
23 ～ 30	ホブゴブリン 2d6	4
31 ～ 36	ジャイアント・イーグル 1d4	5
37 ～ 42	オーガ 1d6	6
43 ～ 44	ホワイト・ドラゴン（ヤング）1	6
45 ～ 48	ブレイ 1	7
49 ～ 52	キマイラ 1	7
53 ～ 58	グリフィン 1d6	7
59 ～ 64	バグベア 2d4	7
65 ～ 66	サイクロプス 1d6	8
67 ～ 68	ゴルゴン 1	8
69 ～ 72	ワイヴァーン 1d4	8
73 ～ 78	トロル 1d6	8
79 ～ 80	オーガ・メイジ 1	8
81 ～ 82	ルフ 1	9
83 ～ 86	ヒル・ジャイアント 1d6	10
87 ～ 88	シルヴァー・ドラゴン（ヤング）1	10
89 ～ 90	レッド・ドラゴン（ヤング）1	10
91 ～ 92	フロスト・ジャイアント 1d4	11
93 ～ 96	ストーン・ジャイアント 1d6	11
97 ～ 98	クラウド・ジャイアント 1	11
99 ～ 100	ファイアー・ジャイアント 1d4	12

密林（暑熱の森林）脅威度 5

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 4	バット・スウォーム 1	2
5 ～ 8	イエロー・マスク・クリーパー 1	2
9 ～ 14	コンストリクター・スネーク 1	2
15 ～ 18	ジャイアント・センチピード 1d6	2
19 ～ 26	レパード 1	2
27 ～ 30	ジャイアント・スパイダー 1d4	3
31 ～ 34	ヴェノマス・スネーク 1d6	4
35 ～ 40	ボア 1d4	4
41 ～ 44	ダイア・ボア 1	4
45 ～ 50	タイガー 1	4
51 ～ 54	ジャイアント・フリルド・リザード 1	5
55 ～ 60	モニター・リザード 1d6	5
61 ～ 62	アーミィ・アント・スウォーム 1	5
63 ～ 64	アンキロサウスル 1	6
65 ～ 70	ダイア・エイプ 1d6	6
71 ～ 78	ゴリラ 2d4	6
79 ～ 82	ディノニクス 2d4	7
83 ～ 84	ニンフ 1	7
85 ～ 86	ギラロン 1d4	8
87 ～ 90	ダイア・タイガー 1	8
91 ～ 94	シャンブリング・マウンド 1d4	8
95 ～ 96	トリエント 1	8
97 ～ 98	ティラノサウルス 1	9
99 ～ 100	ブラキオサウルス 1	10

海洋 脅威度 8

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 4	オクトパス 1	1
5 ～ 14	ドルフィン 2d6	4
15 ～ 19	マーフォーク 2d6	4
20 ～ 23	シー・ハグ 1	4
24 ～ 31	スクウィッド 1d6	4
32 ～ 36	ウォーター・メフィット 1d6	6
37 ～ 38	アボレス 1	7
39 ～ 42	ジャイアント・オクトパス 1	8
43 ～ 50	サフアグン 2d6	8
51 ～ 60	シャーク 2d6	8
61 ～ 66	スカム 2d6	8
67 ～ 71	ジャイアント・モーレイ・イール 1d6	8
72 ～ 77	大型ウォーター・エレメンタル 1d6	8
78 ～ 79	ダイア・シャーク 1	9
80 ～ 81	ドラゴン・タートル 1	9
82 ～ 83	ジャイアント・スクウィッド 1	9
84 ～ 85	エラスモサウルス 1d4	9
86 ～ 91	オルカ 2d4	9
92 ～ 93	ブロンズ・ドラゴン（ヤング）1	9
94 ～ 95	マーリド 1	9
96 ～ 97	エルダー・ウォーター・エレメンタル 1	11
98	シー・サーペント 1	12
99	クラーケン 1	18
100	ショゴス 1	19

廃都 脅威度 6

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 4	スパイダー・スウォーム 1	1
5 ～ 8	ラット・スウォーム 1	1
9 ～ 16	人間のスケルトン 2d6	3
17 ～ 24	スタージ 1d6	3
25 ～ 28	アサシン・ヴァイン 1	3
29 ～ 36	グール 1d6	4
37 ～ 38	バーゲスト 1	4
39 ～ 44	スケルタル・チャンピオン 1d6	5
45 ～ 48	イェス・ハウンド 1d4	5
49 ～ 54	オーガ 1d6	6
55 ～ 58	シャドウ 1d6	6
59 ～ 62	ワイト 1d6	6
63 ～ 64	ラミア 1	6
65 ～ 70	ハーピー 1d6	7
71 ～ 72	メドゥサ 1	7
73 ～ 74	ナバッスゥ 1	8
75 ～ 76	ダーク・ナーガ 1	8
77 ～ 84	ガーゴイル 1d8	8
85 ～ 88	サイクロプス 1d6	8
89 ～ 92	レイス 1d6	8
93 ～ 94	ビーヒア 1	8
95 ～ 96	スフィンクス 1	8
97 ～ 98	スピリット・ナーガ 1	9
99 ～ 100	スペクター 1d4	9

サバンナ（暑熱の平地）脅威度 7

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 6	チーター 1	2
7 ～ 10	コッカトリス 1	3
11 ～ 16	ジャイアント・スコーピオン 1	3
17 ～ 20	ダイア・ライオン 1	5
21 ～ 26	ジャイアント・フリルド・リザード 1	5
27 ～ 30	アンケグ 1d6	6
31 ～ 34	プテラノドン 1d6	6
35 ～ 40	モニター・リザード 1d8	6
41 ～ 44	ダイア・ハイエナ 1d6	6
45 ～ 52	ハイエナ 2d6	6
53 ～ 60	ノール 2d6	6
61 ～ 66	ライオン 1d6	6
67 ～ 70	ジャイアント・アント 2d6	7
71 ～ 74	ペガサス 2d4	7
75 ～ 78	ケンタウロス 2d6	8
79 ～ 80	ダイア・タイガー 1	8
81 ～ 82	アンキロサウスル 1d6	9
83 ～ 84	ステゴサウルス 1d6	10
85 ～ 88	ライナセラス 2d4	10
89 ～ 90	ゴールド・ドラゴン（ヤング）1	11
91 ～ 94	エレファント 2d4	11
95 ～ 96	ティラノサウルス 1d6	12
97 ～ 98	トリケラトプス 1d8	12
99 ～ 100	ブラキオサウルス 1d6	13

沼地 脅威度 7

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 6	コンストリクター・スネーク 1	2
7 ～ 10	ヒュドラ 1	4
11 ～ 14	リーチ・スウォーム 1	4
15 ～ 18	グレイ・ウーズ 1	4
19 ～ 22	グリーン・ハグ 1	5
23 ～ 26	オーカー・ジェリー 1	5
27 ～ 32	スタージ 2d6	5
33 ～ 38	クロコダイル 1d6	5
39 ～ 46	ジャイアント・フロッグ 2d6	6
47 ～ 52	ゴブリン・ドッグ 2d6	6
53 ～ 56	ハーピー 1d4	6
57 ～ 64	リザードフォーク 2d6	6
65 ～ 72	ボガード 2d6	7
73 ～ 74	チュール 1	7
75 ～ 76	ドラコリスク 1	7
77 ～ 80	ジャイアント・リーチ 2d6	7
81 ～ 82	ブラック・ドラゴン（ヤング）1	7
83 ～ 84	ジャイアント・スラグ 1	8
85 ～ 88	シャンブリング・マウンド 1d6	9
89 ～ 90	スピリット・ナーガ 1	9
91 ～ 94	ウィル・オ・ウィスプ 1d6	9
95 ～ 96	ダイア・クロコダイル 1	9
97 ～ 98	ジャイアント・フライトラップ 1	10
99 ～ 100	フロフェモス 1	13

地下 脅威度 9

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 10	ドゥエルガル 2d6	4
11 ～ 16	ケイヴ・フィッシャー 1d6	5
17 ～ 22	パシディランド 1	5
23 ～ 32	ドラウ 2d6、およびドラウの貴族 1	5
33 ～ 40	ジャイアント・スパイダー 2d6	6
41 ～ 46	ヴァイオレット・ファンガス 1d6	6
47 ～ 52	デロ 1d8	7
53 ～ 60	モーロック 2d6	7
61 ～ 64	ブラック・プディング 1	7
65 ～ 68	ジャイアント・スラグ 1	8
69 ～ 72	クローカー 1d6	8
73 ～ 82	ダーク・クリーパー 2d6、ダーク・ストーカー 1	8
83 ～ 86	ドライダー 1d6	10
87 ～ 90	インテレクト・ディヴァウラー 1d6	11
91 ～ 92	パープル・ワーム 1	12
93 ～ 96	ローパー 1d4	14
97 ～ 98	ネオセリッド 1	15
99 ～ 100	ショゴス 1	19

都市（危険な街）脅威度 6

d%	遭遇	平均脅威度
1 ～ 12	ドッグ 1d6	1
13 ～ 20	ラット・スウォーム 1	2
21 ～ 30	ライディング・ドッグ 1d6	2
31 ～ 32	ワーウルフ 1	2
33 ～ 40	ダイア・ラット 3d6	4
41 ～ 48	テング 2d6	4
49 ～ 56	ティーフリング 2d6	4
57 ～ 62	グール 1d6	4
63 ～ 68	ドッペルゲンガー 1d6	5
69 ～ 78	ワーラット 2d6	7
79 ～ 82	サキュバス 1	7
83 ～ 86	ジャーン 1d6	7
87 ～ 90	ガーゴイル 1d8	8
91 ～ 92	モーグ 1	8
93 ～ 94	インテレクト・ディヴァウラー（肉体泥棒）1	8
95 ～ 96	ヴァンパイア 1	9
97 ～ 98	ナイト・ハグ 1	9
99 ～ 100	ラークシャサ 1	10

動物の相棒

動物の相棒 Animal Companions

ドルイドおよびレンジャーは動物の相棒についての幅広い選択肢を有しているが、このセクションは相棒として利用可能な全ての動物を網羅しているわけではない。このリストには数多くの追加の動物が示されており、そのそれぞれに相棒としてそれらを使用するためのルールが含まれている。

動物の相棒 Animal Companions

アンキロサウルス（ディノサウルス）
エラスモサウルス
エレクトリック・イール
エレファント
オーロックス
オクトパス
オルカ
ゴブリン・ドッグ
ジャイアント・フロッグ
ジャイアント・モーライ・イール
スクウィッド
ステゴサウルス
ダイア・バット
ダイア・ラット
ティラノサウルス
トリケラトプス
ドルフィン
ハイエナ
バイソン
プテラノドン
ブラキオサウルス
モニター・リザード
ライナセラス
ルフ

動物の相棒（Bestiary 2）Bestiary 2 Animal Companions

ガー
ジャイアント・スナッピング・タートル
ディノサウルス：アロサウルス
ディノサウルス：ティロサウルス
ディノサウルス：パラサウロロフス
ヒポポタマス
プライメイト：バブーン
メガファウナ：アルシノイテリウム
メガファウナ：グリプトドン
メガファウナ：メガテリウム
メガファウナ：メガロセロス
ラム
レイ：スティングレイ
レイ：マンタレイ

動物の相棒（Bestiary 3）Bestiary 3 Animal Companions

アンテロープの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 小型；**移動速度** 60 フィート；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d4）；**能力値**【筋】10、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】13、【魅】5；**特殊能力** 夜目。
4 レベルでの成長：**能力値** ＋ 2【筋】、＋ 2【敏】、＋ 2【耐】。

アルケロンの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 15 フィート、水泳 50 フィート；**AC** ＋ 10 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】8、【敏】10、【耐】9、【知】2、【判】13、【魅】6；**特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】。

アックス・ビークの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 50 フィート；**攻撃** 噛みつき（1d6 ＋【筋】ボーナスの 1.5 倍）；**能力値**【筋】10、【敏】17、【耐】12、【知】2、【判】11、【魅】10；**特殊能力** 夜目。
4 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8 ＋【筋】ボーナスの 1.5 倍）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】；**特殊能力** 突発突撃。

バルキテリウムの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 40 フィート；**AC** ＋ 4 外皮；**攻撃** 蹄× 2（1d4）；**能力値**【筋】14、【敏】14、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】6；**特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋ 3 外皮；**攻撃** 蹄× 2（1d6）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】；**特殊能力** 蹂躙。

バシロサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 水泳 40 フィート；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d4）、尾（1d4）；**能力値**【筋】11、【敏】14、【耐】12、【知】2、【判】14、【魅】6；**特殊能力** 夜目、息こらえ。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）、尾（1d6）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】；**特殊能力** 非視覚的感知。

ディメトロドンの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】12、【敏】16、【耐】14、【知】1、【判】12、【魅】3；**特殊能力** Tearing Bite。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 噛みつき（2d8）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】。

エルクの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 50 フィート；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d6）または蹄× 2（1d3）；**能力値**【筋】12、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】15、【魅】5；**特殊能力** 夜目。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d8）または蹄× 2（1d4）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】。

ジャイアント・カメレオンの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 30 フィート、登攀 30 フィート；

攻撃 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】12、【敏】14、【耐】14、【知】2、【判】11、【魅】7；**特殊能力** 静止時に＋10〈隠密〉、夜目。
4 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値** ＋4【筋】、－2【敏】、＋2【耐】、特殊攻撃 引き寄せ（舌、5 フィート）、舌。

ジャイアント・ゲッコウの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 小型；**移動速度** 30 フィート；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】11、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】14、【魅】7；**特殊能力** expert climber、夜目。
7 レベルでの成長：**サイズ** 中型；**移動速度** 40 フィート、**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 噛みつき（2d4）；**能力値** ＋4【筋】、－2【敏】、＋2【耐】。

ジャイアント・ヴァルチャーの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 10 フィート、飛行 50 フィート（平均）；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】12、【敏】15、【耐】14、【知】2、【判】15、【魅】7；**特殊能力** 夜目、病気に対する**セーヴ**＋4。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 噛みつき（2d6）；**能力値** ＋8【筋】、－2【敏】、＋4【耐】。

イグアノドンの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋3 外皮；**攻撃** 爪（1d6）；**能力値**【筋】17、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】7。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 爪（1d8）；**能力値** ＋8【筋】、－2【敏】、＋4【耐】；**特殊能力** thumb spikes。

カンガルーの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 40 フィート；**攻撃** 蹴り（1d4）；**能力値**【筋】12、【敏】14、【耐】13、【知】2、【判】11、【魅】7；**特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
4 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**移動速度** 50 フィート；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 蹴り（1d6）；**能力値** ＋4【筋】、＋2【敏】、＋2【耐】。

メガラニアの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋1 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6、加えて“つかみ”）；**能力値**【筋】13、【敏】17、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】6；**特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋1 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8、加えて“つかみ”と“毒”）；**能力値** ＋4【筋】、－2【敏】、＋4【耐】。

パキケファロサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d8）；**能力値**【筋】15、【敏】16、【耐】13、【知】2、【判】12、【魅】5。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d10）；**能力値** ＋8【筋】、－2【敏】、＋4【耐】；**特殊能力** clobbering charge。

スピノサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 中型；**移動速度** 30 フィート、水泳 20 フィート；**AC** ＋3 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）、爪×2（1d4）；**能力値**【筋】18、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】3。
7 レベルでの成長：**サイズ** 大型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）、爪×2（1d6）；**能力値** ＋8【筋】、－2【敏】、＋4【耐】。

サイラシン（タスマニア・タイガー）の動物の相棒

開始時のデータ：**サイズ** 小型；**移動速度** 30 フィート；**攻撃** 噛みつき（1d4）；**能力値**【筋】12、【敏】15、【耐】16、【知】2、【判】13、【魅】7；**特殊能力** 夜目、powerful jaws。
4 レベルでの成長：**サイズ** 中型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値** ＋4【筋】、－2【敏】、＋4【耐】。