NPC Codex

Iconic Characters (7Level)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

Pathfinder Roleplaying Game NPC Codex. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Alex Greenshields, Rob McCreary, Mark Moreland, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

NPC Codex : Iconic Characters

アミリ 脅威度 7 Amiri

経験点 3,200

人間のバーバリアン 7 レベル

CN ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 11

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ状態 17（＋ 7 鎧、＋ 1 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、－ 2 激怒）

hp 86（7d12 ＋ 35）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 5

防御的能力 直感回避強化、罠感知＋ 2；**DR** 1 ／―

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ＋ 2 大型用バスタード・ソード ＝＋ 15 ／＋ 10（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20）

遠隔 高品質のロングボウ＝＋ 10 ／＋ 5（1d8 ／× 3）

特殊攻撃 激怒（18 ラウンド／日）、激怒パワー（慎重なる構え［近接に対し＋ 2 回避］、力任せの一打＋ 2、驚異的精度＋ 2）

戦術

戦闘中 アミリは、戦闘時はいつも激怒し、遠距離より攻撃することよりも敵の眼前で戦うことを好む。機会が訪れるごとに《強打》および《薙ぎ払い》を使用するが、if she has difficulty hitting a target that particularly infuriates her, she either forgoes the extra damage and uses 力任せの一打 to make up the shortfall, or combines her《強打》with 驚異的精度 to keep her chance to hit high. She bull rushes foes into positions where they can be flanked.

基本データ 激怒していない、アミリのデータは AC 21；ｈｐ 72；**頑健** ＋ 7、**意志** ＋ 3；近接 ＋ 2 大型用バスタード・ソード ＝＋ 13 ／＋ 8（2d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）；【筋】20、【耐】14；**CMB** ＋ 12（突き飛ばし＋ 14）、**CMD** 25；技能〈登攀〉＋ 13、〈水泳〉＋ 11。

一般データ

【筋】24、【敏】14、【耐】18、【知】10、【判】12、【魅】10

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 14（突き飛ばし＋ 16）；**CMD** 27（突き飛ばしに対して 29）

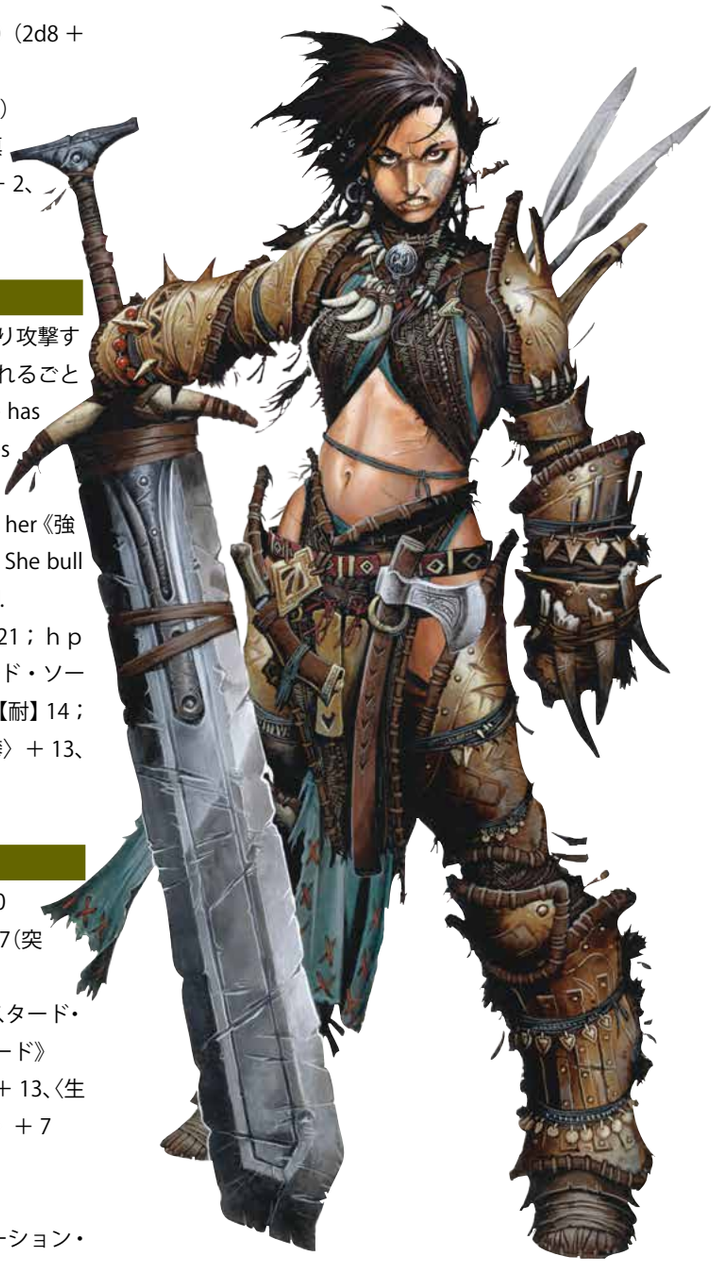
特技《強打》、《突き飛ばし強化》、《特殊武器習熟：バスタード・ソード》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：バスタード・ソード》

技能〈威圧〉＋ 10、〈軽業〉＋ 0（跳躍時＋ 9）、〈水泳〉＋ 13、〈生存〉＋ 9、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 15、〈動物使い〉＋ 7

言語 共通語

その他の特殊能力 高速移動

戦闘用装備 ジャヴェリン・オヴ・ライトニング、ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ（2）、ポーション・オヴ・ディレイ・ポイズン、ポーション・オヴ・フライ、ポーション・オヴ・レッサー・レストレーション、酸ビン；**その他の装備** ＋ 3 ハイド・アーマー、＋ 2 大型用バスタード・ソード、高品質のロングボウとアロー 20 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋ 2、リング・オヴ・ジャンピング、リング・オヴ・プロテクション＋ 1、背負い袋、携帯用寝具、まきびし、火打ち石と打ち金、麻のロープ（50ft.）、シャベル、松明（5）、保存食（4）、水袋、220gp



ヴァレロス 脅威度 7 Valeros

経験点 3,200

人間のファイター 7

NG ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚**〈知覚〉＋ 0

防御

AC 24、接触 15、立ちすくみ状態 20（＋ 7 鎧、＋ 1 反発、＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮、＋ 1 盾）
hp 71（7d10 ＋ 28）
頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3；恐怖に対して＋ 2
防御的能力 武勇＋ 2

攻撃

移動速度 30 フィート
近接 ＋ 2 ロングソード ＝＋ 13 ／＋ 8（1d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）、＋ 1 ショート・ソード ＝＋ 10（1d6 ＋ 5 ／ 19 ～ 20）または ＋ 2 ロングソード ＝＋ 15 ／＋ 10（1d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）
遠隔 高品質のショートボウ＝＋ 11 ／＋ 6（1d6 ／× 3）
特殊攻撃 武器訓練（長剣＋ 1）

戦術

戦闘中 Valeros always attempts to attack with both his ロングソード and ショート・ソード each round. He uses the ロングソード alone if he cannot take a full attack action. Unless he absolutely must wield a weapon in two hands to gain the additional damage potential, he wields both swords to take advantage of his Two-Weapon Defense feat.

一般データ

【筋】18、【敏】16、【耐】14、【知】12、【判】10、【魅】11
基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 26
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《追加 hp》、《二刀の守り》、《二重斬り》、《二刀流》、《武器開眼：ロングソード》、《武器熟練：ロングソード》、《迎え討ち》
技能〈騎乗〉＋ 12、〈水泳〉＋ 13、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 11、〈登攀〉＋ 13
言語 共通語、ゴブリン語
その他の特殊能力 鎧修練 2
戦闘用装備 ポーション・オヴ・ベアズ・エンデュアランス、ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ、ポーション・オヴ・エンラージ・パースン、ポーション・オヴ・フライ、酸ビン、錬金術師の火（2）、聖水；**その他の装備** ＋ 1 ブレストプレート、＋ 2 ロングソード、＋ 1 ショート・ソード、ヘヴィ・メイス、高品質のショートボウとアロー 20 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋ 2、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1、リング・オヴ・プロテクション＋ 1、耐毒剤、背負い袋、携帯用寝具、かなてこ、消えずの松明、ひっかけ鉤、麻のロープ（50ft.）、ジョッキ、保存食（2）、水袋、88gp

エズレン 脅威度 7 Ezren

経験点 3,200

人間のウィザード 7 レベル

N ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 1

防御

AC 23、接触 14、立ちすくみ状態 21（＋ 4 鎧、＋ 2 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 4 盾）

hp 55（7d6 ＋ 28）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 8

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ＋ 1 ケイン ＝＋ 4（1d6 ＋ 1）またはダガー＝＋ 3（1d4 ／ 19 ～ 20）

遠隔 高品質のライト・クロスボウ＝＋ 6（1d8 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 徒弟の手（8 回／日）

準備しているウィザード呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中 ＋ 12）

4 レベル：シャウト（DC20）、ディメンジョン・ドア

3 レベル：ディスペル・マジック、ファイアーボール（DC19）、ヘイスト

2 レベル：グリッターダスト（DC17）、スコーチング・レイ、スパイダー・クライム、ノック

1 レベル：エクスペディシャス・リトリート、オブスキュアリング・ミスト、シールド、バーニング・ハンズ（DC17）、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、ライト

戦術

戦闘前 エズレンは、遭遇が始まる前に メイジ・アーマー および シールド を発動する。

戦 闘 中 Ezren uses his attack spells in conjunction with his hand of the apprentice special attack to eliminate threats against him and his companions.

基本データ メイジ・アーマー および シールド を除いた、エズレンのデータは AC 15、接触 14、立ちすくみ 13。

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】14、【知】20、【判】12、【魅】10

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 17

特技《**頑健**無比》、《呪文熟練：力術》、《戦闘発動》、《追加 hp》、《抵抗破り》、《巻物作成》、《魔法の武器防具作成》

技能〈鑑定〉＋ 15、〈言語学〉＋ 15、〈知識：神秘学、歴史、自然、次元界〉＋ 15、〈呪文学〉＋ 15、〈飛行〉＋ 12

言語 エルフ語、オシーリオン語、火界語、共通語、巨人語、ケレッシュ語、ゴブリン語、地獄語、地界語、地下共通語、天上語、奈落語、竜語

その他の特殊能力 秘術の絆（ケイン（ステッキ））

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キャッツ・グレイス、ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ、ポーション・オヴ・フライ、ポーション・オヴ・タンズ、スクロール・オヴ・ブラー、スクロール・オヴ・チャーム・パースン、スクロール・オヴ・マジック・ウェポン、ワンド・オヴ・マジック・ミサイル（50 チャージ）；**その他の装備** ＋ 1 ケイン（ステッキ）（クラブとして扱う）、ダガー、高品質のライト・クロスボウとボルト 10 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー ＋ 1、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 2、ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス＋ 2、パール・オヴ・パワー（1st）、リング・オヴ・プロテクション＋ 2、背負い袋、巻物入れ、呪文構成要素ポーチ、呪文書（**準備している全ての呪文**と全ての 0 レベル呪文を含む；1 レベル：チャーム・パースン、カラー・スプレー、グリース、プロテクション・フロム・イーヴル、スリープ；2 レベル：アシッド・アロー、ベアズ・エンデュアランス；3 レベル：フライ、ライトニング・ボルト）、89gp

キラ 脅威度 7 Kyra

経験点 3,200

人間のクレリック 7 レベル

NG ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚**〈知覚〉＋ 4

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ状態 21（＋ 8 鎧、＋ 3 反発）

hp 56（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 10

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 シミター ＝＋ 8（1d6 ＋ 3 ／ 18 ～ 20）

遠隔 スリング＝＋ 5（1d4 ＋ 2）

特殊攻撃 正のエネルギー放出 7 回／日（DC17、6d6［アンデッドに対し＋ 7］）

領域の擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 11）

7 回／日：死の調伏（1d4 ＋ 3）

準備しているクレリック呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 11）

4 レベル：キュア・クリティカル・ウーンズ 、ファイアー・シールド 領、ホーリィ・スマイト（DC18）

3 レベル：インヴィジビリティ・パージ 、キュア・シリアス・ウーンズ、シアリング・ライト 領、ディスペル・マジック

2 レベル：キュア・モデレット・ウーンズ、スピリチュアル・ウェポン 、ヒート・メタル 領（DC16）、ブルズ・ストレンクス、ホールド・パースン（DC16）

1 レベル：エンデュア・エレメンツ 領、キュア・ライト・ウーンズ、コマンド（DC15）、シールド・オヴ・フェイス、ディヴァイン・フェイヴァー、ブレス

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

領 領域呪文；**領域** 治癒、太陽

戦術

戦闘前 キラは、遭遇が始まる前に シールド・オヴ・フェイス を発動する。

戦　闘　中 Kyra focuses her attacks on any creatures that are innately and irredeemably evil—such as evil outsiders and undead—while offering a chance of redemption to those who can still be turned to　良　い , and healing her allies as needed. Those who refuse her offer of redemption, however, she exterminates.

基本データ シールド・オヴ・フェイス を除いた、キラのデータは AC 19、接触 11、立ちすくみ 19。

一般データ

【筋】14、【敏】10、【耐】12、【知】11、【判】18、【魅】14

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 7；**CMD** 18

特技《エネルギー放出回数追加》、《エネルギー放出強化》、《選択的エネルギー放出》、《戦闘発動》、《追加 hp》

技能〈交渉〉＋ 12、〈知識：宗教〉＋ 10、〈治療〉＋ 14

言語 共通語、ケレッシュ語

その他の特殊能力 オーラ、癒し手の祝福

戦闘用装備 オイル・オヴ・アライン・ウェポン 、オイル・オヴ・デイライト 、ポーション・オヴ・イーグルズ・スプレンダー 、スクロール・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ 、スクロール・オヴ・レッサー・レストレーション 、スクロール・オヴ・マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル 、ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（50 チャージ）、雷石（2）；

その他の装備 ＋ 2 ブレストプレート 、＋ 1 シミター 、スリングとブリット 10 個、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、フィラクタリー・オヴ・ポジティヴ・チャネリング 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、耐毒剤、背負い袋、携帯用寝具、銀製聖印、呪文構成要素ポーチ、　保存食（2）、水袋、38gp

シーラ 脅威度 7 Seelah

経験点 3,200

人間のパラディン 7 レベル

LG ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚**〈知覚〉＋ 1

オーラ 勇気（10 フィート）

防御

AC 25、接触 10、立ちすくみ状態 25（＋ 11 鎧、＋ 4 盾）

hp 64（7d10 ＋ 21）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 10

完全耐性 病気、［恐怖］

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 ロングソード ＝＋ 13 ／＋ 8（1d8 ＋ 5 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ＋ 1 コンポジット・ロングボウ ＝＋ 8 ／＋ 3（1d8 ＋ 5 ／× 3）

特殊攻撃 正のエネルギー放出（DC16、4d6）、悪を討つ一撃 3 回／日（攻撃および AC に＋ 3、ダメージに＋ 7）

パラディンの擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中 ＋ 10）

回数無制限：ディテクト・イーヴル

準備しているパラディン呪文（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 7）

2 レベル：イーグルズ・スプレンダー

1 レベル：ディヴァイン・フェイヴァー 、レッサー・レストレーション

戦術

戦　闘　中 Seelah is fearless, especially in the face of evil, and she faces fiends, undead, and those with malicious intent head-on. Against particularly powerful evil foes—especially fiends and evil dragons—she channels her goddess's power into her attacks with her smite evil ability. If she has already expended her daily uses of smite evil, she uses her divine bond to increase her weapon's power. When her allies are injured or in trouble, Seelah puts herself in ハーム's way in an effort to ヒール them.

一般データ

【筋】18、【敏】10、【耐】14、【知】10、【判】13、【魅】16

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 21

特技《癒しの手回数追加》、《強打》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：ロングソード》

技能〈交渉〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 11、〈知識：宗教〉＋ 10

言語 オシーリオン語、共通語

その他の特殊能力 オーラ、行動規範、信仰の絆（武器＋ 1、1 回／日）、信仰の恩寵、癒しの手（3d6、8 回／日）、慈悲（病気、不調状態）

戦闘用装備 ワンド・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ（42 チャージ）、聖水；**その他の装備** ＋ 2 フル・プレート 、＋ 2 木製ヘヴィ・シールド 、＋ 1 コンポジット・ロングボウ（＋ 3【筋】）とアロー 20 本、＋ 1 ロングソード 、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋ 2 、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、背負い袋、銀製聖印、保存食（4）、143gp

シオニ 脅威度 7 Seoni

経験点 3,200

人間のソーサラー 7 レベル

LN ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚**〈知覚〉＋ 3

防御

AC 25、接触 15、立ちすくみ状態 22（＋ 4 鎧、＋ 2 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮、＋ 4 盾）

hp 41（7d6 ＋ 14）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 6

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クオータースタッフ＝＋ 3（1d6）

遠隔 ダガー＝＋ 5（1d4 ／ 19 ～ 20）

修得済みのソーサラー呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 12）

3 レベル（5 回／日）：ディスペル・マジック 、ヘイスト 、ライトニング・ボルト（DC20）

2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ 、ウェブ（DC17）、グリッターダスト（DC17）、スコーチング・レイ

1 レベル（8 回／日）：アイデンティファイ 、エンラージ・パースン（DC16）、シールド 、バーニング・ハンズ（DC18）、マジック・ミサイル 、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ディスラプト・アンデッド 、ディテクト・マジック 、フレア（DC17）、プレスティディジテイション 、ライト 、リード・マジック

血脈 秘術

戦術

戦闘前 シオニは、遭遇が始まる前に メイジ・アーマー および持続時間延長 シールド（彼女の呪文修正の達人の能力を使用）を発動する。

戦闘中 戦闘中、シオニは射程内より砲台の役割を果たし、マジック・ミサイル 、ライトニング・ボルト および スコーチング・レイ を用いて敵を撃つ。

基本データ メイジ・アーマー および シールド を除いた、シオニのデータは AC 17、接触 15、立ちすくみ 14。

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】12、【知】10、【判】13、【魅】21

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 18

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏**感覚**》、《回避》、《呪文持続時間延長》、《呪文熟練：力術》、《上級呪文熟練：力術》、《戦闘発動》、《物質要素省略》

技能〈真意看破〉＋ 3、〈知覚〉＋ 3、〈知識：次元界〉＋ 10、〈登攀〉＋ 3、〈呪文学〉＋ 10、〈はったり〉＋ 15

言語 ヴァリシア語、共通語

その他の特殊能力 秘術の絆（使い魔、ドラゴンという名の青い尾をもつトカゲ）、血脈の秘法（呪文レベルを上昇させた呪文修正した呪文の DC に＋ 1）、呪文修正の達人（2 回／日）

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キャッツ・グレイス 、ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（3）、スクロール・オヴ・ファイアーボール 、スクロール・オヴ・フライ 、ワンド・オヴ・マジック・ミサイル（術者レベル 3 レベル、50 チャージ）；**その他の装備** ダガー、クオータースタッフ、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 2 、ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリスマ＋ 2 、リング・オヴ・プロテクション＋ 2 、背負い袋、保存食（4）、44gp

ソウジョン 脅威度 7 Sajan

経験点 3,200

人間のモンク 7 レベル

LN ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚**〈知覚〉＋ 11

防御

AC 20、接触 17、立ちすくみ状態 16（＋ 3 鎧、＋ 1 反発、＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 モンク、＋ 1【判】）

hp 56（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 8；心術に対して＋ 2

防御的能力 身かわし；完全耐性 病気

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 連打＝＋ 8 ／＋ 8 ／＋ 3（1d8 ＋ 3）または素手攻撃＝＋ 8（1d8 ＋ 3）または ＋ 2 テンプル・ソード ＝＋ 10（1d8 ＋ 5）

遠隔 シュリケン＝＋ 8（1d2 ＋ 3）

特殊攻撃 連打、朦朧化打撃（7 回／日、DC14）

戦術

戦闘中 Sajan uses fast movement and Acrobatics to get into a strategic location in combat, and uses a combination of Combat Reflexes and flurry of blows to deal as much damage as possible to his targets. He employs combat maneuvers when it's strategically advantageous—grappling spellcasters and tripping foes with his temple sword when his allies flank them. Against a particularly powerful single enemy, he utilizes Stunning Fist to take the combatant out of commission.

一般データ

【筋】16、【敏】16、【耐】14、【知】10、【判】13、【魅】10

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10（足払い、組みつき＋ 12）；**CMD** 25（足払い、組みつきに対して 27）

特技《足払い強化》、《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《組みつき強化》、《蠍の型》、《素手打撃強化》、《迎え討ち》、《朦朧化打撃》、《矢止め》

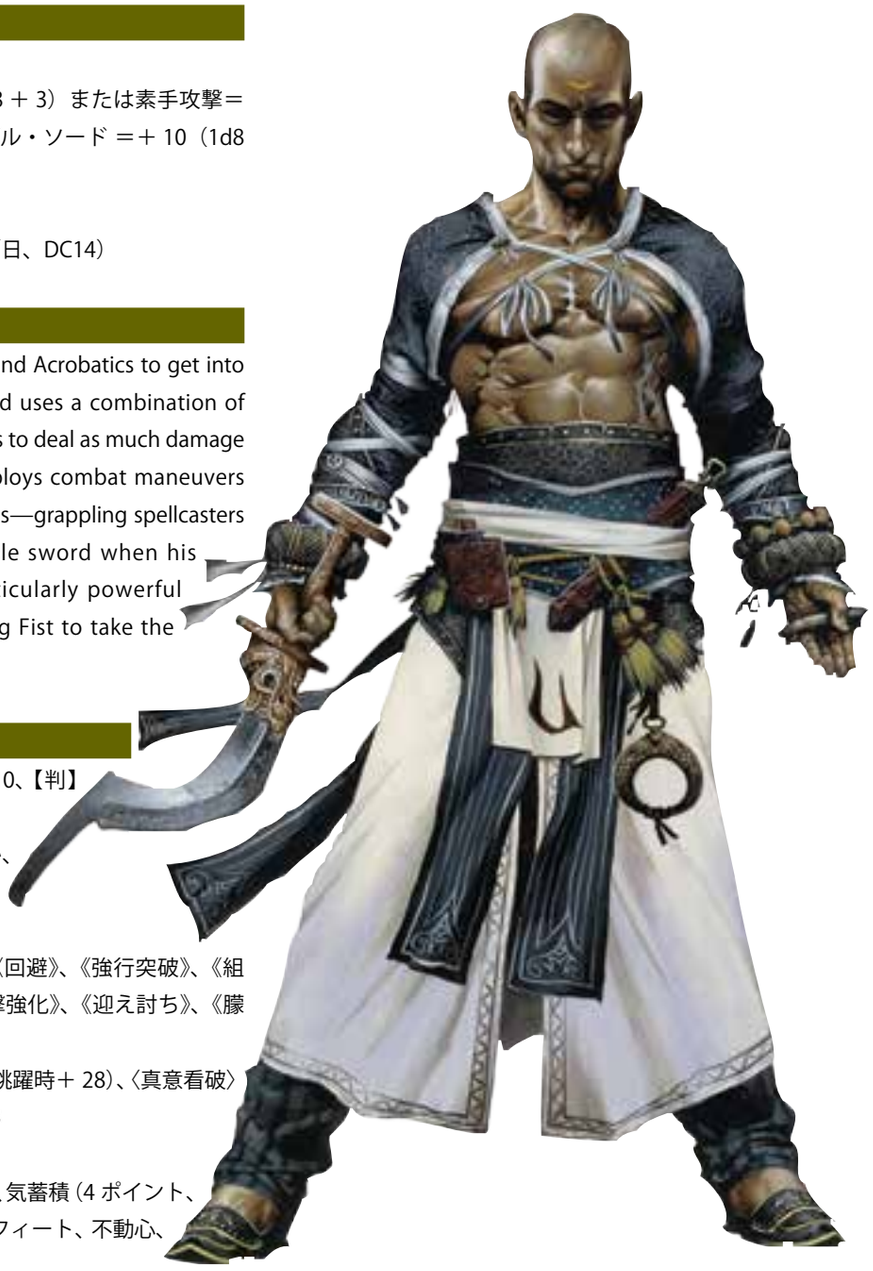
技能〈隠密〉＋ 13、〈軽業〉＋ 13（跳躍時＋ 28）、〈真意看破〉＋ 11、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 13

言語 ヴードラ語、共通語

その他の特殊能力 高速移動、大跳躍、気蓄積（4 ポイント、魔法）、戦技訓練、無病身、浮身 30 フィート、不動心、肉体の完成

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（2）；

その他の装備 ＋ 2 テンプル・ソード 、シュリケン（50）、ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋ 3 、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 2 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、ベルトポーチ、木製聖印、58gp



ハースク 脅威度 7 Harsk

経験点 3,200

ドワーフのレンジャー 7 レベル

LN ／中型サイズの人型生物（ドワーフ）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12

防御

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

hp 64（7d10 ＋ 21）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 8；毒、呪文、および擬似呪文能力に対して＋ 2

防御的能力 防衛訓練（巨人に対する AC に＋ 4 回避ボーナス）

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 バトルアックス ＝＋ 10 ／＋ 5（1d8 ＋ 3 ／× 3）

遠隔 ＋ 2 ヘヴィ・クロスボウ ＝＋ 12（1d10 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 オークおよびゴブリン類の人型生物に対する攻撃ロールに＋ 1、得意な敵（フェイ＋ 2、人型生物［巨人］＋ 4）

準備しているレンジャー呪文（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 6）

2 レベル：バークスキン

1 レベル：エンタングル（DC13）、レジスト・エナジー

戦術

戦闘中 ハースクは、バトルアックスよりクロスボウを用いて戦うことを好むが、必要とあれば危険な近接戦に参戦することを恐れはしない。彼の巨人への憎悪はしばしば（巨人）の副種別を持つクリーチャーを攻撃することに（それ以外のクリーチャーでは考えられないほど）意欲を高める。

一般データ

【筋】14、【敏】16、【耐】16、【知】10、【判】14、【魅】8

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22（突き飛ばしに対して 26、足払いに対して 26）

特技《近距離射撃》、《高速装填》、《持久力》、《精密射撃》、《精密射撃強化》、《遠射》、《鋼の**意志**》

技能〈隠密〉＋ 13、〈生存〉＋ 12、〈知覚〉＋ 12（通常のものでない石製の仕掛けに気づく＋ 14）、〈知識：地理、自然〉＋ 10、〈治療〉＋ 12、〈動物使い〉＋ 9

言語 共通語、ドワーフ語

その他の特殊能力 得意な地形（山岳＋ 2）、狩人の絆（動物、Biter という名のバジャー）* 、追跡＋ 3、野生動物との共感＋ 6、森渡り

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ（3）、ポーション・オヴ・パス・ウィズアウト・トレイス（2）、スクリーミング・ボルト（4）、足留め袋；**その他の装備** ＋ 2 スタデッド・レザー 、＋ 1 バトルアックス 、＋ 2 ヘヴィ・クロスボウ とボルト 30 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1 、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 2 、耐毒剤、背負い袋、鳴子、発煙棒、ティーポット、保存食（4）、468gp

* See the appendix for ハースク's animal companion's statistics.

メリシール 脅威度 7 Merisiel

経験点 3,200

エルフのローグ 7 レベル

CN ／中型サイズの人型生物（エルフ）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 23、接触 17、立ちすくみ状態 17（＋ 5 鎧、＋ 1 反発、＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 盾）

hp 56（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 3；心術に対して＋ 2

防御的能力 身かわし、罠感知＋ 2、直感回避；完全耐性 睡眠

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ＋ 1 キーン・レイピア ＝＋ 11（1d6 ＋ 3 ／ 15 ～ 20）

遠隔 ダガー＝＋ 10（1d4 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 4d6

戦術

戦闘前 Though something of a show-off, Merisiel understands the value of hiding in order to get the drop on her opponents.

戦闘中 Merisiel makes sneak attacks on her foes to maximize the damage she can do with her ダガー and レイピア .

一般データ

【筋】15、【敏】20、【耐】12、【知】10、【判】10、【魅】12

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 7；**CMD** 24

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《追加 hp》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 20、〈装置無力化〉＋ 17、〈知覚〉＋ 12、〈知識：地域〉＋ 10、〈手先の早業〉＋ 15、〈登攀〉＋ 12、〈はったり〉＋ 11

言語 エルフ語、共通語

その他の特殊能力 エルフの魔法、ローグの技（出血攻撃＋ 4、戦闘技術、高速隠密）、罠探し＋ 3、武器精通

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ 、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ 、酸、錬金術師の火、足留め袋；**その他の装備** ＋ 2 スタデッド・レザー 、高品質のバックラー、＋ 1 キーン・レイピア 、ダガー（12）、ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ＋ 2 、ブーツ・オヴ・エルヴンカインド 、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、ユニヴァーサル・ソルヴェント 、背負い袋、覆い付きランタン、高品質の盗賊道具、油（5）、絹のロープ（50ft.）、16gp

リニ 脅威度 7 Lini

経験点 3,200

ノームのドルイド 7 レベル

N ／小型サイズの人型生物（ノーム）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 16

防御

AC 20、接触 13、立ちすくみ状態 19（＋ 4 鎧、＋ 1 反発、＋ 1【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 56（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 10；幻術に対して＋ 2、フェイおよび植物を目標とした効果に対して＋ 4

防御的能力 防衛訓練（巨人に対する AC に＋ 4 回避ボーナス）

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 シックル ＝＋ 5（1d4 － 1）

遠隔 スリング＝＋ 7（1d3 － 2）

特殊攻撃 ゴブリン類および爬虫類の人型生物に対する攻撃ロールに＋ 1、自然の化身 3 回／日

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）

1 回／日：ゴースト・サウンド（DC14）、スピーク・ウィズ・アニマルズ 、ダンシング・ライツ 、プレスティディジテイション

準備しているドルイド呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 11）

4 レベル：アイス・ストーム 、ディスペル・マジック

3 レベル：デイライト 、ニュートラライズ・ポイズン 、リムーヴ・ディジーズ（DC18）

2 レベル：スパイダー・クライム 、バークスキン 、ブルズ・ストレンクス 、フレイミング・スフィアー（DC16）

1 レベル：エンタングル（2、DC15）、グッドベリー 、スピーク・ウィズ・アニマルズ（2）

0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、ノウ・ディレクション 、ライト 、レジスタンス

戦術

戦闘前 リニは、1 日が始まる毎に グッドベリー を発動する。戦闘に先立ち、彼女は自身に バークスキン を、彼女の動物の相棒に ブルズ・ストレンクス および グレーター・マジック・ファング を発動する。

戦闘中 Lini avoids melee, センディング in her animal companion.

基本データ バークスキン を除いた、リニのデータは AC 17、接触 13、立ちすくみ 16。

一般データ

【筋】6、【敏】12、【耐】16、【知】12、【判】18、【魅】16

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14

特技《化身時発動》、《呪文熟練：召喚術》、《招来クリーチャー強化》、《自力生存》

技能〈製作：装身具〉＋ 3、〈生存〉＋ 13、〈知覚〉＋ 16、〈知識：自然〉＋ 13、〈知識：地理〉＋ 11、〈治療〉＋ 14、〈動物使い〉＋ 13、〈呪文学〉＋ 11

言語 共通語、ゴブリン語、ドルイド語、ノーム語、森語

その他の特殊能力 自然との絆（動物の相棒、Droogami* という名前のスノー・レオパルド）、自然**感覚**、跡無き足取り、野生動物との共感＋ 10、森渡り

戦闘用装備 グッドベリー（5）、ポーション・オヴ・イーグルズ・スプレンダー 、スクロール・オヴ・コール・ライトニング（2）、ワンド・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ（32 チャージ）、ワンド・オヴ・グレーター・マジック・ファング（7 チャージ）、ワンド・オヴ・プロデュース・フレイム（43 チャージ）、酸；

その他の装備 ＋ 2 レザー・アーマー 、＋ 1 シックル 、スリングとブリット 10 個、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、ドルイズ・ヴェストメント 、ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム＋ 2 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、ベルトポーチ、ヤドリギ、呪文構成要素ポーチ、集めた小枝、陽光棒（2）、保存食（2）、113gp

* 動物の相棒のデータは 7 レベルのスモール・キャットを使用する。

レム 脅威度 7 Lem

経験点 3,200

ハーフリングのバード 7 レベル

LG ／小型サイズの人型生物（ハーフリング）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 4

防御

AC 20、接触 15、立ちすくみ状態 17（＋ 5 鎧、＋ 1 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 サイズ）

hp 63（7d8 ＋ 28）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9；恐怖に対して＋ 2、バードの呪芸、［言語依存］、および［音波］に対して＋ 4

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 ショート・ソード ＝＋ 11（1d4 ／ 19 ～ 20）

遠隔 スリング＝＋ 10（1d3 － 1）

特殊攻撃 呪芸 27 ラウンド／日（移動アクション；打ち消しの調べ、散逸の演技、恍惚の呪芸、自信鼓舞の呪芸＋ 3、勇気鼓舞の呪芸＋ 2、示唆の詞 ）

修得済みのバード呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 12）

3 レベル（2 回／日）：ディープ・スランバー（DC18）、ヘイスト

2 レベル（4 回／日）：インヴィジビリティ 、サイレンス（DC17）、サジェスチョン（DC17）、ヒロイズム

1 レベル（6 回／日）：グリース 、サイレント・イメージ（DC16）、チャーム・パースン（DC16）、ヒディアス・ラフター（DC16）、リムーヴ・フィアー

0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド（DC15）、ダンシング・ライツ 、ディテクト・マジック 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、ライト

戦術

戦闘前 レムは遭遇が始まる前に ヒロイズム を発動する。

戦闘中 レムは、自分が支援の役割を担うことが最適であることを理解しており、可能であれば近接間合いより離れることを試みる。代わりに、自分の呪芸 Instead, he uses his bardic performance ability to inspire courage in his companions. In cases where a single enemy presents a particularly large threat to Lem or his companions, the バード uses his offensive spells on that target. Against larger groups of foes, he bolsters his allies with the likes of ヘイスト and ヒロイズム .

基本データ ヒロイズム を除いた、レムのデータは **感覚**〈知覚〉＋ 2; **頑健** ＋ 6、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 7; 近接 ＋ 1 ショート・ソード ＝＋ 9（1d4 ／ 19 ～ 20）；遠隔 スリング＝＋ 8（1d3 － 1）；**CMB** ＋ 3；技能〈軽業〉＋ 10（跳躍時＋ 6）、〈はったり〉＋ 15、〈登攀〉＋ 1、〈交渉〉＋ 15、〈知識〉（神秘学、貴族）＋ 15、〈知覚〉＋ 2、〈芸能：お笑い〉＋ 15、〈芸能：管楽器〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 10、〈隠密〉＋ 13。

一般データ

【筋】8、【敏】14、【耐】14、【知】14、【判】10、【魅】20

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 5；**CMD** 17

特技《回避》、《追加 hp》、《呪芸時間追加》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 12（跳躍時＋ 8）、〈芸能：お笑い〉＋ 17、〈芸能：管楽器〉＋ 19、〈交渉〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 12、〈知覚〉＋ 4、〈知識：神秘学、貴族〉＋ 17、〈登攀〉＋ 3、〈はったり〉＋ 17

言語 エルフ語、共通語、ゴブリン語、ハーフリング語

その他の特殊能力 バードの知識＋ 3、博識 1 回／日、万能なる芸（お笑い、管楽器）

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ 、スクロール・オヴ・チャーム・モンスター 、スクロール・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ 、スクロール・オヴ・グリッターダスト 、ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（50 チャージ）、ワンド・オヴ・ディスペル・マジック（11 チャージ）、まきびし；**その他の装備** ＋ 2 スタデッド・レザー 、＋ 1 ショート・ソード 、スリングとブリット 10 個、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリスマ＋ 2 、レッサー・エクステンド・メタマジック・ロッド 、リング・オヴ・フェザー・フォーリング 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、ユニヴァーサル・ソルヴェント（2）、背負い袋、携帯用寝具、覆い付きランタン、高品質のフルート、巻物入れ、絹のロープ（50ft.）、発煙棒、呪文構成要素ポーチ、保存食（2）、水袋、42gp