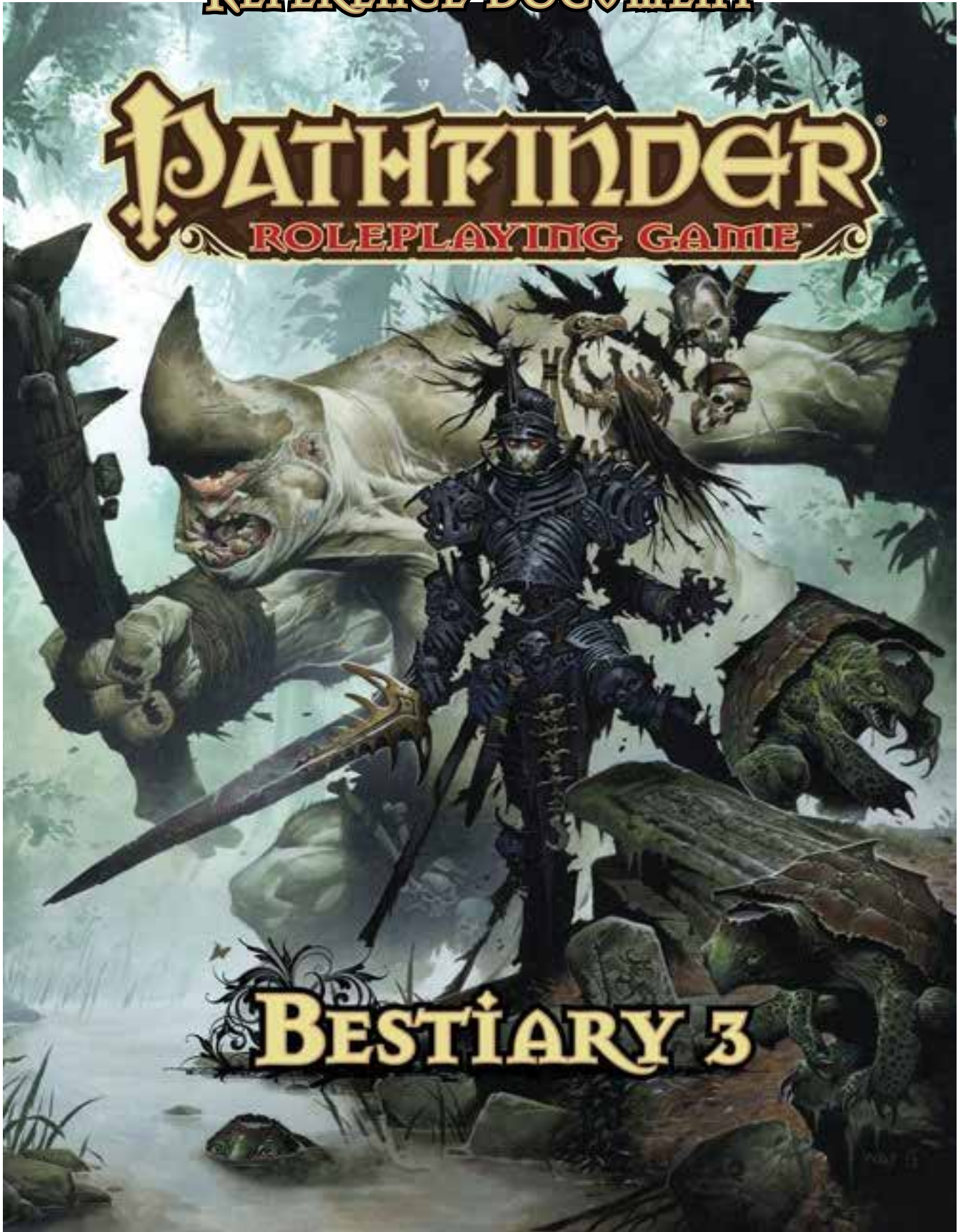


PATHFINDER ROLEPLAYING GAME
REFERENCE DOCUMENT



PATHFINDER ROLEPLAYING GAME
REFERENCE DOCUMENT

PRD1 PDF
—

BESTIARY3

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potations, modifications, corrections, additions, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes the Open Game Content. (e) "Product Identity" means the product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artwork, 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 modify, and You must add the name, 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. Liability to Comply. If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to third party, judicial order, or 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, © 2009, Paizo Publishing, LLC; Authors: Paizo Publishing, LLC.

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

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

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

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

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 4, © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Hartz, James Jacobs, Matt Jones, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Torik Shaw, and Russ Taylor.

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

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

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

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

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

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Campaign, © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Brian Costello, Adam Daigle, Matt Goss, Jim Groves, Richard Pelt, Rob Rodman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Stephen Townsend.

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

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment, © 2012 Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goss, Jim Groves, Tracy Hartz, Matt Jones, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Torik Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor.

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

Anger of Angels, © 2003, Sean K Reynolds.

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

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

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

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

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

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

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

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

Kobold Quarterly Issue 7, © 2008, Open Design LLC; www.koboldquarterly.com; Authors: John Baichtal, Wolfgang Baur, Ross Byers, Matthew Cicci, John Flemming, Jeremy Jones, Derek Kaganam, Phillip Larwood, Russ Pelt, and Sean K Reynolds.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Carbuncle from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene, based on original material by Albrie Fiore.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document(PRD)(<http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/>)を日本語訳した prdJ(<http://www.29atwiki.jp/prdJ/>)を PDF 化したものです。
このドキュメントの作成は shiga! 志賀 努(Oita Evil Spirit)が行いました。(<http://www.pipu.net/shiga@pipu.net>) [2014

はじめに (モンスター) Introduction

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

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

イントロダクション

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

データ・ブロック

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

防御能力／DR／完全耐性／エネルギーに対する抵抗／SR：ク

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

弱点：ここにはクリーチャーが持つ弱点が全て記されている。

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

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

遠隔：上述の近接と同様に、遠隔攻撃について記されている。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

その他の特殊能力：そのクリーチャーが有するその他の特殊能力である。

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

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

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

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

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

説明文

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

アウイソトル Ahuizotl

この熊ほどの大きさの獣はうずくまった猿に似た体、犬のような顔、先端が爪の生えた手になった長い尾を持つ。

アウイソトル 脅威度 6 Ahuizotl

経験点 2,400
NE / 大型サイズの魔獣（水棲）
イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 2

防御
AC 19、接触 12、立ちすくみ 16（+ 3 【敏】、+ 7 外皮、－ 1 サイズ）
hp 68（8d10 + 24）
頑健 + 9、反応 + 9、意志 + 4

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき = + 12（2d6 + 5）、爪 = + 12（1d8 + 5 / 19 ～ 20、加えて“つかみ”）
接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート（尾は 10 フィート）
特殊攻撃 引っかき（爪（× 2） = + 5、1d4 + 5）

基本データ
【筋】 20、【敏】 17、【耐】 17、【知】 9、【判】 14、【魅】 16
基本攻撃 + 8；CMB + 14（組みつき + 18）；CMD 27（対足払い 31）
特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《クリティカル強化：爪》B、《迎え討ち》、《盲目化クリティカル》B
技能（隠密） + 9、〈水泳〉 + 20、〈はったり〉 + 9；種族修正 + 6（はったり）
言語 共通語
その他の特殊能力 水陸両生、執拗な組みつき、声色

生態
出現環境 暑熱／湖、河川、または沼地
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
執拗な組みつき（変則）アウイソトルは敵に組みついている場合に組みつき状態にならない。
声色（変則）アウイソトルは人型生物がすすり泣く音を完璧に真似することができ、聞いた声を模倣しようとしてことさえできる。声を模倣する場合はアウイソトルは聞く者の〈真意看破〉と対抗して〈はったり〉判定を行わなければならない。聞く者がアウイソトルが模倣しようとする声を聞いたことがない場合、聞く者は〈真意看破〉判定に－ 8 のペナルティを被る。

殺戮に飢えた湿地の住人であるアウイソトルは、最もはっきりした特徴である、先端が爪が生えているが人型生物そのものの手になっている長い尾を考慮に入れなかったとしても、凶悪な外見の捕食者である。その水中の住処（典型的には水没した木々の塊が浸水した洞窟）の入り口からであれ、水際に繁茂した密生した葦や植物からであれ、アウイソトルはその縄張りに侵入するかもしれないあらゆるものを警戒している。そのような獲物を見つけると、この獣は嘆き悲しむ人型生物の声を真似する薄気味の悪い能力を用いて犠牲者を尾の爪で掴みかかることができるほど近くに誘い込む。アウイソトルはことのほか犠牲者の目を賞味することを好み、その尾の爪はこのような器官をこの獣が貪るために抉り出すことに適応している。歯と指の爪もこのクリーチャーのお気に入りの食べ物であり、川岸に沿って目、歯、爪を失った損傷した肉体があることはアウイソトルの攻撃があった確実な証拠となる。

残虐を好むにも関わらず、アウイソトルは湿地の他の有害な住人たちお互いに利のある協定をすることがある。ウィル・オ・ウィスプとアウイソトルはしばしばこのような協力関係にあり、ウィル・オ・ウィスプがクリーチャーをアウイソトルのねぐらに誘い込み、アウイソトルがそれを深みに引き込む際に犠牲者の恐怖を食らうためにまとりつく。アウイソトルに掴まれた一部の狡猾な人型生物、通常はリザードフォーク、ボガード、湿地に住む人間は、他の者の命を彼ら自身の命と引き換えにするという取引に成功している。このような協定はこの水棲捕食者の代理人が新たな犠牲者をその恐るべきパートナーの食事として湿地に誘い込むことによって、常に身代わり殺人が連続するという結果になる。

アウイソトルは著しく長命で、1体の個体が人間の数世代にわたって特定の地域に住みつき捕食をしていることがある。アウイソトルは体長 9 フィート、体重 1,200 ポンド。

アウル Owl

アウル：ジャイアント・アウル Owl, Giant

この巨大なフクロウは、そのかなりな大きさにも関わらず、静かなる優雅さと叡智を備えている。

ジャイアント・アウル（巨大梟）脅威度 5 Giant Owl

経験点 1,600

LN／超大型サイズの魔獣

イニシアチブ＋5；感覚 夜目；〈知覚〉＋17

防御

AC 18、接触 10、立ちすくみ 16（＋2【敏】、＋8外皮、－2サイズ）
hp 57（6d10＋24）
頑健＋9、反応＋7、意志＋5

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 爪（×2）＝＋9（2d6＋5）
接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート

基本データ

【筋】20、【敏】15、【耐】18、【知】14、【判】17、【魅】9
基本攻撃＋6；CMB＋13；CMD 25
特技《鋭敏感覚》、《攻防一体》、《武器落とし強化》
技能《隠密》＋9、〈真意看破〉＋14、〈知覚〉＋17、〈知識：自然〉＋10、〈知識：地理〉＋10、〈知識：歴史〉＋10、〈飛行〉＋11；
種族修正＋4〈飛行〉、＋4すべての〈知識〉技能、＋4〈知覚〉、＋8〈隠密〉
言語 森語（話せない）；動物とのテレパシー（30 フィート）
その他の特殊能力 洞察感覚、貫くような凝視

生態

出現環境 温暖／森林
編成 単体、2 体、またはとまり木（3～10）
宝物 なし

特殊能力

動物とのテレパシー（超常）ジャイアント・アウルはスピーク・ウィズ・アニマルズの効果の下にあるかのように他の動物とテレパシーで交信することができる。
洞察感覚（超常）ジャイアント・アウルの感覚は危険を感知し、獲物の位置を掴むことに特に研ぎ澄まされている。イニシアチブ判定にその【判断力】修正値（ほとんどのジャイアント・アウルは＋3）を洞察ボーナスとして加える。
貫くような凝視（超常）1 日に 3 回まで、即行アクションとして、ジャイアント・アウルは 1 ラウンドの間トゥルー・シーイング（呪文と同様）の効果を得ることができる。

高貴なるジャイアント・アウルは最も高い木々やその故郷の森の近くの高地の洞窟をねぐらとする。ジャイアント・アウルは単なる動物ではなく、自らの知性と鋭い人物眼を誇りとしている。その故郷の森でジャイアント・アウルの注意をすり抜けるものはほとんどない。直接見ることがないものでも、動物の情報提供者の広いネットワークによって知る。彼らは自分のことを参画者であるよりも観察者であるとみなしており、彼らの故郷に対する脅威に立ち向かうとする他者の行いに干渉することはほとんどない。ジャイアント・アウルは身の丈 18 フィート、開翼長 30 フィートだが、体重が 600 ポンドを越えることはめったにない。

アウル：グレート・ホード・アウル Owl, Great Horned

この灰色と白の羽毛をした梟は、それをほとんどの梟よりも大きく見せるふわふわした翼と大きな頭を持つ。

グレート・ホード・アウル 脅威度 1/2 Great Horned Owl

経験点 200

N／小型サイズの動物

イニシアチブ＋2；感覚 夜目；〈知覚〉＋10

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 13（＋2【敏】、＋2外皮、＋1サイズ）
hp 5（1d8＋1）
頑健＋3、反応＋4、意志＋2

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 爪（×2）＝＋3（1d4－1）

基本データ

【筋】8、【敏】15、【耐】13、【知】2、【判】15、【魅】6
基本攻撃＋0；CMB－2；CMD 10
特技《武器の妙技》
技能《隠密》＋10、〈知覚〉＋10、〈飛行〉＋6；種族修正＋4〈飛行〉、＋4〈知覚〉、＋4〈隠密〉

生態

出現環境 温暖／森林
編成 単体または 2 体
宝物 なし

グレート・ホード・アウルは大きいように見える。その外見上の嵩の大きさのほとんどは、その特にふかふかの羽毛とかなり大きな頭部によるものである。グレート・ホード・アウルの開翼長は 5 フィート以下、体重は 4 ポンド以下。

グレート・ホード・アウルは主としてよるに狩りを行い、その卓越した聴覚で獲物の位置を掴む。彼らの食事は主にげっ歯類であり、より小さな鳥とウサギで補っている。

アクルト Akhlut

この巨大な黒と白の毛皮を持つ狼に似た獣の背中には背びれが立ち上がっている。

アクルト 脅威度 13 Akhlut

経験点 25,600

N / 超大型サイズの魔獣（冷気、変身生物）

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、雪の見通し；〈知覚〉+ 14

防御

AC 29、接触 11、立ちすくみ 26（+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 19 外皮、－ 2 サイズ）

hp 189（18d10 + 90）

頑健 + 16、反応 + 13、意志 + 10

DR 15 / 魔法；完全耐性 [冷気]

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 27（4d8 + 15 / 15 ～ 20、加えて 4d6 [冷気] および “つかみ”）

接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 野生の噛みつき、海浜突撃、飲み込み（2d8 + 15 殴打ダメージ加えて 4d6 [冷気]、AC19、hp18）

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中 + 16）

1 回 / 日：コントロール・ウェザー（風のあるまたは寒冷な天候のみ）

基本データ

【筋】 31、【敏】 15、【耐】 20、【知】 4、【判】 15、【魅】 6

基本攻撃 + 18；CMB + 30（組みつき + 34）；CMD 43（対足払い 47）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》

技能《隠密》+ 16（雪中では + 28）、〈軽業〉+ 8（跳躍 + 12）、〈水泳〉+ 18、〈知覚〉+ 14；種族修正 + 4〈知覚〉、+ 12 雪中での〈隠密〉

その他の特殊能力 変身（オルカ；ビースト・シェイプ III）、息こらえ、雪上歩行

言語 水界語（話せない）

生態

出現環境 寒冷 / 湖、平地、または海洋

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

野生の噛みつき（変則）アクルトの噛みつきは出目 18 ～ 20 でクリティカル可能状態となる。

海浜突撃（変則）アクルトは全身が水につかっている場合、常に自動的にその足と毛皮を失ってオルカに変身する。同様にアクルトが水から上った場合、自動的にウルフとオルカのハイブリッド形態に変身する。アクルトが戦闘が始まる前のラウンドに水中から陸上に移動（あるいはその逆）した場合、そのイニシアチブ判定に + 8 のボーナスを得る。この最初の攻撃は突撃と同様に解決する。アクルトはいずれの形態でも同一の能力値を持つ。

雪の見通し（変則）アクルトは雪が降っている状況においても完全に見通せるようになる。アクルトは雪が降っている際にも〈知覚〉判定に何らペナルティを被らない。

雪上歩行（変則）アクルトは雪や薄い氷の層の上をウォーター・ウォークの効果を受けているかのように歩行することができる。このような表面にはそう望む場合にのみ痕跡を残す。

狼の混ざったキラー・ホエール以外の何物にも見えない、めったに見ることのできないアクルトは絶え間なく続く吹雪に身を隠し、荒涼とした海と凍てついた大地との間をうろついている。伝説によれば最初のアクルトは極地のハリケーンの中心で、元素の無慈悲な怒りを体現し完全に成長した形で産み落とされたという。この物語が真実であろうとそうでなかろうと、アクルトの凶暴性はあらゆる嵐のそれと同じように記憶されるべきものである。

アクルトが陸上で狼とオルカの混血の姿で現れても、水に入ると足と毛皮が消失し、完全にオルカの形態に変身する。アクルトは水の中に、あるいは水の中から突撃することに熟練しており、その形態を変えることは瞬きの間に行われる。

それぞれのアクルトは他の捕食者、特に他のアクルトからその狩場を猛烈に守る。このことは地域の危険な捕食者の数を減少させるが、より弱い捕食者が、アクルトと同等に危険な何かと入れ替わることが実際に好ましいかどうかは不明確である。通常アクルトはそのコントロール・ウェザー擬似呪文能力で作り出した嵐の範囲をその縄張りであるとみなしており、この嵐の境界から遠くに移動することはめったにない。

アクルトは体長 22 フィート、体重 8,000 ポンド。

アスコモイド Ascomoid

青白い黄緑色をした奇形の球体のキノコは自力で動き、狂騒的な速度で転がり、回りながら汚らしい胞子の煙を吐き出す。

アスコモイド 脅威度 5 Ascomoid

経験点 1,600

N / 大型の植物

イニシアチブ + 1; 感覚 振動感知 60 フィート; <知覚> + 0

防御

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

hp 52 (7d8 + 21)

頑健 + 8、反応 + 3、意志 + 2

DR 10 / 刺突; 完全耐性 植物の種別特徴; 抵抗 [電気] 10、[火] 10

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 叩きつけ + 8 (2d8 + 6)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 胞子、蹂躞 (2d8 + 6、DC17)、毒

一般データ

【筋】18、【敏】13、【耐】17、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 5; CMB + 10 (+12 蹴散らし); CMD 21 (足払いされない)

特技《蹴散らし強化》B

生態

環境 地下

編成 単体あるいは集合 (2 ~ 8)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 胞子一吸入; セーブ 頑健 DC16; 頻度 1 / ラウンドを 6 ラウンド: 効果 1d2【筋】ダメージ; 治癒 2 セーブ。セーブ DC は【耐久力】に基づく。

胞子 (変則) 1 ラウンドに 1 回、フリー・アクションでアスコモイドは致命的な胞子を 30 フィートに噴出できる。クリーチャーや壁のような硬い表面に衝突すると、その噴出はうねる胞子の雲となり、半径 10 フィートの拡散範囲を満たす。この雲は霧散するまでの間 1 ラウンド持続する。雲内部のクリーチャーは DC16 の頑健セーブに成功しない限り雲の中にいるあいだ吐き気がする状態となる。この吐き気のセーブに失敗したクリーチャーはまたアスコモイドの毒 (上記参照) にも晒される。セーブ DC は【耐久力】に基づく。

菌類とは思えないほど大きなアスコモイドは、生きた獲物を感知して動き出し、そちらへ転がり始めるまではよく巨大なホコリタケと間違えられる。彼らはクリーチャーの生命を奪うとすぐに移動を始め、あとに残した胞子はその死体の肉を養分として使用し新たなアスコモイドとして育つ。アスコモイドは幅 10 フィートまで成長できるが、400 ポンド以上になることは稀である。

アスコモイドは成長には光を必要としないが、湿った環境が必要となる。彼らは棲み家を定めないが、ときに同じ場所を繰り返して行き来し、その経路にこれまでの犠牲者の骨を散らかすことがある。

群れないことが一般的なクリーチャーではあるが、アスコモイドたちは湿度が高く食料源が多くある一あるいはうっかりした通行人が頻繁に来る一場所に住み、時に致命的な集合となることがある。そのようなこれら巨大な茸の集落はときに他の生氣のない植物の大洞窟の中に潜んでいることがある。振動を看破する能力により、わずかな震えや潜在的足取りでも彼らは転がり、洞窟に隠れるものから肉の粉碎機へと転身する。荒々しく跳ねるアスコモイドの集団はときに数時間かけて元の場所に戻ることで、獲物の移動と自分たちの種族の躰きを区別する。ときに、アスコモイドは急な頂きを棲み家にすることが知られている。彼らはそこから恐ろしい菌糸類の雪崩の中を転がり登攀者を押し潰す。

アスコモイドに潰された者やその胞子の犠牲者はぞっとするような終わりを迎え、その死体は素早く育つ不屈の茸の苗床となる。アスコモイドの幼体であるカビは急速に芽吹き、一般的には 24 時間以内に芽を出す。48 時間後、そのような犠牲者にはこのモコモコした茶色がかった緑色のカビが繁茂し、死体には拡散するカビが行き渡り、食べられてしまうため、もはや レイズ・デッド では命を取り戻せなくなる。ひと月以内に、新たなアスコモイドがその汚らしい食いカスから形作られる。

アスラ Asura

アスラは拒絶と破壊に根ざす起源を持つ非定命の存在である。彼らは神格による偶然の顕現物であり、神々自身による過ちから生まれた生ける冒涇だ。名状しがたい神の過誤から恐るべき生命を与えられたアスラは、その呪われた存在ゆえに、定命の者の間に疑念の種を播き、神々に究極の復讐をなそうと望む。

ほとんどのアスラは神々が創造に手を下した万物の徹底的な破壊以外の何ものでもないものに至る、根強い哲学を共有する。この終末に向けて、どのようにすれば宇宙を破壊できるのかをより一層知るために、被造物の本質について学習し瞑想する。このフィンドの中で最も単純なものは聖なる地と遺物を憎悪と不信仰の穢れで冒すと共に、敬虔な者を苦しめることを求める。ひとたびある聖地の破壊や墮落が完了すると、アスラは自らがなしてきた事を熟考し、未来の悪行を思念するためにその地域に住居を構えるかもしれない。いくつかの寺院が蔵する正確な記録と歴史は、他の信仰の岩の破壊で終わっているかもしれない。そして、アスラは蔓延する。

他の来訪者の多くとは異なり、アスラは自らの者と呼ぶ領域を持っていないため、居住と繁殖のための場所を探す理由がある。彼らの住む最大の居住地はヘルの広大な荒野にあるが、このフィンドは大いなる彼方のいたるところで見ることができ、自分たちを入れる余地を生み出せるあらゆる場所に生息する。アスラは陰謀を企み、万物に対する巨大な憎悪を養うために時を費やす。彼らは戦争と荒廃の芸術を完成させる。デヴィルでさえアスラの領域では安全ではない。なぜならアスラはこの地獄の落し子である隣人と同じ属性を持つが、デヴィルは現存する多次元宇宙に固有のクリーチャーだからだ。アスラには敵意が根付いているため、最後にはデヴィルはその究極の目的を達成するためにアスラに屈する。

その好戦的で破壊的な行動にもかかわらず、ほとんどのアスラは禁欲的な性質と現実への偉大な洞察を有する。宇宙について非常に多くのことを知っている。さらに、物質的な富や快楽に関して彼らをその目的からそらせるような物はほとんどない。アスラは財宝、恐らくはその襲撃によって滅んだ寺院からの略奪品を持っているかもしれないし、それが求め必要とみなす召使がいるかもしれない。しかし、そのような存在の一片は、それらがアスラがその目的に進む助けとなる限りにおいて価値を持つ。

アスラの他の者は護衛やさらには他次元界の傭兵としての戦闘または行動の流儀を完成させている。このようなアスラは荒廃の道具となり、その敵が誰であっても、敵対者の生命を否定するものとなる。神格の作品の存在を終わらせることができる限り、自分たちを戦うために雇ったものが誰、あるいは何であるかはめったに気にかけない。

アスラはしばしば略奪した宗教的な遺物の財宝を集めて守り、そのような物品を、アスラの捕えがたきオーラにもかかわらず、そんな財宝の場所を突き止めることができるほど強力で敬虔な英雄のための釣り針として使う。このフィンドはこのような聖なる品を失ったことが、信仰の通常の成員を悲しませ信仰を傷つけることを知っており、このような精神的な苦痛を引き出すためにできることを全ておこなう。

アスラの個々の顕現は殺すことができるが、このフィンドを恒久的に破壊することはほとんど不可能だ。彼らの中にある神格の火花は、ヘルか他のどこかにいる強大なアスラ王であるアスラ・ラーナの前に戻る。さまざまな時間、通常は7の倍数の年のうちに、殺されたアスラはより弱いアスラとして転生する。アスラの目的のために死んだ真に献身的なアスラは、アスラ・ラーナの本質の一部を代価として元通りの姿を与えられるかもしれない。転生したアスラは過去の生涯、起源、自らを悩ませたあらゆる敵を覚えており、その姿や力が変わっていても、復讐への渴望は永遠に続く。

しかし、まれに多次元宇宙の本質への熟慮や永遠の逃走以外の何かに対する願いが、アスラに他の道を選ばせる。このようなアスラはかつて破壊しようとしたものにより近付こうと瞑想し、魂を焼く憎悪を浄める。罪を贖ったアスラはめったに善属性であることも宗教的であることもないが、次元界をさ迷って知恵を分け与え、大破壊に対抗して行動する。邪悪なアスラはこの裏切り者を憎み、多くの熱情を以ってそれらを探し出して滅ぼそうとする。

既知のアスラ・ラーナ Known Asura Ranas

アスラは終わらない転生の輪廻のうちに真に強大になりうる。その中で最も強力なものは、廃墟となった聖地、見捨てられた神々の領域、あるいはヘルの荒野に住まうアスラ・ラーナである。この力あるフィンドは特有の形態を持ち、賢者または冒涇的な菩薩として崇められているが故に、その種族の下位の成員からあらゆるものを要求することができる。通常は神格の信者が聖なる物品や場所に近づくことを妨げることができる場所に住む。以下のリストにあるのは神話や災禍の物語で名づけられているアスラ・ラーナである。

- “解体されしもの” アンダカ Andak the Dismembered
- “秘蔵者” ボーガ Bohga the Treasurer
- “屠殺導師” チュガーラ Chugarra the Guru of Butchers
- “毒霧の貴婦人” チュプルガスティ Chupurvagasti, Lady of Poison Mist
- “数えきれぬ” ガヴィデヤ Gavidya the Numberless
- “永遠の断食” ヒディム Hydium of the Eternal Fast
- “頬張りし玉石” イオラムヴォル Ioramvol with the Mouth Full of Boulders
- “偽りの世界の父” メーハ Maeha, Father of False Worlds
- “二重の純粋” オナマーリ Onamahli the Twice Pure
- “太陽喰らい” ラーフ Rahu the Sun Eater
- “東の目の蛇” リタラ Rytara, Serpent of the Eastern Eye
- “憤怒の覚者” タラクスン Taraksun, Awakener of Wrath
- “煙の中で待ちし獣” ズラパディン Zurapadyn, the Beast Who Waits in Smoke

アスラ：アガースラ Asura, Aghasura

それぞれにシミターを振るう筋肉質の2本の腕を除けば、この巨大なクリーチャーは角の生えたガラガラヘビに似ている。

アガースラ 脅威度 11 Aghasura

経験点 12,800

LE／超大型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ＋3；感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋19

オーラ 引きつけ（50 フィート）、神出鬼没（75 フィート）

防御

AC 23、接触 11、立ちすくみ 20（＋6 鎧、＋3【敏】、＋6 外皮、－2 サイズ）

hp 161（14d10＋84）；再生 5（〔善〕の武器、〔善〕の呪文）

頑健＋15、反応＋9、意志＋11；心術系統の呪文に対して＋2

DR 10／善；完全耐性 呪い効果、病気、毒；抵抗〔酸〕10、〔電気〕10；SR 22

攻撃

移動速度 35 フィート、水泳 20 フィート

近接 高品質の（×2）シミター＝＋26（2d6＋12／15～20、加えて“毒”）、噛みつき＝＋19（2d8＋6、加えて“つかみ”および“毒”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 二刀使い、武器注入、飲み込み（2d6＋12〔酸〕ダメージ、AC13、hp16）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋15）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）

3 回／日：ディーパー・ダークネス

1 回／日：クラウドキル（DC19）、招来（4 レベル、1d4＋1 体のアズカイト、〔45%〕、または 1 体のアガースラ、〔20%〕）

基本データ

【筋】34、【敏】17、【耐】23、【知】11、【判】14、【魅】18

基本攻撃＋14；CMB＋28（組みつき＋32）；CMD 41（足払いされない）

特技《強打》、《クリティカル強化：シミター》、《クリティカル熟練》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《武器熟練：シミター》

技能《威圧》＋17、〈隠密〉＋9、〈軽業〉＋17、〈真意看破〉＋19、〈水泳〉＋17、〈脱出術〉＋6、〈知覚〉＋19、〈知識：次元界〉＋13、〈はったり〉＋19；種族修正＋6〈脱出術〉、＋4〈知覚〉

言語 共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体または部隊（2～9）

宝物 標準（高品質のプレストプレート、高品質のシミター×2、その他の宝物）

特殊能力

引きつけのオーラ（超常） アガースラは少なくとも1ラウンドの間身動きをしなければ、常に半径50フィートの引き寄せのオーラを放つことができる。このオーラの範囲内に入った全ての悪属性ではないクリーチャーはDC21の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合はアガースラのいる場所に向かって移動しなければならない。アガースラが移動した場合、全ての現在効果を受けているクリーチャーについてその効果が終了する。これは〔精神作用〕（強制）効果である。セーブDCは【魅力】に基づく。

二刀使い（変則） アガースラは2つの武器で攻撃する場合、攻撃ロールとダメージ・ロールにペナルティを被らない。

武器注入（超常） アガースラが振るう武器はダメージ減少を克服す

る目的に於いては魔法の武器であると見なす。それに加えて、これらの武器は攻撃が命中した際にアガースラの毒を伝える能力を得る。

毒（変則） 噛みつきまたは武器・致傷型；セーブ 頑健・DC23；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーブ成功。

アガースラ、あるいは有毒のものは奇襲の技術を完成させ、護衛と虐殺の義務を負う強健なフィンドである。この恐るべき蛇怪は神格がお気に入りのペットの蛇に自由意志を与えた際に生まれたが、野放しにされている間にその神の敬虔なる神殿に忍び込み、その高僧の全てを殺したといわれる。神格の怒りを生き延びたその蛇が最初のアガースラになった。

アガースラは体長 30 フィート、体重およそ 7 トン。

アスラ:アズカイト Asura, Adhukait

体腔を繋ぎ合わせ、四肢を組み合った一対の棘の生えたフィンドが、そっくりな曲がったナイフを持って旋舞している。

アズカイト 脅威度 7 Adhukait

経験点 3,200

LE / 中型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ + 3；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 19

オーラ 神出鬼没（30 フィート）

防御

AC 20、接触 14、立ちすくみ 16（+ 3 **【敏】**、+ 1 回避、+ 6 外皮）

hp 76（9d10 + 27）；再生 5（**【善】**の武器、**【善】**の呪文）

頑健 + 6、**反応** + 11、**意志** + 9；二重精神、心術に対して + 2

DR 5 / **善**；**完全耐性** 呪い効果、病気、挟撃、毒；**抵抗** **【酸】** 10、**【電気】** 10；**SR** 18

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 高品質の（× 2）ククリ = + 15 / + 10（1d4 + 5 / 18 ~ 20）、爪（× 2） = + 9（1d4 + 2）

特殊攻撃 災厄の舞踏

擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 9）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドの物体のみ）、スパイダー・クライム、フェザー・フォール

3 回／日：スパイク・グロウス、ブラー、ブリンク、ミラー・イメージ

1 回／日：招来（4 レベル、1 体のアズカイト [35%]）

基本データ

【筋】 20、**【敏】** 17、**【耐】** 17、**【知】** 13、**【判】** 16、**【魅】** 16

基本攻撃 + 9；**CMB** + 14；**CMD** 28

特技《回避》、《強行突破》、《神速の反応》、《素早い移動》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉 + 11、〈隠密〉 + 15、〈軽業〉 + 15（跳躍 + 19）、〈芸能：舞踏〉 + 14、〈脱出術〉 + 21、〈知覚〉 + 19、〈知識：次元界〉 + 9、〈はったり〉 + 15；**種族修正** + 4（軽業（跳躍時））、+ 6（脱出術）、+ 4（知覚）

言語 共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、または一団（3 ~ 12）

宝物 標準（高品質のククリ × 2、その他の宝物）

特殊能力

災厄の舞踏（超常） アズカイトが全力攻撃の間に近接攻撃を命中させた時にはいつでも、次の攻撃を行う前に 10 フィート移動することができる。この移動はアズカイトの通常の移動速度に制限されない。次に行う攻撃が残っている限り、その 4 回の攻撃のうちいずれの命中の後でも 10 フィート移動することができる。

二重精神（超常） アズカイトは 2 つの異なった精神を有する単体のクリーチャーであり、**【精神作用】** 効果に対して 2 回のセーヴィング・スローを行うことができる。いずれかのセーヴィング・スローが成功した場合、**【精神作用】** 効果はアズカイトに影響を及ぼすことに失敗する。

双身のものとして知られるアズカイトはアスラの戦士であり、略取、暗殺、拉致のために計画された迅速な襲撃に特化している。アズカイトは潜入と逃走に適している。殺害の時には敵を怯えさせたり挑発したりするために苦痛を長引かせようと望まない限り、残虐に効率的である。

アズカイトは 2 体の繋がっているクリーチャーであるように見えるが、2 つの精神を持つ 1 つのソーン在である。このクリーチャーの人格と目的はその奇妙な姿と同様に統合されている。アズカイトは身の丈 6 フィート、体重 330 ポンド。

アズカイトは荒涼とした場所、特に過去の恐怖や悲劇を思い起こさせる所を住処とすることを好む。そのような時に自分の仕事の戦利品を瞑想の焦点や研究対象とするために所蔵している。またアズカイトは寺院や聖地から盗んできた宝物を持っている。休息時にはあらゆる不正に入手したアイテムの近くにおり、おせっかいな魔術師が失われた物品の位置をつかめないようにする。

伝説によれば最初のアズカイトは神のような 2 人の略奪者の碎かれた死体から現れたという。この歴史からとうに名前が忘れ去れている略奪者たちはある神聖な殿堂を襲撃しようとした。そこに住む神格とその従者たちは盗人を殺し、その肉体を叩き潰して一つにし、その残骸を地上に放り捨てた。碎け散りながら絡みついた肉体は世界に激突し、恐るべき地震と津波を引き起こしてこの災害を偶然引き起こした頑固の神の信者を多数含む数千の無辜の民を殺した。最初のアズカイトはこの略奪者たちの碎かれ混じり合った遺骸から生まれ、爆砕された隕石孔からアスラに精鋭兵として仕えるために起き上がった。

アスラ:アスレンドラ Asura, Asurendra

この4本の腕を持つ人型の恐怖は、黄金の鎧を纏い、後光のような宙に浮かぶ輝く武器類に取り囲まれている。

アスレンドラ 脅威度 20 Asurendra

経験点 307,200

LE／超大型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ＋12；感覚 全周囲視覚、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トウルー・シーイング；〈知覚〉＋34

オーラ ディメンジョナル・ロック（20 フィート、敵のみ）、神出鬼没（100 フィート）

防御

AC 35、接触 25、立ちすくみ 26（＋5 反発、＋8【敏】、＋1 回避、＋3 洞察、＋10 外皮、－2 サイズ）

hp 385（22d10＋264）；再生 10〔善〕の武器、〔善〕の呪文）

頑健＋25、反応＋17、意志＋20；心術系統の呪文に対して＋2、DR 15／混沌および善；完全耐性 呪い効果、病気、挟撃、毒、（ポリモーフ）；抵抗〔酸〕10、〔電気〕10；SR 31

攻撃

移動速度 50 フィート、登攀 50 フィート、飛行 50 フィート（完璧）、水泳 50 フィート

近接 噛みつき＝＋28（2d6＋6、加えて“つかみ”および“毒”）、爪（×6）＝＋33（2d6＋13、加えて“呪い”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 偽りの叡智の呪い、霊剣（＋27、3d6＋7／19～20）、飲み込み（4d6＋19 殴打加えて 4d8＋12〔酸〕ダメージ、AC15、hp34）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋30）

常時：タンズ、ディメンジョナル・ロック（敵のみ）、トウルー・シーイング、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

回数無制限：グレーター・スクライング、グレーター・ディスペル・マジック、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、デス・ネル（DC22）

3 回／日：ディーパー・ダークネス、ダイヤモンド（DC28）、高速化デス・ネル（DC22）、ブラスフェミイ（DC27）、高速化ブレード・バリアー（DC26）、高速化バイルフル・ポリモーフ（DC25）

1 回／日：招来（9 レベル、脅威度 1 以下のアスラいずれか 1 体 [100%]）、タイム・ストップ、パワー・ワード・スタン

基本データ

【筋】36、【敏】26、【耐】34、【知】25、【判】25、【魅】31

基本攻撃＋22；CMB＋37（組みつき＋41）；CMD 61

特技《一撃離脱》B、《イニシアチブ強化》、《回避》B、《擬似呪文能力高速化：バイルフル・ポリモーフ、ブレード・バリアー、デス・ネル》、《強行突破》B、《強打》、《クリティカル熟練》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》B、《矢つかみ》B、《矢止め》B

技能（威圧）＋33、〈隠密〉＋23、〈軽業〉＋31（跳躍＋39）、〈芸能：舞踏〉＋33、〈交渉〉＋30、〈真意看破〉＋30、〈水泳〉＋21、〈脱出術〉＋14、〈知覚〉＋34、〈知識：次元界〉＋30、〈知識：宗教〉＋27、〈知識：神秘学〉＋27、〈知識：歴史〉＋13、〈登攀〉＋21、〈呪文学〉＋27、〈はったり〉＋33、〈飛行〉＋35、〈魔法装置使用〉＋30；種族修正〈軽業〉（跳躍＋8）、＋6〈脱出術〉、＋4〈知覚〉

言語 共通語、地獄語；タンズ、テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体または 2 体

宝物 × 2

特殊能力

偽りの叡智の呪い（超常）爪・接触型；セーブ意志・DC31；頻度 1 日；効果 1d6【判】吸収

毒（変則）噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC33；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【耐】；治療 2 回連続のセーブ成功。

霊剣（超常）即行アクションとして、アスレンドラは指示するまで自身の側を浮遊する 6 本までのロングソード状の力場効果と呼び起こすことができる。アスレンドラは標準アクションを用いて 1 本の剣に 50 フィートまで離れた 1 体の目標を攻撃するか、全ラウンド・アクションを用いて 6 本の剣全てに 50 フィートまで離れた 6 体の異なる目標（望むならばそれぞれが異なった場所にいてもよい）に攻撃するように指示することができる。一度アスレンドラが 1 本の霊剣に 1 体の敵を攻撃することを指示すると、その剣はアスレンドラに他の指示を受けず、またその敵がアスレンドラから 50 フィート以内に留まる限り、その敵に対して毎ラウンドアスレンドラのターンに 1 回の攻撃を行う。移動アクションとして、アスレンドラは全ての現在攻撃を行っている剣に 50 フィート以内にいる新しい敵に目標を変えるように指示することができる。この武器攻撃はアスレンドラの基本攻撃ボーナスに【判断力】修正を加えたもの（ほとんどのアスレンドラが＋29）を用い、3d6＋アスレンドラの【判断力】修正値に等しい力場ダメージ（ほとんどのアスレンドラが 3d6＋7）を与える。物理的攻撃はこの剣に効果を与えないが、ディスインテグレート、スフィアー・オヴ・アニヒレーションまたはロッド・オヴ・キャンセレーション（接触 AC25）によってこれを消滅させることができる。霊剣の目標が死亡または 50 フィートの有効距離を越えて移動し、かつアスレンドラはそのターンの終了時までその剣に再び目標を与えない場合、その剣は消滅する。同様にアスレンドラのターンの終了時にアスレンドラから 50 フィート以内でない全ての剣も消滅する。

唯一個体たるアスラ・ラーナという著しい例外を除き、アスレンドラはその種の中で最強のものである。ヘルや他の場所で拡張された領域のようなものを持っているアスレンドラはほとんどいないが、このアスラはアスラ種の中の「賢明なるもの」である。ほとんどはその破滅的な神秘主義を実践し、彼らの教えを求める下位のアスラに命令を下すことができる神殿めいた要塞の中に住む。ほとんどのアスラにとって、アスレンドラの指令は神格の勅命同様のものである。

アスレンドラはそれぞれ巨大な体格をした人型のクリーチャーである。その正確な外見は人型生物の外見が異なるのと同様にさまざまだが、全てのアスレンドラは 6 本の腕と複数の目と頭部を持つ。アスレンドラの体は物理的な完全性の具体例であり、筋骨たくましく優雅な体格をしているが、その顔は怪物めいた、あるいは非人間的な造作で、牙があったり奇妙な配置の容貌であったりする。ほとんどのアスレンドラは身の丈 19 フィート、体重 8,000 ポンド。

その強さのままに生まれたアスレンドラはほとんどいない。彼らは数え切れない生涯を下位のアスラとしてすごすことによるのみその力に達する。それぞれの化身を通じて、この粘り強いアスラは破壊のいくつかの概念を統合することを求める。最終的に、暗黒の瞑想と邪悪な行いにより、そのアスラは反創造のいくつかの側面を結合した存在の位に登る。また彼らは同類を超えた力を得、ゆっくりと自分自身を完璧な自己、神々とその神聖な作品を引きずり降ろすことに理想的に適合した破壊の道具の姿へと作り直す。

戦闘においては、アスレンドラは全ての敵を破壊することに最善をつくし、あらゆる敵が倒れた場合にはその死を確実にするために時間をとる。アスレンドラは倒れた敵の肉体を食べることを楽しみ、一部は貪り食った肉と骨を自分に仕える新たなアスラを創り出すために使用する。

冒涇の賢者 Blasphemous Sages

それぞれのアスレンドラは神格に対する特別なやり方の復讐に向かう至福の道を進む。哲学者が叡智を広めるように、彼らはより多

くのアスラが完全へと至るように自分たちのやり方を他のものに教える。ここにあげたものはアスレンドラがその「啓発された」憎悪を用いることができる邪悪な方法についてのアイデアのいくつかである。

死：全ての生けるものは死ぬことができる。戦争の代わりに、あるアスレンドラは戦争の余波に重点を置く。そのようなアスレンドラは高速化ベイルフル・ポリモーフを高速化 スレイ・リヴィングに、高速化ブレード・バリアーと高速化サークル・オヴ・デスに置き換える。その霊剣は力場ダメージの代わりに負のエネルギー・ダメージを与え、そのため生者に対する武器として用いるのと同様に味方のアンデッドを治癒することができる。

神聖冒涇：冒涇はあらゆるアスラにとって喜びであるが、真に不敬なアスレンドラは神格の奇跡を模倣する能力を学んでいる。このアスレンドラのカルトは、ほとんど常に見恵み深いように見えるが、人々を真の神格の信仰から改宗させようとする。これのアスレンドラは特殊攻撃の霊剣を持たないが、1日1回、その奇跡がもたらすものが彼らの冒涇的な目的に適う限り、擬似呪文能力としてミラクルを使用できる。

改変：一部のアスレンドラは神々が創造した物を作り直すことを好む。改変者の目を逃れる物は何もなく、その敵は自らの体、心、そして魂が改変者の手の中の粘土の様なものであると知る。アスレンドラの改変の賢者は特殊攻撃の霊剣を持たないが、以下の特殊能力を得る。

アスラ作成（超常）：全ラウンド・アクションとしてアスレンドラは直近の24時間以内に食べた1体のクリーチャーをトリブラスラに変え、現実世界に排泄することができる。このようなトリブラスラはトリブラスラである限り自分を創り出したアスレンドラに忠実である。アスレンドラの手元に十分なトリブラスラがいる場合には、この能力を用いて彼らを同様に貪り食いより強力なアスラを作り出すことができる。アスレンドラは直近の24時間以内に食べたトリブラスラを、食べたトリブラスラの数に等しいヒット・ダイス数のアスラに変換することができる。アスレンドラはこの能力によって望むだけの数のトリブラスラを作り出すことができるが、複数のトリブラスラを結合してより強力なアスラを作ることができるのは1日1回である。アスレンドラはこの能力によって別のアスレンドラを作り出すことができない。新たに創り出されたアスラはそのアスレンドラを主とみなす。トリブラスラを作り出すために使われたクリーチャーの魂の全てが消費されるわけではない。このやり方で飲み込まれアスラを作るために使われたものは死亡し、通常通り生き返らせることができる。

アスラ：ウパスンダ Asura, Upasunda

この6腕の女性はその頭部に3面の牙の生えた顔がある。彼女は色とりどりのローブを着、その手は数本の異国的な武器を振るう。

ウパスンダ 脅威度 9 Upasunda

経験点 6,400

LE／中型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ＋7；感覚 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋23

オーラ 神出鬼没（50 フィート）

防御

AC 24、接触 21、立ちすくみ 16（＋7【敏】、＋1回避、＋3洞察、＋3外皮）

hp 114（12d10＋48）；再生 5（〔善〕の武器、〔善〕の呪文）

頑健＋12、反応＋11、意志＋15

防御的能力 身かわし強化；DR 10／善；完全耐性 呪い効果、病気、挟撃、毒；抵抗〔酸〕10、〔電気〕10；SR 20

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 高品質のロングソード＝＋20／＋15／＋10（1d8＋6／19～20）、高品質のスピア＝＋19（1d8＋6／×3）、高品質のククリ＝＋19（1d4＋6／18～20）または叩きつけ（×6）＝＋18（1d4＋6）

特殊攻撃 武器注入、多刀流体得

擬似呪文能力（術者レベル9レベル；精神集中＋13）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え50ポンドまでの物体のみ）、シー・インヴィジビリティ、スパイダー・クライム、ディスгаイズ・セルフ、フェザー・フォール

3回／日：ディーパー・ダークネス、レインボー・パターン（DC18）、レヴィテート

1回／日：招来（4レベル、2体のアズカイト〔45%〕または1体のウパスンダ〔20%〕）、ヘイスト、ホールド・モンスター（DC18）

基本データ

【筋】22、【敏】24、【耐】19、【知】15、【判】24、【魅】19

基本攻撃＋12；CMB＋18（組みつき＋20）；CMD 36（対組みつき38）

特技〈一撃離脱〉、〈回避〉、〈強行突破〉、〈強打〉、〈組みつき強化〉B、〈薙ぎ払い〉、〈薙ぎ払い強化〉、〈迎え討ち〉B、〈矢止め〉B

技能〈威圧〉＋16、〈隠密〉＋19、〈軽業〉＋19（跳躍＋27）、〈芸能：舞踏〉＋16、〈交渉〉＋13、〈真意看破〉＋19、〈脱出術〉＋25、〈知覚〉＋23、〈知識：次元界〉＋14、〈知識：神秘学〉＋8、〈はったり〉＋16；種族修正＋8跳躍時の〈軽業〉、＋6〈脱出術〉、＋4〈知覚〉
言語 共通語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2体、または戦隊（3～6）

宝物 標準（上記の武器、加えてその他の宝物）

特殊能力

武器注入（超常）ウパスンダが振るう武器は悪属性と秩序属性に加え、ダメージ減少を克服する目的で魔法の武器とみなされる。

多刀流体得（変則）ウパスンダは複数の武器で戦う場合にペナルティを被らない。

美を求めるものとも呼ばれるウパスンダは戦いの瞑想と肉体の完成に自らを捧げるアスラである。ウパスンダはモンクに似た身構え

と技術、そしてそれを通じてそれがいたるあらゆる場所に完璧な破壊をもたらす能力を求める。その異名は純粋性をほのめかすが、実際のところ美を求めるものは破滅の理想に傾倒するアスラの純粋性の発露である。最初のウパスンダは自らの意志力によって神格に達した男の妬み深い弟子であったと信じられている。この新しい神格が大いなる彼方に登った際に、その弟子の中で見捨てられたと感じた者は不滅に至る他の道を探し求め、アスラ・ラーナの1体の餌食となり、美を求めるものに変形されることによってその願いをかなえた。

ウパスンダは戦闘において決して敵に降伏することはなく、戦いから逃げることもめつたにない。彼らは技術と叡智を増すか、あるいは戦いで死ぬことを望んでいる。どちらかの道に数え切れない形の破壊を更に深く理解することへの進化がある。

ウパスンダは身の丈7フィート、体重240ポンド。

アスラ：トリプラスラ Asura, Tripurasura

この小さな怪物はよく筋肉のついた人間の体と縁取りのついた王冠状の角、ルビーのように輝く目を持つ。

トリプラスラ 脅威度 2 Tripurasura

経験点 600

LE／超小型サイズの来訪者（アスラ、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋10

防御

AC 16、接触 16、立ちすくみ 13（＋2【敏】、＋1回避、＋1洞察、＋2サイズ）

hp 19（3d10＋3）；高速治癒 2

頑健＋4、反応＋3、意志＋5、心術に対して＋2

DR 5／冷たい鉄または善；完全耐性 呪い効果、病気、毒；抵抗 [酸] 10、[電気] 10

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 針＝＋8（1d4－1、加えて“毒”）

擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中＋7）

常時：ディテクト・マジック

回数無制限：フェザー・フォール

3回／日：スパイダー・クライム、レヴィテート、ロケット・オブジェクト

1回／週：コミュニケーション（術者レベル 12 レベル、6つの質問）

基本データ

【筋】8、【敏】14、【耐】12、【知】13、【判】15、【魅】13

基本攻撃＋3；CMB＋3；CMD 13

特技《回避》、《武器の妙技》

技能《隠密》＋14、《軽業》＋8（跳躍＋4）、《鑑定》＋4、《芸能：舞踏》＋5、《脱出術》＋8、〈知覚〉＋10、〈知識：次元界〉＋7、〈知識：神秘学〉＋4、〈呪文学〉＋4、〈はったり〉＋7；種族修正－4 跳躍時の〈軽業〉、＋6〈脱出術〉、＋4〈知覚〉

言語 共通語、地獄語

その他の特殊能力 変身（小型の人型生物いずれか；オルター・セルフ）、神出鬼没

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2体、または徒党（3～10）

宝物 標準

特殊能力

変身（超常）トリプラスラは1つだけ別形態を持ち、変身を用いた場合は常に同一の小型人型生物の外見になる。ほとんどはノームまたは人間の子供の形態をとる。

神出鬼没（超常）トリプラスラとそれが運搬するアイテムはノンディテクション呪文の効果の下にあるとみなす。この効果を克服するためには術者はDC14の術者レベル判定に成功しなければならない。

毒（変則）舌・致傷型；セーブ頑健・DC12；頻度1回／ラウンド（6ラウンド間）；効果1d2【判】ダメージ；治療1回のセーブ成功。

命の術者を探すため。人好きのする、あるいは無垢な姿をとる力を用いながらトリプラスラは敬虔な定命のものを墮落させることを求めて世界をさ迷う。見込みのある術者（特に教会または宗教と何らかのつながりを持つ者だが必ずしも信仰術者ではない）と出会った場合、トリプラスラは徒弟、巡礼、あるいは他の種類のその術者から熱心に学ぼうとする好奇心の強い学生としてその姿を現す。

トリプラスラはその真の本性と力を隠し、その“主”を良心からなされる判断から遠ざけ、宗教的信条、信仰、社会の崩壊を促進する行動をおこなわせるように操る機会を求めている。その道を誤った術者が必然的に司法と衝突し、あるいは復讐を求める者たちと対面した場合、トリプラスラは術者の墮落の最後の場面を見物するために消えうせ、その後は他の街や地域で新たな犠牲者を探す。

その一方で一部の術者は実際にこの小さなフィンドを使い魔にするために捜し求める。一度その仕事になされる度に主を捨てる必要がなく、主が生きている限りその計画を広げ続けることができるため、トリプラスラはこのような機会に非常に価値を置く。術者はトリプラスラを使い魔として得るためには、秩序にして悪、少なくとも7レベルで、《上級使い魔》特技を有していなければならない。

陰険なるものトリプラスラはアスラの中で最弱であり、神格の失敗の顕現ではなく最も強力なアスラが神格への憎悪をあらわすためにその創造を冒流的に模倣したものである。新たに創造されたトリプラスラは通常は2つの理由のいずれかによって存在する：アスレンドラの賢者がより強力なアスラを創造するための材料を得るため、あるいはアスラの思想に誘い込むために定命のもの、特に定

アズルヴェルダ Azruverda

この巨大なクリーチャーの美しい玉虫色の、トゲで覆われた甲虫の外骨格から人型生物の頭部が突き出ている。

アズルヴェルダ 脅威度 13 Azruverda

経験点 25,600
CG / 超大型サイズの異形
イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 100 フィート; <知覚> + 22

防御
AC 25、接触 10、立ちすくみ 23 (+ 2 【敏】、+ 15 外皮、- 2 サイズ)
hp 168 (16d8 + 96)
頑健 + 11、反応 + 7、意志 + 15
DR 10 / 魔法および斬撃; 完全耐性 [酸]; 抵抗 [冷氣] 10

攻撃
移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート
近接 噛みつき = + 21 (2d6 + 11)、爪 (× 2) = + 21 (1d10 + 11)
遠隔酸の唾 = + 13 接触 (10d6 [酸])
接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート
特殊攻撃 酸の唾、かきむしり (1d10 + 11)
擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル; 精神集中 + 23)
回数無制限: ダンシング・ライツ、フェアリー・ファイアー
3 回 / 日: インセクト・ブレイグ、サモン・スウォーム、ジャイアント・ヴァーミン、デイライト、リペル・ヴァーミン (DC21)

基本データ
【筋】 32、【敏】 15、【耐】 23、【知】 14、【判】 16、【魅】 25
基本攻撃 + 12; CMB + 25 (突き飛ばし + 29); CMD 37 (対突き飛ばし 39、対足払い 45)
特技《強打》、《近距離射撃》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《武器熟練: 酸の唾》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》
技能《威圧》+ 26、<真意看破> + 13、<生存> + 16、<知覚> + 22、<知識: 自然> + 12、<知識: ダンジョン探検> + 12、<登攀> + 26、<動物使い> + 17、<呪文学> + 15
言語 アクロ語、共通語、地下共通語
その他の特殊能力 蟲の王

生態
出現環境 地下
編成 単体、2 体、または兄弟姉妹 (3 ~ 7)
宝物 標準

特殊能力
酸の唾 (変則) アズルヴェルダは 60 フィート以内の 1 体の目標に、10d6 ポイントの [酸] ダメージを与える遠隔接触攻撃として、酸の噴流を吐きかける事ができる。
蟲の王 (超常) アズルヴェルダは超常的なフェロモンと魔法的な操作の組み合わせによって、任意の時に 32 ヒット・ダイス (アズルヴェルダの種族ヒット・ダイスの 2 倍) までの蟲を精神的に操ることができる。蟲を操るためにはアズルヴェルダはそれを見ることができなければならない、またそれから 120 フィート以内にいないなければならない。蟲を操ろうと試みることは標準アクションである。蟲は DC25 の意志セーブに成功すればこの試みに抵抗することができる。蟲がこのセーブに失敗した場合、アズルヴェルダは即行アクションとして「戦え」、「向こうに行け」、あるいは「じっとしている」のような単純な精神的な命令を送ることができる。数千の個体によって構成されているが、(スウォーム) の副種別を持つ蟲もこの能力の効果を受ける。アズルヴェルダはフリー・アクションでクリーチャーをこの支配から解放することができる。この能力の効果を受

けている蟲はアズルヴェルダが能動的にそれを操っていない限り通常通り行動するが、その主であるアズルヴェルダを攻撃することは決してない。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

ぞっとするような姿をしているにもかかわらず、この巨大な、人面の蟲型クリーチャーは概して平和的で落ち着いている。それ自身の望むままにさせておけば、アズルヴェルダは通常は地下深くの聖域で菌類の庭を耕すことに満足している。この庭は菌類、岩、その他の物品の組み合わせが芸術的なやり方で配置され、美しく見える。一般的に独居性だが、アズルヴェルダは脅威が彼らの地下の家の 1 つに迫った場合は協力しあう。
アズルヴェルダはその多くの足で立ち上がると身の丈 16 フィート、体重はおおよそ 4,000 ポンド。

アダロ Adaro

この人間とサメのあいごはその槍を威圧的に構え、剃刀のように鋭い歯からはどろりとしたキラキラ輝く唾液が滴っている。

裂き、その強靱な消化器官はほとんどの有機物を処理することができる。アダロは通常は数日に一回食事をし、その体重の半分の食物を詰め込む。

アダロの嵐との奇妙な関係は学者たちを何世紀も迷わせてきた。この海の住人は危険な水のクリーチャーや荒れ狂う悪天候と特別な繋がりを持ち、荒れた海でより頻繁に人型生物を攻撃することと符合する。アダロは本来半放浪性である。部族は適当な狩場を見つけるまで移動し、その存在が知られすぎるとなくなるか、獲物が通るのが少なくなると去る。

アダロは体長 7.5 フィート、体重 250 ポンド。

アダロ 脅威度 3 Adaro

経験点 800

NE / 中型サイズの人怪（水棲）

イニシアチブ + 3; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、超視覚; <知覚> + 8

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12 (+ 3 【敏】、+ 2 外皮)

hp 30 (4d10 + 8)

頑健 + 3、反応 + 7、意志 + 5

攻撃

移動速度 10 フィート、水泳 50 フィート

近接 スピア = + 8 (1d8 + 4 / × 3、加えて “毒”)、噛みつき = + 2 (1d6 + 3)

遠隔 スピア = + 8 (1d8 + 3 / × 3)

特殊攻撃 雨の狂乱

基本データ

【筋】 16、【敏】 17、【耐】 14、【知】 10、【判】 13、【魅】 13

基本攻撃 + 4; CMB + 7; CMD 20

特技《致命的な狙い》、《武器熟練：スピア》

技能《威圧》+ 8、《隠密》+ 10、《水泳》+ 18、《知覚》+ 8

言語 共通語、水界語; シャークとの会話

その他の特殊能力 水陸両生、毒の使用

生態

出現環境 暑熱/海洋

編成 単体、狩猟隊 (2 ~ 6)、または部族 (7 ~ 12)

宝物 標準 (スピア × 3、その他の宝物)

特殊能力

毒（変則） アダロは the flying nettlefin pufferfish が分泌する麻痺毒がお気に入りだ。水で洗い流されないべたべたした毒である。

Nettlefin Toxin: スピア・致傷型; セーブ 頑健・DC15; 頻度 1 / 分 (4 分間); 効果 1 分間麻痺状態; 治療 2 回連続のセーブ成功。

毒の使用（変則） アダロは毒を使用することの訓練を積み、武器に毒を塗る際に誤って自らを傷つけることはない。

雨の狂乱（超常） アダロは嵐を崇拝し、彼らの流血への欲望は雨が降っている間倍増する。雨の中、あるいはその他の嵐のような天候で戦っている間、アダロは レイジ 呪文の効果を受けているかのように行動する。アダロはこの利益を水中にいる場合でさえも得るが、水面から 1 回の移動アクションで離れることができる範囲内にいる場合に限られる (ほとんどのアダロにとって 50 フィート)。

シャークとの会話（超常） アダロは 100 フィート以内にいるサメとテレパシーで交信することができる。この交信は「来い」、「守れ」、「攻撃せよ」のような単純な概念に限られる。

悪意ある水中の住人であるアダロは熱帯の海の最も猛烈な知性のある捕食者の 1 つである。彼らは多くの異国の海岸で船乗りたちに、また同様に大海の近くに偶々住んでいる一般人たちに知られ、また怖れられている。多くのものの証言するところでは、仲間の船乗りや漁師が毒の塗られた槍がその腹に突き立てられて突然硬直し、水の中に落ちてこの襲撃の張本人である危険なアダロに捕えられたという。

完全な肉食性であるアダロは犠牲者を殺すとほとんど即座に貪り食う。彼らの残虐な鋭い歯は骨をほとんど肉と同じほど易々と切り

アックス・ビーク Axe Beak

このがっしりとした飛べない鳥は2足の鉤爪を生やした長い脚で立つが、その斧型の嘴がもっとも恐ろしい。

アックス・ビーク 脅威度 2 Axe Beak

経験点 600

N / 大型の動物

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; <知覚> + 9

防御

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

hp 22 (3d8 + 9)

頑健 + 6、反応 + 6、意志 + 1

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき + 5 (1d8 + 6)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 突発突撃

一般データ

【筋】18、【敏】17、【耐】16、【知】2、【判】11、【魅】10

基本攻撃 + 2; CMB + 7; CMD 20

特技《技能熟練: 知覚》、《疾走》

技能 <知覚> + 9

生態

環境 温暖な平地

編成 単体、2体、あるいは群れ (3 ~ 6)

宝物 乏しい

特殊能力

突発突撃 (変則) 突撃を行う際、アックス・ビークは1回の噛みつき攻撃を行なう。成功した場合、ビークはその相手に機会攻撃を誘発しないフリー・アクションで足払いを試みることができる。その試みが失敗しても、アックス・ビークは足払いをされることはない。

鋭い知性を持つ強力な鳥類の捕食者であるアックス・ビーク（斧型のくちばし、程度の意）はウルフと争い、キャットを獲物として狩り、広大で見晴らしの良い草原地帯に生息している。この巨鳥は豪胆さと縄張り意識で恐れられるが、その一方で極めて調教しやすいことでも知られており、餌を与える限り有用な守護者、狩人、そして乗騎にもなる。アックス・ビークはどちらかと言えば集団行動するクリーチャーであり、雄も雌も共に狩りをする、小さな一団を形成する。彼らは広大な棒、枝、葉、そしてほかの漁れる物（かつては肉のついてた骨や装備品を含む）で作った広大な巣に棲み、それぞれの巣はアックス・ビークの大規模な集団に使用される。雌は普通1年に1d4 + 1の卵を産み、孵るまでの2ヶ月の間両親が交互に温め続ける。

大人のアックス・ビークは直立すると体長7フィートであり、体重は500ポンド前後である。ビークの羽毛には様々な種類があり、温暖な気候では灰、茶から黒であるが、より南国へ行くと金、赤、青といった刺激的で変わった色合いを取る。アックス・ビークの寿命は50歳までである。

アックス・ビークを騎手を乗せられるようにするには調教が必要である。アックス・ビークを手懐けるには6週間の労働とDC25の〈動物使い〉判定が必要であり、その後で通常通り芸を仕込めるようになる。アックス・ビークに騎乗するには特殊な鞍が要る。アックス・ビークの卵は公の市場では1,000gpの価値があり、雛にはそれぞれ1,500gpの価値がある。アックス・ビークの軽荷重は200ポンドまで; 中荷重は201から400ポンド; そして重荷重は401から600ポンドである。

この大きな恐れ知らずの捕食鳥にも亜種はいる——アックス・ビークはこの捕食者たちの中で最もよく遭遇しよく知られているだけである。これよりも珍しいアックス・ビークの2つの亜種の概要は以下の通り。

ディアトリマ: 暗色の羽と暖色の嘴を持つディアトリマは平均的なアックス・ビークよりも小さく、直立した体長は6から7フィートほどで、より穏やかな気性をしている。ディアトリマは中型サイズに縮小したアックス・ビークである; 彼らは2ヒット・ダイスとCR1を持つ。

テラー・バード: テラー・バードは平均的なアックス・ビークよりも1フィートは優に高く、その強力な鉤爪は追加の武器としての使用に耐える。テラー・バードは5HDに強化されたアックス・ビークであり、ボーナス特技として《クリティカル強化: 噛みつき》を得ている。彼らはまた追加の肉体攻撃2回、それぞれ1d4の基本ダメージを与える一対の鉤爪を持つ。テラー・バードはCR4である。

アトムミー Atomie

この緑色の肌をした極小の人型は針のように細いレイピアを振る。一対のトンボの翅でちっぽけなクリーチャーは浮遊している。

アトムミー 脅威度 1 Atomie

経験点 400

CN /微小サイズのフェイ

イニシアチブ + 7；感覚 夜目；〈知覚〉 + 7

防御

AC 17、接触 17、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 4 サイズ）

hp 9（2d6 + 2）

頑健 + 1、反応 + 6、意志 + 5

DR 2 /冷たい鉄

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（良好）

近接 レイピア＝+ 8（1d2 － 2 / 18 ～ 20）

接敵面 1 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 10）

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ

回数無制限：ダンシング・ライツ、リデュース・パースン（DC15）

3 回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）

1 回／日：シュリンク・アイテム

基本データ

【筋】 6、【敏】 17、【耐】 13、【知】 11、【判】 14、【魅】 18

基本攻撃 + 1；CMB + 0；CMD 8

特技《イニシアチブ強化》B、《武器の妙技》

技能《隠密》+ 20、《軽業》+ 8（跳躍 + 4）、《真意看破》+ 6、《脱

出術》+ 7、《知覚》+ 7、《はったり》+ 9、《飛行》+ 18

言語 共通語、森語；スピーク・ウィズ・アニマルズ

生態

出現環境 気候問わず／温暖

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 6）、または一団（7 ～ 14）

宝物 標準（レイピア、その他の宝物）

アトムミーは自分自身を実際よりも大きなもの出ると認識している。子犬が成熟したノライヌに立ち向かうように、アトムミーは決して攻撃を受けても退くことはなく、自分よりも大きな敵から身を守り面目を失わせることを大きな誇りとする。アトムミーはより大きな敵に対して戦える可能性に大きな喜びを見出す。彼らは自らのリデュース・パースン 擬似呪文能力を攻撃手段として利用し、人型生物の敵にショックを与えて面目を失わせ、致命的な一撃を加えるチャンスを作る。アトムミーはそのインヴィジビリティ 擬似呪文能力を接近して急所攻撃を行う手段として使い、その後に間合いの外に飛び出す。

フェイの多い地では、アトムミーはしばしば国境警備員またはニンフ、ドライアド、その他のより強力なフェイの護衛として仕える。アトムミーはこのようなクリーチャーを守るためには何とか通用する程度の能力しか持たないのは明らかだが、他のフェイは彼らの忠誠を、敬意と恐らくは多少の楽しみから受け入れる。アトムミーは名誉ある護衛としての時間を楽しむが、しばしば退屈が嵩じて冒険を求めてその地位から離れる。

この素早いクリーチャーは剣術を好み、絶えず剣の訓練を行う。アトムミーはしばしば悪戯の気味がある冒険を求めて彼らの地を旅する。いじめや抑圧に敏感なアトムミー 残虐な支配者や不名誉な傭兵団の立場を失墜させることを楽しむ。アトムミーは神話的な決闘や大いなる邪悪の敗北の物語に夢中になり、時に冒険の一団の後を

つけて野営の炉辺の夜語りに耳を傾ける。そのグループの戦士が自らの剣技を自慢しがちである場合、アトムミーは彼を謙虚にするためにその装備に悪戯をしたりこっそりと彼を小さくして決闘を挑む衝動にほとんど抗がえない。

アトムミーはグリッグと仲がよく、この 2 種が防衛のためや仲間意識で一緒にいる事を見ることは珍しくない。一部の賢者は、彼らのよく似た昆虫状の翅から、この 2 種のクリーチャーは過去に繋がりがあるのだと主張している。この説についてアトムミーやグリッグに質問したものは誰でも小さな笑いの金切声で答えられる。アトムミーは身の丈ちょうど 1 フィート足らず、体重 2 ポンド。

アドヒラー Adherer

この青白い人型はいくつもの破片がつきすっぱい刺激臭が染み付いた皮膚の細片に覆われている

アドヒラー 脅威度 3 Adherer

経験点 800

LE / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 5

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（+ 3 **【敏】**、+ 4 外皮）

hp 30（4d10 + 8）

頑健 + 3、反応 + 7、意志 + 5

DR 5 / —；SR 14

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 10 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝+ 6（1d6 + 2、加えて“つかみ”）

特殊攻撃 つかみ（大型）

基本データ

【筋】 14、**【敏】** 16、**【耐】** 15、**【知】** 4、**【判】** 13、**【魅】** 11

基本攻撃 + 4；CMB + 7（組みつき + 15）；CMD 19

特技《軽妙なる戦術》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 11、〈製作：織物〉+ 3、〈製作：罫〉+ 1、〈知覚〉+ 5、〈登攀〉+ 10；**種族修正** + 2（〈製作：織物〉、+ 4〈隠密〉）

言語 アクロ語

その他の特殊能力 粘着液

生態

出現環境 いずれかの温暖／地下

編成 単体、徒党（2～5）、または巢（6～12）

宝物 標準

特殊能力

粘着液（超常） アドヒラーに命中した武器は、使用者が DC14 の反応セーブに成功しない限り、このクリーチャーのべたべたした肉体にしっかりとくっついてしまう。アドヒラーに隣接しているクリーチャーは DC17 の**【筋力】**判定に成功すればくっついていてる武器を外そうと試みることができるが、そうすることはそのアドヒラーからの機会攻撃を誘発する。アドヒラーはそのべたべたした肉体により組みつき判定に + 8 の種族ボーナスを得る。クリーチャーの肉体武器または素手攻撃がアドヒラーに命中した場合、アドヒラーはフリー・アクションとして敵に組みつきを試みることができる。アドヒラーは敵に組みついた場合に組みつき状態にならず、そうしようとすることによって機会攻撃を誘発しない。火はアドヒラーのべたべたしたコーティングを即座に焼き尽くすことができる。アドヒラーが少なくとも 10 ポイントの〔火〕ダメージを受けた場合、1d4 ラウンドの間その粘着液特殊能力を失う。ユニヴァーサル・ソルVENT、錬金術的な溶剤、同様の液体はアドヒラーが DC15 の反応セーブに失敗した場合 1 時間の間、セーブに成功した場合は 1d4 ラウンドの間、アドヒラーの粘着液能力を失わせる。アドヒラーが死んだ 1 時間後にその皮膚は粘着液特殊能力を失う。アドヒラーはそれにくっついた物をフリー・アクションで放すことができる。セーブ DC は**【耐久力】**に基づいている。

アドヒラーは汚れた布におおわれたミイラ化した死体のように漠然と見えるが、実際は全く異なった性質を持つ異世界の存在である。エーテル界でぞっとするような過程を経て変形した彼らの肉体はあらゆる物をくっつけることができる小さな粘液腺だらけであり、敵の武器を封じ、彼らの墮落した儀式のために生きているクリー

チャーを捕らえることができる。

かつては人間であったが、アドヒラーは人間性のあらゆる痕跡を忘れており、今では喜びに満ちた奔放さでかつての同類を狩る。アドヒラーは異常にゆっくりと食物を消化し、数日または数週間の間、1 体のクリーチャー（人間は彼らの大好きな食物）で食いつなぐことができ、1 日にひと噛みかふた噛みだけ行って、生きたまま捕えられた者に地獄のような長引く死に耐えることを強要する。

アドレット Adlet

この人型の狼の毛皮は雪のような白、その眼は刺すような青である。その手には装飾した槍が握られている。

アドレット 脅威度 10 Adlet

経験点 各 9,600

CN / 中型サイズの人型生物（アドレット、冷気）

イニシアチブ + 12；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 13

防御

AC 25、接触 20、立ちすくみ 15（+ 8 【敏】、+ 2 回避、+ 5 外皮）
hp 各 127（15d8 + 60）

頑健 + 9、反応 + 17、意志 + 8

完全耐性 [冷気]

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 + 1 スピア = + 17 / + 12 / + 7（1d8 + 7 / × 3）、噛みつき = + 10（1d6 + 2、加えて 1d6 [冷気]）

特殊攻撃 凍てつく吐息

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中 + 11）

常時：パス・ウィズアウト・トレイス、レイ・オヴ・フロスト

3 回／日：スリート・ストーム、フォッグ・クラウド

1 回／日：アイス・ストーム、ウィンド・ウォーク（自身のみ）

基本データ

【筋】 18、【敏】 26、【耐】 18、【知】 13、【判】 17、【魅】 13

基本攻撃 + 11；CMB + 15；CMD 35

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《疾走》、《自力生存》、《武器熟練：スピア》、《複数回攻撃》、《不屈の闘志》

技能〈隠密〉 + 13（雪中では + 21）、〈軽業〉 + 13（跳躍 + 17）、〈水泳〉 + 9、〈生存〉 + 20、〈知覚〉 + 13、〈治療〉 + 5、〈登攀〉 + 12、〈動物使い〉 + 9；**種族修正** + 8 雪中での〈隠密〉

言語 アドレット語、共通語

その他の特殊能力 極地渡り

生態

出現環境 寒冷／平地、丘陵、または山岳

編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 18、加えて祈祷師 1）

宝物 標準（+ 1 スピア、その他の宝物）

特殊能力

極地渡り（変則） アドレットは極地または雪が降っている地域の中ではどんな種類の移動困難な地形の中でも通常の速度で移動することができる。魔法的に操作された地形はアドレットに通常通り効果を与える。

凍てつく吐息（超常） アドレットの息は超自然的に冷たく、その結果噛みつき攻撃に 1d6 ポイントの [冷気] ダメージを追加で与える。1d4 ラウンドに一度即行アクションとして、自身のまわりの半径 10 フィートの範囲内を、2d6 ポイントの [冷気] ダメージを与えその範囲内にいる物を痺れさせる寒さでよろめき状態にできる冷たい空気で満たすことができる。DC21 の頑健セーブに成功すればよろめき状態を無効化できるが [冷気] ダメージは無効化できない。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

アドレットは極地の荒野の狡猾な狩人である。背が高く筋張って機敏で非常に迅速な彼らは自らを飼いならされていない極北の大地の真の継承者であるとみなし、そのような地域に居住しようとする他のあらゆる人型生物種族に気分を害している。通常は邪悪ではないが、アドレットは非常に攻撃的で好戦的である。また共食いに何ら社会的な禁忌を持たず、死者を埋葬するよりも食べてしまう習慣

によってその道徳性を更に誤解される。

非常に宗教的であるアドレットは自然の力と冷酷さを崇拜し、ブリザードの風に襲われること、ホッキョクグマの凶暴性、そびえ立つ氷山の巨大さに神性を見出す。多くの者がオラクルやドルイドになるが、全てのアドレットが自然界でその居場所を見出すわけではない。1 ダースに 1 体のアドレットはシャーマンであり、アドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートと 1 日に 1 回擬似呪文能力として 1 体のグレーター・アイス・エレメンタルまたは 1d4 + 1 体のラージ・アイス・エレメンタル（Bestiary 2 114 ページ参照）を招来する能力と コミューン・ウィズ・ネイチャーを使う能力を持つ。アドレットは身の丈 6 フィート、体重 250 ポンド。

アニス・ハグ Annis Hag

この胸糞の悪いせむしの老婆の肌は痣だらけのような色をしている。その猫背にもかかわらず、彼女は人間よりも背が高い。

ハグ、アニス 脅威度 6 Annis Hag

経験点 2,400

CE / 大型サイズの人怪

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 13

防御

AC 20、接触 10、立ちすくみ 19 (+ 1 【敏】、+ 10 外皮、- 1 サイズ)

hp 66 (7d10 + 28)

頑健 + 8、反応 + 6、意志 + 6

DR 5 / 殴打; SR 17

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 13 (1d6 + 7)、爪 (× 2) = + 13 (1d6 + 7 に加え “つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 かきむしり (爪 (× 2)、2d6 + 10)

擬似呪文能力 (術者レベル 7、精神集中 + 7)

3 / 日 — オルター・セルフ、フォッグ・クラウド

一般データ

【筋】 25、【敏】 12、【耐】 18、【知】 13、【判】 13、【魅】 10

基本攻撃 + 7; CMB + 15 (+ 19 組みつき); CMD 26

特技 《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《頑健無比》、《腕力による威圧》

技能 (はったり) + 7、<交渉> + 7、<威圧> + 17、<知覚> + 13、<隠密> + 7、<真意看破> + 3

言語 共通語、巨人語

生態

環境 寒冷な沼地

編成 単体あるいは魔女団 (何らかの種類の 3 体のハグ)

宝物 標準

ブラック・ハグあるいはアイアン・ハグとしても知られるアニス・ハグは、その汚れた一族の中で最も大きく最も威圧的な身体つきをしている。錆びた刃のような爪と、藍色から黒色をした、いぼに覆われ鉄のように硬い肌でよく知られるアニス・ハグは、同じ種族の特徴である猜疑心と狡猾さは身を潜ませ、代わりに残虐さと嗜虐性という、より本能的な悪徳を見せる。典型的なアニス・ハグは直立して 8 フィート以上であり体重は 300 ポンドを超える。

凍える沼や凍てつく沼沢の奥にある暗い洞窟やもつれによってできた空白空間、そして呪われた廃墟に棲むアニス・ハグは夜に出歩いて恐怖を振りまき、無防備な者を狩る。狡猾な精神を持っているにも関わらず、アニス・ハグは他のハグの多くよりも退廃的であり、よく生きた肉の味とあげられる絶叫という快楽に耽る。グリーン・ハグとは異なり、彼らは オルター・セルフ によって人型生物の姿を取る能力を、文明へ潜入することだけでなく獲物を偽りの安全地帯へと招き寄せてから攻撃することにも使用する——助けが必要な旅人のふりか宿営の共有を求める巡礼者のふりをすることがある。

アニス・ハグは幼子と若い動物の肉を求め、柔らかい肉と殺人の悲劇という嗜好のため心臓そのものを特に喜ぶ。腹を満たした後、アニス・ハグは喜んで獲物の皮を剥ぎ、ときに不気味な勲章として自身の衣装にすることがある。彼らは獲物の特定の一部 (頭部など) を不幸を広めることに使うために捨てず、そして保管することさえあることが知られている。例えば田舎の農家の子供を食べるアニスは、手元にあるその頭部 (か、少なくとも顔部) を犠牲者の両親に返すかもしれない——送り主不明の贈り物という形をとって。最高に巧妙なアニス・ハグはそうした贈り物を、犠牲者の喪中にある友人や家族が巻き込まれるように送る。

多くのハグと同様、アニス・ハグは時に胸糞の悪くなる姉妹たちの魔女団に連なることがあるものの、多くはそのような協調行動に

は拒否感を持っている。特に既に他のアニスが参加しているような魔女団に加わることは拒むことが多いが、親しいアニスたちによる集団——概して恐るべき三人組になる——が知られていないというわけではない。ありがちなアニスの魔女団はアニスの統率者 1 人とグリーン・ハグ 2 人だが、ウィッチが 1 人か 2 人入っていることもある。アニスの魔女団は時に追加のクリーチャーを護衛として招集することがあり、トルロやオーガがそのような役割として特に好まれる。

アニマル・ロード Animal Lord

この暗色の肌をした女性の気だるそうな動きは優雅さを具現化したものであり、その輝く目は猫のそれだ。

キャット・ロード 脅威度 11 Cat Lord

経験点 12,800
人間のアニマル・ロードの 10 レベル・レンジャー
NG / 中型サイズの来訪者（原住、変身生物）
イニシアチブ + 7；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 17

防御

AC 25、接触 18、立ちすくみ 18（+ 3 鎧、+ 1 反発、+ 6 【敏】、+ 1 回避、+ 4 外皮）
hp 139（10d10 + 80）
頑健 + 13、反応 + 14、意志 + 7
防御的能力 身かわし；DR 10 / 銀

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート；飛び跳ね
近接 噛みつき = + 15（1d6 + 5、加えて“つかみ”）、爪（× 2） = + 15（1d3 + 5）
遠隔 + 1 キーン・コンボジット・ロングボウ = + 18 / + 13（1d8 + 6 / × 3）
特殊攻撃 得意な敵（悪の来訪者 + 6、巨人 + 2、アンデッド + 2）、飛びかかり、引っかき（爪（× 2） = + 15、1d3 + 5）
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中 + 12）
回数無制限：チャーム・アニマル（猫類のみ、DC13）
準備しているレンジャー呪文（術者レベル 7；精神集中 + 11）
3 レベル：グレーター・マジック・ファンク
2 レベル：キャッツ・グレイス、ホールド・アニマル（DC16）
1 レベル：チャーム・アニマル（DC15）、パス・ウィズアウト・ト・レイス、ロングストライダー

基本データ

【筋】 20、【敏】 24、【耐】 22、【知】 12、【判】 18、【魅】 14
基本攻撃 + 10；CMB + 17（組みつき + 21）；CMD 34
特技《回避》、《機動射撃》、《近距離射撃》、《軽妙なる戦術》、《渾身の一打》、《持久力》、《精密射撃》、《速射》、《致命的な狙い》、《追加 hp》
技能《隠密》 + 20（下生えでは + 24）、《軽業》 + 17（跳躍 + 22）、《真意看破》 + 14、《生存》 + 17、《知覚》 + 17、《知識：自然》 + 14、《登攀》 + 26、《動物使い》 + 15；種族修正 + 5 跳躍時の《軽業》、+ 4 下生えでの《隠密》
言語 共通語、森語；スピーク・ウィズ・アニマルズ（キャットのみ）
その他の特殊能力 変身（レパード；シェイプチェンジ）、得意な地形（ジャングル + 4、平地 + 2）、狩人の絆（レパード）、迅速なる追跡、追跡 + 5、野生動物との共感 + 12、森渡り

生態

出現環境 暑熱 / 密林
編成 単体
宝物 NPC の装備品（+ 1 レザー・アーマー、+ 1 キーン・コンボジット・ロングボウ【筋】 + 5）とアロー 20 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー + 1、リング・オヴ・プロテクション + 1、その他の宝物）

自然の神々や強力な精霊が動物の世界を守る戦士を望んだ場合、選ばれしもの—それが動物であれ人型生物であれ—にその力の徴を与える。伝統的に、特定の動物種には一度に世界で 1 体のアニマル・ロードのみが活動するが、時として現存するアニマル・ロードがその義務からそれたりその他の墮落をした場合、それを創り出した力

は、勝利者に支配権または贖罪の機会を与える死に至る挑戦を行わせるために、墮落したアニマル・ロードに送り込む代替品を創り出すかもしれない。

アニマル・ロードは人々の只中に住むことはない。荒野がその領域だ。アニマル・ロードが人型生物の社会にどれほど関わりあうかは、社会がそのロードの愛する動物をどのように扱うかに大きく依存する。その動物を讃え尊敬する社会に対しては、たとえその動物を食料源として利用する場合でさえも、アニマル・ロードは（時として不承不承ながら）敬意を払うが、ロードの種の動物を乱獲したりその他の害を与える社会にはロードは強力かつ熱烈たる敵となる。

上記のキャット・ロードは基本動物としてレパードを使用している。このキャット・ロードは新しく創り出されたアニマル・ロードを表す。アニマル・ロードがより長く存在するほどそのレベルは高くなるべきである。

アニマル・ロードの作成

“アニマル・ロード”はヒット・ダイスが 10 以上あるあらゆる人型生物（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）に付加できる先天性テンプレートである。また、アニマル・ロードは（基本クリーチャーのサイズよりも 1 段階大きいものまでの）1 タイプの動物の特徴を得、以後これを基本動物と呼ぶ。

脅威度：基本クリーチャーまたは基本動物（どちらか高い方）の脅威度 + 2 に等しい。

属性：いずれかの中立。

種別：基本クリーチャーの種別を来訪者（原住、変身生物）に変更する。クラス・ヒット・ダイス、BAB、セーブを再計算しないこと。

感覚：アニマル・ロードはその形態の両方において基本クリーチャーと基本動物双方の感覚を得る。

アーマー・クラス：アニマル・ロードはその形態の両方において、基本動物または基本クリーチャーの外皮ボーナスのいずれか高い方を獲得する。このボーナスはアニマル・ロードの実際的外皮ボーナスを決定する際に 2 上昇する。

防御的能力：アニマル・ロードはダメージ減少 10 / 銀を得る。またその形態の両方において基本動物の防御的能力の全てを得る。

移動速度：アニマル・ロードの基本移動速度は基本クリーチャーの形態のそれと基本動物の形態のその、いずれか高い方である。基本動物が穴掘り、登攀、飛行、あるいは水泳速度を有するアニマル・ロードは、人型生物の形態の場合であっても必要ならば必要な付属物を即座に生やしてその移動モードを使用することができる。

近接：人型生物形態のアニマル・ロードは、その体の一部を瞬間的に変形させて、基本動物が有する全ての肉体武器を作り出すことができる。アニマル・ロードは通常は近接戦闘では肉体武器を用いることを好むが、同時に戦術の多様性のためにしばしば人工的な遠隔武器を持ち運ぶ。

特殊攻撃：アニマル・ロードは基本動物が有する特殊攻撃の全てを得、人型生物と動物の双方の形態で用いることができる。また類縁種によって決定される能力も得る（下記参照）。

能力値：アニマル・ロードはその基本能力値として基本クリーチャーと基本動物の高い方の能力値を用い、これらの能力値の全てを + 4 上昇させる。

技能：アニマル・ロードは技能判定に対する基本動物の種族修正値の全てを得る。

その他の特殊能力：アニマル・ロードは以下のその他の特殊能力を得る。

変身（超常）：アニマル・ロードは人型生物形態と動物形態の 2 つの形態を持つ。人型生物形態のアニマル・ロードが基本動物の防御的能力、移動タイプ、攻撃、その他の特徴を用いる場合、アニマル・ロードの肉体は瞬間的にその能力の使用に適切に変化し、必要に応じて翼、爪、牙が生える。アニマル・ロードは移動アクションとしてこの能力を基本動物の姿をとるために用いることができる（シェイプチェンジと同様）。

支配力（超常）：両方の形態において、アニマル・ロードは常に

スピーク・ウィズ・アニマルズ呪文の効果の舌にあるかのように扱われるが、これはアニマル・ロードの類縁種（下記参照）であるクリーチャーについてのみ適用される。それに加えて、アニマル・ロードは回数無制限の擬似呪文能力（術者レベルはアニマル・ロードのヒット・ダイス数に等しい）としてその類縁であるあらゆる動物にチャーム・アニマルを使うことができる。

類縁種

アニマル・ロードは種別が動物のほとんどあらゆるクリーチャーから作成することができるが、ほとんどは類縁種として知られるより大きなカテゴリーに分類される。もっとも普通に見られるアニマル・ロードの類縁種を以下に示すが、他のものも多く存在する。括弧の中に列挙されている動物はそのロードの典型的な基本動物を示す。

ベア・ロード（グリズリー・ベア）：ベア・ロードは幅広い肩、鋭い歯、太い指を持つ。ベア・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

ベア・ハッグ（変則）：ベア・ロードはクリーチャーにダメージを与えるための組みつき判定に成功した場合、1d6 ポイントの追加ダメージを与える。

ケイナイン・ロード（ドッグ、ハイエナ、ウルフ）：ケイナイン・ロードは毛深く、明らかに犬めいており、やや尖った耳を持つ。ケイナイン・ロードは以下の追加能力を得る。

獐猛（変則）：ケイナイン・ロードは伏せ状態の敵に対するそのラウンドで最初の攻撃で+1d6 ポイントの追加ダメージを与える。

キャット・ロード（レパード、ライオン、タイガー）：キャット・ロードは流れるような素早さで動き、ほっそりした体と猫に似た目を持つ。キャット・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

飛び跳ね（変則）：キャット・ロードは跳躍を行うための〈軽業〉判定にそのヒット・ダイス数の 1/2 を加え、跳躍をする場合は常に助走をしているものとして扱う。

クロコダイル・ロード（クロコダイル）：クロコダイル・ロードは爬虫類の目、鋭い歯、背骨にとって鱗のある隆起を持つ。クロコダイル・ロードは以下の追加能力を得る。

厚い皮（変則）：クロコダイル・ロードの基本外皮ボーナスは、その両方の形態で追加で+2 上昇する。

ディノサウルス・ロード（ディノニクス、ティラノサウルス）：ディノサウルス・ロードは鋭い歯、鱗のある皮膚、朗々とした声を持つ傾向がある。ディノサウルス・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

原初の心（変則）：ディノサウルス・ロードは〈魅惑〉効果に完全耐性を持ち、全ての意志セーブに+2 のボーナスを得る。

ラプター・ロード（イーグル、ファルコン）：ラプター・ロードは羽毛のような見かけの明るい色の髪、大きく見開いた探るような目、鉤鼻を持つ。ラプター・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

猛禽の飛び込み（変則）：ラプター・ロードは目標より 10 フィート以上高い所から開始したあらゆる突撃に 2 倍のダメージを与える。

ラット・ロード（ジャイアント・ラット）：ラット・ロードは尖った顎と尖った耳を持ち、素早く神経質な動作で動く。ラット・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

頑健（変則）：ラット・ロードは病気に対して完全耐性を有し、全ての頑健セーブに+2 のボーナスを得る。

シャーク・ロード（シャーク）：シャーク・ロードは黒い目、青白い皮膚、鋭い歯を持ち、体毛はわずかが全くない。シャーク・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

暴虐な顎（変則）：シャーク・ロードの噛みつき攻撃は出血（1d6）を引き起こす。

サーペント・ロード（スネーク）：サーペント・ロードはしばしば縞やその他の模様がある普通では見られない皮膚の色、蛇のような目、先が割れた舌を持つ。サーペント・ロードは以下の追加の特殊能力を得る。

毒に対する完全耐性（変則）：サーペント・ロードは毒に対して完全耐性を有する。

アリップ Allip

この大気を沸かす悪意に満ちた影の雲は骨格だけの口から薄気味の悪い繰言を呟き、そして影でできた爪を生やしている。

アリップ脅威度 3 Allip

経験点 800

CE／中型サイズのアンデッド（非実体）

イニシアチブ＋5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋7

オーラ 繰言（60 フィート、DC15）

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 13（＋3 反発、＋1 【敏】）

hp 30（4d8＋12）

頑健＋4、反応＋4、意志＋4

防御的能力 非実体、エネルギー放出に対する抵抗＋2；完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（完璧）

近接 非実体接触＋4（1d4 【判断力】ダメージ）

特殊攻撃 狂気の接触、繰言

一般データ

【筋】一、【敏】12、【耐】一、【知】11、【判】11、【魅】16

基本攻撃＋3；CMB＋3；CMD 17

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》

技能〈飛行〉＋16、〈威圧〉＋10、〈知覚〉＋7、〈隠密〉＋8

言語 共通語、アクロ語

その他の特殊能力 狂気

生態

環境 どこでも

編成 単体、2 体、あるいは出沒（3～6）

宝物 乏しい

特殊能力

繰言（超常） アリップは絶えず独り言を呟き、幻惑効果を生み出す。アリップから 60 フィート以内の正気のすべてのクリーチャーは DC15 の意志セーブに成功しない限り 2d4 ラウンドの間恍惚状態になる。恍惚状態になった目標にアリップはその効果を破らずに近付けるが、アリップの攻撃 1 回はこの効果を破る。セーブに成功したクリーチャーは同じアリップの繰言に 24 時間の間影響を受けない。これは〔音波、精神作用〕（強制）効果である。セーブ DC は【魅力】に基づく。

狂気（超常） アリップを思考看破、精神支配、あるいはテレパシー能力の目標にした者はその苛まれ続ける精神に直接触れ 1d4 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。

狂気の接触（超常） アリップの接触は 1d4 ポイントの【判断力】ダメージ（DC15 意志で無効化）を与える。クリティカル・ヒットに成功すれば 1d4 ポイントの【判断力】ダメージと 1 ポイントの【判断力】吸収を起こす（倍の【判断力】ダメージの代わりに）。攻撃が成功することに、アリップは 5 の一時的ヒット・ポイントを得る。セーブ DC は【魅力】に基づく。

狂気の餌食になり命を失った者はときに自身が死後、生と死の狭間に囚えられていることに気付くことがある。そうした不運な者たちはアリップとして知られ、生きている頃に凶悪で癒せない狂気に晒され恐怖、混乱に参り、生に激怒した者たちである。彼らは出会ったものに襲いかかる——恐らくは怒りながら、もしかしたら自身の狂気に気付かないままに——そして究極の死へと導く精神病を撒き散らす。

戦闘では、アリップは繰言で攻撃相手を近寄せたあとに容赦なく最寄りの生きているクリーチャーに狂気の接触で攻撃をする。その幽霊の姿を見たかその非実体の姿の不定形さと対面した恐ろしがる生きている目撃者クリーチャーに対して、アリップの多くは激情に駆られるらしい。アリップにはクリーチャーを殺す手段はないが、

アリップの【判断力】吸収の接触によって気絶状態になった者は時に狂気に陥ることがある（『GameMastery Guide』の 250～251 頁参照）——そうした者の多くは死んだ方がマシといっていい運命を辿る事になる。

アリップは時に自身を狂わせ不浄の存在にしたことに関わる者たちを傷つけようとする。そのような相手と出会うとアリップは対面している他のものを全員無視し、その狂気に陥らせた者が茫然自失にならざるを得なくなるまで憎む敵を集中攻撃する。悲しいことにそうした復讐によってアリップが成仏することはなく、復讐に満足してもこの世界に囚われ続け、ただ内なる狂気だけが燃え続ける。

アルコン Archon

アルコン：ハービンジャー・アルコン Archon, Harbinger

小さな太陽系儀であるかのように見えるものが空中を音を立てて飛んで行く。薄く鋭い刃がその中で時折煌いている。

ハービンジャー・アルコン 脅威度 2 Harbinger Archon

経験点 600
LG / 超小型サイズの来訪者（アルコン、他次元界、善、秩序）
イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、夜目；〈知覚〉 + 7

防御

AC 16、接触 15、立ちすくみ 13（+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 1 外皮、+ 2 サイズ）
hp 16（3d10）
頑健 + 1、反応 + 5、意志 + 4；毒に対して + 4
DR 5 / 悪；完全耐性 [電気]、石化

攻撃

移動速度 飛行 50 フィート（完璧）
近接 刃（× 3）= + 4（1d4 - 1）
接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート
特殊攻撃 憤怒
擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 7）
常時：ディテクト・イーヴル
回数無制限：ダンシング・ライツ（duration lasts until dismissed）
3 回／日：キュア・ライト・ウーンズ、プロテクション・フロム・イーヴル
1 回／週：コミュニケーション（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

基本データ

【筋】 6、【敏】 15、【耐】 11、【知】 10、【判】 13、【魅】 12
基本攻撃 + 3；CMB + 3；CMD 12
特技《イニシアチブ強化》、《回避》
技能〈交渉〉 + 7、〈真意看破〉 + 7、〈知覚〉 + 7、〈知識：次元界〉 + 6、〈知識：宗教〉 + 6、〈飛行〉 + 20
言語 地獄語、天上語、竜語；真言
その他の特殊能力 分解、下級アルコン

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（天上界ヘヴン）
編成 単体、2 体、または一群（3 ～ 12）
宝物 なし

特殊能力

刃（変則）ハービンジャーはその体から刃を伸ばして主要肉体武器として攻撃することができる。この刃は攻撃およびダメージ・ロールに + 1 の強化ボーナスを持ち、ダメージ減少を克服する目的で魔法かつ善属性として扱われる。
分解（超常）移動アクションとして、ハービンジャーはその構成要素にばらばらになることができる。これは完全な飛行移動速度とダメージ減少を保持し、直径 1 インチ未満の隙間に入り込むことができる。直径 1 インチ未満の隙間に入り込む以外にはガシアス・フォームと同様に扱われる。太陽系儀に再び戻ることは標準アクションである。
下級アルコン（変則）ハービンジャー・アルコンはより強力なアルコンが持つ義憤のオーラおよびテレポート特殊能力を持たない。
憤怒（超常）1 分間に 1 回、ハービンジャー・アルコンは隣接しているクリーチャーに 2d6 ポイントのダメージを与えるエネルギーの爆発を放つことができる。DC12 の反応セーブに成功すればこのダメージを半減することができる。ハービンジャーはこの爆発から自らが望む任意の目標を外し、選択した敵のみにダメージを与えるこ

とができる。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

アルコンの中で最弱の者と数えられているが、それにもかかわらずハービンジャーの悪との戦いへの献身は確固たるものである。この小さな存在はヘヴンの軍団の先触れおよび補助兵として仕えている。物質界にある間は秩序と光の源に仕えるにはどうするのが最良かを定命のものに助言する。一部の者は他の外方次元界に下級の使節として赴きさえもする。ハービンジャーは使い魔として奉仕することに縛られることもあり、彼らはそれを熱心に受け入れ、主の魂を救済へと導くことに十全な責任を引き受ける。術者はハービンジャーを使い魔として得るためには《上級使い魔》特技を持ち、秘術術者レベルが 7 レベル以上でなければならない。

ハービンジャーは回転する太陽系の機械模型に似ている。太陽、月、惑星は、ハービンジャーの気分によって色を変えていく輝く小さな宝石から作られている。電気の弧と魔法の要素の火花が回転する部品の間で踊っている。ハービンジャーは自らを部品にまで分解し、星と惑星はそのままだが輪は溶けて輝く蒸気になり、小さな隙間に入り込むことができる。ハービンジャーは通常の状況下では松明と同程度の明るさの光を放つが、望むならば輝きを暗くして消すこともでき、時折その要素の欠片をはじき出して ダンシング・ライツとする。

ハービンジャー・アルコンの声は数十の小さな鈴の響きに似ており、アルコンが話す言語に関わらず、その鈴の音のような音楽性を保持する。

ほとんどのハービンジャーは生前知恵と敬虔さに満ちた単純な生活を送っていた魂から形作られる。彼らは定命の存在だった時のことは何も覚えていないが、もし執着していたのなら世俗的な事項の明らかに実際の記憶を残している。ハービンジャーは手元の仕事に適切な寓話や箴言を必要とすることはほとんどない。

アルコン：リージョン・アルコン Archon, Legion

この天界の騎士は、その鎧が伸張したもののように見える金属の翼で空を飛びながら、炎の剣を帯びている。

リージョン・アルコン脅威度 7 Legion Archon

経験点 3,200

LG / 中型サイズの来訪者（アルコン、他次元界、善、秩序）

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、夜目；〈知覚〉 + 13

オーラ 義憤のオーラ（DC17）

防御

AC 23、接触 11、立ちすくみ 22（+ 9 鎧、+ 1 【敏】、+ 3 外皮；悪に対して + 2 反発）

hp 76（8d10 + 32）

頑健 + 10、反応 + 3、意志 + 8；毒に対して + 4、悪に対して + 2

DR 10 / 悪；完全耐性 [電気]、石化；SR 18

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（標準）

近接 + 1 フレイミング・バースト・グレートソード = + 13 / + 8（2d6 + 5 / 17 ~ 20、加えて 1d6 [火]）

遠隔 + 1 フレイミング・ジャヴェリン = + 10（1d6 + 4、加えて 1d6 [火]）

特殊攻撃 信仰の炎

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中 + 11）

常時：ディテクト・イーヴル、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

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

3 回 / 日：アライン・ウェポン、ヴァーサトル・ウェポン、ミラー・イメージ

基本データ

【筋】 16、【敏】 12、【耐】 19、【知】 10、【判】 15、【魅】 17

基本攻撃 + 8；CMB + 11；CMD 22

特技《強打》、《クリティカル強化：グレートソード》B、《渾身の一打》、《大旋風》B、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：グレートソード》

技能〈威圧〉 + 14、〈交渉〉 + 14、〈真意看破〉 + 9、〈生存〉 + 9、〈知覚〉 + 13、〈知識：宗教〉 + 11、〈飛行〉 + 12

言語 地獄語、天上語、竜語；真言

その他の特殊能力 第 2 の皮膚

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず（天上界へヴン）

編成 単体、2 体、または戦隊（3 ~ 12）

宝物 標準（高品質のフル・プレート、その他の宝物）

特殊能力

信仰の炎（変則） リージョン・アルコンは移動アクションとして + 1 フレイミング・バースト・グレートソード または + 1 フレイミング・ジャヴェリンを出現させることができる。リージョン・アルコンの剣はその手を離れた場合には消失し、ジャヴェリンは目標に命中するか外れるかした場合に消失する。

第 2 の皮膚（変則） リージョン・アルコンはあらゆる種類の鎧に習熟している。いかなる種類の鎧を着てもその移動速度の低下と鎧判定ペナルティを受けない。ほとんどのリージョン・アルコンはフルプレートアーマーを着ている。

リージョン・アルコンは身の丈 6.5 フィート、体重 200 ポンド。その兜と鎧の下には青白い、または漆黒に近い皮膚がある。その眼は信仰の炎で明るく燃え、彼らが自らの武器に力を与える時に最も明るく燃えあがる。彼らが着ることを選んだ鎧に関わらず、金属の翼が鎧から生えてそれを超えて延びており、最も重い防具を着ている場合でさえも飛行能力を与えている。

その好戦的な態度にもかかわらず、リージョン・アルコンは平和と慈悲の使命を好む。彼らの主は天界の使者として、未だ天の鎧に身を包んでいるとしても、非武装のリージョン・アルコンを使者として派遣する。このやり方では、彼らはヘヴンの言葉と愛を広く散らばった領域へと広める。

アルラウネ Alraune

緑色の肌をした魅力的な女性が巨大な甘い匂いのする花の底深くに座っている。

アルラウネ 脅威度 13 Alraune

経験点 25,600
NE / 大型サイズの植物
イニシアチブ + 5；感覚 夜目；〈知覚〉 + 17
オーラ 鎮静の芳香（60 フィート、DC24）

防御
AC 27、接触 10、立ちすくみ 26（+ 1 【敏】、+ 17 外皮、－ 1 サイズ）
hp 199（19d8 + 114）
頑健 + 17、反応 + 9、意志 + 11
完全耐性 植物の種別特徴；SR 24

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 薦（× 4）＝ + 20（1d10 + 7、加えて“つかみ”および“出血”）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 出血（2d6）、締め付け（1d10 + 10）、むさぼり食らう
擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中 + 18）
回数無制限：サジェスチョン（DC18）、チャーム・モンスター（DC18）、
ディテクト・ソウツ（DC17）
3 回／日：高速化グリッターダスト（DC17）、ホールド・モンスター（DC20）
1 回／日：ウォール・オヴ・ゾーンズ、コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー、
マインド・フォッグ

基本データ
【筋】 24、【敏】 13、【耐】 22、【知】 10、【判】 17、【魅】 21
基本攻撃 + 14；CMB + 22（組みつき + 26）；CMD 33（足払いされない）
特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《擬似呪文能力高速化：グリッターダスト》、《強打》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の意志》
技能〈真意看破〉 + 14、〈知覚〉 + 17、〈知識：自然〉 + 9、〈はったり〉 + 16、〈変装〉 + 9
言語 アクロ語、エルフ語、共通語、森語

生態
出現環境 温暖／森林
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
鎮静の芳香（超常） 神経を鎮め攻撃性を鈍らせる超自然的な甘い香りが常時アルラウネのまわり半径 60 フィートを囲んでいる。このオーラの効果範囲内にいるあらゆるクリーチャーは、そのターンの開始時に DC24 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1 ラウンドの間カーム・エモーションズの効果を受ける。アルラウネの現在の外見の性別に惹かれる可能性があるクリーチャーはこの意志セーブに－ 2 のペナルティを受けるが、他の全てのクリーチャーはセーブに＋ 2 のボーナスを得る。これは「精神作用」効果である。セーブ DC は【魅力】に基づいている。
むさぼり食らう（変則） アルラウネの根は無防備状態または同意した目標をむさぼり食うことができる。1 時間の食事の終わった時点で、犠牲者は【耐久力】と【知力】を 1d6 ポイント吸収され、アルラウネは 3d6 ポイントのダメージが回復する。

ルラウネが敵を攻撃する場合にも鎮静の香りで獲物から暴力的な思考を一掃する。休息時にはアルラウネは中心に巨大で明るい色の花が 1 つついた大きな茨のような植物に見える。
アルラウネが攻撃する場合、その茨状の薦が襲い掛かり、その花が咲き開いて中から魅力的な緑色の肌の人型が現れる。犠牲者を安らがせる可能性を増すために、その人が他の部分をこの植物が望むように変形させることができるため、アルラウネの外見的な性別は遭遇ごとに変えることができる。この植物の外見的な性別に関わらず、それ自体は無性であり、春の季節の間に 1 体の子孫を発芽によって再生産する（通常は 10 年に 1 回または 2 回）。
その外見に関わらず、アルラウネはかなり機動力がある（その無数の長い根と茨のような薦を使ってほとんど蜘蛛のように歩くことができる）。彼らはコミュニケーション・ウィズ・ネイチャーを用いて獲物となる可能性があるものの位置を特定して狩りを行う。人型生物の肉を他の何物よりも好む。アルラウネが獲物を必要とする場合、その精神操作能力を使って敵に自分自身の墓穴を掘らせて祖の中に埋まるように説得する。一度敵が土に埋められて無防備状態になれば、アルラウネはその肉をえぐる根を通じてむさぼり、犠牲者の血と記憶をそれが望む奇妙な栄養素に変える。

アルラウネは敵が自分に対して敵対的な行動をとれなくするため、その超自然的な気持ちを静める匂いに頼っている。さらにはア

アント・ライオン Ant Lion
アント・ライオン:ジャイアント・アント・ライオン Ant Lion, Giant

この穴を掘る巨体の昆虫はその丈に比してさえ大きすぎる腹部を持つ。凶悪そうな長い一組の鉤状の顎が頭部から突き出している。

ジャイアント・アント・ライオン (巨大アリジゴク) 脅威度 5 Giant Ant Lion

経験点 1,600
N / 大型の蟲
イニシアチブ + 0 ; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート ; <知覚> + 0
防御
AC 19、接触 9、立ちすくみ 19 (+ 10 外皮、- 1 サイズ)
hp 60 (8d8 + 24)
頑健 + 9、反応 + 2、意志 + 2
完全耐性 [精神作用] 効果
攻撃
移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート
近接 噛みつき + 10 (2d8 + 7 に加え “つかみ”)
接敵面 10 フィート ; 間合い 5 フィート
特殊攻撃 砂の罠
一般データ
【筋】20、【敏】11、【耐】17、【知】—、【判】11、【魅】10
基本攻撃 + 6 ; CMB + 12 (+ 16 組みつき) ; CMD 22 (30 対足払い)
生態
環境 暑熱の砂漠
編成 単体、あるいは巣 (2 ~ 4)
宝物 乏しい
特殊能力

砂の罠 (変則) ジャイアント・アント・ライオンは砂や柔らかい地表に、直径 60 フィート、深さ 20 フィートの落とし穴の罠を作成できる。砂の罠の作成には 1 時間かかる。DC15 の〈知覚〉判定でクリーチャーはそのような砂の中の窪みが実は罠であることを認識できる。DC14 の反応セーブに失敗した場合クリーチャーは罠の内へと滑り落ちる——そのような犠牲者はダメージは受けないが転倒する。ジャイアント・アント・ライオンは砂の罠の底に落ちるクリーチャーに対して機会攻撃を行なえる。このクリーチャーは砂の罠を通常の移動速度で移動することができ、この罠の効果に対する完全耐性を持つ。他のクリーチャーは DC20 の〈登攀〉判定で罠の壁をなんとか進める。

砂漠奥地にある危機として、ジャイアント・アント・ライオンは移り動く砂から罠を構築する。蟻たちはそうした穴の底に潜み、半分埋もれながら辛抱強く不注意な獲物を待ち続ける。

アント・ライオン:ジャイアント・アダルト・アント・ライオン (巨大ウスバカゲロウ) Ant Lion, Giant Adult

4 枚の薄い翅で上空を飛ぶ生やしたこの細長い昆虫は、餌えでその顎をカチカチと鳴らしている。

ジャイアント・アダルト・アント・ライオン 脅威度 6 Giant Adult Ant Lion

経験点 2,400
N / 超大型の蟲
イニシアチブ + 3 ; 感覚 暗視 60 フィート ; <知覚> + 0
防御
AC 19、接触 11、立ちすくみ 16 (+ 3 【敏】、+ 8 鎧、- 2 サイズ)
hp 85 (10d8 + 40)
頑健 + 11、反応 + 6、意志 + 3
完全耐性 [精神作用] 効果
攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (良好)
近接 噛みつき + 12 (2d8 + 10)
接敵面 15 フィート ; 間合い 10 フィート
特殊攻撃 砂の罠
一般データ
【筋】24、【敏】16、【耐】19、【知】—、【判】11、【魅】10
基本攻撃 + 7 ; CMB + 16 ; CMD 29 (37 対足払い)
技能 <飛行> + 7
生態
環境 暑熱の砂漠
編成 単体あるいは雲霞 (2 ~ 12)
宝物 なし

ジャイアント・アント・ライオンが成虫になるとき、自身の周囲に砂と礫の繭を作り出す。1 ヶ月が経つと、そのアント・ライオンは劇的な変態を遂げる——繭から出るとき、その肉体は長く厚くなり、そして一対の巨大な網目模様の翅を得る。地域によってはジャイアント・アント・ライオンはジャイアント・レイスウイング、ジャイアント・ダムセルフライ、あるいはジャイアント・スピンドルフライと呼ばれることもあるが、彼らの食食さと致命さは変わっておらず、幼虫の頃の砂の罠の狡猾さの代わりに素早い飛翔と戦場でのより優れた機動性を持つ。

イクトゥルソ Iku-Turso

このグロテスクなエメラルドの鱗をしたクリーチャーは、ウナギ、ホウライエソ、爪の生えた人型生物の雑種に似ている。

イクトゥルソ 脅威度 8 Iku-turso

経験点 4,800

NE / 中型サイズの異形（水棲）

イニシアチブ + 7; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート; <知覚> + 12

防御

AC 21、接触 14、立ちすくみ 17 (+3 【敏】、+1 回避、+7 外皮)

hp 102 (12d8 + 48)

頑健 + 8、反応 + 9、意志 + 11

完全耐性 病気

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = +16 (1d8 + 7、加えて“病気”)、爪 (×2) = +16 (1d6 + 7)

特殊攻撃 光のルアー

基本データ

【筋】24、【敏】16、【耐】19、【知】7、【判】12、【魅】17

基本攻撃 + 9; CMB + 16; CMD 30

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《クリティカル熟練》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《迎え討ち》

技能《隠密》+ 14、《水泳》+ 15、《生存》+ 12、《知覚》+ 12

言語 アクロ語、水界語、地下共通語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 寒冷または温暖 / 水または地下

編成 単体、2 体、または小部隊 (3 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

病気（超常） イクトゥルソの噛みつきはトゥルサスと呼ばれる奇妙な超自然的な病気をもたらす。この病気は犠牲者の皮膚を苦痛を伴う鱗状のものに変え、奇妙な幻覚を引き起こし、最後には犠牲者をイクトゥルソに変身させる。

トゥルサス: 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健・DC20; 潜伏期間 1 分; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d3 【判】ダメージおよび 1d6 【魅】吸収; 治療 2 回連続のセーブ成功。犠牲者がトゥルサスから何らかの能力値ダメージを被っている限り、水中で呼吸する能力を得る。この病気によって【魅力】が 0 に減少した犠牲者は完全に成長し健康なイクトゥルソに変身する。それは以前の生活や能力を即座に忘れ、最も近いイクトゥルソの共同体に参加するために目指す。ウィッシュまたは ミラクル でこの変身を元に戻すことができる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

光のルアー（超常） 標準アクションとして、イクトゥルソは下記を除けばダンシング・ライト呪文（術者レベルはイクトゥルソのヒット・ダイスに等しい）と同様に機能するいくつかの小さな光の点を呼び起すことができる。これらの光点の 1 つから 100 フィート以内にいるクリーチャーはそれを見た時に DC18 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は最も安全で直接的な経路を通じてそれに接近することを強制される。セーブに成功したクリーチャーは同一のイクトゥルソの光のルアーに 24 時間の間完全耐性を得る。この効果の下にある者が光に到達するために危険な地形を通過しなければならない場合、犠牲者は危険な地形に入る前に効果を終わら

せるための新しいセーブを行うことができる。この効果はキャラクターが光に到達するか、何らかの種類のダメージを受けた場合に終了する。これは視覚に基づく【精神作用】効果である。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

イクトゥルソは深海のぞっとするような住人である。そこでは彼らは疫病と伝染の邪悪な神々を崇め、特別に空気で満たされた拷問部屋で船や海岸からさらってきた犠牲者を苦しめる。病気はイクトゥルソにとって聖なるものであり、病に苦しむものは祝福されたものと考えられる。イクトゥルソはしばしば明らかに病気の犠牲者を捕えようとする代わりに彼らの運命に任せる事を選ぶ。

イシアン Yithian

この奇妙なクリーチャーは先端に鉋と管、そして触手の生えた球状の頭がついた 4 本の触手を持つ。

イシアン 脅威度 9 Yithian

経験点 6,400

LN / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 1；**感覚** 全周囲視覚、非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；**知覚** + 25

防御

AC 23、接触 10、立ちすくみ 22（+ 1 **【敏】**、+ 13 外皮、－ 1 サイズ）

hp 105（14d8 + 42）；高速治癒 5

頑健 + 9、**反応** + 5、**意志** + 15

DR 10 / 魔法；**抵抗** [酸] 10、[冷気] 10、[火] 10

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 10 フィート

近接 ハサミ（× 2）＝+ 15（2d8 + 9 / × 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 amnesia、deadly pincers、mind swap

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中 + 19）

回数無制限：アストラル・プロジェクション（自身のみ）、ディテクト・ソウツ（DC16）、ホールド・モンスター（DC19）、モディファイ・メモリー（DC18）

基本データ

【筋】 22、**【敏】** 13、**【耐】** 17、**【知】** 24、**【判】** 19、**【魅】** 18

基本攻撃 + 10；**CMB** + 17；**CMD** 28

特技《鋭敏感覚》、《頑健無比》、《頑健無比強化》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》

技能〈言語学〉+ 24、〈交渉〉+ 18、〈真意看破〉+ 22、〈知覚〉+ 25、〈知識：工学、次元界、神秘学、地理、歴史〉+ 24、〈治療〉+ 18、〈登攀〉+ 14、〈魔法装置使用〉+ 18

言語 アクロ語、イス語、共通語、その他 20 の言語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 scholar

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、一団（3 ～ 9）、または居住区（10 ～ 100）

宝物 標準

特殊能力

記憶喪失（超常） 1 日に 1 回、標準アクションとしてイシアンはテレパシーで交信することができる目標を記憶喪失にすることを試みることができる。目標は DC21 の意志セーブに成功すればこの攻撃に抵抗することができる。目標がセーブに失敗した場合、永続的に意志セーブと全ての技能判定に－ 4 のペナルティを被り、そのイシアンが残すことを選択した物を除く全ての記憶を失う。この効果はヒール または グレーター・レストレーション で治療することができる。これは [精神作用]（狂気）効果である。セーブ DC は **【魅力】** を基にしている。

致命的な欠（変則） イシアンは常にその欠攻撃によって与えるダメージに **【筋力】** 修正の 1.5 倍を用い、クリティカル・ヒット時には 3 倍のダメージを与える。欠はイシアンの主要攻撃である。

精神交換（擬呪） 全ラウンド・アクションとして、イシアンはテレパシーで交信することができる他の生きているクリーチャーと精神を取り替えることができる。これは 2 つの精神が肉体をやり取りすることを除けば マジック・ジャー と同様に機能する。同意していない目標は DC21 の意志セーブに成功すれば精神交換に抵抗ことができ、その後 24 時間の間その特定のイシアンはそのクリー

チャーに再び精神交換を試みることはできない。イシアンはこの精神交換をいつでもいかなる距離があっても全ラウンド・アクションとして終了することができ、双方の精神は即座に本来の肉体に戻る。イシアンが望む場合は、精神交換がこのように終了する時点でその記憶喪失能力をフリー・アクションとして他方の精神に試みることができる。これは [精神作用] 効果である。セーブ DC は **【魅力】** を基にしている。

学究（変則） イシアンは全ての〈知識〉技能をそのクラス技能として扱う。

名状しがたいはるかな過去、イシアン（イスの偉大なる種族）は死につつある世界に住んでいた。滅び行く惑星から逃れるため、彼らは時空を越えてその精神を飛ばし、遂に安息の地として今日所有している奇妙で異質な肉体に至った。この奇妙な存在は現在遠く離れた銀河に住んでいるが、イシアンは精神を投影する能力を他の天体を探検するために用い、探検する新たな世界を発見することを熱望している。

イシアンが新たな世界に到達した場合、その世界で原住生物として経験をするためにしばしば遭遇したクリーチャーと精神を交換する。イシアンの肉体で時を過ごした者が自分が経験した奇妙な時について話すことはほとんどない。というのもイシアンは彼ら自身を厳重に守り、またこのように利用した者を真実を断片的な悪夢としてしか思い出せない記憶喪失にしておくためだ。

ヴァナラ Vanara

この痩せた猿のような人型生物は柔らかく明るい色の毛皮で覆われており、物をつかむことのできる長い尾を持つ。

ヴァナラ 脅威度 1/2 Vanara

経験点 200
ヴァナラの 1 レベル・モンク
LG / 中型サイズの人型生物 (ヴァナラ)
イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; <知覚> + 7

防御
AC 17、接触 17、立ちすくみ 13 (+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 3 【判】)
hp 9 (1d8 + 1)
頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 5

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート
近接 クォータースタッフ = + 1 (1d6 + 1) または連打 + 0 / + 0 (1d6 + 1)
特殊攻撃 連打、朦朧化打撃 (1 回 / 日、DC13)

基本データ
【筋】 13、【敏】 16、【耐】 10、【知】 12、【判】 17、【魅】 6
基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 18
特技 <回避>、《素手打撃強化》B、《迎え討ち》B、《朦朧化打撃》B
技能 (隠密) + 9、<軽業> + 9、<真意看破> + 7、<知覚> + 7、<登攀> + 13; 種族修正 + 2 (<軽業>)、+ 2 (<隠密>)
言語 ヴァナラ語、共通語、森語
その他の特殊能力 prehensile tail

生態
出現環境 気候問わず / 森林
編成 単体、2 体、小隊、(3 ~ 6)、または共同体 (7 ~ 100)
宝物 NPC の装備品 (クォータースタッフ)

特殊能力
つかむ尾 (変則) 全てのヴァナラは物品を運ぶために使うことができる長く柔軟な尾を持つ。その尾によって武器を振るうことはできないが、身につけて持ち運んでいるアイテムでしまっているものを即行アクションとして取り出すことができる。

ヴァナラは深い森とジャングルに住む知的な猿型人型生物である。機敏で賢明だが、尽きることのない好奇心と、通常は無害だが出会った者が仲良くなることを妨げるような悪戯への愛情を背負い込んでいる。ヴァナラの体は柔らかい毛皮の分厚い層に覆われ、クルミ色、象牙色、黄金の毛皮すら普通に見られる。その毛皮にもかかわらず、ヴァナラは頭に人間と同じように長い髪を伸ばすことができ、オスもメスもバナラは重要な社会的機能として手の込んだ髪型にするのに苦心する。ヴァナラの頭髪はその毛皮の色とおそろいである。全てのヴァナラはつかむことのできる長い尾と手のような足を持ち、きびきびした運動をすることができる。ヴァナラは典型的な人間よりもわずかに背が低い。オスは体重 150 ~ 200 ポンド、メスはわずかに軽い。ヴァナラは 60 ~ 75 年生きる。

ヴァナラはロープでできた橋と梯子で繋がれた樹冠の大きな村で生活する。家は木をくりぬいているが、木の葉を編んだ天蓋と突き出しを除けば外気に開放されている。ヴァナラの村は通常は共同体の宗教的指導者、通常はクレリック、オラクル、あるいはモンクに率いられている。

ヴァナラのキャラクター
ヴァナラは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レ

ベルによって定義される。ヴァナラは、以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【判断力】、- 2 【魅力】：ヴァナラは機敏で洞察力があるが、かなり悪戯好きでもある。

登攀速度：ヴァナラは 20 フィートの登攀速度を持つ。

夜目：ヴァナラは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

機敏：ヴァナラは〈軽業〉と〈隠密〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

つかむ尾：上記参照。

言語：ヴァナラは、プレイ開始時に共通語とヴァナラ語を修得している。高い【知力】を持つヴァナラは以下から追加の言語を選択できる：アクロ語、天上語、エルフ語、ノーム語、ゴブリン語、森語。

ヴァルチャー Vulture

この暗色の羽毛のハゲワシは無毛の首と頭を持ち、長い鉤状の嘴で死肉を賞味している。

ヴァルチャー（ハゲワシ）脅威度 1/2 Vulture

経験点 200
N / 小型サイズの動物
イニシアチブ + 1；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 9

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 12（+ 1 【敏】、+ 1 外皮、+ 1 サイズ）
hp 6（1d8 + 2）
頑健 + 6、反応 + 3、意志 + 1；病気に對して + 4

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 50 フィート（標準）
近接 噛みつき = + 2（1d6 + 1）

基本データ

【筋】 12、【敏】 13、【耐】 14、【知】 2、【判】 13、【魅】 7
基本攻撃 + 0；CMB + 0；CMD 11
特技《頑健無比》
技能〈知覚〉 + 9、〈飛行〉 + 7；種族修正 + 8〈知覚〉

生態

出現環境 暑熱／平地または丘陵
編成 単体、2 体、または編隊（3 ～ 24）
宝物 なし

鷲鷹や他の猛禽類と関連があるにもかかわらず、ヴァルチャーは主に高空から視覚または嗅覚で見つけた死肉を食らう。ヴァルチャーは肉食性の鳥に比べて弱い爪を持つが、彼らの鋭く剣呑に曲がった嘴は最も鋭い刃と同じほど易々と生きている肉体を切り裂く。
死肉を主食にするとはいえ、ヴァルチャーは腐っているものよりも新しく死んだばかりの死体を好む。一部の者は食事が乏しい場合にはより小さな獲物を狩りさえる。

ヴァルチャー：ジャイアント・ヴァルチャー Vulture, Giant

剣呑に曲がった嘴と巨大な禿げ上がった頭部がこの巨大な死肉漁りの巨大な翼よりも注意を引く。

ジャイアント・ヴァルチャー（巨大ハゲワシ）脅威度 4 Giant Vulture

経験点 1,200
N / 大型サイズの動物
イニシアチブ + 2；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 13

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（+ 2 【敏】、+ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 42（5d8 + 20）
頑健 + 10、反応 + 6、意志 + 3；病気に對して + 4

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 50 フィート（標準）
近接 噛みつき = + 9（2d6 + 9、加えて“病氣”）
接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

基本データ

【筋】 22、【敏】 15、【耐】 18、【知】 2、【判】 15、【魅】 7
基本攻撃 + 3；CMB + 10；CMD 22
特技《頑健無比》、《技能熟練：知覚》、《追加 hp》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈知覚〉 + 13、〈飛行〉 + 7；種族修正 + 4〈知覚〉
その他の特殊能力 病原媒介

生態

出現環境 暑熱／平地または丘陵
編成 単体、2 体、または編隊（3 ～ 8）
宝物 なし

特殊能力

病原媒介（変則）不潔な食生活と常に腐肉にさらされているため、ジャイアント・ヴァルチャーは通常のヴァルチャーよりもはるかに病気を媒介する。ジャイアント・ヴァルチャーにかみつかれたあらゆるクリーチャーは 10%の確率で汚穢熱、失明病、その他類似的の病気にさらされる。一度この判定を行った場合、犠牲者はこの特定のジャイアント・ヴァルチャーから感染することはないが、他のジャイアント・ヴァルチャーの攻撃は通常に処理し、複数の病気を受ける結果もありうる。ジャイアント・ヴァルチャーはあらゆる病気に對して完全耐性を持たないが、このような病気に對する全てのセーヴィング・スローに + 4 の種族ボーナスを得る。

コンドルよりもさらに大きいジャイアント・ヴァルチャーはメガファウナがうろつく原始の荒野のような死肉が大きく豊富な地域にのみ生息する。また戦争によって引き裂かれた地域にも群れを為し、敵味方や種族に関わらずその死体で饗宴をはる。ジャイアント・ヴァルチャーは食事をするまで傷を負ったクリーチャーが死ぬのを待つことは滅多になく、ほとんどの野生動物よりもはるかに大胆である。例えばジャイアント・ヴァルチャーは数人の負傷した落伍者を隊列の末尾からさらうために重武装した兵士の列に急降下することを躊躇しない。

ジャイアント・ヴァルチャーは体高 13 フィート以上、翼長 30 フィート超、体重は 500 ～ 600 ポンド。

ヴァンパイア Vampire

ヴァンパイア：キョンシー Vampire, Jiang-Shi

その肉体は青白く、額から埋葬の祈りを記したお札がぶら下がっているこの蘇った死体は、短くピョンピョン跳ねてよるめき進む。

キョンシー 脅威度 6 Jiang-shi

経験点 2,400

人間のキョンシーの 5 レベル・モンク

LE / 中型サイズのアンデッド（人型生物の変性種）

イニシアチブ + 10；**感覚** 擬似視覚 60 フィート（呼吸するクリーチャーのみ）、暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 22

防御

AC 25、接触 22、立ちすくみ 18（+ 6 **【敏】**、+ 1 回避、+ 3 外皮、+ 1 モンク、+ 4 **【判】**）

hp 51（5d8 + 25）；高速治癒 5

頑健 + 8、**反応** + 11、**意志** + 9；心術に対して+ 2

防御的能力 エネルギー放出への抵抗+ 4、身かわし、お札；**DR** 10 / 魔法および斬撃；**完全耐性** 病気、呪文完成型と呪文解放型の効果、アンデッドの種別特徴；**抵抗** [冷氣] 20

弱点 キョンシーの弱点

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 連打 = + 9 / + 9（1d8 + 3 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”）、噛みつき = + 4（1d6 + 4）

特殊攻撃 蛮爪、吸気（DC15）、連打、朦朧化打撃（5 回 / 日、DC16）

基本データ

【筋】 16、**【敏】** 23、**【耐】** 一、**【知】** 12、**【判】** 18、**【魅】** 16

基本攻撃 + 3；**CMB** + 8（組みつき + 12）；**CMD** 28（足払いされない）

特技 《一撃離脱》B、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》B、《回避》B、《技能熟練：軽業》B、《強行突破》B、《素手打撃強化》、《追加 hp》、《武器の妙技》、《迎え討ち》、《朦朧化打撃》

技能（隠密）+ 22、〈軽業〉+ 25（跳躍 + 30）、〈真意看破〉+ 14、〈水泳〉+ 11、〈脱出術〉+ 14、〈知覚〉+ 22；**種族修正** + 8 〈軽業〉、+ 8 〈知覚〉、+ 8 〈隠密〉

言語 共通語

その他の特殊能力 高速移動、大跳躍、気蓄積（6 ポイント、魔法）、戦技訓練、無病身、減速化、浮身 20 フィート、不動心

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体または同胞（2 ~ 8）

宝物 NPC の装備品（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 + 1、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ、錬金術師の火 [6]）

キョンシー（しばしば“ホッピング・ヴァンパイア”として知られる）は生者が放出する生命エネルギーを糧とする人型生物のアンデッド・クリーチャーである。キョンシーの外見はクリーチャーの死体が蘇った時点の状態を基にしている。腐敗状態に関わらず、ほとんどのキョンシーは少なくとも 1 世代は時代遅れの衣服または鎧を身につけている。それに加え、それぞれ額に糊で紙の短いお札を貼り付けている。本来は体を迷える魂から守るためのものだが、このお札はキョンシーにスクロールやワンドのようなアイテムから放たれた魔法効果に対する完全耐性を与える。

キョンシーは安息を得ない魂が死亡時に肉体から離れない時に作

り出され、その代わり内部は化膿し腐敗していく。その体が分解していくある時点で、このものはそのグロテスクな姿で起き上がり、貪るために生きているクリーチャーを捜し求める。

キョンシーの作成

“キョンシー”は生きていてヒット・ダイスが 5 以上あるならどんなクリーチャー（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）にも付加できる後天性テンプレートである。ほとんどのキョンシーはかつて人間だったが、特定の儀式を行うあらゆるクリーチャーがこのテンプレートを得ることができる。キョンシーは下記を除いて基本クリーチャーの能力値と特殊能力を用いる。

脅威度：基本クリーチャーに + 2。

属性：いずれかの悪。

種別：クリーチャー種別はアンデッド（変性種）に変更される。クラス・ヒット・ダイス、BAB、セーブは再計算しない。

感覚：キョンシー・ヴァンパイアは 60 フィートの暗視を得る。また生きているクリーチャーの呼吸を感知する能力を得る。キョンシーは呼吸するクリーチャーに対し距離 60 フィートの擬似視覚を持つ。クリーチャーは息を止めることでキョンシーがこの方法で感知することを妨げることができる。

アーマー・クラス：外皮ボーナスが + 2 増加する。

ヒット・ダイス：全ての種族ヒット・ダイスを d8 に変更すること。クラス・ヒット・ダイスは影響されない。アンデッドであるためキョンシーはヒット・ポイントを決定するボーナスに（**【耐久力】**のかわりに）**【魅力】** 修正値を用いる。

防御的能力：キョンシーはアンデッドの種別によって与えられる全ての防御的能力に加え、エネルギー放出に対する抵抗 + 4、ダメージ減少 10 / 魔法および斬撃、[冷氣] に対する抵抗 20 を得る。またキョンシーは高速治癒 5 を得る。それに加えて全てのキョンシーは以下の防御的能力を得る。

お札（超常）：キョンシーは額に張られているお札により、スクロールやワンドのような呪文完成型または呪文解放型の魔法のアイテムによって創り出されるあらゆる効果に対して完全耐性を得る。このような魔法の効果はキョンシーが破られることがない呪文抵抗を持っているかのように扱う。キョンシーのお札は盗み取り戦技判定（Advanced Player's Guide 322）に成功することで取り除くことができ、キョンシーのこれらの効果に対する完全耐性は即座に終了する。キョンシーのお札が破かれた（標準アクション）場合、このヴァンパイアはその高速治癒能力も失う。キョンシーは何らかの紙片と書く道具を用いて代わりのお札を作り出すことができるが、そうするには 10 分間の邪魔されない作業が必要である。

弱点：キョンシーは鏡または 10 フィート以内で鳴らされるハンドベルの音から後ずさりする。炊いた米飯もキョンシーがもはや食べ物を食べることがないという根本的な事実を皮肉るため、彼らを恥じ入らせ後ずさりさせる。これらの物はキョンシー・ヴァンパイアに害を与えない。単に一定時間寄せ付けないだけである。後ずさりしたキョンシーは少なくとも 5 フィート嫌悪の対象から離れていなければならない、そのラウンドはその物品を振り回しているクリーチャーに触れたり近接攻撃を行うことができない。キョンシー・ヴァンパイアを寄せ付けないようにするのは標準アクションである。1 ラウンドの間近寄ることができなかった後、キョンシー・ヴァンパイアはそのものに対する嫌悪感を克服し通常通り行動しようと試みるため、そのターンの開始時に DC20 の意志セーブを行うことができる。

キョンシーの破壊：ヒット・ポイントが 0 に減少した場合、キョンシー・ヴァンパイアは崩れて塵になるが、滅ぼされてはいない。1 時間で 1 ヒット・ポイントで同じ場所、あるいは最も近い何も占めていない場所に再生する。キョンシーが再生する前に塵を散らすこと、または米を塵の中にいれ 1 本の聖水と混ぜ合わせることで永久に滅ぼすことができる。またキョンシー・ヴァンパイアは桃の木から削りだされた木製の武器に弱い。このような武器がこのクリーチャーにとって全ての元素と生命の結合を意味するからである。桃の木から削りだされた木製の武器は自動的にキョンシーのダメージ減少を克服する。またこのような武器でキョンシーのヒット・ポイ

ントを0にするような攻撃が命中した場合、このクリーチャーは即座に滅ぶ。彼らは通常は日光から退くが、キョンシー・ヴァンパイアは通常のヴァンパイアのように日光で破壊されることはなく、日中でも害を受けることなく動き回ることができる。

移動速度：キョンシーはピョンピョン跳ねることでしか移動できない。この移動方法は通常の移動よりも幾分素早さに欠け、そのためキョンシーの基本移動速度は基本クリーチャーの速度よりも10フィート減少する（最小10フィート）。この普通ではない移動方法によりキョンシーは移動困難な地形の効果を無視でき、足払いをすることが不可能である。他の移動速度（飛行や水泳速度など）はこの減少の影響を受けない。

近接：キョンシーは基本クリーチャーが持っていない場合は1回の噛みつき攻撃と2回の爪攻撃を得る。噛みつき攻撃のダメージはキョンシーのサイズによるが、爪攻撃はキョンシーのサイズよりも2段階大きなクリーチャーとしてのダメージを与える。中型サイズのキョンシーは噛みつき攻撃は1d6ポイントにダメージを与え、爪攻撃は1d8ポイントのダメージを与える。しかしキョンシーの爪はこれより更に危険である。下記の“蜜爪”特殊攻撃を参照すること。キョンシーの肉体武器はダメージ減少を克服する目的では魔法の武器として扱われる。

特殊攻撃：キョンシーはいくつかの特殊攻撃を得る。セーブDCは別記がない限り10＋キョンシーのヒット・ダイスの1/2＋キョンシーの【魅力】修正値に等しい。

蜜爪（変則）：キョンシーの爪は残忍なほど鋭く、自在に延ばしたり縮めたりできる。そのクリティカル可能域は19～20でありつかみ特殊能力を持つ。モンク・レベルを持つキョンシーはその素手攻撃にこのクリティカル可能域の拡大とつかみ特殊能力を得、このような攻撃をする際モンクの素手ダメージと爪ダメージの高い方を用いる。

吸気（超常）：血を吸う代わりにキョンシー・ヴァンパイアは犠牲者の呼吸から“気”つまり生命エネルギーを吸う。キョンシーが組みつき判定を成功させた場合、（追加ダメージを含む、判定に成功したことによるほかのあらゆる効果に加え）キョンシーは犠牲者の呼吸から気を吸おうと試みることができる。犠牲者はこの攻撃に抵抗するために頑健セーブを行わなければならない。セーブに失敗した場合、犠牲者は1レベルの負のレベルと1d4ラウンドの間よろめき状態を受ける。

能力値：【筋】＋4、【敏】＋6、【知】＋2、【判】＋4、【魅】＋2。アンデッドであるため、キョンシーは【耐久力】能力値を持たない。

特技：キョンシーはボーナス特技として《一撃離脱》、《鋭敏感覚》、《回避》、《技能熟練：軽業》、《強行突破》、を得る。

技能：キョンシーは〈軽業〉、〈知覚〉、〈隠密〉に＋8の種族ボーナスを得る。

ヴィシュカニヤ Vishkanya

このしなやかな女性はゆるく体にあったローブを纏い、残虐な見かけの刃を振るう。彼女の目は純白の珠だ。

ヴィシュカニヤ 脅威度 1/2 Vishkanya

経験点 200

ヴィシュカニヤの 1 レベル・ニンジャ
N / 中型サイズの人型生物 (ヴィシュカニヤ)
イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; <知覚> + 6

防御

AC 13、接触 13、立ちすくみ 10 (+ 3 【敏】)
hp 11 (1d8 + 3)
頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 0; 毒に対して + 1

攻撃

移動速度 30 フィート
近接 ククリ = + 1 (1d4 + 1 / 18 ~ 20、加えて “毒”)
遠隔 シュリケン = + 3 (1d2 + 1、加えて “毒”)
特殊攻撃 毒 (DC12)、急所攻撃 + 1d6

基本データ

【筋】 13、【敏】 17、【耐】 14、【知】 8、【判】 10、【魅】 12
基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 14
特技《欺きの名人》
技能《隠密》+ 9、《軽業》+ 7、《真意看破》+ 4、《脱出術》+ 9、《知覚》+ 6、《はったり》+ 7、《変装》+ 7; 種族修正 + 2 <脱出術>、+ 2 <知覚>、+ 2 <隠密>
言語 ヴィシュカニヤ語、共通語
その他の特殊能力 毒の使用、toxic

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず
編成 単体、2 体、または戦隊 (3 ~ 8)
宝物 NPC の装備品 (ククリ、シュリケン 10 本、その他の宝物)

特殊能力

毒の使用 (変則) ヴィシュカニヤは毒に熟練し、毒を使用し、あるいは塗る際に誤って自分を傷つけることはない。
毒性 (変則) 1 日にその【耐久力】修正値に等しい回数 (最低 1 日に 1 回)、ヴィシュカニヤは自分が振るう武器に有毒の唾液または血液を塗ることができる (血を使う場合はヴィシュカニヤはこの能力を使う際には傷ついていなければならない)。この方法で武器を塗ることは即行アクションである。
ヴィシュカニヤ・ヴェノム: 致傷; セーブ 頑健 DC10 + ヴィシュカニヤのヒット・ダイスの 1/2 + ヴィシュカニヤの【耐久力】修正値; 頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド); 効果 1d2 【敏捷力】ダメージ; 治癒 1 回成功。

ヴィシュカニヤはあらゆる種類の毒に対する手並みと愛情で知られる異国的な人型生物の種族である。ヴィシュカニヤの肌は 1 フィートも離れたら通常の滑らかな肌のように見える細かな鱗からなる。この鱗は通常は 1 種類の暗色だが、一部の者は縞や螺旋のような複雑な模様を持つ。ヴィシュカニヤの舌は蛇の舌のように先が割れており、その目は瞳がない。

ヴィシュカニヤは触れただけで定命の人型生物を殺すことができるという伝説は多いが、これらの物語は明らかに間違っている。ヴィシュカニヤの皮膚はあらゆる人間のそれと同じように毒を持たないが、その血、唾液、そのほかの体液が危険となりうるのは真実である。ヴィシュカニヤは自分自身の唾液や血液さえも使って武器に毒を塗ることに熟練しており、彼らと戦う者はヴィシュカニヤの毒を受け

ることに用心すべきだ。ヴィシュカニヤは身の丈 6 フィート、体重 130 ポンド。

ヴィシュカニヤのキャラクター

ヴィシュカニヤは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。ヴィシュカニヤは、以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【魅力】、- 2 【判断力】: ヴィシュカニヤは優雅で気品があるが、しばしば非論理的である。

夜目: ヴィシュカニヤは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

鋭き五感: ヴィシュカニヤは〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

柔軟性: ヴィシュカニヤは〈脱出術〉と〈隠密〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

毒に対する抵抗力: ヴィシュカニヤは毒に対するセーブにヒット・ダイスに等しい種族ボーナスを持つ。

毒の使用: 上記参照。

毒性: 上記参照。

武器精通: ヴィシュカニヤは常にブローガン、ククリ、シュリケンに習熟している。

言語: ヴィシュカニヤは、プレイ開始時に共通語とヴィシュカニヤ語を修得している。高い【知力】を持つヴィシュカニヤは以下から追加の言語を選択できる: アクロ語、竜語、エルフ語、ゴブリン語、森語、地下共通語。

ヴーニス Voonith

この明るい色をした、首の長い両生類は 6 本の足、牙の生えた鼻面、背骨に沿って走る多くの鱗を持つ。

ヴーニス 脅威度 4 Voonith

経験点 1,200
CN / 小型サイズの魔獣（水棲）
イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 8

防御
AC 17、接触 14、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 3 外皮、+ 1 サイズ）
hp 37（5d10 + 10）
頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 2

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき = + 8（1d6 + 1、加えて“足払い”）、爪（× 4）= + 7（1d3 + 1）
接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）
特殊攻撃 血も凍る咆哮、飛びかかり

基本データ
【筋】 13、【敏】 16、【耐】 14、【知】 5、【判】 12、【魅】 13
基本攻撃 + 5；CMB + 5；CMD 18（対足払い 26）
特技《技能熟練：知覚》、《能力熟練：血も凍る咆哮》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈隠密〉 + 12、〈水泳〉 + 17、〈知覚〉 + 8
その他の特殊能力 水陸両生
言語 アクロ語

生態
出現環境 気候問わず／河川または湿地
編成 単体、2 体、または 1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 6）
宝物 標準

特殊能力
血も凍る咆哮（超常）標準アクションとして、ヴーニスは身震いするような吼え声を放つことができる。30 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC15 の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合は 1 ラウンドの間幻惑状態になり、その後追加で 1d6 ラウンドの間怯え状態になる。ヴーニスの咆哮に対するセーブに成功したあらゆるクリーチャーは、同一のヴーニスの方向に対して 24 時間の間完全耐性を持つ。これは〔音波、精神作用、恐怖〕効果である。セーブ DC は【魅力】を基にしている。

狡猾で攻撃的なヴーニスは、がつつした食欲と多少の知性を持つ水陸両生の夜行性捕食者である。ヴーニスの咆哮は血も凍るといわれ、追いかけているクリーチャーの足止め以上のものである。ヴーニスは通常待ち伏せしている水際からは離れすぎている獲物を見つけた場合に咆哮を用いる。ヴーニスは奇妙な夢の次元界の原住生物だが、多くのものがその領域の外側、目覚めている世界で、じとついた水溜りや世界中の人里離れた海岸にねぐらを見つけて生活している。ヴーニスがどうやって最初にこの世界間移動を成し遂げたのかはよく分らない。

野生の獣以上のものにはほとんど見えないが、ヴーニスは実際はかなり知性がある。確かに平均的な人間ほどは鋭敏ではないが、ヴーニスは話すことを知っているくらいには知的で、しばしば同類の他の者とはそうしている。ヴーニスは他のクリーチャーとやり取りするのを選ぶことはそうないため、愚かな動物と同程度のものだと思解されるが、時に湿地帯を旅するものが葦の間で話される奇妙な口

笛のような声について語ることがある。アクロ語の秘密を知っているわずかな者はこれらの言葉を理解することができるが、誰もいないと思っている夜にヴーニスが囁いていることを理解することが常に最良というわけではない。

邪悪ではないが、ヴーニスは明らかに黒いユーモアのセンスを持っており、暴力的な詩やぞっとするような冗談をでっちあげることには大きな喜びを感じる。ヴーニス以外のクリーチャー、特に人間、猫、ノームが血生臭く皮肉な運命に合うというオチはヴーニスを最も楽しませる。アクロ語を話すことができる抜け目ない旅人が、隠れているヴーニスとおぼつかない会話をするのができたいくつかの物語がある。実際はヴーニスはかなり社交的で、種族間の対立から来るごちなさを打ち破った場合、ヴーニスとの友情が予期せずして得られることがある。旅人と仲良くなったヴーニスはしばしば危険な沼地を、静かに、見えないままに案内し、このような旅人が湿地の他の危険の餌食になった場合は友好的なヴーニスはできる限りの手助けをするだろう。

ヴーニスは体長 4 フィート、体重 70 ポンドだが、これよりもはるかに大きなサイズに育ったヴーニスの噂がある。

ヴォジャノイ Vodyanoi

この人型のサンショウウオは片手に曲がりくねった杖を持つ。その顎には巻きヒゲが垂れ下がっており、奇矯な隠者の顎鬚に似ている。

ヴォジャノイ 脅威度 5 Vodyanoi

経験点 1,600
CN / 中型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ + 8；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 14

防御
AC 19、接触 15、立ちすくみ 14（+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 4 外皮）
hp 51（6d10 + 18）
頑健 + 5、反応 + 9、意志 + 10

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 ショートスピア＝+ 9 / + 4（1d6 + 3）、噛みつき＝+ 2（1d8 + 1）
特殊攻撃 suffocating water
擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 7）
3 回／日：ウォーター・ブリージング、グリース（DC12）、コントロール・ウォーター、ダンシング・ライツ、ハイドロリック・プッシュ（DC12）
1 回／日：アクアス・オーブ（DC14）、ニュートラライズ・ポイズン、リムーヴ・ディジーズ

基本データ
【筋】16、【敏】19、【耐】17、【知】13、【判】20、【魅】12
基本攻撃 + 6；CMB + 9；CMD 24
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：治療》
技能〈交渉〉 + 3、〈真意看破〉 + 11、〈水泳〉 + 18、〈知覚〉 + 14、〈知識：自然〉 + 5、〈知識：神秘学〉 + 3、〈治療〉 + 18；種族修正 + 4〈治療〉
言語 共通語、水界語、森語
その他の特殊能力 水陸両生

生態
出現環境 気候問わず／河川または湿地
編成 単体、2 体、または一家（3 ～ 12）
宝物 標準

特殊能力
窒息水域（超常）1 日 1 回、標準アクションとして、ヴォジャノイは自分の周り半径 30 フィートまでの水を濃く粘つくようにし、範囲内にいるヴォジャノイ以外の水中呼吸能力を持つクリーチャーを呼吸困難にすることができる。ヴォジャノイは呼吸可能な水の細い流れを操って 3 体までの他のクリーチャーに酸素を供給することができる。ヴォジャノイ自身はこの効果に完全耐性を持つ。窒息水域の範囲内にいる全ての他のクリーチャーは息を止めるか窒息の危険を冒さなければならない。一度作り出された場合、窒息水域の範囲は移動しない。それはヴォジャノイのヒット・ダイスに等しい分数継続する。粘り気のある水は水泳速度や見通しにいかなる形でも影響を与えない。DC20 の〈知覚〉判定に成功したクリーチャーは窒息水域と自分を取り巻く他の通常の水との違いに気付くことができる。

ヴォジャノイは人型のサンショウウオに似ている。短い鼻面、球状の眼、肉質の巻きひげの藪で覆われた幅広の口を持つ。皮膚の色は気候と地形によって、くすんだ緑と灰色から鮮やかなオレンジと赤まで幅広く変化する。ヴォジャノイは身の丈およそ 5.5 フィート、体重 100 ポンドあまり。120 年まで生きることができる。

ヴォジャノイは、彼らの土地の近くでよく遭遇する他の両生類種族であるボガードの敵としてよく知られている。ヴォジャノイ自身はめったに悪であることはないが、享乐的で、とりわけ自分たちの縄張りが荒らされていると感じている時にはしばしば怒りっぽい。他に彼らの怒りをかき立てる確かな道として、ボガードに対する憎しみがある。ボガードの共謀を疑っているヴォジャノイはしばしば見ただけで攻撃してくるだろう。ヴォジャノイの部族の近くで生活しているものは、速やかに彼らを放っておく事を学び、ヴォジャノイの土地を訪れたり侵入する必要がある場合（たとえば病気を治す手助けを求めてヴォジャノイを探す必要がある場合）、魔法のポーションと珍しい果物の贈り物が大変お勧めである。

ウルフ・イン・シープス・クロッシング Wolf-in-Sheep's-Clothing

小さな森の動物が切り株の上に身じろぎもせずに座っている。
そして切り株の表面が裂け、鋭い歯の生えた口になった。

ウルフ・イン・シープス・クロッシング 脅威度 8 Wolf-In-Sheep's-Clothing

経験点 4,800

N / 中型サイズの異形

イニシアチブ + 4；感覚 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 14

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 21（+ 11 外皮）

hp 97（13d8 + 39）

頑健 + 9、反応 + 6、意志 + 10

攻撃

移動速度 5 フィート、穴掘り 5 フィート、登攀 5 フィート

近接 噛みつき = + 12（1d6 + 3）、触手（× 8）= + 11（1d4 + 1、加えて“つかみ”および“引き寄せ”）

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート（触手は 15 フィート）

特殊攻撃 締め付け（触手 1d4 + 3）、産みつけ、引き寄せ（触手、5 フィート）

基本データ

【筋】17、【敏】10、【耐】17、【知】6、【判】14、【魅】7

基本攻撃 + 9；CMB + 12（組みつき + 16）；CMD 22（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《技能熟練：知覚》、《上級組みつき》B、《上級武器熟練：触手》、《神速の反応》、《武器熟練：触手》、《複数回攻撃》

技能〈隠密〉+ 9、〈真意看破〉+ 8、〈知覚〉+ 14、〈知識：自然〉+ 4、〈登攀〉+ 15、〈変装〉- 1（切り株に成りすます場合は + 11）；種族修正 + 12〈変装〉

その他の特殊能力 屍のルアー

生態

出現環境 気候問わず／森林

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

屍のルアー（変則） その切り株の上に死体を乗せ、小さな押し出された繊維によって操ることで、ウルフ・イン・シープス・クロッシングは死体をぞんざいに操作し、人形のように操ることができる。死体は切り株から離れることはできず、複雑な動作もできないが、ウルフ・イン・シープス・クロッシングの触手の射程内により大きな獲物を誘い込むのに使うことができる。ウルフ・イン・シープス・クロッシングがこの方法で操ることができる最大の死体はそれ自体よりも 2 段階サイズが小さいものである（中型のウルフ・イン・シープス・クロッシングなら超小型のクリーチャー）。ウルフ・イン・シープス・クロッシングが死体をこのように使っている場合、通常の種族ボーナスの他に〈変装〉判定に + 8 のボーナスを得る。

産みつけ（変則） ウルフ・イン・シープス・クロッシングは 2 つの方法のいずれかでクリーチャーにその卵を産みつけることができる。この怪物が屍のルアーとして使っている死体を食べたクリーチャーは自動的に卵を産みつけられる。その他に 1 日に 1 回まで、ウルフ・イン・シープス・クロッシングは無防備状態または押さえ込まれた状態のクリーチャーに組みつき行動の一部として卵を産みつけることができる。目標は DC19 の頑健セーブに成功すれば産みつけに抵抗することができるが、失敗した場合は種は孕まされ、自意識を持ったクリーチャーとして最後に宿主の腹を破るまでゆっくり

りと栄養を盗み取る。この寄生者は DC25 の〈治療〉判定（成否に関わらず 1 時間かかり 3d6 ポイントの斬撃ダメージを与える）に成功すれば宿主の腹から切除することができる。リムーヴ・ディジーズ（または何らかの同種の効果）も産みつけられた卵を殺すことができる。

ウルフ・イン・シープス・クロッシングの卵：食い荒らし・摂取型；セーブ 頑健・DC19；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 宿主の【筋力】が 0 になるまで 1d4 【筋】ダメージ、その後パラサイトが飛び出すために 3d6 ダメージ；治療 3 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

ウルフ・イン・シープス・クロッシングは最初は森の中の空き地の中にある、恐らく小動物がその上に座っている木の切り株以上のものには見えない。肉食獣が近くに来た場合のみその小動物が実際はとくに死んでいてその姿を通じて延びている触手によって偽りの命を与えられているのだと明らかになるが、その時はすでに遅し、ウルフ・イン・シープス・クロッシングは獵師志願をその待ちかねていた口に引きずり込んでしまう。

知的ではあるが、この怪物は他者とのつながりをほとんど必要としない。彼らの繁殖方法は死体をルアーとして使う戦術と同じくらいぞっとするものである。というのも彼らは寄生性の卵を生きている宿主に産みつけ、子が孵化した時に食べる新鮮な食べ物とするからだ。

ウルフ・イン・シープス・クロッシングは通常は差し渡し 4 ～ 5 フィート、体重 200 ポンド。

エコルシェ Ecorche

このたくましいクリーチャーはその体から皮膚を完全に剥ぎとり、剥き出しになった巨大な筋肉の暴力的な脈動を露にしている。

エコルシェ 脅威度 16 Ecorche

経験点 76,800

CE／大型サイズのアンデッド

イニシアチブ＋9；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋25

オーラ 畏怖すべき存在（60 フィート、DC26）

防御

AC 30、接触 14、立ちすくみ 25（＋5【敏】、＋16 外皮、－1 サイズ）
hp 209（22d8＋110）；高速治癒 5

頑健＋12、反応＋12、意志＋15

防御的能力 エネルギー放出への抵抗＋2；DR 15／善および銀；完全耐性 [酸]、アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（×2）＝＋27（3d6＋11／19～20）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 出血（1【耐】吸収）、かきむしり（爪（×2）、3d6＋11 加えて出血および皮つかみ）

基本データ

【筋】32、【敏】20、【耐】一、【知】9、【判】11、【魅】21

基本攻撃＋16；CMB＋28；CMD 43

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル熟練》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《武器熟練：爪》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《盲目化クリティカル》

技能〈隠密〉＋26、〈知覚〉＋25、〈変装〉＋30

言語 共通語

その他の特殊能力 皮かぶり

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体または徒党（2～4）

宝物 なし

特殊能力

皮つかみ（超常） エコルシェが目標にそのかきむしり能力でダメージを与えた場合、目標は DC25 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は生きたまま皮をはがれる。セーブに失敗したものはよろめき状態になり 1 ラウンドに 1 ポイントの【耐久力】を吸収される。これらの効果は両方とも永続的であるが、リジェネレートまたはヒール呪文（あるいは 1 ラウンドの再生）によって除去することができる。エコルシェはこのやり方で奪った皮膚を全ラウンド・アクションとして皮かぶり能力で用いることができる。セーブ DC は【敏捷力】に基づいている。

皮かぶり（超常） エコルシェは小型、中型、大型サイズのクリーチャーの死体の皮膚を盗み、それを自分のものであるかのように身にまとうことができる。これを行った場合、エコルシェはそのクリーチャーのサイズおよび外見となり、犠牲者に成りすますための〈変装〉判定に＋10 のボーナスを得る。盗んだ皮膚を身にまとっている間、エコルシェはその畏怖すべき存在能力を用いることができない。この盗んだ皮膚はエコルシェが身にまとっている間保持されるが、エコルシェが 10 ポイントを超えるダメージを受けるかエコルシェが標準アクションで皮膚を破ることを選択した場合に破壊される。エコルシェの盗んだ皮膚が破壊されるのを 60 フィート以内で目視したものは即座に畏怖すべき存在の対象となり、それに関する

セーブに－5 のペナルティを被る。エコルシェは盗んだ皮膚が破壊された場合元のサイズに戻る。

アンデッドの首領の護衛兼スパイであるエコルシェは、死霊術的な毒素の注入と再生した腱の移植によって発達しすぎた筋肉組織を持つ血みどろの巨人のように見える。その本来の姿は皮膚を持たないが、エコルシェは他のクリーチャーの肉を盗むことができ、犠牲者の皮を数秒で剥ぎ取って、死ぬまで助けを求めるしかないような想像もできない衝撃と苦痛の中に残す。しかしこの陰惨な暴力的行為はエコルシェがその暴力によって広める混沌の第一段階に過ぎない。エコルシェはその陰惨な姿に信じられないような操作を行い、はるかに小さいクリーチャーの皮膚の中にその体を詰め込むことができる。このようなぞっとするような服を着て、この恐怖は生者の間を歩き、その恐るべき主の使命を行い、あるいは殺害して皮をはぎ成りすますためにより影響力のある個人を探す。エコルシェの不浄なる正体が暴かれた場合、この怪物は速やかにもはや無用の物となった偽装を捨て去り、肉の服を破り捨てて用意ができていないものはほとんどその不意打ちの恐怖に耐えることができない恐るべき姿を明らかにする。

エコルシェは身の丈およそ 8.5 フィート、体重は 600 ポンドを上回る。

オニ Oni

オニは物質界に原住する邪悪な霊の種族であり、定命の人型生物の形態と願望を基にする物質的な肉体を以って顕現する。純粋な霊的形態としては、罪人の肉体を求める非実体的な邪悪以外の何物でもない。この形態では、オニは無害で目に見えない。この体を持たない鬼の大多数は、その加護対象を失った、あるいはさらに多くは自発的に捨て去ったかつてのカミである。罰として、彼らは物質的な肉体を形成する能力を奪われ、虚空へと追放された。稀に、定命のクリーチャーの魂が死ぬ時、あるいはさらに稀な場合に真に邪悪な個人が最後に自殺で締めくくる極めて有害な儀式を行った後に、実体を持たないオニとなる。これらのオニはしばしばほとんどの者よりもおおいなる権力と力の座に就くように運命付けられている。

やがて、オニの霊は物質界で物理的な肉体として顕現する。これが起こりうる手段はさまざまだが、一般にこの過程は罪、悲劇、残酷さが積み重なった地域で生じる。ある霊が変形するオニの種類は、そのオニの霊がかつてそうであったものの性質から、血肉を持った領域に再生した場所まで、さまざまな異なったものの影響を受ける。一度オニが物理的な肉体を得た場合、その体は残りの生涯の間、その真の姿となる。全てのオニは変身生物であるが、この本来の形態は、彼らが生まれたその形態であり、死に際して戻る形態である。

オニの真の姿は、必ず歪み怪物的な見掛けをしていることを除けば、常に特定の人型生物の種のそれに似ている。牙、追加の目、奇妙な色の皮膚は一般的な肉体的特徴である。しかし、ぞっとするような形態をしている一方で、全てのオニはその姿を文明的な者の眼から見て好ましく感じる姿に変えることができる。オニが取ることができる姿の種類はその種によるが、すべて何らかの人型生物の形に変身することができる。オニはこの能力を人型生物の社会に潜入し、弱いものを餌食にしたり、偽装して彼らを支配するために用いる。

オニを理解するために重要なのは、この存在のほとんどはかつて物質界を守る務めを負った霊であったが、いまやこの世界はそのような保護や配慮に値せず、実のところ物理的な世界は支配し貪るためのものだ、と信じていることを考慮することである。彼らは感覚をもった経験に飢えて物理的な姿になり、そのような経験を詰め込みたいという願望は決して完全に満たされはしない。ほとんどのオニは、感覚的な経験を終わりなく確保するために、しばしば通常の人型生物に偽装して、指導力と権力の座を得ることを望む。また、オニの節度のなさはその墮落した邪悪な本性によって動機付けされており、すなわち他者から奪ったり傷つけたりすることよりも楽しめるような快楽はない。

オニは肉体を持つクリーチャーとして物質界に再来した時もカミへの憎悪を保っており、しばしば世界を略奪し蹂躪することは、直接的にカミやカミの仕事破壊しようという努力と結びついている。虐殺することができる人型生物からなる、奴隷化あるいは抑圧した社会を支配する地位にあることが最も快適であるため、オニは同族の他の者と一緒に住もうとしない傾向がある。しかし、時として、とりわけ強大なオニがこの思考傾向を捨て、そのかわりにあらゆる種類から集めたオニの軍勢を傍らに集める。まとめてヤイとして知られる、トゥルー・ジャイアントと親和性を持つオニがこのような行動をもっとも頻繁に果たし、ヤイがこのようなオニの軍団を作った場合、人型生物の国は恐怖で震える。

理論的には、人型生物の種類と同じだけの種類のオニが存在するが、実際には特定の種類のオニがそれ以外のものよりもはるかに多い。オーガと関連のあるオニ、オーガ・メイジがもっともよく知られ、最も普通に遭遇する種類のオニだ。その理由はオニ伝承の学者たちを回り巡る論争に導き、どうやら終わることがない。以下のページで詳細が書かれているオニ以外に、アタマフタ（エティン）、ジャ・ノイ（ホブゴブリン）、ノギツネ（キツネ）、ウィンド・ヤイ（クラウド・ジャイアント）が比較的良好に知られている。バグベア、グレート・サイクロプス、ストーン・ジャイアント、トロル、トログロダイト、その他の種族に関連のあるオニも知られている。そして強力なヴォイド・ヤイすらも越えるオニの半神、オニ・ダイミョーとして知られる、ほとんど理解できないほどの力を持つ存在がいる。

既知のオニ・ダイミョー Known Oni Daimyo

無数のオニが、その強欲と哀れな人型生物たちの流血の欲望を満たすために世界をうろついている。オニの中の偉大な指導者、ダイミョーとして知られる存在は、世界の国々と同じほど数多く、全てのオニはこの強大な存在になることを目指して権力の階段を登ろうとする。以下のリストは彼ら自身の領域の外にも知られ、怖れられている力を持つオニ・ダイミョーを含む。この悪逆な鬼のほとんどは軍団を指揮し、あるいは他のオニを世界に入り込ませることができるところを支配している。

- ・“有角王” アクマ（オーガ・メイジ）Akuma, the Horned King (ogre mage)
- ・“血の狩人” シモン（オーガ・メイジ）Chimon, Hunter of Blood (ogre mage)
- ・“海魔” グユク（ウォーター・オニ）Guyuku, the Sea Devil (water oni)
- ・“世界の女帝” インマ（ヴォイド・ヤイ）Inma, Empress of the World (void oni)
- ・“闇の母” ムロンナ（オーガ・メイジ）Muronna, the Dark Mother (ogre mage)
- ・“赤き王” ナカタ（ファイアー・ヤイ）Nataka, the Red King (fire oni)
- ・“肉の踊り手” オンミューザ（オーガ・メイジ）Onmyuza, Dancer in Flesh (ogre mage)
- ・“鬼門の守護者” ウシトラ（ヴォイド・ヤイ）Ushitora, Keeper of the Oni Gate (void oni)
- ・“北のダイミョー” ウズマエ（クワ・オニ）Uzumae, Daimyo of the North (kuwa oni)
- ・“カザン火口の王” ヤブ（ファイアー・ヤイ）Yabu, Lord of the Kazan Caldera (fire oni)

オニ:アイス・ヤイ Oni, Ice Yai

この青い肌をした巨人は3つの眼、牙、爪を持つ。その髪は繊細に絡り合わさった氷の糸のように見える。

アイス・ヤイ 脅威度 14 Ice Yai

経験点 38,400
CE／大型サイズの来訪者（冷氣、オニ、巨人、原住、変身生物）
イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋22

防御

AC 27、接触 12、立ちすくみ 24（＋4 鎧、＋2 【敏】、＋1 回避、＋11 外皮、－1 サイズ）
hp 200（16d10＋112）；再生 5（〔酸〕または〔火〕）
頑健＋17、反応＋7、意志＋12
完全耐性〔冷氣〕；SR 25
弱点〔火〕に対する脆弱性

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 50 フィート（完璧）
近接 叩きつけ（×4）＝＋24（2d8＋9）
遠隔 氷の矢＝＋17（4d6〔冷氣〕）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 よろめき攻撃
擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋22）
常時：フライ、メイジ・アーマー
回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ダークネス
3 回／日：ガシアス・フォーム（自身のみ）、コーン・オヴ・ワールド（DC19）、チャーム・モンスター（DC18）、ディープ・スランパー（DC17）
1 回／日：ソリッド・フォッグ、ポーラー・レイ

基本データ

【筋】29、【敏】14、【耐】25、【知】12、【判】15、【魅】18
基本攻撃＋16；CMB＋26；CMD 39
特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋23、〈隠密〉＋17（雪中では＋21）、〈真意看破〉＋13、〈知覚〉＋22、〈知識：神秘学〉＋11、〈呪文学〉＋8、〈はったり〉＋23、〈飛行〉＋20、〈変装〉＋13、〈魔法装置使用〉＋14；種族修正＋4 雪中での〈隠密〉
言語 共通語、巨人語
その他の特殊能力 変身（中型または大型の人型生物；オルター・セルフあるいはジャイアント・フォーム I）

生態

出現環境 寒冷／山岳
編成 単体または徒党（1、加えてフロスト・ジャイアント 4～16）
宝物 標準

特殊能力

氷の矢（超常）即行アクションとして、アイス・ヤイはその第三の眼から氷の小矢を撃つことができる。この小矢は遠隔接触攻撃（攻撃ボーナス＋20）であり、命中すると 4d6 ポイントの〔冷氣〕ダメージを与える。この攻撃の距離は 180 フィートであり、射程単位は存在しない。
よろめき打撃（変則）アイス・ヤイはラウンドごとにその叩きつけ攻撃で 2 回攻撃をすることができる。1 ラウンドに 2 回以上の叩きつけ攻撃が命中したクリーチャーは DC28 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1 ラウンドの間よろめき状態となる。セーブ DC は【筋力】を基にしている。

家の優雅さと型を組み合わせた邪悪なクリーチャーである。その魔法の力は恐るべきものだが、近接戦闘では叩きつけ攻撃を用い、配下を無慈悲な戦いへと導くことを好む。その機動性を用いて戦闘呪文を発動し、あるいは第三の眼から氷の破片を射出する。

アイス・ヤイはフロスト・ジャイアントの中の生来の指導者であり、それ自身の知恵で彼らの蛮性を和らげる。アイス・ヤイに率いられた部族は近隣の人型生物の居住地を襲撃するかもしれないが、部族はすぐに定期的な貢物と自発的な生贄を制定することの価値を学ぶ。アイス・ヤイは暴力によって脅かすことに頼るやり方はしばしば実際の暴力よりも更に効果的であることを教える。この奇妙に啓蒙された哲学にもかかわらず、アイス・ヤイはその虐殺能力を高める機会を見逃すことはなく、しばしばその支配下にあるものに見世物の戦闘似参加するように要求しようとする。部族の娯楽のためと、アイス・ヤイの飽くことを知らないエゴと支配民に対する支配の感覚を満たすためである。

アイス・ヤイはフロスト・ジャイアントの蛮性と技量のある武道

オニ：ヴォイド・ヤイ Oni, Void Yai

このそびえ立つ三眼有角の巨人は無数の戦争で敗北を知らない戦士の自信を身にまどっている。

ヴォイド・ヤイ 脅威度 20 Void Yai

経験点 307,200

LE／超大型サイズの来訪者（巨人、原住、オニ、変身生物）

イニシアチブ＋6；感覚 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋29

防御

AC 36、接触 9、立ちすくみ 35（＋9 鎧、＋1【敏】、＋18 外皮、－2 サイズ）

hp 379（23d10＋253）；再生 15（〔火〕または〔善〕の武器）

頑健＋24、反応＋9、意志＋21

完全耐性〔冷気〕；SR 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 40 フィート（良好）；60 フィート、飛行 60 フィート（鎧なし）

近接 高品質のグレートクラブ＝＋39／＋34／＋29／＋24（3d8＋25／19～20）または

叩きつけ（×2）＝＋23（2d6＋25）

遠隔 虚空の矢＝＋23 接触（6d6、加えて“生命力吸収”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 命ずる声、生命力吸収（2 レベル、DC28）、虚空の罨

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋27）

常時：トゥルー・シーイング、ファイアー・シールド（チル・シールド）、フライ

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ヴィジョン、ガシアス・フォーム（自身のみ）、グレーター・ディスペル・マジック、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、ディーパー・ダークネス、マイナー・クリエーション

3 回／日：コーン・オヴ・コールド（DC22）、ダイヤモンド（DC25）、テレポート・オブジェクト（DC24）、ドミネイト・パースン（DC22）、ローラー・レイ、マス・チャーム・モンスター（DC25）、メジャー・クリエーション

1 回／日：インブロージョン（DC26）、ブレイン・シフト（DC24）

基本データ

【筋】44、【敏】15、【耐】32、【知】18、【判】23、【魅】25

基本攻撃＋23；CMB＋42；CMD 54

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：グレートクラブ》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打強化》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《武器の妙技》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋30、〈軽業〉＋17（跳躍＋25）、〈真意看破〉＋29、〈知覚〉＋29、〈知識：貴族〉＋14、〈知識：次元界〉＋27、〈知識：神秘学〉＋27、〈知識：歴史〉＋24、〈呪文学〉＋24、〈はったり〉＋30、〈飛行〉＋20、〈魔法装置使用〉＋30

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 変身（大型、超大型、または巨大サイズの人型生物；ジャイアント・フォーム II）、虚空形態

生態

出現環境 寒冷または温暖／山岳

編成 単体

宝物 ×2（高品質のフル・プレート、高品質のグレートクラブ、その他の宝物）

特殊能力

命ずる声（超常）ヴォイド・オニは人型生物に対して用いるあらゆる

る（魅惑）または（強制）効果のセーブ DC に＋4 の種族ボーナスを得る。

虚空形態（超常）ヴォイド・ヤイは即行アクションとして非実体状態になることができる。この形態ではその真の姿の実体のある黒い影のように見える。それは虚空形態である間、非実体の副種別と非実体防御的能力を得る。ヤイが持ち運んでいるあらゆる装備または鎧も非実体となる。鎧と外皮による AC ボーナスを失うが、その【魅力】修正値に等しい反発ボーナスを AC に得る（ほとんどのヴォイド・ヤイにとって＋7で、AC は 16 となる）。非実体である間も話す事ができ、擬似呪文能力と特殊能力を使用することができる。

虚空の矢（超常）即行アクションとして、ヴォイド・ヤイはその第三の眼から闇の矢を放つことができる。この矢によって起こされるダメージは負のエネルギー・ダメージである。この攻撃は距離 180 フィートで射程単位を持たない。

虚空の罨（超常）ヴォイド・オニが自分自身に何らかの（瞬間移動）効果（グレーター・テレポートおよびブレイン・シフト擬似呪文能力を含むが、テレポート・オブジェクト擬似呪文能力を含まない）に使用した場合、フリー・アクションとして虚空形態で目的地に到達することを選択することができる。そのようにした場合、瞬間移動する前に自分が占めていた接敵面の中で選択したマスに一時的な下級のスフィアー・オヴ・アニヒレーションを残すことができる。このスフィアー・オヴ・アニヒレーションは他のクリーチャーによって動かされることはないが、スフィアー自体はオニの次のターンに 30 フィートの飛行速度（完璧）で最も近い超小型以上のサイズのクリーチャーへと移動する。30 フィート以内に適切なクリーチャーがない場合、スフィアーはそのラウンドは移動しない。スフィアーがクリーチャーが占めるマスに入った場合（あるいはクリーチャーがスフィアに触った場合）、そのクリーチャーはディスインティグレート呪文（術者レベル 20、DC23）によるもののよう効果を受ける。一度スフィアーがこの効果によってクリーチャーにダメージを与えた場合、スフィアーは消滅する——またクリーチャーに触れてチャージ消費されることがないという減多にない場合にも 24 時間後に消滅する。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

虚空の概念は多くのものにとって理解しがたいものである。というのもそれは何らかの物が存在しないということを超えたものを含むものだからだ。また、“虚空”の概念は天上、星々の間の暗黒の場所、精霊の世界の本質、そして新たな考えの生み出し心に描く可能性さえも表す。ヴォイド・ヤイはこれらの可能性全てを象徴する。オニ種族の悪さを例証するようなやり方で解釈して。

下位のオニとは異なり、ヴォイド・ヤイは何らかの単独の人型生物の種族を代表するものではない。それが由来する最も近いものは恐らくルーン・ジャイアントで、確かにヴォイド・ヤイは表面上この伝説の怪物に黒く重い筋肉質の体、角、牙を備えたものに似ている。ヴォイド・ヤイは著しく強力なオニの霊と圧倒的に邪悪な場所が性格に正しい時間に交差することで出現する。まれに秘術的な変身によって既存のヤイが誇るべきヴォイド・ヤイの地位に昇進することがある。実際、ヴォイド・ヤイの身をすくませるような残酷な資質を冷静に考えると、この変身を早めるためにオニが行うことができるという邪悪な儀式の噂は何人かの賢者を夜も眠らせない。このような儀式が存在するならば、全てのオニは潜在的にヴォイド・ヤイとなることができるということだからだ。ほとんど全てのオニと同様に、ヴォイド・オニの武器と鎧の使用は残酷な過剰殺戮であるように思える。ヴォイド・オニは身の丈 20 フィート、体重 10,000 ポンド。

ヴォイド・ヤイは下位のクリーチャーを虚空の助けを以って支配しようという欲望を満足させるために物質界に現れる。ヴォイド・ヤイは通常広大な縄張りの領有を主張し、ずっと大きなクリーチャーを従者として屈服させる。ファイアー・ヤイと同様にヴォイド・ヤイは頻繁に下位のオニを手下として使い、征服したあらゆる巨人の部族や社会を自分自身の周りに置くことを好む。まれにヴォイド・ヤイはより小さな人型生物の諸王国に号令をかけるが、巨大なるヴォイド・ヤイはこのようなちっぽけで取るに足らないクリーチャーの姿をとる能力を持たないため、しばしば不恰好で場違いで

あると感じる。他のヤイよりも更に、ヴォイド・ヤイは自らの真の姿を恥じる。その虚栄心によりほとんどの者はその変身能力を用いて息を呑むほど端正または美しい巨人の姿をとる達人であり、その姿で生活することを好む。戦闘が始まりその怒りが主となった時のみ、彼らは真の恐るべき姿に戻る。

虚空王 Voidlords

典型的なヴォイド・ヤイが持つかなりの力とオニ・ダイミョーの神のごとき力の間には、ユニーク・ヴォイド・ヤイの中間層が存在する。この文脈で“中間”という語を用いることはどこか愚かしいことだ。これらのまとめて虚空王として知られるユニーク・ヴォイド・ヤイは物質界を歩くクリーチャーの中で最も強力なものの1つだからだ。

ヴォイド・ヤイは通常国々を支配することで満足しているが、虚空王は更に大きな役目をもって訪れている。あらゆる世界を支配しこれらの世界にすむ全てのものを屈服させることだ。虚空王は常に追加のヒット・ダイスまたはクラス・レベルを有するヴォイド・ヤイである。ファイター、モンク、ローグ・レベルが虚空王の好む選択だ。この強大な来訪者は、力とオニの生来の超常能力は定命のもの魔法を制するより偉大な道だという考えから通常は術者クラスを避ける。典型的なヴォイド・ヤイの能力を持つことに加え、それぞれの虚空王は、その虚空王が集中する特定の分野の鍵となる多くの力を持つ。虚空王が集中するものの例を2つ以下に示すが、この例はありうるもの全てのほんの一部に過ぎない。

武術：虚空王の武術は常に素手攻撃によって攻撃する。素手攻撃によるダメージと1ラウンドの攻撃回数を決定するために20レベル・モンクの連打として扱う。この虚空王はボーナス特技として《朦朧化打撃》を得、以下の擬似呪文能力の使用回数を1日3回得る：フォースフル・ハンド、グラスピング・ハンド、グレーター・シャウト。

剣技：剣で戦う虚空王は常にある種の剣、通常はカタナを持ち歩く。この虚空王は以下の擬似呪文能力を1日3回使用する能力を得る：ブレード・バリアー、キーン・エッジ、メイジズ・ソード。彼らは自動的に刀剣類に習熟し、彼らが振るうあらゆる剣は、その武器が有するあらゆる魔法の特殊能力に加えて+5武器として扱われる。また剣技の虚空王は接触することであらゆる魔法の武器（アーティファクトを除く）を任意のサイズの剣に変化させることができる。

オニ：ウォーター・ヤイ Oni, Water Yai

このそびえ立つような女は青い皮膚、小さな牙、顔に輝く第三の目を持つ。彼女のローブはずぶぬれだ。

ウォーター・ヤイ 脅威度 18 Water Yai

経験点 153,600

CE／超大型サイズの来訪者（水棲、巨人、原住、オニ、変身生物、水）
イニシアチブ＋7；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋26

防御

AC 32、接触 11、立ちすくみ 29（＋6 鎧、＋3【敏】、＋15 外皮、－2 サイズ）

hp 297（22d10＋176）；再生 10（〔火〕または〔善〕呪文）

頑健＋21、反応＋10、意志＋18

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；完全耐性〔酸〕；SR 29

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 60 フィート（良好）、水泳 60 フィート

近接 高品質のスピア＝＋35／＋30／＋25／＋20（3d6＋21／19～20／×3）または

叩きつけ（×2）＝＋34（2d6＋14）

遠隔 酸の矢＝＋23（4d6〔酸〕、加えて“吐き気”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート（スピアは 20 フィート）

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中＋24）

常時：ウォーター・ウォーク、フライ、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ウォーター・ブリージング、液体形態

3 回／日：コーン・オヴ・コールド（DC21）、コントロール・ウォーター、チャーム・モンスター（DC20）、ポーラー・レイ

基本データ

【筋】39、【敏】17、【耐】27、【知】16、【判】20、【魅】22

基本攻撃＋22；CMB＋38（突き飛ばし、武器落とし＋40）；CMD 51（対突き飛ばし、武器落とし 53）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：スピア》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《武器落とし強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉＋27、〈軽業〉＋21（跳躍＋29）、〈芸能：歌唱〉＋24、〈真意看破〉＋26、〈水泳〉＋43、〈知覚〉＋26、〈知識：神秘学〉＋24、〈呪文学〉＋21、〈はったり〉＋27、〈飛行〉＋24、〈変装〉＋24

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 水陸両生、変身（中型、大型、超大型サイズの人型生物；オルター・セルフまたはジャイアント・フォーム II）

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体

宝物 標準（高品質のスピア、その他の宝物）

特殊能力

酸の矢（超常）即行アクションとして、ウォーター・ヤイはその第三の眼から酸の矢を放つことができる。この矢が命中したクリーチャーは DC29 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は酸の悪臭に圧倒されて 1 ラウンドの間吐き気がする状態になる。この攻撃は距離 180 フィートで射程単位を持たない。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

流れるようなローブ（超常）ウォーター・ヤイは魔法の水に充たされた特別の絹のキモノを着ている。このキモノは＋6 の鎧ボーナス

を与える。このローブがウォーター・ヤイにとっての鎧として機能する。

液体形態（擬呪）標準アクションとして、ウォーター・ヤイは動く水たまりに姿を変えることができる。これはヤイがこの形態で飛行できないことを除いてガシラス・フォームと同様に機能する。それはその基本地上移動速度を保持し、水泳速度は倍の 120 フィートになる。ウォーター・ヤイはこの能力を標準アクションで終了させることができる。

ウォーター・ヤイはストーム・ジャイアントの肉体にこもっているが、このヤイは波間の上よりも下にその住処を定めることが多い。ほとんどのオニと異なり、ウォーター・ヤイは社会を支配したり入り込んだりすることを真に望まないが、それでも人型生物の姿をとることを楽しむ。彼女たちは水中ではしばしば巨大なマーフォークの姿をとるが、陸上ではストーム・ジャイアントの形態になることを好む。そしてウォーター・ヤイは自らが好む退廃、物質的な富と豪華に慣れ親しむことを追い求める。ウォーター・ヤイは美しい財宝によって容易に気をそらせる傾向があるが、それにもかかわらずその邪悪な本性によって予測できない浅薄な行動を取りがちである。

オニ:クワ Oni, Kuwa

この金色の肌をしたフィンドは角、牙、突き出た目を持つ。
4本指の爪で棘の生えたクラブを握っている。

さと魔力は簡単に一般人を支配することができ、悪漢の集団を集め、同じような考えを持つ人間を山賊行為やもっと悪いものに導くことができる。

典型的なクワは身の丈6フィート、体重190ポンド。

クワ脅威度 4 Kuwa

経験点 1,200

LE／中型サイズの来訪者（人間、原住、オニ、変身生物）

イニシアチブ＋3；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋10

防御

AC 19、接触 10、立ちすくみ 19（＋8 鎧、＋1 外皮）

hp 42（5d10＋15）；再生 5（〔酸〕または〔火〕）

頑健＋7、反応＋4、意志＋6

SR 15

攻撃

移動速度 30 フィート（鎧未装備時 40 フィート）

近接 高品質のグレートクラブ＝＋10（1d10＋6）または

爪（×2）＝＋9（1d6＋6）

遠隔 高品質のコンポジット・ロングボウ＝＋9（1d8＋4／×3）

擬似呪文能力（術者レベル 5；精神集中＋8）

3回／日：ダークネス、フライ

1回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）、チャーム・パースン（DC14）、ディープ・スランパー（DC16）

基本データ

【筋】18、【敏】17、【耐】16、【知】12、【判】15、【魅】17

基本攻撃＋5；CMB＋9；CMD 22

特技《強打》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋11、〈隠密〉＋4、〈真意看破〉＋10、〈知覚〉＋10、〈知識：神秘学〉＋9、〈呪文学〉＋3、〈はったり〉＋11、〈変装〉＋7、〈魔法装置使用〉＋11

言語 共通語

その他の特殊能力 変身（人間いずれか；オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または徒党（1、加えて1レベル～3レベルの人間3～10）

宝物 標準（高品質のハーフプレート、高品質のグレートクラブ、高品質のコンポジット・ロングボウ

【筋】＋4）とアロー 20 本、その他の宝物）

ほとんどのオニは生前よりも大きくなる傾向にあるため、しばしば巨人やその他の巨大な人型生物と関係して終わるが、それらのすべてが残酷さへの無限の欲望と釣り合う物理的な体に生まれる訳ではない。クワはこの実例であり、人間の肉体を纏ったオニである。彼らの真の形態は黄金の皮膚、爪、短い鋭い角を持つ怪物の姿で、紛れもなく魔的だが、クワはほとんど人間の間で偽装して生活している。ほとんどのオニと同じように一般的に自分の同類を避け、代わりにしばしば衛兵隊長、ギルドマスター（特に盗賊ギルドの）、貴族のような、人間の都市の権力の座を求める。ほとんどのクワは、適切なクラスのクラス・レベルを持っていない限り、術者の役割を取ることを避ける。同様に、最も野心的なクワ以外は王や市長のような真の権威の地位を避ける。クワは指揮系統の上層部で最も快適になるが、あまりにも多くの目にさらされるほど重要な地位は避ける。クワにとって頻繁に権力を濫用することができない指導者の地位は屑同然であり、より公の目に見えない地位を狙うことでクワがこのような濫用を行う機会は増す。

一度クワがこのような人間社会での地位を確保すれば、富の蓄積がその主な動機になる。クワは退廃と官能的な喜びの生活を望み、あらゆるオニと同様に、自分自身の種を播きたいと考える。その強

オニ:スピリット・オニ Oni, Spirit

この邪悪な見かけの生きている仮面は角の生えたフィンドの顔をしており、その眼は突き出て牙で一杯のいやらしい笑いを浮かべている。

スピリット・オニ 脅威度 2 Spirit Oni

経験点 600

NE / 超小型サイズの来訪者（原住、鬼）

イニシアチブ + 8; **感覚** 暗視 60 フィート、**ディテクト・マジック**; **〈知覚〉** + 7

防御

AC 17、**接触** 16、**立ちすくみ** 13 (+ 4 **【敏】**、+ 1 外皮、+ 2 サイズ)

hp 19 (3d10 + 3); **高速治癒** 2

頑健 + 2、**反応** + 7、**意志** + 4

攻撃

移動速度 10 フィート、**飛行** 30 フィート（良好）

近接 噛みつき = + 9 (1d4 - 2)、突き刺し = + 9 (1d4 - 2、加えて“毒”)

特殊攻撃 毒

擬似呪文能力 (術者レベル 6; 精神集中 + 8)

常時: **ディテクト・マジック**

回数無制限: **インヴィジビリティ** (自身のみ)、**メイジ・ハンド**

1 回/日: **コマンド** (DC13)、**スリープ** (DC13)

1 回/週: **コミュニケーション** (術者レベル 12 レベル、6 つの質問)

基本データ

【筋】 6、**【敏】** 19、**【耐】** 12、**【知】** 13、**【判】** 12、**【魅】** 15

基本攻撃 + 3; **CMB** + 5; **CMD** 13 (足払いされない)

特技 《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能 《隠密》+ 17、《軽業》+ 7、《真意看破》+ 7、《知覚》+ 7、《知識: 神秘学》+ 7、《呪文学》+ 4、《はったり》+ 8、《飛行》+ 16

言語 共通語

その他の特殊能力 仮面共生

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体、2 体、または廃墟 (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

仮面共生 (変則) スピリット・オニは同意する小型または中型のクリーチャーに仮面として着用されることができる。この方法で着用されている間、着用者は鬼の眼を通じて見、その口を通じて話す事ができるが、着用者は自分の感覚と声を保持している。スピリット・オニは別のクリーチャーのままであり、自分自身の何らかの行動（攻撃や擬似呪文能力の使用を含む）を取ろうとするならば、宿主の顔から離れなければならない（移動アクション）。スピリット・オニが仮面として着用されている間、宿主の〈知覚〉判定に + 2 の洞察ボーナスを与える。

毒 (変則) 突き刺し・致傷型; セーブ 頑健・DC12; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 **【魅】**; 治療 2 回連続のセーブ成功。

物質界に現れるほとんどのオニは人型生物の肉体を新しい体とするが、これは全てのオニにはあてはまらない。時として、邪悪な術者がオニを使い魔として隷属させたいと望む場合、その結果は比較的普通でないものとなる。オニは人型生物の造作を我が物とするのではなく、直接にその精霊的な形態から肉体を持った物になる。

あらゆる秩序にして悪で《上級使い魔》の特技を有する 7 レベルの術者はスピリット・オニを使い魔として得ることができる。このような使い魔を得るための儀式には術者がとりわけ魔的で恐ろしい

外見のオニの仮面を作る必要がある。これには〈製作〉判定や追加の金銭の支出を要さず、使い魔を得るための儀式全体の一部であるとされる。儀式が完了した場合、野生のオニの魂が仮面の中に引き寄せられ、即座に生のあるものへと変化し、生きているクリーチャーがそこに現れる。

儀式はオニを新たな主に縛り付けるが、またオニから人間の形態をとる機会を奪い取る。その結果、スピリット・オニは主に対してさえも機嫌で扱いがたいクリーチャーとなる。彼らが自らの嫉妬心と憎しみに打ち負かされないためには、日常的に叱責としつけを行わなければならない。

スピリット・オニの主が死亡した場合、スピリット・オニは自由意志と自らの選択をする能力を得るが、通常はスピリット・オニの生来の臆病さと恥知らずさは、それが真の魂へと戻り特定のオニとなって帰って来ることを望んで命を懸けることの妨げとなる。自分自身を消し去るよりは、このような主を持たないスピリット・オニは、いつの日かその低い地位から自らの我と欲に相応しい何かに昇進することを許されることを望み、より強力なオニを探し、その先達にしばしば奉仕を申し出る。

オニ:ファイアー・ヤイ Oni, Fire Yai

この牙の生えた三眼の怒り狂う巨人は、細かな細工が施された鎧を着ており、その肌は燦る燃えさしのように赤い。

ファイアー・ヤイ 脅威度 15 Fire Yai

経験点 51,200

NE / 大型サイズの来訪者（火、巨人、原住、オニ、変身生物）
イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 23

防御

AC 29、接触 10、立ちすくみ 28（+ 8 鎧、+ 1 【敏】、+ 11 外皮、- 1 サイズ）

hp 229（17d10 + 136）；再生 5（〔酸〕または〔冷気〕）

頑健 + 18、反応 + 10、意志 + 15

完全耐性 [火]；SR 26

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

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

近接 + 1 カタナ * = + 27 / + 22 / + 17 / + 12（2d6 + 16 / 18 ~ 20）または

叩きつけ（× 2）= + 26（1d10 + 15）

遠隔 炎の矢 = + 19 接触（4d6 [火]、加えて“着火”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 着火（2d6、DC26）、煙形態

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中 + 17）

常時：フライ

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、スコーピング・レイ、ダークネス

3 回／日：ウォール・オヴ・ファイアー、チャーム・モンスター（DC16）、ディープ・スランパー（DC15）、ファイアー・シールド（warm シールド only）、ファイアーボール（DC15）

1 回／日：インセンディエリ・クラウド（DC20）

基本データ

【筋】31、【敏】16、【耐】26、【知】14、【判】17、【魅】15

基本攻撃 + 17；CMB + 28；CMD 41

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《蹴散らし強化》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の意志》、《迎え討ち》

技能《威圧》+ 22、〈交渉〉+ 11、〈真意看破〉+ 23、〈製作:武器〉+ 12、〈製作:防具〉+ 12、〈知覚〉+ 23、〈知識:神秘学〉+ 14、〈呪文学〉+ 11、〈はったり〉+ 22、〈飛行〉+ 14、〈変装〉+ 11、〈魔法装置使用〉+ 14

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 変身（中型または大型の人型生物；オルター・セルフ または ジャイアント・フォーム I）

生態

出現環境 温暖または暑熱／丘陵または山岳

編成 単体、一団（1、加えてファイアー・ジャイアント 4 ~ 8）、部族（1、加えてファイアー・ジャイアント 20 ~ 30）、または王朝（1、加えて他のオニ 2 ~ 20）

宝物 標準（+ 1 バンデッド・メイル、+ 1 カタナ、その他の宝物）

特殊能力

炎の矢（超常）即行アクションとして、ファイアー・ヤイはその 3 つ目の眼から火の矢を打ち出すことができる。この攻撃は距離 180 フィートで射程単位を持たない。

煙形態（擬呪）標準アクションとして、ファイアー・ヤイは煙の雲に姿を変えることができる。これはこの雲がパイロテクニクス呪文からくる煙の雲の特性を持つこと以外はガシアス・フォームと同様

に機能する（DC26 の頑健セーブで煙の雲の効果を無効化できる）。ファイアー・ヤイはこの能力を標準アクションとして終了させることができる。

ファイアー・ヤイは豪奢に暮らすことを好む。整然としてしっかりと建築された住居は不可欠だ。単独のファイアー・ヤイですら城砦化された石の住まいをその縄張りの中に築くか住み着くかし、その回りを手に入れられる限りの贅沢品で取り囲むことを好む。虚栄心が強く強欲で野蛮なファイアー・ヤイはその同類の中で最も衝動的で、いくつかの物語では賢明な英雄たちはファイアー・ヤイを嘲ってかんしゃくを起こさせる。彼らは挑戦を受けてそのままにすることは滅多になく、自分の支配に対するあらゆる脅威に速やかに反応し叩き潰そうとする。

多くのファイアー・ヤイがその中に入り込んで支配するためにファイアー・ジャイアントの部族を探すが、すべての者がこの衝動に従うわけではない。多くの種類の人型生物の形態をとることができるため、一部のファイアー・ヤイは密かに侵略し、人型生物の国全体を徐々に中から支配しようとする。

ファイアー・ヤイは身の丈 16 フィート、体重 7,000 ポンド。

ガーデン・ウーズ Garden Ooze

草の上にある病気の食物繊維の集合体に見える物は、突然その不健康そうな宿主から離れ、動きすり寄り始める。

ガーデン・ウーズ 脅威度 2 Garden Ooze

経験点 600

N / 小型サイズの粘体

イニシアチブ + 3；感覚 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉－5

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（＋3【敏】、＋1サイズ）

hp 19（3d8＋6）

頑健＋3、反応＋4、意志－4

防御的能力粘体の種別特徴；**完全耐性**〔酸〕

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 叩きつけ＝＋3（1d4、加えて 1d8〔酸〕）

特殊攻撃 酸、汚臭

基本データ

【筋】11、【敏】16、【耐】15、【知】一、【判】1、【魅】2

基本攻撃＋2；CMB＋1；CMD 14（足払いされない）

技能〈登攀〉＋8

その他の特殊能力 迷彩色

生態

出現環境 温暖／森林、湿地、および都市

編成 単体、2体、または群生（3～5）

宝物 なし

特殊能力

酸（変則） ガーデン・ウーズは肉を溶かす酸性の消化液を分泌する。硬い物質でできたあるいは植物性のクリーチャーはこの粘体の酸に対する完全耐性を持つ。

迷彩色（変則） ガーデン・ウーズはどのような種類でも植物の生い茂る場所の中では視認することが難しい。他の植物に惑わされず見分けこの粘体に気付くには DC15 の〈知覚〉判定が要求される。この粘体はこれに気づくのに失敗しこれのマスに侵入したクリーチャーに対する叩きつけを自動的に成功させる。

汚臭（変則） 24 時間に 1 回、ガーデン・ウーズは自身を中心とした半径 5 フィートの拡散範囲に腐臭の気体を放てる。この粘体は通常最初に傷ついた時にこの能力を使用する。この蒸気の汚臭は放たれた最初のラウンドの間は圧倒的であり、範囲内の生きているクリーチャーを 1d3 ラウンドの間不調状態になる（頑健 DC13 で無効）。これは〔毒〕効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

ガーデン・ウーズは植物の生い茂る場所に生息し、腐肉漁りの形をとったタンパク質あるいは周辺を這い回る小動物を掃き集める、べとべとした原形質の酸性の動く群生体である。ガーデン・ウーズは時に地表近くの地下の土地——下水渠、すり鉢穴、浅い洞窟など——でも見られることがあるが、この粘体は野外を好む。その理由の 1 つはガーデン・ウーズは他の小さなクリーチャーが漁りに来るような、生体物質の大規模な集積地に引き寄せられるからである。

大抵の粘体と比べれば素早く狡猾な狩人であるガーデン・ウーズは、どのようなサイズであろうとも近くをうろつくクリーチャーを攻撃するため極めて危険である。獲物が近くに寄るのを感知したこの粘体は、その潜在的な食肉が間合い内に入るまで攻撃を待とうとする。この粘体はまた獲物が逃げ出した時に追いかける。ガーデン・ウーズは本能的に色合いを下の地面に合うように変更し、視認しづらくようにする。

ガーデン・ウーズは攻撃する時、ウィップのような強力な肉を溶かす酸を伴った付属肢で打ち付ける。傷つくと、この粘体は胃のむかつくような汚臭を放ち戦闘を困難にする。更に、ガーデン・ウーズが攻撃した時、他の近くのガーデン・ウーズも加わり、群がって逃走をほとんど不可能にする。

潜在的な大きな獲物にとっては幸運なことに、ガーデン・ウーズの多くは極めて小さく、最大でも直径 3 フィートに届く程度であり、そうなるより小さな粘体へと分裂する。これらの小さな粘体はラットキャッチャー・ウーズとして知られ、勇敢な庭師は害獣駆除として自身の庭でこうした粘体の成長を促進している。しかしながら害獣を排除すると、安全に庭を手入れする前にこの粘体そのものを狩って殺さなければならない。

カーニヴァラス・クリスタル Carnivorous Crystal

この水晶面体の構造は予感に打ち震えているかのように身じろぎし振動する。

カーニヴァラス・クリスタル 脅威度 11 Carnivorous Crystal

経験点 12,800

N / 中型サイズの粘体（地、他次元界）

イニシアチブ －5；感覚 擬似視覚 120 フィート；〈知覚〉－5

オーラ超可聴の唸り（60 フィート、DC22）

防御

AC 17、接触 5、立ちすくみ 17（－5【敏】、＋12 外皮）

hp 136（16d8＋64）

頑健 ＋9、反応 ＋0、意志 ＋0

DR 10 / ー；完全耐性 [冷氣]、[電気]、粘体の種別特徴；抵抗 [火] 20

弱点脆い、[音波] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート

近接 叩きつけ＝＋18（7d8＋9 / 18～20、加えて捕獲）

特殊攻撃水晶化、捕獲（DC22、1d10 ラウンド、硬度、hp10）、剃刀のごとき鋭さ

基本データ

【筋】22、【敏】1、【耐】18、【知】ー、【判】1、【魅】1

基本攻撃 ＋12；CMB ＋18；CMD 23（足払いされない）

技能〈隠密〉＋0（岩場では＋5）、〈登攀〉＋14；種族修正 ＋5〈隠密〉（岩場では＋10）

その他の特殊能力 活動停止、分裂（殴打または[音波] による攻撃のクリティカル・ヒット、hp15）

生態

出現環境 気候問わず／地下（地の元素界）

編成 単体、共棲集団（2～4）、または編成部隊（5～10）

宝物 乏しい

特殊能力

脆い（変則） 殴打および[音波] 攻撃はカーニヴァラス・クリスタルに対してクリティカル・ヒットできる。そのような攻撃によるクリティカル・ヒットの成功は、その攻撃がダメージを与えなかったとしてもカーニヴァラス・クリスタルを分裂させる。クリスタルは依然として急所攻撃のような精密さに基づくダメージに対する完全耐性を持つ。

水晶化（変則） カーニヴァラス・クリスタルの攻撃によって捕獲されたクリーチャーは毎ラウンド DC22 の頑健セーブに成功しない限り無防備状態になる。無防備状態のクリーチャーがこのセーブに失敗した場合、それは肉体が水晶化したものとして石化する。1d4 時間以内に、その石化した犠牲者は粉碎され新たな 1 体のカーニヴァラス・クリスタルが遺体から現れる。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

剃刀のごとき鋭さ（変則） カーニヴァラス・クリスタルの叩きつけ攻撃は圧倒的な刺突および斬撃ダメージを与え、そのクリティカル・ヒットの可能域は 18、19、20 である。

超可聴の唸り（超常） 活動中のカーニヴァラス・クリスタルは超常的な音波の振動を放つ。このオーラの範囲内でターンを開始する生きているクリーチャーは DC22 の頑健セーブに成功しない限り 1 ラウンドの間朦朧化する。そのセーブに成功したクリーチャーはその成功されたカーニヴァラス・クリスタルの超可聴の唸りの影響を 24 時間のあいだ受けない。これは[音波、精神作用] 効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

地の元素界の無限の洞窟を原住とするカーニヴァラス・クリスタルは通常静かな存在であり、周囲の岩から鉱物を吸収することで存続する。しかしながら生きているクリーチャーは、その骨と血にある無機物によってこのクリスタルはたったの数時間で数年分の繁殖ができるため紛れもないで馳走である。知性と呼べるようなものを欠いてはいるが、カーニヴァラス・クリスタルは生きている者を感じ、そして彼らの肉体に捕われている物質に飢えている。

地の元素界および物質界の最深の洞窟では、太古のカーニヴァラス・クリスタルたちが動かず成長しており、信じられないようなサイズになっている。

カーバンクル Carbuncle

2つの大きな瞳の間からこぶし大の宝石を突き出した小さなまごまごしたこの爬虫類は驚いているようにも当惑しているようにも見える。

カーバンクル 脅威度 1 Carbuncle

経験点 400

N / 超小型サイズの魔獣

イニシアチブ - 2 ; 感覚 暗視 60 フィート、夜目 ; 〈知覚〉 + 1

防御

AC 12、接触 10、立ちすくみ 12 (- 2 【敏】、+ 2 外皮、+ 2 サイズ)
hp 13 (2d10 + 2)

頑健 + 4、反応 + 1、意志 + 3

弱点示唆に対する脆弱性

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 噛みつき = + 1 (1d3 - 3)

特殊攻撃死の偽装者、見掛け倒しの示唆

擬似呪文能力 (術者レベル 3 ; 精神集中 + 3)

3 回 / 日 : ジャンプ、デイズ (DC10)、レヴィテート (自身ののみ、最大 10 フィート)

基本データ

【筋】 5、【敏】 7、【耐】 12、【知】 6、【判】 13、【魅】 10

基本攻撃 + 2 ; CMB - 2 ; CMD 5 (対足払い 9)

特技《鋼の意志》

技能〈隠密〉 + 10 (草地または藪では + 14)、〈生存〉 + 2 ; 種族修

正 - 4 跳躍時の〈軽業〉、+ 4 草地または藪での〈隠密〉

言語共感 30 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 森林または沼地

編成 単体または集団 (2 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

共感 (超常) カーバンクルは荒削りなテレパシー能力の 1 種を持っており、曖昧な感情や覚えている感覚を他のクリーチャーに転送できる。このテレパシーの 1 種では言語を伝えられず、(苦痛を転送するなど) どうやっても目標を妨害することはできない。このようにしてカーバンクルは恐怖の感情や仄かな葉の香りを説明できるが、仲間に直接モンスターを警告することや、砂利の地面の下に宝物があることは告げられない。

死の偽装者 (超常) 1 日に 3 回標準アクションで、カーバンクルはディメンジョン・ドア 呪文と同様に瞬間移動できるが、その距離は 30 フィートまでである。カーバンクルは瞬間移動の跡地に極彩色の閃光と爬虫類が窒息する音の中に自身の完璧な複製を残す。この複製はあらゆる点でカーバンクルを模倣しているが、明らかに死んでおり頭部にある無色の石は価値のない塵になっている。

見掛け倒しの示唆 (超常) 1 日に 3 回標準アクションで、カーバンクルは視線が通っているクリーチャー 1 体に意図的に精神集中しその目標に自らの意思を押し付けようとする。DC11 の意志セーブはこの強制に抵抗するには十分である。目標が抵抗に失敗した場合、1d6 をロールすること。結果が 1 ~ 2 なら、目標は洞察を閃き 1 分間アーマー・クラスに + 2 の洞察ボーナスを得る。結果が 3 ~ 4 なら、犠牲者は 1 分間 サジェスチョン と同様の影響を受け、カーバンクルからの 1 つの (通常はまごつかせるような、そして必ず無害な) サジェスチョン に従わなければならない。結果が 5 ~ 6 なら、犠牲者の思考はカーバンクルの思考によって改竄され、犠牲者の意志セーヴィング・スローに 1 分間 - 2 のペナルティを与える。これ

は [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づく。**示唆に対する脆弱性 (変則)** [精神作用] 呪文はそのクリーチャー種別制限にかかわらずカーバンクルに影響を与える。例えば通常は人型生物クリーチャーにのみ影響を与える チャーム・パースン のような呪文はカーバンクルにも影響を与える。

伝説と誤った情報の邂逅が何かを小さなカーバンクルより不幸にさせたことはない。このクリーチャーの名前は大量の怪談から醜怪さまでを想起させる。カーバンクルは不恰好な爬虫類である。しかしながら彼らをその実態から乖離させているものは、奇妙な魔法能力と大きな両目の上部から突き出た拳大の宝石である。逸話によって石の種類と価値は異なるが、その多くで石はルビーあるいはガネットであると伝えられている。しかしながら実際はカーバンクルの石は、爪とは似ていないが単なる光を反射しやすい突起である。

カーバンクルは魔法の使用者、特にフェイの血脈を持つソーサラーや新鮮な果実を持ち運ぶ者にとっては極めて注意を引く存在である。心術師の多くはこれらの奮闘するクリーチャーの水際立った精神支配の力を賞賛し、それらがそれらの領分に立つ魔道士たちに対して提供できる助力を誉めそやす——しかしながらそうしない者はそうした物語を学術的な冗談か何かと考えている。

《上級使い魔》特技を持つ真なる中立の術者はカーバンクルを 5 レベルの使い魔として取得できる。

カッパ Kappa

この人型の亀は水の近くでしゃがみ込み、怪しい目をしている。頭の上の皿の形は水で満たされている。

カッパ脅威度 2 Kappa

経験点 600

CN / 小型サイズの人怪（水棲）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 2

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 12（+ 3 【敏】、+ 1 外皮、+ 1 サイズ）
hp 19（3d10 + 3）

頑健 + 4、反応 + 6、意志 + 5

抵抗 [酸] 5、[冷氣] 5

弱点頭の皿

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 40 フィート

近接 爪（× 2） = + 5（1d3 + 1、加えて“つかみ”）

特殊攻撃 つかみ（中型）、引っかき（爪（× 2） = + 5、1d3 + 1）

基本データ

【筋】 12、【敏】 17、【耐】 13、【知】 8、【判】 15、【魅】 10

基本攻撃 + 3；CMB + 3（組みつき + 7）；CMD 16

特技《頑健無比》、《素早い移動》

技能〈真意看破〉 + 5、〈水泳〉 + 9、〈脱出術〉 + 10、〈治療〉 + 5；

種族修正 + 4〈脱出術〉

言語 共通語、水界語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず／湖または河川

編成 単体、2 体、または集団（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

頭の皿（超常） カッパの頭の上にある受け皿には故郷の川あるいは湖の水が入っている。カッパが敢えて頭部を傾けるかカッパを押さえ込んでいるクリーチャーがそれを強要しない限り（押さえ込んでいる間に組みつき判定が要求される）、その水はなくなる。水がなくなると、カッパは移動不能になりよろめき状態になる。カッパは依然としてアクションをとれるが、自力でその位置から動くことはできない。空っぽになった頭の皿に水が満たされると、カッパは即座に状態が回復する。その代わりにの水はカッパの故郷のものである必要はないが、カッパは機会があればまず頭の皿をその水で満たす。

カッパは人型の亀に似た奇妙な両生類である。それは新鮮な水に棲み、湖に流れる水流や川、あるいは池を好む。カッパは背中に背負った小さな甲羅、無愛想な顔、そして先端に爪を生やした水かきのついた手足を持っている。カッパは概して緑色をしているが、その肌の色調は緑や芥子色に変化する。クリーチャーには頭の上に浅い皿があり、このクリーチャーはそれに常に故郷の水を入れている。

カッパは腕白で、故郷の近くを通るあるいはそこで泳ぐものにイタズラをすることがある。カッパのイタズラはロープの下を覗き見る、手拭いを盗む、あるいは水中の捕食者のふりをするといった通常無害で迷惑なものだ。カッパはまた強力な敵に自身の取っ組み能力を甘く見積もってもらおうと、相撲を挑むことがある。怒ったカッパは危険になれ、故郷の水に入っている乗騎、動物の相棒、あるいは人々さえ溺れさせようとする。最も退化したカッパは入浴した者を溺れさせ喰らうことで知られている。

カッパを知る賢者たちはこのクリーチャーにはいくつか弱点があることを知っている。まず何よりも、カッパはキュウリと馬肉を愛する。そうした供物を並べれば、カッパは侵入者を悩ませようとはせず、そして彼らの申し出を受けることさえあるかもしれない。更に、イタズラに対する強い好みを別にとすると、カッパは礼儀正しい訪問者に対しては常に誠実である。戦闘でなく口頭による非難に直面したカッパは素早くそして恥ずかしがりながらイタズラを謝罪し、許しを請う。

頭の皿が空になった場合、カッパは通常蹲り助けを求め、戦闘を続けるのはそれを強要された場合のみである。こぼしたカッパの頭の皿を満たした相手はカッパの最高の感謝を受ける。最も賢明で賢いカッパのみが故郷を離れて旅せざるを得なくなっている時に水のビンを持ち運ぶ——大抵のカッパはそんなことは考えもしない。

カマダン Kamadan

この大型のレパードは、シューシューと鳴き一撃を放とうと身構える6匹の極彩色の蛇を肩から生やしている。

カマダン 脅威度 4 Kamadan

経験点 1,200
NE / 大型サイズの魔獣
イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 8

防御

AC 17、接触 12、立ちすくみ 14 (+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 5 外皮、- 1 サイズ)
hp 42 (5d10 + 15)
頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 2

攻撃

移動速度 40 フィート
近接 噛みつき = + 7 (1d6 + 3)、爪 (× 2) = + 7 (1d3 + 3)、蛇 = + 2 (1d4 + 1)
接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート (蛇は 10 フィート)
特殊攻撃 プレス攻撃 (30 フィート円錐状、睡眠、頑健・DC15・無効、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能)、飛びかかり

基本データ

【筋】 17、【敏】 15、【耐】 16、【知】 5、【判】 12、【魅】 9
基本攻撃 + 5; CMB + 9; CMD 22 (対足払い 26)
特技《回避》、《強行突破》、《迎え討ち》
技能《隠密》+ 6、《軽業》+ 6 (跳躍 + 10)、<知覚> + 8; 種族修正 + 4 <隠密>
言語 アクロ語

生態

出現環境 温暖または暑熱／平地
編成 単体、2 体、または小さな群れ (3 ～ 9)
宝物 標準

特殊能力

プレス攻撃 (超常) カマダンは生きているクリーチャーを 5 分間眠らせる気体を円錐形に吐ける (頑健 DC15 無効)。この攻撃によって眠るクリーチャーははたかれるか傷つけば目覚めるが、通常の騒音で目覚めることはない。これは〔睡眠〕効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。
蛇 (変則) カマダンの蛇は一斉に攻撃する; これは常に二次的攻撃である。

カマダンは獲物を追い詰め弄ぶ邪悪な狩人である、餌食の知性が比較的高い時は特に。カマダンは攻撃する時、まず催眠性のプレスを使用し、それからまだ起きている目標へと飛びかかる。カマダンは地面から肩までの身長は約 3 フィート、体長は 9 フィートで体重は最大で 500 ポンド。

カマダンはある種の魔法のクリーチャーではあるが、彼らは他のビッグ・キャットの肉体的および社会環境的な特徴の多くを共有する。競合を避け単独で狩りをする時でさえ、カマダンは時に大規模な群れの一員となる。野生の土地や生まれ故郷の土地ではより強力になるカマダンの群れは、より連帯感を増して狩りをする傾向がある。

カマダンは地下の棲み家を好むが、岩が剥き出しとなっている場所や低木林の内の巣や他の厚い茂みを居住地にし、自身の蛇を使って骨や獲物を偽装した設備に招き入れる小物を操作する。時にカマダンは棲み家を他のクリーチャーと共有することがあるが、その相

手クリーチャーが自身より強いカマダンに日常的に食料や財宝を勧める場合のみである。

上記の特性は最も一般的なカマダン種を表したもののだが、より希少だがより危険な 2 つの亜種を下に簡潔に述べる。

ダスク・カマダン (脅威度 + 1) : ダスク・カマダンは深夜の黒色の毛並みを持ち、そして黒と赤の輪の模様をした蛇を生やしている。ダスク・カマダンはアドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートを持ち、その蛇は毒の噛みつきを持つ: 蛇・致傷型; セーブ 頑健・DC17; 頻度 1 回／ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】; 治療 2 回連続のセーブ成功。

ポーラー・カマダン (脅威度 + 2) : ポーラー・カマダンは黒い斑点のついた白色の毛並みを持ち、スノー・レパードのような見た目をしている。蛇の模様も同じだ。ポーラー・カマダンはアドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートおよび自身に飛行移動速度 60 フィート (標準) を与える蝙蝠のような翼を持つ。ポーラー・カマダンのプレス攻撃は際立って冷たい——プレスに屈した者はかじかみにより 1d4 ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。

カミ Kami

カミとは神代の昔に神々によって作成された太古の、神秘的な、この世ならざる精体である。本来は自衛手段のない自然の一部用の守護者を意図されていたが、カミは目を睜るほどの適応性を見せた。自然の在り方の変化につれ、カミも変わっていった。

カミには八百万の種類がある——理論上、動物、植物、事物、あるいは場所それぞれは、その分類に対応しているカミに保護される。それらはまとめてカミの「宿り主」と呼ばれており、小さな子供を世話しようとする人間のように、カミの息がかかっている。実際には、カミの数よりも宿り主の方がずっと多い。つまり、カミは例外なく自己複製して自身の影響を拡大しようとする——カミが増えれば、守護という利益を受ける宿り主も増える。従って、カミの影響は通常自然界の特定の地域に及ぼされている——カミはまだ被造物全てを守護できるほどに数があるわけではない。

カミを目録化し分類するにあたっての難事として、カミの種族と宿り主の種類の関連性が意味不明な点がある。例えばジヌシガミはあらゆる種類の土地に関連するカミの種族であり、コダマは特定の木々の守護に格別の関心を持つ。カミにとってはこれらの気まぐれな類別は全く道理に適っているが、彼らが他者にその理由を説明しようという試みは通常聞き手を混乱させ、カミ自身の鬱憤を溜まらせる。しかしながら連続と続けられていることは、カミのサイズと彼の宿り主の重要性との関連性の維持である。短刀、フロッグ、あるいは小石とずっと結びついているカミは普通極めて小さく人目を引かず、一方で山、赤杉、あるいはエレファントと結びついたカミはそれに比例してより大きくより強力になるだろう。勿論、そこかしこに例外はあり、そして苛ついた学者たちは時に、神々自身が学者の論理と憤懣のためだけにそうした法則を変えているのではないかと冗談交じりに疑うこともある。

カミは自発的に発現した精として、あるいは特に高貴なる魂の転生として存在している。自然の要素を守護するために死んだクリーチャーの魂は特にカミとして命を取り戻すことが多い。後者において、カミの多くは故郷を守っている間に非業の死を遂げたレンジャーあるいはドルイドか、生前は自然の平穏の中で瞑想していたモンクの魂が目覚めたものである。しかしながら転生しても生前の記憶を保っているカミはほとんどおらず、そして彼らの姿形は以前の肉体とは似ても似つかぬものになる。かつての生のことを思い出す極稀なカミは、ただの宿りガミを超える可能性が極めて高い——そうしたカミは時にクラス・レベルを持ち、極めて強力に成長する。

カミは固定化した姿に囚われた魂ではなく姿を変え続ける精として存在している。その大半は1つの木、石、あるいはうねる川を見続けるために存在しており、昆虫1匹以上の影響を世界に与えることもできない。カミは存在している間の大部分において宿り主と融合している——その姿において、カミは世界と交流する能力を完全に失うが、周囲は容易に観察できる。事物、植物、動物、あるいは場所にカミが宿っているかどうかを判断する信頼できる手段はないため、カミが一般的に見られる地で暮らす、あるいはそこを旅する者は、概して万物にカミが宿っていると見做している。カミ様がいらっしゃるという信仰は、カミの宿るものの守護において時に最重要となるため、カミがその考えに口を出すことはほとんどない。

カミは全て物理的な姿を取れる。大抵はどこかその宿り主に似ているが、ここでも常にそれが当てはまりはしないことが、しつこく学者たちを当惑させ苛つかせている。カミが物理的な姿をとった時、それは必ずまず瞬間移動したかのように突然宿り主の隣に現れる。しかしながらカミにとって、姿を表すことは無作法である——多くのカミは木の裏などに隠れながら肉体を発現し、そして足を踏み出して話したい者に姿を見せる。

カミは概して平和的な種族であり、友好的なフェイや他の自然環境に棲む魔法的な生物と共に暮らしている。この高貴なる精は自発的に土地を死ぬまで守り続けるため、ドライアドやトリエントはカミと極めて良好な仲間になることが多い。より破壊的で厄介なフェイはカミに歓迎されず、カミは自然の力そのものを使ってその邪魔な侵入者を跡形もなく消す。しかしながらオニほどカミに憎悪されているクリーチャーは他にないため、カミの平和的な本性はオニと

対面する時にこれ以上なく素早く消え去る。カミはオニを自然界の汚染者であり、目的と行動が自然の精のそれらと真っ向から対立するモンスターであると見做している。オニがカミに守られている地で見られた時、カミ全てはその侵入をお互いに注意し合い、その間の存在を見つけ出すために隊を組む。道徳を失った時にカミはオニになるという危険性は、この憎悪のためであることが多い——本質的に、カミはオニをカミ族の失敗と恥の臨界点の証と見做している。

カミが悪であることは稀だが、彼らは何を置いても宿り主に守護をかける。時にその守護は他のクリーチャーから宿り主を孤立させ、結果として多くの者がカミを最高の厄介者であり、明白な最悪のモンスターであると見なしている。勿論カミ以外に宿り主がどう見られているかをカミが気にすることは皆無である——カミにとって重要なことは宿り主の安全だ。

最も強力なカミガミはカミ・ロードとして知られている。これらの神秘的で唯一無二のクリーチャーたちは途轍もなく強力であり、時に巫神あるいは上級神格とささ比肩できる。

カミ:コダマ Kami, Kodama

この小さな緑色の人の姿は身長たった3フィートしかない。その顔は、両目に相当する部分に2つ穴がある以外はのっぺらぼうだ。

コダマ 脅威度 5 Kodama

経験点 1,600
N / 小型サイズの来訪者（カミ、原住）
イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 11

防御

AC 18、接触 14、立ちすくみ 15（+ 1【敏】、+ 2回避、+ 4外皮、+ 1サイズ）
hp 51（6d10 + 18）；高速治癒 3
頑健 + 10、反応 + 6、意志 + 4
DR 5 / 冷たい鉄；完全耐性 出血攻撃、[精神作用] 効果、石化、（ポリモーフ）；抵抗 [酸] 10、[電気] 10、[火] 10；SR 16

攻撃

移動速度 30 フィート
近接 爪（× 2）= + 9（1d3 + 2）
特殊攻撃 散漫化の凝視、急所攻撃 + 2d6
擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 9）
回数無制限：スピーク・ウィズ・プランツ（木々のみ）、ツリー・シェイプ
3 回／日：エンタングル（DC14）、チャーム・アニマル（DC14）、ツリー・ストライド（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）

基本データ

【筋】14、【敏】13、【耐】16、【知】11、【判】14、【魅】17
基本攻撃 + 6；CMB + 7；CMD 20
特技《頑健無比》、《強打》、《素早い移動》
技能〈隠密〉+ 14、〈真意看破〉+ 11、〈生存〉+ 11、〈脱出術〉+ 10、〈知覚〉+ 11、〈登攀〉+ 11
言語 共通語；スピーク・ウィズ・プランツ、テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 宿り主との合一、宿り（神奈備の木）

生態

出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体、集団（3 ～ 7）、または木立（8 ～ 16）
宝物 標準

特殊能力

散漫化の凝視（超常）1d4 ラウンドによるめき状態、30 フィート、意志 DC16 無効。これは「精神作用」効果であり、そしてコダマが影響を与えたいと思い、かつコダマを目視できる者たちに影響を与える。セーブ DC は【魅力】に基づく。

その自然との調和によってドルイドとレンジャーに崇められているコダマは木のカミとして知られており、神奈備の守護者である——彼らは植えられた、あるいは文明圏で育った木々は守護しない。（そうした木々はされるとすれば異なるカミに守護される。）コダマは 1 本の木を守護下に置く；概して、コダマたちに守護されている森の木々全てはある特定の場所に密集している。

物理的な姿をとったコダマは半球型の起伏のない頭をした、裸の人型クリーチャーに似ている。木のカミは身長 3 フィート、体重 60 ポンド。木よりも大きなこのカミを想像する者がいるかもしれないが、森は無数の木々からなるという事実は、単一の木が持つ単一の「存在」を縮小させる傾向にある。しかしながらその木が特に古く巨大であるなら、コダマもそれに従い大きくなる——そうした稀なコダマのデータは、ここにあるコダマにいくつかのヒット・ダ

イスを与えサイズを上昇させることで生成できる——理論上、20 ヒット・ダイスを超える超巨大コダマはこの世界のどこかに存在しうる。しかしながら全てのコダマが種族ヒット・ダイスを得ることで力を増していくわけではなく、代わりにクラス・レベルを得ることで進歩していく者もあり、特にドルイドのレベルが多いが、ごく少数の——通常の彼の種族よりも秩序だち洗練された精神を持つ——コダマ種はモンクの道に進む。

コダマは多くのカミよりも訪問者に対する好奇心が強く、時に物理的な肉体の姿を発現して木立への新参者を観察だけする。コダマは通常自身の木の遠くか茂みの陰で発現し、ゆっくりと進んでその気が散る虚ろな目で静かに観察する。その凝視は気力をなくさせるほど酷いものだ。その超常効果を受けた者は時にその凝視から感じた印象について異なる描写をする（恥、恐れ、好奇心、楽しみ、そして苛立ちが最も一般的な反応である）が、最終的な結果は全て同じである。好奇心旺盛なコダマの観察を受けている間に、カミの注目によって散漫になることもなく行動を続けられる者は少ない。

カミが（概して自身の木や他のカミを守る為に）戦わなければならない時、このカミは素早く動く——コダマは集団で最適の行動をし、そして単独で立ち向かう時は ツリー・ストライド を使用して森の他の箇所へと飛び、故郷を守る手伝うよう仲間たちの小さな集団を起こす。

カミ：シキガミ Kami, Shikigami

この小さな、雑に彫られた外套を着た男の石像は表面には輝く古の文字が走っている。

シキガミ 脅威度 2 Shikigami

経験点 600

LN / 超小型サイズの来訪者（カミ、原住）

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 11

防御

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

hp 19（3d10 + 3）；高速治癒 2

頑健 + 4、反応 + 2、意志 + 8

DR 5 / 冷たい鉄；完全耐性 出血攻撃、[精神作用] 効果、石化、（ポリモーフ）；抵抗 [酸] 10、[電気] 10、[火] 10

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 代用武器 = + 4（1d4 + 2 / × 3）

遠隔 代用武器 = + 6（1d3 + 2 / × 3）

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 8）

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、スタチュー（自身のみ）
3 回／日：ハイド・フロム・アニマルズ、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

1 回／週：コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー（術者レベル 12 レベル）

基本データ

【筋】 8、【敏】 13、【耐】 12、【知】 11、【判】 17、【魅】 14

基本攻撃 + 3；CMB + 2；CMD 11

特技《鋭敏感覚》、《代用武器の巧み》B、《鋼の意志》、《万能投擲術》B

技能〈隠密〉 + 15、〈真意看破〉 + 11、〈生存〉 + 9、〈知覚〉 + 11、〈知識：自然〉 + 6、〈治療〉 + 9

言語 共通語

その他の特殊能力 代用武器体得、宿り（ちょっとした文明の工芸）、宿り主との合一

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または徒党（3 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

代用武器体得（変則） シキガミは《代用武器の巧み》と《万能投擲術》をボーナス特技として得、そしてそのような武器による攻撃でダメージの一撃を与えるに際し超常的なまでに幸運になるようで、代用武器によってなされるダメージに【筋力】修正値の代わりに【魅力】修正値を加える。シキガミは超小型ではあるが、近接武器で隣接する敵を攻撃する時に機会攻撃を誘発しない。シキガミが代用武器でクリティカル・ヒットした場合、× 3 のダメージを与える。

シキガミは最も劣ったカミであるが、その低い能力を忠義と武勇で補っている。他の知名度の高いカミの種類とは異なり、シキガミは自然の地よりも田舎や都市の土地にいることの方が多い。これらのカミはちょっとした文明の工芸——里塚、道標、小さな塞の神、そして他の人造の比較的粗雑な芸術品——の守護者である。

このカミの種族と関わりがある宿り主は幅広くあるため、同じ外見のシキガミは 2 つとしてない。シキガミは全て宿り主との合一能力を持つが、これらのカミは物理的な姿をとって時を過ごすことも好み、不可視あるいは小さな石像の姿で宿り主を観察する。戦闘では、シキガミは見つけた物を手にして戦う。どちらかと言うと弱い

が、これらの代用武器は本来よりも強く当てる不可思議な特性を持つ。

シキガミは他のカミと同様に友好的で好奇心旺盛だが、自然の活力を崩壊させる理想によって汚染されたと見做した地を去るのは素早い。そうする時、彼らは通常自身の宿り主を持ってゆく。彼らは環境を汚す人型生物と交戦することはないが、シキガミたちの不在はそれを見た村人たちの士気に激しい衝撃を与える。シキガミが離れると、この小さなカミの機能を知っている町の役人はシキガミと人々の関係を取り戻し、最低でもその共同体がより強力であり能動的なカミの不興を買わないよう、即座に共同体の政策をより自然主義的な考えを反映したものに変える。

シキガミは概して身長 2 フィート、体重 30 ポンドであり、石像形態では 50 ポンドになる。術者がシキガミの使い魔を得るには《上級使い魔》特技、秩序にして中立の属性、そして秘術の術者レベル 7 以上を持たなければならない。シキガミが使い魔になった時、シキガミは自身の主人を宿り主とする。

カミ：ジヌシガミ Kami, Jinushigami

この石と植物が融合した巨体は、同様に巨大な杖へと寄りかかっている老人の姿をしている。

ジヌシガミ 脅威度 20 Jinushigami

経験点 307,200
N／巨大サイズの来訪者（地、カミ、原住）
イニシアチブ + 11；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート、
トゥルー・シーイング；〈知覚〉 + 38

防御

AC 34、接触 14、立ちすくみ 26（＋7【敏】、＋1回避、＋20 外皮、
－4 サイズ）
hp 348（24d10＋216）；高速治癒 20
頑健＋25、反応＋17、意志＋23
DR 15／冷たい鉄および殴打；完全耐性 出血攻撃、〔精神作用〕効果、
石化、（ポリモーフ）；抵抗〔酸〕10、〔電気〕10、〔火〕10；SR 31

攻撃

移動速度 50 フィート、穴掘り 40 フィート；地潜り
近接＋5 クォータースタッフ＝＋30／＋25／＋20／＋15（3d6
＋14）、＋5 クォータースタッフ＝＋30（3d6＋9）または叩きつ
け（×2）＝＋29（2d10＋9）
接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋30）
常時：ストーン・テル、スピーク・ウィズ・アニマルズ、スピーク・
ウィズ・プランツ、トゥルー・シーイング
回数無制限：ウッド・シェイプ、グレーター・テレポート（自身のみ、
宿り主の境界の内側のみ）、ストーン・シェイプ、ディテクト・
ソウツ（DC22）
3 回／日：アースクウェイク（DC28）、コントロール・プランツ
（DC28）、サモン・ネイチャーズ・アライ IX、ヒール、リペル・メタル・
オア・ストーン
1 回／日：トゥルー・リザレクション

基本データ

【筋】28、【敏】25、【耐】28、【知】23、【判】24、【魅】31
基本攻撃＋24；CMB＋37（蹴散らしと突き飛ばし＋39）；CMD
55（対突き飛ばしおよび対蹴散らし 57）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《頑健無比》、《強打》、
《蹴散らし強化》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《突き飛ばし強化》、《二
刀流》、《鋼の意志》、《迎え討ち》
技能《威圧》＋34、《隠密》＋22、《軽業》＋31（跳躍＋39）、《交渉》
＋34、《真意看破》＋38、《生存》＋31、《知覚》＋38、《知識：自然》
＋33、《知識：地理》＋33、《治療》＋34、《呪文学》＋33、《はっ
たり》＋37
言語 共通語、地界語；スピーク・ウィズ・アニマルズ、スピーク・
ウィズ・プランツ、ストーン・テル、テレパシー 300 フィート
その他の特殊能力横溢のクォータースタッフ、地形操作、宿り主との
合一、宿り（地域）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 ×3

特殊能力

横溢のクォータースタッフ（超常）ジヌシガミの持つクォータース
タッフはどれでも（そのクォータースタッフが既により大きな強化
ボーナスを持っていない限り）＋5 クォータースタッフとして機
能する。ジヌシガミがその地域の宿り主の内側にいる場合、ジヌシ
ガミは標準アクションとして周囲の地形から巨大サイズ用のクォー

タースタッフを作成できる。
地形操作（超常）ジヌシガミは縄張り内の好きな数のクリーチャー
の移動を助けられる。この方法で援護されたクリーチャーは〈生存〉
判定に＋10 のボーナスを受け、道の有無に関わらず、そして実際
に移動する地形の種類に関わらず、地形による、あるいは街道、道、
踏み分け道がないことによる野外移動の減少を受けない。また、ジ
ヌシガミは好きな数の旅するクリーチャーにとって地形をより困
難にすることもでき、あらゆる〈生存〉判定に－10 のペナルティ
を与え、野外移動を通常の速度の 1/10 にする。ジヌシガミはこの
能力で望む数のクリーチャーに対して、ジヌシガミがそのクリー
チャーに気付いていてそのクリーチャーが土地という宿り主にいる
限り、援護するか邪魔するかをそれぞれ選択して影響を与えられる。
ジヌシガミはこの能力を宿り主との合一をしている間使用できる。
宿り（超常）ジヌシガミはその地域全体を宿り主として扱う。半径
が 5 マイルを超えない 1 つの森、沼、山、湖、あるいは他の単一の
自然的要素を宿り主にできる。全ての土地が半径 5 マイルを満たす
のに十分なほど大きいわけではないためジヌシガミの殆どはより小
さな地域の宿り主を持っているが、ジヌシガミでは半径 1 マイルよ
り小さな地域は手助けできない（あるいは役不足だ）。（合一してい
ようと物理的な姿であろうと）その縄張りの内側にいる限り、自身
が何処にしようとジヌシガミはその地域という宿り主の好きな地点
からこの世界を観察できる。宿り主と合一している間、ジヌシガミ
はこの方法であらゆる場所を同時に観察できる。標準アクションで、
ジヌシガミは自身の宿り主の内側にいるクリーチャーについての情
報（実質的にはその外見と正確な位置）を地域という宿り主の内側
にいるカミ全てに伝達できる。

山、湖、森といった大自然の驚異の守護者であるジヌシガミ（ラ
ンド・カミとしても知られる）は全てのカミの中で最も強力で最も
崇められており、まさに自然そのものの力に命令することで宿り主
の安全を確保する。こうした重要な精たちは他の多くのカミから最
も崇拝を集めており、カミたちと他の彼らの縄張りで暮らす原住ク
リーチャーたちに大きな影響を与えている。ジヌシガミは土地の中
に留まり隠れる傾向があるが、環境と深く結びついていることが自
然を傷つけようとする者の中でジヌシガミを優先順位の高い目標に
している。
ジヌシガミに守られている土地に足を踏み入れる異邦人はこの強
力な精のクリーチャーの怒りを買わないようよく忠告される。不快
を感じたジヌシガミは踏み分けを消し去り、地形の輪郭を掘り曲げ、
旅人に理不尽に過酷な旅を強要する。ジヌシガミという巨人たちが
自身の成果を汚そうとする者を我慢することはほとんど無く、ジヌ
シガミの最初の警告を聞き取れなかった攻撃者は土地そのものおよ
び上位のカミあるいは雲突くジヌシガミと対面することによって、
すぐにこのカミがどれほどの力を持つかを知ることになる。勿論、
ジヌシガミに敬意を払う者たちは、下生えを減らし川の流れを変え
他の細かではあるが旅人にとっては信じられないような変更によっ
て通行を容易にしてくれるという、このカミの他の面も知っている。
ジヌシガミは上古からいる賢者であり、領土に足を踏み入れた者
は疑わしいからといって罰しない。自然の構造と繋がりに対する破
壊の意図を持っていると分かった者に対してのみジヌシガミは暴力
を以って対応する。勿論、オニのようなカミと真っ向から対立する
勢力に連携する者が友好的な時間を得ることはなく、そしてジヌシ
ガミは大抵の叛意を知覚でき、疑わしい訪問者がジヌシガミの地を
通っているのを感じし、こっそりと追跡し近くで観察する。
ジヌシガミは体長 38 フィートであり、体重は 30,000 ポンドを超
える。物理的な姿を発現した時、彼らは土と石と草でできた不恰好
な人型の姿をしており、時折帽子や宝石といった人の影響を変に受
けていることもある。
神代のジヌシガミ
カミ全ての中でランド・カミは最も古く、最も強力であるが、こ
れらの巨大な来訪者たちの間にも力の差異はある。新しく形作られ
たジヌシガミは上記のようなデータを持つが、ジヌシガミは伝説の
増加と守る場所の知名度の高まりとともにより強力になってゆく。

例えば、山脈の一部のジヌシガミは威容を誇るが、山脈の最高峰を含む土地のジヌシガミはより圧巻だ。

ジヌシガミがこの力強さを得た時、彼は神代のジヌシガミとして知られるようになる。神代のジヌシガミは通常超巨大のクリーチャーであり、そして 28 より少ない HD を持つ者は皆無である——大半は脅威度 22 から 25 の間であるが、正確な詳細は変わる。神代のジヌシガミは典型的なジヌシガミのそれよりも広い範囲を宿り主として覆えるが、通常はその半径は神代のジヌシガミの持つ CR につき 1 マイルである。神代のジヌシガミはまた世界における自身の役割をより反映した擬似呪文能力を得る。以下はそのいくつかの例である。

グレイシャー・カミ：山を削り極地の海岸を横断するような広大な氷河と結びついたこの神代のジヌシガミは、氷の塊でできた人型の姿をしている。こうしたカミは（地）の副種別の代わりに（冷氣）の副種別を持ち（そして〔冷氣〕に対する完全耐性と〔火〕に対する脆弱性を持ち）、コーン・オヴ・コールドおよびウォール・オヴ・アイス を 1 日に 3 回擬似呪文能力として使用できる。

グレート・リーフ・カミ：歳経た大きな珊瑚の海岸を領地を持つこの神代のジヌシガミは海藻を纏った生きた珊瑚でできた人の形をしている。グレート・リーフ・カミは（地）の副種別の代わりに（水）の副種別を持ち、そして（水棲）の副種別（および水陸両生の特殊性質）と水泳移動速度 60 フィート、1 日に 1 回 ツナミ を擬似呪文能力として使用する能力を得る。

マウンテン・カミ：神代のジヌシガミの宿り主に、ある山脈や地域の中で最も高い頂が含まれている時、彼は フレッシュ・トゥ・ストーン および ウォール・オヴ・ストーン をそれぞれ 1 日に 3 回使用する能力を得る。

ヴォルケイノ・カミ：活火山を宿り主に含めている神代のジヌシガミは硬い石と融解した岩でできた人の形をしている。ヴォルケイノ・カミは（地）の副種別の代わりに（火）の副種別を持ち（そして〔火〕に対する完全耐性と〔冷氣〕に対する脆弱性を得）、1 日に 3 回擬似呪文能力として ファイアーボール を使用でき、そして 1 日に 1 回擬似呪文能力として ウォール・オヴ・ラヴァ を使用できる。

カミ：ズイシン Kami, Zuishin

その精巧な鎧兜を纏った者は、信念を持つ半透明の戦士の姿をしている。

ズイシン 脅威度 10 Zuishin

経験点 9,600

LG / 中型サイズの来訪者（カミ、原住）

イニシアチブ + 9；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉+ 20

防御

AC 23、接触 13、立ちすくみ 20（+ 6 鎧、+ 3 【敏】、+ 4 外皮）

hp 123（13d10 + 52）；高速治癒 5

頑健 + 8、反応 + 13、意志 + 14

DR 10 / 冷たい鉄；完全耐性 出血攻撃、〔精神作用〕効果、石化、（ポリモーフ）；抵抗〔酸〕10、〔電気〕10、〔火〕10；SR 21

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（完璧、鎧なし・40 フィート）

近接 + 1 ホーリィ・ハルバード = + 18 / + 13 / + 8（1d10 + 7 / × 3）

遠隔 + 1 ホーリィ・コンボジット・ロングボウ = + 20 / + 15 / + 10（1d8 + 5 / × 3）

特殊攻撃 治癒の矢、祓除の矛

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中 + 18）

常時：シー・インヴィジビリティ、ディテクト・イーヴル

回数無制限：キュア・ライト・ウーンズ、ディメンジョン・ドア

3 回／日：アラーム、ディスペル・マジック、ニュートラライズ・ポイズン、プレス・オヴ・ライフ、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、レストレーション

1 回／日：ディスペル・イーヴル（DC20）、トゥルー・シーイング、ヒール

基本データ

【筋】18、【敏】21、【耐】18、【知】11、【判】18、【魅】21

基本攻撃 + 13；CMB + 17；CMD 34（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《精密射撃強化》、《速射》、《鋼の意志》、《武器熟練：ロングボウ》

技能〈威圧〉+ 18、〈隠密〉+ 18、〈真意看破〉+ 20、〈知覚〉+ 20、〈知識：自然〉+ 16、〈治療〉+ 20、〈飛行〉+ 10

言語 共通語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 宿り主との合一、宿り（門、扉、あるいは神社）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または戦闘集団（3～8）

宝物 × 2（+ 1 コンボジット・ロングボウ【筋】+ 4）、+ 1 ハルバード、高品質のプレストプレート、その他の宝物）

特殊能力

治癒の矢（超常） 即行アクションで、ズイシンは射るアローに以下の効果から好きなもの 1 つ以上を吹き込める：プレス・オヴ・ライフ、キュア・ライト・ウーンズ、ヒール、ニュートラライズ・ポイズン、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、あるいはレストレーション。これらの効果 1 つの使用は、該当する擬似呪文能力を 1 回使用する。ズイシンはその効果をもたらすために目標に対する 1 回の接触攻撃を成功させなければならない——目標はこのアローによるダメージを受けない。

祓除の矛（超常） ズイシンの持つ武器はどれでも ホーリィ の特殊性質を持つものとして扱われる。ズイシンは手に持つボウでの攻撃の一部として虚空からアローを作成できる。

カミはオニの敵ではあるが、ズイシンほど熱意のある者はいない。シュライン・カミとしても知られるズイシンは門、扉、祭殿、あるいは鳥居を宿り主にし、そうした門扉の尊敬を確実にする。ズイシンは多くの武器を使用できるが、ボウを好む傾向がある。ズイシンは自身の武器に細心の注意を払って扱い、武器を自身の延長と見做す。自発的にボウを捨てることは決していない；武器をなくしたり破壊された場合、ズイシンは新たなそれをひと月以内に作成できる。

ズイシンは他のカミに敬意を持って接し、常に自発的に助けの手を差し伸べる。カミ以外のクリーチャーはズイシンの助けを得る前にまず彼の信頼を得なければならず、そしてそれはそのカミの守る門扉を礼拝するか、あるいは木の枝や小さな自然の小物などを捧げ物として奉納することでなされる。

ズイシンは鎧兜を着て輝く武器を持った、半透明な戦士として発現する。彼らは身長 5 フィート、体重 120 ポンド。

カミ：トシガミ Kami, Toshigami

この奇妙にも美しい老婆は全身が花々、樹皮、そして枝角で構成されている。

トシガミ 脅威度 15 Toshigami

経験点 51,200
NG / 中型サイズの来訪者（カミ、原住）
イニシアチブ + 10；感覚 暗視 60 フィート、デスウォッチ、トゥルー・シーイング；〈知覚〉 + 25

防御

AC 30、接触 20、立ちすくみ 22（+ 6 【敏】、+ 2 回避、+ 2 洞察、+ 10 外皮）
hp 210（20d10 + 100）；高速治癒 10
頑健 + 11、反応 + 23、意志 + 16
DR 10 / 冷たい鉄および悪；完全耐性 出血攻撃、〔精神作用〕効果、石化、（ポリモーフ）；抵抗〔酸〕10、〔電気〕10、〔火〕10；SR 26

攻撃

移動速度 60 フィート（ヘイスト未使用時 30 フィート）、飛行 60 フィート（良好）
近接 + 2 クォータースタッフ = + 22 / + 22 / + 17 / + 12 / + 6（1d6 + 4、加えて“歳月の接触”）、+ 2 クォータースタッフ = + 22 / + 17 / + 12（1d6 + 3、加えて“歳月の接触”）または接触 = + 22（“歳月の接触”）
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中 + 27）
常時：スピーク・ウィズ・プランツ、デスウォッチ、トゥルー・シーイング、フォアサイト、フライ、ヘイスト
回数無制限：キュア・モデレット・ウーンズ、ツリー・シェイプ（桜の木のみ）、ツリー・ストライド（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）
3 回／日：グレーター・レストレーション、スロー（DC20）
1 回／日：ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション、タイム・ストップ、フィンガー・オヴ・デス（DC24）

基本データ

【筋】15、【敏】22、【耐】20、【知】15、【判】14、【魅】25
基本攻撃 + 20；CMB + 26；CMD 39
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《軽妙なる戦術》、《上級二刀流》、《神速の反応》、《二刀流》、《二刀流強化》、《鋼の意志》、《武器熟練：クォータースタッフ》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉+ 29、〈交渉〉+ 30、〈真意看破〉+ 25、〈生存〉+ 25、〈知覚〉+ 25、〈知識：自然〉+ 25、〈治療〉+ 25、〈はったり〉+ 30、〈飛行〉+ 20
言語 共通語；スピーク・ウィズ・プランツ、テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力宿り主との合一、宿り（桜の木）

生態

出現環境 気候問わず／地上
編成 単体
宝物 標準（+ 2 クォータースタッフ、その他の宝物）

特殊能力

歳月の接触（超常） トシガミが接触攻撃あるいは近接武器で目標に命中する時、その目標は魔法的な時間変化を避けるために DC27 の頑健セーブに成功しなければならない。トシガミが敵を打つ時、彼は目標の年齢を肉体的に増加したいか目標の年齢を精神的に減少させたいかを決定しなければならない。目標の肉体年齢を増加させる場合、目標は 1 ポイントの【筋力】、【敏捷力】、および【耐久力】吸収を受ける。目標の精神年齢を減少させる場合、目標は 1 ポイントの【知力】、【判断力】、および【魅力】吸収を受ける。トシガミ

の多量の攻撃が組み合わせられれば素早く目標を圧倒できるが、一度でも目標が歳月の接触に対するセーヴィング・スローに成功すれば、その目標は 1 ラウンドの間この能力の影響を受けない。この効果は魔法的な加齢効果であり、獲物の実際の年齢を本当に変えるわけではない——単に肉体に寄る年波の影響を模倣させるか、精神状態の幼稚さを戻し増加させるだけだ。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

ブロッソム・カミとしても知られるトシガミは桜の木と結びついている——特に居住地に生えるものに。時に減んで長い時間が過ぎた京にこうした守護するカミたちが残り、かつてのそのみやこの栄光を思い出させることがある。そうして、トシガミはまた昔日とも結びついている。

苦境に陥ってもおらず彼らの木が傷つけられもしていない時にトシガミが姿を見せることはほとんどない。しかし彼らは定命の者たちを惹きつけ、そして時に定命の者たちと恋愛関係を形成することでも知られている。トシガミは身長 5 フィート、体重 100 ポンド。

カリアティード・カラム Caryatid Column

両脚が固くくっついている、石の剣を握ったこの大理石の女性の戦士の彫刻は支えるため天井まで伸びている。

カリアティード・カラム 脅威度 3 Caryatid Column
経験点 800
N / 中型サイズの人造
イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 0
防御
AC 14、接触 9、立ちすくみ 14 (- 1 【敏】、+ 5 外皮)
hp 36 (3d10 + 20)
頑健 + 1、反応 + 0、意志 + 1
DR 5 / -; 完全耐性 人造の種別特徴、魔法
防御的能力 武器の粉碎
攻撃
移動速度 20 フィート
近接 高品質ロングソード + 8 (1d8 + 4 / 19 ~ 20)
一般データ
【筋】18、【敏】9、【耐】-、【知】-、【判】11、【魅】1
基本攻撃 + 3; CMB + 7; CMD 16 (武器落とされしない)
特殊能力 彫像
生態
環境 どこでも
編成 単体、2 体、あるいは柱廊 (6 ~ 11)
宝物価値 標準 (高品質ロングソード、その他の宝物)
特殊能力

魔法に対する完全耐性 (変則) カリアティード・カラムは呪文抵抗が可能であるすべての呪文や擬似呪文能力に対する完全耐性を持つ。加えて、特定の呪文や効果はこのクリーチャーに対し下記のように異なる働きをする。

- ・トランスミュート・ロック・トゥ・マッド 呪文はセーヴィング・スロー不可で術者レベルにつき 1d6 ポイントのダメージをカリアティード・カラムに与える。
- ・トランスミュート・マッド・トゥ・ロック 呪文は反対に、失われたヒット・ポイントをあれば全て治癒する。
- ・ストーン・トゥ・フレッシュ 呪文は実際にはカラムの建築を変えはしないが、1 ラウンドの間そのダメージ減少と魔法に対する完全耐性を無効化する。

武器の粉碎 (変則) キャラクターがカリアティード・カラムを武器 (魔法的でも非魔法的でも) で一撃を加えたときはいつでも、その武器は 3d6 ポイントのダメージを受ける。武器の硬度は通常通り適用される。その硬度を超えて少しでもダメージを受けた武器は破損状態になる。

彫像 (変則) カリアティード・カラムは微動だにせず直立でき、彫像を模倣できる (通常は支柱のように天井まで伸びている)。見た者は <知覚> 判定 (DC 20) に成功すればカリアティード・カラムが生きていることに気付く。カリアティード・カラムがこの状態から戦闘を始める場合、カラムはイニシアチブ判定に + 6 のボーナスを得る。

カリアティード・カラムは真なるゴーレムの若い従兄弟であり、物や場所を護衛させるために術者に作られる。真なるゴーレムとは異なり、カリアティード・カラムをシールド・ガーディアンとして作ることはいくつか、時にその比較的手頃な作成費用によってより多く使われることがある。カリアティード・カラムそれぞれは作成するときに物か場所を守るよう設計され、一度された命令は変更できない。彼らは特定の個性を持つ者を無視したり、特定の個性を持つ者を攻撃したりするように設定されることもあるが、彼らは特別な形態を看破できないため、その設定を知ることによって

この制約を潜り抜けることができる。
カリアティード・カラムは直立して 7 フィートであり重量は 1,500 ポンドである。彼らは彫像形態である限り石製に見える、高品質の武器を常に装備している。この武器はカリアティード・カラムが倒されたあとに回収できる。魔法の武器で武装しているカリアティード・カラムは高価であるが実用可能だ——最強の魔法の武器でさえ、カリアティード・カラムに持たれているときは単なる石にしか見えない。こうして持たれている武器は魔力を放たないため、この特性を、単なる観察からも ディテクト・マジック による調査からも強力な武器を隠す手段として使用する者は多い。 トゥルー・シーイング はこうした偽装された武器の正体を明らかにする。時に、ある特定の強力なカリアティード・カラム (普通は追加ヒット・ダイスを持つが、稀に中型サイズより大きく造られた者もいる) がそのような武器の手入れと守護を任されていることがある。勿論、この人造自身は守ることになっているどのような魔法の武器でも十全に使用できる。

作成
カリアティード・カラムの肉体は継ぎ接ぎなしの花崗岩か大理石などの、2,000 ポンドの角石を彫刻したものである。その石は極めて良質でなければならず、2,000gp かかる。

カリアティード・カラム
CL 9; 価格 12,000gp
作成
術者レベル 9; 《人造クリーチャー作成》、ポリモーフ、レッセー・ギアス、シャター、術者は最低 9 レベルでなければならない; 技能 <製作:彫刻> 判定 (DC 15) あるいは <製作:石材建築> 判定 (DC15); 費用 7,000gp

ガルーダ Garuda

壮であり、時に付近の共同体の守護者となることがある。

ガルーダの多くは身長6フィートであり、翼を広げると横幅15フィート、体重はおおよそ150ポンドある。

この有翼のクリーチャーは爪を生やした両手と鳥の鉤爪を持つ。大きなギラリとした目とギザギザの嘴がその鳥類の顔を占めている。

ガルーダ 脅威度 9 Garuda

経験点 6,400

CG / 中型サイズの来訪者（常住）

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 20

防御

AC 19、接触 15、立ちすくみ 14（+ 5 【敏】、+ 4 外皮）

hp 115（11d10 + 55）

頑健 + 8、反応 + 12、意志 + 9

DR 10 / 悪または魔法；SR 21

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 80 フィート（良好）

近接 噛みつき = + 16（1d6 + 3）、爪（× 2） = + 16（1d4 + 3）、鉤爪（× 2） = + 16（1d4 + 3）、翼（× 2） = + 11（1d4 + 1）

遠隔 + 1 ショック・ロングボウ = + 17 / + 12 / + 7（1d8 + 4 / × 3、加えて 1d6 [電気]）

特殊攻撃 嫌悪、急降下飛びかかり、鉤爪か翼か

修得呪文（術者レベル 7；精神集中 + 10）

3 レベル（5 回／日）：ディスプレイスメント、ヘイスト

2 レベル（7 回／日）：オルター・セルフ、シー・インヴィジビリティ、プロテクション・フロム・アローズ

1 レベル（7 回／日）：グリース（DC14）、シールド、ショッキング・グラスプ、トゥルー・ストライク、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、プレスティディジティション、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、ライト

基本データ

【筋】 16、【敏】 21、【耐】 20、【知】 15、【判】 14、【魅】 17

基本攻撃 + 11；CMB + 14；CMD 29

特技《強打》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》、《束ね射ち》、《致命的な狙い》、《武器の妙技》B

技能〈威圧〉 + 21、〈隠密〉 + 19、〈軽業〉 + 19、〈真意看破〉 + 20、〈生存〉 + 13、〈知覚〉 + 20、〈呪文学〉 + 13、〈飛行〉 + 23；種族修正 + 4 〈威圧〉、+ 4 〈知覚〉、+ 4 〈真意看破〉

言語 ガルーダ語、共通語

生態

出現環境 熱帯／丘陵および山岳

編成 単体、2 体、または高巣（3 ～ 6）

宝物 × 2（+ 1 ショック・コンボジット・ロングボウ 【【筋】 + 3】、その他の宝物）

特殊能力

嫌悪（変則） ガルーダはナーガおよび他の異形種別の蛇型のモンスターに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに + 1 の種族ボーナスを受ける。

呪文 ガルーダは 7 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。

急降下飛びかかり（変則） 空中から急降下して突撃する時、ガルーダは肉体武器で全力攻撃を行える。

鉤爪か翼か（変則） ガルーダは飛行中は翼攻撃を使用できず、そして飛行していない時は鉤爪攻撃を使用できない。

ガルーダは高貴な、起伏の多い丘で暮らす鳥のようなクリーチャーである。人里離れた場所にはいるが、彼らは衝動的であり勇

キャットフォーク Catfolk

この猫のようなしなやかな人型生物は長い尾と尖った耳を持つ。その猫のような目は好奇心をたたえ悪戯そうに輝いている。

キャットフォーク 脅威度 1/2 Catfolk

経験点 200

キャットフォークの 1 レベル・レンジャー

NG / 中型サイズの人型生物 (キャットフォーク)

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; <知覚> + 2

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 13 (+ 3 鎧、+ 3 【敏】)

hp 12 (1d10 + 2)

頑健 + 3、反応 + 5、意志 + 0

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ロングソード = + 3 (1d8 + 2 / 19 ~ 20)

遠隔 ロングボウ = + 5 (1d8 / × 3)

特殊攻撃 得意な敵 (魔獣 + 2)

基本データ

【筋】 14、【敏】 17、【耐】 12、【知】 8、【判】 11、【魅】 12

基本攻撃 + 1; CMB + 3; CMD 16

特技《武器熟練: ロングボウ》

技能 (隠密) + 8、<生存> + 6、<知覚> + 2、<知識: 自然> + 3、<登攀> + 5、<動物使い> + 5; 種族修正 + 2 <知覚>、+ 2 <隠密>、+ 2 <生存>

言語 キャットフォーク語、共通語

その他の特殊能力 猫の幸運、疾走、追跡 + 1、野生動物との共感 + 2

生態

出現環境 いずれかの温暖または暑熱 / 森林または平地、または都市

編成 単体、2 体、獅子軍 (3 ~ 12、加えて 3 レベルのリーダー 1 およびチーターまたはレパード 1 ~ 4)、または部族 (13 ~ 60、加えて非戦闘員 50% および成人 10 名につき 3 レベルの副隊長 1、および 6 レベルの族長 1、加えてチーターまたはレパード 6 ~ 12)

宝物 NPC の装備品 (スタデッド・レザー・アーマー、ロングボウとアロー 20 本、ロングソード、その他の宝物)

特殊能力

猫の幸運 (変則) 1 日に 1 回、キャットフォークが反応セーブを行う場合、セーヴィング・スローを 2 回振って良い方の結果を使うことができる。この能力の使用はセーヴィング・スローを行う前に決定しなければならない。

疾走 (変則) キャットフォークは突撃、疾走、撤退アクションを行う場合、移動速度に 10 フィートの種族ボーナスを得る。

ほとんどのキャットフォークは自然と調和して生きる狩猟採集生活者だが、一部の部族は都市環境によく適応している。文化的に、キャットフォークは忠実で気前がよく愛想がいい。自分たちの必要と欲求を実現するために協力している集団に属し、それと調和することを好む。部族生活を送るキャットフォークは最も社会的なメンバーに率いられることを好み、そのため全ての部族には気高い副族長たちの評議会有る。部族の族長は通常はその部族で最も能力のある (そして魔法の才能がある) メンバーである。

個人の成長は、個人の探究の手段として表現されたものであり、キャットフォークの文化の一部である。キャットフォークはほとんど禁忌を持たず、しばしば無害だが奇妙な奇癖を持つ。個々の者は幅広い目的と自己表現を研鑽し、他の者が賢明でないと評するよう

な危険を冒す。ほとんどのキャットフォークは注目の中心にいたがるが、集団がばらばらになるような危険は冒さない。

キャットフォークのキャラクター

キャットフォークは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって能力を得る。キャットフォークは、以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、- 2 【判断力】、+ 2 【魅力】: キャットフォークは機敏で愛想がいいが、常識と自己管理が欠けていることで知られている。

夜目: キャットフォークは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

猫の幸運: 上記参照。

疾走: 上記参照。

生来の狩人: キャットフォークは <知覚>、<隠密>、<生存> 判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

言語: キャットフォークは、プレイ開始時にキャットフォーク語と共通語を修得している。高い【知力】を持つキャットフォークは以下から追加の言語を選択できる: エルフ語、ノール語、ノーム語、ゴブリン語、ハーフリング語、オーク語、森語。

キュトン Kyton

卑しむべき残酷さを持つ見ることさえ恐ろしいキュトンたちは苦痛に満ちた超常的手段によって定命の者の恐怖と辛苦を喰らう悪のフィンドである。この怪物は喰らうクリーチャーのことは鑑みず、姿が変わったとしてもその克己主義的であるが道德観念のない気性は万人に共通している。彼らは定命の者の苦悶を奪うことによって神秘的な力を得て自己変異するという恐るべき企てをこなせば達成される、永久的な姿の変化に一身を捧げる存在である。

定命の者には時に影に潜むデヴィルとして分類されることもあるが、キュトンたちはそのような主張に静かに反駁し、そして自分たちをヘルに住人の中の徳義を超越した存在と見做している。その代わりキュトンは意図的で暴力的な自己変成による苦痛に恍惚を見出し、物理的かつ精神的な変化によって自身を仕上げ、いずれ完全な存在へと到達できるという信念に執着する。自身の姿を消去し、同時により望ましく強力なものに取り替えることにキュトンは（概して恐怖と苦痛の中で）高揚と興奮を感じ、より上位の意識を持ちより上位の存在になれたのだと確信する。この信念の実践への専念ぶりは狂信の域に達しており、彼らの熱狂的な行為はその不気味な身体構造と異常なまでに冷たい気質によってあらゆる者の平穏を乱す。

キュトンの始祖たちは真なる自己中心性と定命の者の思いつく限りの墮落した思考を持つ存在であった。これらのクリーチャーはその力と悍ましい在り方で太古の神々を驚かせ恐れさせたため、神々はヘルの僻地へ彼らを縛り付けた。神々の鎖にくるまれたキュトンたちは異常なまでの苦痛への飢えを満たすため影界へと逃げ、そこで定命の獲物と近付くこととなった。現在のキュトンたちは自らの被虐性の犠牲者、辛苦の神の生け贄、あるいは自発的にまたは嗜虐的な信徒によってこのフィンドたちと契約を交わした定命の者たちの魂が、生きながらにして霊的にそして物理的に変質したものである。秘密の儀式は生け贄となった者の魂を通常の死後の審判を通さずに影界へと落とす。痛みに満ちた長い時間が過ぎると、その魂は歪み捻れ、新たなひ弱なキュトンとして現れる。キュトンの最初の自発的な行動は自身の肉の一部を切除することでなければならず、それがキュトンとして当然の在り方である——不滅の存在の人生におけるはじめの一步は、自分を構成する物質を他のクリーチャーの強力な一部と取り替えることである。新たな移植組織から力を引き出すことにより、キュトンは成長しより強力に、より見るも悍ましい姿になる。そうして、弱いキュトンはそのクリーチャーのかつての定命のクリーチャーに似、一方で歳経たキュトンは自身の本来の姿とは似たところが殆どない、移植された物質の恐ろしい継ぎ接ぎとなる。キュトンの多くは依然として自身を（自身を作成するのに使った拷問器具に、あるいはヘルに、）縛り付ける鎖を纏っていることを誇り、神々あるいは定命の命運に抗う力の勲章としている。

キュトンの自身の部位をより強力な定命の存在と取り替える必要性は、自分たちが殺すのには強力過ぎるクリーチャーを攻撃する危険を常に負わせる。この理由により、キュトンは戦闘において実利主義であり残酷であり、アクションを起こす前に起こりうる結果を吟味する。数の強さがあれば、キュトンは時に隊を組んで定命の犠牲者を攻撃するか罫にかけ、その不幸な魂を影界へと放って新たなキュトンへ変換するかその死体と魂を皆で切り分けて移植組織や栄養にする。

Pathfinder RPG Bestiary のキュトンはキュトンの1つの特定の種族（他のキュトンは彼らを「エヴァンジェリスト」と呼ぶ）である；彼らは（キュトン）の副種別の一覧（306 ページ参照）にある特徴全てを持つ。ここに書かれているキュトンは他の知られている種族のほんの一部である——影界にはもっと沢山の種類が存在する。

キュトンの扇動者

扇動者と呼ばれる強力なキュトンの支配者たちは定命の者では測れないほどの力を持つ。彼らはアークデヴィルのそれに似た権力構造を持つ。劣ったキュトンたちはそうした母親役をキュトン種の恐ろしい君主と見做し、そして影界には扇動者たちによって支配されていない辺境が多くあるが、扇動者の領地を通行するキュトンはこうした辛苦の領主たちへ敬意を払わなければならないことを知る羽

目になるだろう。

扇動者たちは余りに自己変異と自己拡張による永久的な姿の変化を続けたため、それに似た姿などあり得ないほどに変わり果てている。ある者は異常なまでに美しく、ある者は正気では描写できないほどの恐怖である。扇動者の権限はキュトンの同胞の多くが認識できるよりも広い——彼らは無数の犠牲者の死体から大量の都市を建造し、血管と霊的なエネルギーによる網状組織全体を編み上げ、呼吸し脈打つ巨大都市を作成する。扇動者たちは自分たちの有機的な建築物周辺の領地をできうる限り広く支配しようとし、移り行く影界の隅まで闇の中で永遠に挑戦することを証明する功績を求める。しかし自身の出身次元界に居続ける理由を見出す扇動者はほとんどおらず、扇動者の影響は遠方まで届き、そして命が惜しいキュトンたちは強力な大君主の冷淡な凄まじい怒りを買わないよう命令の通りに動く。以下は影界に棲み巨大で血腥い無数の塔の中で自身の脈動する王国を見下ろす、最も強力な扇動者キュトンたちの一部である。

- 最後の喘ぎの淑女バラヴォクレア
- 肌占いファラアス
- 白き死インカリアックス
- 寄生種子モロバン
- 頭蓋集めライトールガッシュ
- 絶叫の声スグロズ
- 敗れし夢ヴェヴェロール

キュトン：アウグル Kyton, Augur

この檻のような小さな飛行する球体を形作る鎧の板と鋭い刃の奥から、1つの眼が見つめている。

アウグル脅威度 2 Augur

経験点 600

LE／超小型サイズの来訪者（悪、他次元界、キュトン、秩序）

イニシアチブ＋7；感覚 暗視 60 フィート、デスウォッチ；〈知覚〉＋7

防御

AC 17、接触 15、立ちすくみ 14（＋3【敏】、＋2 外皮、＋2 サイズ）

hp 19（3d10＋3）；再生 2（〔善〕の武器および呪文、銀の武器）

頑健＋2、反応＋8、意志＋4

DR 5／善または銀；完全耐性〔冷気〕

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 突き刺し＝＋4（1d4－1、加えて“出血”）

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 出血（1d2）、狼狽させる凝視（30 フィート、DC9）

擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中＋4）

常時：デスウォッチ

回数無制限：オープン／クローズ、ブリード（DC8）、メイジ・ハンド

3回／日：インフリクト・ライト・ウーンズ（DC10）

1回／週：コミューン（術者レベル 12 レベル、6つの質問）

基本データ

【筋】8、【敏】17、【耐】12、【知】13、【判】12、【魅】7

基本攻撃＋3；CMB＋4；CMD 13（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》

技能〈威圧〉＋4、〈隠密〉＋17、〈真意看破〉＋7、〈脱出術〉＋9、〈知覚〉＋7、〈手先の早業〉＋9、〈はったり〉＋4、〈飛行〉＋11

言語 共通語、地獄語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）

編成 単体、2体、小さな群れ（3～5）、または戦隊（6～8）

宝物 標準

特殊能力

狼狽させる凝視（変則） アウグルの狼狽させる凝視に屈したクリーチャーは1ラウンドの間怯え状態になる。

肉の詰まった無数の死体と血肉に飢えた血腥い尖兵であるアウグルは、最も数が多い——そして最も卑しむべき——影界のキュトンである。より隠密性を重視して血塗れの金属板で覆った1つの大目玉という哀れな姿を好んで自身の人間の肉体を諦めたアウグルたちはより強力なキュトンたちのために間者および使い走りとして振る舞う。その非常に小さいサイズ、頑丈な外装、そして狼狽させる凝視は、より強力なキュトンの仲間が次元界を渡って攻撃する前に潜在的な略奪する場所を斥候し、脆弱で孤立した旅人を見るといったアウグルの危険な物質界の偵察任務において理想的な備えとなっている。

隠密性と狡猾さの求められる任務における有用性はアウグルを命取りの相棒にしているが、その飽くことを知らない血の渴望は時に彼らの究極の破滅を招くことがある。アウグルは多くのキュトンと同様に肉を砕くのを見る時に最高の興奮を覚えるが、その巨大な球体の血への喜びは規律に厳しい同僚よりもずっと不安定にさせている。アウグルの多くは流血場面に遭遇した時に快楽に耽るのを止められない——新鮮な血溜まりに入り、刃で掻き混ぜる——この不幸

な特徴は不注意なアウグルを捕虜にさせるか、あるいは破滅を導くことがある。

アウグルの不気味な外見は自らが加えたものであるとは限らない。彼らは時に望まない定命の者の生贄に対する永劫の刑罰を求めた他のキュトンによって作成される；傲慢な人物の死体はゴミとして脇によけられ、その精神と魂は一つ眼の殻に変換され、その儀式が完了した時にアウグルが生み出される。アウグルは活動的なキュトン種の中で最弱であり、そして同僚の中で最も見下されている。個人の精神がキュトン・アウグルの檻のような肉体に収容されることは真なる苦悶と孤立の始まりである。

秩序にして悪の術者は7レベルの時点で《上級使い魔》特技を取得することでアウグルを使い魔として得られる。

アウグルは概して直径1フィート、体重30ポンド。

キュトン:エレマイト Kyton, Eremite

この血塗れの人型には無数の鋭い金属の欠片が刺さっている。
骨組みだけの翼が血を流す両肩から生えている。

エレマイト 脅威度 20 Eremite

経験点 307,200

LE / 中型サイズの来訪者 (悪、他次元界、キュトン、秩序)

イニシアチブ + 12; 感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング;
<知覚> + 34

防御

AC 38、接触 19、立ちすくみ 29 (+ 8 【敏】、+ 1 回避、+ 19 外皮)
hp 310 (20d10 + 200); 再生 15 ([善] の武器および呪文、銀の武器)
頑健 + 22、反応 + 16、意志 + 19
DR 15 / 善および銀; 完全耐性 [冷氣]、[恐怖] 効果、非致傷ダメージ、苦痛; SR 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 30 (2d6 + 10、加えて “苦痛”)、爪 (× 2) =
+ 30 (2d6 + 10 / 19 ~ 20、加えて “つかみ” および “苦痛”)、翼 (×
2) = + 25 (1d8 + 5、加えて “苦痛”)

特殊攻撃 内蔵抜き、狼狽させる凝視 (30 フィート、DC31)

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 31)

常時: トゥルー・シーイング

回数無制限: インフリクト・クリティカル・ウーンズ (DC25)、グレー
ター・テレポート (自身に加え 50 ボンドまでの物体のみ)、シャド
ウ・ウォーク、テレキネシス (DC26)

3 回 / 日: インサニティ (DC28)、ウォール・オヴ・フォース、グ
レーター・シャドウ・エヴォケーション (DC29)、シェイズ (DC29)、
シンボル・オヴ・ペイン (DC26)、ディメンジョナル・ロック、ヒー
ル (自身のみ)、フォースケージ (DC28)、プレイン・シフト (DC28)、
ブレード・バリアー (DC27)、マス・インフリクト・クリティカル・
ウーンズ (DC29)

1 回 / 日: バインディング (DC29)、トラップ・ザ・ソウル (DC29)

基本データ

【筋】30、【敏】27、【耐】30、【知】22、【判】21、【魅】33

基本攻撃 + 20; CMB + 30 (組みつき + 34); CMD 49

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練: 知覚》、《クリティ
カル強化: 爪》、《攻防一体》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《抵抗破
り》、《鋼の意志》、《迎え討ち》

技能《威圧》+ 34、《隠密》+ 31、《交渉》+ 34、《真意看破》+ 28、《知覚》
+ 34、《知識: 次元界》+ 29、《知識: 自然》+ 16、《知識: 宗教》
+ 16、《知識: 神秘学》+ 16、《知識: ダンジョン探検》+ 16、《治
療》+ 28、《呪文学》+ 29、《はったり》+ 34、《飛行》+ 12、《魔
法装置使用》+ 31

言語 共通語、地獄語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 肉の移植、影界旅行者

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (影界)

編成 単体、2 体、または小部隊 (3 ~ 5)

宝物 × 2

特殊能力

苦痛に対する完全耐性 (超常) エレマイトは非致傷ダメージ、シン
ボル・オヴ・ペイン のような極度の苦痛に関連した魔法的な効果、
他のエレマイトの苦痛攻撃、あるいは GM の裁量による類似の効果
に対する完全耐性を持つ。

内蔵抜き (変則) 敵に組みついた時、エレマイトは即行アクション

として素早く外科手術のように犠牲者の肉の欠片あるいは内蔵の一
部を切除し、犠牲者に 1d8 ポイントの能力値吸収を起こさせる——
どの能力値を吸収するかはエレマイトが選択する。犠牲者は DC28
の頑健セーブによってこの効果に抵抗できる。このセーブ DC は【敏
捷力】に基づく。

肉の移植 (超常) 1 日に 1 回、エレマイトは機会攻撃を誘発する全
ラウンド・アクションとして過去 1 時間以内に自身の内蔵抜きの
能力によって収穫した肉あるいは骨の欠片を自身の肉体に移植でき
る。この行為はエレマイトにヒール および グレーター・レストレー
ション 呪文 (術者レベル 20) の効果を与える。

苦痛 (超常) エレマイトの肉体攻撃が当たったクリーチャーは
DC30 の頑健セーブに成功しない限り 1 ラウンドの間苦痛によりよ
ろめき状態になる。この効果によってよろめき状態である間、その
クリーチャーはエレマイトの擬似呪文および変則的能力に抵抗する
ためのあらゆるセーヴィング・スローに - 4 のペナルティを受ける。
このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

影界旅行者 (変則) エレマイトが影界に行くために プレイン・シ
フト を使用した時、そのエレマイトは完璧な正確さを持って意図
した地点へ現れる。エレマイトがシャドウ・ウォーク を使用した時、
そのエレマイトは 1 時間につき 100 マイル移動する。

狼狽させる凝視 (変則) エレマイトの狼狽させる凝視に屈したクリー
チャーは自分の肉をこのキュトンに差し出したいと切望する自分に
気付き、1d4 ラウンドの間麻痺する。この方法によって麻痺してい
るラウンドが終了する時点で、犠牲者は DC31 の意志セーブに成功
しない限り狂気に冒され 1d4 ポイントの【判断力】吸収を受ける。
これは [精神作用、恐怖] 効果である。

エレマイトは最古であり最も不具のキュトンたちであり、彼らは
そのような大規模ダメージからも殆ど痛みや恐怖を感じない。典型
的なエレマイトは血で固まった包帯に完全に包まれ、黒い革の紐で
縛られ、そして数千の剃刀のように鋭い金属のギザギザの破片が刺
さっている。こうした欠片は全てこのクリーチャーの不具の肉に付
いているが、不具の肉は定命の者の肉と骨よりも遥かに強力である。

エレマイトは肉体的な個性あるいは精神的な変化に熱中せず、
身体的および人格的な在り方の境界そのものを曖昧にしようとする。
彼らは最強の存在だけを目指し、自己を増幅し、死体を収集し
最良の部位——最もふっくらした脾臓、最も魅力的な静脈、最も汁
気の多い眼球——だけを収穫し追加するのに最も有望な者を探すた
めに広大な物質界の刈り生へと渡る。エレマイトが「完璧な部位」
と呼ばれるものを持つクリーチャーと遭遇した時、この強力なキュ
トンはそのクリーチャーを生きたまま捕らえ、その完璧な部位が生
理学的にそのクリーチャーでどう機能しているかを学習してから最
終的に外科的に切除して自身の肉体につけることを決定しようとする
——時にその部位の本来の使用法は正しく維持されない。例えば、
才能あるバードの舌はキュトンの掌に取り付けられるか心臓に縫い
合わされるかもしれないし、美しい女王の両目はキュトンの胴体に
縫い付けられるかもしれない。エレマイトにとってはこうした悍ま
しい変化や選択は収穫した部位の完全性を高めるものであるが、他
のクリーチャーにとってはただこのクリーチャーの存在の恐ろしさを
増大させるだけである。エレマイトは目標を精査するため、そして
自身の力と自我を鑑みて内省するための評価基準を持つが、彼ら
の第一の仕事は苦痛と辛苦を理解することであるため、彼らは最も
憎むべき残酷さを犠牲者に与えることを追求する。エレマイトは可
能な限りの苦悶を捕らえた犠牲者に与え、極限の心的外傷を負わせ
てから非業の死を遂げさせようとする。エレマイトは時に犠牲者に
対してやるのと同じ方法で自身の肉をかきむしり、苦痛の経験を得
る。

選択した犠牲者を求める間、エレマイトは自身の超常能力を活用
しその目標を散漫にし困惑させてから捕らえ、プレイン・シフト で
影界へと引き摺り込む。エレマイトとの取引が選択肢のうちに入れ
ることは通常ないが、特別に強力な獲物がエレマイトに助言または
手助けを提供できる場合、あるいは他により興味深い標的の収穫の
補助さえする場合、エレマイトはその無防備な獲物を見逃すことに
納得することもありうるかもしれない。しかしながら覚えておく価

値のあることとして、このキュトンたちは全体として栄誉や誇りへの追求に頭を悩ませることは皆無であり、そのような感情をより普通のクリーチャーという究極の結末をもたらす特徴であると見做している。エレマイトにとっての唯一の問題は限界への挑戦と、自分自身の限界である。エレマイトが誰かを逃がすことに納得した理由がより強大な標的を得る機会のためだけであることは、新しい目標を確保できればエレマイトが本来の目標を捕らえ収穫するのを止めるということの意味するわけではない。気を逸らしてすぐに逃げようとした者は、自分の残りの人生を是非使い切ってくれとエレマイトに頼んでいるようなものだ。

典型的なエレマイトは身長およそ7フィート、体重約200ポンド。彼らの姿は概して人の姿に近いものだが、極めて特殊な獲物から特定の珍しい肉片を収穫し自身の肉体に移植するため、正確な外見は個々のエレマイトによって大きく変わる。

エレマイトの大君主

個性の限界を超越し影界のある領地の支配を達成したエレマイトはエレマイトの大君主と呼ばれるようになる。大君主はそれぞれが皆ある特定の種類の切除に焦点をおいており、苦痛と喜びの上限に達せる憎むべき外科的処理を修得している。大君主を崇拝し尊敬する者は時に自分の守護聖人の選択した切除を模倣しようとするものがあり、そして時に死に至る。大君主は別の大君主との間の往復書簡を絶やさず、そして時に「大君主盟約」を共同で著し、彼らはお互いを敵とは考えず、しかしそれは味方であることを意味することはなく、時に扇動者に好かれるために競い合うことがある。

大君主それぞれはいくつかの追加のヒット・ダイスを持つ唯一無二の大型サイズ（以上）のエレマイトである。加えて、それぞれは自身が選択した自己切除の形態に関連する唯一無二の力を持ち、また切除の主題に関わる4～6の擬似呪文能力を持つ。例えば、自身の皮膚を剥ぎ、むき出しの肉をトゲトゲの黒い茨でくるむことを極めたある大君主は茨の刺を長々と伸ばし遠くの敵に組みついて締め付ける能力を持ち、ブラック・テンタクルズ、エンタングル、ウォール・オヴ・ゾーンズ、およびそうした1～3の擬似呪文能力を得るかもしれない。

キュトン：インターラキター Kyton, Interlocutor

この爪と刃の奇怪な多い腕を生やす胴体部分は、煌めく静脈、内蔵、そして捻れた肉を押し分けるようにして動く。

インターラキター 脅威度 12 Interlocutor

経験点 19,200

LE／大型サイズの来訪者（悪、他次元界、キュトン、秩序）

イニシアチブ＋7；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋23

防御

AC 26、接触 13、立ちすくみ 22（＋3【敏】、＋1回避、＋13外皮、－1サイズ）

hp 147（14d10＋70）；再生 5（〔善〕の武器および呪文、銀の武器）

頑健＋14、反応＋9、意志＋17

DR 10／銀または善；完全耐性〔冷氣〕；SR 23

攻撃

移動速度 40 フィート

近接爪（×4）＝＋20（1d8＋7／19～20、加えて“出血”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 出血（1d6）、毒、かきむしり（爪（×2）、1d8＋7）、手術の一撃、狼狽させる凝視（30 フィート；DC22）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中＋19）

回数無制限：ステイビライズ、ブリード（DC15）、ブレイン・シフト（物質界から影界へ、自身のみ）

3回／日：キュア・シリアス・ウーンズ、レストレーション

1回／日：プレス・オヴ・ライフ

基本データ

【筋】24、【敏】17、【耐】21、【知】15、【判】22、【魅】20

基本攻撃＋14；CMB＋22；CMD 36（対足払い 38）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋22、〈隠密〉＋16、〈真意看破〉＋23、〈知覚〉＋23、〈知識：次元界〉＋12、〈知識：自然〉＋12、〈知識：宗教〉＋9、〈知識：神秘学〉＋9、〈知識：ダンジョン探検〉＋12、〈知識：地域〉＋9、〈治療〉＋23

言語 共通語、地獄語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）

編成 単体、2体、または徒党（3～5）

宝物 標準

特殊能力

手術の一撃（変則） インターラキターの爪のクリティカル・ヒット可能域は19～20である。クリティカル・ヒットに成功すると、その爪は1d6でなく2d6の出血ダメージを与える。

狼狽させる凝視（変則） エレマイト（原文ママ）の狼狽させる凝視に屈したキャラクターは自分の肉体の一部がインターラキターの肉体に縛り付けられたかのように感じ、1ラウンドの間よろめき状態になる

インターラキターはキュトンの中でも外科彫刻家であると自称しており、自らの患者を医療対象でなく芸術作品と見做している。犠牲者それぞれは、恐怖で釘付けになった目を通して苦痛と恍惚の芸術を学べるような新たな可能性となる。彼らの自身が与えたダメージを治癒する能力は、それが対象がたった今失ったばかりの生命を回復できるものでさえ、おそらく彼らの肉を斬る熱意よりも恐れられる。インターラキターの犠牲者にとって、死とはもたらされることとがまずない慈悲である。

定命の者がキュトンを神聖視する理由には無用な部位をもつれた

神経、静脈、そして様々な臓器に変えることが含まれるため、インターラキターが犠牲者の死体よりも肉に精通している場所はない。これらの死体は、後に影界の奇妙な土地から収穫した生の影の材料から作った半分生きた金属でできた肉体に組み込まれ、そのキュトンの肉体を悍ましいものにする。定期的に、腕1本あるいは他の「余った」四肢1本はこのキュトンによって保持されるが、それは他の者が形見あるいは思い出の品として宝石の宝物1つの所有権を保持するような感覚である。脳、神経、そして循環系統の部位を除いて古い肉体の肉を何も残さないインターラキターもいる。

インターラキターは身長9フィート、体重800ポンド。

キリン Kirin

その身の大部分を竜の鱗に覆われた、この鹿のようなクリーチャーは畏敬の念を起こさせるほど優雅に移動する。

キリン脅威度 7 Kirin

経験点 3,200

LG / 大型サイズの魔獣（風）

イニシアチブ + 6；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+ 17

防御

AC 20、接触 15、立ちすくみ 14（+ 6 **【敏】**、+ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 85（9d10 + 36）

頑健 + 10、**反応** + 12、**意志** + 10

抵抗 [冷氣] 10、[電気] 30、[火] 10；**SR** 18

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 120 フィート（良好）

近接 突き刺し＝+ 14（1d8 + 5）、蹄（× 2）＝+ 8（1d6 + 2）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃（15 フィート円錐状、5d6 [火] ダメージ、反応・DC18・半減、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能）、強力突撃（突き刺し、2d8 + 14）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中 + 15）

常時：ウォーター・ウォーク、ディテクト・イーヴル

回数無制限：ガシアス・フォーム、ガスト・オヴ・ウィンド

1 回／日：ウィンド・ウォーク（自身のみ）、クリエイト・フード・アンド・ウォーター、ブレイク・エンチャントメント、メジャー・クリエーション

修得呪文（術者レベル 6；精神集中 + 12）

3 レベル（4 回／日）：ライトニング・ボルト（DC19）

2 レベル（7 回／日）：スコーピング・レイ、レッサー・レストレーション

1 レベル（8 回／日）：カラー・スプレー（DC17）、キュア・ライト・ウーンズ、サンクチュアリ（DC17）、ディスガイズ・セルフ、リムーヴ・フィアー

0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク、ガイダンス、クリエイト・ウォーター、ステイビライズ、ディテクト・マジック、メイジ・ハインド、メンディング

基本データ

【筋】 20、**【敏】** 23、**【耐】** 18、**【知】** 18、**【判】** 21、**【魅】** 23

基本攻撃 + 9；**CMB** + 15；**CMD** 31（対足払い 35）

特技 〈かすめ飛び攻撃〉、《戦闘発動》、《鋼の意志》、《武器熟練：突き刺し》、《物質要素省略》B、《ホバリング》

技能 〈芸能：歌唱〉+ 15、〈交渉〉+ 15、〈真意看破〉+ 14、〈知覚〉+ 17、〈知識：歴史〉+ 13、〈飛行〉+ 20

言語 共通語、天上語、奈落語、風界語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または 2 体

宝物 標準

特殊能力

呪文 キリンは 6 レベル・ソーサラーとして呪文を発動し、ソーサラーとして通常利用可能な呪文リストに加えクレリックのリストからも呪文を発動できる。キリンにとってクレリック呪文は秘術呪文であると見做し、つまりこのクリーチャーは発動に信仰焦点具が必要ない。

高貴なるキリンは空を逍遙し、その足が地面に触れることは稀である。彼らは鹿の優雅な肉体、裂けた蹄、後方に反った一對の角、そして豊かなたてがみと金色から赤色あるいは日暮れの紫色をした尾を持っている。彼らの革は竜のそれに似ており、その鱗は輝く黒檀あるいは虹色に煌めく緑色をしている。

極めて希少なキリンが世界の出来事に干渉することは稀であり、ハグやオニのような邪悪な精の陰謀を覆すのに少し手を貸すのを好む程度である。若いキリンの血は熱いが、そうした精力に溢れた若輩は機知に富んだ曇りない志を持つキャヴァリアーやパラディンに乗騎として仕えることがある。

最も賢く最も強力なキリンたちはエンペラー・キリンとして知られ、その力強さとその地位への尊敬からこの称号を冠している。彼らは標準的なキリンに似てはいるが、その蹄は空を駆けるときに火花を散らす。

エンペラー・キリンはアドヴァンスト・クリーチャー単純テンプレートと追加の種族ヒット・ダイスを持つ。エンペラー・キリンを作成するためにキリンのヒット・ダイスを追加する時、以下の追加の変更を加えること。

- ・脅威度：1 + 追加 HD の数だけ増加させること。
- ・プレス攻撃：追加 2HD ごとに 1d6 だけダメージを増加させること。
- ・呪文発動：ソーサラー・レベルを追加 HD ごとに 1 だけ増加させること。
- ・擬似呪文能力：追加 HD ごとに 1 だけ術者レベルを発動させること。
- ・SR：追加 HD ごとに 1 だけ上昇させること。

ギルタブルル Girtablilu

スピアを握った女性の上半身は、怪物的なまでに大きなスコープオンから起き上がっている。

ギルタブルル 脅威度 8 Girtablilu

経験点 4,800

N / 大型サイズの人怪

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉+ 14

防御

AC 22、接触 12、立ちすくみ 19（+ 2 鎧、+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 105（10d10 + 50）

頑健 + 8、反応 + 11、意志 + 9

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 高品質のスピア＝+ 15 / + 10（1d8 + 7 / × 3）、爪（× 2）＝+ 9（1d6 + 2、加えて“つかみ”）、針＝+ 9（1d6 + 2、加えて“毒”）

遠隔 高品質のスピア＝+ 12（1d8 + 5 / × 3）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 締め付け（1d6 + 5）

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中 + 10）

1 回／日：サモン・ネイチャーズ・アライ V（1d3 体のジャイアント・スコープオン）

基本データ

【筋】20、【敏】15、【耐】21、【知】10、【判】14、【魅】11

基本攻撃 + 10；CMB + 16（組みつき + 20）；CMD 29（対足払い 41）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《渾身の一打》、《神速の反応》

技能〈隠密〉+ 10、〈真意看破〉+ 7、〈製作：何か 1 つ〉+ 8、〈生存〉+ 15、〈知覚〉+ 14、〈知識：歴史〉+ 5、〈登攀〉+ 17；種族修正 + 4〈登攀〉、+ 4〈知覚〉、+ 4〈隠密〉

言語 共通語、ギルタブルル語

その他の特殊能力 スコーピオンとの共感 + 10、小振りの武器

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体、2 体、巡視隊（3 ～ 5、加えてジャイアント・スコープオン 2 ～ 4）、またはカルト（6 ～ 14、加えて 3 レベルの寺院警護 3 ～ 6、6 レベルのクレリックまたはオラクルのリーダー 1、およびジャイアント・スコープオン 4 ～ 9）

宝物 標準（レザー・アーマー、高品質のスピア）

特殊能力

毒（変則）針・致傷型；セーヴ 頑健・DC20；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4 【敏】；治療 2 回連続のセーヴ成功。

スコープオンとの共感（変則）この能力はドルイドの野生動物との共感の能力と同様に機能するが、スコープオンにしか働かない点異なる。ギルタブルルはこの判定に自身のヒット・ダイスに等しい種族ボーナス（通常 + 10）を得る。スコープオンは通常精神を持たないが、この共感による意思疎通は彼らに知性の片鱗を与え、ギルタブルルがスコープオンを調教し、守護者として使うことを可能にする（がこれは技能や特技を与えない）。

ギルタブルルは全員宗教に対する熱意を共有しているが、その崇拜する事物は部族によって変化する。あるギルタブルルの部族は忘れられて久しい神格たちを未だ崇めており、その神々の名前と聖なる儀式を今に伝えている。またある部族は有史以前から続く宗教を擁し、かつて存在したあるいは存在したことすらしない神の概念に奉じている。

ギルタブルルの統率者はクレリックあるいはオラクルであり、部族の宗教的な見地あるいは秩序の面で尊敬されている。因習や集団に対する貢献は重要である。部族の教義を冒瀆する者は殺されるか、あるいは過酷な荒野へと流刑される。ギルタブルルは自己犠牲（神々に尽くして死ぬことが含まれる）なしに死後報われることはないと思信している；この信念は彼らを獐猛で恐れ知らずのファイターにしている。

ギルタブルルは体長 13 フィート、体重 800 ポンド。

クラブ Crab

クラブ：シャークイーティング・クラブ Crab, Shark-Eating

このトゲの生えた長足のクラブは周囲を見下ろすような大きさをしている。その素早く強力な爪は獲物に創え、広範囲を切り裂こうとしている。

シャークイーティング・クラブ 脅威度 7 Shark-Eating Crab

経験点 3,200

N／超大型サイズの蟲（水棲）

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋5

防御

AC 20、接触 10、立ちすくみ 18（＋2【敏】、＋10 外皮、－2 サイズ）
hp 84（8d8＋48）

頑健＋12、反応＋4、意志＋3

完全耐性〔精神作用〕効果

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート

近接 爪（×2）＝＋13（1d8＋9、加えて“つかみ”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 締め付け（1d8＋9）、突き爪

基本データ

【筋】29、【敏】14、【耐】22、【知】一、【判】12、【魅】2

基本攻撃＋6；CMB＋17（組みつき＋21）；CMD 29（対足払い 41）

技能〈水泳〉＋17、〈知覚〉＋5；種族修正＋4〈知覚〉

その他の特殊能力 水への依存

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体または漁場（2～8）

宝物 なし

特殊能力

突き爪（変則） 獲物を素早く掴めるよう進化したシャークイーティング・クラブは爪を動かすのが常識外れなまでに早い。全力攻撃を行う時にシャークイーティング・クラブが爪攻撃の両方を外した場合、間合い内にいる望むクリーチャーに対して－2のペナルティを受けて追加の1回の爪攻撃を行える。

大きさに似合わず極めて早く俊敏な動きをするクリーチャー、シャークイーティング・クラブは海の捕食者たちを餌食にする。糧がシャークに限られていないこれらのクラブたちは、バラクーダやツナのような動きの早い魚やジャイアント・スクイッドのような軟体動物さえ喰らう。彼らの狩猟技能は世代を経て迷彩している自分の頭上を素早く泳ぐクリーチャーの動きを追うことに発達している。

典型的なシャークイーティング・クラブは身長 16 フィートで、体重は 4,000 ポンドを超える。

クラブ：シップレッカー・クラブ Crab, Shipwrecker

小型の漕船ほどの大きさのある爪が2つ、この巨大なクラブについている。フジツボと海藻がこのクリーチャーの分厚い殻にこびりついている。

シップレッカー・クラブ 脅威度 13 Shipwrecker Crab

経験点 25,600

N／超巨大サイズの蟲（水棲）

イニシアチブ＋3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋10

防御

AC 27、接触 5、立ちすくみ 24（＋3【敏】、＋22 外皮、－8 サイズ）
hp 189（14d8＋126）

頑健＋18、反応＋7、意志＋6

完全耐性〔精神作用〕効果

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 40 フィート

近接 爪（×2）＝＋16（2d8＋21、加えて“つかみ”）

接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート

特殊攻撃 締め付け（2d8＋21）

基本データ

【筋】38、【敏】16、【耐】28、【知】一、【判】14、【魅】5

基本攻撃＋10；CMB＋32（組みつき＋36）；CMD 45（対足払い 61）

技能〈水泳〉＋22、〈知覚〉＋10

その他の特殊能力 力強い両爪

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体または漁場（2～12）

宝物 なし

特殊能力

力強い両爪（変則） シップレッカー・クラブの爪攻撃は【筋力】修正の1.5倍に等しいダメージを与える。加えて、シップレッカー・クラブは物体にダメージを与えると最大5ポイントの硬度を無視する。

海を渡るあらゆる船にとっての災厄であるシップレッカー・クラブは隊商の中で一番の大船に数分で穴を開け、その船を壊し、その荷を水中へと沈め、そして難破船から溺れる乗員を食用として摘める。

シップレッカー・クラブはほとんどの時間を浅瀬で暮らし、狩り食事するために海岸や地表へと近づく。

シップレッカー・クラブは差し渡し 50 フィートであり、2本の長い腕がそれぞれ 30 フィートその長さを拡張し、そして体重は 6 トンある。

グル Ghul

良質な暗色のローブで着飾ったこのアンデッド・クリーチャーの肉体は骨、皮しかないような肉、そして血煙でできているかのようだ。

グル 脅威度 5 Ghul

経験点 1,600

CE／中型サイズのアンデッド（変身生物）

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋15

防御

AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（＋2【敏】、＋6 外皮）

hp 51（6d8＋24）

頑健＋8、反応＋4、意志＋7

DR 5／善；完全耐性 アンデッドの種別特徴；抵抗 [火] 10

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき＝＋10（1d6＋6）、爪（×2）＝＋10（1d4＋6、加えて“出血”）

特殊攻撃 出血（1）、呪われた爪、かきむしり（1d6＋6）

基本データ

【筋】22、【敏】15、【耐】一、【知】14、【判】15、【魅】18

基本攻撃＋4；CMB＋10；CMD 22

特技《頑健無比》、《強打》、《追尾》

技能《威圧》＋11、〈隠密〉＋11、〈交渉〉＋7、〈生存〉＋8（＋16 痕跡を追う時）、〈知覚〉＋15、〈登攀〉＋18、〈はったり〉＋10、〈変装〉＋11；**種族修正**＋4〈知覚〉、痕跡を追う際に＋8〈生存〉
言語 共通語、元素界の言語（火界語、水界語、地界語、または風界語）1つ、次元界の言語（地獄語、天上語、または奈落語）1つ

その他の特殊能力 変身（ハイエナ；この形態ではアンデッドとは看破されない；ビースト・シェイプI）、ジンの肌

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体または小さな群れ（2～8）

宝物 標準

特殊能力

呪われた爪（変則） グルの爪は両方ともダメージ減少を克服するに際し冷たい鉄かつ魔法であるとして扱う。

ジンの肌（変則） 種族に関連したあらゆる効果（レンジャーの得意な敵など）に際し、グルはその種別がアンデッドであるにも関わらずジンであると見做される。

グルはディヴの主アーリマンの不興を買うことによってその永遠の存在が捻れてしまったアンデッド・ジャーンである。不死と貪欲な飢餓の呪いでは不十分だとでも言うように、このかつて威厳のあったクリーチャーは今やロバの蹄を足に生やしている。その恐ろしいアンデッドの外見とは裏腹に、彼らはこの蹄という特徴を最も恥じており、足を見れないように隠している。

グルは、グールやガストと同様、死体を食らおうと地下墓地や他の死の場所に取り憑いている。彼らはまた送葬者や墓地の管理者も狩って生肉を喰らうことを、屍肉を喰らうことと同様に楽しむ。食事の好みとしては、グルは人格で獲物を選び、無垢で若い者の方がどうか口に入る苦くて老いた肉よりも美味であると信じている。時にグルはハイエナ形態で葬儀の行程を追ひ、安全な距離から儀式になるまで待ち、そうになったら真の姿を現して攻撃し喰らうことがある。悲嘆と絶望はグルにとって無垢と同程度に美味なのだ。

日光から直接的な影響を受けるわけではないが、グルはその存在

を嫌い日中に活動するのは必要に駆られた場合のみである。主に狩りは夜間行い、時に自身の墓地の棲み家や埋葬洞窟とは離れたところを彷徨って生きた獲物を探し、飢えを満たす。

長く絶食したグルは、より凶暴でより原初のクリーチャーとなる。腹の満たされたグルは同種やより劣ったアンデッドと組織を成し、近くの町や居住地を苦しめる。こうした組織に加入しているグルは時に砂漠に点在している棲み家一式を持つことがある。そうした棲み家によってグルは故郷となる棲み家から離れたところを攻撃し、焼け付くような日差しの中を移動することなく再び隠れられる。長い間食事を摂らずに過ごす時、グルの暴力性と残忍性は増す——状態は変わらないが、明らかに圧倒されている時でも戦闘から逃げる考えというのは湧かなくなってゆく。

グルは身長 6 フィート、体重 90 ポンド。

グレイヴナイト Graveknight

闇に潜む影の帳がその鎧の形を強調しているが、2つの鋭い眼が閉じられた兜の頬当てから凝視している。

グレイヴナイト 脅威度 11 Graveknight

経験点 12,800

人間のグレイヴナイトの 10 レベル・ファイター

LE／中型サイズのアンデッド（人型生物の変性種）

イニシアチブ＋5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋19

オーラ生贄のオーラ（30 フィート、DC19）

防御

AC 25、接触 11、立ちすくみ 24（＋10 鎧、＋1【敏】、＋4 外皮）
hp 139（10d10＋80）

頑健＋13、反応＋6、意志＋6；[恐怖] 効果に対して＋3
防御的能力武勇＋3、エネルギー放出に対する抵抗＋4、黄泉がえり；
DR 10／魔法；完全耐性 [酸]、[冷氣]、[電気]、アンデッドの種別
特徴；SR 22

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ＋1 グレートソード＝＋25／＋20（2d6＋19、加えて 2d6 [酸]）
遠隔 コンボジット・ロングボウ＝＋14／＋9（1d8＋11／×3）
特殊攻撃破壊の放出、圧倒の波（6d6 [酸]、DC19）、アンデッド支配（DC19）、武器修練（長剣＋2、弓＋1）

基本データ

【筋】27、【敏】12、【耐】10、【知】15、【判】12、【魅】18

基本攻撃＋10；CMB＋18；CMD 29

特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》B、《駆け抜け攻撃》B、《騎乗蹂躞》、《騎乗戦闘》B、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《上級武器熟練：グレートソード》、《追加 hp》B、《突き落とし》、《薙ぎ払い》、《武器開眼：グレートソード》、《武器熟練：グレートソード》、《防御崩し》、《猛突撃》

技能〈威圧〉＋25、〈騎乗〉＋19、〈水泳〉＋13、〈知覚〉＋19、〈知識：貴族〉＋12、〈登攀〉＋13；種族修正＋8〈威圧〉、＋8〈知覚〉、＋8〈騎乗〉

言語 共通語、地獄語、ドワーフ語

その他の特殊能力 鎧修練 2、幻想の乗騎、破滅の復元

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体または部隊（グレイヴナイト、加えてスケルタル・チャンピオン 12～24）

宝物 NPC の装備品（＋1 フル・プレート、＋1 グレートソード、コンボジット・ロングボウ【筋】＋8）とアロー 20 本、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋2、その他の宝物）

アンデッドの不滅の暴君であり永遠の王者であるグレイヴナイトの多くは極悪な將軍や失墜した英雄——死という枷に屈しないほどの無情さを持った悪人——の死体が起き上がったものである。彼らは生前と同じ武器と衣装を纏うが、その不浄な蘇生によってそれらは歪むか、あるいは強化されている。彼らがかつて保持していた軍勢もまたその死後彼の元へと集い、かつての邪悪な野望を抱き続けている。グレイヴナイトの本質は戦への熱意を捕えている血塗れの鎧に根源的に結びついている。その鎧はその強情な本質の聖像となっており、水気の失せた肉と傷ついた骨を覆う殻となっている、怪物的な第二の肌へと変成してしまっている。

グレイヴナイトの作成

“グレイヴナイト”は生きていてヒット・ダイスが5以上あるな

らどんなクリーチャー（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）にも付加できる後天性テンプレートである。グレイヴナイトのほとんどはかつては人型生物だった。グレイヴナイトは基本クリーチャーの一般データを、ここに書いていない限り使用する。

脅威度：基本クリーチャーに＋2。

属性：いずれかの悪。

種別：グレイヴナイトの種別はアンデッド（変性種）に変更される。クラスによるヒット・ダイス、BAB、セーブは再計算しないこと。

感覚：グレイヴナイトは暗視 60 フィートを得る。

オーラ：グレイヴナイトは以下のオーラを放つ。

生贄のオーラ（超常）：グレイヴナイトは常に強力な悪と負のエネルギーのオーラを半径 30 フィートに放っている。このオーラはディセクレイト 呪文と同様に機能し、グレイヴナイトの鎧をある種の祭壇にして 2 倍の効果を与えている。グレイヴナイトは常にこの効果の利益（このオーラはグレイヴナイトの創造物であるため、ボーナス・ヒット・ポイントも含む）を得る。加えて、この有害なエネルギーの瘴気は正のエネルギーの放出を妨害する。範囲内で正のエネルギー——クレリックのエネルギー放出、パラディンの癒しの手、あるいは（治療）の副系統を持つ呪文など——を呼び起こそうと試みたクリーチャーは、10＋グレイヴナイトのヒット・ダイスの 1/2＋グレイヴナイトの【魅力】修正値に等しい DC の精神集中判定に成功しなければならない。そのキャラクターが失敗した場合、その効果は消費されるが機能しない。

アーマー・クラス：外皮ボーナスが＋4 増加する。

ヒット・ダイス：種族ヒット・ダイスを全て d8 に変更する。クラス・ヒット・ダイスは影響を受けない。アンデッドであるため、グレイヴナイトはボーナス・ヒット・ポイントを決定するに際し【魅力】修正値を使用する。

防御的能力：グレイヴナイトはエネルギー放出に対する抵抗＋4；DR10／魔法；および [冷氣]、[電気]、そして破滅の復元の特殊性質による追加のエネルギー 1 種類に対する完全耐性を得る。グレイヴナイトは修正した CR＋11 に等しい呪文抵抗も得る。

グレイヴナイトはまた以下の能力も得る。

黄泉がえり（超常）：グレイヴナイトが破壊されてから 1 日後、その鎧はこのアンデッドの恐るべき肉体を再構築し始める。この工程には 1d10 日がかかる——その時間が過ぎる前にその肉体が破壊された場合、鎧は単にその工程を 1 からやり直す。再構築の時間が経過すると、グレイヴナイトは完全に治療され覚醒する。

攻撃：グレイヴナイトは基本クリーチャーが持っていない場合 1 回の叩きつけ攻撃を得る。その叩きつけのダメージはグレイヴナイトのサイズに依る（Bestiary P.302 参照）。

特殊攻撃：グレイヴナイトは以下の特殊攻撃を得る。セーブ DC は特記ない限り 10＋グレイヴナイトの HD の 1/2＋グレイヴナイトの【魅力】修正値に等しい。

破壊の放出（超常）：グレイヴナイトが手に握っている武器はエネルギーに包まれ、グレイヴナイトの持つ 4 ヒット・ダイス毎に追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。この追加ダメージは破滅の復元の特殊性質によって決められたエネルギーの種類のものだ。

圧倒の波（超常）：1 日に 3 回、グレイヴナイトは標準アクションで 30 フィートの円錐形のエネルギーを放てる。この波はグレイヴナイトの持つ 3 ヒット・ダイス毎に 2d6 ポイントのダメージを与える（反応で半減）。このダメージは、グレイヴナイトの破滅の復元の特殊性質によって決定されたエネルギーの種類のものだ。

アンデッド支配（超常）：標準アクションで、グレイヴナイトは 50 フィート以内のアンデッドたちに対して、意志に屈するよう試みることができる。目標となったアンデッドたちは意志セーブに成功しない限りグレイヴナイトの支配下に落ちる。この支配は知力を持たないアンデッドに対しては永続的である；【知力】能力値を持つアンデッドはグレイヴナイトの支配から解放されるために 1 日に 1 回追加のセーブが許される。セーブに成功したクリーチャーはそのグレイヴナイトのアンデッド支配の影響を 24 時間のあいだ受けない。

グレイヴナイトは自身が持つヒット・ダイスにつき 5 ヒット・ダイスのアンデッド・クリーチャーたちを支配できる。この数を超過

した場合、アニメイト・デッドと同様にこの能力を使用していた者のうち古い方から制御を失ってゆく。

その他の特殊能力：グレイヴナイトは以下を得る。

幻影の乗騎（超常）：1日に1回、グレイヴナイトはファントム・スティードと同様の骸骨のホースを招来できる。この乗騎は典型的なファントム・スティードよりも現実近く、追加で1人の乗り手を運搬できる。この乗騎の力は術者レベルではなく、グレイヴナイトの合計ヒット・ダイスに基づく。グレイヴナイトの乗騎の外見は区別でき、何度招来しようと同じ姿をしている。乗騎が破壊された場合、1時間後には再び完全なヒット・ポイントを持って招来できる。

破滅の復元（超常）：作成時点で、グレイヴナイトは以下のエネルギーの種類から1つを選択する：[酸]、[冷氣]、[電気]、あるいは[火]。そのエネルギーの種類はグレイヴナイトの人生あるいは死と関連があるべきであり、特に適切なものがない場合火を初期設定とすること。このエネルギーの種類はいくつかのグレイヴナイトの特殊能力に影響を与える。

能力値：【筋】+6、【知】+2、【判】+4、【魅】+4。アンデッド・クリーチャーであるため、グレイヴナイトは【耐久力】能力値を持たない。

技能：グレイヴナイトは〈威圧〉、〈知覚〉、そして〈騎乗〉判定に+8の種族ボーナスを得る。

特技：グレイヴナイトは《イニシアチブ強化》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、そして《追加 hp》をボーナス特技として得る。

グレイヴナイトの鎧

リッチの本質が経箱の内側に入ると同様に、今わの際にグレイヴナイトの生命力は死体ではなくその鎧に残留する。グレイヴナイトの鎧の各部品がその肉体と共に滅びない限り、グレイヴナイトは破壊された後に黄泉がえれる。典型的なフル・プレート・グレイヴナイト・アーマー一式は硬度10と45ヒット・ポイントを持つが、強化されていたり特殊な材質で作られた鎧は破壊するのが更に難しい。グレイヴナイトの鎧をただ壊すだけではグレイヴナイトを破壊した事にはならない；分解する、正のエネルギー次元界へ持っていく、あるいは火山の火口へと投げ込むなどして滅ぼさなければならない。

グレイヴン・ガーディアン Graven Guardian

このジャッカルの頭をした輝く塗装のされた泥の像は動き出し前へと足を踏み出し、凶々しく反ったソードを持ち上げる。

グレイヴン・ガーディアン 脅威度 5 Graven Guardian

経験点 1,600

N / 中型サイズの人造

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 1

防御

AC 20、接触 12、立ちすくみ 18 (+ 2 【敏】、+ 8 外皮)

hp 53 (6d10 + 20); 高速治癒 2

頑健 + 2、反応 + 4、意志 + 3

DR 5 / アダマンティン; 完全耐性 人造の種別特徴; SR 16

弱点信仰の束縛

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 + 1 キーン・シミター = + 10 / + 5 (1d6 + 5 / 15 ~ 20、加えて “出血”) または叩きつけ = + 9 (1d6 + 4)

特殊攻撃 出血 (2)、魔法の武器、永遠の休息

擬似呪文能力 (術者レベル 5; 精神集中 + 0)

1 回 / 日: ヘイスト (自身のみ)

基本データ

【筋】 16、【敏】 15、【耐】 ー、【知】 ー、【判】 12、【魅】 1

基本攻撃 + 6; CMB + 9; CMD 21

その他の特殊能力ガーディアン領域 (死、安息)

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、一団 (2 ~ 4)、または製造ライン (5 ~ 12)

宝物 乏しい (高品質のシミター、その他の宝物)

特殊能力

信仰の束縛 (超常) グレイヴン・ガーディアンは、そのグレイヴン・ガーディアンが仕えている神格の聖印あるいは邪印を見せびらかして持つクリーチャーに攻撃できないが、そのクリーチャーがまずグレイヴン・ガーディアンに攻撃すればできるようになる。

魔法の武器 (超常) 神格の好む武器を持ち運ぶグレイヴン・ガーディアンは、そのガーディアンに握られている限りその武器を + 1 武器として扱う。その武器が近接武器である場合、(その武器が殴打武器でさえ) それはキーン武器の特殊能力を得る。その武器が投擲武器である場合、それはリタリング武器の特殊能力を得る。それが遠隔武器である場合、それはシーキング武器の特殊能力を得、そして攻撃ごとに新たな矢弾を発生させる (その矢弾は命中したか否かに関わらず破壊される)。

グレイヴン・ガーディアンは泥、石、木、あるいはそうした物質によって神格に、あるいは神格の好む従者に似せて造られ塗装された人間サイズの人造である。動かない時、グレイヴン・ガーディアンの外見は寺院のあるいは墓所の神像と見分けがつかないが、動く時のグレイヴン・ガーディアンは極めて生き生きとしている。

グレイヴン・ガーディアンは特定の神格の信仰と強く結びついている。知性を持たず真の人格というものを欠いてはいるが、グレイヴン・ガーディアンは仲間の崇拝者や神格の使徒を認識する能力を持ち、攻撃されない限りそうした者を敵とは扱わない。この認識はそうした崇拝者 (あるいは狡猾にも崇拝者に変装している者) がグレイヴン・ガーディアンに新たな命令を与えられるほどには拡張されない。他のあらゆる人造と同様、グレイヴン・ガーディアンは作成者の命令にのみ従う。

ガーディアン領域

グレイヴン・ガーディアンそれぞれは作成の間にあてがわれた 2 つの領域から特殊能力を得る。こうした能力のセーブ DC は【判断力】に基づく (大抵のガーディアンなら DC14)。これらの能力の術者レベルはグレイヴン・ガーディアンヒット・ダイスに等しい (大抵のグレイヴン・ガーディアンなら CL5)。

悪: 悪の武器 (超常) —グレイヴン・ガーディアン武器および叩きつけ攻撃は【悪】属性であるものとして扱われる。その魔法の武器は善の目標たちに対して + 1d6 ポイントのダメージを与える。

欺き: 足払い (超常) —グレイヴン・ガーディアンは近接武器および叩きつけ攻撃に足払いの能力を得る。

安息: 永遠の休息 (超常) —グレイヴン・ガーディアンに与えられたダメージは魔法的な治癒に抵抗する。このダメージを癒すための魔法的な治癒の使用の試みにはガーディアン SR に対する術者レベル判定の成功が要求される。この能力は自然治癒や変則的能力による治癒には影響を与えない。

戦: 強化 (超常) —グレイヴン・ガーディアン武器の強化ボーナスは上昇し + 2 になる。

栄光: 荘厳 (超常) —グレイヴン・ガーディアン武器および叩きつけ攻撃はアンデッド・クリーチャーに対して追加の 1d6 ポイントのダメージを与える。

解放: 気儘 (超常) —グレイヴン・ガーディアンは CMD に + 4 のボーナスを得る。

風: 飛翔 (超常) —グレイヴン・ガーディアンは自身の基本移動速度に等しい、機動性が (標準) である飛行移動速度を得、その〈飛行〉技能は + 6 (これには + 4 の種族ボーナスも含まれる) である。

狂気: 混乱 (超常) —グレイヴン・ガーディアンは 1 日に 1 回コンフュージョンを擬似呪文能力として発動できる。

共同体: 協調 (超常) —隣接する崇拝者および同じ神に仕えるグレイヴン・ガーディアンは攻撃ロール、武器ダメージ・ロール、そしてセーブに + 1 の幸運ボーナスを得る。

幸運: 好運 (超常) —1 日に 1 回、グレイヴン・ガーディアンはセーヴィング・スローを 2 回ロールし、2 つの結果のうちより良い方を実際の結果として選べる。

高貴: 名誉 (超常) —グレイヴン・ガーディアンは攻撃ロールおよび戦技判定に + 1 のボーナスを得る。

工匠: 修繕 (変則) —グレイヴン・ガーディアン高速治癒は上昇し 5 になる。

ルーン: 彫られしルーン (超常) —ルーンがグレイヴン・ガーディアンを覆っている。グレイヴン・ガーディアンがエネルギー・ダメージを受けるかエネルギー・ダメージがガーディアン SR を克服することに失敗した時の次のラウンド、ガーディアン攻撃は + 1d6 ポイントのその種類のエネルギーのダメージを与える。あるラウンドに複数種類のエネルギー攻撃が起きた場合、追加で与えるエネルギー・ダメージの種類は無作為に決定すること。

混沌: 混沌の武器 (超常) —グレイヴン・ガーディアン武器および叩きつけ攻撃は【混沌】属性であるものとして扱われる。その魔法の武器は秩序の目標たちに対して + 1d6 ポイントのダメージを与える。

死: 出血 (変則) —グレイヴン・ガーディアン武器は命中すると 2 ポイントの出血ダメージを与える。

守護: 庇護 (超常) —グレイヴン・ガーディアンは全てのセーブに + 2 のボーナスを得る。

植物: 絡みつき (超常) —グレイヴン・ガーディアンはエンタングルを 1 日に 3 回擬似呪文能力として発動できる。

善: 善の武器 (超常) —グレイヴン・ガーディアン武器および叩きつけ攻撃は【善】属性であるものとして扱われる。その魔法の武器は悪の目標たちに対して + 1d6 ポイントのダメージを与える。

太陽: 目眩まし (超常) —グレイヴン・ガーディアンが魔法の武器でクリティカル・ヒットを与えた時、眩い閃光が目標を 1d4 ラウンドの間盲目にする (頑健セーブで無効化)。

旅: 機敏 (超常) —ガーディアンは《強行突破》をボーナス特技として得、その全ての種類の移動速度は + 10 フィート増加する。

地: 岩がち (変則) —グレイヴン・ガーディアン外皮ボーナス

は+2上昇する。

力：強力（変則）—グレイヴン・ガーディアンは《強打》をボーナス特技として得る。

知識：熟知（超常）—グレイヴン・ガーディアンは過去のラウンドに攻撃したことのあるクリーチャーに対する攻撃ロールに+2のボーナスを得る。

秩序：秩序の武器（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器および叩きつけ攻撃は〔秩序〕属性であるものとして扱われる。その魔法の武器は混沌の目標たちに対して+1d6ポイントのダメージを与える。

治癒：復帰（超常）—1日に1回、ヒット・ポイントが半分以下に減少する時、グレイヴン・ガーディアンは自動的に3d10+6ポイントのダメージを回復する。

天候：電撃の武器（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器はショックの特殊能力を得る。

動物：獣の加護（超常）—動物はグレイヴン・ガーディアンに攻撃できるようになる前に意志セーブに成功しなければならない。グレイヴン・ガーディアンによる（その仲間ではなく）その動物に対する攻撃は、この守護を破る。その動物はこの意志セーブに成功すると、以降の攻撃においてもはやその特定のグレイヴン・ガーディアンに対するセーブは必要なくなる。

破壊：粉碎（変則）—グレイヴン・ガーディアンはシャッターを1日に2回擬似呪文能力として発動できる。

火：炎（超常）—グレイヴン・ガーディアンの武器はフレイミングの特性を得る。

魔法：耐性（超常）—グレイヴン・ガーディアンのSRは5上昇する。

水：水泳者（変則）—ガーディアンはその基本移動速度に等しい水泳移動速度を得、その〈水泳〉技能は+11である。

魅了：命令（超常）—グレイヴン・ガーディアンはコマンドを1日に3回擬似呪文能力として発動できる。

闇：闇（超常）—グレイヴン・ガーディアンはダークネスを擬似呪文能力として1日に2回発動できる。

作成法

グレイヴン・ガーディアンの肉体は土、石、あるいは木から彫刻せねばならず、そして500gpの価値のある貴重な石、希少な木、あるいは金属の象嵌で装飾しなければならない。グレイヴン・ガーディアンのヒット・ダイスおよびサイズはそれがゴーレムであるかのように上昇できる（Bestiary P.158）。

グレイヴン・ガーディアン Graven Guardian

術者レベル7レベル；市価18,500gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、グレーター・マジック・ウェポン、ヘイスト、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、メイク・ハウル、ストーン・シェイプ、作成者は術者レベル7以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉または〈製作：陶芸〉DC15；**費用**9,500gp

グレムリン Gremlin

グレムリン：フーア Gremlin, Fuath

この水を吸いすぎて重くなったグレムリンはエビのハサミを両手に生やし、エラのついた耳の付いた半ば以上犬のような顔をしている。

フーア 脅威度 1 Fuath

経験点 400

CE／超小型サイズのフェイ（水棲）

イニシアチブ＋5；感覚 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋5

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 14（＋1【敏】、＋2 外皮、＋2 サイズ）
hp 7（1d6＋4）

頑健＋1、反応＋3、意志＋3

DR 5／冷たい鉄；抵抗 [冷気] 10；SR 12

弱点 [火] および太陽光に対する脆弱性

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 10 フィート、水泳 30 フィート

近接 爪（×2）＝＋3（1d3－2）

遠隔 ダーツ＝＋3（1d2－2）

特殊攻撃 水の凝縮

擬似呪文能力（術者レベル 1；精神集中＋0）

回数無制限：クリエイト・ウォーター、プレスティディジティション

1 回／日：スリープ（DC10）

基本データ

【筋】7、【敏】13、【耐】12、【知】10、【判】13、【魅】8

基本攻撃＋0；CMB－1；CMD 7

特技《イニシアチブ強化》、《追加 hp》B、《武器の妙技》B

技能〈隠密〉＋13、〈水泳〉＋10、〈脱出術〉＋5、〈知覚〉＋5、〈登攀〉＋6、〈動物使い〉＋4、〈魔法装置使用〉＋3；**種族修正**＋4〈動物使い〉

言語 水界語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体、2 体、大軍（3～12）、または群れ（13～20 と 1～3 レベルのドルイド 1～3、4～6 レベルのドルイド・リーダー 1、およびリーフクロウ 2～5）

宝物 標準（ダーツ×6、その他の宝物）

特殊能力

水の凝縮（超常） 1 日に 1 回、フーアは標準アクション、距離 30 フィートでクリーチャー 1 体を魔法的に粘着く水の厚い層で包める。DC10 の反応セーブに失敗した目標は絡みつかれた状態になり、息を止めない限り窒息の危険性を受ける。目標あるいは隣接するクリーチャーは自身のターンに全ラウンド・アクションを費やすことでその纏わりつく液体を剥がせる可能性があり、＋2 のボーナスを得て新たな反応が可能となる；剥がさない場合、この効果は 1d4 分間持続する。フーアはこの能力を、近くに水源がなくてさえ使用できる。このセーブ DC は【魅力】に基づき、＋1 の種族ボーナスが含まれる。

太陽光に対する脆弱性（変則） フーアは日光に 1 時間晒される毎に 1 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。最低深さ 1 フィートの水はこの有害な効果を無効化する。

で見られる邪悪なグレムリンである。それは深夜甲板に登って縄を切り、樽に穴を開け、食料を汚し、そして眠っていたあるいは単独で遭った不運な乗員を殺す。それは魔法的な分厚い水で包むことでクリーチャーを溺れさせることに喜びを覚え、口からたった数インチ離れた空気を求めて犠牲者が必死に爪を搔くところを見て邪悪に騒ぎ立てる。

フーアは他のクリーチャーが鎧、衣服、そして宝石を纏うように海藻、甲羅、そして珊瑚を纏う。その肉体は硬い、猫背の背甲で守られている。それは身長 2 フィート以下、体重は 12 から 15 ポンド。

フーアは他のグレムリン種とは異なり共通語を解さないが、手振りでお互いに極めて有効に意思疎通できる。彼らは他の海のクリーチャーたち、リーフクロウのような汚れた気性の獣とさえ驚くべき協調関係を築いている。フーアの小さな集団は海の洞窟あるいは岩がちな裂け目を棲み家としている。集団が大きくなると沈没船の区画一帯の縄張りを主張するようになる。彼らの棲み家には通常数体の調教された見張りの動物もいる。フーアは「地上の肉」の味を海のなによりも好み、時折海岸や船を略奪して飢えを満たす。フーアたちはシー・ハグを崇拝している。

グローツラング Grootslang

この巨体の獣は象と蛇の特徴を兼ね備えている。そのぞっとするような大口は6本の恐るべき牙を誇示している。

グローツラング 脅威度 16 Grootslang

経験点 76,800
CE / 巨大サイズの魔獣
イニシアチブ + 4 ; 感覚 暗視 120 フィート、鋭敏嗅覚 ; 〈知覚〉 + 28
AC 31、接触 11、立ちすくみ 26 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 20 外皮、- 4 サイズ)
hp 283 (21d10 + 168)
頑健 + 20、反応 + 16、意志 + 12
DR 10 / 魔法 ; SR 27

攻撃

移動速度 40 フィート、水泳 30 フィート
近接 噛みつき = + 30 (4d8 + 13 / 19 ~ 20)、踏み潰し (× 2) = + 25 (2d6 + 6)、尾の打撃 = + 25 (2d6 + 6)
接敵面 20 フィート ; 間合い 20 フィート
特殊攻撃 貫く噛みつき、轟く踏み潰し (DC28)、蹂躪 (2d6 + 19、DC33)

基本データ

【筋】 36、【敏】 19、【耐】 26、【知】 15、【判】 20、【魅】 15
基本攻撃 + 21 ; CMB + 38 ; CMD 53 (対足払い 55)
特技 《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《複数回攻撃》、《ふっとばし攻撃》
技能 〈威圧〉 + 15、〈隠密〉 + 10、〈軽業〉 + 15 (跳躍 + 19)、〈真意看破〉 + 13、〈水泳〉 + 45、〈知覚〉 + 28、〈はったり〉 + 4
言語 共通語、水界語、竜語
その他の特殊能力 水中の逃避、息こらえ

生態

出現環境 暑熱 / 湖および河川
編成 単体
宝物 × 2 (最低でも 50% は宝石)

特殊能力

水中の逃避 (超常) 標準アクションで、完全に水に浸かっているグローツラングは自身の肉体を失敗確率なしに別の水源へと瞬間移動できる。この能力はツリー・ストライドと同様に機能するが、グローツラングは入口も出口もこのクリーチャーが入れるほどに広いのである限り、1 マイル以内にある水源へと出ることができる。
貫きの噛みつき (変則) グローツラングは尾で組みついているクリーチャーに対して噛みつき攻撃を行なえる。この攻撃が命中した場合、自動的にそれをクリティカル・ヒット可能域に入ったものとして扱う。
轟く踏み潰し (変則) 全ラウンド・アクションで、グローツラングはその蛇体を持ち上げその巨大な前脚を恐ろしい力で振り下ろす。グローツラングはこれに隣接している2体のクリーチャーを選択でき、それらを蹂躪したかのように影響を与える。加えて、10 フィート以内にいる各クリーチャーは DC28 の反応セーブに成功しない限り転倒する。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

し、身も震えるような力、狡猾さ、そして知性を与えてしまう。失敗に気付いた神々はグローツラングを蛇クリーチャーに切り分け、そうして最初のエレファントと最初のスネークが作られた。しかし本来のグローツラングたちのうち1体が逃げ延び、この始祖が親となって他のグローツラングたちが生まれたという。学者たちはこうした物語の信憑性を議論し、このクリーチャーの出生に関する生物学および魔法的な説明を求めているが、にも関わらず吟遊詩人も賢者も同様にグローツラングのこのぞっとするような噂の価値を認めている。
グローツラングの厚く堅い革は金属の膜を持ち、緑色の静脈が走った鈍い銅の色をしている。雄も雌も体長 60 フィート、身長 20 フィートに成長する。僅かな性差は雌の革の方が明るい緑の色調をしている点だ。グローツラングは体重 20 トンなれ、500 年生きられる。
全てのグローツラングは宝石、特にダイヤモンドを欲しがり、そしてこのクリーチャーの残酷への欲望にも関わらず、獲物は時にグローツラングに大量の貴重な宝石を渡すことで自由を得るという取引ができることがある。

伝説によるとグローツラングは世界と同じ歴史を持つ原初のクリーチャーである。そうした話では太古に――事物の作成を始めたばかりの――神々はグローツラングの作成で恐ろしい失敗をしでか

クロックワーク Clockwork

人造クロックワークは技術的にゴーレムの従兄弟であり、魔法と内部で回転する数千の複雑なゼンマイと螺子と歯車という精巧な技術を組み合わせて造られている。

クロックワーク製造技師の作品はどう最真面目に見ても純粋な秘術の御業の職人によって命を吹きこまれた被造物のただの模倣である、彼らの技を嘲笑する者もある。しかしながら、クロックワークの内燃機関の潜在性を認識できる頭脳を持つものは、その真の力は特殊で強力であると知っている。クロックワークが普及した土地では、これらのクリーチャーは純粋な力において最も強力なゴーレムとさえ比肩できる。こうした無数の止めネジと締め釘で造られた筋骨隆々とした巨人たちは帝国全土の分裂を引き起こしている。過去何度も、クロックワーク・クリーチャーはより伝統的な仇敵をもとめせずに自身の優秀さを証明しており、そしてこれらのクリーチャーの功績を証明した者たちは、その人造の力が聞かれる前に口を噤むことを知っている。

クロックワーク・クリーチャーは魔法エネルギーとゼンマイ仕掛けの融合である。このクロックワークを組み立てている無数の金属部品が正しく機能するには作成時点で完璧な精密さが要求されるため、確かな者の手で組み立てられねばならない。素人はクロックワーク作成しても大抵噛み合わせで失敗するか内燃機関を回転させられず、そして作業室の多くはクロックワークとのそれらに力を与える元素の基礎を学ぼうとした未熟者によって燃え尽きることとなる。

際立って狡猾な職人は音声記録可能な小型のクロックワークの間諜を作成でき、噂によると視覚記録もできるより上位の技術もあるという。呪文のような魔法的の神秘によって使用者は情報を占え、あるいは物理的に見れないところさえ見れる一方で、クロックワークの間諜は劣化しない不変の記憶を持って、人間の記憶力を超えた完全な出来事の記録ができるという強みがある。

クロックワークの作成は、その名が示すとおり、動かす前にゼンマイを巻かなければならない。クロックワークの製作者は作成の度に専用の鍵を作る。その鍵は普通クロックワークの背中に挿入できるようになっており、そして時計回りに回すことで巻ける。反時計回りに鍵を回せばクロックワークという機械が止まってゆくが、同意する（あるいは完全に無防備な）機械のみがこの方法で巻かれることに身を任せ、つまり作成者あるいは平時であれば身を任せるよう特別に指示しておいた者のみ可能である。鍵それぞれは完全に専用のものであるため、新たな鍵の作成（あるいは鍵使用の迂回）には〈装置無力化〉判定（DC = 20 + クロックワークのCR）が要求される。大きなクロックワークほど大きな鍵を持つ傾向があり、特に大きな鍵は回すのに人ひとりの手に余ることがある。奇天烈なあるいは社会から隔離した開発者は他の技師の助けを求めはせずに、鍵回しの補助あるいはより巨大な人造の作成の手助けのために他のクロックワークを作成することがある。別の機会に、技師は最も信頼するクロックワークたちに鍵の複製を渡し、状況次第で仲間あるいは自身さえ巻き直すように設定しておく。

ゴーレムやアニメイテッド・オブジェクトと同じように、クロックワーク・クリーチャーにはいくらかでも命令ができる；休まずに自身の中核に入っている記録を文章に起こすことや、他の機械を設定することなど。クロックワークの鍵を持つ者だけがその設定をできるが、この人造に与えられた命令はクロックワークが再設定されるか破壊されるまで持続する。あるクロックワークの潜在性は、作成者の創造性や資質によってのみ左右される。不格好で不安定な檻にも似た肉体に囚われている多くのゴーレムとは違い、人造クロックワークは繰り返し再設計も再加工もできる——歯車は油を差せ、バネは交換でき、そして往復運動する円柱状の部品は拭ける。これら機械の獣はその骨組みの調整のしやすさによって、極めて多くの亜種を造れる。

クロックワークの作成は大部分が機械的なもので作成者の技術習熟に依る部分が多いため、手違いによる失敗を起こしやすい。締め釘の緩み、不正確な設定、あるいは整備不足は全て機能不全、僅かなエネルギーの漏れから致命的な爆発といった失敗の原因となる。しかしながら最も一般的な機能不全の原因は作成者ではなく、ク

ロックワークの破壊者である。この機会に攻撃するクリーチャーは次第に内部の螺子をひしゃぎ、歯車の歯を歪ませ、クロックワークの逆火の確率を非常に上昇させる。なので戦闘するクロックワークの多くはクロックワーク・サーヴァントたち——戦闘の熱気の中で素早く急速に機械の仲間を修理する、付き従うクロックワークーと同行している。

クロックワーク技術の黎明期、行動的な多くの妨害者たちがこの装置の急速な発展を妨げた。クロックワーク機械の動力は燃費の悪い、高価な資源だった；しかしながら秘術強化の到来によって歯車や他の重要な要素は製作の精密さを増しただけでなく、防御機構および攻撃的兵器としての可能性も視野の内に入ることとなった。黎明期には蒸気機関あるいは他の非魔法的なエネルギー形態をクロックワークに組み込むことで既存の繊細な機構を超克する試みがされたが、断念されて久しい。クロックワークの既存から外れた分類では、非魔法の動力にあった問題は解決しており、複雑な蒸気機関は順応性のある魔法のエネルギーと統合できていると囁かれているが、そのような特殊で異常なクロックワークは現時点では世界に広まる単なる噂以上のものではない。

クロックワーク・ゴライアス Clockwork Goliath

この絡繰り仕掛けの巨大な4つ腕の機械の巨人は、ぎこちなく歩を進める度に鼓膜を破るような不快な金切り音を立てる。

クロックワーク・ゴライアス 脅威度 19 Clockwork Goliath

経験点 204,800
N / 巨大サイズの人造 (クロックワーク)
イニシアチブ + 9; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 0

防御

AC 35、接触 13、立ちすくみ 28 (+5 **【敏】**、+2 回避、+22 外皮、-4 サイズ)
hp 214 (28d10 + 60)
頑健 + 9、反応 + 16、意志 + 9
DR 15 / アダマンティン; **完全耐性** 人造の種別特徴
弱点 [電気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート
近接 叩きつけ (×4) = +41 (3d6 + 17)
遠隔大砲 = +29 / +24 / +19 / +14 (6d6 / ×4)
接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート
特殊攻撃 自壊、蹂躞 (3d6 + 25、DC41)

基本データ

【筋】 45、**【敏】** 20、**【耐】** 一、**【知】** 一、**【判】** 11、**【魅】** 1
基本攻撃 + 28; **CMB** + 49; **CMD** 66
特技《イニシアチブ強化》B、《神速の反応》B
その他の特殊能力 高速反応、ねじ巻き

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず
編成 単体、2 体、または攻城部隊 (3 ~ 6)
宝物 なし

特殊能力

大砲 (変則) ゴライアスの腕の片方の先端は大砲になっている。ゴライアスはこれを4回の叩きつけ攻撃の1回として使用することもできるし、砲弾を撃つために使用することもできる。この大砲は射程単位 100 フィートであり、命中すれば 6d6 ポイントの殴打かつ斬撃ダメージを与え、クリティカル修正は×4である。クロックワーク・ゴライアスの大砲には12の砲弾が詰められる——球形砲弾1つの再装填は標準アクションである。
自壊 (超常) ゴライアスのヒット・ポイントが最大の10% (多くのクロックワーク・ゴライアスなら 21hp) 以下であるが0より上になった時、次のゴライアスのターンにこれは自壊し、爆発し金属の欠片と蒸気を飛ばし 12d6 ポイントの斬撃ダメージに加え 12d6 ポイントの [火] ダメージを半径 20 フィートの爆発以内にいる全てのクリーチャーに与える。DC24の反応セーブの成功はこのダメージを半減する。このセーブ DC は **【耐久力】** に基づく。

轟音響かすクロックワーク・ゴライアスは破壊するための技術の権化であると理解するのは容易である。クロックワーク・ゴライアスの「手」の正確な在り方は物によって変わる——が、全てが近接戦闘で叩きつけ攻撃のできるものであることは変わらない。
クロックワーク・ゴライアスはほとんどのクリーチャーや建造物を見下ろせる; 身長は 45 フィートであり、体重は 100 トンを超える。

作成法

クロックワーク・ゴライアスはクロックワーク種の中で最も作成が難しいものの1つである。作成者は 20,000gp の価値のあるクロッ

クワークの素材から始めなければならない。

クロックワーク・ゴライアス Clockwork Goliath

術者レベル 18 レベル; 市価 300,000gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、《銃匠》(『Ultimate Combat』103 ページ)、アニメイト・オブジェクト、ギアス / クエスト、およびリミテッド・ウィッシュ、作成者は術者レベル 18 レベル以上でなければならない; **技能** <製作: クロックワーク> DC25; **費用** 160,000gp

クロックワーク・サーヴァント Clockwork Servant

この4つ腕の、人間サイズの人造クロックワークは中央の肉体から生える3本の脚で平衡を保っている。

作成法

クロックワーク・サーヴァントの作成者は500gpの価値のあるクロックワークの欠片から製作を始めなければならない。

クロックワーク・サーヴァント CLOCKWORK SERVANT

術者レベル 12 レベル；市価 7,500gp（知性を持ったなら 13,500）

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエストおよびメイク・ハウル、作成者は術者レベル 12 レベル以上でなければならない；

技能〈製作：クロックワーク〉DC20；**費用** 4,000gp（知性を持ったクロックワーク・サーヴァントなら 7,000）

クロックワーク・サーヴァント 脅威度 2 Clockwork Servant

経験点 600

N／中型サイズの人造（クロックワーク）

イニシアチブ＋6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋0

防御

AC 16、接触 14、立ちすくみ 12（＋2【敏】、＋2回避、＋2外皮）

hp 31（2d10＋20）；高速治癒 2

頑健＋0、**反応**＋4、**意志**＋0

完全耐性 人造の種別特徴

弱点〔電気〕に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ＝＋6（1d4＋6）

遠隔 ネット＝＋4（絡みつぎ、『Core Rulebook』147 ページ参照）

基本データ

【筋】19、【敏】14、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃＋2；**CMB**＋6；**CMD** 20

特技《イニシアチブ強化》B、《神速の反応》B

その他の特殊能力クロックワーク修理、高速反応、ねじ巻き

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、小戦隊（2～4）、または大部隊（5～10）

宝物 なし

特殊能力

投網（変則） 標準アクションで、クロックワーク・サーヴァントは肩からネットを放てる——射出口に畳んだネットを装填する行為は標準アクションである。一部のクロックワーク・サーヴァントは高品質ネットあるいは魔法のネットさえ装着していることがあるが、ここに記しているクロックワーク・サーヴァントは標準的なネットを装着している。

クロックワーク修理（変則） クロックワーク・サーヴァントたちは他のクロックワーク人造の修理に熟練している。機会攻撃を誘発しない標準アクションで、クロックワーク・サーヴァントは自身あるいは他のクロックワーク・クリーチャー1体に与えられたダメージを修復し、目標から1d10ポイントのダメージを治癒できる。

クロックワーク技師は自分たちの装置を常時十全に機能できる状態にしておけるわけではないため、その役割を負うクロックワーク・サーヴァントが開発された。クロックワーク・サーヴァントたちは戦場における自身及び他のクロックワークの修理に優れており、小競り合いや組織的活動において重宝する。

一部の奇妙な廃墟の探索者たちの間では、魔法的に知性が与えられたクロックワーク・サーヴァントの噂が広まっている——平均的な人間よりも賢いわけではないが、そうした「覚醒した」クロックワーク・サーヴァントたちは自身のヒット・ダイスに適した技能と特技（大抵の知性を持ったクロックワーク・サーヴァントたちは〈装置無力化〉＋7、〈知覚〉＋2、そして《技能熟練：装置無力化》）を持ち、単なる修理工を超えた複雑な役割を果たしていると言われている。知性を持ったクロックワークは【知力】能力値11を持ち、言語1つを話せる。

クロックワーク・サーヴァントは身長約5フィートであり、体重は400ポンドを超える。

クロックワーク・スパイ Clockwork Spy

この超小型の鋼鉄のクリーチャーは不釣り合いに大きな単眼、球形の胴体、そして蜘蛛のような軋る金属の脚で構成されている。

クロックワーク・スパイ 脅威度 1/2 Clockwork Spy

経験点 200

N／超小型サイズの人造（クロックワーク）

イニシアチブ＋5；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋0

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋1【敏】、＋2回避、＋2サイズ）
hp 5（1d10）

頑健＋0、反応＋3、意志＋0

完全耐性 人造の種別特徴

弱点〔電気〕に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（劣悪）

近接 叩きつけ＝＋3（1d2）

特殊攻撃 録音、自壊

基本データ

【筋】10、【敏】13、【耐】―、【知】―、【判】11、【魅】1

基本攻撃＋1；CMB＋0；CMD 12

特技《イニシアチブ強化》B、《神速の反応》B

技能〈隠密〉＋11、〈登攀〉＋2、〈飛行〉－3；種族修正＋2〈登攀〉、＋2〈隠密〉

その他の特殊能力 高速反応、ねじ巻き

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 乏しい（50gpの価値のある宝石）

特殊能力

録音（超常） クロックワーク・スパイは即行アクションで、肉体に嵌められた小さな宝石に 20 フィートの拡散内という近くのあらゆる音を記録できる。クロックワーク・スパイは所有するヒット・ダイスにつき最大 1 時間まで記録できる。録音の再生と停止は即行アクションである。クロックワークに宝石を嵌める、あるいは外す行為には全ラウンド・アクションとして DC25 の〈装置無力化〉判定が要求される——失敗は宝石にダメージを与えないが、宝石にされた録音をすべて消去する。クロックワーク・スパイは知性を持ってはいないため、録音を開始する単純な命令は与えておかなければならない。クロックワーク・スパイはクリーチャーの種別と副種別を識別できるが特定の個人の識別はできない——スパイに人型生物（人間）あるいは異形が距離内に来た時に録音を始めるよう命令することはできるが、特定の人物が距離内に来た時に録音するよう命令することはできない。クロックワーク・スパイが録音を始めると、スパイは早期に録音を終えることはできない。同様に、既に記録の入っている宝石に音を記録することもできない。

自壊（超常） 作成者によってそうならないよう特別に設定されていない限り、クロックワーク・スパイは破壊されてから 1 ラウンド後に爆発する。破壊されたラウンドの間、これは発作を起こしているかのように甲高い音を上げ軋げ回る。通常のクロックワークの次のアクションに、それは爆発し、半径 5 フィート内に 1d6 ポイントの〔火〕ダメージを与える（反応 DC10 で半減）。標準アクションによる DC20 の〈装置無力化〉判定はスパイの自壊を止めるが、その死亡を止められるわけではない。自壊するクロックワーク・スパイは自動的に自身の宝石を入っている情報とともに破壊する。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

これらの脆弱で奥床しい蜘蛛型機械は調査し帰還する任務において理想的であり、政治的な陰謀あるいは非合法組合の策略における極めて重要な道具である。収納自在の昆虫のような翅によってこの素早いクリーチャーは多くの者の予想を超えて狡猾に活用できる。他のクロックワークよりも戦闘には向かないため、クロックワーク・スパイが目標の記録中に見つかった場合に逃走するのはこれにとって通常最も実践的なアクションである。

クロックワーク・スパイは脚から脚までの幅は約 2 フィート、体重は 40 ポンド未満。

作成法

これらの貧弱な人造は小さな部品からなっており、作成は難しい。作成者は 250gp の価値のあるクロックワークの破片から作成を開始しなければならない。

クロックワーク・スパイ CLOCKWORK SPY

術者レベル 12 レベル；市価 1,250gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエストおよびゴースト・サウンド、作成者は術者レベル 12 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：クロックワーク〉DC20；**費用** 750gp

クロックワーク・ソルジャー Clockwork Soldier

歯車とその歯がこの金属クリーチャーの鎧の隙間から見えている。それは気づけずぐ反応できるよう竿状武器を握って立っている。

クロックワーク・ソルジャー 脅威度 6 Clockwork Soldier

経験点 2,400
N / 中型サイズの人造 (クロックワーク)
イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 0

防御
AC 20、接触 14、立ちすくみ 16 (+ 2 【敏】、+ 2 回避、+ 6 外皮)
hp 64 (8d10 + 20)
頑健 + 2、反応 + 6、意志 + 2
DR 5 / アダマンティン; 完全耐性 人造の種別特徴
弱点 [電気] に対する脆弱性

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 + 1 ハルバード = + 18 / + 13 (1d10 + 13 / × 3)
特殊攻撃 掛け金

基本データ
【筋】 28、【敏】 15、【耐】 一、【知】 一、【判】 11、【魅】 1
基本攻撃 + 8; CMB + 17 (武器落とし + 19); CMD 31 (対武器落とし 33)
特技《イニシアチブ強化》B、《神速の反応》B
その他の特殊能力 効率的ねじ巻き、習熟、待機、高速反応

生態
出現環境 気候問わず / 地形問わず
編成 単体、2 体、3 体、部隊 (3 ~ 8)、または小集団 (9 ~ 12、加えてクロックワーク・サーヴァント 1 ~ 4)
宝物 標準 (+ 1 ハルバード、その他の宝物)

特殊能力
効率的ねじ巻き (変則) クロックワーク・ソルジャーは巻かれる度にヒット・ダイスにつき 2 日だけ活動できる。
掛け金 (変則) クロックワーク・ソルジャーの両手は武器や物を容易に掴み手放さないよう特別な設計がされている。ソルジャーは機会攻撃を誘発することなく標準アクションで武器落としあるいは組みつきを試みることができ、そして武器落とし判定に + 2 のボーナスを受ける。加えて、これは武器落としの試みに対する CMD に + 2 のボーナスを受ける。
習熟 (変則) クロックワーク・ソルジャーは全ての単純および軍用武器に習熟している。
待機 (変則) クロックワーク・ソルジャーは標準アクションで自身を待機状態にできる。待機状態の間、クロックワーク・ソルジャーは移動もアクションを取ることもできない。周囲に気付くことはできるが、<知覚> 判定に - 4 のペナルティを受ける。待機状態で時間が経過してもソルジャーのねじは戻ってゆかない。クロックワーク・ソルジャーは即行アクションで待機状態を終了できる——戦闘を始めるために待機を終える場合、ソルジャーはイニシアチブ判定に + 4 の種族ボーナスを得る。

クロックワーク・ソルジャーは作成者のために死ぬまで戦う機械の傭兵である。大抵の武器を使いこなせる能力によって、クロックワーク・ソルジャーは予期しない敵にも柔軟に完璧に対処できる。その多くは魔法の武器で武装している—— + 1 ハルバード が最も一般的な兵装である。
クロックワーク・ソルジャーはクロックワーク種の中で最も有効

的な人造である。彼らは尖兵および護衛任務において理想的だ。クロックワークは人間と同じ形をしている。彼らは身長 6 フィート、体重 500 ポンド。

作成法
作成者は 1,000gp の価値のあるクロックワークの欠片から作成を開始しなければならない; ソルジャーの武器の費用はこの価格に含まれていない。

クロックワーク・ソルジャー CLOCKWORK SOLDIER

術者レベル 12 レベル; 市価 37,000gp

作成方法
前提条件 《人造クリーチャー作成》、ギアス / クエストおよびヒロイズム、作成者は術者レベル 12 レベル以上でなければならない; 技能《製作: クロックワーク》DC20; 費用 19,000gp

クロックワーク・リヴァイアサン Clockwork Leviathan

この金属製の長い海蛇の被造物は、ヒレのような前肢を持った機械のうなぎに似ている。

クロックワーク・リヴァイアサン 脅威度 12 Clockwork Leviathan

経験点 19,200
N / 超大型サイズの人造（クロックワーク）
イニシアチブ + 8；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 0

防御
AC 28、接触 14、立ちすくみ 22（+ 4 【敏】、+ 2 回避、+ 14 外皮、- 2 サイズ）
hp 128（16d10 + 40）
頑健 + 5、反応 + 11、意志 + 5
DR 10 / アダマンティン；完全耐性 [火]、人造の種別特徴
弱点 [電気] に対する脆弱性

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート
近接 噛みつき = + 25（2d6 + 11）、叩きつけ（× 2）= + 25（1d8 + 11、加えて“つかみ”）
接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート
特殊攻撃 プレス攻撃（60 フィート直線状、12d8 [火] ダメージ、DC18・半減、1d4 ラウンドごとに使用可能、3 回／日）、すり潰し、飲み込み（2d8 + 16 斬撃ダメージ加えて 2d6 [火] ダメージ、AC17、hp20）

基本データ
【筋】 33、【敏】 18、【耐】 一、【知】 一、【判】 11、【魅】 1
基本攻撃 + 16；CMB + 29（組みつき + 33）；CMD 45（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》B、《神速の反応》B
技能〈隠密〉 + 8（水中では + 12）、〈水泳〉 + 19；種族修正 + 12〈隠密〉（水中では + 16）
その他の特殊能力 高速反応、ねじ巻き

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または小群（2 ～ 4）
宝物 なし

特殊能力
プレス攻撃（超常）クロックワーク・リヴァイアサンのプレス攻撃は灼熱の蒸気の強烈な噴出である——これは地上でも水中でも同様に機能する。
すり潰し（変則）ギザギザの腹部で稼働する、捻れた無数の歯車と唸りを上げて往復運動する円柱状の部品によって、クロックワーク・リヴァイアサンは組みつきに成功した時に 1d8 + 16 ポイントの追加の斬撃ダメージを与える。
飲み込み（変則）クロックワーク・リヴァイアサンの内部は軋む有害な歯車と極限まで熱された水で満たされている——ダメージを受けるのに加え、飲み込まれたクリーチャーはクロックワーク・リヴァイアサンの「胃」の中にいる限り息を止めない限り溺れる危険がある。

クロックワーク・リヴァイアサンは水陸両用である。これらの不安的な機械の記憶に苛まれる船員たちは経験した話を誇張する必要がない、この水中の人造の実態は実のところ、最も勇敢な船乗りたちにとってさえ恐怖となるには十分だからだ。
クロックワーク・リヴァイアサンの金属の板と連結部は弾性のある腐食性の物質でできており、リヴァイアサンが定期的に巡回する

塩辛い海水に曝されても長い年月耐えられる。
クロックワーク・リヴァイアサンは体長 25 フィートであり、体重は 3 トンを優に超える。

作成法
これらのクロックワークを作成する時、その物質要素には十分な耐水性を持たせなければならない。作成者は 10,000gp の価値のあるクロックワークの断片から作成を始めなければならない。

クロックワーク・リヴァイアサン CLOCKWORK LEVIATHAN
術者レベル 12 レベル；市価 130,000gp

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、フリーダム・オヴ・ムーブメント、ギアス／クエスト、ヒート・メタル、およびリミテッド・ウィッシュ、作成者は術者レベル 12 レベル以上でなければならない；技能〈製作：クロックワーク〉DC20；費用 70,000gp

グロデール Grodair

水滴を散らす数本の触手が4つ目をしたこの魚の腹部から生えており、その長いヒレが背中から突き出ている。

グロデール 脅威度 5 Grodair

経験点 1,600
CN / 中型サイズの魔獣（水棲、他次元界）
イニシアチブ - 1；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 1

防御

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16（- 1【敏】、+ 7 外皮）
hp 66（7d10 + 28）
頑健 + 11、反応 + 4、意志 + 5

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート
近接 噛みつき = + 11（1d8 + 4）、触手（× 2） = + 6（1d4 + 2、加えて “ 足払い ”）
遠隔水流波 = + 7 接触（1d8、加えて “ 突き押し ”）
特殊攻撃断末魔の洪水、突き押し（水流波、5 フィート）
擬似呪文能力（術者レベル 7；精神集中 + 9）
回数無制限：コントロール・ウォーター
基本データ
【筋】 18、【敏】 8、【耐】 19、【知】 12、【判】 13、【魅】 15
基本攻撃 + 7；CMB + 11；CMD 20（対足払い 24）
特技《頑健無比》、《鋼の意志》、《武器熟練：水流波》、《迎え討ち》
技能（水泳） + 22、〈生存〉 + 8、〈知識：自然〉 + 8
言語 水界語、森語
その他の特殊能力 水陸両生、沼の場

生態

出現環境 気候問わず／水または湾岸
編成 単体
宝物 標準

特殊能力

断末魔の洪水（超常）グロデールが殺された時、それは即座に 5d6 ポイントのダメージを与える、高圧縮のかけられた水による半径 15 フィートの爆発を起こす（DC17 の反応で半減）。爆発の後、DC25 の〈生存〉判定の成功によりクリーチャーは遺体から奇妙な臓器の集合を回収できる。この集合は 2d6 時間持続する デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター として機能するが、「小II」あるいは「湧き水」の効果しか発生できない。5 以上の〈生存〉判定の失敗はこの集合を爆発させ、追加の 2d6 ポイントのダメージをそのクリーチャーに与え（セーブ不可）、内臓全体を破壊する。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。
沼の場（超常）砂、土壌、あるいは他の種類の脆い地面の上にいる時、グロデールは標準アクションで自身の周囲の範囲に水柱の噴水を立てられる。そうする場合、グロデールから 15 フィート以内の地面は浅い泥濘として扱う。この水はグロデールの 15 フィート以内にいて、グロデールが水の維持を望んでいる限り残る。グロデールが殺されるかあるいは範囲の外に動いたらこの泥濘は即座に霧散する。
水流波（変則）グロデールの遠隔攻撃は高圧縮のかけられた水流波である。この攻撃は距離 60 フィートを持ち、射程単位を持たない。

グロデールはフェイの根源世界から来た、むくれた水棲クリーチャーである。背ビレの膨らんだ液嚢は数千ガロンを水を蓄えられる異次元空間だ。このクリーチャーはある場所から水（と小さなゴミや極めて小さなクリーチャーさえも）を吸い、別の場所で解き放ち、概して動くたびに沼がちな場所を作り、触手で自身を持ち上げ

るよりも素早く移動できるようにする。グロデールは触手で立ち上がって 6 フィート、縦幅は 7 フィートであり、体重はおおよそ 400 ポンド。
グロデールは知性があるが、極めて不注意で散漫だ。その記憶力は貧弱であり、言われたことを 5 分も覚えていられない——しかし遙かな過去の出来事は完全な（そして時に失望させるような）鮮明さをもって回想できる。

グロブスター Globster

この醜悪な脂肪と異臭の肉の巨体は、おぞましい肉体を肥大させながら歯がびっしりと生えた大口を開ける。

グロブスター 脅威度 5 Globster

経験点 1,600
N / 大型サイズの粘体（水棲）
イニシアチブ - 5；感覚〈知覚〉 - 5
オーラ 悪臭（DC18、10 ラウンド）

防御
AC 16、接触 4、立ちすくみ 16（- 5 【敏】、+ 12 外皮、- 1 サイズ）
hp 57（6d8 + 30）
頑健 + 7、反応 - 3、意志 - 3
完全耐性 〔酸〕、殴打および刺突ダメージ、粘体の種別特徴；抵抗 〔冷氣〕 10、〔電気〕 10

攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 40 フィート
近接 叩きつけ = + 9（2d6 + 9、加えて“つかみ”および“吐き気”）
接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート
特殊攻撃 同族作り、締め付け（2d6 + 9）

基本データ
【筋】 16、【敏】 1、【耐】 20、【知】 一、【判】 1、【魅】 1
基本攻撃 + 4；CMB + 11（組みつき + 15）；CMD 16（足払いされない）
技能〈水泳〉 + 14
その他の特殊能力腐敗分解、水への依存

生態
出現環境 気候問わず／海洋または湾岸
編成 単体、2 体、または浜に乗り上げた一団（3 ～ 8）
宝物 なし

特殊能力
同族作り（変則）グロブスターは生きているクリーチャーを食べる時、その遺体の小さな一部のみを消化できる。消化できない遺体が体内に蓄積されることによって、グロブスターはより成長し、より膨れる。機会攻撃を誘発しない全ラウンド・アクションとして、グロブスターはこうした汚らしい遺体を自身の巨体の一部と共に吐き戻せる。これはそのグロブスターに 1d6 ポイントのダメージを与えるが、新たな完全に成長しきった即座に最寄りの非グロブスターの目標を攻撃するグロブスターを作り出す。グロブスター 1 体は 1 日に 1 回同族を作成できるが、最低 4 体の中型サイズのクリーチャー（か他のサイズのクリーチャーの等価値になる数）を食べて以降にのみである。
腐敗分解（変則）殺されたグロブスターは腐敗し 24 時間以内に巨大なべとべとになる。しかしながら、その死体はこのクリーチャーの悪臭のオーラを死後 1d10 日間維持する。
吐き気（変則）グロブスターに打たれたクリーチャーは 1 ラウンドの間吐き気がする状態になるのを避けるために DC18 の頑健セーブに成功しなければならない。このセーヴィング・スローに成功すれば、そのクリーチャーは 24 時間その特定のグロブスターによる以降の吐き気の効果に対して完全耐性を持つ。これは〔毒〕効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

え、その一見死んでいるクリーチャーはまさに生きていることを発見する前に近付き過ぎてしまう。一時期、賢者たちはグロブスターはアンデッドであると信じていた——それらは単なる食べるために動く、波のようにうねる腐肉の塊であると。しかしながら、グロブスターは実は生きているクリーチャーである。

グロブスターは通常砂浜に乗り上げるか、海岸付近を浮かぶことで陸上の民族を食べ、そうしてから完全な水中へと戻る。グロブスターが地上に来て食べる時期を潮と月齢のせいにする者もいる。グロブスターはグロブスターそのものの汚らしい肉体の一部と哀れな消化されている食べた肉の残りを混ぜて生み出される。

グロブスターはホエールやスクイッドといった海の大きなクリーチャーの半分消化された肉体の一部の生きた集合である。近付く者は通常見るよりもずっと前にその臭いによってこれを発見できる。不幸な者の多くはグロブスターを乗り上げた海の動物の死骸と間違

ゲクブ Guecubu

骨格の死体が自力で地面から起き上がり、その肉体は骨と腐肉と同程度には土と砂でも構成されている。

ゲクブ 脅威度 8 Guecubu

経験点 4,800

CE／中型サイズのアンデッド（地）

イニシアチブ＋8；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋18

オーラ壊れる大地（30 フィート、DC20）

防御

AC 21、接触 15、立ちすくみ 16（＋4【敏】、＋1回避、＋6外皮）
hp 104（11d8＋55）；高速治癒 5

頑健＋8、反応＋7、意志＋11

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗＋2；DR 5／殴打；完全耐性【電気】、アンデッドの種別特徴；抵抗【冷氣】10

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 15 フィート；地潜り

近接 噛みつき＝＋14（1d8＋6、加えて“不運”）、叩きつけ（×2）＝＋14（1d6＋6、加えて“不運”）

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋13）

回数無制限：ストーン・シェイプ

3回／日：スパイク・グロウス（DC18）、ソフン・アース・アンド・ストーン

1回／日：スパイク・ストーンズ（DC19）、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック（DC20）、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド（DC20）

基本データ

【筋】22、【敏】18、【耐】一、【知】13、【判】18、【魅】21

基本攻撃＋8；CMB＋14；CMD 29

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《攻防一体》、《大旋風》

技能〈隠密〉＋18、〈軽業〉＋15、〈真意看破〉＋18、〈知覚〉＋18、〈知識：自然〉＋12

言語 共通語、奈落語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

壊れる大地（超常） ゲクブから半径 30 フィート以内の地面は不自然に漣を立て震える。これはゲクブの周囲の範囲を移動困難な地形へと変成する。ゲクブはペナルティなしにこの範囲を移動できる。浄化された地面はこの能力の影響を受けず、マジック・サークル・アゲンスト・ケイオスあるいはマジック・サークル・アゲンスト・イーヴル で守られた範囲も同様である。

不運（超常） ゲクブに打たれたクリーチャーは DC20 の意志セーブに成功しない限り永久的な不運の呪いを受ける。この呪いの犠牲者は全ての攻撃ロール、セーヴィング・スロー、そして技能判定に－4 のペナルティを受け、犠牲者に対してクリティカルが可能域に入れば自動的にクリティカルが確定する。ゲクブがこの呪いを受けているクリーチャーに命中させた場合、その犠牲者は DC20 の意志セーブに成功しない限り 1 ラウンドの間よろめき状態になる。これは【呪い】効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

ある。その可能性と戦うため、群衆の多くあるいは司法機関はそういった死体を焼き、骨を砕き、そしてその残骸を自然へと散らす。しかし格別に邪悪な犯罪者の場合はそうした手順さえも無駄である、彼らの精神力は遺体が散らかされた土地の地面、石、木の根、あるいは植物から肉体を再構成できるほどに強力だからだ。そうしたアンデッドの怪物は、墓地の彼方からの不運と復讐の前兆であるゲクブとして起き上がる。

新しく作られたゲクブは敵が自分をどう扱ったかをよく覚えており、そしてアンデッド・クリーチャーである間は生前の才能を何も保持しておらず、そのアンデッドの状態がゲクブに多くの復讐を遂行するための新たな道具を与えている。典型的にはゲクブは直接の処刑に関わった者たちに対する復讐に制限を付けない——村と町全体がその激怒の標的となる。ゲクブの戦術は迂遠な傾向があり、不運と死を人から人の基底へとばら撒こうとし、敵が逃げ出すまで敵を殺し続け、そうやって無人の都市と作る。

ゲクブは身長 6 フィート、体重 100 ポンド。

ケッチ Kech

この無毛の類人猿の靱やかな肌はこのクリーチャーが動くと共に移り変わる迷彩模様をしている。

てエイブを選び、そしてドルイドを欠いた部族でさえ通常は数体のよく調教されたエイブを飼っている。

共喰いはケッチにとって際立って邪悪な禁忌と見做される——この禁忌はエイブあるいはモンキーの肉の消費にも拡張されているが、人型生物の肉には別段拡張されない。

ケッチ脅威度 3 Kech

経験点 800

NE / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 10

防御

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

hp 26 (4d10 + 4)

頑健 + 2、反応 + 6、意志 + 5

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 5 (1d6 + 1)、爪 (× 2) = + 5 (1d4 + 1)

遠隔 ロングボウ = + 6 (1d8 / × 3)

特殊攻撃 かきむしり (爪 (× 2)、1d4 + 1)

擬似呪文能力 (術者レベル 4; 精神集中 + 4)

常時: パス・ウィズアウト・トレイス

基本データ

【筋】 13、【敏】 15、【耐】 12、【知】 10、【判】 12、【魅】 11

基本攻撃 + 4; CMB + 5; CMD 18

特技 《回避》、《強行突破》

技能 (隠密) + 13 (森林および密林では + 19)、〈輕業〉 + 9 (跳躍 + 13)、〈知覚〉 + 10、〈登攀〉 + 16; 種族修正 + 2 〈知覚〉、+ 4 〈隠密〉 (森林および密林では + 10)

言語 ケッチ語

生態

出現環境 暑熱 / 森林

編成 単体、2 体、または部族 (3 ~ 36、加えてダイア・エイブ 2 ~ 6)

宝物 標準 (ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物)

人間ともエイブとも全く異なるケッチは密林の最深部で暮らす毛髪のない類人猿である。彼らは大規模な部族で生活し、並外れた色合いと弓の技で獲物を狩る。ケッチの肉の緑と茶色の迷彩色は隠れられるように周囲のものへと順応し溶け込むが、森や密林で特に良く働く。あらゆる地形を通過する並外れた能力と後ろに痕跡を残さない並外れた能力の組み合わせによってケッチは待ち伏せする獵師として熟達している。ケッチは身長 6 フィート、体重 240 ポンド。

これらのクリーチャーは廃墟となった密林の建物に棲むことを好み、文明圏から離れた町を掌握する機会があればその住人を虐殺し、移入することを典型的なケッチの部族は躊躇わない。ケッチはその隠密性の高さを裏切らない非情さを持っており、そして密林の村々は大抵ケッチの部隊によって攻撃されていることを村人の半数以上が寝台の中で死んだ上での警報が鳴られる機会のない戦闘が明らかになるまで認識しない。村人たちが目覚めて抵抗してくると、ケッチは時に獲物を殺さずに鎮圧しようとする。殺された者は 24 時間以内に身も竦むような勝利の宴で食われることは避けられない。虜囚は時に宴のすぐ傍の檻に入れられ、ケッチは彼らの親族を味わいながら慟哭を聞くのを楽しむ。

ケッチの部族は概して 2 ~ 4 レベルのレンジャーあるいはファイターの酋長に率いられる。密林では仲間内の負傷者、中毒者、あるいは病人を癒す手段が欠けているため、ケッチは魔法、特に信仰魔法の支援を重宝する。ケッチ・クレリックは四騎士の 1 人あるいは悪のエレメンタルの主 1 体を悪の神格として崇拝する傾向があるが、大抵のケッチの司祭は実のところドルイドである。回復の魔法と自然界を超越した力の組み合わせは時に敬虔なケッチが無視するには余りに魅惑的なものに見える。ケッチは概して動物の相棒とし

ケルベロス Cerberi

3つ首の獵犬の肌それぞれは剥かれており、膨張し湿った筋肉が剥き出しになっている。

ケルベロス 脅威度 6 Cerberi

経験点 2,400

LE / 中型サイズの来訪者（悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ + 6；感覚靈魂嗅覚；〈知覚〉 + 15

防御

AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（+ 2 【敏】、+ 6 外皮）

hp 76（8d10 + 32）

頑健 + 10、反応 + 8、意志 + 4

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき（× 3）＝ + 11（1d6 + 4、加えて“ケルベロスの顎門”）

特殊攻撃 かきむしり（噛みつき（× 2）、1d6 + 4 または噛みつき（× 3）、1d6 + 8）

基本データ

【筋】 16、【敏】 14、【耐】 19、【知】 6、【判】 15、【魅】 9

基本攻撃 + 8；CMB + 11；CMD 23（対足払い 27）

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉 + 13、〈軽業〉 + 13（跳躍 + 17）、〈真意看破〉 + 4、〈生存〉 + 10（アンデッド追跡時は + 14）、〈知覚〉 + 15；種族修正 + 4 アンデッド追跡時の〈生存〉

言語 地獄語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 9）

宝物 標準

特殊能力

ケルベロスの顎門（超常） 呪い—噛みつき；セーブ頑健 DC18；効果次元間移動拘束。この呪いの影響を受けたクリーチャーはディメンジョナル・アンカー 呪文の影響を受けているかのようにテレポートのような次元間移動ができない。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

靈魂嗅覚（超常） この能力は鋭敏嗅覚のように機能するが、ケルベロスはアンデッドの痕跡を追うための〈生存〉判定にも + 4 の種族ボーナスを受ける点が異なる。この能力によってケルベロスは非実体クリーチャーの辿った道を追跡することすらできる。

神話的なヘル番犬であるケルベロスは魔物の要素と恐ろしい強力な獵犬の融和した肉体を備えている。悪党に頼られ、守護者かつ看守として恐れられるこれらの3つ首の戦慄すべき犬は、その皮膚の剥がされた獣のような外見が示唆するよりも遥かに狡猾である—彼らはその凄まじい知性の大部分を、冷酷さと獲物の拷問死という快楽へと注ぎ込む。

ケルベロスは伝説的な血を引き、あらゆる評判がその血統は忘れ去られた死の領地を今も守護しているある1匹の始祖たる悪の獣にまで遡れると告げている。ヘル・ハウンドの縁者であるケルベロスは、その遠い親戚を嫌っており、暴虐な主人に止められていない限りそうした地獄の落とし子に対して激しく攻撃する。

天然の地獄の環境において、ケルベロスは強力な魔物が守護者を必要とするような場所ではどこにでも見られるだろう。次元界を跨ぐ獲物を捕獲し死者を追跡する信じられないような能力は、ケルベロスを引く手数多の多芸な従者にしている。この獵犬の獣のような外見と虐殺への愛情は、時に自分はケルベロスを所有していると考

える者たちにその仲間の邪さを忘れさせることがあり、その軽率さと弱さによって身体的な終焉でなければ惨めな終焉を迎えることになる。

デヴィルに調教されずにヘルや他の邪悪な次元界の荒野に達したケルベロスたちは不快な群れのような共同体として小さな集団を作る。概して最強の、あるいは最高に狡猾な仲間に支配されるそうした群れは素早く命取りの集まりを作り、広大な狩猟場で通行人の後を追ひ、根気強く失われた靈魂を追跡する。ケルベロスは死者を攻撃しても腹が膨れる訳ではないが、不滅性がその命取りの顎門の中で地獄の摂理に相応しく永遠に消え去ることに残酷な満足感を覚える。

典型的なケルベロスは立てば高さおおそ4フィートで、体重は200ポンドを超える。

幻獣 Eidolon

幻獣：解放された幻獣 Eidolon, Unfettered

この怪物の部品の奇妙な混合体は、その顔に秘術のルーンを焼き付けられて以来荒れ狂っている。

解放された幻獣 脅威度 8 Unfettered Eidolon

経験点 4,800

CN / 中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 13

防御

AC 26、接触 14、立ちすくみ 22（+ 4 【敏】、+ 12 外皮）

hp 85（10d10 + 30）

頑健 + 7、反応 + 11、意志 + 9

防御的能力 身かわし

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、飛行 40 フィート（良好）

近接 噛みつき = + 14（1d6 + 3、加えて 1d6 【電気】）、突き刺し

= + 14（1d6 + 3、加えて 1d6 【電気】）、叩きつけ = + 14（1d8

+ 3、加えて 1d6 【電気】）、尾の打撃 = + 12（1d6 + 1、加えて

1d6 【電気】）

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）

基本データ

【筋】 16、【敏】 19、【耐】 14、【知】 7、【判】 10、【魅】 11

基本攻撃 + 10；CMB + 13；CMD 27（足払いされない）

特技《頑健無比》、《追加 hp》、《鋼の意志》、《武器の妙技》、《複数回攻撃》B、《迎え討ち》

技能《隠密》 + 12、《真意看破》 + 8、〈知覚〉 + 13、〈知識：次元界〉 + 6、〈登攀〉 + 11、〈はったり〉 + 13、〈飛行〉 + 16

言語 共通語

その他の特殊能力 進化ポイント（噛みつき、登攀、エネルギーを帯びた攻撃、飛行能力 [2]、突き刺し、外皮強化 [2]、間合い [噛みつき]、叩きつけ、尾、尾の打撃）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 標準

通常、幻獣はサモナーの鍛えた断たれざる結合によって自身のものではない世界と結びつき、必要に応じて招来されたり異世界の故郷に送還されたりする。サモナーが死亡する時、この結合は破壊され、幻獣はそれが来たところから放逐される。しかしながら、時折、この幻獣とサモナーの間の結合が、通常は強力な魔法やいくつかの奇妙な死の結果として不自然に切断され、幻獣が世界に解き放たれることがある。幻獣がその束縛を解かれるであろう特定の出来事を予測することができる少数の者も存在するが、それらは幻獣を自らのものとはかけ離れた次元界に取り残させ、彼らが望むように行動するべく解放せしめる。サモナーとの結合を失った幻獣はその故郷である領域への結合をも失い、そして多くの解放された幻獣は狂気に陥り、かつてはその結合を示していたルーンを輝かせ、その肉体に刻まれた苦痛を伴う傷痕を燃やしている。解放された幻獣は通常の幻獣のように強力ではないが、この奇妙で多様なクリーチャーはその進化を自身のサモナーの気まぐれに縛られることなく、自分自身で進化し成長し続けている。

解放された幻獣の作成

解放された幻獣は多くの形態とサイズを取ることができる。ここ

で紹介している基本データは蛇体基本形態および 15 進化ポイントを使用した中型サイズの解放された幻獣だが、幻獣はほとんどすべての形態を取ることができる。解放された幻獣は 4 つの基本形態のうちの 1 つを持つ：水棲、人型、四足獣、あるいは蛇体。各基本形態は幻獣の基本移動速度、良好および劣悪なセーブ、および能力値を決定し、5 進化ポイントを開始時進化に割り当てる（これらの開始時進化によるボーナスは既に初期基本データに織り込まれている）。各基本形態は中型サイズで開始する。解放された幻獣は追加の進化ポイントを費やすことにより大型サイズやそれ以上に強化することができる（以下参照）。

水棲基本形態：移動速度 20 フィート、水泳速度 40 フィート；セーブ 頑健（良好）、反応（良好）、意志（劣悪）；能力値【筋】 16、【敏】 12、【耐】 13、【知】 7、【判】 10、【魅】 11；開始時進化 噛みつき、エラ呼吸、外皮強化、水泳（2）。

人型基本形態：移動速度 30 フィート；セーブ 頑健（良好）、反応（劣悪）、意志（良好）；能力値【筋】 16、【敏】 12、【耐】 13、【知】 7、【判】 10、【魅】 11；開始時進化 腕部、爪、脚部。

四足獣基本形態：移動速度 40 フィート；セーブ 頑健（良好）、反応（良好）、意志（劣悪）；能力値【筋】 14、【敏】 14、【耐】 13、【知】 7、【判】 10、【魅】 11；開始時進化 噛みつき、脚部（2）。

蛇体基本形態：移動速度 20 フィート、登攀速度 20 フィート；セーブ 頑健（劣悪）、反応（良好）、意志（良好）；能力値【筋】 12、【敏】 16、【耐】 13、【知】 7、【判】 10、【魅】 11；開始時進化 噛みつき、登攀、間合い（噛みつき）、尾、尾の打撃。

解放された幻獣は 1 ヒット・ダイス、+ 2 外皮ボーナス、および身かわし能力を得て開始する。解放された幻獣はヒット・ダイスが増加することに追加のボーナスと能力を獲得する（以下の進化ポイントを参照）。2 ヒット・ダイスの時点、および以降の 3HD ごとに、解放された幻獣の基本鎧ボーナスは + 2 ずつ増加する。このボーナスは鎧ボーナスと外皮ボーナスに分割することができる。また、2 ヒット・ダイスの時点、および以降の 3HD ごとに、解放された幻獣は【筋力】および【敏捷力】の能力値に + 1 ずつ加える。5 ヒット・ダイスの時点、および以降の 4HD ごとに、解放された幻獣はいずれか 1 つの能力値に + 1 ずつ加える。7 ヒット・ダイスの時点で、解放された幻獣はボーナス特技として《複数回攻撃》を得る。

進化ポイント Evolution Points

解放された幻獣は上記に紹介されたものに加えて能力と防御を購入するために使用することのできるいくらかの進化ポイント（EP）を有する。解放された幻獣はその基本形態に関わらず 8 EP で開始する。8 を超えて費やされた追加の 1EP ごとに、解放された幻獣のヒット・ダイスは 1 増加する。解放された幻獣の脅威度は“来訪者”の列を使用してそのヒット・ダイスに伴って増加する。これらの能力の多くはモンスターの共通ルールに示されている。

腕部（変則、2EP）：追加で一對の腕と手を生やす。幻獣は武器を使用するためには武器鍛錬の進化を取得しなければならない。

噛みつき（変則、1EP）：1 回の噛みつき攻撃（1d6 ダメージ）を獲得する。

穴掘り（変則、3EP）：基本移動速度の 1/2 に等しい穴掘り移動速度を獲得する。この進化を選択するためには幻獣は最低 7 ヒット・ダイスでなければならない。

爪（変則、1EP）：2 回の爪攻撃（1d4 ダメージ）を獲得する。この進化を取得するためには幻獣は腕部ないし脚部の進化を取得していなければならない。

登攀（変則、1EP）：基本移動速度に等しい登攀移動速度を獲得する。この進化に追加の 1EP を費やすごとに、この移動速度は 20 フィートずつ増加する。

エネルギーを帯びた攻撃（超常、2EP）：エネルギー種別 1 つを選択すること（【酸】、【冷氣】、【電気】、または【火】）。幻獣のすべての肉体攻撃は追加で + 1d6 のそのエネルギー種別のダメージを与える。この進化を選択するためには幻獣は最低 4 ヒット・ダイスでなければならない。

飛行（変則、2EP）：翼を生やし、基本移動速度に等しい飛行移動速度（良好な機動性）を獲得する。追加の 1EP を費やすごとに、飛

行移動速度は 20 フィートずつ増加する。この進化を選択するためには幻獣は最低 4 ヒット・ダイスでなければならない。

エラ呼吸（変則、1EP）：大気に加えて、水中で無期限に呼吸することができる。

突き刺し（変則、2EP）：1 回の突き刺し攻撃（1d6 ダメージ）を獲得する。

超大型（変則、6EP）：超大型サイズに成長する（【筋力】、【耐久力】、【敏捷力】、外皮ボーナス、および攻撃ならびに AC へのサイズ修正値を『Bestiary』の 296 ページに詳述されているように、また、すべての攻撃のダメージを本書の 297 ページに詳述されているように調整すること）。この進化を選択するためには幻獣は最低 10 ヒット・ダイスで大型の進化を取得していなければならない。

身かわし強化（変則、3EP）：身かわし強化を獲得する。

外皮強化（変則、1EP）：外皮への + 2 ボーナスを獲得する。この進化は 3 ヒット・ダイス以下の場合には 1 回、および幻獣の有する以降の 4 ヒット・ダイスごとに追加で 1 回まで取得することができる。

大型（変則、4EP）：大型サイズに成長する（【筋力】、【耐久力】、【敏捷力】、外皮ボーナス、および攻撃ならびに AC へのサイズ修正値を『Bestiary』の 296 ページに詳述されているように、また、すべての攻撃のダメージを本書の 297 ページに詳述されているように調整すること）。幻獣が人型基本形態を有する場合には、10 フィートの間合いも獲得する。この進化を選択するためには幻獣は最低 6 ヒット・ダイスでなければならない。

脚部（変則、2EP）：追加で一对の脚を生やす。一对の足ごとに幻獣の基本移動速度は 10 フィートずつ増加する。

魔法的な飛行（超常、4EP）：魔法によって飛行し、基本移動速度に等しい飛行移動速度（完璧な機動性）を獲得する。追加の 1EP を費やすごとに、飛行移動速度は 20 フィートずつ増加する。この進化を選択するためには幻獣は最低 4 ヒット・ダイスでなければならない。

間合い（変則、1EP）：幻獣の攻撃の 1 つの間合いが 5 フィート伸びる。

抵抗（変則、1EP）：エネルギー種別 1 つ（[酸]、[冷氣]、[電気]、[火]、あるいは[音波]）に対する抵抗 5 を獲得する。

叩きつけ（変則、1EP）：1 回の叩きつけ攻撃（1d8 ダメージ）を獲得する。この進化を選択するためには幻獣は腕部を有していなければならない。

針（変則、1EP）：1 回の針攻撃（1d4 ダメージ）を獲得する。この進化を取得するためには幻獣は尾を有していなければならない。

水泳（変則、1EP）：基本移動速度に等しい水泳移動速度を獲得する。追加の 1EP を費やすごとに、この移動速度は 20 フィートずつ増加する。

尾（変則、1EP）：長く力強い尾を生やし、表面でバランスを取るための〈軽業〉判定への + 2 の種族ボーナスを獲得する。

尾の打撃（変則、1EP）：1 回の尾の打撃攻撃（1d6 ダメージ）を獲得する。この進化を選択するためには幻獣は尾を有していなければならない。

武器鍛錬（変則、2EP または 4EP）：ボーナス特技として《単純武器習熟》を獲得する。追加で 2EP を費やすことにより、同様にすべての軍用武器への習熟を獲得する。

小型サイズの幻獣 Small Eidolons

標準的な幻獣は中型サイズで開始するが、小型サイズの幻獣にすることもまた可能である。小型サイズの幻獣は、中型サイズの幻獣と比較して【敏捷力】への + 2、【筋力】への - 4、【耐久力】への - 2 を獲得する。また、AC および攻撃ロールへの + 1 サイズ・ボーナスと、CMB および CMD への - 1 サイズ・ペナルティ、ならびに〈隠密〉技能判定への + 4 サイズ・ボーナスを獲得する。飛行できる場合には〈飛行〉技能判定への + 2 サイズ・ボーナスを獲得する。すべての攻撃のダメージを 1 段階ずつ減少すること。

コールド・ライダー Cold Rider

氷で鎧った人の姿がギザギザの捻くれた暗い青色をした氷の枝角を兜として戴いている。

コールド・ライダー 脅威度 8 Cold Rider

経験点 4,800

CE／中型サイズのフェイ（冷気）

イニシアチブ＋7；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋18

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ 18（＋8 鎧、＋3【敏】）

hp 97（13d6＋52）；高速治癒 5

頑健＋8、反応＋11、意志＋10

防御的能力氷の道具；完全耐性〔冷気〕；SR 19

弱点〔火〕および〔音波〕に対する脆弱性、シャッターに対する過敏さ

攻撃

移動速度 30 フィート；氷上歩行

近接＋2 アイシー・バースト・グレイヴ＝＋12／＋7（1d10＋6／×3、加えて1d6〔冷気〕）または突き刺し＝＋9（2d6＋3、加えて1d6〔冷気〕）

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋13）

常時：パス・ウィズアウト・トレイス

回数無制限：オブスキュアリング・ミスト、ゴースト・サウンド（DC13）、チル・メタル（DC15）、ディーブ・スランパー（DC16）、ファントム・スティード、レイ・オヴ・フロスト

1回／日：アイス・ストーム、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

基本データ

【筋】17、【敏】16、【耐】18、【知】14、【判】15、【魅】17

基本攻撃＋6；CMB＋9；CMD 22

特技《イニシアチブ強化》、《駆け抜け攻撃》、《騎乗蹂躞》、《騎乗戦闘》、《技能熟練：騎乗》、《武器熟練：グレイヴ》、《猛突撃》

技能〈威圧〉＋16、〈隠密〉＋19、〈軽業〉＋19、〈騎乗〉＋22、〈真意看破〉＋18、〈知覚〉＋18、〈知識：自然〉＋18、〈動物使い〉＋16

言語 エルフ語、共通語、森語

生態

出現環境 寒冷／地形問わず

編成 単体、2体、または騎兵隊（3～12）

宝物 標準

特殊能力

氷上歩行（変則） コールド・ライダーおよびライダーを乗せているクリーチャーはペナルティなしで氷の表面を渡れ、氷の上でも突撃や疾走が行う際に〈軽業〉判定の必要がない。それらはスパイダー・クライム 呪文の効果を受けているかのように氷の面を登攀できる。

氷の道具（超常） コールド・ライダーは鋼の硬さを持った魔法の氷でできたフル・プレート・アーマーを着て、＋2 アイシー・バースト・グレイヴを握っている。その鎧は鎧による判定ペナルティがない。コールド・ライダーが死んだ時、その鎧とグレイヴは1d6 ラウンド以内に溶けて水になる。

シャッターに対する過敏さ（変則） シャッター 呪文はコールド・ライダーに3d6ポイントのダメージを与え（セーブ不可）、1分間その外皮ボーナスを2減少する。シャッター 呪文は自動的にコールド・ライダーの呪文抵抗を克服する。

の一部のようなものだ。コールド・ライダーは他のフェイの墮落、虐殺、そして腐敗に喜びを感じる。彼らはアンデッドの、あるいは〔冷気〕に抵抗を持つ乗騎を好むが、そのようなものに縁がない時でさえ、彼らのファントム・スティード擬似呪文能力が彼らの乗騎を確保する。

コールド・ライダーは身長7フィートであるが、枝角は容易くその高さを更に2フィート追加する。彼らは体重300ポンド。

コールボーン Caulborn

このクリーチャーは左右に裂けた口、頭巾のように肥大した頭部、そして両手に恐ろしいほどに伸びた指を持つ。

コールボーン 脅威度 7Caulborn

経験点 3,200

N / 中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 4; 感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート、思考感知; 〈知覚〉 + 15

防御

AC 19、接触 18、立ちすくみ 15（+ 4 反発、+ 4 【敏】、+ 1 外皮）
hp 76（9d10 + 27）

頑健 + 6、反応 + 8、意志 + 13

防御的能力 premonition（訳注：詳細不明）、精神力による反発；完全耐性視覚効果

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 13（2d6 + 3）、爪（× 2）= + 12（1d6 + 3）

特殊攻撃 思考喰らい

擬似呪文能力（術者レベル 7；精神集中 + 11）

常時：ディテクト・ソウツ（DC16）、ディテクト・マジック、リード・マジック

3 回／日：ヴァンピリック・タッチ（DC17）、チャーム・モンスター（DC18）、デイズ・モンスター（DC16）、ヒプノティック・パターン（DC16）、ホールド・モンスター（DC19）

1 回／週：ブレイン・シフト（同意する目標のみ）

基本データ

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

基本攻撃 + 9；CMB + 12；CMD 30

特技《攻防一体》、《戦闘発動》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉+ 14、〈隠密〉+ 11、〈軽業〉+ 12、〈鑑定〉+ 12、〈真意看破〉+ 12、〈知覚〉+ 15、〈知識：すべて〉+ 14、〈はったり〉+ 14、〈魔法装置使用〉+ 9

言語 アクロ語、共通語、巨人語、地獄語、水界語、天上語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 合同占い、集合知性

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 12）

宝物 × 2

特殊能力

思考喰らい（変則）コールボーンは接触攻撃 1 回によって 1 体の同意しているか、無防備か、あるいは恍惚状態のクリーチャーの思考を喰らえる。目標が DC18 の意志セーブに失敗した場合、コールボーンは獲物の思考を モディファイ・メモリー を使用したかのように変えられる。この行程は目標に 1d4 ポイントの【知力】および【判断力】ダメージを与える。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

合同占い（擬呪）3 体以上のコールボーンが手を繋ぐことで スクライング 呪文（DC20）を使用したかのようにある場所あるいはある 1 体のクリーチャーを占えるが、最低 3 体のコールボーンが手を繋ぎ集中し続けている限りその呪文の持続時間に制限がなくなる。この能力は CL7（かその集団の最も強力なコールボーンが活用可能な最高の CL）として機能する。このセーブ DC は【魅力】に基づき、最も高い【魅力】能力値を持つコールボーンによって修正される。
集合知性（変則）最低 2 体のコールボーンがお互いに 300 フィート以内にいる限り、その集団のコールボーン 1 体がある危険に気付く

ば全員も気付くことになる。集団内のコールボーン全員が挟撃あるいは立ちすくみ状態になっている場合を除き、コールボーンは誰もその状態にはならない。

精神力による反発（超常）コールボーンは自身の【魅力】修正値を自身の AC に反発ボーナスとして加える。コールボーンは気絶状態になっている時このボーナスを失う。

思考感知（超常）コールボーンは擬似視覚の能力を持っているかのように、60 フィート以内にいる生きており意識があるクリーチャーに気付き、その場所を特定できる。ノンディテクション あるいはマインド・ブランク のような呪文の影響を受けているクリーチャーはこの感覚によって看破されない。

コールボーンは他者の精神エネルギーによって生きているテレパシーによる予言者であり歴史家でもある種族である。彼らは記憶収集のためにある自身の脈打つ頭脳に加えるべき新たな事実と概念を求めて次元界を彷徨う。コールボーンの一隊が特別面白そうな場所を見つけた時、彼らはその場所について全てを学んだと感じるまで何年も定住する。

コールボーンは文字通り精神のクリーチャーである。その肉体は単独で維持され、そして新たな思考を記録し目録化ただけに存在する。コールボーンは悪でないが、他種族との協調関係や友好についてはほとんど興味を持たない。

ゴーレム Golem

ゴーレム：ボーン・ゴーレム Golem, Bone

この恐るべき人の姿は滑らかな縄と腱で縛られた、大量の骨と頭蓋骨の集合である。

ボーン・ゴーレム 脅威度 8 Bone Golem

経験点 4,800

N／大型サイズの人造

イニシアチブ＋6；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋0

防御

AC 21、接触 11、立ちすくみ 19（＋2【敏】、＋10 外皮、－1 サイズ）
hp 90（11d10＋30）

頑健＋3、反応＋5、意志＋3

DR 5／アダマンティンおよび殴打；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき＝＋14（1d8＋4）、叩きつけ（×2）＝＋14（2d6＋4）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃骨の牢獄（遠隔接触＝＋12）

基本データ

【筋】18、【敏】15、【耐】—、【知】—、【判】10、【魅】1

基本攻撃＋11；CMB＋16（武器落としたまたは組みつき＋20）；
CMD 28

特技《イニシアチブ強化》B

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または徒党（2～4）

宝物 なし

特殊能力

骨の牢獄（変則） 標準アクションで、ボーン・ゴーレムは 30 フィート以内のクリーチャー 1 体に自身の骨の一部を投げられる——これの命中には遠隔接触攻撃を成功させなければならない。これらの骨は魔法的に牢獄を模倣し、そのクリーチャーを囲うように形をなす。毎ラウンド、この檻はこのゴーレムの叩きつけダメージを与えるために、ゴーレムの CMB を使用して戦技判定を行う。判定に失敗した場合、目標は依然として囚われたままではあるがダメージは受けない。目標は通常通りこの組みつきから逃れられるし、15 ポイントの斬撃ダメージを牢獄に与えることでもこの骨を打ち破れ、その際はボーン・ゴーレム自身と同じ AC、DR、そしてセーブを使用する。牢獄にダメージを与えてもゴーレムは影響を受けない。ゴーレムはある一時期に 1 つの骨の牢獄しか起動できない。2 つ目を作成しようとした場合、そのゴーレム（か他のクリーチャー）は前のまだ存在する牢獄を破壊しなければならない。

魔法に対する完全耐性（変則） ボーン・ゴーレムは呪文抵抗が可能ならゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文と能力はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

る。この治療によってこのゴーレムが最大ヒット・ポイントを超過する場合、超過分を一時的ヒット・ポイントとして得る。ボーン・ゴーレムは負のエネルギー・ダメージを与える攻撃に対してセーヴィング・スローを行わない。

・レイズ・デッド、リザレクション、あるいはトゥルー・リザレクション呪文は 1 分間のあいだこれの DR および魔法に対する完全耐性を無効化する。

ボーン・ゴーレムは墳墓の守護者として造られることが最も多い——そして守護すべき死体そのものから造られることもある。

作成法

このゴーレムの肉体は最低でも 1 ダースの中型あるいはそれより大きい骸骨の骨で構成されている。それらの骨は 1,000gp の価値のある香油やワニスで処理しなければならない。

ボーン・ゴーレム Bone Golem

術者レベル 9 レベル；市価 41,000gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト、リミテッド・ウィッシュ、テレキネシス、および、アニメイト・デッドまたはアニメイト・オブジェクトのいずれか、作成者は術者レベル 9 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉または〈治療〉DC15；**費用** 21,000gp

・生きているクリーチャーを治療する魔法的な効果はボーン・ゴーレムを 1d4 ラウンドの間（スロー呪文と同様に）遅くする（セーブ不可）。

・負のエネルギー・ダメージを与える魔法的な攻撃はこのゴーレムのスロー効果を打ち破り、通常であればその攻撃が与えたであろう 3 ポイントのダメージにつき 1 ポイントのダメージを治療す

ゴーレム：ブラス・ゴーレム Golem, Brass

邪悪な有角の人間に似せて造られたこのそびえ立つ青銅の像は、巨人用に設えられたソードをその金属の拳に握っている。

過分を一時的ヒット・ポイントとして得る。ブラス・ゴーレムは〔火〕効果に対してセーブを行わない。

火の元素と他次元界の青銅の冷酷無比な自動人形であるブラス・ゴーレムは作成者の宮殿、財宝、後宮の番人として立つ。ブラス・ゴーレムは身長 24 フィート、体重 18,000 ポンドである。

作成法

ブラス・ゴーレムの作成には最低 20,000gp の費用がかかる、希少な鉱物を溶かし混合鉱石を混ぜた 18,000 ポンドの青銅が要求される。

ブラス・ゴーレム Brass Golem

術者レベル 17 レベル；市価 180,000gp

作成方法

前提条件《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト、インセンディエリ・クラウド、リミテッド・ウィッシュ、シー・インヴィジビリティ、作成者は術者レベル 17 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：防具〉または〈製作：鉄鍛冶〉DC22；**費用** 100,000gp

ブラス・ゴーレム 脅威度 14 Brass Golem

経験点 38,400

N／超大型サイズの人造

イニシアチブ + 0；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉+ 1

防御

AC 30、接触 8、立ちすくみ 30（+ 22 外皮、－ 2 サイズ）

hp 150（20d10 + 40）

頑健 + 6、**反応** + 6、**意志** + 7

DR 15／アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、〔火〕、魔法

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 青銅のファルシオン＝+ 29（3d6 + 11／18～20、加えて 2d6〔火〕）、叩きつけ＝+ 29（2d6 + 11、加えて 2d6〔火〕）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃（DC20）、熱気（2d6〔火〕）

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中+ 12）

常時：シー・インヴィジビリティ

基本データ

【筋】32、【敏】11、【耐】—、【知】—、【判】13、【魅】1

基本攻撃 + 20；**CMB** + 33；**CMD** 43

その他の特殊能力 断末魔の爆発、青銅のファルシオン

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または見張り（2～4）

宝物 なし

特殊能力

青銅のファルシオン（変則） ブラス・ゴーレムのファルシオンは超大型サイズ用のファルシオンとしてダメージを与えるが、実の所それは主要肉体攻撃であり、人工的な武器ではないため、武器落としされることはない。

プレス攻撃（超常） 1d4 ラウンドに 1 回できるフリー・アクションとして、ブラス・ゴーレムは煙と煤の雲を吐き出し、一辺 20 フィートの立方体の範囲を満たせる。これは 1d6 ラウンドの間持続し、6d6 ポイントの〔火〕ダメージ（DC20 の反応で半減）を与えるインセンディエリ・クラウドと同様に機能する。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

断末魔の爆発（変則） ブラス・ゴーレムは破壊された時に爆発する。このゴーレムの 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは 12d8 ポイントの〔火〕ダメージを受ける（DC20 の反応で半減）。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

魔法に対する完全耐性（変則） ブラス・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文と効果はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

・〔冷気〕ダメージを与える魔法的な攻撃はブラス・ゴーレムを 1d6 ラウンドの間セーヴィング・スロー不可で（スロー呪文と同様に）遅くする。

・〔火〕ダメージを与える魔法的な攻撃はこのゴーレムのスロー効果を破り、通常であればその攻撃を与えたであろう 3 ポイントのダメージにつき 1 ポイントのダメージを治癒する。この治癒量によってこのゴーレムが最大ヒット・ポイントを超過する場合、超

ゴーレム：キャノン・ゴーレム Golem, Cannon

このギザギザの金属の集合は人型をなしており、その巨大な大砲は機械的な精密さを持って敵を照準する。

キャノン・ゴーレム 脅威度 15 Cannon Golem

経験点 51,200

N / 大型サイズの人造

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 2

防御

AC 31、接触 16、立ちすくみ 24（+ 7 【敏】、+ 15 外皮、－ 1 サイズ）
hp 140（20d10 + 30）

頑健 + 6、反応 + 13、意志 + 8

DR 15 / アダマンティン；完全耐性 人造の種別特徴、魔法

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝ + 29（2d10 + 10）

遠隔大砲＝ + 26 / + 21（6d6 + 7 / 19 ～ 20 / × 4）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃大砲

基本データ

【筋】 30、【敏】 24、【耐】 一、【知】 一、【判】 15、【魅】 2

基本攻撃 + 20；CMB + 31；CMD 48

特技《クリティカル強化：大砲》B

その他の特殊能力合金、発破クリティカル、銃修練

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体または 2 体

宝物 なし

特殊能力

合金（変則） キャノン・ゴーレムの叩きつけおよび大砲攻撃はダメージ減少を克服するに際しアダマンティン、冷たい鉄、そして銀であるものとして扱う。

発破クリティカル（変則） キャノン・ゴーレムが叩きつけ攻撃でクリティカル・ヒットを確定した時、そのゴーレムはその目標に対してフリー・アクションで 1 回の大砲攻撃を行える（大砲が装填されている限り）。

大砲（変則） このゴーレムの大砲の射程単位は 100 フィートであり、命中した時に 6d6 ポイントの殴打および刺突ダメージを与え、クリティカル修正は× 4 である。大砲の弾倉にはある一時に最大 20 の砲弾が詰められる——弾倉へ砲弾 1 つを再装填するにはゴーレムの標準アクションがかかり、発砲するために砲弾 1 つを大砲そのものに装填するのは即行アクションである；これによってこのゴーレムは毎ラウンド 2 発大砲を撃てる。

銃修練（変則） キャノン・ゴーレムは自身の【敏】修正値を大砲によって与えられるダメージに加える。

魔法に対する完全耐性（変則） キャノン・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文と効果はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

- ・[水] の補足説明を持つ呪文はキャノン・ゴーレムの大砲を 1 ラウンドの間使用不可にさせる（セーブ不可）。
- ・ヒート・メタル呪文はゴーレムの大砲に瞬間的に逆火を起こさせ、6d6 ポイントのダメージをこのゴーレムに与え、1d6 ラウンドの間よろめき状態にさせる（セーブ不可）。

キャノン・ゴーレムの内部は機械の迷宮である；その異次元の収納には常に新しい黒色火薬が入っている。キャノン・ゴーレムは身長 12 フィート。

作成法

キャノン・ゴーレムは 2,000 ポンドのアダマンティン、青銅、冷たい鉄、そしてミスラルから造られる。

キャノン・ゴーレム Cannon Golem

術者レベル 17 レベル；市価 200,000gp

作成方法

前提条件 《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト、リミテッド・ウィッシュ、ブレイン・シフトまたはシークレット・チェスト、作成者は術者レベル 17 レベル以上でなければならない；**技能** 〈製作：攻城兵器〉および〈知識：工学〉DC25；**費用** 105,000gp

ゴーレム：フォッシル・ゴーレム Golem, Fossil

化石となった骨が角の生えた肩からティラノサウルスの頭蓋骨である手まで、この動く人造の肉体を形作っている。

フォッシル・ゴーレム 脅威度 12 Fossil Golem

経験点 19,200
N / 超大型サイズの人造
イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 0

防御
AC 26、接触 9、立ちすくみ 25（+ 1 【敏】、+ 17 外皮、－ 2 サイズ）
hp 122（15d10 + 40）
頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 5
DR 10 / アダマンティンおよび殴打；完全耐性 人造の種別特徴、魔法

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき（× 2）＝+ 20（6d6 + 7、加えて石化）
接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

基本データ
【筋】 25、【敏】 13、【耐】 ー、【知】 ー、【判】 10、【魅】 1
基本攻撃 + 15；CMB + 24；CMD 35
特技《迎え討ち》B

生態
出現環境 気候問わず / 地形問わず
編成 単体または徒党（2 ～ 4）
宝物 なし

特殊能力
魔法に対する完全耐性（超常）フォッシル・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文と能力はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

- ・トランスミュート・ロック・トゥ・マッド呪文はフォッシル・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間セーヴィング・スロー不可で（スロー呪文と同様に）遅くする。
- ・ストーン・トゥ・フレッシュ呪文は 1 ラウンドの間これのダメージ減少および石化の能力を消す。

石化（超常）フォッシル・ゴーレムの攻撃は段々と生肉を石へと変えてゆく。ゴーレムが目標に肉体攻撃の 1 つを命中させる度に、その目標は DC19 の頑健セーブに成功しない限り 1d6 ポイントの【敏捷力】吸収を受ける。この攻撃によって 0 【敏捷力】まで減少したクリーチャーはフレッシュ・トゥ・ストーン呪文によるものと同様に完全に石へと変わる。ストーン・トゥ・フレッシュをそのクリーチャーに発動するとこの攻撃による【敏捷力】吸収は全て除去される。このセーブ DC は【耐久力】に基づき、+ 2 の種族ボーナスが含まれる。

フォッシル・ゴーレムは大昔に死んだディノサウルスや他の有史以前のクリーチャーの石化した骨で作成されている。これらの骨は概して、元々のクリーチャーの形を模倣しようと組み合わせられることはない——通常、（ティラノサウルスのような）強力な捕食恐竜の頭蓋骨が手の場所に付き、フォッシル・ゴーレムに一對の圧倒的な噛みつき攻撃を与えている。フォッシル・ゴーレムに吹き込まれている魔法のエネルギーも更なる脅威を形成している——それらは化石化を、ダメージを与えたクリーチャーに影響を与える恐るべき

疫病の形へと変えている。
フォッシル・ゴーレムは時に洞窟や他の天然の要塞の防衛に使用されることがある。静止しているフォッシル・ゴーレムは訓練されていない者の眼には単なる奇妙な骨の展示物にしか見えない。フォッシル・ゴーレムは体長 20 フィート、体重 8,000 ポンド。

作成法
フォッシル・ゴーレムは少なくとも 2 体の超大型サイズ以上のクリーチャーの化石した骸骨から作成しなければならない。ゴーレムを形成する化石化した骨には長期保存および再組み立てのために 5,000gp の価値のある錬金術的な溶剤が要求される。

フォッシル・ゴーレム Fossil Golem
術者レベル 15 レベル；市価 125,000gp

作成方法
前提条件《人造クリーチャー作成》、フレッシュ・トゥ・ストーン、ギアス／クエスト、リミテッド・ウィッシュ、ストーン・シェイプ、作成者は術者レベル 15 レベル以上でなければならない；技能〈製作：彫刻〉または〈治療〉DC20；費用 65,000gp

ゴブリン・スネーク Goblin Snake

蛇の牙を生やした灰色の唇のないゴブリンの頭が、曲がりくねった黒光りする鱗の蛇の胴体の上にある。

ゴブリン・スネーク 脅威度 1 Goblin Snake

経験点 400

CE / 小型サイズの異形

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+ 5

防御

AC 14、接触 13、立ちすくみ 12（+ 2 【敏】、+ 1 外皮、+ 1 サイズ）
hp 13（2d8 + 4）

頑健 + 2、反応 + 2、意志 + 4

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 5 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = + 2（1d4 + 3）

特殊攻撃ゴブリンのプレス

基本データ

【筋】14、【敏】15、【耐】14、【知】9、【判】12、【魅】13

基本攻撃 + 1；CMB + 2；CMD 14（足払いされない）

特技《技能熟練：はったり》、《踏み込み》B

技能〈威圧〉+ 5、〈隠密〉+ 10、〈知覚〉+ 5、〈知識：地域〉+ 3、〈はったり〉+ 6

言語 共通語、ゴブリン語

その他の特殊能力スネークとの共感 + 7

生態

出現環境 気候問わず / 地下または沼地

編成 単体、2 体、または巣（3 ～ 12、加えてヴェノマス・スネーク 1 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

ゴブリンのプレス（変則） 1d4 ラウンドに 1 回、ゴブリン・スネークは標準アクションとして胸のむかつくようなゲップを吐ける。ゴブリン・スネークの 5 フィート以内にいるクリーチャーは、DC13 の頑健セーブに成功しない限り 1d6 ラウンドの間悪臭によって不調状態になる。セーブに成功したクリーチャーたちはそのゴブリン・スネークによるプレスの影響を 24 時間受けない。ゴブリン・スネークとゴブリンはこの効果に対する完全耐性を持つ。これは「毒」効果である。セーブ DC は【耐久力】に基づく。

スネークとの共感（変則） この能力はドルイドの野生動物との共感のように機能するが、この能力によってゴブリン・スネークはスネークや類似した蛇体の爬虫類と言語によって意思疎通でき、ゴブリン・スネークの言語は彼らに理解されるようになる。このボーナスはゴブリン・スネークの種族ヒット・ダイスに加えその【魅力】修正値と + 4 ボーナスに等しい。

執念深い捕食者であり暴漢であるゴブリン・スネークは甲高い音を立て、直情的であり、そして飢えが満たされることはない。しかしながら彼らの本能的な狡猾さが確たるものになる時、この狂気のクリーチャーはゴブリンの移ろ気さを伴った大蛇の隠密性と致命的な狡猾さを見せつけるようになる。

非情で自己中心的なゴブリン・スネークが次の食事と自身の根拠のない傲慢さ以上に何かに興味を持つことはほとんどない。ゴブリンと同様、彼らは日々の食事の最中でも容易く体重が減るが、ゴブリン・スネークは怠惰でもあり、肉を見つけるために動くよりも手近にある食べられそうなものを食べることの方が多い。結果として、腐肉喰らいからゴミくず（その恐ろしく吐き気を催す吐息の発生源

である）まで、鎌首が届き食べられるものをなんでも食べる。ゴブリン・スネークは新鮮な肉を喜ぶが、自力で狩って殺すよりも誰かに持ってきてもらうものの方をずっと好む。

スネークの仲間であるゴブリン・スネークは時に数匹の自身より小さい有毒の蛇と同行することがあり、ゴブリン・スネークはそれらを住処と食料の護衛のために使う。ゴブリン・スネークは熱狂的なまでにナーガに嫉妬しているが、その妬心は蛇の威厳と魔法の熟練に対してである。積極的に狡猾なゴブリン・スネークがナーガの物真似をすることは知られており、「ナーガの」魔法能力を崇めている騙されやすいクリーチャーに貢物と食べ物とを要求する。一部の学者はゴブリン・スネークとナーガの表層的な類似性を気にかけて、ゴブリン・スネークは劣ったナーガ族の 1 種であるかもしれないという理論を立てている——この理論は大抵のナーガ族は歯牙にもかけていない。

ゴブリン・スネークはゴブリンほど賢くはないが、その恐ろしい姿によってゴブリン社会において大袈裟な地位を得ている。怖がりなゴブリンたちは概してこの獣を尊重し、ゴブリン・スネークの生来の傲岸さと優越感を満たす。ゴブリンの部族にいるゴブリン・スネークは通常そのゴブリンの仲間たちを最高で従者、最低なら奴隸として扱う。

ゴブリン・スネークはゴブリンのホース（不注意なゴブリン・スネークを容易に踏み潰せる）に対する恐怖と火（腕がないため放火して遊ぶ機会は皆無だが）への愛を共有するが、ゴブリンほどには迷信深くない。ゴブリン・スネークは機会があれば熱心に魔法を受け入れ、ゴブリン・スネークがアデプト、クレリック、オラクル、あるいはソーサラーのクラス・レベルを持ちゴブリンの部族の巫女あるいは高僧となることは珍しくない。

ゴラザグ Ghorazagh

鍛われた丸い胴体、無数の唇脚、そして無数の目を持つこのクリーチャーは本当に悍ましい。

ゴラザグ 脅威度 13 Ghorazagh

経験点 25,600
NE / 大型サイズの異形
イニシアチブ + 3；感覚血液感知、暗視 30 フィート；〈知覚〉 + 21

防御
AC 26、接触 12、立ちすくみ 23（+ 3 【敏】、+ 14 外皮、－ 1 サイズ）
hp 187（15d8 + 120）
頑健 + 15、反応 + 10、意志 + 12
弱点 [音波] に対する脆弱性

攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 40 フィート（完璧）
近接 噛みつき = + 16（2d6 + 6）、爪（× 2） = + 16（1d8 + 6）、触手（× 4） = + 14（1d6 + 3 および “つかみ”）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 吸血（1d4 【耐】）、血の噴霧

基本データ
【筋】 22、【敏】 17、【耐】 26、【知】 15、【判】 17、【魅】 16
基本攻撃 + 11；CMB + 18；CMD 31
特技《かすめ飛び攻撃》、《頑健無比》、《強打》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《複数回攻撃》
技能〈隠密〉 + 17、〈生存〉 + 21、〈知覚〉 + 21、〈知識：ダンジョン探検〉 + 17、〈登攀〉 + 14、〈はったり〉 + 18、〈飛行〉 + 27
言語 アクロ語；化学的意思疎通

生態
出現環境 気候問わず / 地下
編成 単体、2 体、共棲集団（3 ～ 9）、または巣（10 ～ 40、血縁者からなる 17HD の護衛 6 および 21HD の巣の王 1 を含む）
宝物 標準

特殊能力
血液感知（超常）ゴラザグは擬似視覚の能力を持っているかのように 60 フィート以内の生きているクリーチャーに気付く。
血の噴霧（超常）1d4 ラウンドに 1 回、ゴラザグは 20 フィートの円錐形に血と魔力酵素を放てる。ゴラザグの血の噴霧を受けた生きているクリーチャーは DC25 の頑健セーブに成功しない限り スロー呪文の影響を受けたかのような状態になる。既に遅くなっているクリーチャーがゴラザグの血の噴霧を再び受けると、その追加のセーブに成功しない限り麻痺状態になる。これらの効果は 2d6 ラウンド持続する。ゴラザグは意識的に酵素を変えることもでき、この能力の効果全てを除去する噴霧も生成できる。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。
化学的意思疎通（変則）ゴラザグは 60 フィート以内にいる他のゴラザグと分泌物質の伝達により意思疎通ができる。ゴラザグの巣に於いて、この距離は巣全体を覆うまでに拡大される。これは無音であり、時間差なくゴラザグたちのみが理解できる意思疎通形態である。

さを知ったのはごく最近であり、ゆっくりとその漆黒の目を上へと向け始めている。
ゴラザグは近くのをなんでも消化できるが、血の消化だけはいできない。彼らの消化機構は肉、骨、そして他の生体物質全てを処理し、血は濾過され体内の大きな貯蔵器官に蓄えられ、その血は体内で粘液や他の奇妙な液体と混ぜられ、糊のような濃い物質になる。ゴラザグはその液体を獲物の足を止めるための攻撃として噴霧できるが、その汚らしい物質の本来の使用目的は建築である。ゴラザグの巣は全体がこの物質で造られており、この物質は乾くと金属の硬さを持ち、暗い赤色の樹脂のような見た目になる。ゴラザグの巣は結果として悪夢のような場所になる——端まで数マイルも捻れ続ける、内蔵のような気味の悪い見た目をした隧道という場所に。

ゴラザグ——もしくはゴア・ウィーヴァー——は 無明の地下の最深部、最も奇怪な空洞にいる膨張した妖怪であり、その恐ろしい空間の哀れな蟲を捕食する。狡猾な精神を持ち、人智を超え、地上の者にとって不快なゴア・ウィーヴァーたちが地上世界の繁栄と豊か

ゴリニッチ Gorynych

このすべすべした3つ首の竜は後ろ足で立ち上がり、翼を広げ、牙3組の奥から焰をそれぞれちらつかせる。

を使用してもいいし、その組み合わせでも良い（2頭が噛みつき1頭が吐く、3頭が吐きどれも噛みつかない、など）。

この邪悪な獣は略奪行動によって辺境全体を脅かす。このトゥルー・ドラゴンの従兄弟たちに友人はいないが、ゴリニッチは時に地主としてグリーン・ドラゴンやブラック・ドラゴンを脅かすこともある。ゴリニッチは僅かな財宝しか集めていないヤング・ドラゴンを探して、その旧敵であるクリーチャーたちを殺して財宝を独り占めしようとする。ゴリニッチはドレイクおよびワイヴァーンを支配するが、トゥルー・ドラゴンたちはゴリニッチを、突然変異で逸脱した古い血筋の胸くその悪い遺物であると見做している。

強欲、食欲、そして異常なまでの肉欲に衝き動かされるゴリニッチは財宝を集めるため、可能な限り食べるため、そして人型生物の乙女を追回すために生きており、必要に応じてオルター・セルフとチャーム・パースンを使用する。ゴリニッチは他の呪文効果の複製におけるリミテッド・ウィッシュを際立って創造性豊かに使用して、欲望を満たし悪行を成す。

財宝を盗むためにヤング・ドラゴンに忍び寄ることや見定めた乙女の誘拐で忙しくない時のゴリニッチは、大抵古の廃墟を探し求める。そこで彼らは自身を守護者に任命し、時に人怪の部族全体をかき集めて奴隷として振る舞わせることさえある。

ゴリニッチ 脅威度 15 Gorynych

経験点 51,200

CE／超大型サイズの竜

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋23

防御

AC 28、接触 10、立ちすくみ 26（＋2【敏】、＋18 外皮、－2 サイズ）
hp 212（17d12＋102）；再生 5（〔酸〕）

頑健＋16、反応＋14、意志＋15

DR 10／秩序；完全耐性〔火〕、麻痺、毒、睡眠；SR 26

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（貧弱）、水泳 50 フィート

近接 噛みつき（×3）＝＋24（2d8＋8）、爪（×2）＝＋23（1d8＋8）

接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート（噛みつきは 20 フィート）

特殊攻撃 プレス攻撃（40 フィート円錐状、5d6〔火〕、反応・DC24・半減、1d4 ラウンドごとに1回使用可能）

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋19）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：ダンシング・ライツ、チャーム・パースン（DC15）、メッセージ

3回／日：オルター・セルフ、グレーター・ディスペル・マジック、ピストウ・カース（DC18）

1回／日：ミスリッド（DC20）、リミテッド・ウィッシュ、レッサー・ギアス（DC18）

基本データ

【筋】27、【敏】15、【耐】22、【知】12、【判】17、【魅】18

基本攻撃＋17；CMB＋27；CMD 39

特技《足止め》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋17、〈隠密〉＋14、〈交渉〉＋17、〈真意看破〉＋16、〈水泳〉＋24、〈知覚〉＋23、〈知識：自然〉＋14、〈知識：神秘学〉＋14、〈呪文学〉＋14、〈はったり〉＋17、〈飛行〉＋7

言語 共通語、森語、竜語

その他の特殊能力多頭

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体

宝物 ×2

特殊能力

プレス攻撃（超常） ゴリニッチの頭部それぞれは独自のプレス攻撃を持つ。ゴリニッチがプレス攻撃を使用する時、1頭か、2頭か、あるいは3頭全てからプレスを吐ける。複数のプレスの範囲が重なった場合、その重なった範囲にいたクリーチャーは反応セーブに－2（3つのプレス攻撃が重なった場合－4）のペナルティを受ける。プレス攻撃の重なりによるダメージは累積し、〔火〕に対する抵抗に際し1つの発生源による〔火〕ダメージであるとは見做される。どれだけの数の頭部が火を吐こうと、そのゴリニッチは1d4 ラウンドに1回しかプレス攻撃を使用できない。

多頭（変則） ゴリニッチの頭部全ては相互に独立して行動できる。全力攻撃する時、頭部それぞれは噛みつきでもいいし、プレス攻撃

コンガマトー Kongamato

鳥のような頭部を持った巨大な竜クリーチャーが空から急降下し、降下しながら鋭い鳴き声を解き放つ。

コンガマトー 脅威度 15 Kongamato

経験点 51,200
N / 超大型サイズの竜
イニシアチブ + 7 ; 感覚 暗視 60 フィート、夜目 ; <知覚> + 23

防御
AC 29、接触 11、立ちすくみ 26 (+ 3 【敏】、+ 18 外皮、- 2 サイズ)
hp 261 (18d12 + 144)
頑健 + 19、反応 + 16、意志 + 13
DR 10 / 魔法 ; 完全耐性 魔法 麻痺および睡眠; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10、[電気] 10、[火] 10 ; SR 26

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 160 フィート (標準)
近接 噛みつき = + 28 (2d6 + 2)、爪 (× 2) = + 28 (1d8 + 12)、尾の打撃 = + 26 (2d6 + 6)、翼 (× 2) = + 26 (1d8 + 6)
接敵面 15 フィート ; 間合い 15 フィート
特殊攻撃 wailing dive、プレス攻撃 (50 フィート円錐状、14d6 [音波] ダメージ、反応・DC20・半減、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能)

基本データ
【筋】 34、【敏】 17、【耐】 26、【知】 9、【判】 14、【魅】 17
基本攻撃 + 18 ; CMB + 32 ; CMD 45 (対足払い 49)
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《急旋回》、《強打》、《神速の反応》、《ひつつかみ》、《武器破壊強化》、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能《威圧》+ 16、<隠密> + 13、<真意看破> + 15、<生存> + 20、<知覚> + 23、<登攀> + 19、<飛行> + 20
言語 竜語
その他の特殊能力 収縮、突き刺す嘴

生態
出現環境 熱帯 / 森林
編成 単体または 2 体
宝物 標準

特殊能力
突き刺す嘴 (変則) コンガマトーの嘴は極めて硬く、物体の破壊に熟達している。アイテムにダメージを与える試みをする時、コンガマトーの嘴攻撃は 2 倍のダメージを与え、物体の硬度を克服するに際しアダマンティン製として扱われる。
激鳴の飛び込み (超常) コンガマトーが飛行中に突撃する、あるいは《かすめ飛び攻撃》特技を使用する時、このクリーチャーの肉体はエネルギーを吹き込まれ、その噛みつきは攻撃に + 1d6 ポイントの [音波] ダメージを追加する。

コンガマトーは世界の密林奥深くで狩猟する原始の竜である。「トゥルー」である従兄弟ほど知的でも魔法に熟達してもいないが、コンガマトーはその快活さと圧倒的な力によって尊敬され恐れられている。コンガマトーの肉体は明らかに竜種——四肢それぞれから鋭い爪を伸ばすずんぐりなのろま——だが、このクリーチャーの頭部は歯のない長い嘴と立派な鶏冠を生やした紛れもなく鳥類である。コンガマトーの革は見事な鮮緑色をしており、灰色の腹部と広く薄い真紅の翼を持っている。雌は雄よりも小さな鶏冠を持ち、両翼の下部と腹部は薔薇色をしている。
コンガマトーは最古かつ最硬の木々の上あるいは洞窟や廃墟の中を住み処とする捕食者において高峰である。コンガマトーは肉食で

あり、大型の動物の群れを捕食する。彼らは歯を持たないが、その嘴は鋭く強固であり、正確に死体を切り刻め、木、岩、そして金属さえなぎ倒せる。可能な時、コンガマトーは縄張り内で狩猟し、密林の中でさえ音もなく優雅に滑空しながら獲物を奇襲する。
雄も雌も体長 30 フィートまで成長し、両翼を伸ばした長さもその程度までなり、そして体重は 7 トンにまでなる。コンガマトーは 500 から 600 年生きる。

サイクロプス Cyclops

サイクロプス：グレート・サイクロプス Cyclops, Great

この奇形であるが信じられないほど筋肉質な人型生物は、顔に生やした短いギザギザの角の下に1つの巨大な血走った眼を持っている。

グレート・サイクロプス 脅威度 12 Great Cyclops

経験点 19,200

CE / 超大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ + 1；感覚 夜目；〈知覚〉 + 22

防御

AC 26、接触 9、立ちすくみ 25（+ 4 鎧、+ 1 【敏】、+ 13 外皮、－ 2 サイズ）

hp 195（17d8 + 119）

頑健 + 12、反応 + 6、意志 + 14

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 高品質のグレートクラブ＝+ 24 / + 19 / + 14（3d8 + 19）、突き刺し＝+ 17（1d8 + 6）または突き刺し＝+ 23（1d8 + 13）、叩きつけ（× 2）＝+ 23（2d6 + 13）

遠隔 岩＝+ 11（2d6 + 19）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、4d8 + 24）、岩投げ（120 フィート）

基本データ

【筋】 36、【敏】 13、【耐】 25、【知】 7、【判】 14、【魅】 8

基本攻撃 + 12；CMB + 27；CMD 38

特技《強打》、《クリティカル熟練》、《持久力》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》

技能〈知覚〉 + 22

言語 共通語、巨人語、サイクロプス語

その他の特殊能力暴力性の関き

生態

出現環境 いずれかの温暖または熱帯

編成 単体、共棲集団（2 ～ 5）、または部族（6 ～ 14）

宝物 標準（高品質のグレートクラブ、ハイド・アーマー、その他の宝物）

特殊能力

暴力性の関き（超常） 1日に1回即行アクションで、グレート・サイクロプスは靈感の野蛮人の爆発を得られる。そうした時、次のターンの開始時まで全ての武器、肉体攻撃、そして岩の攻撃におけるクリティカル可能域を倍にする。また、1日に1回、グレート・サイクロプスのヒット・ポイントが0以下になり《不屈の闘志》特技によって意識を保つ時、この能力はチャージが回復し、同じ日にこの能力の2回目を使用できる。

サイクロプス種の中の退廃した巨人であるグレート・サイクロプスは、卓越した予言の種族における激怒と闇の破滅の体现である。彼らの目は虐殺と恐怖の無限の可能性を指し示し、その近視眼は一瞬一瞬に隠された無限の死と大破壊の潜在性を観察しているようだ。巨人ではあるが頭の鈍い、こうした筋骨隆々とした野蛮人たちは通常一匹狼であるが、時に必要性あるいは命運が彼らを安全な場所から追い出し暴徒へと駆り立てることがある。こうした明確な威力は戦慄をもたらし、多くの場合崇敬を育て、剣呑な闇の伝説という覆いでサイクロプスを隠す奇妙な教団を結成させることになる。

この世界の僻地や原始の土地の住人であるグレート・サイクロプスは概して誰も来ないような土地で暮らす——荒涼とした島、標高の高い岩山、そして過酷な時に大洞窟のある丘がちの土地を彼らは好んで住み処とする。彼らの大半は行き来の多い土地や人口の多い土地を避け、大半の時間をかけて野生の大型動物や怪物の獲物さえ狩るが、飢えや自棄によって彷徨って人型生物の行き交う道や居住地を求め、彼らの脆い建物を容易く打ち壊し、泣き喚くクリーチャーたちを風味のある食事とすることがある。

平均的なグレート・サイクロプスは身長およそ 30 フィートで体重は重くて 4 トンだが、驚くほどサイズの大きい個人も知られている。

サガリ Sagari

この不安にさせるクリーチャーは牙の生え緑色の目をした馬の頭と、1本のたうつ触手でしかない胴体を持つ。

サガリ 脅威度 1/2 Sagari

経験点 200
NE / 超小型サイズの異形
イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 4

防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（+ 2 【敏】、+ 2 サイズ）
hp 7（1d8 + 3）
頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 2

攻撃
移動速度 10 フィート、飛行 30 フィート（完璧）
近接 噛みつき = + 1（1d4 - 1）、触手 = + 1（1d4 - 1）
接敵面 2・1/2 フィート；間合い 2・1/2 フィート
特殊攻撃 有害な嘶き、打ちのめす一撃

基本データ
【筋】 8、【敏】 15、【耐】 17、【知】 6、【判】 11、【魅】 14
基本攻撃 + 0；CMB + 0；CMD 9（足払いされない）
特技 《神速の反応》
技能 〈隠密〉 + 14、〈知覚〉 + 4、〈飛行〉 + 10
言語 アクロ語
その他の特殊能力 飛行能力

生態
出現環境 気候問わず／森林
編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 8）、または大きな群れ（9 ～ 16）
宝物 なし

特殊能力
有害な嘶き（超常） 標準アクションで、サガリは怪物のようないななきを發せる。60 フィート以内にいるクリーチャーはその忌まわしい音によって DC12 の意志セーブに成功しない限り 1d4 ラウンドの間不調状態になる。これは「音波、精神作用」効果である。セーブの成否に関わらず、影響を受けたクリーチャーは同一のサガリによる有害な嘶きに対する完全耐性を 24 時間の間得る。このセーブ DC は【魅力】に基づく。
飛行能力（超常） サガリの飛翔は超常的な性質だ。
打ちのめす一撃（変則） サガリは超小型ではあるが、近接攻撃をする時に機会攻撃を誘発しない。加えて、その触手攻撃は主要武器である。

サガリは山道に憑き、首から伸びる醜惡な触手で木の枝から逆しまに垂れ下がる。思いもよらないことに知的であるこうした容赦のない異形は止まり木から強襲して森を歩く無警戒な旅人たちに攻撃する。そのつんざくようないななきは聞く者を不調にし、その音の波が犠牲者の胸郭の内部で振動し、不快感を生じさせる。サガリの集団は特に危険であり、その悍ましいいばいで大氣を満たし、無防備状態かつ吐き気がする状態となった獲物へと落ちて攻勢をかける。

サガリの触手は敵をつかみ首を絞められるほど強力ではないが、このクリーチャーは触手を大きな噛みつきに追加する攻撃に使える。サガリは厳格な肉食性であり、必要とあれば腐肉の食事に頼ることもあるが、新鮮な肉を圧倒的に好む。サガリが災害をぶちまけるためあるいは事故によって人里に来ると、小屋や他の天井の高い建物の垂木から吊り下がる。厩の家畜はサガリにとって理想の獲物であり、素早く殺して数分で捕らえた動物の新鮮な肉を貪る。サガ

リは余りに強そうな敵には攻撃しないが、時にクリーチャーの集団を攻撃し、敵の多くを不調にして気を散らしている間に最弱の人物を攻撃しようとする。

サガリは本来世界の地下にある広大な大洞窟から来たと考えられている。サガリは話せるが、獲物とすることはまずなく、食べ物と意思疎通する理由などないと考えている。比較的知的であるが、サガリがどのような形態であれ社会を成すことは稀であり、あっても自分たちより大きな獲物を集団で狩ろうと群れでうろつく程度である。

サガリは口から触手までの長さ 3 フィート、体重は 30 ポンド。

サスカッチ Sasquatch

身長が高く頑丈で毛むくじゃらなこの人型生物クリーチャーは棍棒用に大きな木の枝を握り、猿のように大股で歩く。

サスカッチ 脅威度 2 Sasquatch

経験点 600

N / 中型サイズの人型生物（サスカッチ）

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 5

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（+ 2 【敏】、+ 2 外皮）

hp 22（3d8 + 9）

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 クラブ = + 8（1d6 + 9）または叩きつけ = + 8（1d4 + 9）

遠隔 岩 = + 5（1d4 + 9）

特殊攻撃 岩投げ（120 フィート）

基本データ

【筋】 22、【敏】 15、【耐】 16、【知】 9、【判】 10、【魅】 11

基本攻撃 + 2; CMB + 8; CMD 20

特技《技能熟練：隠密》、《自力生存》

技能〈隠密〉 + 10（森林地域では + 14）、〈生存〉 + 10、〈知覚〉 + 5、〈治療〉 + 2; 種族修正 + 4 〈知覚〉、+ 4 〈隠密〉（森林地域では + 8）、+ 4 〈生存〉

言語 サスカッチ語

その他の特殊能力刺激臭、森渡り

生態

出現環境 温暖または寒冷／森林

編成 単体、2 体、または一家（3 ～ 7）

宝物 標準

特殊能力

刺激臭（変則） サスカッチの悪臭は極めて強力であり、通常の鋭敏嗅覚の距離の倍から感知できる。

森渡り（変則） サスカッチはあらゆる種類の下生え（天然の茨、野バラ、濃い下生えといった地形）をダメージや他の害を受けることなく通常の移動速度で通過できる。魔法的に移動を妨げるよう操作されている下生えは依然としてサスカッチに影響を与える。

捕獲困難なサスカッチたちは本当に神秘的な噂を得ている；彼らは人里離れた森林で暮らし、人型生物との衝突を避け、襲われていると感じた時か、縄張りが侵略されている時か、あるいは若者を守らなければならないと感じた時のみ暴力を振るう。自作の道具を除き、サスカッチの家族は森の奥地での営みに完全に甘んじており、地面に延々と続く大きな足跡以外に彼らの通った後に残る痕跡は皆無である。

その無視しようもない腕力とは裏腹に、サスカッチは信じられないほど隠密性に長けたクリーチャーであり、森を驚くほど優雅に有効的に通過できる。サスカッチの隠密性を侵食しているある特徴はその強烈な臭いである——刺激的なじゃこうのような臭いによって時に姿の見えない隠れたサスカッチが気付かれることさえある。

サスカッチは竜や海の怪物が実際にいる世界に於いてさえ捉えどころがなく、都市の学者の多くはそのクリーチャーの存在を疑っており、サスカッチの住み処や死体という証拠がないことが不在の証明だと提唱している。実の所、サスカッチは単に多くの人型生物があれかしと願っているよりも遥かに自然と有効的に調和している。

サスカッチにとって、森の中にある倒木は最高の住まいである。サスカッチが死んだ時、その同族は労力をかけて死体を地中深くに埋葬し、その墓所の痕跡を完璧に隠して腐肉漁りや他の邪霊のようなものから死体を守る。サスカッチ語は発声、吠え声、そして「叩打」——叩打では固い地面（木や巨礫も）を叩く——を織り交ぜた比較的複雑な言語であり、その音を森に原初の音に融和させる。

サスカッチは身長 8 フィート、体重 570 ポンド。田舎者は時にこうしたクリーチャーにお好みのあだ名を付け、それは例えば野生人、スカンク猿などがあるが、一番一般的なのは恐らく単純にビッグフットだ。

サボサン Sabosan

このバットのような人型は一對の大きな薄い翼を生やし、毛皮で覆われた引き締まった筋肉質の肉体をしている。

サボサンの異常なほど細い体格はやつれ果てた姿でなく、腕力と機敏さを示している。その巨大で薄い翼は広げれば 20 フィート弱にまでなる。男性も女性も赤や焦げ茶色の毛を頭部、首、胸部、そして背中に生やしている。サボサンは身長 6 フィート弱で、体重はたった 150 ポンドだ。

サボサン 脅威度 5 Sabosan

経験点 1,600

NE / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 8; 感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 14

防御

AC 18、接触 14、立ちすくみ 14 (+ 4 【敏】、+ 4 外皮)

hp 52 (7d10 + 14)

頑健 + 4、反応 + 9、意志 + 6

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 10 (1d6 + 3、加えて “出血”)、爪 (× 2) = + 10 (1d6 + 3、加えて “つかみ”)

特殊攻撃 出血 (1d4)、吸血 (1 【耐久力】)、粉塵、怖い叫び、強力突撃 (爪、2d6 + 6)

基本データ

【筋】 16、【敏】 18、【耐】 15、【知】 9、【判】 13、【魅】 10

基本攻撃 + 7; CMB + 10; CMD 24

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練: 知覚》、《強打》、《ホバリング》B

技能〈隠密〉+ 14、〈軽業〉+ 14、〈知覚〉+ 14、〈飛行〉+ 8

言語 奈落語

生態

出現環境 暑熱／森林または地下

編成 単体、狩猟隊 (2 ～ 6)、または氏族 (7 ～ 12)

宝物 標準

特殊能力

粉塵 (変則) サボサンは《ホバリング》をボーナス特技として持ち、その特技を使用して自身が大型でないにも関わらず粉塵を巻き上げられる。発生する粉塵は半径 30 フィートしかない。

怖い叫び (超常) 標準アクションで、サボサンは 30 フィートの円錐形に聴覚喪失させる叫びを放てる。この範囲にいるクリーチャーは DC15 の頑健セーブに成功しない限り 1 分間聴覚喪失状態になる。サボサンはこの能力に対する完全耐性を持つ。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

サボサンはバットに似た知的な悪の人型の種族であり、暑熱で人里離れた森か広大な大洞窟の地中深くに住む。

サボサンは人間の知性とバットの生来の狩猟の適性を組み合わせた邪悪な捕食者である。彼らは暖かい気候を好み、陰しい山の頂、打ち棄てられた廃墟、隠れた温泉の近くにある地下洞窟、密林の鬱蒼とした木々の群生地といった、大抵の侵入者では到達できないような場所を住まいとする傾向がある。広げれば身長 of 3 倍ほどの長さの翼を持つサボサンは機敏で優雅な飛行者であり、獲物を求め諦めることなく風に乗れ、着地もせずに数マイル移動できる。

日光の下では人間と同様にものが見えるが、サボサンは自身の反響低位に基づいた非視覚的感知の能力が大きな利点となる黄昏時あるいは日没後に狩りをする。サボサンはまた自身の声の攻撃的な使用もでき、自身の叫びを高音の爆撃に収束することで他のクリーチャーたちを聴覚喪失にできる。集団で狩猟や攻撃をする時は、サボサンの 1 人が怖い叫びを相手に使い、他のサボサンがその大きな翼で大きな粉塵を巻き上げることで敵の眼と耳を潰す。

サルガッスム・フィンド Sargassum Fiend

形の一定しない緑色の海藻の巨体は人型生物の身体から藻類の継ぎ接ぎへと変化を続けてゆく。

サルガッスム・フィンド脅威度 9 Sargassum Fiend

経験点 6,400
N／大型サイズの植物（水棲）
イニシアチブ＋6；感覚 非視覚的感知 60 フィート、振動感知 120 フィート；〈知覚〉＋11
オーラ 蜃気楼（300 フィート、DC18）

防御
AC 24、接触 12、立ちすくみ 21（＋2【敏】、＋1回避、＋12外皮、－1サイズ）
hp 123（13d8＋65）
頑健＋15、反応＋8、意志＋4
DR 5／斬撃；完全耐性 植物の種別特徴；抵抗〔冷氣〕10

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 40 フィート
近接 叩きつけ（×2）＝＋16（2d8＋7、加えて“つかみ”）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 締め付け（2d8＋10）、つかみ（超大型）

基本データ
【筋】25、【敏】14、【耐】20、【知】2、【判】11、【魅】15
基本攻撃＋9；CMB＋17（組みつき＋25）；CMD 30（足払いされない）
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《頑健無比》、《技能熟練：知覚》、《忍びの技》、《神速の反応》、《武器熟練：叩きつけ》
技能《隠密》＋7、〈水泳〉＋15、〈脱出術〉＋4、〈知覚〉＋11、〈登攀〉＋19

生態
出現環境 気候問わず／海洋
編成 単体、2 体、または漁礁の一団（3～8）
宝物 乏しい（1d6 サルガッスム・フィンドの球根、その他の宝物）

特殊能力
つかみ（変則）サルガッスム・フィンドは超大型化それより小さい敵をつかめ、そして大抵のつかみを持つクリーチャーの通常の＋4 ボーナスの代わりに組みつき判定に＋8 の種族ボーナスを持つ。
蜃気楼（超常）サルガッスム・フィンドは蜃気楼のような特別な幻覚を見せる強烈な香りを放っている。サルガッスム・フィンドの 300 フィート以内のクリーチャー全ては DC18 の意志セーブに成功しない限り香りによってうっとりする。うっとりしたクリーチャーはこのモンスターが近付かなければならない何かに見えるようになる。それは例えば愛した故人かもしれないし、助けが必要な子供かもしれないし、魅惑的な人魚かもしれないし、目的である乾いた大地かもしれない。この幻覚の程度は ミラージュ・アーケイナ（CL はそのサルガッスムの CR に等しい）と同様であるが、これは〔精神作用〕（惑乱）であり、（幻覚）ではない。この効果はこの植物がいずれかの目標に対して攻撃した時すぐに終了する。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

サルガッスム・フィンドは強烈なうっとりさせる分泌香によって獲物を誘惑し殺せる、水中に浮かぶ知的で巨大な海藻である。サルガッスム・フィンドは手の届く距離まで獲物を惹きつけると、その譫妄状態のクリーチャーをつかんで潰して殺そうとする。熟練の船乗りたちは、乗員全員が甲板から飛び出してその殺人する海の植物の魔物へと泳ぎ出したという話を語るものだ。

サルガッスム・フィンドが発する奇妙な分泌香はこの魔物の体内で育つ無数の球根から採取できるが、収穫されるとそうした球根はすぐに腐ってゆく。新鮮な球根は 1 時間で役立たずになる；腐る前なら標準アクションとして球根を潰すことで上記の通りの蜃気楼効果を発生できる。サルガッスム・フィンド 1 体は殺された時に通常 1d6 個の香りを放つ球根を持っている——球根 1 つの収穫には DC29 の〈生存〉判定が要求される。現在のところ、あらゆる錬金術および魔法の手段でもこの香料の保存に成功できていない。
サルガッスム・フィンドは通常直径 10 フィートのサイズまで達し、そうなると分裂し、つまり実質的に無性生殖する。しかしながら突然変異体の存在は確認されており、海洋学者たちは本当に圧倒的なサイズのサルガッスム・フィンドの個体を記録しており、最大で超巨大までがされている。そのような巨大なサルガッスム・フィンドは 1 サイズ増大させる毎に最低でも 5HD だけヒット・ダイスを追加することで作成できる。

シー・アネモネSea Anemone

シー・アネモネ: ジャイアント・シー・アネモネSea Anemone, Giant

この巨大な管状のクリーチャーの先端は分厚く鮮烈な色をした蔓の群生と、それに囲まれるように1つだけある広い歯のない大口である。

ジャイアント・シー・アネモネ 脅威度 2 Giant Sea Anemone

経験点 600
N / 大型サイズの蟲（水棲）
イニシアチブ + 2；感覚 擬似視覚 30 フィート；〈知覚〉+ 0

防御
AC 14、接触 11、立ちすくみ 12（+ 2 【敏】、+ 3 外皮、－ 1 サイズ）
hp 34（4d8 + 16）
頑健 + 8、反応 + 3、意志 + 1
防御的能力 不定形；完全耐性 凝視攻撃、〔精神作用〕効果、毒、視覚に依存する効果

攻撃
移動速度 5 フィート
近接 触手= + 3（2d6 + 1、加えて“つかみ”および“毒”）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 飲み込み（1d6 + 1 殴打ダメージ、AC11、hp5）

基本データ
【筋】12、【敏】15、【耐】18、【知】－、【判】10、【魅】2
基本攻撃 + 3；CMB + 5；CMD 17（足払いされない）
技能〈隠密〉+ 6；種族修正 + 8〈隠密〉
その他の特殊能力固定、めくら

生態
出現環境 気候問わず／海洋または湾岸
編成 単体、2 体、または小集団（2 ～ 10）
宝物 乏しい

特殊能力
固定（変則）全ラウンド・アクションで、ジャイアント・シー・アネモネは固い表面にくっ付ける。固定されている間、アネモネは動けず、そして突き飛ばし、引きずり、蹴散らし、あるいは位置ずらしに抵抗するためのあらゆる CMD に + 4 のボーナスを得る。このボーナスはその戦技を試みている相手と比較してシー・アネモネが 1 サイズ分類大きい毎に + 4 ずつ上昇する。このクリーチャーは全ラウンド・アクションで自身を引き剥がせる。
毒（変則）触手・致傷型；セーブ 頑健・DC16；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2 【敏】ダメージ；治療 2 回連続のセーブ成功。
めくら（変則）シー・アネモネは盲目状態であり、凝視攻撃やブラインドネス といった視覚に依存する効果の影響を受けない。

ジャイアント・シー・アネモネは美しくも致命的な大海に生息する蟲であり、その迷彩と麻痺性の毒で獲物を吸い込む。シー・アネモネの長い円筒形の肉体の終端は裂け目のような開口部が 1 つ付き食料の消化と廃棄物の放出ができるようになっている、平坦な円盤である。この円盤は良質な髪のような繊毛から膨れた付属肢までの太さの巻きひげ状の藪に囲まれている。このクリーチャーは獲物を攻撃する時にはこうした触手全てを同時に使う。より小さな同種と同様、ジャイアント・シー・アネモネは広範な色彩で満ちている――多くは輝くような色合いだ。
ジャイアント・シー・アネモネは底面の突起物で歩くことでゆっくりと移動できる。しかしながらこうした捕食者たちは自身を岩、

珊瑚、あるいは舟のような他の沈んでいる物体に固定して獲物を待つことの方がずっと多い。
精神のないクリーチャーであるジャイアント・シー・アネモネに宝物は不要であるが、獲物の遺体は消化された後吐き出され、このクリーチャー周辺の地域に散らばっていることがある。ドルフィン、ホエール、あるいはシー・サーベントさえ食べられる程に巨大なシー・アネモネは大海の最深部に存在することが確認されている。黒と輝くような橙色が交互に並ぶ葉を茂らせているためディーブ・タイガーと呼ばれるそうしたジャイアント・シー・アネモネは、宝物があると約束されている水中の廃墟や沈没船を生息地にして便利に途絶えない食料を誘っているとされている。
シー・アネモネの他の種族も同様に存在し、一部はより小さいが大半は極めて大きく、異なる海域や深度を好む。君はジャイアント・シー・アネモネ用の一般データをヒット・ダイスとサイズ（適切に【筋力】、【敏捷力】、そして【耐久力】も調整すること）を変更することで、存在する広範なシー・アネモネ種用に調整してよい。ダークフォレスト・アネモネの締め付け攻撃やディーブ・タイガーの酸噴きなど、異なるシー・アネモネ種は追加の能力を持っていることがある。以下の表は一般的な亜種の一覧である。

表：シー・アネモネの種類

種類	脅威度	サイズ	HD
一般的なアネモネ	1/4	超小型	1d8
ブルーヘアー・アネモネ	1/2	小型	2d8
コフィン・アネモネ	1	中型	3d8
ダークフォレスト・アネモネ	6	超大型	9d8
セイレーンズ・ベッド・アネモネ	9	巨大	14d8
ディーブ・タイガー・アネモネ	13	超巨大	19d8

シー・サーペント Sea Serpent

シー・サーペント：ディープ・シー・サーペント Sea Serpent, Deep

この水中に棲む巨大なサーペントは輝くむくれた目と、長いギザギザの歯で満ちた丸い顎を持っている。

ディープ・シー・サーペント 脅威度 19 Deep Sea Serpent

経験点 204,800

N / 巨大サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ + 9；感覚 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉 + 23

防御

AC 34、接触 12、立ちすくみ 28（+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 22 外皮、- 4 サイズ）

hp 333（23d10 + 207）

頑健 + 22、反応 + 20、意志 + 12

防御的能力 神出鬼没；完全耐性 [冷氣]；抵抗 [火] 30

攻撃

移動速度 10 フィート、水泳 50 フィート；迫り詰め 400 フィート

近接 噛みつき = + 33（6d10 + 14 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”）、尾の打撃 = + 33（6d8 + 14 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”）

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート

特殊攻撃 転覆、締め付け（6d8 + 21）、強力な尾、飲み込み（10d6 + 21 殴打ダメージ、AC21、hp33）

基本データ

【筋】39、【敏】20、【耐】28、【知】2、【判】17、【魅】11

基本攻撃 + 23；CMB + 41（組みつき + 45）；CMD 57（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：尾の打撃》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》

技能〈隠密〉 + 8、〈水泳〉 + 22、〈知覚〉 + 23

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

神出鬼没（変則） 水中にいる間、全ラウンド・アクションでディープ・シー・サーペントは移動の痕跡を何も残さず（パス・ウィズアウト・トレイス の効果と同様）に疾走の速度（200 フィート）まで移動できる。巧みに逃げを打つディープ・シー・サーペントはこの時の〈隠密〉判定に + 40 の状況ボーナスを得る。加えて、戦闘中を除いて、シー・サーペントは ノンディテクション 呪文の影響を受けているかのように扱われる。この2つの効果は術者レベル20として機能し、解呪されない。

強力な尾（変則） ディープ・シー・サーペントの尾の打撃は常に主要攻撃である。ディープ・シー・サーペントが物体に対して尾の打撃あるいは締め付けによってダメージを与える時、物体が持つ硬度を 10 ポイントぶん無視する。

迫り詰め（変則） ディープ・シー・サーペントは全ラウンド・アクションにより速度 400 フィートで前方へと迫撃できる。その移動は直線でなければならないが、迫り詰めの間機会攻撃を誘発しない。

大海の最も暗き壱壕の深みに棲まう巨体の怪物ディープ・シー・サーペントは恐ろしい存在であると同時に神出鬼没であり、底なし

に見える広大な水を渡る船乗りにとつての悪夢である。サーペントから見られたいと願わない限りディープ・シー・サーペントを見られることは稀だが、この獣は通常独自の謎めいた理由によって水面に来ることはあまりない。逆の方の理由は不気味なほどに明確である——ディープ・シー・サーペントが水面へ来るのは、舟を粉碎して叩き壊されたばかりの甲板から転げ落ちた船乗りを貪るためだ。

水中世界の信じられないほどの僻地にはより強力なディープ・シー・サーペント、敵を盲目にするのに使える超常的な光る疑似餌を持つ獣や朦朧化させたり一撃で獲物を即座に殺すことさえできる圧倒的な電気の爆発を作り出す能力を持つ獣が存在すると考えられている。しかし恐らく最も恐怖を煽るものは、信じられないほどの知性を持つディープ・シー・サーペントの噂だろう。そのようなクリーチャーは実在するとすれば、水面近くで見られることはまずないだろう——その本来的な神出鬼没な性質とその生息地が遠くにあるという事実は、これらの主張の真実性の保証に多大な努力を要求するが。

典型的なディープ・シー・サーペントは体長 50 フィート、体重 35,000 ポンド。

シー・ボンズ Sea Bonze

海の深みの最暗部よりも暗い、この水からなる巨体は、憎悪で満ちた大きな双眸を光らせている。

シー・ボンズ 脅威度 15 Sea Bonze

経験点 51,200

NE / 巨大サイズのアンデッド（水棲）

イニシアチブ + 4；感覚 擬似視覚 120 フィート；〈知覚〉 + 33

防御

AC 30、接触 6、立ちすくみ 30（+ 24 外皮、－ 4 サイズ）

hp 231（22d8 + 132）

頑健 + 13、反応 + 9、意志 + 19

DR 10 / 魔法および斬撃；完全耐性 [冷氣]、[電気]、アンデッドの種別特徴；抵抗 [酸] 10、[火] 10

攻撃

移動速度 40 フィート、水泳 80 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝ + 22（4d10 + 15）

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート

特殊攻撃 転覆（DC35）、破滅の凝視（60 フィート、DC27）

基本データ

【筋】 30、【敏】 11、【耐】 ー、【知】 13、【判】 18、【魅】 23

基本攻撃 + 16；CMB + 30；CMD 40（足払いされない）

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《迎え討ち》、《腕力による威圧》

技能〈威圧〉 + 41、〈隠密〉 + 13、〈真意看破〉 + 33、〈水泳〉 + 44、〈知覚〉 + 33；種族修正 + 4〈水泳〉

言語 共通語、水界語

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

破滅の凝視（超常） 1 ラウンドの間恐怖によって麻痺する、60 フィート、意志 DC27 無効。既にこの凝視攻撃によって既に麻痺状態になっていて更に 1 ラウンド麻痺になることに抵抗するためのセーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは負の 1 レベルを得る（頑健 DC27 で 24 時間後に除去できる）。この凝視の麻痺効果は「精神作用、恐怖」効果であるが、負のレベルはそうではない。このセーヴ DC は【魅力】に基づく。

大海においてこのシー・ボンズほど不自然で悍ましいものは殆ど知られていない。このアンデッド・ゴライアスは発達した大洋航路の付近や海岸沿いの居住地の沖に棲み、そこで水面近くで真夜中に無警戒な小舟を襲えるようになるのを待つ。船乗りはシー・ボンズの注意を引かぬよう航海は日中だけにしろと助言することがあるが、そのような作戦はこのクリーチャーにとって殆ど意味がなく、水へと傾けて船全体を壊そうと日暮れまでに特定の船の跡を数百マイルも追うことがある。

シー・ボンズは船が沈みその乗員全員が溺れる時といったといった海の絶望と恐怖を組み合わせで形作られている。単一の安息なき魂によってシー・ボンズが形を成すことはない——海坊主は密集しながら死んだ者たち全員の怒りと悲嘆で構成されている。大型船舶の士左衛門たちとして覚醒したこの怒れる精霊は生前の記憶を何も持たず、自身が受けた破滅を海で生計を立てる者にももたらそうとする。しかしながら彼らは憎悪によって精神を失っておらず、幸運

な船乗りは自分の船が全滅を回避できたことを語る。シー・ボンズは機知と狡智に富む者に異常なほどの尊敬の心を持っており、時折そうした尊重する価値があると思える者たちを助ようとする。しかしながら腕力と武器で自衛を試みる者はこの巨大な買物の慈悲は受けない。

シー・ボンズの肉はぱっと見では大海の黒い水そのものでできているのかと見間違うような黒色であり、スクイッドのように韌やかである。このクリーチャーの全体は際立った特徴と起伏がなく、そののっぺらぼうが恐ろしさを増している。

シェイ Shae

白磁の仮面と優雅な白い衣服がその影の女性の肉体に形を与え、際立たせている。

結んだ人間たちは時に影を支配するシェイの力の秘密を学びたがり、そしてこのクリーチャーとの聖なる結婚が彼らの真の特徴を垣間見れる唯一の手段だと主張する。

シェイは身長およそ6フィート、体重100ポンド。他のクリーチャーが周囲にいる時はそうした下位の生物が焦点を合わせられるよう、彼らは仮面を被り、体型にあった衣服を着ることがある（そうした衣装は彼らのブラー能力を阻害しない）。

シェイ 脅威度 4 Shae

経験点 1,200

N／中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ＋6；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋8

防御

AC 16、接触 16、立ちすくみ 10（＋6【敏】）

hp 38（4d10＋16）

頑健＋8、反応＋7、意志＋7

防御的能力 不定形、ブラー；完全耐性 [冷氣]

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のファルシオン＝＋8（2d4＋4／18～20、加えて1d6 [冷氣]）または接触＝＋7（1d6 [冷氣]）

擬似呪文能力（術者レベル4；精神集中＋7）

常時：ブラー

回数無制限：レッサー・シャドウ・エヴォケーション（DC16）

基本データ

【筋】16、【敏】22、【耐】18、【知】21、【判】13、【魅】17

基本攻撃＋4；CMB＋7；CMD 23

特技《攻防一体》、《鋼の意志》

技能〈威圧〉＋7、〈隠密〉＋13（薄暗い照明または暗闇の地域では＋23）、〈軽業〉＋13、〈交渉〉＋10、〈真意看破〉＋8、〈知覚〉＋8、〈知識：次元界〉＋12、〈知識：神秘学〉＋9、〈はったり〉＋10、〈変装〉＋10、〈魔法装置使用〉＋10；種族修正＋10 薄暗い照明または暗闇の地域での〈隠密〉

言語 アクロ語、共通語、シェイ語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）

編成 単体、2体、または支配階級（3～12）

宝物 標準（高品質のファルシオン、その他の宝物）

特殊能力

冷氣（超常）シェイの接触は生きているクリーチャーから熱を奪い、物理的な傷ではなく肉の無色のまだらを残す。シェイは接触で1d6ポイントの [冷氣] ダメージを与えられる。シェイは自身が与える何らかの近接武器ダメージに＋1d6ポイントの [冷氣] ダメージを追加する。

レッサー・シャドウ・エヴォケーション（擬呪）この擬似呪文能力はシャドウ・エヴォケーション 呪文と同様に機能するが、2レベル以下のウィザードかソーサラーの力術呪文の準現実版のみを作成できる。この擬似呪文能力は3レベル呪文と同等である。

シェイとして知られる神秘的な人々は影界を祖国とする。彼ら独自の言語において、この名前は「縛られていない」や「枷のない」を意味する。彼らの歴史によれば、シェイはかつて人型生物であり、弛まず研究と自己の完成を続け、姿形を定義していた束縛を超越することに成功したという。依然として大雑把な人の形を取ってはいるが、シェイの輪郭は常にぼやけており、シェイ以外が焦点を合わせることはいできない。

シェイは他の人型生物と全く同じ目的や職業を持つことができるが、その圧倒的な種族的誇りによって彼らは他の人型生物全て——特に人間——を下位と見下している。皮肉にも、この何気ない侮蔑によって時にシェイたちは信心深い人間の配偶者の側室を集め、そうした結婚からは時にフェッチリングが生まれる。こうした関係を

シェドゥ Shedu

この高貴なるクリーチャーは臂力のある大きく力強い猛牛の胴体と賢そうな人間の頭部を持つ。

シェドゥ 脅威度 9 Shedu

経験点 6,400

LG / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 7；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・ケイオス、ディテクト・イーヴル、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉 + 20

防御

AC 24、接触 16、立ちすくみ 23（+ 1 **【敏】**、+ 6 洞察、+ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 115（11d10 + 55）；高速治癒 5

頑健 + 12、**反応** + 14、**意志** + 11

防御的能力予知；**DR** 10 / 悪；**抵抗** [電気] 10、[火] 10；**SR** 20

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 突き刺し = + 17（2d8 + 7 / 19～20）、蹄（× 2）= + 12（1d6 + 3）、翼（× 2）= + 12（1d6 + 3）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート

特殊攻撃 蹂躪（2d6 + 10、DC22）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中 + 18）

常時：ディテクト・イーヴル、ディテクト・ケイオス、トゥルー・シーイング

3 回／日：威力強化キュア・モデレット・ウーンズ、シールド・アザー、デイスベル・マジック、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル、リムーヴ・ディジーズ

1 回／日：デイスミサル（DC18）、フレイム・ストライク（DC18）、レストレーション

基本データ

【筋】 24、**【敏】** 13、**【耐】** 20、**【知】** 19、**【判】** 22、**【魅】** 19

基本攻撃 + 11；**CMB** + 19（突き飛ばし + 23）；**CMD** 30（対突き飛ばし 32、対足払い 34）

特技《擬似呪文能力威力強化：キュア・モデレット・ウーンズ》、《強打》、《クリティカル強化：突き刺し》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》

技能〈交渉〉 + 15、〈真意看破〉 + 17、〈知覚〉 + 20、〈知識：次元界〉 + 15、〈知識：宗教〉 + 15、〈飛行〉 + 13

言語 共通語、天上語、風界語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

予知（超常） シェドゥは自身の未来に起こり得るあらゆる可能性を見れる。この能力はこのクリーチャーの AC とイニシアチブ判定と反応セーブにその**【判断力】** ボーナスに等しい洞察ボーナス（大抵のシェドゥなら + 6）を与える。

シェドゥは人類の騒がしい活気のある場所から離れた過酷な砂漠で生きている。そこで彼らは流砂に埋もれた洞窟、廢墟、あるいは太古の寺院で暮らしている。そうした避難場所で、シェドゥは宇宙中の善と悪の争いを熟視している。耐えることのない善性と優しさを詰め込んだシェドゥは人類を墮落させ脅かす来訪者に立ち向かう。治癒に長けたシェドゥは疫病の除去に力を注いでおり、その破壊的な媒体で細工する来訪者やアンデッドさえ狩ることがある。

シェドゥが同族の近所に住まいを作ることは殆どない。それは敵愾心的一种では全くなく、むしろ複数のシェドゥがすぐ近くにいてもより広い地域に手助けできる可能性を減らすだけだという感情である。シェドゥが別のシェドゥの土地を放浪する時、3 日間休まず会話し知識を共有する機会を得ようと、必ずその土地のシェドゥを探す。その期間の後、訪問側のシェドゥは新たな見通しとよりこの世の悪との永遠の争いについて熟考するための更なる視点を手に入れてから離別する。

ジェリーフィッシュ Jellyfish

ジェリーフィッシュ:デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ Jellyfish, Death's Head

この長い触手のジェリーフィッシュはどこか頭蓋骨に似た模様のついた、横幅の広い釣鐘の形をしている。

デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ 脅威度 1 Death's Head Jellyfish

経験点 400

N／小型サイズの蟲（水棲）

イニシアチブ＋3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋0

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（＋3【敏】、＋1サイズ）

hp 15（2d8＋6）

頑健＋6、反応＋3、意志＋0

防御的能力 不定形；DR 5／刺突または斬撃；完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 水泳 20 フィート

近接 触手（×2）＝＋3（1d3＋1、加えて“毒”）

接敵面 5 フィート；間合い 10 フィート

基本データ

【筋】12、【敏】17、【耐】16、【知】一、【判】10、【魅】1

基本攻撃＋1；CMB＋1；CMD 14（足払いされない）

技能（水泳）＋9

その他の特殊能力収縮

生態

出現環境 気候問わず／海洋

編成 単体、小さな群れ（2～5）、または大発生（6～13）

宝物 なし

特殊能力

毒（変則） 触手・致傷型；セーブ 頑健・DC14；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1【耐】および 1【魅】；治療 2 回連続のセーブ成功。クリーチャーが 2 回連続でセーヴィング・スローに失敗した場合、顎が締められ、舌が膨張し、唇がめくれ上がり、会話が不可能になる。この状態は【魅力】ダメージが治癒された時に終了する。

暑熱あるいは温暖な水中で最も一般的なデスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュは攻撃的な捕食者である。このクリーチャーは幅 4 フィートの釣鐘の形にある模様と毒をもたらし触手からその名が付けられている。この生物毒の対象となった不幸に過ぎる者は表情の筋肉が厳しくなり、治療されない場合目を見開いた顰め面になる。

ジェリーフィッシュ:サファイア・ジェリーフィッシュ Jellyfish, Sapphire

この悍ましい透明なジェリーフィッシュは内側から青い光を放ち、その釣鐘型の近くにある水は蓄えた電気で振動する。

サファイア・ジェリーフィッシュ 脅威度 11 Sapphire Jellyfish

経験点 12,800

N／超大型サイズの蟲（水棲）

イニシアチブ＋4；感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋1

防御

AC 24、接触 12、立ちすくみ 20（＋4【敏】、＋12 外皮、－2 サイズ）

hp 138（12d8＋84）

頑健＋15、反応＋8、意志＋5

防御的能力 不定形、DR 10／刺突または斬撃；完全耐性 [電気]、[精神作用] 効果

攻撃

移動速度 水泳 30 フィート

近接 触手（×4）＝＋15（1d8＋8、加えて“毒”）

接敵面 15 フィート；間合い 20 フィート

特殊攻撃電撃

基本データ

【筋】26、【敏】19、【耐】24、【知】一、【判】12、【魅】1

基本攻撃＋9；CMB＋19；CMD 33（足払いされない）

技能（水泳）＋16

その他の特殊能力収縮

生態

出現環境 暑熱または温暖／海洋

編成 単体、小さな群れ（2～3）、または大発生（4～7）

宝物 なし

特殊能力

電撃（変則） 1d6 ラウンドに 1 回標準アクションで、サファイア・ジェリーフィッシュは 8d6 ポイントの [電気] ダメージを与える半径 20 フィートの電気の爆発を放てる（DC22 の反応で半減）。この [電気] ダメージを受けたクリーチャーは 1d4 ラウンドの間よろめき状態になるのを避けるために DC22 の頑健セーブに成功しなければならぬ。

毒（変則） 触手・致傷型；セーブ 頑健・DC23；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【敏】および 1d4【耐】；治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

他の巨大ジェリーフィッシュと同様、サファイア・ジェリーフィッシュも活動的な狩人である。このクラゲは強力な電気を直径 16 フィートもある椀のような釣鐘に蓄えている。敏感な触手はその長さの倍まで伸ばせるが、危険な生物毒の触手はこのクリーチャーの釣鐘型から約 20 フィート以内にしか位置していない。

シセイリア Cecaelia

らが海では取れない食料と言及する「陸の食料」の一部と交換して
くれるため、海岸沿いの共同体にとって価値のある存在となる。

足の代わりに、この眉目秀麗な人型生物はオクトパスの八つの
のたくる触手を生やしている。

シセイリア 脅威度 5 Cecaelia

経験点 1,600
CN / 中型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート、触手感知 10 フィート；
〈知覚〉+ 1

防御
AC 18、接触 14、立ちすくみ 14（+ 4 【敏】、+ 4 外皮）
hp 45（6d10 + 12）
頑健 + 4、反応 + 9、意志 + 6

攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 40 フィート、噴射移動 200 フィート
近接 高品質のスピア=+ 11 / + 6（1d8 + 4 / × 3）、触手（× 2）
=+ 5（1d4 + 1、加えて“つかみ”）
遠隔 高品質のスピア=+ 12（1d8 + 3 / × 3）
接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート（触手は 10 フィート）

基本データ
【筋】16、【敏】19、【耐】14、【知】9、【判】12、【魅】11
基本攻撃 + 6；CMB + 9（組みつき + 13）；CMD 23（足払いされない）
特技《武器熟練：触手》、《武器熟練：スピア》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉+ 13、〈水泳〉+ 12、〈生存〉+ 10
言語 共通語、水界語
その他の特殊能力 水陸両生

生態
出現環境 暑熱／水
編成 単体、2 体、または狩猟隊（2 ～ 7）
宝物 標準（高品質のスピア、その他の宝物）

特殊能力
墨吐き（変則）水中にいる間、1 時間に 1 回標準アクションで、シ
セイリアは半径 10 フィートの球形の墨を吐ける。この墨は完全視
認困難を提供し、1 分間持続する。
触手感知（変則）組みついても組みつかれてもおらず水泳中である
間即行アクションで、シセイリアは触手を広く広げ周囲の感知の投
網の形にできる。これはシセイリアが精神集中している限り持続す
る距離 10 フィートの擬似視覚を与える。この効果が持続している
間、このクリーチャーは触手で攻撃できず、移動できない。

シセイリアは知性を持つ人間とオクトパスの混成であり、海岸や
大海の岩礁で狩りをする。シセイリアの人型生物の上半身は個々
によって異なるが、通常は最寄りの人型生物の居住地の住人の個性を
反映している。賢者たちはこれは適応性の特徴、つまりオクトパス
の生来の迷彩性の 1 種であり、1 か 2 世代で縄張りを共有する人型
生物に融和させる突然変異を起こすことも可能にしていると考えて
いる。シセイリアは地上では身長 6 フィートであり、体重は 200 ポ
ンドを超える。彼らは通常 60 歳まで生きる。
シセイリアは通常衣服を纏わないが、時に海藻の張り付いた背負
い袋を持ち運ぶことがある。彼らは鎧の装着を好まないが、そうす
る時彼らは軽く柔軟性のあるものを好む。刺青もおしゃれの 1 つと
して一般的である。
シセイリアは詮索好きなクリーチャーであるが、異邦人には用心
深く、交渉を試みる言葉にはすぐに鬱憤を溜める——彼らは殆ど常
に疑いの目で見ようとしているようにしか感じられないほどだ。同
盟関係を結べれば、彼らは海底から宝物を漁り、磨かれた硝子や彼

シニガミ Shinigami

この異常なほど寝れた、ローブを着た人型は骨でできたサイズを持ち、それに似合う骨組みの両翼を肩から生やしている。

シニガミ 脅威度 17 Shinigami

経験点 102,400
LN / 大型サイズの来訪者（他次元界、秩序）
イニシアチブ + 9；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー、トゥルー・シーイング；〈知覚〉 + 31
オーラ恐怖のオーラ（60 フィート、DC30）

防御
AC 31、接触 15、立ちすくみ 25（+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 16 外皮、
- 1 サイズ）
hp 275（22d10 + 154）；高速治療 10
頑健 + 20、反応 + 12、意志 + 19
DR 10 / 混沌および銀；完全耐性 能力値ダメージ、能力値吸収、[冷
気]、[即死] 効果、病気、生命力吸収、負のエネルギー、毒；抵抗
[酸] 10、[火] 10；SR 28

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（完璧）
近接 + 3 アクシオマティック・サイズ = + 30 / + 25 / + 20 / +
15（2d6 + 10 / × 4）、翼（× 2） = + 21（1d8 + 2）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 靈魂破壊
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中 + 29）
常時：タンズ、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー、トゥルー・
シーイング
3 回 / 日：エナジー・ドレイン、グレーター・スクライミング（DC26）、
ソウル・バインド（DC28）、ディストラクション（DC26）

基本データ
【筋】 21、【敏】 20、【耐】 24、【知】 17、【判】 22、【魅】 29
基本攻撃 + 22；CMB + 28；CMD 44
特技《足止め》、《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行
突破》、《強打》、《攻防一体》、《大旋風》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：
サイズ》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉 + 34、〈隠密〉 + 26、〈軽業〉 + 30、〈交渉〉 + 34、
〈真意看破〉 + 31、〈知覚〉 + 31、〈知識：次元界〉 + 28、〈呪文学〉
+ 28、〈飛行〉 + 36
言語 共通語、地獄語、天上語、竜語；タンズ

生態
出現環境 気候問わず / 地形問わず
編成 単体
宝物 × 2（+ 3 アクシオマティック・サイズ、その他の宝物）

特殊能力
靈魂破壊（超常）シニガミは自身の ソウル・バインド 擬似呪文能
力で魂を捕らえられる 6 つの宝石を持つ。これらの宝石はそれを所
有するシニガミによってのみ活用でき、そのシニガミが死んだ時、
その宝石も全て同様に破壊される。1 日に 1 回標準アクションで、
シニガミはその時点で魂が収められている宝石 1 つを掲げて握り潰
すことで中の魂を永久的に破壊し効果範囲内の全てのクリーチャー
に 1d6 の負のレベルを与える半径 30 フィートの負のエネルギーの
爆発を放てる。DC30 の頑健セーブの成功はこれを負の 1 レベルだ
けに減少させる。この能力の使用の行程で破壊された魂は ミラクル
あるいは ウィッシュ 呪文という手段によってのみ生命を取り戻せ
る。この能力は [即死] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に
基づく。

公明正大かつ無慈悲な真なる死の前兆として恐れられているシニ
ガミは、繊細な生命の均衡を見出そうとする者に素早く死のみを分
配することの追求にかけては容赦がない。より邪悪な破壊の運び手
である他とは違い、シニガミは自身の作業に愉悦を感じず、傷つけ
ることを求めない——しかしながら例外もある。一部の個人、シニ
ガミ族が適切に描写するところの「ローグ・シニガミ」たちはより
慈悲深いかより卑劣な処刑に寄与し、秩序にして善か秩序にして悪
である。シニガミ族に命を見逃された犠牲者はその死の天使の温情
と犠牲者の窮状に耳を傾ける意思を賞賛するが、他の卑怯な生き残
りは騙すことが賄賂を渡すことによって、馬鹿正直かあるいはより
名誉を重んじないシニガミによる死への道行きを外れることに成功
している。シニガミは体長 9 フィート、体重 130 ポンド。

シムルグ Simurgh

この巨大なクリーチャーはきらびやかな鳥の肉体を持つが、頭部は荘厳な犬のようである。

シムルグ 脅威度 18 Simurgh

経験点 153,600

NG / 巨大サイズの魔獣

イニシアチブ + 7; **感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、ディテクト・マジック、夜目; **知覚** + 27
オーラ平和 (50 フィート)

防御

AC 34、接触 10、立ちすくみ 30 (+ 3 **【敏】**、+ 1 回避、+ 24 外皮、- 4 サイズ)

hp 324 (24d10 + 192)

頑健 + 22、**反応** + 17、**意志** + 14

完全耐性 能力値ダメージ、能力値吸収、病気、[火]、負のエネルギー、石化、毒、睡眠; **抵抗** [酸] 10、[冷氣] 10、[電気] 10; **SR** 29

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 120 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 32 (2d8 + 12、加えて 2d6 [火])、爪 (× 2) = + 32 (2d8 + 12、加えて 2d6 [火])、尾の打撃 = + 30 (1d4 + 6、加えて “放逐の猛打”)

遠隔煌めく光線 = + 23 (20d6 [火])

接敵面 20 フィート; **間合い** 20 フィート

特殊攻撃 banishing swipe、煌めく光線、輝く羽根

擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル; 精神集中 + 22)

常時: タンズ、ディテクト・イーヴル、ディテクト・マジック

回数無制限: ゾーン・オヴ・トゥルース (DC18)、デライト

3 回/日: フレイム・ストライク (DC21)、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ

基本データ

【筋】 34、**【敏】** 16、**【耐】** 27、**【知】** 16、**【判】** 19、**【魅】** 23

基本攻撃 + 24; **CMB** + 40; **CMD** 54

特技 《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《急旋回》、《強行突破》、《攻防一体》、《鋼の意志》、《ひつつかみ》、《武器落とし強化》、《複数回攻撃》、《ホバリング》、《迎え討ち》

技能 〈芸能: 歌唱〉 + 19、〈交渉〉 + 26、〈生存〉 + 14、〈知覚〉 + 27、〈知識: 神秘学〉 + 33、〈知識: それ以外すべて〉 + 13、〈知識: ダンジョン探検〉 + 23、〈治療〉 + 14、〈飛行〉 + 7; **種族修正** + 10 〈知識: すべて〉

言語 共通語、天上語、竜語; タンズ

生態

出現環境 暑熱/砂漠または山岳

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

平和のオーラ (超常) シムルグから 50 フィートの拡散範囲内のクリーチャーは カーム・エモーションズ の影響を受けているかのように平和が自身を洗い流しているような感覚に襲われるが、シムルグは影響を与えるクリーチャーを選択できる点が異なる。DC28 の意志セーブはこのオーラの効果を 1 ラウンドの間無効化するが、セーブはこの効果に抵抗する為に毎ラウンド続けなければならない。このセーブ DC は **【魅力】** に基づく。

放逐の猛打 (超常) シムルグは自身の輝く尾を使用してクリーチャーをその出身次元界へと送還できる。ダメージを受けることに加え、シムルグの尾に触れた他次元界のクリーチャーは DC28 の意志セーブに成功しない限り パニッシュメント と同様の影響を受ける。こ

のセーブに成功したクリーチャーはそのシムルグの放逐の猛打の影響を次の 24 時間の間受けない。このセーブ DC は **【魅力】** に基づく。
煌めく光線 (超常) シムルグは目から燃える眩い光の光線を標準アクションとして距離 100 フィートで放てる。

輝く羽根 (超常) 1 日に 1 回標準アクションで、シムルグは鮮烈な尾羽根を広げることで 100 フィートの円錐形の光を尾から敵に放てる。その大きさ以外は、この攻撃は プリズマティック・スプレー (DC28) と同様である。このセーブ DC は **【魅力】** に基づく。

生ける伝説と見做されているシムルグは砂漠の民の高い尊敬を受けている。この慈悲深いクリーチャーが棲むことがあるような砂漠の地で暮らす者は、空を羽撃くシムルグを見る程度にさえ一生ぶんの運を使う価値があると考えている。シムルグは罠りがちであり、下級のクリーチャーのやり方からずれ、時に心許ない道徳心も失っているが、純粋な心を持つ本当に必要な者に助けを求められることがある。シムルグは数千年を生きられ、土地の歴史的な記録を通してあるこうした巨鳥への頻繁な言及は、同一のシムルグの目撃情報である。

ジャイアント Giant

ジャイアント：アッシュ・ジャイアント Giant, Ash

人間を見下ろすようなこの奇形の巨人の青褪めた肉体は化膿した炎症と膨らんだ腫瘍で覆われている。

アッシュ・ジャイアント 脅威度 11 Ash Giant

経験点 12,800

CN / 大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ + 2；感覚 夜目；〈知覚〉 + 8

防御

AC 25、接触 11、立ちすくみ 23（+ 4 鎧、+ 2 【敏】、+ 10 外皮、－ 1 サイズ）

hp 147（14d8 + 84）

頑健 + 15、反応 + 6、意志 + 5

防御的能力 岩つかみ；完全耐性 病気、毒

攻撃

移動速度 40 フィート（鎧装備・30 フィート）

近接 超大型クラブ = + 20 / + 15（2d6 + 11、加えて“病気”）、叩きつけ = + 15（1d8 + 5、加えて“病気”）または叩きつけ（× 2） = + 20（1d8 + 11、加えて“病気”）

遠隔 岩 = + 13（1d8 + 16、加えて“病気”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 病気、岩投げ（120 フィート）

基本データ

【筋】 33、【敏】 14、【耐】 23、【知】 9、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 10；CMB + 22；CMD 34

特技《強打》、《近距離射撃》、《自力生存》、《精密射撃》、《代用武器の巧み》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》

技能〈威圧〉 + 6、〈生存〉 + 9、〈知覚〉 + 8、〈治療〉 + 7、〈登攀〉 + 14

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 特大武器使用、蟲との共感 + 14

生態

出現環境 気候問わず／荒地

編成 単体、徒党（2～5）、一団（6～9）、襲撃部隊（9～12、加えてジャイアント・ヴァーミン 1d4）、または部族（13～30、加えて非戦闘員 35%、加えて 6～8 レベルのバーバリアンまたはファイターの隊長 1 およびジャイアント・ヴァーミン 6～8）

宝物 標準（ハイド・アーマー、超大型クラブ、その他の宝物）

特殊能力

病気（超常） アッシュ・ジャイアントは「病気」に対する完全耐性を持つが、感染性の高い癩病を伝染させる。アッシュ・ジャイアントの攻撃に打たれたクリーチャーは悪性の病気に罹る。

灰の癩病：致傷型；セーブ 頑健・DC23；潜伏期間 1 分；頻度 1 日；効果 1d2 【耐】 ダメージ、1d2 【魅】 吸収；治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

特大武器使用（変則） アッシュ・ジャイアントは超大型の武器をペナルティなしで振るえる。

蟲との共感（変則） この能力はドルイドの野生動物との共感の能力と同様に機能するが、蟲にしか作用しない点が異なる。アッシュ・ジャイアントはこの判定に自身のヒット・ダイス（大抵のアッシュ・ジャイアントなら + 14）に等しい種族ボーナスを得る。蟲は通常精神を持たないが、共感的な意思疎通が僅かな知性を与え、アッシュ・ジャイアントは蟲を調教し番人として使用できる（しかしながらこの能力は技能や特技は与えない）。

破壊的な魔法か、明るみになった深層の元素か、あるいは空から不幸を降らせる異界的な技術かのために、アッシュ・ジャイアントは不毛な土地の犠牲者となっている。しかし彼らはなんとかその絶望的な大地で生存し、栄えている。アッシュ・ジャイアントは見る風景を共にする、巨大で時に突然変異を起こした蟲と絆を結ぶ卓越した能力を持ち、時折その最大級のクリーチャーを乗騎とすることがある。

アッシュ・ジャイアントは無作法で暴力的であり、悪名は極めて名高い。イタズラで誰かを殺すことは、狩りの間に友人を足払いするのと同程度に楽しめる。彼らは生来の悪ではないが、他の部族たちに威嚇される人生によって暴力性が実質的に心の中で育っている。

アッシュ・ジャイアントは身長 10 フィート、体重 1,200 ポンド。

ジャイアント：ケイヴ・ジャイアント Giant, Cave

猫背の巨人の大口から獣のような牙が突き出ている。その巨人は過去の犠牲者の骨を組み合わせて作った鎧に覆われている。

ケイヴ・ジャイアント 脅威度 6 Cave Giant

経験点 2,400
CE／大型サイズの人型生物（巨人）
イニシアチブ＋0；感覚 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉＋5

防御
AC 19、接触 9、立ちすくみ 19（＋4 鎧、＋6 外皮、－1 サイズ）
hp 67（9d8＋27）
頑健＋9、反応＋3、意志＋3
防御的能力凶暴性、岩つかみ
弱点 光に過敏

攻撃
移動速度 40 フィート（鎧装備・30 フィート）
近接 バトルアックス＝＋12／＋7（2d6＋9／×3）または叩きつけ（×2）＝＋11（1d8＋6）
遠隔 岩＝＋5（1d8＋6）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 岩投げ（100 フィート）

基本データ
【筋】23、【敏】10、【耐】17、【知】6、【判】10、【魅】7
基本攻撃＋6；CMB＋13；CMD 23
特技《強打》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：バトルアックス》、《武器破壊強化》
技能〈威圧〉＋7、〈知覚〉＋5、〈登攀〉＋6
その他の特殊能力斧使い

生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体、徒党（2～5）、一団（6～8、加えてモニター・リザード1～2）、襲撃隊（9～12、加えてモニター・リザード1～4）、または部族（13～20、加えて非戦闘員30%、加えて3～5レベルのバーバリアン、ファイター、またはレンジャーの族長1；モニター・リザード2～9；ジャイアント・フリルド・リザード1～4；およびドワーフ、オーク、またはトロログロダイトの奴隷10～15）
宝物 標準（バトルアックス、ハイド・アーマー、その他の宝物）

特殊能力
斧使い（変則） ケイヴ・ジャイアントは全員がハンドアックス、バトルアックス、そしてグレートアックスに習熟している。

立ち歩くことに慣れたことがないかのようにケイヴ・ジャイアントは絶えず身を屈めながら移動する。彼らはオーガと残忍なオークの最悪の特徴を混ぜたような顔をしている。彼らの中で最大級のもの直立すれば身長10フィートになるだろう。典型的なケイヴ・ジャイアントは体重1,000ポンド。60年生きられる者は稀だが、ケイヴ・ジャイアントは150年ほど生きることができる。

あらゆる斧に驚くほど熟達しているが、ケイヴ・ジャイアントは金属を加工するような忍耐力を欠いている。ケイヴ・ジャイアントの持つ金属は他の巨人から盗んだものか、あるいは奴隷化した地下に住む鍛冶師の業物である。

ドワーフ、オーク、およびトロログロダイトのような奴隷はケイヴ・ジャイアントの居住地の労働の殆どを行なう。劣悪な扱いと巨人の肉の需要によって奴隷の人口は常に少なく、入れ替わりが激しい。新たな奴隷は、略奪隊が血の渇きの中でも支配を忘れなかった時にもたらされる。新たな主人に服従しなかった囚人は晩餐の食卓に並

ぶことになるか、絶叫ごと巨人の洞窟トカゲの檻へと投げ込まれることになる。

あらゆる亜種の中でも大きなトカゲは番犬および猟犬としてケイヴ・ジャイアントに仕える。大抵のケイヴ・ジャイアントは危険のより少ないモニター・リザードを代わりに選択するため、ジャイアント・フリルド・リザードが愛玩動物となることは稀である。恐怖と暴力的な拳骨のみによって飼われているこうした愛玩動物は、飼いに主に弱体化の兆候が見えた瞬間に彼らへと向き直る。餌の時間、生きた虜囚は檻へと投げ込まれ、騒々しい歓声と元気よく博打を張る声で満ちたお祭り行事が起きる。

ジャイアント：デザート・ジャイアント Giant, Desert

ゆったりとした外套がこの痩せこけた巨人の砂まみれの姿を覆っている。それぞれの手には人間の身長ほども長いシミターが握られている。

デザート・ジャイアント 脅威度 9 Desert Giant

経験点 6,400
LN / 大型サイズの人型生物 (巨人)
イニシアチブ + 3 ; 感覚 夜目 ; <知覚> + 9

防御
AC 24、接触 13、立ちすくみ 20 (+ 2 鎧、+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 9 外皮、- 1 サイズ)
hp 123 (13d8 + 65)
頑健 + 9、反応 + 11、意志 + 5
防御的能力 岩つかみ ; 完全耐性 [火]

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 高品質のシミター = + 16 / + 16 / + 11 / + 11 (1d8 + 8 / 15 ~ 20) または叩きつけ (× 2) = + 16 (1d8 + 8)
遠隔 岩 = + 11 (1d8 + 8)
接敵面 10 フィート ; 間合い 10 フィート
特殊攻撃 岩投げ (100 フィート)、シミター修練

基本データ
【筋】 26、【敏】 17、【耐】 21、【知】 13、【判】 12、【魅】 10
基本攻撃 + 9 ; CMB + 18 ; CMD 32 (対武器落としおよび武器破壊 36)
特技 《回避》、《強行突破》、《クリティカル強化:シミター》、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器熟練:シミター》、《迎え討ち》
技能 《威圧》 + 11、<軽業> + 16 (跳躍 + 24)、<生存> + 17、<知覚> + 9
言語 共通語、巨人語
その他の特殊能力 砂歩き

生態
出現環境 暑熱 / 砂漠
編成 単体、徒党 (2 ~ 4)、一団 (5 ~ 8)、襲撃隊 (9 ~ 12、加えて 1 レベル ~ 3 レベルのファイター 1)、または部族 (10 ~ 30、加えて非戦闘員 35%、2 レベル ~ 4 レベルのクレリック 1 ~ 3、1 レベル ~ 3 レベルのファイター 2 ~ 4、および 4 レベル ~ 6 レベルのファイターの族長 1、50%の確率で人間の奴隷 10 ~ 20)
宝物 標準 (高品質のシミター × 2、レザー・アーマー、その他の宝物)

特殊能力
砂歩き (変則) デザート・ジャイアントは砂場、岩がちな地面、あるいは塵や葉の上を移動速度を減ずることなく、敢えて残さない限り足跡を残さずに移動できる。
シミター修練 (変則) 全てのデザート・ジャイアントはシミターに習熟しており、それらが軽い武器であるかのように振るえる。デザート・ジャイアントは自身の【筋力】ボーナス全てを利き手でない方の手で振るうシミターによる攻撃に加え、そしてそれぞれの手にシミターを持って戦う時に武器落としおよび武器破壊に対する CMD に + 4 のボーナスを得る。

デザート・ジャイアントは荒涼とした崇重な砂漠を彷徨する種族であり、永久的な宿営地で暮らすことは殆どない。彼らは砂漠に点在する水場を渡り歩き、星の下か簡素なcultの中で眠り、食料が不足し始める時が気が向いた時に宿営を畳む。
デザート・ジャイアントは平均身長 15 フィートであるが、瘦躯

であり体重が 2,000 ポンドを超えることは稀であり、その優雅さと移動速度に大いに役立っている。この巨人たちは灼けつくような砂漠の風から守れるようなケーフィーヤを被り、外套の下に磨り減った革を着込みながら気儘に逍遙することを好む。彼らは水を殆ど必要とせず、食料だけあれば 2 週間生きられる。物がある時は彼らは莫大な量の水、乳飲料、そして液汁を飲むが、発泡酒や葡萄酒や強い酒は断固として拒否する。彼らの食事の大半は無花果やオリーブといった砂漠に点在する水場の恵みであり、肉は必要ができない限り食べようとはしない。デザート・ジャイアントは最長で 300 年ほど生きる。
その牧歌的な生き方とは裏腹に、デザート・ジャイアントは縄張り意識が強く、知性の有無に関わらずあらゆる侵入者を追い払う。

ジャイアント：ジャングル・ジャイアント Giant, Jungle

このそびえ立つ、植物で覆われた女性は巨大なボウを持ち、その暗い肌は無数の複雑な刺青で装飾されている。

ジャングル・ジャイアント 脅威度 10 Jungle Giant

経験点 9,600

N / 超大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ + 4；感覚 夜目；〈知覚〉 + 15

防御

AC 24、接触 16、立ちすくみ 20（+ 4 反発、+ 4 【敏】、+ 8 外皮、− 2 サイズ）

hp 127（15d8 + 60）

頑健 + 9、反応 + 13、意志 + 7

防御的能力 岩つきみ、呪文蓄積、守護の刺青；完全耐性 病気、毒

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝+ 17（2d6 + 8）

遠隔 高品質のコンボジット・ロングボウ＝+ 15 / + 10 / + 5（3d6 + 8 / 19 ～ 20 / × 3）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

基本データ

【筋】 26、【敏】 19、【耐】 19、【知】 10、【判】 14、【魅】 11

基本攻撃 + 11；CMB + 21；CMD 39

特技《技能熟練：隠密》、《近距離射撃》、《クリティカル強化：ロングボウ》、《精密射撃》、《精密射撃強化》、《速射》、《致命的な狙い》、《武器熟練：ロングボウ》

技能〈隠密〉 + 12（森林では + 20）、〈製作：弓〉 + 8、〈生存〉 + 10、〈知覚〉 + 15、〈登攀〉 + 12；種族修正 + 4 〈登攀〉、+ 8 森林での〈隠密〉

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力弓術専門家

生態

出現環境 暑熱／森林

編成 単体、狩猟隊（2 ～ 9、加えてギラロン 1 ～ 3）、または部族（10 ～ 40、加えて非戦闘員 35%、2 ～ 5 レベルのドルイドまたはソーサラー 1 ～ 3、3 ～ 7 レベルのレンジャーまたはバーバリアン 1、およびギラロン 2 ～ 8）

宝物 標準（高品質のコンボジット・ロングボウ【筋】 + 8）とアロー 40 本、その他の宝物）

特殊能力

弓術専門家（超常）ジャングル・ジャイアントはあらゆるボウに習熟しており、近接戦闘の最中にボウを射ても機会攻撃を誘発しない。

呪文蓄積（超常）1 日に 1 回割り込みアクションでジャイアントは自身に対しても使用された目標型の呪文、あるいは遠隔接触呪文を吸収し、自身に対する効果は無効化できるが、他の目標に対する効果は無効化しない。その巨人はその蓄えた力を 1 分間保持でき、その間その巨人の刺青は青い火の輝きを放つ。使用している近接あるいは遠隔武器で命中に成功し 1 体の目標にダメージを与える場合、その巨人はその目標に対し スペル・ストアリング武器 を使用しているかのようにフリー・アクションでその呪文を発動できる。この呪文は本来の術者の術者レベルおよび DC を使用する。これは蓄積した呪文のチャージを消費する。

守護の刺青（超常）ジャングル・ジャイアントの魔法の刺青は彼のアーマー・クラスに + 4 の反発ボーナスを与える。この巨人は鎧を着ている場合このボーナスを失う。

自然界に隠遁したジャングル・ジャイアントは鬱蒼とした森の奥深くに住まう。密林の奥地にある複数の蔭に覆われた失われた都はジャングル・ジャイアントの怒りがその原因である。この巨人の部族の戦士の女性は通常、母から娘へと代々伝わる聖なる武器であるボウで戦う。ジャングル・ジャイアントのボウに許可なく触れることは命取りとなる。

ジャングル・ジャイアントは身長 17 フィート、体重 4,000 ポンド。その樹皮のような肌には、巨人それぞれが通過する成人の儀式で古い文字による刺青が彫られる。ジャングル・ジャイアントの部族は母権制社会であり、女性の戦士の古老が続べる。男性は概して村を守り、食料を集め、生活用品を整備し、そして子を育てる。

ジャッカルワー Jackalwere

この鎧を着た人型生物はジャッカルの頭部と隆起した筋肉、そして世界が揺らぐような凝視を持つ。

効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

武器の感性（変則） ジャッカルワーは全ての単純および軍用武器に習熟している。

ジャッカルワーは悪の、人間形態になれる能力を持った超常的なジャッカルである。一部の部族では迷信深くもジャッカルワーは悪の精あるいは邪悪な砂漠の神々の密使であり、人間の姿を取れ鋭い知性を持つことからそうであることを理解するのは容易である、と考えている；しかしながら、ジャッカルワーは殺人を好み、人間の肉の味をしめてもいる。

混成形態において、ジャッカルワーは身長 6 フィート、体重 150 ポンド。

ジャッカルワー 脅威度 2 Jackalwere

経験点 600

CE / 中型サイズの魔獣（変身生物）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 7

防御

AC 17、接触 14、立ちすくみ 13（+ 2 鎧、+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 1 外皮）

hp 22（3d10 + 6）

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 2

DR 5 / 冷たい鉄

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のバトルアックス = + 6（1d8 + 2 / × 3）、噛みつき = + 0（1d6 + 1）または噛みつき + 5（1d6 + 3）

特殊攻撃睡眠の凝視、武器の感性

基本データ

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

基本攻撃 + 3；CMB + 5；CMD 19

特技《鋭敏感覚》、《回避》

技能〈隠密〉 + 7、〈軽業〉 + 7、〈真意看破〉 + 3、〈生存〉 + 6、〈知覚〉 + 7、〈はったり〉 + 6；**種族修正** + 2 〈はったり〉、+ 2 〈生存〉

言語 共通語

その他の特殊能力 変身（人間、混成、そしてジャッカル；ポリモーフ）、ジャッカルとの共感

生態

出現環境 暑熱 / 砂漠

編成 単体、2 体、狩猟（ジャッカルワー 1 ～ 2 およびジャッカル）、または小さな群れ（2 ～ 5、加えてジャッカル 3 ～ 12）

宝物 標準（レザー・アーマー、高品質のバトルアックス、その他の宝物）

特殊能力

変身（超常） ジャッカルワーは 3 つの形態を持つ。その生来の形態はジャッカルのそれであるが、人間形態も、ジャッカル人間の混成形態も取れる。ジャッカルワーの人間形態は固定されている——異なる人間の姿にはなれない。ジャッカルワーは睡眠の凝視をどの形態でも使用できる。ジャッカル形態において、ジャッカルワーはドッグと同様に機能する。混成形態において、ジャッカルワーは噛みつき攻撃を二次的攻撃として行なえ、一方人間形態では噛みつき攻撃を完全に失う。ジャッカルワーは移動アクションとして 3 つの変化形態の好きなものに変移できる。人間形態と混成形態の間を移り変わるのであれば装備は新たな形態に融合することはないが、ジャッカル形態とそれ以外の形態の間を移り変わるのであれば融合する。**ジャッカルとの共感（変則）** ジャッカルワーはジャッカル（小型サイズのドッグと同様の一般データを使用すること）と意思疎通でき共感でき、それがジャッカルの態度を変化させるための〈交渉〉であるかのように〈はったり〉を使用でき、その行為に + 4 の種族ボーナスを受ける。

睡眠（超常） 3 分間の睡眠（標準アクションでそのクリーチャーを起こせ、ダメージでも起こせる）、30 フィート、意志 DC12 無効化。このセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは 24 時間の間同一のジャッカルワーの睡眠の凝視の影響を受けない。これは睡眠

シャドウ・マスティフ Shadow Mastiff

この筋骨隆々とした犬は鋭い歯でいっぱいの口と、周囲の光を飲み込む漆黒の体毛を持っている。

シャドウ・マスティフ 脅威度 5 Shadow Mastiff

経験点 1,600

NE / 中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 10

防御

AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（+ 2 【敏】、+ 6 外皮）

hp 51（6d10 + 18）

頑健 + 8、反応 + 7、意志 + 5

防御的能力 影潜み

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき + 10（1d6 + 6 に加え “ 足払い ”）、尾の打撃 + 5（1d6 + 3）

特殊攻撃 うなり

一般データ

【筋】19、【敏】15、【耐】17、【知】4、【判】12、【魅】13

基本攻撃 + 6；CMB + 10；CMD 22（26 対足払い）

特技《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《強打》

技能〈知覚〉 + 10、〈隠密〉 + 11、〈生存〉 + 10

言語 共通語（話せない）

生態

環境 どこでも

編成 単体、2 体、あるいは群れ（3 ～ 8）

宝物 なし

特殊能力

うなり（超常） 300 フィート拡散範囲内の悪の来訪者ではないすべてのクリーチャーは、シャドウ・マスティフのうなりや咆哮を受けた際、DC16 の意志セーブに成功しない限り 2d4 ラウンドの間恐慌状態になる。これは [音波、精神作用、恐怖] 効果である。セーブに成功したクリーチャーは 24 時間の間同じマスティフのうなりに対する完全耐性を得る。セーブ DC は【魅力】に基づく。

影潜み（超常） 完全な日光の下でない限り、いかなる光源であろうともシャドウ・マスティフは影へと消え、それにより視認困難（50% の失敗確率）を得る。人工的な光源は、ライトやコンティニュアル・フレイムであろうとも、この能力を無効化できない；しかし デイライト 呪文はこの能力を無効化する。シャドウ・マスティフはこの能力をフリー・アクションで抑止したり起動することができる。

疲れを知らない狩人、隠れた追跡者、そして致命的な捕食者であるシャドウ・マスティフは外方次元界の隅の隅に身を潜め、光の外れに在るすべての生命を狩る。これらの獣と本物の犬との共通点は体型くらいしかなく（体型にしてもシャドウ・マスティフには目立つ刺の生えた長い尾がついているが）、マスティフの肉体は数え切れないほどの世紀を経て続けられた外方次元界と影界の荒野での残酷なる狩りによって進化している。物質界では影の中での移動を好み、音も姿もなく動いて獲物を探し、飢えを覚えると邪悪な娯楽として狩りを行なう。シャドウ・マスティフは直立すると高さ 4 フィートで、体重は約 300 ポンドである。

戦闘ではシャドウ・マスティフは影に潜みながらの戦いを好み；選択肢がない限り強烈な光の下に在ることを嫌い、うなりを使用して敵をその眩しい場所から逃げ出させようとする。シャドウ・マスティフは集団での狩りを好み、群れでの戦術を使用して獲物を罠に誘い込み、光源から引き離す。彼らは住処というものを作らず、最近獲物を殺したのでない限り、通常彼らからどのような種類であれ宝物が見つかることはない。

シャドウ・マスティフは レッサー・ブレイナー・アライ あるいは

は ブレイナー・バインディング で招請できる術者の間では人気のある守護者である。アンデッドの術者や悪の来訪者はシャドウ・マスティフの恐ろしいうなりに対する完全耐性を持つ；完全耐性を持たない者は日中の時間に意図的にこのクリーチャーのうなりに晒され、他の仕事に影響を与えない恐慌を引き起こしている。一般的な原則として、シャドウ・マスティフを守護者として使用する場所は既にうなりの影響を受けており、その住人はすでにその日の残り 24 時間、この能力の効果に対する完全耐性を得ていると考えて間違いない。

より大きなシャドウ・マスティフも存在する——サイズは馬並か、それより大きい。そうしたクリーチャーは異なる形をしていて、犬と言うよりはライオン、ディノサウルス、あるいは竜といった、より大きなクリーチャーのものに近い。そのようなクリーチャーは追加の種族ヒット・ダイスを持ち、そしてまた飛翔やプレス攻撃といった追加の能力を持っているかもしれない。

ジャブジャブ・バード Jubjub Bird

この巨鳥はリザードのような尾と輝くような紫色の羽根を背
中と翼から生やしている；肉体の残りは禿げており、鱗が見える。

ジャブジャブ・バード 脅威度 15 Jubjub Bird

経験点 51,200

N / 超大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉
+ 24

防御

AC 31、接触 11、立ちすくみ 28（+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 20 外皮、
− 2 サイズ）

hp 230（20d10 + 120）；高速治癒 10

頑健 + 18、反応 + 14、意志 + 11；

防御的能力適応防御；完全耐性【酸】；SR 26

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 20 フィート（貧弱）

近接 噛みつき = + 31（3d6 + 19 / 19 ~ 20 / × 3、加えて“つか
み”）、鉤爪（× 2）= + 31（1d8 + 13）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート（噛みつきは 20 フィート）
特殊攻撃致命的噛みつき、金切り声、飲み込み（3d6 + 19 殴打、
加えて 2d6【酸】ダメージ、AC20、hp23）

基本データ

【筋】37、【敏】15、【耐】22、【知】2、【判】16、【魅】13

基本攻撃 + 20；CMB + 35（組みつき + 39）；CMD 48

特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：
噛みつき》、《疾走》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《迎え討ち》、《無視
界戦闘》

技能《軽業》+ 14（跳躍 + 22）、〈知覚〉+ 24、〈飛行〉+ 7；種族
修正 + 12 〈軽業〉、+ 8 〈知覚〉

その他の特殊能力 次元界順応

生態

出現環境 温暖または暑熱／森林

編成 単体または 2 体

宝物 乏しい

特殊能力

適応防御（超常）最初に遭遇する時、そのジャブジャブ・バードは
エネルギー抵抗を持たない。[冷氣]、[電気]、[火]、あるいは [音波]
ダメージを発生させる攻撃によってダメージを受ける時、この鳥は
自身の次のターンの終了時までそのエネルギーの種類に対する抵抗
30 を得る。1 つの攻撃が複数のエネルギーの種類ダメージを起こ
す場合、ジャブジャブ・バードは与えられる全てのエネルギーの種
類に対する抵抗 30 を得る。

致命的噛みつき（変則）ジャブジャブ・バードは自身の噛みつき攻
撃で与えるダメージに自身の【筋力】の 1 と 1/2 倍を追加する。ク
リティカル・ヒットの成功は大型かそれより小さい犠牲者の首を刳
りすぐさま殺し（DC33 の頑健セーブは首刳りを無効化する；頭部
を持たないクリーチャーはこの効果に対する完全耐性を持つ）、そ
の首刳りの結果に関わらず通常の 3 倍のダメージを与える。この
セーブ DC は【筋力】に基づく。

次元界順応（変則）ジャブジャブ・バードはどの次元界にしようと、
常に出身次元界にいるかのように扱われる。この鳥が（他次元界）
の副種別を持つことはない。

金切り声（変則）1d6 ラウンドに 1 回、標準アクションで、ジャブ
ジャブ・バードはつんざくような絶叫をあげられる。半径 60 フィー
トの拡散範囲内にいるジャブジャブ・バードでない全てのクリー

チャーは DC26 の頑健セーブに成功しない限り 1d4 ラウンドの間朦
朧状態になる。これは [音波] 効果である。このセーブ DC は【耐
久力】に基づく。

ジャブジャブ・バードは巨鳥ドードーに似ているが不恰好な飛翔
の際に機能する筋肉質な脚と翼を持つ、希少かつ危険な鳥である。
魔法で攻撃される時、ジャブジャブ・バードの羽根は呪文それぞれ
がこの鳥へと浴びせられる度に無差別な色の模様へと変化する。

バンダースナッチやジャバウォックといった他の伝説的なクリー
チャーと同様、ジャブジャブ・バードは元々フェイの原初の世界か
ら降りてきた存在である。この鳥はまとめて「ティン」として知ら
れるこれらのクリーチャーの中で最低の知性を持つ最弱の生き物だ
という疑わしい名声を得ているが、それでもジャブジャブ・バード
に楽勝できると思えるような者はいない——その鋭く尖った顎門で
頭部を噛み切ることへの偏執的な嗜好は瞬時にそのような考えを捨
てさせる。

強力なフェイはしばしばジャブジャブ・バードを護衛として侍ら
し、そして巨人たち（特にジャングル・ジャイアントの強力な部族）
がこの鳥を乗騎として使用しているという報告もある。一部の巨人
やフェイは気を抜いてこのクリーチャーの傍にいと容易く頻繁に
朦朧化の金切り声をあげさせてしまうため、こうした鳥の仲間は注
意深く調教しなければならない。

ジャブジャブ・バードは身長約 20 フィート、体重およそ 600
ポンド。

ショコイ Siyokoy

このイールのようなクリーチャーは、人の胴体をした背中からその長く強力な尾まで鋭いヒレを生やしている。

ショコイ 脅威度 10 Siyokoy

経験点 9,600

N / 中型サイズの異形（水棲）

イニシアチブ + 5；感覚 擬似視覚 60 フィート、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+ 22

防御

AC 26、接触 16、立ちすくみ 20（+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 10 外皮）
hp 136（13d8 + 78）

頑健 + 10、反応 + 9、意志 + 10

DR 10 / 斬撃；完全耐性 [冷氣]、[電気]、毒

弱点 光に過敏

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 18（1d6 + 9 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”）、爪（× 2）= + 18（1d6 + 9）、尾の打撃 = + 14（1d6 + 4、加えて“朦朧化の感電”）

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート（尾の打撃は 10 フィート）

特殊攻撃 締め付け（2d6 + 4）、朦朧化の感電、かすめ泳ぎ攻撃

基本データ

【筋】28、【敏】21、【耐】22、【知】12、【判】15、【魅】11

基本攻撃 + 9；CMB + 18（組みつき + 24）；CMD 34

特技〈鋭敏感覚〉、《回避》、《強打》、《組みつき強化》、《クリティカル強化：噛みつき》、《忍びの技》、《武器熟練：尾の打撃》

技能〈威圧〉+ 9、〈隠密〉+ 25、〈真意看破〉+ 4、〈水泳〉+ 25、〈生存〉+ 16、〈装置無力化〉+ 16、〈脱出術〉+ 7、〈知覚〉+ 22、〈知識：地理〉+ 10

言語 水界語

生態

出現環境 気候問わず／海洋

編成 単体、2 体、または漁礁の一団（3 ~ 12）

宝物 × 2

特殊能力

朦朧化の感電（超常） ショコイは強力な電撃を尾から放てる。このクリーチャーが尾の打撃で命中させた時、その攻撃は 3d6 ポイントの〔電気〕ダメージを与え、目標は DC22 の頑健セーブに成功しない限り 1d4 ラウンドの間朦朧状態になる。

かすめ泳ぎ攻撃（変則） 水中では極めて素早いショコイは泳いでいる間《一撃離脱》をボーナス特技として得る。

ショコイはイールに似た水棲クリーチャーであり、時折船乗りにマーフォークに間違えられる。しかしながら詳しく観察すると、ショコイの外見は先述の船乗りの目には人の腕には程遠いという 1 つの疑問を生じさせ、つまりショコイは正に海のクリーチャーである。

ショコイの重要な種族は 2 つあるが、ゲームの一般データが関係して来ないほどに本質が同じである。最も一般的に遭遇するショコイは大海の比較的浅い珊瑚礁や洞窟で暮らしている。こうしたショコイは典型的な珊瑚礁の多種多様な色調を真似られるよう、彩り豊かな身体をしている傾向がある。暗礁で暮らすショコイはその住まいを際立って奇妙な、あるいは多彩な珊瑚の種類で装飾することを好み、その海が水底にちりばめられたそうした財宝を育てている場合はそれが顕著である。

遭遇する頻度がより少ないショコイの亜種は日光の届かない大海

の奈落で暮らしている。こうしたショコイはより暗い色合いをしており、性格も同じようにより暗い。眩しい光の差す珊瑚礁で暮らしている者は好奇心旺盛で稚気があるが、広大な暗い深海に住まう者は偏執的で、気難しく、そして加虐的ですらある。大抵の悪のショコイはそうした光のない忘却された世界の大海の果てに住む。

どこで暮らそうと、ショコイは難破船や、大海に沈んで忘れられて久しい廃墟を愛する。そうした遺跡を探検し、奇妙で不思議な宝物を回収することは多くのショコイの生きる目的であり、そしてショコイの住まいは時にそうした難破船や沈んだ都市の発掘作業の成果で装飾される。おかしなことに、このクリーチャーたちがそうした場所について共有している奇妙な迷信を理由の大部分として、ショコイたちは自身の住まいをこうした廃墟の中に作ることを避けている——ショコイの間では、空中呼吸するクリーチャーが溺れた場所で眠るのは縁起が悪いと言われている。

ショコイは体長 7 フィート、体重 200 ポンド。

ジョロウグモ Jorogumo

8本の細長いスパイダーの脚ときめの粗い豊かな黒髪が、それ以外には黒髪美人である女性の後面から生えている。

即行変身生物（変則） ジョロウグモはフリー・アクションでスパイダーあるいは人間の姿を取れる。

ジョロウグモは魅惑的な策士であり、人里離れた山の溪谷に身を隠して旅人、特に男性を誘惑し破滅させる。完全に女性のみであるジョロウグモは卵を産んで繁殖する為には人型生物と交配しなければならない。性交の後、ジョロウグモは相方を毒で麻痺させ昏睡させる。彼女は父の肉体の内部に卵を1つ産み、そしてその活力を失った肉体を繭で包んでからその犠牲者を隠す。定期的にその犠牲者を訪れ毒を注入し2d4日間の昏睡状態を確保することが、ヤング・ジョロウグモが孵り犠牲者を食べるために要求される。ジョロウグモはテングと不倶戴天の敵であり、目に入るやテングを攻撃する——テングを「相方」に選ぶことは決してない。

ジョロウグモ 脅威度 12 Jorogumo

経験点 19,200

NE / 中型サイズの人怪（変身生物）

イニシアチブ + 4；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 18

防御

AC 27、**接触** 15、**立ちすくみ** 22（+ 4 **【敏】**、+ 1 **回避**、+ 12 **外皮**）
hp 161（14d10 + 84）

頑健 + 10、**反応** + 13、**意志** + 14

DR 10 / 冷たい鉄および魔法；**完全耐性** 毒

攻撃

移動速度 30 フィート、**登攀** 50 フィート、**水泳** 40 フィート

近接 噛みつき = + 20（1d4 + 6 / 19 ~ 20、加えて“毒”）、爪（× 2）= + 20（1d6 + 6）

特殊攻撃 急所攻撃 + 3d6、蜘蛛の糸（+ 18 遠隔、DC23、hp14）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中 + 19）

回数無制限：チャーム・パースン（DC18）、ディテクト・ソウツ（DC19）
3 回 / 日：サジェスチョン（DC19）、ビストウ・カース（DC21）
1 回 / 日：サモン・ネイチャーズ・アライヴ（1 体のオーガ・スパイダーまたは 1d3 体のジャイアント・ブラック・ウィドウ・スパイダーまたは 1d4 + 1 体のジャイアント・スパイダー）、ホールド・モンスター（DC22）

基本データ

【筋】 22、**【敏】** 19、**【耐】** 22、**【知】** 15、**【判】** 17、**【魅】** 24

基本攻撃 + 14；**CMB** + 20；**CMD** 35

特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》

技能〈隠密〉+ 19、〈軽業〉+ 14、〈芸能：弦楽器〉+ 10、〈交渉〉+ 18、〈真意看破〉+ 15、〈水泳〉+ 14、〈知覚〉+ 18、〈登攀〉+ 29（+ 37 スパイダーの脚があれば）、〈はったり〉+ 19；**種族修正** + 8〈登攀〉スパイダーの脚があれば

言語 アクロ語、共通語、森語

その他の特殊能力 変身（ジャイアント・スパイダー；ヴァーミン・シェイプ）、スパイダーとの共感 + 21、即行変身生物

生態

出現環境 温暖 / 山間の谷

編成 単体またはカルト（2 ~ 6、加えてさまざまなサイズのスパイダー 2 ~ 8）

宝物 標準

特殊能力

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健・DC23；頻度 1 回 / ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6 **【判断力】** ダメージ；治療 3 回のセーヴ成功。

スパイダーとの共感（変則） この能力はドルイドの野生動物との共感と同様に機能するが、スパイダーにしか働かない点が異なる。ジョロウグモはこの判定に自身のヒット・ダイス（通常 + 14）に等しい種族ボーナスを得る。スパイダーは通常精神を持たないが、この共感による意思疎通は僅かな知性を付与することで、ジョロウグモがそれらを調教し、護衛や守護者として使えるようにする（しかしこの能力はスパイダーたちに技能や特技を与えない）。

スパイダーの脚（変則） ジョロウグモのスパイダーの脚はフリー・アクションで出すことも仕舞うこともできる。ジョロウグモのスパイダーの脚がある間、彼女は〈登攀〉判定に + 8 のボーナスと、ボーナス特技として《矢止め》を得る。

ズヴェンビ Zuvembie

この萎びた古い死体は燃えるように輝く瞳を持ち、錆びた斧を黄色い爪の両手で握り締めている。

ズヴェンビ 脅威度 4 Zuvembie

経験点 1,200

NE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 10

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 2 外皮）
hp 37（5d8 + 15）

頑健 + 3、反応 + 3、意志 + 6

防御的能力 エネルギー放出への抵抗 + 4；DR 5 / 刺突；完全耐性
[冷氣]、アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 バトルアックス = + 4（1d8 + 1 / × 3）、爪 − 1（1d4）または

爪（× 2） = + 4（1d4 + 1）

特殊攻撃 死体の呼び声（DC16）

擬似呪文能力（術者レベル 4；精神集中 + 6）

回数無制限：ダークネス

3 回／日：ゲール・タッチ、スケアアー（DC14）

1 回／日：アニメイト・デッド、招来（3 レベル、1d3 体のバットまたはバード・スウォーム [同じデータを使用]、1d2 体のコンストリクター・スネーク、1d3 体のヴェノマス・スネーク、または 1d4 体のウルフ）、レイ・オヴ・イグゾースチョン

基本データ

【筋】 13、【敏】 14、【耐】 一、【知】 11、【判】 14、【魅】 15

基本攻撃 + 3；CMB + 4；CMD 17

特技《回避》、《追加 hp》、《能力熟練：死体の呼び声》

技能《隠密》 + 14、〈知覚〉 + 10、〈知識：神秘学〉 + 8、〈はったり〉 + 7；種族修正 + 4〈隠密〉

言語 共通語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体

宝物 標準（バトルアックス）

特殊能力

死体の呼び声（超常） ズヴェンビは話せないが、聞く者の心を奪う奇妙な呼び声と鳴き声をあげられる。1 日に 1 回、ズヴェンビは声を発せられ、100 フィートの拡散範囲内にいる【知力】能力値が 3 以上ある生きているクリーチャー全ては DC16 の意志セーブに成功しない限り可能である最も時間のかからない手段を使ってズヴェンビに向かって移動する。その経路が火や崖のような彼らを危険に晒す範囲を通る場合、そのクリーチャーはその危機へと移動する前にこの効果を終了させる為の 2 回目のセーヴィング・スローができる。心を奪われたクリーチャーは自身を守るため以外のアクションは取れない。ズヴェンビの 5 フィート以内に來たその犠牲者はただ立ち尽くし、無抵抗にズヴェンビの攻撃を受ける。この効果は毎ラウンドズヴェンビが標準アクションとして声を上げ続けている間続く。これは [音波、精神作用]（魅惑）効果であり、聴覚喪失状態のクリーチャーには効果がない。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

自然の闇の力や不浄なる魔法と結びつきがあるズヴェンビは恐怖と地上の野生のクリーチャーを用いて生者への復讐を遂行する。ズヴェンビは萎びた動く死体に見えるが、無慈悲な精神と冒流的な活

力を持っている。復讐心がズヴェンビを突き動かし、憎悪は生きていた頃の彼に悪事を働いた者へと向けられる。生前のズヴェンビを害した者のうち最後の 1 人が死んだ時でさえ、ズヴェンビの激怒は残り、生者全て、特に本来の憎悪の目標の関係者へと向けられる。

ズヴェンビの多くは非生命によって復讐をする為に自らの意志で不浄なる儀式を成した者たちであるが、その儀式による変成は無防備な犠牲者にもたらすこともできる。このズヴェンビへの変成という手段では オイル・オヴ・アニメイト・デッド の小瓶の作成と消費に加え、1 日がかかりかつ 3,000gp の費用がかかる追加の暗黒の儀式の実行が求められる。この儀式は目標を殺し、その目標は DC20 の意志セーブを行わなければならない。失敗は犠牲者の死をもたらし、成功は自由意志を持ったズヴェンビとして動き出すことを意味する。

ズヴェンビは身長 5 から 6 フィートで、体重が 100 ポンドを超えることは稀である。

ズーグ Zoog

この跳ね回る獣たちの集合は輝く目、ラットの尾、類人猿の四肢、そして土竜のような鼻から伸びる蔓を持っている。

ズーグ 脅威度 1 Zoog

経験点 400

CN / 超小型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、呪文視界；〈知覚〉 + 5

防御

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

hp 11（2d10）

頑健 + 3、**反応** + 5、**意志** + 1

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 6（1d3 - 2、加えて“出血”1）、爪（× 2） = + 6（1d2 - 2）

特殊攻撃 出血（1）

擬似呪文能力（術者レベル；精神集中 - 2）

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ、ディテクト・マジック

基本データ

【筋】 6、**【敏】** 15、**【耐】** 10、**【知】** 5、**【判】** 12、**【魅】** 5

基本攻撃 + 2；**CMB** + 2；**CMD** 10（対足払い 14）

特技《武器の妙技》

技能〈軽業〉 + 12、〈知覚〉 + 5、〈登攀〉 + 12；**種族修正** + 6〈軽業〉、+ 6〈登攀〉

言語 アクロ語；スピーク・ウィズ・アニマルズ

その他の特殊能力この世ならぬ接触

生態

出現環境 気候問わず／森林

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 14）、部族（15 +、加えて非戦闘員 50%）

宝物 乏しい

特殊能力

この世ならぬ接触（変則） ズーグの肉体攻撃は ゴースト・タッチ 武器であるかのように非実体クリーチャーにも当てられる。

呪文視界（超常） ズーグの視界は 15 フィートの円錐形に通常の光を放ち、その範囲を超える追加の 15 フィートの光量を 1 段階上昇させる。こうした範囲内での魔法効果は微弱な灯りを放つ。この灯りはその魔法効果の系統や強度を明らかにしない。ズーグは即行アクションとしてこの光を止め、あるいは再度放てる。

感情を持つ生き物の肉を好む憎悪に満ちた不快なクリーチャーであるズーグは、この世界の薄暗い、黴の生えた場所に潜む。時に単なるこの世ならぬ動物と間違えられるズーグは下級の獣とはかけ離れた性根と物騒な態度を持つ。洗練されていない部族社会を形成するこうした邪悪なクリーチャーは暗い森林の奥地や、ジメジメした森を自らの領地として主張し、世界や次元界の境界線が薄い、奇妙なクリーチャーたち——ズーグ自身のような——が世界の罅に滑り込んでいるような土地を好む。

ズーグ 1 匹では自身より大きなクリーチャーに攻撃することは恐れるが、ズーグが数で侵略者に勝る時、彼らは殺意を秘めた待ち伏せをし、撓んだ大枝や隠された巣から跳びかかり敵に群がる。ズーグの魔法の好奇心に訴えられるようなアイテムを持つ早口な異邦人だけが、ズーグの縄張りを安全に通過できる取引を持ちかけられる。ズーグの攻撃の犠牲者の多くはその場で胃に収まるが、より運のない者はズーグの共同体の中央の目印である神秘的で奇妙な彫刻され

た石へと引き摺られる。そこで、そうした虜囚は奇妙な儀式的破滅する焦点具となってからズーグの墮落した神格たちの生贄となる。

大抵ズーグは茸や植物を食べるが、感情を持つクリーチャーの肉を好んでもおり、そうした生き物の屠殺と消化を希少な栄誉として扱う。ズーグはキャットを酷く憎み、あらゆる猫科を殺そうと長距離を移動し、そして貪る。

時にズーグは極めて道徳観念がないか、定命の世界を超えた領土やクリーチャーの神秘に興味を持つ術者に使い魔として仕える。術者がズーグの使い魔を得るには《上級使い魔》特技を持ち、混沌にして中立であり、そして 5 以上の秘術術者レベルを持っていなければならない。

スカンク Skunk

小さなバジャールのような体型をしたこのクリーチャーは顔から警戒時には上に立てられるもこもこした尾まで、黒と白の縞模様をした毛皮をしている。

スカンク 脅威度 1/4 Skunk

経験点 100

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 5

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（+ 2 【敏】、+ 2 サイズ）

hp 3（1d8 - 1）

頑健 + 1、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

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

遠隔噴霧 = + 4 接触（麝香）

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 2・1/2 フィート

特殊攻撃麝香

基本データ

【筋】 3、【敏】 15、【耐】 9、【知】 2、【判】 12、【魅】 6

基本攻撃 + 0；CMB + 0；CMD 6

特技《武器の妙技》

技能〈知覚〉 + 5

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、2 体、または群れ（3～5）

宝物 なし

特殊能力

麝香（変則） 1 日に 2 回まで、スカンクは標準アクションとして 10 フィート以内の 1 体の目標に有害な麝香の気流を噴霧できる。遠隔接触攻撃の成功により、この噴霧に打たれたクリーチャーは DC11 の頑健セーブに成功しない限り 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態になり、その後 1d4 分間その強烈な悪臭により不調状態になる。セーブの成功はこの効果を 1d4 ラウンドだけ不調になることまで減少させる。クリーチャーはこの麝香の影響を受けている限り、鋭敏嗅覚の能力を使用できない。このセーブ DC は【耐久力】に基づき、+ 2 の種族ボーナスを含む。

この小さな哺乳類はその印象的な白と黒の縞模様と悪臭高い臭腺によって人型生物にも森のクリーチャーにもよく知られている。通常であればこうした小さなクリーチャーを捕食するビッグ・キャットやウルフのようなクリーチャーはスカンクの背中にある黒と白の縞模様とぞっとするほど強力な悪臭を結び付けて学習しているため、スカンクを狙うことを諦める。

スカンク：ジャイアント・スカンク Skunk, Giant

歯をむき出しにする凶暴なこのホース・サイズのスカンクは恐ろしい唸りを上げながら茂みから襲いかかる。

ジャイアント・スカンク 脅威度 3 Giant Skunk

経験点 800

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 3；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 7

防御

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

hp 27（5d8 + 5）

頑健 + 5、反応 + 7、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 5（1d8 + 3）、爪（× 2） = + 5（1d6 + 3）

遠隔噴霧 = + 5 接触（麝香）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃麝香

基本データ

【筋】 17、【敏】 16、【耐】 13、【知】 2、【判】 12、【魅】 9

基本攻撃 + 3；CMB + 7；CMD 20

特技《強打》、《能力熟練：麝香》、《武器の妙技》

技能〈生存〉 + 2、〈知覚〉 + 7、〈登攀〉 + 7

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体または 2 体

宝物 なし

特殊能力

麝香（変則） 最大で 1 日に 2 回、ジャイアント・スカンクは標準アクションとして 30 フィート以内の 1 体の目標に有害な麝香の気流を噴霧できる。遠隔接触攻撃の成功により、この噴霧に打たれたクリーチャーは DC15 の頑健セーブに成功しない限り 1d6 ラウンドの間吐き気がする状態になり、その後 1d4 分間その強烈な悪臭により不調状態になる。セーブの成功はこの効果を 1d4 ラウンドだけ不調になることまで減少させる。クリーチャーはこの麝香の影響を受けている限り、鋭敏嗅覚の能力を使用できない。このセーブ DC は【耐久力】に基づき、+ 2 の種族ボーナスを含む（訳注：計算が合わない）。

受動的な従兄弟に比べてとても大きなジャイアント・スカンクは極めて攻撃的である。生存により多くの食料が必要なジャイアント・スカンクは単なる地虫や昆虫を超えたクリーチャーを獲物とし、時に大型昆虫に加えて、夜に小さな哺乳類や爬虫類も狩猟する。ジャイアント・スカンクは付近の居住地にとって危険であるが、農民は彼らの存在の正の面も見つけており、このクリーチャーが大型昆虫や他のより危険な蟲を好むことを評価している。

スコーピオン Scorpion

スコーピオン：デッドフォール・スコーピオン Scorpion, Deadfall

分厚い苔と他の森のゴミの膜が超大型のスコーピオンの暗い緑色の甲殻に引っ付いている。

デッドフォール・スコーピオン 脅威度 8 Deadfall Scorpion

経験点 4,800

N / 超大型サイズの蟲

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉 + 6

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 19（+ 2 【敏】、+ 11 外皮、－ 2 サイズ）
hp 95（10d8 + 50）

頑健 + 12、反応 + 5、意志 + 5

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 爪（× 2）＝+ 13（1d8 + 8、加えて“つかみ”）、針＝+ 13（1d8 + 8、加えて“毒”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 締め付け（1d8 + 8）、奇襲攻撃

基本データ

【筋】27、【敏】15、【耐】20、【知】一、【判】14、【魅】2

基本攻撃 + 7；CMB + 17（組みつき + 21）；CMD 29（対足払い 41）

特技《技能熟練：隠密》B

技能〈隠密〉+ 5（森林では + 13）、〈知覚〉+ 6；種族修正 + 4〈知覚〉、+ 8〈隠密〉（森林では + 16）

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体または巢（2～5）

宝物 乏しい

特殊能力

毒（変則）針・致傷型；セーブ 頑健・DC20；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4 【筋】ダメージ；治療 2 回連続のセーブ成功。

奇襲攻撃（変則）デッドフォール・スコーピオンは敵を不意討ちする時に素早く動くことに長けている。不意討ちラウンドの間、デッドフォール・スコーピオンは標準アクションだけでなく、動くための全ラウンドを持っているかのように行動できる。

巨体を持つデッドフォール・スコーピオンはそのサイズに似合わず気味が悪いほど隠密に長けている。古い木々の倒れた朽木による虚を棲み家にする修正から名前が付けられているデッドフォール・スコーピオンは、苔と古枝で既に自身の甲殻を更に装飾し、獲物が近付いて来るのを待ち伏せる。それらは隠された倒れた朽木の棲み家に獲物を引き摺ってから食べるのを好むため、特有の宝物がそうした巣の中で見つかることがある。デッドフォール・スコーピオンは体長 24 フィート、体重 10,000 ポンド。

スコーピオン：ゴースト・スコーピオン Scorpion, Ghost

この大きめのスコーピオンは透明な甲殻を持ち、このクリーチャーの内臓を見通せる。

ゴースト・スコーピオン 脅威度 1/2 Ghost Scorpion

経験点 200

N / 小型サイズの蟲

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉 + 4

防御

AC 12、接触 11、立ちすくみ 12（+ 1 外皮、+ 1 サイズ）

hp 13（2d8 + 4）

頑健 + 5、反応 + 0、意志 + 0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）＝+ 2（1d3）、針＝+ 2（1d3、加えて“毒”）

特殊攻撃 飛びかかり

基本データ

【筋】10、【敏】11、【耐】14、【知】一、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 1；CMB + 0；CMD 10（対足払い 22）

技能〈隠密〉+ 8、〈知覚〉+ 4；種族修正 + 4〈知覚〉、+ 4〈隠密〉

生態

出現環境 暑熱／砂漠または地下

編成 単体、2 体、巢（3～6）

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）針・致傷型；セーブ 頑健・DC13；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1 【筋】ダメージ；治療 1 回のセーブ成功。

その不気味な透明な甲殻からその名が付けられたゴースト・スコーピオンは夜の砂漠の狩人である。ゴースト・スコーピオンの肉体は体長 3 フィートと長い尾も 3 フィートであり、体重は 45 ポンドある。

スチュムパーリデス Stymphalidies

この聳え立つような朱鷺に似た鳥は銀と銅の彫刻のようであるが、その動きは生きているクリーチャーそのものである。

スチュムパーリデス 脅威度 8 Stymphalidies

経験点 4,800
N / 大型サイズの魔獣
イニシアチブ + 6；感覚 夜目；〈知覚〉 + 12

防御
AC 22、接触 11、立ちすくみ 20（+ 2 【敏】、+ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 94（9d10 + 45）
頑健 + 11、反応 + 10、意志 + 5
DR 10 / 魔法およびアダマンティン；完全耐性 [火]
弱点 [音波] に対する脆弱性

攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 120 フィート（貧弱）
近接 噛みつき = + 14（1d8 + 6、加えて“出血”）、鉤爪（× 2） = + 14（1d6 + 6）、翼（× 2） = + 9（1d6 + 3、加えて“出血”）
遠隔翼の剃刀（× 2） = + 10（1d6 + 6、加えて“出血”）
接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート
特殊攻撃 出血（1d6）、彩光、翼の剃刀

基本データ
【筋】 22、【敏】 15、【耐】 20、【知】 2、【判】 15、【魅】 17
基本攻撃 + 9；CMB + 16；CMD 28
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル熟練》、《神速の反応》
技能〈知覚〉 + 12、〈飛行〉 + 4

生態
出現環境 暑熱／平地または湾岸
編成 単体、2 体、または小編成（3 ～ 9）
宝物 乏しい

特殊能力
彩光（超常）標準アクションとして、通常の明るさ以上の範囲において、スチュムパーリデスはその金属の翼を逆立てることで近くのクリーチャー全てを盲目にできる。30 フィート以内にいるクリーチャーは DC19 の頑健セーブに成功しない限り 1d6 分間のあいだ盲目状態になる。クリーチャーは凝視攻撃に対するのと同じやり方でこの効果を防御できる。これは視覚に基づく効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。
翼の剃刀（変則）スチュムパーリデスの金属の翼は剃刀のように鋭い。近接攻撃としてその翼でクリーチャーを斬撃できるのに加え、スチュムパーリデスは両翼を羽撃かせ、羽根の生えた 2 つの大きな破片を 1 体の目標に飛ばせる。これらの翼の剃刀は 2d6 ポイントのダメージを与え出血を発生させ、その射程単位は 50 フィートである。スチュムパーリデスはこの攻撃を 1 日に自身の【耐久力】修正値に等しい回数使用できる（大抵のスチュムパーリデスなら 1 日に 5 回）。

人食いの猛禽である、スチュムパーリデスとして知られるこの希少なクリーチャーは平地や海岸を歩き、温血動物や不注意な旅人とその鋼のような刃を持つ翼とダガーのような顎門で切り裂く。遠くからだとスチュムパーリデスを鶴、朱鷺、あるいは他の首の長い鳥に見間違えることは容易だが、その羽根の日光のような光と、過去の食事から長く残る血の霽は見間違えようがない。
休んでいない時のこのクリーチャーの群れは暖かい空気に乗って高く飛び、その鋭い視覚に頼って下にいる遠くの獲物を視認する。

その飽くことを知らない食欲により、スチュムパーリデスの群れは食性を満たそうと広大な縄張りを狩猟区として主張する。
文明化された土地の人々にとっては幸運なことに、こうした金属の翼をした鳥類の 1 羽を仕留められるほど器用な人型生物や他のクリーチャーがよく旅するような場所にスチュムパーリデスが近づくことは稀である。スチュムパーリデスは驚くばかりの頻度で卵を産み、過密化と獲物の枯渇が頻繁にこのクリーチャーの異常なほどの大規模かつ致命的な集団を、新たな土地を求め新たな獲物を食するために団結させる。
異様なことに、スチュムパーリデスの羽根とゴルゴンの金属の革と同様、顎門は鋼に似た金属でできている。スチュムパーリデスにはより小さな亜種があり、それには群がることが大好きな種も含まれるが、ここに記載したこの聳えるクリーチャーはその種の中で際立って最も遭遇しやすい種である。スチュムパーリデスは身長 13 フィート、両翼を広げると長さ 25 フィートで、体重は 250 ポンドである。

スネーク・スウォーム Snake Swarm

威嚇するようにシュウシュウ鳴らすこのスネークの群体は、のたうつ触手のお山のようだ。

スネーク・スウォーム 脅威度 2 Snake Swarm
経験点 600 N／超小型サイズの動物（スウォーム） イニシアチブ＋6；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋9
防御
AC 15、接触 14、立ちすくみ 13（＋2【敏】、＋1 外皮、＋2 サイズ） hp 16（3d8＋3） 頑健＋4、反応＋7、意志＋2 防御的能力 スウォームの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート 近接 群がり（1d6、加えて“わずらわす”） 接敵面 10 フィート；間合い 0 フィート 特殊攻撃 わずらわす（DC12）
基本データ
【筋】9、【敏】15、【耐】12、【知】1、【判】12、【魅】2 基本攻撃＋2；CMB＋2；CMD 11（足払いされない） 特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》 技能〈隠密〉＋18、〈水泳〉＋7、〈知覚〉＋9、〈登攀〉＋14；種族修正＋4〈知覚〉、＋4〈隠密〉、〈登攀〉および〈水泳〉に【敏】修正値を使用
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず 編成 単体または巣（スウォーム 2～4） 宝物 なし

スネーク・スウォームは全て危険であるが、ヴェノマス・スネークで構成されているスウォームが概して最も危険である。スネーク・スウォームは通常その2種とも同じ土地で遭遇でき、廃墟や未開拓地に同様に暮らしている。

スネーク・スウォーム：ヴェノマス・スネーク・スウォーム Snake Swarm, Venomous

ヴェノマス・スネークは凶暴な群体となつてのたうち這い回り、その毒を滴らせる牙は光にてらつく。

ヴェノマス・スネーク・スウォーム 脅威度 4 Venomous Snake Swarm
経験点 1,200 N／超小型サイズの動物（スウォーム） イニシアチブ＋7；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋13
防御
AC 17、接触 15、立ちすくみ 14（＋3【敏】、＋2 外皮、＋2 サイズ） hp 37（5d8＋15） 頑健＋7、反応＋9、意志＋2 防御的能力 スウォームの種別特徴
攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 10 フィート 近接 群がり（1d6、加えて“わずらわす”および“毒”） 接敵面 10 フィート；間合い 0 フィート 特殊攻撃 わずらわす（DC15）
基本データ
【筋】9、【敏】16、【耐】17、【知】1、【判】12、【魅】2 基本攻撃＋3；CMB＋4；CMD 13（足払いされない） 特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《神速の反応》 技能〈隠密〉＋19、〈軽業〉＋7（跳躍＋3）、〈水泳〉＋11、〈知覚〉＋13、〈登攀〉＋15；種族修正＋4〈知覚〉、＋4〈隠密〉；〈水泳〉に【敏】修正値を使用
生態
出現環境 気候問わず／地形問わず 編成 単体、巣（2～4のスウォーム）、または群れ（5～7のスウォーム） 宝物 なし
特殊能力
毒（変則）群がり・致傷型；セーブ 頑健・DC15；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

スパイダー・イーター Spider Eater

この馬程の大きさがある蜂に似た奇妙な獣は、スパイダーの頭部を持ち、2本の長い付属肢の先は鋏で終わっている。

スパイダー・イーター 脅威度 5 Spider Eater

経験点 1,600

N / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 15

防御

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

hp 52 (5d10 + 25)

頑健 + 9、反応 + 6、意志 + 2

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 9 (1d8 + 5)、ハサミ (× 2) = + 4 (1d6 + 2)、針 = + 9 (1d6 + 5、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 産みつけ

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル; 精神集中 + 10)

常時: フリーダム・オヴ・ムーヴメント

基本データ

【筋】 21、【敏】 14、【耐】 21、【知】 3、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 5; CMB + 11; CMD 24

特技《回避》、《技能熟練: 知覚》、《ホバリング》

技能〈知覚〉 + 15、〈飛行〉 + 8

言語 アクロ語 (話せない)

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体または兄弟姉妹 (2 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

産みつけ (変則) スパイダー・イーターは生きた宿主の内側で卵を育てる。宿主に卵を産みつけることは機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクションであり、目標は無防備状態かつ生きていなければならない。卵が産みつけられた卵は麻痺性の酵素を滲み出し、犠牲者を持続的な麻痺状態に置くだけでなく、昏睡状態ではあるが意識を残したまま生かし、餓死することのないようにする。その状態は 1d6 週間以内のその卵が孵るまで持続し、その時点でヤング・スパイダー・イーターが宿主の大半を喰らい、殺す。卵は DC25 の〈治療〉判定 (この判定は成否に関わらず宿主に 2d6 ポイントのダメージを与える) による外科手術で除去でき、除去した時点から 1d6 ラウンドで宿主は麻痺から回復する。麻痺状態あるいは病気を除去する魔法効果 (リムーヴ・パラリシス、リムーヴ・ディジーズ、あるいはヒール など) もまたその卵を破壊するが、ただの麻痺や病気にに対する完全耐性は卵に対する防護を提供しない。

毒 (変則) 針・致傷型; セーブ 頑健・DC17; 頻度 1 回 / 分 (6 分間); 効果 1 分の間 “麻痺”; 治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

危険なクリーチャーの混合体であるこの捕食者はその名が示す通り、スパイダーを狩り、捕食する。スパイダー狩りに対する最高の恩恵はその針、飛行能力、強力な鋏を別にすると獲物を捕える為の粘着く蜘蛛の糸を伝って滑るように駆ける能力だ。他のクリーチャーにとっては気の毒なことに、好みの獲物に拒まれた時スパイ

ダー・イーターは見つけられた生きているクリーチャーを自身の貪欲な子の宿主にしようとする。

狩猟時、スパイダー・イーターは空から標的へと落ち、棘の生えた尾で獲物を刺す。そして空へと戻ってホバリングして、毒が回るのが待つ。相手が麻痺に屈すると、スパイダー・イーターは再度上陸し、喰らうか卵を産み付ける。

典型的な獣よりも知的であり、言語理解 (通常アクロ語) さえてきるほどであるが、スパイダー・イーターは比較的頭の回転が鈍い。にも関わらず、その知性は調教に抵抗するには十分にある——スパイダー・イーターと仲間になろうとする者は交渉とスパイダー・イーターが食べるか産みつけるような贈り物か、あるいは威圧と強制によって友人になるしかない。

スパイダー・イーターは体長おおよそ 14 フィート、身長 6 フィート。このクリーチャーは翅を広げると 20 フィートを超え、体重は約 2,000 ポンド。

スパイダー Spider

スパイダー：ジャイアント・クラブ・スパイダー Spider, Giant Crab

その青白く黄色いスパイダーの脚は両側から生えており、極めて特徴的な姿勢をしている。それは大型犬ほどのサイズをしている。

ジャイアント・クラブ・スパイダー（巨大カニグモ）脅威度 1/2 Giant Crab Spider

経験点 200

N／小型サイズの蟲

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋4

防御

AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（＋2【敏】、＋1サイズ）

hp 11（2d8＋2）

頑健＋4、反応＋2、意志＋0

完全耐性〔精神作用〕効果

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき＝＋2（1d4、加えて“毒”）

基本データ

【筋】10、【敏】15、【耐】12、【知】一、【判】10、【魅】2

基本攻撃＋1；CMB＋0；CMD 12（対足払い 24）

技能〈隠密〉＋10（静止している場合は＋25）、〈軽業〉＋10、〈知覚〉＋4、〈登攀〉＋24；種族修正＋8〈軽業〉、＋16〈登攀〉、＋4〈知覚〉、＋4〈隠密〉（静止している場合は＋15）

その他の特殊能力 迷彩色

生態

出現環境 暑熱または温暖／森林

編成 単体、2 体、または共棲集団（3～10）

宝物 乏しい

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC14（種族ボーナスの＋2を含む）；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【筋】；治療 1 回のセーブ成功。

ジャイアント・クラブ・スパイダーは危険な待ち伏せする捕食者であり、森の植物の茂みの中で生活している。クラブ・スパイダーはウェブ・スピナーではないが、登攀者としての天性の才能があり、その資質を使って高いところから広範囲を観察できるような場所へとよじ登る。その奇妙な這うような歩き方と横に広い足の位置からその名が付いたジャイアント・クラブ・スパイダーが典型的なハープリングの大人よりも大きいことは稀である。

スパイダー：オーガ・スパイダー Spider, Ogre

この見上げるほどのスパイダーは象ほどのサイズをしている。その脚は刺々の関節を持ち、その顔はどこか不快な人のそれに似ている。

オーガ・スパイダー 脅威度 5 Ogre Spider

経験点 1,600

N／超大型サイズの蟲

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋5

防御

AC 18、接触 10、立ちすくみ 16（＋2【敏】、＋8外皮、－2サイズ）hp 52（7d8＋21）

頑健＋8、反応＋4、意志＋3

完全耐性〔精神作用〕効果

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき＝＋8（2d8＋7、加えて“毒”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 蜘蛛の糸（＋5 遠隔、DC16、hp7）

基本データ

【筋】21、【敏】15、【耐】16、【知】一、【判】12、【魅】2

基本攻撃＋5；CMB＋12；CMD 24（対足払い 36）

技能〈隠密〉－2、〈知覚〉＋5、〈登攀〉＋29；種族修正＋16〈登攀〉、＋4〈知覚〉、＋4〈隠密〉

その他の特殊能力収縮

生態

出現環境 温暖または寒冷／丘陵または地下

編成 単体または 2 体

宝物 乏しい

特殊能力

毒（変則）噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC18（種族ボーナスの＋2を含む）；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【筋】および 1d4【敏】；治療 1 回のセーブ成功。

オーガ・スパイダーは暴力的な恐ろしい狩人であり、林全体を包めるほどの蜘蛛の糸を紡げる。その目の位置と大顎によって同じサイズのオーガの表情のように見る者を怖がらせることからその名が付いているオーガ・スパイダーは、想像もできないほど狭い隅や隧道へと身を潜らせられる。

スフィンクス Sphinx

謎めいたスフィンクスたちは種同士が縁遠いわけではないが、外見、知性、そして性格は多様である。全てはライオンの肉体、ファルコンの翼、そして他の種族の頭部を持つ。彼らの中で最も知性があり強力な種は人間の頭部を持つ——男性か女性の。人間の頭部を持つスフィンクスには2つの種類があるが、実の所それらは独立した種族であり、単なる性の違いではない。これらの人間の頭部を持つ種族は時にアンドロスフィンクスあるいはギュノスフィンクスと呼ばれるが、多くのスフィンクスはその表現を侮辱と感じる。下位のスフィンクスは獣の頭部を持ち、例外なく男性である；最も遭遇しやすい種はラムの頭を持つクリオスフィンクスと野性的なファルコンの頭部を持つクリオスフィンクスである（訳注：翻訳の誤りではない）。スフィンクスは自分たちはグリフィンやマンティコアのような他の獅子の混成と祖先を同じくするという説を否定し、ラマッスのように独立した神性な存在であり、そうした獅子の亜種との会話に不快感を示す。

スフィンクスは温暖な砂漠の気候と近くの丘を好み、その暖かさを快適に感じ単独でいることを楽しむ。より知的なスフィンクスは正反対の社交性を持ち、会話と孤立を交互に切望する。実の所、退屈したあるいは苛立ったスフィンクスは時に会話の最中に離脱し、もしかしたら全く邪魔者ではない嘆願者を殺し、食うかもしれない。

スフィンクスは真なる不滅の種族ではないが、暴力的で数十年生きること稀なヒエラコスフィンクスを除けば彼らは不可思議なまでに長命である。事故、暴力、あるいは不運によって殺されない限り、他のスフィンクスは生きるのに疲れ自ら死ぬことを選ぶまで生き続けるように見える。スフィンクスは歳を経ると食事の必要性が減ってくる。最古の部類に入るスフィンクスは1世紀に1回ほど食事をし、記念碑、寺院、あるいは墳墓の理想的な守護者となる。

スフィンクスは彼ら独自の言語での会話を好むが、人間の言語と竜の言語も同様に多い。丁寧に間違えることなく彼らの言語でスフィンクスと話すことは平和的な会話を確保することに対し大いに効力がある。ヒエラコスフィンクスを除くスフィンクス全ては刺激的な会話を楽しむが、これらの長命なクリーチャーは悲しいことに詳細な記憶力というものを欠いている。一部の文明においては、「スフィンクスのような精神」という言い回しは「頭が散漫だ」という嫌味を意味する。

スフィンクスは謎掛けを愛するという噂があるが、本当にそれを楽しむのは実際はギュノスフィンクスのみだ。アンドロスフィンクスは高尚な哲学的議論を好み、クリオスフィンクスは大事件の話題や媚びへつらった賞賛を好む。ヒエラコスフィンクスが会話をすることは皆無であり、自身よりも強力なクリーチャーによる脅威に対してのみ応答する。

スフィンクスは自身の孤立が侵害される度に鬱憤が溜まっていくため、近隣に住まう人型生物は通常地元のスフィンクスは避けようという信条を持つ。それでもスフィンクスの住み処が知られば、スフィンクス種の寓話に名高い知恵を求める訪問者の絶え間ない流れは予想できる。一部のスフィンクスは耐えられないほどに干渉が増えたところからより静かな住まいへと移住する；一部はそうした訪問が止むまで、増加した苛立たしい哀願者の一部を食う。

スフィンクスは独特な繁殖の習性を持っており、彼らの種族に小さくない奇異さと奇妙な多様さを与えている。実際のところ、上品ぶったアンドロスフィンクスを除いてスフィンクス全ての思考の多くを交配が占めている。女性のギュノスフィンクスは動物の頭部を持つスフィンクスに対しての感情は軽蔑しかなく、男らしいアンドロスフィンクスの注目だけを切望する。アンドロスフィンクスに限っては、些細な発情は時間と精力の浪費であり、肉の喜びに飛びつくよりもっと高尚な追求に時間と精力を費やす方がマシであると考えている。クリオスフィンクスとヒエラコスフィンクスはギュノスフィンクスと似たような肉欲を持っている。前者はへりくだりながら贅沢な贈り物で機嫌を取ろうとする。ヒエラコスフィンクスはそうした文明化された振る舞いを嫌い、女性と出会った機会に思うままに無理矢理手箒めにする。

こうした珍しい夫婦から、両親の種とは無関係にスフィンクスの

いずれかの種が2人から4人生まれる。その代わり、夫婦の在り方そのものは生まれてくる子供の種族に影響を与える。愛あるいは敬意によって生じる珍しい交配からは、アンドロスフィンクスとギュノスフィンクスが生まれる。肉欲あるいは身勝手な衝動による交合からはクリオスフィンクスが生まれる可能性が最も高い。ヒエラコスフィンクスは憎悪と暴力といった行いから生まれ、むかついた母親はすぐに子を恵みある自然界へと廃棄し、悪くとも自身に牙を剥かないようにする。全ての男性の中で、クリオスフィンクスだけが自らの意思で子を育て、時にそれを一番最初の交配の取引材料の1つにする。

砂漠の人々は時にスフィンクスの姿に敬意を払って大きな石のスフィンクスを製作し、時にその顔を人々の統治者や貴族に彫る。伝説によるとそうした記念碑の最初のもは最古かつ最強の、一般的なスフィンクスのサイズよりも遥かに大きな、知識と知恵の結晶であったスフィンクスたちであるという。そのスフィンクスの中で最古かつ最大の者は不滅性に疲れたとき砂漠へ向かい、そこを居住地とし、最後の眠りに就き、その肉体は砂岩となったと伝えられている。

エルダー・スフィンクスたちはアンドロスフィンクスかギュノスフィンクスであり、クリオスフィンクスもそうなることは稀である。彼らは最低でもアドヴァンスト・テンプレート、多くの追加のヒット・ダイス、そして最低でも超大型のサイズを持つ（巨大や超巨大であることのほうが多い）。彼らはコミュニケーション、コンタクト・アザー・プレイン、そしてレジェンド・ローアを疑似呪文能力として1日に1回使用でき（CLはそのスフィンクスのCRに等しい）、そして他の力や特殊攻撃を持っていることがよくある。そうしたスフィンクスの多くは活動停止の特殊能力と似たように石のような静止状態に入れるが、活動停止とは違いこのまどろみから自身の力によって目覚めることは容易ではない。他のスフィンクスたちは、獣のようなヒエラコスフィンクスでさえ、エルダー・スフィンクスたちをあらゆる意味で尊重し、半ば以上神のように扱う。

スフィンクス:アンドロスフィンクス Sphinx, Androsphinx

この王者に相応しい、鳥の翼を生やしたライオンは人間の頭部を持ち、強大なファラオの黄金の衣装を纏っている。

アンドロスフィンクス 脅威度 9 Androsphinx

経験点 6,400
CG / 大型サイズの魔獣
イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 23

防御
AC 23、接触 9、立ちすくみ 23 (+ 14 外皮、－ 1 サイズ)
hp 123 (13d10 + 52)
頑健 + 12、反応 + 8、意志 + 7

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート (貧弱)
近接 爪 (× 2) = + 20 (2d6 + 8 / 19 ~ 20、加えて “つかみ”)
接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかかり (爪 (× 2) = + 20、2d6 + 8)、咆哮
準備呪文 (術者レベル 6；精神集中 + 9)
3 レベル: シアリング・ライト、スピーク・ウィズ・デッド、ビストウ・カース (DC16)
2 レベル: カーム・エモーションズ (DC15)、キュア・モデルット・ウーンズ、ブルズ・ストレンクス、レジスト・エナジー
1 レベル: コンプリヘンド・ランゲージズ、シールド・オヴ・フェイス、ディヴァイン・フェイヴァー、リムーヴ・フィアー
0 レベル: ディテクト・マジック、ガイダンス、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、ステイビライズ

基本データ
【筋】 27、【敏】 10、【耐】 18、【知】 16、【判】 17、【魅】 17
基本攻撃 + 13；CMB + 22；CMD 32 (対足払い 36)
特技《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ホバリング》
技能〈威圧〉 + 13、〈真意看破〉 + 13、〈生存〉 + 16、〈知覚〉 + 23、〈知識：いずれか 1 つ〉 + 16、〈飛行〉 + 5
言語 共通語、スフィンクス語、竜語

生態
出現環境 暑熱／砂漠または丘陵
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
咆哮 (超常) アンドロスフィンクスは 1 日に 3 回、標準アクションとして咆哮できる。進化していく咆哮それぞれは異なる効果を持ち、それはアンドロスフィンクスのその咆哮がその日の 1 回目であるか、2 回目であるか、あるいは 3 回目であるかに依る。これらの咆哮は全てアンドロスフィンクスを中心とした、半径 60 フィートの爆発を占める [音波] 効果である；セーブ DC は【魅力】に基づく。スフィンクスたちはアンドロスフィンクスの咆哮に対するあらゆる効果に対する完全耐性を持つ。
1 回目の咆哮：影響を受けたクリーチャーは 2d6 ラウンドの間恐れ状態になる (DC19 の意志で無効)。これは [音波] 効果に加え [精神作用、恐怖] 効果である。
2 回目の咆哮：影響を受けたクリーチャーは 1d4 ラウンドの間聴覚喪失状態になり、そして恐怖によって麻痺状態になる (いずれも DC19 の意志で無効)。これは [音波] 効果に加え [精神作用、恐怖] 効果である。
3 回目の咆哮：影響を受けたクリーチャーは 2d4 ラウンドの間【筋

力】に 2d4 のペナルティを受け、2d8 ポイントの [音波] ダメージを受ける。アンドロスフィンクスより小さなクリーチャーは倒れ伏せ状態になる。DC19 の頑健セーブによって【筋力】ペナルティおよび倒れ伏せ状態になることを無効化する。
呪文 アンドロスフィンクスは 6 レベル・クレリックとして信仰呪文を発動するが、領域などの他のクレリックの能力は獲得しない。

一般的なスフィンクスの中での最強種であるアンドロスフィンクスは自身をスフィンクス種の中の名士であり貴族であると見做しており、自分たち善の模範以外の世界全ての重みを担っているのだとも言えるように行動する。彼らはクリオスフィンクスを温情主義的な謙遜を以って遇し、ヒエラコスフィンクスを胸のむかつきを隠しながら見つめ、ギュノスフィンクスを唯一ともに時を過ごす価値のある他のスフィンクスとして扱う。
アンドロスフィンクスは訪問者に対しては粗野で意地悪になる。彼らは不快感を感じた時それを隠そうともしない。アンドロスフィンクスは縄張り意識が強い傾向にあるが、他のスフィンクスに比べればまだマシだ。彼らはまず例外なく警告し脅してから攻撃し、そしてほぼ常に協議を求める声に留意する。アンドロスフィンクスは安全な通過の対価には宝物でなく情報と話し合いを交換条件とする。
アンドロスフィンクスは身長 12 フィート、体重 1,000 ポンド。

スフィンクス: クリオスフィンクス Sphinx, Criosphinx

このクリーチャーは鳥の翼、ライオンの胴体、そして知的な目をした憂いを帯びたラムの頭部を持っている。

クリオスフィンクス 脅威度 7 Criosphinx

経験点 3,200
N / 大型サイズの魔獣
イニシアチブ + 0 ; 感覚 暗視 60 フィート、夜目 ; <知覚> + 10

防御
AC 20、接触 9、立ちすくみ 20 (+ 11 外皮、- 1 サイズ)
hp 85 (10d10 + 30)
頑健 + 10、反応 + 7、意志 + 4

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (貧弱)
近接 爪 (× 2) = + 15 (1d6 + 6)、突き刺し = + 16 (2d4 + 6 / 19 ~ 20)
接敵面 10 フィート ; 間合い 5 フィート
特殊攻撃強襲突撃 (突き刺し、4d6 + 12)
擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル ; 精神集中 + 10)
常時 : スピーク・ウィズ・アニマルズ

基本データ
【筋】 23、【敏】 10、【耐】 17、【知】 12、【判】 12、【魅】 11
基本攻撃 + 10 ; CMB + 17 ; CMD 27 (対足払い 31)
特技《技能熟練:威圧》、《強打》、《クリティカル強化:突き刺し》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練:突き刺し》
技能《威圧》+ 16、<知覚> + 10、<はったり> + 10、<飛行> + 1
言語 共通語、スフィンクス語 ; スピーク・ウィズ・アニマルズ

生態
出現環境 暑熱 / 砂漠または丘陵
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
強襲突撃 (変則) 突撃するクリオスフィンクスは突き刺し攻撃で 4d4 + 12 ポイントのダメージを与える。高くから突撃の一部として最低 20 フィート降下し飛行するクリオスフィンクスは代わりに 6d4 + 18 ポイントを与える。

恐らくあらゆるスフィンクスの中で最も劣った獅子であるラムの頭をしたクリオスフィンクスはアンドロスフィンクスやギュノスフィンクスの知性を欠いてはいるが、それでも機知に乏しいヒエラコスフィンクスにはまだ優っている。ヒエラコスフィンクスやアンドロスフィンクスと同様、クリオスフィンクスは常に男性である。戦闘を始めると、クリオスフィンクスは角を下げて敵にぶつかり、交戦した敵を爪で裂く。それは凄まじい高さから敵に突撃することを好む。

クリオスフィンクスは殆ど何よりも富を切望し、自身の土地を安全に通過しようとする者から常習的に通行料をたかる。払えない集団は一員の 1 人あるいは乗騎 2 頭をクリオスフィンクスの食用に差し出さなければならない——1 人身の旅人は戦わなければ死ぬしかない。ギュノスフィンクスとは異なり、謎掛けでは不十分だ——金属の輝きあるいは宝石の煌きだけがクリオスフィンクスを満足させる。クリオスフィンクスに硬貨 1 枚でも捨てさせることを納得させるのは、クリオスフィンクスがギュノスフィンクスに抱く愛欲以外では殆どできない。クリオスフィンクスはギュノスフィンクスとの交合を何よりも切望し、女性のいる場所と、そしてそれ以上に好印象を与えられるようなよく練られたなぞなぞのためであれば十分に支払う。クリオスフィンクスに関して、ギュノスフィンクスがスフィ

ンクスの羊と嘲笑おうとすることは殆どないが、クリオスフィンクスが富や機知で印象付けようという珍しい出来事においてクリオスフィンクス自身が短い逢引のために下手に出ることは時折ある。

一部のクリオスフィンクスは自身を砂漠の予言者と名乗り、騙されやすい旅人を鴨にながら歴史に名高いアンドロスフィンクスとギュノスフィンクスの知恵として交換の材料にする。より乱暴な兄弟と同様、クリオスフィンクスは通行人から安全な経路の対価として、広めたい情報がない限り富を求める。彼らの持つそうした信頼できる情報は通常 スピーク・ウィズ・アニマルズ の生まれつきの能力を使用しての砂漠のクリーチャーたちとの駄弁から来ている。健全な情報が欠けているクリオスフィンクスは、通常でつちあげの嘘を吐く。

クリオスフィンクスはヒエラコスフィンクスを酷く憎み、彼らを獣かスフィンクス種の汚点程度にしに見做さない。彼らは無視された場合、そのファルコン頭の従兄弟を罵倒しながら構えをとって最大まで威力を高めた攻撃で突撃して追い散らす。彼らはアンドロスフィンクスを畏敬の念を持って見つめ、ギュノスフィンクスを軽蔑と肉欲を持って見つめる。

スフィンクス：ヒエラコスフィンクス Sphinx, Hieracosphinx

冷たい目をしたファルコンの頭部と大きな翼がその他は獅子の胴体をしたクリーチャーを装飾している。

ヒエラコスフィンクス 脅威度 5 Hieracosphinx

経験点 1,600

CE／大型サイズの魔獣

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋16

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（＋2【敏】、＋6 外皮、－1 サイズ）
hp 60（8d10＋16）

頑健＋8、反応＋8、意志＋4

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）

近接 噛みつき＝＋11（1d10＋4）、爪（×2）＝＋11（1d6＋4）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、金切り声

基本データ

【筋】19、【敏】14、【耐】15、【知】6、【判】15、【魅】10

基本攻撃＋8；CMB＋13；CMD 25（対足払い 29）

特技《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《薙ぎ払い》

技能〈知覚〉＋16、〈飛行〉＋3；種族修正＋4〈知覚〉

言語 スフィンクス語

生態

出現環境 暑熱／丘陵

編成 単体、2 体、または編隊（3～8）

宝物 乏しい

特殊能力

金切り声（超常） ヒエラコスフィンクスの甲高い金切り声は半径 60 フィートの拡散内にいるスフィンクスでない者を 2d4 ラウンドの間聴覚喪失状態にする（DC16 の頑健セーブで無効化）。この効果に対するセーブに成功したクリーチャーはそのヒエラコスフィンクスの金切り声に対する完全耐性を 24 時間の間得る。この能力の使用は標準アクションである。セーブ DC は【耐久力】に基づく。

一般的なスフィンクスの中で最も劣った知性を持つヒエラコスフィンクスは臆病で残酷な精神を持った奴である。その全てが男性だ。彼らは自分より賢く大きなアンドロスフィンクスとクリオスフィンクスを見下している。ギュノスフィンクスに対して彼らは肉欲と憎悪の入り混じった複雑な感情を抱いており、その美と力に嫉妬しながら彼女のつがいになりたいと切望する。ヒエラコスフィンクスは他のスフィンクスが不利な状況にある時にそうした者を攻撃する。ヒエラコスフィンクスは他の男性のスフィンクス種を斬り裂き細切れにするか追い払うが、一方でギュノスフィンクスに対しては乱暴はしても殺しはしないことを好む。スフィンクスの他の種族も同様にヒエラコスフィンクスを侮蔑しかしておらず、概してこの不浄なる獣を視野に入るや攻撃する。

ヒエラコスフィンクスは弱い侵入者に対しては容赦なく縄張りを守り、攻撃の前に警告を与えることはあまりない。彼らは冗談や謎掛けに価値を見出さず、交渉に最大限の努力をしても些か無駄であるが、力を示しながらより弱い獲物の場所やギュノスフィンクスの場所を教えることで攻撃の停止を納得させることはできる。馬鹿な飛行者ではあるが、彼らは空からの戦いを好み、戦況が不利になれば逃亡を良しとする。

他の血統が持つ傲慢さと才知を欠いているため、ヒエラコスフィンクスは乗騎として徴用でき、特に彼らに似た悪の気質を持つ者に

なされやすい。ヒエラコスフィンクスはそのような奉仕に苛立ちにしても強力な乗り手には屈するが、依然として偶然にでも弱いクリーチャーになれば自身の邪悪な気性をぶつけようとする。成長したヒエラコスフィンクスは容易に馬 1 頭を 1 日で残さず食べられ、彼らの燃費は些か高い。これらの短所があつてさえ、ヒエラコスフィンクスの卵は自由市場において 1,500gp までの値がつき、それはヤング・ヒエラコスフィンクスも同様である。ヒエラコスフィンクスが成熟するには 3 年かかり、そうなった後に調教されていないヒエラコスフィンクスが魔法的な強制もなく乗り手を受け入れることはまずあり得ない。調教師はヒエラコスフィンクスを育て調教するのが難しいにも関わらず、その行為に命や四肢を失う危険を負うため金貨数千枚を対価として受け取る。

ヒエラコスフィンクスは 350 ポンドまでが軽荷重；351～700 ポンドが中荷重；そして 701～1,050 ポンドが重荷重である。典型的なヒエラコスフィンクスは体長 9 フィート、体重 600 ポンド。ヒエラコスフィンクスは戦闘において乗り手を嫌うため、戦闘に関する〈騎乗〉判定の DC は＋5 上昇する。

スプライト Sprite

この柔らかな微小のクリーチャーは小さな蛾のような翅と長く薄い耳を持った人のような見た目をしている。

スプライト 脅威度 1/3 Sprite

経験点 135
CN /微小サイズのフェイ
イニシアチブ + 3；感覚 ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、夜目；〈知覚〉 + 6

防御
AC 17、接触 17、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 4 サイズ）
hp 3（1d6）
頑健 + 0、反応 + 5、意志 + 2
DR 2 /冷たい鉄

攻撃
移動速度 15 フィート、飛行 60 フィート（完璧）
近接 ショート・ソード = + 0（1d2 - 4 / 19 ~ 20）
遠隔 ショートボウ = + 7（1d2 - 4）
接敵面 1 フィート；間合い 0 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 5；精神集中 + 5）
常時：ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド
回数無制限：ダンシング・ライツ、デイズ（DC10）
1 回 / 日：カラー・スプレー（DC11）

基本データ
【筋】 3、【敏】 17、【耐】 10、【知】 6、【判】 11、【魅】 10
基本攻撃 + 0；CMB - 1；CMD 5
特技《鋭敏感覚》
技能〈隠密〉 + 19、〈真意看破〉 + 2、〈脱出術〉 + 15、〈知覚〉 + 6、〈飛行〉 + 21
言語 共通語、森語
その他の特殊能力 luminous

生態
出現環境 温暖 / 森林
編成 単体、2 体、部隊（3 ~ 6）、一団（7 ~ 14）、または部族（15 ~ 40）
宝物 標準（ショート・ソード、ショートボウとアロー 20 本、その他の宝物）

特殊能力
発光（超常）スプライトは生まれつき松明によってもたらされるものと等しい光を放つ。スプライトは即行アクションで光の色と強さを制御でき、望めば蠟燭ほどに薄暗くすることも、あるいは明度を完全になくすことさえできる。

スプライトは森林深くに集団で、自然を守るという大義に沿って暮らしている。守護対象が実際には助けを必要とも求めてもいなくてさえ、スプライトの部族全体は自分たちを自身の土地において重要な個人、場所、あるいはクリーチャーの守護者であるとみなしている。

スプライトの肉体は生まれつき光るが、スプライトは望むように肉体の色と強さを変えられる。死後すぐにスプライトの肉体はただの煌めく霧へと溶ける。スプライトはフェイの中でも最小の部類であり、身長は 9 インチ強しかなく、体重が 1 ポンドを超えたり 2 ポンドに至る者は皆無である。

スプライトは大抵のフェイよりも多くの意味でより原始的である。彼らはお互いと共にいることを楽しむが、他のフェイに対しては猜疑的になりがちであり、明確に自分たちスプライトを守ることを選択しなかった人型生物や他のクリーチャーを自分たちに害悪を

成す存在だと考える。動物さえも通常は危険とみなされる。その微小サイズに因るところが大であるが、スプライトは猛禽たちの人気な目標である。結果として、危険に対するスプライトの最初の反応は概して逃避となる——スプライトは擬似呪文能力を使用して追跡者を遅らせるか気を散らすかして、最終的には自身の飛行速度とサイズに恃んで逃走できるようにする。

スプライトたち自身は本来比較的文明化されておらず野蛮であるが、彼らは本質的に魔法的である物事全てに対して健全な好奇心を持っている。彼らは太古の寺院や廃墟のような、偉大ではあるが残滓しかない魔力に特に惹かれる。この好奇心のため、彼らは異常なまでに使い魔の役割にも相応しい。《上級使い魔》特技を持つ 5 レベルの混沌にして中立の術者はスプライトを使い魔として取得できる。

スリ Suli

この秀でた容貌をした人型のものは異国的な衣服を着、輝く目を持っている。その腕は火花を上げる炎を纏っている。

スリ 脅威度 1/2 Suli

経験点 200

スリの 1 レベル・レンジャー

N / 中型サイズの来訪者（原住）

イニシアチブ + 1；感覚 夜目；〈知覚〉－ 1

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16（＋ 6 鎧、＋ 1 【敏】）

hp 11（1d10＋ 1）

頑健＋ 2、反応＋ 3、意志－ 1

抵抗【酸】 5、【冷気】 5、【電気】 5、【火】 5

攻撃

移動速度 20 フィート（鎧未装備時 30 フィート）

近接 シミター＝＋ 4（1d6＋ 2 / 18～ 20）

遠隔 ショートボウ＝＋ 2（1d6 / × 3）

特殊攻撃 元素攻撃、得意な敵（人間＋ 2）

基本データ

【筋】 15、【敏】 12、【耐】 11、【知】 10、【判】 9、【魅】 10

基本攻撃＋ 1；CMB＋ 3；CMD 14

特技《武器熟練：シミター》

技能〈騎乗〉＋ 0、〈交渉〉＋ 3、〈真意看破〉＋ 2、〈生存〉＋ 3、〈知識：自然〉＋ 4、〈知識：地理〉＋ 4；**種族修正**＋ 2〈交渉〉、＋ 2〈真意看破〉

言語 共通語、加えて元素界の言語 1 つ

その他の特殊能力 追跡＋ 1、野生動物との共感＋ 1

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または集団（3～ 6）

宝物 NPC の装備品（チェーンメール、シミター、ショートボウとアロー 20 本、その他の宝物）

特殊能力

元素攻撃（超常） 1 日 1 回、即行アクションとして、スリはその肉体の中に潜む元素の力を呼び起し、腕に酸、冷気、電気、または火を纏うことができる。その肘または手による素手攻撃（あるいはこれらの手に持つ武器による攻撃）は 1d6 ポイントの適切なエネルギータイプのダメージをあたえる。これはレベル毎に 1 ラウンド継続する。スリはフリー・アクションでその元素の力の効果を早目に終了することができる。

スリ（あるいはスリ・ジャーン）は人間の間で生活していたジャーンの力弱い子孫である。背が高く、普通の男女に似ているが、常ならぬ美を持ち、時折目に元素の光がきらめく。通常の人間よりも肉体的に優れ、魅力的なスリ・ジャーンの一部は人生の後半、完全なジニーがその元素の力の部分に惹かれてくるまで、自分のジニーの血脈に気付かないままである。

全てのスリはその家系をジャーンの祖先に辿ることができるが、は直接ジャーンの親を持つものはごく僅かである。ほとんどの場合、この遺産は何世代も血の中で眠ったままで、何十年あるいは何世紀も後だけ現れる。その力が早く明らかになった者は、子供の起源についての疑問が家族を何らかの形でばらばらにするため、通常は若い頃困難な人生を送る。この不運なスリで平和な幸福な家庭について何かを知りつつ成長するものはほとんどいない。

スリは人間と同じ速度で成長し、身長と体重は人間と同一である。

若いうちはスリは完全に人間の同世代のものよりもやや小さい傾向があるが、急速に成長し 10 代のうちに完全な成人の身長に達する。スリは生来衝動的かつ情熱的で、自分のジニーの血について何も知らないスリでさえかなりの自尊心を持つ。

スリのキャラクター

スリは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。スリは、以下の種族特性を有している。

＋ 2 【筋力】、＋ 2 【魅力】、－ 2 【知力】：スリは強く魅力的だが、機転は利かない傾向がある。

夜目：スリは薄暗い場所では人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

交渉人：スリは鋭敏な交渉人であり、〈交渉〉と〈真意看破〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

元素攻撃：上記参照。

元素に対する抵抗力：スリは【酸】、【電気】、【火】、および【冷気】に対する抵抗力 5 を有する。

言語：スリは、プレイ開始時に共通語と自分の選択したエレメンタルの言語（火界語、水界語、地界語、風界語）の 1 つを修得している。高い【知力】を持つスリは以下から追加の言語を選択できる：火界語、水界語、地界語、風界語、竜語。

スレイプニル Sleipnir

この強壮なホースは 8 本の強力な脚を持つ。その蹄はちらちら光ったあとすぐに薄れて霧に消える蹄の跡を残す。

スレイプニル 脅威度 11 Sleipnir

経験点 12,800

N / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 16

防御

AC 25、接触 13、立ちすくみ 21（+ 4 【敏】、+ 12 外皮、－ 1 サイズ）
hp 147（14d10 + 70）

頑健 + 14、反応 + 15、意志 + 9

完全耐性 [電気]；抵抗 [冷氣] 10

攻撃

移動速度 80 フィート；エア・ウォーク

近接 噛みつき = + 19（1d8 + 6）、蹄（× 4） = + 17（1d8 + 3）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃（DC22）、強力突撃（蹄、2d8 + 12）、蹂躪（1d8 + 9、DC23）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中 + 12）

常時：エア・ウォーク

基本データ

【筋】 22、【敏】 18、【耐】 21、【知】 10、【判】 17、【魅】 13

基本攻撃 + 14；CMB + 21；CMD 35（対足払い 47）

特技 《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《持久力》、《疾走》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》

技能（軽業） + 18（跳躍 + 38）、〈水泳〉 + 16、〈知覚〉 + 16

言語 風界語（話せない）

生態

出現環境 寒冷／山岳

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 10）

宝物 なし

特殊能力

プレス攻撃（超常） 標準アクションで、スレイプニルは 30 フィートの円錐形にちらつく虹色の光を吐き出せる。範囲内にいるクリーチャーそれぞれは カラー・スプレー 呪文と同様に無作為に 1 つ以上の光束に打たれる（DC22 で半減あるいは無効）。スレイプニルはこの能力を 1d6 ラウンドに 1 回、最大で 1 日に 3 回使用できる。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

スレイプニルは 8 本脚を持つ魔法のホースたちの伝説の血族である。スレイプニルの多くは漆黒の毛並みと長い流れるような鬣と尾を持つが、時にスレイプニル馬は白や煌めくような銀の毛並みを持って生まれることがある。そうした珍しいスレイプニルは時により暗い同族を超えた追加の能力を見せる。典型的なスレイプニルは肩までの高さが 6 から 7 フィートあり、体長は約 12 フィート、体重は重くて 1,600 ポンド。

神々の神秘的な騎馬の子孫であると信じられているスレイプニルは物質界じゅうに広く分布している。スレイプニルは実際には飛べないが、彼らは大地にいるのと同じくらい容易に空気を歩け、大半の時間において故郷である空を駆けている。スレイプニルは次元界間を自力で旅する能力を欠いてはいるが、乗り手たちは彼らを物質界からかけ離れた場所へと騎馬としてもたらしめているため、スレイプニルの群れはより住みやすい外方次元界の幾つかでも同様に見られる。

スレイプニルは騎馬として高い賞賛を受けているが、知性を持つ魔獣であるため〈動物使い〉技能の使用では調教できず、試みる者

はスレイプニルの手に負えなさとし暴力性を知ることになる。話せはしないが、スレイプニルは風界語を理解し、スレイプニルを乗騎にしようとする者はこのクリーチャーを〈交渉〉、〈威圧〉、あるいは他の手段によって仕えることに納得させなければならない。スレイプニルは通常他のクリーチャーに無関心であるため、善から悪まであらゆる属性のクリーチャーに騎馬として仕えているところが見られる。

スレイプニルへの騎乗には通常の鞍以外に特別な装備は要求されず、そしてスレイプニルたちは生まれた時からよく戦闘の訓練がされている。乗り手は戦闘でスレイプニルを制御するための〈騎乗〉判定を行う必要はないが、スレイプニルが攻撃するのと同じラウンドに攻撃するには〈騎乗〉判定を行わなければならない。スレイプニルは 519 ポンドを軽荷重として、1038 ポンドを中荷重として、そして 1,560 ポンドを重荷重として運搬できる。

セラティオイディ Ceratioidi

このたるんだ魚のような人は大きな口、突き出た目、深海の捕食者の吊るされた明るく光る寄せ餌を持つ。

セラティオイディ 脅威度 3 Ceratioidi

経験点 800
N / 中型サイズの人怪（水棲）
イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 9

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 15（+ 5 外皮）
hp 30（4d10 + 8）
頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 6
完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 ショートスピア（× 2） = + 8（1d6 + 3）または
叩きつけ（× 2） = + 7（1d4 + 3）
遠隔 ショートスピア（× 2） = + 5（1d6 + 3）
特殊攻撃 誘引

基本データ

【筋】 17、【敏】 10、【耐】 15、【知】 15、【判】 14、【魅】 12
基本攻撃 + 4；CMB + 7；CMD 17
特技《能力熟練：誘引》、《武器熟練：ショートスピア》
技能《威圧》 + 8、〈隠密〉 + 7、〈真意看破〉 + 6、〈水泳〉 + 10、〈知覚〉 + 9、〈はったり〉 + 5
言語 共通語、水界語
その他の特殊能力 二重精神、原初の水陸両生

生態

出現環境 気候問わず / 海水
編成 単体、つがい、または氏族（3 ～ 20）
宝物 標準

特殊能力

二重精神（変則） 個々のセラティオイディは実は 1 つの肉体を共有することで幾つもの他に例を見ない能力を得ている 2 体のクリーチャーである。セラティオイディは様々なアクションと物理的な処理を別個の精神に指定させられ、それによりペナルティなしに並行して 2 つの武器で戦える。これはまた得意な敵を 2 つ選択できる。この双つの意識の間のテレパシー的な結びつきによってセラティオイディは [精神作用] 効果に影響されない。

誘引（超常） フリー・アクションで、セラティオイディは額から光る寄せ餌を垂らすことで、半径 20 フィート以内のセラティオイディでない者全てに DC15 の意志セーブに成功しない限り 1 ラウンドの間恍惚状態になるよう強制する。直前までのセラティオイディと目標との関係に関わらず、この能力の影響を受けたクリーチャーは自身を恍惚にさせたセラティオイディをそれが実際に攻撃するまで潜在的な脅威と見なさなくなる——それにより恍惚状態を破ることなくセラティオイディは近づける。この効果に対するセーブに成功したクリーチャーは、そのセラティオイディの誘引に対する完全耐性を 24 時間得る。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

原初の水陸両生（変則） セラティオイディは無期限に空気で呼吸できる原始的な肺を持っているが、その皮膚はいつも塩水に浸けておかなければ苦痛とともに乾いてゆく。彼らは自身の【耐久力】能力値の 2 倍に等しい時間数（大抵のセラティオイディなら 30 時間）塩水に浸かる必要なくいられる——それ以上浸からない場合、時間毎に 1 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。蓄積された【耐久力】ダメージは最低 10 分間塩水に浸されることで全回復する。

大海深くの溝の支配者であるセラティオイディはアングラー・フィッシュとしても知られる水棲の捕食者セラティーター族といくつかの異常な特徴を同じくしている。波の下にある彼らの奇妙な尖塔を生やした都市から、セラティオイディは広く遠くへ影響という網を投げかける。

セラティオイディについて最も奇妙なものは、個々人それぞれは本当は 2 つの自主独立体——強力で目立つ女性と、ラットのサイズをした一生の殆どを相方の首にくっついて寄生している男性——であるということである。相方のいない女性は二重精神の能力を失い、女性にひっついていない男性は自身の知性を維持する以外は（電気の特長能力や [電気] 抵抗のない）エレクトリック・イールと同様の一般データを持つ。

セレブリック・ファンガス Cerebric Fungus

胞子の莢で覆われている膨れ上がった脳味噌のような球根が無数の縄のような脚の上で蹲っている。球根の頭上で大きな口があんぐりと開いている。

セレブリック・ファンガス 脅威度 3 Cerebric Fungus

経験点 800

N / 中型サイズの植物

イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 12
オーラ不安にさせる外見（60 フィート、DC14）

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 15（+ 5 外皮）

hp 30（4d8 + 12）；高速治癒 2

頑健 + 7、反応 + 1、意志 + 6

防御的能力 この世のものならぬ精神；完全耐性 植物の種別特徴、抵抗 [冷氣] 5

弱点 [音波] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 5（1d6 + 2）、巻きひげ（× 2） = + 3（1d4 + 1、加えて “引き寄せ”）

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート（巻きひげは 15 フィート）

特殊攻撃 引き寄せ（巻きひげ、5 フィート）、星の金切り声

擬似呪文能力（術者レベル 4；精神集中 + 6）

常時：ディテクト・ソウツ（DC14）

回数無制限：狂気の接触（DC14）

3 回／日：カーム・エモーションズ（DC14）、タッチ・オヴ・イデオシー（DC14）

基本データ

【筋】 14、【敏】 11、【耐】 16、【知】 15、【判】 20、【魅】 15

基本攻撃 + 3；CMB + 5；CMD 15（対足払い 21）

特技《イニシアチブ強化》、《複数回攻撃》

技能〈隠密〉 + 7、〈交渉〉 + 6、〈知覚〉 + 12、〈はったり〉 + 6

言語 テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または共棲集団（3 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

この世のものならぬ精神（変則） セレブリック・ファンガスの精神に接触しようとして占術呪文や類似の能力でその思考を読もうとしたクリーチャーは DC16 の意志セーブに成功しない限りこのクリーチャーの頭部にある異質な思考に圧倒される。セーブに失敗した者は 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受け、1d6 ラウンドの間混乱状態になり、そしてその占術効果は即座に終了する。このセーブは【魅力】に基づき、+ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

星の金切り声（変則） 1 日に 1 回全ラウンド・アクションで、セレブリック・ファンガスは金切り声の狂気の絶叫を放てる。30 フィート以内にいる（他のセレブリック・ファンガスを除く）全てのクリーチャーは DC15 の意志セーブに成功しない限り 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態になる。これは [音波、精神作用] 効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

狂気の接触（擬呪） セレブリック・ファンガスは接触攻撃に成功することでクリーチャー 1 体を幻惑状態にできる。目標のクリーチャーは DC14 の意志セーブに成功しない限り術者レベルにつき 1 ラウンド（大抵のセレブリック・ファンガスなら 4 ラウンド）の間幻惑状態になる。幻惑状態である対象は朦朧状態であるというわけ

ではない（ため、攻撃者はその対象に対して特別な優位を得ない）。これは [精神作用] の心術効果であり、2 レベル呪文に相当する。

不安にさせる外見（超常） セレブリック・ファンガスは絶えず周囲の者の精神を精査しており、その思考から拾った像の切り貼りを継ぎ接ぎすることで自衛する。このファンガスを見れる 60 フィート以内のクリーチャーは DC14 の意志セーブに成功しない限りあらゆる攻撃ロールに - 2 のペナルティを受ける。これは [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

セレブリック・ファンガスは彼方の惑星を原住とする肉食性の知性を持つ菌糸類種族である。出身世界では生態系の最下層に位置しているこのきのこは、しかしながら依然として大抵のこの星のクリーチャーを遙かに上回る異質な思考を持っている。セレブリック・ファンガスは他の世界に滞在している時は他人種や他種族について異常なまでの興味を示し、明らかに馬鹿げた質問を止むことなく問い続け、不安にさせるような実験につき合う。奇天烈な学者の一部はこうした尋問から平静を失わせるような秘密を学んでいると主張している。

物を掴める繊維によって難しい操作もできるが、セレブリック・ファンガスは通常そうした武器を肉体攻撃として使うことは忘れる。

ダイア・コルビー Dire Corby

このクリーチャーは脂っぽい黒い羽毛に覆われ、輝く目と鋭いくちばしを持つ人型のカラスのように見える。

ダイア・コルビー 脅威度 1 Dire Corby

経験点 400

NE / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 6

防御

AC 13、接触 11、立ちすくみ 12（+ 1 【敏】、+ 2 外皮）

hp 15（2d10 + 4）

頑健 + 2、反応 + 4、意志 + 3

防御的能力 凶暴性

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 爪（× 2）＝ + 3（1d4 + 1）

特殊攻撃 飛び跳ね、かきむしり（爪（× 2）、1d4 + 1）

基本データ

【筋】 13、【敏】 12、【耐】 15、【知】 7、【判】 10、【魅】 8

基本攻撃 + 2；CMB + 3；CMD 14

特技《技能熟練：隠密》、《無視界戦闘》

技能《隠密》 + 8、〈軽業〉 + 10、〈知覚〉 + 6、〈登攀〉 + 13；種

族修正 + 8（軽業）、+ 2（知覚）

言語 地下共通語

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 徒党（2～5）、狩猟の群れ（ドレッド・コルビー 1～3 およびダイア・コルビー 5～10）、または群生地（ドレッド・コルビー 1～10 および 10～50 ダイア・コルビー、加えて成人 10 名につき 3 レベル～5 レベルのバーバリアンまたはファイター 1）

宝物 標準

特殊能力

飛び跳ね（変則） ダイア・コルビーは戦闘中に飛び跳ねることで、特殊な飛びかかり攻撃を行うことができる。ダイア・コルビーが突撃する際、DC 20 の〈軽業〉判定を行うことで、虚空を飛び跳ね敵のとなりに着地することができる。この〈軽業〉判定に成功したなら、間合いにいる敵に対して 1 回の全力攻撃（爪攻撃 2 回に加えて、両方の爪が命中したならかきむしり攻撃）を行うことができる。判定に失敗しても、通常通りに突撃による 1 回の攻撃を行うことができる。

ダイア・コルビーは地下に住む肉食動物である。その姿は筋骨たくましい腕と恐るべき爪を持つ、人の形をしたカラスに似ている。地下の裂け目の壁にある崖の側に巣を作る（彼らは死を拒むほどの敏捷性をもって、そこを登り飛び跳ねていく）が、彼らと最も遭遇するのは洞窟の中であろう。彼らはそこで獲物を待ち伏せし、天井から飛び降りて襲いかかるのだ。

ダイア・コルビーは知性を持つが、彼らの巣所にある粗野でつまらない序列の外にある社会ではほとんど使い道がない。彼らの社会秩序は、彼らに似ている平凡な鳥類のものとほとんど変わらない。自ら戦闘を始めたがるほとんど自虐的な残忍性も相まって、ダイア・コルビーは経験深い冒険者でさえ不安に思わせる恐ろしい叫び声、滅びの歌として知られている。

獰猛な肉食動物であることに加え、ダイア・コルビーは若い時には愚かにも同種食いを行うことで知られている。母となったダイア・コルビーは同じ巣所にいる数多くの雄が巣を襲撃して、まだ生まれ

ていない子供たちを黄身と血を撒き散らかしながら貪り喰らうことの無いよう、その卵を注意深く守らなければならない。この極めて非生産的な性質は、はるか昔からほとんどの種族に対して、ダイア・コルビーは極めて不安定な存在だという印象を与えている。これが何故このクリーチャーが比較的数量が少ないままにいるのか、という説明になるのかもしれない。

一般的なダイア・コルビーは全長 5 フィート（約 1.5m）で、重量は 125 から 150 ポンド（約 56.7kg から約 68kg）の間である。

ドレッド・コルビー Dread Corby

強力なダイア・コルビーはダイア・コルビーとハーピーの間に生まれた子供である。彼らはアドヴァンスト・テンプレートをもち、以下の特殊攻撃を持つ。

滅びの叫び（超常）：1 日に 1 回、ドレッド・コルビーは 30 フィート以内にいる 1 体の目標に向けて叫び声を上げることができる。目標は DC12 の意志セーブを行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間恐れ状態となる。これは [音波] [恐怖] [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ダイモン Daemon

ダイモン：クルシダイモン Daemon, Crucidaemon

その身体は鋼でできているように見える。形がよく女性的な身体には、手首から曲がった刃の付いた鎖がつながっている。

クルシダイモン 脅威度 15 Crucidaemon

経験点 51,200

NE / 中型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 9；**感覚** 暗視 60 フィート、デスウォッチ、ディテクト・グッド、トゥルー・シーイング；〈知覚〉+ 23

防御

AC 29、接触 16、立ちすくみ 23（+ 5 **【敏】**、+ 1 回避、+ 13 外皮）**hp** 212（17d10 + 119）

頑健 + 17、**反応** + 12、**意志** + 13

DR 10 / 善および銀；**完全耐性** [酸]、出血攻撃、[即死] 効果、病気、毒；**抵抗** [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10；**SR** 26

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 ダガー＝+ 29 / + 29 / + 24 / + 19 / + 14（1d4 + 11 / 17 ～ 20）

接敵面 5 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 出血（2d6）、つながれたダガー、罨作り

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中 + 25）

常時：エア・ウォーク、ディテクト・グッド、デスウォッチ、トゥルー・シーイング

回数無制限：インヴィジビリティ、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、フィアー（DC23）

3 回／日：グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング（DC25）、ホールド・モンスター（DC24）

1 回／日：インサニティ（DC26）、招来（4 レベル、2 体のピスコダイモン [50%]）、シンボル・オヴ・ペイン（DC24）

基本データ

【筋】 28、**【敏】** 21、**【耐】** 24、**【知】** 16、**【判】** 17、**【魅】** 29

基本攻撃 + 17；**CMB** + 26；**CMD** 42

特技 《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《クリティカル強化：ダガー》、《忍びの技》、《神速の反応》、《追尾》、《武器熟練：ダガー》

技能 〈威圧〉+ 29、〈隠密〉+ 29、〈真意看破〉+ 16、〈製作：罨〉+ 31、〈装置無力化〉+ 25、〈脱出術〉+ 7、〈知覚〉+ 23、〈知識：工学〉+ 11、〈知識：神秘学〉+ 11、〈呪文学〉+ 18、〈はったり〉+ 29、〈魔法装置使用〉+ 19；**種族修正** + 8 〈製作：罨〉

言語 地獄語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）

編成 単体、2 体、または審問団（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

つながれたダガー（超常） クルシダイモンは腕につながれたダガー 2 本を使用して、まるで 10 フィートの間合いを持つダガーを 2 本装備しているかのように戦う（しかし、隣接した敵に対してペナルティなく攻撃することもできる）。同時にそのダガーの両方を使用しても、攻撃ロールやダメージ・ロールにペナルティを受けることはない。これらのダガーは 2d6 ポイントの出血ダメージを与える、+ 2 ダガーとして扱われる。このダガーはこのダイモンが死亡すると魔法の力を失い、また武器落としされることはない。クルシダイ

モンは破壊されたダガーを、1 回の標準アクションとして再度出現させることができる。

罨作り（変則） クルシダイモンは魔法の罨を解除するために、〈装置無力化〉を使用することができる。呪文の秘文を作るためにグレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング擬似呪文能力を使用する際には、例えこのクリーチャーがそれらの呪文を使用しなかったとしても、6 レベル以下のウィザードないしクレリック呪文リストから任意の呪文を仕掛けることができる。クルシダイモンが作り出した罨に対する〈装置無力化〉および〈知覚〉DC には + 2 のボーナスがつく。

罨や拷問による死の血なまぐさい象徴であるクルシダイモンは、支配下にあるクリーチャーに永遠の苦痛と恐怖を及ぼすことにその存在を費やす。多くのダイモンが捉えた定命のものの魂をすぐに喰らってしまうのに対し、クルシダイモンはその犠牲者を長くとどまらせ、拷問と苦痛の中でその魂をかき混ぜる。そうすることで食べる時が来た時に、犠牲者達は感謝の涙と共に最後の恩赦を迎え入れるのだ。

クルシダイモンは全長 6 フィート（約 1.8m）、重量は 250 ポンド（約 113.4kg）。

ダイモン：ヴァルヌダイモン Daemon, Vulnudaemon

血に飢えた、恐ろしい裂け目のように見える無数の歯が生えた口が、この青白い子供じみた怪異の首に開いている。

ヴァルヌダイモン脅威度 4 Vulnudaemon

経験点 1,200
NE / 小型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）
イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック；〈知覚〉+ 10
オーラ 滅びのオーラ（30 フィート、DC18）

防御
AC 17、接触 14、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 3 外皮、+ 1 サイズ）
hp 39（6d10 + 6）
頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 6
DR 5 / 善または銀；完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒；抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ショート・ソード＝+ 10 / + 5（1d4 + 2 / 19～20、加えて“出血”）、噛みつき＝+ 5（1d3 + 1）
特殊攻撃 出血（1d4）、急所攻撃 + 1d6
擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中 + 10）
常時：ディテクト・グッド、ディテクト・マジック
3 回／日：インヴィジビリティ、デス・ネル（DC15）、ブラー、マイナー・イメージ（DC14）
1 回／日：インフリクト・クリティカル・ウーンズ（DC17）、招来（2 レベル、1d4 体のカコダイモン [40%]）

基本データ
【筋】14、【敏】17、【耐】13、【知】12、【判】13、【魅】16
基本攻撃 + 6；CMB + 7；CMD 20
特技《戦闘発動》、《能力熟練：滅びのオーラ》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉+ 16、〈交渉〉+ 10、〈真意看破〉+ 10、〈知覚〉+ 10、〈知識：次元界〉+ 8、〈知識：神秘学〉+ 7、〈呪文学〉+ 8、〈はったり〉+ 12、〈飛行〉+ 11
言語 地獄語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体、2 体、または殺人集団（3～12）
宝物 標準

特殊能力
滅びのオーラ（超常）1 回のフリー・アクションとして、ヴァルヌダイモンは恐怖と絶望のオーラを放射することができる。このヴァルヌダイモンから 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC18 の意志セーブを行わねばならず、失敗するとこのオーラの中にいる限り怯え状態になる。

この人の目を欺くダイモンは裏切りに基づく殺人による死が人格化したものだ。ヴァルヌダイモンは家族や友人によって殺された、悪のクリーチャーの魂からその形を取ることがほとんどである。彼らは会おうすべてのクリーチャーを騙し殺すことで、世界にその狂気の思想を広めていく。

差し迫る滅びの感覚を伝搬させその反応を観察し、攻撃してその死を満喫する前に彼らの反応を学びながら、ヴァルヌダイモンはその獲物を追い詰めていく。このダイモンは腕のいい暗殺者としてもよく働く。その敵を衰弱させる前に影の中に隠れ、命を奪う一撃を振る舞うために不可視の防護から攻撃を仕掛ける。より強力な敵に遭遇したなら、ヴァルヌダイモンは切り裂いた後に逃げ去るという

攻撃を何回もすることで相手を徐々に痛めつける方法を探す。そして敵が血を流す用になるまでその流れを繰り返すのだ。

ヴァルヌダイモンは殺人と暗殺に関連した神格の狂信者によって、いつの間にか喚び出されていることがある。そのような狂信者はヴァルヌダイモンを自らの神格より託された、神聖なるクリーチャーと見なすことが多い。そしてこのダイモンを単に暗殺者として使用することよりも、狂信者は望むままにこの地域をさまよい、その意図に合う獲物を選び出し望むがままに誰であれ殺すという驚くべき自由を彼らに与えてしまう。この世界にヴァルヌダイモンを招来した狂信者は、秘密のハンドサインや教団の一員が見せることのできる他の印をこのダイモンに注意深く見せる事が一般的だ。こうすることでこのモンスターが、信者の 1 人を攻撃の目標としないようにすることができるからである。偶然に目標となった狂信者がダイモンに身を守る印を見せたかというのは、もちろんこのクリーチャーがそのものを後回しにするかどうかとは別問題である。

ヴァルヌダイモンの全長は 3 フィート（約 90cm）で、重量は 25 ポンド（約 11.3kg）。

タツツルワーム Tatzlwyrm

この大蛇クリーチャーは凶暴そうな竜の頭部と、先端に小さな爪の付いた２本の比較的小さな前腕部を持つ。

するのを待っている。彼らは安全を提供する闇とねぐらの中で食料をゆっくりと消費する。タツツルワームは待ち伏せと迷彩に驚嘆すべき才覚を持っている。

タツツルワーム 脅威度 2 Tatzlwyrm

経験点 600

N / 中型サイズの竜

イニシアチブ + 2; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 8

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+ 2 **【敏】**、+ 3 外皮)

hp 22 (3d12 + 3)

頑健 + 4、**反応** + 5、**意志** + 5

完全耐性 麻痺、睡眠

攻撃

速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 5 (1d8 + 3、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 毒の喘ぎ、飛びかかり、引っかかり (爪 (× 2)、+ 5、1d4 + 2)

一般データ

【筋】 14、**【敏】** 15、**【耐】** 12、**【知】** 5、**【判】** 14、**【魅】** 11

基本攻撃 + 3; **CMB** + 5 (+ 9 組みつき); **CMD** 17 (足払いされない)

特技 《素早い移動》、《忍びの技》

技能 (登攀) + 14、〈脱出術〉 + 5、〈威圧〉 + 4、〈知覚〉 + 8、〈隠密〉 + 10 (密生した植物の中では + 16); **種族修正** 密生した植物の中で + 6 (隠密)

言語 竜語

生態

環境 いずれかの森

編成 単体あるいは巣 (2 ～ 5)

宝物 標準

特殊攻撃

毒の喘ぎ (変則) タツツルワームの吐息には毒の霧が含まれている。組みつき中、噛みつきや引っかきの代わりに、タツツルワームは獲物の顔に毒を吐くことができる。タツツルワームはこの能力を使用するために組みつきながらターンを開始しなければならない——組みつきを始めるのと同じターンに毒の喘ぎを使用することはできない。

タツツルワーム毒: プレス・吸入型; セーブ 頑健・DC12; 頻度 1 回/ラウンド (2 ラウンド間); 効果 1d2 **【筋】** ダメージ; 治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は **【耐久力】** に基づいている。

タツツルワームはトゥルー・ドラゴンの古い血縁関係であり、数千年前に枝分かれし遠く離れた場所で進化したのだろうと考えられている。その大きな従兄弟に比べてサイズで劣るにも関わらずタツツルワームは親譲りなのか凶暴だ。悪名高い親戚と並べて見ればタツツルワームはかなり見劣りするが、爬虫類の多くとは比べものにならない精神力を持つ。彼らは竜語を理解するが、他の言語は多くのタツツルワームの限られた理解力を超えている。にも関わらず、タツツルワームは深謀遠慮であり、共同で住める棲み家を建設し初歩的な罠を設置する。

タツツルワームは極めて珍しく、特に好奇心が強く幸運な冒険者は生きた化石を見たと主張するかもしれない。しかしながら研究は、その主張の骨子を否定しない。大の人間 1 人ぶんほどのサイズのタツツルワームには 2 本の腕しかなく、翼を持たず、そしてトゥルー・ドラゴンという親戚の持つプレス攻撃に似た弱い毒のプレスを持つ。大人のタツツルワームはその曲がりくねった臓器の入っていない尾も含めて体長 6 から 8 フィート (約 1.8m から約 2.4m) であり、体重は 400 から 500 ポンド (約 181kg から約 227kg)。その鱗は様々な緑、茶、そして灰色の日陰であればタツツルワームに限定的な迷彩を与えられる。

トゥルー・ドラゴンと同様、タツツルワームは完全な肉食性である。彼らは隠れながら時間の大半を過ごし、近くに来た獲物を攻撃

タヌキ Tanuki

小柄でずんぐりとしたこのラクーン（アライグマ）に似た人型生物は、がっしりとしたクォータースタッフを手に持ち、まるで酔っ払っているかのようにわずかによるめきながら歩く。

タヌキ 脅威度 4 Tanuki

経験点 1,200

CN / 中型サイズの人怪（変身生物）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・ポイズン、夜目；〈知覚〉+ 8

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 3 外皮、+ 1 盾）
hp 47（5d10 + 20）

頑健 + 5、反応 + 7、意志 + 6

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のクォータースタッフ＝+ 7（1d6 + 2）、高品質のクォータースタッフ＝+ 7（1d6 + 1）、叩きつけ＝+ 2（1d6 + 1）

遠隔 スリング＝+ 8（1d4 + 2）

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中 + 11）

常時：ディテクト・ポイズン

回数無制限：ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

3 回／日：マジック・ストーン、メジャー・クリエーション（最大 1 立方フィート）

1 回／日：ヴェイル（自身のみ）、クリエイト・フード・アンド・ウォーター、シュリンク・アイテム

基本データ

【筋】14、【敏】17、【耐】18、【知】13、【判】14、【魅】19

基本攻撃 + 5；CMB + 7；CMD 20

特技《二刀の守り》、《二刀流》、《武器熟練：クォータースタッフ》

技能〈隠密〉+ 10、〈芸能：打楽器〉+ 8、〈交渉〉+ 6、〈真意看破〉+ 4、〈知覚〉+ 8、〈知識：自然〉+ 5、〈呪文学〉+ 4、〈はったり〉+ 7

言語 共通語、タヌキ語

その他の特殊能力 酒の嗜み、変身（ラクーン；ビースト・シェイプ II）

生態

出現環境 温暖／森林または都市

編成 単体、2 体、または集会（3～8）

宝物 標準（高品質のクォータースタッフ、ひょうたんに入った 4 口分の酒、その他の宝物）

特殊能力

酒の嗜み（超常） 1 回の即行アクションとして、タヌキは常にかたわらに下げたひょうたんから酒を一口飲むことができる。そのようにするなら、術者レベル 7 として以下の呪文のうち 1 つの効果を得る。ディヴァイン・フェイヴァー、フォールス・ライフ、ヘイスト、レイジ。特殊なタヌキは、GM の決定した呪文の効果を追加で選択できるとしてもよい。タヌキは酒を一口飲むたびに段々と酔っ払っていき、1 分の間 AC と反応セーブに－1 のペナルティを被る。このペナルティは累積する。

陽気なペテン師、タヌキは人型生物や他の知性あるクリーチャーを騙すことをこよなく愛する。このいたずらは大抵無害なものだが、状況によっては悪意あるものにも変わることもある。

人気のある民間伝承によれば、タヌキは 100 年以上使用された道具や家庭用品の魂が変化したものだと伝えられている。この物語はタヌキの、魔法によってものを作り出したり変化させる能力に由来

するものである。

タヌキとはほとんどの場合、変装した姿で遭遇することになる。彼らは人型生物の住処に訪れ、人々の興味をひくことを楽しむ。彼らはよく酒場や飲食店に赴き、宴や祭りがあればできる限り参加する。タヌキはその姿をいつも変え、一月に同じ町を二度訪れることはほとんどない。

タヌキのいたずらは、自然を冒瀆するものに対しては悪意あるものとなる。面白半分に殺す猟師や新しい苗木を植えることなく森からきを切り倒すものを見つけると、その武器と道具がお椀やティーカップに変わってしまう。自慢屋やごろつき、道徳心のほとんどないものに対しても、タヌキはいたずらに全力を注ぐ。彼らは陰気なものへのいたずらも好む。そのような気難しい人の強張った顔に笑顔をもたらせられれば良いと、いつも願っているのだ。生来のペテン師であるがゆえに、タヌキは多くのフェイ・クリーチャーと関わりを持つ。精霊とさえうまくやっていて、この世界から彼らが通り抜けるのを手伝うタヌキもいる。

稀なことだが、乱暴で恐ろしいタヌキが国々を渡り歩き、出会うものに苦痛をもたらそうとすることがある。悪意に満ちたその悪のタヌキは残酷ないたずらを行う。タヌキが老婆を殺し、その新鮮な肉が入ったスープをその夫に振る舞うといういたずらが、恐ろしい物語として伝えられている。

タヌキは全長 5 フィート（約 1.5m）で、重量は 180 ポンド（約 81.6kg）。

チチミトル Tzitzimil

岩に覆われたこの巨大な骨でできた人形は、空を素早く飛び回る。その恐るべき姿の周りを奇妙なガスがまとわりついている。

チチミトル 脅威度 19 Tzitzimil

経験点 204,800

NE / 巨大サイズのアンデッド

イニシアチブ + 9; 感覚 アークイン・サイト、暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング; <知覚> + 31

防御

AC 35、接触 11、立ちすくみ 30 (+5 【敏】、+24 外皮、-4 サイズ) hp 319 (22d8 + 220); 高速治療 15

頑健 + 17、反応 + 14、意志 + 19

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 4、光を闇へ; DR 15 / 殴打および善; 完全耐性 [冷氣]、[電気]、アンデッドの種別特徴; 抵抗 [火] 15; SR 30

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 26 (2d8 + 14、加えて 3d6 [電気] および "生命力吸収")、爪 (× 2) = + 27 (2d6 + 14 / 19 ~ 20、加えて 3d6 [電気])

遠隔 目からの光線 = + 17 接触 (10d6 [電気] および 10d6 [力場]) 接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

特殊攻撃 蝕、生命力吸収 (2 レベル、DC31)

擬似呪文能力 (術者レベル 19 レベル; 精神集中 + 29)

常時: アークイン・サイト、トゥルー・シーイング、フライ

回数無制限: ディーパー・ダークネス、ピストウ・コース (DC24) 3回/日: アニメイト・デッド、グレーター・テレポート、コンテイジョン (DC23)、ヘイスト

1回/日: ウェイル・オヴ・ザ・バンシー (DC29)、クリエイト・アンデッド、テンポラル・ステシス (DC28)

基本データ

【筋】39、【敏】21、【耐】一、【知】20、【判】23、【魅】30

基本攻撃 + 16; CMB + 29; CMD 44

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《近距離射撃》、《クリティカル強化: 爪》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《精密射撃》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練: 爪》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》

技能《真意看破》+ 31、<生存> + 21、<知覚> + 31、<知識: 次元界> + 25、<知識: 自然> + 27、<知識: 宗教> + 30、<知識: 神秘学> + 28、<呪文学> + 23、<飛行> + 35、<魔法装置使用> + 30

言語 アクロ語、共通語、天上語、奈落語

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

蝕 (超常) チチミトルがディーパー・ダークネスを発動するときにはいつでも、発動時に闇の範囲にいる全てのクリーチャーは 8d6 ポイントの [冷氣] ダメージを受ける (DC31 の頑健セーブで半減)。この効果によりダメージを受けたクリーチャーはみな、よろめき状態となる。この効果は闇の範囲に留まるかこの範囲から外に出た後に 1d4 ラウンド経過するまで続く。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

目からの光線 (超常) 1 回の標準アクションとして、チチミトルは自身の目から 100 フィートまで届く輝く力場の光線を放つことができる。この光線を命中させるには遠隔接触攻撃が必要であり、命中すれば 10d6 ポイントの [力場] ダメージと 10d6 ポイントの [電

気] ダメージを与える。

光を闇へ (超常) 1 日に 3 回、1 回の割り込みアクションとして、チチミトルは自らに効果を及ぼす正のエネルギー効果を負のエネルギーに変換することができる。これは効果全体を変換するため、他のクリーチャーに対する効果にも影響を及ぼす。たとえ正のエネルギー放出が自らに被害を及ぼさなかった場合でさえ、チチミトルは正のエネルギー放出をこの方法で変換することができる。

チチミトルは得体のしれない闇のクリーチャーである。世界が終わる日に向けて、「世界を終了させる」ために太陽を攻撃し破壊するとする文化もある。賢者によれば、このクリーチャーは星と星の間にある冷たく暗い場所、蝕の闇よりやってきて、広大な世界を闇に染める影を見ることが出来るものもいるのだという。

古く忘れられた死と破壊の神格が、終末の道具として最初のチチミトルを創り出したというものもいる。その一方で、この大きさのクリーチャーで道あふれた広大な惑星にあるはるか遠くの世界から彼らはやってきて、このような闇の惑星の永久の死が破壊を広めるために他の世界を消し去ったのだと意見をまとめるものもいる。

チチミトルは皆、そのような主張に肯定も否定もしない。実のところそのような伝説を誇りとしているようである。確かにチチミトルが世界に出現することは大いなる災厄の時の予兆である。しかしチチミトルがそのような闇の時代を実際に予測しているかどうか、その原因となっているかは議論の余地があるだろう。いくつかの惑星ではチチミトルは既に出ていたことがあり、彼らは古代の墳墓に横たわっている。それは今日では忘れられた英雄たちによって、はるか昔に幽閉されたためである。

チチミトルは全長 50 フィート (約 15m)。

小型サイズの使い魔 Small Familiars

小型サイズの使い魔は小型サイズのクリーチャーのように場所を占め、敵を挟撃することができる。しかし使い魔とその主人はそのような戦略を取ることを嫌う。そのような行為は、結果としてしばしば使い魔を殺すことにつながるからだ。小型の使い魔は主人にとって、超小型もしくはそれより小さい使い魔よりも連れ歩くのが難しくもある。まさに見えないところに留めておくために、彼らはしばしばバッグ・オヴ・ホールディングのような魔法のアイテムを必要とする。

使い魔	特殊能力
オッター（カワウソ）	主人は〈水泳〉判定に＋3のボーナスを得る
ゴート（山羊）	主人は〈生存〉判定に＋3のボーナスを得る
ビッグ（豚）	主人は〈交渉〉判定に＋3のボーナスを得る
フォックス（狐）	主人は反応セーブに＋2のボーナスを得る
フライング・スクワール（モモンガ）	主人は〈飛行〉判定に＋3のボーナスを得る
ラクーン（アライグマ）	主人は〈手先の早業〉判定に＋3のボーナスを得る

オッター（カワウソ）脅威度 1/4 Otter

経験点 100
N／超小型サイズの動物
イニシアチブ＋3；感覚 夜目；〈知覚〉＋1

防御
AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（＋3【敏】、＋2サイズ） hp 4（1d8） 頑健＋2、反応＋5、意志＋1

攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート 近接 噛みつき＝＋5（1d3－4） 接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

基本データ
【筋】3、【敏】16、【耐】10、【知】2、【判】13、【魅】5 基本攻撃＋0；CMB＋1；CMD 7（対足払い 11） 特技《武器の妙技》 技能〈水泳〉＋10、〈脱出術〉＋4

生態
出現環境 気候問わず／水 編成 単体または一家（2～16） 宝物 なし

オッター（カワウソ）は好奇心が強くよくはしゃぎ回る。新しいものを調べることや濡れた岩を動かすこと、その他の単純なゲームを楽しむ。

ゴート（山羊）脅威度 1/3 Goat

経験点 135
N／小型サイズの動物
イニシアチブ＋1；感覚 夜目；〈知覚〉＋0

防御
AC 13、接触 12、立ちすくみ 12（＋1【敏】、＋1外皮、＋1サイズ） hp 5（1d8＋1） 頑健＋3、反応＋3、意志＋0

攻撃
移動速度 30 フィート 近接 突き刺し＝＋2（1d4＋1）

基本データ
【筋】12、【敏】13、【耐】12、【知】2、【判】11、【魅】5 基本攻撃＋0；CMB＋0；CMD 11（対足払い 15） 特技《素早い移動》 技能〈軽業〉＋1（跳躍＋5）、〈生存〉＋0（食料を見つける＋4）、〈登攀〉＋5；種族修正＋4 跳躍時の〈軽業〉、＋4 食料を見つけるための〈生存〉

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず 編成 単体、2体、または群れ（3～12） 宝物 なし

ゴートは短期で強情であることが多い。しかしどのように不慣れな場所で会っても食料を見つける尋常ならぬ才能を持ち、なんであれ消化することができる。

ビッグ (豚) 脅威度 1/3 Pig

経験点 135

N / 小型サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 5

防御

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

hp 6 (1d8 + 2)

頑健 + 6、反応 + 3、意志 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 1 (1d4)

基本データ

【筋】 11、【敏】 12、【耐】 15、【知】 2、【判】 13、【魅】 4

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 10 (対足払い 14)

特技《頑健無比》

技能〈知覚〉 + 5

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

この頭がよく社会的な動物はさまざまな仕事につかせるために訓練することができる。

フォックス (狐) 脅威度 1/4 Fox

経験点 100

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防御

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

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 1 (1d3 - 1)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

基本データ

【筋】 9、【敏】 15、【耐】 13、【知】 2、【判】 12、【魅】 6

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 9 (対足払い 13)

特技《技能熟練: 知覚》

技能〈隠密〉 + 10、〈軽業〉 + 2 (跳躍 + 10)、〈生存〉 + 1 (嗅覚による追跡 + 5)、〈知覚〉 + 8; 種族修正 + 4 跳躍時の〈軽業〉、+ 4 嗅覚による追跡での〈生存〉

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

この頭は良いが慎重な動物は、生きた獲物に跳びかかる。

フライング・スクワール (モモンガ) 脅威度 1/3 Flying Squirrel

経験点 135

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 1

防御

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

hp 3 (1d8 - 1)

頑健 + 1、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート (劣悪)

近接 噛みつき = + 4 (1d3 - 4)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

基本データ

【筋】 3、【敏】 15、【耐】 8、【知】 1、【判】 12、【魅】 6

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 6 (対足払い 10)

特技《軽業師》B、《武器の妙技》

技能〈軽業〉 + 8 (跳躍 + 12)、〈登攀〉 + 10、〈飛行〉 + 4; 種族修正 + 11 〈軽業〉 (跳躍 + 8)、+ 8 〈登攀〉

その他の特殊能力 滑空

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体または 2 体

宝物 なし

特殊能力

滑空 (変則) フライング・スクワールはその飛行移動速度を、ホバリングのために使用することはできない。飛行している際、フライング・スクワールは移動を開始した高さから少なくとも 5 フィート低い場所で移動を終えなければならない。

実際に飛行する能力があるわけではないが、フライング・スクワールは手首と足首の間に張られた皮膜をぴんと張ることにより、長距離を滑空することができる。

ラクーン (アライグマ) 脅威度 1/2 Raccoon

経験点 200

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 3

防御

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

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 4、意志 + 3

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 4 (1d3 - 1)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

基本データ

【筋】 8、【敏】 15、【耐】 11、【知】 2、【判】 16、【魅】 5

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 9 (対足払い 13)

特技《武器の妙技》

技能〈手先の早業〉 + 3、〈登攀〉 + 7

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体または集団 (2 ~ 4)

宝物 なし

ラクーンは探究心があり頭もよい。奇妙なことに、彼らは食べ物を小川で洗うといった人型生物の動きを行う。

ディヴ Div

アーリマン Ahriman

デーモンは破壊のために存在し、デヴィルは墮落と支配を切望し、ダイモンは万物の死を追い求める。そしてディヴとして知られる不浄なる存在は、定命のものが作り出した全てのものを破壊し略奪しようと努める。呪われたアバドンの奥深くへ追放された汚らわしきジンニーから産み落とされたディヴは、定命のもの全てに対して古来よりの憎悪を心に抱いている。その力の全ては単なる破壊ではなく、生きるもの全てに苦しみを与えるものだ。辛抱強く悪意に満ちたディヴは美しく楽しいものを台無しにする方法を探し求める。長く苦しみに満ちた死に破れる前に、犠牲者を失意と苦しみに満ちた存在へと追い込んでしまう。

ほとんどの神話で語られる昔、ディヴは助手であり、驚くほど神秘的な古代における失われた定命のものの魔法帝国をいくつも建設したという。この古代においては、不可解なことに彼らを産み出した主は協力的なジンニーとして振る舞い、感謝を忘れない親切な主人としての役目を果たしていた。しかし、この定命のものとの絆はすぐに綻び、より短い寿命を持つ種族の世代は衰退して水たまりに波紋が広がるように、誓約とディヴが与えた憤り深いものとの関係は忘れられた。定命のものが作り出したものを信頼し褒めそやすためにジンニーから目を離すものがある一方で、この異世界の仲間を悪用し否定し始めたものもある。ジンニーらの貢献は無視され神格は世界中に定命のものが作り出したものの発展を祝った時に、古代の建築家の多くは定命のものと彼らを導く神格に対して反乱を起こした。直感と作成の道を断念したこれらのジンニーはアーリマンとして知られる破壊の力の支配下で反乱を起こした。アーリマンは単なる悪意が定命の者どもに復讐するだけでなく、その略奪、破壊、荒廃の化身となるようにその姿を歪めてしまった。こうして最初のディヴはその姿を現したのである。

その後ずっと、ディヴはもっとも非道で悪意を持つ悪のジンニーの精神から生じるようになった。破壊の上で元素界に戻るよりも、彼ら汚れたジンニーはもっとも初期に作られてからジンニーにつきまとう壊滅の精霊であるアーリマンの掌の中に生きる道を見出す。アバドンの腐敗した次元界にある見捨てられた僻地に作り出した領域を持つアーリマンは、その滅びることのない悪とこの領域の生まれながらの汚染を使用して彼に預けられた魂の中にある邪悪を引き出し、不浄なる精神を様々な極端な姿をしたディヴの従者の姿に歪めてしまう。“ディヴの領主”（訳注：アーリマンを指す）はその魂が属するジンニー種族は興味を持たず、そのうちにある悪のみを見つめ、そのジンニーを彼の領域に引き込んだ悪徳特有の忌まわしき姿を与える。アーリマンの手から洗われたものは新しくも恐ろしいフィンドであり、定命のものと善の神格の敵、そしてその復讐をもたらすために姿を与えられた忌まわしい精霊である。この闇の神の接触は個々のジンニーがかつて何であったかには一切影響しない——ただ強い憎しみと、資格、報復のみが残される。

遥かに蔓延する汚れた種族のように様々な姿を持つ。しかしディヴは不毛の領域、古代の遺跡、豊富な力の誇示に彼らを引き込んだ、傲慢、虚飾、ジンニー類への志向をあらわにすることが多い。しかしその様々な全ての力のために、ほとんどのディヴは彼らが思い描く破壊を進めるために、定命のものにそのちからを使用することを好む。彼らが彼ら自身が破壊をなしたことを憎むように心を操るのである。ディヴが強力な定命のものを最後には貧しく不誠実で恨みがましいものにするために、自らを構成するものを台無しにする姿を見ることを誰も喜びはしない。ディヴはジンニーに対しても悪意と憎悪を向け、彼らを殺しその墮落した計画の元で従事させることに熱意を傾ける。

精神を作り直す過程の不具合によって、ディヴの種類それぞれには特定の行動を行う事にこだわるといふ奇妙な弱点を持つ。例えば最も美しい敵を攻撃するとか、秘密を学ぶための取引を行うとか、赤い色を避けようとするとかである。もっとも賢きものはその弱点を知っており伝えているが、それぞれのディヴはこの衝動脅迫に気付いており、それが弱さにつながると考えている敵を利用する計画を立てる一方で罠にはめようとする存在を避ける。

アーリマンは美しいフィンドと言った出で立ちで、その手は虎のような爪、その足には鷹のような爪を持つ。傷だらけの黒き肉にははてらてらした蛇が這い回り、その主人と彼に近づくものを恐ろしい毒で排除しようとする。古き呪いが刻みつけられた角がアーリマンの虎のような顔の上から生えており、魂を奪う牙が無数に生えた口の奥には忘却によってのみ対抗することのできる闇の領域へのゲートが開いている。

古代の悪であるアーリマンは最初のジンニーの創造物から生じた。学者によればジンニーが命を引き出した創造行為を行ったときに、破壊の影が現れたのだという。この影は世界に自らを流し込み、それが落ちてきた場所の光と創造を打ち消した。何千年も過ぎた後、この消滅の精霊はアーリマンと呼ばれるようになった。

アーリマンの究極の目的は忘却である。彼の終わることのない計画における目的のために、彼は数え切れない時をかけて無数の冒険を生み落とした。ディヴとして知られる墮落したジンニーは最も多い彼の奴隷である。アーリマンとその部下は定命のものを、破壊的な決定や知識の放棄に向かわせることに喜びを見出す。彼は邪悪である上に年をとらず忍耐強いため、この古代の悪の力は一度に1つの失敗を解消する方向に向けて世界を弱める方法を探す。

共謀するデミゴッドであるアーリマンは彼とその部下が悪なる定命のものを嫌っているにもかかわらず、そのような存在から信仰を集める。アーリマンのクレリックは虚無主義者か他者を墮落させ、不運を広め、ジンニー類の作品を取り壊すために行動する勘違いした狂信者のいずれかである。アーリマンは悪、死、破壊、闇の領域を持つ。アーリマンの印は闇に取って代わられる光の薄い銀のついた黒い円であり、その好む武器はウィップである。

ディヴ：アガン Div, Aghash

ぼろ布をかけ山羊のような脚を持つこのクリーチャーは、牙に囲まれた大きな目を除いて特徴のない顔をしている。

アガン 脅威度 4 Aghash

経験点 1,200

NE / 中型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）

イニシアチブ + 2；**感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉 + 11

防御

AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（+ 2 **【敏】**、+ 6 外皮）

hp 42（5d10 + 15）

頑健 + 4、**反応** + 6、**意志** + 7

DR 5 / 冷たい鉄または善；**完全耐性** [火]、毒；**抵抗** [酸] 10、[電気] 10；**SR** 15

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）= + 8（1d6 + 2）

特殊攻撃 呪いの凝視、砂塵嵐

擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 10）

回数無制限：スペクトラル・ハンド、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、ディメンジョン・ドア、ビストウ・カース（DC16）、マイナー・イメージ（DC15）

1 回／日：サジェスチョン（DC16）、招来（3 レベル、1d2 体のドル [25%]）

基本データ

【筋】 14、**【敏】** 15、**【耐】** 16、**【知】** 13、**【判】** 13、**【魅】** 18

基本攻撃 + 5；**CMB** + 7；**CMD** 19

特技《鋭敏感覚》、《鋼の意志》、《武器熟練：爪》

技能《威圧》+ 10、〈隠密〉+ 10、〈真意看破〉+ 9、〈知覚〉+ 11、〈知識：次元界〉+ 7、〈知識：神秘学〉+ 7、〈祝文学〉+ 9、〈はったり〉+ 10、〈変装〉+ 12

言語 地獄語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

呪いの凝視（超常） アガンが選択する：1 ラウンドの間混乱状態、1 ラウンドの間怯え状態、1 ラウンドの間朦朧状態、1d4 ポイントのダメージを及ぼす。30 フィート、頑健 DC16 で無効。プロテクション・フロム・イーヴルの効果を受けているクリーチャーはアガシの凝視に完全耐性を持つ。セーヴ DC は**【魅力】**に基づいている。

砂塵嵐（超常） 1 日に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、アガンは一時的な砂塵嵐を作り出すことができる。この嵐はアガシを中心とした半径 100 フィートを覆い、アガシのヒット・ダイス（通常は 5）ごとに 1 分間持続する。これは砂塵嵐として機能する（『Core Rulebook』P.431）。

アガンは悪意の視線の具現化であり、この破滅や不運の化身を目にするだけで呪いに見舞われる。非常に恐ろしいハグのような存在であるアガンは、その凝視でもって滅びを振り撒きながら物質界の砂漠を彷徨する。このあさましいクリーチャーには畏怖に値することは何もなく、虚栄心が強く傲慢な定命のもの（特に呪文の使い手）に滅びをもたらすことに格別の喜びを抱く。汚くみすばらしいアガンはよるめくように動く。その蹄のついた脚は山羊のもののように曲がっており、そのやせ細った身体による不愉快な震える足取りの

原因となっている。

全てのディヴは強迫観念を示す。アガシの場合は美しい定命のものへの嫌悪だ。2 体の異なる敵のいずれを攻撃するか選択する機会があれば、アガンは常に最も肉体的に美しい敵を選択する。魅力的な敵に忍び寄るのは、彼らの憎しみ——ひょっとしたら、嫉妬——によってである。彼らは敵の**【魅力】**を吸い取るような呪いをかけたり、魅力を損なわせることに喜びを感じる。スペクトラル・ハンド能力を使用することで、アガンは離れた距離から呪いを伝達することができる。これにより病氣にかかったとか、自らの信じる神々から呪いを受けたと信じる犠牲者もいる。その間ずっと、アガンはすぐ近くにとどまり、呪われたものが苦しむ姿をみて喜悅に浸る。

アガンは全長 5 ～ 6 フィート（約 1.5m ～ 1.8m）で、重量はおおよそ 100 ポンド（約 45.4kg）。

ディヴ：アクヴァン Div, Akvan

岩のような突起が皮膚から突き出し荒々しい角がその前頭部を覆うこの巨大なクリーチャーは、華美な鎧に身を包んでいる。

アクヴァン 脅威度 20 Akvan

経験点 307,200

NE／巨大サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）

イニシアチブ＋12；感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋34

オーラ 絶望（30 フィート、DC30）

防御

AC 38、接触 10、立ちすくみ 34（＋13 鎧、＋4【敏】、＋15 外皮、－4 サイズ）

hp 372（24d10＋240）

頑健＋18、反応＋22、意志＋21

DR 15／冷たい鉄および善；完全耐性 [火]、毒；抵抗 [酸] 10、[電気] 10

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 120 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋32（2d8＋12、加えて“つかみ”／19～20）、爪（×2）＝＋32（2d6＋12）、尾の打撃＝＋30（2d10＋6）

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート（尾は 25 フィート）

特殊攻撃 グル作成、かきむしり（爪（×2）、2d6＋18）、信仰心の揺さぶり、飲み込み（6d6＋18 加えて 4d6 エネルギー・ダメージ、AC25、hp37）、苦痛を及ぼす嚙下、蹂躞（2d8＋18、DC34）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋28）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：アライン・ウェポン、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、ディテクト・マジック、テレキネシス（DC23）、マジック・サークル・アゲンスト・グッド

3 回／日：ディスインテグレート（DC24）、ディスパル・マジック、フォースケージ（DC25）、プラスフェミイ（DC25）、プロテクション・フロム・エナジー

1 回／日：ギアス／クエスト、招来（6 レベル、1d2 体のセピド [100%]）、ブレイン・シフト

基本データ

【筋】35、【敏】26、【耐】30、【知】19、【判】24、【魅】27

基本攻撃＋24；CMB＋40；CMD 58

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《複数回攻撃》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《朦朧化クリティカル》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉＋31、〈軽業〉＋28（跳躍＋36）、〈交渉〉＋31、〈真意看破〉＋30、〈知覚〉＋34、〈知識：次元界〉＋31、〈知識：宗教〉＋19、〈知識：神秘学〉＋31、〈呪文学〉＋22、〈はったり〉＋43、〈飛行〉＋27、〈魔法装置使用〉＋23；種族修正＋8 跳躍時の〈軽業〉、＋8〈はったり〉

言語 共通語、地獄語、天上語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 鎧修練 4

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）

編成 単体

宝物 標準（＋5 ハーフプレート、その他の宝物）

特殊能力

鎧修練（変則）アクヴァンは鎧を着た状態で生み出され、それを使用することに生まれながらにして卓越している。アクヴァンは 15

レベル・ファイターの鎧修練能力を持つ。

絶望のオーラ（超常）アクヴァンから 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC30 の意志セーブに成功しなければならない。失敗すると攻撃ロール、セービング・スロー、技能判定、能力値判定に－4 のペナルティを受ける。これは「精神作用」効果である。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

グル作成（超常）アクヴァンに倒されたすべてのジンニーは 1d4 ラウンド後にグル（125 ページを参照）になる。このグルは作り出したアクヴァンの制御下にあり、アクヴァンが死んで自由意志を持つグルになるまで、奴隷のままである。グル達は生きていた時に持っていた能力の一切を持たない。

信仰心の揺さぶり（超常）アクヴァンが近接攻撃で信仰呪文の使い手に攻撃が命中したときはいつでも、目標は DC30 の意志セーブを行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間怯え状態となる。セーブに成功すれば、代わりに 1 ラウンドの間怯え状態となる。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

苦痛を及ぼす嚙下（超常）異世界の存在を狩るものであるアクヴァンは、様々な抵抗力を持つクリーチャーを独自に消化して取り込んできた。内臓に潰れることによるダメージに加えて、アクヴァンに飲み込まれたクリーチャーは毎ラウンド 4d6 ポイントの[酸]、[電気]、[火]、[冷氣]のいずれかのダメージを与える。アクヴァンは毎ラウンド、自らの胃が与えるエネルギー・ダメージの種別を選択し、ラウンドごとに変更しても構わない。加えて、アクヴァンの胃は分厚く装甲が張られている。アクヴァンはその胃に対して、自らの外皮ボーナスそのままの値を（通常の半分の代わりに）得ることができる。

アクヴァンのもっとも強力な肉体を持ち、忘れられた古の計画を直接進めるものアーマンの、破壊を司る従者たる存在である。彼らのねじれた精神は荒廃、墮落、冒険に志向し、その創造神と芸術と感嘆を引き出すことでよく知られる存在への憎しみでは並ぶものはない。定命の者にのみその狂気と復讐心を向けるディヴがほとんどだが、アクヴァンはジンニーらに対してもその憎しみの矛先を向ける。

アクヴァンは長きに渡り畏怖され敬拝されてきた古来よりの遺跡や、無敵と呼ばれる存在や組織を破壊するためにそれらを探し歩く。ディヴは通常はるかに巧妙な方法でその汚染を撒き散らすが、アクヴァンは破壊を象徴し、意志や漆喰だけでなく希望や夢も打ち砕く。加えて、この破壊の主は彼らが最も憎む標的であるジンニーをグルとして知られる忌まわしき存在へと変えてしまうことで、新しい恐怖を生み落とし続ける。その結果、アクヴァンの悪行は標的の死で終わることなく、倒されたジンニーは戦場で起き上がり——あるいはアクヴァンの胃から吐き出され——冒険的な不死の従者となる。このような不死の軍団はその恐ろしい主に仕え、時が来れば不浄なる奴隷の軍隊として召集されることになる。

ジンニーとその協力者への憎悪と飢餓感、全てのアクヴァンが従う種族全体の強迫観念となっている。このディヴはジンニーに遭遇すると常に狩り、破壊し、消化することから逃れることはできない。アクヴァンはその時点で自らよりも明らかに強力な敵と戦ってその命を無駄にすることを避ける程度には賢く、その勇猛なる力ではなく狡猾さによってそのような敵を衰弱させる方法を探す。

アクヴァンは全長おおよ 40 フィート（約 12.2m）、重量は 30,000 ポンド（約 13.6t）を超える。

アクヴァン・プリンス Akvan Princes

アクヴァンは定命のものとジンニーを殺すことにそのすべてを費やす際、ジンニーに属する種族の 1 つに引きつけられ、特定の熱情を注ぐ種族の一員を標的とする。何年もの間貢献し続けた後で、特にジンニーを解体して殺してきたアクヴァンはアーマンの興味を集める。アーマンはそのようなディヴにより強力な力を授けて祝福し、アクヴァン・プリンス（アクヴァンの王子）に変化させる。

それぞれのアクヴァン・プリンスはジンニーの特定の種類を絶滅することにその身を捧げ、その種のジンニーをばらばらにするための特殊能力を得る。アクヴァン・プリンスは追加の 4～8 ヒット・

ダイスと3つの能力値に対する＋4ボーナスを得、CRは22～24となる。アクヴァン・プリンスは以下の能力のセットから1つを獲得する。このセットはそのものが狩るジンニーの種類によって決まる。

地の粉碎：シャイタンを狩るアクヴァン・プリンスは最も硬い石でさえ粉々にする。彼らは地滑り能力（訳注：原文はstone glideだが、earth glideの誤記として修正）、振動感知100フィート、穴掘り移動速度100フィートを得る。さらに肉体武器はダメージ減少を考慮する際にアダマンティンとして扱われる。加えて、以下の擬似呪文能力を得る。3／日——ウィッシュ、《呪文高速化》されたストーン・シェイプ、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド。

消え行く残り火：イフリートを狩るアクヴァン・プリンスは炎を支配する。彼らは〔火〕に対する抵抗30、イフリートの熱気特殊攻撃（攻撃の際に1d6、組みつくか組みつかれた時に6d6）を得る。加えて以下の擬似呪文能力を持つ。回数無制限——ウォール・オヴ・ファイアー、《呪文高速化》されたクウェンチ、スコーチング・レイ；3／日——ウィッシュ。

絶息する風：ジンを狩るアクヴァン・プリンスは風を圧倒する力を得る。彼らは〔電気〕に対する抵抗30と竜巻変化能力を持ち、その飛行移動速度は120フィート（機動性は完璧）。加えて以下の擬似呪文能力を持つ。回数無制限——インヴィジビリティ；3／日——ウィッシュ、ガシアス・フォーム。

渇きの海：マーリドを倒すアクヴァン・プリンスは水を操り毒に変える。彼らは水泳移動速度100フィート、マーリドの荒れ狂う水特殊攻撃（8d6ポイントのダメージ、1d6ラウンドの間盲目状態かつ朦朧状態）を得る。加えて以下の擬似呪文能力を持つ。常時——ウォーター・ブリージング、ウォーター・ウォーク；回数無制限——《呪文高速化》されたコントロール・ウォーター；3／日——ウィッシュ、ホリッド・ウィルティン。

錯乱した魂：ジャーンを殺すアクヴァン・プリンスは失敗と敗北を撒き散らす。彼らは〔酸〕、〔電気〕、〔冷氣〕に対する抵抗20と、以下の擬似呪文能力を持つ。回数無制限——イセリアル・ジョーン、インヴィジビリティ；3／日——インサニティ、ウィッシュ、メイジズ・ディスジャンクション。

ディヴ：ガウワス Div, Ghawwas

この恐ろしい二足歩行クリーチャーは棘のような突起と珊瑚の角、針のような歯を無数に持つ。彼らは毒に犯された海から出現してきたように見える。

ガウワス 脅威度 10 Ghawwas

経験点 9,600

NE／大型サイズの来訪者（水棲、ディヴ、悪、他次元界）

イニシアチブ＋6；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、暗闇を見通す；〈知覚〉＋19

防御

AC 26、接触 11、立ちすくみ 24（＋2【敏】、＋15 外皮、－1 サイズ）
hp 161（14d10＋84）

頑健＋10、反応＋13、意志＋11

防御的能力 ギザギザの肌；DR 10／冷たい鉄および善；完全耐性
[火]、毒；抵抗 [酸] 10、[電気] 10；SR 21

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 80 フィート

近接 噛みつき＝＋22（1d8＋7／19～20）、爪（×2）＝＋20（1d6＋7）、針＝＋20（1d6＋7、加えて“毒”）またはスピア＝＋20
／＋15／＋10（2d6＋7／×3、加えて“毒”）

遠隔 スピア＝＋15（2d6＋7／×3、加えて“毒”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 沸き立つ海

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋14）

常時：ディテクト・グッド、ディテクト・マジック

回数無制限：カース・ウォーター、コントロール・ウォーター、ディーパー・ダークネス、ディメンジョン・ドア

3 回／日：クウエンチ（DC15）、招来（6 レベル、1 体のパイラカ [60%]）、スティンキング・クラウド（DC15）、ハリューサナトリ・テレイン（DC16）

基本データ

【筋】24、【敏】15、【耐】23、【知】12、【判】15、【魅】14

基本攻撃＋14；CMB＋22；CMD 34

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《上級武器熟練：噛みつき》、《神速の反応》、《武器熟練：噛みつき》、《迎え討ち》

技能《隠密》＋15、〈水泳〉＋32、〈生存〉＋19、〈知覚〉＋19、〈知識：次元界〉＋18、〈知識：地理〉＋18、〈はったり〉＋19

言語 地獄語、水界語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

沸き立つ海（超常）1 回の標準アクションとして、ガウワスは周囲の水を沸騰させることができる。ガウワスの 50 フィート以内におり、同じ水の中にいて、少なくとも体の半分を水に浸している全てのクリーチャーは、6d6 ポイントの熱によるダメージを受ける（DC22 の頑健セーブにより半減）。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

毒（変則）針・致傷型；セーブ 頑健・DC23；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【筋】；治療 2 回連続のセーブ成功。

ギザギザの肌（変則）ガウワスはこのごりのような髭と針のような突起に覆われたごつごつした皮膚を持つ。ガウワスを肉体武器が素手攻撃で攻撃したクリーチャーは 1d6 ポイントの斬撃かつ刺突ダ

メージを被る。

毒と背信に満ちたもの、ガウワスは海を汚しそこに住むものに滅びをもたらす。ガウワスは大きな人型生物と古代魚、そして有毒な深海生物を混ぜ合わせた存在に見える。海水に住むガウワスがほとんどだが、オアシスを汚したり干上がらせるために瞬間移動することもある。彼らはあらゆる定命のものを敵と見なすが、ガウワスはマーフォークやロキヤーサのような平和的な水中に生きるクリーチャーに対して特別の悪意を向ける。

全てのガウワスは鐘が鳴る音に我慢できない。この音は彼らを怒りで満たしその発生源を探し出し、鐘かそれを鳴らすものを打ち壊す思いに駆り立てられる。

一般的なガウワスは全長 12 フィート（約 3.7m）で重量は 1,200 ポンド（約 544kg）前後。

ディヴ: シラ Div, Shira

致命的な穏やかさで動く、この残忍な分厚い毛で覆われた人型生物の姿をしたものは、無表情な黒い目を持った雌ライオンの頭部を持つ。

シラ 脅威度 12 Shira

経験点 19,200
NE / 大型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）
イニシアチブ + 11；感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す、トゥルー・シーイング；〈知覚〉 + 21

防御

AC 27、接触 16、立ちすくみ 20（+ 7 【敏】、+ 11 外皮、－ 1 サイズ）
hp 150（12d10 + 84）
頑健 + 11、反応 + 15、意志 + 14
DR 10 / 冷たい鉄および善；完全耐性 [火]、毒；抵抗 [酸] 10、[電気] 10；SR 23

攻撃

移動速度 50 フィート
近接 噛みつき = + 21（1d8 + 9 / 19 ～ 20）、爪（× 2） = + 21（1d8 + 9、加えて“つかみ”）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 精髓消耗、埃だらけの毛皮、引っかき（爪（× 2） = + 21、1d8 + 9）
擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中 + 18）
常時：トゥルー・シーイング
回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）
3 回 / 日：ウェイヴズ・オヴ・ファティグ、マジック・サークル・アゲンスト・グッド
1 回 / 日：招来（5 レベル、1d2 体のパイラカまたは 1 体のシラ [35%]）
基本データ
【筋】 28、【敏】 25、【耐】 25、【知】 13、【判】 22、【魅】 20
基本攻撃 + 12；CMB + 22（組みつき + 26）；CMD 39
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《疾走》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》
技能〈威圧〉 + 20、〈隠密〉 + 18、〈軽業〉 + 22（跳躍 + 30）、〈生存〉 + 21、〈知覚〉 + 21、〈登攀〉 + 24、〈はったり〉 + 20
言語 地獄語、天上語、奈落語；テレバシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体
宝物 標準

特殊能力

精髓消耗（超常）シラの攻撃は何より恐ろしいことに、犠牲者の精髓の一部を吸い取ってしまう。シラが噛みつきによりとどめの一撃を命中させたか、爪か噛みつきによってクリティカル・ヒットを確定させたときには、目標は DC23 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 1d4 ポイントの【耐久力】吸収を受ける。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。
埃だらけの毛皮（変則）シラは皮膚を覆うざらざらした毛の内側で、大量の埃と灰を集め生み出している。1 回の移動アクションとして、彼らは自らの体を揺らしてその接敵面に埃の雲を作り出すことができる。この雲は視認困難を作り出す。シラに対して殴打、刺突、斬撃ダメージを（DR を考慮する前の時点で）少なくとも 10 ポイント以上与えた攻撃は、自動的にこの能力を誘発する。この埃の雲は 1 ラウンドの間持続する。この雲は微風で直ちに撒き散らかされる。

野獣のような追跡者、シラは狩り喰らうために生きる。擬人化された雌ライオンを思い起こさせるこのディヴはその強力な体格と鋭い感覚、そして恐ろしい本能で傲慢なる定命のものを追跡し、最も恐怖を抱かせる敵を打ち倒す。彼らは原野の恐ろしい自然と定命のものに対する獣と自然の公平さの化身である。彼らは文明化された存在が野蛮なる世界に直面すれば、いかに小さく希望のない存在なのかを証明することに喜びを見いだす。

シラは単独で狩りをすることを好み、一時的な狩りの一団を編成することに十分なほどにしか他者につきあうこともない。知的な獲物を欲してやまない彼らは犠牲者の肉体だけではなくその生命の精髓を捕らえて定命のものの魂の味を味わう。全てのディヴの中で最も野蛮な存在だが、シラはときにディヴの群れの斥候や暗殺者の役割を担うこともある。しかしこのような運用は一時的なものとなることが普通で、シラの野蛮な本能や仮への渴望を抑えていられる間だけ続けられる。

シラは簡単な殺害を求めることは決してない。選択できる目標の中でも、明らかに最も強力だと分かる相手を狙う。この衝動強迫に駆られている間、シラは生き残り、将来行う殺害による栄光を得る機会に重きを置く。そのためその戦略は伸張なものとなり、必ずしも獐猛にも前に突っ込むものとはならない。野蛮ではあるものの、シラはずる賢い狩人でもある。彼らは選んだ獲物を打ち倒すに完璧な機会を求めて、何週間も待つこともある。

ほとんどのシラは全長 10 フィート（約 3m）で、体重はおよそ 1,200 ポンド（約 544kg）。

ディヴ：セピド Div, Sepid

人間の倍ほどの背丈を持つ、この角の生えた恐ろしい戦士は巨大な刃を装備している。

セピド脅威度 14 Sepid

経験点 38,400
NE / 大型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）
イニシアチブ + 9；感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉 + 22

防御
AC 32、接触 14、立ちすくみ 27（+ 5 【敏】、+ 18 外皮、－ 1 サイズ）
hp 202（15d10 + 120）
頑健 + 13、反応 + 16、意志 + 15
DR 10 / 冷たい鉄および善；完全耐性 [火]、毒；抵抗 [酸] 10、[電気] 10；SR 25

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 + 1 ファルシオン = + 23 / + 18 / + 13（2d6 + 11 / 15 ～ 20）または
爪（× 2） = + 21（1d6 + 7）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 瓦礫の雨

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中 + 21）
回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、コンプリヘンド・ランゲージズ、スピーク・ウィズ・デッド（DC19）、ディーパー・ダークネス、ノンディテクション
3 回／日：アイス・ストーム、インヴィジビリティ、スコーチング・レイ、タッチ・オヴ・イディオシー、トゥルー・ストライク、フレイ、ブラインドネス／デフネス（DC18）、ミラー・イメージ
1 回／日：アニメイト・デッド、エナヴェイション、クリエイト・アンデッド、招来（4 レベル、1 体のガウワスまたは 1 体のシラ [40%]）、ディスインテグレート（DC22）、トゥルー・シーイング、ビストウ・カース（DC20）、ファイアーボール（DC19）、ブレイク・エンチャントメント、バイルフル・ポリモーフ（DC21）、ホールド・モンスター（DC21）

基本データ
【筋】25、【敏】20、【耐】27、【知】19、【判】19、【魅】22
基本攻撃 + 15；CMB + 23；CMD 38
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：ファルシオン》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《武器熟練：ファルシオン》、《迎え討ち》、《矢止め》B
技能〈威圧〉+ 24、〈隠密〉+ 19、〈真意看破〉+ 20、〈知覚〉+ 22、〈知識：次元界〉+ 22、〈知識：宗教〉+ 15、〈知識：神秘学〉+ 22、〈呪文学〉+ 22、〈はったり〉+ 24、〈飛行〉+ 15、〈魔法装置使用〉+ 24
言語 共通語、地獄語、天上語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 光線止め

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体
宝物 標準（+ 1 ファルシオン、その他の宝物）

特殊能力
光線止め（超常）1 ラウンドに 1 回、1 回の割り込みアクションとして、セピドは遠隔接触攻撃を必要とする光線や呪文をそらすために、その《矢止め》特技を使用することができる。
瓦礫の雨（超常）1 日に 3 回、1 回の標準アクションとして、セピドは石、木、金属その他の瓦礫を呼び出すことができる。この瓦礫

は降り注ぎ、高さ 10 フィート、半径 40 フィートでセピドを中心とした円柱の範囲内にいるすべてのクリーチャーに打ち付ける。これらは 15d6 ポイントの殴打ダメージを与える（反応セーブ DC25 で半減）。この攻撃はセピドを傷つけることはなく、ダメージ減少を考慮する際に悪属性の攻撃と見なされる。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

ディヴの将軍であるセピドは、彼らが通り抜ける場所すべてに恐怖と殺戮、絶望を撒き散らす。彼らは戦闘を拡大し、反乱に駆り立て、撃退するために英雄を探し求めて、民衆に希望を与える全てを破壊する。その手にファルシオンを持つセピドは、しばしば彼らが育てた忌まわしい軍団の最前線に立つ。
セピドは真実をゆがめることに喜びを見出す。しかし全てのディヴが嘘をつくものの、セピドは自らが求めたことの反対をなすことで自分を予測不可能な存在とし、賢い敵がセピドの情報を使ってセピド自身の利益に向かわせる。
セピドは全長 13 フィート（約 4.6m）で重量は 1,500 ポンド（約 680kg）よりも重い。

ディヴ：ドル Div, Doru

この縛られた髪と曲がった角のついた獣の頭には肉体がなく、虚空を飛び回る。

ドル 脅威度 2 Doru

経験点 600
NE / 超小型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界）
イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、暗闇を見通す；〈知覚〉 + 7

防御
AC 18、接触 15、立ちすくみ 15（+ 3 【敏】、+ 3 外皮、+ 2 サイズ）
hp 16（3d10）
頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 4
DR 10 / 冷たい鉄または善；完全耐性 [火]、毒；抵抗 [酸] 10、[電気] 10；SR 13

攻撃
移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（完璧）
近接 噛みつき = + 9（1d4 - 1、加えて “毒”）
接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート
擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 8）
常時：ディテクト・グッド、ディテクト・マジック
回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）
3 回／日：チャーム・パースン（DC13）、マイナー・イメージ（DC13）
1 回／日：サジェスチョン（DC14）
1 回／週：コミュニケーション（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）
基本データ

【筋】 8、【敏】 17、【耐】 10、【知】 10、【判】 12、【魅】 14
基本攻撃 + 3；CMB + 4；CMD 13（足払いされない）
特技《武器熟練：噛みつき》、《武器の妙技》
技能《隠密》 + 17、《知覚》 + 7、《知識：次元界》 + 6、《知識：神秘学》 + 6、《呪文学》 + 6、《はったり》 + 8、《飛行》 + 11
言語 地獄語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体
宝物 なし

特殊能力
毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC13；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2 【判】；治療 2 回連続のセーブ成功。

ドルは夜に悪臭のする風を漂い、偽りの神の使者として汚れた直感を囁くディヴである。荒々しい髪はドルの 6 つの捻れた角の周りでしなり、平らな鼻、牙の伸びた口、赤く明滅する目は胴体のない怪異の恐ろしい姿そのものである。ドルはほとんど常に飛んでおり、彼らが関わるものたちの目の高さを維持することを好む。飛行していない時には、ドルは角で跳ねまわり歯をカタカタと鳴らすといった心をかき乱す振る舞いをしながら地面を転がりまわる。これによりこのクリーチャーは笑い声や車輪のような音を立て、子供を怯えさせ気弱な人に衝撃を与える。

ディヴでもっとも弱きものであるドルは他のディヴの使者や従者の役割を担い、時には定命の呪文の使い手に仕えることもある。強力な戦闘員ではないが、ドルは相当に巧妙な方法で滅びを撒くことを好む。彼らは誇張された情報や明らかな嘘で定命のものを墮落させることを楽しみ、感受性の高い存在を不要で邪悪なものに変えようとする。例えばドルが知性のある存在を墮落させることに完全に失敗したとしても、彼らは犠牲者の意志を弱め、将来の墮落し滅びを迎えるためにより影響を受けやすくなるように仕向ける。

全てのディヴはその個性に応じた隠れた欠陥を持つ——ドルは秘密を常に考えている。この強欲なフィンドは守銭奴が金を貯め込んでいるという秘密や噂を抱え込む。この情報への飢餓感、好奇心の強いドルを、特別な興味や価値のある物語を持っていると信じているもの達が秘密の知識を明かすという非常識な取引に駆り立てる。特に将来の魂を墮落させる、彼らの目的を達成する情報であればなおのことだ。このような取引はその奉仕作業が他のディヴに対するものであっても定命の呪文の使い手に対するものであっても、通常ドルを奴隷の地位に押しやることになる。ドルは頭のよいクリーチャーでありしばしば二重（ときには三重）スパイとなるが、長い間複雑な嘘やごまかしを続けることはほとんどない。ドルは全てのディヴがそうであるように定命のものを忌み嫌い、長くでも数十年以上長い期間そのような存在に服従し続けることは難しい。極めて貴重で冒険的な秘密だけが、百年以上の間ドルを定命の主人に対して忠実であり続けさせることができる。

より強力なディヴや定命の呪文の使い手に仕えながらもディヴは伝言を運び、ディヴは秘密の源から直接引き上げられる事がほとんどだ。その潜在能力と不可視状態による盗聴能力、そして危険な状況から抜け出す魔法の方法といったドルの擬似呪文能力が、彼らをすばらしい密偵とする。定命のものに従うドルは、このディヴの所有期間が終わった後に主人を操ることを自慢にしている。不浄な力と古代の邪悪な秘密を探す邪悪な呪文の使い手はドルを使い魔として仕えさせることが多い。中立にして悪で少なくとも 7 レベルの呪文の使い手は、《上級使い魔》特技を持つことでドルを使い魔とすることができる。

ディヴ：パイラカ Div, Pairaka

青い肌をして露出度の高い衣装をたなびかせるこの人型のフィンドは下劣な欲望の全てを呼び起こす情熱的な視線を持つ。

パイラカ 脅威度 7 Pairaka

経験点 3,200
NE / 中型サイズの来訪者（ディヴ、悪、他次元界、変身生物）
イニシアチブ + 9; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、暗闇を見通す; <知覚> + 16

防御

AC 23、接触 15、立ちすくみ 18（+ 5 **【敏】**、+ 8 外皮）
hp 76（9d10 + 27）
頑健 + 6、反応 + 11、意志 + 10
DR 10 / 冷たい鉄または善; **完全耐性** [火]、毒、病気; **抵抗** [酸] 10、[電気] 10; **SR** 22

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（良好）
近接 爪（× 2）= + 14（1d6 + 3、加えて“病気”）
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル; 精神集中 + 19）
常時：ディテクト・グッド、ディテクト・マジック
回数無制限：チャーム・モンスター（DC20）、ディメンジョン・ドア（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、ミスディレクション（DC19）
1 回/日：インセクト・ブレイグ、招来（3 レベル、1d4 体のドル [50%]）

基本データ

【筋】 17、**【敏】** 20、**【耐】** 16、**【知】** 14、**【判】** 18、**【魅】** 24
基本攻撃 + 9; **CMB** + 12; **CMD** 27
特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》、《ホバリング》
技能〈威圧〉+ 16、〈隠密〉+ 17、〈交渉〉+ 18、〈真意看破〉+ 13、〈知覚〉+ 16、〈知識：次元界〉+ 13、〈知識：地域〉+ 13、〈はったり〉+ 20、〈飛行〉+ 16、〈変装〉+ 18
言語 地獄語、天上語、奈落語; テレパシー 100 フィート
その他の特殊能力 変身（小型または中型の、動物または人型生物; ポリモーフ）

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず（破滅界アバドン）
編成 単体
宝物 標準

特殊能力

病気（超常） パイラカは 2 つの病気の保因者である。その爪は腺ペストを伝搬させ、その肌に熱心に触れた（愛撫や組みつきなど）ならば被害者は震え病に曝される。
腺ペスト：爪・致傷型; セーヴ 頑健・DC17; 潜伏期間 1 日; 頻度 1 回/日; 効果 1d4 **【筋】** ダメージ、1 **【魅】** ダメージ、および対象は疲労状態になる; 治療 2 回連続のセーヴ成功。
震え病：接触型; セーヴ 頑健・DC13; 潜伏期間 1 日; 頻度 1 回/日; 効果 1d8 **【敏】** ダメージ; 治療 2 回連続のセーヴ成功。
淫夢（超常） パイラカは眠っているクリーチャーを悩ませることができる。知性のあるクリーチャーが眠っている間、パイラカは目標の精神の中に入り込み、その夢を好きな夜の映像にねじ曲げることができる。犠牲者はパイラカがこの能力を使用している間眠っていなければならない、パイラカは 100 フィート以内にいないとできない。目標が DC21 の意志セーヴに失敗したなら、生々しく肉体的で鮮明な幻覚を経験して起きるまで息もできず過労状態となる。目標が墮落した魂であってさえ、この夢の性的な本性を楽しんでいる

ことはほとんどない。というのは、この映像は目標が心に抱くかもしれないとパイラカが見当をつけたいくつかの禁忌を引き出したものであるためだ。セーヴ DC は **【魅力】** に基づいている。眠らなかったり夢を見ないクリーチャーはこの効果に完全耐性を持つ。

誘惑と破滅の官能的な組み合わせであるパイラカは、汚らわしい解放された色欲の具現化である。パイラカは物質界にいる間その真の姿で過ごすことはほとんどなく、将来誘惑対象となる相手や滅ぼす関係、妄想を駆り立てる相手にとって魅力的な姿にその身を包むことを選ぶ。その真の姿では、パイラカの体は燃えるような痒疹、膿のにじんだ吹き出物、ぱんぱんに張った水ぶくれが一面に広がる不快なものだ。これらは肉体的、精神的な腐敗を連想させる。
パイラカは倒錯を誇りとしている。彼らは恋人に背を向けさせ友情の絆を破壊することをこよなく愛する。パイラカはこのゆっくりとした苦悩を味わい、互いに失恋したり失望したりすることを味わい楽しむ。彼らの第一の道具として色欲と性を使い、かつて友達だった関係を断ち切るために禁忌や性欲を使用する。パイラカは病気を蔓延するために、魅力的な犠牲者と肉体的に接触する方法として誘惑もする。

他の全てのディヴが弱点を持つように、パイラカは赤という色に我慢することができない。彼らはこの色の服を着ることはなく、赤く塗られた場所に入ることもない。彼らは常に赤い色合いをした服を身にまとうクリーチャーを最初に攻撃する。
パイラカは全長 6 フィート（約 1.8m）で重量は 150 ポンド（約 68kg）。彼らの肌の色は個体ごとに多種多様である。

ディセンチャンター Disenchanter

この青い毛を生やしたクリーチャーは、短い鼻とらくだのような身体を誇らしげに見せている。その周りの空気は魔法のエネルギーで揺らめいている。

ディセンチャンター 脅威度 3 Disenchanter

経験点 800

N／大型サイズの魔獣

イニシアチブ＋3；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック、夜目；〈知覚〉＋9

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 12（＋3【敏】、＋3 外皮、－1 サイズ）
hp 30（4d10＋8）

頑健＋6、反応＋7、意志＋4

DR 5／魔法

弱点 ディスペル・マジックに対する脆弱性

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 鼻＝＋7 接触（呪文除去）、蹄（×2）＝＋2（1d6＋2）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート（鼻は 10 フィート）

特殊攻撃 魔力の噴出

擬似呪文能力（術者レベル 4；精神集中＋3）

常時：ディテクト・マジック

3 回／日：マジック・ウェポン

1 回／日：ディメンジョン・ドア

基本データ

【筋】19、【敏】17、【耐】14、【知】5、【判】12、【魅】8

基本攻撃＋4；CMB＋9；CMD 22（対足払い 26）

特技《技能熟練：知覚》、《鋼の意志》

技能〈脱出術〉＋5、〈知覚〉＋9

言語 なし

生態

出現環境 暑熱／地上

編成 単体、2 体、または一家（成体 2 およびヤング・クリーチャー・テンプレートを適用した子供 1～2）

宝物 なし

特殊能力

呪文除去（変則） ディセンチャンターは近接接触攻撃としてその鼻を使用し、対象が着ているか手に持っているか運んでいる魔法のアイテムから魔力を吸い込むことができる。ディセンチャンターは目標の頑健セーブと術者レベル判定（＋4）で対決を行う。もしこの判定に成功したなら、ディセンチャンターはそのアイテムの魔力を吸い取り、非魔法のものに変えてしまう。目標の魔法のアイテムが効果を受けたかどうかを識別するためには、Core Rulebook の 216 ページにある表 9-2 を使用すること（ヘッドバンドや同種の頭スロットを占めるアイテムの場合はまず自分で身につけようとするので、ディセンチャンターはこの能力をそのようなアイテムに使用することはない）。ディセンチャンターは代わりに、特定の目に見えるアイテムを目標にすることもできる。このような場合、普通彼らはもっとも目に付くアイテムを目標とする。アーティファクトはこの能力に完全耐性を持つ。ディセンチャンターはこの能力を、直接触れたものに対してしか使用することはできない。布のような薄い膜であっても、この能力からアイテムを守る方法として有効に働く。**魔力の噴出（超常）** 1 日に 1 回、ディセンチャンターはその鼻を通して、20 フィート円錐形の爆発に広がる生の魔法エネルギーを放つことができる。この円錐の範囲にいるクリーチャーは 4d6 ポイントのダメージを受ける（DC14 の反応セーブに成功すれば半減）。呪

文抵抗を行える魔法の効果に耐性を持つクリーチャー（ゴーレムなど）はこの能力に完全耐性を持つ。このセーブ DC は【耐久力】を基準に算出されている。

ディスペル・マジックに対する脆弱性（変則） ディスペル・マジックの目標となったディセンチャンターは、術者レベルごとに 1d6 ポイントのダメージを受ける（最大 10d6、頑健セーブに成功すれば半減）。グレーター・ディスペル・マジックも同様に機能する（最大 20d6、頑健セーブにより半減）。

ディセンチャンター（呪文を取り除くもの）は青い毛を生やしたクリーチャーである。その姿は物をつかむのに適した鼻を持った、ヒトコブラクダに似ている。このクリーチャーは魔法を感知することができる。彼らは食料として魔法を取り込む。魔法のアイテムの力を吸収し、それをそのコブの中に魔法エネルギーとして貯めておく。ディセンチャンターは社会生活を営むクリーチャーであり、しばしば他の知的存在との交わりを求める。彼らはトレジャー・ハンターにとって素晴らしい乗騎や追跡獣となる。

一般的なディセンチャンターは全長 8 フィート（約 2.4m）、重量 1,600 ポンド（約 726kg）。

ティタンTitan

ティタン：ヘカトンケイルTitan, Hekatonkheires

この巨体は50の頭とその倍はある無数の腕を持つ、塔のような人型生物に見える。その手にはそれぞれ異なる武器を身につけている。

ヘカトンケイル脅威度 24 Hekatonkheires

経験点 1,228,800

CE／超巨大サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ＋6；感覚 全周囲視覚、暗視 120 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋35

防御

AC 42、接触 4、立ちすくみ 40（＋8 鎧、＋2【敏】、＋30 外皮、－8 サイズ）

hp 516（24d10＋384）；再生 10（エピック）

頑健＋30、反応＋12、意志＋18

DR 20／エピックおよび秩序；完全耐性 老化、[即死] 効果、病気、[精神作用] 効果；SR 35

攻撃

移動速度 60 フィート；エア・ウォーク

近接＋3 武器＝＋38／＋33／＋28／＋23（6d6＋22、加えて“百腕の大旋風”）または叩きつけ＝＋37（4d8＋21、加えて“朦朧化”）

遠隔 岩＝＋19／＋14／＋9／＋4（4d8＋31／18～20）

接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート

特殊攻撃 岩投げ（200 フィート）、朦朧化叩きつけ

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋27）

常時：エア・ウォーク、スペル・ターニング、トゥルー・シーイング

回数無制限：グレーター・ディスペル・マジック、センディング、チェイン・ライトニング（DC23）、ビストウ・カース（DC21）、ファインド・ザ・パス、ブレイク・エンチャントメント

3 回／日：グレーター・スクライミング（DC24）、ヒール、マス・サジェスション（DC23）

1 回／日：インブリズンメント（DC26）、グレーター・スペル・イミュニティ、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（DC26）、ドミネイト・モンスター（DC26）

基本データ

【筋】48、【敏】15、【耐】43、【知】22、【判】19、【魅】24

基本攻撃＋24；CMB＋51；CMD 71

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《強打》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》

技能〈威圧〉＋34、〈軽業〉＋29（跳躍＋41）、〈交渉〉＋31、〈真意看破〉＋35、〈製作：どれでも〉＋33、〈生存〉＋28、〈脱出術〉＋29、〈知覚〉＋35、〈知識：次元界〉＋33、〈知識：歴史〉＋30、〈登攀〉＋46、〈はったり〉＋34

言語 共通語、天上語、奈落語；テレパシー 300 フィート

その他の特殊能力 戦場の御手、次元跳躍

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 ×3（50～100 個のさまざまな武器、その他の宝物）

特殊能力

戦場の御手（超常）ヘカトンケイルが装備したすべての武器は、このティタンが手に持っている限り＋3の強化ボーナスを得る。ダ

メージ減少を通すことを目的とした場合、ヘカトンケイルの攻撃はエピックかつ悪として扱われる。加えて、ヘカトンケイルの無数の武器は攻撃を防ぐ際に有効に働くため、その AC に＋8 の鎧ボーナスを与える。

百腕の大旋風（変則）ヘカトンケイルはその無数の手に様々な種類の何ダースもの武器を手にしている。しかし近接攻撃を行う際には、それぞれを独立した攻撃として解決する必要はない。その代わりに、このティタンが手にした武器で攻撃する際、通常通り攻撃をロールし（1 回の標準アクションとして 1 回の攻撃を行うか、1 回の全ラウンド・アクションとして 4 回の攻撃を行うかのいずれか）、攻撃ごとに間合いにいて攻撃ロールが AC 以上となったすべてのクリーチャーに攻撃が命中する。その攻撃ロールがクリティカル・ヒットとして有効なものであったなら、そのクリティカルはヘカトンケイルの選択するクリーチャー 1 体に適用される。ヘカトンケイルはその攻撃が殴打、斬撃、刺突ダメージのいずれを及ぼすのかを、それぞれの攻撃ごとに 1 回のフリー・アクションとして切り替えることができる。

次元跳躍（超常）ヘカトンケイルは物理的に次元界の境界を粉碎し、目標の次元界自身をあっさりと砕くことで次元界を行き来する。1 年に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、ヘカトンケイルは跳躍の一部として、他の次元界へ行くためにブレイン・シフトを（同名の呪文と同じように）することができる。このようにして移動する場合、ヘカトンケイルは自分自身とその装備品しか運ぶことはできない。ヘカトンケイルが目標の次元界に到達すると、空から落下し地面に衝突する。これにより轟音と炎を伴う壊滅的な爆発を生み出す。ヘカトンケイルが落下した場所から 300 フィート以内にいる全てのクリーチャー（このティタン自身も含む）は 20d6 ポイントの殴打ダメージと 20d6 ポイントの[音波]ダメージを被る（DC38 の反応セーブにより半減）。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

朦朧化叩きつけ（変則）1 回の標準アクションとして、ヘカトンケイルは間合いにいる全てのクリーチャーに対して、任意の武器での攻撃を 1 回の叩きつけ攻撃に控えることができる。その攻撃が命中したなら、その目標はダメージを受け、DC41 の頑健セーブを行わねばならない。それに失敗すると 1d6 ラウンドの間朦朧状態となる。この DC は【筋力】に基づいている。

創られてすぐに神々に敬遠された恐るべき嫌悪の対象、ヘカトンケイルは存在するティタン族の中でおそらく最も力があり破壊的な種族であろう。ティタン——神々の神聖な力を妬む——が神格に対して反旗を翻した時、ヘカトンケイルは武器をつた最初の者たちの中にいた。彼らは自らに対して創造者が抱く嘲りにうんざりしていたのだ。エリュシオンのティタン族の裏切りにより、神々はヘカトンケイルを速やかに捕らえることになった。ヘカトンケイルの力は莫大なもので、その死の同胞とともにアビスに送ったとしても消滅させることはできないと神々は気づいた。その代わりに神々は、彼らが見つけることのできる多次元宇宙から最も遠い場所にヘカトンケイルを追放した。そこにヘカトンケイルは知るもののない永劫の時を、一面の無の中で漂流した。そして孤独から産み出された狂気が彼らの記憶を破壊した。しかし彼らの狂気により、その粉々になった巨体は世代交代のために破壊の探求の中で子孫を産み、強力な子孫たちが次元界の境界をぶち壊し、多次元宇宙を自由に彷徨う方法を見つけ出したのだ。

神は最初にヘカトンケイルを 3 体だけ創り出した。アビスへのゲートを見張らせる究極の戦士を作ろうとしたのだ。この 3 体の古代のティタンは次元界の間にある誰も知らない空間を、今なお漂っている。現在世界を闊歩するヘカトンケイルは、これらの低級な落とし子に過ぎない。しかし「低級な」ティタンと言われてなお、彼らは想像を絶するほどの力をその内に保ち続けている。彼らはそもそも、何故この忘れられた先祖たちが消滅することになったのかについての知識を持っていない。そのために彼らは世界すべてを破壊しながら、その答えを探して彷徨っている。彼らは歪められた暴力機関であり、その存在は命の破壊と、神に仇なす古来の戦争を思い起こすもの（彼らの先祖の記憶を持つ悪霊のみから受け継いだもの）

に基づいている。

多次元宇宙に戻ってその姿を表したヘカトンケイルは異なる領域から現れる。そのためある落とし子が1体と合ったことがあっても他の2体の記憶はない。2体以上のティタンが協力した場合の力により生じたエネルギーを測ることは学者にはできないとはいえ、いつでもこの世界で遭遇するヘカトンケイルが1体だけだというのは幸運なことだ。彼らは次元界に1人でやってくる。はるか昔に生まれた時の目的が何だったのか思い出すまでは、いかなる仲間を連れることもない。

ヘカトンケイルは肉親である他のティタンと同程度に頭が良い。しかし彼らは一見した限りでは破壊的で、思慮のない素振りをしながら歩き回っている。彼らは他のクリーチャー、とりわけ慈悲を求める者たちとやりとりするために時間を費やすことはない。ヘカトンケイルは破壊のために創られた。そしてそれこそが彼らが望むこと全てである。その拳を振るって打ち砕き、武器の一撃で貫くことは彼ら自身との対話である。彼らは主を持つことはなく、真の名を呼ばれるまではその終わらない蹂躪をやめることはない。真の名を定命のものが知っていることはほとんど——あるいはまったく——ない。彼らの名を知るものがそれをただ囁くだけで、その単なる言葉によってその無限な力をもたらすようになる。

召喚術士がこのティタンが現在いる次元界を知っており、かつヘカトンケイルが呼ばれるのを待っている真の名を知っているのであれば、ヘカトンケイルをゲートのような強力な呪文によって喚び出すことができる。しかしそのような技法に挑戦することは狂気に満ちた邪悪なものでしかない。この特徴的な巨人の力はあまりに強力であるために操ることなどできず、例えかつていた場所からこの領域へと消えたとしても、ヘカトンケイルがこの世界を視界に収める前につかの間訪れることはほとんどない。例外は彼らがただこの地を破壊する、という欲望を満たすためという場合だ。

決して寝付くことのない見張りであるため、ヘカトンケイルは50の頭と100の腕を持つ。その100の手から投げられる岩は巨礫ほどに大きく、ヘカトンケイルがそのような岩を投げるところを見て生きていたものは、空から山まるごと1つが降ってきたようだったという話を伝えている。この様のものではない膂力に加えて、ヘカトンケイルは電光と雷鳴の力を巧みに制御することでも知られている。個々のヘカトンケイルの到来は、その地域における突然の荒々しい嵐が端緒となる。全てのティタン同様、ヘカトンケイルは不死なるものであり、討伐されるまで死ぬことはない。

ヘカトンケイルは全長50フィートで、重量は25トン。

ディノサウルス Dinosaur
ディノサウルス：イグアノドン Dinosaur, Iguanodon

このディノサウルスは二足でも四足でもくつろいでいるように見える。その前足は狂ったような見た目の親指に似た棘で飾られている。

イグアノドン 脅威度 6 Iguanodon

経験点 2,400

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ + 2；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+ 12

防御

AC 19、接触 10、立ちすくみ 17（+ 2 【敏】、+ 9 外皮、－ 2 サイズ）
hp 76（9d8 + 36）

頑健 + 10、反応 + 8、意志 + 4

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）＝+ 13（1d8 + 8 / × 3）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 親指の棘

基本データ

【筋】27、【敏】14、【耐】19、【知】2、【判】12、【魅】7

基本攻撃 + 6；CMB + 16；CMD 28（対足払い 32）

特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《疾走》、《武器熟練：爪》

技能《隠密》+ 4、〈知覚〉+ 12

生態

出現環境 暑熱／森林または沼地

編成 単体、2 体、または小さな群れ（3～6）

宝物 なし

特殊能力

親指の棘（変則） イグアノドンの親指の棘は重大な傷を刻むことができる——これらはクリティカル・ヒットにおいて 3 倍のダメージを与える。

イグアノドンは大きな草食竜である。彼らは豊富な植物を利用することのできる沼地や森を棲み家とする。イグアノドンは四足ではなく二足で移動することができる。これにより深い草木の中を移動したり林冠から垂れ下がるおいしい一口に届かせたりする必要に合わせて、一方の姿勢から他方へ素早く切り替えることができる。

イグアノドンは草食竜だが、すぐに頭に血が昇ることで知られる。彼らの親指の棘により、その爪は極めて危険な武器となっている——その爪の一方からの確に放たれた一振りは、その素早い攻撃 1 回で飢えた肉食獣を縮こまった獣に変えてしまう。イグアノドンは全長 30 フィート（約 9.1m）で重量は 6,000 ポンド（約 2,720kg）。

ディノサウルス：スピノサウルス Dinosaur, Spinosaurus

この巨大なトカゲはワニのような口をしており、強力な前足とカラフルな帆のような頭部を持つ。この頭部は走る時後部に倒れる。

スピノサウルス 脅威度 11 Spinosaurus

経験点 12,800

N / 巨大サイズの動物

イニシアチブ + 6；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+ 25

防御

AC 24、接触 8、立ちすくみ 22（+ 2 【敏】、+ 16 外皮、－ 4 サイズ）
hp 170（20d8 + 80）

頑健 + 16、反応 + 16、意志 + 9

攻撃

移動速度 40 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき＝+ 23（2d8 + 12 / 19～20、加えて“つかみ”）、爪（× 2）＝+ 23（2d6 + 12）

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、飲み込み（2d8 + 12、AC18、hp17）

基本データ

【筋】34、【敏】15、【耐】18、【知】2、【判】13、【魅】13

基本攻撃 + 15；CMB + 31（組みつき + 35）；CMD 43

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《持久力》、《疾走》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》、《よろめき化クリティカル》

技能《水泳》+ 28、〈知覚〉+ 25

その他の特殊能力 息こらえ

生態

出現環境 暑熱／森林または沼地

編成 単体、2 体、または小さな群れ（3～6）

宝物 なし

ティラノサウルスより大きいスピノサウルスは、全長 60 フィート（約 18.2m）、重量 25,000 ポンド（約 11.3t）以上。彼らは主に湾岸や川の岸で狩りを行う。

ディノサウルス：ディメトロドン Dinosaur, Dimetrodon

このしゃがんだ爬虫類クリーチャーの背中にある大きな帆は、
獣が前方に忍び寄るように収縮し痙攣する。

ディメトロドン 脅威度 3 Dimetrodon
経験点 800 N / 大型サイズの動物 イニシアチブ + 6；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 6
防御
AC 14、接触 11、立ちすくみ 12（+ 2 【敏】、+ 3 外皮、－ 1 サイズ） hp 34（4d8 + 16） 頑健 + 8、反応 + 6、意志 + 2
攻撃
移動速度 30 フィート 近接 噛みつき = + 8（1d8 + 7 / 19 ～ 20） 接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート 特殊攻撃 猛烈な噛みつき
基本データ
【筋】 20、【敏】 15、【耐】 18、【知】 1、【判】 12、【魅】 3 基本攻撃 + 3；CMB + 9；CMD 21（対足払い 25） 特技《イニシアチブ強化》、《武器熟練：噛みつき》 技能〈隠密〉 + 3、〈知覚〉 + 6
生態
出現環境 暑熱／森林 編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 12） 宝物 なし
特殊能力

猛烈な噛みつき（変則）ディメトロドンの顎は、サイズの異なる 2 つのカミソリのように鋭い歯で覆われている。これによりこのクリーチャーの噛みつき攻撃はクリティカル可能域が 19 ～ 20 となっている。

ディメトロドンはクロコダイルに似た姿をした四足歩行の爬虫類である。その尖っていない口にはぎざぎざの鋭い歯がいっぱい生えている。その最も特徴的な部分は背中に長く伸びた大きな帆だ。この帆を伸縮させることで、この冷血の爬虫類は簡単に体温を制御することができるのだ。形の上ではディノサウルスではないが、ディメトロドンはこの手のクリーチャーが居住する地域に住む姿がしばしば目撃されている。

完全に成長した成体のディメトロドンは 15 フィート（約 4.6m）ほどの全長になり、その重量は 2,000 ポンド（約 907kg）を超える。

ディノサウルス：パキケファロサウルス Dinosaur, Pachycephalosaurus

この二足歩行する爬虫類は、骨のようなフリルと尾根で飾られた丸みを帯びたドーム状の頭部を持つ。

パキケファロサウルス 脅威度 4 Pachycephalosaurus
経験点 1,200 N / 大型サイズの動物 イニシアチブ + 2；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 8
防御
AC 17、接触 11、立ちすくみ 15（+ 2 【敏】、+ 6 外皮、－ 1 サイズ） hp 37（5d8 + 15） 頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 2
攻撃
移動速度 40 フィート 近接 叩きつけ = + 8（2d6 + 9） 接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート 特殊攻撃 打ちのめす突撃
基本データ
【筋】 22、【敏】 15、【耐】 17、【知】 2、【判】 12、【魅】 5 基本攻撃 + 3；CMB + 10；CMD 22 特技《強打》、《疾走》、《突き飛ばし強化》 技能〈隠密〉 + 2、〈知覚〉 + 8
生態
出現環境 暑熱または温暖／平地 編成 単体または 2 体 宝物 なし
特殊能力

打ちのめす突撃（変則）パキケファロサウルスが突撃の終了時に叩きつけによる攻撃を目標にヒットさせたなら、1 回のフリー・アクションとして突き飛ばしを行うことができる。これにより、攻撃した目標はこのディノサウルスが突撃したものと同じ方向に移動させられる。パキケファロサウルスは押しやった目標と共に移動することは出来上に。パキケファロサウルスが突撃の最後に行った叩きつけ攻撃でクリーチャーに対してクリティカル・ヒットを与えたなら、目標は 1 ラウンドの間よろめき状態となる。目標が DC18 の頑健セーブに成功したならこのよろめき効果は無効化されるが、目標はそれでもこのディノサウルスの突き飛ばし効果の影響を受ける。このセーブ DC は【筋力】に基づいている。

パキケファロサウルスは通常は平和的なディノサウルスである。しかし発情期や、襲撃する可能性があるものが群れに侵入すると怒りにかられ暴力的になる。このディノサウルスの頭蓋骨は、いくつもの骨でできた角によって囲まれた、独特のドーム状の王冠を持つ——このディノサウルスの強力で引き締まった首と合わさることで、この王冠は大きなダメージを与えるに十分な、まるで破城槌がごとき突撃を可能にする。

パキケファロサウルスは全長 15 フィート（約 4.6m）、重量は 1,400 ポンド（約 635kg）にまで成長する。

ディビューク Dybbuk

このニヤニヤ笑う亡霊は狂気に満ちた目と、操り人形のように痙攣し揺れ動く血のように赤い手を持つ。

ディビューク 脅威度 15 Dybbuk

経験点 51,200
NE / 中型サイズのアンデッド（非実体）
イニシアチブ + 15；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 29

防御
AC 28、接触 28、立ちすくみ 17（+ 7 反発、+ 11 【敏】）
hp 207（18d8 + 126）
頑健 + 13、反応 + 17、意志 + 17
防御的能力 非実体、エネルギー放出に対する抵抗 + 4；DR 10 / 善；
完全耐性 アンデッドの種別特徴；SR 26

攻撃
移動速度 飛行 60 フィート（完璧）
近接 痛みの接触＝+ 19 接触（7d6）
特殊攻撃 憑霊
擬似呪文能力（術者レベル 18；精神集中+ 25）
回数無制限：ディテクト・ソウツ（DC19）、テレキネシス（DC22）
3 回／日：インフリクト・シリアス・ウーンズ（DC20）、ドミネイト・
モンスター（DC22）、フィーブルマインド（DC22）
1 回／日：グレーター・ヒロイズム、タンズ、モディファイ・メモリー
（DC21）

基本データ
【筋】一、【敏】32、【耐】一、【知】15、【判】18、【魅】25
基本攻撃 + 13；CMB + 24；CMD 41
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《追尾》、
《鋼の意志》、《武器の妙技》、《踏み込み》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》
技能《威圧》+ 28、《隠密》+ 32、《交渉》+ 25、《真意看破》+ 29、《知
覚》+ 29、《はったり》+ 25、《飛行》+ 19
言語 共通語、天上語、奈落語

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 なし

特殊能力
憑霊（超常）1 ラウンドに 1 回、ディビュークは物質界にいるクリー
チャーと自らを融合させることができる。この能力はマジック・
ジャー呪文（術者レベル 18）と同様に扱うが、容器を必要としな
い点が異なる。この能力を使用するためには、ディビュークは目標
と隣接していなければならない。目標は DC26 の意志セーブに成功
することでこの攻撃に抵抗することができる。セーブに成功したク
リーチャーは、同じディビュークの憑霊に対して 24 時間の間完全
耐性を得る。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。
痛みの接触（超常）接触攻撃に成功することで、ディビュークは目
標の肉体を駆け抜ける痛みを伴う発作を引き起こし、7d6 ポイント
のダメージを与えることができる。痛み完全耐性を持つクリー
チャーはこの接触から一切のダメージを受けない。
物体保有（超常）ディビュークは大型以下で誰も所持していない物
体を所持するために、憑霊能力を使用することができる。これはア
ニメイト・オブジェクトであるかのようにその物体を活動させるが、
ディビュークはその物体と融合し、生きているクリーチャーである
かのようにその物体を操る。ディビュークは物体を保有している間、
会話をしたり他の特殊能力を使用することはできない。

見当はずれの魂である。ゴーストのように定命のものの世界に漂っ
ており、永遠にその魂に刻まれた大いなる過ちを正すという愚かな
願いを果たそうとしたり、永遠に直面することを運命付けられた苦
痛を単に拡散したりする。実体がなく彷徨っているがゆえ、肉体が
無く、盗んで苦痛をはみ散らかすために延々と定命のものや命のな
い身体を探し求める間に、ディビュークは次第にその苦しみと怒り
を強めていく。汚らしい操縦者である彼らは、苦痛をもたらす
ために犠牲者の近くにある素晴らしい潜在力を持つ肉体を探してい
る。その仲間を破壊したり内部から無辜なるものに拷問を加えて導
く者の意図を変えることで喜びを得るためだ。ディビュークはまた
恐怖を撒き散らすために命を持たない物体を活動させる。混乱し恐
怖させるために死体を操り、引き起こされた混乱を大いに楽しむ。
彼らが選んだ犠牲者を苦しめるために永遠の全てを持つことに気づ
いているものがほとんどだ。そして生きた目標を何週間も何ヶ月も
静かに待ち続け、新たにその恐怖を引き起こす瞬間を待ち続けてい
るのかもしれない。

ディビュークは大きな罪や痛ましい自殺のために審判を免れた、

デヴィル Devil

デヴィル:コントラクト・デヴィル Devil, Contract

錆色の肌と突き出た王冠の先のような角を持つ、この筋骨たくましいデヴィルは非常に長い契約書を巻いたものを持つ。

コントラクト・デヴィル 脅威度 10 Contract Devil

経験点 9,600

LE／中型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ＋11；感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉＋26

防御

AC 25、接触 18、立ちすくみ 17（＋7【敏】、＋1回避、＋7外皮）hp 136（13d10＋65）

頑健＋9、反応＋15、意志＋16

DR 10／善；完全耐性【火】、【精神作用】 効果、毒；抵抗【酸】10、【冷気】10；SR 21

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 束縛する契約書（ウィップ）＝＋20／＋15／＋10（1d4＋7、加えて“出血”）、突き刺し＝＋11（2d6＋3）

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート（束縛する契約は 10 フィート）

特殊攻撃 束縛する契約書、出血（1d6）、串刺し（2d8＋4）

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋19）

常時：タンズ

回数無制限：アイデンティファイ、イレイズ、センディング、ディテクト・ソウツ（DC18）、ディメンジョン・ドア、ビストウ・カース（DC20）、プロデュース・フレイム、メジャー・イメージ（DC19）3回／日：アーケイン・アイ、ヴィジョン、グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、サイレンス（DC18）、スコッチング・レイ、ブレイク・エンチャントメント、ホールド・パースン（DC18）、メイジズ・プライヴェイト・サンクタム、ロケット・クリーチャー

1回／日：コンタクト・アザー・ブレイン、招来（4レベル、1d6体のピアデッド・デヴィルまたは1体のボーン・デヴィル [50%]）、シンボル・オヴ・ペイン（DC21）、ディスマサル（DC21）、ディレイド・ブラスト・ファイアーボール（DC23）、ブレイン・シフト（DC23）

基本データ

【筋】17、【敏】25、【耐】20、【知】24、【判】23、【魅】22

基本攻撃＋13；CMB＋16；CMD 34

特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《強行突破》、《説得力》、《鋼の意志》

技能《威圧》＋26、〈言語学〉＋20、〈交渉〉＋26、〈職能：書記〉＋19、〈真意看破〉＋26、〈知覚〉＋26、〈知識：貴族〉＋23、〈知識：次元界〉＋23、〈知識：宗教〉＋23、〈知識：神秘学〉＋23、〈手先の早業〉＋20、〈呪文学〉＋20、〈はったり〉＋26、〈変装〉＋8

言語 アクロ語、エルフ語、オーク語、火界語、共通語、巨人語、ゴブリン語、地獄語、水界語、地界語、地下共通語、天上語、ドワーフ語、奈落語、ノーム語、ノール語、ハーフリング語、風界語、森語、竜語；テレパシー 100 フィート、タンズ

その他の特殊能力 地獄の契約、地獄の包囲

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2体、または宮廷（2～12）

宝物 標準

特殊能力

束縛する契約書（超常） このデヴィルが運んでいる様々な契約書は、全てその角から垂れ下がっているか、キャリア・ケースに収められている。彼らはその契約書をウィップのように使用できる。このウィップは目標の鎧ボーナスに関係なく、致傷ダメージを与える。コントラクト・デヴィルは【筋力】修正値ではなく【知力】修正値により、束縛する契約書を使用した際の攻撃ロールと防御ロールを計算する（ほとんどのコントラクト・デヴィルは＋7ボーナスに等しい）。束縛する契約書による傷は紙で切った傷を恐ろしく深くしたものに似ており、1d6 ポイントの出血ダメージを及ぼす。コントラクト・デヴィルはこの契約書がウィップであるかのように、武器落としや足払いを行うために束縛する契約書を使用することができる。束縛する契約書を武器落としされた場合、このデヴィルは1回の割り込みアクションとして、新しい契約書を装備し直すことができる。

串刺し（変則） 1回の即行アクションとして、コントラクト・デヴィルは束縛の契約書により組みつかれた目標を突き刺し、2d8＋4ポイントの刺突ダメージを与えることができる。

地獄の契約（超常） 1回の全ラウンド・アクションとして、コントラクト・デヴィルは生きている定命のクリーチャー1体に地獄の契約を提示することができる。この契約は広範に渡る能力や効果に及ぶことができ、詳細は以降のページに記載されている。しかしこれらのボーナスを受け取るためには、定命のものは自分の自由意志でこの文書に真の名を署名しなければならない。そのようにすれば、その定命のものの魂はコントラクト・デヴィルに誓約され、どのような自然災害で定命のものが死んだとしても、ヘルでの永遠の奴隷生活を強いられることとなる。コントラクト・デヴィルとの契約を破ることは困難で危険である（次のページを参照）。地獄の契約が効果を示している限り、犠牲者はウィッシュやミラクルなどで死後に命を取り戻すことはできない。定命のものがこのようにして命を取り戻したなら、コントラクト・デヴィルは直ちにこのことに気付く——どの魂が命を取り戻したのかを知ることはないが、罵られた魂を取り戻して生を得たキャラクターやクリーチャーを目標としたディサーン・ロケーション呪文の利益を得ることでその場所を知る。

地獄の包囲（超常） 地獄の契約の従属節で、コントラクト・デヴィルはグレーター・スクライミングを契約したクリーチャーに対して、回数無制限で使用することができる。目標となったクリーチャーはこのデヴィルの念視に対して、自動的にセーブに失敗する——その他については、この能力は術者レベル 20 として機能する。

フィストフェレスとも呼ばれるコントラクト・デヴィル（契約のデヴィル）は常にハンサムで自信に溢れており、絶え間なく気取った笑みを浮かべた彫りの深い容貌をしている。コントラクト・デヴィルは赤い肌と黒い髪を持ち、立つと全長 6 と 1/2 フィート（約 2m、これには角は含まれない）。コントラクト・デヴィルの身体を覆う無数の角により、その身長は 7 フィート（約 2.1m）にまで増え、その重量は 350 ポンド（約 159kg）である。

彼らは地獄に落とされたものの記録をつけるため、ヘルの終わらない命令をこなすため、そして時と状況が許す場合に定命のものを地獄に落とすために存在している。ほとんどのフィストフェレスはその永遠の時をヘルにある九つの層の様々な法廷で過ごす。中でも地獄の法と制約のすべてが記録された、迷路のような要塞図書館にすることが多い。自暴自棄であったり尊大であったり愚かであったりする定命のものに召喚されることで、彼らは時々物質界でも似たような役割をこなす。

コントラクト・デヴィルによって地獄に落とされた魂が（ウィッシュやミラクルのような強力な呪文によって）命を取り戻すと、フィストフェレスはただちにその違反に気付く。通常、コントラクト・デヴィルはそのような違反者を追跡し罰を与え、可能ながざり逃亡した魂を回収するために、より強力な仲間へ依頼をすることが多い。

地獄の契約 Infernal Contracts

地獄の契約にはさまざまなものがあるが、以下に述べる 2 つをコントラクト・デヴィルが定命のものに与えることが最も頻度が高い。悪の願い：この契約書に署名すると、定命のものは呪文として 3

回のウィッシュを与えられる。これらのウィッシュは契約書に署名してから 24 時間以内に使用されなければならない——そうしなければウィッシュは無駄になるが、いずれにせよ契約には縛られたままである。定命のものはウィッシュの目的を選択するが、コントラクト・デヴィルがその詳細を決める。定命のものがウィッシュの文言を不正確に言ったのであれば、その結果は曲解されたものとなる。

地獄の奴隷：定命のものはコントラクト・デヴィルに生涯に渡る従者を求めることができる。定命のものは契約時点のキャラクター・レベル以下の CR までのデヴィルの種類を選ぶ（コントラクト・デヴィルは除く）。契約書に署名すると、定命のものの地獄の奴隷が現れ、生きている限り定命のものを傷つけること無くその命令に従う。このデヴィルは主人の命令に従わねばならないものの、多くのデヴィルは残酷であったり質の悪い方向にその命令の意図を間違えることを好む。

地獄の契約を破る Breaking an Infernal Contract

コントラクト・デヴィルとの同意は 2 つの方法でのみ打ち破ることができる。契約書に署名されると、2 つ目の写しが現れる。一方はこのデヴィルが持ち、もう一方は定命のものに与えられる。定命のものはこの長く明らかに邪悪な文書をどのように扱っても構わないが、コントラクト・デヴィルは一般的にいつでもすぐそばに有効な契約書を持続けている。契約書の写しを両方とも破壊することができれば、契約により引き起こされた効果はすべて打ち消されるか逆転し、定命のものの魂は死後通常の場所に戻り、通常通り復活できるようになる。単に両方の契約書を持って逃げるだけでは、契約を破るには十分ではない——両方の写しが存在している限り、署名したものの魂は永遠に地獄に落ちたままである。

もう一つの方法は、第二の定命のものを契約書の文言に借用することだ——元々契約した署名者の死後、その魂と置き換えるのだ。他のものの負債を負おうとする定命のものは、関係する契約を保持するコントラクト・デヴィルと契約しなければならない。コントラクト・デヴィルは定命のものが他の人の負債を負うことを認めるかどうかという選択肢があるが、敬虔で善属性の魂は他のものより価値がある。賢明な操縦者であるコントラクト・デヴィルはいくつかの助言や価値の保証の見返りとして、他の人の負債を定命のものが追うことに同意することが多い。コントラクト・デヴィルが報酬として他人の魂を受け取ることに同意するなら、元々の契約書に署名した人はこの契約による利益を全て保ったまま、地獄に落ちることから解放され通常通り蘇生できるようになる。しかし新しく署名した人は一切の利益を得ず、死んで命を戻すこともなく、死後はヘルで永遠の時を過ごすことになる。

デーモン Demon

デーモン：インキュバス Demon, Incubus

この陰気で美しい外見をした人型生物は、デーモンの起源を物語るコウモリのような翼、曲がった角、獣のような脚を持つ。

インキュバス 脅威度 6 Incubus

経験点 2,400

CE / 中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 13

防御

AC 18、接触 12、立ちすくみ 16（+ 2 【敏】、+ 6 外皮）

hp 76（8d10 + 32）

頑健 + 10、反応 + 6、意志 + 8

DR 10 / 冷たい鉄または善；完全耐性 [電気]、毒；抵抗 [酸] 10、[冷気] 10、[火] 10；SR 17

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（標準）

近接 高品質のシミター = + 14 / + 9（1d6 + 5 / 18 ~ 20）または

叩きつけ（× 2）= + 13（1d4 + 5）

特殊攻撃 倍加する苦痛

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中 + 13）

常時：タンズ

回数無制限：グレーター・テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）、サジェスチョン（DC18）、チャーム・パースン（DC16）、ディテクト・ソウツ（DC17）

1 回 / 日：クラッシング・ディスペア（DC19）、招来（3 レベル、2 体のシアー [40%]）

基本データ

【筋】20、【敏】15、【耐】18、【知】16、【判】15、【魅】21

基本攻撃 + 8；CMB + 13；CMD 25

特技《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打》、《神速の反応》

技能〈威圧〉+ 16、〈隠密〉+ 11、〈軽業〉+ 6、〈交渉〉+ 16、〈真意看破〉+ 13、〈脱出術〉+ 6、〈知覚〉+ 13、〈知識：次元界〉+ 14、〈呪文学〉+ 14、〈はったり〉+ 16、〈飛行〉+ 13；種族修正 + 8 〈威圧〉、+ 8 〈知覚〉

言語 共通語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート、タンズ

その他の特殊能力 変身（小型または中型の人型生物；オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、または旅団（2 ~ 8）

宝物 標準（高品質のシミター、その他の宝物）

特殊能力

倍加する苦痛（超常） インキュバスが近接武器や肉体武器でクリティカル・ヒットを発生させたなら、その攻撃は追加で 2d6 ポイントの非致傷ダメージを与える。さらに目標は DC19 の頑健セーブを行わねばならない。失敗すると苦痛に見まれ、1d6 ラウンドの間不調状態となる。この能力が複数回使用されるとその持続時間が伸びる。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

その本当の姿におけるインキュバスは長い髪と情熱的な目を持ち、常に筋肉質で魅力的である。その肌はどのような色でも取りうるが、いずれにせよなめらかで絹のようだ。飛ぶための翼を使用していない場合には、インキュバスは外套のように肩にそれらをまとっている——その翼の内側と外側はどちらも刺青やインク、自ら

つけた傷で飾られている。インキュバスは全長 6 と 1/2 フィート（約 2m）で、一般的な重量は 200 ポンド（約 90.7kg）。

戦闘以外では、インキュバスは法廷弁護士、拷問吏、より力のあるデーモンの仲間として振る舞う。彼らは定命の呪文の使い手に、このような役割を担わせるべく召喚させられることも多い。しかしインキュバスと情事にふけることは気をつけたほうがいだろう。彼らは召喚者の仲間に苦しみを味あわせることに喜びを見出すのだから。

サキュバスのように、インキュバスは特に好色で貪欲な定命のものとの混沌にして悪の魂から作られる。しかしサキュバスが減びをもたすためにその魅力を使うことに対して陰険で几帳面なのに対し、通常のインキュバスはその貪欲な欲望に対して率直で強引である。

デーモン：コロクス Demon, Coloxus

この姿は優雅さと洗練さそのものだが、グロテスクなハエの頭と震える虫の羽根を持つ。

コロクス 脅威度 12 Coloxus

経験点 19,200

CE／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ＋13；感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋31

防御

AC 26、接触 19、立ちすくみ 17（＋9【敏】、＋7外皮）

hp 168（16d10＋80）

頑健＋15、反応＋19、意志＋9

DR 10／善；完全耐性〔電気〕、病気、毒；抵抗〔酸〕10、〔冷氣〕10、〔火〕10；SR 23

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋25（1d6＋4、加えて“吸い取り”）、叩きつけ（×2）＝＋25（1d4＋4）

特殊攻撃 呻る羽根、吸い取り、急所攻撃＋4d6

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中＋18）

常時：タンズ

回数無制限：インヴィジビリティ、コンティジョン（DC20）、サジェスチョン（DC19）

3回／日：高速化インヴィジビリティ、コンフュージョン（DC20）、ヘイスト、マインド・フォッグ（DC21）

1回／日：ジャイアント・ヴァーミン、シャドウ・エヴォケーション（DC21）

基本データ

【筋】19、【敏】28、【耐】20、【知】17、【判】18、【魅】23

基本攻撃＋16；CMB＋25；CMD 39

特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《擬似呪文能力高速化：インヴィジビリティ》、《軽妙なる戦術》、《武器の妙技》、《ホバリング》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋28、〈軽業〉＋28、〈鑑定〉＋14、〈交渉〉＋14、〈知覚〉＋31、〈知識：次元界〉＋14、〈知識：宗教〉＋14、〈知識：神秘学〉＋14、〈知識：歴史〉＋14、〈手先の早業〉＋17、〈はつたり〉＋29、〈飛行〉＋32、〈変装〉＋19；種族修正＋8〈知覚〉

言語 共通語、地獄語、天上語、奈落語；テレパシー 100 フィート、タンズ

生態

出現環境 都市（奈落界アビス）

編成 単体、2体、または群れ（3～8）

宝物 ×2

特殊能力

呻る羽根（変則）1日に1回、1回の標準アクションとして羽根を震わせることで、コロクスは魅惑させる色と気を削ぐブンブンという羽音を作り出すことができる。30 フィート以内にいてコロクスを見ることができるすべてのクリーチャーはDC24の意志セーブを行わねばならず、失敗すると6ラウンドの間減速状態となる。このそれぞれのラウンドにおいて、コロクスは1回の即行アクションとしてこの効果を持続させるか、ターンの終了時にこの効果を終了させなければならない。加えて、この音は〔音波〕エネルギーに対する緩衝材の役目を果たす。この羽音が続く間、このハエのデーモンは〔音波〕による攻撃や効果に完全耐性を得る。セーブDCは【魅力】に基づいている。

吸い取り（超常）コロクスに噛みつかれたいかなるクリーチャーも

DC23の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると1d4ポイントの【魅力】ダメージを被る。コロクスはこの時に与えた【魅力】ダメージごとに5ポイントのダメージを回復する。セーブDCは【耐久力】に基づいている。

コロクス・デーモンはフライ・デーモン（蠅のデーモン）としても知られている。彼らは蠅の頭と薄い羽根を2組持つ人間のように見える。ほんの少し動いたり仕草を見せることでさえ、彼らは異常なほどの警戒心で素早くやり遂げる。コロクスはいかなる種族の最も裕福な貴族とも張り合うことのできる、豪華な服と宝石を身につけることを好む。コロクスは全長6フィート（約1.8m）で、重量は150ポンド（約68kg）。

皮肉にも——グロテスクで虫のような外見を与えられた——コロクス・デーモンは虚栄心のデーモンである。彼らは自己陶醉に浸るがあまり、災害や悲劇を引き起こした定命のものの魂から作られている。

その汚らしい外見にもかかわらず、コロクス・デーモンは自らを文化的なエリートであると考えている。彼らが辛抱強かったりデーモンの方にうまくはまることはほとんどなく、結果としてマリリス・ジェネラル、パロール、デーモン・ロードなどに特使や外交官、折衝者として使われることが多い。憎ましい敵と直面した時でさえ、コロクス・デーモンは礼儀正しい典型といった体をとるが、そのような振る舞いは常に上っ面のもので、優位に立つためのそのクリーチャーの努力を隠しているのである。

邪悪な定命の呪文の使い手はこのような役割としてコロクス・デーモンを召喚することを好むが、このモンスターは暗殺者としてもいい仕事をする。この役割においてさえ、コロクスは威厳があり礼儀正しい。彼ら自身に対する反応を見せられた時にだけ、いつもは上品なコロクスはその真のデーモンの本性を露わにする——コロクスを騙して鏡をのぞかせるのに十分なほど愚かなクリーチャーは、侮辱され憤慨したデーモンの永遠の敵が自分自身だと気付くのだ。

デーモン：シーア Demon, Schir

この山羊の頭をした人型生物は、汚らしい灰色の皮に覆われている。この皮は痩せているが筋肉質な肉体の一部しか覆っていない。

シーア 脅威度 4 Schir

経験点 1,200

CE／中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋13

防御

AC 19、接触 12、立ちすくみ 17（＋2【敏】、＋7 外皮）

hp 37（5d10＋10）

頑健＋6、反応＋3、意志＋3

DR 5／冷たい鉄または善；完全耐性 病気、[電気]、毒；抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10、[火] 10；SR 15

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のハルバード＝＋10（1d10＋4／×3、加えて“病気”）、突き刺し＝＋3（1d6＋2）または突き刺し＝＋8（1d6＋4）

特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、3d6＋4）

擬似呪文能力（術者レベル6；精神集中＋4）

常時：シー・インヴィジビリティ、タンズ

3回／日：アーケイン・ロック、エクスペディシャス・リトリート、プロテクション・フロム・グッド

1回／日：招来（2レベル、1d3体のシーア [20%]）

基本データ

【筋】17、【敏】14、【耐】15、【知】8、【判】5、【魅】6

基本攻撃＋5；CMB＋8；CMD 20

特技《強打》、《鋼の意志》、《武器熟練：ハルバード》

技能〈威圧〉＋6、〈軽業〉＋10（＋18跳躍）、〈生存〉＋2、〈知覚〉＋13、〈登攀〉＋11；種族修正＋8跳躍時の〈軽業〉、＋8〈知覚〉

言語 奈落語；テレパシー 100 フィート、タンズ

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2体、または小さな群れ（2～8）

宝物 標準（高品質のハルバード、その他の宝物）

特殊能力

病気（変則） シーアは定期的にハルバードの端をかじっている。これによりこのデーモンの不潔な唾液による病気が、その刃に注がれている。シーアのハルバードにより攻撃されたすべてのクリーチャーはDC15の頑健セーブに成功しなければならない。失敗すると灰色痘に感染する——これは身体を衰弱させ、肌には灰色の斑点が浮き、時には緊張病を引き起こす恐ろしい病気である。セーブDCは【耐久力】に基づいている。

灰色痘：ハルバード・致傷型；セーブ 頑健・DC15；潜伏期間 1日；頻度 1回／日；効果 1d6【筋】ダメージ；治療 2回連続のセーブ成功。

シーアは凶暴な山羊の頭と蹄を持つ、背の高い筋肉質な人間に似ている。ボロボロの皮膚はシーアの肌を部分的に（通常は前腕と下肢）覆っており、このクリーチャーの頭頂部からうなじにかけて走るトサカのような斑点を持つ。シーア・デーモンは全長7フィート（約2.1m）だが、通常は屈んでいてそれより小さく見える。重量は300ポンド（約136kg）。

スパイト・デーモンとしても知られるシーアは、アビスの住人の中で最も暴力的で汚らしい気質の存在だ。シーアは凶悪な犯罪のために悪事を働いたり他のものを無実の罪に陥れたりした、宿命の

ものの魂から作られている——ちょっとした報復をたった1つの目的とした犯罪を行ったのだ。そのような起源にもかかわらず、シーアはデーモンの階級においては最下層の序列の1つに位置する。デーモン軍の前線歩兵や下級デーモン司令官の護衛などに駆り出されることも多い。

特別頭がいいわけではないが、シーアはずるがしこい戦士であり優秀な見張りである。戦闘では突撃することを好むが、シーアの生来の跳躍能力により彼らは機敏な敵となり、抜け目なくその環境を使う能力がある。シーアはその病気が染み付いたハルバードで叩き切るために、岩の上、倒壊しそうな壁、その他高いところから飛び降りる。シーアの能力全てのために、より強い能力や力を何度も示すことができないどのようなクリーチャーも、その悪意からシーアを信用することはできない。

物質界に解き放たれたシーアは、すぐに軍隊のリーダーとなるべく動き始める——しばしば、シーアは野蛮な人型生物の部族を探し当て、現在のリーダーになり代わろうとする。彼らは特にノールの部族に入り込むことを好む。

デスウェブ Deathweb

この自律して動く巨大な蜘蛛の抜け殻には生きた蜘蛛が何千匹と詰まっている。それは出血したように身体から零れ落ちるほどだ。

デスウェブ 脅威度 6 Deathweb

経験点 2,400

N／大型サイズのアンデッド

イニシアチブ＋6；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋15

オーラ 食い荒らし（5 フィート、1d6 加えて毒）

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 17（＋2【敏】、＋8 外皮、－1 サイズ）
hp 71（11d8＋22）

頑健＋5、反応＋5、意志＋8

完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき＝＋15（2d8＋12）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 蜘蛛の糸（＋9 遠隔、DC15、hp11）

基本データ

【筋】26、【敏】14、【耐】一、【知】7、【判】13、【魅】15

基本攻撃＋8；CMB＋17；CMD 29（対足払い 41）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《ふっとばし攻撃》

技能〈隠密〉＋16、〈知覚〉＋15、〈登攀〉＋16；**種族修正**＋4〈隠密〉

その他の特殊能力 収縮

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または巣（3～8）

宝物 乏しい

特殊能力

毒（変則） 食い荒らし・致傷型；セーブ 頑健・DC17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4【筋】ダメージ；治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

食い荒らし（超常） デスウェブの半径 5 フィートにおいては、このクリーチャーの外骨格を巣とする、有毒な蜘蛛が常にはびこっている。この蔓延している範囲にいるクリーチャーは、この範囲に留まるラウンドの終わりごとに、1d6 ポイントのダメージを受ける。このダメージを受けたクリーチャーは DC17 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間吐き気がする状態になる。加えて、この食い荒らしによるダメージは有毒である。デスウェブに 10 ポイント以上のダメージを与える範囲効果により、この蜘蛛の食い荒らしを取り除くことができる。このオーラは蜘蛛の群れがこのアンデッドの肉体から出てきて食い荒らしていた範囲を占めるまで、3 ラウンドの間取り除かれたままである。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

デスウェブ（死の蜘蛛系）は極めて汚らしい死霊術によって自律した、大きな蜘蛛の外骨格で作られたアンデッドである。この怪物を創りだした呪文は通常の蜘蛛を何千匹も拘束し、この蜘蛛の身体を巣箱のようにして、このアンデッドの精神を共に形成する。このような小さな蜘蛛はこの外骨格に住むか生まれ故郷としており、デスウェブの周りで群となって動き、蜘蛛の巣とともに織る。

デスウェブの外骨格は傷つき、住人たる蜘蛛が簡単に出入りできるように無数の穴が開いている。この外骨格は 10 フィート（約

3m）ほどの大きさまであるが、この中にいる最大の蜘蛛でも 6 インチ（約 15cm）ほどしかない。中に住む蜘蛛のサイズが多様であることで、この外骨格の全ての部位を動かすことができる。お陰でこの巨大な外骨格は驚くほど器用で素早く、賢く繊細で威厳を持っているようにすら見える。

このような能力により、特に相手が通常の巨大な蜘蛛や精神のないアンデッドであると誤解している場合には、デスウェブは機知に富んだ恐ろしい敵となる。すぐ近くにいるものを取り込む能力のために、デスウェブはどのような狭い場所にも潜んでいることがある。

デスウェブは通りすがりを罠にはめるために、大木の間や洞窟の中などの自らが糸で作った場所に住む。このクリーチャーは価値あるものを能動的に集めることはないが、内部にいる蜘蛛の群れが食料とするために何でも無作為に殺してしまう。デスウェブの巣にある糸は、このクリーチャーが価値あるものに興味がないにもかかわらず、価値あるものが紛れていることもある。

デストラップ・ウーズ Deathtrap Ooze

この恐ろしい罠にある命を奪う刃には、気持ち悪い橙褐色の自律するスライムの光沢がこびりついている。

デストラップ・ウーズ脅威度 8 Deathtrap Ooze

経験点 4,800
N / 大型サイズの粘体（変身生物）
イニシアチブ－4；感覚〈知覚〉－5

防御
AC 10、接触 5、立ちすくみ 10（－4【敏】、＋5 外皮、－1 サイズ）
hp 126（12d8＋72）
頑健＋10、反応＋0、意志－1
完全耐性 [酸]、粘体の種別特徴

攻撃
移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート
近接 叩きつけ＝＋13（2d6＋6、加えて 2d6 [酸] および “つかみ”）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 締め付け（2d6＋6、加えて 2d6 [酸]）

基本データ
【筋】20、【敏】3、【耐】22、【知】一、【判】1、【魅】1
基本攻撃＋9；CMB＋15（組みつき＋19）；CMD 21（足払いされない）
技能〈登攀〉＋13
その他の特殊能力 収縮、罠形態

生態
出現環境 気候問わず／地下
編成 単体
宝物 なし

特殊能力
酸（変則）デストラップ・ウーズは肉のみを溶かす酸を隠し持つ。肉以外の物体で作られたクリーチャーはこの酸に対して完全耐性を持つ。
罠形態（超常）1 分を費やすことで、デストラップ・ウーズは中型もしくは大型で、少なくともひとつは可動箇所がある物理的な罠（落とし穴は除く）の姿をとることができる。この粘体はいつまでもこの形態のままであることができる。この形態として取ることでできる罠の CR は、デストラップ・ウーズ自身と同じかそれより小さくなければならない——Core Rulebook の 420～421 ページに記載された適切な罠として、振り下ろされる斧の罠（CR1）、壁に仕込んだ大鎌の罠（CR4）、落ちてくるブロックの罠（CR5）が挙げられる。罠形態において、この粘体は自身の攻撃ボーナスを使用するが、それ以外については模倣した罠のように機能し、罠の能力とダメージを使用する。クリーチャーの罠を探すための探索がこの粘体の罠形態を見つめるための DC を超えたなら、DC19 の〈知識：ダンジョン探検〉判定を行うこと。この判定に成功すれば、そのクリーチャーはこの罠の真の姿を見破ることができる。この粘体は何らかのダメージを受けた場合、1 回のフリー・アクションとして元の形態を明らかにする。それ以外の場合、元の形態に戻るのは 1 回の即行アクションである。

デストラップ・ウーズ（即死罠の粘体）は自らの意志で動き狩りを行う、橙褐色の汚泥の気持ち悪い塊である。こいつは食べるためだけに存在する。オーカー・ジェリーに関連付けて考えられるデストラップ・ウーズは、通常の移動形態では 12 フィート（約 3.7m）までの幅と 6 インチ（約 15cm）の深さを持つ。移動している間は横方向に 1～2 本の足を縮ませる。これにより高さが 6 インチ（約

15cm）増え、塊は震えながら前に転がっていく。
デストラップ・ウーズは他の粘体に比べると、襲撃する機会を探しているようには見えない——彼らは不意打ちによる狩りを好む。彼らが持つ単純な機械式の罠の姿を模するという能力は、長いこと研究者の興味を引き続けている。しかしこの能力は超常的にずる賢いものではあるが、知性の芽生えによるものではない。デストラップ・ウーズには創造的な能力は一切ない——この能力は動き回るうちに遭遇した罠のもののまねをしているだけで、写し取る罠の様相は、最近遭遇したわずかな数に限られる。

このような粘体が魔法の干渉をその起源とすることは疑いのないことだ。数えきれぬ古代の墳墓の内部にはこの粘体があり、永遠の罠の形態で忍耐強く潜んでいる。そして墓荒しが来て何百年ぶりの食事を喰らうことを待ちわびているのだ。デストラップ・ウーズについて研究するものは、オーカー・ジェリーを完璧な護衛とする失われた文明のウィザードが作成したのではないかと考えている。
オーカー・ジェリーのように、年を経たデストラップ・ウーズは巨大なサイズになる。有毒ガスを噴霧し、酸を撒き散らかし、毒を取り込むような、ずっと複雑な罠の姿を取ることのできるものもあるという噂もある。あまりにも大きいがために、複数の稼働部位を持つ部屋全体を覆う罠の姿となることができるものもいると主張するものさえいる。

デミリッチ Demilich

塵と魔力の揺らぎでできた渦巻きの中に舞い上がると、輝く宝石がこのいやらしい頭蓋骨に散りばめられる。

デミリッチ 脅威度 14 Demilich

経験点 38,400

NE / 超小型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉+ 27

防御

AC 25、接触 21、立ちすくみ 21（+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 4 外皮、+ 5 不浄、+ 2 サイズ）

hp 142（15d8 + 75）

頑健 + 14、反応 + 15、意志 + 21

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 5、黄泉がえり、不浄の恩寵；DR 20 /—；完全耐性 [酸]、[電気]、[冷氣]、魔法、（ポリモーフ）、アンデッドの種別特徴

弱点 休眠、ヴォーパルに対する脆弱性

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（完璧）

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 魂喰らい

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中 + 25）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：ウェイル・オヴ・ザ・バンシー（デミリッチを中心とした半径 20 フィートの拡散；DC24）、グレーター・ビストウ・カース（DC21）、テレキネシス（DC19）

基本データ

【筋】6、【敏】17、【耐】—、【知】21、【判】20、【魅】21

基本攻撃 + 11；CMB + 12；CMD 30

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》B、《強行突破》、《神速の反応》、《能力熟練：魂喰らい》、《鋼の意志》、《防御的戦闘訓練》

技能〈隠密〉+ 24、〈真意看破〉+ 27、〈知覚〉+ 27、〈知識：次元界〉+ 15、〈知識：宗教〉+ 18、〈知識：神秘学〉+ 23、〈知識：ダンジョン探検〉+ 20、〈知識：歴史〉+ 15、〈呪文学〉+ 23、〈はったり〉+ 20、〈飛行〉+ 23

言語 アクロ語、共通語、巨人語、地獄語、奈落語、竜語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

魂喰らい（超常） 1 回の標準アクションとして、デミリッチは 300 フィート以内の間合いにいる生きているクリーチャー 1 体の魂を、その頭蓋骨の周りにある 10 個の特別な宝石の 1 つに閉じ込めることができる。目標が DC 24 の頑健セーブに成功したなら、目標は永続的な負のレベル 2 を得る。セーブに失敗したなら、その魂はデミリッチの頭蓋骨にある宝石の 1 つに即座に吸い込まれる。その魂は宝石の中に囚われている間、トゥルー・シーイングの影響下でない限りはかすかな光としてしか見えることはない。魂の抜けた肉体はすぐに腐敗してぼろぼろになってしまい、1 ラウンドの間に塵になってしまう。死亡したクリーチャーの魂が宝石の中に囚われている限り、直接の神の介在をもってしてもその命を救うことはできない。魂を収めた宝石はデミリッチを破壊することで回収することができるし、リザレクションやトゥルー・リザレクションによってその魂

と肉体を取り戻すために、通常の物質要素の代わりとして使用することもできる。24 時間が経過すると、デミリッチは宝石に囚われた魂を消費してその魂のヒット・ダイスごとに 1d6 ヒット・ポイントを回復することを選ぶことができる。そうすると、ウィッシュあるいはミラクルのみでしか死亡した魂を救うことができなくなる。セーブ DC は【魅力】に基づいており、《能力熟練》特技により + 2 のボーナスが加えられている。

グレーター・ビストウ・カース（擬呪） この擬似呪文能力はビストウ・カースのように機能するが、以下に示す中から 1 つの効果を持つ；能力値 1 つを－12 する；能力値 2 つを－6 する；攻撃ロール、セーブ、判定に－8 のペナルティを与える；通常通り動作する事ができる確率が 25% になる。この能力は 6 レベル呪文のように扱う。

魔法に対する完全耐性（超常） デミリッチは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて、特定の呪文はこのクリーチャーに対して以下のような異なる機能を示す。

・ディスペル・イーヴル呪文は 2d6 ポイントのダメージを与える。セーヴィング・スローは行えない。

・ホーリー・スマイトはデミリッチに通常通り機能する。

・パワー・ワード・キルがエーテル状態の術者によって唱えられると、デミリッチが頑健セーブに失敗すると 50 ポイントのダメージを与える（その呪文がセーヴィング・スローを行えるかのように DC を計算する）。

・シャッター呪文は 2 術者レベルごとに 1d6 ポイント（最大 10d6）のダメージを与える。セーヴィング・スローは行えない。

黄泉がえり（超常） 破壊されたデミリッチは 2d6 日で復活する。デミリッチを完全に破壊するには、ハロウ呪文の効果範囲の中でその残骸に聖水をかけなければならない。破壊を完遂するためにはホーリー・ワードかディスペル・イーヴルを発動しなければならない。術者レベルが DC 10 + デミリッチのヒット・ダイスの術者レベル判定に成功したならば、デミリッチは完全に破壊される。

念動力の嵐（超常） テレキネシス擬似呪文能力の特殊な使い方として、デミリッチは宝物、塵、骨、その他の固定されていない瓦礫をその頭蓋骨の周りで渦を巻く嵐の中で激しくかき回すことができる。この嵐はデミリッチの頭蓋骨を中心とした半径 20 フィート拡散のフォッグ・クラウドのように視界を覆う。この嵐の中に入ったクリーチャーはデミリッチのターンにおいて 12d6 ポイントのダメージを被る（反応セーブ DC 20 に成功すれば半減ダメージ）。デミリッチは精神集中によりこの嵐を無期限に持続することができる。

休眠（変則） デミリッチはそこにある残骸や宝物が荒らされない限り、侵入者に対して一切のアクションを取らない。

不浄の恩寵（超常） デミリッチはそのセーブにその【魅力】修正値に等しいボーナスと、AC に同量の不浄ボーナスを得る。

ヴォーパルに対する脆弱性（変則） いかなる種類のヴォーパル武器であっても、デミリッチのダメージ減少を無視する。

終わる事なき不死の年月の中で、その内観を愛し、終わる事無き日々の連続に相対するために目覚めることをしないリッチもいる。その肉体から離れたところにその意識を投じるものもいる。そのようなものは定命の種族から遙か離れて、次元界や現実界をさまよい歩く。魂には生命力がないので、そのようなリッチの物理的な肉体は何百年者後に腐り落ちてしまう。そのとき、リッチの頭蓋骨だけが完全なまま残される。しかし不死とのつながりは、最終的な分解からリッチの残滓を守る。リッチの知性の名残がその頭蓋骨の中に残り、当惑するほどの激しい怒りが到来する。リッチの生き残ろうとする意志の残りがこの頭蓋骨を強力にし、いかなる鋼鉄よりも硬くする。リッチの力に対する強欲と渴望が、この頭蓋骨にある宝石の成長の原因となる。最後に、リッチの魔力のほんの僅かな残滓だけが残るのだが、怒りのために覚醒したデミリッチは、魂の残余物を汚して余分なものを取り除くだけの十分な力を内包している。

リッチがデミリッチへと緩やかに退行している間に、リッチの経箱は必ず役に立たなくなる。リッチの肉体が崩れて塵と消えてしま

わないように、最後の魔力の残りも消費されてしまうのだ。しかし経箱の保存能力なしであっても、デミリッチはその存在をしっかりと掴んでいる。強力で緻密な魔法の使用によってのみ、デミリッチとその残滓を完ぺきに破壊することができるのだ。

軽率な冒険者にとって、デミリッチはリッチのかつての私室にある塵と埃以上には見えない。実際心が乱されるまで、デミリッチは侵入者にぼんやりとした認識しか持たないし、その存在を無視する。デミリッチの所有物を盗んだり、残滓の心を乱したり、その領域を破壊したりするようなことがあれば、デミリッチのまどろんだ精神は覚醒する。それによりデミリッチは虚空に舞い上がり、再び地に降りる前にウェイル・オヴ・ザ・パンシーを発する。侵入者が撤退するなら、頭蓋骨は休眠状態に戻る。しかし彼らがその場に留まるなら、この頭蓋骨は再び浮かび上がり、視界にある全てのものが死滅するまで休眠状態に入ることはない。侵入者には幸いなことに、賢くも逃亡した者たちをデミリッチが追いかけることは決していない。

デミリッチの生成 Becoming a Demilich

ほとんどのデミリッチは意志ではなく、無気力からその状態を獲得する。デミリッチが意味ある行動にその身体を動かすことをしない10年ごとに、その頭蓋骨以外の物質的な肉体が塵へと腐敗する確率が1%（累積）存在する。能動的に行動することで、この変化する確率は0%にリセットされる。一度リッチの肉体が腐敗を始めると、リッチの知力は通常通り経箱の中に戻る。しかしリッチは1d10年の間衰えている経箱で囚われたままにいて、リッチに意志が戻ることを頭蓋骨が拒絶する。この間に（例えば徘徊する冒険者によって）リッチの身体が破壊されたりバラバラにされたりすると、リッチの経箱は新しい肉体を作り、通常通り経箱に知性が戻ってくる。これによりリッチに命が戻される。しかしリッチの死体が残ったままであれば、経箱の魔法は全くの失敗に終わり、リッチの魂は解き放たれ、経箱に5d10ポイントのダメージが及ぼされる。経箱が物理的に壊れずにいたかどうかにかかわらず、リッチの命なき頭蓋骨の中へつながりを持つことが失敗することで、エネルギーは解き放たれる。これによりリッチの魂の最後の残滓が、デミリッチに変じることになる。リッチの魂自身は完全に破壊されているか、最後の報酬か罰に到達したか、永遠に多次元宇宙の縁を彷徨うことを強制されているかのいずれかである。

彷徨うリッチにとってこの過程は似通ったものだが、リッチが肉体に知性を戻すことなく過ごした何十年という歳月に基づいている。リッチの肉体が腐敗を続けている間、その精神は増大を続ける。肉体が痛んでいく間にリッチが戻ろうとする際に経箱に囚われていくからといって、それでデミリッチになるというわけではない。彷徨うリッチが帰還する前にリッチの経箱が駄目になると、その頭蓋骨はデミリッチとなり、リッチの精神は終わりの日まで彷徨う運命となる。

アウェイクンド・デミリッチ Awakened Demiliches

普通と異なる状況のもとでは、リッチの完全な意識がデミリッチの中でその変質を生き残ったり、リッチの彷徨う知性が宝石に彩られた頭蓋骨に戻ることがある。そのようなクリーチャーがアウェイクンド・デミリッチ（覚醒したデミリッチ）であり、デミリッチの力とほぼ不死身な特性にリッチの精神と呪文発動能力を兼ね備える。アウェイクンド・デミリッチはかつてのリッチとしての呪文発動能力をすべて持つ上、ボーナス特技として《物質要素省略》と《呪文動作省略》を得る。アウェイクンド・デミリッチは元々のリッチのヒット・ダイスと、デミリッチの最小値よりも高い精神能力値を保持する。彼らはデミリッチの特殊能力と防御能力をすべて持つが、元のリッチを超える呪文発動能力や精神能力値を持つことはない。アウェイクンド・デミリッチは16か元のリッチのCR+3の、いずれか高い方のCRを持つ。

デモダンド Demodand

ほとんどの定命のものが忘れてしまった古代の戦闘において、死のティタンは恐ろしい戦争のさなか神に対して反旗を翻した。この戦争を引き起こしたティタンが敗北したとき、ティタンの尽きることのない力を押さえることができる場所であると信じて、神は彼らをアビスに永遠に追放した。何千年もの時が過ぎ、追放されたティタンは彼らだけが定命のものの称賛と信奉に本当に値するものだと確信しながら——それこそが彼らが革命に至った苦々しい理由であった——、怒りの中で思案を進めた。募る嫌悪は傲慢さと混じり合い、死のティタンは自らを信奉する種族を産み出した。アビスの闇の土と汚染された水を、星のない夜の色をした粘土と捏ね合わせた。彼らのすばらしい造形と生命構築によりこの粘土は彼ら自身の似姿を持つ人型生物となった。その大きさは人間に似ているがより器量がよく、印象的な表情と大きな竜の翼、そして輪郭のはっきりした体格をしていた。そのとき創造者は自らを切り、その血をこの被造物の空っぽの器に注ぎ、うなり声のような彼らの息を吹き込んだ。そうすると血と空気はこの彫り込まれた姿を覚醒させるべく、その中で流れ始めた。ティタンらは、自らの力は神格に値すると思った。古き神々のように自らが生命と存在を作り出すことができたからである。彼らは過ちを犯した。

このティタンの作り出した力の化身は焦げて溶けてしまい、ねじれた姿へとあふれ出てしまった。しかしこれらの姿は自らに付与された命のきらめきに、執拗にしがみついていた。

このようにしてデモダンドは生まれた——その主の気まぐれな残酷さを吹きこまれた、おぞましいクリーチャー種族として。奇形で直視に耐えないデモダンドを、ティタンスポーン（ティタンの落とし子）と呼ぶ学者もいる。その不快な肉体にもかかわらず、全てのデモダンドは創造者であるティタンのちからをわずかに保持している。その神に近い力はわずかだが、彼らを悪意ある存在というだけではなく恐ろしい存在にしている。多くのデーモン・ロードはデモダンドが引き起こした戦争を行い、急襲を失敗させ、ダメージを回復するのに何百年とは言わないが、何年もの時間を必要とする。死のティタンはその影響力を拡大し不死の忍耐強さでアビスをその手に収めようとする。そのとき突撃部隊、將軍、奴隷の引き立て人となるのがデモダンドである。彼らが好む囚人はクレリックやパラディン、その他の信者といった神とのつながりを持つ定命のものである。デモダンドは彼らに奴隷としての生を押し付ける前に、このような囚人を拷問にかけることによってこの上ない喜びを見出す。労働力の確保を数えきれないほどの年月行っていく間、デモダンドは奴隷の耳に汚らわしくも狡猾に囁く。囚人の信仰に疑問を投げかけ、最終的に侵食しようとするのである。屈服したものは死のティタンの1人の前で「罪を償い」、悪のティタンの「真なる」信仰を広めるものとして、彼らは新しい信者として元の世界に送り戻される。このような定命のものは死の信仰に熱心な秘密のカルトの形をとり、最初に彼らを捕らえたデモダンドによってしっかりと監視される。このような信仰心の途切れない定命の奴隷のために、デモダンドはその肉体が最終的に行うことを確実にする。

デーモンを奴隷にするときには、デモダンドはこのような隠された動機を持たない。彼らはアビスの同類を、生まれながらの力と擬似呪文能力を利用できる強力な従者程度にしか見なしていないからだ。特にデモダンドはグラブレスウやナルフェシュネーのような強力なデーモンを捕らえて、ボディガードあるいは名高い死の闘技場の剣闘士として隷属させることができれば、彼らをステータス・シンボルとして大切にする。シャギィ・デモダンドは自らやティタンの主に喜びを与えるべくインキュバスやサキュバスを捕らえるために、アビスの別の次元界に侵略を仕掛けることで知られる。

定命のものの魂におけるもっとも汚らわしい部分から作られたデーモンとは異なり、デモダンドはアビスの汚らわしい隅で子を産む。女性のデモダンドは卵から無数の子供を産み、自力で生きていけるようにする。デモダンドはいつもすさまじく飢えているため、生まれ落ちた時点で生き延びたもの達は、その兄弟姉妹とともに身の毛のよだつ種族の一員となる。彼らを養う親もなく食料の保証もないため、彼らは必ず第一の食事は同族の仲間となる。ティタンと

他のデモダンドとともに、この生き残るための戦いは種族をより強くするために必要なものだと考えている。時には、1体以上の子供が生き残ることもある。このような場合、仲間のすさまじい空腹感から逃亡したためであることが多い。

彼らの主の傲慢な命令を喜々としてこなしているとき以外は、デモダンドは愚かな旅人を探し魂を消滅させるためにアビスをさまよう。彼らが作成者の名の元に独自に行動することのできる場所、物質界を密かに歩き回るものもある。このようなデモダンドは寺院や聖地を汚し、信仰の指導者を殺害し、コミュニティ全体を墮落させたりする。

彼らは主を神格のように信仰しているが、デモダンドは全てヘヴンから作成者を追放した神格への強い憎しみを注ぎ込まれている。この異端の熱狂により、彼らはいかなる形式であっても特に信仰魔術に特定の抵抗力を持ち、全てのデモダンドは彼らを作り出した神を殺す能力に脆弱である。デモダンドは神とその従者とのつながりを阻害することに特別の喜びを抱き、極めてまれな状況においては、見込みのある相手をこのような攻撃の後で生かしておき、これは単なる敵の力ではなく、心を揺さぶる信仰なのだとしめることもある。

デモダンドのデーモンへの強い憎しみと宗教的信念を上回る強い憎しみだけが、天上の種族に対する彼らの怒りである。神の力の器——他の何よりエンジェル——の中に、デモダンドは侮蔑と破壊のために作られた全ての具体化した姿を目の当たりにする。実際、善属性の来訪者を破壊する方法を探す強力な個体や悪のカルトは、しばしばもっとも強力なデモダンドの助力を願うための捧げ物を探すのだが、これは極めて少ないものとなる。

デモダンド：シャギィ・デモダンド Demodand, Shaggy

この蛙の顔を持つ人型生物はぶくぶくに太り膨らんでいる。その黒曜石のような肌にあるひだには、2つの大きな蝙蝠の羽根がぶら下がっている。

シャギィ・デモダンド 脅威度 18 Shaggy Demodand

経験点 153,600

CE／中型サイズの来訪者（混沌、デモダンド、悪、他次元界）

イニシアチブ＋11；感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋36

防御

AC 32、接触 17、立ちすくみ 25（＋7【敏】、＋15 外皮）

hp 262（25d10＋125）

頑健＋19、反応＋17、意志＋18；信仰呪文に対して＋4

DR 15／善および魔法；完全耐性 [酸]、毒；抵抗 [冷気] 10、[火] 10；SR 29

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 50 フィート（標準）

近接＋2 アンホーリィ・モーニングスター＝＋36／＋31／＋26／＋21（1d8＋11）、噛みつき＝＋32（2d6＋4）、爪＝＋32（1d6＋4）または噛みつき＋34（2d6＋9）、爪（×2）＋34（1d6＋9）

特殊攻撃 信仰盗みの打撃

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋25）

常時：シー・インヴィジビリティ、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ガシアス・フォーム、グレーター・ディスパル・マジック、ディテクト・ソウツ（DC17）、フィアー（DC19）、マジック・サークル・アゲンスト・グッド

3回／日：《呪文威力強化》されたクラウドキル（DC20）、ステインキング・クラウド（DC18）、フォッグ・クラウド、《呪文高速化》されたレイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC16）

1回／日：ケイオス・ハンマー（DC19）、招来（6レベル、1d6体のターリィ・デモダンドまたは1d4体のスライミィ・デモダンド [60%]）、ブラスフェミー（DC22）、マス・チャーム・モンスター（DC23）

基本データ

【筋】29、【敏】24、【耐】21、【知】19、【判】18、【魅】20

基本攻撃＋25；CMB＋34；CMD 51

特技〈イニシアチブ強化〉、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《擬似呪文能力威力強化：クラウドキル》、《擬似呪文能力高速化：レイ・オヴ・エンフィーブルメント》、《強打》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》、《腕力による威圧》

技能〈威圧〉＋42、〈軽業〉＋35（跳躍＋39）、〈交渉〉＋28、〈真意看破〉＋36、〈知覚〉＋36、〈知識：次元界〉＋15、〈知識：宗教〉＋15、〈知識：神秘学〉＋26、〈呪文学〉＋29、〈はったり〉＋28、〈飛行〉＋35、〈魔法装置使用〉＋30

言語 共通語、天上語、奈落語

その他の特殊能力 異端の魂

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体または戦闘集団（シャギィ・デモダンド1、加えてターリィ・デモダンド2～5）

宝物 ×2（＋2 アンホーリィ・モーニングスター、その他の宝物）

シャギィ・デモダンドはでっぴりと太った来訪者であり、デモダンド社会の最も高い地位を占める。この肥満なる暴君は全長7フィート（約2.1m）で、その600ポンド（約272kg）の重量を支

えることができる巨大な蝙蝠の翼を持つ。彼らの顔には横に長い蛙の目と無数の歯が生えた下あごがついている。

彼らは未だそのティタンの主に責任を負うが、シャギィ・デモダンドは彼ら同胞の主であり、死のティタンに助言者、秘密の使者、戦場の将軍として仕える。アビスにおいてはシャギィ・デモダンドは巨大な軍隊を指揮し、アビス勢力の盛衰するバランスをとるためにデーモンの軍団に対して進軍する。その姿のためにしばしば低い評価を受けるが、このデモダンドは知性もあり狡猾で、戦略と無慈悲な切り捨てを効果的に混ぜ合わせて戦場に挑む。

デモダンド：スライミィ・デモダンド Demodand, Slimy

この筋骨たくましい蛙の頭をした人型生物はぼろぼろの肉体を蝙蝠の翼からぶら下げており、その肉体はねばねばした粘液に覆われている。

モダンドのものに似ているが、いつも落ち着かない視線のためにずっと野蛮に見える。スライミィ・デモダンドは全長6フィート（約1.8m）で、重量は500ポンド（約227kg）。

スライミィ・デモダンドはデモダンドの軍隊の中で突撃兵の役を担うことが多い。しかし彼らは奴隷を集め捕らえておく任務を任されることも多い。スライミィ・デモダンドは精神を支配する魔法の能力を一切持たないが、脅迫と肉体的な危険によって奴隷を無理矢理従わせ大人しくさせることを好む。

スライミィ・デモダンド 脅威度 16 Slimy Demodand

経験点 76,800

CE／中型サイズの来訪者（混沌、デモダンド、悪、他次元界）
イニシアチブ＋4；感覚 暗視 120 フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉＋2
オーラ 悪臭（DC26、1d6 ラウンド）

防御

AC 30、接触 13、立ちすくみ 27（＋6 鎧、＋3【敏】、＋11 外皮）
hp 241（21d10＋126）
頑健＋18、反応＋13、意志＋14；信仰呪文に対して＋4
DR 10／善および魔法；完全耐性【酸】、毒；抵抗【冷気】10、【火】10；SR 27

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋30（1d10＋9、加えて2d6【酸】）、爪（×2）＝＋30（2d6＋13／19～20、加えて2d6【酸】および“つかみ”）
特殊攻撃 酸、恐るべき爪、信仰盗みの打撃
擬似呪文能力（術者レベル16レベル；精神集中＋19）
常時：シー・インヴィジビリティ、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック
回数無制限：ディテクト・ソウツ（DC15）、フィアー（DC17）
3回／日：アシッド・フォッグ、グレーター・ディスペル・マジック
1回／日：招来（6レベル、1d4体のターリィ・デモダンド[50%]）

基本データ

【筋】28、【敏】18、【耐】23、【知】14、【判】15、【魅】17
基本攻撃＋21；CMB＋30（組みつき＋34）；CMD 44
特技《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《出血化クリティカル》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《無視界戦闘》、《腕力による威圧》
技能〈威圧〉＋36、〈隠密〉＋25、〈軽業〉＋11、〈真意看破〉＋26、〈生存〉＋20、〈知識：次元界〉＋13、〈知識：神秘学〉＋13、〈登攀〉＋19、〈呪文学〉＋20、〈はったり〉＋27、〈飛行〉＋25
言語 共通語、天上語、奈落語
その他の特殊能力 異端の魂

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）
編成 単体または作業団（スライミィ・デモダンド2およびターリィ・デモダンド2～5）
宝物 標準（高品質のプレストプレート、その他の宝物）

特殊能力

酸（超常）スライミィ・デモダンドは肉体攻撃に成功すると2d6ポイントの【酸】ダメージを与える、永遠にしみ出し続ける酸の層に覆われている。加えて、スライミィ・デモダンドに対して素手攻撃や肉体攻撃に成功した敵は、2d6ポイントの【酸】ダメージを被る。
恐るべき爪（変則）スライミィ・デモダンドは、自らの爪を使用した全ての攻撃ロールに【筋力】ボーナスの1.5倍を加える。

スライミィ・デモダンドはシャギィ・デモダンドよりも筋肉が発達しているが、同胞のターリィ・デモダンドに比べればしなやかでも素早くもない。彼らも蛙のような頭を持つ。それはシャギィ・デ

デモダンド：ターリィ・デモダンド Demodand, Tarry

このしなやかでざらざらとしたクリーチャーの真っ黒な肌は生きたタールのようだ。その長い腕の先にある爪からねばねばしたものがしみ出している。

ターリィ・デモダンド 脅威度 13 Tarry Demodand

経験点 25,600

CE／中型サイズの来訪者（混沌、デモダンド、悪、他次元界）

イニシアチブ＋9；感覚 暗視 120 フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック；〈知覚〉＋22

防御

AC 26、接触 13、立ちすくみ 23（＋6 鎧、＋3【敏】、＋7 外皮）
hp 171（18d10＋72）

頑健＋15、反応＋11、意志＋12；信仰呪文に対して＋4

DR 10／善および魔法；完全耐性【酸】、毒；抵抗【冷気】10、【火】10；SR 24

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 40 フィート（標準）

近接 高品質のショート・ソード＝＋26／＋21／＋16／＋11（1d6＋9／19～20）、高品質のショート・ソード＝＋26／＋21／＋16（1d6＋4／19～20）、噛みつき＝＋22（1d8＋4）

特殊攻撃 接着、信仰盗みの打撃

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中＋24）

常時：ディテクト・グッド、ディテクト・マジック

3回／日：ディスペル・マジック

1回／日：ケイオス・ハンマー（DC17）、招来（4レベル、1d2体のターリィ・デモダンド [40%]）

基本データ

【筋】28、【敏】21、【耐】18、【知】12、【判】13、【魅】17

基本攻撃＋18；CMB＋27；CMD 42（対武器落とし46）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《上級二刀流》、《突き飛ばし強化》、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器熟練：ショート・ソード》、《踏み込み》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉＋24、〈隠密〉＋17、〈真意看破〉＋14、〈生存〉＋14、〈知覚〉＋22、〈知識：次元界〉＋14、〈知識：神秘学〉＋14、〈登攀〉＋19、〈はったり〉＋16、〈飛行〉＋23

言語 共通語、天上語、奈落語

その他の特殊能力 異端の魂

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、2体、または巡視体（3～8）

宝物 標準（高品質のプレストプレート、高品質のショート・ソード×2、その他の宝物）

特殊能力

接着（変則）作られた武器でターリィ・デモダンドに攻撃したクリーチャーはDC23の反応セーブを行わねばならない。セーブに失敗するとこのデモダンドに武器が張り付き、解放されるまでこの武器を使用して攻撃を行うことはできなくなる。張り付いた武器を解放するには組みつき判定に成功する必要がある。接着能力は武器落としの試みに対するCMDに＋4の種族ボーナスを得る。

ターリィ・デモダンドは他のデモダンドに比べてしなやかでやせている。この差により、ターリィ・デモダンドは全て力強く機敏である。その蝙蝠のような羽根はタールに濡れていて使えないように見えるが、彼らは飛行することができる。ターリィ・デモダンドは全長7フィート（約2.1m）で、重量は400ポンド（約181kg）。

ターリィ・デモダンドはデモダンドの軍隊における歩兵である一

戦場で育ったこの素早く恐るべきデモダンドは、デモダンド軍の大半を占める。彼ら自身がほとんどの来訪者より強力であることは、この種族が他のものと同じ程度に強い証である——ターリィ・デモダンド単体でも恐るべき相手であり、このクリーチャーが何体もいる場合は言うまでもない。ターリィ・デモダンドは相当の力があるが、彼らは軽い武器をそれぞれの手に1つずつ持つことを好む。ターリィ・デモダンドがより大きな兵器を使用することはほとんどなく、上位の存在に直接命令された場合のみである。彼らはより力あるデモダンドが持つ恐るべき爪を失っており、武器を持たないターリィ・デモダンドは可能な限り逃亡しようとし、武器を手に入れたときのみ戻ってくる。

テラコッタ・ソルジャー Terra-Cotta Soldier

この見事に形作られ、細かに造形された実物大の粘土製の人形は、荒々しい決意を秘めた姿と両手に握った剣を持っている。

テラコッタ・ソルジャー 脅威度 6 Terra-cotta Soldier
経験点 2,400 N / 中型サイズの人造 イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 8
防御
AC 19、接触 13、立ちすくみ 16 (+ 3 【敏】、+ 6 外皮) hp 64 (8d10 + 20) 頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 2 DR 5 / 殴打；完全耐性 人造の種別特徴、[火]；SR 17
攻撃
移動速度 30 フィート 近接 ロングソード + 10 / + 5 (1d8 + 3 / 19 ~ 20)、ショート・ソード + 10 (1d6 + 1 / 19 ~ 20) または叩きつけ (× 2) = + 11 (1d6 + 3) 特殊攻撃 鋭き武器、横列戦法
基本データ
【筋】 16、【敏】 16、【耐】 一、【知】 1、【判】 11、【魅】 1 基本攻撃 + 8；CMB + 11；CMD 24 特技《イニシアチブ強化》、《二刀流》、《武器熟練：ロングソード》、《武器熟練：ショート・ソード》 技能〈知覚〉 + 8
生態
出現環境 気候問わず / 地形問わず 編成 単体、部隊 (3 ~ 12)、または軍隊 (13 +) 宝物 乏しい (ロングソード、ショート・ソード、その他の宝物)

特殊能力
鋭き武器 (超常) 戦闘で少なくとも 1 ラウンドが経過した後、テラコッタ・ソルジャーの武器は自動的にキーン武器 (術者レベル 6) の利益を得る。この効果は戦闘の終了まで持続する。 横列戦法 (変則) テラコッタ・ソルジャーが他のテラコッタ・ソルジャーと隣接している限り、AC に + 2 の回避ボーナスと、セーヴィング・スロー、攻撃ロール、ダメージ・ロールに + 2 のボーナスを得る。

テラコッタ・ソルジャー (兵馬俑、陶器製の兵士) は粘土を整形して焼いてセラミックにしたもので、通常は鎧を着た人間の兵士に似ている。しかしホブゴブリン、テング、デーモンやオニといったものまで、他の種族のテラコッタ・ソルジャーもまたよく見られる。テラコッタ・ソルジャーはしばしば強大な執政者の墳墓の護衛として作られ、その死後も君主を守るために置かれ音もなく立ち続けている。これらの兵士は何百年もの間寝ることもなく耐え続け、墓荒らしから墓地とその財宝を守るためにだけ行動する。テラコッタ・ソルジャーは通常色のついた漆で塗られているが、この装飾は長い年月を経て使用されることでボロボロになっていることが多い。テラコッタ・ソルジャーの全長は 6 フィート (約 1.8m) で、重量は 600 ポンド (約 272kg)。

通常の人造とは異なり、テラコッタ・ソルジャーはその内部に知性の閃きがある。会話をしたり自由意志で他の約束したりする能力はこの人造にはほとんどないが、ほとんどの人造が行えるよりもずっと複雑な戦略をこなすことはできる。テラコッタ・ソルジャーが異なる特技や異なる武器を持つことは、珍しいことではない。比較的好く見られる例を以下にまとめた。

テラコッタ・アーチャー (脅威度 + 0)：テラコッタ・アーチャーは単にコンポジット・ロングボウを装備したテラコッタ・ソルジャーである。テラコッタ・アーチャーは特技として《イニシアチブ強化》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《武器熟練：ロングボウ》を持つ。

テラコッタ・ホースマン (脅威度 + 1)：陶器製の馬に騎乗した兵士を模して作られたテラコッタ・ソルジャーも存在する。だが騎手と乗騎は 1 体のクリーチャーである。テラコッタ・ホースマンは種族ヒット・ダイス 10 と、蹂躞と小振りの武器の特殊能力を持つ大型のテラコッタ・ソルジャーである。テラコッタ・ホースマンは通常ソードの代わりにランスを身につけており、特技として《イニシアチブ強化》、《強打》、《蹴散らし強化》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：ランス》を持つ。

作成法

テラコッタ・ソルジャーの身体は 600 ポンドの粘土から作られており、500gp の価値がある貴重な魔法の上薬を塗られて焼き上げる。

テラコッタ・ソルジャー Terra-cotta Soldier
術者レベル 9 レベル；市価 19,000gp
作成方法 前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクト、ギアス／クエスト、キーン・エッジ、キャッツ・グレイス、作成者は術者レベル 9 レベル以上でなければならない；技能〈製作：陶芸〉または〈製作：彫刻〉DC 14；費用 10,000gp

デルヒ Derhii

強力な黒い翼はこの大きな猿の背中から伸びている。この猿は曲刀をその手に握っている。

デルヒ 脅威度 5 Derhii

経験点 1,600
N / 大型サイズの人怪
イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 14

防御
AC 18、接触 12、立ちすくみ 15 (+ 3 【敏】、+ 6 外皮、- 1 サイズ)
hp 59 (7d10 + 21)
頑健 + 5、反応 + 8、意志 + 8

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 60 フィート (貧弱)
近接 高品質のファルシオン = + 12 / + 7 (2d6 + 7 / 18 ~ 20)
または
叩きつけ (× 2) = + 11 (1d6 + 5)
遠隔 ジャヴェリン = + 9 (1d8 + 5)
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 空中突撃、ノックダウン

基本データ
【筋】 21、【敏】 16、【耐】 17、【知】 9、【判】 12、【魅】 10
基本攻撃 + 7；CMB + 13；CMD 26
特技《軽業師》、《技能熟練：知覚》、《鋼の意志》、《迎え討ち》
技能《軽業》 + 12、〈知覚〉 + 14、〈登攀〉 + 13、〈飛行〉 + 9
言語 共通語、風界語
その他の特殊能力 轟き渡る声

生態
出現環境 暑熱／森林および山岳
編成 単体、2 体、部隊 (3 ~ 5)、または部族 (8 ~ 48)
宝物 標準 (高品質のファルシオン、ジャヴェリン× 4、その他の宝物)

特殊能力
空中突撃 (変則) 飛行中、デルヒは通常の飛行移動速度の 2 倍の速度で急降下することができる。これは突撃と同様に扱い、攻撃ロールに + 2 のボーナスと AC に - 2 のペナルティを与える。
轟き渡る声 (変則) デルヒは自らの轟き渡る声を信号として使用する。この音は大気を 12 マイルにわたり振動させ、5 分の間に 60 文字を伝えることができる。
ノックダウン (変則) デルヒが両手用武器でクリティカル・ヒットを確定させた際、クリティカル・ヒットのダメージに加えて目標を転倒させて伏せ状態にする可能性がある。デルヒのクリティカル・ロールが目標の CMD を上回ったなら、目標は足払いの戦技を受けたかのように伏せ状態となる。この効果は機会攻撃を誘発しない。また、デルヒが目標の CMD を上回ることにより失敗したとしても、足払いをかけ返されることもない。

デルヒ、あるいはフライング・エイブ (飛行する猿) は穏やかで地上に住む猿の中でも、肉食で危険な種である。デルヒは黒と灰色をしたハゲタカやハゲワシの巨大な翼を持つゴリラに似ている。彼らの全長は 9 フィート (約 2.7m) で、重量は 400 ポンド (約 181kg)。
デルヒはトループと呼ばれる互いに関係のある小さな集団を構成する。通常は成体のオス 1 体、成体のメス複数体、そしてその子供が含まれる。時には複数のオスないしメスが子供をつれず、いずれかの性のみのトループを作ることもあるが、そのような集団は普通、

狩りや襲撃、戦争などの特別な目的のために作られ、その目的が達成されるとばらばらになる。デルヒの複数のトループは大きな原始的な部族を形成し、強力な族長 1 体の支配下にあることが多い。
デルヒはしばしばジャングルの林冠や崖を住居とし、高い木々や地面よりも高いところにある崖の洞窟に巣を作ることを好む。ドラゴンやドラゴンヌのようなはるかに強力な飛行クリーチャーとでさえ同盟を結ぶ一方で、これらの巣から、デルヒは下級の猿から貢ぎ物を取り立てる。デルヒはジャングルの奥地にある、崩れかけて草に覆われた廃墟にいることもある。
デルヒは生来肉食性で、好んで狩りを行う。手に持つ刃で止めを刺す前に、高いところからその強力な腕でジャヴェリンを投擲して獲物を攻撃する。しかし肉がほとんど獲れない場合、彼らは果物や根、その他見つかるものならば何でも口にする。

トウテツ Taotieh

この白い大理石でできた像は大きな猫に似ているが、その身体と顔はエッチング加工とルーン文字の装飾により覆われている。

トウテツ（饕餮）脅威度 11 Taotieh

経験点 12,800
N / 大型サイズの人造
イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 2

防御
AC 28、接触 11、立ちすくみ 26（+ 2 【敏】、+ 17 外皮、－ 1 サイズ）
hp 107（14d10 + 30）
頑健 + 4、反応 + 6、意志 + 6
DR 10 / アダマンティン；完全耐性 人造の種別特徴；抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10
弱点 [音波] に対する脆弱性

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき = + 23（1d8 + 10、加えて“つかみ”）、爪（× 2） = + 23（1d6 + 10、加えて“つかみ”）
接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート
特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2） = + 23、1d6 + 10）、飲み込み（窒息、AC17、硬度 8、hp25）

基本データ
【筋】 30、【敏】 15、【耐】 一、【知】 一、【判】 14、【魅】 1
基本攻撃 + 14；CMB + 25（組みつき + 29）；CMD 37（対足払い 41）

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体または 2 体
宝物 乏しい

特殊能力
飲み込み（超常）トウテツは大型かそれより小さいクリーチャーを飲み込むために顎を広げることができる。飲み込まれると、犠牲者はトウテツ自身の光のない袋状の空間に転送される——これは犠牲者を収めるのに十分なサイズの石製の牢獄である。この袋状の空間の中でクリーチャーがダメージを受けることはないが、内部の空気は 3 ラウンド分しかない。3 ラウンド目の終わりに、捕らえられたクリーチャーは息を止めねばならず、そうしなければ窒息する危険がある。武器を使用してこの空間の外へ出る道を削り出そうとするクリーチャーは、硬度 8 の周囲の壁を貫通しなければならない。クリーチャーがこのようにしてこの空間から出る道をなんとか切り出したなら、そのものはトウテツの口から飛び出し、トウテツの接敵面に隣接する任意のマスに姿を表す——このクリーチャーには実際の穴が作られることはなく、新しく後で飲み込まれたクリーチャーは自分自身で道を切り開かねばならない。トウテツが破壊されると、その身体は爆発し、その超常的な胃の内容物は隣接するマスに吹き出ることになる。トウテツは一度に 4 体のクリーチャーまで飲み込むことができる。

権力の象徴であるが暴食の意味もあるトウテツは、石で作られた護衛用の人造であり、特別な次元の空間の袋を中心に作られる。トウテツは神聖な区域や隔絶された区域を敵や侵入者から守るために使用される。トウテツがその獰猛な攻撃により恐れられているように、その虎に似た姿は戦闘では動物の俊敏ささえ超越する。トウテツの核となる特別な次元の空間の袋により、この人造は自分と同じサイズの敵を飲み込み、内部にある空気のない空間に犠牲者を押し

やることができる。空気がなくとも存在することのできるクリーチャーは、外に出る道を作り出すことも次元界を渡る魔法で抜け出すこともできない場合、トウテツの中で永遠に時を過ごすことになるだろう。このような場合、この捕獲者を外部から撃破してくれるのを待たねばならない。トウテツを破壊した後に素晴らしい宝の山やより強い危険な存在が残される、という物語もある。

作成法
トウテツはこの大理石は特殊な軟膏と薬品が施された、12,000 ポンドの大理石で作られる。

トウテツ Taotieh

術者レベル 14 レベル；市価 105,000gp

作成方法
前提条件 《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト、リミテッド・ウィッシュ、ブレイン・シフト、作成者は術者レベル 14 レベル以上でなければならない；技能 〈製作：彫刻〉または〈製作：石工〉 DC25；費用 55,000gp

トゥピラク Tupilaq

この小さな人間に似た人形は動くたびに碎け騒々しい音を立てる。この身体は骨から削り出したもので、よくできた骨細工で飾られている。

トゥピラク 脅威度 7Tupilaq

経験点 3,200

N／小型サイズの人造

イニシアチブ＋4；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋0

防御

AC 20、接触 15、立ちすくみ 16（＋4【敏】、＋5 外皮、＋1 サイズ）
hp 59（9d10＋10）

頑健＋3、反応＋7、意志＋3

DR 10／殴打；完全耐性 人造の種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋15（1d8＋10／19～20、加えて“つかみ”）、爪（×2）＝＋15（1d4＋5）

特殊攻撃 目標探索、刈り取り顎

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋4）

3 回／日：インヴィジビリティ

基本データ

【筋】21、【敏】18、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】5

基本攻撃＋9；CMB＋13（組みつき＋17）；CMD 27

技能（水泳）＋13

その他の特殊能力 骨細工の魔法

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

骨細工の魔法（擬呪） トゥピラクが作られた際、作成者は自身が知っている（2 レベルを超えることがなく、物質要素を必要としない）呪文 1 つをトゥピラクの中に複雑な骨細工の模様として彫り込むことができる。トゥピラクはこの呪文を擬似呪文能力（術者レベル 7）として、1 日に 3 回使用する能力を得る。トゥピラクの作成者が望むなら、以前の細工を彫り直すことで、新しい呪文を彫り込むことができる。新しい細工を彫り込むには 24 時間の作業と、素材として 500gp の費用が必要となる。記載したトゥピラクは、この方法に従いインヴィジビリティを備えている。イレイズを使用してこの呪文に対する頑健セーブに失敗すると、トゥピラクの細工は破壊される。トゥピラクの細工がこのようにして取り除かれると、トゥピラクは擬似呪文能力としてこの呪文を使用する能力を失い、作成者を攻撃し殺すために探し歩くようになる。この場合、トゥピラクの作成者はトゥピラクの目標探索能力の目標となる。トゥピラクの作成者が既に死んでいたら、トゥピラクは代わりに最も近い生きているクリーチャーを探し、視界に入るとこの新しい目標を攻撃する。そして自らが破壊されるまで殺戮を撒き散らし続ける。

目標探索（超常） トゥピラクの作成者は 1 回の標準アクションとして、トゥピラクの口に血の一滴や髪一房、その他クリーチャーの肉体の一部を入れることができる。この時点から、トゥピラクは常にそのクリーチャーが位置する向きがどこかを知らることができ、そのクリーチャーの居場所をつかむための〈知覚〉判定に＋20 の洞察ボーナスを得る。以前の目標が死亡するまで、この方法でトゥピラクに目標を設定することはできない。

刈り取り顎（変則） 全てのトゥピラクは引き裂き引き伸ばすことのできる、あまりにも大きい顎を持って作られる。トゥピラクは噛み

つき攻撃に成功した際のダメージに【筋力】修正値の 2 倍を適用し、クリティカル・ヒットは 19～20 の出目で可能域となる。トゥピラクは組みついた敵を移動させる際に行うあらゆる判定において、大型であると見なされる。

トゥピラクは作成者の敵を殺すことをただひとつの目的とする、クジラの骨やクジラの歯で作られた小型の人造である。トゥピラクの外見はその構造により様々なものがあるが、全てのものが人目につく顎と手のついた小さな身体、それに水泳に適した脚を備えている。トゥピラクは通常、全長 3 フィート（約 91cm）で重量は 30 ポンド（約 13.6kg）しかない。

トゥピラクは秘密のうちに作られなければならない——他の人がトゥピラクが作られているところを見つけると、この人造を作ろうという試みは直ちに失敗する。作成の一部として、作成者はトゥピラクに宿らせるために宿主となる霊を招いたり誘い出したりする。ほとんどの場合、トゥピラクに宿る霊は死んだ子どもや他の小さな人型生物のもので、新しい入れ物とこの霊の以前の肉体とのサイズが一致することが、このクリーチャーの地上での速度や俊敏性、水中でのほとんどのクリーチャーと比較して不規則な動きを与える。この捕らえられた魂もまた、トゥピラクを粗暴で残忍なものとする。

作成法

トゥピラクは腱でがんじがらめにされた 30 ポンドのクジラの骨で作られる。このクリーチャーの作成が完了すると、この腱は落下し、この骨は融けて自律したクリーチャーを作り出す。

トゥピラク Tupilaq

術者レベル 8 レベル；市価 21,000gp

作成方法

前提条件 《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト、キーン・エッジ、ロケット・クリーチャー、作成者は術者レベル 8 レベル以上でなければならない、作成者は誰にも気づかれること無く完遂しなければならない；**技能**〈製作：骨細工〉DC20；**費用** 10,500gp

トジャナイダ Tojanida

このクリーチャーは亀と蟹の合いの子のように見える。足の代わりの水かき、ワニのくちばし、そして2つのハサミを持っている。

トジャナイダ 脅威度 5 Tojanida

経験点 1,600

N / 中型サイズの来訪者（他次元界、水）

イニシアチブ + 1；感覚 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 14

防御

AC 21、接触 12、立ちすくみ 19（+ 1 【敏】、+ 1 回避、+ 9 外皮）
hp 51（6d10 + 18）

頑健 + 8、反応 + 6、意志 + 3

抵抗【電気】10、【火】10

攻撃

移動速度 10 フィート、水泳 90 フィート

近接 噛みつき = + 9（1d6 + 3）、爪（× 2）= + 9（1d6 + 3）

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 墨吐き

基本データ

【筋】16、【敏】13、【耐】17、【知】10、【判】12、【魅】9

基本攻撃 + 6；CMB + 9；CMD 21（対足払い 29）

特技《回避》、《強打》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉+ 7、〈芸能：演芸〉+ 5、〈真意看破〉+ 10、〈水泳〉+ 11、〈生存〉+ 7、〈脱出術〉+ 10、〈知覚〉+ 14、〈知識：次元界〉+ 9、〈はったり〉+ 5；種族修正 + 4 〈知覚〉

言語 水界語

生態

出現環境 気候問わず／水（水の元素界）

編成 単体、2 体、1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 6）、またはカルト（トジャナイダ 1、加えて人型生物の信奉者 2 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

墨吐き（変則） 1 分に 1 回フリー・アクションとして、トジャナイダは半径 30 フィートの球状に墨を吹きかけることができる。この墨は水中では完全視認困難を提供し、1 分の間持続する。水の外で使用された場合、この墨の噴射は直線状に 30 フィート移動する。その範囲にいるクリーチャーは DC16 の反応セーブに成功しなければならず、失敗すると 1 ラウンドの間盲目状態となる。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

トジャナイダは奇妙な水の次元界の原生生物で、大きな蟹と巨大なワニガメを混ぜあわせたものに見える。元々は水の精霊のような存在であったトジャナイダは、はっきりとしない理由のためにはるか昔にこの奇妙な姿に変異し、純粋で形のない状態に戻る方法をもはや知るものはいない。その誇りを守ることを重視するため、このグロテスクなトジャナイダは快楽的な充足感——特に料理——や他の種族の崇拜を求めてこの次元界の水中を行き来する。好ましい尊敬を受けると多弁になる彼らは、より力ある存在にの素晴らしい伝令や使節となり、彼ら自身に影響があるときでさえ、しばしばこのような振る舞いを楽しむ。しかし起こらせると、トジャナイダは恐ろしい敵となる。暴力的でワニのような顎と蟹のハサミで蹂躪することを好む。

成体のトジャナイダはおおよそ全長 6 フィート（約 1.8m）で重量は数百ポンドになる。近づかれると、トジャナイダはその足を甲

羅の中に収めることができる。この甲羅は身体の動かせない部分である。環状の目は縁に沿ってトジャナイダの甲羅を完全に取り囲んでおり、このクリーチャーに不意打ちを仕掛けることは極端に難しい。もっとも興味深い感覚の 2 つである味覚と触覚を感じるためトジャナイダは食事を好むが、彼らは実のところ食事を摂る必要がない。その代わりに彼らは彼らの甲羅の魔力を通して、周りにある秘術エネルギーの流れから直接栄養を吸収する。

極端に長い種族の記憶に祝福された（呪われたというものもある）トジャナイダは数えきれないほどの世界にある海洋と湖を彷徨い、滅多にない物理的な喜びや注意を向けるに足る会話を探し求める。祖先の経験を思い出すことから生じる、倦怠感と無感動に耐えられないのだ。トジャナイダ自身は記憶の山に価値を見出していないが、冒険者や学者はトジャナイダが呼び起こす伝承の使用法をしばしば探し求める。

トペテ Tophet

膨らんだ金属製の口は、この丸い鉄の彫像の上半身に広がる、さほど尖っていない彫り込まれた歯で満たされている。

トペテ 脅威度 10 Tophet

経験点 9,600

N / 大型サイズの人造

イニシアチブ - 1；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉+ 1

防御

AC 24、接触 8、立ちすくみ 24（- 1 【敏】、+ 16 外皮、- 1 サイズ）
hp 107（14d10 + 30）

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 5

DR 5 / アダマンティン；完全耐性 [火]、人造の種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 噛みつき = + 21（2d6 + 8、加えて“つかみ”）、叩きつけ（× 2）= + 16（1d6 + 8）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 飲み込み（ダメージ無し [下記参照]、AC18、hp40）、蹂躪（2d6 + 12、DC25）

基本データ

【筋】26、【敏】8、【耐】—、【知】—、【判】12、【魅】1

基本攻撃 + 14；CMB + 23（組みつき + 27）；CMD 32（対足払い 36）

その他の特殊能力 伝導

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または監獄（2～12）

宝物 乏しい

特殊能力

伝導（変則） トペテが [火] ダメージを及ぼす効果の影響を受けるときはいつでも、[火] に対する完全耐性を所持していないかのように、この人造が受けるダメージ量を決定する。この人造に現在飲み込まれているクリーチャーはこの総量の半分に等しい [火] ダメージを被る。

飲み込み（変則） 一度トペテに飲み込まれると、敵はダメージを受けることはないが、このクリーチャーの空洞となった内部に囚われる。この人造の口は閉ざされ、クリーチャーが登って抜け出すこともできないようになる。クリーチャーは通常通り出口を作り出そうとすることができる。しかしトペテの胃は実際のヒット・ポイントの 1/10 と、人造であることによるボーナス・ヒット・ポイントを加えた値（ほとんどトペテにとっては、合計 40 ポイント）に等しいヒット・ポイントを持つ。もう一つの選択肢として、飲み込まれたクリーチャーは DC30 の〈装置無力化〉判定により、トペテの胃にある鋼鉄の蓋の鍵を外そうと試みることもできる。クリーチャーが鍵を開けて脱出したなら、トペテはこの蓋を閉じ、再度飲み込むことができる。この鍵は外部から外すこともできるが、トペテを撃退した後に限られる。大型のトペテの胃は、一度に中型クリーチャー 1 体までを捕まえておくことができる。

いくつかの国ではかまどの守護者や鉄の大食漢として知られるトペテは、暴君の宮廷や牢獄で用心深い監視員や恐ろしい刑罰として仕えてきた。丸い鉄の像のような姿で、しばしばかつての王や名譽を汚された貴族の風刺的な容貌をしたこれらの人造は皆、自分より小さなクリーチャーをべろりと飲み干してしまうほどに大きく開いた口を持つ。犠牲者を飲み干すと、この自律した像は歩く牢獄とな

り、犠牲者がその内側から逃げ出す機会をほぼ与えることもなく捕らえ続ける。この鉄の像は適切な牢屋や王の面前、製作者の決めたとような場所にでも犠牲者を戻すことができる。もっとも恐ろしい場合には、トペテは囚人を捕らえたり飲み込んだりした後で、砂漠の熱気や溶岩の川の中に入っていく。内部は地獄のような熱さに達し、内部に捕らえたものを拷問したりあからさまに殺害したりする。

トペテはしばしば狂った支配者が裏切り者や他の犯罪者を投獄する場所として、12 体までのグループで集められる。この精神のないクリーチャーは、彼らの主人の気まぐれに頭を垂れるだけの能力しか持たない。この考える事のない人造は高潔な護衛であり永遠に忠実なままだ。

トペテは全長 10 フィート（約 3m）で、重量は 3,000 ポンド（約 1.36t）。

作成法

トペテの空っぽの肉体は、活火山で見られるほどの熱で精製された鉄か鋼鉄 3,000 ポンドでできている。青銅や冷たい鉄などの他の金属でトペテが作られることもある。

トペテ Tophet

術者レベル 12 レベル；市価 45,000gp

作成方法

前提条件 《人造クリーチャー作成》、ブルズ・ストレンクス、エンデュア・エレメンツ、作成者は術者レベル 12 レベル以上でなければならない；**技能** 〈製作：彫刻〉 DC20；**費用** 22,500gp

ドラゴン：インペリアル・ドラゴン Dragon, Imperial

クロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴンが最も広範に知られているが、トゥルー・ドラゴンの他の種別も存在する。ここで示すのは5種類のインペリアル・ドラゴンである。彼らは太古の国の威厳ある守護者であり、宇宙の均衡の従者である。

年齢段階

トゥルー・ドラゴンの多くの特殊能力、攻撃、その他のデータは、ドラゴンの成長につれて強大になる。この上昇はドラゴンの年齢によって12の年齢段階に区分される。基本的なデータは『表：ドラゴンの年齢段階』に記載されているように変動する。

年齢段階：これは年齢段階の名称である。

年齢（歳）：これはドラゴンの実際の年齢である。

脅威度：この列はドラゴンの基本脅威度への修正値である。

サイズ：これは年齢によって、ドラゴンの基本サイズがどれだけ増加するかを示したものである（超小型が小型に、小型が中型に、など）。トゥルー・ドラゴンはサイズが上昇したことによる通常の能力値上昇はしないが、かわりに『表：ドラゴンの能力値』が示すように、年齢段階によって能力値が上昇する。

ヒット・ダイス：これは成長によってドラゴンが得る追加のヒット・ダイスの数を示す。ヒット・ダイスが増加すれば、ヒット・ポイント、特技、技能ランクもドラゴンの基本攻撃ボーナスや基本セーブ・ボーナスと共に上昇する。ドラゴンはヒット・ダイスごとに6 + 【知力】修正値に等しい技能ランクを有する。ヒット・ダイスによるドラゴンの能力値上昇は、ドラゴンの能力値上昇の総計にすでに加算されている（『表：ドラゴンの能力値』参照）。

外皮：これは年齢段階ごとにドラゴンの基本外皮ボーナスがどれだけ増加するかを示す。

プレス攻撃：ドラゴンはそれぞれ基本ダメージを与えるプレス攻撃（『戦闘』参照）を有する。この倍率はドラゴンのプレス攻撃によって与えるダメージのダイスの数を増加させる。例として、2d6 ポイントの【酸】ダメージを与える基本プレス攻撃を持つドラゴンのマチュア・アダルトは14d6 ポイントの【酸】ダメージを与える（×7の倍率による）。

戦闘

『表：ドラゴンの攻撃と移動速度』は、ドラゴンの持つ攻撃と与えるダメージを列挙している（一はそのサイズのドラゴンがその種の肉體武器を有していないことをあらわす）。ここに記されている他の能力はドラゴンが特定の年齢段階に達した時点で獲得される。

飛行移動速度：ドラゴンの飛行移動速度は、サイズによって、表に記されているように上昇する。インペリアル・ドラゴンは翼を持たず、その飛行は超常能力である。

噛みつき：これは表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5倍を加えたダメージを与える主要攻撃である（2回以上の攻撃手段を有している場合であっても）。ドラゴンの噛みつき攻撃は、サイズ段階が1大きいかのような間合いを有する（超巨大サイズのドラゴンは+10フィート）。

爪：これは主要攻撃で、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値を加えたダメージを与える。

突き刺し：彼らは翼を持たないため、中型以上のインペリアル・ドラゴンは翼攻撃の代わりに角による突き刺し攻撃を行う。突き刺しは主要攻撃で、表に示したダメージに【筋力】修正値の1.5倍のダメージを加えた値を与える。インペリアル・ドラゴンの突き刺し攻撃は、サイズ段階が1大きいかのような間合いを有する（超巨大サイズのドラゴンは+10フィート）。

尾の打撃：ドラゴンは毎ラウンド、尾で1体の敵をひっぱたいて攻撃することができる。尾の打撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5倍を加えたダメージを与える二次的攻撃である（これは通常の二次的攻撃のルールの例外である）。

押し潰し（変則）：サイズ分類が超大型以上の飛行または跳躍しているドラゴンは、1回の標準アクションとして敵の上に着陸し、全身で敵を押しつぶすことができる。押し潰し攻撃はドラゴンより

サイズ分類が3段階以上小さい敵に対してのみ有効である。押し潰し攻撃はドラゴンの身体の下に収まる全てのクリーチャーに対して作用する。作用を受ける範囲内にいるクリーチャーは反応セーブ（DCはドラゴンのプレス攻撃のものと同じ）に成功しなければならず、失敗すると押さえ込まれた状態になり、ドラゴンが上からどかなければ次のラウンド中に自動的に殴打ダメージを受ける。ドラゴンが押さえ込みを継続する場合、それは通常どおり戦技判定に成功しなければならない。押さえ込まれた状態の敵は、脱出しない限り毎ラウンド押し潰しによるダメージを受け続ける。押し潰し攻撃によるダメージは、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5倍を加えたものである。

尾による一掃（変則）：サイズ分類が巨大以上のドラゴンは、1回の標準アクションとして尾を振り回して攻撃することができる。尾による一掃は、ドラゴンの接敵面の縁にある交差点の1つから、いずれかへの方向に広がる半径30フィートの半円形の範囲に作用する（超巨大サイズのドラゴンの場合、半径40フィート）。一掃の範囲内にいる、ドラゴンよりサイズ分類が4段階以上小さいクリーチャーが作用を受ける。尾による一掃は、自動的に表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5（端数切捨て）を加えたダメージを与える。作用を受けたクリーチャーは反応セーブ（DCはドラゴンのプレス攻撃のものと同じ）を行うことができ、成功すればダメージを半減させることができる。

プレス攻撃（超常）：プレス攻撃の使用は1回の標準アクションである。一度プレスを使用したら、1d4ラウンド後まで再びプレス攻撃を行うことはできない。ドラゴンが複数の種類のプレス攻撃を有している場合でも、プレスを使用できるのは1d4ラウンドに1回だけである。プレス攻撃は必ずドラゴンに隣接するいずれかの交差点を起点にして、ドラゴンの選択した方向に向けて伸びる。プレス攻撃の形状は直線型と円錐型があり、効果範囲の大きさはドラゴンのサイズによって異なる。そのプレス攻撃がダメージを与えるものである場合、範囲内に捉えられたクリーチャーは反応セーブを行い、成功すればダメージを半分にできる。プレス攻撃に対するセーブDCは10 + ドラゴンのヒット・ダイスの1/2 + ドラゴンの【耐久力】修正値である。ダメージを与えないプレス攻撃に対するセーブにも同じDCを用いるが、どのタイプのセーブを行うかは個々の解説を参照すること。ドラゴンは組みついていたり組みつかれていたりする場合もプレス攻撃を使用できる。

ドラゴンの付随ルール

ドラゴンの超感覚（変則）ドラゴンは有効距離120フィートの暗視と60フィートの非視覚的感知を有する。薄暗い光の中で人間の4倍の距離を見通し、通常の明かりの下で2倍の距離を見通すことができる。

畏怖すべき存在（変則）ドラゴンの畏怖すべき存在はドラゴンの年齢段階×30フィートに等しい効果範囲を持つ。その他の効果はモンスターの共通ルールで詳述されている。

呪文：ドラゴンは秘術呪文を修得しており、解説で示されたレベルのソーサラーとして呪文を発動することができる。その術者レベルは年齢により、それぞれの解説で示されている。

擬似呪文能力：ドラゴンの擬似呪文能力の術者レベルはヒット・ダイス数に等しい。

ダメージ減少：ドラゴンは成長につれて、各ドラゴンの項目に示されているようにダメージ減少を獲得する。そうしたドラゴンの肉體武器はダメージ減少を克服するかどうかを調べる際に、魔法の武器として扱われる。

完全耐性（変則）全てのドラゴンは麻痺と睡眠の効果に対する完全耐性を有する。加えて、ドラゴンは年齢段階にかかわらず、種族に応じてさらに1～2種類の攻撃形態に対する完全耐性を有する。その種類については個々の解説で述べる。

呪文抵抗（変則）年を経るに従って、ドラゴンは、個々の解説で示されているように呪文や擬似呪文能力への抵抗力を身につける。ドラゴンのSRは11 + 脅威度に等しい。

表：ドラゴンの年齢段階

年齢段階	年齢（歳）	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス	外皮	ブレス攻撃
1 ワームリング（雛）	0 ～ 5	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	6 ～ 15	基本値 + 2	基本値 + 1	基本値 + 2	基本値 + 3	基本値 × 2
3 ヤング（子供）	16 ～ 25	基本値 + 4	基本値 + 2	基本値 + 4	基本値 + 6	基本値 × 3
4 ジュヴナイル（少年）	26 ～ 50	基本値 + 5	基本値 + 2	基本値 + 6	基本値 + 9	基本値 × 4
5 ヤング・アダルト（青年）	51 ～ 100	基本値 + 7	基本値 + 3	基本値 + 8	基本値 + 12	基本値 × 5
6 アダルト（成年）	101 ～ 200	基本値 + 8	基本値 + 3	基本値 + 10	基本値 + 15	基本値 × 6
7 マチュア・アダルト（壮年）	201 ～ 400	基本値 + 9	基本値 + 3	基本値 + 12	基本値 + 18	基本値 × 7
8 オールド（老年）	401 ～ 600	基本値 + 11	基本値 + 4	基本値 + 14	基本値 + 21	基本値 × 8
9 ヴェリー・オールド（大老）	601 ～ 800	基本値 + 12	基本値 + 4	基本値 + 16	基本値 + 24	基本値 × 9
10 エインシャント（太古）	801 ～ 1,000	基本値 + 13	基本値 + 4	基本値 + 18	基本値 + 27	基本値 × 10
11 ワーム（長虫）	1,001 ～ 1,200	基本値 + 14	基本値 + 4	基本値 + 20	基本値 + 30	基本値 × 11
12 グレート・ワーム（大長虫）	1,201 +	基本値 + 16	基本値 + 5	基本値 + 22	基本値 + 33	基本値 × 12

表：ドラゴンの能力値

年齢段階	【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 ワームリング（雛）	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	基本値 + 4	基本値 - 2	基本値 + 2	基本値 + 2	基本値 + 2	基本値 + 2
3 ヤング（子供）	基本値 + 8	基本値 - 2	基本値 + 4	基本値 + 2	基本値 + 2	基本値 + 2
4 ジュヴナイル（少年）	基本値 + 10	基本値 - 2	基本値 + 6	基本値 + 4	基本値 + 4	基本値 + 4
5 ヤング・アダルト（青年）	基本値 + 12	基本値 - 4	基本値 + 6	基本値 + 4	基本値 + 4	基本値 + 4
6 アダルト（成年）	基本値 + 14	基本値 - 4	基本値 + 8	基本値 + 6	基本値 + 6	基本値 + 6
7 マチュア・アダルト（壮年）	基本値 + 16	基本値 - 4	基本値 + 8	基本値 + 6	基本値 + 6	基本値 + 6
8 オールド（老年）	基本値 + 18	基本値 - 6	基本値 + 10	基本値 + 8	基本値 + 8	基本値 + 8
9 ヴェリー・オールド（大老）	基本値 + 20	基本値 - 6	基本値 + 10	基本値 + 8	基本値 + 8	基本値 + 8
10 エインシャント（太古）	基本値 + 22	基本値 - 6	基本値 + 12	基本値 + 10	基本値 + 10	基本値 + 10
11 ワーム（長虫）	基本値 + 24	基本値 - 8	基本値 + 12	基本値 + 10	基本値 + 10	基本値 + 10
12 グレート・ワーム（大長虫）	基本値 + 26	基本値 - 8	基本値 + 14	基本値 + 12	基本値 + 12	基本値 + 12

表：ドラゴンの攻撃と移動速度

サイズ	飛行移動速度（機動性）	噛みつき×1	爪×2	翼×2	尾の打撃×1	押し潰し×1	尾による一掃×1	ブレス攻撃（直線状）	ブレス攻撃（円錐状）
超小型	100 フィート（標準）	1d4	1d3	—	—	—	—	30 フィート	15 フィート
小型	150 フィート（標準）	1d6	1d4	—	—	—	—	40 フィート	20 フィート
中型	150 フィート（標準）	1d8	1d6	1d4	—	—	—	60 フィート	30 フィート
大型	200 フィート（貧弱）	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—	80 フィート	40 フィート
超大型	200 フィート（貧弱）	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—	100 フィート	50 フィート
巨大	250 フィート（劣悪）	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	120 フィート	60 フィート
超巨大	250 フィート（劣悪）	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	140 フィート	70 フィート

インペリアル・ドラゴン:アンダーワールド・ドラゴンImperial Dragon, Underworld

この鱗持つドラゴンは火山の岩のような深い色をした肌と巨大な爪、それにギザギザした石のようなと鱗を持つ。

アンダーワールド・ドラゴン Underworld Dragon

LE／竜（火）

基本データ

脅威度 3；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 4d12
移動速度 40 フィート、穴掘り 30 フィート
外皮 + 4；プレス攻撃 直線状、2d6 [火]
【筋】13、【敏】14、【耐】13、【知】10、【判】11、【魅】10

生態

出現環境 気候問わず／地下
編成 単体
宝物 × 3

特殊能力

アダマンティンの爪（変則） アンダーワールド・ドラゴンの爪はアダマンティンでできており、この素材で作られた武器の特性を持つ。
変身（超常） 年齢段階がヤング以上のアンダーワールド・ドラゴンは1日に3回まで、ポリモーフを使用したかのように人型生物の姿をとることができる。
溶岩噴出（超常） 1回の全ラウンド・アクションとして、年齢段階がグレート・ワームのアンダーワールド・ドラゴンは自身の穴掘り移動速度の2倍まで地面を掘り進むことができる。その移動の終わりに、アンダーワールド・ドラゴンがプレス攻撃の使用回数を残しているなら、地面から半径30フィート爆発の範囲にほとばしる溶岩の中から出現することができる。この溶岩はプレス攻撃と同じだけのダメージを与える。
煙の見通し（変則） 年齢段階がヴェリー・ヤング以上のアンダーワールド・ドラゴンは（パイロテクニクスで作られるような）煙に包まれている状況でも、完全に先を見通すことができる。
地下世界を掘り進むもの（変則） アダルト・アンダーワールド・ドラゴンはその穴掘り移動速度に10フィートのボーナスを得る。その後アンダーワールド・ドラゴンが年を経て年齢段階を2以上得るごとに、穴掘り移動速度は追加で10フィートずつ増加する。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	アダマンティンの爪、[火] に対する完全耐性	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	煙の見通し	—
ヤング（子供）	変身、ソフン・アース・アンド・ストーン	—
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、ストーン・シェイプ	1 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5／魔法、呪文抵抗	3 レベル
アダルト（成年）	スパイク・ストーンズ、地下世界を掘り進むもの	5 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10／魔法	7 レベル
オールド（老齢）	ウォール・オヴ・ストーン	9 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15／魔法	11 レベル
エインシャント（太古）	リベル・メタル・オア・ストーン	13 レベル
ワーム（長虫）	DR20／魔法	15 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	クラッシング・ロックス、溶岩噴出	17 レベル

ヤング・アンダーワールド・ドラゴン 脅威度 7 Young Underworld Dragon

経験点 3,200
LE／中型サイズの竜（火）
イニシアチブ + 5；**感覚** ドラゴンの超感覚、煙の見通し；〈知覚〉+ 12

防御

AC 21、接触 11、立ちすくみ 20（+ 1 **【敏】**、+ 10 外皮）
hp 76（8d12 + 24）
頑健 + 9、**反応** + 7、**意志** + 7

完全耐性 [火]、麻痺、睡眠
弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 150 フィート（標準）
近接 噛みつき = + 14（1d8 + 5）、爪（× 2） = + 13（1d6 + 5／19～20）、突き刺し = + 13（1d6 + 5）
接敵面 5 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは10フィート）
特殊攻撃 アダマンティンの爪、プレス攻撃（60 フィート直線状、6d6 [火] ダメージ、DC17）
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中 + 9）
回数無制限：ソフン・アース・アンド・ストーン
修得呪文（術者レベル 1；精神集中 + 2）
1 レベル（4 回／日）：コース・フィアー（DC12）、バーニング・ハンズ（DC12）
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ブリード（DC11）、フレア（DC11）、リード・マジック

基本データ

【筋】 21、**【敏】** 12、**【耐】** 17、**【知】** 12、**【判】** 13、**【魅】** 12
基本攻撃 + 8；**CMB** + 13；**CMD** 24（対足払い 28）
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《クリティカル強化：爪》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈威圧〉+ 12、〈陽密〉+ 15、〈鑑定〉+ 12、〈知覚〉+ 12、〈知識：ダンジョン探検〉+ 12、〈知識：地理〉+ 12、〈登攀〉+ 16
言語 共通語、竜語
その他の特殊能力 変身

アダルト・アンダーワールド・ドラゴン 脅威度 11 Adult Underworld Dragon

経験点 12,800
LE／大型サイズの竜（火）
イニシアチブ + 4；**感覚** ドラゴンの超感覚、煙の見通し；〈知覚〉+ 20
オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC20）

防御

AC 28、接触 9、立ちすくみ 28（+ 19 外皮、－ 1 サイズ）
hp 161（14d12 + 70）
頑健 + 14、**反応** + 9、**意志** + 12
DR 5／魔法；**完全耐性** [火]、麻痺、睡眠；**SR** 22
弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）
近接 噛みつき = + 22（2d6 + 12）、爪（× 2） = + 22（1d8 + 8／19～20）、突き刺し = + 21（1d8 + 12）、尾の打撃 = + 16（1d8 + 12）
接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは10フィート）
特殊攻撃 アダマンティンの爪、プレス攻撃（80 フィート直線状、12d6 [火] ダメージ、DC22）
擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中 + 17）
回数無制限：ストーン・シェイプ、スパイク・ストーンズ（DC17）、ソフン・アース・アンド・ストーン
修得呪文（術者レベル 5；精神集中 + 8）
2 レベル（5 回／日）：スコーチング・レイ、フレイミング・スフィアー（DC15）
1 レベル（7 回／日）：コース・フィアー（DC14）、バーニング・ハンズ（DC14）、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC14）
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ディテクト・マジック、ブリード（DC13）、フレア（DC13）、リード・マジック、レジ

スタンス

基本データ

【筋】27、【敏】10、【耐】21、【知】16、【判】17、【魅】16

基本攻撃 + 14；CMB + 23；CMD 33（対足払い 37）

特技《イニシアチブ強化》、《外皮強化》、《技能熟練：隠密》、《クリティカル強化：爪》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《踏み込み》

技能〈威圧〉+ 20、〈隠密〉+ 19、〈鑑定〉+ 20、〈知覚〉+ 20、〈知識：ダンジョン探検〉+ 20、〈知識：地理〉+ 20、〈登攀〉+ 25、〈はったり〉+ 20、〈飛行〉+ 11

言語 火界語、共通語、地界語、竜語

その他の特殊能力 変身、地下世界を掘り進むもの

エインシャント・アンダーワールド・ドラゴン 脅威度 16 Ancient Underworld Dragon

経験点 76,800

LE／超大型サイズの竜（火）

イニシアチブ + 3；感覚 ドラゴンの超感覚、煙の見通し；〈知覚〉+ 30

オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC26）

防御

AC 38、接触 7、立ちすくみ 38（－1 【敏】、+ 31 外皮、－2 サイズ）
hp 297（22d12 + 154）

頑健 + 20、反応 + 12、意志 + 18

DR 15／魔法；完全耐性 [火]、麻痺、睡眠；SR 27

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 50 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき = + 30（2d8 + 12）、爪（× 2）= + 29（2d6 + 8／19～20）、突き刺し = + 29（2d6 + 12）、尾の打撃 = + 24（2d6 + 12）

接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）

特殊攻撃 アダマンティンの爪、プレス攻撃（100 フィート直線状、20d6 [火] ダメージ、DC28）、押し潰し（DC28、2d8 + 12）

擬似呪文能力（術者レベル 22 レベル；精神集中 + 27）

回数無制限：ウォール・オヴ・ストーン、ストーン・シェイプ、スパイク・ストーンズ（DC19）、ソフン・アース・アンド・ストーン、リベル・メタル・オア・ストーン

修得呪文（術者レベル 13 レベル；精神集中 + 18）

6 レベル（4 回／日）：ディスインテグレート（DC21）、フレッシュ・トゥ・ストーン（DC21）

5 レベル（7 回／日）：ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド、パスウォール

4 レベル（7 回／日）：エナヴェイション、シャウト（DC19）、ストーン・シェイプ、ソリッド・フォッグ

3 レベル（7 回／日）：スロー、ディスプレイスメント、ファイアーボール（DC18）、プロテクション・フロム・グッド、レイジ

2 レベル（7 回／日）：アシッド・アロー、スコーチング・レイ、デイズ・モンスター（DC17）、フレイミング・スフィアー（DC17）

1 レベル（8 回／日）：コーズ・フィアー（DC16）、トゥルー・ストライク、バーニング・ハンズ（DC16）、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC16）

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スブラッシュ、ゴースト・サウンド、タッチ・オヴ・ファティーグ（DC15）、ディテクト・マジック、ブリード（DC15）、フレア（DC15）、メイジ・ハンド、リード・マジック、レジスタンス

基本データ

【筋】35、【敏】8、【耐】25、【知】20、【判】21、【魅】20

基本攻撃 + 22；CMB + 36；CMD 45（対足払い 49）

特技《イニシアチブ強化》、《外皮強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《上級

武器熟練：爪》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《踏み込み》

技能〈威圧〉+ 30、〈隠密〉+ 22、〈軽業〉+ 24（跳躍 + 28）、〈鑑定〉+ 30、〈知覚〉+ 30、〈知識：次元界〉+ 30、〈知識：ダンジョン探検〉+ 30、〈知識：地理〉+ 30、〈登攀〉+ 37、〈はったり〉+ 30、〈飛行〉+ 16

言語 火界語、共通語、巨人語、地界語、ドワーフ語、竜語

その他の特殊能力 変身、地下世界を掘り進むもの

インペリアル・ドラゴン:シー・ドラゴン Imperial Dragon, Sea

この鱗のあるドラゴンの長くうねる体は海の波の色をした鱗を持ち、渦を巻きその身を曲げている。

シー・ドラゴン Sea Dragon

CG／竜（水）

基本データ

脅威度 4；サイズ 小型；ヒット・ダイス 5d12

移動速度 40 フィート、水泳 60 フィート

外皮 + 5；プレス攻撃 円錐状、2d6 [火]

【筋】13、【敏】14、【耐】13、【知】14、【判】15、【魅】14

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身（超常） 年齢段階がヤング以上のシー・ドラゴンは1日に3回まで、ポリモーフを使用したかのように人型生物の姿をとることができる。

海渡り（超常） 1日に3回、1回の標準アクションとして、年齢段階がオールド以上のシー・ドラゴンはテレポート呪文を使用したかのように、水の中にいる自分の体を他の場所に移動させることができる（自身のみ）。

津波（超常） 1日に1回、グレート・ワーム・シー・ドラゴンは津波を作り出すことができる。この能力はブロンズ・ドラゴンの同名の能力と同じように機能する（Bestiary 104 ページ）。

激流のプレス（超常） 非常に熱せられた水流を円錐形に噴射する代わりに、年齢段階がヴェリー・ヤング以上のシー・ドラゴンは叩きつける水を直線状に吐き出すことができる。このプレスはシー・ドラゴンが持つ円錐形のプレス攻撃の2倍まで届く。この直線状のプレスは殴打ダメージを与える。

自由な泳ぎ手（超常） ジュヴナイル・シー・ドラゴンは自身の水泳移動速度に10フィートのボーナスを得る。シー・ドラゴンの水泳移動速度は年齢段階が2段階増えるごとに、追加で10フィートずつ増加する。さらに泳いでいる間、シー・ドラゴンはフリーダム・オヴ・ムーヴメント呪文の効果を受けているかのように扱う。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	【電気】に対する完全耐性、水中呼吸	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	激流のプレス	—
ヤング（子供）	変身、クリエイト・ウォーター	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、ハイドロリック・ブッシュ、自由な泳ぎ手	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	コール・ライトニング	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10／魔法	9 レベル
オールド（老齢）	コントロール・ウォーター、海渡り	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	ウォーター・ウォーク	15 レベル
ワーム（長虫）	DR20／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	津波、ヴォータックス	19 レベル

ヤング・シー・ドラゴン 脅威度 8 Young Sea Dragon

経験点 4,800

CG／大型サイズの竜（水）

イニシアチブ + 5；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉+ 5

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 20（+1【敏】、+11 外皮、－1 サイズ）
hp 85（9d12 + 27）

頑健 + 11、反応 + 7、意志 + 9

完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝+ 13（2d6 + 7）、爪（× 2）＝+ 13（1d8 + 5）、突き刺し＝+ 13（1d8 + 7）、尾の打撃＝+ 11（1d8 + 7）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）

特殊攻撃 プレス攻撃（40 フィート円錐状、6d6 [火] ダメージ、DC17）、激流のプレス

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中 + 12）

回数無制限：クリエイト・ウォーター

修得呪文（術者レベル 1；精神集中 + 4）

1 レベル（4 回／日）：カラー・スプレー（DC14）、スリープ（DC14）

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スブラッシュ、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロスト、レジスタンス

基本データ

【筋】21、【敏】12、【耐】17、【知】16、【判】17、【魅】16

基本攻撃 + 9；CMB + 15；CMD 26（対足払い 30）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《頑健無比》、《複数回攻撃》、《踏み込み》

技能〈威圧〉+ 15、〈隠密〉+ 9、〈交渉〉+ 15、〈真意看破〉+ 17、〈水泳〉+ 25、〈生存〉+ 15、〈知覚〉+ 5、〈知識：自然〉+ 15、〈知識：神秘学〉+ 15、〈飛行〉+ 7

言語 共通語、水界語、竜語

その他の特殊能力 変身、水中呼吸

アダルト・シー・ドラゴン 脅威度 12 Adult Sea Dragon

経験点 19,200

CG／超大型サイズの竜（水）

イニシアチブ + 4；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉+ 27

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC22）

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28（+ 20 外皮、－ 2 サイズ）

hp 172（15d12 + 75）

頑健 + 16、反応 + 11、意志 + 14

DR 5／魔法；完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠；SR 23

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 80 フィート

近接 噛みつき＝+ 22（2d8 + 12）、爪（× 2）＝+ 22（2d6 + 8）、突き刺し＝+ 21（2d6 + 12）、尾の打撃＝+ 19（2d6 + 12）

接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 15 フィート）

特殊攻撃 プレス攻撃（50 フィート円錐状、12d6 [火] ダメージ、DC22）、押し潰し（DC22、2d8 + 12）、激流のプレス

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中 + 20）

回数無制限：クリエイト・ウォーター、コール・ライトニング（DC18）、ハイドロリック・ブッシュ

修得呪文（術者レベル 7；精神集中 + 12）

3 レベル（5 回／日）：スリート・ストーム、ホールド・パースン（DC18）

2 レベル（7 回／日）：ガスト・オヴ・ウィンド（DC17）、シー・インヴィジビリティ、ミラー・イメージ

1 レベル（8 回／日）：エクスペディシャス・リトリート、カラー・スプレー（DC16）、スリープ（DC16）、チャーム・パースン（DC16）、チル・タッチ

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スブラッシュ、デイズ（DC15）、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、リード・マジック、レイ・

オヴ・フロスト、レジスタンス

基本データ

【筋】27、【敏】10、【耐】21、【知】20、【判】21、【魅】20

基本攻撃 + 15；CMB + 25；CMD 35（対足払い 39）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《頑健無比》、《神速の反応》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《複数回攻撃》、《踏み込み》

技能〈威圧〉+ 23、〈隠密〉+ 10、〈交渉〉+ 23、〈真意看破〉+ 27、〈水泳〉+ 34、〈生存〉+ 23、〈知覚〉+ 27、〈知識：自然〉+ 23、〈知識：神秘学〉+ 23、〈知識：地理〉+ 23、〈飛行〉+ 10

言語 エルフ語、共通語、水界語、天上語、風界語、竜語

その他の特殊能力 変身、自由な泳ぎ手、水中呼吸

エインシャント・シー・ドラゴン 脅威度 17 Ancient Sea Dragon

経験点 102,400

CG / 巨大サイズの竜（水）

イニシアチブ + 3；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉+ 37

オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC28）

防御

AC 37、接触 5、立ちすくみ 37（－1 【敏】、+ 32 外皮、－4 サイズ）

hp 310（23d12 + 161）

頑健 + 22、反応 + 14、意志 + 20

DR 15 / 魔法；完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠；SR 28

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート（劣悪）、水泳 100 フィート

近接 噛みつき = + 33（4d6 + 18）、爪（× 2）= + 32（2d8 + 12）、突き刺し = + 32（2d8 + 18）、尾の打撃 = + 29（2d8 + 18）

接敵面 20 フィート；間合い 15 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 20 フィート）

特殊攻撃 プレス攻撃（60 フィート円錐状、20d6 [火] ダメージ、DC28）、押し潰し（DC28、4d6 + 18）、尾による一掃（DC28、2d6 + 18）、激流のプレス

擬似呪文能力（術者レベル 23 レベル；精神集中 + 30）

回数無制限：ウォーター・ウォーク、クリエイト・ウォーター、コール・ライトニング（DC20）、コントロール・ウォーター、ハイドロリック・ブッシュ

修得呪文（術者レベル 15 レベル；精神集中 + 22）

7 レベル（5 回／日）：インサニティ（DC24）、ブレイン・シフト（DC24）

6 レベル（7 回／日）：チェイン・ライトニング（DC23）、フォースフル・ハンド、フリージング・スフィア（DC23）

5 レベル（7 回／日）：コーン・オヴ・コールド（DC22）、ドリーム、パーシステント・イメージ（DC22）、マインド・フォッグ（DC22）

4 レベル（7 回／日）：コンフュージョン（DC21）、ブラック・テンタクルズ、レインボー・パターン（DC21）、レッサー・ギアス（DC21）

3 レベル（8 回／日）：スリート・ストーム、ヘイスト、ホールド・パースン（DC20）、ライトニング・ボルト（DC20）

2 レベル（8 回／日）：オブスキュア・オブジェクト、ガスト・オヴ・ウィンド（DC19）、シー・インヴィジビリティ、スケアー（DC19）、ミラー・イメージ

1 レベル（8 回／日）：エクスペディシャス・リトリート、カラー・スプレー（DC18）、スリープ、チャーム・パースン（DC18）、チル・タッチ

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スブラッシュ、ゴースト・サウンド、デイズ（DC17）、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト、レジスタンス

基本データ

【筋】35、【敏】8、【耐】25、【知】24、【判】25、【魅】24

基本攻撃 + 23；CMB + 39；CMD 48（対足払い 52）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《頑健

無比》、《上級武器熟練：噛みつき》、《神速の反応》、《ひつつかみ》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《武器熟練：突き刺し》、《複数回攻撃》、《踏み込み》

技能〈威圧〉+ 33、〈隠密〉+ 13、〈交渉〉+ 33、〈真意看破〉+ 37、〈水泳〉+ 46、〈生存〉+ 33、〈知覚〉+ 37、〈知識：自然〉+ 33、〈知識：神秘学〉+ 33、〈知識：地理〉+ 33、〈知識：歴史〉+ 33、〈はったり〉+ 33、〈飛行〉+ 11

言語 エルフ語、共通語、水界語、天上語、ノーム語、風界語、森語、竜語

その他の特殊能力 変身、海渡り、自由な映写、水中呼吸

波と嵐の力を注ぎ込まれたシー・ドラゴン——あるいはジャオロン、多くの国で知られている——は海とそこに住むクリーチャーの守護者たる竜である。吹き荒れる自然を体現したシー・ドラゴンは広範囲を移動する。時には何千マイルもの海や海岸を彼らが保護する地域と主張するものもいる。

インペリアル・ドラゴン：スカイ・ドラゴン Imperial Dragon, Sky

翼を持たないが、このドラゴンは空で体を優雅にくねらせている。その鱗は天国の色に変化して光を反射する。

スカイ・ドラゴン Sky Dragon

LG／竜（風）

基本データ

脅威度 5；サイズ 小型；ヒット・ダイス 6d12

移動速度 40 フィート

外皮＋6；プレス攻撃 円錐状、2d8〔電気〕

【筋】13、【敏】14、【耐】13、【知】14、【判】15、【魅】14

生態

出現環境 温暖または暑熱／山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

天空生まれ（超常） 年齢段階がオールド以下のスカイ・ドラゴンは良好な機動性で飛行することができる。それより年を経たスカイ・ドラゴンの機動性は完璧となる。

天よりの使者（超常） 1日に3回、グレート・ワーム・スカイ・ドラゴンはオラクル呪文のディヴァイン・ヴェッスルの天上の相を他人に吹き込むことができる。しかしこの効果は自分以外の同意する善属性のクリーチャーにしか使用することはできない。

変身（超常） 年齢段階がヤング以上のスカイ・ドラゴンは1日に3回、ポリモーフを使用したかのように人型生物の姿をとることができる。

雲の見通し（超常） 年齢段階がヴェリー・ヤング以上のスカイ・ドラゴンの雲や霧、霧の領域を作り出す呪文によって阻害されることはない。

地に落とすプレス（超常） 年齢段階がエインシャント以上のスカイ・ドラゴンのプレス攻撃によってダメージを受けた全ての飛行しているクリーチャーは、スカイ・ドラゴンのプレス攻撃と同じ DC の頑健セーブを行わねばならない。セーブに失敗すると、飛行能力を1d4 ラウンド失う。

原始の電光（超常） 年齢がオールド以上のスカイ・ドラゴンのプレス攻撃は〔電気〕ダメージに完全耐性や抵抗を持つクリーチャーにも通常通り効果を及ぼすことができる。〔電気〕ダメージに完全耐性を持つクリーチャーは、このプレス攻撃から半分のダメージを受ける（セーヴィング・スローに成功すればダメージを受けない）。〔電気〕に対する抵抗を持つクリーチャーの抵抗力は通常よりも 10 低いものとして扱う。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	天空生まれ、〔電気〕に対する完全耐性	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	雲の見通し	—
ヤング（子供）	変身、ディテクト・イーヴル	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	フェザー・フォール、畏怖すべき存在	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	ガスト・オヴ・ウィンド	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10／魔法	9 レベル
オールド（老齢）	コール・ライトニング・ストーム、原始の電光	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15／魔法	13 レベル
エインシャント（太古）	コントロール・ウィンズ、地に落とすプレス	15 レベル
ワーム（長虫）	DR20／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	天よりの使者、ストームボルツ	19 レベル

ヤング・スカイ・ドラゴン 脅威度 9 Young Sky Dragon

経験点 6,400

LG／大型サイズの竜（風）

イニシアチブ＋1；感覚 雲の見通し、ドラゴンの超感覚；〈知覚〉

＋22

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 21（＋1【敏】、＋12 外皮、－1 サイズ）
hp 95（10d12＋30）

頑健＋10、反応＋10、意志＋10

完全耐性〔電気〕、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋14（2d6＋7）、爪（×2）＝＋14（1d8＋5）、突き刺し＝＋14（1d8＋7）、尾の打撃＝＋12（1d8＋7）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）

特殊攻撃 プレス攻撃（40 フィート円錐状、6d8〔電気〕ダメージ、DC18）

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中＋13）

回数無制限：ディテクト・イーヴル

修得呪文（術者レベル 1；精神集中＋4）

1 レベル（4 回／日）：オブスキュアリング・ミスト、ショッキング・グラスプ

0 レベル（回数無制限）：ディスラプト・アンデッド、メッセージ、メンディング、リード・マジック

基本データ

【筋】21、【敏】12、【耐】17、【知】16、【判】17、【魅】16

基本攻撃＋10；CMB＋16；CMD 27（対足払い 31）

特技《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《神速の反応》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈芸能：歌唱〉＋16、〈交渉〉＋16、〈真意看破〉＋16、〈知覚〉＋22、〈知識：宗教〉＋16、〈知識：神秘学〉＋16、〈治療〉＋16、〈呪文学〉＋16、〈飛行〉＋16

言語 共通語、風界語、竜語

その他の特殊能力 天空生まれ、変身

アダルト・スカイ・ドラゴン 脅威度 13 Adult Sky Dragon

経験点 25,600

LG／超大型サイズの竜（風）

イニシアチブ＋4；感覚 雲の見通し、ドラゴンの超感覚；〈知覚〉＋30

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC23）

防御

AC 29、接触 8、立ちすくみ 29（＋21 外皮、－2 サイズ）

hp 184（16d12＋80）

頑健＋15、反応＋12、意志＋17

DR 5／魔法；完全耐性〔電気〕、麻痺、睡眠；SR 24

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（良好）

近接 噛みつき＝＋22（2d8＋12／19～20）、爪（×2）＝＋22（2d6＋8）、突き刺し＝＋22（2d6＋12）、尾の打撃＝＋20（2d6＋12）

接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 15 フィート）

特殊攻撃 プレス攻撃（50 フィート円錐状、12d8〔電気〕ダメージ、DC23）、押し潰し（DC23、2d8＋12）

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中＋21）

回数無制限：ガスト・オヴ・ウィンド（DC17）、ディテクト・イーヴル、フェザー・フォール

修得呪文（術者レベル 7；精神集中＋12）

3 レベル（5 回／日）：ブリンク、ライトニング・ボルト（DC18）

2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ、グリッターダスト

(DC17)、レジスト・エナジー
1レベル (8回/日)：エクスペディシャス・リトリート、エンデュア・エレメンツ、オブスキュアリング・ミスト、ショッキング・グラスプ、マジック・ミサイル
0レベル (回数無制限)：ディスラプト・アンデッド、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト

基本データ

【筋】27、【敏】10、【耐】21、【知】20、【判】21、【魅】20
基本攻撃 + 16；CMB + 26；CMD 36 (対足払い 40)
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練:知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》、《ホバリング》
技能〈軽業〉+ 19 (跳躍 + 23)、〈芸能:歌唱〉+ 24、〈交渉〉+ 24、〈真意看破〉+ 24、〈知覚〉+ 30、〈知識:宗教〉+ 24、〈知識:神秘学〉+ 24、〈知識:地理〉+ 24、〈治療〉+ 24、〈呪文学〉+ 24、〈飛行〉+ 19
言語 共通語、地獄語、天上語、風界語、森語、竜語
その他の特殊能力 天空生まれ、変身

エインシャント・スカイ・ドラゴン 脅威度 18 Ancient Sky Dragon

経験点 153,600
LG / 巨大サイズの竜 (風)
イニシアチブ + 3；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉+ 39

防御

AC 38、接触 5、立ちすくみ 38 (－1 【敏】、+ 33 外皮、－4 サイズ)
hp 333 (23d12 + 184)
頑健 + 20、反応 + 14、意志 + 22
DR 15 / 魔法；完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠；SR 29

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート (完璧)
近接 噛みつき = + 32 (4d6 + 18 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 31 (2d8 + 12)、突き刺し = + 31 (2d8 + 18)、尾の打撃 = + 29 (2d8 + 18)
接敵面 20 フィート；間合い 15 フィート (噛みつきおよび突き刺しは 20 フィート)
特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィート円錐状、20d8 [電気]、DC28)、押し潰し (DC28；2d6 + 18)、地に落とすプレス、原始の電光、尾による一掃 (DC28；2d6 + 18)、
擬似呪文能力 (術者レベル 23 レベル；精神集中 + 30)
回数無制限:ガスト・オヴ・ウィンド (DC19)、コール・ライトニング・ストーム (DC22)、コントロール・ウィンズ (DC22)、ディテクト・イーヴル、フェザー・フォール
修得呪文 (術者レベル 15 レベル；精神集中 + 22)
7レベル (5回/日)：フォースケージ (DC24)、マス・ホールド・パースン (DC24)
6レベル (7回/日)：アシッド・フォッグ、チェイン・ライトニング (DC23)、レジェンド・ローア
5レベル (7回/日)：クラウドキル (DC22)、テレポート、ブレイク・エンチャントメント
4レベル (7回/日)：アイス・ストーム、グレーター・インヴィジビリティ、ディメンジョン・ドア、レインボー・パターン (DC21)
3レベル (8回/日)：ウィンド・ウォール、スリート・ストーム (DC20)、ブリンク、ライトニング・ボルト (DC20)
2レベル (8回/日)：インヴィジビリティ、グリッターダスト (DC19)、デイズ・モンスター (DC19)、フォッグ・クラウド、レジスト・エナジー
1レベル (8回/日)：エクスペディシャス・リトリート、エンデュア・エレメンツ、オブスキュアリング・ミスト、ショッキング・グラスプ、マジック・ミサイル

0レベル (回数無制限)：ダンシング・ライツ、デイズ (DC17)、ディスラプト・アンデッド、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト

基本データ

【筋】35、【敏】8、【耐】25、【知】24、【判】25、【魅】24
基本攻撃 + 23；CMB + 39；CMD 48 (対足払い 52)
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練:知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《追加hp》、《鋼の意志》、《武器熟練:噛みつき》、《複数回攻撃》、《踏み込み》、《ホバリング》
技能〈軽業〉+ 22 (跳躍 + 26)、〈鑑定〉+ 33、〈芸能:歌唱〉+ 30、〈交渉〉+ 33、〈真意看破〉+ 33、〈知覚〉+ 39、〈知識:次元界〉+ 33、〈知識:宗教〉+ 33、〈知識:神秘学〉+ 33、〈知識:地理〉+ 33、〈治療〉+ 33、〈呪文学〉+ 33、〈飛行〉+ 27
言語 エルフ語、共通語、地獄語、天上語、ノーム語、風界語、森語、竜語
その他の特殊能力 天空生まれ、変身

慈愛に満ちて高貴な存在、スカイ・ドラゴン (あるいはティエンロン) は恐るべき善の推進者であり、必要となれば善なるものを守る。彼らはしばしば賢い評議会のために搜索される。彼らは相応の情報を与え適切に調整する。

インペリアル・ドラゴン：ソヴリン・ドラゴン Imperial Dragon, Sovereign

この堂々とした竜は色鮮やかな黄金の鱗に覆われており、その角は王冠のように頭上に生えている。

ソヴリン・ドラゴン Sovereign Dragon

N／竜

基本データ

脅威度 7；サイズ 小型；ヒット・ダイス 8d12
移動速度 50 フィート
外皮 + 7；プレス攻撃 円錐状、2d6 [音波]
【筋】 17、【敏】 14、【耐】 15、【知】 14、【判】 15、【魅】 14

生態

出現環境 気候問わず／山岳
編成 単体
宝物 × 3

特殊能力

変身（超常） 年齢段階がヤング以上のソヴリン・ドラゴンは 1 日に 3 回、ポリモーフのように人型生物の姿をとることができる。
独善なる不協和（超常） 善もしくは悪のクリーチャーはソヴリン・ドラゴンの呪文、擬似呪文能力、プレス攻撃、オーラに対するセーヴィング・スローを行う際に－2 のペナルティを受ける。
黄金の鎧（超常） 1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、年齢段階がオールド以上のソヴリン・ドラゴンはその体を黄金の鎧に覆うことができる。この鎧は AC に + 4 の鎧ボーナスと、1 つのエネルギー種別に対する抵抗 15 を提供する。このエネルギー種別は喚び出した時に選択する。この鎧はドラゴンの年齢段階に等しいラウンドだけ持続する。ソヴリン・ドラゴンはこの鎧を 1 回のフリー・アクションとして消し去ることができる。
相殺呪文の巧み（超常） グレート・ワーム・ソヴリン・ドラゴンは 1 ラウンドに 1 回、1 回の割り込みアクションとして相殺呪文を使用することができる。相殺する呪文を修得している必要はないが、自動的に呪文を相殺するためには 1 レベル高い呪文を代わりに消費する必要がある。
強烈なる報復（変則） 年齢段階がヤング以上のソヴリン・ドラゴンが近接攻撃によるクリティカル・ヒットによってダメージを受けたなら、1 回の割り込みアクションとしてクリティカル・ヒットを行ったクリーチャーに対して、爪か尾の打撃による 1 回の攻撃を行うことができる。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	独善的な不協和	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	ディテクト・イーヴル／グッド	—
ヤング（子供）	変身、強烈なる報復	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	カーム・エモーションズ、畏怖すべき存在	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR5／魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト（成年）	タンズ	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR10／魔法	9 レベル
オールド（老齢）	黄金の鎧、シンパセティック・ヴァイブレーション	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR15／魔法	13 レベル
エイジャント（太古）	プリズマティック・スプレー	15 レベル
ワーム（長虫）	DR20／魔法	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	相殺呪文の巧み、モーメント・オヴ・ブレジャンス	19 レベル

ヤング・ソヴリン・ドラゴン 脅威度 11 Young Sovereign Dragon

経験点 12,800
N／大型サイズの竜
イニシアチブ + 5；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉 + 18

防御

AC 23、接触 10、立ちすくみ 22（+ 1 【敏】、+ 13 外皮、－ 1 サイズ）
hp 126（12d12 + 48）
頑健 + 12、反応 + 11、意志 + 13
完全耐性 麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝ + 19（2d6 + 10）、爪（× 2）＝ + 18（1d8 + 7）、突き刺し＝ + 18（1d8 + 10）、尾の打撃＝ + 16（1d8 + 10）
接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）
特殊攻撃 プレス攻撃（40 フィート円錐状、6d6 [音波] ダメージ、DC20）、強烈なる報復
擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中 + 15）
回数無制限：ディテクト・イーヴル／グッド
修得呪文（術者レベル 1；精神集中 + 4）
1 レベル（4 回／日）：カラー・スプレー（DC14）、チャーム・パースン（DC14）
0 レベル（回数無制限）：デイズ（DC13）、ディテクト・マジック、リード・マジック、レジスタンス

基本データ

【筋】 25、【敏】 12、【耐】 19、【知】 16、【判】 17、【魅】 16
基本攻撃 + 12；CMB + 20；CMD 31（対足払い 35）
特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《説得力》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉 + 22、〈鑑定〉 + 18、〈交渉〉 + 22、〈真意看破〉 + 18、〈知覚〉 + 18、〈知識：神秘学〉 + 18、〈知識：歴史〉 + 18、〈呪文学〉 + 18、〈はったり〉 + 18、〈飛行〉－ 3
言語 共通語、地獄語、天上語、竜語
その他の特殊能力 変身、独善的な不協和

アダルト・ソヴリン・ドラゴン 脅威度 15 Adult Sovereign Dragon

経験点 51,200
N／超大型サイズの竜
イニシアチブ + 4；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉 + 26
オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC24）

防御

AC 30、接触 8、立ちすくみ 30（+ 22 外皮、－ 2 サイズ）
hp 225（18d12 + 108）
頑健 + 17、反応 + 13、意志 + 18
DR 5／魔法；完全耐性 麻痺、睡眠；SR 26

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）
近接 噛みつき＝ + 27（2d8 + 15／19～20）、爪（× 2）＝ + 26（2d6 + 10）、突き刺し＝ + 26（2d6 + 15）、尾の打撃＝ + 24（2d6 + 15）
接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 15 フィート）
特殊攻撃 プレス攻撃（40 フィート円錐状、12d6 [音波] ダメージ、DC25）、押し潰し（DC25、2d8 + 15）、強烈なる報復
擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中 + 22）
回数無制限：カーム・エモーションズ、タンズ、ディテクト・イーヴル／グッド
修得呪文（術者レベル 7；精神集中 + 12）
3 レベル（5 回／日）：サジェスチョン（DC18）、ライトニング・ボルト（DC18）
2 レベル（7 回／日）：スコーミング・レイ、ディテクト・ソウツ（DC17）、ヒディアス・ラフター（DC17）
1 レベル（8 回／日）：エンデュア・エレメンツ、カラー・スプレー（DC16）、チャーム・パースン（DC16）、チル・タッチ（DC16）、トゥ

ルー・ストライク

0 レベル (回数無制限):ゴースト・サウンド、デイズ (DC15)、ディテクト・マジック、フレア (DC15)、メッセージ、リード・マジック、レジスタンス

基本データ

【筋】31、【敏】10、【耐】23、【知】20、【判】21、【魅】20

基本攻撃 + 18；CMB + 30；CMD 40 (対足払い 44)

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の反応》、《説得力》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈威圧〉+ 30、〈鑑定〉+ 26、〈交渉〉+ 30、〈真意看破〉+ 26、〈知覚〉+ 26、〈知識：貴族〉+ 26、〈知識：神秘学〉+ 26、〈知識：歴史〉+ 26、〈治療〉+ 26、〈呪文学〉+ 26、〈はったり〉+ 26、〈飛行〉－ 4

言語 共通語、地獄語、天上語、奈落語、風界語、竜語

その他の特殊能力 変身、独善的な不協和

エインシャント・ソヴリン・ドラゴン 脅威度 20 Ancient Sovereign Dragon

経験点 307,200

N／巨大サイズの竜

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉+ 42

オーラ 畏怖すべき存在 (300 フィート、DC30)

防御

AC 39、接触 5、立ちすくみ 39 (－ 1 【敏】、+ 34 外皮、－ 4 サイズ)

hp 377 (26d12 + 208)

頑健 + 23、反応 + 16、意志 + 24

DR 15／魔法；完全耐性 麻痺、睡眠；SR 31

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 250 フィート (劣悪)

近接 噛みつき＝+ 37(4d6 + 21／19～20)、爪(× 2)＝+ 37(2d8 + 14／19～20)、突き刺し＝+ 36(2d8 + 21)、尾の打撃＝+ 34(2d8 + 21)

接敵面 20 フィート；間合い 15 フィート (噛みつきおよび突き刺しは 20 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィート円錐状、20d6 [音波] ダメージ、DC31)、押し潰し (DC31、4d6 + 21)、尾による一掃 (DC31、2d6 + 21)、強烈なる報復

擬似呪文能力 (術者レベル 26 レベル；精神集中+ 33)

回数無制限：カーム・エモーションズ、シンパセティック・ヴァイブレーション、タンズ、ディテクト・イーヴル／グッド、プリズマティック・スプレー

修得呪文 (術者レベル 15 レベル；精神集中+ 22)

7 レベル (5 回／日)：グレーター・テレポート、リミテッド・ウィッシュ

6 レベル (7 回／日)：アイバイト (DC23)、トランスフォーメーション、マス・サジェスチョン (DC23)

5 レベル (7 回／日)：ディスミサル (DC22)、ドミネイト・パーソン (DC22)、フィーブルマインド (DC22)、ブレイク・エンチャントメント

4 レベル (7 回／日)：コンフュージョン (DC21)、レインボー・パターン (DC21)、レッサー・ギアス (DC21)、ロケット・クリーチャー 3 レベル (8 回／日)：ガシアス・フォーム、サジェスチョン (DC20)、ホールド・パーソン (DC20)、ライトニング・ボルト (DC20)

2 レベル (8 回／日)：スコーチング・レイ、タッチ・オヴ・イデオシー、ディテクト・ソウツ (DC19)、ヒディアス・ラフター (DC19)、フォッグ・クラウド

1 レベル (8 回／日)：エンデュア・エレメンツ、カラー・スプレー (DC18)、チャーム・パーソン (DC18)、チル・タッチ (DC18)、トゥルー・ストライク

0 レベル (回数無制限)：ゴースト・サウンド、デイズ (DC17)、ディ

テクト・マジック、フレア (DC17)、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、リード・マジック、レジスタンス

基本データ

【筋】39、【敏】8、【耐】27、【知】24、【判】25、【魅】24

基本攻撃 + 26；CMB + 44；CMD 53 (対足払い 57)

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《神速の反応》、《説得力》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈威圧〉+ 40、〈鑑定〉+ 36、〈芸能：朗読〉+ 36、〈交渉〉+ 40、〈真意看破〉+ 36、〈知覚〉+ 42、〈知識：貴族〉+ 36、〈知識：次元界〉+ 36、〈知識：神秘学〉+ 36、〈知識：歴史〉+ 36、〈治療〉+ 36、〈呪文学〉+ 36、〈はったり〉+ 36、〈飛行〉－ 9

言語 火界語、共通語、地獄語、地界語、天上語、奈落語、風界語、竜語

その他の特殊能力 変身、独善的な不協和、黄金の鎧

バランスの守護者、あるいはロンワンとしても知られるソヴリン・ドラゴンは世界の調和を守るものとして彼ら自身の神によって天空に配置された。

インペリアル・ドラゴン：フォレスト・ドラゴン Imperial Dragon, Forest

この強大な鱗を持ち翼のないクリーチャーは翡翠色の鱗と枝状の角を持ち、歩くときには石をこするような音をたてる。

フォレスト・ドラゴン Forest Dragon

CE／竜（地）

基本データ

脅威度 6；サイズ 小型；ヒット・ダイス 7d12
移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 30 フィート
外皮 + 6；プレス攻撃 円錐状、2d6 刺突
【筋】15、【敏】14、【耐】14、【知】10、【判】11、【魅】10

生態

出現環境 気候問わず／森林

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身（超常） 年齢段階がヤング以上のフォレスト・ドラゴンは 1 日に 3 回、ポリモーフのように人型生物の姿をとることができる。

破壊する押し潰し（超常） 年齢段階がオールド以上のフォレスト・ドラゴンが押し潰し攻撃を行う際、その衝撃は 1d6 ラウンドの間半径 20 フィートの爆発の範囲に砂を撒き上げる。この砂は砂の範囲に入ったクリーチャーの視界を阻害し、そのようなクリーチャーに視認困難を提供する。フォレスト・ドラゴンはこの砂の範囲でも通常通りものを見通すことができる。

エレメンタルのプレス（超常） 1 日に 1 回、年齢段階がエインシャント以上のフォレスト・ドラゴンはそのプレス攻撃を使用して、円錐の範囲内にグレーター・アース・エレメンタルを招来することができる。この効果の術者レベルはこのドラゴンの術者レベルに等しい。

音真似（変則） 年齢段階がヴェリー・ヤング以上のフォレスト・ドラゴンは聞いたことのある声や音を真似ることができる。これにより、彼らは音を聞いたものの〈真意看破〉判定に対して〈はったり〉判定を自動的に成功させることができる。

石と化す死（超常） グレート・ワーム・フォレスト・ドラゴンのプレス攻撃によってヒット・ポイントが 0 以下に減少したクリーチャーは頑健セーブを行わなければならない（セーブ DC はフォレスト・ドラゴンのプレス攻撃のものに等しい）。このセーブに失敗するとフレッシュ・トゥ・ストーン呪文を受けたように石化する。これは〔即死〕効果である。

森渡り（変則） この能力は同名のドルイド能力と同様に機能する。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	森渡り、毒に対する完全耐性	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	音真似	—
ヤング（子供）	パス・ウィズアウト・トレイス	1 レベル
ジュヴナイル（少年）	畏怖すべき存在、エンタングル	3 レベル
ヤング・アダルト（青年）	DR2／アダマンティン	5 レベル
アダルト（成年）	変身、ブライト	7 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR5／アダマンティン	9 レベル
オールド（老齢）	破壊する押し潰し、ツリー・ストライド	11 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR10／アダマンティン	13 レベル
エインシャント（太古）	エレメンタルのプレス、アニメイト・プランツ	15 レベル
ワーム（長虫）	DR15／アダマンティン	17 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	石と化す死、アースクウェイク	19 レベル

ヤング・フォレスト・ドラゴン 脅威度 10 Young Forest Dragon

経験点 9,600

CE／大型サイズの竜（地）

イニシアチブ + 5；**感覚** ドラゴンの超感覚、振動感知 60 フィート；

〈知覚〉 + 15

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 21（+ 1 【敏】、+ 12 外皮、－ 1 サイズ）
hp 126（11d12 + 55）

頑健 + 11、**反応** + 8、**意志** + 8

完全耐性 麻痺、毒、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき = + 17（2d6 + 9）、爪（× 2） = + 16（1d8 + 6）、突き刺し = + 16（1d8 + 9）、尾の打撃 = + 14（1d8 + 9）

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 10 フィート）

特殊攻撃 プレス攻撃（40 フィート円錐状、6d6 刺突ダメージ、DC19）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中 + 12）

回数無制限：パス・ウィズアウト・トレイス

修得呪文（術者レベル 1；精神集中 + 12）

1 レベル（4 回／日）：オプスキュアリング・ミスト、シールド

0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド、タッチ・オヴ・ファティグ、リード・マジック、レジスタンス

基本データ

【筋】23、【敏】12、【耐】18、【知】12、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 11；**CMB** + 18；**CMD** 29（対足払い 33）

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《追加 hp》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》

技能 〈威圧〉 + 15、〈隠密〉 + 17、〈軽業〉 + 10（跳躍 + 14）、〈生存〉 + 10、〈知覚〉 + 15、〈知識：自然〉 + 9、〈知識：神秘学〉 + 9、〈登攀〉 + 28、〈はったり〉 + 15、〈飛行〉－ 3

言語 共通語、竜語

その他の特殊能力 音真似、森渡り

アダルト・フォレスト・ドラゴン 脅威度 14 Adult Forest Dragon

経験点 38,400

CE／超大型サイズの竜（地）

イニシアチブ + 4；**感覚** ドラゴンの超感覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉 + 23

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC21）

防御

AC 30、接触 8、立ちすくみ 30（+ 22 外皮、－ 2 サイズ）

hp 229（17d12 + 119）

頑健 + 16、**反応** + 10、**意志** + 15

DR 2／アダマンティン；**完全耐性** 麻痺、毒、睡眠；**SR** 25

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき = + 25（2d8 + 13）、爪（× 2） = + 24（2d6 + 9）、突き刺し = + 24（2d6 + 13）、尾の打撃 = + 22（2d6 + 13）

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきおよび突き刺しは 15 フィート）

特殊攻撃 プレス攻撃（50 フィート円錐状、12d6 刺突ダメージ）、押し潰し（DC24、2d8 + 13）

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中 + 20）

回数無制限：エンタングル（DC14）、パス・ウィズアウト・トレイス、ブライト（DC18）

修得呪文（術者レベル 7；精神集中 + 10）

3 レベル（5 回／日）：ウィンド・ウォール、スティンキング・クラウド（DC16）

2 レベル (7 回/日) : タッチ・オヴ・イディオシー、ヒディアス・ラフター (DC15)、フォッグ・クラウド
1 レベル (7 回/日) : オブスキュアリング・ミスト、シールド、ヒプノティズム (DC14) 1、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント (DC14)
0 レベル (回数無制限) : ゴースト・サウンド、タッチ・オヴ・ファティーグ、デイズ (DC13)、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、リード・マジック、レジスタンス

基本データ

【筋】29、【敏】10、【耐】22、【知】16、【判】17、【魅】16
基本攻撃 + 17 ; CMB + 28 ; CMD 38 (対足払い 42)
特技《イニシアチブ強化》、《外皮強化》、《技能熟練: 隠密》、《強打》、《忍びの技》、《追加 hp》、《鋼の意志》、《武器熟練: 噛みつき》、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉+ 23、〈隠密〉+ 22、〈軽業〉+ 11 (跳躍 + 15)、〈生存〉+ 16、〈脱出術〉+ 2、〈知覚〉+ 23、〈知識: 自然〉+ 15、〈知識: 神秘学〉+ 15、〈登攀〉+ 37、〈呪文学〉+ 23、〈はったり〉+ 23、〈飛行〉+ 12
言語 共通語、森語、竜語
その他の特殊能力 変身、音真似、森渡り

エインシャント・フォレスト・ドラゴン 脅威度 19 Ancient Forest Dragon

経験点 204,800
CE / 巨大サイズの竜 (地)
イニシアチブ + 3 ; 感覚 ドラゴンの超感覚、振動感知 60 フィート ; 〈知覚〉+ 33
オーラ 畏怖すべき存在 (300 フィート、DC29)

防御

AC 39、接触 5、立ちすくみ 39 (－1 【敏】、+ 34 外皮、－4 サイズ)
hp 387 (25d12 + 225)
頑健 + 22、反応 + 13、意志 + 21
DR 10 / アダマンティン ; 完全耐性 麻痺、毒、睡眠 ; SR 30

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 30 フィート、飛行 250 フィート (劣悪)
近接 噛みつき = + 36 (4d6 + 19 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 34 (2d8 + 13)、突き刺し = + 34 (2d8 + 19)、尾の打撃 = + 32 (2d8 + 19)
接敵面 20 フィート ; 間合い 15 フィート (噛みつきおよび突き刺しは 20 フィート)
特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィート円錐状、20d6 刺突ダメージ、DC32)、押し潰し (DC32、2d8 + 19)、破壊する押し潰し、尾による一掃 (2d6 + 19、DC35)
擬似呪文能力 (術者レベル 25 レベル ; 精神集中 + 30)
回数無制限: アニメイト・プランツ、エンタングル (DC16)、ツリーストライド、パス・ウィズアウト・トレイス、ブライト (DC20)
修得呪文 (術者レベル 15 レベル ; 精神集中 + 20)
7 レベル (4 回/日) : ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン (DC22)、パワー・ワード・ブラインド
6 レベル (6 回/日) : アシッド・フォッグ、ディスインテグレイト (DC21)、ムーヴ・アース
5 レベル (7 回/日) : クラウドキル (DC20)、パスウォール、フィーブルマインド (DC20)、ペイルフル・ポリモーフ (DC20)
4 レベル (7 回/日) : ストーン・シェイプ、ソリッド・フォッグ、チャーム・モンスター (DC19)、ピストウ・カース (DC19)
3 レベル (7 回/日) : ウィンド・ウォール、ステインキング・クラウド (DC18)、スロー (DC18)、ライトニング・ボルト (DC18)
2 レベル (7 回/日) : インヴィジビリティ、グリッターダスト、タッチ・オヴ・イディオシー、ヒディアス・ラフター、フォッグ・クラウド

1 レベル (8 回/日) : オブスキュアリング・ミスト、シールド、ヒプノティズム (DC16)、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント (DC16)
0 レベル (回数無制限) : ゴースト・サウンド、タッチ・オヴ・ファティーグ、ダンシング・ライツ、デイズ (DC15)、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メンディング、リード・マジック、レジスタンス

基本データ

【筋】37、【敏】8、【耐】26、【知】20、【判】21、【魅】20
基本攻撃 + 25 ; CMB + 42 ; CMD 51 (対足払い 55)
特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《外皮強化》、《技能熟練: 隠密》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《忍びの技》、《上級武器熟練: 噛みつき》、《戦闘発動》、《追加 hp》、《鋼の意志》、《武器熟練: 噛みつき》、《複数回攻撃》
技能〈威圧〉+ 33、〈隠密〉+ 25、〈軽業〉+ 25 (跳躍 + 29)、〈生存〉+ 29、〈脱出術〉+ 28、〈知覚〉+ 33、〈知識: 自然〉+ 31、〈知識: 神秘学〉+ 31、〈登攀〉+ 47、〈呪文学〉+ 33、〈はったり〉+ 35、〈飛行〉+ 0、〈変装〉+ 7
言語 エルフ語、共通語、ゴブリン語、地界語、森語、竜語
その他の特殊能力 変身、音真似、森渡り

フォレスト・ドラゴン、あるいはディロンは気まぐれで邪悪なドラゴンである。彼らは深く岩だらけの森林に住む。フォレスト・ドラゴンは飛行することができるが、地上を歩き回ることを好む。飛行するのは報復を果たそうとする場合のみである。

フェアリー・ドラゴン Faerie Dragon

一対の輝く蝶の翅が小さな竜の背中から生えている。

フェアリー・ドラゴン CR2 Faerie Dragon

経験点 600
CG /超小型の竜
イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 8

防御

AC 18、接触 16、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 2 外皮、+ 2 サイズ、+ 1 回避）
hp 22（3d12 + 3）
頑健 + 4、反応 + 6、意志 + 5
完全耐性 麻痺、睡眠；SR 13

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート（完璧）、水泳 30 フィート
近接 噛みつき = + 4（1d3 - 1）
接敵面 2 と 1/2 フィート；間合い 0 フィート
特殊攻撃 プレス攻撃（5 フィート、円錐形、多幸福感、頑健 DC12、1d4 ラウンド毎に使用可）
擬似呪文能力（術者レベル 3；精神集中 + 6）
3 / 日—グレーター・インヴィジビリティ（自身のみ）
ソーサラー修得呪文（術者レベル 3；精神集中 + 6）
1 レベル（6 / 日）—グリース（DC14）、サイレント・イメージ（DC14）、スリープ（DC14）
0 レベル（回数無制限）—ダンシング・ライツ、フレア（DC13）、ゴースト・サウンド（DC13）、メイジ・ハンド、オープン／クローズ

一般データ

【筋】 9、【敏】 17、【耐】 13、【知】 16、【判】 14、【魅】 16
基本攻撃 + 3；CMB + 4；CMD14（18 対足払い）
特技《軽業師》、《回避》
技能《軽業》 + 8（跳躍時 + 0）、〈はったり〉 + 9、〈交渉〉 + 9、〈飛行〉 + 23、〈知覚〉 + 8、〈真意看破〉 + 8、〈隠密〉 + 17、〈水泳〉 + 13、〈魔法装置使用〉 + 9
言語 共通語、竜語、エルフ語、森語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 温順や暑熱の森
編成 単体あるいは家系（2 ～ 8）
宝物 標準

特殊能力

プレス攻撃（超常） 5 フィートの円錐、多幸福感は 1d6 ラウンドの間持続、DC12 頑健・無効。影響を受けたクリーチャーは多幸福感の持続時間の間よろめき状態、不調状態になり、[恐怖] 効果への完全耐性を持つ。フェアリー・ドラゴンはこのプレス攻撃を 1d4 ラウンドに 1 回使用できる。セーブ DC は【耐久力】に基づく。

スードウドラゴンの親戚であるフェアリー・ドラゴンはむら気で陽気ないたずら者であり、ほとんどの時間を涼しい森の空き地での休憩がある種の悪ふざけや冗談に費やす。悪ふざけのほとんどは即興だが、いくらかのフェアリー・ドラゴンは 1 つの本当に特別な冗談の準備に、数ヶ月あるいは数年さえ費やすことが知られている。これらの中立にして善の一しかし時に迷惑な—いたずら好きが住んでいる土地を通り過ぎる旅人たちは、あらゆる意味で想像力豊かな困り者に会ったら警戒を怠らないよう助言される（莓の汁で塗りたくられたホース、携帯用寝具の中のアント、そして枝葉の上を飾る衣服はそのほんの僅かな例である）。

トゥルー・ドラゴンとは異なりフェアリー・ドラゴンは歳経ても大きくなりはないが、鱗は色を変え、赤から虹色を通して老年期には暗い董色になる。フェアリー・ドラゴンは歳と共に術者としての力が伸び（典型的にはソーサラーのレベルを得る）、より強力な呪文を修得しその生来の能力を補完する。フェアリー・ドラゴンの呪文はそのいたずらを創造するあるいは強化するのに使用できる道具であることに焦点が置かれる傾向があり、幻術および心術の呪文が特に一般的である。

フェアリー・ドラゴンは他に選択肢がない限り戦闘を避ける。戦わざるを得ないなら、フェアリー・ドラゴンは殺すよりも混乱させようとし、呪文とプレス攻撃療法を使用して敵を弱体化させ散らし逃げさせようとする。この唯一の例外はフェアリー・ドラゴンの家族あるいは仲間が危機に瀕しているときである。この超小型の竜と同じくらい気まぐれな者の多くはすぐこの気の良いクリーチャーと絆を結び、この竜が面白く陽気に感じるフェイといった者とは特にそうなる傾向がある——冒険者たちとは、特にフェアリー・ドラゴンのいたずらに激怒した者とはそうして交流を持てることがある。

フェアリー・ドラゴンは時に術者の仲間となり、好奇心が強く時に無謀であるが、真なる使い魔として仕える。混沌にして善から 1 段階以内の属性で、《上級使い魔》特技を持つ最低 7 レベルの秘術系術者は、フェアリー・ドラゴンを使い魔として選択できる。

ドラゴンヌ Dragonne

このクリーチャーはライオンの要素を持つがプラス・ドラゴンの翼と鱗も持ち、その野生的な鬣は鱗と調和している。

ドラゴンヌ 脅威度 7 Dragonne

経験点 3,200

N / 大型の魔獣

イニシアチブ + 7; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 12

防御

AC 20、**接触** 12、**立ちすくみ** 17 (+ 3 **【敏】**、+ 8 外皮、－ 1 サイズ)
hp 76 (9d10 + 27)

頑健 + 9、**反応** + 9、**意志** + 4

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 30 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 13 (1d8 + 5)、爪 (× 2) = + 13 (1d6 + 5)

接敵面 10 フィート; **間合い** 10 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、雄たけび

一般データ

【筋】 21、**【敏】** 17、**【耐】** 17、**【知】** 6、**【判】** 12、**【魅】** 12

基本攻撃 + 9; **CMB** + 15; **CMD** 28 (32 対足払い)

特技 《無視界戦闘》、《迎え討ち》、《かすめ飛び攻撃》、《イニシアチブ強化》、《強打》

技能 〈飛行〉 + 5、〈知覚〉 + 12; **種族修正** + 4 〈知覚〉

言語 竜語

生態

環境 温和な砂漠

編成 単体、2 体、あるいは群 (5 ～ 10)

宝物 標準

特殊能力

雄たけび (超常) ドラゴンヌは 1d4 ラウンド毎に標準アクションで凄まじい雄たけびを發せる。ドラゴンヌ以外のすべてのクリーチャーは DC17 の頑健セーブに成功しない限り疲労状態になる。30 フィート以内のセーブに失敗した者はまた 2d4 ラウンドの間聴覚喪失状態にもなる。これは [音波] 効果である。セーブ DC は **【耐久力】** に基づく。

寧猛なライオンの本能と プラス・ドラゴン の狡猾さを持つドラゴンヌはこの 2 種の高貴なるクリーチャーの最も恐ろしい特徴を兼ね備えた、致命的で畏敬の念を起こさせる捕食者である。

ドラゴンヌの始祖については際限なく考察がされている。竜とライオンの雑種であることを示唆するこのクリーチャーが生まれる確率は、様々な理由で皆無である：この 2 種類のクリーチャーが同じ縄張りを共有することは極めて稀である；プラス・ドラゴンのように知性の高いクリーチャーが単なるライオンと交配することを選ぶことはまずない；そしてドラゴンヌの能力はメタリック・ドラゴンのそれとは驚くほど異なる。この世のものとも思えぬ交配実験や魔法的な事故の可能性も残っているが、満足させるような説明にはほとんどなっていない。

これらの凶暴な狩人を心から恐れる者は多いが、露骨に悪であるドラゴンヌはほとんどいない——大抵のドラゴンヌは単に縄張り意識が強く、その棲み家と狩猟区域を闖入者から守っているだけである。近付き過ぎた者は通常、住人であるドラゴンヌの恐るべき雄たけびを浴びることになり、この警告が無視されるようであれば、続いて爪と牙で迎え討たれる。ドラゴンヌの地に定住しようとする者は離れると決断するかドラゴンヌが殺されるまでずっと苦しめられ続けることになるだろう。翼がどこか不恰好なため、これらの威圧的な捕食者たちは戦闘でさえ時間の大部分を地上で費やす。彼らは通常空から獲物や侵入者を探し、その付近で着地してから突撃し飛びかかる。

戦闘では、ドラゴンヌは複数の敵を同時に攻撃するのを好み、飛

行能力を使用し場所的優位を取る。その致命さとは裏腹に、ドラゴンヌは群れの仲間とみなした者と強固な絆を結び、時に他の種族のクリーチャーも迎え入れることさえある。《統率力》特技を持つキャラクターはドラゴンヌを腹心として取得できる。そのようなキャラクターは有効統率力レベルを 10 持っていなければならない。ドラゴンヌの腹心の多くはバーバリアン、ファイター、あるいはレンジャーのレベルを得る。

ドラゴンヌは体長 10 から 12 フィート (約 3m から 3.7m) であり、体重は 1,200 ポンド (約 544kg) までである。

トリアイ Thriae

高度に霊的なクリーチャーにして世界の最も大きな秘密を保つものの、トリアイは女性の蜂のような予言者であり、誰もが欲しがらる占術と予言の能力を持つ。そのサイズと見た目は大枠で人間の姿をしているが、トリアイは文明社会から離れたところにおり、その奇妙な儀式を好み、可能であれば近くの社会にある陰謀に注意深く目を光らせようとする。神秘主義の奇妙な雰囲気を持つものの、トリアイはそれでもなお驚くほど美しく、そのスラリとした肉体は巨大な蜂の醜い振る舞いにもかかわらず、素晴らしく優美に見える。

険しい場所にあるトリアイの巣が近くにある居住区では、しばしば選ばれた市民をこのクリーチャーを招くために送り出す。これは居住区の収穫高やその住民の繁栄、兵士の能力などを向上させる助けとなる洞察を、賢い予言者から得られることを願ってのことだ。トリアイはほとんどの人型生物の用件にほとんど興味を持たないが、金銭や肉体的な男性の配偶者を迎え子供を産むことを目的に予言を行う。全てのトリアイは女性であり、クイーンはコロニーを繁栄させるために男性の人型生物と交配しなければならない。最近コロニーが適切な配偶者の申し出を受けていない場合、トリアイは自らのところにやってきて残りの人生を彼らとともに過ごす若い男性の志願者を集めるために、近くの居住地域に訪れることもある——トリアイとともに過ごすことは選ばれた男性をこの種族の奇妙な秘密の多くにさらされることになるため、彼女ら予言者は彼らが一度入った後は二度とトリアイの領域から離れることができないようにする。男性の配偶者の生活は快適で贅沢なものだが、彼らはトリアイ・クイーンの栄養価の高い蜂蜜（この分泌物はメロープと呼ばれる）の精神に及ぼす効果がもたらす心地よいトランス状態のまま日々を過ごす。その責務を果たし続けることができないほどに年老いてしまうと、その男性は深き無感覚の眠りに落とされ、そうするとすぐにトリアイは痛みを感じさせることなく、その年老いた配偶者の肉体を貪り食う。トリアイは一般に人型生物との結婚に精神的なつながりを持たず、彼らを繁殖にのみ使用する——例外は存在し、特にクイーンではないトリアイは卵を産むことはないが、どうにかして望む結婚を選ぶことがある。クイーンのみが卵を産むことができる。一般的なクイーンはその人生において 400 から 500 もの卵を産み落とす。一般的なトリアイの人生は、戦闘で死ぬことがなければおよそ 200 年である。

トリアイは特に霊的なものをシークとして選ぶ。シークは謎めいた予言を探り当てる儀式を行う、コロニーの一員である。彼らシークはメロープを飲み、自然の中にある様々な紋様を解析するために森や山を旅するという、霊的な幻覚から意味を引き出す。トリアイは通常の蜂のコミュニケーションや構造の紋様に特に敬意の念を抱く。彼らがメロープにより引き出される霊的な旅を経験する間に、しばしば一心に観察する紋様であるからだ。トリアイが通常の蜂やジャイアント・ビーとの間に持つ絆はこのことを超えたところにあるが、多くの強力なトリアイは自らの家を守る場合のように、助けが必要になるとこの種の蟲を呼び出す能力を持つ。トリアイは極端に縄張り意識が強く、侵入者や彼らの縄張りに侵入してきた他のクリーチャーと激情のままに戦う際には通常の禁欲的な振る舞いを取りやめる。多くのトリアイ・コロニーは何千年もの血統を辿ることができ、その迷路のような巣の隠された墓場の中には広大な資料が収納されている。トリアイの巣はその小さな親戚である蜂の巣に似ているが、より様々な流儀と大きさの元に作られている。トリアイは彼らがどこでも飛行するため、二本脚の強盗が侵入できないように高いところに最も重要な部屋を作る傾向がある。

その能力を用途に応じ専門化するように、様々な姿とサイズを持つトリアイがいる。特定のトリアイ社会の中の個々のトリアイの役割は、幼虫としての時を何ヶ月か過ごし、さなぎという青年期において年長者に選択されることになる。その役割が決定されると、若いトリアイは「母」により配置され、この巣が独立した任務に就けるように、その役割をこなす年長者から訓練を受ける。多くのトリアイはその人生において戦闘を目にすることはなく、シークの口述予言を由来とする聖典を記録したり、トリアイが食事とする作物を育て動物を飼育したり、世界中の宝石商に知られる冠や首飾りその

他の装飾品を作ったりして過ごす。トリアイはあらゆる種類の希少金属に強い興味を示す。彼らはこの種族の情熱と想像力に例示される才能を活用して、その希少金属の合金を複雑な方法で活用する。彼らは外の社会と定期的な交易を行うことはない。ただし必要な素材の入手を妨げるような抗争や戦争など、緊急の必要がある場合は例外となる。

トリアイ・メロープ Thriae Merope

トリアイ・クイーンによって作り出される魔法の蜂蜜、メロープは非常に多くの超常能力を持つ。トリアイの中でさえ、メロープを飲む効果は特筆するほどに多種多様である。1 体のトリアイに渡されるメロープの量がトリアイを安らかなまどろみに陥らせることもあれば、他のものが同量のものを飲めば、止まることを知らない怒りの発作を引き起こすかもしれない。トリアイの特定の種類に対するメロープの効果は、トリアイのデータ・ブロックに記載されている。

トリアイでないものに対して、メロープは通常、強いアルコールと同じ効果を及ぼす。この分泌物は意志の弱いものには中毒性があり、メロープに依存するものはすぐにこの中毒に支配され、巣の中の奴隷となる運命にある従者となる。トリアイでないものに対して作り出したメロープをより優れた効果を及ぼす能力を持つと主張するトリアイもいるが、そのような主張はほとんどのトリアイの巣によって冒涇と背信の間にあるものだと思なされる。

トリアイ・クイーン Thraie Queen

この背が高く見栄えのよい、紫の肌をした女性は蟲のような下半身と眉の上の触覚、そして蜂のような羽根を持つ。

トリアイ・クイーン 脅威度 18 Thraie Queen

経験点 153,600

LN / 超大型サイズの人怪

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・シークレット・ドアーズ、夜目、トゥルー・シーイング; 〈知覚〉 + 37

防御

AC 33、接触 8、立ちすくみ 33 (+ 25 外皮、- 2 サイズ)

hp 312 (25d10 + 175); 高速治癒 10

頑健 + 15、反応 + 14、意志 + 21

防御的能力 メローブの覆い; 完全耐性 毒、[音波]; 抵抗 [酸] 20; SR 29

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート (良好)

近接 + 2 アクシオマティック・ライト・メイス = + 35 / + 30 / + 25 / + 20 (2d6 + 11 / 19 ~ 20)、針 = + 27 (2d8 + 4 / 19 ~ 20、加えて“毒”)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 メローブ射出、ソルジャー産出

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 29)

常時: ディテクト・シークレット・ドアーズ、トゥルー・シーイング

回数無制限: グレーター・スクライニング (DC26)、スピーク・ウィズ・デッド (DC22)、ディテクト・ソウツ (DC21)、デライト、ニュートライズ・ポイズン、リムーヴ・ディーズ

3 回/日: ジャイアント・ヴァーミン (8 体のビーまたは 6 体のワスプ)、チャーム・モンスター (DC23)、ファインド・ザ・パス、ポイズン (DC23)、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、レストレーション、スロー (DC22)

1 回/日: マス・ヒール、フォアサイト、高速化リジェネレート

基本データ

【筋】28、【敏】11、【耐】25、【知】20、【判】21、【魅】28

基本攻撃 + 25; CMB + 36; CMD 46

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《擬似呪文能力高速化: リジェネレート》、《クリティカル強化: 針》、《クリティカル強化: ライト・メイス》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《上級抵抗破り》、《戦闘発動》、《抵抗破り》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《武器熟練: ライト・メイス》

技能〈交渉〉+ 34、〈真意看破〉+ 34、〈知覚〉+ 37、〈知識: 宗教〉+ 30、〈知識: 神秘学〉+ 30、〈呪文学〉+ 30、〈はったり〉+ 34、〈飛行〉+ 24、〈魔法装置使用〉+ 34

言語 共通語、トリアイ語、森語; テレパシー 300 フィート

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体または共棲集団 (クイーン 1、シアア 3、ソルジャー 11 ~ 20、およびジャイアント・ビー 3 ~ 30)

宝物 × 2 (+ 2 アクシオマティック・ライト・メイス、その他の宝物)

特殊能力

メローブ射出 (超常) トリアイ・クイーンは 1 回の標準アクションとして、下半身の分泌腺から 60 フィート直線状にメローブの激流を射出することができる。この能力を使用する際、トリアイ・クイーンは自らが放つメローブを制御することができ、これによってメローブに触れたものを傷つけるか治療するかを選択することができる。トリアイ・クイーンが傷つけるためにメローブを作ることなし

たなら、この効果の範囲にいる全てのクリーチャーは 20d8 ポイントの[酸]ダメージを受ける (反応セーブ DC29 により半減)。加えて、この効果の範囲にいた全てのクリーチャーは 1d4 ラウンドの間よろめき状態となる (この反応セーブに成功したものは 1 ラウンドで済む)。傷を癒やすために使用したなら、この範囲にいる全ての生きているクリーチャーは 10d8 ポイントのダメージを回復する。トリアイ・クイーンはこの能力を 1d4 ラウンドに 1 回使用することができる。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

メローブの覆い (超常) トリアイ・クイーンは薄いメローブの層に覆われている。この覆いはトリアイ・クイーンに対して発動された呪文に対する魔法の障壁として機能し、彼女は常にスペル・ターニングの影響を受けているものとして扱う。この覆いは最大で 8 呪文レベル分まで機能する——呪文の効果が反射されたなら、この覆いは反射した呪文のレベルの合計だけ消費される。クイーンはこの覆いを 1 ラウンドに 1 呪文レベルの速度で再生させる。メローブの覆いが現在反射することのできるレベルを超えた呪文は反射されることはなく、メローブの覆いの値を 0 にまで減少させる。クイーンの呪文抵抗を通すことができなかった呪文は、この方法でメローブの覆いの性能を削減することはできない。

ソルジャー産出 (超常) 1 日に 3 回、1 回の標準アクションとして、トリアイ・クイーンはワスプ (蜂) の大型のスウォームを産み落とすことができる。この能力は 4 つに分けられたワスプ・スウォーム (『Bestiary』275 ページ) として働き、それぞれがトリアイ・クイーンに隣接したマス全てを占める。これらのスウォームはいかなるトリアイを傷つけることはなく、クイーンが移動するとともに移動し、彼女のそばから離れることはない。このスウォームは破壊されるか、スウォーム自身が自壊する 1 時間が経過するまで持続する。

毒 (変則) 針・致傷型; セーブ 頑健・DC29; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d6 【耐】、加えて 1 ラウンド間よろめき状態; 治療 2 回連続のセーブ成功。

トリアイのコロニーの中で最も強力な個体であるクイーンは聖なる予言者であり、生命の生産者であり、コロニーの秩序を乱そうとするものを破壊するものである。彼女の子らから見れば、彼女は母と言うよりも親切な女族長のような存在である。トリアイ・クイーンはコロニーで唯一繁殖能力を持つ存在であり、それゆえにこの唯一の繁殖者が病気や飢え、戦争などの破壊的な打撃を受けて人口が激減することに対応することになる。クイーンはその肉体的な力と進行の力の両方でシアアやソルジャーから崇拝されており、彼女はそのトリアイ社会の力、見識、魅力の最高の体現者となる。クイーンはあまりにも忙しくトリアイの巣にきた客をもてなすこともできないことが多い。彼女の顔を垣間見たものは彼女の美しさと優美さに心を奪われてしまい、彼女のそばにすることができるだけで多くのものが彼女に付き従うだろう。しかしクイーンとの親交を楽しむことのできるものはほとんどおらず、そのわずかなものは巣の最高の戦士と神官 (ソルジャーとシアアの中で卓越した技量を持ち高い、忠誠心を示すもの) から熟慮の上で選ばれる。

トリアイのコロニーは 1 体のクイーンしかいないものがほとんどだが、極端に大規模であったり広範囲に及ぶ巣に同時に 3 体までのクイーンがいることが知られている。トリアイ・クイーンは巣の中の最大権力者であり、コロニーの発展に関する主要な決定のほとんどを行う。最も裕福でもっとも尊敬された来訪者だけがこのいつも忙しいクイーンに謁見することができる。このような来訪者が巣の周りで行う職務は、小さな王国の他の支配者に似ている。彼らはその最大の関心事についてのみ謁見することができる。それにはトリアイ・クイーンの興味を刺激しシアアの不可解な予見がほぼ必要となるが、クイーンのみが執り行うことのできる真なる占術が必要となることなのだ。

信仰に関する仕事や組織を運営する仕事を行っていないとき、トリアイ・クイーンは個人的な部屋の中にしばしばこもり、男性の配偶者と横になり、卵を温め、その子らを心配し、毎日巣の中で使用するメローブを大量に作り出す。配偶者はほとんど常にクイーンのすぐ近くにいるため、彼らは注意深く選択される。配偶者はその資格を得るために脆弱なものであってはならず、にもかかわらず暗殺

者や強盗との衝突を回避することを好むことが多い。

トリアイ・クイーンは産み落とした卵を、蟻でできた彼女の部屋の壁にある黄金の小部屋に横たえておく。トリアイの卵は完全なトリアイの形になる前にいくつかの成長段階を通っていく——その成長の最も長い段階は幼体段階である。これはトリアイの形質を決める最も重要な段階となる。ほとんどの幼体は成長の間メローブを受け取るが、彼女の力が高みにあるときには、トリアイ・クイーンは1体の幼体をその後継者に選び、ロイヤル・メローブと呼ばれる、秘密のメローブ腺からしみ出た特別なものをその個体に食べさせる。このどろりとしたゼリーのような物体は幼体の力を強めその体躯を大きく育てることになる。そしてさなぎになりそこから出てきたときには、そのものは完全なトリアイ・クイーンとなる。

母なるクイーンはその後継者に、コロニーを支配する占術を授ける。後継者はここで選択肢を与えられる——自分が生まれたコロニーに止まりこの巣を将来発展させていくのか、友好的なコロニーを樹立するために自らここを出て行くのか。後者を選んだなら、残されたクイーンは他の後継者を生まねばならない。避けられない状況によって余計に手間がかかると考えることはない。クイーンは出て行った後継者を自らを見捨てた娘と考えることはなく、このコロニーから道のつながった将来の仲間と捉える。

トリアイの幼体 Thriar Larvae

通常のメローブを食べて育った幼体はソルジャーかシーア、もしくはトリアイ社会の他の補助メンバーとなる。幼体段階ではより傷つき影響を受けやすいが、トリアイの幼体はいくつかのまだ孵化していないトリアイの小部屋を見つける軽率な侵入者に脅威を与える。DC15の〈知覚〉判定か〈知識：自然〉判定に成功したクリーチャーは、巣の蟻壁に埋め込まれた幼体に気付く。孵化していないトリアイの幼体は小部屋の壁の外側で起きる騒ぎに気付くことができ、この滋養のある侵入者を捕食するために小部屋から飛び出してくる。幼体の小部屋の5フィート以内に入った全てのクリーチャーはDC15の反応セーブに成功すれば、この幼体の体内への侵入を避けることができる。体内に侵入されたクリーチャーは毎ラウンドDC15の頑健セーブを行い、失敗すると1d2ポイントの【耐久力】ダメージを受け眠りに落ちる——幼体が捕食することによる追加の【耐久力】ダメージは、犠牲者を目覚めさせることはない。捕食を続けそのクリーチャーにくっついたままの幼体は、斬撃武器で切り取る（この行為は付着した幼体1体ごとに1d4ポイントのダメージを与え、DC20の〈治療〉判定が必要となる）か幼体に〔冷気〕ダメージを与える（幼体に覆われたクリーチャーも半分のダメージを受ける）ことで取り除くことができる。リムーヴ・ディジーズや同種の効果によって、宿主からトリアイの幼体を殺すことができる。

トリアイ・シーア Thraie Seer

しなやかで美しい、この半分が蜂で半分の女性のクリーチャーは念入りな化粧をして華美なスタッフを手を持っている。

トリアイ・シーア 脅威度 11 Thraie Seer

経験点 12,800

LN / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 5; **感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・シークレット・ドアーズ、夜目; **知覚** + 27

防御

AC 25、接触 15、立ちすくみ 20 (+ 5 **【敏】**、+ 10 外皮)

hp 133 (14d10 + 56)

頑健 + 8、**反応** + 16、**意志** + 15

完全耐性 毒、[音波]; **抵抗** [酸] 10; **SR** 22

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 + 2 クォータースタッフ = + 16 / + 11 / + 6 (1d6 + 4)、+ 2 クォータースタッフ = + 16 / + 11 (1d6 + 3)、針 = + 11 (1d8 + 3、加えて“精神針”)

特殊攻撃 メローブ摂取

擬似呪文能力 (術者レベル 14 レベル; 精神集中 + 22)

常時: ディテクト・シークレット・ドアーズ

回数無制限: カーム・エモーションズ (DC20)、サウンド・バースト (DC20)、ディテクト・ソウツ (DC20)

3 回/日: インヴィジビリティ・パージ、シンボル・オヴ・スリープ (DC23)、ディヴィネーション、ミスディレクション (DC20)、ロケート・オブジェクト

1 回/日: トウルー・シーイング、ビー招来 (5 レベル、1d3 体のジャイアント・クイーン・ビーまたは 1d4 群のワスプ・スウォーム)

基本データ

【筋】 14、**【敏】** 20、**【耐】** 19、**【知】** 19、**【判】** 22、**【魅】** 27

基本攻撃 + 14; **CMB** + 19; **CMD** 31

特技 《鋭敏感覚》、《軽妙なる戦術》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《二刀流》、《二刀流強化》、《迎え討ち》

技能 〈交渉〉+ 22、〈真意看破〉+ 24、〈知覚〉+ 27、〈知識: 神秘学〉+ 18、〈呪文学〉+ 18、〈はったり〉+ 22、〈飛行〉+ 26、〈魔法装置使用〉+ 22

言語 共通語、トリアイ語、森語

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体、2 体、または 3 体

宝物 × 2 (+ 2 クォータースタッフ、メローブ 3 服分、その他の宝物)

特殊能力

メローブ摂取 (超常) 1 日に 3 回 1 回の標準アクションとして、トリアイ・シーアは 1d6 + 3 ラウンドの間自らの神秘の力をさらに引き出すために、メローブ 1 服分を消費することができる。メローブを消費したラウンドの後から、トリアイ・シーアは AC と近接攻撃によるダメージに **【判断力】** 修正値 (ほとんどのトリアイ・シーアは + 6) に等しい洞察ボーナスを得る。

精神針 (超常) トリアイ・シーアにより刺されたものは DC21 の意志セーブに成功しなければ、1d4 ラウンドの間混乱状態となる。これは **【精神作用】** 効果である。セーブ DC は **【耐久力】** に基づいている。

その魅惑的な美しさと同様の知恵と助言により求められる存在、トリアイ・シーアは彼らのコロニーで最も精神的に優れた才能を持つメンバーである。未来を予言することと悲惨な状況においても最

も理にかなった方法で決める事に関する卓越した能力によって、彼らは他のトリアイだけでなく、来訪者や他の社会のものから尊敬を受ける。シーアは生まれながらにして、その禁欲的なまでの謙虚さを授かっている。それでもなお、彼らが聴衆に予言を受ける前には捧げ物を期待することがほとんどだ。彼らの捧げ物は通常、華美な宝飾品や相応の黄金からなる。しかし人型生物の男性ないし女性の配偶者の友人を求めるシーアもいる。このようなもの達の多くは、この魅惑的なシーアに喜んで好意を示す。

彼らの戦闘能力は主として魔法の力によるものであり彼らは一目見ると細く華奢に見えるが、シーアは全てのトリアイの中でも特徴的な腕力と回復力を持つ。

トリアイ・シーアはコロニーの巣における多くの瞑想用の部屋から 1 つを選び、その時間のほとんどを瞑想して過ごす。そのクイーンのメローブの大部分をその占術能力を高めるために使用しながら、シーアはコロニーの問題に対する最高の解決法をじっくりと思索し、しばしばクイーンにとって精神的な政治上の評議会として行動する。特定の来訪者の裕福な集団がトリアイ・シーアの助言を求めてきたならば、この予言者評議会は難しい予言を解読するためにその力を組み合わせる。

トリアイ・シーアは頭から足先まで 6 フィート (約 1.8m) で、その重量は 150 ポンド (約 68kg)。トリアイ・シーアは彼女の種の中でも無視できない存在としてその姿を見せる。自らのクイーンを守ることにより卓越するために、トリアイ・シーアはモンクやローグのレベルを持つことが多い。トリアイのオラクルやソーサラーも比較的良好に見られる——そのようなトリアイはその魔法能力により、自らの巣で特に重宝される。

トリアイ・ソルジャー Thraie Soldier

このクリーチャーは上半身は女性の体だが下半身は蜂のものだ。彼女は尋常ではない技術を身につけたロングボウを身につけている。

トリアイ・ソルジャー 脅威度 4 Thraie Soldier

経験点 1,200

LN / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 9

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（+ 4 鎧、+ 3 【敏】）

hp 42（5d10 + 15）

頑健 + 4、反応 + 7、意志 + 5

完全耐性 毒、[音波]

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 針 = + 10（1d8 + 7、加えて“毒”）

遠隔 コンボジット・ロングボウ = + 8（1d8 + 5 / × 3、加えて“毒”）

または《速射》 = + 6 / + 6（1d8 + 5 / × 3、加えて“毒”）

特殊攻撃 メロープ摂取

基本データ

【筋】 20、【敏】 17、【耐】 16、【知】 12、【判】 13、【魅】 15

基本攻撃 + 5；CMB + 10；CMD 23

特技《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》

技能〈威圧〉 + 10、〈隠密〉 + 9、〈生存〉 + 9、〈知覚〉 + 9、〈飛行〉 + 13

言語 共通語、森語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 2 体、部隊（3 ～ 8）、または小集団（ソルジャー 9 ～ 20、3 ～ 5 レベルのレンジャー 2 ～ 4、4 ～ 6 レベルのローグ 1 ～ 2、および 5 ～ 8 レベルのファイターの指揮官 1）

宝物 標準（チェーン・シャツ、コンボジット・ロングボウ【【筋】 + 5】とアロー 20 本、メロープ 1 服分、その他の宝物）

特殊能力

メロープ摂取（超常） 1 日に 1 回 1 回の標準アクションとして、トリアイ・ソルジャーは 1d6 + 3 ラウンドの間自らの戦闘能力をさらに引き出すために、メロープ 1 服分を消費することができる。メロープを消費したラウンドの後から、トリアイ・ソルジャーは攻撃ロールとセーヴィング・スローに + 2 の洞察ボーナスと、高速治療 3 を得る。

毒（変則） 針または矢・致傷型；セーヴ 頑健・DC15；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2 【筋】；治療 1 回のセーヴ成功。1 回のフリー・アクションとして、トリアイ・ソルジャーはこの毒を吹きかけることで矢に毒をかけることができる。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

トリアイのコロニーとその宝物の守護者であるトリアイ・ソルジャーは巢の防衛の背骨を形成する。巢の周囲を巡回しようがクイーンやシアアを攻撃するものから守っていようが、ソルジャーはコロニーの生き残りを確保する重要な存在であり、トリアイ人口の大部分を占めることも頷ける。シアアやクイーン種のような精神的な強靱さはないが、ソルジャーは特記すべき俊敏さと弓の技術を持つ。シアアの瞑想室やクイーンの巨大な私室のような重要な部屋へ至る外部の扉に護衛は駐留し続け、任務により巢壁の外に出向くときには、彼らは巨大な部隊を作って移動を行う。

トリアイ・ソルジャーの針はジャイアント・ビーのものに似た強力な毒を有しており、ソルジャーは自分の武器にその毒を簡単に塗布することができる。ほとんどのソルジャーは弓を持つが、彼らは若い時期に多くの近接武器と遠隔武器の訓練を済ませており、中でもソードとハンマーの感覚を好む。その種類に関わらず、トリアイの武器と鎧は全て特別にあつらえたもので、鋼鉄で作られ黄金や琥珀色の宝石による複雑な装飾で飾られている。トリアイ・ソルジャーは戦士だけでなく職人としての才能を持つことが多く、ほとんどのが戦闘で身につける自らの武器を作る。

彼らの生まれたコロニーではシアアよりも極端に多いソルジャーがいるため、トリアイ・クイーンはソルジャーに対して控えめにメロープを供給する。彼らはトリアイ文化に欠かせない神聖な直感を引き起こすためにメロープを使用することはできず、その代わりに戦場における度胸や勇猛なる力を奮い立たせる。トリアイ・ソルジャーがメロープを摂取するとき、その反応は素早くなり、その感覚は鋭くなり、そして乱れた呼吸は回復する。そのためほとんどの個体は切迫した必要性に駆られたときのために、提供された一服をとっておく。状況が特に厳しいときには、トリアイ軍の指揮官はその兵士全てにメロープを一度に消費することを命じることもある。これによりこの軍隊は戦場の流れを変えるために、その一団に最後の力を爆発させるのだ。

トリアイ・ソルジャーはやせたトリアイの姉妹のほとんどに比べればがっしりとしており、平均的な個体の重量はおよそ 200 ポンド（約 90.7kg）で、頭から足先まで 6 フィート（約 1.8m）ほど。

ドレイク Drake

ドレイク：デザート・ドレイク Drake, Desert

この流線型の竜は砂漠の色の斑点がついた鱗を持ち、前肢が欠けていて、その機敏な背中にある大きな翼を誇示している。

デザート・ドレイク 脅威度 8 Desert Drake

経験点 4,800
NE／大型サイズの竜（地）
イニシアチブ + 6；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 30 フィート；〈知覚〉+ 12

防御

AC 21、**接触** 11、**立ちすくみ** 19（+ 2 **【敏】**、+ 10 外皮、－ 1 サイズ）
hp 103（9d12 + 45）
頑健 + 11、**反応** + 8、**意志** + 8
完全耐性 麻痺、睡眠；**抵抗**〔電気〕20

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 噛みつき＝+ 15（2d6 + 9／19～20、加えて 1d10〔電気〕）、
尾の打撃＝+ 9（1d8 + 3、加えて“突き押し”）
接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート
特殊攻撃 出現による威圧、突き押し（尾の打撃、10 フィート）、砂嵐のプレス、野生の噛みつき

基本データ

【筋】 22、**【敏】** 15、**【耐】** 21、**【知】** 8、**【判】** 11、**【魅】** 12
基本攻撃 + 9；**CMB** + 16；**CMD** 28
特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈威圧〉+ 13、〈隠密〉+ 10、〈生存〉+ 12、〈知覚〉+ 12、〈飛行〉+ 12
言語 竜語
その他の特殊能力 スピード全開

生態

出現環境 暑熱／砂漠
編成 単体、2 体、または暴行団（3～12）
宝物 標準

特殊能力

出現による威圧（変則） 不意打ちラウンドの間、デザート・ドレイクは《威圧演舞》を 1 回の標準アクションとして使用することができる。

砂嵐のプレス（超常） 1 回の標準アクションとして、デザート・ドレイクは雲として炸裂する帯電した砂の玉を吐き出すことができる。この攻撃は 60 フィートの間合いを持ち、半径 15 フィート拡散に 3d6 ポイントのダメージに加え 4d8 ポイントの〔電気〕ダメージを及ぼす（反応 DC19 により半減）。この雲は 1d4 ラウンドの間持続し、ダメージを及ぼすことはない。その他の点では、この雲はオブスキュアリング・ミストと同様に機能する。一度デザート・ドレイクがこのプレスを使用すると、1d6 ラウンドの間再び使用することはできない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

野生の噛みつき（変則） デザート・ドレイクは自身の噛みつき攻撃で及ぼすダメージに、【筋力】修正値を 1.5 倍した値を加える。また、19～20 がクリティカル可能域となる。

スピード全開（変則） 1 日に 3 回、1 回の即行アクションとして、デザート・ドレイクはその筋力を爆発させるために竜の起源を利用し、そのラウンドで 1 回の追加移動アクションを行うことができるほどの速度を得ることができる。

この種で最強の存在であるデザート・ドレイクは、砂嵐のように無慈悲に破壊を楽しむ。この強力で待ち伏せをする捕食者は岩群の高いところを見つけ周囲を見回すことで狩りを行う。視界内に適した獲物が入ってくると、デザート・ドレイクは砂に潜り獲物に向かって掘り進むか、砂丘や他の岩群で覆われたところから低く飛行する。犠牲者への適した毛色が近づくと、それは砂から飛び出したり敵の前方から捕まえるために飛び込んでいく。彼らははじめに最大の恐怖を示した目標を攻撃することを好む。敵がはじめの強襲から我に返る前に、優れた感覚を使用して、デザート・ドレイクは攻撃を強行するために帯電した砂の雲を吐き出す。デザート・ドレイクのつがいは、いつもより大きな獲物やその集団を狩る。この獣の大暴れはキャラバン全てを破滅させるほどの陸上交易路の近くで行われることもある。

一般的なデザート・ドレイクは鼻から尾の先まで 15 フィート（約 4.6m）で、柔軟な竜のような体格を持ち、その重量は 2,500 ポンド（約 1.13t）である。

ドレイク：リヴァー・ドレイク Drake, River

優雅な翼と幅広のひれを持つこの流線型の竜は、海や空を滑空する準備ができていように見える。

リヴァー・ドレイク 脅威度 3 River Drake

経験点 800

NE / 中型サイズの竜（水棲、水）

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

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（+ 3 **【敏】**、+ 3 外皮）

hp 34（4d12 + 8）

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 4

完全耐性 麻痺、睡眠; 抵抗 **【酸】** 20

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（標準）、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = + 7（2d4 + 3）、尾の打撃 = + 2（1d4 + 1）

特殊攻撃 腐食性粘液、飛びかかり

基本データ

【筋】 17、**【敏】** 16、**【耐】** 15、**【知】** 8、**【判】** 10、**【魅】** 9

基本攻撃 + 4; **CMB** + 7; **CMD** 20

特技《イニシアチブ強化》、《強打》

技能〈威圧〉+ 6、〈隠密〉+ 10、〈水泳〉+ 11、〈生存〉+ 7、〈知覚〉+ 7、〈飛行〉+ 10

言語 竜語

その他の特殊能力 水陸両生、スピード全開

生態

出現環境 温暖 / 河川または湖

編成 単体、2 体、または暴行団（3 ~ 12）

宝物 標準

特殊能力

腐食性粘液（超常） 1 回の標準アクションとして、リヴァー・ドレイクは半径 5 フィート拡散に爆発する腐食性の粘液の玉を吐き出すことができる。この攻撃は 50 フィートの間合いを持ち、2d8 ポイントの **【酸】** ダメージを与え、その範囲にいるクリーチャーに絡みつく。DC14 の反応セーブに成功すればダメージを半減でき、この絡みつき効果は無視できる。絡みつかれたクリーチャーは毎ラウンド自身のターンに 1d4 ポイントの **【酸】** ダメージを被り、この絡みつきから逃れ **【酸】** ダメージを終わらせるために、毎ラウンドのターンの終了時に新しいセーヴィング・スローを試みることができる。リヴァー・ドレイクが腐食性粘液を使用すると、1d6 ラウンドの間再び使用することはできない。このセーブ DC は **【耐久力】** に基づいている。

スピード全開（変則） 1 日に 3 回、1 回の即行アクションとして、リヴァー・ドレイクはその筋力を爆発させるために竜の起源を利用し、そのラウンドで 1 回の追加移動アクションを行うことができるほどの速度を得ることができる。

魚と漁師を同じくらい簡単に喰らうリヴァー・ドレイクは淡水域の災害である。酸性の唾液、水の親和性、悪辣さ、腐肉を好む点から、彼らはブラック・ドラゴンと関連があると考えられている。

他のドレイク同様、リヴァー・ドレイクは play-and-prey の狩猟方式を使用する恐ろしい狩人である。空腹でないときには、彼らは他のクリーチャーや旅行者に忍び寄り何度も襲って楽しむ。水の中に捧げ物として宝物を投げるとリヴァー・ドレイクの気をそらすこ

とができる。しかしそのような捧げ物は、特に空腹の個体に対してはほとんど抑止効果はない。リヴァー・ドレイクは熟成した肉を好むため、すぐに食べきれぬよりも多い獲物を殺すことが多い。余ったものは様々な腐敗段階の死体でいっぱいになった、水中の貯蔵庫に収めている。

リヴァー・ドレイクはずる賢く注意深い狩人だ。彼らは岸にいるクリーチャーから隠れるために、水中にある棲み家を使用する。陸にいる間に不意に掴まれると水中に逃げるが、水中での戦闘を好む敵の場合には飛び去ろうとする。この際には腐食性粘液やスピード全開といった能力を定期的に使用する。

リヴァー・ドレイクは他のドレイクよりも集団で狩りを行うことがずっと多い。数が十分に集まれば、河川運輸を脅かしたり湖畔や川辺の町を急襲したりする。しかし、そのまとまりのない襲撃は目に見える抵抗をきっかけとして、すぐに散り散りになってしまう。

リヴァー・ドレイクは全長 8 フィート（約 2.4m）で、小型のシー・ドレイクによく似ている。成体のリヴァー・ドレイクの重量はおおよそ 700 ポンド（約 318kg）。

ドレイク：リフト・ドレイク Drake, Rift

この筋骨隆々とした竜のくちばしのある頭部から角が突き出ており、翼の生えた腕の場所でさえ、この竜の皮は棘で覆われている。

リフト・ドレイク 脅威度 9 Rift Drake

経験点 6,400
CE／大型サイズの竜（地）
イニシアチブ＋7；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋14

防御
AC 23、接触 12、立ちすくみ 20（＋3【敏】、＋11 外皮、－1 サイズ）
hp 126（11d12＋55）
頑健＋12、反応＋10、意志＋8
完全耐性 麻痺、睡眠；抵抗【酸】30

攻撃
移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 噛みつき＝＋18（2d8＋10／19～20、加えて“出血”）、尾の打撃＝＋12（1d10＋3、加えて“足払い”）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 出血（1d6）、粘着性腐食ガス、飛びかかり、野生の噛みつき

基本データ
【筋】25、【敏】17、【耐】20、【知】8、【判】12、【魅】11
基本攻撃＋11；CMB＋19；CMD 32
特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈威圧〉＋12、〈隠密〉＋12、〈真意看破〉＋11、〈生存〉＋13、〈知覚〉＋14、〈登攀〉＋15、〈飛行〉＋14
言語 竜語
その他の特殊能力 スピード全開

生態
出現環境 暑熱／丘陵または山岳
編成 単体、2 体、または暴行団（3～12）
宝物 標準

特殊能力
粘着性腐食ガス（超常）1 回の標準アクションとして、リフト・ドレイクは衝撃を与えた後に雲を残す爆発を生み出す腐食性のガスでできた玉を吐き出すことができる。この攻撃は 60 フィートの間合いがあり、半径 15 フィート拡散の中にある全てのクリーチャーは 5d10 ポイントの【酸】ダメージを及ぼす。加えて、この攻撃によりダメージを受けたクリーチャーは 1d4 ラウンドの間スロー呪文を受けたかのように扱う。DC20 の反応セーブに成功するとダメージは半減し、減速効果も無視される。一度リフト・ドレイクがこのプレス攻撃を使用すると、1d6 ラウンドの間再び攻撃を行うことはできない。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。
野生の噛みつき（変則）リフト・ドレイクは自身の噛みつき攻撃で及ぼすダメージに、【筋力】修正値を 1.5 倍した値を加える。また、19～20 がクリティカル可能域となる。
スピード全開（変則）1 日に 3 回、1 回の即行アクションとして、リフト・ドレイクはその筋力を爆発させるために竜の起源を利用し、そのラウンドで 1 回の追加移動アクションを行うことができるほどの速度を得ることができる。

残忍さによって、彼らは単なる危険な獣のように見えるが、リフト・ドレイクはほとんどのドレイクよりも戦闘を単に喜んでいるだけで、しばしば同種のもの達とさえ喧嘩をする。彼らは滅多に他のクリーチャーと会話をする事はない。そのようにするのは、犠牲者がドレイクは自分をおもちゃにしていると気付くか巧みに操作するドレイクが飽きてくるまで、理不尽な要求を数々に仕掛けるという残酷なゲームをするときだけだ。

リフト・ドレイクが地上に長い間いることはほとんどない。不吉な山頂や尖塔の近くを円を描いて飛び、同じような裂け目の中をねぐらにすることを好む。リフト・ドレイクはそのような高みから獲物を調べ、犠牲者に突進するために飛行を終える。この突然の出現に集団は散り散りになり恐怖が撒き散らかされる。特に素早い敵には、リフト・ドレイクはまず標的の速度を下げるためにプレスをかけ、それから一体ずつ狙い撃ちする。リフト・ドレイクは血の味を楽しみ、もっとも新鮮に見えるクリーチャーから攻撃を集中させる。リフト・ドレイクは端から端までおよそ全長 14 フィート（約 4.3m）。そのがっしりとした棘だらけの身体は、重量 2,500 ポンド（約 1.13t）。

荒地や神に傷つけられた地域のクリーチャーであるリフト・ドレイクは、彼らが狩りを行う土地のように獐猛で荒々しい。その力と

トロルハウンド Trollhound

このずんぐりとして力強い、どこことなく犬のように見える獣の剥がれ落ちる皮膚を通して、腐った臭いのする液体が血の滴る傷から滲み出している。

トロルハウンド 脅威度 3 Trollhound

経験点 800

N / 中型サイズの魔獣

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 8

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14 (+ 1 【敏】、+ 4 外皮)

hp 30 (4d10 + 8); 再生 3 ([酸] または [火])

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 8 (1d10 + 6、加えて “病気” および “足払い”)

基本データ

【筋】 18、【敏】 13、【耐】 15、【知】 2、【判】 11、【魅】 6

基本攻撃 + 4; CMB + 8; CMD 19 (対足払い 23)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》

技能 <隠密> + 5、<生存> + 1 (嗅覚による追跡 + 5)、<知覚> + 8;

種族修正 + 4 嗅覚による追跡での <生存>

生態

出現環境 寒冷 / 山岳

編成 単体、2 体、または小さな群れ (3 ~ 8)

宝物 乏しい

特殊能力

病気 (変則) トロルハウンドの唾液は伝染病の感染源である。トロルハウンドに噛みつかれたクリーチャーは血炎熱に感染する事が多い。この病気はまるで罹患者の血が燃えているかのような、身体深くの痛みの特徴がある。その他の兆候として、筋肉の筋肉協調の損失、膿の詰まった水ぶくれ、そして一般的な無気力と疲労がある。トロルハウンドにはしばしば病気による膿の詰まった水ぶくれが見られるが、トロルとトロルハウンドはともに血炎熱に完全耐性を持つ。

血炎熱：噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC14；潜伏期間 1 日；頻度 1 回 / 日；効果 1d3 【筋】 ダメージ、1d3 【敏】 ダメージ、および対象は疲労状態になる；治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

涎を垂らし食欲旺盛なトロルハウンドは小さく犬の形にしたトロルのように見える。そして実際、彼らはしばしばトロルの群れや部族の中でペットとして飼われている。その再生能力のある肥満体型を満足させるために膨大な量の食料が必要になるため、野生のトロルハウンドの群れは北の山を通る広大な範囲に広がっており、その食欲な空腹感は追跡し殺すことのできるどのような獲物でさえ狩猟し食料とする。

一般的なトロルハウンドは肩までの長さが 4 フィート (約 1.2m) で、短い力のある脚を持ち、重量は 350 ポンド (約 159kg) ほどだ。トロルハウンドの肌は幾分割れやすく、ざらざらとした緑黒色の毛がまだらに生えている。彼らは下顎の目立つあまりに大きい顎を持ち、その目は通常鈍く憎しみに満ちたオレンジ色をしている。

トロルハウンドはトロルの血を調合する錬金術を特に凶暴なウォーグに施した結果によるものだと思われている。その結果となった獣はウォーグの意地の悪い知性は失ったが、ほとんどの危険

な傷でさえ (この傷が火や酸でできたものでなければ) 再生する能力を得た。その起源がなんであれ、トロルハウンドは純血種を生むし、しばしばトロルに育てられる。

トロルハウンドは狩りや戦闘において恐れを知らない。最後までやり遂げるために、彼らは自身の再生能力をあてにする。この獣はあまりにも鈍感で自分が直面した危険に気付くことがないので、火で脅すことすら彼らを撃退するのに十分ではない。それでもなお、火はトロルハウンドとの尖塔においてもっとも有効なものの 1 つである。そして抜け目のない狩人は本当のトロルに対するように、トロルハウンドの肉の小片でさえ、時には完全な姿の獣に再生することもあるために、トロルハウンドを撃退した最後の残りも全て焼くことを知っている。

トロルハウンドはしばしばトロルの集団で見ることができる。トロルはこの獣を狩人、護衛、ペット、食料として育てる。トロルハウンドはこの野蛮な主人に行方を寄せているようだ。そして飼いなされたトロルハウンドはしばしば、トロルを群れの第一メンバーとして捕らえる。トロルハウンドは理由なくトロルを攻撃することはない——しかしそれにもかかわらず、トロルはしばしばこのクリーチャーに暴力的な悪ふざけをして楽しむ。

トロル Troll

トロル：モス・トロル Troll, Moss

この大きくひょうろ長い苔のような人型生物は細長くザラザラとした鼻を持ち、わずかな植物で身体を覆った姿で現れる。

モス・トロル 脅威度 3 Moss Troll

経験点 800

CE / 大型サイズの人型生物（巨人、変身生物）

イニシアチブ + 4（木に登っている場合は + 8）；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；知覚 + 5

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 11（+ 4 【敏】、+ 2 外皮、－ 1 サイズ）
hp 30（4d8 + 12）；再生 5（[火]）

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 4

弱点 火に対する恐怖心、[火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 10 フィート

近接 噛みつき = + 5（1d4 + 3）、爪（× 2） = + 5（1d4 + 3）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート（爪は 15 フィート）

基本データ

【筋】 16、【敏】 19、【耐】 16、【知】 9、【判】 12、【魅】 7

基本攻撃 + 3；CMB + 8；CMD 22

特技《鋼の意志》、《腕力による威圧》

技能《威圧》 + 5、《隠密》 + 5（植物の中では + 9）、《軽業》 + 7、
《知覚》 + 5、《登攀》 + 11；種族修正 + 2（《軽業》）、+ 4（《隠密》）（植物の中では + 8）

言語 巨人語

その他の特殊能力 変身（苔に覆われた木；ツリー・シェイプ）、木への登攀者

生態

出現環境 寒冷または温暖／森林

編成 単体、徒党（2 ～ 3）、または部隊（4 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

火に対する恐怖心（変則） モス・トロルは 30 フィート以内に目に見える炎があるか、少なくとも松明の大きさの裸の火がある限り怯え状態になる。

木への登攀者（変則） 木や他の植物に登攀する際、モス・トロルの移動速度は 30 フィートに増加する。気に登っているときにモス・トロルが落下する場合、落下による合計ダメージを算出する際、最初の 30 フィートを無視する。木に登攀している限り、モス・トロルはイニシアチブ判定に + 4 の種族ボーナスを得る。

モス・トロルは背中曲がったひょうろ長いクリーチャーだ。彼らは通常のトロルに比べて小さく痩せているが、その腕はこのクリーチャーの大きさからすると異常なほどに長く細長い。その肉体は樹皮のように苔やかびの成長に適している。

その食欲が旺盛なことで知られるが、モス・トロルは単なる荒くれ者と言うよりは内気な殺し屋である。彼らは木々の上を歌い、登り、飛び跳ねながら不安を掻き立てないように簡単に移動する。モス・トロルが獲物を見つけると、とどまらぬ食欲を満たすために落下する距離がどれだけ長くなるかを着にすることもなく、正面から接近したり飛び降りたりする。

モス・トロルは火を目の前にしない限り恐れることがない。飢えたモス・トロルの攻撃を止めるものはないが、逃げる際に傷を負っ

ている場合がある。しかし、モス・トロルと戦うものは、モス・トロルの再生能力に酸が何の効果も及ぼさないことを知るときよっとするかもしれない。

モス・トロルは木の上で狩りを行うだけではないが、彼らは木々の間で生活し、繁殖し、その財宝を隠す。彼らの持つ長い腕は、彼らが地上に降り立つことなく地上の敵を攻撃することを可能にしている。若いモス・トロルは喰らい殺すことと同じように登攀と軽業に長けている。他のトロルのように、成体のモス・トロルは狩りや戦闘に備えて訓練した後、ジャヴェリンをしばしば投げ捨てる。モス・トロルの徒党や部隊は食料が豊富にあるところにだけ存在する。モス・トロルは有機物であればなんでも消化することができるが、彼らは新鮮な肉を好む——特にしつこくつけ回し拷問をかけるような爽快な作戦の後に、まだ生きていて身悶えするものから取り出した肉がお好みなのだ。

モス・トロルは全長 9 フィート（約 2.7m）で、重量は 550 ポンド（約 249kg）。

トロル：ヨツン・トロル Troll, Jotund

この巨大な緑の肌をした荒くれ者はクラブのように樹の枝を手にし、突き出た歯と牙でいっぱい9つの頭を備えている。

ヨツン・トロル 脅威度 15 Jotund Troll

経験点 51,200

CE／超大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ＋3；**感覚** 全周囲視覚、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋26

防御

AC 30、接触 7、立ちすくみ 30（－1【敏】、＋23 外皮、－2 サイズ）
hp 216（16d8＋144）；再生 10（〔酸〕または〔火〕）

頑健＋16、**反応**＋6、**意志**＋13（〔精神作用〕効果に対して＋17）
防御的能力 複数の精神；**完全耐性** コンフュージョンおよびインサニティの効果

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クラブ＝＋20／＋15／＋10（2d6＋10／19～20）、噛みつき＝＋15（2d6＋5、加えて“つかみ”）、爪＝＋15（1d8＋5、加えて“つかみ”）

遠隔 岩＝＋10（2d8＋15）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 全てを見通す攻撃、耳障りな怒声、高速飲み込み、岩投げ（120 フィート）、飲み込み（4d6＋15 殴打、AC21、hp21）

基本データ

【筋】31、【敏】8、【耐】29、【知】10、【判】17、【魅】6

基本攻撃＋12；**CMB**＋24（組みつき＋28）；**CMD** 33

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《強打》、《クリティカル強化：クラブ》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《ふつとばし攻撃》

技能〈知覚〉＋26、〈登攀〉＋29；種族修正

＋4〈知覚〉

言語 巨人語

生態

出現環境 寒冷／丘陵または山岳

編成 単体または戦闘部隊（ヨツン・トロル 1、加えてヒル・ジャイアント 2～5 またはオーガ 3～12）

宝物 標準（クラブ、その他の宝物）

特殊能力

全てを見通す攻撃（変則） ヨツン・トロルは1ラウンドに1つの頭ごとに1回、追加で9回の機会攻撃を行うことができる。ただし1つの機会につき1回より多く攻撃を行うことはない。

耳障りな怒声（超常） 1d4 ラウンドごとに1回、1回の標準アクションとして、ヨツン・トロルは9つの頭から耳障りな怒号を発することができる。このトロルから半径 60 フィート拡散の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC19 の意志セーブを行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間混乱状態となる。これは〔精神作用〕効果である。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

複数の精神（変則） ヨツン・トロルはいつも互いにやり取りができる9つの異なる精神を持つ。入り組んだ思考の寄せ集めの結果として、このトロルは〔精神作用〕効果に対するあらゆる意志セーヴィング・スローに＋4の種族ボーナスを得る。加えて、ヨツン・トロルが意志セーブを行わねばならないときはいつでも、セーヴィング・スローを2回ロールし、そのうち良い方を実際のセーヴィング・スローの結果として用いることができる。

ヨツン・トロルは巨大な、九頭の恐怖そのものだ。極寒の荒野や湿地を徘徊するこの肉食クリーチャーは一般的なトロル同様に凄まじい食欲を有するが、そのいき過ぎた大きさのためにずっと多くの滋養が必要となる。ヨツン・トロルは全長 30 フィート（約 9.1m）で、重量は 25,000 ポンド（約 11.3t）。彼らは 100 年程度まで生きることができる。

ヨツン・トロルの9つの頭はそれぞれ脳と感覚を持つが、一応は同じ精神を共有している。にもかかわらず、ヨツン・トロルはしばしば文句をいい口喧嘩をする。どの頭が食事にありつけるかという時にはなおさらだ。9つの口全てが同じ共通の胃を持つという事実は、このような食事の論争には少しの意味も持たない。

ヨツン・トロルは同種のものとも他のトロルとの間でも子をなす。後者の場合、子供がヨツン・トロルである確率は 5% しかない。短い交配期間を除くと、ヨツン・トロルは一体で行動する。しかし地域全体を荒廃させる破壊的な戦闘部隊に、他の巨人の集団とともに行くことを選ぶものもある。

ナーガ Naga
ナーガ：ウォーター・ナーガ Naga, Water

細長い背骨と輝く色鮮やかなひだ飾りが、この巨大な水蛇の持つ人に似た顔の後ろから伸びている。

ウォーター・ナーガ 脅威度 7 Water Naga
経験点 3,200
N / 大型サイズの異形（水棲）
イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 17
防御
AC 20、接触 15、立ちすくみ 14（+ 6 【敏】、+ 5 外皮、－ 1 サイズ）
hp 76（8d8 + 40）
頑健 + 7、反応 + 10、意志 + 9
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき + 10(2d6 + 5 に加え “毒”)、尾の打撃 + 5(1d8 + 2)
接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート
修得呪文（術者レベル 7；精神集中 + 11）
3 レベル（5 / 日）：サジェスチョン（DC17）、プロテクション・フロム・エナジー
2 レベル（7 / 日）：アシッド・アロー、インヴィジビリティ、ミラー・イメージ
1 レベル（7 / 日）：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、トゥルー・ストライク、マジック・ミサイル
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スブラッシュ、オープン／クローズ、デイズ（DC14）、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、ライト、リード・マジック
一般データ
【筋】 16、【敏】 23、【耐】 20、【知】 10、【判】 17、【魅】 18
基本攻撃 + 6；CMB + 12；CMD 28（足払いされない）
特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《物質要素省略》B
技能（隠密） + 16、〈呪文学〉 + 11、〈水泳〉 + 13、〈知覚〉 + 17、〈知識：地域〉 + 4、〈はったり〉 + 8
言語 水界語、共通語
その他の特殊能力 水陸両生
生態
環境 温暖な水中
編成 単体、2 体、あるいは巣（3～4）
宝物 標準
特殊能力
毒（変則） 噛みつき一致傷；セーブ 頑健 DC19；頻度 1 / ラウンドを 6 ラウンド；効果 1d2 【耐】 ダメージ；治療 2 回のセーブ成功。
呪文 ウォーター・ナーガは 7 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。

青と緑のまだら模様の鱗をしたウォーター・ナーガは、その蛇の美しさの中に危険性を覆い隠している。ウォーター・ナーガは疑いなく知性的だが、同種の中でも通常の蛇との共通点が多く、感情に任せ自身の邪魔になるクリーチャーを打ち据えることを好む。ウォーター・ナーガは全長 10 フィート（約 3m）、体重 250 ポンド（約 113kg）。

ナーガの多くは特定の棲み家を自身の拠点としているが、ウォーター・ナーガは概していくつかの家を持ち、季節に合わせて転々と移り住む。このナーガは温かい水を好み、凝った夏用と冬用の棲み家と、その中間に好みの寝所をいくつか確保し、一年かけて住んだことのある川や海岸を一巡りする。ウォーター・ナーガは棲み家にいるときは獐犢に縄張りを主張する。彼らは通常自分たちの聖域に侵入したものを攻撃し、毒で苦しめた後に質問で悩ませる。

年中移動をしているウォーター・ナーガは際立って旅慣れており、この大蛇の棲み家で暮らす者——通常リザードフォーク、フェイ、そして人間の部族——は時折この並外れて優美な蛇クリーチャーをその地方の高級な珍味でもてなす。彼らから近隣の土地について知り、自分たちの逸話を彼らを介して遠くまで広めようとするのだ。大半のウォーター・ナーガは自分たちより下位と考えているクリーチャーのおべっか、興奮する物語、憧れを楽しみ、自分の旅人としての役所を誇りとしている。悪意はほとんどないのだが、彼らはありふれた逸話を繰り返すことにすぐに飽き、時々聞いた物語を自身の創作で飾り立ててしまう——このような誤解を生む話が聞き手にどう影響を与えるかについてはあまり気にしない。こうした性分はウォーター・ナーガ全体に行き渡っているわけではないが、多くが軽率な心を持つ。細心の注意を払っていても、この大蛇クリーチャーの噛みつきと向きあうことになる。

ナーガ：ルナー・ナーガ Naga, Lunar

飾り気のない白髪がこの蛇の体を持つ女性の美しい顔を包んでいる。彼女の体を覆う黒い鱗は催眠を誘うように輝いている。

ルナー・ナーガ 脅威度 6 Lunar Naga

経験点 2,400

CN / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 14

防御

AC 20、接触 14、立ちすくみ 15（+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 6 外皮、－ 1 サイズ）

hp 68（8d8 + 32）

頑健 + 6、反応 + 8、意志 + 9

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき＝+ 7（2d6 + 3、加えて“毒”）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 催眠、急所攻撃 + 3d6

修得呪文（術者レベル 5；精神集中 + 8）

2 レベル（5 回／日）：インヴィジビリティ、スコーチング・レイ

1 レベル（7 回／日）：エクスペディシャス・リトリート、チャーム・パースン（DC14）、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC14）

0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ、ディスラプト・アンデッド、ディテクト・マジック、プレスティディジテーション、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロスト

基本データ

【筋】 14、【敏】 19、【耐】 18、【知】 13、【判】 16、【魅】 17

基本攻撃 + 6；CMB + 9；CMD 24（足払いされない）

特技《回避》、《技能熟練：隠密》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《物質要素省略》B

技能《隠密》 + 14、《交渉》 + 7、《呪文学》 + 8、《知覚》 + 14、《知識：自然》 + 9、《知識：神秘学》 + 5、《はったり》 + 7

言語 アクロ語、共通語

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体または巣（2 ～ 4）

宝物 標準

特殊能力

催眠（超常） / Hypnosis 1 日 1 回標準アクションとして、ルナー・ナーガは身体をくねらせとぐるを巻き音を立てて鱗を輝かせ、月のような明さで照らすことができる。30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC17 の意志セーブを行わねばならず、失敗すると恍惚状態になる。ルナー・ナーガはこの恍惚効果を精神集中を続ける限り維持することができる。恍惚状態となったクリーチャーは精神集中によりこの効果を維持している限り、輝き続けるナーガが移動した後ろをついていく。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC18；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3 【耐】 および 1 【判】；治療 1 回のセーブ成功。

呪文 ルナー・ナーガは 5 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。

ルナー・ナーガは夜空を忍耐強く観測する。彼らは宇宙論を楽しみ天文学を強く信じ、複雑な少数の黄道星座を受け継いでいる。星の間にある薬味空間から話すことのできないことに関する知識を得ることのできるルナー・ナーガもわずかながらいる。ルナー・ナー

ガはその青白い顔から尾の先まで全長 10 フィート（約 3m）で、体重は 200 ポンド（約 90kg）近く。

ルナー・ナーガは夜行性のクリーチャーで、廃墟となった塔や山の頂上に済むことが多い——このような場所は、夜に空が開けている。そこで彼らは天文道具を通して空を見つめる。宇宙の多くを解読しようとして行うその行為は、ほとんど天界の印を監視しているようなものだ。可能であれば、彼らの中で地下で生きている者達は開かれた空を求めて毎晩移動する。曇りの夜になるとルナー・ナーガは興奮し、このような暗い夜にはルナー・ナーガと衝突するクリーチャーがよく現れることになる。

ルナー・ナーガは時々空を見つめるものの小さい教団を率いる。これらの信者は、ルナー・ナーガが夜空の暗黒を移動する星や惑星の計算書を書物に記録する手伝いをする。水やフルーツ・ジュース、アルコールなどで薄められた少量の薬品に溶かすことで、ルナー・ナーガの毒は穏やかな幻覚誘発剤となる。ルナー・ナーガの教団の信者はしばしば、儀式用の薬としてこの薬品を用いる。

ナーガ：ロイヤル・ナーガ Naga, Royal

この蛇の体をしたクリーチャーは5つの首を持つ。それぞれの首にはコブラのような頭巾をつけた人型生物の顔が威風堂々と備わっている。

ロイヤル・ナーガ 脅威度 11 Royal Naga

経験点 12,800

LN / 超大型サイズの異形（変身生物）

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、シー・インヴィジビリティ；〈知覚〉 + 27

防御

AC 26、接触 11、立ちすくみ 23（+ 3 【敏】、+ 15 外皮、－ 2 サイズ）
hp 133（14d8 + 70）

頑健 + 9、反応 + 9、意志 + 15

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき（× 5）＝ + 14（2d6 + 6、加えて“出血”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 出血（1d6）、二重の凝視、かきむしり（噛みつき（× 3）、2d6 + 9）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中 + 13）

常時：シー・インヴィジビリティ

修得呪文（術者レベル 9；精神集中 + 13）

4 レベル（5 回／日）：アーケイン・アイ、チャーム・モンスター（DC18）

3 レベル（7 回／日）：サジェスチョン（DC17）、ディスベル・マジック、ブリンク

2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ、エンスロウル（DC16）、スコーチング・レイ、ホールド・パースン（DC16）

1 レベル（7 回／日）：シールド、チャーム・パースン（DC15）、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（DC15）

0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ、タッチ・オヴ・ファティーグ、デイズ（DC14）、ディテクト・マジック、フレア（DC14）、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック

基本データ

【筋】23、【敏】17、【耐】21、【知】18、【判】22、【魅】19

基本攻撃 + 10；CMB + 18（組みつき + 22）；CMD 31（足払いされない）

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《物質要素省略》B、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉 + 12、〈軽業〉 + 20（跳躍 + 24）、〈交渉〉 + 18、〈真意看破〉 + 24、〈知覚〉 + 27、〈知識：貴族〉 + 11、〈知識：神秘学〉 + 18、〈知識：歴史〉 + 11、〈はったり〉 + 18

言語 共通語、地獄語、天上語

その他の特殊能力 変身（人型生物の形態 5 種類；オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

変身（超常）ロイヤル・ナーガはこの能力を使用して固有の人型生物の形態 5 つのうち 1 つに変身することができる。それぞれの形態は固有の外見（赤髪を持つドワーフ女性、年かさの人間男性、など）で、ロイヤル・ナーガはこの能力でこれら 5 つの形態にのみ姿を変えることができる。ロイヤル・ナーガは人型生物の姿でも、二重の凝視を使用することができる。

二重の凝視（超常） / Dual Gaze ロイヤル・ナーガは視線があったものを不具にする凝視の能力を備える。このクリーチャーは 2 つの凝視攻撃を持ち、移動アクションとして切り替えることができる。一方の凝視は対象を永続的な盲目状態にする。もう一方の凝視は対象を永続的な聴覚喪失状態にする。DC 21 の頑健セーブに成功すれば、この凝視攻撃の効果を無効化することができる。失敗すると、この効果は治療されるまで永続的に及ぼされる。ロイヤル・ナーガは一般に聴覚喪失の凝視を有効にしていることを好む。戦闘が始まって何体かの敵が聴覚喪失状態になれば、盲目の凝視に切り替える。これは、盲目状態になった相手には以後凝視攻撃は効果を及ぼすことができないためだ。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

呪文 ロイヤル・ナーガは 9 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。

堂々として誇り高いロイヤル・ナーガは失われた街や忘れられた王国に出没し、彼らの不可解な理由のために古代の財宝を守る。ロイヤル・ナーガの 5 つの顔は鋭く陰いもので、起こった時には恐るべき顔つきとなる。その生まれながらの自尊心と虚栄心を示す好例として、ロイヤル・ナーガは蛇のような頭巾と顔を高価なピアスや王冠、その他の価値ある装飾品で飾り立てる。ロイヤル・ナーガは全長 18 フィート（約 5.4m）、体重はしばしば 750 ポンド（約 340kg）を超える。

実際ロイヤル・ナーガは、厳格で威厳があるように話そうとする傾向がある。元々社会的ではあるが、彼らは見知らぬ人を信用せず、同等の存在として他のクリーチャーと話すことが極端に苦手であるようだ。

ナックラヴィー Nuckelavee

この皮のないクリーチャーは馬と人型生物の乗り手に似ている。しかしその実体はそれらが混じり合い一つとなった、怒りと吐き気を催させるおぞましい存在だ。

ナックラヴィー 脅威度 9 Nuckelavee

経験点 6,400
NE / 大型サイズのフェイス (水棲)
イニシアチブ + 7; 感覚 夜目; <知覚> + 17
オーラ 畏怖すべき存在 (30 フィート、DC20)

防御

AC 23、接触 17、立ちすくみ 15 (+ 7 【敏】、+ 1 回避、+ 6 外皮、- 1 サイズ)
hp 104 (11d6 + 66)
頑健 + 9、反応 + 16、意志 + 10
DR 10 / 冷たい鉄; 完全耐性 病気、毒

攻撃

移動速度 50 フィート、水泳 50 フィート
近接 高品質のロングソード=+ 11 (1d8 + 9 / 19 ~ 20)、噛みつき=+ 10 (1d8 + 6、加えて“ 病気 ”)、蹄 (× 2) =+ 5 (1d6 + 3、加えて“ 病気 ”)
接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート
特殊攻撃 プレス攻撃 (30 フィート円錐状、10d6 ダメージに加えて“ 病気 ”、反応・DC21・半減、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能)、蹂躞 (1d6 + 7、DC21)
擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル; 精神集中 + 14)
3 回 / 日: オブスキュアリング・ミスト、コントロール・ウォーター、ディミニッシュ・プランツ

基本データ

【筋】 22、【敏】 24、【耐】 22、【知】 13、【判】 17、【魅】 21
基本攻撃 + 5; CMB + 12; CMD 30 (対足払い 34)
特技 《一撃離脱》、《回避》、《風の如き脚》、《強行突破》、《神速の反応》、《電光の如き脚》
技能 <威圧> + 16、<隠密> + 17、<軽業> + 21 (跳躍時 + 29)、<水泳> + 28、<脱出術> + 21、<知覚> + 17、<知識: 自然> + 15
言語 アクロ語、共通語、森語
その他の特殊能力 小振りの武器、水陸両生

生態

出現環境 寒冷 / 沼地または湾岸
編成 単体
宝物 標準 (高品質のロングソード、その他の宝物)

特殊能力

プレス攻撃 (超常) ナックラヴィーのプレス攻撃は円錐形で、触れたものを竦ませる汚らしいものだ。これは生きているクリーチャーにのみ効果を及ぼし、痛みを伴うミズ腫れや痙攣、出血を引き起こす——このダメージは全てのエネルギーに対する抵抗やダメージ減少を無視する。その範囲に存在するクリーチャーでない植物はブライト呪文と同様の効果を受ける。このプレス攻撃に対する反応セーブに失敗した全てのクリーチャーは DC21 の頑健セーブを行わねばならず、失敗するとモータシーンに罹患する (後述)。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。
病気 (超常) モータシーン: 接触型; セーブ 頑健・DC21; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d4 【耐】に加え、目標は疲労状態になる; 治療 2 回連続のセーブ成功。動物はこの病気に対するセーブに - 2 のペナルティを受ける。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

のような自然に生じた腐敗や、下水その他の都市のごみからしみ出す汚染から生まれてくる。ナックラヴィーは生ける皮肉である——病気の運び手にして腐敗の拡散者であり、世界に腐敗をもたらす他の要因に対する怒りを撒き散らすのだ。ナックラヴィーによって広がった腐敗は自己嫌悪や全くの怒りという彼ら自身の感覚を推し進めるためだけに使われる。ところでナックラヴィーはこれらの腐敗の被害者に報復するかもしれない。彼らの主要な行動要因は川や湖沼に住むものを護ることではない。彼らは自分が憎む腐敗そのものをもたらし、敵が病気になり死んでいく姿を見ることを何より楽しむのだ。

手にしていたお守り——海藻でできた輪、塩水に塗れた馬の毛、生別された海水の入った瓶といった呪物——や念仏を唱えることでナックラヴィーを遠ざけたり、説得して無力化させるという昔話もある。しかし本当のところ、これら昔の解決法は、この邪悪な病気の運び手に対して一切護ってはくれない。

ナックラヴィーはホースと同じ大きさである。

非常に恐ろしいナックラヴィーは汚濁と腐敗の顕現であり、赤潮

ニクシー Nixie

この緑色の肌をしたフェイには水かきが手足についている。
その海藻の色をした髪は貝殻で着飾られている。

ニクシー 脅威度 1 Nixie

経験点 400

N / 小型のフェイ（水棲）

イニシアチブ + 3；感覚 夜目；〈知覚〉 + 6

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（+ 3【敏】、+ 1 サイズ）

hp 9（2d6 + 2）

頑健 + 1、反応 + 6、意志 + 4

DR 5 / 冷たい鉄；SR 12

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート

近接 ショート・ソード + 5（1d4 - 2 / 19 ~ 20）

遠隔 ライト・クロスボウ + 5（1d6 / 19 ~ 20）

擬似呪文能力（術者レベル 6、精神集中 + 10）

3 / 日ーチャーム・パースン（DC15）

1 / 日ーウォーター・ブリージング（CL12）

一般データ

【筋】7、【敏】16、【耐】13、【知】12、【判】13、【魅】18

基本攻撃 + 1；CMB - 2；CMD 11

特技《武器の妙技》

技能〈はったり〉+ 9、〈製作:何か 1 つ〉+ 5、〈脱出術〉+ 8、〈動物使い〉+ 6、〈知覚〉+ 6、〈芸能：歌唱〉+ 8、〈真意看破〉+ 5、〈隠密〉+ 12、〈水泳〉+ 10

言語 水界語、森語

その他の特殊能力 水陸両生、野生動物との共感 + 12

生態

環境 温暖な水界

編成 徒党（2 ~ 4）、一団（6 ~ 11）、部族（20 ~ 80）

宝物 標準（ライト・クロスボウと 20 ボルト、ショート・ソード、そして他の宝物）

特殊能力

野生動物との共感（変則） この能力はドルイドの同名の能力と同様に機能する。ニクシーは野生動物との共感判定に + 8 の種族ボーナスを受ける。

ニクシーは沼、川、湖、そして泉の守護者である。彼女らは長閑な場所に住むのを好み、そこで捕食者や心ない人型生物による略奪から自衛する。敵を混乱させ追い払うことはあるが、ニクシーたちは居場所を守る際に血が流れることは厭わない——他にまったく手がなくなってしまう限り、そのような結末を好んで求めはしないが。ニクシーは身長 4 フィートであり、体重が 45 ポンドを超えることは稀である。

ニクシーは可能な限り戦闘を避け チャーム・パースン を使用して人型生物を住処から遠ざける。ある状況では、彼女らは能力を使用して人々を奴隷化して守護者にしたり、ニクシーが扱うには単に大きすぎる仕事を手助けさせたりする。彼女らは ウォーター・ブリージング を魅了したクリーチャーに発動し、水面下の仕事を手伝えせる。ニクシーは隠遁者でありその存在を隠したが。彼女らは住処を水中に作り、人口が十分に多いのであれば小さな共同体さえ作る。秘められたニクシーの王国がある大きな湖の底にあると伝説では囁かれているが、その場所を突き止めた者はいない。

ボグ・ニクシー

幾つかの島では、ニクシーは動物や人の姿を取って狩人や探索者を騙し危険な水場へと招き、歌で人々の心を奪い水中へと引き寄せ悪のクリーチャーである。そうした悪のニクシーは腐った沼や荒廃した沼沢地に住むことを好み、概してボグ・ニクシーとして知ら

れている。ボグ・ニクシーはマイナー・ウィッシュを与えられるため、皮肉にも勇敢か愚かな探索者はわざと彼らを探し始め、悪行の機会が増すこととなっている。

ボグ・ニクシーは中立にして悪の、アドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートのついたニクシーであり、以下の追加の力を持つ。ボグ・ニクシーの CR は通常のニクシーよりも + 2 高い。

心を奪う歌（超常）：これはハービーの同名の能力と同様に機能する。セーブ DC は【魅力】に基づく。

変身（超常）：これは ポリモーフ と同様に機能し、ニクシーは小型あるいは中型の水棲の動物あるいは人型生物の姿を取れる。

マイナー・ウィッシュ（擬呪）：1 日に 1 回、ボグ・ニクシーは人型生物からの贈り物や奉仕と引き換えに、1 つの魔法効果を作り出せる。この「ウィッシュ」の力が 3 レベル呪文を超えることはない。

ヌエ

毒のある黒い雲から現れたこの獣は頭が牙の生えた猿、身体が虎で、尾として毒蛇が生えている。

ヌエ 脅威度 10 Nue

経験点 9,600

NE / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 9；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 10

防御

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

hp 126（12d10 + 60）

頑健 + 13、反応 + 13、意志 + 7

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 17（2d6 + 6、加えて“生命力吸収”）、噛みつき = + 17（1d4 + 6、加えて“毒”）、爪（× 2） = + 17（1d6 + 6）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 生命力吸収（2 レベル、DC16）、飛びかかり

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中 + 12）

3 回／日：コンテジョン（DC14）、ホールド・パースン（DC13）

1 回／日：ウェイヴズ・オヴ・ファティグ、シャウト（DC14）、ナイトメア（DC15）

基本データ

【筋】 22、【敏】 21、【耐】 20、【知】 7、【判】 17、【魅】 10

基本攻撃 + 12；CMB + 19；CMD 35（対足払い 39）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：隠密》、《強行突破》、《戦闘発動》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉 + 11、〈知覚〉 + 10、〈登攀〉 + 13

言語 共通語

その他の特殊能力 雲形態

生態

出現環境 暑熱／森林または山岳

編成 単体、2 体、または待ち伏せ（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

雲形態（超常） / Cloud Form ヌエは標準アクションとして、10 フィートの黒い雲の姿をとるか、通常の形態に戻ることができる。雲形態のヌエはフォッグ・クラウドのように視線を遮ることを除いては、ガシアス・フォームの効果を受けているものとして扱う。

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC21；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4 【筋力】 ダメージ；治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

この奇妙なクリーチャーの身体は虎で、頭は牙の生えた猿、その尾は毒蛇である。キメラと呼んだりその特殊な例と見なすものもあるが、ヌエは全く異なる獣の一種である。

ヌエは捕食の際に十分怯えさせるといった残虐性を楽しむほどの知性を持ち、とどめの一撃を見舞う前に犠牲者をおもちゃのように扱って楽しむ。しばしばヌエは実際に襲おうとする前に目標を選び、悪夢でもって目標を病気に陥らせる。犠牲者は恐ろしい夢と移り変わる恐怖に神経をすり減らしていく。犠牲者が完全に参ってしまうと、ついにヌエは犠牲者の寝室に忍び込み戦闘に赴く。魔法で目標を麻痺させ、病氣と毒で冒し、ついに死んでしまうまで痛みで苦しませる。

ヌエの肉体は不気味な外見をしているが、漆黒の雲の姿に変化する能力の方がより奇妙であると言える。この姿でヌエは破壊をもた

らす恐怖となるまで、霧雲や影の中に隠れることができる。ヌエが奇妙な黒い雲から這い出てくるころには、犠牲者は身を守ることができないほど、この奇妙な夜の恐怖によって疲弊しきっていることが多い。ヌエがクリーチャーの心に植え付ける夢は犠牲者毎に様々だが、恐ろしく明らかな悪意がしみ出す、絶えずつきまとう不吉な雲という特徴は皆共通している。

ヌエはかつての友人や家族の中で妄想狂や疲労、恐怖を蔓延させるために捻れた姿に包み込まれた子供の魂であることを示唆する伝説もある。そのような物語によると、このような呪われた子供は死ぬか恐怖による狂気に突き動かされるまで、友達や近親者に恐怖を引き起こす。その後ヌエに姿を変えると、この悪質な飢えを満たすためにより試し甲斐のある殺戮を探し求める。ヌエにとって最高の喜びは消耗させる攻撃によって衰弱した、本来は強く誇り高い目標の命を奪うことである。

ヌエは全長 9 フィート（約 2.7m）、体重は 600 ポンド（約 272kg）。

ネフィリム Nephilim

この人間が持つ巨人のような力と体躯は、その振る舞いの気高さにこそ相応しい。

ネフィリム 脅威度 8 Nephilim

経験点 4,800
N / 大型サイズの来訪者（原住）
イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 17

防御

AC 22、接触 11、立ちすくみ 20（+ 6 鎧、+ 2 【敏】、+ 5 外皮、- 1 サイズ）
hp 104（11d10 + 44）
頑健 + 13、反応 + 5、意志 + 10；+ 2 対 [恐怖] および悲哀効果
防御的能力 悲哀の魂；DR 10 / 魔法；抵抗 [冷氣] 10、[火] 10；SR 19

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 + 1 ロングソード = + 18 / + 13 / + 8（2d6 + 11 / 17 ~ 20）または叩きつけ（× 2）= + 17（1d6 + 7）
遠隔 高品質のスピア = + 13 / + 8 / + 3（2d6 + 7 / × 3）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 強烈な一振り、死への挑戦

基本データ

【筋】 25、【敏】 15、【耐】 18、【知】 14、【判】 16、【魅】 17
基本攻撃 + 11；CMB + 19（武器破壊 + 23）；CMD 31（対武器破壊 33）
特技《頑健無比》B、《強打》、《クリティカル強化：ロングソード》、《持久力》B、《上級武器破壊》、《神速の反応強化》、《早抜き》、《武器破壊強化》
技能〈威圧〉+ 17、〈隠密〉+ 9、〈交渉〉+ 17、〈真意看破〉+ 17、〈生存〉+ 12、〈知覚〉+ 17、〈知識：次元界、地理〉+ 11、〈登攀〉+ 13、〈はったり〉+ 12

生態

出現環境 暑熱 / 丘陵
編成 単体、2 体、または部族（3 ~ 8）
宝物 × 2（高品質のプレストプレート、+ 1 ロングソード、高品質のスピア 4 本、その他の宝物）

特殊能力

強烈な一振り（変則） / Crushing Blow ネフィリムが近接攻撃でクリティカル・ヒットに成功したなら、目標は DC 22 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 3d6 ポイントの火致傷ダメージを受け、1 ラウンドの間よろめき状態になる。セーブ DC は【筋力】に基づいている。
死への挑戦（超常） / Mortal Challenge ネフィリムが標準アクションで対決を挑む怒号を上げたなら、ネフィリムから 100 フィート以内にいる全ての人型生物及び人怪は DC 18 の意志セーブを行わねばならず、失敗すると 5d6 ラウンドの間恐れ状態となる。セーブに成功したクリーチャーは同じ時間だけ怯え状態になるだけですむ。ネフィリムよりも HD の高いクリーチャーはセーブに失敗すれば怯え状態となり、成功すれば何の効果も受けない。このセーブに成功したクリーチャーは、以後 24 時間の間ネフィリムの死への挑戦に対して完全耐性を得る。この効果は [恐怖] [精神作用] 効果である。セーブ DC は【魅力】に基づいている。
悲哀の魂（変則） / Soul of Sorrow ネフィリムは [恐怖] 効果と悲哀をもたらす全ての効果に対する意志セーブに + 2 のボーナスを得

る。

ネフィリムは人間と共に育ったデミゴッドの子孫である。その血が混じることにより、巨人ほどの大きさとなったこの種族は神の力の欠片と人間のような死の自覚を備えている。ネフィリムは立つと 11 フィート（約 3.3m）、体重は 1,100 ポンド（約 500kg）。神の祖先は彼らに 600 年ほどの寿命を与えた。

ネフィリムは放浪する秘密主義の種族だ。この孤立主義は彼らを取り巻く夢物語でより強いものとなり、他の種族が彼らを信じることをずっと難しいものになっている。古代の邪悪な人間がかつて彼らと戦ったことはほとんど忘れられているが、熱狂的な信者はネフィリムを永遠にこの世から消し去ろうと虐殺し聖戦をけしかける。ネフィリムはこのような行いに堂々と抵抗してその力を示してきた。

ノルン Norn

この非常に背の高い、厳格な女性は彼女の長いブロンドの髪を三つ編みにしており、金色の縫い糸の糸車と裁ち鋏を持っている。

ノルン 脅威度 18 Norn

経験点 153,600

LN / 大型サイズのフェイ

イニシアチブ + 16; **感覚** 全周囲視覚、擬似視覚 120 フィート、夜目、グレーター・アーケイン・サイト、トゥルー・シーイング; 〈知覚〉 + 30

防御

AC 33、接触 21、立ちすくみ 31 (+7 鎧、+2 **【敏】**、+10 洞察、+5 外皮、-1 サイズ)

hp 270 (20d6 + 200); 再生 10 (冷たい鉄)

頑健 + 18、**反応** + 18、**意志** + 21

防御的能力 デス・ウォード、運命、フォアサイト、マインド・ブランク、不意打ちを受けることも、立ちすくみ状態になることもない; **DR** 15 / 冷たい鉄; **完全耐性** [冷気]; **抵抗** [酸] 30、[電気] 30、[火] 30; **SR** 29

攻撃

移動速度 40 フィート (鎧装備・30 フィート)

近接 裁ち鋏 = +21 / +21 / +16 (1d8 + 12 / 15 ~ 20、加えて“生命力吸収”)、接触 = +11 (“生命力吸収”)

接敵面 10 フィート; **間合い** 10 フィート

特殊攻撃 生命力吸収 (2 レベル、DC30)、運命変転、糸裁ち

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル; 精神集中 + 28)

常時: グレーター・アーケイン・サイト、タンズ、デス・ウォード、トゥルー・シーイング、フォアサイト、マインド・ブランク

回数無制限: ヴィジョン、ウィンド・ウォーク (自身のみ)、ギアス/クエスト、グレーター・ディスペル・マジック、ディヴィネーション、ピストウ・コース (DC23)

1 回/日: ウィアード (DC29)、高速化ファンタズマル・キラー (DC24)、タイム・ストップ、パワー・ワード・キル、メイズ、モメント・オヴ・プレシャンス

基本データ

【筋】 25、**【敏】** 14、**【耐】** 30、**【知】** 21、**【判】** 24、**【魅】** 31

基本攻撃 + 10; **CMB** + 18; **CMD** 30

特技 《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《頑健無比強化》、《擬似呪文能力高速化: ファンタズマル・キラー》、《攻防一体》、《神速の反応》、《神速の反応強化》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《不屈の闘志》B、《迎え討ち》

技能 〈威圧〉 + 30、〈芸能:朗誦〉 + 18、〈真意看破〉 + 30、〈製作:織物〉 + 18、〈知覚〉 + 30、〈知識:すべて〉 + 25、〈治療〉 + 12、〈はったり〉 + 23、〈魔法装置使用〉 + 23

言語 共通語、巨人語、森語; タンズ

その他の特殊能力 変身 (人型生物; オルター・セルフ、またはジャイアント・フォーム II)

生態

出現環境 寒冷/山岳

編成 単体、2 体、または 3 体

宝物 × 2 (+3 ハイド・アーマー、裁ち鋏、金の縫い糸 (500gp)、その他の宝物)

特殊能力

運命 (超常) ノルンは **【魅力】** 修正値をアーマー・クラスへの洞察ボーナスとイニシアチブ修正値に加える。

裁ち鋏 (超常) ノルンの裁ち鋏は +5 ミスラル製キーン・スピード・シミターと看做すが、ノルンにのみ扱える。

運命変転 (超常) ノルンは 1 回の割り込みアクションとして、120 フィート以内の目標 1 体のセーヴィング・スローの d20 ロールを結果が明らかになる前に強制的に振り直させることができる。例えば、振り直したロールの結果が元々のロールの結果より悪かったとして

も振り直したロールの結果を適用しなければならない。

糸裁ち (超常) 1 日に 3 回、標準アクションとして、ノルンはクリーチャーの運命と彼女の金色の縫い糸を繋ぎ、裁ち鋏でその糸を裁つことが出来る。一度糸裁ちを使用したら、1d4 ラウンド後まで再び糸裁ちを行うことはできない。対象のクリーチャーはノルンの 120 フィート以内かつノルンから射線が通っている必要がある。対象のクリーチャーは直ちに 20d6 ポイントのダメージを受ける。頑健セーヴ DC30 に成功することで、ダメージを半減させることが出来る。ノルンは対象の運命を裁っている為、もし、対象のクリーチャーがこのダメージで死亡した場合、復活にはミラクル、ウィッシュまたは神の介在が必要である。これは [即死] 効果である。セーヴ DC は **【魅力】** 修正値に基づいて算出されている。

想像を絶する古代より存在するノルンは彼女らの手にある金色の縫い糸の形で物質的な運命の顕現を持つ強力な女性の種族である。彼女らは全ての生物を監視しており、低位の存在により、運命が振られ、悪用されたことへの復讐または求めに応じる際にしぶしぶ介入する。神としても崇拝されているが、この崇拝を止めさせようとはしない。

ノルンは身長 14 フィート、体重 800 ポンドである。

ハード・アニマル Herd Animal

ハード・アニマル：アンテロープ Herd Animal, Antelope

この優雅な動物は長くしなやかな脚と、後部へと弧を一對の描く鋭く頑丈な角を持つ。

アンテロープ（羚羊）脅威度 1/2 Antelope
経験点 200 N／小型サイズの動物 イニシアチブ＋3；感覚 夜目；〈知覚〉＋5
防御
AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（＋3【敏】、＋1サイズ） hp 6（1d8＋2） 頑健＋4、反応＋7、意志＋1
攻撃
移動速度 60 フィート 近接 突き刺し＝＋1（1d4） 特殊攻撃 強力突撃（突き刺し、1d4＋2）
基本データ
【筋】10、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】13、【魅】7 基本攻撃＋0；CMB－1；CMD 12（対足払い16） 特技《疾走》B、《神速の反応》 技能〈知覚〉＋5
生態
出現環境 温暖または暑熱／平地 編成 単体、2体、または群れ（3～50） 宝物 なし

典型的なアンテロープは肩までの高さが3フィートに僅かに足りないほどであり、縦幅は4フィート、そして体重は60ポンドある。一部の種は雄も雌も角を持つ；そうでない種は雄のみが持つ。角のない雌は同様の一般データを持つが、有効的な攻撃を欠いている。

アンテロープは大きな群れで捕食者を警戒しながら草を食む。脅威の予兆があると、群れ全体でより安全な草むらへと駆けていく。アンテロープは発情期の自種族間で、あるいは捕食者に追い詰められた時以外で戦うことは稀である。

上記の一般データはアンテロープの多くの種だけでなく、世界中で見られる、より小型の、鹿のような草食動物でもうまく機能する。

勿論、アンテロープ全てが小型なわけではない。君はエランドやクドウのような、より大きなアンテロープ種用の一般データを、アンテロープを2ヒット・ダイスだけ上昇しサイズ分類を中型にすることで生成できる。そのサイズのアンテロープは全てCR1のクリーチャーである。

ハード・アニマル：エルク Herd Animal, Elk

この威厳のある獣は人の肩ほどの高さがあり、頭から誇らしげに生やしている枝角には先がいくつもある。

エルク（ヘラジカ）脅威度 1 Elk
経験点 400 N／中型サイズの動物 イニシアチブ＋3；感覚 夜目；〈知覚〉＋7
防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 10（＋3【敏】） hp 15（2d8＋6） 頑健＋6、反応＋8、意志＋2
攻撃
移動速度 50 フィート 近接 突き刺し＝＋3（1d6＋2）、蹄（×2）－2（1d3＋1）
基本データ
【筋】14、【敏】17、【耐】16、【知】2、【判】15、【魅】7 基本攻撃＋1；CMB＋3；CMD 16（対足払い20） 特技《疾走》B、《神速の反応》 技能〈知覚〉＋7
生態
出現環境 寒冷または温暖／平地 編成 単体、2体、または群れ（3～50） 宝物 なし

エルクは開拓されていない平地、丘陵、そして森など、大規模な生息地域を持つ。そのサイズ、筋力、そして枝角により、彼らはその環境の危険の大部分と戦え、群れは通常戦闘を好む。エルクは生存能力に優れ、過酷な天候変動があっても難なく生存できる。エルクの種属は身長3から5フィートあり、体重は350から550ポンドあり、雌は雄よりずっと痩せている。

多くのエルク種が存在する。より大きな種は肩までの高さが6フィートあり、中型の人型生物の乗騎として使用できる；そうしたエルクは3ヒット・ダイスであり大型である。時に珍しいエルク種であるリヴァー・エルクは優れた泳者である——このエルクは水中移動速度30フィートを得る。このサイズのエルクは全てCR2のクリーチャーである。

バーバラン Berbalang

このせむしの、蝙蝠のような翼を生やした怪物は並外れて優雅に動き、その輝く目と長い舌がその恐るべき相貌を表している。

バーバラン 脅威度 6 Berbalang

経験点 2,400
CE／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 14

防御
AC 20、接触 15、立ちすくみ 15（+ 4 **【敏】**、+ 1 回避、+ 5 外皮）
hp 68（8d8 + 32）
頑健 + 6、反応 + 6、意志 + 9
DR 10／善または銀；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
防御的能力投射

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 噛みつき（× 1）＝+ 10（1d6 + 3、加えて“麻痺”）、爪（× 2）＝+ 9（1d6 + 3、加えて“麻痺”）または非実体の接触＝+ 10（1d4 **【耐】** 吸収）
特殊攻撃 麻痺（1d4 + 1 ラウンド、DC18）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中 + 13）
回数無制限：ゴースト・サウンド（DC14）、ブリード
3 回／日：オルター・セルフ、チャーム・パースン（DC15）

基本データ
【筋】 17、【敏】 19、【耐】 一、【知】 13、【判】 16、【魅】 18
基本攻撃 + 6；CMB + 9；CMD 26
特技〈回避〉、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《防御的戦闘訓練》
技能〈隠密〉 + 15、〈脱出術〉 + 10、〈知覚〉 + 14、〈知識：宗教〉 + 6、
〈知識：地域〉 + 5、〈はったり〉 + 10、〈飛行〉 + 17
言語 共通語

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または小さな群れ（2 ～ 8）
宝物 標準

特殊能力
投射（超常）1 日に 1 回、全ラウンド・アクションとして、バーバランは自身の精神を肉体から分離することで昏睡状態に入れる。この分割により、バーバランの現在のヒット・ポイントは肉体と精神で 2 等分される。バーバランの精神体は（非実体）の副種別と特殊能力を得る；それ以外の点では、以下の変更が加えられた、身体的な自身と同様の一般データを維持する：この精神投射によってそのバーバランの肉体から 1 マイルまで動くことができる。そのクリーチャーはこの状態の間不十分にしか存在しないため、肉体は呪文と同様のディスプレイメントを得る。この方法で分離する時、バーバランの肉体は気絶状態かつ無防備状態になる。バーバランの肉体がこの状態の間に傷ついた場合、分離された投射は即座に肉体に戻り、肉体はディスプレイメントを失う。肉体が殺された場合、精神体も即座に同様に死ぬ。精神が 0 以下のヒット・ポイントになった場合、精神は即座に肉体に戻る。バーバランの精神形態はいつでも標準アクションとして効果を終了でき、そうした時点で精神は即座に肉体に戻る。バーバランの精神形態が肉体に戻る時、精神体のヒット・ポイントと肉体のヒット・ポイント両方を足し、このクリーチャーの現在の合計ヒット・ポイントを決定すること。

バーバランは人型生物の居住地から徒歩 1 日以内の場所を住まいとすることを好む。そうした住まいはうまく隠されており、時にアンデッド・クリーチャーによって守られている。一部のバーバラ

ンは隠遁のシャーマンあるいは賢いしわくちやの老婆として、オルター・セルフを使用して人前に出る。バーバランは酷く臆病であり、居住地を直接的に攻撃することは稀で、文明圏からかけ離れた土地をうろつく者から食肉を盗み取ることを好む。バーバランは人間ほどの身長をしているが、100 ポンドを超える体重をした者は稀だ。

パクアジ Pukwudgie

やせ衰えた男とポーキュパインの融合したようなこの邪悪なクリーチャーは、死と腐敗の香りを漂わせている。

パクアジ 脅威度 7 Pukwudgie

経験点 3,200
NE / 小型サイズの人怪 (変身生物)
イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、デスウォッチ、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック; <知覚> + 13

防御

AC 20、接触 16、立ちすくみ 15 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 4 外皮、+ 1 サイズ)
hp 85 (9d10 + 36)
頑健 + 7、反応 + 10、意志 + 10
完全耐性 毒

攻撃

移動速度 30 フィート
近接 爪 (× 2) = + 14 (1d4 + 2、加えて “毒”)
遠隔 トゲ (× 2) = + 14 (1d4 + 2、加えて “毒”)
特殊攻撃 急所攻撃 + 3d6、アンデッド作り
擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル; 精神集中 + 14)
常時: ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、デスウォッチ
回数無制限: コマンド・アンデッド (DC16)、プロデュース・フレイム
3 回/日: アニメイト・デッド、インヴィジビリティ、スケアー (DC16)、デス・ネル (DC16)、レイ・オヴ・エンフィーブルメント (DC15)
1 回/日: ノンディテクション (DC17)

基本データ

【筋】 14、【敏】 18、【耐】 19、【知】 15、【判】 14、【魅】 19
基本攻撃 + 9; CMB + 10; CMD 25
特技《回避》、《強行突破》、《鋼の意志》、《武器熟練: トゲ》、《武器の妙技》
技能<隠密> + 16、<知覚> + 13、<知識: 宗教> + 11、<知識: 神秘学> + 11、<治療> + 10、<呪文学> + 11、<はったり> + 10
言語 共通語、地獄語、竜語
その他の特殊能力 変身 (ポーキュパイン、ビースト・シェイプ II)

生態

出現環境 温暖/森林、丘陵、または山岳
編成 単体、2 体、またはカルト (3 ~ 10)
宝物 標準

特殊能力

アンデッド作り (超常) パクアジの毒のトゲによって殺されたクリーチャーは 24 時間後にゾンビとして起き上がる。この能力によって作り出されたアンデッドは即座にパクアジの制御下に入るわけではないが、パクアジのコントロール・アンデッド擬似呪文能力に対するセーブに - 4 のペナルティを受ける。(訳注: パクアジはコントロール・アンデッド擬似呪文能力を持っていない)
毒 (超常) トゲ・致傷型; セーブ 頑健・DC18; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d3 【耐】 ダメージ; 治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。
トゲ (変則) パクアジは標準アクションとして、トゲのうち 2 本を遠隔攻撃として撃てる。これらのトゲは射程単位 40 フィートを持つ。軽いあるいは片手近接武器、肉體武器、または素手打撃でパクアジを攻撃するクリーチャーは 1d3 ポイントの刺突ダメージを受ける。パクアジに組みつくクリーチャーは 2d4 ポイントの刺突ダメージを受ける。これらのトゲでダメージを受けた者はパクアジの毒に

も曝される。

不浄なるパクアジは長く鋭いトゲトゲで覆われた、小さなせむしの人型をしている。これらのトゲはポーキュパインのそれに似ており、この小型クリーチャーの身を守ってくれるが、殺した者をゾンビとして動かす致命的な毒を帯びている為、危険で攻撃的な武器にもなる。この死霊術師的な在り方と拷問や加虐的な手段に対する嗜好は、パクアジを芯からの悪にしている。パクアジは身長 3 と 1/2 フィート、体重は 30 ポンド強である。
パクアジはよくアンデッドを引き連れている。その従者たちは通常毒のトゲの能力あるいは死体を動かす能力によって作り出されたゾンビやスケルトンで構成されている。パクアジたちは他のクリーチャーの中でも死んだ動物の死体を動かすことを激しく好いており、時にアンデッドの動物を乗騎として使っている。
パクアジは通常行き来の激しい土地や人型生物の居住地から離れて暮らすが、子供を盗む為、夜に小さな村にやって来ることもある。この小さな化け物は生まれたばかりの赤子の柔らかい肉が好物であり、まだ食べられる幼児という食事を守ろうと多大な危険を払うこともある。彼らの放火に対する喜びも、彼らを更なる小さな村への災厄としている。

バク Baku

この浮遊するクリーチャーは長い茶色の毛皮を生やしている。
その長い顔からは一對の牙、そして奇妙な鼻が伸びている。

バク 脅威度 8 Baku

経験点 4,800
N / 中型サイズの魔獣
イニシアチブ + 9；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 16

防御
AC 15、接触 15、立ちすくみ 10（+ 5【敏】）
hp 95（10d10 + 40）
頑健 + 11、反応 + 12、意志 + 8
DR 10 / 冷たい鉄；完全耐性〔精神作用〕効果、睡眠；SR 19

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（完璧）
近接 爪（× 2）= + 15（1d4 + 2）、突き刺し = + 15（1d6 + 2）
特殊攻撃精神吸収
擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中 + 17）
回数無制限：インヴィジビリティ、スリープ（DC18）、ララバイ
3 回／日：ディーブ・スランバー（DC20）、ドリーム
1 回／日：イセリアル・ジョーント、モディファイ・メモリー（DC21）
基本データ
【筋】 14、【敏】 21、【耐】 18、【知】 15、【判】 16、【魅】 25
基本攻撃 + 10；CMB + 12；CMD 27（対足払い 31）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《鋼の意志》、《武器の妙技》
技能〈隠密〉 + 16、〈交渉〉 + 15、〈真意看破〉 + 13、〈知覚〉 + 16、〈呪文学〉 + 8、〈飛行〉 + 18
言語 アクロ語、共通語、天上語
その他の特殊能力夢の爪

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 標準

特殊能力
夢の爪（変則）バクの爪はダメージ減少を克服するに際し冷たい鉄かつ魔法的であるものとして扱われる。
夢喰い（超常）バクは 100 フィート以内の眠っているクリーチャー 1 体の夢を食らえる。また、バクは自身の擬似呪文能力であるドリームという手段で接触したクリーチャーの夢を食らうこともできる。クリーチャーは DC22 の意志セーブでこの効果に抵抗できる。この方法で食事する時、バクは悪夢のみを食らうか全ての夢を食らうかを選択できる。悪夢のみを食らう場合、目標のクリーチャーはナイトメア呪文、ナイト・ハグの夢中憑依、そして他の睡眠期間中の類似の攻撃の効果に対する完全耐性を持つ。そうはせずバクがそのクリーチャーの夢全てを食らう場合、そのクリーチャーは起床時疲労状態になり、また自然回復や休息の後の呪文回復能力といった、睡眠から受ける利益を得ない。これは〔精神作用〕効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づく。（訳注：「夢喰い」はその他の特殊能力にもどこにも書かれていない）
精神吸収（超常）ある爪で攻撃する時にバクは即行アクションとして、その攻撃に 1d4 ポイントの【知力】ダメージを加えることを選択できる。DC22 の意志セーブでこのダメージを無効化できる。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

ることは減多になく、人生のほとんどを孤独に暮らす。このクリーチャーは生まれてくるのではなく、夢、悪夢、あるいは創造的思考によって掻き立てられた存在として自然発生するのだと推測する賢者もいる。バクは約体長 5 フィート、体重 100 ポンド。
バクは自分と自分と関わりのある思考を食らうことを嫌い、目標がバクについて考え始めた時に食事をやめる傾向がある。この理由により、バクは居住地の中で隠れ続け、夜に板で塞がれた家や寝台の上を浮遊し、夢見る民衆から滋養を吸入する。バク自身は眠らない。
夢や悪夢との関連性のため、バクはナイト・ハグとは不倶戴天の敵である。バクは普段は静かでおとなしいクリーチャーであるが、ナイト・ハグと遭遇すれば彼女を狩り、世界から暗黒の勢力を取り除くことに全力を尽くす。バクは擬似呪文能力であるイセリアル・ジョーントを使い、獲物に悪夢を見せているナイト・ハグと戦う。

思考を食らう不可思議なクリーチャーであるバクは人型生物から身を隠し、創造性と夢、恐怖と悪夢を食らう。バクが同種と遭遇す

パラサイト Parasite

パラサイト：ロット・グラブ・スウォーム Parasite, Rot Grub Swarm

この吐き気を催す、のたくる白い地虫の絨毯は飢えによって波打つ。

ロット・グラブ・スウォーム 脅威度 7 Rot Grub Swarm

経験点 3,200

N／極小サイズの蟲（スウォーム）

イニシアチブ＋2；感覚 非視覚的感知 30 フィート；〈知覚〉＋0

防御

AC 20、接触 20、立ちすくみ 18（＋2【敏】、＋8サイズ）

hp 85（10d8＋40）

頑健＋11、反応＋5、意志＋3

防御的能力 スウォームの種別特徴；完全耐性〔精神作用〕効果、武器ダメージ

攻撃

移動速度 10 フィート

近接 群がり＝＋10（2d6、加えて“わずらわす”および“食い荒らし”）

接敵面 10 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす（DC19）、食い荒らし

基本データ

【筋】1、【敏】15、【耐】18、【知】一、【判】10、【魅】1

基本攻撃＋7；CMB 一；CMD 一

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

食い荒らし（変則） グラブ・スウォームからダメージを受けた生きているクリーチャーは DC19 の反応セーブに成功しない限り寄生される。セーブに失敗すると、寄生されたクリーチャーはロット・グラブが肉を食いながら侵入することで、毎ラウンド 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける——この効果は犠牲者がスウォームの中にいる間と、スウォームが離れた後 1d6 ラウンド持続する。犠牲者への最低 5 ポイントのダメージを与えるエネルギーに基づく攻撃（負のエネルギーによる攻撃など）は寄生しているロット・グラブの全てを破壊し、効果を早期に終了させる。そして、リムーヴ・ディーズの効果は即座にロット・グラブの寄生を終了させる。しかし【病気】に対する完全耐性は防御にならない。セーブ DC は【耐久力】に基づく。

パラサイト：ジャイアント・ロット・グラブ Parasite, Giant Rot Grub

このびくびくと動く青白い蛆は大型犬ほどのサイズがある。脈動する胴体の端にある丸い口は小刻みに震え、喘ぐ。

ジャイアント・ロット・グラブ 脅威度 3 Giant Rot Grub

経験点 800

N／小型サイズの蟲

イニシアチブ＋1；感覚 非視覚的感知 30 フィート；〈知覚〉＋0

防御

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

hp 34（4d8＋16）

頑健＋8、反応＋2、意志＋1

完全耐性〔精神作用〕効果

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 噛みつき＝＋6（1d6＋3、加えて“毒”および“つかみ”）

特殊攻撃 かじりつき、つかみ（中型）

基本データ

【筋】14、【敏】12、【耐】18、【知】一、【判】10、【魅】1

基本攻撃＋3；CMB＋4（組みつき＋8）；CMD 15

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または巣（3～8）

宝物 なし

特殊能力

かじりつき（変則） 敵に組みつき、追加の組みつき判定でその敵にダメージを与えることを選択したロット・グラブは通常の噛みつきダメージの 2 倍（大抵のジャイアント・ロット・グラブなら 2d6＋6）を与え、判定成功の度に追加で 1 服の毒を注入する。

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC16；頻度 1 回／ラウンド（5 ラウンド間）；効果 1d3【筋】；治療 1 回のセーブ成功。

ロット・グラブは肉を食らって死体を巣に使う、汚れた、吐き気を催す寄生虫である。ロット・グラブは死肉から栄養を摂取できるが、彼らの真の飢えは生きた血肉に向けられる。ありがたいことに、スウォームを形成するのに必要な数まで増加するには超大型かそれより大きなクリーチャーの死骸 1 つへの寄生と数週間が要求されるため、ロット・グラブ・スウォームが発生することは稀である。

ロット・グラブ 1 匹が喰らい、成長し続け、最終的に信じられないほど巨大な 1 匹の大ロット・グラブになる場合もある。

バレガラ Baregara

この重々しく動く猿のような怪物は血のように赤い毛皮と、2本の振れた角と、そして胸部の中央にある悍ましい牙の生えた開口部を持っている。

バレガラ 脅威度 12 Baregara

経験点 19,200

CE / 大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ + 8；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 22

防御

AC 25、接触 13、立ちすくみ 21（+ 4 **【敏】**、+ 12 外皮、－ 1 サイズ）
hp 168（16d10 + 80）

頑健 + 15、反応 + 14、意志 + 10

DR 10 / 善；完全耐性 [電気]、毒、抵抗 [酸] 10、[冷気] 10、[火] 10；SR 23

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき = + 23（1d8 + 4）、爪（× 2） = + 23（1d10 + 8、加えて“つかみ”）、突き刺し = + 18（1d8 + 8）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 貪る組みつき、怪物的挑戦、片腕保持

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中 + 19）

常時：シー・インヴィジビリティ

回数無制限：ディスベル・マジック、テレポート（自身に加え 50 ポンドまでの物体のみ）

3 回／日：高速化ホールド・パースン（DC15）

1 回／日：アンホーリィ・ブライト（DC17）、招来（4 レベル、1d4 体のダイア・エイブ [50%] または 1d2 体のギラロン [35%]）

基本データ

【筋】 26、**【敏】** 19、**【耐】** 20、**【知】** 15、**【判】** 16、**【魅】** 17

基本攻撃 + 16；CMB + 25（組みつき + 29）；CMD 39

特技《イニシアチブ強化》、《擬似呪文能力高速化：ホールド・パースン》、《強打》、《クリティカル熟練》、《追尾》、《鋼の意志》、《万能投擲術》、《腕力による威圧》

技能〈威圧〉 + 30、〈隠密〉 + 19、〈軽業〉 + 15、〈交渉〉 + 11、〈真意看破〉 + 14、〈水泳〉 + 16、〈生存〉 + 19、〈知覚〉 + 22、〈知識：次元界〉 + 13、〈知識：自然〉 + 10、〈登攀〉 + 27、〈はったり〉 + 14

言語 共通語、天上語、奈落語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 暑熱／森林（奈落界アビス）

編成 単体、2 体、または部隊（3～5）

宝物 標準

特殊能力

貪る組みつき（変則） バレガラの胸部の中央にある口はバレガラが組みついているクリーチャーに対し 1 ラウンドごとに自動的に 2d8 + 4 ポイントのダメージを与える。

怪物的挑戦（超常） 標準アクションとして、バレガラは 1 体の相手の士気をくじくための〈威圧〉判定ができる。この判定に成功した場合、バレガラは力を漲らせ、10 分間**【筋力】**と**【耐久力】**に + 4 の強化ボーナスを得る。この能力は 1 日に 3 回使用できる。

片腕保持（変則） バレガラの巨大な腕は、「腕が両方とも自由である」を満たしていないことによる標準的な－ 4 のペナルティなしに組みつきを開始でき、維持できる。

アビスを原住とし、強力なデーモンあるいはデーモン・ロードの手下となることもあるが、バレガラは実はデーモン本人ではない。

一部の学者は彼らを「プロトデーモン」——ベピリスやザカーバのような、いつか超自然的な進化を遂げて完全なるデーモンの栄光を手にするかもしれないが、まだ全くその域に到達していない怪物——に分類している。勿論、バレガラの犠牲者にとって、そうした討論は末節もいいところだが。

アビスにおいて、バレガラは物質界のエイブが取るのと同様の小さな部隊を構築する。そうした部隊は最強のファイターあるいはバレガラの部隊が仕える強力なデーモンが聖別した個人によって統率される。部隊間での敵対はバレガラ以外にとっては理解できない複雑な階級社会の一部として存在するが、次元界学者はバレガラは例外なく有名な獲物から戦勝記念物を取ること、そうした気味の悪い記念品は自身の部隊の統率者と隊員たちの入り組んだ社会的地位を向上する役割を果たすことを観察している。

両足と両拳で歩く握りこぶし歩行をする時でさえ、バレガラは角のてっぺんまでの高さが 12 フィートを超え、そのぎっしり詰まった肉体は最大で 1,500 ポンドにまでなる。

ホロウ・サーペント Hollow Serpent

このクリーチャーは大きく、中が空っぽの蛇皮で、全身がトゲに覆われていて大口はギザギザの歯でぎっしりだ。

ホロウ・サーペント 脅威度 16 Hollow Serpent

経験点 76,800

NE / 大型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 9；感覚 暗視 60 フィート、生命感知；〈知覚〉 + 17

オーラ乾燥のオーラ（30 フィート、DC16）

防御

AC 31、接触 19、立ちすくみ 21（+ 9 【敏】、+ 1 回避、+ 12 外皮、－ 1 サイズ）

hp 230（20d8 + 140）；高速治癒 10

頑健 + 14、反応 + 17、意志 + 18

防御的能力 エネルギー放出への抵抗 + 4、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；DR 10 / 魔法および銀；**完全耐性** アンデッドの種別特徴；SR 27

攻撃

移動速度 50 フィート、登攀 50 フィート

近接 噛みつき（× 2）＝ + 23（4d10 + 10、加えて“つかみ”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 負のエネルギー放出（8d6、DC24、9 回／日）、締め付け（4d10 + 10 加えて生命力吸収）、生命力吸収（1 レベル、DC26）、life-draining coils

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中 + 22）

常時：フリーダム・オヴ・ムーヴメント

1 回／日：ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション、ホリッド・ウィルティング（DC24）

基本データ

【筋】 25、【敏】 29、【耐】 一、【知】 6、【判】 19、【魅】 22

基本攻撃 + 15；CMB + 25（組みつき + 29）；CMD 43（足払いされない）

特技《エネルギー放出の一撃》、《回避》、《頑健無比》、《軽妙なる戦術》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《追加 hp》、《鋼の意志》、《武器の妙技》、《踏み込み》

技能〈隠密〉 + 18、〈脱出術〉 + 19、〈知覚〉 + 17、〈登攀〉 + 28

言語 アクロ語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力即行一撃

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、または巣（3 ～ 8）

宝物 × 2

特殊能力

負のエネルギー放出（超常） 標準アクションで、ホロウ・サーペントは 16 レベルの悪のクレリックとして 30 フィートの爆発に負のエネルギーを放出できる。この能力は信仰の焦点具を要求しない。このセーヴィング・スローは【魅力】に基づく。

乾燥のオーラ（超常） 湿気を吸い取る塵の雲がホロウ・サーペントの半径 30 フィートの空気中に充滿している。範囲内の生きているクリーチャーは DC26 の頑健セーブに成功しない限り肉から水が濾し出され 1d6 ポイントの【筋力】ダメージを受ける。セーブの成否に関わらず、クリーチャーは 24 時間のあいだ同一のホロウ・サーペントの乾燥のオーラから再度影響を受けることはない。肉の肉体を持たないクリーチャーはこのオーラに対して完全耐性を持つが、（水棲）あるいは（水）の副種別を持つクリーチャーはセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを受ける。このセーブ DC は【耐久力】

に基づく。

生命吸収のとぐろ（超常） ホロウ・サーペントにはとぐろの中に捕らわれたクリーチャーの生命力を搾取できる負のエネルギーが渦巻いている。クリーチャーがホロウ・サーペントから締め付けダメージを受ける度、そのクリーチャーは負の 1 レベルを得る。ホロウ・サーペントは負のレベルを与える度 5 の一時的ヒット・ポイントを得もする。

生命感知（超常） ホロウ・サーペントは擬似視覚の能力を持つかのように 60 フィート以内の生きているクリーチャーに気付く場所を特定できる。

即行一撃（変則） ホロウ・サーペントが全力攻撃アクションをする時、1 回だけではなく 2 回の噛みつき攻撃を行える。

裂かれた大蛇の皮からサーペントフォークの死霊術師や他の汚らしい術者によって作られたホロウ・サーペントは決して満たされることのない永遠の飢えに冒されている。生きているクリーチャーからエネルギーを吸収する行いはこの超常的な苦しみを和らげるため、ホロウ・サーペントは常に新たな獲物を求め続ける。

ホロウ・サーペントは作成が難しいアンデッドである——その多くは定命の術者によって作られたのでは全くなく、サーペントフォークの忘れられて久しい神によって作られた。定命の者が作成する正しい方法は判然としないが、多くの学者はその御業には強力なアーティファクトを使うか巫神の手助けが要求されるのだろうと結論付けがちだ。

ホロウ・サーペントは体長 15 フィート、体重 500 ポンド。

ハングリー・フォッグ Hungry Fog

うんざりするような緑色の霧の中で形作られた恐ろしい姿は強欲そうに散発的に脈動する。

ハングリー・フォッグ脅威度 6 Hungry Fog

経験点 2,400
N / 超大型サイズの粘体
イニシアチブ - 3；感覚〈知覚〉 - 5
オーラ魅せる霧（10 フィート、DC8）

防御
AC 5、接触 5、立ちすくみ 5（- 3【敏】、- 2 サイズ）
hp 59（7d8 + 28）
頑健 + 6、反応 - 1、意志 - 3
防御的能力 ガス状態、負のエネルギーへの親和性；DR 10 / 魔法；
完全耐性 [酸]、[電気]、粘体の種別特徴、[音波]；抵抗 [冷氣] 10
弱点疾風に対する脆弱性

攻撃
移動速度 飛行 15 フィート（完璧）
近接 接触 = + 5（6d6 負のエネルギー）
接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート
特殊攻撃 覆い尽くす霧（DC17、3d6 負のエネルギーおよびよろめき状態）

基本データ
【筋】 -、【敏】 4、【耐】 18、【知】 -、【判】 1、【魅】 1
基本攻撃 + 5；CMB + 5；CMD 12（足払いされない）

生態
出現環境 気候問わず / 温暖
編成 単体、2 体、または霧のかたまり（3 ~ 10）
宝物 なし

特殊能力
魅せる霧（超常）ハングリー・フォッグから 10 フィート以内にいる、あるいは現在覆い尽くす霧の影響を受けているクリーチャーは、自身のターンの開始時に DC8 の意志セーブに成功しない限り霧の中で浮遊する幻影を垣間見て 1 ラウンドの間怯え状態になる。これは [精神作用、恐怖] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づく。
覆い尽くす霧（変則）ハングリー・フォッグは敵を包み込める（Bestiary III の付録にあるモンスターの共通ルール参照）。ハングリー・フォッグに包み込まれたクリーチャーは押さえ込まれた状態にはならず、通常通り動くことができる——そうしたクリーチャーには窒息の危険はないが、そのターンの開始時が包み込まれている限り、フォッグの攻撃が与えるダメージに加えてよろめき状態にもなる。覆い尽くす霧を避けるためのセーブ DC は【耐久力】に基づく。
ガス状態（変則）ハングリー・フォッグの肉体は不気味な霧で構成されている。フォッグは小さな穴や狭い開口部、単なる罅でさえ通り抜けることができるが、水あるいは他の液体に入ることはできない。フォッグは【筋力】能力値を持たず、つまり物体を動かせない。
疾風に対する脆弱性（変則）ハングリー・フォッグは風力を受ける際、超小型クリーチャーとして扱われる。

この不気味な蒸気の粘体は音もなく空気中を滑る、内側で不明瞭な振れた化け物幽霊が踊る緑色の濁った霧の雲である。忘れられない外見とは裏腹に、そして時折古い墓所に住まうことや戦場で狩りをするところがあるのとは裏腹に、ハングリー・フォッグはアンデッド・クリーチャーではない。そうではなく、負のエネルギーが吹き込まれた気体の粘体である。つまり、ハングリー・フォッグはアンデッド・クリーチャーではないにしても、霧が彼らを癒し内部にい

る生きているクリーチャーから確実に活力を吸収するため、ハングリー・フォッグ内にいるアンデッドはかなりの恩恵を受ける。
この粘体の霧は内部で食したものの断片と奇妙な作用を起こし、過去の犠牲者の奇妙な幻影を創造する。定期的に、そうした幻影の形は上から吊るした幻灯機のように瞬間的に鮮明になるが、その姿が形を取るとすぐに薄れ周囲の霧と同化し、目撃者に骸骨に似た表情の、心を掻き乱す一瞬を垣間見せる。そうした形はフォッグ自身と同様に本物のアンデッドではないが、ハングリー・フォッグは正のエネルギーで傷つくという事実はこれの定義を難しくし、正体についての混乱を広めさせている。
ハングリー・フォッグは負のエネルギーが強大な場所に強く引き寄せられる。この夜のクリーチャーは古い家、打ち棄てられた墓地、難破海岸のようなとり憑かれた地を特に好む——しかしながら強風に対する脆弱性のため、嵐がよく来る場所で遭遇することは稀である。

バンダースナッチ Bandersnatch

この6本足の獣は流れるような優雅さで前へと足を踏み出す。トゲトゲが背中を走っており、その両目は青く輝いている。

バンダースナッチ 脅威度 17 Bandersnatch

経験点 102,400

N / 巨大サイズの魔獣

イニシアチブ + 11；**感覚** 非視覚的感知 120 フィート、暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；**知覚** + 26

防御

AC 33、接触 13、立ちすくみ 26（+ 7 **【敏】**、+ 20 外皮、－ 4 サイズ）

hp 310（23d10 + 184）；高速治癒 10

頑健 + 21、**反応** + 20、**意志** + 11

防御的能力急速回復、トゲ防御；**完全耐性** [恐怖]、麻痺、毒、睡眠

攻撃

移動速度 60 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 32（2d8 + 13、加えて“つかみ”）、爪（× 2）= + 32（2d6 + 13 / 19～20）、尾の打撃 = + 27（2d8 + 19 / × 3、加えて“苦痛”）

遠隔 トゲ（× 4）= + 26（1d10 + 13 / 19～20）

接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート（尾の打撃は 20 フィート）
特殊攻撃跳ね跳び突撃、暴力的な尾、凝視、猛攻、飛びかかり、引っかかり（爪（× 4）、+ 32、2d6 + 13 / 19～20）、かきむしり（爪（× 2）、2d6 + 19）

基本データ

【筋】 36、**【敏】** 25、**【耐】** 27、**【知】** 2、**【判】** 15、**【魅】** 18

基本攻撃 + 23；**CMB** + 40（組みつき + 44）；**CMD** 57（対足払い 65）

特技《イニシアチブ強化》、《過労化クリティカル》、《技能熟練：隠密》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル強化：トゲ》、《クリティカル熟練》、《クリティカル体得》、《出血化クリティカル》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《疲労化クリティカル》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 18（森林では + 26）、〈軽業〉+ 19（跳躍 + 31）、〈生存〉+ 3（追跡 + 23）、〈知覚〉+ 26、〈登攀〉+ 21；**種族修正** + 8〈軽業〉、+ 10〈知覚〉、+ 4〈隠密〉（森林では + 12）、+ 20 追跡時の〈生存〉
その他の特殊能力 次元界順応、冷酷な追跡者

生態

出現環境 気候問わず／森林

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

跳ね飛び突撃（変則） バンダースナッチは突撃する時に移動困難な地形も移動できる。

暴力的な尾（変則） バンダースナッチの尾に生えたトゲトゲによって尾の打撃はクリティカル・ヒットした際に 3 倍のダメージを与える。バンダースナッチは尾の打撃を使用する際、攻撃ロールに**【筋力】** ボーナスの 1 と 1/2 倍を加える。

凝視（超常） 混乱、距離 30 フィート、頑健 DC29 で無効化。バンダースナッチは即行アクションとして敵 1 体に対して凝視攻撃を行える。これは**【精神作用】**（強制）効果である。このセーブ DC は**【耐久力】** に基づく。

猛攻（変則） 即行アクションで、バンダースナッチは噛みつき、爪、あるいは尾の打撃による 1 回の攻撃を行える。バンダースナッチは突撃と同じラウンドに猛攻はできない。

苦痛（変則） クリーチャーがバンダースナッチの尾の打撃攻撃、トゲ、あるいはトゲ防御によってダメージを受けた時、そのクリーチャー

は DC28 の反応セーブに成功しない限りトゲが肉に刺さり、そのトゲが除去されるまでそのクリーチャーは不調状態になる。トゲの除去には全ラウンド・アクションとしての DC20 の〈治療〉判定が要求される。判定でその DC を 5 超える度に、追加でトゲ 1 本を除去できる。判定に失敗してもトゲ 1 本だけは除去されるが、その過程で犠牲者は 1d10 + 6 ポイントのダメージが与えられる。このセーブ DC は**【敏捷力】** に基づく。

次元界順応（変則） バンダースナッチはどの次元界にいるかに関わらず、常に出身次元界にいるとみなされる。（他次元界）の副種別を得ることは決していない。

トゲ防御（変則） 間合いでない近接武器、素手打撃、あるいは肉体武器でバンダースナッチに一打を加えたクリーチャーは、バンダースナッチのトゲから 1d10 ポイントの刺突ダメージを受け、バンダースナッチの苦痛攻撃を被る。

急速回復（超常） 弱ったバンダースナッチは恐るべき速度で回復する。バンダースナッチ以下のいくつかあるいは全ての状態の影響を受けながらターンを開始する場合、それらの状態はそのターンの終了時に終了する：混乱、幻惑、目が眩んだ、過労、疲労、吐き気がする、不調、そして朦朧。更に、セーブが可能な能力ダメージ、能力値吸収、あるいは**【精神作用】** 効果の影響を受けているバンダースナッチは、自身のターンの終了時に選択した効果 1 つの元々の DC に対し、その効果を振り払うためのセーブが 1 回できる。

トゲ（変則） 尾をはたくことで、バンダースナッチは標準アクションとして 4 本のトゲを飛ばせる（トゲ毎に攻撃ロールを行うこと）。この攻撃は距離 300 フィートであり、射程単位を持たない。目標全ではお互いから 30 フィート以内にいないなければならない。飛ばされたトゲは 1 ラウンド以内に生え変わり、その間バンダースナッチのトゲ防御は効果を発しない。

冷酷な追跡者（変則） バンダースナッチは 2 倍の移動速度でペナルティなしに追跡できる。バンダースナッチは自身が傷つけたクリーチャーを追跡する為の〈生存〉判定に + 10 の技量ボーナスを得る。

バンダースナッチは有能な狩人であり、そして最も致命的な捕食者あるいは最も狡猾な獲物だけが彼らを楽しませる。バンダースナッチは殺すクリーチャーに目星をつけ、恐怖も休息も呵責もなく駆け出す。

バンダースナッチは敵を打ち倒すのに速度、衝撃、そして恐怖に頼る。遠くから獲物へと規則正しく歩み、木々の間に隠れ、そして遮蔽から飛び出し、目標に弾猛に襲いかかり、また駆け去る。彼らは小さいクリーチャーはいたぶって殺すために引き摺るが、より大きな者とは小競り合いの交戦をすることで、獲物をだんだんと弱らせて倒す。相手より劣るバンダースナッチは全力で撤退し、止まるのは追跡者がその仲間から離れた時だけである。傷が癒えると、バンダースナッチは自身が負かされた場所に戻り、攻撃者の痕跡を辿り、1 人 1 人排除していく。

バンダースナッチの外見は黄褐色で 6 本足の大猫に似ているが、その凶悪そうなトゲトゲが全身にも長い柔軟な尾にも走っている。トゲは攻撃者を思い留まらせるが、恐るべき武器にもなる。バンダースナッチは筋肉質の尾を一振りするだけで半ダースほどのトゲを遠くへと、驚くべき精密さで飛ばす。バンダースナッチはまんまるの輝く眼と視線を合わせた獲物を魅了する。バンダースナッチは尾の 10 フィートを除いても体長 40 はフィートあり、体重は 12,000 ポンドある。その巨体にも関わらず、バンダースナッチは必要な時は速く、優雅に、そして相当の隠密性で動く。

バンダースナッチはかつてフェイの原初の世界を原住としており、その古き領地の最高の狩人たちをも捕食していた。ジャヴァウォックのようなその領地の他の伝説のクリーチャーと同様、バンダースナッチは「ティン」と総称されるクリーチャー群に属す。最初のバンダースナッチが物質界に來たのは巡回中のフェイの気が抜けていたためか、意図的に解き放ったためかは判然としない。物質界では極めて珍しいバンダースナッチは、太古の獣が地上を歩く忘れ去られた森に生息している。

バンダースナッチが交配するのは稀である。雌は恐らく 1～2 世紀に 1 回子を生し、交配した後すぐに雄と離れ、出産では 1 匹が 2

匹の子だけを産む。母は貪欲な子に肉をやり、子は1年以内に成長しレッサー・バンダースナッチ（下記参照）となる。バンダースナッチは1,000年以上生きる。

バンダースナッチの亜種

普通のバンダースナッチといったものは存在しないが、中でも珍種はある。最も有名なものは溢れんばかりの怒りに燃える、フラミナス・バンダースナッチである。バンダースナッチの亜種は下記の能力を複数組み合わせても良い。

カンファウンディング・バンダースナッチ（脅威度+1）：カンファウンディング・バンダースナッチはトゲと爪から伝染性の狂気を滴らせている。毒（変則）爪とトゲ一致傷型；セーブ 頑健・DC29；頻度 1回／分（6分間）；効果 1分間の混乱状態；治療 2回連続のセーブ成功。このセーブDCは【耐久力】に基づいている。

フラミナス・バンダースナッチ（脅威度+2）：フラミナス・バンダースナッチはどうか抑えている激怒と憤怒で煮えくり返っている。噛みつき攻撃に失敗するかヒット・ポイントが半分未満になった時、怒りを制御できなくなり、炎として吐き出す。その炎に包まれている間、フラミナス・バンダースナッチはヘイスト呪文（この効果は解呪できない）の影響を受け、近接攻撃およびトゲ防御の能力それぞれで追加で2d6ポイントの[火]ダメージを与えるようになる。この怒りは5ラウンド持続し、それが終わると5ラウンドの間バンダースナッチは怒れない。フラミナス・バンダースナッチは[火]に対する抵抗30を持つ。

レッサー・バンダースナッチ（脅威度-4）：小さな、あるいは若いバンダースナッチも恐ろしい捕食者となる権利を持っている。レッサー・バンダースナッチは超大型であり、典型的なバンダースナッチよりも4ヒット・ダイス少ない。身体能力値をそれぞれ4、そして【判断力】と【魅力】をそれぞれ2減少させること。レッサー・バンダースナッチは急速回復を持っておらず、トゲ防御と苦痛能力で1d8+4ポイントのダメージを与える。レッサー・バンダースナッチは追加の亜種の力を持たない。

マジックベイン・バンダースナッチ（脅威度+3）：このバンダースナッチはアンティマジックのオーラを20フィートの放射で放つ。このオーラが消されても、バンダースナッチの次のターンにはフリー・アクションとして自動的に戻る。マジックベイン・バンダースナッチは凝視と急速回復を持たない。

ブライマル・バンダースナッチ（脅威度+2）：原初のバンダースナッチはフェイの太古の世界に留まり出されなくなっている。彼らは（他次元界）の副種別、11+CRに等しいSR、DR10／冷たい鉄、そしてアドヴァンスト・クリーチャーの単純テンプレートを持つ。

ヒューキューヴァ Huecuva

腐敗した衣装が歩く死体の萎んだ肉に引っかかっている。その口は無音の叫びを上げ、その目は不浄の輝きを放っている。

ヒューキューヴァ 脅威度 2 Huecuva

経験点 600

CE／中型サイズのアンデッド

イニシアチブ＋6；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋5

オーラ 不実（30 フィート）

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋2【敏】、＋3 外皮）

hp 16（3d8＋3）

頑健＋2、反応＋3、意志＋4

DR 5／魔法あるいは銀；完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（×2）＝＋4（1d4＋1 に加え“病気”）

一般データ

【筋】13、【敏】14、【耐】—、【知】4、【判】12、【魅】12

基本攻撃＋2；CMB＋3；CMD 15

特技《イニシアチブ強化》、《武器熟練：爪》

技能〈知覚〉＋5、〈生存〉＋7

言語 共通語

特殊 偽りの人間性

生態

環境 どこでも

編成 単体、2 体、あるいは修道院生活（3～10）

宝物 標準

特殊能力

不実のオーラ（超常） ヒューキューヴァおよび 30 フィート以内のすべてのアンデッド・クリーチャーはエネルギー放出や正のエネルギー効果に抵抗するための意志セーブに＋2 の不浄ボーナスを受ける。

病気（変則） 汚穢熱；セーブ 頑健 DC12；潜伏期間 1d3 日；頻度 1／日；効果 1d3【敏】および 1d3【耐】ダメージ；治療 2 連続セーブ。セーブ DC は【魅力】に基づく。

偽りの人間性（超常） 日中、ヒューキューヴァは自身の外見、音、そして与える印象をかつて生前のクリーチャーだった頃のようにする幻術を纏う。この効果は ディスガイズ・セルフ のように機能する——クリーチャーがヒューキューヴァに直接触れる場合、そのクリーチャーはこの幻術を見通すための DC12 の意志セーブを試みて良い。この能力にも関わらず、ヒューキューヴァの臭いは変わらない——ヒューキューヴァは常に微小な墓場の土と腐敗の香りを漂わせている。鋭敏嗅覚の能力を持つクリーチャーはこの幻術を見通すための意志セーヴィング・スローに＋4 のボーナスを受ける。夜間（ヒューキューヴァ自身が夜の帳が落ちたかを知っているかにかかわらず）、この幻術は薄れ消え、このクリーチャーの真の姿が明らかになる。セーブ DC は【魅力】に基づく。

ヒューキューヴァは死ぬ前に神格を冒瀌し絶縁した異端のクレリックが、死体として起き上がったものである。不生命の間、彼らは信念を保つ敬虔な魂を憎み破壊しようと彷徨っている。ゾンビやスケルトンとさえ間違えやすい外見にも関わらず、ヒューキューヴァは狡猾さと敵を騙す知性の閃きを持っている。日中、ヒューキューヴァは幻術の衣を纏い、生前の姿を取る——そうした時間にヒューキューヴァは文明へと潜入し、憎んでいる者たちの只中で生活する。夜が来ると、ヒューキューヴァは獲物を探し始める。生者にとっては幸運なことに、一般的なヒューキューヴァには知性の断片しか残っておらず、このアンデッド・クリーチャーが判断を誤ったり単にモンスターの正体を表してしまうまでそう時間はかからない。

ヒューキューヴァの多くはその呪われた命運を辿らせることとなった冒瀌行為を除き、生前のことはほとんど覚えていない。彼らは神格たちに激怒するかあるいは完全に神格たちからの失望を確信した場所である古い寺院の廃墟に自身がいることに気付くことがある。ヒューキューヴァはときに同じ場所を共有する他のアンデッド・クリーチャーと協力して働くことがある。

ヒューキューヴァの多くは神が異端の司祭の魂を見放したときに目覚め、恐ろしいアンデッドとして殺されるために甦ることを強要されるが、ヒューキューヴァをアンデッドとして クリエイト・アンデッド で作成することもできる。術者は最低 11 レベルなければならない、そして変成させる死体は生前は悪のクレリックだったものでなければならない。ヒューキューヴァを作成するために使用する呪文で悪でないクレリックの死体を使用することもできるが、それには DC20 の術者レベル判定が要求される。

ファウヌス Faun

この急変しがちな姿は、上半身、両腕、そして頭部は人間であるが、山羊のような脚、尾、そして頭部に曲がった2本の角を持つ。

ファウヌス 脅威度 1 Faun

経験点 400

CG / 中型サイズのフェイ

イニシアチブ + 3；感覚 夜目；〈知覚〉 + 8

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（+ 3 【敏】、+ 3 外皮）

hp 13（3d6 + 3）

頑健 + 2、反応 + 6、意志 + 5

DR 2 / 冷たい鉄

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー = + 4（1d4 + 2 / 19 ~ 20）

遠隔 ショートボウ = + 4（1d6 / × 3）

特殊攻撃 パンパイプ

擬似呪文能力（術者レベル 3；精神集中 + 6）

回数無制限：ゴースト・サウンド（DC13）

1 回 / 日：スリープ（DC14）、ヒディアス・ラフター（DC14）

基本データ

【筋】 14、【敏】 16、【耐】 13、【知】 11、【判】 14、【魅】 17

基本攻撃 + 1；CMB + 3；CMD 16

特技 《近距離射撃》、《武器の妙技》

技能（隠密） + 9、〈軽業〉 + 8、〈芸能：管楽器〉 + 9、〈真意看破〉 + 7、〈生存〉 + 4、〈知覚〉 + 8、〈はったり〉 + 9

言語 共通語、森語

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、または一団（3 ~ 8）

宝物 標準（ダガー、ショートボウとアロー 20 本、高品質のパンパイプ、その他の宝物）

特殊能力

パンパイプ（超常） 1 日に 3 回、ファウヌスは高品質パンパイプを使用して自身の擬似呪文能力を向上できる。これは即行アクションであり、そのターンの次に使用する擬似呪文能力の DC を + 2 上昇する、

時にサテュロスと間違えられるファウヌスは、気紛れな従兄弟よりも遙かに優しい。多くの者はこの 2 つの名前を交換できるものとして使うが、それはファウヌスもサテュロスも苛立たせる。サテュロスと違ってファウヌスの殆どは男性であるが、この種族の女性は存在する——ただ男性のファウヌスより珍しいというだけだ。

サテュロスが誑かした犠牲者と子を成せば必ず純血のサテュロスが産まれるが、ファウヌスはサテュロスと善なるフェイか人間やエルフのような優しい心を持つ人型生物の間での自発的な交合の結果として生まれる。そうした場合でさえ、その結婚による子供は通常フェイの親あるいは他の森の親戚に盗まれ、育てられる。

サテュロスと同様、ファウヌスも葡萄酒、音楽、舞踏、自然、そして情欲的な娯楽を楽しむ。上品な快楽主義者であるファウヌスは田舎との結びつきに一身を捧げ、その土地の平和を守り必要以上に取らない勤勉な人型生物を助ける。彼らはそうした辺境の民を、驚くような脅威と戦い、尊敬に値しないフェイ・クリーチャーをその居住地から追い出すことで助ける。彼らは秘密裏に行くことを好むが、重大な時にはファウヌスの隊が村人の前に姿を現し、迫り来る脅威を警告する。

ファウヌスはニンフを並外れて魅力的と感じ、それは彼女らを見た他の誰よりも激しい。ニンフもファウヌスの善性と自然界への揺ぎない献身、そして時に諧謔にも美を見出し、愛し合うことになる場合が多い。

人間と似た身長であるファウヌスは白い山羊の脚と頭部から突き出た短い 2 本の角を持つ。また興奮した時や楽しんでいる時にふざけて振られる短い尾も持ち、その髪は角と耳周辺から優雅に下ろされている。人型の胴体は常に靱やかであるが、絶えず活動し遊んでいるため彫刻のように美しい——ファウヌスが長い時間怠惰になることは皆無である。ファウヌスは身長が 6 フィート近く、体重は 150 ポンド強。

ファントム・ファンガス Phantom Fungus

この3つの茎を持つ真菌類の胴部は薄れて見えない。大きな口が正面全体で開かれている。

ファントム・ファンガス 脅威度 3 Phantom Fungus

経験点 800

N / 中型サイズの植物

イニシアチブ + 0; 感覚 擬似視覚 30 フィート、夜目、振動感知 60 フィート; <知覚> + 10

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 15 (+ 5 外皮)

hp 30 (4d8 + 12)

頑健 + 7、反応 + 1、意志 + 1

防御的能力幻影肉; **完全耐性** 植物の種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 5 (2d6 + 3)

基本データ

【筋】15、【敏】10、【耐】16、【知】2、【判】11、【魅】9

基本攻撃 + 3; CMB + 5; CMD 15 (対足払い 17)

特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》

技能〈隠密〉+ 7、〈知覚〉+ 10、〈登攀〉+ 10; 種族修正 + 4 〈隠密〉

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体または木立 (2 ~ 5)

宝物 乏しい

特殊能力

幻影肉 (超常) 移動アクションで、ファントム・ファンガスはグレーター・インヴィジビリティ (術者レベル 4) を使用しているかのように不可視状態になれる。不可視状態で攻撃した直後、このクリーチャーは一時的に通常の姿の半透明版で姿を現す。これにより、視線が通っている見る者はファンガスの攻撃の瞬間にファンガスの位置を特定できる (しかしながらこのクリーチャーが攻撃後に移動すれば、相手は再び位置を特定する必要性ができる)。一時的に姿を表す時に待機アクションでファンガスに一撃を加えられる相手に対しては、このクリーチャーは不可視状態の代わりに視認困難状態 (20%の失敗確率) のみを持つ。ファンガスは移動アクションとして完全に可視の状態に戻れるが、通常は常に不可視状態で続ける。不可視状態で殺された場合、ファンガスは 1d4 分後に目に見えるようになる。

ファントム・ファンガスは世界の広大な地下洞窟深くを徘徊する3本脚の肉食性の植物である。食料を求めて彷徨い、根のような脚を使って洞窟の床の振動を感知し、口付近の敏感な蔓で獲物の位置を特定する。

ファントム・ファンガスの捕食者としての重要な優位性は目に映らなくなる能力である。静かに洞窟周辺を巡回するファントム・ファンガスは獲物のすぐ背後に回るまで不可視で居続け、そうなった時点で凶悪な大口で犠牲者を齧る。

ファントム・ファンガスは仲間のいないクリーチャーを待ち伏せることを好む。より大規模な集団と遭遇した時、ファントム・ファンガスは時に数時間かけて獲物を追い、目標たちが散開するか天幕を張るまで待って、気が緩んだ敵1体を攻撃できるようにする。ファントム・ファンガスが群れでの狩りをすることは通常ないが、集団で戦ってより大きな敵を打倒したという報告は存在する。複数の敵相手に攻撃する以外に選択肢がない時、ファントム・ファンガスの

集団は1体の目標を集中攻撃する。彼らは可能な限りうるさい敵を攻撃しようとする——重装鎧を装着しているか大音量の攻撃を頻繁に使う (バードや術者などの) キャラクターは静かなクリーチャーよりもかなり好まれる。

ファントム・ファンガスが獲物に攻撃するのに使う大口には、本当の牙というよりは尖った岩という方が適切な、鋭いギザギザの歯が並んでいる。しかしながらこの「口」は食事には使われず、消化器官に繋がっていない——これは単なる齧る肉体武器でしかない。ファントム・ファンガスは食事する時、獲物に根を下ろし、数千の繊毛で死体を荒らし死肉から滋養を吸い取る。

典型的なファントム・ファンガスは身長6フィート、体重200ポンド。彼らは地下での暮らしを好むが、地上で遭遇することも同様にありうる。

フー種クリーチャー Foo Creature

不自然なほどに人間に似た顔付きのため、この動物に似たクリーチャーを単なる動物には間違えようがない。

フー・ドッグ 脅威度 2 Foo Dog

経験点 600

NG / 中型サイズの来訪者（動物の変性種、善、他次元界）

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 8

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（+ 2 **【敏】**、+ 3 外皮）

hp 17（2d10 + 6）

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 3

防御的能力対なる庇護者、石の防御 2 回／日；DR 5 / 殴打；完全

耐性 毒、病気、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 4（1d6 + 4、加えて“足払い”）

基本データ

【筋】 17、**【敏】** 15、**【耐】** 17、**【知】** 6、**【判】** 12、**【魅】** 6

基本攻撃 + 1；CMB + 4；CMD 16（対足払い 20）

特技《技能熟練：知覚》、《鋼の意志》B

技能（軽業）+ 6（跳躍時 + 10）、<知覚> + 8；**種族修正** + 4（軽業）（跳躍時）、+ 4 嗅覚による追跡での〈生存〉

言語 共通語、天上語

その他の特殊能力 活動停止

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（涅槃界ニルヴァーナ）

編成 単体または 2 体

宝物 なし

フー・ライオン 脅威度 4 Foo Lion

経験点 1,200

NG / 大型サイズの来訪者（動物の変性種、善、他次元界）

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 8

防御

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

hp 42（5d10 + 15）

頑健 + 7、反応 + 7、意志 + 4

防御的能力対なる庇護者、石の防御 5 回／日；DR 5 / 殴打；完全

耐性 毒、病気、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 8（1d8 + 6、加えて“つかみ”）、爪（× 2） = + 8（1d6 + 6）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかき（爪（× 2） = + 7、1d4 + 5）

基本データ

【筋】 23、**【敏】** 17、**【耐】** 17、**【知】** 6、**【判】** 12、**【魅】** 6

基本攻撃 + 3；CMB + 10（組みつき + 14）；CMD 23（対足払い 27）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《疾走》、《鋼の意志》

B

技能 <隠密> + 6（下生えでは + 14）、<軽業> + 11（跳躍時 + 15）、<知覚> + 8；**種族修正** + 4 跳躍時の〈軽業〉、+ 4 <知覚〉、+ 4 <隠密〉（下生えでは + 8）

言語 共通語、天上語

その他の特殊能力 活動停止

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（涅槃界ニルヴァーナ）

編成 単体または 2 体

宝物 なし

フー種クリーチャーは元々は外方次元界ニルヴァーナから降り立つ情け深い守護精霊であり、彼らは涅槃界では日々牧歌的な野原ではしゃぎ回るか、その領地の住人、特にアガシオンの手助けをしている。ニルヴァーナから来てはいるが、フー種クリーチャーは多くの文化圏や宗教でよく召喚されるため、時に物質界でも遭遇することがある。

数え切れないほどのフー種クリーチャー種族が存在する——物質界に動物 1 匹でも生息しているなら、ニルヴァーナの広大な野原の何処かには確実にその生き写しが陽気に遊んでいる。それでも尚、フー種クリーチャーの一部は間違いなく他よりも多数おり、遭遇するのはドッグとライオンばかりである。

フー種クリーチャーは召喚者が想像できるあらゆる理由で物質界に呼ぶことができる——こうしたモンスターは概して片割れよりも遥かに知的であり、また複雑な命令に従えるだけでなく対話もできる。典型的に、フー種クリーチャーは一時的に守護者として仕えるよう接触を受ける——フー種クリーチャーは建物の正面の左右に配置される普通の装飾や、都市の広場にある噴水の守護像とさして変わりない外見を取れる。フー種クリーチャーは戦争を嫌悪するため、彼らが軍隊の兵士として仕えるよう呼ばれることはほとんどない。彼らは通常乗騎として仕えることも嫌うが、特に敬虔で優しい民族に対してはその例外となることが知られている。

フー種クリーチャーの作成

“フー種クリーチャー”はあらゆる動物（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）に付加できる先天性テンプレートである。フー種クリーチャーはここに書かれていない限り基本クリーチャーのデータと能力の全てを維持する。

脅威度：基本クリーチャーに + 1。

属性：いずれかの善。

種別：基本クリーチャーの種別は（善）の副種別を持つ来訪者に変更される。（変性種）の副種別も得る。BAB、セーブ、そして技能ランクは再計算しないこと。

感覚：基本クリーチャーと同様。加えて暗視 60 フィート。

AC：フー種クリーチャーの外皮ボーナスは + 2 上昇する。

ヒット・ダイス：基本クリーチャーの種族ヒット・ダイスは d10 に変化する。

防御的能力：フー種クリーチャーは基本クリーチャーの防御的能力とその他の特殊能力の全てを維持する。そして以下も得る。

ダメージ減少（変則）：フー種クリーチャーはヒット・ダイスに基いて DR / 殴打を得る。フー種クリーチャーが最大でも 10HD を持つなら、DR5 / 殴打を得る。11 以上の HD を持つフー種クリーチャーは DR10 / 殴打を得る。

対なる庇護者（超常）：お互いから 30 フィート以内に別のフー種クリーチャーがいる時、彼らはプロテクション・フロム・イーヴル呪文の利益を得る。このプロテクション・フロム・イーヴル効果の術者レベルは影響を受けているフー種クリーチャーたちの中で最も高いヒット・ダイスの値に等しい。この効果は解説できるが、そうしても、フー種クリーチャーは即行アクションとしてそれを再起動できる。

石の防御（超常）：1 日にヒット・ダイスに等しい回数、フー種クリーチャーは割り込みアクションとして自身の皮膚を弾性のない石へと硬化させられる。次のフー種のターンの終了時までフー種は硬度 8

を得るが、その間移動速度は 10 フィート減少する。

特殊能力：フー種クリーチャーは基本クリーチャーの特殊攻撃と特殊能力の全てを維持する。また以下のその他の特殊能力も得る。

活動停止（変則）：フー種クリーチャーは石像のように静止できる。活動停止を使用しているフー種クリーチャーはひらけた場所でも石像として出目 10 の〈隠密〉判定で隠れることができる。フー種クリーチャーは望む限り姿勢を維持できる。

能力値：+2【筋力】、+2【耐久力】、+4【知力】。

特技：フー種クリーチャーは全員が《鋼の意志》をボーナス特技として得る。

言語：フー種クリーチャーは全員が共通語と天上語を話せる。

インペリアル・フー種クリーチャーの作成

フー種クリーチャーの中には「インペリアル」として知られる者も存在する——特定のフー種クリーチャー種族の指導者だ。インペリアル・フー種クリーチャーはその種族の凡例よりも遥かに強力であり、広範な追加の魔法の力を持つ。インペリアル・フー種クリーチャーそれぞれは唯一無二の存在である；一時期に 1 体しか存在しない。インペリアル・フー種クリーチャーが殺された時、その種族のうちの次に強力なフー種クリーチャーが即座に超越し、身罷った者の役割を引き継ぐ。

インペリアル・フー種クリーチャーを作成するには、まず一般的なフー種クリーチャーのデータを生成すること。そのフー種クリーチャーのインペリアル版の作成の次の段階は、標準的なテンプレート付与よりもヒット・ダイスによってクリーチャーを強化する工程に近い。

ステップ 1—能力値を上昇：インペリアルになると、そのフー種クリーチャーは【知力】を除くあらゆる能力値に +6 のボーナスを得、【知力】は上昇し 20 になる（【知力】を +6 すれば 20 以上になるなら、代わりにそちらの値を使用すること）。

ステップ 2—追加のヒット・ダイス：インペリアル・フー種クリーチャーは必ず最低でも元々のフー種クリーチャーのヒット・ダイスの 2 倍を持つ——特に強力な個体が欲しいなら、そのインペリアル・フー種クリーチャーにそれ以上のヒット・ダイスを与えること。基本攻撃ボーナス、セーブ、技能ランク、特技、そしてヒット・ダイスに基づく他のあらゆる変更を通常通り変更すること。

ステップ 3—サイズを上昇：フー種クリーチャーのサイズを 1 段階上昇し、サイズの変更の修正を適用すること。

ステップ 4—呪文の発動：インペリアル・フー種クリーチャーは 10 レベル・ソーサラーとして呪文を発動し、クレリック呪文リストにある呪文も通常のソーサラー呪文リストにあるものと同様に発動できる。インペリアル・フー種クリーチャーはクレリック呪文も秘術呪文として扱う。インペリアル・フー種クリーチャーは《物質要素省略》をボーナス特技として得るが、ソーサラー・クラスが通常与える他のクラス能力は得ない。

ステップ 5—脅威度を決める：フー種クリーチャーのデータと比較して、そのクリーチャーの最終 CR を決定すること。インペリアル・フー種クリーチャーは CR の値は最低でも 11 である。作成したデータが最低 CR を満たすには不十分な場合、インペリアル・フー種クリーチャーのデータが基準に達するまで種族ヒット・ダイスを加え続けること。

ブータ Bhuta

幽き姿が脚を逆向きに曲げて空中を浮遊している。その指先からは鋭い鉤爪が伸び、その目は青い火で輝いている。

ブータ 脅威度 11 Bhuta

経験点 12,800

NE / 中型サイズのアンデッド（非実体）

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 13

防御

AC 25、接触 25、立ちすくみ 17（+ 7 反発、+ 7 【敏】、+ 1 回避）
hp 147（14d8 + 84）

頑健 + 10、反応 + 11、意志 + 10

防衛的能力 非実体、エネルギー放出に対する抵抗 + 4；完全耐性 アンデッドの種別特徴

弱点 冷たい鉄

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（完璧）

近接 非実体の爪（× 2） = + 17（5d8、加えて“出血”）

特殊攻撃 出血（1d8）、吸血（1d6 【耐久力】）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中 + 17）

回数無制限：アニマル・トランス（DC18）、ヴェイル（自身のみ、脚が逆になっている動物；DC22）、スピーク・ウィズ・アニマルズ
3 回／日：チャーム・アニマル（DC17）

1 回／日：マジック・ジャー（動物のみ、DC21）

基本データ

【筋】一、【敏】25、【耐】一、【知】11、【判】8、【魅】22

基本攻撃 + 10；CMB + 17；CMD 35

特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《忍びの技》、《動物の友》、《鋼の意志》、《踏み込み》

技能《隠密》 + 24、《騎乗》 + 9、《真意看破》 + 13、《脱出術》 + 9、
〈知覚〉 + 13、〈知識：自然〉 + 8、〈動物使い〉 + 14、〈はったり〉 + 16、〈飛行〉 + 15

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず／地上の自然地域

編成 単体または動物の 1 集団を従えた単体

宝物 なし

特殊能力

吸血（超常） 標準アクションで、ブータは出血ダメージを受けている隣接する相手から血を啜る。目標は 1d6 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける（頑健 DC23 で半減）。ブータは血を吸った時に 5 ヒット・ポイントが治癒される。

冷たい鉄の弱点（超常） 冷たい鉄製の武器はブータに対して使用された時に魔法的であるものとして見做される。魔法の冷たい鉄製の武器はブータに対して使用する時は常にゴースト・タッチ武器として機能する。

ブータはゴーストのように自然界での悍ましい死か殺人によって産まれたアンデッド・クリーチャーである。そして重要な任務あるいは満たされない欲望を妨げた不当な死に対する激怒の顕現だ。破壊して終焉を迎えた地点から数マイル以内の野外を崇めているブータはその地方の動物を復讐の道具に変える。

ブータはヴェイル能力を使用して様々な動物形態を取れるが、本来の姿は脚から宙に浮かせて移動する獣じみた人型の亡霊である。ブータは非実体であるが、爪での接触は悍ましい出血性の傷を創る。ブータの脚は逆に生えている。ブータは本性を偽り浮遊しているこ

とと奇妙な脚を誤魔化す為、長いローブを着た実体を持つ者の姿を取れる。マジック・ジャー擬似呪文能力によって、ブータは生きた動物を占有して手下として使用できる；ブータに占有された動物は影を投じず、そのため日の当たらない場所や鬱蒼とした場所に潜むことを好み、侵入者を襲い攻撃する適切な時を待つ。

動物は、擬似呪文能力で動物を操り悪と欺瞞の行為に駆り立てるブータに惹きつけられることになる。クリーチャーの振る舞いの変化は容易に疑念を抱かせブータの存在と影響を明らかにしうするため、ブータは概して動物の相棒や家畜に影響をあたえることを避ける。

ブータは生前の頃から達成したがっていた仕事を持っているかもしれないし、自分を殺した者に対して行動を起こすかも知れない。この生前との関係はゴーストのような明瞭なものではなく、臆気な強迫観念のようなものである。

特定の復讐目標を持たないブータも自らの土地にいる、あるいは自らの土地の近くに生者を困らせようとし、動物への影響力を自分の善性の証に使う行きすぎりから旅の道連れとなることの合意を得る。ある集団に参加を招待されると、ブータは通常の縄張りの外側を旅できるようになる。しかしながら、通常それほど遠くに行く前に生者の血への飢えによってブータは衝動的に相棒に攻撃してしまう。

フェイ種クリーチャー Fey Creature

優雅な翅にせよ極彩色の紫と桃色の皮膚にせよ輝くように明るい眼にせよ、この巨大なトードに通常と同じところはほとんどない。

フェイ・ジャイアント・トード脅威度 3 Fey Giant Toad

経験点 800

CN／大型サイズのフェイ

イニシアチブ＋3；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋7

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 12（＋3【敏】、＋3 外皮、－1 サイズ）
hp 22（3d8＋9）

頑健＋6、反応＋8、意志＋0；〔精神作用〕効果に対して＋4

防御的能力 皮膚毒；DR 5／冷たい鉄；抵抗〔冷氣〕10、〔電気〕10

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 45 フィート（良好）、水泳 15 フィート

近接 噛みつき＝＋4（1d6＋4、加えて“つかみ”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 飲み込み（1d4 殴打ダメージ、AC11、hp2）

擬似呪文能力（術者レベル 3；精神集中＋2）

3 回／日：ダンシング・ライツ

1 回／日：エンタングル（DC10）、グリッターダスト（DC11）、フェアリー・ファイアー

基本データ

【筋】17、【敏】17、【耐】16、【知】3、【判】8、【魅】8

基本攻撃＋2；CMB＋6（組みつき＋10）；CMD 19（対足払い 23）

特技《技能熟練：知覚》、《神速の反応》

技能〈隠密〉＋8、〈軽業〉＋11（跳躍＋15）、〈水泳〉＋11、〈知覚〉＋7、〈飛行〉＋9；種族修正＋4（軽業）（跳躍＋8）、＋4（隠密）

言語 森語

その他の特殊能力消失（3 ラウンド／日）

生態

出現環境 温暖／森林、平地、または沼地

編成 単体、2 体、または群れ（3～12）

宝物 なし

特殊能力

皮膚毒（変則） 素手打撃あるいは肉体武器でフェイ種ジャイアント・トードに一撃を加えたクリーチャーはトードの皮膚毒に曝される。皮膚・接触型；セーブ 頑健・DC14；頻度 1 回／ラウンド（4 ラウンド間）；効果 1d2【判断力】ダメージ；治療 1 回のセーブ成功。

フェイ種クリーチャーは血を引く普通のクリーチャーに似ているが、極彩色、儚げな要素、そしてピクシーやスプライトのような優雅な翅を持つ。脆弱そうな見た目とは裏腹にフェイ種クリーチャーはフェイでない親類よりも少し頑丈であるが、優雅さと飛行する能力という原初の力を犠牲にしている。彼らは長寿であり、不運によって往生し、老化の兆候が見えるようになることは殆ど無い。

定命の存在と雑種を成したフェイの祖先に対し自分のあり方について感謝するフェイ種クリーチャーもいるが、独自の種族となったフェイ種クリーチャーもいる。普通のクリーチャーとして生を受けたが研究した術者の魔法によってフェイの要素を注がれたか、古き自然の力の影響を受けたことでフェイ種クリーチャーとなった者もいる。慣習として、フェイ種クリーチャーが文明化した土地で暮らしていることは稀であり、それは嗜好のためもあるし、フェイ種が

都会周辺で産まれるという状況が珍しいせいもある。原始の自然や大いなるフェイの力を受けた土地で生まれなかったフェイ種クリーチャーはすぐにそうした地を探し求める。

フェイ種クリーチャーは乱痴気騒ぎよりいたづらを好みがちになりやすいが、その振る舞いは害意溢れることから陽気なことまで多岐にわたる。戯れやおふざけに心を傾ける彼らは諧謔を解さない侵入者に悪い評価を下す。そうした気分のむかつく侵入者がフェイ種を侮辱した場合にはどれだけ良くても恥をかき、悪くすれば彼らの攻撃を誘発する。より攻撃的なフェイは素晴らしくも加虐性に満ちた諧謔の感性を持つ。こうした邪悪なフェイは自身の生まれつきの力を使って来訪者を不快に感じさせるのではなく破滅に導く。

フェイ種クリーチャーは概して動物や、ドルイドや他のフェイのような自然の仲間と心の友となる。例外は敵対関係にあるフェイの共同体がお互い近くにあるところだ。この場合、近くのフェイ種クリーチャーは全て自身の好みに従ってどちらかの側に付き、諍いの外側にいるのは極めて稀である。ホースやそれに似たものの血を引くフェイ種クリーチャーは乗騎として仕えることもあるが、それは他のフェイ種か、完全でなくともそれに極めて近いと自認する自然の友にのみである。

フェイ種クリーチャーの作成

“フェイ種クリーチャー”は生きていて実体があるならどんなクリーチャーにも付加できる先天性ないし後天性テンプレートである。フェイ種クリーチャーは基本クリーチャーの一般データと特殊能力をここに書いていない限り保持する。

脅威度：9HD 以下であれば基本クリーチャーに＋1、10HD 以上であれば基本クリーチャーに＋2。

属性：いずれかの秩序以外。

種別：クリーチャーの種別はフェイに変化する。HD、BAB、セーヴは再計算しないこと。

感覚：そのクリーチャーは夜目を得る。

アーマー・クラス：外皮ボーナスがある場合、－1 減少する（最小 0）。

防御的能力：クリーチャーは〔精神作用〕効果に対するセーヴに＋4 のボーナス、〔電気〕と〔冷氣〕に対する抵抗 10、そして DR5／冷たい鉄（11HD 以下なら）か DR10／冷たい鉄（12HD 以上なら）を得る。

移動速度：基本クリーチャーがより飛ばない限り、フェイ種クリーチャーは基本クリーチャーの地上移動速度の 1 と 1/2 倍しそれを 5 フィートの倍数で切り下げた速度で飛行する（良好な機動性）。基本クリーチャーが既に良好な機動性で飛翔する場合、機動性は向上し完璧になる。

特殊能力：フェイ種クリーチャーは 4HD かそれによる余り毎に以下の能力 1 つを得る。

迷彩色（変則）フェイ種クリーチャーはどのような自然環境でも、その地形が遮蔽や視認困難を提供しなくてさえ〈隠密〉を使って隠られる。また〈隠密〉判定に＋4 の種族ボーナスを得る。このボーナスは基本クリーチャーの持っていた種族〈隠密〉ボーナスと累積しない。

変身（超常）フェイ種クリーチャーは自身の形状を単一の姿に変えられる。取れうる姿には基本クリーチャーの通常種、1 サイズ分類以内の人型生物クリーチャー、あるいは 1 サイズ分類以内の動物が含まれる。いずれにせよ、フェイ種クリーチャーの姿はどれだけ変身しようと単一の個人の姿しか取れない。使用されるポリモーフ呪文の種類は人型の姿ならオルター・セルフなど、変身する姿に基づいて適切なものを選ぶべきである。この能力は複数回選択できる、その度に追加の形態 1 つを与える。

エネルギー抵抗（変則）フェイ種クリーチャーはエネルギーの種類 1 つに抵抗 10 を得るか、既に持つ抵抗を 10 上昇させる。30 を超えて上昇する抵抗は代わりに完全耐性にすること。この能力は複数回選択できる。

身かわし（変則）フェイ種クリーチャーはローグの同名の能力と同じ身かわしを得る。

一足飛び（超常）フェイ種クリーチャーは移動アクションとして

ヒット・ダイスにつき 10 フィートまで瞬間移動できる。この能力は 1d4 ラウンドに 1 回使用できる。

呪文抵抗（変則） フェイ種クリーチャーは 11 + CR に等しい SR を得る。これは基本クリーチャーの持つ既存の SR とは累積しない。

跡なき足取り（変則） フェイ種クリーチャーは自然環境で痕跡を残さず、追跡されない。フェイ種は望むなら残すこともできる。

消失（超常） 即行アクションで、フェイ種クリーチャーはインヴィジビリティの影響を受けているかのように 1 ラウンド消失できる。1 日にヒット・ダイスにつき 1 ラウンドこの能力を使用できる。

森渡り（変則） フェイ種クリーチャーはどのような茂み（茨、野バラ、下生えなどの地形）でも通常の移動速度で移動でき、ダメージや他の被害を受けない。魔法的に操作された動きを遮る茨、野バラ、下生えの地形は依然として影響を与える。別の選択肢として、フェイ種クリーチャーが沼、岩がちな土地、あるいは氷などを通過できるよう、この能力が異なる地形 1 つに機能するようにしても良い。選択に関わらず、この能力は地形の種類 1 つにしか機能しない。この能力は複数回取得でき、その度に異なる地形を選べる。

擬似呪文能力：【知力】あるいは【判断力】値が 8 以上あるフェイ種クリーチャーはヒット・ダイスに基づいて、累積するいくつかの擬似呪文能力を持つ。書かれていない限り、能力 1 つは 1 日に 1 回使用できる。術者レベルはクリーチャーの HD に等しい（または基本クリーチャーの擬似呪文能力の術者レベルと比べて高い方）。

1～2	ダンシング・ライツ 3 回／日、フェアリー・ファイアー
3～4	エンタングル、グリッターダスト
5～6	ディーブ・スランパー
7～8	メジャー・イメージ
9～10	コンフュージョン
11～12	フィーブルマインド
13～14	ミスリード
15～16	プロジェクト・イメージ
17～18	イレジスティブル・ダンス
19～20	シンティレイティング・パターン

能力値：フェイ種クリーチャーは【敏捷力】に +4 のボーナスと【知力】および【魅力】に +2 のボーナスを得る。フェイ種クリーチャーは【筋力】に -2 のペナルティを受ける。【知力】のないクリーチャーの血を引くフェイ種クリーチャーは【知力】3 を得る。

技能：種族ヒット・ダイスを持つフェイ種クリーチャーは種族ヒット・ダイスにつき 6 + 【知力】修正値の技能ポイントを持つ。〈軽業〉、〈はったり〉、〈飛行〉、そして〈隠密〉をクラス技能として得る。

言語：フェイ種クリーチャーは森語と、基本クリーチャーが話せるどのような言語でも話す。

フェストラーゴFestrog

このおぞましい奇形の、毛髪のない、膿疱に覆われた死体はアンデッドの人間というよりアンデッドの獵犬のように動き、歯を剥き出して唸り声を上げる。

フェストラーゴ脅威度 1Festrog

経験点 400
NE / 中型サイズのアンデッド
イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+ 6

防御
AC 14、接触 11、立ちすくみ 13（+ 1 【敏】、+ 3 外皮）
hp 9（2d8）
頑健 + 0、反応 + 1、意志 + 4
完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃
移動速度 30 フィート；四足疾走
近接 噛みつき＝+ 4（1d6 + 3、加えて“むさぼり食らう”）、爪（× 2）＝+ 5（1d4 + 3）
特殊攻撃突撃足払い、病気の膿疱、むさぼり食らう

基本データ
【筋】17、【敏】13、【耐】—、【知】10、【判】12、【魅】11
基本攻撃 + 1；CMB + 4；CMD 15（対足払い 19）
特技《武器熟練：爪》
技能〈隠密〉+ 6、〈生存〉+ 3、〈知覚〉+ 6、〈登攀〉+ 8
言語 共通語

生態
出現環境 気候問わず／地上
編成 単体、2 体、徒党（3～5）、または小さな群れ（6～11）
宝物 標準

特殊能力
突撃足払い（変則）四つ足をついて突撃攻撃をした直後に噛みつきを命中させたフェストラーゴはその相手に足払いを試みて良い（+ 4 ボーナス）。この足払いは機会攻撃を誘発しない。
病気の膿疱（変則）フェストラーゴが刺突あるいは斬撃武器からダメージを受けた時、フェストラーゴの腫れ物の一部は破裂し、攻撃者に対し膿のような液体を噴き出す。この吐き気を催す分泌液は強力な接触感染の病気の媒介となり、感染者に苦痛に満ちた死霊の膿を発症させる。
死霊の膿：病気・接触型；セーブ 頑健・DC11；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d4 【耐】；治療 1 回のセーブ成功。
むさぼり食らう（超常）フェストラーゴが噛みつき攻撃に成功する度、相手の肉を喰らい 5 の一時的ヒット・ポイントを得る。フェストラーゴはこの能力の獲得では一時期に 5 を超える一時的ヒット・ポイントは持てない。
四足疾走（変則）フェストラーゴは手に何も持たず握っていない場合、四つ足をついて移動速度 50 フィートで疾走できる。四つ足をついて疾走する時、《疾走》の特技を持っているかのように扱う。

フェストラーゴは（次元に裂け目ができたのか、強力なアーティファクトが破壊されたのか、あるいは強力なアンデッドによる特定の魔法的な攻撃といった）負のエネルギーの大規模な解放によってクリーチャーが殺され、その後に野生動物の屍肉漁りなどの外部の力によって四肢切断された時に誕生する忌まわしきアンデッドである。四つ足をついて疾走する能力からドッグゲールと呼ばれることもあり、その名前は時に相手にこのクリーチャーの能力を誤解させ、実は狡猾であるフェストラーゴの知性を低く見積もらせる。

フェストラーゴは自身が殺された場所に程近い僻地で暮らしている。フェストラーゴの部族がゲールたちと縄張りを共有しているのは珍しくない。大抵のフェストラーゴは生きていた時のことを思い出しているものなのか緩やかな同盟関係に基づいた小さな徒党を組み、集団での防衛戦が容易にできるような日の差さない場所で生活することを選ぶ。ゲールと同様、彼らは墓地を徘徊する傾向があるが、墳墓や霊廟といった日中に隠れやすいものを好む。彼らは平地、農地、あるいはまばらな森といった、疾走できて隠れられ、獲物を追跡できるような場所で夜に群れで狩りをする。こうした群れは遊牧民のように放浪し、生きた肉を求めて居住地から数マイル旅することもある。

ブギーマン Bogeyman

暗い上着とシルクハットで着飾る牙を生やしたこのひよろ長い人型は明白な化け物のオーラを放っている。

ブギーマン 脅威度 10 Bogeyman

経験点 9,600

NE / 中型サイズのフェイ

イニシアチブ + 9；感覚 夜目；〈知覚〉 + 23

オーラ恐怖の深奥（30 フィート、DC25）

防御

AC 23、接触 23、立ちすくみ 17（+ 7 反発、+ 5 【敏】、+ 1 回避）

hp 93（17d6 + 34）；身も凍る復活 5

頑健 + 9、反応 + 15、意志 + 13

DR 15 / 冷たい鉄；SR 21

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）= + 13（1d8 + 8 / 19 ~ 20）

特殊攻撃 急所攻撃 + 6d6、恐怖の一撃

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中 + 17）

常時：タンズ、ディテクト・ソウツ

回数無制限：インヴィジビリティ、ガシアス・フォーム、ゴースト・サウンド（DC17）、サジェスチョン（DC20）、ダークネス

3 回／日：クラッシング・ディスペア（DC21）、高速化ファンタズマル・キラー（DC21）、ホールド・パースン（DC20）

1 回／日：ナイトメア（DC22）

基本データ

【筋】12、【敏】21、【耐】14、【知】15、【判】16、【魅】25

基本攻撃 + 8；CMB + 9；CMD 32

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《頑健無比》、《擬似呪文能力高速化：ファンタズマル・キラー》、《技能熟練：隠密》、《強行突破》、《クリティカル強化：爪》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉+ 28、〈隠密〉+ 35、〈交渉〉+ 20、〈真意看破〉+ 23、〈装置無力化〉+ 15、〈脱出術〉+ 18、〈知覚〉+ 23、〈知識：地域〉+ 16、〈呪文学〉+ 12、〈はったり〉+ 27；**種族修正** + 4 〈威圧〉、+ 4 〈隠密〉

言語 アクロ語、共通語；タンズ

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

恐怖の深奥（超常） ブギーマンは 30 フィートの恐怖のオーラを身に纏っている。このオーラは見る者にとっての最も深き恐怖を反映した移り変わる霧の像として発現する。クリーチャーがこのオーラ内で初めてターンを終了すると、そのクリーチャーは DC25 の意志セーブに成功しない限りそのオーラ内にいる限り怯え状態になる。クリーチャーがセーヴィング・スローに成功した場合、以降 24 時間のあいだこのオーラの影響を受けない。これは【恐怖】効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

恐怖の一撃（超常） ブギーマンが現在【恐怖】効果を被っている目標に爪の片方でクリティカル・ヒットが急所攻撃を確定させた場合、その効果は自動的に 1 段階悪化する（怯えのクリーチャーは恐れになり、恐れ of クリーチャーは恐慌になり、恐慌のクリーチャーは恐怖で戦慄になる）。DC25 の意志セーブはこの上昇を無効化する。加えて、ブギーマンの爪によるクリティカル・ヒットはこのクリーチャーの恐怖のオーラに対するセーヴィング・スローに成功した目標に、例え 24 時間が経過していなくともその効果に対する再度の

意志セーブを強要する。これは【恐怖】効果である。この DC は【魅力】に基づく。

身も凍る復活（超常） 自身の恐怖の深奥のオーラ内にオーラそのものによる【恐怖】効果も含めて何らかの【恐怖】効果を受けているクリーチャーがいる間、ブギーマンは高速治癒 5 を得る。

多くの者は最も非情でいたずら心のあるフェイがそのアクションへの罰あるいは恩恵としてブギーマンになると信じている。社会の自虐の意図の超常的な発現がブギーマンであると見る者もいる。

ブギーマンは家々や僻地の自然の場所を恐怖で覆い、そうした場所で誰も見ていない獲物を狩ることに自身の能力を使用する。彼らは姿を完全に現すずっと前からゴースト・サウンド能力を使用して自身の存在の手がかりを与えることを楽しむ。ブギーマンが数日間あるいは数週間に亘り寝台の下や僅かに開いた押入れに隠れ、その間ずっと誰かに見られているのではないかという獲物の膨らんでいく認識を滋養にしていくことは珍しくない。

最悪のブギーマンたちは個人の恐怖を食べるという戦術を一時的に放棄し、大量殺人者や連続殺人犯の役割を演じる等を行うことで、獲物たちの都市全体の心を恐怖に駆り立てることを追求する。名前の通り、ブギーマンは全員が男性である。時に、攫われ秘密基地に連れて行かれた子供が数年後に新たなブギーマンに変成して姿を現し、自身の家に帰って超常の父の作業を引き継ぐことがある。

プラズマ・ウーズ Plasma Ooze

この藍色をしたエネルギーの半透明の塊は浮遊する液体の球のように漣を立てる。それは定期的に青い光の蔓を放つ。

プラズマ・ウーズ 脅威度 16 Plasma Ooze

経験点 76,800

N／巨大サイズの粘体

イニシアチブ＋0；感覚 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉－5

オーラ magnetic pulse（30 フィート、DC27）

防御

AC 6、接触 6、立ちすくみ 6（－4 サイズ）

hp 241（21d8＋147）

頑健＋14、反応＋7、意志＋2

防御的能力 分裂（斬撃または〔音波〕、hp46）；DR 15／－；完全耐性〔酸〕、〔電気〕、殴打および刺突ダメージ、粘体の種別特徴；抵抗〔冷氣〕 30

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（完璧）

近接 叩きつけ＝＋24（4d6＋19、加えて 4d6〔電気〕、4d6〔火〕、および“つかみ”）

遠隔 1d4 プラズマ光線＝＋11 接触（4d6〔電気〕、加えて 4d6〔火〕）

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート

特殊攻撃 締め付け（4d6＋19、加えて 4d6〔電気〕および 4d6〔火〕）、包み込み（DC33、4d6〔電気〕、加えて 4d6〔火〕）

基本データ

【筋】36、【敏】11、【耐】24、【知】－、【判】1、【魅】1

基本攻撃＋15；CMB＋32（組みつき＋36）；CMD 42（足払いされない）

技能〈飛行〉＋8

その他の特殊能力無呼吸

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

磁波（超常） プラズマ・ウーズは金属の物品やクリーチャーを引き寄せられる磁力のオーラで包まれている。ウーズのターンの開始時にフリー・アクションとしてウーズは 30 フィート以内の金属製のクリーチャー全員、金属鎧を着ているクリーチャー全員、そして金属製の武器を持っているクリーチャー全員に対して戦技判定を行える。金属製の、あるいは金属鎧を着たクリーチャーの CMD にこの判定が打ち勝った場合、そうしたクリーチャーはウーズに 10 フィート引き寄せられ、1 ラウンドの間ウーズから離れるように移動できない。これによってプラズマ・ウーズによって占められているマスにそのクリーチャーたちが動く場合、ウーズはそのクリーチャーをフリー・アクションとして飲み込む試みをして良い。金属製の武器を持つクリーチャーに CMD で打ち勝った場合、その武器は武器落としされウーズに 10 フィート引き寄せられる。大型以下のサイズの固定されていない金属製の物品は自動的にプラズマ・ウーズに向かって引き寄せられる。この磁力は本質が超常的であり、あらゆる金属の物質に作用する。

プラズマ光線（超常） 標準アクションで、プラズマ・ウーズは 1d4 本のプラズマ光線を 60 フィート以内にいる最大で別個の 4 体の目標に撃てる（1 体のクリーチャーに複数の光線で攻撃することはできない）。光線それぞれは命中すると 4d6 ポイントの〔電気〕ダメージと 4d6 ポイントの〔火〕ダメージを与える。

巨体で圧倒的なプラズマ・ウーズは超高温の電磁の泥でできた神秘的な地球外生命体であるその起源については完全に知られてはいないが、プラズマ・ウーズはこの世界の者ではないことは広く同意されている。一部の学者は彼らは太陽の住人だと信じているが、火の次元界から降り立ったのだと主張し続ける学者もいる。そのどちらの場所でも会うこともあることは、この議論の解決の助けにはほとんどなっていない。

プラズマ・ウーズは重力波と磁波を作用させて飛行し、クラゲが水中を泳ぐように空中を漂う。このクリーチャーの本当の目的は食らうことだけであり、燃える電氣化した中心へ獲物を引き寄せることで行おうとする。プラズマ・ウーズは金属物質しか引き付け反発しないのに有機物質だけをゆっくりと消化することに、学者たち興味を抱いている。

プラズマ・ウーズの攻撃を生き延びた者は少ないが、そうした者は光線に打たれたら体が細切れに引き裂かれるような痛みを感じたと描写する。プラズマ・ウーズの接触による傷はまるで凄まじい熔解が傷を焼いたかのようなのだ。

プラズマ・ウーズは直径 20 フィート、体重 6,000 ポンドある。

フランプ Flumph

この青白いクラゲのようなクリーチャーは空中を静かに漂い、2本の眼柄をすばめた口の両脇から伸ばしている。

フランプ 脅威度 1 Flumph

経験点 400
LG / 小型サイズの異形
イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 7

防御

AC 18、接触 14、立ちすくみ 15（+ 3 【敏】、+ 4 外皮、+ 1 サイズ）
hp 9（2d8）
頑健 + 0、反応 + 3、意志 + 5

攻撃

移動速度 5 フィート、飛行 20 フィート（完璧）
近接 針 = + 5（1d6、加えて酸の噴出）
特殊攻撃 悪臭の噴霧

基本データ

【筋】 10、【敏】 16、【耐】 11、【知】 10、【判】 14、【魅】 10
基本攻撃 + 1；CMB + 0；CMD 13
特技《武器の妙技》
技能〈隠密〉 + 11、〈交渉〉 + 2、〈真意看破〉 + 3、〈知覚〉 + 7、〈飛行〉 + 18
言語 アクロ語、共通語

生態

出現環境 気候問わず／地上または地下
編成 単体、2 体、または共棲集団（4 ～ 16）
宝物 標準

特殊能力

酸の噴出（変則） フランプは針で相手に一撃を加えた時に 1d4 ポイントの【酸】ダメージを即座に与えてその攻撃の次のラウンドに更なる 1d4 ポイントの【酸】ダメージを与える、燃えて炎症を起こす酸を噴出する。目標はこの酸の効果を 1 ラウンドの間傷口を水に浸けるか DC15 の〈治療〉判定で手当することで終了できる。フランプに組みついてるかフランプを飲み込んでいるクリーチャーは生きているフランプに触れ続けている限り毎ラウンド自動的にこのダメージを受ける。

悪臭の噴霧（変則） フランプは 1d4 ラウンドに 1 回汚臭のする液体を 20 フィートの直線で噴霧できる。この噴霧はモンスターの共通能力の悪臭と同様に機能するが、噴霧を浴びたクリーチャーにのみ影響を与え、浴びたクリーチャーは DC10 の頑健セーブに成功しない限り 5 ラウンドのあいだ不調状態になる点が異なる。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。また、フランプは 5 フィート以内の目標 1 体に噴霧を集中することも選べる。悪臭の噴霧のこのバージョンを使用するには、フランプは遠隔接触攻撃（大抵のフランプなら + 5）に成功しなくてはならない。命中した目標は DC10 の頑健セーブに成功しない限り 5 ラウンドのあいだ吐き気がする状態になる；成功すれば、5 ラウンドのあいだ不調状態になる。この噴霧の臭いは範囲内に残り続けて 1d4 時間のあいだクリーチャー全員を打ち、距離 100 フィート先からでも感知できる（鋭敏嗅覚の能力を持つクリーチャーは 2 倍の距離からでもこれを嗅げる）。

らは自身の脆弱な姿の限界も熟知しているため、化け物と直接相対して打ち負かそうとするよりは英雄たちを探し、そうした危険な仕事に向かわせる助言をすることを好む。

フランプは白い肉体の微細な気孔から空気を出し続けることで浮遊し会話し、上昇する際には律動的に空気を噴き出す。典型的なフランプは体重 15 ポンドであり、横幅は 3 フィートである。フランプは夢を深く崇め、前兆や前触れであると見做している。彼らは通常産まれた世界で交配し子を成すが、時に蒔き付けと呼ばれる儀式を行い、その際には宇宙空間に莢を飛ばし、宇宙空間に守護者を提供する。

星界の恐怖から無防備な世界を守るために彼方の星から来たフランプは空中を漂うクラゲのようなクリーチャーであり、内側から生えた酸の針で狩りをする。穏やかな心を持つフランプは自身の外見が見る者を恐れさせることを理解しており、姿を隠して遠くから居住地を観察し、姿を現すのは必要不可欠となった時だけである。彼

フレイル・スネイル Flail Snail

この大きなカタツムリは輝くような色調の甲羅と頭部から生やした4本の触手を持ち、触手それぞれにはメイスに似た棍棒が付いている。

フレイル・スネイル 脅威度 4 Flail Snail

経験点 1,200
N / 大型サイズの魔獣
イニシアチブ - 1; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 60 フィート; <知覚> + 5

防衛
AC 18、接触 8、立ちすくみ 18 (- 1 【敏】、+ 10 外皮、- 1 サイズ)
hp 30 (4d10 + 8)
頑健 + 6、反応 + 3、意志 + 2
防衛的能力引っ込み、魔法歪曲; 完全耐性 毒; 抵抗 [火] 10

攻撃
移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート
近接 叩きつけ (× 4) = + 7 (1d4 + 3)
接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

基本データ
【筋】16、【敏】8、【耐】14、【知】5、【判】12、【魅】8
基本攻撃 + 4; CMB + 8; CMD 17 (足払いされない)
特技《強打》、《武器熟練: 叩きつけ》
技能《隠密》+ 0、<知覚> + 5、<登攀> + 15
言語 フレイル・スネイル語 (身振り手振り、体液での筆記、話せない)
その他の特殊能力粘液、体液の縄、吸着

生態
出現環境 地下
編成 単体、2 体、または暴走する一団 (3 ~ 30)
宝物 標準 (800gp の価値のある甲羅、その他の宝物)

特殊能力
粘液 (変則) フリー・アクションとして、フレイル・スネイルは自身の接敵面を覆い 10 分持続する粘液の軌跡を排泄できる。この粘液には 2 つの種類がある: 潤滑性と、粘着性。潤滑性の粘液に覆われた範囲を移動異様とするキャラクターは毎ラウンド 1 回 DC14 の反応セーブに成功しない限り転倒し伏せ状態になる。粘着性の粘液はマスを移動困難な地形に変成する。ある 1 マスは一時期に 1 種類の粘液しか効果を持たない。フレイル・スネイルはどちらの種類も体液だろうと容易に移動できる。火に曝された粘液のマスは乾いて通常のものに戻る。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。
引っ込み (変則) フレイル・スネイルは即行アクションとして肉の部位を甲羅に引け、外皮ボーナスを + 6 ぶん上昇できるが、引っ込めている間移動も攻撃もできない。フリー・アクションとして通常に戻る。
体液の縄 (変則) フレイル・スネイルは粘液を長さ最大 60 フィートの縄のような紐に変えられ、その縄を使って自身に加え最大 1,000 ポンドまでの 1 つ以上の物品を引き上げられ、また毎ラウンド 20 フィートの速度で安全に引き下げられる。毎ラウンド速度 10 フィートで縄を登ることもできる。スネイルが縄との接触を断つと、1d4 ラウンドでその体液は分解される。体液の縄が存在する間、他のクリーチャーも DC20 の<登攀>判定によって縄を登れる。
吸着 (変則) フレイル・スネイルの肢は表面にひつつくため、完全に切り立った表面や天井でさえ 10 フィートの登攀速度を持ち、能動的に押さえ込んで組みつきの一部として引き剥がさない限りフレイル・スネイルは落下する可能性を持たない。
魔法歪曲 (超常) 呪文がフレイル・スネイルを目標にすると、80%

の確率でスネイルに影響を与える代わりに無作為な効果を発生する。フレイル・スネイルを直接目標にした呪文のみが歪曲する; 範囲効果呪文は影響を受けない。呪文が歪曲した場合、1d10 を振って以下の表を参照すること。

1 ~ 3	呪文は不発する。1d4 ラウンドの間 DC15 の精神集中判定に成功することで、その術者はその呪文の発動に成功する。
4 ~ 6	呪文は不発する。フレイル・スネイルに最も近いクリーチャーは、その呪文が代わりにそのクリーチャーを目標にしたかのように呪文の影響を受ける。
7 ~ 9	呪文は失敗する。何も起こらない。
10	呪文は術者に反射する (スペル・ターニングと同様)。

フレイル・スネイルは知性を持つ腹足類であり、菌糸類、黴、そして蟲を食べるが、自衛のためにより大きなクリーチャーを攻撃することもある。魔法歪曲の甲羅と棍棒に似た触手で知られるフレイル・スネイルはゆっくりと地下の大洞窟を徘徊し、体液の軌跡で一大叙事詩を綴る。

ブレイン・ウーズ Brain Ooze

2本の粘性の触手が、震える粘体が密集して脳味噌の形をした姿の両側から伸びている。

ブレイン・ウーズ 脅威度 7 Brain Ooze

経験点 3,200

NE / 超小型サイズの粘体

イニシアチブ + 6；感覚 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉+ 11

オーラ精神雑音（10 フィート、DC19）

防御

AC 23、接触 19、立ちすくみ 18（+ 4 鎧、+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 2 洞察、+ 2 サイズ）

hp 75（10d8 + 30）

頑健 + 6、反応 + 9、意志 + 6

防御的能力 身かわし、予見；完全耐性粘体の種別特徴

攻撃

移動速度 5 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 触手（× 2）= + 13 接触（1d6 【電気】、加えて“神経信号”）

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中 + 14）

常時：ディテクト・ソウツ、メイジ・アーマー

回数無制限：チャーム・モンスター（DC18）、ドミネイト・アニマル（DC17）、ドミネイト・パースン（DC19）

3 回／日：ディスペル・マジック、モディファイ・メモリー（DC18）

基本データ

【筋】4、【敏】19、【耐】16、【知】15、【判】12、【魅】19

基本攻撃 + 7；CMB + 9；CMD 22（足払いされない）

特技《回避》、《強行突破》、《鋼の意志》、《武器の妙技》、Defensive Training（編注：Defensive Combat Training = 《防御的戦闘訓練》？）

技能《隠密》+ 15、〈交渉〉+ 5、〈真意看破〉+ 11、〈知覚〉+ 11、〈はったり〉+ 10、〈飛行〉+ 23

言語 アクロ語（話せない）；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／廃墟または地下

編成 単体、2 体、小編成（3～6）、または共棲集団（7～12）

宝物 乏しい

特殊能力

神経信号（超常） ブレイン・ウーズの触手が命中したクリーチャーは DC18 の頑健セーブに成功しない限り 1d6 ポイントの【知力】ダメージを受け、1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。ブレイン・ウーズが【知力】ダメージを与える度、このウーズは 5 の一時的ヒット・ポイントを得る。セーブ DC は【耐久力】に基づく。

予見（超常） 限定的な予知能力によってブレイン・ウーズはイニシアチブ判定、反応セーブ、そしてアーマー・クラスに + 2 の洞察ボーナスを得る。ブレイン・ウーズは不意打ちされることも立ちすくみ状態になることもない。

精神雑音（超常） 不快な精神への雑音がブレイン・ウーズから放たれ、近くのクリーチャーを 1d4 ラウンドのあいだ幻惑状態にする。あるクリーチャーはこのオーラ内でターンを開始する時に DC19 の意志セーブに成功することでこの効果を無効化できる。セーブの成否に関わらず、そのクリーチャーは 24 時間の間そのブレイン・ウーズの精神雑音の影響を受けない。影響を受けたクリーチャーは自身のターンの終了時にこの効果を振り払う為の新たなセーブを試みて良い。これは【精神作用】効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

ズは人間の脳そのもののようだが、周囲を包む妖術のエネルギーと両脇から生える 2 本の触手が違う点である。このクリーチャーの脳波は異常な程に強力で、他の意識のある存在の精神に苦痛を伴う影響を与える程だ。

他の知性ある存在はブレイン・ウーズにとっては単なる家畜であり玩具である——苛む為の獲物で、食す為の脳波だ。ブレイン・ウーズは影から獲物を操ることを好む。自身が公然と打ち据えるのではなく、集団内で衝突させ戦わせたり、獲物の内 1 人か 2 人を遠くへ誘って殺す。ブレイン・ウーズは個人に酷い行いを強要し、そのあと犠牲者の記憶から犯罪行為の知識全てを洗浄することに際立った充足感を覚える。ウーズたちはそうした木偶を何度も何度も苛み、彼らを更なる凶行へと駆り立てる。この娯楽に飽きるとウーズは修正した記憶をディスペル・マジックで取り戻させ、犠牲者の最後の絶望の哀れさを味わい尽くす。

ブレイン・ウーズは触手で生きているクリーチャーの思考を摘出して食べる。動物並の知性のクリーチャーはほとんど滋養にならないが、彼らはフェイ、来訪者、そして術者をとても美味に感じる。何回か食べると、ブレイン・ウーズは自身を、それぞれが親の知識と経験の一部しか保持していない、ほぼ同じ大きさの脳味噌 2 つに分割する。

インテレクト・ディヴァウラーとブレイン・ウーズの類似性は気付かれていないわけではないが、この 2 種族は外見以外の共通項が殆ど見当たらない。ブレイン・ウーズは実は異界の技術や魔法によって自身の精神を保存することで不死を達成しようという試みに失敗した太古の種族の成れの果てであるという仮説もある。

（時に「キラー・ブレイン」としても知られる）ブレイン・ウー

フンババ Humbaba

この聳え立つような有角の獅子の顔をした巨人は長い編んだ髪と持ち、板金鎧の様々な断片を着込んでいる。

フンババ 脅威度 19 Humbaba

経験点 204,800
CN / 超巨大サイズの人怪
イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 120 フィート、トゥルー・シーイング; 〈知覚〉 + 32
オーラプリズマティック・オーラ (30 フィート、DC26)

防御
AC 34、接触 2、立ちすくみ 34 (+ 8 鎧、+ 24 外皮、- 8 サイズ)
hp 341 (22d10 + 220); 高速治癒 10
頑健 + 17、反応 + 16、意志 + 22
完全耐性 視覚喪失、[即死] 効果、[火]、[音波]; SR 30

攻撃
移動速度 60 フィート (鎧装備・40 フィート)
近接 ロングソード = + 29 / + 24 / + 19 / + 14 (6d6 + 15 / 17 ~ 20) または
叩きつけ (× 2) = + 29 (2d8 + 15)
遠隔 岩 = + 18 (2d8 + 22)
接敵面 30 フィート; 間合い 30 フィート
特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィート円錐状、20d6 [火]、DC31、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能)、岩投げ (180 フィート)
擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 25)
常時: トゥルー・シーイング
3 回 / 日: グレーター・シャウト (DC23)
1 回 / 日: アースクウェイク (DC23)、ディストラクション (DC22)、パワー・ワード・スタン

基本データ
【筋】41、【敏】16、【耐】30、【知】11、【判】24、【魅】21
基本攻撃 + 22; CMB + 45; CMD 58
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化: ロングソード》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》、《腕力による威圧》
技能〈威圧〉 + 45、〈生存〉 + 32、〈知覚〉 + 32、〈登攀〉 + 34
言語 共通語、巨人語、奈落語

生態
出現環境 気候問わず / 森林
編成 単体
宝物 標準 (高品質のハーフプレート、ロングソード、その他の宝物)

特殊能力
プリズマティック・オーラ (超常) 1 日に 1 回即行アクションとして、フンババはプリズマティック・オーラを起動できる。そうすると輝く光がフンババから半径 30 フィートに放たれる。毎ラウンド、フンババのターンの開始時に、1d8 を振ってプリズマティック・スプレー効果の表を照らし合わせて光の色と効果を決定すること (8 なら再度振るすること)。プリズマティック・オーラの範囲内で自身のターンの開始するクリーチャーはその効果に対して適切なセーヴィング・スロー (DC26) を行わなければならない。起動すると、そのフンババのプリズマティック・オーラは 7 ラウンド持続する。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

フンババは身震いするほどのサイズと力を持つ、世界の忘れ去られた場所を徘徊する人怪である。フンババは力強く筋肉質の人間の肉体を持つが、その顔は人間よりも嘲りに歪めた獅子の顔に似てい

る。彼らは時に自身の鬣を糾い、頭蓋骨や武器で着飾り、またハーフプレート・アーマーを着てロングソードで戦うことを好む。
フンババの始祖たちはかつてデーモン・ロードのバズズのお気に入りの下僕であった。その頃のフンババたちは鳥のような見事な翼を持っていた。しかしフンババたちの中の最強の 1 人がデーモン・ロードの玉座を奪取しようと企みバズズを攻撃した時、バズズはフンババ種族全体を罰し、翼をもいで物質界に投げ落とした。彼らは現在そこで暮らし、永遠に空を否定され孤独の呪いをかけられ、同種族の者と最低限の友情や同盟さえ構築できなくなっている。

バイコク Baykok

この吠え猛る死体は骨でできたボウを持って空中を長く恐ろしい脚で飛び回る。

バイコク 脅威度 9 Baykok

経験点 6,400
NE / 中型サイズのアンデッド
イニシアチブ + 10；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 18

防御
AC 24、接触 17、立ちすくみ 17（+ 6 【敏】、+ 1 回避、+ 7 外皮）
hp 97（15d8 + 30）
頑健 + 7、反応 + 11、意志 + 9
完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 爪（× 2）= + 14（1d6 + 3）
遠隔 + 1 コンボジット・ロングボウ = + 20 / + 15 / + 10（1d8 + 4 / 19 ~ 20 / × 3、加えて 1d6 負のエネルギーおよび“麻痺”）
特殊攻撃 魂喰らい、戦慄すべき咆哮、アローへの注入

基本データ
【筋】 17、【敏】 22、【耐】 一、【知】 11、【判】 10、【魅】 15
基本攻撃 + 11；CMB + 14；CMD 31
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《機動射撃》、《近距離射撃》、《クリティカル強化：コンボジット・ロングボウ》、《精密射撃》、《速射》、《武器熟練：コンボジット・ロングボウ》
技能〈威圧〉 + 20、〈隠密〉 + 24、〈知覚〉 + 18、〈飛行〉 + 28
言語 共通語

生態
出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、徒党（2 ~ 5）、または小編成（6 ~ 12）
宝物 標準（+ 1 コンボジット・ロングボウ【筋】 + 3）、その他の宝物

特殊能力
魂喰らい（超常）バイコクは標準アクションで隣接する死亡しているか瀕死状態のクリーチャーの魂を貪る。瀕死状態のクリーチャーは DC19 の頑健セーブでこの攻撃に抵抗できる。失敗した場合、目標は即座に殺される。そのクリーチャーが既に死んでいる場合セーヴィング・スローは行えないが、1 時間を超えて経過した死体は食べられない。レイズ・デッドによってこの攻撃の対象となったクリーチャーから生命を取り戻すことはできない（リザレクションやより強力な効果であれば通常通り働く）。この方法で魂を貪った時、バイコクは 5d6 + 10 ポイントのダメージが癒され、4 ラウンドの間（ヘイストの影響を受けたかのように）加速状態になる。これは〔即死〕効果である。セーブ DC は【魅力】に基づく。
戦慄すべき咆哮（超常）1 日に 1 回、バイコクは血も凍るような雄叫びを上げられる。半径 30 フィートの爆発内の生きているクリーチャーは恐怖によって DC19 の意志セーブに成功しない限り 1 ラウンドの間麻痺状態になる。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは代わりに 1 ラウンドの間怯え状態になる。これは〔恐怖〕効果である。DC は【魅力】に基づく。
アローへの注入（超常）バイコクはボウで射る骨の矢を作成する—アローを矢弾として運搬する必要はない。この骨はボウから撃たれた矢として通常のダメージを与えるが、攻撃ロールとダメージ・ロールに + 1 の強化ボーナスを得る。加えて、命中すると追加で 1d6 ポイントの負のエネルギーを与える。更に、あるラウンドにあるバイコクの最初の命中を受けたクリーチャーは 1d3 ラウンドの間麻痺状態になるのを避ける為に DC19 の頑健セーブに成功しなければ

ばならない。バイコクは望む場合ボウから通常のアローを射ることもできる—しかしながらそうした矢は特別な負のエネルギー・ダメージも麻痺効果も得ない。セーブ DC は【魅力】に基づく。

狩人が狩猟に完全に心を奪われ全く気兼ねすることなく野蛮な殺害を犯すようになった時、彼らの魂は次第に汚染されていく。そうした残忍な狩人が獲物を捕まえ殺す前に非業の死を遂げた時、バイコク—殺害がもたらす恍惚のみを求めて殺し回る飛行するアンデッドの怪物—として死から蘇ることがある。
あらゆる生ける存在を喰らい憎む多くのアンデッドとは違い、バイコクは常に自身の狩りの練度を証明しようとする。疑う余地のない邪悪であるが、バイコクは時にある集団内の最も強力そうに見える敵以外を無視することがあり、その際劣るクリーチャーたちの命を摘むのはバイコクと真の獲物の間に敢えて立ち塞がる時のみである。最終的に獲物を仕留めると、その犠牲者が二度と復讐に来ないよう、バイコクは飛び降りてそのクリーチャーの靈魂を貪る。

ペイル・ストレンジャー Pale Stranger

このほぼ骸骨となった姿は両手にピストルを握っている。その身なりは汚らしく風化しており、古い腐敗の匂いがする。

ペイル・ストレンジャー 脅威度 10 Pale Stranger

経験点 9,600

NE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 9; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 22

オーラ 恐怖 (10 フィート、DC21)

防御

AC 25、接触 19、立ちすくみ 19 (+ 2 鎧、+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 3 幸運、+ 4 外皮)

hp 127 (15d8 + 60)

頑健 + 9、反応 + 10、意志 + 13

防御的能力 エネルギー放出への抵抗 + 4; DR 10 / 殴打および魔法;

完全耐性 アンデッドの種別特徴; SR 21

攻撃

移動速度 30 フィート

遠隔 + 1 ピストル = + 15 / + 15 / + 10 / + 10 / + 5 / + 5 (1d8 + 1 / 19 ~ 20 / × 4)

特殊攻撃 ピストル、異邦人の射撃

基本データ

【筋】 17、【敏】 21、【耐】 10、【知】 11、【判】 18、【魅】 18

基本攻撃 + 11; CMB + 14; CMD 30

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《近距離射撃》、《クリティカル強化: ピストル》、《精密射撃》、《致命的な狙い》、《二刀流》、《二刀流強化》、《早抜き》

技能《威圧》+ 22、《隠密》+ 13、《軽業》+ 13、《騎乗》+ 15、《水泳》+ 8、《知覚》+ 22、《登攀》+ 11

言語 共通語

その他の特殊能力 異邦人の幸運

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体

宝物 標準 (レザー・アーマー、ピストル× 2、その他の宝物)

特殊能力

二丁ピストル (超常) ペイル・ストレンジャーは 2 丁のピストルで戦う。ピストルの射程単位は 20 フィートであり、殴打かつ刺突ダメージを与える。20 フィート以内なら、ペイル・ストレンジャーのピストル攻撃は接触攻撃として解決される。ピストルは通常発砲時にブリットと黒色火薬を消費するが、ペイル・ストレンジャーの二丁ピストルは発砲時に超常的に再装填され、このアンデッドは 1 ラウンド中にこの 2 丁の武器で複数回攻撃できる。加えて、ペイル・ストレンジャーのピストルは + 1 ピストルとして機能する。ペイル・ストレンジャーは近接状態でピストルを発砲する際に機会攻撃を誘発せず、二刀流によるペナルティを決定する際にピストルを軽い武器として扱う。

異邦人の幸運 (超常) ペイル・ストレンジャーは AC に + 3 の幸運ボーナスを得、火器を使用する際に不発の可能性を持たない。

異邦人の射撃 (変則) 全ラウンド・アクションとしてペイル・ストレンジャーは火器の 1 つで注意深く狙いをつけ、1 発の破滅の射撃を行える。実際の距離はどうであろうとこの 1 発の射撃は常に接触攻撃として解決される。ペイル・ストレンジャーがこの射撃でクリティカル・ヒット可能状態になった場合、自動的にクリティカル・ヒットが確定する。クリティカル・ヒットしたかしないかに関わらず、この射撃は + 6d6 ポイントのダメージを与える。

時に死すらガンスリンガーとその復讐を別てないことがある。ガンスリンガーが憎む敵に返り討ちに遭うか、憎む敵への復讐を果たす前に殺された時に、その憤怒は彼の死体を復讐に燃えるアンデッドの怪物として動かす。ペイル・ストレンジャーは最初に起き上がる時に果たすべき怒りの源を求める——そして、世界の荒野を徘徊し、新たな犠牲者を探して終わることのない激怒の捌け口にする。

ペイル・ストレンジャーは生前とほぼ同じ姿をしているが、乾ききっており明らかにアンデッドに見える。少数のペイル・ストレンジャーは常時の擬似呪文能力としてヴェイルを使用してアンデッドの正体を隠し生前と同じ姿を見せる能力を持つ (CL は CR に等しい)。そうしたペイル・ストレンジャーは時により強力でありガンスリンガーかレンジャーのレベルを持つことがあり、そしてその偶像が実は生きていない化け物を認識しているかはともかく彼を崇めている山賊たちや信奉者たちの大規模な集団を惹きつけていることもある。

ペイル・ストレンジャーは身長 6 と 1/2 フィート、体重は 130 ポンド。

ペナンガラン Penanggalen

艶のある黒髪に緑取られた白貌が、首の根から不気味な尾のように臓腑を垂らしながら空中に止まっている。

ペナンガラン 脅威度 5 Penanggalen

経験点 1,600

人間のペナンガランの 5 レベル・ウィッチ

NE / 中型サイズのアンデッド（人型生物の変性種）

イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 16

防御

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

hp 35（5d6 + 15）；高速治癒 5

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 7

防御的能力 エネルギー放出への抵抗 + 4；DR 5 / 銀および斬撃；

完全耐性 アンデッドの種別特徴；抵抗 [冷氣] 10、[火] 10

弱点 光に過敏、ペナンガランの弱点

攻撃

移動速度 飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき = + 6（1d6 + 4、加えて“病気”）、叩きつけ = + 6（1d4 + 4、加えて“つかみ”および“衰弱”）

特殊攻撃 吸血（1d4【耐久力】）、同族作り、病気（汚穢熱、DC15）、呪術（魔女笑い、邪眼、不運）

準備しているウィッチ呪文（術者レベル 5；精神集中 + 8）

3 レベル：スティンキング・クラウド（DC16）

2 レベル：グリッターダスト（DC15）、シー・インヴィジビリティ、ホールド・パースン（DC16）

1 レベル：オプスキュアリング・ミスト、コマンド（DC15）、チャーム・パースン（DC15）、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：タッチ・オヴ・ファティグ（DC13）、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ブリード（DC13）、リード・マジック

守護者疫病

基本データ

【筋】18、【敏】18、【耐】—、【知】17、【判】16、【魅】16

基本攻撃 + 2；CMB + 6（組みつき + 10）；CMD 21

特技《回避》、《呪文熟練：心術》、《物質要素省略》

技能《隠密》+ 17、《真意看破》+ 14、《知覚》+ 16、《知識：自然》+ 7、《知識：神秘学》+ 19、《呪文学》+ 11、《はったり》+ 11、《飛行》+ 16、《魔法装置使用》+ 11；種族修正 + 8《はったり》、+ 8《飛行》、+ 8《知識：神秘学》、+ 8《知覚》、+ 8《真意看破》、+ 8《隠密》

言語 共通語、地獄語、ノール語、竜語

その他の特殊能力分離、ウィッチの使い魔（センチピード）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 NPC の装備品

特殊能力

呪術 ペナンガラン・ウィッチは 30 フィート以内のクリーチャーに回数無制限で呪術の 1 つを使用できる。呪術の使用は（特記ない限り）機会攻撃を誘発しない標準アクションである。セーブ DC は【知力】に基づく。

魔女笑いの呪術（超常）ウィッチは移動アクションで哄笑できる。30 フィート以内の邪眼の呪術か不運の呪術の影響下にあるクリーチャーはその 1 種類の呪術の持続時間が 1 ラウンド延長する。

邪眼の呪術（超常）この呪術は目標のクリーチャーの以下のうち 1 つに 2 のペナルティを与える（ペナンガランが決める）：AC、能

力値判定、攻撃ロール、セービング・スロー、あるいは技能判定。この効果は 6 ラウンドか、目標が DC15 の意志セーブに成功すればたった 1 ラウンド持続する。これは「精神作用」効果である。

不運の呪術（超常）この呪術はクリーチャー 1 体に重大な不運を 1 ラウンドの間与える。クリーチャーが能力値判定、攻撃ロール、セービング・スロー、あるいは技能判定をするとき、2 回振って悪い結果を選ばなければならない。DC15 の意志セーブによってこの効果を無効化できる。1 体のクリーチャーは 1 日に 1 回しかこの呪術の目標にできない。

おぞましきペナンガランは最も恐ろしい吸血怪物の 1 つである。日中ペナンガランは普通の人型生物の姿をしているが、夜あるいは起こった時にこのクリーチャーの頭部は肉体から放たれ、喉から臓腑のとぐろを吊らしながら空を飛び、不浄なる飢えを満たそうと血を求める。

多くのアンデッドとは違い、ペナンガランは定命と道徳の両方を望んで捨て去ることでアンデッド・モンスターになるという点でリッチの同類である。ペナンガランは伝統的に女性の術者であるが、邪悪なる変成の儀式を行えるクリーチャーならなれる。

リッチと同様、クリーチャーはペナンガランになろうと努力する。複数の変成の儀式が存在するが、その全ては親切心、慈悲、そして非情さ以外の感情を投げ捨てることを象徴するような悪行を要求する。多くの儀式は血、胆汁、涙、そして囚え攻め抜いた無辜の者から得る他の液体を繰り返す求める。

ペナンガランは住まいに酢を入れた桶を常備している。食事の夜に帰る時、ペナンガランの臓器は血で膨れている。肉体に収まるようになる為、ペナンガランは酢の大桶に浸っていなければならない。体積を減らすと、ペナンガランは肉体に滑り込む。肉体にいないペナンガランが殺された場合、その肉体は球速に腐敗し悪臭を放つ砂に変わる。

上記のペナンガランは生前ウィッチだったものだ。ウィッチ・クラス of 全ては Advanced Player's Guide に書かれている。

ペナンガランの作成

“ペナンガラン”は生きていてヒット・ダイスが 5 以上あるならどんなクリーチャー（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）にも付加できる後天性テンプレートである。ペナンガランの多くはかつては人型生物か人怪であり、そしてペナンガランのほぼ全員が女性である。ペナンガランはここに書いていない限りクリーチャーの一般データと能力の全てを使用する。

脅威度：基本クリーチャーに + 1。

属性：いずれかの悪。

種別：クリーチャーの種別はアンデッド（変性種）に変化する。ヒット・ダイス、BAB、セーブは再計算しないこと。

感覚：ペナンガランは暗視 60ft. を得る。

アーマー・クラス：外皮ボーナスが + 6 増加する。

ヒット・ダイス：基本クリーチャーの種族 HD を d8 に変更する。クラス・レベルによる HD 全ては変更しない。アンデッドであるペナンガランはボーナス・ヒット・ポイントを決するに際し自身の【魅力】修正値を使用する（【耐久力】の代わりに）。

防御的能力：ペナンガランはエネルギー放出抵抗 + 4、DR5 / 銀および斬撃、抵抗 [冷氣] 10 と [火] 10、アンデッドの種別によって与えられるあらゆる防御的能力を得る。ペナンガランは高速治癒 5 も得る。

弱点：ペナンガランは光に過敏を得る。加えて、ペナンガランは人間の肉体から出ており日光に直接曝されている間よろめき状態になる。

移動速度：ペナンガランが自身の肉体に付いている時、彼女は基本クリーチャーと同じ基本移動速度を維持する。ペナンガランが肉体から分離した時、彼女は良好な機動性の飛行移動速度 60 フィートのみを持つ。

近接：ペナンガランは自身の肉体と離れている時噛みつき攻撃と叩きつけ攻撃を得る。そのダメージは攻撃の種類やペナンガランのサイズにとって標準的なものである。肉体攻撃は両方ともダメージ

減少を克服するに際し魔法的として扱われる。

特殊攻撃：ペナンガランは基本クリーチャーの特殊攻撃の全てを維持する。彼女は以下の追加の特殊攻撃も得る。セーヴ DC は特記しない限り 10 + ペナンガランの HD の 1/2 + ペナンガランの【魅力】修正値に等しい。

吸血（超常）：ペナンガランの吸血攻撃は 1d4 の【耐久力】ダメージを起こす。

同族作り（超常）：ペナンガランが吸血によって女性の人型生物を殺し、かつ殺された人型生物が生前 10 ヒット・ダイス以上を持っていた場合、その殺された人型生物は次の日没にマナナンガルとして起き上がる。このマナナンガルは作成したペナンガランの支配下にあり、そしてそのペナンガランが破壊されない限り隷属状態にある。ペナンガランは合計で自身のヒット・ダイスの 2 倍までの落とし子を隷属化できる；この制限を超過する、作成された落とし子は自由意志を持つアンデッドになる。

病気（超常）：ペナンガランが嘔みついたクリーチャーは汚穢熱に曝される——この病気に対するセーヴ DC は病気本来のものではなくペナンガランによって決定される。

衰弱（超常）：ペナンガランの内臓は生きた肉を腫れさせ弱体化させる汚い胆汁を滴らせている。ペナンガランの叩きつけ攻撃によってダメージを受けたクリーチャーは頑健セーヴに成功しない限り 1d4 の【敏捷力】と 1d4 の【魅力】ダメージを受ける。

能力値：【筋】+ 6、【敏】+ 4、【知】+ 2、【判】+ 2、【魅】+ 4。アンデッド・クリーチャーであるペナンガランは【耐久力】能力値を持たない。

技能：ペナンガランは〈はったり〉、〈飛行〉、〈知識：神秘学〉、〈知覚〉、〈真意看破〉、そして〈隠密〉判定に + 8 の種族ボーナスを得る。

その他の特殊能力：ペナンガランは以下の特殊性質を得る。

分離（超常）：日中、ペナンガランは生前と同じ姿を持ち、アンデッドとは看破できない（しかし依然としてアンデッド・クリーチャーである）。夜間、彼女は全ラウンド・アクションとして頭部と内臓を肉体から切り離せる。彼女の物理的ではあるが今や空っぽとなった肉体は死体として存在するが、ペナンガランの通常の合計ヒット・ポイントに等しいダメージを与えた場合破壊できる。ペナンガランが肉体に戻るには、自身の内臓を 1 時間酢に浸けなければならない——その後彼女は肉体へと結合でき、そうなった時点で肉体へのダメージは即座に治癒される（しかしペナンガラン自身が受けたダメージは残る）。肉体が破壊されたペナンガランは二度と日中生きた姿で歩けなくなるが、それ以外は傷つかない（最早日光を浴びながら安全に旅できなくなる点を除いては）。ペナンガランが肉体を纏っている間、彼女は肉体攻撃、飛行移動速度、あるいはペナンガランとしての特殊攻撃を使用できない。

ベヒモス Behemoth

巨大で、年経ることなく、そしてほぼ完全に無敵であるベヒモスは神の天罰を定命の領地にもたらす。原初の創造のエネルギーで形作られ元素の力が注ぎ込まれたベヒモスは生きているクリーチャーに似ているが、肉体の脆弱性を持たない。最高に賢い動物を凌ぐ知的さも持ち合わせるベヒモスはアクロ語を理解するが、話せない。神に優るとも劣らない者が最高の力を持つ伝説のアーティファクトがベヒモスに命令でき、そして神々さえ最弱のベヒモス1体を自領に放ちその怒りが創造者に向けられることに恐れを感じる。

定命の者が神々を崇めているのとほぼ同じ期間、定命の者たちは傲慢と神々の正しき怒りを知っている。定命の者の攻撃性が神の寛容を上回るほど肥大化した時、神々は疫病と洪水、そして恐るべき従者を向ける。そうした応報の下僕のうち、ベヒモスが最も恐れられている。神や神々の連合が原初の混沌の泉からベヒモスを創造し、肉の姿でそれを縛り、精神を正義と、進む先にあるあらゆるものを破壊したいという飢餓で満たした。そしてこの獣は獲物へ向け解き放たれる——神の怒りの矛先に向けられるに最も足ると思われる者たちに。このクリーチャーが神の怒りを見せつけたらすぐ戻せるよう、この獣が土地を踏み荒らしている間すぐ近くに留まる神格もいるが、定命の者の窮状に目を向けず、ほぼ生命のない残り火のみしかなくなるまでベヒモスに暴れさせ続ける神格もいる。世界全土がこうした生ける天罰によって破壊されたことがある。そうした粉碎された土地には世界を殺した生きた記念碑である征服した不滅のベヒモス自身しか生者はいなくなる。

ベヒモスは神々に創造されるが、その姿と表情は彼らが統治すべき3つの領域の結果である——風、地、あるいは海。これらの領地それぞれはベヒモスの一般的な3種族にも関連している——このような一般的でないクリーチャーに「一般的」といった言葉を使うのが適切だとすればだが。

広大な大地に放たれるベヒモスはサンダー・ベヒモスとして知られる。彼らはベヒモス種の中で最弱であるが依然として手に負えない存在であり、いずれにせよ世界の終末をもたらすほど阻止不可能な動力である。彼らは単一の国や帝国を破壊する時に選ばれるベヒモスであり、大破壊の間彼らはその土地に縛られ、そのため彼らの地球を移動する力は上位のベヒモス2種より限定されている。

複数の国や領地が神の怒りを買った時、サラシク・ベヒモスが世界の大海に送られ大災害をもたらす。海経路での交易を妨害し、湾港都市を破壊し、繁栄した沿岸部を人の住めない場所にすることで、サラシク・ベヒモスは人が脆弱になる場所で文明の破壊を推進する。応報を行なっている神はサンダー・ベヒモス数体で道を誤った領土を荒らし、サラシク・ベヒモス1体をその海に配置して大破壊のとどめにすることも知れない。

一般的なベヒモス3種の中で最も破壊的な者はテンペスト・ベヒモスであり、短時間で無数の土地を荒らし尽くせる、鳥のような身も震えるモンスターである。神々が一撃を与えたい国々の上空を支配するため、テンペスト・ベヒモスは他の同族よりも優れた機動性を持つ。神々が本当に頭を抱えた時、彼らは世界に無数のベヒモスを配置するかもしれないが、テンペスト・ベヒモス単体を超える配備を求める状況はこれらのモンスターのサイズほどに躊躇わせる——複数のテンペスト・ベヒモスを天罰として必要とするほどの冒涇と傲慢ができる世界は殆どない。

風と火で罰するシロッコ・ベヒモス、光差さぬ大海の深みのベヒモス、雷光と火で鍛造されたドレッド・ホロコースト・ベヒモス等、他のベヒモスも存在する。一部の神格は本当に唯一無二の強力なベヒモスを産むことに殊更の喜びを感じる——その力が他の多くのベヒモスとで極めて異なっているものの、多くの学者は伝説のタラスクをこの分類に入れている。どのような在り方であろうと、ベヒモスそれぞれは唯一の殺せる欠点である、不滅性の隙間を持つ。小さなこの弱点を混沌を秩序に束縛する不完全な工程のせいにする者もいれば、神々が警告として作ったと主張する者、いつかベヒモスが神々自身を上回ってしまう可能性をなくすためと考える者もいる。

ベヒモスの創造は必ずしも非情な神が無垢なる世界に大破壊をもたらそうとする行動とは限らない——善あるいは中立の神格が正義の道具として自身に仕えるよう創造することもある。より秩序的で

より洗練された神々が最もベヒモスを求めがちなのは皮肉かもしれない——自然の神々は定命の者を全く罰する気にならないか、そうでなくても代わりに地震や嵐のような自然災害を使って我が儘な支持者に授業を教える。ベヒモス1体でも通常は十分であるが、時にこの種のクリーチャー複数がある世界を訪れることがある。何の慰めにもならないかもしれないが、ベヒモスに生殖能力はない——ある世界で一度に活動するベヒモスの総数がいくつであろうと、その数は神格の指示や天罰の介入なしに増えることはない。

ベヒモスが仕事を終えた時に神々がこの獣を取り除くのは皆無なため、神々を侮辱するのをやめた社会でさえベヒモスの怒りへの耐性を持つわけではない。ベヒモスによって破壊された太古の文明は未だその荒廃した中心部に、然るべき時か目覚めさせ再び猛威を振るわせる悲劇の事故を待ちながら微睡むこのモンスターを匿っているかもしれない。

ベヒモス：テンペスト・ベヒモス Behemoth, Tempest

三対の翼を律動的に羽撃かせると、台風並の風力がこの巨大な鳥のような怪物の周囲で渦巻く。

テンペスト・ベヒモス 脅威度 22 Tempest Behemoth

経験点 614,400
N / 超巨大サイズの魔獣（風、ベヒモス）
イニシアチブ + 9；感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 31

防御

AC 40、接触 8、立ちすくみ 34（+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 32 外皮、－ 8 サイズ）
hp 445（33d10 + 264）；再生 20
頑健 + 26、反応 + 23、意志 + 16
防御的能力 阻止不可能；DR 15 / エピック；完全耐性 能力値ダメージ、老化、出血攻撃、病気、[電気]、生命力吸収、[火]、[精神作用] 効果、負のレベル、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、（ポリモーフ）；SR 33
弱点 ミラクルとウィッシュに対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート（良好）
近接 噛みつき = + 41（4d6 + 16 / 19 ~ 20、加えて “出血”）、鉤爪（× 2）（2d8 + 16、加えて “出血”）、翼 = + 36（8d8 + 8）（訳注：鉤爪の攻撃ルールが無記載なのは原文の通り）
遠隔 鱗（× 6） = + 31（1d10 + 16 / 19 ~ 20、加えて “出血”）
接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート
特殊攻撃 出血（2d6）、突風、破滅的、電撃
擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中 + 22）
3 回 / 日：ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（DC21）

基本データ

【筋】 43、【敏】 21、【耐】 26、【知】 3、【判】 16、【魅】 14
基本攻撃 + 33；CMB + 57；CMD 73
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《風の如き脚》、《強行突破》、《強打》、《クリティカル強化：feathers》（訳注：鱗の誤りか）、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《電光の如き脚》、《鋼の意志》、《ひつつかみ》、《武器熟練：feathers》（訳注：鱗の誤りか）、《ホバリング》、《迎え討ち》
技能〈隠密〉－ 7、〈生存〉 + 15、〈知覚〉 + 31、〈飛行〉 + 29；種族修正 + 20 〈飛行〉、+ 10 〈知覚〉
言語 アクロ語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず / 空中
編成 単体または 2 体
宝物 なし

特殊能力

突風（超常）テンペスト・ベヒモスは最大で台風までの 風力 をフリー・アクションで発生でき、即座に 3 つの異なる方向に現せる。これらの風はこのベヒモスから離れるようにか向かうように吹き荒れ、幅は 30 フィートであり 1,000 フィート伸びる。
鱗（変則）テンペスト・ベヒモスは標準アクションとして翼から最大で 6 枚の鱗を撃てる（射程単位 100 フィート）。
雷撃（超常）1d4 ラウンドに 1 回即行アクションで、このベヒモスは 15d6 ポイントの[電気]ダメージと 15d6 ポイントの[音波]ダメージを与え、永続的な聴覚喪失状態にする 200 フィートの直線の電撃を放てる（DC34 の反応セーブはダメージを半減し、聴覚喪失を無効化する）。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

三対の翼で風に乗るテンペスト・ベヒモスは何よりも高く飛び、その影の中には死が乗っている。戦闘では、ベヒモスは高々度から投げるためだけに敵を掴み、翼で敵を打ち、剃刀刃の鱗を遠くの敵に飛ばす。テンペスト・ベヒモスの神の血はその肉体、精神、そして魂を害から守る。最強の魔法や攻撃のみがその防備を貫ける。その不滅性のため、テンペスト・ベヒモスは何者も恐れない。
生ける神罰であるテンペスト・ベヒモスは広大な都市を完全に破壊し、巨大な嵐で複数の町を荒廃させ、人里離れた山の寺院を真っ平にし、難攻不落の城塞を地面から引っぺがすためにその世界に送られる。
テンペスト・ベヒモスの到来では概して逆風が吹く前に鳥の群れが逃げ出すような荒天や酷い嵐がその前兆となる。テンペスト・ベヒモスの到着の前日、嵐は突然止む――皮肉なことにそれで犠牲者たちは開けた場所に出て、このベヒモスの直撃を受ける。

ベヒモス：サラシク・ベヒモス Behemoth, Thalassic

攪拌される海中で2本の巨大な腕がこの鯨に似た獣の肉体を推進している。

サラシク・ベヒモス 脅威度 20 Thalassic Behemoth

経験点 307,200

N／超巨大サイズの魔獣（水棲、ベヒモス、水）

イニシアチブ－1；感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉＋34

防御

AC 37、接触 1、立ちすくみ 37（－1【敏】、＋36 外皮、－8 サイズ）
hp 391（29d10＋232）；再生 20（[火]）

頑健＋24、反応＋17、意志＋14

防御的能力 阻止不可能；DR 15／エピック；完全耐性 能力値ダメージ、老化、出血攻撃、[冷氣]、病気、生命力吸収、[火]、[精神作用] 効果、負のレベル、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、（ポリモーフ）；
SR 31

弱点 ミラクルとウィッシュに対する脆弱性

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 200 フィート

近接 噛みつき＝＋39（6d6＋18／19～20、加えて“つかみ”）、爪（×2）＝＋39（3d6＋18）、尾の打撃＝＋34（4d6＋9、加えて“足払い”）
遠隔 水噴射＝＋20（4d8＋18／19～20、加えて“朦朧化”および“突き押し”）

接敵面 30 フィート；間合い 20 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中＋22）

3 回／日：ツナミ（DC21）

特殊攻撃 転覆（DC25）、高速飲み込み、突き押し（水噴射、20 フィート）、かきむしり（爪、3d6＋18）、破滅的、飲み込み（4d6＋27 殴打、AC28、hp39）

基本データ

【筋】47、【敏】8、【耐】27、【知】3、【判】16、【魅】14

基本攻撃＋29；CMB＋55（組みつき＋59）；CMD 64

特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき、水噴射》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級武器破壊》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《能力熟練：水噴射》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《武器破壊強化》

技能〈隠密〉－13、〈水泳〉＋30、〈生存〉＋18、〈知覚〉＋34；
種族修正＋10〈知覚〉

その他の特殊能力 水陸両生

言語 アクロ語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体または2体

宝物 なし

特殊能力

水噴射（超常）サラシク・ベヒモスは驚くべき力と正確さで噴水孔から水を撃てる。この水噴射は有効距離 240 フィートを持ち、距離によるペナルティを持たない。この水噴射が命中した目標はベヒモスの突き押しの能力の対象となり、DC32 の頑健セーブに成功しない限り 1d4＋1 ラウンドのあいだ朦朧化する。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

沿岸部で暮らす者を罰する為に神々が送るサラシク・ベヒモスは水中から船舶に厳罰を与えた後に地上の建築物や生存者に注意を向ける。その巨体にも関わらず、サラシク・ベヒモスは信じられ

ないほど速く泳ぎ、その速度は最速の船以外の全てを容易に凌ぐ。少なくとも故郷を離れ財産を手放せ、その意思がある者であれば、地上では彼らからは容易く逃げられる。地上でも無期限に生きられアザラシのような劣悪な移動力を持っているとはいえ、サラシク・ベヒモスはすぐに重力による絶えざる引きつけに疲れてしまう。彼らが快適に浮ける海に戻る前に海岸から 1、2 マイルも冒険することは殆どない。

サラシク・ベヒモスは水中の巨大なマッコウジラに似ているが、強力な前肢を使って素早く陸上に乗り上げることもできる。尾と前肢はただ一振りで木や石を粉碎できるほどで、そのあぎとは小舟を一飲み込めるほど大きく開く。

サラシク・ベヒモスの到来では概して劇的な船舶失踪の増加、奇妙な潮流、そして海中の生物が意図的に浜に乗り上げようとするという不思議な光景が前兆として起こる。サラシク・ベヒモスは水底から 100 フィート強下で多くの時間を過ごす——しかし伝説によるとより上位のベヒモスであるドレッド・リヴァイアサンが大海の最深部にいるという。

ベヒモス：サンダー・ベヒモス Behemoth, Thunder

この巨大な獣はゴツゴツした板で肉体を鎧っている。いくつもの精巧な角がその恐ろしい頭部を覆っている。

サンダー・ベヒモス 脅威度 18 Thunder Behemoth

経験点 153,600

N / 超巨大サイズの魔獣（ベヒモス、地）

イニシアチブ - 2; 感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート; 〈知覚〉 + 27

防御

AC 35、接触 0、立ちすくみ 35（- 2 【敏】、+ 35 外皮、- 8 サイズ）

hp 337（25d10 + 200）; 再生 20

頑健 + 22、反応 + 12、意志 + 12

防御的能力 阻止不可能; DR 15 / エピック; 完全耐性 能力値ダメージ、[酸]、老化、出血攻撃、病気、生命力吸収、[火]、[精神作用] 効果、負のレベル、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、（ポリモーフ）; SR 29

弱点 ミラクルとウィッシュに対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート

近接 噛みつき = + 33（4d6 + 16、加えて“つかみ”）、突き刺し = + 33（4d6 + 16）、踏みつけ（× 2）= + 28（2d8 + 8、加えて“足払い”）

遠隔 岩（× 4）= + 15（3d6 + 24、加えて“朦朧化”）

接敵面 30 フィート; 間合い 20 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 22）

3 回 / 日：アースクウェイク（DC20）

特殊攻撃 高速飲み込み、強力雄叫び、岩噴き、破滅的、飲み込み（4d6 + 24 殴打および 4d6 [火] ダメージ、AC27、hp33）、蹂躞（2d8 + 24、DC38）

基本データ

【筋】 43、【敏】 6、【耐】 26、【知】 3、【判】 14、【魅】 15

基本攻撃 + 25; CMB + 49（組みつき + 53）; CMD 57（対足払い 61）

特技《強打》、《蹴散らし強化》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《上級武器破壊》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の意志》、《ひつつかみ》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》、《踏み込み》

技能〈水泳〉 + 28、〈生存〉 + 14、〈知覚〉 + 27; 種族修正 + 10〈知覚〉

言語 アクロ語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体または 2 体

宝物 なし

特殊能力

強力雄叫び（超常）1d4 ラウンドに 1 回標準アクションで、サンダー・ベヒモスは 60 フィートの円錐形に強化化グレーター・シャウトの効果を複製した強力な雄叫びを出せる（頑健 DC30 でダメージを半減）。これは [音波] 効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

岩噴き（変則）サンダー・ベヒモスは本質的に無尽蔵に蓄えられる砂囊から岩を噴ける。このベヒモスは標準アクションで最大 4 つの岩を噴け、その射程単位は 60 フィートである。そうした岩の 1 つからクリティカル・ヒットを受けたクリーチャーは 1 ラウンドの朦朧化に抵抗する為の DC38 の頑健セーブを行わなければならない。このセーブ DC は【筋力】に基づく。

飲み込み（変則）サンダー・ベヒモスは 5 つの胃を持ち、飲み込んだ獲物をその 1 つに入れられる（通常は空っぽの胃を選ぶ）。

サンダー・ベヒモスは動物、植物、そして目に映る建物さえ食べるほどの全てを食い尽くす飢えによって駆り立てられてうろつく食欲として地上を歩く。彼らは森や密林で無差別に底なしのように見える 5 つの胃をたらふく満たし、鉱石を求めて鉱山や山を倒壊させ、戦慄している一口大の食べ物の為に居住地や要塞を消滅させる。

サンダー・ベヒモスは神々によって送り出され、邪悪な都市を破壊し、神性を傷つける大寺院や記念碑を消滅させ、そしてそれ以外の地上やそのすぐ下に神の怒りをもたらす道具として行動する。サンダー・ベヒモスが現れる数日前から小さいが不安にさせるような地震が起こり、穿孔道物たちの地上への大規模な逃走が起こり、説明のできない倒木や陥没が増加する。

ペリ Peri

この美しい白子の女性は輝く炎の翼を生やしている。

が、定命の者の集まりの中や物質界で見られることもある。墮天使の子孫だと信じられているペリは楽園の地を得る前に犯した祖先の罪を悔いている。結果として、ペリは定命の者の領地で悪との終わりのなき戦いを演じる英雄たちを飽きることなく助け、援助する。

ペリはディヴとして知られる、定命の者の善行を無為に帰そうとする悪のフィンドを憎む。ペリは破壊的なディヴによってもたらされたダメージを修復することがある。ディヴにとってペリを拷問し虐げることは大きな喜びであり、この炎翼のセレスチャルは冷たい鉄製の檻に閉じ込められ終わることなき拷問を受ける。

ペリ 脅威度 14 Peri

経験点 38,400

NG / 中型サイズの来訪者（善、常住）

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、煙の視界; 〈知覚〉 + 26

防御

AC 30、接触 18、立ちすくみ 22（+ 7 【敏】、+ 1 回避、+ 12 外皮）
hp 180（19d10 + 76）

頑健 + 12、反応 + 18、意志 + 17

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

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 + 2 フレイミング・バースト・シミター = + 27 / + 22 / + 17 / + 12（1d6 + 8 / 18 ~ 20、加えて 1d6 [火]）、翼（× 2） = + 20（1d6 + 3、加えて “着火”）

特殊攻撃 着火（2d6、DC23）、竜巻舞踏

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル; 精神集中 + 23）

常時：ファイアー・シールド（ウォーム・シールド）

回数無制限：エイド、スコーチング・レイ、パイロテクニクス（DC20）、フレイム・ジャンプ

3 回 / 日：ウォール・オブ・ファイアー、ファイアーボール（DC21）、フレイム・ストライク（DC23）

基本データ

【筋】 22、【敏】 24、【耐】 19、【知】 21、【判】 19、【魅】 26

基本攻撃 + 19; CMB + 25; CMD 43

特技《一撃離脱》、《回避》、《頑健無比》、《強行突破》、《強打》、《攻防一体》、《大旋風》、《鋼の意志》、《武器落とし強化》、《迎え討ち》

技能《隠密》+ 29、《軽業》+ 29、《芸能：いずれか一つ》+ 30、《交渉》+ 30、《真意看破》+ 26、《知覚》+ 26、《知識：次元界》+ 27、《知識：宗教》+ 24、《治療》+ 23、《呪文学》+ 27、《飛行》+ 33

言語 エルフ語、火界語、共通語、天上語、竜語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 善属性の次元界

編成 単体または 2 体

宝物 × 3（+ 2 フレイミング・バースト・シミター、その他の宝物）

特殊能力

フレイム・ジャンプ（擬呪）ペリは自身のサイズと同じかそれより大きい火に入ることによって両者間の距離に関わらず別の火へと移動できる。この能力はそれ以外の点ではグレーター・テレポート（術者レベル 14）と同様に機能するが、ペリは自身と 50 ポンドまでの 1 つ以上の物品のみを転送できる。

煙の視界（超常）ペリは炎、霧、そして煙をペナルティなしで見通せる。

竜巻舞踏（超常）1 日に 1 回全ラウンド・アクションで、ペリは竜巻舞踏の回転速度を上げ続けることで 9 ラウンドのあいだ自身を高さ 10 から 40 フィートの、旋回する炎渦竜巻へと変成できる。この能力は竜巻変化の能力（DC26）と同様に機能するが、この竜巻に接触したか中に入り込んでいるクリーチャーは 2d6 + 6 ポイントの [火] ダメージを受け、ペリの着火の特殊攻撃の対象となる。このセーブ DC は【敏捷力】に基づく。

ペリは善属性の外方次元界を常住とするセレスチャル種族である

ヘルワズプ・スウォーム Hellwasp Swarm

この悍ましい、羽音を鳴らす昆虫の雲霞は餓えた赤い瞳を持つ黒と黄色のワズプで構成されている。

ヘルワズプ・スウォーム 脅威度 8 Hellwasp Swarm

経験点 各 4,800

LE／微小サイズの蟲（他次元界、スウォーム）

イニシアチブ＋10；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋4

防御

AC 21、接触 21、立ちすくみ 14（＋6【敏】、＋1回避、＋4サイズ）
hp 90（12d8＋36）

頑健＋10、反応＋10、意志＋7

DR 10／善；完全耐性 スウォームの種別特徴、武器ダメージ；抵抗
[火] 10

攻撃

移動速度 5 フィート、飛行 40 フィート（良好）

近接 群がり（3d6、加えて“わずらわす”および“毒”）

接敵面 10 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす（DC18）、寄生

基本データ

【筋】1、【敏】22、【耐】14、【知】6、【判】13、【魅】9

基本攻撃＋9；CMB＋11；CMD 16（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：知覚》、《追加 hp》、
《能力熟練：毒》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉＋24、〈知覚〉＋4、〈飛行〉＋25

言語 地獄語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、または大量発生（3～6）

宝物 乏しい

特殊能力

寄生（変則） ヘルワズプ・スウォームは口や他の穴から無防備のあるいは死んだクリーチャーの肉体に入り込める。肉体の寄生には 1 分間かかり、その犠牲者は小型か、中型か、あるいは大型でなければならない。スウォームはいつでも全ラウンド・アクションでその肉体を放棄できる。宿主への攻撃はその半分だけヘルワズプ・スウォームにもダメージを与えるが、スウォームの DR、抵抗、そして完全耐性はそのダメージの一部あるいは全てを無効化しうる。

ヘルワズプ・スウォームが死体に寄生する時、ヘルワズプはその死体を実質的にスウォームの支配下にある適切なサイズのゾンビへと変成する。ヘルワズプ・スウォームが生きている犠牲者に寄生する場合、ヘルワズプ・スウォームは自身の毒の効果を中和でき、ドミネイト・モンスターを使用しているかのように犠牲者の移動とアクションを制御できる。ヘルワズプは素早く生きている犠牲者を食し、1 時間毎に 2d4 ポイントの【耐久力】ダメージを当てる。

その肌を内側の昆虫と同じものが這い回っているため、ヘルワズプが寄生しているクリーチャーは容易に見分けられる。スウォームは〈変装〉判定で宿主に寄生していることを隠そうとできるが、現在小型に寄生している場合－4 のペナルティを受ける。

寄生されている犠牲者へのリムーヴ・ディーズあるいはヒール呪文はヘルワズプ・スウォームに宿主を放棄させる。

毒（変則） 群がり・致傷型；セーブ 頑健・DC20；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d6【敏】；治療 2 回連続のセーブ成功。

ヘルのフィンドの住人たちでさえ、ヘルワズプ・スウォームの気を狂わすような羽音は避けるべきであることを知っている。ヘル

ワズプは単体では精神を持たないが、群れた時に彼らは生者も死者も同等に冒涇する集合知性を持つ。賢者や悪魔学者たちは何故これが起こるかを論じるが、好まれる説明はヘルワズプ全てには定命の者の知識から消えてしまっている違反行為によって敵対者によって幽閉され散らされた何らかの上位デヴィルの分散された魂が含まれているというものだ。

知的ではあるがこのスウォームたちは理解することも、目的を共有することも難しいことがある。ヘルワズプ・スウォームは羽撃く無数の羽によって話せる。このお喋りは繰り返される侮辱のマントラやスウォームの振れた根源的な欲求の声程度のものではない時もある。ヘルワズプ・スウォームはその出身次元界と同じ程に悍猛であるため、それ以外の状況でも論談、交渉、論議を使うことは殆どない。

ポーキュパイン Porcupine

この小さな目をした齧歯類は無数のトゲを背中じゅうから生やした丸っこい体を持つ。

ポーキュパイン (ヤマアラシ) 脅威度 1/4 Porcupine

経験点 100
N / 超小型サイズの動物
イニシアチブ + 1 ; 感覚 夜目 ; 〈知覚〉 - 1

防御

AC 13、接触 13、立ちすくみ 12 (+ 1 【敏】、+ 2 サイズ)
hp 5 (1d8 + 1)
頑健 + 3、反応 + 5、意志 - 1
防御的能力 トゲ

攻撃

移動速度 30 フィート
近接 尾の打撃 = + 2 (1d3)

基本データ

【筋】 11、【敏】 12、【耐】 12、【知】 2、【判】 9、【魅】 5
基本攻撃 + 0 ; CMB - 1 ; CMD 9 (対足払い 13)
特技 《神速の反応》
技能 〈隠密〉 + 9 (草地では + 13)、〈登攀〉 + 4 ; 種族修正 + 4 草地での 〈隠密〉

生態

出現環境 温暖 / 森林または平地
編成 単体、2 体、またはトゲのかたまり (3 ~ 6)
宝物 なし

特殊能力

トゲ (変則) 肉体武器か素手打撃でポーキュパインに攻撃するクリーチャーは 1 ポイントの刺突ダメージを受ける。ポーキュパインに組みつくクリーチャーはそうしている毎ラウンド 1d3 ポイントの刺突ダメージを受ける。

ポーキュパインは時折食料を求めて木に登る雑食性の動物である。背中の背骨は生来の捕食者——概して他の小型哺乳類——から身を守る迷彩を提供する。基本的に夜行性であるが、ポーキュパインは日中に草を食み、小枝、根っこ、そして茂みや針葉樹や他の植物の幹を食べる。ポーキュパインのトゲは通常このクリーチャーの体に平坦に寝ているが、ポーキュパインが脅威を感じた時固く立つ。

ポーキュパイン:ジャイアント・ポーキュパイン Porcupine, Giant

この灰色の人間大のポーキュパインの丸っこい体は鋭い縞模様
様のトゲに覆われている。

ジャイアント・ポーキュパイン (巨大ヤマアラシ) 脅威度 2 Giant Porcupine

経験点 600
N / 中型サイズの動物
イニシアチブ + 1 ; 感覚 夜目 ; 〈知覚〉 + 6

防御

AC 13、接触 11、立ちすくみ 12 (+ 1 【敏】、+ 2 外皮)
hp 22 (3d8 + 9)
頑健 + 6、反応 + 6、意志 + 2
防御的能力 トゲ

攻撃

移動速度 40 フィート
近接 尾の打撃 = + 5 (2d6 + 3)

基本データ

【筋】 17、【敏】 12、【耐】 16、【知】 2、【判】 13、【魅】 5
基本攻撃 + 2 ; CMB + 3 ; CMD 16 (対足払い 20)
特技 《軽妙なる戦術》、《神速の反応》
技能 〈知覚〉 + 6、〈登攀〉 + 7

生態

出現環境 温暖 / 森林または平地
編成 単体、2 体、またはトゲのかたまり (3 ~ 6)
宝物 なし

特殊能力

トゲ (変則) ジャイアント・ポーキュパインに軽い武器か片手武器か肉体武器か素手打撃で攻撃するクリーチャーは 1d3 ポイントの刺突ダメージを受ける。ジャイアント・ポーキュパインに組みつくクリーチャーはそうしている毎ラウンド 2d4 ポイントの刺突ダメージを受ける。

人間大のジャイアント・ポーキュパインはより小さい同種以上に不快な気性を持つクリーチャーであり、腐肉と同様に生きているクリーチャーも噛む。より悪いことにジャイアント・ポーキュパインは愚直なまでの勇猛さで悪名高く、自身のサイズよりもずっと大きなクリーチャーにも攻撃することで知られている。この予測できない攻撃性とスピアのようなトゲに包まれていることが相俟ってジャイアント・ポーキュパインは危険な敵となっている。

ホーダッグ Hodag

このどこか爬虫類に似たクリーチャーの体を針が覆っている。その恐ろしい顔はダガーのように鋭い歯と輝く赤い目が特徴的だ。

ホーダッグ 脅威度 6 Hodag

経験点 2,400
N / 大型サイズの魔獣
イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 7

防御
AC 19、接触 11、立ちすくみ 17 (+ 2 【敏】、+ 8 外皮、- 1 サイズ)
hp 60 (8d10 + 16)
頑健 + 8、反応 + 8、意志 + 5
防御的能力凶暴性

攻撃
移動速度 30 フィート、穴掘り 15 フィート
近接 噛みつき = + 11 (1d8 + 4)、爪 (× 2) = + 11 (1d6 + 4)、尾の打撃 = + 11 (1d4 + 4)
接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート
特殊攻撃 トゲ尾、突き上げ

基本データ
【筋】 19、【敏】 14、【耐】 15、【知】 7、【判】 12、【魅】 10
基本攻撃 + 8; CMB + 13; CMD 25 (対足払い 29)
特技 〈強打〉、〈渾身の一打〉、〈鋼の意志〉、〈複数回攻撃〉
技能 〈隠密〉 + 2、〈水泳〉 + 8、〈知覚〉 + 7、〈登攀〉 + 10
言語 共通語 (話せない)
その他の特殊能力 痕跡なし

生態
出現環境 温暖 / 森林または湿地
編成 単体
宝物 乏しい

特殊能力
トゲ尾 (変則) ホーダッグはトゲ尾によって殴打および刺突ダメージを与える尾の打撃を行える。ホーダッグの尾の打撃は主要攻撃である。
突き上げ (変則) 20 フィート以上突撃するホーダッグが敵に攻撃でダメージを与えたら、特殊な戦技判定でその敵を投げられる。その相手は実体を持ち、ホーダッグよりも 1 サイズ分類以上小さくなければならない。戦技判定に成功すると、ホーダッグの相手はホーダッグが選ぶ方向の空中に 10 フィート放られて転倒し伏せ状態になる。ホーダッグは直線にのみ相手を突き上げられる。障害物があるクリーチャーの移動を阻害する場合、突き上げられたクリーチャーと当たった物体両方は 1d6 ポイントのダメージを受け、そのクリーチャーはその物体に隣接するマスで転倒し伏せ状態になる。ホーダッグは空中へと 10 フィート相手を上げることもできる。その犠牲者は開始と同じマスに着地して転倒し伏せ状態になり、1d6 ポイントのダメージを受ける。
痕跡なし (変則) ホーダッグは後ろの尾で自身の足跡を掃いて隠す。ホーダッグへの追跡の試みは通常の DC から + 10 増加する。

爬虫類の鱗とトゲトゲの体を持った猛牛のように堅固なホーダッグは文明圏の端にある鬱蒼とした森で狩りをする伝説的な密林の捕食者である。この獣を覆う緑色、灰色、そして黒色の鱗によって茂みの中にいると背景と融和するようになっており、鋭いトゲトゲが背中からその強力で危険な尾まで走っている。木こりたちはホー

ダッグに追われた話と深い森の圧倒的な闇の中で輝く赤い目を見たことを共有する。冬季の雪と氷の毛布がその地を覆う時期には、ホーダッグは鱗の隙間に脂っぽい、悪臭のする焦げ茶色の毛皮を生やす。ホーダッグは単なる強力な獣ではなく、いくつもの時代に亘って特定の森林地帯で生き狩猟している唯一無二の特別な恐怖であると信じる者は多い。しかしそうした地帯の近くで生きるそれを信じていない者たちは、ホーダッグを単なる田舎者がよくするようなある種の法螺話であり神話に過ぎないとみなしている。雄のホーダッグは体長 10 フィート、体重 700 ポンド。

ポポバワ Popobala

この屈強な、土気色の肌をした人は蝙蝠のような翼と鼻のない顔にぞっとするような単眼を持つ、筋肉質なせむしである。

ポポバワ 脅威度 15 Popobala

経験点 51,200

CE／中型サイズの人怪（変身生物）

イニシアチブ + 10; **感覚** 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 24

オーラ 畏怖すべき存在（30 フィート、DC26）、悪臭（DC26、1d6 分）

防御

AC 29、接触 17、立ちすくみ 22（+ 6 **【敏】**、+ 1 回避、+ 12 外皮）**hp** 225（18d10 + 126）；高速治癒 10（悲哀の収穫参照）

頑健 + 12、**反応** + 17、**意志** + 14

防御的能力悲哀の収穫；**DR** 10／魔法；**完全耐性** 病気、吐き気、毒、不調状態、朦朧化

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 80 フィート（標準）

近接 噛みつき = + 25（2d6 + 6、加えて 1d4 **【魅】** 吸収）、鉤爪（× 2）= + 25（1d6 + 6、加えて“つかみ”および“ポポバワ熱”）、翼（× 2）= + 20（1d6 + 3）

特殊攻撃 かきむしり（鉤爪（× 2）、2d6 + 9）

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中 + 22）

回数無制限：ヴェントリロキズム（DC17）、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス、ゴースト・サウンド（DC16）

3 回／日：アイバイト（DC22）、サジェスチョン（DC19）、スペル・ターニング、テレキネシス（DC21）、ドミネイト・パースン（DC21、一度に 1 人しか支配し制御できない）、フィーブルマインド（DC21）
1 回／日：アニメイト・オブジェクト

基本データ

【筋】 23、**【敏】** 22、**【耐】** 22、**【知】** 17、**【判】** 17、**【魅】** 22

基本攻撃 + 18；**CMB** + 24（組みつき + 28）；**CMD** 41

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：威圧》、《強行突破》、《強打》、《追加 hp》、《武器熟練：鉤爪》、《武器熟練：噛みつき》

技能《威圧》+ 40、〈隠密〉+ 27、〈軽業〉+ 18、〈芸能：演芸〉+ 18、〈真意看破〉+ 15、〈知覚〉+ 24、〈知識：地域〉+ 24、〈登攀〉+ 14、〈はったり〉+ 27、〈変装〉+ 18

言語 共通語

その他の特殊能力恐ろしき出没、変身（バット、ダイア・バットまたは人型生物；ポリモーフ）

生態

出現環境 暑熱／沿岸または森林

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

変身（超常） ポポバワは真の姿でない時は畏怖すべき存在、ポポバワ熱、悪臭の能力を失う。

悲哀の収穫（超常） ポポバワは他者が傷ついている結果として治癒される。15 フィート以内のクリーチャー最低 1 体が以下の状態 1 つ以上を持っている場合高速治癒 10 を得る：混乱、戦慄、瀕死、過労、疲労、吐き気がする、恐慌、怯え、不調、よろめき、あるいは朦朧。

恐ろしき出没（超常） ポポバワはアニメイト・オブジェクト、ドミネイト・パースン、あるいはテレキネシスでクリーチャーか物品を操っている時はゴースト・サウンドかヴェントリロキズムをフリー・アクションとして使用できる。そのゴースト・サウンドあるいはヴェ

ントリロキズムは制御された物品やクリーチャーから発せられる。

ポポバワ熱（超常） ポポバワの鉤爪で傷つけられたクリーチャーは DC25 の頑健セーブに成功しない限り 1d6 分間不調状態になる。鉤爪によって既に不調状態になっているクリーチャーは 1d6 ラウンド吐き気がする状態になる。この熱病で既に吐き気がする状態になっている者は 1d6 ラウンド無防備状態になる。これは「病気」効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

ポポバワは温暖な沿岸地域に出没し狩猟する、とても恐れられている変身生物であり、自らの暴力と色欲への飽くことを知らない 2 つの衝動を満足させるあいだ昼夜を問わず縄張りを徘徊して無秩序と不安を広める。バット、人間、そして真の姿の間を自由に移り変わるポポバワはその催眠による魅了が最も恐れられているが、それに怒った者に対して野蠻に血を流させる交戦も十二分にできる。ポポバワは感情と不安の高まりが既に大きくなっている衝動を焚きつけることによる混沌、無秩序、そして不穏に惹かれる。戦争、政府の変更、宗教や文化間の抗争や迫害——これら全てはポポバワを興奮させ、社会が余りに固定され安定するとこの獣は自らの捕食によって不安をこれ以上ないほど煽る。

典型的なポポバワは身長 5 フィートで翼を広げて 12 フィート。体重は 100 ポンドしかない。

マースピアル Marsupial
マースピアル：カンガルー Marsupial, Kangaroo

成人した人間ほどの身長のあるこのネズミの顔をしたクリーチャーは強力な後ろ脚と後ろから生える太い尾で立っている。

カンガルー 脅威度 1/2 Kangaroo
経験点 200 N / 中型サイズの動物 イニシアチブ + 3；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 4
防御
AC 15、接触 13、立ちすくみ 12（+ 3 【敏】、+ 2 外皮） hp 6（1d8 + 2） 頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 0
攻撃
移動速度 50 フィート 近接蹴り = + 1（1d6 + 1、加えて“足払い”）
基本データ
【筋】 12、【敏】 16、【耐】 15、【知】 2、【判】 11、【魅】 7 基本攻撃 + 0；CMB + 1；CMD 14 特技《技能熟練：軽業》 技能《軽業》 + 14（跳躍 + 18）、〈知覚〉 + 4
生態
出現環境 温暖／丘陵または平地 編成 単体、2 体、または大軍（3 ～ 10） 宝物 なし

これらの奇妙な外見をしたクリーチャーは目立つ長い耳と伸びた鼻づらを持ち、その強力な脚によって驚くほどの跳躍ができる。有袋類全般に言えることであるがカンガルーも生まれた時は殆ど未発達で完全に無防備な赤ん坊（ジョーイ）として生まれ、危機に対応できるようになるまで母親のお腹にある袋で数ヶ月間守られながら暮らす。

特に危険というわけではないが、カンガルーは追い詰められた時や子供を守ることを強いられた場合に自衛する能力は十二分にあり、不用意に挑発した者を倒す能力を持つ脚による強力な敵を撃破する。

カンガルーは身長 6 と 1/2 フィート以上あり、体重は 200 ポンドを超える。より小さい種を表現するなら、身長は 4 フィートで体重 110 ポンド、ヤング単純テンプレートを適用するか手動で中型から小型にサイズを減少すること。カンガルーは 1 年経たずに成熟し、20 歳まで生きられるが、野生に生きる個体の多くは最初の 10 年のうちに猟師に狩られる。

マースピアル：サイラシン Marsupial, Thylacine

この猫のようなクリーチャーには縞模様があり、鋭い歯をいっぱい生やした長い鼻の顔からヒゲを突き出している。

サイラシン（フクロオオカミ）脅威度 1/2 Thylacine
経験点 200 N / 小型サイズの動物 イニシアチブ + 2；感覚 夜目；〈知覚〉 + 8
防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（+ 2 【敏】、+ 1 サイズ） hp 7（1d8 + 3） 頑健 + 5、反応 + 4、意志 + 1
攻撃
移動速度 30 フィート 近接 噛みつき = + 2（1d4 + 1 / 19 ～ 20）
基本データ
【筋】 12、【敏】 15、【耐】 16、【知】 2、【判】 13、【魅】 7 基本攻撃 + 0；CMB + 0；CMD 12（対足払い 16） 特技《技能熟練：知覚》 技能〈知覚〉 + 8 その他の特殊能力強力あぎと
生態
出現環境 暑熱／丘陵 編成 単体または小さな群れ（2 ～ 5） 宝物 なし

特殊能力
強力あぎと（変則）サイラシンの筋肉質の顎は出目が 19 か 20 でクリティカル・ヒット可能状態になる。

この肉食性で大きな口をした有袋類は概して夜間狩りをし、その獐猛さで有名である。日中彼らは木の虚やで茂みの密集地で休む。

マイシロイド Myceloid

このよろよろ歩くきのこのクリーチャーは丸々と太った人間にそっくりだが、きのこの傘を頭に被っている。

マイシロイド 脅威度 4 Myceloid

経験点 1,200
NE / 中型サイズの植物
イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 6

防御

AC 16、接触 10、立ちすくみ 16 (+ 6 外皮)
hp 37 (5d8 + 15)
頑健 + 7、反応 + 1、意志 + 4
DR 5 / 斬撃; 完全耐性 植物の種別特徴; 抵抗 [冷気] 10、[火] 10、[音波] 10
弱点 [電気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 20 フィート
近接 爪 (× 2) = + 6 (1d6 + 3、加えて “病気”)
特殊攻撃 胞子の雲
擬似呪文能力 (術者レベル 6; 精神集中 + 6)
1 回 / 日: 胞子支配 (DC14)

基本データ

【筋】 17、【敏】 11、【耐】 16、【知】 9、【判】 12、【魅】 10
基本攻撃 + 3; CMB + 6; CMD 16
特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 隠密》、《鋼の意志》
技能《隠密》 + 9、《真意看破》 + 5、《生存》 + 5、《知覚》 + 6;
種族修正 + 4 《真意看破》、+ 4 《生存》
言語 地下共通語; テレパシー 60 フィート (マイシロイドと紫悪疫の罹患者のみ)

生態

出現環境 気候問わず / 地下
編成 単体、2 体、一団 (3 ~ 24)、または共棲集団 (25 ~ 250)
宝物 標準

特殊能力

病気 (超常) 紫悪疫: 吸入型または致傷型; セーブ頑健 DC15; 潜伏期間 1 分; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d2 【判】 および 1d2 【耐】 ダメージ; 治療 2 回連続のセーブ成功。紫悪疫で死んだクリーチャーは 24 時間かけて膨れ上がり、そうして身体は弾け、完全に成長したマイシロイドが解き放たれる。加えて、クリーチャーは紫悪疫から最低 7 ポイントの【判断力】ダメージを受けている限り、毎日床に臥しているキャラクターに胞子支配に自身を捧げるよう最寄りのマイシロイドの群生地を探せと強制するレッサー・ギアスの影響を受けない為の DC15 の意志セーブに成功しなければならない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。
胞子の雲 (変則) 1 日に 1 回標準アクションで、マイシロイドは自身を中心とした半径 10 フィートの胞子の爆発を撒ける。この雲は 1d3 ラウンド持続する。雲に捕まるかそこを通り抜けたクリーチャーはマイシロイドの紫悪疫の病気に曝される——しかしながらクリーチャーが胞子の雲 1 つに対してセーブが必要なのは 1 回のみで、そうしてからその特定の胞子の雲の効果に対して永久的な完全耐性を得る。胞子の雲は視界を妨げない。
胞子支配 (擬呪) この擬似呪文能力はチャーム・モンスターとして機能するが、現在紫悪疫に感染しているクリーチャーに対してのみ機能する。

と同様腐敗する生体器官を食べるが、典型的なきのこや黴と違い、腐りゆく人型生物の死体を食べることを格別に楽しむ。マイシロイドは成熟した腐肉から「無垢な」、「絶望した」、あるいは「希望を持つ」といった味を見分けられると主張するが、これが真実なのか単なるマイシロイドの捻くれた諧謔なのかは判然としない。
マイシロイドの多くは白い斑点の付いた深紫色の傘を被り、より青白い紫色の首と胴体は頑丈で韌やかだ。彼らの胞子は粘り強く生きた肉で成長し、痛々しい紫色の傷は急速に広がっていき、病が進行すると紫色の小さなきのこが芽吹くようになる; これらのきのこを摘むことは犠牲者にとって痛みと出血を伴う。紫悪疫として知られるこの状態はマイシロイドが肉に味付けし繁殖する方法である。
マイシロイドは後に感染させ制御する為獲物を生きたまま捕らえることを好む。マイシロイドにとって、生きた獲物には 3 つの使い方がある——1 つ目は奴隷として、2 つ目は新たなマイシロイドの生誕に、そして最後は最初の 2 つの運命が尽きた時の御馳走に。

マイシロイドとして知られるこの歩く菌糸類は他の多くの菌糸類

マグミン Magmin

火と岩漿で構成されたこのちっちゃな人型は高熱を放ち、周囲の空気がきらめいている。

マグミン脅威度 3 Magmin

経験点 800

CN / 小型サイズの来訪者（エレメンタル、他次元界、火）

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 7

オーラ 灼熱のオーラ（20 フィート、DC14）

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 17（+ 6 外皮、+ 1 サイズ）

hp 30（4d10 + 8）

頑健 + 6、反応 + 4、意志 + 3

DR 5 / 魔法；完全耐性 エレメンタルの種別特徴、[火]

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 近接接触 = + 7（1、加えて“着火”）または叩きつけ = + 7（1d6

+ 2、加えて“着火”）

特殊攻撃 着火（1d6、DC14）

基本データ

【筋】15、【敏】11、【耐】15、【知】8、【判】10、【魅】10

基本攻撃 + 4；CMB + 5；CMD 15

特技《強打》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉+ 11、〈軽業〉+ 7、〈真意看破〉+ 7、〈知覚〉+ 7、〈登攀〉+ 9

言語 火界語

その他の特殊能力 高熱肉

生態

出現環境 気候問わず / 地上（火の元素界）

編成 単体または徒党（2～8）

宝物 標準

特殊能力

高熱肉（変則） マグミンに一撃を加えた金属製の武器は DC14 の頑健セーブに成功しない限り熔解し破損状態になる。再度同じ武器で一撃を加えれば金属製の武器は二度目に失敗した場合破壊される。木製の武器は 1 回セーブに失敗しただけで破壊される。マグミンへの素手あるいは肉体攻撃は攻撃者に 1 ポイントの [火] ダメージを与える。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

灼熱のオーラ（変則） マグミンは超高熱を放ち、マグミンから 20 フィート以内でターンを開始するクリーチャーは DC14 の頑健セーブに成功しない限り 1d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

マグミンは火の次元界の住人であり、時に元素の亀裂を抜けて物質界に来る。これらの亀裂は通常火口や地下の岩漿の川、あるいは強力な予測できない魔法の場所といった灼熱の場所で発生する。一番最後の状況は通常他より問題のある入口となり、マグミンが不意に近くの燃える物品に火を点けてしまうことがある。

勇敢ではないが、これらの小型の来訪者はこの強力な熱への抵抗を持たないクリーチャーに対して手に負えない敵である。彼らの接触は衣服を焼却し、その身体に銅で一撃を加えたクリーチャーは武器をくず鉄にしてしまう危険性を負うことになる。マグミンの故郷火の次元界における最高の防備はその数だ。岩漿と溶岩を噴き上げる間欠泉の点在する彼らの居住地は目眩がするほどの数のこのクリーチャーが溢れている。

マグミンは偏執的で疑り深い。火の次元界の住人の大多数に常に恐れられているマグミンは侵入者を質問攻めにし、どこへゆくのか、どこへから来たのか、そしてマグミンの貴重な岩漿の池の近くで何をしているのかを訊く。旅人の回答が満足するものでない場合、マグミンたちはそのクリーチャーは出来る限り捨てようとする。退去を断った者は液体の岩の池に投げられる危険がある。

マグミンは溶岩の池の耕作を大いに誇っている。溶岩の池それぞれは風呂、調理、あるいは遊び場など異なる目的を持つ。マグミンは意図した使用法に沿うよう趣向を凝らして鉱物と塩を池に加える。調理用の池（異邦人には「殺人池」と呼ばれることもある）は他の多くよりも熱く燃え、遊び場の池は概して他の風呂よりも暗い。

成人するとマグミンは身長 4 フィートになり、そのみっちり詰まった肉体は体重 300 ポンドある。

マナナンガル Manananggal

この切断された女性の胴体は蝙蝠のような翼で空を羽撃き、その牙を生やした顔には憎悪を浮かべている。

マナナンガル 脅威度 7 Manananggal

経験点 3,200
CE／中型サイズのアンデッド
イニシアチブ + 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈**知覚**〉+ 16

防御

AC 20、**接触** 14、**立ちすくみ** 16（+ 3 **【敏】**、+ 1 **回避**、+ 6 **外皮**）
hp 85（10d8 + 40）
頑健 + 7、**反応** + 8、**意志** + 10
DR 10／善または銀；**完全耐性** アンデッドの種別特徴
弱点 光に過敏、小剣に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（良好）
近接 噛みつき＝+ 11（1d8 + 4）、爪（× 2）＝+ 12（1d8 + 4、加えて“つかみ”）
特殊攻撃 吸血（1d2 **【耐久力】**）
擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中 + 13）
回数無制限：タッチ・オヴ・ファティーグ（DC14）、ダンシング・ライツ、ブリード（DC14）
3 回／日：ダークネス、ディープ・スランバー（DC17）、フィアー（DC18）

基本データ

【筋】 19、**【敏】** 17、**【耐】** 一、**【知】** 12、**【判】** 16、**【魅】** 19
基本攻撃 + 7；**CMB** + 11（組みつき + 15）；**CMD** 25
特技《欺きの名人》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《神速の反応》、《武器熟練：爪》
技能《真意看破》+ 11、〈**知覚**〉+ 16、〈**知識：宗教**〉+ 11、〈**呪文学**〉+ 6、〈**はったり**〉+ 18、〈**飛行**〉+ 16、〈**変装**〉+ 21
言語 共通語、奈落語
その他の特殊能力分離

生態

出現環境 気候問わず／地上
編成 単体または小さな群れ（2～6）
宝物 標準

特殊能力

分離（超常） 日中、マナナンガルは生きた人間の女性のように見える。彼女は日中はアンデッドとは看破されないが、依然としてアンデッド・クリーチャーである。夜間、彼女の上半身は離脱し（これは日没に発生する全ラウンド・アクションである）、下半身はその場に残る。彼女の下半身は無防備状態だが、上半身はこの時に飛行移動速度と肉体攻撃を得る。上半身と下半身は（距離は離れているに関わらず）同じヒット・ポイントの源泉を共有し、無防備な下半身がダメージを受けた場合、マナナンガルは即座にその攻撃に気付く。マナナンガルは下半身へのダメージで完全に破壊できるため、彼女らは分離した時に下半身を隠すようにしている。マナナンガルは夜明けまでに下半身に戻ってくつかなければならない（全ラウンド・アクション）——マナナンガルが夜明け以降も分離しているラウンドごとに、彼女は下半身と結合するか塵に還るまで 1d6 ポイントのダメージを受ける。

小剣に対する脆弱性（変則）：小剣（ダガー、カマ、ククリ、レイピア、ショート・ソード、シッケル、スターナイフなど）はマナナンガルに対して命中に成功すれば武器の基本ダメージの 2 倍を与える。

き、夜は彼らを捕食する。これらのクリーチャーは恐怖と不信を撒き散らすことに喜びを感じる。日中、彼女らは光に過敏なため室内にるようにしている。彼女らはこの奇妙な振る舞いを村のすぐ外で隠者として暮らすことや共同体の中でそれを説明できる役職に就くことや単なる奇矯さで正当化する。

マナナンガルは通常は狂った老女、産婆、垣根の魔女、あるいは神秘主義者のふりをして一般人として暮らす。これによってこのアンデッド・クリーチャーは共同体の中から獲物を選べる。マナナンガルは妊婦を食すことを特に楽しみ、連れ去った後に母と子両方の血を啜れるよう眠っている時を狙う。この汚れたクリーチャーは長く、黒く、窪んだ舌で血を飲む。マナナンガルは大蒜や丁字やアニスといった風味の強い香辛料を嫌う。

夜に飛行すると、マナナンガルはチクタクとかカチカチといった音を立てるため、このクリーチャーを「チキチキ」と呼ぶ村人もいる。分離すると、マナナンガルの動く胴体は横幅 6 フィートの翼を持つ。

恐ろしいアンデッドであるマナナンガルは日中は生者と共に歩

マフデト Maftet

幅広の鷹の翼がこのクリーチャーの赤茶色の胴体と黄褐色の二足歩行の獅子の下半身を支えている。

マフデト 脅威度 6 Maftet

経験点 2,400
N / 中型サイズの人怪
イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 13

防御
AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（+ 4 鎧、+ 3 【敏】、+ 3 外皮）
hp 68（8d10 + 24）
頑健 + 5、反応 + 9、意志 + 8

攻撃
移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）
近接 高品質のシミター＝ + 11 / + 11 / + 6 / + 6（1d6 + 3 / 18 ～ 20）
特殊攻撃対なる武器、猛禽の急降下
擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中 + 8）
常時：メイジ・アーマー
3 回／日：マジック・ウェポン
1 回／日：キャッツ・グレイス、プロテクション・フロム・イーヴル

基本データ
【筋】 16、【敏】 17、【耐】 16、【知】 10、【判】 15、【魅】 11
基本攻撃 + 8；CMB + 11；CMD 24
特技《二重斬り》、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器熟練：シミター》、《迎え討ち》B
技能〈隠密〉 + 18、〈知覚〉 + 13、〈知識：歴史〉 + 8、〈飛行〉 + 10；種族修正 + 4 〈隠密〉
言語 共通語、スフィンクス語
その他の特殊能力ルーンの刺青

生態
出現環境 温暖および暑熱／砂漠および山岳
編成 単体、2 体、または獅子軍（6 ～ 10）
宝物 標準（高品質のシミター× 2、その他の宝物）

特殊能力
対なる武器（変則） それぞれの手でシミターを握る訓練をしてきたため、マフデトの利き手でない方のシミターは軽い武器として扱う。
猛禽の急降下（変則） 空中にいるとき、マフデトは神速の速度で降下して一撃を加えられる。これは実質的に空中での突撃だが、最低 10 フィートは下がらねばならず、通常の移動速度の 2 倍まで急降下できる。これによってマフデトは 1 つ以上の攻撃ロールに + 2 のボーナスを得、猛禽の急降下の終わりに全力攻撃できる。
ルーンの刺青（超常） マフデトの肉体に彫られた刺青は擬似呪文能力の源泉であり、それらの能力が使用される時に光る。マフデトは標準アクションとしてこれらの擬似呪文能力のうち 2 つまでを起動できる。マフデトは自身の刺青に発動されたイレイズ呪文の効果に抵抗する為頑健セーブを行えるが、それに失敗した場合は 24 時間のあいだ擬似呪文能力を行使できなくなる。

倒壊した廃墟や失われた都市で暮らすマフデトは有翼の猫のような人型である。洗練された狩人であり追跡者であるマフデトは 2 本のシミターで戦うことに高度に熟練している。
典型的なマフデトは身長 7 フィート、体重は 270 ポンド。その獅子のような胴体の毛皮は明るい淡黄色から錆びたような赤色までの色調をしている。気候によっては下半身が豹のマフデトも目撃されており、稀な境遇では白い毛皮と青白い肌や、黒い毛皮と灰がかっ

た紫色の肌を持つこともある。そうした人物はその種の中でよく高い地位に就く。
乾燥した砂漠や山々に住まうマフデトたちは見捨てられた廃墟に住居することを好み、そうした侘しい土地に何故か惹かれる。彼らは崖のただ中にある洞窟や山頂を巣にすることもあるが、それは適当な建築物が見つからない場合のみである。
若いマフデトが一定の年齢になった時、シャーマン、通常はその群れの中での女性の最長老からルーンの刺青を受けられる。これらの刺青を彫る業と魔法はその種族全体の歴史と伝説とともに数千年前の間母から娘へと受け継がれている。その起源は現在歴史から失われているが、刺青は〈性別や部族の違いによって些細な変化はあるが〉常に同じであり、常に同じ効果を持つ。どのような状況でもマフデトでない者に刺青が与えられることはない。

ムーンビースト Moon-Beast

このクリーチャーは爪を生やした両手、眼がなく口が広く鼻の先が桃色の青白い触手になっている顔を持つ、蛙のような外見をしている。

ムーンビースト 脅威度 11 Moon-Beast Cr 11

経験点 12,800

CE／大型サイズの異形

イニシアチブ＋7；感覚 擬似視覚 90 フィート；〈知覚〉＋21

防御

AC 25、接触 13、立ちすくみ 21（＋3【敏】、＋1回避、＋12外皮、－1サイズ）

hp 133（14d8＋70）

頑健＋9、反応＋9、意志＋15

防御的能力 不定形；DR 10／刺突または斬撃；完全耐性〔冷気〕、凝視攻撃、幻術、毒；抵抗〔電気〕30；SR 22

攻撃

移動速度 50 フィート、登攀 20 フィート；エア・ウォーク

近接 爪（×2）＝＋15（1d6＋6）、触手（×4）＝＋11（1d6＋3）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 かきむしり（触手（×2）、1d6＋9 加えて【判断力】吸収）

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中＋18）

常時：エア・ウォーク

回数無制限：ディテクト・ソウツ（DC19）

3回／日：ヴェイル（DC23）、シャドウ・エヴォケーション（DC22）、シャドウ・カンジュレーション（DC21）、チャーム・モンスター（DC20）、ディスペル・マジック、ドミネイト・パースン（DC22）

1回／日：コンフュージョン（DC21）、ブレイン・シフト（自身のみ）、ミラージュ・アーケイナ（DC22）、メジャー・イメージ（DC20）

基本データ

【筋】22、【敏】17、【耐】20、【知】19、【判】18、【魅】25

基本攻撃＋10；CMB＋17；CMD 31

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《鋼の意志》、《武器熟練：触手》

技能〈威圧〉＋24、〈隠密〉＋24、〈交渉〉＋14、〈真意看破〉＋18、〈知覚〉＋21、〈知識：次元界〉＋18、〈知識：神秘学〉＋11、〈登攀〉

＋14、〈呪文学〉＋21、〈魔法装置使用〉＋21；**種族修正**＋8〈隠密〉

言語 アクロ語（話せない）；テレパシー 300 フィート

その他の特殊能力収縮、無呼吸

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体、2体、または陰謀団（3～5）

宝物 ×2

特殊能力

【判断力】吸収（超常） ムーンビーストからかきむしりダメージを受けたクリーチャーは DC22 の意志セーブに成功しない限り 1d4 ポイントの【判断力】吸収を受ける。この方法で吸収した【判断力】1 ポイントにつきムーンビーストは 5 ポイントのダメージが治癒される。犠牲者から吸収して 0【判断力】にした場合、ムーンビーストはヒール呪文の効果を得る。このセーブ DC は【耐久力】に基づく。

ムーンビーストには声も目もないが、他の多くの存在よりも「見て」、意思疎通しようと思った相手の精神そのものに自らの思考を投射できる。この怪物は物理的な月からではなく、眠りの壁の彼方にある夢の次元世界で微睡むあらゆる精神を公転する同質の衛星から降ってきた。そこでムーンビーストは夢見る月の裏側にある夜の黒さの海の油っぽい沿岸で石造りの都市を興し、そこから人間でな

い奴隷を詰め込んだ長く暗い軍船を出港させ、宇宙空間を抜けて夢の次元世界の海に着水させて新たな奴隷と奇妙でより邪悪な品物を探させる。

ムーンビーストは最初からずっと奴隷商人だ。彼らは擬似呪文能力を使って反逆を抑制し手下を素早く獲得するが、拷問という物理的および精神的な養生、虜囚の心を壊し直すことに使うことをずっと好みとしている。彼らは時にほとんど悪夢と狂気の規模でデナズン・オヴ・レンと共に仕事をするが、この次元界の隣人がムーンビーストに奴隷として仕えることはそうそうない。

星々の彼方にいる年経ることのない存在たちを崇拝するムーンビーストたちは奇妙でぞっとするような目的の為に物質界に旅することを強要されることがままあり、その理由には神秘的で注文の多い主への適切な生贄の収集が多分に含まれている。

ムーンビーストは体長 9 フィートで体重は 800 ポンド。

メガファウナ Megafauna
メガファウナ：アルケロン Megafauna, Archelon

この巨大な海亀の甲羅は直径が 12 フィートを優に超える。その細長い頭部の終端は鉤型の顎になっている。

アルケロン 脅威度 5 Archelon

経験点 1,600
N / 超大型サイズの動物
イニシアチブ + 5；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 10

防御

AC 19、接触 9、立ちすくみ 18（+ 10 鎧、+ 1 【敏】、－ 2 サイズ）
hp 59（7d8 + 28）
頑健 + 9、反応 + 6、意志 + 5

攻撃

移動速度 15 フィート、水泳 50 フィート
近接 噛みつき＝+ 10（2d8 + 9）
接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 転覆（DC25）

基本データ

【筋】22、【敏】13、【耐】19、【知】2、【判】12、【魅】6
基本攻撃 + 5；CMB + 13；CMD 24（対足払い 28）
特技《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》、《踏み込み》
技能〈水泳〉 + 18、〈知覚〉 + 10
その他の特殊能力 息こらえ

生態

出現環境 暑熱または温暖／水または湾岸
編成 単体または集団（2 ～ 6）
宝物 なし

より小さな甲羅の柔らかい海亀の太古の親戚であるアルケロンは体長 13 フィート、ヒレからヒレまで 16 フィートまで成長する。5,000 ポンドほどの体重を持つアルケロンは極めて強力な咀嚼力を持ち、水棲の厄介者を阻止するのに使うことを躊躇わない。

他の海亀と同様、雌のアルケロンは海辺に来て上陸して砂浜に卵を埋め、水深が深く珊瑚のない海岸を好む。それをすると彼女らは海に戻り、卵を無防備のまま残しておく。

これらのクリーチャーは時に海岸沿いの部族に守護者として使われ、島から島へと連れられる。水棲のクリーチャー、特にロキヤサは時に彼らを荷物運びの獣として使うが、比較的遅い水泳速度により彼らは乗騎には向いていない。

メガファウナ：バルキテリウム Megafauna, Baluchitherium

この佇立する革の厚い草食動物は角のない犀に似ているが、長い脚と長い首を持つ。

バルキテリウム 脅威度 8 Baluchitherium

経験点 4,800
N / 超大型サイズの動物
イニシアチブ + 0；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 16

防御

AC 22、接触 8、立ちすくみ 22（+ 14 外皮、－ 2 サイズ）
hp 114（12d8 + 60）
頑健 + 15、反応 + 8、意志 + 7

攻撃

移動速度 40 フィート
近接 蹄（× 2）＝+ 16（2d8 + 9）
接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 蹂躪（2d8 + 13、DC25）

基本データ

【筋】29、【敏】10、【耐】21、【知】2、【判】13、【魅】6
基本攻撃 + 9；CMB + 20（突き飛ばし + 22）；CMD 30（対突き飛ばし 32、対足払い 34）
特技《頑健無比》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《ふっとばし攻撃》
技能〈水泳〉 + 15、〈知覚〉 + 16

生態

出現環境 暑熱／森林
編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 8）
宝物 なし

巨体のバルキテリウムは肩までの高さが 18 フィート近くあり、端から端まで 30 フィートあり、体重は 40,000 ポンドにもなる。そのサイズにも関わらず、彼らは脅かされない限り木々の頂部から葉を食むという平穏な生活を送る。恐慌した時、バルキテリウムは進路上にある障害物をなんでも蹂躪する。対面すれば、バルキテリウムは自身を苛む者を象のような脚で踏み潰す。

正しく調教したバルキテリウムはエティン、オーガ、小さめの巨人、あるいは他の大型の人型生物が利用できる乗騎となれ、彼らはエレファント以外にその役割を果たせる希少な哺乳類の 1 種である。比較的鈍重な歩行速度により彼らの活用には限度があるが、筋力がその欠点を補って余りある事もある。

メガファウナ：バシロサウルス Megafauna, Basilosaurus

この巨大な原始の鯨は哺乳類というよりも蛇に似たつるつるした肉体を持ち、そのあごとには鋭い歯が所狭しと生えている。

バシロサウルス 脅威度 12 Basilosaurus
経験点 19,200 N／巨大サイズの動物 イニシアチブ + 5；感覚 非視覚的感知 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 25
防御
AC 27、接触 7、立ちすくみ 26（+ 1 【敏】、+ 20 外皮、－ 4 サイズ） hp 161（17d8 + 85） 頑健 + 17、反応 + 11、意志 + 7
攻撃
移動速度 水泳 40 フィート 近接 噛みつき＝+ 23（4d6 + 15／19～20、加えて“つかみ”）、尾の打撃＝+ 18（2d8 + 7） 接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート 特殊攻撃 飲み込み（4d6 + 15 殴打ダメージ、AC20、hp16）
基本データ
【筋】41、【敏】12、【耐】21、【知】2、【判】11、【魅】6 基本攻撃 + 12；CMB + 31；CMD 42 特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《持久力》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》 技能〈水泳〉+ 31、〈知覚〉+ 25；種族修正 + 4〈知覚〉 その他の特殊能力 息こらえ
生態
出現環境 気候問わず／海洋 編成 単体、2 体、または小群（3～10） 宝物 なし

その名前にも関わらずバシロサウルスは実際には海棲の哺乳類であり、体長が 60 フィートある極めて恐ろしい海の獣である。その外見は首がとても伸びた鯨のようだが、歯を生やした長いあごととはワニに似ている。経験不足の目撃者は時にバシロサウルスをシー・サーペントやウォーター・オームと見間違える——そしてバシロサウルスが対策の足りない船舶を攻撃した後、公正に、そのような違いは極めて学術的なものだと理解する。

バシロサウルスは獲物の探査において音響と同じくらい視界に頼るが、時折小さめの船を食料と間違える。バシロサウルスの天敵は殆どいない；クラークン、サラシク・ベヒモス、最大級のシー・サーペントといった超常のモンスターのみが成長きったバシロサウルスにとって本当の脅威となる。

メガファウナ：メガラニア Megafauna, Megalania

この巨大トカゲは短いが強力な四肢、筋肉質の尾、そして全長と同じ長さのあるトゲトゲの背骨を持つ。

メガラニア 脅威度 7 Megalania
経験点 3,200 N／超大型サイズの動物 イニシアチブ + 1；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 10
防御
AC 21、接触 9、立ちすくみ 20（+ 1 【敏】、+ 12 外皮、－ 2 サイズ） hp 85（10d8 + 40） 頑健 + 11、反応 + 8、意志 + 7
攻撃
移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート 近接 噛みつき＝+ 14（2d8 + 12、加えて“つかみ”および“毒”） 接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート 特殊攻撃 飲み込み（2d8 + 12 殴打ダメージ、AC16、hp8）
基本データ
【筋】27、【敏】13、【耐】19、【知】2、【判】14、【魅】6 基本攻撃 + 7；CMB + 17；CMD 28（対足払い 32） 特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》、《踏み込み》 技能〈隠密〉+ 10（岩場または下生えでは + 14）、〈水泳〉+ 16、〈知覚〉+ 10、〈登攀〉+ 12；種族修正 + 4〈隠密〉（岩場または下生えでは + 8）
生態
出現環境 暑熱／森林または平地 編成 単体、2 体、または小さな群れ（3～12） 宝物 なし

特殊能力

毒（変則） 噛みつき；セーブ 頑健・DC19；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4 【敏】 ダメージ；治療 2 回連続のセーブ成功。

この巨体のメガファウナは時に竜や恐竜と間違えられる。トカゲの攻撃的な気性と深く轟くような唸り声は確実にその間違いを助長している。ライナスやエレファントを捕らえ食べられるほどに大きなメガラニアは、食いしん坊の口で一飲みできるようなもつとずつと小さな獲物を狩ることを好む。人型生物はその好みの肉の範疇に入る。

メガラニアは体長 20 フィート、体重 2,000 ポンド。

モボゴ Mobogo

この醜悪なクリーチャーは靱やかな翼、牙、角、そして3つの突き出た目を持つ巨大な蛙のようだ。

モボゴ 脅威度 10 Mobogo

経験点 9,600

CE／超大型サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋19

防御

AC 24、接触 10、立ちすくみ 22（＋2【敏】、＋14 外皮、－2 サイズ）
hp 136（13d10＋65）；再生 5（[酸]、[火]、[冷氣]）

頑健＋13、反応＋10、意志＋8

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（劣悪）、水泳 40 フィート

近接 噛みつき＝＋20（2d6＋9）、叩きつけ（×2）＝＋20（1d8＋9）
または舌＝＋20（1d6＋9、加えて“つかみ”および“引き寄せ”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート（舌は 45 フィート）

特殊攻撃 押し潰し（DC21、2d8＋13）、引き寄せ（舌、5 フィート）、
飲み込み（2d6＋13 殴打ダメージ、AC17、hp13）、不浄なる大独唱

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋11）

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ、パス・ウィズアウト・トレイス

回数無制限：クリエイト・ウォーター、サウンド・バースト（DC15）、
チャーム・アニマル（DC14）

3 回／日：ガスト・オヴ・ウィンド（DC15）、クウェンチ（DC16）、
コントロール・ウォーター、ソフン・アース・アンド・ストーン（DC15）、
フォッグ・クラウド、プラント・グロウス

基本データ

【筋】28、【敏】15、【耐】21、【知】6、【判】15、【魅】16

基本攻撃＋13；CMB＋24（組みつき＋28）；CMD 36（対足払い 40）

特技《強打》、《蹴散らし強化》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉＋0（湿地では＋8）、〈軽業〉＋9（跳躍＋17）、〈水泳〉
＋17、〈知覚〉＋19、〈飛行〉－6；種族修正＋8〈知覚〉、＋8 湿地での〈隠密〉

言語 ボガード語；スピーク・ウィズ・アニマルズ

その他の特殊能力 水陸両生、沼渡り

生態

出現環境 温暖／沼地

編成 単体または徒党（2～4）

宝物 標準

特殊能力

沼渡り（変則）モボゴは沼地にいる間あらゆる種類の天然の移動困難な地形を通常の移動速度で移動できる。魔法的に変えられた地形は通常通りモボゴに影響を与える。

舌（変則）モボゴの舌はそのモボゴの通常の間合いの3倍に等しい間合いを持つ主要攻撃である（典型的なモボゴなら 45 フィート）。モボゴは舌を使って敵に組みついた時に組みつき状態にならない。

不浄なる大独唱（超常）1d4 ラウンドに1回標準アクションとしてモボゴは耳を聳するゲコゲコ声を放てる。ボガードでもモボゴでもないモボゴから 50 フィート以内の者は DC19 の意志セーブに成功しない限り 1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。特定のモボゴの不浄なる大独唱に対するセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは 24 時間のあいだそのモボゴのゲコゲコ声に対する完全耐

性を持つ。モボゴの不浄なる大独唱の範囲内にいたボガードとモボゴは 1 ラウンドの間攻撃ロールと〔恐怖〕効果に対するセーヴィング・スローに＋2 の士気ボーナスを得る。このセーブ DC は【魅力】に基づく。

超大型で飢えているモボゴは大ガエルと沼地の竜の特徴が融合した存在であり、最奥にして最古の沼地に生息する。そこでボガードの部族全体はこの獣の移り気で気まぐれな出来心に従う。

モボゴはこの世界で最も原初である沼地、何世紀も変わらない醜悪で気味の悪い未開地に棲む。ボガードは古代、自分たちのデーモンの大地母神が自らの蛙の子を世界の未だ形成途中だった大陸の泥だらけの湿地に産み落とした後に発生した最初のクリーチャーたちの一部がモボゴであると信じている。以来、モボゴは眠り、喰らい、自分たちの臭い池にいる獣を捕食し、成長し無気力になり、自分たちの母神が帰還するという不可解な二面性のある夢を見る。ほぼ全てのモボゴにはボガードの部族が随行している。モボゴは起源や哲学といった問題にはほとんど頓着しない——気にするのは付き従う部族がもたらす食料、獲物、心地の良い沼地という終わらない供物である。

モボゴは体長 18 フィート、体重 12,000 ポンド。

ユキオンナ Yuki-Onna

この美しくも悲しげな女性は、華やかな衣をまとい、渦巻く大量の雪に囲まれている。

ユキオンナ 脅威度 8 Yuki-Onna

経験点 4,800

LE / 中型サイズのアンデッド（冷氣、非実体）

イニシアチブ + 8；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 17

オーラ 吹雪（200 フィート）

防御

AC 21、接触 21、立ちすくみ 16（+ 6 反発、+ 4 【敏】、+ 1 回避）
hp 94（9d8 + 54）

頑健 + 9、反応 + 7、意志 + 11

防衛的能力 非実体；完全耐性 [冷氣]、アンデッドの種別特徴

弱点 [火] に対する脆弱性、雪への依存

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート（完璧）

近接 接触（× 2） = + 10（4d6 [冷氣]、加えて “凍てつく接触”）

特殊攻撃 凍てつく接触、恍惚の凝視

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中 + 16）

常時：ブラー

3 回／日：アイス・ストーム、アイバイト（昏睡状態および恐慌状態のみ、DC22）、コーン・オヴ・コールド（DC21）

基本データ

【筋】 一、【敏】 18、【耐】 一、【知】 17、【判】 21、【魅】 22

基本攻撃 + 6；CMB + 10；CMD 27

特技 《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《戦闘発動》

技能 〈威圧〉 + 18、〈隠密〉 + 16、〈真意看破〉 + 17、〈生存〉 + 14、〈知覚〉 + 17、〈呪文学〉 + 15、〈はったり〉 + 15、〈飛行〉 + 12

言語 共通語

生態

出現環境 寒冷／地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

凍てつく接触（超常） ユキオンナの接触は 4d6 の [冷氣] ダメージを引き起こす。クリーチャーはこの方法による [冷氣] ダメージを受けるたびに DC20 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると超常的な冷氣によって 1 ラウンドの間よろめき状態になる。この持続時間は累積する。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

恍惚の凝視（超常） 1d4 ラウンドの恍惚状態、30 フィート、意志・DC20・無効。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

雪への依存（変則） ユキオンナは吹雪のオーラが抑制されているかあるいは機能していないときに雪のない地域にいる場合は、いかなるときでもよろめき状態になる。

吹雪のオーラ（超常） ユキオンナはそのような天候を許容しないであろう地域にいる時でさえ、半径 200 フィートの拡散を構成する渦巻く雪の奔流に取り囲まれている。この範囲内では降雪や突風によって〈知覚〉判定および遠隔攻撃への－4 ペナルティが生じる。風はユキオンナの周辺を時計回りに吹きつけ、強風として作用する（『Core Rulebook』P.439）。ユキオンナはいかなる種類の吹雪や猛吹雪の影響も受けない。（コントロール・ウェザーまたはコントロール・ウィンズなど）これらの風を強風未満に減じるいかなる効果も吹雪を完全に打ち消す。

ユキオンナは雪の中で凍死し適切な埋葬を受けることのできな

かった女性の寄る辺のない霊である。ユキオンナは荒野を彷徨い、絶えず知性あるクリーチャーを殺すべく探し求めており、常に渦巻く雪と氷の霧に囲まれて現れる。不当な死出の旅立ちによる永劫の倦怠に喘ぐユキオンナは、まだ生きている人々、とりわけ男性や彼らに共感したり協力する人々に己と同様の過酷な運命を課すことを目指している。凍結を超える力によって犠牲者をじわじわと凍てつかせて殺す邪悪な霊としてさえなお残るユキオンナの比類なき美しさにより、数多くの愚か者たちが魅了されて死に至る。

生から不死への移行はユキオンナの魂、そして善意さえをも破壊しており、雪の中で凍りついた心根の優しい個人も危険なユキオンナとなりうる。多くのユキオンナは人生に不平を抱くものを速やかに見つけ出し、その家の近くに住み着いた後、敢えて近づいてくるものの前に出没して殺す。ユキオンナは人口の多い農村部ではめったに存在を知られておらず、田園や荒野に生息することを好む。

ユキオンナが破壊されると、その肉体は小さな水たまりだけを残して氷のように溶ける。ユキオンナの身長は 5 と 1/2 フィート（約 1.65 m）。

ラークシャサ Rakshasa

ラークシャサは物質界で生まれるが、物質界の存在ではない。彼らはフィンドの力と形質を持つが、その運命は動かしようもなく定命の世界につながれており、彼らはそこで支配する場所を探す。浮世の喜びに取り付く操るもの、反逆者、暴君の転生者であるラークシャサは唯物的な悪のありようを体現している。暴力による死を受けた後、その魂はこの世の退廃と利己的な関心事に強く関連付いているために、彼らはその人生の卑しさをより良く繁栄する姿をとり、フィンドとして生まれ変わる。それ故に、賢者達はこの存在を「この地に根付く悪」と呼ぶようになったのだ。

下級のラクタヴァーナから強力なマハラジャまで多くの異なる種類のラークシャサがいるが、この種族で通常最も多く遭遇するものは他の名前では知られていない——彼らは同種のあるメンバーよりも強力だが他のものよりは弱く、従者と主のちょうど中間に位置している。そのようなラークシャサは動物の頭部（一般的なものとして大型のネコ科、蛇、ワニ、猿、猛禽類など）と表裏逆になった手で広く知られている。実際、野性的な特徴と奇妙に逆になった関節は全ての種類のラークシャサにおける顕著な特徴であり、ほとんどのラークシャサは姿を変える超常能力や強力な幻術によってこれらの特徴を隠すことができる。

ラークシャサは自らの種族のものとの間に子をなすことはできない。そのため新しいラークシャサはラークシャサとラークシャサでないものの組み合わせか、稀なことだがラークシャサでないもの2名の組み合わせから生まれる。ラークシャサでない親から生まれたラークシャサは、母が妊娠している間に片親か両親が大きな悪事を犯した際にのみ生まれてくる。このことによって、かつて殺されたラークシャサの亡霊はまだ生まれていない子供の肉体を奪い、この世界に転生することができるのだ。稀なことだが、このような冒涇的な誕生が善なる親や罪なき親を苦しめることがある。このような場合、両親は自らでは制御できないような大いなる悪に曝されたためであることが多い。ラークシャサは人間よりはるかに早く成熟し、14歳より若く完全な大人として振る舞えるようになる。このように早く成熟するにもかかわらず、ラークシャサは死ぬまでに500年以上生きることがでる。死んだ後にその魂は転生のための新しい宿主を探し、この汚らわしき転生という忌まわしい輪廻を幾度となく繰り返し続けるのだ。

ラークシャサは森羅万象それぞれのクリーチャーは任ずるべき適した役割を持ち、自らの立場を理解し改善するために働くことによって成功を導くことになると思っている。ラークシャサは階級制度を善でも悪でもなく、純粋に実利上のものと捉えている。より高い階級のクリーチャーはその大きな力により尊敬されるべきであり、より下の階級のものには目上の人々が富や影響力を見つけられるように、より高い階級のことを掌握するための助力を喜んで動員されねばならない。

ラークシャサの社会には7つの階級が存在する。（回から最上位まで順に）パガラ、トレイターズ、ゴスタ（食事）、アフラ（新米）、ダーシャカ（従者）、パラデシ（ラークシャサ種）、ハキマ（王）、サムラタ（王の王）。ラークシャサの階級制度はラークシャサの社会全てだけではなく、生きとし生けるもの全てを包含する——ラークシャサのみがダーシャカ以上の地位に到達できるにも関わらず。

ラークシャサは神は彼ら自身を凌駕する力を持っていることを渋々認めているが、ほとんどのラークシャサは総じて神性という概念を小馬鹿にしている。神は確かに存在する最も強力な存在の一員だ。しかし力や野心を持つものや、稀に幸運な定命のものがラークシャサにとって神性を持つ存在に至るという例があまりに多いために、宗教的な敬意をそのようなクリーチャーに払うことはない。ラークシャサは現世から来世の存在への変移を、自らの底知れぬ潜在力の証、そして神性に至る第一歩として捉えている。そのため、種族としてラークシャサは神格を奉じることを否定している。しかし彼らは目的を果たすためならば、そのような無類の力ある存在の従者と手を組むことをためらいはしない。

ラークシャサの肌は肉体的な損傷に驚くほど耐性があり、ほとんどの武器による攻撃は無効化したり、その効果を劇的に弱めたりす

ることができる。しかしこの肌を貫通するほどの聖なる武器はラークシャサの生命にその一撃を届かせることができ、著しい損傷を与える。その結果ラークシャサがよく知られている場所では、敵の中にいるときに魔法を使って変装することに苦心している。

ラークシャサ・イモータルズ Rakshasa Immortals

ラークシャサ・イモータルズ（不死なるラークシャサ）は死すべき定めを免れるに至ったラークシャサである——彼らはもはや、ほとんどのラークシャサが堪え忍ぶ転生と再生の輪廻に束縛されることはなく、真に不死となる。芸術を完成させ狂気を使いこなすための永遠の人生を与えられたこれらのクリーチャーは、神の力に手を伸ばす。以下の一覧にこの世界で知られるラークシャサ・イモータルズを何体か示す（全てというわけではない）。その中でも、ラヴァナはもっとも強くもっとも年かさのものである。

- ・第二の吐息のアクシャ Aksha of the Second Breath
- ・歌う殺戮者ブンハ Bundha the Singing Butcher
- ・血を浴びるものカエラ Caera the Blood Bather
- ・神殺しドラジト Dradjit the Godslayer
- ・同族殺しフディマ Hudima the Kinslayer
- ・ヨタ、神のただ中で歩くもの Jyotah, He Who Walks Among the Gods
- ・夢の戦士クンカーナ Kunkarna the Dream Warrior
- ・獣使いミューシャ Mursha the Beastmaster
- ・魂を射抜くものオチカヤ Otikaya the Spirit Archer
- ・ブリハスタ、天と地の狭間にいる将軍 Prihastha, General Between Heaven and Hell
- ・ラヴァナ、始原にして終焉 Ravana, The First and Last
- ・復讐者スルパ Surpa the Avenger
- ・探索者ヴィヒシャ Vibhishah the Seeker
- ・冒涇者ザブハ Zabha the Desecrator

ラクシャサ：タータカ Rakshasa, Tataka

この背の高い、青い肌をした女性は逆向きになった手を持ち、不自然な特徴を持つ野生動物のような顔立ちをしている。

タータカ 脅威度 15 Tataka

経験点 51,200
LE／大型サイズの来訪者（原住、ラクシャサ、変身生物）
イニシアチブ＋3；感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋19

防御

AC 28、接触 13、立ちすくみ 24（＋3【敏】、＋1回避、＋15 外皮、－1 サイズ）
hp 225（18d10＋126）
頑健＋18、反応＋9、意志＋12
DR 15／善および刺突；SR 30

攻撃

移動速度 40 フィート；エア・ウォーク
近接 素手攻撃＝＋24／＋19／＋14／＋9（2d6＋7／19～20）、噛みつき＝＋19（1d8＋3）
接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート
特殊攻撃 ディテクト・ソウツ（DC24）、武勇の達人
擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中＋20）
常時：エア・ウォーク、トゥルー・シーイング
修得呪文（術者レベル 12 レベル；精神集中＋17）
6 レベル（3 回／日）：ヒール
5 レベル（6 回／日）：テレキネシス（DC20）、フレイム・ストライク（DC20）
4 レベル（7 回／日）：チャーム・モンスター（DC19）、ディメンジョン・ドア、フリーダム・オヴ・ムーヴメント
3 レベル（7 回／日）：ディスペル・マジック、ファイアーボール（DC18）、ヘイスト、レイジ
2 レベル（7 回／日）：アシッド・アロー、インヴィジビリティ、キュア・モデレット・ウーンズ、デス・ネル（DC17）、ミスディレクション
1 レベル（8 回／日）：コマンド（DC16）、シールド・オヴ・フェイス、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー、レイ・オヴ・エンフィールメント（DC16）
0 レベル（回数無制限）：アシッド・スブラッシュ、オープン／クローズ、ブリード（DC15）、プレスティディジティション、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、ライト、リード・マジック

基本データ

【筋】24、【敏】16、【耐】25、【知】13、【判】13、【魅】20
基本攻撃＋18；CMB＋26；CMD 40
特技《回避》、《強打》、《クリティカル強化：素手攻撃》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《迎え討ち》
技能〈威圧〉＋23、〈軽業〉＋18（跳躍＋22）、〈真意看破〉＋19、〈水泳〉＋18、〈生存〉＋16、〈知覚〉＋19、〈知識：宗教〉＋10、〈登攀〉＋17、〈はったり〉＋23、〈変装〉＋26；種族修正＋4〈はったり〉、＋8〈変装〉
言語 共通語、地獄語、地下共通語
その他の特殊能力 変身（人型生物いずれか；オルター・セルフまたはジャイアント・フォーム I）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体、2 体、巡視隊（3～6）
宝物 標準

特殊能力

武勇の達人（超常）タータカの素手攻撃は 2d6 ポイントのダメージを与える。タータカがモンク・レベルを得ているなら、タータカの素手攻撃ダメージかモンクの素手攻撃ダメージのいずれか高い方を使用する。ダメージ減少を克服する際、この素手攻撃は秩序にして悪の武器として機能する。
呪文 タータカは 12 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。タータカはソーサラーが通常使用できるものに加えて、クレリックの呪文リストから呪文を発動することができる。タータカに対しては、クレリック呪文を秘術呪文として扱う。

タータカ・ラクシャサはその種の中でもっとも捉えがたく、もっとも大きい。彼らは哲学者であり狂信者であり、ラクシャサ・イモータルの忠実な僕である。彼らは宗教を熟知しており、装飾品を身につけているために、人を墮落させ冒涇することに卓越している。彼らのようなラクシャサはその善行を無駄にし聖なる人々を殺すために、聖地や清浄な儀式を直接襲うこともある。タータカはラクシャサの信者を救済することを全ての信仰を軽視し、それらを公然とあざ笑い、生意気にも他のものを信仰するものであれば誰であれ襲いかかる。
しかしタータカ・ラクシャサは単なる熱狂者以上の存在である。彼らは若いときから武術の訓練を行う——モンクやその他の素手で戦うスタイルの体現者と同程度に、その打撃で骨を打ち砕くことができる。
一般的なタータカは全長 12 フィート（約 3.6m）、重量 1,300 ポンド（約 585kg）。

ラクシャサ：ダンダスカ Rakshasa, Dandasuka

この小さなクリーチャーは身なりがよく宝石で飾りたてた汚らしいノームに見えるが、その顔はほとんど全て口と牙で覆われている。

ダンダスカ 脅威度 5 Dandasuka

経験点 1,600

LE／小型サイズの来訪者（原住、ラクシャサ、変身生物）

イニシアチブ＋4；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋9

防御

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

hp 51（6d10＋18）

頑健＋5、反応＋9、意志＋6

DR 5／善または刺突；SR 20

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき＝＋8（1d6＋1、加えて“出血”）、爪（×2）＝＋8（1d4＋1）

特殊攻撃 出血（1d4）、ディテクト・ソウツ（DC15）、急所攻撃＋1d6

擬似呪文能力（術者レベル5；精神集中＋7）

1回／日：クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス

修得呪文（術者レベル2；精神集中＋4）

1レベル（7回／日）：ヴェントリロキズム（DC13）、チャーム・パースン（DC13）

0レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド（DC12）、デイズ（DC12）、ディテクト・マジック、ブリード（DC12）、メイジ・ハンド

基本データ

【筋】13、【敏】18、【耐】16、【知】13、【判】12、【魅】15

基本攻撃＋6；CMB＋6；CMD 21

特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》

技能〈隠密〉＋17、〈軽業〉＋10、〈真意看破〉＋10、〈知覚〉＋9、〈手先の早業〉＋10、〈登攀〉＋10、〈はったり〉＋15、〈変装〉＋19；種族修正

＋4〈はったり〉、＋8〈変装〉

言語 共通語、地獄語、地下共通語

その他の特殊能力 変身（人型生物いずれか；オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2体、または殺人集団（3～10）

宝物 標準

特殊能力

呪文 ダンダスカは2レベル・ソーサラーとして秘術呪文を発動する。

ラクシャサの中で「囃むもの」として知られるダンダスカは密偵や暗殺者としての役割を担う。彼らはラクシャサの随行員や秘密のネットワークの一部として現れることが多い。操り殺すために生まれた彼らは、その仕事を楽しみ血を見ることで喜ぶ。そのため、ダンダスカは敵を操り犠牲者をばらばらにするといった自らの仕事を、楽しげに笑いながらこなす。

ダンダスカは皆じっとしていることができず精力的だ。彼らは活動と娯楽を強く望んでおり、伝統的な報酬として病人や狂人を好む。ダンダスカのいたずらが犠牲者に楽しまれることは滅多にない。

ひどい飢えが非常に活動的なダンダスカの肉体を苦しめると、このクリーチャーは人型生物の肉と血を強く求める。そのような血が

流れると、ダンダスカはしばしばその汚らわしき欲求を押さえることができなくなる。血のついた刃を舐め、こぼれた血を舌ですくい、戦闘でより戦術的に優れた選択肢を犠牲にして倒れた敵をかじることさえある。ダンダスカは必要なときには他の肉でも我慢するが、常に人型生物の肉を好む。

殺害と騒乱のみがダンダスカの任務というわけではない。より強力なラクシャサは使者や従者として、仲間にダンダスカを派遣する。その通常は無秩序な性向にもかかわらず、彼らは約束を違えた場合の恐ろしい結果をほのませるだけで、愛想良く信頼を得て交渉を行う。ダンダスカの交渉役は有利な結果に到達できない場合には何とかしてこの難局を切り抜ける。同様に仲間のラクシャサに派遣された従者のダンダスカは、自らのできる限りの忌まわしき手段を抑え込む。だが、その雇い主は彼らを面白がり、不満を感じさせることをよとしてしているのだ。しかしダンダスカがあまりにも喜び続けることには、注意しなければならない。というのは、彼らはある人が死ねばいいというくだらない願いのような、不用意な悪口を言うためによけいな注目を浴びることで知られているためだ。

ダンダスカの欲望は娯楽や食料から富にまで渡る。ダンダスカは皆、快適で出来のよい衣服、ピカピカのおもちゃをこよなく愛する。そのほとんどはばかばかしい見た目にならない程度にできるだけ多く宝石を身につけ、紐を交差させるものもある。ダンダスカは全長3フィート（約90cm）、重量55ポンド（約24.8kg）。

ラクシャサ:マハラジャ Rakshasa, Maharaja

非の打ち所のない装いと風変わりな宝飾品で着飾ったこの不浄のものは、その表裏が逆になった手に華美なサーベルを持っている。

マハラジャ 脅威度 20 Maharaja

経験点 307,200
LE／中型サイズの来訪者（原住、変身生物）
イニシアチブ + 13；感覚 全周囲視覚、暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 31

防御
AC 37、接触 24、立ちすくみ 27（+ 4 反発、+ 9 【敏】、+ 1 回避、+ 13 外皮）
hp 310（20d10 + 200）
頑健 + 16、反応 + 21、意志 + 18
DR 20／善および刺突；SR 35

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 30 フィート（良好）
近接 + 3 ファルシオン = + 31／+ 26／+ 21／+ 16（2d4 + 15／15～20）、噛みつき（× 4） = + 23（1d6 + 4）
特殊攻撃 ディテクト・ソウツ（DC29）、追加イニシアチブ
擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中 + 27）
常時：コンプリヘンド・ランゲージズ、タンズ
回数無制限：クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス
1 回／日：ドミネイト・モンスター（DC28）
修得呪文（術者レベル 18 レベル；精神集中 + 27）
9 レベル（4 回／日）：ウィアード（DC28）
8 レベル（6 回／日）：グレーター・シャドウ・エヴォケーション、マインド・ブランク
7 レベル（7 回／日）：グレーター・シャドウ・カンジュレーション、スペル・ターニング、マス・インヴィジビリティ
6 レベル（7 回／日）：グレーター・ディスペル・マジック、トゥルー・シーイング、マス・サジェスチョン（DC25）
5 レベル（8 回／日）：フィーブルマインド（DC24）、バйлフル・ポリモーフ（DC24）、マインド・フォッグ（DC24）
4 レベル（8 回／日）：スクライミング、チャーム・モンスター（DC23）、ディメンジョン・ドア、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ
3 レベル（8 回／日）：ヴァンピリック・タッチ（DC22）、サジェスチョン（DC22）、ディスペル・マジック、ノンディテクション
2 レベル（8 回／日）：シー・インヴィジビリティ、ダークネス、ノック、ミスディレクション（DC21）、レジスト・エナジー
1 レベル（9 回／日）：アイデンティファイ、ヴェントリロキズム（DC20）、チャーム・パースン（DC20）、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー
0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク、ゴースト・サウンド、デイズ（DC19）、ディテクト・マジック、ブリード（DC19）、プレスティジジテーション、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック

基本データ

【筋】 27、【敏】 28、【耐】 30、【知】 25、【判】 22、【魅】 29
基本攻撃 + 20；CMB + 28；CMD 52
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《クリティカル強化：ファルシオン》、《呪文音声省略》、《呪文高速化》、《呪文動作省略》、《戦闘発動》、《ホバリング》、《迎え討ち》
技能（威圧） + 30、〈隠密〉 + 30、〈軽業〉 + 27（跳躍 + 31）、〈鑑定〉 + 25、〈交渉〉 + 30、〈真意看破〉 + 27、〈知覚〉 + 31、〈知識：貴族、宗教、神秘学、歴史〉 + 25、〈呪文学〉 + 25、〈はったり〉 + 35、〈飛

行〉 + 31、〈変装〉 + 30；**種族修正** + 4（はったり）、+ 8（変装）、+ 4（知覚）
言語 共通語、地獄語、地下共通語、奈落語；コンプリヘンド・ランゲージズ、タンズ
その他の特殊能力 変身（人型生物いずれか；オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず
編成 単体
宝物 × 2（+ 3 ファルシオン、その他の宝物）

特殊能力

追加イニシアチブ（超常） 遭遇が始まる際、マハラジャはイニシアチブを 2 回ロールする。マハラジャは 2 つの内高い方のイニシアチブ値で通常通り行動する。低い方のイニシアチブ値では、マハラジャは 1 回の標準アクションを行うことができる。
呪文 マハラジャは 18 レベル・ソーサラーとして秘術呪文を発動する。

全てのラクシャサは力を求めるが、この飢餓感は強迫観念以上のものとなっているものもある。これは生まれながらに持つ権利なのだ。ラクシャサ達に伝えられた伝説では、マハラジャのことが語られている——このラクシャサが行った略奪や残忍な行為によって彼らは同種の他のものよりも高みに至り、様々な神話や寓話、訓話を体現した、獣頭のフィードに転生することになったのだと。下位のラクシャサから尊敬と恭順を集めるに相応しい存在であるマハラジャは、ラクシャサという種族の中に 1 つの感情を想起させる。すなわち、恐怖である。

マハラジャ・ラクシャサは大いなる力と影響力を持つラクシャサがサムラタ（ラクシャサの社会的で精神的なカースト制における高位）の一員として何度かの生を過ごした後に現れる。ラクシャサがマハラジャの地位に昇ると、同種のもの達はそれに気づき、この若いマハラジャに仕えるために遠く広範な地域から彼の元に訪れる——若いときからその支持を得ようと願うのだ。マハラジャの誕生は大きなチャンスが迫っていることを意味する。マハラジャは危険な宿命を全うしたり、ラクシャサの永久の国を見つけたり、神聖なる即位を経験したり、大いなる敵を撃退してその領域を奪ったりといったことを行う。彼らは領土を広げるために、要求に従いしばしばその副官や従者に領土を十分な大きさに切り分け配布する。マハラジャが 100 年の間に何体も現れるというのは、極端に珍しいことだ。

マハラジャの力と影響力はあまりに大きく、その人生はあまりに長い。それ故にほとんどの時間を労苦の贅沢を楽しむことに費やす。軍隊を操ることも下級のラクシャサの策謀を操ることもしない時には、贅沢の中で無気力に、従者（魅了ないし支配した人型生物であることが多い）で最も美しいものたちに囲まれていることが多い。

マハラジャの棲み家は一般に豪奢で退廃的な大邸宅である。何十年か何百年の活動の後、金のフィリグリーを円柱に、ラクシャサの神話と伝説が彫り込まれた巨大な浮き彫りの彫刻を壁に飾る。長椅子よりも、珍しい羽毛を詰め珍しいクリーチャーの皮から造られた豪華な枕を調度品として使用し、敗北した為政者の冠、滅んだ国の財宝、失敗した副官の頭部といった、何百年もの暴虐における戦利品を全て壁にかけている。

しかしマハラジャの素晴らしい経験と力があるからといって、脅威が存在しないとか無視できるというものではない。不忠の従者や力ある王、野心を持つ対抗馬やおせっかいな冒険者などが皆、マハラジャの支配に挑戦しようと現れるかもしれない。これに抗するため、マハラジャは自身の安全を確保するために不正なやり方を取る。それは暗殺であったり偽りの噂であったり、脅威を探し出すための幻影の影武者であったりする。攻撃を警戒し広い支配地域を持つほとんどのラクシャサ・マハラジャは人里離れた宮殿や豪華な砦をいくつもっており、それらを終わること無く旅して回るのだ。

ラークシャサ・ラジャヒラージャ Rakshasa Rajadhirajas

それぞれのマハラジャは固有の存在であり、その進化の過程はそれ以前の全てとは異なる力と弱点を与える。その人生を超えて、その生き方は無数の教訓を教え独自の力を与える。一般的なマハラジャは幻術、占術、力術の達人である。他の様々な技術、例えば召喚術や死霊術を体得しているマハラジャもいる。マハラジャが有害な力を育て続けるに従い、その力は同種のものさえも凌駕する。最終的には、王の中の王、ラジャヒラージャの位を継承することもある。

マハラジャがそうである以上に、ラジャヒラージャは固有の存在である。ラジャヒラージャのCRが21を下回ることはない——ほとんどのものは標準のマハラジャを超える、追加の種族ヒット・ダイスを持つ。追加の種族ヒット・ダイス1つごとにこのラークシャサのCRは+1ずつ増加し、それに伴い有効ソーサラー術者レベルが+1ずつ増加し、ラークシャサ個々の目的や哲学に応じて以下のような新しい擬似呪文能力を得る。自らが空間と時の達人となることを望んだラジャヒラージャは、1日3回グレーター・テレポートを使用するか1日1回タイム・ストップを使用する能力を得ることがある。一方自らを変質の達人と見なすものは、1日1回シェイプチェンジを使用するか回数無制限でポリモーフを使用する能力を得ることがある。戦の達人はその代わりに追加のダメージを与える擬似呪文能力を得るだろう。このラークシャサが得る新しい擬似呪文能力の種類は8レベルないし9レベル呪文であれば1日1回とし、5～7レベルであれば1日3回使用でき、5レベルを下回る場合には回数無制限として選択すること。しかしこれらのガイドラインでさえ、君がずっと面白いラジャヒラージャを作る際に適合するように変えてしまっても構わない。

転生の周期と淡い記憶はラジャヒラージャに、この周期における生と死を操る明確な力を与える。ラジャヒラージャはその転生の技術を、他のクリーチャーの周期を変えるために使用することもできる。その結果、全てのラジャヒラージャは他の能力に加えて、以下に示す特別な能力を獲得する。

転生(超常): 1日に1回標準アクションとして、ラジャヒラージャはリインカーネイト呪文を使用したかのように死んだクリーチャーに命を呼び戻すことができる。通常とは異なり、この目標は死後1日以内でなければならず、[即死]効果によって殺されたものでも構わない。このクリーチャーに生命を呼び戻す他の効果と同様、転生しようとしているクリーチャーが望むのなら転生しないことを選択することができる。しかしこの効果が起きることが許可されたなら、まるでトゥルー・リザレクションによって新しい形態に返されたかのように、完全な状態で命が戻される。戦闘で彼ら自身の仲間を殺し、それからその仲間に新しい肉体で戦いを続けさせるためにこの能力を使用するラジャヒラージャもいる。この効果により与えられた新しい形態は死亡したクリーチャーの元のサイズの1段階のサイズ以内のもののみである——この新しい肉体の正確な形態はラジャヒラージャによって選択される。新しい肉体における肉体能力値の修正を決定するガイドラインとして、リインカーネイト呪文のCore Rulebookに掲載された結果を用いること。

ラークシャサ:マライ Rakshasa, Marai

質のよいローブを着たこの素早いフィンドは、その腕に色とりどりの6匹の毒蛇をまとわせている。そして長く二股に裂けた舌が牙の生えた口から伸びている。

マライ 脅威度 8 Marai

経験点 4,800

LE／中型サイズの来訪者（原住、ラークシャサ、変身生物）

イニシアチブ＋5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋10

防御

AC 21、接触 16、立ちすくみ 15（＋5【敏】、＋1回避、＋5外皮）
hp 94（9d10＋45）

頑健＋8、反応＋11、意志＋9

DR 10／善および刺突；SR 23

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき（×7）＝＋14（1d4＋2、加えて“混乱”）

遠隔 エネルギーの矢（×6）＝＋14 接触（1d8、加えて“特殊”）

特殊攻撃 ディテクト・ソウツ（DC18）、エネルギーの矢

修得呪文（術者レベル5；精神集中＋9）

2 レベル（5 回／日）：インヴィジビリティ、スコーチング・レイ

1 レベル（7 回／日）：ジャンプ、チャーム・パースン（DC15）、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：オープン／クローズ、ゴースト・サウンド（DC14）、ディテクト・マジック、ブリード（DC14）、メイジ・ハンド、リード・マジック

基本データ

【筋】14、【敏】21、【耐】20、【知】11、【判】13、【魅】18

基本攻撃＋9；CMB＋11；CMD 27

特技《回避》、《呪文音声省略》、《呪文動作省略》、《鋼の意志》、《武器の妙技》

技能《軽業》＋14（跳躍＋18）、〈真意看破〉＋12、〈知覚〉＋10、〈知識：神秘学〉＋8、〈登攀〉＋7、〈呪文学〉＋8、〈はったり〉＋20、〈変装〉＋16；種族修正＋4〈はったり〉、＋8〈変装〉

言語 共通語、地獄語、地下共通語

その他の特殊能力 変身（人型生物いずれか；オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、カルト（3～12）

宝物 標準

特殊能力

エネルギーの矢（変則）1d4 ラウンドに1回、機会攻撃を誘発する標準アクションとして、マライの腕にいる6匹の蛇それぞれが最大距離60フィートのエネルギーの矢を吐き出すことができる。それぞれの矢は1d8ポイントのダメージを与え、目標がDC19の頑健セーブで抵抗に失敗すると、以降に説明する追加の効果を及ぼす。

青紫の毒蛇：[力場] ダメージに加え、伏せ状態になる。

赤紫の毒蛇：[電気] ダメージに加え、1ラウンドの間よろめき状態になる。

紅の毒蛇：[火] ダメージに加え、着火する（1d4、DC19）。

彩緑の毒蛇：[酸] ダメージに加え、1ラウンドの間吐き気がする状態になる。

空色の毒蛇：[音波] ダメージに加え、1ラウンドの間朦朧状態になる。

紫の毒蛇：[冷氣] ダメージに加え、1d4ラウンドの間不調状態になる。

混乱（超常）（実際の口か腕にまとわせた蛇のいずれのものであれ）マライの噛みつきを受けたクリーチャーはDC19の意志セーブを行わねばならず、失敗すると1ラウンドの間混乱状態になる。セーブDCは【耐久力】に基づいている。

呪文 マライは5レベル・ソーサラーとして秘術呪文を発動する。

マライは第一に異常な呪文の使い手であり、第二に汚らわしき墮落に誘うものである。神秘的な学問の保存でその欲望を満足することができるなら、ほとんどのマライは他のラークシャサの陰謀に内側で関与する。単独のマライが他の呪文の使い手の元に留まるために、新参者の魔法使いの振りをしていることもある。マライが成功したなら、その主人はすぐに従者になるか死んでしまう。

新しい魔法的な発見の可能性はマライを駆り立てる。道徳心や同情がこのフィンドの経験を押さえつけることはない。マライはラークシャサの本当の生体を知らない定命の者を拷問し搾取することを好む。そして英雄気取り（特に自分達のねぐらに侵入してきた者たち）に魔法の力を行使することにこの上ない喜びを感じるのだ。しかしこのようなゲームは、相手がマライの危険に気づいていないか少なくとも対抗することができない場合においてのみ、マライの娯楽として供される。

マライは全長6フィート（約1.8m）で、重量は160ポンド（約72kg）。その蛇のような腕は巧みに動かすことも武器を装備することはできない。そのため手先の素早さが必要となる仕事をするときには、一般に人型生物の姿をとる。そのようなことができないマライは、そのような作業を行うためにメイジ・ハンドのような初級秘術呪文に頼らねばならない——そうでなければ、おそらく奴隷や魅了した仲間をその目的に使用するだろう。

ラークシャサ: ラクタヴァーナ Rakshasa, Raktavarna

初めはきらきら光る捻れた宝石で飾られた剣に見えたが、恐ろしい赤い目を持つ蛇にその姿を変えた。

ダメージを受けるたびに、モディファイ・メモリー効果によって、犠牲者はラクタヴァーナと会う前の1分間のことを忘れてしまう。これはラクタヴァーナが見えなくなるか物体形態になるまで続く。このセーブDCは【耐久力】に基づいている。

煙、血、黄金から構成されるラクタヴァーナはもっとも小さいラークシャサだ——彼らは人型生物から生まれたわけではなく、これまでの具現化に完全に失敗し、そのため蛇の卵から再誕したラークシャサの魂から作られている。

この恐ろしい存在は社会の中を、外国から武器や奇妙な品物として手から手へと渡り歩く。また好奇心に誘われて家から交易人や使者に持ち出されたり、捧げ者として指導者に差し出されたりすることもある。このようにしてラクタヴァーナが世界中の権力の中にはいることができれば、彼らが見たものをその汚らしい主人も知ることとなる。ラクタヴァーナの主人への隷属は主人が解放するか(より一般的な)主人の死によってのみ解放される。主人がいないことほどラクタヴァーナをうろたえさせるものはほとんどなく、このように漂流しているときには、できる限り早く主人の代わりを捜す。

7レベルで秩序にして悪の《上級使い魔》を修得した呪文の使い手は、ラクタヴァーナを使い魔として獲得できる。

ラクタヴァーナ 脅威度 2 Raktavarna

経験点 600

LE / 超小型サイズの来訪者 (原住、ラークシャサ、変身生物)

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック; 〈知覚〉 + 9

防御

AC 17、接触 15、立ちすくみ 14 (+3 【敏】、+2 外皮、+2 サイズ)
hp 22 (3d10 + 6)

頑健 + 3、反応 + 6、意志 + 4

DR 5 / 善または刺突; SR 17

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = +8 (1d4 - 2、加えて“毒”)

特殊攻撃 ディテクト・ソウツ (DC13)

擬似呪文能力 (術者レベル 6; 精神集中 + 8)

常時: コンプリヘンド・ランゲージズ

1 回/日: サジェスチョン (DC15)、チャーム・パースン (DC13)

1 回/週: コミューン (術者レベル 12 レベル、6 つの質問)

基本データ

【筋】 7、【敏】 16、【耐】 15、【知】 12、【判】 13、【魅】 14

基本攻撃 + 3; CMB + 4; CMD 12 (足払いされない)

特技《鋭敏感覚》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 17、〈真意看破〉+ 9、〈水泳〉+ 6、〈脱出術〉+ 6、〈知覚〉+ 9、〈登攀〉+ 9、〈はったり〉+ 12、〈変装〉+ 16; 種族修正 + 4 〈はったり〉、+ 8 〈変装〉

言語 共通語、地獄語、地下共通語; コンプリヘンド・ランゲージズ

その他の特殊能力 主の目、変身 (超小型の生きている物体)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、または廃墟 (3 ~ 10)

宝物 標準

特殊能力

変身 (超常) 全ラウンド・アクションとして、ラクタヴァーナその姿を手にとるほどの物体 (ほとんどの場合、装飾用の明かりや片手武器、財宝のかけらなど) 伸す型をとることができる。こほラークシャサがこの形態で動かないなら、発見されていたとしても〈隠密〉判定を試みることができる。いつまでもこの物体形態を動かことなく続けることができるが、なんらかのアクションを行うとその真の姿が明らかになる。

主の目 (超常) ラクタヴァーナは標準アクションとして、自らの主人にクリーチャー 1 体を指定することができる。ラクタヴァーナが呪文の使い手の使い間なら、その主人は自動的にこの呪文の使い手となり、ラクタヴァーナが変更することはできない。全ラウンド・アクションとして、ラクタヴァーナの主人はラクタヴァーナの目を通して世界を見通すことができる。主人はこのリンクを維持しているラウンドの間精神集中をしなければならない。主人の視覚はこのとき抑止されており、ラクタヴァーナの暗視、ディテクト・マジック、通常の視界を使用して世界を見通すことができる。この能力に距離制限はなく、次元界の境界をまたいでさえ機能する。主人がこの能力を使用している間にラクタヴァーナが殺された場合、主人は 1d4 ラウンドの間朦朧状態となる (セーブなし)。

毒 (超常) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健・DC13; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【判】、加えてモディファイ・メモリー; 治療 1 回のセーブ成功。犠牲者がこの“毒”から【判断力】

ラットフォーク Ratfolk

この鼠に似た小さな人型生物は、ヒゲの生えた鼻面をひくつかせ、尖った耳と長い革でできた尾を持つ。

ラットフォーク 脅威度 1/3 Ratfolk

経験点 135

ラットフォークの1レベル・エキスパート

N／小型サイズの人型生物（ラットフォーク）

イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋9

防御

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

頑健＋0、反応＋2、意志＋2

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ダガー－1（1d3－2／19～20）

遠隔 ライト・クロスボウ＋3（1d6／19～20）

特殊攻撃 群がり

基本データ

【筋】6、【敏】15、【耐】11、【知】14、【判】10、【魅】9

基本攻撃＋0；CMB－3；CMD 9

特技《技能熟練：知覚》

技能〈鑑定〉＋6、〈交渉〉＋3、〈真意看破〉＋4、〈製作：錬金術〉＋8、〈生存〉＋4、〈装置無力化〉＋6、〈知覚〉＋9、〈動物使い〉＋3（げっ歯類に対して＋7）、〈魔法装置使用〉＋11；**種族修正**＋2（製作：錬金術）、＋4 げっ歯類に影響を与える〈動物使い〉、＋2〈知覚〉、＋2〈魔法装置使用〉

言語 共通語

生態

出現環境 暑熱／砂漠または都市

編成 単体、2 体、小さな群れ（3～12）、または共棲集団（13～100）

宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ライト・クロスボウとボルト 20 本、ダガー、その他の宝物）

特殊能力

群がり（変則） ラットフォークは共同して生活し、闘うことに慣れており、自らの利益になり敵の損失となるように敵に群がることに適応している。ラットフォークは2体まで同時に同じマス目を占めることができる。同じマス目にいる2体のラットフォークが同じ敵を攻撃した場合、彼らはお互い反対に位置する2つのマス目にいるかのように、敵を挟撃しているとみなす。

ラットフォークはげっ歯類に似た小型の人型生物で、しばしば放浪の交易隊商や、あるいはスラムや下水道、その他の望ましからざる都市区画の居住地に住んでいるのを見られる。生来のいじくり屋であり溜め込み屋であるラットフォークの多くは、抜け目のない商人、闇市場とバザールの移り変わる同盟関係を注意深く遊泳する抜け目のない商人である。金銭よりも興味深いアイテムを蓄えることを愛し、単なる貨幣ではなくより多くの安びか物を自らの宝物庫に加えるために交易を行おうとする。

ラットフォークは非常に共同的であり、宝物庫を隠したり危険なときに逃げ込むことができる隠された裂け目が多い大きな居住地に住み、地下のトンネルや下町のみっしりと詰め込まれた安アパートに引かれる。あらゆる種類の通常のげっ歯類と同様に、その大家族と親類のネットワークに強い絆を感じており、混沌たる調和の中で生活し、脅かされた場合はお互いを守るために猛烈に戦う。

ラットフォークは一般に身の丈4フィート、体重80ポンド。他の人型生物は彼らのげっ歯類の特徴を嫌うことを知っているため、都市ではしばしばローブを着て姿を隠す。

ラットフォークのキャラクター

ラットフォークは、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。ラットフォークは、以下の種族特性を有している。

－2【筋力】、＋2【敏捷力】、＋2【知力】：ラットフォークは機敏で賢いが、肉体的には弱い。

小型：ラットフォークは小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに＋1のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に－1のペナルティ、〈隠密〉判定に＋4のサイズ・ボーナスを得る。

暗視：ラットフォークは闇の中でも60フィートまで見通すことができる。

鑄掛け屋：ラットフォークは〈製作：錬金術〉、〈知覚〉、〈魔法装置使用〉判定に＋2のボーナスを得る。

げっ歯類との共感：ラットフォークはげっ歯類に影響を及ぼすために行う〈動物使い〉判定に＋4のボーナスを得る。

群がり：上記参照。

言語：ラットフォークは、プレイ開始時に共通語を修得している。高い【知力】を持つラットフォークは以下から追加の言語を選択できる：アクロ語、竜語、ドワーフ語、ノール語、ノーム語、ゴブリン語、ハーフリング語、オーク語、地下共通語。

ラマッス Lammasu

この威厳のあるクリーチャーの胴体は獅子であり、両翼は鷹であり、相貌は賢い人間の男である。

ラマッス 脅威度 8 Lammasu

経験点 4,800

LG / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 15

オーラ マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル (20 フィート)

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 20 (+ 1 【敏】、+ 11 外皮、- 1 サイズ)

hp 94 (9d10 + 45)

頑健 + 11、反応 + 9、意志 + 8

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 爪 (× 2) = + 14 (1d8 + 6)、翼 (× 2) = + 9 (1d6 + 3)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかき (爪 (× 2) + 14、1d8 + 6)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル; 精神集中 + 11)

3 / 日ーグレイター・インヴィジビリティ

1 / 日ーディメンジョン・ドア

クレリック準備呪文 (術者レベル 7; + 9 遠隔接触)

3 レベル (4 / 日)ーキュア・シリアス・ウーンズ、シアリング・ライト

2 レベル (7 / 日)ーレッサー・レストレーション、レジスト・エナジー、キュア・モデルット・ウーンズ

1 レベル (7 / 日)ーコマンド (DC13)、プレス、キュア・ライト・ウーンズ、ディテクト・イーヴル、ディヴァイン・フェイヴァー

0 レベル (回数無制限)ーディテクト・マジック、ディテクト・ポイズン、ガイダンス、ステイビライズ、メンディング、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、レジスタンス

一般データ

【筋】23、【敏】12、【耐】21、【知】16、【判】17、【魅】14

基本攻撃 + 9; CMB + 16; CMD 27 (31 対足払い)

特技《物質要素省略》B、《無視界戦闘》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《神速の反応》、《強打》

技能<交渉> + 11、<飛行> + 11、<知識：神秘学> + 12、<知覚> + 15、<真意看破> + 12

言語 天上語、共通語

生態

環境 温暖な砂漠

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

呪文 ラマッスは 7 レベル・オラクルとして呪文を発動するが、オラクルの持つ他のクラス能力は得ない。ラマッスは発動する呪文のあらゆる信仰焦点具、物質要素を無視する。

ラマッスは弱者と、油断なく悪に目を光らせる勇者の保護者である。これらの高貴なクリーチャーは倒壊した砂漠の廃墟やほかの僻地で暮らし、そこで辛抱強く闇の勢力と戦い、そのような地に隠れ潜む悪から彼にとっての下級の種族を守ろうとしている。

これらの有翼の番人のほとんどは賢くその地で悪をなそうとする者への知識が豊かであるが、多くの種族はラマッスから尊大さ、頑迷さ、そして皮肉の籠った侮辱を感じ取り、彼らの居丈高な態度と振る舞いに腹を立てる。そのような反応はただ善行をなし弱き者たちを手助けしようとしているこの誉れ高いクリーチャーを混乱させ、時に侮辱することになる。他の種族が悪と戦闘しているのを目撃したラマッスは、典型的に彼らに対してより共感を示すようになり、彼らと対等に対話するようになる。善の属性のクリーチャーが自らの技を示し態度の違いを克服すれば、その者はこれらの威厳の

ある存在と既知を得られ、高貴な本当の仲間と、悪を打ち倒そうとする者にとって計り知れないほど貴重な財産を得たことに気付くだろう。

ラマッスは自身の理念に賛同してくれる者に対して極めて父親らしく振る舞い、行動するものに実戦経験をもたらししてくれる。これは賛同者を強固にすることもあるが、ラマッスを知る者は彼らは過保護すぎることを知っている。ラマッスは犠牲が勝利をもたらすであろう場合、危機に瀕している者を守るため自ら命を投げ出す。大抵のラマッスは体長 8 フィートで体重はおおよそ 900 ポンド。

リザード Lizard

リザード：ジャイアント・ゲッコー Lizard, Giant Gecko

このすべすべした鱗を持つ馬鹿でかいリザードは、遠くから獲物を見据えるのに向いた大きく盛り上がった目と肉付きのよい足、そして歯の多い口を持っている。

ジャイアント・ゲッコー（巨大ヤモリ）脅威度 1 Giant Gecko

経験点 400

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 6；感覚 夜目；〈知覚〉 + 6

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（+ 2 【敏】、+ 2 外皮）

hp 11（2d8 + 2）

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき = + 2（2d4 + 1）

基本データ

【筋】13、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】14、【魅】7

基本攻撃 + 1；CMB + 2；CMD 14（対足払い 18）

特技《イニシアチブ強化》

技能〈知覚〉+ 6、〈登攀〉+ 21；種族修正 + 8 〈登攀〉

その他の特殊能力 巧みな登攀

生態

出現環境 暑熱／森林または山岳

編成 単体、2 体、または果（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

巧みな登攀（変則） / Expert Climber ゲッコーの足は、例えツルツルであろうと垂直であろうと、事実上どのような面であっても登攀できるようになっている。これにより、ゲッコーはスパイダー・クライム呪文の肉体版の効果を常に受けているものとして扱われる。

これらのリザードのほとんどは大人しく、犬猫より大きいクリーチャーを攻撃するのを避ける。彼らは臆病だが非常に好奇心の強いクリーチャーで、単に調査するためのためにずっと大きなクリーチャーに近づくことも多い。もちろん、ジャイアント・ゲッコーは自分を十分に守ることができ、逃げられない場合にはこのリザードに暴力を振るおうとするクリーチャーに噛みつく。

ジャイアント・ゲッコーを護衛用の獣として用いる人型生物もいる。より小さい人型生物（特にゴブリン）はこのクリーチャーを乗騎として使用することさえあり、卓越した登攀技術を活かして不可能に思える位置や角度から攻撃することで優位に立とうとする。ジャイアント・ゲッコーは鼻先から尾まで 8 フィート（約 2.4m）で、重量は 120 ポンド（約 54.4kg）。ジャイアント・ゲッコーの色は非常に多岐にわたるが、その多くは灰がかかった緑の類いである。

リザード：ジャイアント・カメレオン Lizard, Giant Chameleon

この鱗を持つリザードは背景にほとんど溶け込んでしまう。その目は互いに独立の方向に向いている。

ジャイアント・カメレオン 脅威度 3 Giant Chameleon

経験点 800

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 6；感覚 夜目；〈知覚〉 + 4

防御

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

hp 34（4d8 + 16）

頑健 + 8、反応 + 6、意志 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき = + 6（2d6 + 4）または舌 = + 5 接触（つかみ）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート（舌は 15 フィート）

特殊攻撃 舌、引き寄せ（舌、5 フィート）

基本データ

【筋】16、【敏】15、【耐】18、【知】2、【判】11、【魅】7

基本攻撃 + 3；CMB + 7（組みつき + 11）；CMD 19

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》

技能〈隠密〉+ 18（+ 28 動かない間）、〈知覚〉+ 4、〈登攀〉+ 15；種族修正 + 12 〈隠密〉（+ 22 動かない間）

生態

出現環境 暑熱／森林および山岳

編成 単体、2 体、または混成の群（3 ～ 6）

宝物 なし

特殊能力

舌（変則） ジャイアント・カメレオンはその舌を用いて敵をつかみ、口まで犠牲者を引き寄せることができる。この舌攻撃は 15 フィートの間合いを持つ。この攻撃はダメージを与えないが、クリーチャーを掴むことができる。ジャイアント・カメレオンがこの用途で舌を使用している間、組みつき状態にはならない。

この大きなリザードは肌の色を環境に合うように変えてしまう能力を持つ。ジャイアント・カメレオンは通常全長 11 フィート（約 3.3m）で、重量は 160 ポンド（約 72.5 ポンド）。

リノーム Linnorm

リノームは世界の北方にすむ危険な原始のドラゴンで、自分より劣ったクリーチャーと見なした存在を憎み、不幸な犠牲者に可能な限り害を及ぼそうとする。一般的なりノームは巢に骨と財宝を巨大な山として掃き集める。彼らはさらにまずいことに、留まるところを知らない貪欲さとたちの悪い大食らいという野蛮な生態を備える。リノームほど厚かましく残忍なクリーチャーがほとんどいないということに、多くの人が感謝している。

リノームはトゥルー・ドラゴンではない。しかし彼らは事実として圧倒的な臂力と恐るべき力を持ち、しばしば相対する真なるドラゴンと残忍性で肩を並べる。その強靱な体躯はより小さな敵をあつさり打ち砕き、リノームの毒持つ噛みつきを感じたもののほとんどは、その恐るべき毒の物語を伝えるほど長く生きられなかった。リノームの肉体は鱗と欠けた翼を持つが、信じられぬ程軽々と彼らは空を飛び回り、魚が水を泳ぐかのように簡単に進む技を獲得している。

一般のリノームが全て持つ肉体の力、毒、恐るべきプレス攻撃以上に、この獣はみな、最後の守りを備えている——断末魔の呪いである。精神に現れるこの強力な病気は様々な形をとるが、常にリノームを打ち倒そうとしたものに対する恐るべき報復として放たれる。この呪いはリノームを見守り、リノームを破壊を愛するペットと見なししていた邪神から与えられたものだ理論立てるものもいる。またその一方で、リノームの呪いはこのモンスターの最初の一体はやってきたフェイの太古の世界へのつながりを最も緊密に残しているからだと信じるものもいる。

より知性の優れたトゥルー・ドラゴンとはしばしばリノームを大いに蔑む。彼らは時期尚早に生まれた獣だと考え、彼らと関係するものすら認めようとしないこともある。リノームはこの問題にほとんど感情を抱かず、その縄張りに足を踏み入れようとするれば、他のクリーチャーに対する場合と同様に、直ちに老若問わずドラゴンと戦う。この単純な考え方は大規模な包囲戦や小さな集団での連携さえ難しくさせる。そのためリノームはほとんどいつでも単体で行動し、可能な限り多くの旅人を襲うために広大な縄張りの中で独立に狩りを行う。リノームは長い人生の中で一度だけ伴侶を探す。その結果、雌は多くとも6つまでのいくつかの卵を産み落とす。それらの卵の内、たった1つだけが生き残る——最初に生まれた雛は、直ちに他の生まれていない兄弟姉妹を喰らってしまうのだ。

その破壊を好む気質にも関わらず、リノームは通常比較的離れた地域に住み、世界の最北の地から遠く離れて彷徨うことはない。彼らはほとんどの知性あるクリーチャーに例外なく嫌われ恐怖されており、この孤立した地域に住む性質は彼らが生き残る助けとなっていることは間違いない。リノームは悪質で容赦がないが、彼らは組織を持たないが故にその存在を根絶やしにしようと探索する襲撃者の一団を受け入れる余地がある。しかし、このような一団は本当に印象的な人物で構成されている必要があるだろう。大抵、リノームはついに忍耐が途切れて大暴れる時になるまで、その悪意を煮詰めながら、何百年もの間自らが選んだ場所を破壊することなく住み続ける。ときに、リノームがすぐ近くで眠っていることに全く気付いていない村があることもあるが、通常そのような居住地は「彼らのリノーム」に囲まれていることを示す伝統や伝説を持つ。リノームは何百年もの間冬眠をするため、短い生涯を持つ人型生物で構成された村では面白い物語に過ぎないものであると、その手の昔話は受け取られているかもしれない。しかしリノームが目覚めると、その真実を疑うことはできなくなる。

リノームは多くの差を持つ多様な種に別れているが、恐ろしく強力で野蛮な存在であるという点は共通している。彼らは単体で肉に興じる。人型生物のような知的なクリーチャーがすぐに姿を見せない場合、通常山羊などの山に住む動物を喰らう。リノームは溪谷に潜み、宝の山の近くで深い眠りに落ちることが多いが、侵入者の接近に気付いたり再び空腹になると目覚める。

以降のページに記載されているリノームはほんの4種に過ぎない。最も伝説的なリノームはクラッグ・リノーム、アイス・リノーム、ターン・リノームだが、他の者も存在する。ドラゴンの中でよく知

られ恐れられている地に、さらに強力な固有種のリノームがいるという噂もある。この種で最も大きな固有種のリノームは、トアー・リノームと同じ程度に強力だ（トアー・リノームは最も危険な種であるとしばしば誤解されている）。

リノームの特殊能力 Linnorm Special Abilities

個々のリノームはいくつもの固有の能力を持つが、以下に示しており、全てのリノームが同様に備える特定の能力がある。これらに加えて、リノームはそれぞれプレス攻撃と毒のある攻撃を備えるが、それぞれの攻撃が持つ効果自体は、種によって様々だ。

断末魔の呪い（超常） / Death Curse：クリーチャーがリノームを打ち負かすと、そのクリーチャーはリノームが持つ断末魔の呪いの目標となる。断末魔の呪いの正確な効果は様々だが、リノームの種別により決まっている。リノームの断末魔の呪いのセーブ DC は常に【魅力】に基づいている。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント（変則）：リノームは常にフリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果を受けている。これは同名の呪文と同様に機能する。この能力は解呪されない。

トゥルー・シーイング（変則） リノームは常にトゥルー・シーイングの効果を受けている。これは同名の呪文と同様に機能する。この能力は解呪されない。

リノーム：ケルン・リノーム Linnorm, Cairn

この巨大だがやつれた竜に似たクリーチャーは、青白くぞっとするほど荒涼としている。彼らは2つの前肢を持つが翼は有していない。

ケルン・リノーム 脅威度 18 Cairn Linnorm

経験点 153,600

CE／巨大サイズの竜

イニシアチブ＋11；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋24

防御

AC 35、接触 13、立ちすくみ 28（＋7【**敏**】、＋22 外皮、－4 サイズ）
hp 290（20d12＋160）；再生 10（冷たい鉄）

頑健＋20、**反応**＋21、**意志**＋17

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**DR** 15／冷たい鉄；

完全耐性 [酸]、呪い効果、生命力吸収、[精神作用] 効果、負のエネルギー、麻痺、毒、睡眠；**SR** 29

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）

近接 噛みつき＝＋29（3d8＋13／19～20、加えて“毒”）、爪（×2）＝＋29（2d6＋13）、尾＝＋24（3d6＋6、加えて“つかみ”）

接敵面 20 フィート；**間合い** 20 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃、締め付け（尾、2d6＋19）、断末魔の呪い

基本データ

【**筋**】37、【**敏**】24、【**耐**】26、【**知**】5、【**判**】20、【**魅**】27

基本攻撃＋20；**CMB**＋37（組みつき＋41）；**CMD** 54（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《無視界戦闘》

技能（隠密）＋26、〈水泳〉＋36、〈知覚〉＋24、〈登攀〉＋33、〈飛行〉＋13；**種族修正**＋4〈軽業〉（跳躍時）、＋8〈隠密〉

言語 アクロ語、森語、竜語

生態

出現環境 寒冷／丘陵

編成 単体

宝物 ×3

特殊能力

プレス攻撃（超常） 1d4 ラウンドに1回、標準アクションとして、ケルン・リノームは60フィート円錐形に酸性の胆汁を吐き出すことができる。これは巻き込まれた全てのクリーチャーに18d8ポイントの[酸]ダメージを与える。加えて、この胆汁は負のエネルギーを含んでおり、此による攻撃を受けたものに1d4の負のレベルを与える。DC 28の反応セーブに成功すればダメージを半減し、負のレベルを完全に無効化することができる。セーブDCは【**耐久力**】に基づいている。

断末魔の呪い（超常） 衰弱の呪い / Curse of Decay：セーブ 意志 DC28；効果 クリーチャーは毎日1ポイントの【**耐久力**】ダメージを受け、1日に1年の頻度で加速度的に加齢する。彼によるペナルティの全ては通常通り適用されるが、利益は得られない。

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC28；頻度 1回／ラウンド（10ラウンド間）；効果 4d6 [酸] ダメージおよび1d6【**耐**】吸収；治療 2回連続のセーブ成功。

は特にアンデッドの肉の風味を好む——非実体のアンデッドを消化することはできないが、それらが現れる場所は実態のあるアンデッドの住む荒地であることが多く、ケルン・リノームのものすくい食欲からは逃れられない。途方もなく強力なアンデッド・クリーチャーはケルン・リノームを護衛として扱うこともあり、自らの縄張りの中にある石塚や墓にこのリノームがいる間、彼らを意のままに操ることになる。ケルン・リノームは出会ったアンデッド・クリーチャーを喰らうことをためらいはしない。しかし古代の迷信によれば、土地に関連した宗教を信じる神官やアンデッドの住人が許可を与えない限り、この種のは皆墓所に足を踏み入れることはないのだという。同様に、なんとか自分が入るのに十分な墓所に収まったケルン・リノームは、同様の許可を得ずに立ち去ることは好まない。このような制約は純粹に精神的なもので、（身を守るために墓の入口を使おうとしている敵などによって）強制されれば、ケルン・リノームはこのような制限を無視することができる。

ケルン・リノームは全長60フィート（約18m）で、重量は12,000ポンド（約5.4t）。

ケルン・リノームは共同墓地や埋葬塚の近く、伝説的な戦場であった焦土となった場所の地下にある洞窟に好んで住む。このリノーム

リノーム：タイガ・リノーム Linnorm, Taiga

不穏な黒い角を頭部に生やしたこの2本足で歩く竜は、暗緑色の鱗で覆われ、たちの悪い黒ひげを生やしている。

タイガ・リノーム 脅威度 19 Taiga Linnorm

経験点 204,800

CE／超巨大サイズの竜

イニシアチブ＋11；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋30

防御

AC 34、接触 9、立ちすくみ 27（＋7【敏】、＋25 外皮、－8 サイズ）
hp 346（21d12＋210）；再生 15（冷たい鉄）

頑健＋22、反応＋21、意志＋18

防衛的能力 <i>フリーダム・オヴ・ムーヴメント</i>、トゲ；DR 15／冷たい鉄；完全耐性 呪い効果、[電気]、[精神作用] 効果、麻痺、毒、睡眠；SR 30

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋29（3d8＋16／19～20、加えて“毒”）、爪（×2）＝＋29（2d6＋16）、尾＝＋24（3d6＋8、加えて“つかみ”）

接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃、締め付け（尾、3d6＋24）、断末魔の呪い

基本データ

【筋】43、【敏】25、【耐】30、【知】6、【判】23、【魅】28

基本攻撃 ＋21；CMB ＋45（組みつき＋49）；CMD 62（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能（隠密）＋15（森林では＋23）、〈水泳〉＋48、〈知覚〉＋30、〈飛行〉＋23；種族修正 ＋8 森林での〈隠密〉

言語 アクロ語、森語、竜語

生態

出現環境 寒冷／森林

編成 単体

宝物 ×3

特殊能力

プレス攻撃（超常） 1d4 ラウンドに1回標準アクションとして、タイガ・リノームは60フィートの円錐形に帯電した霧を吐き出すことができる。この霧は巻き込まれた全てのクリーチャーに21d8ポイントの[電気]ダメージを与える（反応セーブDC30に成功すれば半減）。この霧は1d4ラウンドの間その場に留まり続ける。帯電した円錐形の霧の占める範囲でターンを終えたクリーチャーは、4d6ポイントの[電気]ダメージを受ける（セーブ不可）。この霧は視界を妨げない。セーブDCは【耐久力】に基づいている。

断末魔の呪い（超常） 感電死の呪い / Curse of Electrocution：セーブ意志DC29；効果 そのクリーチャーは[電気]に対する脆弱性を得る。

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ頑健・DC30；頻度 1回／ラウンド（10ラウンド間）；効果 4d6[電気]ダメージおよび1d8【敏】吸収；治療3回連続のセーブ成功。

トゲ（変則） タイガ・リノームに対して近接攻撃を行ったクリーチャーは、タイガ・リノームのトゲにより、攻撃毎に1d6ポイントの刺突ダメージを受ける。間合いのある近接武器による攻撃はこのトゲを回避できる。

タイガ・リノームは無数のトゲに覆われている。彼らは北方にある極寒の森林を進む全てのものに対する脅威である。タイガ・リノームは打ち倒し、最初に電気を帯びたプレスで獲物を攻撃し、最後にはその恐るべき顎で犠牲者を噛み砕く。

冬、光がまばらになり夜が長くなると、タイガ・リノームは自分の住む針葉樹林に見事に溶け込んでしまう。木々の間に潜み、宿営の準備をしている軽率な旅人や不用心な冒険者を襲撃するのだ。タイガ・リノームはしばしば何日もの間——時には何週間も——無防備な犠牲者を傷つけ貪り食う機会を待ち構える。このちょっとした作戦がうまくいかない場合、タイガ・リノームは略奪のために近くの集落を見つけるために木々の間で単に大暴れし、その大きな顎や恐るべき前肢で住人を引き裂く前に住人の心に傷をつけて歪んだ快楽を得る。いずれにせよ、タイガ・リノームは離れたところにある村を襲うためにわずかな期間飛行することを除けば、森林にある自分の縄張りから遠く離れて移動することはほとんど無い。

タイガ・リノームは全長50フィート（約15m）、重量は13,000ポンド（約5.9t）を超える。

リノーム：トアー・リノーム Linnorm, Tor

この竜は巨大で翼が無く、4本の腕を持つ。その鱗のついた胴体には輝く赤いマグマが小川となって流れている。

トアー・リノーム 脅威度 21 Tor Linnorm

経験点 409,600

CE／超巨大サイズの竜

イニシアチブ＋14；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋34

防御

AC 37、接触 12、立ちすくみ 27（＋10【敏】、＋25 外皮、－8 サイズ）
hp 420（24d12＋264）；再生 20（冷たい鉄）

頑健＋25、反応＋26、意志＋21

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；DR 20／冷たい鉄；

完全耐性 呪い効果、[火]、[精神作用] 効果、麻痺、毒、睡眠；SR 32

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 100 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋34（3d8＋18／19～20、加えて“毒”）、爪（×4）＝＋34（2d6＋18）、尾＝＋29（3d6＋9、加えて“つかみ”）

接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃、締め付け（尾、3d6＋27）、断末魔の呪い

基本データ

【筋】46、【敏】30、【耐】33、【知】7、【判】25、【魅】28

基本攻撃 ＋24；CMB ＋50（組みつき＋54）；CMD 70（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能（隠密）＋21、〈水泳〉＋53、〈知覚〉＋34、〈登攀〉＋26、〈飛行〉＋29

言語 アクロ語、森語、竜語

その他の特殊能力 溶岩への親和性

生態

出現環境 寒冷／火山の山岳

編成 単体

宝物 ×3

特殊能力

プレス攻撃（超常） 1d4 ラウンドに1回、標準アクションとして、トアー・リノームは60フィート円錐形に炎と灰を吹き出すことができる。この範囲に巻き込まれた全てのクリーチャーは、24d8 ポイントの[火]ダメージを受ける（反応セーブDC 33に成功すれば半減ダメージ）。このプレス攻撃が使用されて1ラウンド後、この攻撃が効果を及ぼした範囲は分厚い煙で覆われる。この煙は熱く、目と肺を焼くため、この範囲にいる全てのクリーチャーは追加で8d8 ポイントの[火]ダメージを受ける。自身のターンをこの煙に覆われた範囲で開始し、呼吸をする全てのクリーチャーはDC 33（これまでの判定毎に＋1）の頑健セーブを毎ラウンド行わねばならず、失敗すると咳き込んでそのラウンドを消費してしまう。この範囲の煙の中で1ラウンド以上目を開いたままにいるクリーチャーはDC 33の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると1d3時間の間盲目状態となる。この煙は2d4ラウンドが経過すると四散する。この持続時間は強風の中では半分になり、それより強い風の中では1/4になる。セーブDCは【耐久力】に基づいている。

断末魔の呪い（超常） 沸騰する血の呪い / Curse of Boiling Blood：セーブ意志DC 31；効果 クリーチャーは[火]に対する脆弱性を得ると共に、自身の血が沸騰することによる痛みから永続的によめき状態となる。セーブDCは【魅力】に基づいている。

溶岩への親和性（変則） / Lava Affinity トアー・リノームは溶岩やマグマの中に潜っている間、呼吸し泳ぐことができる。

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ頑健・DC33；頻度1回／ラウンド（10ラウンド間）；効果8d6[火]ダメージおよび1d8【耐】吸収；治療3回連続のセーブ成功。

トアー・リノームは同族が持つ生のままの加工されていない力を示す好例である。彼らは最も高い火山に住む。この火山は自然に作られた洞窟かもしれないし、このクリーチャー自ら作り出したものかもしれない。そこで彼らは、衝動に駆り立てられると山の近くにある村に破壊をもたらす。トアー・リノームは暴力的だが、リノームの中では比較的知性的でもある。その知性は——他のリノームとは異なり——うぬぼれを押さえつける。トアー・リノームは劣ったクリーチャーに尊敬され信奉されることを楽しむ。彼らはとりわけ自分を恐れるように見える囚人を食べるのを遅らせることで知られている。これは単に、犠牲者の恐れに浸っているのだという。

トアー・リノームは全長50フィート（約15m）で重量は15,000ポンド（約6.8t）。

リノーム：フィヨルド・リノーム Linnorm, Fjord

この巨大なウナギのような竜には水かきのついた2つの鉤爪が備わっている。尾の先は大きく膨らんでおり、尾びれのように見える。

フィヨルド・リノーム 脅威度 16 Fjord Linnorm

経験点 76,800

CE／巨大サイズの竜（水棲）

イニシアチブ＋10；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉＋24

防御

AC 30、接触 12、立ちすくみ 24（＋6【敏】、＋18 外皮、－4 サイズ）
hp 248（16d12＋144）；再生 10（冷たい鉄）

頑健＋19、反応＋18、意志＋15

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント；DR 15／冷たい鉄；
完全耐性 [冷気]、呪い効果、[精神作用] 効果、麻痺、毒、睡眠；
SR 27

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（標準）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき＝＋25（2d8＋13／19～20、加えて“毒”）、爪（×2）＝＋25（2d6＋13）、尾＝＋20（2d6＋6、加えて“つかみ”）

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃、締め付け（尾、2d6＋19）、断末魔の呪い

基本データ

【筋】36、【敏】23、【耐】28、【知】5、【判】21、【魅】26

基本攻撃＋16；CMB＋33（組みつき＋37）；CMD 49（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈水泳〉＋40、〈知覚〉＋24、〈飛行〉＋19

言語 アクロ語、森語、竜語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 寒冷／山地の湾岸

編成 単体

宝物 ×3

特殊能力

プレス攻撃（超常） 1d4 ラウンドに1回、標準アクションとして、フィヨルド・リノームは120フィート直線状に冷たい液体を吐き出すことができる。これは巻き込まれた全てのクリーチャーに16d8ポイントの[冷気]ダメージを与える（反応セーブDC27で半減ダメージ）。冷たい液体はすぐに固まり氷の層となる。そのため、この攻撃でダメージを受けた全てのクリーチャーは1d4ラウンドの間通常の移動速度の半分でしか移動できなくなる。全ラウンド・アクションとしてDC27の【筋力】判定に成功したキャラクターは、この持続時間が終わる前に氷を打ち砕き自由に移動することができる。セーブDCと【筋力】判定のDCは【耐久力】に基づいている。

断末魔の呪い（超常） 溺死の呪い / Curse of Drowning：セーブ意志DC26；効果 クリーチャーは水中で呼吸できる利益を一切得ることができなくなる。既に水中で呼吸できる能力を有している場合、呪いの効果を受けている限りその能力を失う。加えて、クリーチャーは通常の半分しか息を止めていられなくなり、呪われたクリーチャーが息を止めている間、不調状態であるかのように扱われる。

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ頑健・DC27；頻度1回／ラ

ウンド（10ラウンド間）；効果3d6[冷気]ダメージおよび1d6【耐】吸収；治療2回連続のセーフ成功。

穏やかな北方の海岸線には、複雑な小川が作り出すジグザグの海岸がある。フィヨルド・リノームはその海岸線の深海に住む。そこで彼らは寝床が見つけれられず旅する隊商も見つけられない時には、海に出て鯨や鯨を食料とする。彼らが出没する場所はしばしば海岸沿いの交易海路と重なっているため、フィヨルド・リノームの縄張りの中だと分かっている範囲はしばしば船に避けられる。他の大型の水棲モンスターに見られるように、フィヨルド・リノームは特に船を転覆させることに巧みなわけではない。しかしこのようなやり方は、そもそもフィヨルド・リノームのような大きさと力があるクリーチャーには不要なのだという者もいるだろう。

フィヨルド・リノームの呪いと毒は、北方の水路をよく利用する者にとって非常に危険なものだ。フィヨルド・リノームの呪いは特に水棲クリーチャーにとって壊滅的な効果を及ぼすため、この種のクリーチャーは可能な限りフィヨルド・リノームと出会わないように気をつける。

フィヨルド・リノームは全長60フィート（約1.8m）で、体重は10,000ポンド（約4.5t）を超える。

ルクワタ Lukwata

長く棘の生えたヒレが、そのウナギの頭を持つ肉食獣のイルカのような体の下を走っている。

ルクワタ 脅威度 11 Lukwata

経験点 12,800

N / 超大型サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 9

防御

AC 25、接触 12、立ちすくみ 21（+ 4 **【敏】**、+ 13 外皮、－ 2 サイズ）
hp 147（14d10 + 70）

頑健 + 14、反応 + 13、意志 + 8

DR 10 / 非魔法的な武器; SR 27

弱点 魔力の外殻

攻撃

移動速度 水泳 40 フィート

近接 噛みつき = + 22（4d10 + 15 / 19 ～ 20、加えて“つかみ”）

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 解呪の噛みつき、転覆（DC25）、魔力消化

基本データ

【筋】 30、【敏】 19、【耐】 20、【知】 2、【判】 15、【魅】 11

基本攻撃 + 14; CMB + 26（組みつき + 30）; CMD 40

特技《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《ふっとばし攻撃》

技能〈隠密〉 + 0、〈水泳〉 + 30、〈知覚〉 + 9

生態

出現環境 暑熱 / 河川、湖、および沼地

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 8）

宝物 標準

特殊能力

解呪の噛みつき（超常） ルクワタが噛みつきでクリティカル・ヒットしたなら、その相手はグレーター・ディスベル・マジック呪文の目標となったかのようにその効果を受ける。この効果の術者レベルはルクワタのヒット・ダイスに等しい（ほとんどのルクワタにおいては術者レベル 14）。

ダメージ減少（変則） ルクワタのダメージ減少は魔法的でない武器でのみ貫通することができる（マジック・ウェポンや同種の効果を及ぼす呪文により作られた一時的な魔法の武器も魔法の武器として扱う）。

魔力消化（超常） ルクワタに飲み込まれた魔法のアイテムは 1 時間後に DC22 の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると魔法的ではなくなってしまう。アーティファクトはこの効果に完全耐性を持つ。セーブ DC は **【耐久力】** に基づいている。

魔力の外殻（超常） ルクワタの消化管の中にある透明な腫瘍には魔力の大きな沈殿物が含まれている。これらの腫瘍はそれぞれのルクワタを覆う魔法の反応に影響を及ぼし、呪文抵抗や解呪の噛みつき、魔力消化能力を与えている。ルクワタに発動されたディスベル・マジックはこれらの能力を 1 分の間無効化する——この効果の術者レベルはルクワタのヒット・ダイスとして扱われる（ほとんどのルクワタにおいては術者レベル 11）。

ルクワタは暗い熱帯の水を通り抜け、深いジャングルの川や池に入ってきた無謀なもの全てに襲いかかる。例えばそれが頂点に立つ肉食獣と一般にいわれる獣であっても。学者達はこの獣は闇を好むと

言うが、光がその容赦ない狩りの遂行を思いとどまらせることはない。その長く平らな身体はイルカや大きな魚を思い起こさせるものの、ルクワタの頭部は特徴的なウナギの形をしている。ルクワタの魔法の効果を砕く珍しい能力は、その喉や胃に並んでいる一風変わった透明な腫瘍によるものだ——このお陰で、ルクワタは肉や血を摂取したかのように、魔法のアイテムから栄養分を得ることができる。同じ腫瘍が、ルクワタにあらゆる魔法攻撃の類に対する、異常なほど強力な抵抗力を与えている。

ルクワタはクロコダイルを捕食者としての最大の仇敵として忌み嫌っている。視界に入ることがあれば、食事をしたばかりであっても攻撃を仕掛ける。ほとんどのクロコダイル種はこのような脅しをかけるほどに大きくはない。しかしルクワタとダイア・クロコダイルが経路を交えて遭遇することもある。彼らの戦闘は埠頭や小型艦隊、ダムすらその怒りによって打ち碎かれるほどの、大きな破壊を及ぼすことで知られている。

ルクワタは全長 20 フィート（約 6m）、重量 4,000 ポンド（約 1.8t）。

ルサルカ Rusalka

この美女の姿は、水中にあるかのように踊る、流れるような長髪で一部が隠されている。

ルサルカ 脅威度 12 Rusalka

経験点 19,200

NE / 中型サイズのフェイ（水棲）

イニシアチブ + 10；感覚 夜目；〈知覚〉 + 22

防御

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

hp 150（20d6 + 80）

頑健 + 12、反応 + 18、意志 + 15

DR 15 / 冷たい鉄；完全耐性 [火]；SR 23

攻撃

速度 30 フィート、水泳 60 フィート

近接 よろめき化の接触 = + 16（よろめき）、編み髪（× 4） = + 16（2d6 + 5、加えてつかみ）

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート（編み髪は 15 フィート）

特殊攻撃 招きの声、締め付け（2d6 + 7）、編み髪

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル、精神集中 + 27）

常時— ブラー、ウォーター・ウォーク

回数無制限— エンタングル（DC18）、フォッグ・クラウド、インヴィジビリティ

3 / 日— 高速化 チャーム・モンスター（DC21）、コントロール・ウォーター

1 / 日— サモン・ネイチャーズ・アライ VI（ウォーター・エレメンタルのみ）

一般データ

【筋】20、【敏】23、【耐】19、【知】12、【判】13、【魅】24

基本攻撃 + 10；CMB + 16（+ 20 編み髪使用時）；CMD 32

特技《軽妙なる戦術》、《迎え討ち》、《回避》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《擬似呪文能力高速化：チャーム・モンスター》、《技能熟練：知覚》、《技能熟練：隠密》、《武器の妙技》

技能〈軽業〉 + 14、〈はったり〉 + 24、〈交渉〉 + 15、〈脱出術〉 + 18、〈知識：神秘学〉 + 6、〈知識：自然〉 + 18、〈知覚〉 + 22、〈芸能：舞踏〉 + 14、〈芸能：歌唱〉 + 27、〈真意看破〉 + 15、〈呪文学〉 + 18、〈隠密〉 + 27、〈水泳〉 + 31

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

環境 いずれかの水場

編成 単体、2 体、あるいは渦巻き（3 ～ 6）

宝物 標準

特殊能力

招きの声（超常）標準アクションで、ルサルカは歌うか語り、300 フィートの拡散以内にいるフェイでない全てのクリーチャーは サジェスチョン 呪文によってそうするように強制されたかのように近寄ることになる（DC27、意志・無効）。セーブに成功したクリーチャーは 24 時間のあいだそのルサルカの招きの声の対象にはならない。影響を受けているクリーチャーがルサルカに隣接しながら自身のターンを開始する時、そのクリーチャーは 1 ラウンドのあいだ幻惑状態になる。これらの効果はルサルカが標準アクションでこの効果を維持しているあいだと、追加で 1 ラウンドのあいだ持続する。これは〔精神作用〕効果である。セーブ DC は【魅力】に基づく。

よろめき化の接触（超常）ルサルカに接触されたクリーチャーは DC27 の頑健セーブに成功しない限り圧倒的な欲望と羞恥心の感情によって 1 ラウンドのあいだよろめき状態になる。これは〔精神作用〕効果である。セーブ DC は【魅力】に基づく。

編み髪（超常）ルサルカの長髪は力強く、強力な主要肉体攻撃として十分に活用できる。ルサルカが編み髪を使用して相手をつかむ時、ルサルカ自身は組みつき状態にならない。加えて、ルサルカは

編み髪による全ての戦技判定に際し、【筋力】修正値に加えて【魅力】修正値も使用する。

ルサルカは人型生物の居住地の近くの水路で暮らす、憤慨している非情なフェイである。ルサルカはアンデッドではないが、水で不幸死を迎えた者の靈魂が形をとってフェイになったのだと信じ続けている者もいる。ルサルカがそのような噂に意見することは皆無である。ルサルカは数体の魅了したモンスターか強力な人型生物を傍に侍らし、自衛や、非情で屈辱を与えるような娯楽の助けにするのを好むが、すぐにそのような愛玩動物には飽きる。飽きが来た時、ルサルカは普通そうしたクリーチャーを愛玩動物として殺し、より面白そうな者と取り替える。

レーシー Leshy

レーシーは元々、より強力なフェイや、エルダー・トレントなどの知性ある植物生命体に仕えるために育てられる。彼らは知性を持たない同胞の世話をし、自然の植物の監視役を務める意識を持つ植物である。レーシーにはいくつかの種が存在しており、それぞれ植物または菌類の広大な群れを作り出す。最もよく知られているものとして、迷信深いゴード・レーシー、聡明なシーウィード・レーシー、奇妙なファンガス・レーシー、そして用心深いリーフ・レーシーらが挙げられる。その他に存在が噂されているものには、不機嫌なカクタス・レーシー、意地悪なフライトラップ・レーシー、おしゃべりなスナップドラゴン・レーシー、謎めいたロウタス・レーシーなどがある。

レーシーは元々、コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー等の呪文で接触する者のような、実体のない自然の精霊といった存在である。これらの精霊は通常であれば物質的な世界に直接作用する手段を持たないが、熟練した術者（多くはドルイド）はこれらの精霊に宿る場所を与え、その精霊のために特殊な植物の体を生み出すことができる。

ひとたび受け入れると、レーシーの精霊は破壊されない限りその身体にとどまり続ける。レーシーは、大多数のクリーチャーと異なり死を恐れていない。枯れて朽ちたとしても単に精霊が自然界へ戻るだけのことで、いつの日か新たなレーシーの身体に呼ばれることもあると理解しているからだ。レーシーの身体が死ぬと、レーシーを動かしていた魔法は周囲に影響を及ぼす生命のエネルギーを放ちながら解きほぐかれ、近辺にある植物の成長を促進させる。自身の犠牲によってその他の無数の無力な植物が生き永らえるかもしれないことが分かれ、病に瀕した植物の命を救うため自発的にその身体を投げ打つレーシーさえいる。レーシーがどのような死を迎えたかにかかわらず、身体を捨てることで精霊は傷を負う。そのため、実体として存在していたころの記憶は、レーシーにわずかしかなかった。再び身体に結びつく場合、レーシーの精霊は同じ形態に戻るとは限らない。存在し続けていれば、精霊は異なるレーシーの種類に宿ることができる。身体を持たないレーシーは、物質界に影響を及ぼしたり接触したりする力を持たない。

レーシーの物質的な姿を作るためには儀式と特殊な材料が必要となるが、それらは個々のレーシーによって異なる。作成者が必要な材料を組み合わせた後、一般的にトリエントの木立やドルイドの社会、また原始的な自然の秘境などの自然の力が及ぶ地域の中でレーシーを成長させる必要がある。新しく生まれたレーシーは自由な意思を持つ中立的な存在であり、自身の製作者に対する責務を持たない。

種としてみれば、レーシーは皆、共通の特性を保持している。彼らは植物に似ているがどこことなく人型生物の外見をしており、例外なく小型サイズである。同じ種類のレーシーは同じ一般的な形状を共有しているが、レーシーの外見は植物の世界の多様性をすべて持っている。例えば ファンガス・レーシー には典型的な赤く白い点々のあるキノコのカサを備えているものもあればアミガサタケの海綿質で黒ずんだ形状を備えるものもあり、薄い灰色をした洞窟にあるキノコの配色を備えていることもある。

※編注：参考／ [アミガサタケ](#)（原文：morel） [Wikipedia 項目](#)

レーシーの育成 Growing a Leshy

レーシーを育成する手順は人造の作成に多少似ているが、『人造クリーチャー作成』特技は必要としない。レーシーの作成者は必然的に強力なドルイドとなるだろうが、必要な〈知識〉判定を行え、必要な呪文を発動する能力を備えている者であれば誰でも作成を試みることができる。

る。初期形態の間は良質の肥沃な土地にいる必要があり、必要に応じ灌漑し、外傷より守る必要がある。この育成の間中はレーシーが通常の植物から意識ある存在に変わるという最も重要な変化を起こすため、特定の珍しい栄養剤と肥料を使用しなければならない——この構成要素の費用はレーシーによりさまざまであるが、1,000gpを下回することは決してない。この時に、作成者はこの身体を適切に成形するために〈知識〉判定（通常は〈知識：自然〉判定）に成功しなければならない——適切な判定も必要な DC もレーシーによりさまざまである。判定に失敗した場合この植物は萎びて枯れてしまい、作成者は新しくやり直さなければならない。

失敗することなく技能判定に成功したなら、その後すぐ、作成者はレーシーを育成した日の間に 24 時間の儀式を執り行わなければならない。儀式の間、作成者はいくつかの呪文を発動しなければならない（個々のレーシーの説明を参照）。儀式が最高潮に達すると、レーシー作成の試みはきっかり 50%の確率で成功する——この最後の判定に失敗した場合、要求に十分応じられる適切な精霊はいなかったことになる。植物の身体は腐ってしまい、作成者が再び試みるのであれば新しい材料を用いて初めからやり直す必要がある。GM が認めれば、この最後の判定における成功確率は、レーシーの精霊が通常より多く集まるような特定の魔法的な領域では 75%、場合によっては 100%にしてもよい。そのような希少な魔法的な場所の発見は冒険の中心的命題となるだろう。

儀式が成功した場合、レーシーは完全な形態で目を覚まし、部下として仕える能力を持つ。作成されたばかりのレーシーは自身の作成者に対して何らかの指示に従う義務はないが、ほとんどの場合、自らの作成者を友人として、また仲間としての敬意を抱く。

植物クリーチャーはレーシーの育成に特に精通している。この種の作成者は〈知識〉判定に＋5の種族ボーナスを得、レーシーの育成に必要な時間は半分になり、クリーチャーを作成する費用は 25%減少する。また植物クリーチャーは精霊を身体に引き寄せる判定に常に成功するため、最後のパーセント・ロールを行わなくてよい。

通常のレーシーより多くのヒット・ダイスを持つレーシーを作ることできる。追加のヒット・ダイスごとに、レーシーを作る費用に 2,250gp ずつ加え（つまり市価に 4,500gp を加えることになる）、〈知識〉判定の DC を＋2 だけ上昇させ、育成期間を追加で 2 週間増加させる必要がある。小型より大きいサイズのレーシーを作る試みは常に失敗する——このクリーチャーを動かす不思議な精霊エネルギーは人間の子供より大きな身体を扱う能力は持ち合わせていない。

レーシーの体の育成にはヒット・ダイスごとに 2 週間が必要とな

レーシー：ファンガス・レーシー Leshy, Fungus

似つかわしくない目が植物クリーチャーの分厚いキノコのカサにチョンと乗っており、馬鹿でかい口に青白いキノコの歯が並んでいる。

ファンガス・レーシー 脅威度 2 Fungus Leshy

経験点 600
N／小型サイズの植物（レーシー、変身生物）
イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋2
防御
AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（＋2【敏】、＋1サイズ）
hp 15（2d8＋6）
頑健＋6、反応＋2、意志＋2
完全耐性 [電気]、[音波]、植物の種族特徴
攻撃

移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＝＋2（1d6）、爪（×2）＝＋2（1d3）
遠隔 埃茸＝＋4（1、加えて“孢子”）
特殊攻撃 孢子
擬似呪文能力（術者レベル4；精神集中＋6）
常時：パス・ウィズアウト・トレイス
基本データ

【筋】10、【敏】15、【耐】16、【知】7、【判】14、【魅】15
基本攻撃＋1；CMB＋0；CMD 12
特技《無視界戦闘》
技能〈隠密〉＋10（沼地および地下では＋14）、〈生存〉＋3（沼地および地下では＋7）；種族修正＋4 沼地および地下での〈隠密〉および〈生存〉
言語 ドルイド語、森語；植物との会話（菌類）
その他の特殊能力 変身（小型の菌類；ツリー・シェイプ）、緑の爆発

生態
出現環境 気候問わず／沼地または地下
編成 単体または小集団（2～16）
宝物 標準

特殊能力

埃茸（変則） / Puffball ファンガス・レーシーは標準アクションで埃茸を吐きつける。この攻撃は命中により1ポイントのダメージを与え（このダメージには【筋力】修正を適用しない）、（隣接する目標ではなく）攻撃が命中した相手にファンガス・レーシーの孢子の効果を浴びせる。埃茸は20フィートの射程単位を持つ。
孢子（変則） / Spore ファンガス・レーシーはカビと孢子にまみれている。ダメージを受けるとファンガス・レーシーは自身の身体から雲状の孢子を吹き出す。隣接する全てのクリーチャーはDC14の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると1分の間、その視界が10フィートに減少する。全ラウンド・アクションを消費して水で目を洗うと、この効果を終了することができる。セーブDCは【耐久力】に基づいている。

大洞穴のようなキノコの森と沼地の奥深くにある腐敗の進む堆肥の培養地の守り手である、ファンガス・レーシーは地下に生えるものと新しい生命を肥沃にする腐敗を総べる者である。この小さな腐敗した農夫は、全てのレーシーの中で最も異様で醜悪な外見を持つものの一つである。そのおぞましい外見は邪悪な感情の表れというよりは、カビと菌類に本来備わっている不揃いな不気味さに基づく成分が強い。他の同族のように、ファンガス・レーシーの形状は様々で、それぞれ非常に異なる。しかし大抵は、彼らが世話をする地域に多く存在するキノコや大型の菌類の色と形を拝借している。
ファンガス・レーシーは地下世界や、また自然の世界の腐敗した

土地の神秘より産み出される。彼らは自分たちが管理している土地で重要な奉仕を執り行い、菌類の成長を助け、他の植物の栄養となる腐った材料を運び、すでに死滅した草木を効率よく活用する。ファンガス・レーシーは夜間に最も活動的になる。昼間には膨らんだ菌類の形をとり、十分に腐った堆肥の山や菌類の谷間で過ごす。
ファンガス・レーシーは身長2フィート（約60cm）、重量25ポンド（約11.3kg）。その海綿体の内部は空洞になっていて、ふわふわとした孢子で満たされている。

ファンガス・レーシーの育成 Growing a fungus leshy

ファンガス・レーシーは通常トリエントの群生にある堆肥に囲まれたところや地中深くのカビの群生、深い沼地の中心部にある不気味な小丘で育てられる。

ファンガス・レーシー Fungus Leshy

術者レベル 8 レベル；市価 2,500gp

儀式
前提条件 〈知識：自然〉5ランク、オブスキュアリング・ミスト、サモン・ネイチャーズ・アライII、プラント・グロウス；技能 〈知識：ダンジョン探検または自然〉DC14；費用 1,250gp

レーシー：ゴーウド・レーシー Leshy, Gourd

この小さな植物人間は絡まったツタのような足で歩きまわる。頭部に当たるところには、眼と口が彫られたかぼちゃが添えつてである。

ゴーウド・レーシー 脅威度 1 Gourd Leshy

経験点 400
N／小型サイズの植物（レーシー、変身生物）
イニシアチブ＋2；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋4

防御

AC 13、接触 13、立ちすくみ 11（＋2【敏】、＋1サイズ）
hp 9（1d8＋5）
頑健＋4、反応＋2、意志＋0
完全耐性〔電気〕、〔音波〕、植物の種族特徴

攻撃

移動速度 20 フィート
近接 叩きつけ－1（1d3－2、加えて“捕縛”）
遠隔 種＝＋3（1、加えて“捕縛”）
特殊攻撃 急所攻撃＋1d6
擬似呪文能力（術者レベル2；精神集中＋4）
常時：パス・ウィズアウト・トレイス

基本データ

【筋】6、【敏】15、【耐】14、【知】6、【判】11、【魅】15
基本攻撃＋0；CMB－3；CMD 9
特技《追加 hp》
技能〈隠密〉＋6（平地および下生えでは＋10）、〈生存〉＋0（平地および下生えでは＋4）、〈知覚〉＋4；種族修正＋4 平地および下生えでの〈隠密〉および〈生存〉
言語 ドルイド語、森語；植物との会話（ウリ類）
その他の特殊能力 変身（小型のウリ；ツリー・シェイプ）、記念品入れ、緑の爆発

生態

出現環境 気候問わず／丘陵または平地
編成 単体または群生（2～16）
宝物 標準

特殊能力

捕縛（変則）／Ensnare ゴーウド・レーシーの種攻撃と叩きつけ攻撃による目標は、DC12の反応セーブに成功しない限り2d4ラウンドの間ツタによって絡みつかれた状態になってしまう。目標は全ラウンド・アクションとしてDC12の【筋力】判定を試みて成功すれば、持続時間が経過する前に絡みついているツタを引きちぎることができる。セーブ及び引きちぎるためのDCは【耐久力】に基づいている。
記念品入れ（超常）／Keepsake ゴーウド・レーシーは頭頂部を取り外し、ダガーやポーションなどの非常に小さな物体1つをその中に収めることができる。

ゴーウド・レーシーの頭部の中にある間、このアイテムはノンディテクションによって守られる。加えて、24時間後、内部にあるアイテムは掃除と研磨がなされ、傷ついていたならばメンディング呪文のように修理される。これらの呪文効果は、ゴーウド・レーシーのヒット・ダイスの2倍に等しい術者レベルに等しい（ほとんどのゴーウド・レーシーにおいては術者レベル2となる）。

種（変則）／Seed ゴーウド・レーシーは遠隔攻撃として種を打ち出すことができる。命中したなら、この攻撃は1ポイントのダメージ（このダメージは【筋力】修正値によって変化しない）を与え、ゴーウド・レーシーの捕縛能力の目標となる。この攻撃は10フィートの射程単位を持つ。

葉のついたツタを絡めたものを肢、彫刻のなされたウリを頭としたゴーウド・レーシーはかなりコミカルな外見をしている。ゴーウド・レーシーは収穫期に関わりを持つことで知られ、作物（特に野菜や穀物）の収穫が安全に継続して行われるかに目を配る。

ゴーウド・レーシーは儀式の迷信や愛情を強く持っている。彼らはありふれた行いの前に、正しく繁殖させるための最善を尽くし、これまでに失敗した作業を試す際には、一見無作為に細かな点に手を入れる。ゴーウド・レーシーは無作為に奇妙なものや端の部分の幸運のお守りとして集める。それは磨かれた石から鳥の羽、色あせた効果まで多岐にわたる。ゴーウド・レーシーは極度に騙されやすく、彼らが信じる人から耳にしたことはほとんどなんでも信じてしまう。しかし彼らがその空っぽの頭に記憶を留めているのは明らかで、ゴーウド・レーシーは裏切られたことをほとんど忘れない。
ゴーウド・レーシーは特別力があるわけではないが、彼らの戦いはしばしば卑怯な戦い方をする。お気に入りのやり方は攻撃の間合いに入るまでウリの姿で敵を待ち伏せするというもので、入ってくると彼らは真の姿を明らかにして同じラウンドに急所攻撃を仕掛ける。

ゴーウド・レーシーの育成 Growing a gourd leshy

ゴーウド・レーシーの育成には小さな野菜畑や日当たりのよい草地在が最適だ。成長したウリに目や口を彫られたゴーウド・レーシーの「顔」は育成の儀式の重要な部分であり、この作業を怠ると、ゴーウド・レーシーの視力や会話能力は失われてしまう。ゴーウド・レーシーの特徴である厳密な性質や外見は、個体によって様々で広範に渡る。

ゴーウド・レーシー Gourd Leshy

術者レベル 6 レベル；市価 1,500gp

儀式

前提条件 〈知識：自然〉5 ランク、エンタングル、サモン・ネイチャーズ・アライ、プラント・グロウス；技能 〈知識：自然〉DC13；費用 750gp

レーシー：リーフ・レーシー Leshy, Leaf

この小さな植物人間は翼のような葉っぱでできた外套と松ぼっくりの鎧をまとい、間に合わせの槍として小枝を身につけている。

リーフ・レーシー 脅威度 1/2 Leaf Leshy

経験点 200

N / 小型サイズの植物（レーシー、変身生物）

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 1

防御

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

頑健 + 3、反応 + 1、意志 + 1

完全耐性 [電気]、[音波]、植物の種族特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 10 フィート、飛行 10 フィート（劣悪）；滑空

近接 ショートスピア＝+ 2（1d4 － 2 / 19 ～ 20）

遠隔 種子莢＝+ 2 接触（1、加えて“聴覚失調化”）

擬似呪文能力（術者レベル 2；精神集中 + 3）

常時：パス・ウィズアウト・トレース

基本データ

【筋】6、【敏】13、【耐】12、【知】5、【判】12、【魅】13

基本攻撃 + 0；CMB － 3；CMD 8

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 5（森林および密林では + 9）、〈生存〉 + 1（森林および密林では + 5）、〈飛行〉 － 1；種族修正 + 4 森林および密林での〈隠密〉および〈生存〉

言語 ドルイド語、森語；植物との会話（木）

その他の特殊能力 変身（小型サイズの木；ツリー・シェイプ）、緑の爆発

生態

出現環境 気候問わず／森林または丘陵

編成 単体または木立（2 ～ 16）

宝物 標準

特殊能力

滑空（変則） / Glide リーフ・レーシーはホバリングのために飛行移動速度を使用することはできない。飛行する際、リーフ・レーシーは開始地点より少なくとも 5 フィート低い高度で移動を終了しなければならない。

種子莢（変則） / Seedpods リーフ・レーシーは爆発性のドングリ、松ぼっくり、その他の種子莢を生やしており、それらを遠隔武器として投擲することができる。種子莢は射程単位 10 フィートを持ち、接触すると爆発して 1 ポイントの殴打ダメージを与える（このダメージは【筋力】によって変化しない）。種子莢が命中したものは DC11 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間聴覚喪失状態となる。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

リーフ・レーシーは原生のものか栽培された果樹かに関わらず、木にとってより良い存在になろうとする。見たところ彼らは柔らかく汁気たっぷりに見える身体をしており、無数の葉っぱでできた服を身につけている。大きい葉っぱが肩を覆い、しばしば外套を身につけているように見える。彼らはほとんど特徴の無い頭部を持ち、松ぼっくりや木の実、果物の外皮でできた兜を身につけている。服にある葉っぱの層はリーフ・レーシーにとって高品質のパデッド・アーマーとして機能するが、他のクリーチャーにとっては何の価値もない。

リーフ・レーシーは戦争ごっこをこよなく愛する。木で働いていない時には、彼らは間に合わせの槍で模擬戦をしようと仲間を誘う。本当に戦わねばならない時には、彼らはこの個人的な武術訓練を頼りとする。実際の戦いにおいては、彼らは非常に用心深い。強く発達させた自衛本能により援護を重視し、一撃離脱の戦術で敵を悩ませる。

リーフ・レーシーの育成 Growing a leaf leschy

リーフ・レーシーは通常果樹や実のなる木の陰で育てられる。リーフ・レーシーを育てるために、作成者は一緒にドングリと松ぼっくりと一緒に栽培する。そしてその周りに葉っぱや小枝、トゲを積み上げる。生まれてすぐはリーフ・レーシーは鎧や葉っぱの外套、武器を身につけていない。しかし 1 日もすれば使える素材からそれらを作り出し、自分用の道具に変えてしまう（〈製作〉判定は不要）。

リーフ・レーシー Leaf Leshy

術者レベル 5 レベル；市価 1,000gp

儀式

前提条件 〈知識：自然〉 5 ランク、マジック・ストーン、サモン・ネイチャーズ・アライム、プラント・グロウス；技能 〈知識：自然〉 DC12；費用 500gp

レーシー：シーウィード・レーシー Leshy, Seaweed

このなんとなく人型生物に見える植物クリーチャーは、湿っぽい緑の海藻でできた身体を持ち、貝殻でできた粗末な鎧を身につけている。

シーウィード・レーシー 脅威度 3 Seaweed Leshy

経験点 800

N／小型サイズの植物（水棲、レーシー、変身生物）

イニシアチブ＋1；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋7

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 14（＋1 鎧、＋1 【敏】、＋2 外皮、＋1 サイズ）

hp 30（4d8＋12）

頑健＋6、反応＋2、意志＋3

完全耐性 [電気]、[音波]、植物の種族特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 叩きつけ＝＋4（1d6）

遠隔 水噴出＝＋5（1、加えて“盲目化”）

特殊攻撃 急所攻撃＋1d6

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中＋9）

常時：パス・ウィズアウト・トレース

1 回／日：エンタングル（水中のみ、DC12）

基本データ

【筋】10、【敏】13、【耐】14、【知】9、【判】15、【魅】12

基本攻撃＋3；CMB＋2；CMD 13

特技《追加 hp》、《能力熟練：水噴出》

技能〈隠密〉＋9（水中では＋13）、〈水泳〉＋8、〈生存〉＋3（水中では＋7）、〈知覚〉＋7；種族修正＋4 水中での〈隠密〉および〈生存〉

言語 ドルイド語、森語；植物との会話（海藻）

その他の特殊能力 空気の嚢胞、水陸両生、変身（小型の海藻；ツリー・シェイプ）、緑の爆発

生態

出現環境 気候問わず／海洋または湾岸

編成 単体または群生（2～16）

宝物 標準

特殊能力

空気の嚢胞（超常） / Air Cyst シーウィード・レーシーは常に空気で満たされた小さな球状部を育てている。移動アクションとして、シーウィード・レーシーはこの球状部を取り外し、他のクリーチャーに渡すことができる。標準アクションとして食べることで、この空気の嚢胞は 10 分の間（呪文の）ウォーター・ブリージングを与える。シーウィード・レーシーは一度に最大で 4 つまで空気の嚢胞を持つことができ、空気の嚢胞は 24 時間に 1 つの比率で育てることができる。

水噴出（変則） / Water Jet シーウィード・レーシーは 30 フィートの距離まで、口から高圧のジェット水流を吐き出すことができる。目標に命中させるには、遠隔接触攻撃に成功しなければならない—命中したなら、この噴出は 1 ポイントの殴打ダメージを与える（このダメージは【筋力】によって変化しない）。加えて、命中したクリーチャーは DC15 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると水によって 1 ラウンドの間盲目状態となる。セーブ DC は【敏捷力】に基づいている。

シーウィード・レーシーは普通海岸沿いに住み、潮だまりで幸せそうにバシャバシャと遊んでいる。また彼らは海でも同じようにくつろぎ、大きな海藻のベッドの中でふわふわと漂う。いつまでも水の外にいられる能力を完璧に備えているが、シーウィード・レーシー

はその自尊心のために、海から離れる時間に制限を設けることを好む。ほとんどのシーウィード・レーシーは淡水の植物をよく思っていない。それはちょうど、都会に住むものが農村部に住むものに対して見下した調子で話すようなものだ。淡水に住むレーシーの噂をすれば、シーウィード・レーシーから嘲りの笑い声が聞こえてくるのは間違いないだろう。

シーウィード・レーシーは葉っぱのような緑の海藻でできた、水に濡れた小さい人間といった姿をしている。やせこけた腕や脚、水かきのついた手足、髪代わりに灰色や緑、赤といった昆布を長く生やしている。彼らは大きな貝殻 1 組か小さな貝殻をいくつもつなぎ合わせた鎧を身につけている。この鎧はシーウィード・レーシーにとっては高品質のパデッド・アーマーとして機能するが、他のクリーチャーには何の価値ももたらさない。

シーウィード・レーシーは斜に構え我慢強く思慮深い（それらは淡水のレーシーと関連した話題によって蓄えられたものだ）。彼らは自然が潮の満ち引きや海流、川の変わらぬ流れがいずれ必要なものを自然と持ってきてくれると信じている。彼らは拙速な決定と軽率な行いに助言をし、いつも明日が持ってくるであろうものを静観することを好む。

シーウィード・レーシーの育成 Growing a seaweed leschy

シーウィード・レーシーは海水で育てられなければならない。シーウィード・レーシーの作成者は昆布または他の海藻一房をその海水で育て、海藻がうまく育つよう、毎日骨灰を与えなければならない。作られた時には、シーウィード・レーシーは鎧を身につけていない。しかし 1 日もすれば使える素材からそれらを作り出し、自分用の道具に変えてしまう（〈製作〉判定は不要）。

シーウィード・レーシー Seaweed Leschy

術者レベル 10 レベル；市価 4,500gp

儀式

前提条件 〈知識：自然〉5 ランク、ウォーター・ブリージング、サモン・ネイチャーズ・アライ III、プラント・グロウス；技能 〈知識：自然〉DC16；費用 2,250gp

ワルキューレ Valkyrie

稲光を周囲に従える荘厳な女戦士は、煌めく金色のプレストプレートを纏い、まばゆく輝くスピアを掲げている。

び戦える者を見分けることができ、さらに、死者に魂を求めること、あるいは戦いを続けるために生き延びる手助けを行える。

ワルキューレは常に女性であり、その姿は雄々しく美しい人間、ドワーフ、またはエルフの女性だ。人間の姿をしたワルキューレは身長6フィート、体重はほぼ200ポンドである。

ワルキューレが仕える神格は様々であるが、ほとんどの場合、戦争、闘争、武勇、勇気の神々と結びついている。ワルキューレは、自身が有能な戦士であるが、彼女達に遭遇するとほぼ必ず騎乗しており、通常はドラゴン・ホース、ペガサス、スレイプニルなどの飛行移動速度を持つ乗騎に騎乗している。

ワルキューレ 脅威度 12 Valkyrie

経験点 19,200

CN / 中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 3；**感覚** 暗視 60 フィート、デスウォッチ；〈知覚〉 + 24

防御

AC 27、接触 19、立ちすくみ 24（+ 8 鎧、+ 6 反発、+ 3 **【敏】**）

hp 168（16d10 + 80）

頑健 + 10、**反応** + 13、**意志** + 15

DR 10 / 冷たい鉄および秩序；**完全耐性** [冷氣]、[電気]、毒；**抵抗** [酸] 10、[火] 10；**SR** 23

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（完璧）

近接 + 2 リターニング・スピア = + 23 / + 18 / + 13 / + 8（1d8 + 8 / × 3）

遠隔 + 2 リターニング・スピア = + 22（1d8 + 6 / × 3）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中 + 18）

常時：タンズ、デスウォッチ

回数無制限：エイド、ジェントル・リボウズ、デス・ウォード、ブレイン・シフト（自身および乗騎のみ）

3 回／日：ギアス／クエスト、コール・ライトニング・ストーム（DC21）、ディヴァイン・パワー

1 回／日：招来（8 レベル、1 体のスレイプニル [100%]）、ヒール、プレス・オヴ・ライフ

基本データ

【筋】 18、**【敏】** 17、**【耐】** 20、**【知】** 13、**【判】** 20、**【魅】** 23

基本攻撃 + 16；**CMB** + 20；**CMD** 39

特技《駆け抜け攻撃》、《騎乗蹂躪》、《騎乗戦闘》、《技能熟練：騎乗》、《強打》、《渾身の一打》、《武器熟練：スピア》、《猛突撃》

技能〈騎乗〉 + 28、〈真意看破〉 + 24、〈知覚〉 + 24、〈知識：次元界〉 + 20、〈治療〉 + 24、〈動物使い〉 + 25、〈飛行〉 + 27

言語 共通語、天上語；タンズ

その他の特殊能力 軍事訓練、死者の選別、聖なる熱情

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または騎馬隊（ワルキューレ 2～8）

宝物 × 3（+ 2 プレストプレート、+ 2 リターニング・スピア、その他の宝物）

特殊能力

軍事訓練（変則） ワルキューレはすべての鎧に習熟している。鎧により、ワルキューレの移動速度が低下することは全くなく、さらに〈騎乗〉判定に鎧による判定ペナルティが課されることもない。

死者の選別（超常） ワルキューレは新しい死体より魂を引き出し、外方次元界に運ぶために自分のスピアに収める。これはソウル・バインドと同様に機能するが、死亡状態のクリーチャーが魂を引き出されることに同意しなければならない。対象のクリーチャーが同意しない場合、この能力は何の効果ももたらさない。

聖なる熱情（超常） ワルキューレは自身の**【魅力】**修正値をアーマー・クラスに反発ボーナスとして加える。

ワルキューレは、卓越した能力を持ち比類なき名声を馳せる戦士を探し求めて物質界の戦場を駆け巡る来訪者である。彼女達は一瞥するだけで、死が近づき生きる望みを失った者と、息を吹き返し再

Beastary3

1 はじめに (モンスター) Introduction

1	イントロダクション
1	データ・ブロック
2	説明文
3	アウイントル Ahuizotl
4	アウル Owl
4	アウル: ジャイアント・アウル Owl, Giant
4	アウル: グレート・ホーンド・アウル Owl, Great Horned
5	アクルト Akhlut
6	アスコモイド Ascomoid
7	アスラ Asura
8	アスラ: アガースラ Asura, Aghasura
9	アスラ: アスカイト Asura, Adhukait
10	アスラ: アスレンドラ Asura, Asurendra
12	アスラ: ウパスタ Asura, Upasunda
13	アスラ: トリプラーズ Asura, Tripurasura
14	アズルヴェルダ Azruverda
15	アダロ Adaro
16	アックス・ピーク Axe Beak
17	アトゥミー Atomie
18	アドヒラー Adherer
19	アドレット Adlet
20	アニス・ハグ Annis Hag
21	アニマル・ロード Animal Lord
23	アリップ Allip
24	アルコン Archon
24	アルコン: ハービンジャー・アルコン Archon, Harbinger
25	アルコン: リージョン・アルコン Archon, Legion
26	アルラウネ Alraune
27	アント・ライオン Ant Lion
27	アント・ライオン: ジャイアント・アント・ライオン Ant Lion, Giant
27	アント・ライオン: ジャイアント・アダルト・アント・ライオン (巨大ウスバケログ) Ant Lion, Giant Adult
28	イクトルノ Iku-Turso
29	イシアン Yithian
30	ヴァナラ Vanara
31	ヴァルチャー Vulture
31	ヴァルチャー: ジャイアント・ヴァルチャー Vulture, Giant
32	ヴァンパイア Vampire
32	ヴァンパイア: キョンシー Vampire, Jiang-Shi
34	ヴィシュカニヤ Vishkanya
35	ヴーンズ Voonith
36	ヴォジャノイ Vodyanoi
37	ウルフ・イン・シープス・クロッシング Wolf-in-Sheep's-Clothing
38	エコルシェ Ecorche
39	オニ Oni
40	オニ: アイス・ヤイ Oni, Ice Yai
41	オニ: ヴォイド・ヤイ Oni, Void Yai
43	オニ: ウォーター・ヤイ Oni, Water Yai
44	オニ: クワ Oni, Kuwa
45	オニ: スピリット・オニ Oni, Spirit
46	オニ: ファイアー・ヤイ Oni, Fire Yai
47	ガーデン・ウーズ Garden Ooze
48	カーニヴァラス・クリスタル Carnivorous Crystal
49	カーバンクル Carbuncle
50	カッパ Kappa
51	カマダン Kamadan
52	カミ Kami
53	カミ: コタマ Kami, Kodama
54	カミ: シキガミ Kami, Shikigami
55	カミ: ジメシガミ Kami, Jinushigami
57	カミ: スイシン Kami, Zuishin
58	カミ: トシガミ Kami, Toshigami
59	カリアティード・カラム Caryatid Column
60	ガルダー Garuda
61	キャットフォーク Catfolk
62	キュトン Kyton
63	キュトン: アウグル Kyton, Augur
64	キュトン: エレマイト Kyton, Eremit
66	キュトン: インターキター Kyton, Interlocutor
67	キリン Kirin
68	ギルタブルル Girtablilu
69	クラブ Crab
69	クラブ: シャークイーティング・クラブ Crab, Shark-Eating
69	クラブ: シップレッカー・クラブ Crab, Shipwrecker
70	グル Ghul
71	グレイヴナイト Graveknight

73	グレイヴン・ガーディアン Graven Guardian
75	グレムリン Gremlin
75	グレムリン: フア Gremlin, Fuath
76	グローツラング Grootslang
77	クロックワーク Clockwork
78	クロックワーク・ゴライアス Clockwork Goliath
79	クロックワーク・サーバント Clockwork Servant
80	クロックワーク・スパイ Clockwork Spy
81	クロックワーク・ソルジャー Clockwork Soldier
82	クロックワーク・リヴァイアサン Clockwork Leviathan
83	グロテール Grodair
84	グロブスター Globster
85	ゲクブ Guecubu
86	ケッチ Kech
87	ケルベロス Cerberi
88	幻獣 Eidolon
88	幻獣: 解放された幻獣 Eidolon, Unfettered
90	コールド・ライダー Cold Rider
91	コールボーン Caulborn
92	ゴーレム Golem
92	ゴーレム: ボーン・ゴーレム Golem, Bone
93	ゴーレム: ブラス・ゴーレム Golem, Brass
94	ゴーレム: キャノン・ゴーレム Golem, Cannon
95	ゴーレム: ファッシル・ゴーレム Golem, Fossil
96	ゴブリン・スネーク Goblin Snake
97	ゴラザグ Ghorazagh
98	ゴリニッチ Gorynych
99	コンガマトー Kongamato
100	サイクロプス Cyclops
100	サイクロプス: グレート・サイクロプス Cyclops, Great
101	サガリ Sagari
102	サスカッチ Sasquatch
103	サボサン Sabosan
104	サルガッスム・フィンド Sargassum Fiend
105	シー・アネモネ Sea Anemone
105	シー・アネモネ: ジャイアント・シー・アネモネ Sea Anemone, Giant
106	シー・サーペント Sea Serpent
106	シー・サーペント: ディープ・シー・サーペント Sea Serpent, Deep
107	シー・ボンズ Sea Bonze
108	シェイ Shae
109	シェドゥ Shedu
110	ジェリーフィッシュ Jellyfish
110	ジェリーフィッシュ: デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ Jellyfish, Death's Head
110	ジェリーフィッシュ: サファリア・ジェリーフィッシュ Jellyfish, Sapphire
111	セセリア Caeleia
112	シニガミ Shinigami
113	シムルグ Simurgh
114	ジャイアント Giant
114	ジャイアント: アッシュ・ジャイアント Giant, Ash
115	ジャイアント: ケイヴ・ジャイアント Giant, Cave
116	ジャイアント: デザート・ジャイアント Giant, Desert
117	ジャイアント: ジングル・ジャイアント Giant, Jungle
118	ジャックアルワー Jackalwere
119	シャドウ・マスティフ Shadow Mastiff
120	ジャブジャブ・バード Jubjub Bird
121	シヨコイ Siyokoy
122	ジョロウグモ Jorogumo
123	ズヴェンビ Zuvembie
124	ズーク Zoog
125	スカンク Skunk
125	スカンク: ジャイアント・スカンク Skunk, Giant
126	スコーピオン Scorpion
126	スコーピオン: デッドフォール・スコーピオン Scorpion, Deadfall
126	スコーピオン: ゴースト・スコーピオン Scorpion, Ghost
127	ステムバリーデス Stymphalides
128	スネーク・スウォーム Snake Swarm
128	スネーク・スウォーム: ヴェノマス・スネーク・スウォーム Snake Swarm, Venomous
129	スパイダー・イーター Spider Eater
130	スパイダー Spider
130	スパイダー: ジャイアント・クラブ・スパイダー Spider, Giant Crab
130	スパイダー: オーガ・スパイダー Spider, Ogre
131	スフィンクス Sphinx
132	スフィンクス: アンドロスフィンクス Sphinx, Androsphinx
133	スフィンクス: クリオスフィンクス Sphinx, Criosphinx
134	スフィンクス: ヒエラコスフィンクス Sphinx, Hieracosphinx
135	スプライト Sprite
136	スリ Suli
137	スレイプニル Sleipnir
138	セラティオイディ Ceratiodi

139	セレブリック・ファンガス Cerebric Fungus	218	バク Baku
140	ダイア・コルビー Dire Corby	219	パラサイト Parasite
141	ダイモン Daemon	219	パラサイト：ロッド・クラブ・スウォーム Parasite, Rod Grub Swarm
141	ダイモン：クルシダイモン Daemon, Crucidaemon	219	パラサイト：ジャイアント・ロッド・クラブ Parasite, Giant Rod Grub
142	ダイモン：ヴァルヌダイモン Daemon, Vlnudaemon	220	バレガラ Baregara
143	タツルワーム Tatzlwurm	221	ホロウ・サーペント Hollow Serpent
144	タヌキ Tanuki	222	ハングリー・フォッグ Hungry Fog
145	チチミトル Tzitzimil	223	バンダースナッチ Bandersnatch
146	小型サイズの使い魔 Small Familiars	225	ヒューキューヴァ Huecuva
148	ティヴ Div	226	ファウヌス Faun
149	ティヴ：アガン Div, Aghash	227	ファントム・ファンガス Phantom Fungus
150	ティヴ：アクワン Div, Akvan	228	フー種クリーチャー Foo Creature
152	ティヴ：ガワス Div, Ghawwas	230	ブータ Bhuta
153	ティヴ：シラ Div, Shira	231	フェイ種クリーチャー Fey Creature
154	ティヴ：セビド Div, Sepid	233	フェストラゴ Festrog
155	ティヴ：ドル Div, Doru	234	ブギーマン Bogeyman
156	ティヴ：バイラカ Div, Pairaka	235	プラズマ・ウーズ Plasma Ooze
157	ティセンチャンター Disenchanter	236	フランフ Flumph
158	ティタン Titan	237	フレイル・スネイル Flail Snail
158	ティタン：ヘカトンケイル Titan, Hekatonkheires	238	ブレイン・ウーズ Brain Ooze
160	ティノサウルス Dinosaur	239	フンババ Humbaba
160	ティノサウルス：イグアノドン Dinosaur, Iguanodon	240	ベイコク Baykok
160	ティノサウルス：スピノサウルス Dinosaur, Spinosaurus	241	ペル・ストレンジャー Pale Stranger
161	ティノサウルス：ディメトロドン Dinosaur, Dimetrodon	242	ペナンガラン Penanggalan
161	ティノサウルス：パキケファロサウルス Dinosaur, Pachycephalosaurus	244	ベビモス Behemoth
162	ディビュク Dybbuk	245	ベビモス：テンペスト・ベビモス Behemoth, Tempest
163	デヴィル Devil	246	ベビモス：サラジック・ベビモス Behemoth, Thalassic
163	デヴィル：コントラクト・デヴィル Devil, Contract	247	ベビモス：サンダー・ベビモス Behemoth, Thunder
165	デーモン Demon	248	ペリ Peri
165	デーモン：インキュバス Demon, Incubus	249	ヘルワスプ・スウォーム Hellwasp Swarm
166	デーモン：コロクス Demon, Coloxus	250	ポーキュバイン Porcupine
167	デーモン：シア Demon, Schir	250	ポーキュバイン：ジャイアント・ポーキュバイン Porcupine, Giant
168	デスウェブ Deathweb	251	ホーダッグ Hodag
169	デストラップ・ウーズ Deathtrap Ooze	252	ポポババ Popobala
170	デミリッチ Demilich	253	マースビアル Marsupial
172	デモダンド Demodand	253	マースビアル：カンガルー Marsupial, Kangaroo
173	デモダンド：シャギー・デモダンド Demodand, Shaggy	253	マースビアル：サイラシン Marsupial, Thylacine
174	デモダンド：スライミー・デモダンド Demodand, Slimy	254	マイシロイド Myceloid
175	デモダンド：ターリー・デモダンド Demodand, Tarry	255	マグミン Magmin
176	テラコッタ・ソルジャー Terra-Cotta Soldier	256	マナナガル Manananggal
177	テルヒ Derhii	257	マフテト Mafet
178	トウテツ Taotieh	258	ムーンビースト Moon-Beast
179	トゥピラク Tupilak	259	メガファウナ Megafauna
180	トジャーナイダ Tojanida	259	メガファウナ：アルケロン Megafauna, Archelon
181	トベテ Tophet	259	メガファウナ：バルキリウム Megafauna, Baluchitherium
182	ドラゴン：インペリアル・ドラゴン Dragon, Imperial	260	メガファウナ：バシロサウルス Megafauna, Basilosaurus
184	インペリアル・ドラゴン：アンダーワールド・ドラゴン Imperial Dragon, Underworld	260	メガファウナ：メガラニア Megafauna, Megalania
186	インペリアル・ドラゴン：シー・ドラゴン Imperial Dragon, Sea	261	モボゴ Mobogo
188	インペリアル・ドラゴン：スカイ・ドラゴン Imperial Dragon, Sky	262	ユキオンナ Yuki-Onna
190	インペリアル・ドラゴン：ソヴリン・ドラゴン Imperial Dragon, Sovereign	263	ラークシャサ Rakshasa
192	インペリアル・ドラゴン：フォレスト・ドラゴン Imperial Dragon, Forest	264	ラークシャサ：タータカ Rakshasa, Tataka
194	フェアリー・ドラゴン Faerie Dragon	265	ラークシャサ：ダンドスカ Rakshasa, Dandasuka
195	ドラゴンヌ Dragonne	266	ラークシャサ：マハラジャ Rakshasa, Maharaja
196	トリアイ Thraie	268	ラークシャサ：マライ Rakshasa, Marai
197	トリアイ・クイーン Thraie Queen	269	ラークシャサ：ラクタヴァーナ Rakshasa, Raktavarna
199	トリアイ・シー Thraie Seer	270	ラットフォーク Ratfolk
200	トリアイ・ソルジャー Thraie Soldier	271	ラマッス Lammasu
201	ドレイク Drake	272	リザード Lizard
201	ドレイク：デザート・ドレイク Drake, Desert	272	リザード：ジャイアント・ゲッコウ Lizard, Giant Gecko
202	ドレイク：リヴァー・ドレイク Drake, River	272	リザード：ジャイアント・カメレオン Lizard, Giant Chameleon
203	ドレイク：リフト・ドレイク Drake, Rift	273	リノーム Linnorm
204	トロルハウンド Trollhound	274	リノーム：ケルン・リノーム Linnorm, Cairn
205	トロル Troll	275	リノーム：タイガ・リノーム Linnorm, Taiga
205	トロル：モス・トロル Troll, Moss	276	リノーム：トアー・リノーム Linnorm, Tor
206	トロル：ヨツン・トロル Troll, Jotund	277	リノーム：フィヨルド・リノーム Linnorm, Fjord
207	ナーガ Naga	278	ルクワタ Lukwata
207	ナーガ：ウォーター・ナーガ Naga, Water	279	ルサルカ Rusalka
208	ナーガ：ルナー・ナーガ Naga, Lunar	280	レーシー Leshy
209	ナーガ：ロイヤル・ナーガ Naga, Royal	281	レーシー：ファンガス・レーシー Leshy, Fungus
210	ナックラヴィーヌ Nuckelavee	282	レーシー：ゴウド・レーシー Leshy, Gourd
211	ニクシー Nixie	283	レーシー：リーフ・レーシー Leshy, Leaf
212	ヌエ Nue	284	レーシー：シーウィード・レーシー Leshy, Seaweed
213	ネフィリム Nephilim	285	ワルキューレ Valkyrie
214	ノルン Norn	320	ドラゴン：プライマル・ドラゴン Primal Dragon
215	ハーッド・アニマル Herd Animal		
215	ハーッド・アニマル：アンテロープ Herd Animal, Antelope		
215	ハーッド・アニマル：エルク Herd Animal, Elk		
216	バーバラン Berbalang		
217	バクアジ Pukwudgie		

ドラゴン：プライマル・ドラゴン Primal Dragon

クロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴンは最も広く知られているが、他の分類に属するトゥルー・ドラゴンも存在する。以下のページに示すものが5種のプライマル・ドラゴンである。元素界と影界の出身の強力なクリーチャーだ。

プライマル・ドラゴンの種類

アンブラル、クラウド、クリスタル、ブライン、マグマ

年齢段階

トゥルー・ドラゴンの多くの特殊能力、攻撃、その他のデータは、ドラゴンの成長につれて強大になる。この上昇はドラゴンの年齢によって12の年齢段階に区分される。基本的なデータは『表：ドラゴンの年齢段階』に記載されているように変動する。

年齢段階：これは年齢段階の名称である。

年齢（歳）：これはドラゴンの実際の年齢である。

脅威度：この列はドラゴンの基本脅威度への修正値である。

サイズ：これは年齢によって、ドラゴンの基本サイズがどれだけ増加するかを示したものである（超小型が小型に、小型が中型に、など）。トゥルー・ドラゴンはサイズが上昇したことによる通常的能力値上昇はしないが、かわりに『表：ドラゴンの能力値』が示すように、年齢段階によって能力値が上昇する。

ヒット・ダイス：これは成長によってドラゴンが得る追加のヒット・ダイスの数を示す。ヒット・ダイスが増加すれば、ヒット・ポイント、特技、技能ランクもドラゴンの基本攻撃ボーナスや基本セーブ・ボーナスと共に上昇する。ドラゴンはヒット・ダイスごとに6 + 【知力】修正値に等しい技能ランクを有する。ヒット・ダイスによるドラゴンの能力値上昇は、ドラゴンの能力値上昇の総計にすでに加算されている（『表：ドラゴンの能力値』参照）。

外皮：これは年齢段階ごとにドラゴンの基本外皮ボーナスがどれだけ増加するかを示す。

プレス攻撃：ドラゴンはそれぞれ基本ダメージを与えるプレス攻撃（『戦闘』参照）を有する。この倍率はドラゴンのプレス攻撃によって与えるダメージのダイスの数を増加させる。例として、2d6 ポイントの〔酸〕ダメージを与える基本プレス攻撃を持つドラゴンのマチュア・アダルトは14d6 ポイントの〔酸〕ダメージを与える（×7の倍率による）。

戦闘

『表：ドラゴンの攻撃と移動速度』は、ドラゴンの持つ攻撃と与えるダメージを列挙している（一はそのサイズのドラゴンがその種の肉体武器を有していないことをあらわす）。ここに記されている他の能力はドラゴンが特定の年齢段階に達した時点で獲得される。

飛行移動速度：ドラゴンの飛行移動速度は、サイズによって、表に記されているように上昇する。

噛みつき：これは表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5倍を加えたダメージを与える主要攻撃である（2回以上の攻撃手段を有している場合であっても）。ドラゴンの噛みつき攻撃は、サイズ段階が1大きいような間合いを有する（超巨大サイズのドラゴンは+10フィート）。

爪：これは主要攻撃で、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値を加えたダメージを与える。

翼：ドラゴンは、たとえ飛行中であっても、敵に翼を叩きつけて攻撃することができる。翼攻撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1/2を加えたダメージを与える二次的攻撃である。

尾の打撃：ドラゴンは毎ラウンド、尾で1体の敵をひっぱたいて攻撃することができる。尾の打撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5倍を加えたダメージを与える二次的攻撃である（これは通常の二次的攻撃のルールの例外である）。

押し潰し（変則）サイズ分類が超大型以上の飛行または跳躍しているドラゴンは、1回の標準アクションとして敵の上に着陸し、全身で敵を押しつぶすことができる。押し潰し攻撃はドラゴンよりサ

イズ分類が3段階以上小さい敵に対してのみ有効である。押し潰し攻撃はドラゴンの身体の下に収まる全てのクリーチャーに対して作用する。作用を受ける範囲内にいるクリーチャーは反応セーブ（DCはドラゴンのプレス攻撃のものと同じ）に成功しなければならず、失敗すると押さえ込まれた状態になり、ドラゴンが上からどかなければ次のラウンド中に自動的に殴打ダメージを受ける。ドラゴンが押さえ込みを継続する場合、それは通常どおり戦技判定に成功しなければならない。押さえ込まれた状態の敵は、脱出しないうり毎ラウンド押し潰しによるダメージを受け続ける。押し潰し攻撃によるダメージは、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5倍を加えたものである。

尾による一掃（変則）サイズ分類が巨大以上のドラゴンは、1回の標準アクションとして尾を振り回して攻撃することができる。尾による一掃は、ドラゴンの接敵面の縁にある交差点の1つから、いずれかへの方向に広がる半径30フィートの半円形の範囲に作用する（超巨大サイズのドラゴンの場合、半径40フィート）。一掃の範囲内にいる、ドラゴンよりサイズ分類が4段階以上小さいクリーチャーが作用を受ける。尾による一掃は、自動的に表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5（端数切捨て）を加えたダメージを与える。作用を受けたクリーチャーは反応セーブ（DCはドラゴンのプレス攻撃のものと同じ）を行うことができ、成功すればダメージを半減させることができる。

プレス攻撃（超常）プレス攻撃の使用は1回の標準アクションである。一度プレスを使用したら、1d4ラウンド後まで再びプレス攻撃を行うことはできない。ドラゴンが複数の種類のプレス攻撃を有している場合でも、プレスを使用できるのは1d4ラウンドに1回だけである。プレス攻撃は必ずドラゴンに隣接するいずれかの交差点を起点にして、ドラゴンの選択した方向に向けて伸びる。プレス攻撃の形状は直線型と円錐型があり、効果範囲の大きさはドラゴンのサイズによって異なる。そのプレス攻撃がダメージを与えるものである場合、範囲内に捉えられたクリーチャーは反応セーブを行い、成功すればダメージを半分にする。プレス攻撃に対するセーブDCは10 + ドラゴンのヒット・ダイスの1/2 + ドラゴンの【耐久力】修正値である。ダメージを与えないプレス攻撃に対するセーブにも同じDCを用いるが、どのタイプのセーブを行うかは個々の解説を参照すること。ドラゴンは組みついていたり組みつかれていたりする場合もプレス攻撃を使用できる。

ドラゴンの付随ルール

ドラゴンの超感覚（変則）ドラゴンは有効距離120フィートの暗視と60フィートの非視覚的感知を有する。薄暗い光の中で人間の4倍の距離を見通し、通常の明かりの下で2倍の距離を見通すことができる。

畏怖すべき存在（変則）ドラゴンの畏怖すべき存在はドラゴンの年齢段階×30フィートに等しい効果範囲を持つ。その他の効果はモンスターの共通ルールで詳述されている。

呪文：ドラゴンは秘術呪文を修得しており、解説で示されたレベルのソーサラーとして呪文を発動することができる。その術者レベルは年齢により、それぞれの解説で示されている。

擬似呪文能力：ドラゴンの擬似呪文能力の術者レベルはヒット・ダイス数に等しい。

ダメージ減少：ドラゴンは成長につれて、各ドラゴンの項目に示されているようにダメージ減少を獲得する。そうしたドラゴンの肉体武器はダメージ減少を克服するかどうかを調べる際に、魔法の武器として扱われる。

完全耐性（変則）全てのドラゴンは麻痺と睡眠の効果に対する完全耐性を有する。加えて、ドラゴンは年齢段階にかかわらず、種族に応じてさらに1～2種類の攻撃形態に対する完全耐性を有する。その種類については個々の解説で述べる。

呪文抵抗（変則）年を経るに従って、ドラゴンは、個々の解説で示されているように呪文や擬似呪文能力への抵抗力を身につける。ドラゴンのSRは11 + 脅威度に等しい。

表：ドラゴンの年齢段階

年齢段階	年齢（歳）	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス	外皮	ブレス攻撃
1 ワームリング（雛）	0 ～ 5	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	6 ～ 15	基本値 + 2	基本値 + 1	基本値 + 2	基本値 + 3	基本値 × 2
3 ヤング（子供）	16 ～ 25	基本値 + 4	基本値 + 2	基本値 + 4	基本値 + 6	基本値 × 3
4 ジュヴナイル（少年）	26 ～ 50	基本値 + 5	基本値 + 2	基本値 + 6	基本値 + 9	基本値 × 4
5 ヤング・アダルト（青年）	51 ～ 100	基本値 + 7	基本値 + 3	基本値 + 8	基本値 + 12	基本値 × 5
6 アダルト（成年）	101 ～ 200	基本値 + 8	基本値 + 3	基本値 + 10	基本値 + 15	基本値 × 6
7 マチュア・アダルト（壮年）	201 ～ 400	基本値 + 9	基本値 + 3	基本値 + 12	基本値 + 18	基本値 × 7
8 オールド（老年）	401 ～ 600	基本値 + 11	基本値 + 4	基本値 + 14	基本値 + 21	基本値 × 8
9 ヴェリー・オールド（大老）	601 ～ 800	基本値 + 12	基本値 + 4	基本値 + 16	基本値 + 24	基本値 × 9
10 エインシャント（太古）	801 ～ 1,000	基本値 + 13	基本値 + 4	基本値 + 18	基本値 + 27	基本値 × 10
11 ワーム（長虫）	1,001 ～ 1,200	基本値 + 14	基本値 + 4	基本値 + 20	基本値 + 30	基本値 × 11
12 グレート・ワーム（大長虫）	1,201 +	基本値 + 16	基本値 + 5	基本値 + 22	基本値 + 33	基本値 × 12

表：ドラゴンの能力値

年齢段階	【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 ワームリング（雛）	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング（幼児）	基本値 + 4	基本値 - 2	基本値 + 2	基本値 + 2	基本値 + 2	基本値 + 2
3 ヤング（子供）	基本値 + 8	基本値 - 2	基本値 + 4	基本値 + 2	基本値 + 2	基本値 + 2
4 ジュヴナイル（少年）	基本値 + 10	基本値 - 2	基本値 + 6	基本値 + 4	基本値 + 4	基本値 + 4
5 ヤング・アダルト（青年）	基本値 + 12	基本値 - 4	基本値 + 6	基本値 + 4	基本値 + 4	基本値 + 4
6 アダルト（成年）	基本値 + 14	基本値 - 4	基本値 + 8	基本値 + 6	基本値 + 6	基本値 + 6
7 マチュア・アダルト（壮年）	基本値 + 16	基本値 - 4	基本値 + 8	基本値 + 6	基本値 + 6	基本値 + 6
8 オールド（老年）	基本値 + 18	基本値 - 6	基本値 + 10	基本値 + 8	基本値 + 8	基本値 + 8
9 ヴェリー・オールド（大老）	基本値 + 20	基本値 - 6	基本値 + 10	基本値 + 8	基本値 + 8	基本値 + 8
10 エインシャント（太古）	基本値 + 22	基本値 - 6	基本値 + 12	基本値 + 10	基本値 + 10	基本値 + 10
11 ワーム（長虫）	基本値 + 24	基本値 - 8	基本値 + 12	基本値 + 10	基本値 + 10	基本値 + 10
12 グレート・ワーム（大長虫）	基本値 + 26	基本値 - 8	基本値 + 14	基本値 + 12	基本値 + 12	基本値 + 12

表：ドラゴンの攻撃と移動速度

サイズ	飛行移動速度（機動性）	噛みつき×1	爪×2	翼×2	尾の打撃×1	押し潰し×1	尾による一掃×1	ブレス攻撃（直線状）	ブレス攻撃（円錐状）
超小型	100 フィート（標準）	1d4	1d3	—	—	—	—	30 フィート	15 フィート
小型	150 フィート（標準）	1d6	1d4	—	—	—	—	40 フィート	20 フィート
中型	150 フィート（標準）	1d8	1d6	1d4	—	—	—	60 フィート	30 フィート
大型	200 フィート（貧弱）	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—	80 フィート	40 フィート
超大型	200 フィート（貧弱）	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—	100 フィート	50 フィート
巨大	250 フィート（劣悪）	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	120 フィート	60 フィート
超巨大	250 フィート（劣悪）	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	140 フィート	70 フィート