

セレスチャル/フイーンディッシュ・ アンキロサウルス(ディノサウルス)

セレスチャル/フイーンディッシュ・
アンキロサウルス(ディノサウルス) CR7



超大型サイズ/動物

イニシアチブ +0; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> +14

防御

AC 22、接触 8、立ちすくみ 22 (+14外皮、-2サイズ)

HP 75 (10d8)

頑健 +12、反応 +7、意志 +4

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 12

攻撃

移動速度 30フィート

近接攻撃 尾+14 (3d6+12 加えて“朦朧化”)

接敵面 15フィート; 間合い 15フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】27 【敏】10 【耐】17 【知】2 【判】13 【魅】8

基本攻撃ボーナス +7; CMB +17; CMD 27 (対足払いは31)

特技 <頑健無比>、<突き飛ばし強化>、<蹴散らし強化>、<強打>、
<武器熟練:尾>

技能 <知覚> +14

ババウ(デーモン)

ババウ(デーモン)

CR6



混沌にして悪/中型サイズ/来訪者(混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ +5; 感覚 暗視60フィート、シー・インヴィジビリティ; <知覚> +19

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 18 (+1【敏】、+8外皮)

HP 73 (7d10)

頑健 +10、反応 +6、意志 +5

防御的能力 防御の粘液

DR 10/冷たい鉄 or 善; 完全耐性【電撃】毒;

抵抗【強酸】10、【氷雪】10、【火炎】10; SR 17

攻撃

移動速度 30フィート

近接攻撃 爪×2 +12 (1d6+5)、噛み付き+12 (1d6+5) またはショート
スピア+12/+7 (1d8+7)、噛み付き+7 (1d6+2)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート(ロングスピア10ft)

特殊攻撃 急所攻撃+2d6

擬似呪文能力(術者レベル7レベル)

常時:シー・インヴィジビリティ

回数無制限:ダークネス、デスペル・マジック、

グレーター・テレポート(自身に加えて50ポンドまでの物体のみ)

1回/日:招来(3レベル、1体のババウ【40%】)

一般データ

【筋】21 【敏】13 【耐】20 【知】14 【判】13 【魅】16

基本攻撃ボーナス +7; CMB +12; CMD 23

特技 <迎え討ち>、<イニシアチブ強化>、<鋼の意志>、<技能熟練:隠密>

技能 <隠密>+22、<軽業>+11、<真意看破>+11、<登攀>+12、
<脱出術>+11、<知覚>+19、<装置無力化>+11、
<手先の早業>+11

種族修正 +8 <隠密>、+8 <知覚>

言語 奈落語、天界語、電語;テレパシー 100フィート

特殊能力

防御の粘液(超常) 反応難易度18

酸性の粘液の膜がババウの皮膚を覆っている。ババウに肉體武器が素手攻撃を命中させたクリーチャーは反応セーブに成功しなければ、この粘液によって1d8ポイントの【強酸】ダメージを受ける。近接武器によってババウに攻撃を命中させたクリーチャーは、反応セーブを行わなければならない、失敗した場合はその武器に1d8ポイントの【強酸】ダメージを受ける。このダメージが武器の硬度を超えた場合、その武器は破損状態になる。ババウに命中した矢弾はダメージを与えた後に自動的に破壊される。

ピアデッド・デヴィル

ピアデッド・デヴィル

CR5

秩序にして悪／中型サイズ／来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）
イニシアチブ +6；感覚 暗視60フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉+10

防衛

AC 19、接触 12、立ちすくみ 17 (+2【敏】、+7外皮)

HP 57 (6d10)

頑健 +9、反応 +7、意志 +3

DR 5／善または銀；

完全耐性 [火炎]、毒；

抵抗 [強酸] 10、[冰雪] 10；SR 16

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 グレイヴ+11 +6 (1d10+6 加えて“地獄の流血”、または爪×2 +10 (1d6+4)

接敵面 5フィート；間合い 5フィート(グレイヴ10ft)

特殊攻撃

あご髭(変則) 頑健セーブ難易度17 ピアデッド・デヴィルが1体の敵に対して両方の爪攻撃を命中させた場合、その目標にとがった不潔なあご髭が打ちつけられる。犠牲者は1d8+2ポイントのダメージを受け、頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合、“悪魔風邪”に感染してしまう。セーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

病氣一致傷型；セーブ 頑健；潜伏期間 1d4日；頻度 1回／日；効果 1d4【筋】；治癒 連続3回のセーブ成功

一般データ

【筋】19 【敏】15 【耐】19 【知】6 【判】12 【魅】10

基本攻撃ボーナス +6；CMB +10；CMD 22

特技 〈イニシアチブ強化〉、〈強打〉、〈武器熟練:グレイヴ〉

技能 〈威圧〉+7、〈隠密〉+11、〈真意看破〉+6、〈登攀〉+13、〈知覚〉+10

言語 天界語、共通語、電語、地獄語；テレパシー 100フィート

特殊能力

地獄の流血(超常) 〈治療〉難易度17 術者レベル判定16 ピアデッド・デヴィルが自身のグレイヴを用いて与えたダメージは、2ポイントの出血ダメージを与えるふさがらない傷を与える。地獄の流血による出血は、特に止めることが難しい。〈治療〉判定に成功すればこのダメージを止めることができる。地獄の流血を受けているクリーチャーを治癒呪文をかけようと試みるにはDC16の術者レベル判定を行わなければならない、失敗すると呪文は効果を生じない。成功すれば治癒呪文は通常通り効果をあらわし、犠牲者の出血は止まる。ピアデッド・デヴィルの地獄の流血はデヴィルの持つ超常能力であり、武器によるものではない。

ブララニ (アザータ)

ブララニ (アザータ)

CR5

混沌にして善／中型サイズ／来訪者
(アザータ、混沌、善、他次元界、変身生物)

イニシアチブ +8；感覚 暗視60フィート、夜目；〈知覚〉+15

防衛

AC 20、接触 14、立ちすくみ 16 (+4【敏】、+6外皮)

HP 66 (7d10)

頑健 +9、反応 +9、意志 +6

DR 10／冷たい鉄または悪；

完全耐性 [電撃]、石化；

抵抗 [冰雪] 10、[火炎] 10；SR 17

攻撃

移動速度 40フィート、飛行100フィート(完璧)

近接攻撃 +1シミター+13/+8 (1d10+8 18-20/×2)、または叩きつけ+12 (1d6+7)

接敵面 5フィート；間合い 5フィート

特殊攻撃

竜巻の突風(超常) 反応DC難易度17 竜巻形態をとっている時、ブララニは一陣の風を吹き付けて攻撃し、20フィートの直線状の範囲に3d6ポイントのダメージ(反応・半減)を与えることができる。このセーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

一般データ

【筋】20 【敏】18 【耐】19 【知】13 【判】14 【魅】15

基本攻撃ボーナス +7；CMB +12；CMD 26

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

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

言語 天上語、地獄語、電語；真言

特殊能力

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

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ダイア・ライオン

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ダイア・ライオン CR6



大型サイズ/動物

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+11

防御

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

HP 60 (8d8)

頑健 +9、反応 +8、意志 +3

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 11

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 噛み付き+12 (1d8+7 加えて“つかみ”)、爪×2 +13 (1d6+7)、

引っかき:爪×2 +13 (1d6+7)

接敵面 10フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

飛びかかり(変則)

この特殊攻撃を持つクリーチャーは突撃した場合、全力攻撃(“引っかき”特殊能力があるなら引っかき攻撃を含めて)を行うことができる。

一般データ

【筋】25【敏】15【耐】17【知】2【判】12【魅】10

基本攻撃ボーナス +6; CMB +14; CMD 26 (対足払い30)

特技 戦技ボーナス(組みつき)+18、《イニシアチブ強化》、《技能熟練:知覚》、《疾走》、《武器熟練:爪》

技能 〈隠密〉+7 (下生えでは+11)、〈軽業〉+11、〈知覚〉+11

種族修正 +4 〈隠密〉(下生えでは+8)、+4 〈軽業〉

特殊能力

引っかき(変則) この特殊攻撃を持つクリーチャーは、特定の状況下(典型的には敵に組みついている時)で、数回の追加の肉体的攻撃を得る。通常組みつき状態で使用できる全ての選択肢に加え、引っかき能力を持つクリーチャーは、組みついた敵に対してのみ使用できる2回の追加爪攻撃を得る。これらの攻撃の攻撃ボーナスとダメージは各クリーチャーの説明文を参照。引っかき能力を持つクリーチャーが引っかきを用いるためには、自らのターンが組みつき状態で開始しなければならない。組みつきの開始と引っかきを同じターンに行うことはできない。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ジャイアント・モーレイ・イール

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ジャイアント・モーレイ・イール CR6



大型サイズ/動物(水棲)

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+7

防御

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

HP 52 (7d8)

頑健 +8、反応 +9、意志 +3

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 11

攻撃

移動速度 水泳30フィート

近接攻撃 噛み付き+11 (2d6+9 加えて“つかみ”)

接敵面 10フィート; 間合い 10フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】22【敏】14【耐】16【知】1【判】12【魅】8

基本攻撃ボーナス +5; CMB +12; CMD 24

特技 戦技ボーナス(組みつき)+18、《イニシアチブ強化》、《技能熟練:隠密》、《神速の反応》、《武器熟練:噛みつき》

技能 〈隠密〉+8、〈水泳〉+14、〈脱出術〉+10、〈知覚〉+7

種族修正 +8 〈脱出術〉

特殊能力

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

キュトン (チェーン・デヴィル)

キュトン (チェーン・デヴィル) CR6



秩序にして悪/中型サイズ/来訪者 (悪、他次元界、キュトン、秩序)

イニシアチブ +7; 感覚 暗視60フィート; 知覚 +14

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ 18 (+4鎧、+3【敏】、+4外皮)

HP 60 (8d10)

頑健 +8、反応 +9、意志 +3

再生2 (善属性の武器と【善】の呪文、銀の武器)

DR 5/銀または善;

完全耐性【氷雪】; SR 17

攻撃

移動速度 30フィート

近接攻撃 鎖×4 +11 (2d4+2)、狼狽させる凝視 DC15 (距離30フィート; 意志・無効)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート(鎖は10フィート)

特殊攻撃

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

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

一般データ

【筋】15【敏】17【耐】14【知】11【判】12【魅】12

基本攻撃ボーナス +8; CMB +10; CMD 23

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《武器熟練:鎖》、《無視界戦闘》

技能《威圧》+12、《隠密》+14、《登攀》+13、《脱出術》+13、
《知覚》+14、《製作:鉄鍛冶》+11

言語 共通語、地獄語

特殊能力

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

セレスチャル/フィーンディッシュ・オルカ (ドルフィン)

セレスチャル/フィーンディッシュ・オルカ (ドルフィン) CR6



超大型サイズ/動物

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、疑似視覚120フィート、夜目; 知覚 +19

防御

AC 16、接触 10、立ちすくみ 14 (+2【敏】、+6外皮、-2サイズ)

HP 67 (9d8)

頑健 +9、反応 +8、意志 +5

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 11

攻撃

移動速度 水泳80フィート

近接攻撃 噛み付き+13 (2d6+12)

接敵面 15フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃 (超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃 (超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】27【敏】15【耐】16【知】2【判】15【魅】6

基本攻撃ボーナス +6; CMB +16; CMD 28

特技《持久力》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練:知覚、水泳》、
《武器熟練:噛みつき》

技能《水泳》+28、《知覚》+19

種族修正 +8《知覚》

特殊能力

息こらえ (変則) オルカは溺れの危険が生じるまでに【耐久力】値の6倍に等しいラウンドの間、息を止めておくことができる。

サラマンダー

サラマンダー

CR6



混沌にして悪/中型サイズ/来訪者

イニシアチブ +1; 感覚 暗視60フィート; <知覚> +16

防御

AC 18、接触 11、立ちすくみ 17 (+1【敏】、+7外皮)

HP 76 (8d10)

頑健 +10、反応 +7、意志 +6

ダメージ減少 10/魔法;

完全耐性 [火炎]

弱点 [氷雪] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 20フィート

近接攻撃 スピア+11/+6 (1d8+4 20/3+1D6 [火炎])、尾の打撃+6 (2d6+1 加えて1d6 [火炎] および“つかみ”、締めつけ (2d6+4+1d6 [火炎]))

接触面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

熱気 (変則) サラマンダーは高熱を発するため、ただ触れただけでも追加の1d6ポイントの [火炎] ダメージを与える。サラマンダーの持つ金属製の武器もこの熱気を伝える。

一般データ

【筋】16 【敏】13 【耐】18 【知】14 【判】15 【魅】13

基本攻撃ボーナス +8; CMB +11; CMD 22 (足払いされない)

特技 戦技ボーナス (組みつき) +18、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《強打》、《技能熟練:知覚》

技能 <威圧> +12、<知識:次元界> +13、<隠密> +12、<軽業> +12、<真意看破> +13、<はったり> +28、<知覚> +16、<製作:武器鍛冶> +17

種族修正 +4 (製作) (鍛冶、鉄鍛冶、武器鍛冶)

言語 共通語、火界語

セレスチャル/フイーンディッシュ・ウリイ・ライノセラス

セレスチャル/フイーンディッシュ・ウリイ・ライノセラス

CR7



大型サイズ/動物

イニシアチブ +0; 感覚 暗視60フィート; <知覚> +15

防御

AC 19、接触 9、立ちすくみ 19 (+10外皮、-1サイズ)

HP 76 (8d8)

頑健 +13、反応 +6、意志 +3

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 12

攻撃

移動速度 30フィート

近接攻撃 突き刺し+14 (2d8+13)、強力突撃:突き刺し (4d8+18)、蹂躞攻撃 DC23 (2d6+13)

接触面 10フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

強力突撃 (変則)

この特殊攻撃を持つクリーチャーが突撃する際、通常の突撃の利益と不利益に加え追加でダメージを与える。攻撃と攻撃によるダメージの量はクリーチャーの解説に書かれている。

一般データ

【筋】28 【敏】10 【耐】21 【知】2 【判】13 【魅】3

基本攻撃ボーナス +6; CMB +16; CMD 26 (対足払い30)

特技 <頑健無比>、《技能熟練:知覚》、《持久力》、《不屈の闘志》

技能 <知覚> +15

特殊能力

蹂躞 (変則) 全ラウンド・アクションとして、蹂躞能力を持ったクリーチャーは自身よりも少なくとも1サイズ分類小さいクリーチャーを蹂躞しよとすることができる。これは戦技の蹴散らしのように働くが、蹂躞を行なうクリーチャーは判定を行なう必要がなく、単に進路上の敵を通過するだけでよい。蹂躞の対象は蹂躞を行なったクリーチャーの叩きつけのダメージ+1-自身の【筋力】修正値の1/2に等しいダメージを受ける。蹂躞の対象は機会攻撃を行なえるが、-4のペナルティを受ける。対象は機会攻撃を行なわなかったら、蹂躞するクリーチャーを回避してダメージを半分にするために反応セーブをおこなえる。蹂躞するクリーチャーは何度移動によって対象のクリーチャーを通過したかに関わらず、各対象につきラウンドごとに1度のみ蹂躞によるダメージを与えることができる。

ジル

ジル

CR6



秩序にして悪/中型サイズ/来訪者(悪、他次元界)

イニシアチブ +8; 感覚 暗視60フィート、フィート; 〈知覚〉+13

防衛

AC 21、接触 14、立ちすくみ 17 (+4【敏】、+5外皮、+2盾)

HP 67 (9d10)

頑健 +8、反応 +10、意志 +6

SR 17

攻撃

移動速度 30フィート

近接攻撃 ショートソード+13/+13/+8 (1d6+3 19-20/×2)、爪+13 (1d4+3 加えて“つかみ”)、噛み付き+7 (1d3+1 加えて“麻痺”) または爪×4 +13 (1d4+3 加えて“つかみ”)、噛み付き+12 (1d3+3 加えて“麻痺”)

遠隔攻撃 ロングボウ×2 +13 (1d8 20/3)

接敵面 15フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

麻痺(変則または超常) 頑健・難易度16; 1d4時間

多刀流体得(変則) ジルは複数の武器で戦っても攻撃ロールにペナルティを被らない。爪攻撃は武器を使用している場合であっても主要武器として扱う。

一般データ

【筋】17【敏】18【耐】14【知】15【判】12【魅】11

基本攻撃ボーナス +9; CMB +12; CMD 26

特技 戦技ボーナス(組みつき)+16、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《武器熟練:爪、ショート・ソード》

技能 〈威圧〉+112、〈隠密〉+16、〈軽業〉+13、〈知識:次元界〉+14、〈知識:神秘学〉+14、〈はったり〉+12、〈知覚〉+13

言語 共通語、地獄語

特殊能力

産みつけ(変則) ジルは1回の標準アクションとして、無防備状態のクリーチャーに2d6個の卵を産みつけることができる。卵は24時間で孵化し、幼生は宿主を体内から食い荒らし、宿主が死ぬまで幼生1体につき毎時間1ポイントの【耐久力】ダメージを与える。その後幼生は体内から出てきて、可能ならば成体になるべくエーテル界に界渡りする。リムーヴ・ディジーズまたは同種の効果を使えば犠牲者から全ての産みつけられた卵や幼生を除去できる。難易度20の〈治療〉判定(1回の試みにつき10分間かかる)に成功すれば、1回につき1個の卵が幼生を切除できる。判定に失敗しても再挑戦できるが、成否に関わらず、1回試みるごとに患者に1d4ポイントのダメージを与える。

界渡り(超常) ジルは1回の移動アクションでエーテル界から物質界へ移動することができる。物質界からエーテル界へ移動するには2回の連続した全ラウンドアクションを要し、その間ジルは動けない状態になる。ジルが薄れて消えていくにつれ、攻撃を命中させるのは難しくなる。敵は1ラウンド目には20%の失敗確率を、2ラウンド目には50%の失敗確率をこうむる。ジルは界渡りをする際に、同意しているか無防備状態のクリーチャー1体を連れて行くことができる。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ジャイアント・フリルド・リザード

セレスチャル/フイーンディッシュ・ジャイアント・フリルド・リザード CR7



大型サイズ/動物

イニシアチブ +0; 感覚 暗視60フィート; 〈知覚〉+15

防衛

AC 18、接触 10、立ちすくみ 17 (+1【敏】、+8外皮、-1サイズ)

HP 59 (7d8)

頑健 +11、反応 +8、意志 +4

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 11

攻撃

移動速度 30フィート、登攀30フィート

近接攻撃 噛み付き+9 (2d6+5)、尾+4 (1d8+2)

接敵面 10フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】21【敏】13【耐】19【知】2【判】14【魅】10

基本攻撃ボーナス +5; CMB +11; CMD 22 (対足払いは26)

特技 《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《技能熟練:知覚》、《神速の反応》

技能 〈隠密〉+8、〈登攀〉+13、〈知覚〉+11

種族修正 +4 〈隠密〉

特殊能力

威嚇突撃(変則) 意志・難易度13。突撃する際、ジャイアント・フリルド・リザード(巨大エリマキトカゲ)は擽猛に鳴き声を上げ、首ひだを広げ、後ろ足で前方に向かって駆け出し、そのラウンドの間、ジャイアント・フリルド・リザードの基本移動速度は50フィートに上昇する。突撃の通常の効果に加えて、突撃を受けたクリーチャーは意志セーブを行わなければならない、失敗すると1d6ラウンドの間、怯え状態になる。これは【恐怖】効果である。このセーブ難易度は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

大型アース・エレメンタル

大型アース・エレメンタル CR5



真なる中立/大型サイズ/来訪者 (エレメンタル、地、他次元界)
 イニシアチブ -1; 感覚 暗視60フィート、振動感知60フィート; 〈知覚〉+11

防御

AC 18、接触 8、立ちすくみ 18 (-1【敏】、+10外皮、-1サイズ)
 HP 68 (8d10)

頑健 +9、反応 +1、意志 +6

完全耐性 (エレメンタルの種別特徴) 睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化、挟撃およびクリティカル・ヒット、急所攻撃 DR 5/-

攻撃

移動速度 20フィート、穴掘り20フィート、地潜り

近接攻撃 叩きつけ×2 +14 (2d6+7)

接触面 10フィート; 間合い 10フィート

特殊攻撃

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

一般データ

【筋】24【敏】8【耐】17【知】6【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +8; CMB +16; CMD 25

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

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

特殊能力

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

大型ウォーター・エレメンタル

大型ウォーター・エレメンタル CR5



真なる中立/大型サイズ/来訪者 (エレメンタル、水、他次元界)
 イニシアチブ +2; 感覚 暗視60フィート、; 〈知覚〉+9

防御

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

HP 68 (8d10)

頑健 +9、反応 +8、意志 +2

完全耐性 (エレメンタルの種別特徴) 睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化、挟撃およびクリティカル・ヒット、急所攻撃 DR 5/-

攻撃

移動速度 20フィート、水泳90フィート

近接攻撃 叩きつけ×2 +12 (1d8+5)、渦潮変化 DC19 (1d8+7)

接触面 10フィート; 間合い 10フィート

特殊攻撃

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

一般データ

【筋】20【敏】14【耐】17【知】6【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +8; CMB +14; CMD 27

特技《回避》、《強打》、《強打》、《薙ぎ払い》

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

特殊能力

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

渦潮変化 (超常) 渦潮の高さ10-40フィート

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

大型エア・エレメンタル

大型エア・エレメンタル CR5



真なる中立／大型サイズ／来訪者（エレメンタル、風、他次元界）

イニシアチブ +11；感覚 暗視60フィート、；〈知覚〉+11

防御

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

HP 68 (8d10)

頑健 +9、反応 +13、意志 +2

完全耐性（エレメンタルの種別特徴）睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化、挟撃およびクリティカル・ヒット、急所攻撃 DR 5/-

攻撃

移動速度 飛行100フィート（完璧）

近接攻撃 叩きつけ×2 +14 (1d8+4)、竜巻変化DC18 (1d6+6)

接敵面 10フィート；間合い 10フィート

特殊攻撃

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

一般データ

【筋】18【敏】25【耐】16【知】6【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +8；CMB +13；CMD 31

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

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

特殊能力

竜巻変化（超常） 竜巻／渦動の高さ10-40フィート。エア・エレメンタルは竜巻に変化することができ、この変化は2HDごとに1ラウンド持続する。エア・エレメンタルは竜巻形態をとっている間通常と同じ速度で飛行できる。竜巻の基底部の幅は5フィートだが、高さで頂部の幅はサイズによって異なる（最低で高さ10フィート）。竜巻の頂部の幅は高さの半分に等しい。クリーチャーは自身の高さを調整できるが、最低でも10フィート以上でなければならない。

竜巻形態での移動は機会攻撃を誘発しない。たとえ他のクリーチャーの占めている接敵面に入ったとしても、他のクリーチャーは竜巻に接触したり中に入ったりした場合や、竜巻がそのクリーチャーの接敵面に入ったり通り抜けたりした場合、竜巻に巻き込まれる。竜巻形態のクリーチャーは通常攻撃を行うことができず、周囲のマスに機会攻撃範囲に収めることもできない。竜巻より1段階以上サイズの小さいクリーチャーは竜巻に巻き込まれるとダメージを受ける（一般的にそのクリーチャーと同じサイズ分類のモンスターの叩きつけ攻撃のダメージと等しい）可能性や、空中に巻き上げられてしまう可能性がある。作用を受けたクリーチャーは、まず竜巻と接触した時点で反応セーブを行わなければならない。失敗すると竜巻クリーチャーの叩きつけ攻撃に等しいダメージを受ける。さらに2回目の反応セーブを行わなければならない。これに失敗すると体が巻き上げられ、強力な風で身動きが取れなくなってしまう。この間、クリーチャーは毎ラウンド自動的に記載されたダメージを受ける。飛行できるクリーチャーは1ラウンドに1回反応セーブを行い、竜巻からの脱出を試みることができる。成功するとクリーチャーは脱出できるが、成否に関わらずダメージを受ける。

竜巻の中に閉じ込められているクリーチャーは、竜巻に運搬されて一緒に移動する場合と竜巻から脱出する場合を除いて、移動をすることができない。

その他の点では、竜巻に閉じ込められているクリーチャーは通常通り行動できる。ただし、呪文を発動するには精神集中判定（DC15+呪文レベル）に成功しなければならない。竜巻に閉じ込められているクリーチャーは、【敏捷力】に-4の、攻撃ロールに-2のペナルティを負う。竜巻はその容積が許す限り、同時に何体のクリーチャーでも竜巻の内部へ閉じ込めておくことができる。竜巻は運搬しているどのクリーチャーも、好きな時に1回のフリー・アクションとして竜巻から外に出し、その時点で竜巻のいた場所に捨て去ることができる。

基底面が地面に接しているなら、竜巻は砂塵や小石を巻き上げて雲を作り出す。この雲はクリーチャーを中心に、竜巻形態時の身長半分の直径を持つ。雲は暗視能力を含む全ての視覚を霞ませ、5フィートより先を見えなくしてしまう。5フィート先にいるクリーチャーは視認困難、それよりも遠くのクリーチャーは完全視認困難を得る。雲の範囲内にあるものは、精神集中判定（DC15+呪文レベル）に成功しなければ呪文を発動することができない。

大型ファイア・エレメンタル

大型ファイア・エレメンタル CR5



真なる中立/大型サイズ/来訪者(エレメンタル、火、他次元界)

イニシアチブ +9; 感覚 暗視60フィート、; 〈知覚〉+11

防御

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

HP 60 (8d10)

頑健 +8、反応 +11、意志 +4

完全耐性(エレメンタルの種別特徴) 睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化、挟撃およびクリティカル・ヒット、急所攻撃、[火炎]; DR 5/-;

弱点 [氷雪]への脆弱性

攻撃

移動速度 50フィート

近接攻撃 叩きつけ×2 +12 (1d8+2 加えて“着火”)、着火DC16 (1d8)

接触面 10フィート; 間合い 10フィート

特殊攻撃

着火(変則) 熱気の特攻を持つクリーチャーは、近接攻撃が命中した場合、追加の[火炎]ダメージを与えることができる。熱気能力の効果を受けた相手は反応セーブを行わなければならない、失敗すれば引火し、1d4ラウンドの間、自身のターンの初めに所定のダメージを受ける。引火したクリーチャーは全ラウンド・アクションとして新しいセーブを試みることができる。地面を転がりまわることこのセーブに+4のボーナスを得ることができる。肉体武器または素手攻撃で熱気クリーチャーに攻撃を命中させたクリーチャーは、熱気クリーチャーの攻撃を受けたのと同様に[火炎]ダメージを受け、引火を避けるための反応セーブを行わなければならない。

一般データ

【筋】14【敏】21【耐】14【知】6【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +8; CMB +11; CMD 27

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

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