

セレスチャル/フィーンディッシュ・ ダイア・ベア

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ダイア・ベア CR8



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 18、接触 10、立ちすくみ 17 (+1【敏】、+8外皮、-1サイズ)

HP 95 (10d8)

頑健 +12、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 13

攻撃

移動速度 40フィート

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

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。

一般データ

【筋】25【敏】13【耐】21【知】2【判】12【魅】10

基本攻撃ボーナス +7; CMB +15; CMD 26 (対足払いは30)

特技 戦技ボーナス(組みつき)+19、《持久力》、《イニシアチブ強化》、
《鋼の意志》、《疾走》、《技能熟練:知覚》

技能 〈水泳〉+19、〈登攀〉+0、〈知覚〉+12

種族修正 +4 〈水泳〉

セレスチャル/フィーンディッシュ・ ダイア・タイガー

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ダイア・タイガー CR9



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〉+12

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 15 (+2【敏】、+6外皮、-1サイズ)

HP 105 (14d8)

頑健 +12、反応 +11、意志 +5

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 15、ダメージ減少 10/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 15、ダメージ減少 10/善

呪文抵抗 14

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 爪×2 +18 (2d4+8 加えて“つかみ”)、噛み付き+18 (2d6+
8 19-20/×2 加えて“つかみ”)、引っかき:爪×2 +18 (2d4+8)

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。

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】27【敏】15【耐】17【知】2【判】12【魅】10

基本攻撃ボーナス +10; CMB +19; CMD 31 (対足払いは35)

特技 戦技ボーナス(組みつき)+23、《クリティカル強化:噛みつき》、
《イニシアチブ強化》《疾走》、《技能熟練:知覚、隠密》、
《武器熟練:噛みつき、爪》

技能 〈隠密〉+15 (背高の草地では+23)、〈軽業〉+6、〈水泳〉+13、
〈登攀〉+0、〈知覚〉+12

種族修正 +4 〈隠密〉(背高の草地では+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、数回の追加の肉體攻撃を得る。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・ エラスモサウルス(ディノサウルス)

セレスチャル/フイーンディッシュ・
エラスモサウルス(ディノサウルス) CR8



超大型サイズ/動物

イニシアチブ +2; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+14

防御

AC 20、接触 11、立ちすくみ 17 (+2【敏】、+1回避、+9外皮、-2サイズ)

HP 105 (10d8) 追加HP +10

頑健 +14、反応 +9、意志 +6

【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 13

攻撃

移動速度 20フィート、水泳50フィート

近接攻撃 噛み付き+13 (2d8+12)

接敵面 15フィート; 間合い 20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】26【敏】15【耐】20【知】2【判】13【魅】9

基本攻撃ボーナス +7; CMB +17; CMD 30 (対足払いは34)

特技 〈回避〉、〈頑健無比〉、〈鋼の意志〉、〈強行突破〉、〈追加HP〉

技能 〈水泳〉+16、〈登攀〉+0、〈知覚〉+14

セレスチャル/フイーンディッシュ・ エレファント

セレスチャル/フイーンディッシュ・
エレファント CR8



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〉+21

防御

AC 17、接触 8、立ちすくみ 17 (+9外皮、-2サイズ)

HP 93 (11d8)

頑健 +13、反応 +7、意志 +6

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 15、ダメージ減少 10/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 15、ダメージ減少 10/善

呪文抵抗 13

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 突き刺し+16 (2d8+10)、叩きつけ+16 (2d6+10)、蹂躪攻撃 DC25 (2d8+15)

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】30【敏】10【耐】19【知】2【判】13【魅】7

基本攻撃ボーナス +8; CMB +20; CMD 30 (対足払いは34)

特技 〈頑健無比〉、〈技能熟練:知覚〉、〈強打〉、〈持久力〉、
〈突き飛ばし強化〉、〈鋼の意志〉

技能 〈水泳〉+0、〈登攀〉+0、〈知覚〉+21

特殊能力

蹂躪(変則) 全ラウンド・アクションとして、蹂躪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躪しようとしてすることができる。これは戦技の蹴散らしのように働くが、蹂躪を行なうクリーチャーは判定を行なう必要がなく、単に進路上的の敵を通過するだけでよい。蹂躪の対象は蹂躪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。蹂躪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、蹂躪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。蹂躪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度の蹂躪によるダメージを与えることができる。

エリニウス (デヴィル)

エリニウス (デヴィル) CR8



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、トゥルー・シーイング; <知覚> +16

防御

AC 23、接触 17、立ちすくみ 16 (+6【敏】、+1回避、+6外皮)
 HP 94 (9d10)

頑健 +11、反応 +12、意志 +7

DR 5/善; 完全耐性 [火炎]、毒;

抵抗 [強酸] 10、[氷雪] 10;

SR 19

攻撃

移動速度 30フィート、飛行50フィート (良好)

近接攻撃 +1ロングソード +15/+10 (1d8+8 19-20/x2)

遠隔攻撃 +1FCLボウ+14/+14/+9 (1d8+6 20/x3 +1d6 [火炎])、
 またはロープ+15 (接触 からみつき)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

からみつき (超常) エリニウスはそれぞれ50フィートほどの長さのロープを携帯しており、どんなサイズの敵に対しても、アニメイト・ロープ 呪文 (術者レベル16、DC20) と同様に絡みつく。エリニウスはこのロープを射程ペナルティ無しで30フィート先まで投げることができる。エリニウスのロープはそれを作成したエリニウスだけが機能させることができる。セーブDCは【敏捷力】修正値に基づいて算出されている。

擬似呪文能力 (術者レベル12レベル)

常時: トゥルー・シーイング

回数無制限 フィアー (1つの目標、DC19)、グレーター・テレポート (自身に加えて合計50ポンドまでの物体のみ)、マイナー・イメージ (DC17)、アンホーリー・ブライト (DC19)

1回/日 招来 (3レベル、2体のピアデッド・デヴィル、[50%])

一般データ

【筋】20【敏】23【耐】21【知】14【判】18【魅】21

基本攻撃ボーナス +9; CMB +14; CMD 31

特技 <迎え討ち>、<回避>、<強行突破>、<近距離射撃>、<精密射撃>、<速射>、<機動射撃>

技能 <威圧>+17、<隠密>+15、<軽業>+18、<交渉>+14、<真意看破>+10、<知識:次元界>+8、<知識:宗教>+8、<はったり>+17、<飛行>+19、<知覚>+16

言語 天界語、共通語、電話、地獄語; テレパシー 100フィート

セレスチャル/フイーンディッシュ・ジャイアント・オクトパス

セレスチャル/フイーンディッシュ・ジャイアント・オクトパス CR9



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; <知覚> +8

防御

AC 18、接触 11、立ちすくみ 18 (+2【敏】、+7外皮、-1サイズ)

HP 90 (12d8)

頑健 +11、反応 +12、意志 +7

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 15、ダメージ減少 10/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 15、ダメージ減少 10/善

呪文抵抗 14

攻撃

移動速度 20フィート、水泳30フィート、噴射移動200フィート

近接攻撃 噛み付き+13 (1d8+5 加えて“毒”)、触手x8 +11 (1d4+2 加えて“つかみ”)、締め付け:触手 (1d4+2)

接敵面 10フィート; 間合い 10フィート (触手は20フィート)

特殊攻撃

【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。

締めつけ (変則)

組みつき判定に成功した際、敵を締め付けて潰し、(追加ダメージを含む判定に成功した際に与える他の効果に加え) 殴打ダメージを与える。

一般データ

【筋】20【敏】15【耐】17【知】2【判】12【魅】3

基本攻撃ボーナス +9; CMB +15; CMD 27 (足払いされない)

特技 戦技ボーナス (組みつき) +19、<イニシアチブ強化>、<技能熟練:隠密>、<忍びの技>、<神速の反応>、<鋼の意志>、<複数回攻撃>、<迎え討ち>

技能 <威圧>+18、<水泳>+13、<脱出術>+18、<知覚>+8

種族修正 +8 <隠密>、+10 <脱出術>

特殊能力

墨吐き (変則) オクトパスは1分に1回、フリー・アクションとして半径30フィートの球状の墨を吐くことができる。この墨は水中では完全視認困難を与え、1分間持続する。

噴射移動 (変則) オクトパスは1ラウンドに1回、1全ラウンド・アクションとして、後ろ向きに噴射移動し、200フィートの移動速度で移動できる。この移動は直線でなければならないが、噴射移動している間は機会攻撃を誘発しない。

インヴィジブル・ストーカー

インヴィジブル・ストーカー CR7

真なる中立/中型サイズ/来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ +8; 感覚 暗視60フィート、; <知覚> +12

防御

AC 20、接触 14、立ちすくみ 16 (+4【敏】、+6外皮)

HP 80 (7d10)

頑健 +11、反応 +11、意志 +4

完全耐性 (エレメンタルの種別特徴) 挟撃およびクリティカル・ヒット、急所攻撃、睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化、防御的能力 生来の不可視状態

攻撃

移動速度 30フィート、飛行30フィート (完璧)

近接攻撃 叩きつけ×2 +12 (2d6+4)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

一般データ

【筋】18【敏】19【耐】22【知】14【判】15【魅】11

基本攻撃ボーナス +7; CMB +11; CMD 25

特技 <イニシアチブ強化>、<神速の反応>、<武器熟練:叩きつけ>、<迎え討ち>

技能 <隠密>+14、<軽業>+14、<真意看破>+12、<生存>+12、<知識:次元界>+12、<はったり>+10、<飛行>+22、<知覚>+12

言語 共通語、風界語

特殊能力

強化版追跡 (変則)

インヴィジブル・ストーカーは、移動しながらの追跡をどのような移動速度で行なっても、<生存>判定に一切ペナルティを受けない。

生来の不可視状態 (変則)

この能力は常に動いており、インヴィジブル・ストーカーはどのような時でも、攻撃を行なうときですら不可視状態でいられる。この能力は生得のものであり、インヴィジビリティ・パージ 呪文の対象とはならない。インヴィジブル・ストーカーの位置を特定できない敵に対して、インヴィジブル・ストーカーは<隠密>判定に+20のボーナス、じっと動かずにいる場合は+40のボーナスを得る。これらのボーナスは上記のデータには反映されていない。

リレンド (アザータ)

リレンド (アザータ) CR7

混沌にして善/大型サイズ/来訪者 (アザータ、混沌、善、他次元界)

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 12、立ちすくみ 17 (+3【敏】、+8外皮、-1サイズ)

HP 73 (7d10)

頑健 +7、反応 +10、意志 +10

完全耐性 [電撃]、石化、毒;

抵抗 [冰雪] 10、[火炎] 10

攻撃

移動速度 30フィート、飛行70フィート (標準)

近接攻撃 +1ロングソード+12/+7 (2d6+8 19-20/×2)、尾の打撃+6 (2d6+2 加えて“つかみ”)、締め付け (2d6+5)

接敵面 10フィート; 間合い 10フィート

バードの呪芸 (20ラウンド/日)

擬似呪文能力 (術者レベル7レベル)

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

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

修得呪文 (術者レベル7レベル)

3レベル (2回/日): キュア・シリリアス・ウーンズ、

チャーム・モンスター (DC17)

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

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

0レベル (回数無制限): ダンシング・ライツ、デイズ (DC14)、

ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、ララバイ (DC14)、

リード・マジック

一般データ

【筋】20【敏】17【耐】21【知】14【判】16【魅】19

基本攻撃ボーナス +7; CMB +13; CMD 26

特技 <神速の反応>、<戦闘発動>、<鋼の意志>、<ホバリング>

技能 <芸能:弦楽器>+16、<交渉>+14、<真意看破>+13、<生存>+14、<知識:自然>+9、<はったり>+14、<飛行>+11、<知覚>+13

種族修正 +4 <生存>

言語 天上語、地獄語、竜語、真言

シャドウ・デーモン

シャドウ・デーモン CR7



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、非実体状態)

イニシアチブ +8; 感覚 暗視60フィート、; <知覚> +20

防御

AC 18、接触 18、立ちすくみ 14 (+4反発、+4【敏】)

HP 59 (7d10)

防御的能力 非実体; ダメージ減少 10/冷たい鉄または善;

完全耐性 [氷雪]、[電撃]、毒; 抵抗 [強酸] 10 [火炎] 10; SR 17

弱点 日光による無力化

攻撃

移動速度 飛行40フィート(完璧)

近接攻撃 爪×2 +11 (接触1d6、加えて1d6 [氷雪])、噛み付き+11 (接触1d8、加えて1d6 [氷雪])

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

瞬発力(変則) 1分間に1回、シャドウ・デーモンは1ラウンドの間、自身の飛行速度を240フィートにすることができる。

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。

影潜み(超常) “明るい光”以外のいかなる状況においても、シャドウ・デーモンは1回の移動相当アクションとして影の中に姿を消すことができ、事実上透明になることができる。人工的な照明や、2レベル以下の呪文による光では、この能力を無効化できない。

擬似呪文能力(術者レベル10レベル)

回数無制限: ディーパー・ダークネス、フィアー(難易度18)、グレーター・テレポート(自身のみ)、テレキネシス(難易度19)

3回/日: シャドウ・カンジュレーション(難易度18)、

シャドウ・エヴォケーション(難易度19)

1回/日: マジック・ジャー(難易度19)、

招来(3レベル、1体のシャドウ・デーモン [50%])

一般データ

【筋】— 【敏】18 【耐】17 【知】14 【判】14 【魅】19

基本攻撃ボーナス +7; CMB +11; CMD 25

特技 《無視界戦闘》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》

技能 <隠密> +14、<軽業> +14、<真意看破> +12、

<知識: 次元界> +12、<知識: 地域> +12、<はったり> +14、

<飛行> +22、<知覚> +20

種族修正 +8 <知覚>

言語 奈落語、共通語; テレパシー 100フィート

特殊能力

光による無力化(変則) シャドウ・デーモンは明るい光や自然の日光の下では全く無力になり、逃げ去ってしまう。このような光に照らされたシャドウ・デーモンは、攻撃することができず、1回の移動アクションまたは標準アクションしか取ることができない。マジック・ジャーを使用してクリーチャーに憑依しているシャドウ・デーモンは、日光によって害を受けることはないが、憑依中にサンピームやサンレイ呪文の命を受けると、宿主から自動的に追い出される。

サキュバス(デーモン)

サキュバス(デーモン) CR7



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 +3; 暗視60フィート、ディテクト・グッド; <知覚> +21

防御

AC 20、接触 13、立ちすくみ 17 (+3【敏】、+7外皮)

HP 84 (8d10)

DR 10/冷たい鉄または善; 完全耐性 [電撃]、[火炎]、毒;

抵抗 [強酸] 10、[氷雪] 10; SR 18

攻撃

移動速度 30フィート、飛行50フィート(標準)

近接攻撃 爪×2 +11 (1d6+1)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃 生命力吸収(超常) 意志/頑健・難易度 22

サキュバスは宿命の存在を熱情にかられたある種の行為、例えばキスすることへと誘惑することにより、生命力を吸収することができる。犠牲者が望まない場合、サキュバスはこの特殊能力を使用する前に組みつきを行わなければならない。サキュバスのキスは負のレベルを1レベル与える。キスにはサジェスチョン 呪文の効果もあり、犠牲者に対してサキュバスから情熱的な行為をさせてくれるように頼むこともできる。犠牲者がこの サジェスチョンの効果を無効化するには意志セーブを行わなければならない。負のレベルを除去するためには頑健セーブを行う必要がある。

擬似呪文能力(術者レベル12レベル)

常時: ディテクト・グッド、タンズ

回数無制限: チャーム・モンスター (DC22)、ディテクト・ソウツ (DC20)、

イセリアル・ジョイント(自身に加えて50ポンドまでの物体のみ)、

サジェスチョン (DC21)、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)、ヴァンピリック・タッチ

1回/日: ドミネイト・パーソン(DC23)、招来(3レベル、1体のババウ[50%])

一般データ

【筋】13 【敏】17 【耐】20 【知】18 【判】14 【魅】27

基本攻撃ボーナス +8; CMB +11; CMD 22

特技 《軽妙なる戦術》、《迎え討ち》、《鋼の意志》、《武器の妙技》

技能 <威圧> +16、<隠密> +14、<交渉> +19、<真意看破> +13、

<脱出術> +11、<知識: 地域> +15、<はったり> +27、<飛行> +14、

<変装> +19、<知覚> +21

種族修正 +8 <知覚>、+8 <はったり>

言語 奈落語、天界語、共通語、電語; タンズ、テレパシー 100フィート

その他の特殊能力 変身(オルター・セルフ、小型か中型サイズの人型生物)

特殊能力

不浄なる贈り物(超常) 1日に1回、1回の全ラウンドアクションとして、サキュバスは同意をしている人型生物クリーチャーに1全ラウンドの間触れることで、

不浄なる贈り物を行うことができる。目標は自身が選択した1つの能力値に、

+2の不浄ボーナスを得る。単独のクリーチャーは、1体のサキュバスから1

度に2回以上の不浄なる贈り物を受けることができない。サキュバスは目標

とどんなに離れていてもテレパシーで交信できる(それを通してサジェスチョン

の擬似呪文能力を用いることもできる)。不浄なる贈り物は ディスベル・

イーヴル や ディスベル・ケイオス で除去することができる。サキュバスは

それを1回のフリー・アクションとして除去できる(犠牲者に対して2d6ポイントの【魅力】

能力値吸収を引き起こす。セーブなし)。

セレスチャル/フイーンディッシュ・トリケラトプス (ディノサウルス)

セレスチャル/フイーンディッシュ・トリケラトプス (ディノサウルス) CR9



超大型サイズ/動物

イニシアチブ -1; 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+21

防御

AC 21、接触 7、立ちすくみ 21 (-1【敏】、+14外皮、-2サイズ)

HP 119 (14d8)

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 15、ダメージ減少 10/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 15、ダメージ減少 10/善

呪文抵抗 14

攻撃

移動速度 30フィート

近接攻撃 突き刺し+17 (2d10+12)、強力突撃: 突き刺し (4d10+16)、
蹂躞攻撃 DC25 (1d8+12)

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。

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】26【敏】9【耐】19【知】2【判】12【魅】7

基本攻撃ボーナス +10; CMB +20; CMD 29 (対足払い33)

特技 〈頑健無比〉、〈突き飛ばし強化〉、〈クリティカル強化〉、〈強打〉、
〈疾走〉、〈技能熟練:知覚〉、〈武器熟練:突き刺し〉

技能 〈知覚〉+24

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うすることができる。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。

超大型アース・エレメンタル

超大型アース・エレメンタル CR7



真なる中立/超大型サイズ/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〉+13

防御

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

HP 95 (10d10)

頑健 +11、反応 +2、意志 +7

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 +17 (2d8+9)

接敵面 15フィート; 間合い 15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躞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】28【敏】8【耐】19【知】6【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +10; CMB +21; CMD 30

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〉、〈ふつとばし攻撃〉

技能 〈隠密〉+4、〈知識:次元界〉+7、〈知識:ダンジョン〉+4、
〈登攀〉+18、〈知覚〉+13、〈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、金属を除くほとんどの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。【火炎】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。

超大型ウォーター・エレメンタル

超大型ウォーター・エレメンタルCR7

真なる中立/超大型サイズ/来訪者(エレメンタル、水、他次元界)

イニシアチブ +4; 感覚 暗視60フィート、; <知覚> +13

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ 16 (+4【敏】、+1回避、+8外皮、-2サイズ)

HP 95 (10d10)

頑健 +11、反応 +11、意志 +3

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 +15 (2d6+7)、渦潮変化 DC22 (2d6+10)

接触面 15フィート; 間合い 15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】24【敏】18【耐】19【知】6【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +10; CMB +19; CMD 34

特技 <回避>、<強打>、<強打>、<雑ざ払い>、<雑ざ払い強化>

技能 <隠密> +3、<軽業> +11、<水泳> +26、<脱出術> +15、<知識:次元界> +7、<知覚> +13

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10-50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。

超大型ファイア・エレメンタル

超大型ファイア・エレメンタル CR7

真なる中立/超大型サイズ/来訪者(エレメンタル、火、他次元界)

イニシアチブ +11; 感覚 暗視60フィート、; <知覚> +13

防御

AC 21、接触 16、立ちすくみ 13 (+7【敏】、+1回避、+5外皮、-2サイズ)

HP 85 (10d10)

頑健 +11、反応 +14、意志 +5

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 [冰雪] への脆弱性

攻撃

移動速度 60フィート

近接攻撃 叩きつけ×2 +15 (2d6+4 加えて“着火”)、着火DC18 (2d6)

接触面 15フィート; 間合い 15フィート

特殊攻撃

着火(変則) 熱気の特攻攻撃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。肉體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】18【敏】25【耐】16【知】6【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +10; CMB +16; CMD 34

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>、<迎え討ち>

技能 <威圧> +9、<軽業> +16、<脱出術> +16、<知識:次元界> +7、<登攀> +13、<知覚> +13

超大型エア・エレメンタル

超大型エア・エレメンタル CR7



真なる中立 / 超大型サイズ / 来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ +13; 感覚 暗視60フィート、; 〈知覚〉+13

防衛

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

HP 95 (10d10)

頑健 +11、反応 +16、意志 +5

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 +17 (2d6+6)、竜巻変化DC21 (2d6+9)

接敵面 15フィート; 間合い 15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10-50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露ませ、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。