

ベピリス

ベピリス

CR10



混沌にして悪/超大型サイズ/来訪者(混沌、悪、他次元界)

イニシアチブ +5; 感覚 暗視60フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> +16

防御

AC 22、接触 9、立ちすくみ 21 (+1【敏】、+13外皮、-2サイズ)

HP 150 (12d10)

頑健 +15、反応 +11、意志 +7

ダメージ減少 10/善

攻撃

移動速度 40フィート、登攀20フィート

近接攻撃 噛み付き +19 (2d6+9 加えて“腐敗病”)、爪×2 +19 (2d4+9 19-20/×2)

遠隔攻撃 蜘蛛の糸 +11 (DC23 12HP)

接触面 15フィート; 間合い 15フィート

特殊攻撃

貫通打撃(超常) ベピリスの肉体武器は混沌属性を持ち、魔法の武器であるかのようにダメージ減少を克服することができる。(デーモン)の副種別を持つクリーチャーに対しては、冷たい鉄で出来ており、善属性をもつかのように扱われる。

鎧剥ぎ取り(変則) 頑健・難易度25

1体のベピリスが両方の爪攻撃を命中させた場合、1回のフリー・アクションとして、目標の鎧と盾を剥ぎ取るための戦技判定を行うことができる。ベピリスが判定に成功した場合、目標の鎧と盾は体から引き剥がされ、地面に落ちてしまう。鎧はこの攻撃によってそのヒット・ポイントの半分を失い、ターゲットが反応セーブに失敗すれば破損状態になる。

一般データ

【筋】28【敏】12【耐】24【知】11【判】13【魅】13

基本攻撃ボーナス +12; CMB +23; CMD 34 (対足払い)は46)

特技 <雑ぎ払い>、<クリティカル強化:爪>、<イニシアチブ強化>、

<鋼の意志>、<神速の反応>、<強打>

技能 <隠密> +16、<軽業> +16、<真意看破> +16、<登攀> +32、

<知覚> +16

種族修正 +8 <隠密>

特殊能力

腐敗病(超常) 頑健・難易度23 ベピリスの噛みつきは肉体に恐るべき萎縮と衰弱をもたらす、溶解と腐敗の効果を生む。この破滅的な萎縮は、クリーチャーが噛みつかれたラウンドに開始し、その後4ラウンドの間継続する(合計5ラウンド)。腐敗病が続いている各ラウンドにおいて、目標は頑健セーブを行わなければならない。失敗すれば2ポイントの【耐久力】ダメージを被る。目標が連続2回セービング・スローを成功させた場合、この効果は治癒する。ヒールの呪文もまた腐敗病の効果を止める。

蜘蛛の糸(変則) Web (Ex) 蜘蛛の糸の能力を持つクリーチャーは自分自身と追加で最大1体の同じサイズのクリーチャーを支えるために蜘蛛の糸を使うことができる。加えて、一日に最大8回まで蜘蛛の糸を投擲することができる。これはネットによる攻撃と同様だが、最大有効距離は50フィート、射程単位は10フィートで、蜘蛛の糸を紡いだものより最大で1サイズ大きいものまでに対して効果がある。からみつかれたクリーチャーは<脱出術>判定に成功するか【筋力】判定で蜘蛛の糸を破るかすれば脱出することができる。蜘蛛の糸にとらわれたものがそれを破ろうとする試みは-4のペナルティをこうむる。

蜘蛛の糸を紡ぐものは最大で自身のサイズの3倍のねばねばする蜘蛛の糸の布をつくることができる。これは通常飛行するクリーチャーをとらえるのにむいたものだが地上の獲物をとらえるのに使うことも出来る。接近したクリーチャーは蜘蛛の糸に気付くためにDC20の<知覚>判定に成功しなければならぬ;失敗したら蜘蛛の糸へ入り込み蜘蛛の糸による攻撃が成功したかのようにとらえられる。もしとらえられたクリーチャーが自由になろうとする間歩いたり掴んだりするための何かがあれば、蜘蛛の糸から脱出しようとして破る試みは+5のボーナスを得る。蜘蛛の糸の5フィートのスクウェアごとにそれをつくったクリーチャーのヒット・ダイスに等しいヒット・ポイントと、ダメージ減少5/-を持つ。

クリーチャーは自身の蜘蛛の糸を登攀移動速度で通過することが出来、自身の蜘蛛の糸に触れているクリーチャーの位置を特定できる。

ボンド・デヴィル

ボンド・デヴィル

CR9



秩序にして悪/大型サイズ/来訪者(デヴィル、悪、他次元界、秩序)

イニシアチブ +9; 感覚 暗視60フィート、暗闇を見通す; <知覚> +19

防御

AC 25、接触 14、立ちすくみ 20 (+5【敏】、+11外皮、-1サイズ)

HP 105 (10d10)

頑健 +12、反応 +12、意志 +7

DR 10/善; 完全耐性 [火炎]、毒;

抵抗 [強酸] 10、[氷雪] 10; SR 20

攻撃

移動速度 40フィート、飛行60フィート(良好)

近接攻撃 嘔み付き+14 (1d8+5)、爪×2 +14 (1d6+5)、針+14 (3d4+5 加えて“毒”)

接敵面 10フィート; 間合い 10フィート

擬似呪文能力(術者レベル12レベル)

常時:フライ

回数無制限:ディメンショナル・アンカー、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)、インヴィジビリティ(自身のみ)、

メジャー・イメージ(DC17)、ウォール・オブ・アイス

3回/日:高速化 インヴィジビリティ(自身のみ)

1回/日:招来(4レベル、1体のボンド・デヴィル、[35%])

一般データ

【筋】21【敏】21【耐】20【知】16【判】15【魅】18

基本攻撃ボーナス +10; CMB +16; CMD 31

特技 <鋭敏感覚>、<迎え討ち>、<イニシアチブ強化>、<鋼の意志>、

<擬似呪文能力高速化:インヴィジビリティ>

技能 <威圧>+17、<隠密>+14、<交渉>+17、<呪文学>+16、

<真意看破>+19、<知識:次元界>+16、<はったり>+17、

<飛行>+21、<知覚>+19

言語 天界語、共通語、電話、地獄語; テレパシー 100フィート

特殊能力

毒(変則) 針・致傷型; 頑健セーブDC20

頻度=1回/ラウンド(6ラウンド); 効果 =1d3【筋】ダメージ;

治 =2回連続のセーブ成功。

セレスチャル/フイーンディッシュュ・ ブラキオサウルス(ディノサウルス)

セレスチャル/フイーンディッシュュ・

ブラキオサウルス(ディノサウルス)

CR11



巨大サイズ/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> +27

防御

AC 18、接触 6、立ちすくみ 18 (+12外皮、-4サイズ)

HP 171 (18d8)

頑健 +18、反応 +11、意志 +9

【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 16

攻撃

移動速度 30フィート

近接攻撃 尾+23 (4d6+19)、蹂躞攻撃 DC32 (2d6+19)

接敵面 20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】37【敏】10【耐】21【知】2【判】13【魅】10

基本攻撃ボーナス +13; CMB +30; CMD 40

特技 <薙ぎ払い>、<薙ぎ払い強化>、<頑健無比>、<上級蹴散らし>、

<突き飛ばし強化>、<鋼の意志>、<強打>、<技能熟練:知覚>、

<武器熟練:尾>

技能 <知覚> +28

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とする事ができる。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、単に進路上的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。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ダイア・シャーク

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ダイア・シャーク CR10



巨大サイズ/動物 (水棲)

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、非視覚的感知30フィート、超嗅覚;
(知覚)+25

防御

AC 23、接触 8、立ちすくみ 21 (+2【敏】、+15外皮、-4サイズ)

HP 112 (15+8)

頑健 +14、反応 +13、意志 +8

【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 15

攻撃

移動速度 水泳60フィート

近接攻撃 噛み付き+17(4d10+15 19-20/×2+つかみ)、飲み込み(2d6
+15 AC17、HP11)

接敵面 20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】30【敏】15【耐】17【知】1【判】12【魅】2

基本攻撃ボーナス +9; CMB +26; CMD 36

特技 戦技ボーナス(組みつき)+29、《動脈破り》、《クリティカル熟練》、
《頑健無比》、《クリティカル強化:噛みつき》、《イニシアチブ強化》、
《鋼の意志》《神速の反応》《技能熟練:知覚》

技能(水泳)+18、(知覚)+25

特殊能力

飲み込み(変則) 自らのターンの開始時に敵を口で捕らえていた場合、敵を押し
さえ込もうとしているかのように、新たな戦技判定を行うことができる。成
功したならクリーチャーは獲物を飲み込み、敵は噛みつきダメージを受ける。
特に明記されていない限り、自分よりサイズ分類の小さいクリーチャーしか
飲み込むことができない。飲み込まれたクリーチャーは毎ラウンドダメージ
を受ける。ダメージの量と種類はクリーチャーの能力によって異なる。飲み
込まれたクリーチャーは組みつき状態であり、飲み込んだクリーチャーは組
みつき状態ではない。飲み込まれたクリーチャーは、軽い斬撃武器または
軽い刺突武器を用いて、切り開いて脱出する試みを行える。飲み込まれた
クリーチャーが切り開いて脱出した場合、飲み込んだクリーチャーはそのダ
メージが治癒するまで飲み込みを行うことができない。
あるいはまた組みつきからの脱出をこころみることができる。飲み込まれた
クリーチャーが組みつきから脱出した場合、口で捕らえられている状態まで
もどることができる。そこからまた、噛みつかれたり再び飲み込まれたりす
る可能性もある。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ジャイアント・スクウィッド

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ジャイアント・スクウィッド CR10



巨大サイズ/動物 (水棲)

イニシアチブ +7; 感覚 暗視60フィート、夜目; (知覚)+22

防御

AC 20、接触 11、立ちすくみ 17 (+3【敏】、+9外皮、-2サイズ)

HP 102 (12d8)

頑健 +14、反応 +13、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 15

攻撃

移動速度 水泳60フィート、噴射移動260フィート

近接攻撃 噛み付き+14 (2d6+7)、腕×2 +14 (1d6+7)、触手+12 (4d6
+3 19-20/×2+“つかみ”)、締め付け (4d6+10)

接敵面 15フィート; 間合い 15フィート(腕&触手は30ft)

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】18【耐】19【知】2【判】12【魅】2

基本攻撃ボーナス +9; CMB +18; CMD 31

特技 戦技ボーナス(組みつき)+22《迎え討ち》、《頑健無比》、
《クリティカル強化:触手》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、
《複数回攻撃》、《技能熟練:知覚》

技能(水泳)+15、(知覚)+22

特殊能力

墨吐き(変則) 1分に1回、フリー・アクションとして半径20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) 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、260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。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ダイア・クロコダイル

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ダイア・クロコダイル CR10



巨大サイズ/動物

イニシアチブ +4; 感覚 暗視60フィート、夜目; 〈知覚〉+14

防御

AC 21、接触 6、立ちすくみ 21 (+15外皮、-4サイズ)

HP 138 (12+8)

頑健 +15、反応 +8、意志 +8

【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 15

攻撃

移動速度 20フィート、水泳30フィート; 瞬発力

近接攻撃 噛み付き+18 (3d6+13 19-20/×2 つかみ) および 尾の打撃
+13 (4d8+6)、死の大回転 (3d6+19 加えて“足払い”)、飲み込み (3d6
+13 AC16、HP13)

接敵面 20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。

死の大回転(変則) サイズ分類が自分と同じかそれより小さな敵に組みついていいる時、組みつき判定に成功すると、クロコダイルは死の大回転を行なうことができる。敵にしがみつくなり、クロコダイルは自分の足を丸めて高速で回転し、犠牲者をひねり上げねじり上げる。クロコダイルは噛みつきダメージを与え、かつそのクリーチャーは伏せ状態になる。組みつき判定に成功し続ける限り、クロコダイルは組みつきを維持できる。

一般データ

【筋】37 【敏】10 【耐】25 【知】1 【判】14 【魅】2

基本攻撃ボーナス +9; CMB +26; CMD 36 (対足払いは40)

特技 戦技ボーナス(組みつき)+30、《イニシアチブ強化》、《技能熟練:隠密》、
《技能熟練:知覚》、《クリティカル強化:噛みつき》、《疾走》、《鋼の意志》

技能 〈隠密〉-6、〈水泳〉+21、〈知覚〉+14

種族修正 +8水中での〈隠密〉

特殊能力

息こらえ(変則) クロコダイルは溺れる危険をおかさずに、【耐久力】×4ラウンドの間、息を止めていることができる。

瞬発力(変則) 1分間に1回、クロコダイルは全速力で走ることができ、1ラウンドの間、地上移動速度が40フィートに上昇する。

飲み込み(変則) 自らのターンの開始時に敵を口で捕らえていた場合、敵を押さえ込もうとしているかのように、新たな戦技判定を行うことができる。成功したならクリーチャーは獲物を飲み込み、敵は噛みつきダメージを受ける。特に明記されていない限り、自分よりサイズ分類の小さいクリーチャーしか

飲み込むことができない。飲み込まれたクリーチャーは毎ラウンドダメージを受ける。ダメージの量と種類はクリーチャーの能力によって異なる。飲み込まれたクリーチャーは組みつき状態であり、飲み込んだクリーチャーは組みつき状態ではない。飲み込まれたクリーチャーは、軽い斬撃武器または軽い刺突武器を用いて、切り開いて脱出する試みを行える。飲み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合、飲み込んだクリーチャーはそのダメージが治癒するまで飲み込みを行うことができない。

あるいはまた組みつきからの脱出をこころみることができる。飲み込まれたクリーチャーが組みつきから脱出した場合、口で捕らえられている状態までもどることができる。そこからまた、噛みつかれたり再び飲み込まれたりする可能性もある。

セレスチャル/フイーンディッシュ・マストドン (エレファント)

セレスチャル/フイーンディッシュ・マストドン (エレファント) CR10 

超巨大サイズ/動物

イニシアチブ +1; 感覚 暗視60フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> +24

防御

AC 21、接触 9、立ちすくみ 20 (+1【敏】、+12外皮、-2サイズ)

HP 133 (14d8)

頑健 +14、反応 +10、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 15

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 突き刺し+21 (2d8+12)、叩きつけ +20 (2d6+12)、蹂躪 DC29 (2d8+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。

一般データ

【筋】34【敏】12【耐】21【知】2【判】13【魅】7

基本攻撃ボーナス +1; CMB +24; CMD 35 (対足払いは39)

特技 <技能熟練:知覚>、<強打>、<持久力>、<突き飛ばし強化>、<鋼の意志>、<鋼の意志強化>、<武器熟練:突き刺し>

技能 <知覚> +24

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する事ができる。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度のみ蹂躪によるダメージを与えることができる。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ルフ

セレスチャル/フイーンディッシュ・ルフ CR10 

巨大サイズ/動物

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、夜目; <知覚> +15

防御

AC 22、接触 8、立ちすくみ 20 (+2【敏】、+14外皮、-4サイズ)

HP 120 (16d8)

頑健 +13、反応 +14、意志 +8

【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 15

攻撃

移動速度 20フィート、飛行80フィート(標準)

近接攻撃 鉤爪×2 +18 (2d6+9 19-20/×2 加えて“つかみ”)、噛み付き (2d8+9)

接敵面 20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】28【敏】15【耐】17【知】2【判】12【魅】11

基本攻撃ボーナス +12; CMB +25; CMD 37

特技 戦技ボーナス(組みつき) +29、<イニシアチブ強化>、<かすめ飛び攻撃>、<技能熟練:知覚>、<強打>、<クリティカル強化:鉤爪>、<神速の反応>、<鋼の意志>、<武器熟練:鉤爪>

技能 <飛行> +7、<知覚> +15

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ティラノサウルス(ディノサウルス)

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ティラノサウルス(ディノサウルス) CR10



秩序にして中立/巨大サイズ/動物

イニシアチブ +5; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+37

防御

AC 21、接触 7、立ちすくみ 20 (+1【敏】、+14外皮、-4サイズ)

HP 153 (18d8)

頑健 +15、反応 +12、意志 +10

【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 15

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 噛み付き+20 (4d6+22 加えて“つかみ”)、飲み込み (2d8+11
AC17 HP15)

接敵面 20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。

強大なる噛みつき(変則) ティラノサウルスの噛みつき攻撃ダメージには【筋力】修正値の2倍を足す。

一般データ

【筋】32【敏】13【耐】19【知】2【判】15【魅】10

基本攻撃ボーナス +13; CMB +28; CMD 39

特技 戦技ボーナス(組みつき)+32、《動脈破り》、《クリティカル熟練》、
《不屈の闘志》、《持久力》、《クリティカル強化:噛みつき》、
《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《疾走》、《技能熟練:知覚》

技能 〈知覚〉+37

種族修正 +8 〈知覚〉

特殊能力

飲み込み(変則) 自らのターンの開始時に敵を口で捕らえていた場合、敵を押さえ込もうとしているかのように、新たな戦技判定を行うことができる。成功したならクリーチャーは獲物を飲み込み、敵は噛みつきダメージを受ける。特に明記されていない限り、自分よりサイズ分類の小さいクリーチャーしか飲み込むことができない。飲み込まれたクリーチャーは毎ラウンドダメージを受ける。ダメージの量と種類はクリーチャーの能力によって異なる。飲み込まれたクリーチャーは組みつき状態であり、飲み込んだクリーチャーは組みつき状態ではない。飲み込まれたクリーチャーは、軽い斬撃武器または軽い刺突武器を用いて、切り開いて脱出する試みを行える。飲み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合、飲み込んだクリーチャーはそのダメージが治癒するまで飲み込みを行うことができない。

あるいはまた組みつきからの脱出をこころみることができる。飲み込まれた

クリーチャーが組みつきから脱出した場合、口で捕らえられている状態までもどることができる。そこからまた、噛みつかれたり再び飲み込まれたりする可能性もある。

ヴロック (デーモン)

ヴロック (デーモン)

CR9



混沌にして悪/大型サイズ/来訪者(混沌、デーモン、悪、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 22、接触 11、立ちすくみ 20 (+2【敏】、+11外皮、-1サイズ)

HP 112 (9d10)

頑健 +13、反応 +10、意志 +6

ダメージ減少 10/善; 完全耐性【電撃】、毒;

抵抗【強酸】10、【氷雪】10、【火炎】10; SR 20

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 +13 (2d6+5)、噛み付き+13 (1d8+5)、鉤爪×2 +13 (1d6+5)

接敵面 10フィート; 間合い 10フィート

特殊攻撃

孢子(変則) 3ラウンドに1回、1回のフリー・アクションとして、ヴロックはその身体から大量の孢子を放出することができる。ヴロックに隣接するクリーチャーは孢子によって1d8ポイントのダメージを受け、加えて孢子から太い緑色の蔦が伸びてきて、10ラウンドの間、毎ラウンド1d4ポイントのダメージを受ける。この蔦は醜いが害はなく、剃り落とさなくても1d4日で枯れてしまう。孢子は効果を受けているクリーチャーにプレス呪文を使用するか、聖水を振り掛けることで破壊できる。この攻撃は病気を取り除いたり完全耐性を与える効果によっても終わらせることができる。

擬似呪文能力(術者レベル12レベル)

回数無制限:グレーター・テレポート(自身と50lbの物体のみ)、

テレキネシス(難易度18)

1回/日:ヒロイズム、ミラー・イメージ、招来(3Lv、1体のヴロック [35%])

一般データ

【筋】21【敏】15【耐】25【知】14【判】16【魅】16

基本攻撃ボーナス +9; CMB +15; CMD 27

特技《雑ぎ払い》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》

技能<威圧>+15、<隠密>+10、<呪文学>+14、<呪文学>+16、

<真意看破>+15、<生存>+15、<知識:次元界>+14、<飛行>+12、

<知覚>+23

種族修正 +8<知覚>

言語 奈落語、天界語、共通語; テレパシー 100フィート

特殊能力

滅びの舞(超常) ヴロックは1回の全ラウンドアクションとして踊りと詠唱を行うことができる。3ラウンド目の終わりに、エネルギーの衝撃波がヴロックから広がり、100フィート以内にいる全てのクリーチャーに5d6ポイントの【電撃】ダメージを与える。難易度17の反応セーブに成功すれば、このダメージを半減できる。追加の1体のヴロックがこの舞に参加するごとに、ダメージは5d6ポイント上昇し、効果を避けるためのセーブ難易度も+1上昇する。4体以上のヴロックが踊った場合でも、ダメージの上限は20d6である(セーブ難易度は追加のヴロックごとに上昇し続けるが、ダメージはそうならない)。参加しているヴロックのうちの1体が殺されたり、朦朧化したり、その他踊りを邪魔された場合、舞は即座に終了し、また最初からやり直さなければならなくなる。セーブ難易度は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

朦朧化の絶叫(超常) 頑健・難易度20。1時間に1回、ヴロックは鋭い金切り

声を上げることができる。半径30フィート以内にいるデーモンではない全てのクリーチャーは、難易度20の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合、1ラウンドの間朦朧状態になる。セーブ難易度は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

グレーター・アース・エレメンタル

グレーター・アース・エレメンタル CR9

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〉+16

防御

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

HP 136 (13d10)

頑健 +13、反応 +3、意志 +8

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 10/-

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 +21 (2d10+10)

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】30【敏】8【耐】21【知】8【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +13; CMB +25; CMD 34

特技《強打》、《蹴散らし強化》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《武器破壊強化》、《ふとばし攻撃》

技能〈隠密〉+7、〈知識:次元界〉+13、〈知識:ダンジョン〉+10、

〈登攀〉+25、〈知覚〉+16、〈鑑定〉+10

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。[炎災]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。

グレーター・ウォーター・エレメンタル

グレーター・ウォーター・エレメンタル CR9

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 +7; 感覚 暗視60フィート、; 〈知覚〉+16

防御

AC 23、接触 14、立ちすくみ 17 (+5【敏】、+1回避、+9外皮、-2サイズ)

HP 123 (13d10)

頑健 +12、反応 +15、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 DR 10/-

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 +20 (2d8+9)、渦潮変化 DC25 (2d8+13)

接敵面 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】28【敏】20【耐】19【知】8【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +13; CMB +24; CMD 40

特技《回避》、《強打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《武器破壊強化》

技能〈隠密〉+10、〈軽業〉+18、〈水泳〉+30、〈脱出術〉+20、

〈知識:次元界〉+12、〈知覚〉+16

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10-60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。

グレーター・エア・エレメンタル

グレーター・エア・エレメンタル CR9



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 +14；感覚 暗視60フィート、；〈知覚〉+16

防御

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

HP 123 (13d10)

頑健 +12、反応 +18、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 10/-

攻撃

移動速度 飛行100フィート（完璧）

近接攻撃 叩きつけ×2 +21 (2d8+7)、竜巻変化DC23 (2d8+10)

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】24【敏】31【耐】18【知】8【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +13；CMB +22；CMD 43

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

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

特殊能力

竜巻変化（超常） 竜巻／渦動の高さ10-60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、高さや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たり通り抜けたったりした場合、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。雲の範囲内にいるものは、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。

グレーター・ファイア・エレメンタル

グレーター・ファイア・エレメンタル CR9



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 +12; 感覚 暗視60フィート、; 〈知覚〉+16

防御

AC 23、接触 17、立ちすくみ 14 (+8【敏】、+1回避、+6外皮、-2サイズ)

HP 123 (13d10)

頑健 +12、反応 +16、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、[火炎]; DR 10/-; 弱点: [氷雪] 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 +19 (2d8+7 加えて“着火”)、着火DC20 (2d8)

接敵面 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】24【敏】27【耐】18【知】8【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +13; CMB +22; CMD 43

特技 〈一撃離脱〉、〈イニシアチブ強化〉、〈回避〉、〈風の如き脚〉、

〈強行突破〉、〈鋼の意志〉、〈武器の妙技〉、〈迎え討ち〉、〈無視界戦闘〉

技能 〈威圧〉+15、〈軽業〉+23、〈脱出術〉+21、〈知識:次元界〉+10、

〈登攀〉+0、〈知覚〉+16