

## ヘズロウ (デーモン)

ヘズロウ (デーモン) CR11



混沌にして悪/大型サイズ/来訪者(水棲、混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ +4; 感覚 暗視60フィート、; <知覚> +23

### 防御

AC 25、接触 9、立ちすくみ 25 (+16外皮、-1サイズ)

HP 145 (10d10)

頑健 +16、反応 +3、意志 +9

DR 10/善; 完全耐性 [電撃]、毒;

抵抗 [強酸] 10、[氷雪] 10、[火炎] 10;

SR 22 オーラ:悪臭 (10ラウンド) 頑健・難易度24

### 攻撃

移動速度 30フィート、水泳30フィート

近接攻撃 噛み付き+17 (4d4+8 加えて“つかみ”)、爪×2 +7 (1d8+8 加えて“つかみ”)

接触面 10フィート; 間合い 10フィート

### 特殊攻撃

吐き気 (変則) 頑健・難易度24

ヘズロウの肉体からは常に吐き気を催す悪臭を放つ液体が分泌されており、組みつけたクリーチャーにとりわけ有害となる。ヘズロウに組みつけられたクリーチャーは、毎ラウンド頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は吐き気がする状態となる。このように吐き気がする状態となったクリーチャーは頑健セーブに成功するか、ヘズロウに組みつき状態でなくなってから1分間が経過した後か、どちらかの状態が訪れるまでは、そのままである。セーブDCは【耐久力】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13レベル)

回数無制限:ケイオス・ハンマー (DC18)、グレーター・テレポート (自身に加えて50ポンド以内の物体のみ)、アンホーリー・ブライト (DC18)

3回/日:ガシアス・フォーム

1回/日:グラスフェミイ (DC21)、招来 (4レベル、1体のヘズロウ [35%])

### 一般データ

【筋】27 【敏】11 【耐】29 【知】14 【判】14 【魅】18

基本攻撃ボーナス +10; CMB +19; CMD 29

特技 <無視界戦闘>、<薙ぎ払い>、<薙ぎ払い強化>、<イニシアチブ強化>、<強打>

技能 <威圧> +14、<隠密> +9、<呪文学> +15、<水泳> +29、

<脱出術> +10、<知識:神秘学> +15、<登攀> +21、<知覚> +23

種族修正 +8 <知覚>

言語 奈落語、天界語、電語; テレパシー 100フィート

その他の特殊能力 水陸両生

### 特殊能力

悪臭のオーラ 頑健・難易度24。悪臭の特殊能力を持つクリーチャーは、ほとんどすべての他のクリーチャーにとって不快と感じられる油状の化学物質を分泌する。30フィート以内にいる全てのクリーチャーに成功しない限り、不調状態になる。不調状態の持続時間は書くクリーチャーの説明文を参照。セーブに成功したクリーチャーは、以後24時間の間、同一個体のクリーチャーの悪臭能力の作用を受けることはない。ディレイ・ポイズン、ニュートラライズ・ポイズン の呪文は不調状態に陥ったクリーチャーからこの状態を取り去る。“毒に対する完全耐性”を持つクリーチャーはこの悪臭の作用を受けない。毒に対する抵抗を持つクリーチャーは、セーヴィング・スローに通常のボーナスを得る。

水陸両生 (変則) Amphibious (Ex)

この能力を持つクリーチャーは水棲の副種別を持っていても、陸地でいつまでも生存できる。

## バード・デヴィル (ハマトウラ)

### バード・デヴィル (ハマトウラ) CR11

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> +21

#### 防御

AC 26、接触 16、立ちすくみ 20 (+6【敏】、+10外皮)

HP 138 (12d10)

頑健 +14、反応 +14、意志 +8

DR 10/善; 完全耐性 [火炎], 毒;

抵抗 [強酸] 10, [冰雪] 10; SR 22

#### 攻撃

移動速度 30フィート

近接攻撃 爪×2 +18 (2d8+6 +恐怖&つかみ)、棘による防御 (1d8+6)、  
串刺し (3d8+9)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

#### 特殊攻撃

**棘による防御 (超常)** 近接武器、素手攻撃、または肉体武器でハマトウラに命中を与えたクリーチャーは、デヴィルの棘により刺突ダメージを受ける。間合いの長い近接武器を使用している場合、このダメージを受ける危険はない。

**串刺し (変則)** バード・デヴィルは、つかんでいる1体の敵に対して、組みつき判定を1回成功させるごとに3d8+9ポイントの刺突ダメージを与える。

**つかみ (変則)** バード・デヴィルは、中型サイズまでの敵に対して、つかみ攻撃を行うことができる。

#### 擬似呪文能力 (術者レベル12レベル)

回数無制限:グレイター・テレポート (自身と50ポンドの物体のみ)、

ホールド・パースン (DC17)、メジャー・イメージ (DC17)、

プロデュース・フレーム、パイロテクニクス (DC16)、

スコーチング・レイ (光線は2本のみ)

1回/日:オーダーズ・ラス (DC18)、招来 (4レベル、1体のバード・デヴィル [35%])、アンホーリィ・ブライト (DC18)

#### 一般データ

【筋】 23 【敏】 23 【耐】 22 【知】 12 【判】 15 【魅】 18

基本攻撃ボーナス +12; CMB +18; CMD 34

特技 戦技ボーナス (組みつき) +22、《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、  
《クリティカル強化:爪》、《鋼の意志》、《強打》

技能 <威圧> +19、<隠密> +13、<軽業> +15、<交渉> +13、

<呪文学> +12、<真意看破> +21、<生存> +14、<知識:次元界> +16、

<知覚> +21

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

**【恐怖】 (超常)** 意志・難易度20。バード・デヴィルの爪でダメージを受けた全てのクリーチャーは、その【恐怖】攻撃の効果を受ける。この効果に抵抗するためにDC20の意志セーブを行い、失敗すると1d4ラウンドの間、恐れ状態になる。これは【精神作用】効果である。セーブDCは【魅力】修正値に基づいて算出されている。

## エルダー・アース・エレメンタル

### エルダー・アース・エレメンタル CR11

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> +19

#### 防御

AC 23、接触 7、立ちすくみ 23 (-1【敏】、+16外皮、-2サイズ)

HP 168 (16d10)

頑健 +15、反応 +4、意志 +10

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 +26 (2d10+12 19-20/×2)

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】 34 【敏】 8 【耐】 21 【知】 10 【判】 11 【魅】 11

基本攻撃ボーナス +16; CMB +30; CMD 39

特技 《強打》、《クリティカル強化:叩きつけ》、《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》、《ふっとばし攻撃》

技能 <隠密> +10、<知識:次元界> +19、<知識:ダンジョン> +19、  
<登攀> +31、<知覚> +19、<鑑定> +19

#### 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。

## エルダー・ウォーター・エレメンタル

### エルダー・ウォーター・エレメンタル CR11

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 +6; 感覚 暗視60フィート、; <知覚> +19

#### 防御

AC 24、接触 15、立ちすくみ 17 (+6【敏】、+1回避、+9外皮、-2サイズ)

HP 152 (16d10)

頑健 +14、反応 +18、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 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 +24 (2d10+10 19-20/×2)、渦潮変化 DC28 (2d10+15)

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】30【敏】22【耐】19【知】10【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +16; CMB +28; CMD 45

特技 <回避>、<強打>、<クリティカル強化:叩きつけ>、<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>+17、<軽業>+25、<水泳>+37、<脱出術>+25、<知識:次元界>+19、<知覚>+19

#### 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。

## エルダー・ファイア・エレメンタル

### エルダー・ファイア・エレメンタル CR11

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 26、接触 18、立ちすくみ 16 (+9【敏】、+1回避、+8外皮、-2サイズ)

HP 152 (16d10)

頑健 +14、反応 +19、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、[火災]; 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 +23 (2d8+8 加えて“着火”)、着火DC22 (2d10)

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[火災]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[火災]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】26【敏】29【耐】18【知】10【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +16; CMB +26; CMD 46

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>、<電光の如き脚>、<鋼の意志>、<武器の妙技>、<迎え討ち>、<無視界戦闘>

技能 <威圧>+19、<軽業>+28、<脱出術>+28、<知識:次元界>+19、<登攀>+27、<知覚>+19

## エルダー・エア・エレメンタル

### エルダー・エア・エレメンタル CR11



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 +15; 感覚 暗視60フィート、; 〈知覚〉+19

#### 防衛

AC 28、接触 20、立ちすくみ 16 (+11【敏】、+1回避、+8外皮、-2サイズ)

HP 152 (16d10)

頑健 +14、反応 +21、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 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 +25 (2d8+9)、竜巻変化DC27 (2d8+13)

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覆ませ、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。

データ提供: 位坂敏樹