

## 巨体四腕ガーゴイル

大型・怪物、秩序にして悪

AC : 18 (外皮)

hp : 152 (16d10+64)

移動速度 : 40フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20(+5)	14(+2)	18(+4)	6(-2)	11(±0)	10(±0)

感覚 : 暗視60フィート

言語 : 共通語、地球語/Terran

脅威度 : 11 (4800XP)

### アクション

複数回攻撃 : このガーゴイルは4回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回、角突き1回) を行なう。

噛みつき : 近接武器攻撃 : 攻撃+8、間合い5フィート、目標1つ。ヒット : 12 (2d6+5) [刺突] ダメージ。

爪 : 近接武器攻撃 : 攻撃+8、間合い5フィート、目標1つ。ヒット : 16 (2d10+6) [斬撃] ダメージ。

角突き : 近接武器攻撃 : 攻撃+8、間合い5フィート、目標1つ。ヒット : 10 (1d10+5) [刺突] ダメージ。



Giant Four-Armed Gargoyle

※訳注 : これはD&D NEXT (5版のテスト版) 時代のデータである。よってセーブ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度11の習熟ボーナスは“+4”だ。

## 蛇の大群

中型・野獣（大群）、無属性

AC：12

hp：40（9d8）

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8(-1)	15(+2)	10(±0)	1(-5)	10(±0)	1(-5)

ダメージ抵抗：武器によるダメージ

言語：-

脅威度：6（450XP）

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、また同じ場所を占めるクリーチャーのみを攻撃することができる。敵対的なクリーチャーがその場所に入ろうとするなら、そこは移動困難地形として判断する。大群はそれを構成するクリーチャーの少なくとも1体が通り抜けることができる開口部を通過することができる。

## アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い0フィート、目標1つ。ヒット：6（2d6-1）[刺突]ダメージ。目標は難易度12の【耐】セーヴィング・スローを行なう。セーブ失敗：16（3d10）[毒]ダメージ。セーブ成功：半分のダメージ。

Snake Swarm

※訳注：これはD&D NEXT（5版のテスト版）時代のデータである。よってセーブ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度6の習熟ボーナスは“+3”だ。



13B

## 拡大されたスケルトン

大型・アンデッド、秩序にして悪

AC : 14

hp : 85 (10d12+20)

移動速度 : 40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	18(+4)	15(+2)	6(-2)	10(±0)	6(-2)

ダメージ抵抗 : [刺突]、[斬撃]

ダメージ脆弱性 : [殴打]

状態完全耐性 : [恐怖状態]、[魅了状態]、[毒状態]、眠り、病気、退散

言語 : 共通語を理解する。

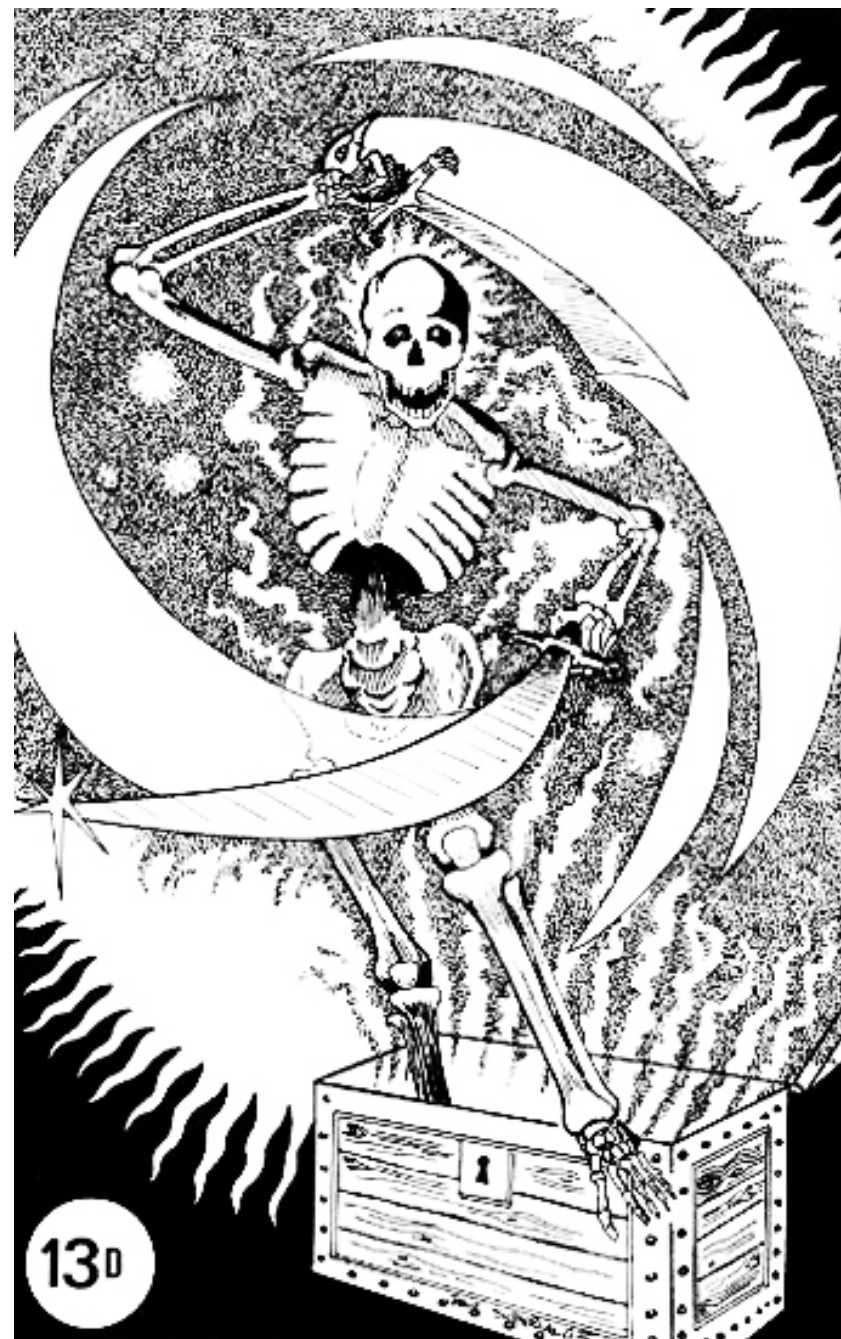
脅威度 : 8 (2000XP)

魔法抵抗 : このスケルトンは魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

## アクション

複数回攻撃 : このスケルトンは2回のシメター攻撃を行なう。

シメター : **近接武器攻撃** : 攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット : 11 (2d6+4) [斬撃] ダメージ、さらに10 (3d6) [死霊] ダメージ。



Enlarged Skeleton

※訳注 : これはD&D NEXT (5版のテスト版) 時代のデータである。よってセーブ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度8の習熟ボーナスは“+3”だ。

## 立派なゾンビ

中型・アンデッド、中立にして悪

AC：17（外皮）

hp：45（6d12+6）

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(+2)	7(-2)	12(+1)	8(-1)	9(-1)	6(-2)

状態完全耐性：[恐怖状態]、[毒状態]、眠り、病気

感覚：暗視60フィート

言語：共通語を理解する。

脅威度：5（400XP）

呪文吸収：このゾンビを目標に含めるどんな呪文も吸収されて効果を現さない。ゾンビが累計12レベル以上の呪文を吸収した後にこの特徴は失われる。

ゾンビのしぶとさ：ゾンビがダメージを受けることでヒット・ポイントが0以下に低下するなら、ゾンビは難易度10の【耐】セーヴィング・スローを行わなくてはならない。セーヴに成功したなら、ゾンビのヒット・ポイントは1に減少させられる。

## アクション

叩きつけ：*近接武器攻撃*：攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：15（3d8+2）[殴打]ダメージ。

## オーカー・ジェリー

大型・粘体、無属性

AC：10（外皮）

hp：59（7d10+21）

移動速度：10フィート、登攀10フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(+2)	3(-4)	16(+3)	1(-5)	3(-4)	3(-4)

ダメージ抵抗：[酸]

ダメージ完全耐性：[電撃]、[斬撃]

状態完全耐性：[魅了状態]、[伏せ状態]

感覚：疑似視覚60フィート

言語：-

脅威度：5（380XP）

不定形の粘体：少なくとも幅が1インチ開いていれば、この粘体は通過することができる。

蜘蛛歩き：このジェリーは滑らかな壁や水平面とさかさまの天井に登攀することができる。

## アクション

叩きつけ：*近接攻撃*：攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：9（2d6+2）[殴打]ダメージ。

## リアクション

分裂：10ヒット・ポイント以上を持つ1体のオーカー・ジェリーが[電撃]か[斬撃]ダメージを受けたなら、それは2体のジェリーに分裂する。それぞれのジェリーは元のジェリーの現在ヒット・ポイントの半分（切捨）になる。

### Glorified Zombie

※訳注：これはD&D NEXT（5版のテスト版）時代のデータである。よってセーヴ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度5の習熟ボーナスは“+3”だ。

### Ochre Jelly

※訳注：これはD&D NEXT（5版のテスト版）時代のデータである。よってセーヴ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度5の習熟ボーナスは“+3”だ。

## サイレン

中型・フェイ、混沌にして善

AC : 10

hp : 26 (4d8+8)

移動速度 : 30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10(±0)	11(±0)	14(+2)	14(+2)	13(+1)	19(+4)

言語 : 共通語、エルフ語

脅威度 : 3 (110XP)

魔法抵抗 : このサイレンは魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

## アクション

退行の接触 : 近接武器攻撃 : 攻撃+6、間合い5フィート、【知】3以上の目標1つ。ヒット : 10 (3d6) [精神] ダメージ。さらに目標は難易度12の【知】セーヴィング・スローを行わなくてはならない。セーブ失敗 : 1時間の間、目標の【知】は2になる。

1つのアクションを使用することで、このサイレンは目標に接触することで効果を終了させることができる。レッサー・レストレーション呪文でも効果は終了する。

サイレンの歌 (2回/日) : サイレンから30フィート以内に位置する、サイレンの歌を聞くことができるクリーチャー (サイレンを除く) は、難易度12の【判】セーヴィング・スローを行わなくてはならない。セーブ失敗 : 目標は1分間 [魅了状態] になる。

不可視化 (1回/日) : サイレンは1時間を上限として、攻撃するか、自身以外に特性を使用するまで [不可視状態] になる。



Siren

※訳注 : これはD&D NEXT (5版のテスト版) 時代のデータである。よってセーブ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度3の習熟ボーナスは“+2”だ。

## マミー

中型・アンデッド、秩序にして悪

AC : 13 (外皮)

hp : 39 (6d8+12)

移動速度 : 20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	10(±0)	14(+2)	6(-2)	14(+2)	15(+2)

状態完全耐性 : [恐怖状態]、[麻痺状態]、[朦朧状態]、[毒状態]、眠り、病気

感覚 : 暗視60フィート

言語 : 共通語

脅威度 : 5 (300XP)

## アクション

腐敗の接触 : *近接武器攻撃* : 攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット : 6 (1d6+3) [殴打] ダメージおよび7 (2d6) [死霊] ダメージ、さらに目標は難易度12の【耐】セーヴィング・スローを行わなくてはならない。セーブ失敗 : 目標はミイラの腐敗の呪いを受ける。呪いを受けている間、目標はヒット・ポイントを回復せず、24時間を経過する毎に最大ヒット・ポイントが10ずつ低下していく。最大ヒット・ポイントが0以下に低下したなら、目標は死ぬ。目標にレッサー・レストレーション呪文を発動することで呪いは終了する。

## Mummy

※訳注 : これはD&D NEXT (5版のテスト版) 時代のデータである。よってセーブ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度5の習熟ボーナスは“+2”だ。



## アニメイテッド・アーマメント・セット

中型・人造、無属性

AC：15（盾）

hp：33（6d8+6）

移動速度：0フィート、飛行30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(+2)	16(+3)	12(+1)	2(-4)	10(±0)	1(-5)

ダメージ完全耐性：[死霊]、[精神]、[光輝]、[雷鳴]

状態完全耐性：[魅了状態]、[恐怖状態]、[伏せ状態]、[麻痺状態]、[石化状態]、[朦朧状態]、眠り、毒、病気

感覚：疑似視覚30フィート

言語：-

脅威度：4（180XP）

武装損傷：1つのセットは1枚のシールドと2振りのソードから成る。そのセットが、最初に22ヒット・ポイント以下に低下した時点でシールドが破壊され、そのセットのACは2低下する。最初に11ヒット・ポイント以下に低下した時点でソードが1振り破壊され、複数回攻撃特性を失う。0ヒット・ポイント以下に低下した時点で残ったソードが破壊される。

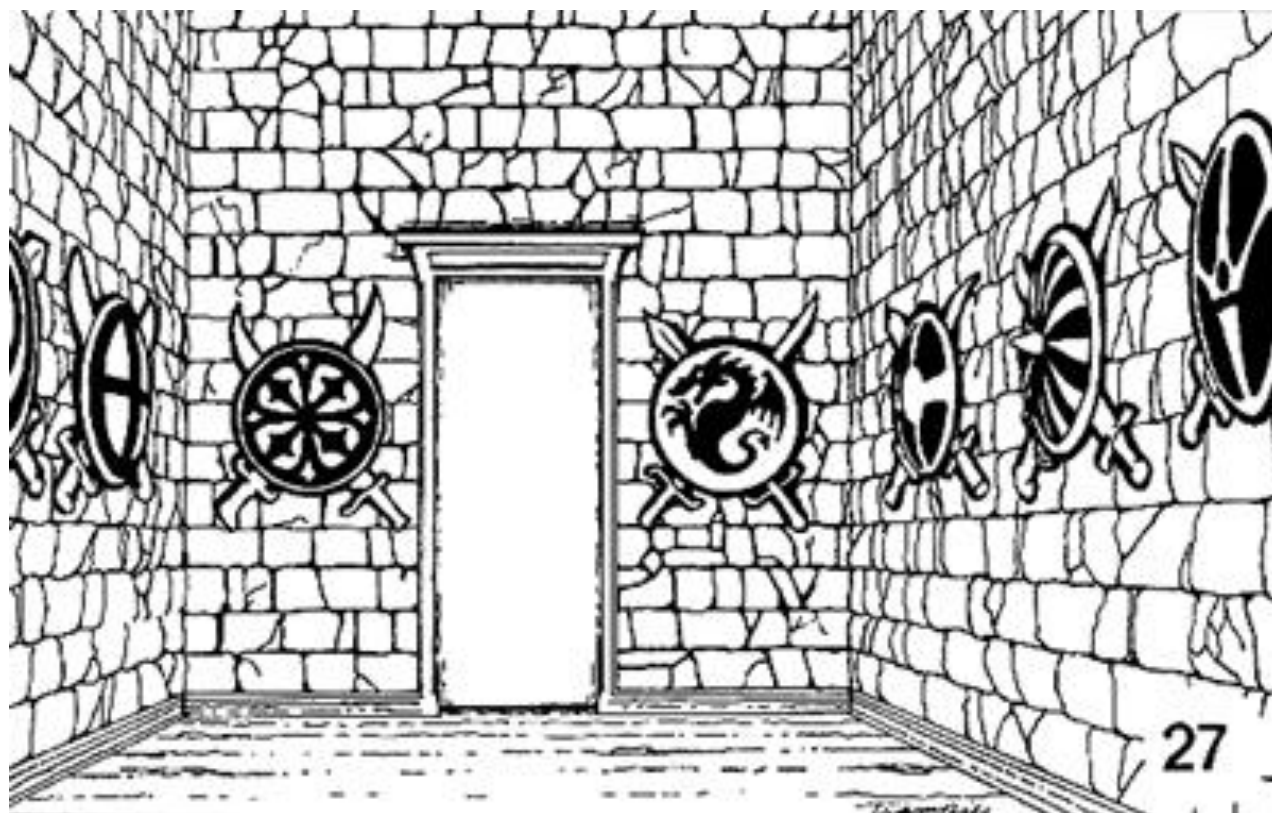
### アクション

複数回攻撃：このセットは2回のロングソード攻撃を行なう（武器損傷参照）。

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6（1d8+2）[斬撃]ダメージ。

Animated Armament Set

※訳注：これはD&D NEXT（5版のテスト版）時代のデータである。よってセーブ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度4の習熟ボーナスは“+2”だ。



## イフリート

大型・エレメンタル（火）、秩序にして悪

AC：15（外皮）

hp：150（12d10+84）

移動速度：40フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22(+6)	11(±0)	24(+7)	16(+3)	15(+2)	16(+3)

ダメージ抵抗：[力場]、[雷鳴]、武器によるダメージ

ダメージ完全耐性：[火]

状態完全耐性：[恐怖状態]、[石化状態]、[麻痺状態]、[魅了状態]、[朦朧状態]、[毒状態]、魔法の眠り、病気、“墓所”内での退散

感覚：暗視60フィート

言語：共通語、火界語

脅威度：10（3900XP）

崩れ去る焔：イフリートが死亡したなら、火の閃光と煙と化し、運搬や着用していた装備品を除いて消え去る。

テレパシー：イフリートは100フィート以内に存在する、会話するか言語を理解できる任意のクリーチャーとテレパシーで意思疎通することができる。

## アクション

複数回攻撃：このイフリートは2回のシミター攻撃を行なう。

シミター：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：13（2d6+6）[斬撃] ダメージおよび10（3d6）[火] ダメージ。

煙幕形態（再チャージ6）：このイフリートは直径10フィートの煙雲に変化する。この形式ではアクションを行なえないが傷つけられることもなく、小さな亀裂を通過することもできる。イフリートはアクションを消費することで効果を終了させることができる。

呪文発動：イフリートは以下の呪文から1つを発動する：

無限回 - ディテクト・マジック、プロデュース・フレイム

1回/日 - エンラージ、インヴィジビリティ、ポリモーフ

1か月に1回、ウィッシュを発動することができるが、自身が利益を受けることはできない。

イフリートは魔法能力に【知】を使用し、セーヴィング・スロー難易度は13だ。

Efreeti

※訳注：これはD&D NEXT（5版のテスト版）時代のデータである。よってセーブ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度10の習熟ボーナスは“+4”だ。



## 幻影

中型・アンデッド、真なる中立

AC：11

hp：54（12d8）

移動速度：40フィート、飛行40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3(-4)	13(+1)	10(±0)	6(-2)	12(+1)	14(+2)

状態完全耐性：[麻痺状態]、[石化状態]、[朦朧状態]、[伏せ状態]、[毒状態]、眠り、病気、退散、威伏

感覚：暗視60フィート

言語：-

脅威度：7（1760XP）

エーテル体：この幻影はエーテル化している。

## アクション

墮落の接触：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：20（4d8+2）[死霊]ダメージ。

恐るべき容貌：この幻影から50フィート以内に位置する幻影を見ることができるクリーチャーは難易度10の

【判】セーヴィング・スローを行わなくてはならない。セーブ失敗：そのクリーチャーは4d10年老化し、1分間[恐怖状態]になる。1回のアクションを消費することで、[恐怖状態]のクリーチャーは[恐怖状態]を終了するために難易度10の【判】判定を行なうことができる。ただしグレート・レストレーション呪文を発動されることでのみ不自然な老化を除去することができる。セーブ成功：クリーチャーは続く24時間に渡り、幻影の恐るべき容貌に対して完全耐性を得る。この完全耐性はこの[恐怖状態]に対しても適用される。

憑依（再チャージ6）：この幻影は5フィート以内の生きているクリーチャー1体を選択する。選択されたクリーチャーは難易度10の【魅】セーヴィング・スローを行わなくてはならない。セーブ失敗：この幻影は目標の内側に消える。続く24時間に渡り、この幻影は目標のアクションを制御する。セーブ成功：目標は憑依を退け、続く24時間に渡って幻影の憑依に対する完全耐性を得る。

幻影はいつでも憑依を終わらせ、宿主を捨てて離れることができる（アクション不要）。目標に対してアンデッド退散効果やグレート・レストレーション呪文を使用することで、幻影は自動的に追い払われる。自発的にせよ強制的にせよ追い払われた幻影は、宿主の5フィート以内に現れる。

## Apparition

※訳注：これはD&D NEXT（5版のテスト版）時代のデータである。よってセーブ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度7の習熟ボーナスは“+3”だ。

## デミリッチのアサーラック

超小型・アンデッド、中立にして悪

AC：20（外皮）

hp：50（20d4）

移動速度：0フィート、飛行30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1(-5)	10(±0)	10(±0)	24(+7)	17(+3)	21(+5)

ダメージ抵抗：[力場]、[雷鳴]、武器によるダメージ

ダメージ完全耐性：[酸]、[冷気]、[火]、[電撃]、[精神]

状態完全耐性：[恐怖状態]、[石化状態]、[麻痺状態]、[魅了状態]、[朦朧状態]、[毒状態]、魔法の眠り、病気、“墓所”内での退散

感覚：暗視120フィート、超視覚120フィート

言語：テレパシー

脅威度：14（11530XP）

破壊：デミリッチのヒット・ポイントを0以下に低下させると、それは破壊されて粉々となり、後に8粒の宝石を残す。捕獲されている魂について宝石毎に1d6を行え；ロールの結果が1-5である場合、宝石の中の魂はアサーラックに貪り食われ、信仰の介入に頼る以外に復活させることはできなくなる。ロールの結果が6であるなら、魂は宝石に捕らわれたままであり、宝石を砕くことで魂は解放される。しかしながら、10フィート以内にそれを受け取るための物質的な肉体が無ければ、魂は来世に向けて旅立つ。

テレパシー：デミリッチは100フィート以内に存在する、会話するか言語を理解できる任意のクリーチャーとテレパシーで意思疎通することができる。このテレパシーはエーテル界にまで届く。

### アクション

魂捕獲：デミリッチは30フィート以内に位置する、見ることができる生きているクリーチャー1体を選ぶ。目標は物質界かエーテル界にいてはならない。目標は難易度14の【魅】セーヴィング・スローを行わなくてはならない。セーブ失敗：目標の魂はデミリッチの宝石の1つの中に捕獲される。そのような場合、目標の肉体はデミリッチの次のターンの開始時に、崩れ落ちて汚物の山となり、完全に朽ちて消え失せる。デミリッチはその宝石群に最高8つまでのクリーチャーの魂を捕獲することができる。もしデミリッチが9つ目の魂を捕獲したなら、すでに宝石で捕獲されているランダムな魂1つが空き場所を作るために貪り食われる。そうなった場合、その魂は信仰による介入以外では復活させることができなくなる。

猛悪呪詛（1回/日）：デミリッチは30フィート以内に位置する、見ることができるすべての敵対的なクリーチャーを目標として恐るべき呪いの言葉を発する。すべての目標はグレーター・レストレーション呪文で解呪されるまで、攻撃とセーヴィング・スローに“不利”を受け続ける。加えて、目標は難易度14の【判】セーヴィング・スローを行わなくてはならない。セーブ失敗：目標はランダムな方向に100-600マイル離れた安全な場所まで瞬間移動させられる。目標が所持する“墓所”から得られた財宝はその場に残る。

33A



Acererak the Demi-lich

※訳注：これはD&D NEXT（5版のテスト版）時代のデータである。よってセーブ・ボーナス、技能が設定されていないため、任意のボーナスを与えても良いだろう。なお、脅威度14の習熟ボーナスは“+5”だ。