

セレスチャル/フィーンディッシュ・ ジャイアント・アント (ワーカー)

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ジャイアント・アント (ワーカー) CR1



中型サイズ/蟲

イニシアチブ +0; 感覚 暗視60フィート、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+5

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 15 (+5外皮)

HP 18 (2d8)

頑健 +2、反応 +3、意志 -1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 6、完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 50フィート、登攀20フィート

近接攻撃 噛み付き+3 (1d6+2)、針+3 (1d4+2)

接触面 5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】14 【敏】10 【耐】17 【知】— 【判】13 【魅】11

基本攻撃 +0; CMB -1 (組みつき) +7; CMD 5 (対足払いは21)

特技 《追加HP》

技能 〈生存〉+5、〈登攀〉+10、〈知覚〉+5

種族修正 +4 〈知覚〉、+4 〈生存〉

セレスチャル/フィーンディッシュ・ ジャイアント・センチピード

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ジャイアント・センチピード CR1/2



中型サイズ/蟲

イニシアチブ +2; 感覚 暗視60フィート、; 〈知覚〉+4

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+2【敏】、+2外皮)

HP 5 (1d8)

頑健 +5、反応 +4、意志 +0

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 5、完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 40フィート、登攀40フィート

近接攻撃 噛み付き+2 (1d6-1 加えて“毒”)

接触面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃 毒

【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】9 【敏】15 【耐】12 【知】— 【判】10 【魅】2

基本攻撃ボーナス +0; CMB -1; CMD 11 (足払いされない)

特技 《武器の妙技》

技能 〈隠密〉+10、〈登攀〉+11、〈知覚〉+4

種族修正 +8 〈隠密〉、+4 〈知覚〉

特殊能力

毒(変則) 噛みつき・致傷型; 頑健セーブ難易度:13

頻度=1回/ラウンド(6ラウンド間); 効果=1d3【敏】ダメージ;

治療=1回のセーブ成功。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ジャイアント・フロッグ

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ジャイアント・フロッグ CR1



中型サイズ/動物

イニシアチブ +1; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> +3

防御

AC 12、接触 11、立ちすくみ 11 (+1【敏】、+1外皮)

HP 15 (2d8)

頑健 +6、反応 +6、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 6

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+3 (1d6+2 加えて“つかみ”)、または舌+3 (接触“つかみ”)

接触面 5フィート; 間合い 5フィート(舌は15フィート)

特殊攻撃 引き込み(舌、5フィート)、飲み込み(1d4殴打ダメージ、AC 10、1 HP)

【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】15【敏】13【耐】16【知】1【判】8【魅】6

基本攻撃 +0; CMB +0; CMD 11 (対足払い18)

特技 戦技ボーナス(組みつき) +7、《神速の反応》

技能 <隠密> +5、<軽業> +11 (跳躍+13)、<水泳> +10、<知覚> +9

種族修正 +4 <隠密>、+4 <軽業> (跳躍+8)

特殊能力

舌(変則) ジャイアント・フロッグの舌は、フロッグの通常の3倍の間合い(中型サイズのジャイアント・フロッグの場合は15フィート)を持つ主要武器である。ジャイアント・フロッグの舌は命中してもダメージを与えることはないが、つかみに使うことができる。ジャイアント・フロッグはこのようなやり方で舌を使っても組みつき状態になることはない。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ゴブリン・ドッグ

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ゴブリン・ドッグ CR1



中型サイズ/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> +1

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11 (+2【敏】、+1外皮)

HP 9 (1d8)、追加HP +3

頑健 +4、反応 +4、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 6、完全耐性 病気

攻撃

移動速度 50フィート

近接攻撃 噛み付き+2 (1d6+3 加えて“アレルギー反応”)

接触面 5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】15【敏】14【耐】15【知】2【判】12【魅】8

基本攻撃 +0; CMB +2; CMD 14

特技 <追加HP>

技能 <隠密> +6、<知覚> +1

特殊能力

アレルギー反応(変則) 頑健セーブDC12(ゴブリン類)の副種別を持たないクリーチャーが、ゴブリン・ドッグの噛みつきでダメージを受けるか、肉体武器や素手打撃でゴブリン・ドッグにダメージを与えるか、(このクリーチャーに組みつきを試みたり騎乗したりも含めた)それ以外の理由でゴブリン・ドッグに接触してしまった場合、そのクリーチャーは難易度12の頑健セーブを行わなければならない。失敗するとかゆみを伴う発疹が出てくる。この発疹に罹患したクリーチャーは、1日の間、【敏捷力】と【魅力】に-2のペナルティを被る(複数のアレルギー反応は累積しない)。リムーヴ・ディシーズなどの魔法的な治療はこの発疹を直ちに取除く。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ジャイアント・スパイダー

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ジャイアント・スパイダー CR1



中型サイズ/蟲

イニシアチブ +3；感覚 暗視60フィート、振動感知60フィート；〈知覚〉+4
防御

AC 14、接触 13、立ちすくみ 11 (+1鎧、+3【敏】)

HP 16 (3d8)

頑健 +4、反応 +4、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 6、完全耐性【精神作用】効果

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+1 (1d6 加えて“毒”)、蜘蛛の糸+5 (遠隔 DC12
HP2)

接敵面 5フィート；間合い 5フィート

特殊攻撃 毒

【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】11【敏】17【耐】12【知】—【判】10【魅】2

基本攻撃 +2；CMB +2；CMD 15 (対足払い27)

技能 〈隠密〉+7 (蜘蛛の巣では+11)、〈登攀〉+16、

〈知覚〉+4 (蜘蛛の巣では+8)

種族修正 +4 〈隠密〉(蜘蛛の巣では+8)、+4 〈知覚〉、+16 〈登攀〉

特殊能力

毒(変則) 噛みつき・致傷型；頑健セーブ難易度：9

頻度=1回/ラウンド(6ラウンド間)；効果=1d2【耐】；

治療=1回のセーブ成功。

蜘蛛の糸(変則) 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
ならない；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るうとする
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
たり破る試みは+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。

セレスチャル/フィーンディッシュ・ホース

セレスチャル/フィーンディッシュ・ホース CR1



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〉+6

防御

AC 11、接触 11、立ちすくみ 9 (+2【敏】、-1サイズ)

HP 15 (2d8)

頑健 +6、反応 +6、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 6

攻撃

移動速度 50フィート

近接攻撃 蹄×2 -2 (1d4-1)

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】16【敏】14【耐】17【知】2【判】13【魅】7

基本攻撃 +1; CMB +5; CMD 17(対足払い+21)

特技 〈持久力〉、〈疾走〉

技能 〈知覚〉+6

特殊能力

従順(変則) 特別に戦闘訓練を受けていない限り(『〈動物使い〉技能』を参照)、ホースの蹄は二次的武器として扱う。

セレスチャル/フィーンディッシュ・ハイエナ

セレスチャル/フィーンディッシュ・ハイエナ CR1



中型サイズ/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〉+7

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12

HP 13 (2d8)

頑健 +5、反応 +5、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 6

攻撃

移動速度 50フィート

近接攻撃 噛み付き+3 (1d6+3 加えて“足払い”)

接敵面 5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】14【敏】15【耐】15【知】2【判】13【魅】6

基本攻撃 +1; CMB +3; CMD 15

特技 〈技能熟練:知覚〉

技能 〈隠密〉+5 (背高の草地では+10)、〈知覚〉+8

種族修正 +4背高の草地での〈隠密〉

レムレー (デヴィル)

レムレー (デヴィル) CR1/2



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 +0; 感覚 暗視60フィート、暗闇を見通す; <知覚> +0

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 14 (+4外皮)

HP 13 (2d10)

頑健 +4、反応 +3、意志 +0

ダメージ減少 5/善または銀

完全耐性 [火炎]、[精神作用] 効果、毒

抵抗 [強酸] 10、[氷雪] 10

攻撃

移動速度 20フィート

近接攻撃 爪+2 (1d4)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

一般データ

【筋】11 【敏】10 【耐】12 【知】— 【判】11 【魅】5

基本攻撃 +2; CMB +2; CMD 12

技能 <知覚> +0

セレスチャル/フイーンデイツシュ・オクトパス

セレスチャル/フイーンデイツシュ・オクトパス CR1



小型サイズ/動物 (水棲)

イニシアチブ +2; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> +1

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 12 (+3【敏】、+1外皮、+1サイズ)

HP 13 (2d8)

頑健 +5、反応 +6、意志 +1

【セ】[強酸] [電撃] [氷雪] に対する抵抗 5

【フ】[火炎] [氷雪] に対する抵抗 5

呪文抵抗 6

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+5 (1d3+1 加えて“毒”)、触手+3 (つかみ)

接敵面 5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】ポーション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】ポーション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】12 【敏】17 【耐】14 【知】2 【判】13 【魅】3

基本攻撃 +1; CMB +1; CMD 14 (足払いされない)

特技 戦技ポーション(組みつき)+5、《武器の妙技》、《複数回攻撃》

技能 <隠密> +20、<水泳> +9、<脱出術> +13、<知覚> +1

種族修正 +8 <隠密>、+10 <脱出術>

その他の特殊能力

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10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。この移動は直線では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。

特殊能力

毒(変則) 噛みつき一致傷型; 頑健セーブ・難易度13

頻度=1回/ラウンド(6ラウンド間); 効果=1【筋】;

治療=1回のセーブ成功。

セレスチャル/フィーンディッシュ・スクウィッド

セレスチャル/フィーンディッシュ・スクウィッド CR1



小型サイズ/動物(水棲)

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、夜目; <知覚> +7

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11 (+2【敏】、+1外皮)

HP 13 (3d8)

頑健 +3、反応 +7、意志 +2

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗:6

攻撃

移動速度 水泳60フィート、噴射移動240フィート

近接攻撃 噛み付き+4 (1d3+2)、触手+2 (1d4+1 加えて“つかみ”)

接敵面 5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】15【敏】15【耐】11【知】2【判】12【魅】2

基本攻撃ボーナス +2; CMB +4; CMD 16

特技 戦技ボーナス(組みつき) +8、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《複数回攻撃》

技能 <水泳> +10、<知覚> +7

の特殊能力

墨吐き(変則) スクウィッドは水中で1分に1回、1回のフリー・アクションとして半径5フィートの墨の雲をまくことができる。この雲は完全視認困難を与える。墨は1分間の間続く。

噴射移動(変則) スクウィッドは全ラウンドアクションとして水を噴射して一直線に移動できる。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/フィーンディッシュ・ウルフ

セレスチャル/フィーンディッシュ・ウルフ CR1



中型サイズ/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> +8

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+2【敏】、+2外皮)

HP 13 (2d8)

頑健 +5、反応 +5、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 6

攻撃

移動速度 50フィート

近接攻撃 噛み付き+2 (1d6+1 加えて“足払い”)

接敵面 5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】13【敏】15【耐】15【知】2【判】12【魅】6

基本攻撃ボーナス +1; CMB +2; CMD 14

特技 《技能熟練:知覚》

技能 <隠密> +6、<生存> +1 (+5嗅覚による追跡)、<知覚> +8

種族修正 +4嗅覚による追跡での<生存>

小型アース・エレメンタル

小型アース・エレメンタル CR1



真なる中立/小型サイズ/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〉+4
 防御

AC 17、接触 10、立ちすくみ 17 (-1【敏】、+7外皮、+1サイズ)
 HP 13 (2d10)

頑健 +4、反応 -1、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

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+6 (1d6+4)

接敵面 5フィート; 間合い 5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】16【敏】8【耐】13【知】4【判】11【魅】11

基本攻撃 +2; CMB +4; CMD 13

特技《強打》、《突き飛ばし強化》

技能〈隠密〉+7、〈知識:次元界〉+1、〈知識:ダンジョン〉+1、〈登攀〉+7、〈知覚〉+4、〈鑑定〉+1

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。

小型ウォーター・エレメンタル

小型ウォーター・エレメンタル CR1



真なる中立/小型サイズ/来訪者(エレメンタル、水、他次元界)
 イニシアチブ +0; 感覚 暗視60フィート、; 〈知覚〉+4

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 17 (+6外皮、+1サイズ)

HP 13 (2d10)

頑健 +4、反応 +3、意志 +0

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

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+5 (1d6+3)、渦潮変化DC13 (1d6+3)

接敵面 5フィート; 間合い 5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】14【敏】10【耐】13【知】4【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +2; CMB +3; CMD 13

特技《強打》

技能〈隠密〉+8、〈騎乗〉+4、〈水泳〉+14、〈知識:次元界〉+1、〈知覚〉+4

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、ディスプレイ・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10-20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。

小型エア・エレメンタル

小型エア・エレメンタル CR1



真なる中立/小型サイズ/来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ +7; 感覚 暗視60フィート; 知覚 +4

防御

AC 17、接触 14、立ちすくみ 14 (+3【敏】、+3外皮、+1サイズ)

HP 13 (2d10)

頑健 +4、反応 +6、意志 +0

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

攻撃

移動速度 飛行100フィート (完璧)

近接攻撃 叩きつけ+6 (1d4+3)、竜巻変化DC12 (1d4+1)

接敵面 5フィート; 間合い 5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】12【敏】17【耐】12【知】4【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +2; CMB +2; CMD 15

特技 <イニシアチブ強化>、<かすめ飛び攻撃>、<武器の妙技>

技能 <隠密>+11、<軽業>+7、<脱出術>+7、<知識:次元界>+1、<飛行>+17、<知覚>+4

特殊能力

竜巻変化 (超常) 竜巻/渦動の高さ10-20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。

小型ファイア・エレメンタル

小型ファイア・エレメンタル CR1



真なる中立/小型サイズ/来訪者(エレメンタル、火、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> +4

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 14 (+1【敏】、+1回避、+3外皮、+1サイズ)

HP 11 (2d10)

頑健 +3、反応 +4、意志 +0

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】、弱点【氷雪】に対する脆弱性

攻撃

移動速度 50フィート

近接攻撃 叩きつけ+4 (1d4 加えて“着火”)、着火DC11 (1d4)

接敵面 5フィート; 間合い 5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でのセーブに+4のボーナスを得ることができる。肉体系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】10【敏】13【耐】10【知力】4【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +2; CMB +1; CMD 13

特技 <イニシアチブ強化>、<回避>、<武器の妙技>

技能 <威圧>+4、<軽業>+5、<脱出術>+5、<知識:次元界>+1、<登攀>+4、<知覚>+4