

セレスチャル/フィーンディッシュ・ ジャイアント・アント (ソルジャー)

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ジャイアント・アント (ソルジャー) CR2



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) 追加HP +3

頑健 +6、反応 +0、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 7、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+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】ポーン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】ポーン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

基本攻撃ポーンス +1; CMB +3; CMD 13(対足払いは21)

特技 戦技ポーンス(組みつき)+7、《追加HP》

技能 〈生存〉+5、〈登攀〉+10、〈知覚〉+5

種族修正 +4 〈知覚〉、+4 〈生存〉

特殊能力

毒(変則) 針一致傷型; 頑健セーブ・難易度14

頻度=1回/ラウンド(4ラウンド間); 効果=1d2 【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・ エイブ

セレスチャル/フィーンディッシュ・
エイブ CR2



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〉+8

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 12 (+2【敏】、+3外皮、-1サイズ)

HP 19 (3d8)

頑健 +7、反応 +5、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 7

攻撃

移動速度 30フィート、登攀30フィート

近接攻撃 叩きつけ×2 +3 (1d6+2)

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】ポーン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】ポーン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】14 【知】2 【判】12 【魅】7

基本攻撃ポーンス +2; CMB +5; CMD 17

特技 《頑健無比》、《技能熟練: 知覚》

技能 〈軽業〉+6、〈登攀〉+14、〈知覚〉+8

セレスチャル/フィーンディッシュ・ オーロックス (ハード・アニマル)

セレスチャル/フィーンディッシュ・
オーロックス (ハード・アニマル) CR2



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> +9

防御

AC 13、接触 9、立ちすくみ 13 (+4外皮、-1サイズ)

HP 22 (3d8)

頑健 +6、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 7

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 突き刺し+7 (1d8+9)、蹂躪DC17 (2D6+9)

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】23 【敏】10 【耐】17 【知】2 【判】11 【魅】4

基本攻撃ボーナス +2; CMB +9; CMD 19 (対足払いは23)

特技 <持久力>、<技能熟練: 知覚>

技能 <知覚> +9

特殊能力

暴走(変則) 暴走は、この能力を持つクリーチャーが3体以上でお互いに隣接したままで蹂躪攻撃を行う際に発生する。暴走している時は、自分と同じかそれよりも小さいサイズの敵を蹂躪する場合、蹂躪のセーブ難易度は2上昇する。

セレスチャル/フィーンディッシュ・ ボア

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ボア CR2



中型サイズ/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> +6

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 14 (+4外皮)

HP 18 (2d8) 追加HP+3

頑健 +6、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 7、防衛的能力 凶暴性

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 突き刺し+7 (1d8+4)

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】17 【敏】10 【耐】17 【知】2 【判】13 【魅】4

基本攻撃ボーナス +1; CMB +4; CMD 14

特技 <追加HP>

技能 <知覚> +6

特殊能力

凶暴性(変則) ヒット・ポイントが0未満になったときでも意識を保ち戦い続けることができる。クリーチャーはよるめき状態となり、毎ラウンド1ポイントのヒット・ポイントを失うのは変わらない。
凶暴性を持つクリーチャーでも、負のヒット・ポイントが【耐久力】と同じかそれ以下になってしまったのなら死亡する。

セレスチャル/フィーンディッシュ・ チーター

セレスチャル/フィーンディッシュ・
チーター CR2



中型サイズ/動物

イニシアチブ +8; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> +5

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 11 (+4【敏】、+1外皮)

HP 19 (3d8)

頑健 +5、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 7

攻撃

移動速度 50フィート; 瞬発力

近接攻撃 噛み付き+6 (1d6+3 加えて“足払い”)、爪×2 +6 (1d3+3)

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】17【敏】19【耐】15【知】2【判】12【魅】6

基本攻撃ボーナス +2; CMB +5; CMD 19 (対足払いは23)

特技 <イニシアチブ強化>、<武器の妙技>

技能 <隠密> +8 (背高の草地では+12)、<軽業> +8、<知覚> +5

種族修正 +4背高の草地での<隠密>

特殊能力

瞬発力(変則) 1時間に1回、チーターは突撃時に通常の移動速度の10倍(500フィート)まで移動できる。

セレスチャル/フィーンディッシュ・ コンストリクター・スネーク

セレスチャル/フィーンディッシュ・
コンストリクター・スネーク CR2



中型サイズ/動物

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、夜目; <知覚> +7

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12 (+3【敏】、+2外皮)

HP 19 (3d6)

頑健 +4、反応 +6、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 7

攻撃

移動速度 20フィート、登攀20フィート、水泳20フィート

近接攻撃 噛み付き+5 (1d4+4 加えて“つかみ”)、締め付け (1d4+4)

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】17【敏】17【耐】12【知】1【判】12【魅】2

基本攻撃ボーナス +2; CMB +5; CMD 18(足払いされない)

特技 戦技ボーナス(組みつき)+9、<技能熟練:知覚>、<追加HP>

技能 <隠密> +11、<軽業> +15、<登攀> +11、<水泳> +11、<知覚> +12

種族修正 +4<隠密>、+8<軽業>、+4<知覚>

特殊能力

締め付け(変則) **Constrict (Ex)** この特殊攻撃を持つクリーチャーは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。ダメージの量はクリーチャーの説明に書かれており、一般的にはクリーチャーが近接攻撃で与えるダメージの量に等しい。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ クロコダイル

セレスチャル/フイーンディッシュ・
クロコダイル CR2



大型サイズ/動物

イニシアチブ +1; 感覚 暗視60フィート、夜目; <知覚> +8

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 13 (+1【敏】、+4外皮、-1サイズ)

HP 22 (3d8)

頑健 +5、反応 +4、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 7

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+5 (1d8+4 加えて“つかみ”)、尾の打撃+0 (1d12+2)、
死の大回転 (1d8+6 加えて“足払い”)

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。

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】19【敏】12【耐】17【知】1【判】12【魅】2

基本攻撃ボーナス +2; CMB +7; CMD 18(対足払いは22)

特技 戦技ボーナス(組みつき)+11、《技能熟練: 隠密》、《技能熟練: 知覚》

技能 <隠密> +5 (水中では+13)、<水泳> +12、<知覚> +8

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。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ダイア・バット

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ダイア・バット CR2



大型サイズ/動物

イニシアチブ +2; 感覚 暗視60フィート、非視覚的感知40フィート; <知覚> +12

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 12 (+2【敏】、+3外皮、-1サイズ)

HP 22 (4d8)

頑健 +5、反応 +6、意志 +3

【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 7

攻撃

移動速度 20フィート、飛行40フィート(良好)

近接攻撃 噛み付き+5 (1d8+4)

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】17【敏】15【耐】13【知】2【判】14【魅】6

基本攻撃ボーナス +3; CMB +7; CMD 19

特技 <鋭感覚>、<忍びの技>

技能 <隠密> +4、<飛行> +9、<知覚> +12

種族修正 非視覚的感知を使用している場合<知覚>に+4

ドレッチ (デーモン)

ドレッチ (デーモン)

CR2



混沌にして悪/小型サイズ/来訪者(混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ +0; 感覚 暗視60フィート; 〈知覚〉+5

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 14 (+3外皮、+1サイズ)

HP 18 (2d10) 追加HP +3

頑健 +5、反応 +0、意志 +3

ダメージ減少 5/冷たい鉄または善

完全耐性 [電撃]、毒 抵抗 [強酸] 10、[冰雪] 10、[火炎] 10

攻撃

移動速度 20フィート

近接攻撃 爪×2 +4 (1d4+1)、噛み付き+4 (1d4+1)

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。

擬似呪文能力(術者レベル2レベル)

1回/日: コーズ・フィアー(難易度11)、ステインキング・クラウド(難易度13)、招来(1レベル、1体のドレッチ [35%])

一般データ

【筋】12 【敏】10 【耐】14 【知】5 【判】11 【魅】11

基本攻撃ボーナス +2; CMB +2; CMD 12

特技 〈追加HP〉

技能 〈隠密〉+9、〈脱出術〉+5、〈知覚〉+5

言語 奈落語(話せない); テレパシー100フィート(奈落語を解する目標限定)

セレスチャル/フィーンディッシュ・エレクトリック・イール

セレスチャル/フィーンディッシュ・エレクトリック・イール

CR2



小型サイズ/動物

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、夜目; 〈知覚〉+4

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 13 (+2【敏】、+2外皮、+1サイズ)

HP 17 (2d8)

頑健 +7、反応 +5、意志 +0

【セ】[強酸] [電撃] [冰雪] に対する抵抗 5

【フ】[火炎] [冰雪] に対する抵抗 5

呪文抵抗 7、抵抗 [電撃] 10

攻撃

移動速度 5フィート、水泳30フィート

近接攻撃 噛み付き+3 (1d6+1)、尾-2 (接触1d6 [電撃])

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】13 【敏】14 【耐】19 【知】1 【判】10 【魅】6

基本攻撃ボーナス +1; CMB +1; CMD 13 (足払いされない)

特技 〈イニシアチブ強化〉

技能 〈隠密〉+10、〈水泳〉+9、〈脱出術〉+10、〈知覚〉+4

種族修正 +8 〈脱出術〉

特殊能力

電気(変則) 難易度15 エレクトリック・イールは尻尾から強力な電撃を発生させることができ、接触攻撃に成功するとこの電撃を伝達することができる。クリティカル・ヒットとなったら、命中を受けたクリーチャーは頑健セーブを行わなければならない、失敗すると1d4ラウンドの間、朦朧状態になる。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ モニター・リザード

セレスチャル/フイーンディッシュ・
モニター・リザード CR2



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 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+2【敏】、+3外皮)

HP 22 (3d8)

頑健 +8、反応 +5、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 7

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+5 (1d8+4 加えて“つかみ”、および“毒”)

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】17【敏】15【耐】17【知】2【判】12【魅】6

基本攻撃ボーナス +2; CMB +5; CMD 17 (対足払い21)

特技 戦技ボーナス(組みつき)+9、〈頑健無比〉、〈技能熟練:知覚〉

技能 〈隠密〉+10、〈水泳〉+11、〈登攀〉+7、〈知覚〉+8

種族修正 +4 〈隠密〉(下生えでは+8)

特殊能力

噛みつき-致傷型; 頑健セーブ・難易度14

潜伏期間=1分; 頻度=1回/時間(6時間);

効果=1d2【敏捷力】ダメージ;

治療=1回のセーブ成功。

ランタン・アルコン

ランタン・アルコン CR2



秩序にして善/小型サイズ/来訪者(アルコン、秩序、善、他次元界)

イニシアチブ +4; 感覚 暗視60フィート、夜目; 〈知覚〉+4

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 15 (+4外皮、+1サイズ; 悪に対して+2反発ボーナス)

HP 13 (2d10)

頑健 +4、反応 +3、意志 +0

毒に対して+4ボーナス、悪に対して+2抵抗ボーナス

ダメージ減少 10/悪; 完全耐性 [電撃]、石化

オーラ 義憤のオーラ(難易度13)

攻撃

移動速度 飛行60フィート(完璧)

近接攻撃 光の光線×2 +3(遠隔接触1d6)

接触面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

光の光線(変則) ランタン・アルコンは光束を発射して敵にダメージを与えることができる。この光の光線は30フィートの最大射程距離を持つ。この攻撃はあらゆる種類のダメージ減少を克服する。

擬似呪文能力(術者レベル3レベル)

回数無制限: エイド、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)、コンティニュアル・フレイム、ディテクト・イヴル

一般データ

【筋】1【敏】11【耐】12【知】6【判】11【魅】10

基本攻撃ボーナス +2; CMB -4; CMD 6

特技 〈イニシアチブ強化〉

技能 〈知識:次元界〉+3、〈交渉〉+5、〈真意看破〉+5、〈飛行〉+14、〈知覚〉+4

言語 天上語、地獄語、電語; 真言

特殊能力

義憤のオーラ(超常) 正義のオーラが、戦っているか怒りにかられているアルコンを包み込む。アルコンから20フィート以内の半径内にいる敵対的なフリーチャーは全て、効果に対抗するために意志セーブを行わなければならない。セーブに失敗した者は、24時間が経過するかオーラを発したアルコンに攻撃を命中させるまでの間、攻撃、AC、およびセーブに-2のペナルティを受ける。抵抗したか効果を破ったものは、同じ個体のアルコンのオーラからは24時間の間、再び作用を受けることがない。

その他の特殊能力

ゲシュタルト(超常) 9体のランタン・アルコンが1全ラウンド・アクションとして融合し合うことで、各部を構成する個々のランタン・アルコンよりも強力な1体の大型サイズ存在となることができる。踊る蛍火でできた竜巻のように見えるゲシュタルト体は、大型エア・エレメンタルが有するすべてのパワーと能力に加えて、以下の特徴を有する:(アルコン、秩序、善)の副種別;アルコンの種別特徴(義憤のオーラ、難易度16);光の光線×2(2d6);ダメージ減少 5/悪および魔法。ランタン・アルコンは2d4ラウンドの間、この形態でいることができる。ゲシュタルト体が個々のランタン・アルコンに分離する際、残りのヒット・ポイントが各個体に等分される:9ポイント以下のヒット・ポイントしか残っていない場合、ゲシュタルト終了時に構成するランタン・アルコンの内の何体かが死亡する。

セレスチャル/フイーンディッシュ・レパード (キヤット)

セレスチャル/フイーンディッシュ・レパード (キヤット) CR2 

中型サイズ/動物

イニシアチブ +4; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 +5

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 11 (+4【敏】、+1外皮)

HP 19 (3d8)

頑健 +5、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 7

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+6 (1d6+3 加えて“つかみ”)、爪×2 +6 (1d3+3)、
引っかき: 爪×2 +6 (1d3+3)

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】ポーン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】ポーン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】19【耐】15【知】2【判】13【魅】6

基本攻撃ポーンス +2; CMB +5; CMD 19(対足払い23)

特技 戦技ポーンス(組みつき) +9、《技能熟練: 知覚》、《武器の妙技》

技能 〈隠密〉+11 (下生えでは+15)、〈軽業〉+8、〈登攀〉+11、〈知覚〉+5

種族修正 +4下生えでの〈隠密〉

特殊能力

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。

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ポーン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・シャーク

セレスチャル/フイーンディッシュ・シャーク CR2 

大型サイズ/動物(水棲)

イニシアチブ +5; 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〉+8

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 13 (+1【敏】、+4外皮、-1サイズ)

HP 22 (4d8)

頑健 +7、反応 +5、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 7

攻撃

移動速度 水泳30フィート、

近接攻撃 噛み付き+5 (1d8+4)

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】ポーン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】ポーン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】17【敏】12【耐】13【知】1【判】12【魅】2

基本攻撃ポーンス +3; CMB +7; CMD 18

特技 《頑健無比》、《イニシアチブ強化》

技能 〈水泳〉+11、〈知覚〉+8

特殊能力

超嗅覚(変則) シャークは水中で180フィート以内のクリーチャーを嗅覚により察知でき、そして水の中では1マイル以内の血を見つけることができる。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ウルヴァリン

セレスチャル/フイーンディッシュ・ウルヴァリン CR2



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 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+2【敏】、+3外皮)

HP 22 (3d8)

頑健 +8、反応 +5、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 7

攻撃

移動速度 30フィート、穴掘り10フィート、登攀10フィート

近接攻撃 爪×2 +4 (1d6+2)、噛み付き+4 (1d4+2)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃 激怒

【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】15【知】2【判】12【魅】10

基本攻撃ボーナス +2; CMB +4; CMD 16 (対足払い20)

特技 〈技能熟練: 知覚〉、〈追加HP〉

技能 〈登攀〉+10、〈知覚〉+10

特殊能力

激怒(変則) 戦闘でダメージを受けたウルヴァリンは自分の次のターンにおもむろに激怒し、自分か相手が死ぬまで狂ったように激しく引っかき、噛みつき。ウルヴァリンは【筋力】+4、【耐久力】に+4、ACに-2を受ける。ウルヴァリンはこの激怒を自発的に終えることはできない。