

セレスチャル/フィーンディッシュ・ ジャイアント・アント (ドローン)

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ジャイアント・アント (ドローン) CR3 

中型サイズ/蟲

イニシアチブ +2; 感覚 暗視60フィート、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+7

防御

AC 19、接触 12、立ちすくみ 17 (+2【敏】、+7外皮)

HP 22 (2d8) 追加HP +3

頑健 +8、反応 +2、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 8、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、飛行30フィート(機動性:標準)

近接攻撃 噛み付き+5 (1d6+4 加えて“つかみ”)、針+5 (1d4+4 加えて“毒”)

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】18【敏】14【耐】21【知】—【判】17【魅】15

基本攻撃ポーンス +1; CMB +5; CMD 17(対足払い)は25)

特技 《技能熟練:知覚》、《追加HP》

技能 〈登攀〉+12、〈生存〉+7、〈知覚〉+7

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16

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・ バイソン (ハード・アニマル)

セレスチャル/フィーンディッシュ・
バイソン (ハード・アニマル) CR5 

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〉+8

防御

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (+8外皮、-1サイズ)

HP 22 (5d8)

頑健 +8、反応 +4、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 10

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 突き刺し+10 (2d6+12)

接敵面 10フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃 蹂躪 DC20 (2d6+12)

【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】27【敏】10【耐】9【知】2【判】11【魅】4

基本攻撃ポーンス+3; CMB +12; CMD 22(対足払い)は26)

特技 《持久力》、《突き飛ばし強化》、《強打》

技能 〈知覚〉+8

その他の特殊能力 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。

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することができる。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・ ディノニクス (ティラノサウルス)

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ディノニクス (ティラノサウルス) CR3



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、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+14

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+2【敏】、+3外皮)

HP 34 (4d8)

頑健 +8、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 8

攻撃

移動速度 60フィート

近接攻撃 鉤爪×2 +5 (1d8+2)、噛み付き+5 (1d6+2)、前脚の爪+0 (1d4+1)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃 飛びかかり (変則)

【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】19【知】2【判】12【魅】14

基本攻撃ボーナス +3; CMB +5; CMD 17

特技 〈イニシアチブ強化〉、〈疾走〉

技能 〈威圧〉+15、〈軽業〉+10 (跳躍+22)、〈知覚〉+14

種族修正 +8 〈隠密〉、+8 〈軽業〉、+8 〈知覚〉

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。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ダイア・エイブ

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ダイア・エイブ CR3



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 15、接触 11、立ちすくみ 13 (+2【敏】、+4外皮、-1サイズ)

HP 30 (4d8)

頑健 +7、反応 +6、意志 +4

【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 8

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+4)、爪×2 +6 (1d4+4)、かきむしり (爪×2命中時、1d4+6)

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】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】19【敏】15【耐】16【知】2【判】12【魅】7

基本攻撃ボーナス +3; CMB +8; CMD 20

特技 〈技能熟練:知覚〉、〈鋼の意志〉

技能 〈隠密〉+2、〈軽業〉+6、〈登攀〉+16、〈知覚〉+8

セレスチャル/フィーンディッシュ・ ダイア・ボア

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ダイア・ボア CR5



大型サイズ/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〉+12

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 15 (+6外皮、-1サイズ)

HP 42 (5d8) 追加HP +5

頑健 +7、反応 +4、意志 +2

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 10、防御的能力 凶暴性

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 突き刺し +8 (2d6+9)

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】23 【敏】10 【耐】17 【知】2 【判】13 【魅】8

基本攻撃ボーナス +3; CMB +10; CMD 20

特技 〈イニシアチブ強化〉、〈技能熟練:知覚〉、〈追加HP〉

技能 〈知覚〉+12

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・ ダイア・ウルフ

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ダイア・ウルフ CR5



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〉+10

防御

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

HP 37 (5d8)

頑健 +7、反応 +6、意志 +2

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 9

攻撃

移動速度 50フィート

近接攻撃 噛み付き+7 (1d8+6 加えて“足払い”)

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】19 【敏】15 【耐】17 【知】2 【判】12 【魅】10

基本攻撃ボーナス +3; CMB +8; CMD 10(対足払いは24)

特技 〈技能熟練:知覚〉、〈疾走〉、〈武器熟練:噛みつき〉

技能 〈隠密〉+3、〈生存〉+1、〈知覚〉+10

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ジャイアント・スコープオン

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ジャイアント・スコープオン CR4



大型サイズ/蟲

イニシアチブ +0; 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 9、立ちすくみ 16 (+7鎧、-1サイズ)

HP 37 (5d8)

頑健 +7、反応 +1、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 9、完全耐性【精神作用】効果

攻撃

移動速度 50フィート

近接攻撃 爪×2 +6 (1d6+4 加えて“つかみ”)、針 +6 (1d6+4 加えて
“毒”)、締めつけ (1d6+4)

接敵面 10フィート; 間合い 10フィート

特殊攻撃 締めつけ

【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】19 【敏】10 【耐】16 【知】— 【判】10 【魅】2

基本攻撃ボーナス +3; CMB +8; CMD 18 (対足払いは30)

技能 〈隠密〉+0、〈登攀〉+8、〈知覚〉+4

種族修正 +4 〈隠密〉、+4 〈知覚〉、+4 〈登攀〉

特殊能力

特殊攻撃 締めつけ 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。

毒(変則) 針・致傷型; 頑健セーブ難易度17; 頻度 =1回/ラウンド(6ラウ
ンド間); 効果 =1d2【筋力】ダメージ;
治療 =1回のセーブ成功。このセーブ難易度は【耐久力】に基づいており、
+2の種族ボーナスを含んでいる。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ ジャイアント・ワスプ

セレスチャル/フイーンディッシュ・
ジャイアント・ワスプ CR3



大型サイズ/蟲

イニシアチブ +1; 感覚 暗視60フィート; 〈知覚〉+9

防御

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

HP 34 (4d8)

頑健 +8、反応 +2、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 8、完全耐性【精神作用】効果

攻撃

移動速度 20フィート、飛行60フィート(良好)

近接攻撃 針 +6 (1d8+6 加えて“毒”)

接敵面 10フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃 締めつけ

【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】18 【敏】12 【耐】18 【知】— 【判】13 【魅】11

基本攻撃ボーナス +3; CMB +8; CMD 19

技能 〈飛行〉+3、〈知覚〉+9

種族修正 +8 〈知覚〉

特殊能力

毒(変則) 針・致傷型; 頑健セーブ難易度18

頻度=1回/ラウンド(6ラウンド間); 効果=1d2【敏捷力】ダメージ;
治療=1回のセーブ成功。このセーブ難易度は【耐久力】修正値に基づいて
算出されており、+2の種族ボーナスを含んでいる。

セレスチャル/フイーンディッシュ・ グリズリー・ベア

セレスチャル/フイーンディッシュ・
グリズリー・ベア CR5



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、鋭敏嗅覚; <知覚> +6

防御

AC 16、接触 10、立ちすくみ 15 (+1【敏】、+6外皮、-1サイズ)

HP 42 (5d8)

頑健 +8、反応 +5、意志 +2

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 10

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 爪×2 +7 (1d6+5 加えて“つかみ”)、噛みつき +7 (1d6+5)

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】21【敏】13【耐】19【知】2【判】12【魅】6

基本攻撃ボーナス +3; CMB +9; CMD 20 (対足払い24)

特技 戦技ボーナス(組みつき)+13、《持久力》、《疾走》、《技能熟練:生存》

技能 <水泳>+14、<生存>+14、<知覚>+6

種族修正 +4 <水泳>

ヘル・ハウンド

ヘル・ハウンド CR3



秩序にして悪/中型サイズ/来訪者(悪、他次元界、火、秩序)

イニシアチブ +5; 感覚 暗視60フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> +7

防御

AC 16、接触 11、立ちすくみ 15 (+1【敏】、+5外皮)

HP 30 (4d10)

頑健 +6、反応 +5、意志 +1

完全耐性【火炎】

弱点【氷雪】に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 噛みつき +5(1d8+1 加えて1d6【火炎】)、プレス攻撃 DC14(10フィート円錐、2d6【火炎】)

接触面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

プレス攻撃 反応難易度(半減) 14

10フィートの円錐形、2d4ラウンドに1回、2d6【火炎】ダメージ

一般データ

【筋】13【敏】13【耐】15【知】6【判】10【魅】6

基本攻撃ボーナス +4; CMB +5; CMD 16 (対足払い20)

特技 <イニシアチブ強化>、《疾走》

技能 <隠密>+13、<軽業>+8、<生存>+7、<知覚>+7

種族修正 +5 <隠密>

言語 地獄語(話せない)

ハウンド・アルコン

ハウンド・アルコン CR4



秩序にして善/中型サイズ/来訪者(アルコン、秩序、善、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> +7

防御

AC 19、接触 10、立ちすくみ 19 (+9外皮; 悪に対して+2反発ボーナス)

HP 39 (6d10)

頑健 +6、反応 +5、意志 +5

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; 呪文抵抗 15

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 噛み付き +8 (1d8+3)、叩きつけ+8 (1d8+4) または高品質グレートソード+9/+4 (2d6+3)、噛み付き+3 (1d8+2)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

擬似呪文能力(術者レベル6レベル)

常時: デTECT・イーヴル、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル
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、メッセージ

一般データ

【筋】15 【敏】10 【耐】13 【知】10 【判】13 【魅】12

基本攻撃ボーナス +6; CMB +8; CMD 18

特技 <イニシアチブ強化>、<強打>、<鋼の意志>

技能 <威圧>+10、<隠密>+13、<軽業>+9、<真意看破>+10、<生存>+14、<知覚>+10

種族修正 +4 <隠密>、+4 <生存>

言語 天上語、地獄語、竜語; 真言

その他の特殊能力 変身(ビースト・シェイプII)

セレスチャル/フイーンディッシュ・ライオン

セレスチャル/フイーンディッシュ・ライオン CR4



大型サイズ/動物

イニシアチブ +7; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> +9

防御

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

HP 32 (5d8)

頑健 +6、反応 +7、意志 +2

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 9

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 噛み付き +7 (1d8+5 加えて“つかみ”)、爪×2 +7 (1d4+5)、
引っかき: 爪×2 +7 (1d4+5)

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。

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。

一般データ

【筋】21 【敏】17 【耐】15 【知】2 【判】12 【魅】6

基本攻撃ボーナス +3; CMB +9; CMD 22 (対足払い26)

特技 戦技ボーナス(組みつき) +13、<イニシアチブ強化>、<技能熟練:知覚>、<疾走>

技能 <隠密>+8 (下生えでは+12)、<軽業>+11、<知覚>+9

種族修正 +4 <隠密> (下生えでは+8)、+4 <軽業>

特殊能力

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、数回の追加の肉体的攻撃を得る。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ボーナ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/フィーンディッシュ・ プテラノドン (ディノサウルス)

セレスチャル/フィーンディッシュ・
プテラノドン (ディノサウルス) CR4



大型サイズ/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> +11

防御

AC 16、接触 14、立ちすくみ 11 (+4【敏】、+1回避、+2外皮、-1サイズ)

HP 32 (5d8)

頑健 +6、反応 +8、意志 +3

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 9

攻撃

移動速度 10フィート、飛行50フィート(劣悪)

近接攻撃 噛み付き +5 (2d6+4)

接触面 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】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】19【耐】15【知】2【判】15【魅】12

基本攻撃ボーナス +3; CMB +7; CMD 21

特技 <回避>、<イニシアチブ強化>、<技能熟練:知覚>

技能 <飛行> -1、<知覚> +11

セレスチャル/フィーンディッシュ・ ライノセラス

セレスチャル/フィーンディッシュ・
ライノセラス CR4



大型サイズ/動物

イニシアチブ +0; 感覚 暗視60フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> +12

防御

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16 (+7外皮、-1サイズ)

HP 42 (5d8)

頑健 +10、反応 +4、意志 +2

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/悪

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 10、ダメージ減少 5/善

呪文抵抗 10

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 突き刺し+8 (2d6+9)、強力突撃: 突き刺し (4d6+12)

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。

強力突撃(変則) この特殊攻撃を持つクリーチャーが突撃する際、通常の突撃の利益と不利益に加え追加でダメージを与える。攻撃と攻撃によるダメージの量はクリーチャーの解説に書かれている。

一般データ

【筋】22【敏】10【耐】19【知】2【判】13【魅】5

基本攻撃ボーナス +3; CMB +10; CMD 20 (対足払い24)

特技 <頑健無比>、<技能熟練:知覚>、<持久力>

技能 <知覚> +12

メフィット (どれでも)

メフィット (どれでも) CR3



真なる中立 / 小型サイズ / 来訪者 (さまざま)

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、〈知覚〉+6

防衛

AC 17、接触 14、立ちすくみ 14 (+2【敏】、+1回避、+3外皮、+1サイズ)

HP 19 (3d10)

頑健 +2、反応 +5、意志 +3

ダメージ減少 5 / 魔法

高速治癒 2

攻撃

移動速度 30フィート、飛行40フィート (標準)

近接攻撃 爪×2 +5 (1d3+1)

接触面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

プレス攻撃 反応難易度 (半減) 13

15フィートの円錐形、効果:さまざま

プレス攻撃 (超常) それぞれのタイプのメフィットは、1回の標準アクションとして4ラウンドごとに特定のプレス攻撃をすることができる。セーブ難易度は【耐久力】修正値に基づいて算出され、+1の種族ボーナスを含む。

擬似呪文能力 (術者レベル6レベル)

1回/日: 招来 (2レベル、1同じ種類のメフィット [25%])、メフィットのタイプにより追加の能力

一般データ

【筋】13【敏】15【耐】12【知】6【判】11【魅】14

基本攻撃ボーナス +3; CMB +3; CMD 15

特技 〈回避〉、〈イニシアチブ強化〉

技能 〈隠密〉+12、〈はったり〉+8、〈飛行〉+10、〈知覚〉+6

言語 共通語、相応しい元素に関わる言語1つ (水界語、風界語、火界語、地界語)

アース・メフィット (地)

アース・メフィットは地の元素界で普通に見られる。このメフィットはこつこつ働きユーモアがない。

高速治癒 地下にいる場合のみ働く。

プレス攻撃 円錐形の岩、1d8殴打ダメージ。

サイズ変化 1日1回、アース・メフィットは、エンラージ・パースンのようにサイズ分類を1段階大きくすることができる。これはアース・メフィットにのみ効果を及ぼす。これは2レベル呪文相当である。

擬似呪文能力 ソフン・アース・アンド・ストーン1回/日

アイス・メフィット (冷気)

アイス・メフィットは風の元素界で普通に見られる。このメフィットは冷酷でよそよそしい。

高速治癒 氷点下以下の場所でのみ働く。

弱点 [火災] に対する脆弱性

プレス攻撃 円錐形の氷、1d4 [強酸] ダメージ。冷気は生きているクリーチャーを3ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。

擬似呪文能力 マジック・ミサイル1回/時間、チル・メタル1回/日 (難易度

14)

ウーズ・メフィット (水)

ウーズ・メフィットは水の元素界で普通に見られる。このメフィットは不快で動きが鈍い。

高速治癒 湿っているか、泥だらけの環境でのみ働く。

移動速度 水泳30フィート

プレス攻撃 円錐形の粘液、1d4 [強酸] ダメージ。粘液は生きているクリーチャーを3ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。

擬似呪文能力 アシッド・アロー1回/時間、ステインキング・クラウド1回/日 (難易度15)

ウォーター・メフィット (水)

ウォーター・メフィットは水の元素界で普通に見られる。このメフィットは冗談ばかり飛ばしている。

高速治癒 メフィットが水中にいる場合のみ働く。

移動速度 水泳30フィート

プレス攻撃 円錐形の酸、1d8 [強酸] ダメージ。

擬似呪文能力 アシッド・アロー1回/時間、ステインキング・クラウド1回/日 (難易度15)

エア・メフィット (風)

エア・メフィットは風の元素界で普通に見られる。このメフィットは気まぐれで気が散りやすい。

高速治癒 風が吹いている場所でのみ働く。

移動速度 飛行60フィート (完璧)

プレス攻撃 円錐形の砂と砂塵、1d8斬撃ダメージ。

擬似呪文能力 ブラー1回/時間、ガスト・オヴ・ウィンド1回/日。

スチーム・メフィット (火)

スチーム・メフィットは火の元素界で普通に見られる。このメフィットは自信過剰でせっかちである。

高速治癒 沸騰しているお湯か蒸気の中でのみ働く。

完全耐性 [火災]

弱点 [氷雪] に対する脆弱性

プレス攻撃 円錐形の蒸気、1d4 [火災] ダメージ。蒸気は生きているクリーチャーを3ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。

沸騰する雨 (超常) 1日に1回、スチーム・メフィットは沸騰するお湯の嵐を20フィート四方の範囲に作るすることができる。範囲内にいる生きているクリーチャーは2d6ポイントの [火災] ダメージ (頑健 難易度14 半減; 術者レベル6)。これは2レベル呪文相当である。

擬似呪文能力 ブラー1回/時間

ソルト・メフィット (地)

ソルト・メフィットは地の元素界で普通に見られる。このメフィットは冷酷でよそよそしい。

高速治癒 乾燥した環境でのみ働く

プレス攻撃 円錐形の塩の結晶、1d4斬撃ダメージ。塩は生きているクリーチャーを3ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。

脱水 (超常) 1日に1回、ソルト・メフィットは自分を中心とした半径20フィー

ト以内の範囲から水分を奪うことができる。この範囲内にいる生きているクリーチャーは2d8ポイントのダメージ（頑健 難易度14 半減；術者レベル6）。この効果は植物や（水棲）クリーチャーに特に有害であり、こうしたクリーチャーはセーヴィング・スローに-2のペナルティをこうむる。これは2レベル呪文相当である。

擬似呪文能力 グリッターダスト1回/時間。

ダスト・メフィット（風）

ダスト・メフィットは風の元素界で普通に見られる。このメフィットは人をイラつかせ粘り強い。

高速治癒 ほこりっぽい環境でのみ働く。

移動速度 飛行50フィート（完璧）

プレス攻撃 円錐形の塵、1d4斬撃ダメージ。塵は生きているクリーチャーを3ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。

擬似呪文能力 プラー1回/時間、ウィンド・ウォール1回/日

ファイアー・メフィット（火）

ファイアー・メフィットは火の元素界で普通に見られる。このメフィットは自信過剰ですぐ怒る。

高速治癒 火に触れている間だけ働く。

完全耐性 [火炎]

弱点 [氷雪] に対する脆弱性

プレス攻撃 円錐形の炎、1d8 [火炎] ダメージ。

擬似呪文能力 スコーチング・レイ1回/時間、ヒート・メタル1回/日（難易度14）

マグマ・メフィット（火）

マグマ・メフィットは火の元素界で普通に見られる。このメフィットは知恵の回らない暴れ者である。

高速治癒 マグマや溶岩に触れている場合にのみ働く。

完全耐性 [火炎]

弱点 [氷雪] に対する脆弱性

プレス攻撃 円錐形の火、1d8 [火炎] ダメージ。

マグマ形態（超常） 1時間に1回、マグマ・メフィットは直径3フィート、深さ6インチの溶岩のプールの形を取ることができる。この形態を取っている間、ダメージ減少は20/魔法に向上するが、攻撃することができない。1ラウンドに10フィートの速度で移動することができ、小さな開口部や裂け目は乗り越えてしまえる。このプールに触れた者は皆1d6ポイントの[火炎]ダメージを受ける。マグマ・メフィットは10分間この形態のままえられる。

擬似呪文能力 パイロテクニクス1回/日

中型アース・エレメンタル

中型アース・エレメンタル CR3



真なる中立/中型サイズ/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〉+7

防御

AC 18、接触 9、立ちすくみ 18（-1【敏】、+9外皮）

HP 34（4d10）

頑健 +7、反応 +0、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

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+9（1d8+7）

接触面 10フィート；間合い 10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】20【敏】8【耐】17【知】4【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +4；CMB +9；CMD 18

特技《強打》、《突き飛ばし強化》、《雑ざ払い》

技能〈隠密〉+3、〈知識：次元界〉+2、〈知識：ダンジョン〉+2、〈登攀〉+10、〈知覚〉+7、〈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。

中型エア・エレメンタル

中型エア・エレメンタル CR3



真なる中立 / 中型サイズ / 来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ +9; 感覚 暗視60フィート、; <知覚> +7

防御

AC 19、接触 16、立ちすくみ 13 (+5【敏】、+1回避、+3外皮)

HP 30 (4d10)

頑健 +6、反応 +9、意志 +1

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+9 (1d6+3)、竜巻変化DC14 (1d6+3)

接敵面 10フィート; 間合い 10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】14【敏】21【耐】14【知】4【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +4; CMB +6; CMD 22

特技 <イニシアチブ強化>、<回避>、<かすめ飛び攻撃>、<武器の妙技>

技能 <隠密>+10、<軽業>+11、<脱出術>+9、<知識: 次元界>+1、<飛行>+17、<知覚>+7

特殊能力

竜巻変化 (超常) 竜巻 / 渦動の高さ10-30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。

中型ウォーター・エレメンタル

中型ウォーター・エレメンタル CR3

真なる中立/中型サイズ/来訪者(エレメンタル、水、他次元界)

イニシアチブ +1; 感覚 暗視60フィート; <知覚> +5

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 17 (+1【敏】、+6外皮)

HP 30 (4d10)

頑健 +6、反応 +5、意志 +1

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+7 (1d8+4)、渦潮変化DC15 (1d8+4)

接触面 10フィート; 間合い 10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】16【敏】12【耐】15【知】4【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +4; CMB +7; CMD 18

特技《強打》、《薙ぎ払い》

技能<隠密>+6、<軽業>+6、<水泳>+16、<知識:次元界>+2、<知覚>+5

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、デイスベル・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10-30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。

中型ファイア・エレメンタル

中型ファイア・エレメンタル CR3

真なる中立/中型サイズ/来訪者(エレメンタル、火、他次元界)

イニシアチブ +7; 感覚 暗視60フィート; <知覚> +7

防御

AC 17、接触 14、立ちすくみ 13 (+3【敏】、+1回避、+3外皮)

HP 30 (4d10)

頑健 +6、反応 +7、意志 +1

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+7 (1d6+1 加えて“着火”)、着火DC14 (1d6)

接触面 10フィート; 間合い 10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によってこのセーブに+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】12【敏】17【耐】14【知】4【判】11【魅】11

基本攻撃ボーナス +4; CMB +5; CMD 18

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》

技能<威圧>+5、<軽業>+8、<脱出術>+8、<知識:次元界>+1、<登攀>+5、<知覚>+7