

召喚モンスターの特殊能力について

～モンスターの共通ルールより抜粋～

足払い(変則)：足払いの特殊攻撃を持つクリーチャーは、特定の攻撃を命中させた時に機会攻撃を誘発せずに1回のフリー・アクションとして足払いを試みることができる。この足払いが失敗しても、相手はこのクリーチャーを足払いし直すことはできない。

書式：足払い(噛みつき)；**位置**：個別の攻撃手段。

完全耐性(変則または超常)：完全耐性を持つクリーチャーは、記載されているダメージ源からのダメージを受けない。完全耐性は苦難、状態、呪文(特定の呪文の系統やレベル、セーブの種類のものに対してのみ適用されることもある)にも適用される。完全耐性を持つクリーチャーは、完全耐性の対象である効果から引き起こされる二次的な効果からも悪影響を被らない。

書式：完全耐性[火炎]、[強酸]、麻痺；**位置**：防御的能力。

擬似呪文能力(擬呪)：擬似呪文能力は魔法的なものであり、呪文と同様に作用する(しかし呪文そのものではないので、音声要素、動作要素、物質要素、焦点具は必要としない)。アンティマジック・フィールドで遮断され、その能力が基にしている呪文が呪文抵抗の対象になる場合はその対象となる。

通常は擬似呪文能力には使用回数の制限がある。“常時”または“回数無制限”の擬似呪文能力には使用の制限はない。特に明記されていない限り、“常時”の擬似呪文能力は自身にしか使用できない。“常時”の擬似呪文能力を再活性化することは即行アクションである。その他のすべての擬似呪文能力の使用は、特に明記されていない限り標準アクションであり、機会攻撃を誘発する。呪文を使用する場合と同様に、擬似呪文能力で機会攻撃を誘発しないように防御的発動するための精神集中判定を行うことができる。擬似呪文能力は呪文と同様に発動を妨害することができる。擬似呪文能力は呪文相殺のために使用することはできず、呪文相殺されることもない。

擬似呪文能力を持つクリーチャーには擬似呪文能力の術者レベルが明記されており、擬似呪文能力を解呪する際のDCやレベルに依存する変数(効果範囲や効果時間など)を決定することができる。クリーチャーが呪文の術者レベルを有していても、それが擬似呪文能力に影響することはない。時に擬似呪文能力の術者レベルが、同名の呪文を発動する際に必要な術者レベルを下回ることがある。術者レベルが特に記されていない時は、そのクリーチャーのHD数と等しい術者レベルを持つ。擬似呪文能力に抵抗するためのセーブがある場合は、それは10+その能力が模倣ないし複製している呪文のレベル+クリーチャーの【魅力】修正値である。

擬似呪文能力の一部が複製している呪文は、使用するキャラクターのクラスによって異なる作用を及ぼすことがある。モンスターの擬似呪文能力はウィザード/ソーサラーの呪文と同様のものであるとする。その呪文がウィザード/ソーサラー呪文ではない場合は、クレリック、ドルイド、バード、パラディン、レンジャーの順であてはまるものを使う。

書式：回数無制限：バーニング・ハンズ(DC13)；**位置**：擬似呪文能力。

凝視(超常)：凝視による特殊攻撃は、敵がこのクリーチャーの目を見た時に効果を発揮する。この攻撃はどんな効果でも持ちうるが、石化、[即死]、(魅惑)が一般的である。典型的な有効距離は30フィートであるが、詳細はクリーチャーの説明文に書かれている。凝視攻撃に対するセーブの種類はさまざまだが、通常は意志か頑健セーブ(DC10+凝視を行うクリーチャーの種族HD数の1/2+凝視を行うクリーチャーの【魅力】修正値；具体的なDCはクリーチャーの説明文に書かれている)である。セーブに成功すれば効果を無効にする。モンスターの凝視攻撃は説明文中に短く省略された形で記載されている。凝視攻撃の有効距離内にいる敵はすべて、毎ラウンドのイニシアチブ順の自身のターンの開始時に、セーブを試みなければならない。敵はこのクリーチャーを直接見ている場合にのみ凝視攻撃の効果を受けうる。敵はセーブを行うことを避けるために、このクリーチャーを見ないようにすることができる。これには2つの方法がある。

目をそむける：敵はこのクリーチャーの顔を見ることを避け、その身体や影を見たり、鏡状の面に映った姿を見て相手の姿を知ろうとするといったことなどができる。各ラウンド、こうした敵は50%の確率で凝視攻撃に対するセーブを避けることができる。しかしながら、凝視攻撃を持つクリーチャーは、その敵に対して視認困難を得る。

目隠しをする：敵はこのクリーチャーをまったく見ることができない(このクリーチャーに背を向けたり、目をとじたりする事でも同じことが得られる)。凝視攻撃を持つクリーチャーは、その敵に対して完全視認困難を得る。

凝視攻撃を持つクリーチャーは、1回の攻撃アクションとして、有効距離内の目標1体を選んで能動的に凝視攻撃を行うことができる。その敵はセーブを行わなければならないが、上記で説明した方法でこれを避けることはできる。つまり、敵はあるクリーチャーの凝視に対して1ラウンドに2回セーブを行うこともありうる。自分自身のアクションの前に1回、このクリーチャーのターン中に1回である。

凝視攻撃はエーテル状態の敵に対しても作用する。特に明記されていない限り、クリーチャーは同種のクリーチャーの他の個体の凝視攻撃に対して完全耐性を持つ。凝視攻撃を持つクリーチャーの仲間が凝視攻撃の作用を受けることもありうる。凝視攻撃を持つクリーチャーの仲間はみなそのクリーチャーから目をそむけているとみなされ、そのため各ラウンドにつき凝視攻撃に対するセーブを行わなくてもよい確率が50%ある。クリーチャーは自らの目を何かで覆うことによって自分の凝視能力を無効化することもできる。

書式：凝視；**位置**：特殊攻撃。

凶暴性(変則)：凶暴性を持つクリーチャーは、HP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。クリーチャーはよろめき状態となり、毎ラウンド1ポイントのHP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HPの合計が【耐久力】能力値に達してしまった時には死亡する。

書式：凶暴性；**位置**：防御的能力。

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て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。

書式：強力突撃 (突き刺し、4d8+24)；**位置：**特殊攻撃。

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、1日に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サイズ分類が1段階まで大きい目標に対して効果がある。絡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。どちらも標準アクションであり、DCは10+クリーチャーのHD数の1/2+クリーチャーの【耐久力】修正値に等しい。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自身のサイズの3倍まで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捕えられるように設置するが、地上の獲物を捕えることもできる。接近してくる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捕えられる。もし捕えられたクリーチャーが自由になるように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。蜘蛛の糸は、5フィートのマスごととそれをつくったクリーチャーのHD数に等しいHP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でき、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。

書式：蜘蛛の糸 (+8遠隔、セーブDC16、5hp)；**位置：**特殊攻撃。

締めつけ (変則)：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、敵を締めつけて潰し、(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て) 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。

書式：締めつけ (1d8+6)；**位置：**特殊攻撃。

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サイズ分類が1段階以上小さいクリーチャーを蹴散らそうとすることができる。これは戦技の蹴散らしのように機能するが、蹂躪を行うクリーチャーは判定を行う必要がなく、単に進路上の敵を通過するだけでよい。蹂躪の目標は蹂躪を行ったクリーチャーの叩きつけのダメージ+【筋力】修正値の1.5倍に等しいダメージを受ける。蹂躪の目標は機会攻撃を行えるが、-4のペナルティを受ける。目標が機会攻撃を行わない場合、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行うことができる。ク

リーチャーの蹂躪攻撃に対するセーブのDCは10+クリーチャーのHD数の1/2+クリーチャーの【筋力】修正値である(具体的なDCはクリーチャーの説明文に書かれている)。蹂躪するクリーチャーは何度移動によって目標のクリーチャーを通過したかに関係なく、各目標につき1ラウンドに1回のみ蹂躪によるダメージを与えることができる。

書式：蹂躪 (2d6+9、DC20)；**位置：**特殊攻撃。

招来 (疑呪)：招来能力を持つクリーチャーはサモン・モンスター呪文を使用したかのように特定のクリーチャーを招来することができるが、通常成功の可能性は限られている(確率はクリーチャーの説明文に記載されている)。d%ロールを行うこと。失敗したら、招来にこたえるクリーチャーはない。招来されたクリーチャーは到着してから1時間後に自動的に帰還する。この方法で招来されたクリーチャーは、1GP以上の価値のある物質要素が必要となる呪文や擬似呪文能力を、その物質要素が供給されたのでない限り使用できないし、1時間の間自身の招来能力を使用できない。招来能力には意志セーブや術者レベル判定、精神集中判定のための適切な呪文レベルが定められている。招来されたモンスターを倒しても経験点は与えられない。

書式：1回/日；招来 (レベル4、1体のヘズロウ、35%)；**位置：**擬似呪文能力。

水陸両生 (変則)：この特殊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。

書式：水陸両生；**位置：**その他の特殊能力。

生命力吸収 (超常)：この攻撃は生きている敵から生命力を奪い取るもので、近接あるいは遠隔攻撃が命中するたびに自動的に起こる。生命力吸収が命中するたびに敵に対して1かそれ以上の負のレベルを与える(クリーチャーの説明文に数値が明記されている)。生命力吸収を含む攻撃がクリティカル・ヒットしたならば、記載されている量の2倍の負のレベルを与える。クリーチャーの説明文に特別な記載がない限り、生命力吸収をしたクリーチャーは敵に与えた負のレベル1ごとに5ポイントの一時的HPを得る。この一時的HPは最大1時間持続する。負のレベルは24時間経過するか、レストレーションのような呪文によって除去されるまで残る。もし負のレベルが24時間が経過する前に除去されなかったら、効果を受けたクリーチャーは頑健セーブ (DC10+生命力吸収をしたクリーチャーの種族HD数の1/2+生命力吸収をしたクリーチャーの【魅力】修正値；具体的なDCはクリーチャーの説明文に書かれている)を行わなければならない。成功すれば、クリーチャーに何の害をもたらすことなく負のレベルは消え去る。失敗すれば、負のレベルは恒久的なものになる。負のレベル1ごとに別々のセーブが必要となる。

書式：生命力吸収 (2レベル、DC18)；**位置：**特殊攻撃および個別の攻撃手段。

竜巻変化 (超常)：一部のクリーチャーは竜巻に変化し、その形態を2HDごとに1ラウンド維持することができる。クリーチャーが飛行速度を有する場合は、竜巻形態をとっている間も

同じ速度で飛行できる。それ以外の場合、竜巻形態の間は基本移動速度と同じだけの飛行速度（標準の機動性）を得る。

竜巻の基底部の幅は5フィートだが、高さで頂部の幅はクリーチャーによって異なる（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。

竜巻形態では、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機会攻撃を誘発しない。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、竜巻に巻き込まれたことになる。竜巻形態のクリーチャーは通常の攻撃を行うことができず、周囲のマスを機会攻撃範囲に収めることもできない。

竜巻よりもサイズ分類が1段階以上小さいクリーチャーは、竜巻に巻き込まれた時にダメージを受けたり（一般的にそのクリーチャーと同じサイズのモンスターの叩きつけ攻撃のダメージと等しい）、空中に巻き上げられたりする可能性がある。作用を受けたクリーチャーは、竜巻と接触した時に反応セーブ（DC10+モンスターのHD数の1/2+モンスターの【筋力】修正値）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が命中したかのようにダメージを受ける。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、毎ラウンド自動的に同様のダメージを受ける。飛行できるクリーチャーは毎ラウンド、竜巻から脱出するための反応セーブを行うことができる。成功するとクリーチャーは脱出できるが、成否に拘わらずダメージは受ける。

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。竜巻に捕らえられているクリーチャーは【敏捷力】に-4のペナルティと、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。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1回のフリー・アクションとして、運搬しているクリーチャーをどれでも外に出し、竜巻がそれまでいたところに置くことができる。

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とし、竜巻の高さの半分の直径を持つ。この雲は暗視を含むすべての視覚をかすませ、5フィートより先を見えなくする。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。塵の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。

書式：竜巻変化（3回/日、高さ10~30フィート、1d6+6ダメージ、DC15）；**位置：**特殊攻撃。

ダメージ減少（変則または超常）：この“その他の特殊能力”を持つクリーチャーはほとんどの武器と肉體武器によるダメージを無視する。クリーチャーは即座に傷が治癒するか、あるいは傷を負う事なく武器を弾き返す。いずれの場合も、敵は攻撃

が効果的でなかったことに気づく。クリーチャーは、エネルギー攻撃（魔法的でないものも含む）、呪文、擬似呪文能力、超常能力から通常のダメージを受ける。以下で述べる通り、特定の種類の武器がクリーチャーに通常どおりのダメージを与えることもある。

各クリーチャーの項には、無視できるダメージの量（通常は5~15ポイント）と、この能力を無効化できる武器の種類が書かれている。

モンスターの中には殴打、斬撃、刺突のいずれかのタイプのダメージを弱点とするものがある。特定の物質、たとえばアダマンティン、錬金術銀、冷たい鉄などを弱点とするものもある。適切なタイプ以外の武器や適切な物質以外の物質で作られた武器での攻撃はダメージが減少させられるが、高い強化ボーナスを持つ武器はこれらの種類のダメージ減少を克服できる。

魔法の武器に弱いモンスターもある。攻撃ロールおよびダメージ・ロールに+1以上の魔法的な強化ボーナスを持つ武器であれば、こういったモンスターのダメージ減少を克服することができる。こういったモンスターの肉體武器はダメージ減少の克服に関しては魔法の武器として扱われる（武器を用いて攻撃した場合はこのような扱いとならない）。

一部の非常に強力なモンスターは、エピック武器のみを弱点とする。エピック武器というのは+6以上の強化ボーナスを持つ武器のことである。こういったモンスターの肉體武器は、やはりダメージ減少の克服に関してはエピック武器として扱われる。

モンスターの中には善、悪、混沌、秩序などの属性を持つ武器を弱点とするものもある。クレリックがアライン・ウェポン呪文を発動した場合、作用を受けた武器はこのような性質を1つないし複数持つことができる。また魔法の武器の中にもこのような性質を持つものがある。属性に応じた副種別（混沌、悪、善、秩序）を持つクリーチャーは、肉體武器や武器を用いて、まるでその武器や肉體武器が自身の副種別に対応する（1種類または複数種類の）属性を持つかのように、この種のダメージ減少を克服できる。

ダメージ減少の“/”の後に“—”が記されているのなら、どんな武器であってもそのダメージ減少を無効化することはできない。

複数種類の武器によって害されるクリーチャーも僅かながらいる。どちらかの種類のダメージを与える武器であればこのダメージ減少を克服できる。

ダメージ減少を克服するのに複数種類の攻撃の組み合わせが必要となるクリーチャーもある。このタイプのダメージ減少を克服するには武器がすべての種類に当てはまっておらねばならず、一方の条件には当てはまるがもう一方の条件には当てはまらない武器は依然としてダメージ減少の対象となる。

書式：ダメージ減少 5/銀；**位置：**防御的能力。

高速治癒（変則）：高速治癒の特殊能力を持つクリーチャーはそのクリーチャーの説明に書かれている通り、異常な割合、通常はラウンドごとに1ポイント以上の割合でHPを回復する。ここの記述を除いて、高速治癒は自然治癒と同様である。高速治癒は餓え、渇き、窒息によって失われたHPを回復しないし、失われた肉體部位の再生もしない。特別な記載がある場合を除

き、失われた肉体的部位をくっつけ直すこともできない。高速治癒は（HPが-1以下であっても）クリーチャーが死ぬまで機能し続け、死ぬば高速治癒の効果は直ちに終了する。

書式：高速治癒5；**位置：**HP。

着火（変則）：着火の特殊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。着火能力の効果を受けた相手は反応セーブ（DC10+着火クリーチャーの種族HD数の1/2+着火クリーチャーの【耐久力】修正値）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、自身のターンの開始時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。地面に伏せて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。着火クリーチャーに肉体武器または素手攻撃による攻撃を命中させたクリーチャーは、着火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（パスファインダーRPG コア・ルールブック p.485参照）。

書式：着火（2d6、DC15）；**位置：**特殊攻撃および個別の攻撃手段。

つかみ（変則）：この特殊能力を持つクリーチャーが所定の攻撃（通常は爪か噛みつき）を命中させたなら、通常ダメージを与えるのに加えて、1回のフリー・アクションとして機会攻撃を誘発せずに組みつきに入ろうと試みることができる。クリーチャーは通常通りに組みつきを行ってもかまわないし、つかみに使用した身体部位だけを使って相手を捕らえることもできる。後者を選択した場合、組みつきを開始または維持するための戦技判定には-20のペナルティを受けるが、自らは「組みつき状態」とはみなされない。組みつき試みに成功しても、クリーチャーが「締めつけ」の特殊攻撃を持たない限り、追加のダメージは与えない。クリーチャーが「締めつけ」を持っていない場合、以降のラウンドで組みつき判定に成功するたびに、捕らえる際に使用した攻撃のダメージを自動的に与える。「締めつけ」を持っている場合にはそのダメージも与える（与えるダメージの量についてはそのクリーチャーの説明文に書かれている）。

つかみの特殊攻撃を持つクリーチャーは、組みつきを開始または維持するための戦技判定に+4のボーナスを得る。

特に記載がない限り、つかみはこの能力を持つクリーチャーとサイズ分類が同じかそれよりも小さな相手に対してのみ行うことができる。クリーチャーが通常とは異なるサイズにもつかみを行うことができる場合、これはクリーチャーの特殊攻撃の行に記載される。

書式：つかみ；**位置：**個別の攻撃手段および特殊攻撃。

毒（変則または超常）：この特殊能力を持つクリーチャーは、攻撃した相手を毒で冒すことができる。セーブ、頻度、治癒を含む毒の効果はクリーチャーの説明文に書かれている。毒に抵抗するためのセーブは通常は頑健セーブ（DC10+毒をもつクリーチャーの種族HD数の1/2+クリーチャーの【耐久力】修正値；具体的なDCはクリーチャーの説明文に書かれている）で

ある。毒はニュートライズ・ポイズンや同種の効果によって治癒することができる。

書式：毒の名前（変則）針一致傷；セーブ 頑健・DC22、頻度 1/ラウンド（6ラウンド持続）、効果 1d4【耐】ダメージ、治癒 2回連続成功；**位置：**特殊攻撃および個別の攻撃手段。

飛びかかり（変則）：この特殊攻撃を持つクリーチャーが突撃した場合、全力攻撃を（「引っかき」特殊能力があるなら引っかき攻撃を含めて）行うことができる。

書式：飛びかかり；**位置：**特殊攻撃。

肉体武器：ほとんどのクリーチャーは1つないし複数の肉体武器（武器によらない攻撃）を有している。これらの攻撃は2つの分類のいずれかに属する。主要攻撃と二次的攻撃である。主要攻撃はクリーチャーの完全な基本攻撃ボーナスを用い、ダメージ・ロールにクリーチャーの【筋力】ボーナスのすべてを加える。二次的攻撃はクリーチャーの基本攻撃ボーナス-5を用いて行い、ダメージ・ロールにはクリーチャーの【筋力】ボーナスの1/2を加える。クリーチャーが肉体武器を1つしか持たない場合は、その攻撃は常にクリーチャーの完全な基本攻撃ボーナスを用い、ダメージ・ロールにクリーチャーの【筋力】ボーナスの1.5倍を加える。この増加は複数の攻撃方法を持つクリーチャーが、その内の1つのみを使用する場合には適用されない。クリーチャーが1つの種類の攻撃しか持たない場合でも、1ラウンドに複数回の攻撃ができるなら、その肉体武器はその種類に関係なく主要攻撃であるとみなされる。「表3-1：サイズごとの肉体武器」にはもっともよく見られる肉体武器の一部とその分類が記載されている。

クリーチャーの一部には、その攻撃の1つないし複数にこれとは違う扱いがされるものがある。たとえばドラゴンは、噛みつき攻撃のダメージ・ロールに【筋力】ボーナスの1.5倍が加えられる。これらの例外はクリーチャーの説明文に記載されている。

肉体武器と武器による攻撃を持つクリーチャーは、全力攻撃をその両方を使用して行うことができる（しかしながら、多くの場合クリーチャーは武器を握っている付属肢による肉体武器による攻撃（爪、触手、叩きつけ等）をあきらめなければならない）。このようなクリーチャーは武器による攻撃は通常どおり行えるが、その攻撃の間は肉体武器はその種類に関係なく、すべて二次的攻撃として扱われる。

ダメージ・タイプの列はその肉体武器が与えるダメージの典型的な種類（殴打／斬撃／刺突）を示す。攻撃の一部は複数のタイプのダメージを与える。このような場合、ダメージ減少を克服する目的において、そのダメージのすべてがリストにあるすべてのタイプであるとみなされる。

フェイ、人型生物、人型怪物、来訪者の一部は肉体武器を持たない。これらのクリーチャーは素手打撃を行うことができるが、攻撃ボーナスを決定する際に、それらは武器であるとみなされ、両手で攻撃するためには二刀流ルールを使用しなければならない。クリーチャーのサイズごとの肉体武器の典型的なダメージ量に関しては「表3-1：サイズごとの肉体武器」を参照。

書式：噛みつき +5（1d6+1）、爪（×2）+5（1d4+2）、触手（×4）+0（1d4+1）；**位置：**近接攻撃および遠隔攻撃。

飲み込み (変則) : この特殊攻撃を持つクリーチャーが自らのターンの開始時に敵を口で捕らえていた場合(『つかみ』を参照)、敵を押さえ込もうとしているかのように、新たな戦技判定を行うことができる。成功したならクリーチャーは獲物を飲み込み、敵は噛みつきダメージを受ける。特に明記されていない限り、自分よりサイズ分類の小さいクリーチャーしか飲み込むことができない。飲み込まれたクリーチャーは毎ラウンドダメージを受ける。ダメージの量と種類はクリーチャーの能力によって異なり、そのクリーチャーのデータ・ブロックに書かれている。飲み込まれたクリーチャーは組みつき状態であり、飲み込んだクリーチャーは組みつき状態ではない。飲み込まれたクリーチャーは、軽い斬撃武器または軽い刺突武器を用いて、切り開いて脱出する試みを行える(脱出するのに必要なダメージ量はクリーチャーの総HPの1/10に等しい)。もしくは、単に組みつきからの脱出を試みることもできる。飲み込みを行ったクリーチャーの内部のACは通常、10+外皮ボーナスの1/2であり、サイズや【敏捷力】の修正値は適用されない。飲み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合、飲み込んだクリーチャーはそのダメージが治癒するまで飲み込みを行うことができない。飲み込まれたクリーチャーが組みつきから脱出した場合、口で捕らえられている状態までもどることができる。そこからまた、噛みつかれたり再び飲み込まれたりする可能性もある。

書式 : 飲み込み (5d6 [強酸] ダメージ、AC15、18HP) ; **位置 :** 特殊攻撃。

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、数回の追加の肉體武器を得る。通常組みつき状態で使用できるすべての選択肢に加え、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クリーチャーの説明文に書かれている。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、自らのターンを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。

書式 : 引っかき (爪(×2)、+8、1d4+2) ; **位置 :** 特殊攻撃。

病気 (変則または超常) : この特殊能力を持つクリーチャーは、接触した相手を病気に感染させることができる。セーブ、頻度、治癒を含む病気の効果はクリーチャーの説明文に書かれている。病気に抵抗するためのセーブは通常は頑健セーブ(DC10+病気をもつクリーチャーの種族HD数の1/2+クリーチャーの【耐久力】修正値; 具体的なDCはクリーチャーの説明文に書かれている)である。病気はリムーヴ・ディジーズや同種の効果によって治癒することができる。

書式 : 病気の名前(変則) 噛みつき一致傷; **セーブ** 頑健・DC15、**潜伏期間** 1d3日、**頻度** 1/日、**効果** 1【耐久力】ダメージ、**治癒** 2回連続成功; **位置 :** 特殊攻撃および個別の攻撃手段。

プレス攻撃 (超常) : ある種のクリーチャーはエネルギーやその他魔法の効果の円錐形、直線状、雲状の息を吐き出すことができる。プレス攻撃は通常ダメージを与え、しばしば何らか

のエネルギーの種別に属する。プレス攻撃はダメージを半分にするための反応セーブを行うことができる(DC10+プレス攻撃を行うクリーチャーの種族HD数の1/2+プレス攻撃を行うクリーチャーの【耐久力】修正値; 具体的なDCはクリーチャーの説明文に書かれている)。特別な注記がない限り、クリーチャーは自身のプレス攻撃に完全耐性を持つ。ある種のプレス攻撃は反応セーブの代わりに頑健セーブか意志セーブを許す。プレス攻撃は、たとえ1日の使用回数に制限があったとしても、どの程度の頻度で使うことができるかの注記が書かれている。

書式 : プレス攻撃 (60フィートの円錐形、8d6 [火炎] ダメージ、反応・半減、DC20、1d4ラウンドに1回) ; **位置 :** 特殊攻撃; プレス攻撃がダメージよりも複雑な効果を持つ場合は、特殊能力の項にも記載される。

麻痺 (変則または超常) : この特殊攻撃は犠牲者を動けなくする。麻痺状態のクリーチャーは動くこともしゃべることも、あらゆる肉體的行動もできなくなる。クリーチャーは釘付けになり、凍りつき無防備状態になる。麻痺は肉体に作用するので、キャラクターは通常頑健セーブ(DC10+麻痺させるクリーチャーの種族HD数の1/2+麻痺させるクリーチャーの【耐久力】修正値; DCはクリーチャーの説明文に書かれている)でそれに抵抗することができる。ホールド・パースンや同種の効果とは異なり、麻痺効果はラウンドごとの新たなセーブを許さない。麻痺したときに空を飛んでいた翼を持つクリーチャーは翼を動かすことができずに落下する。泳いでいるものは泳ぐことができず溺れるかもしれない。麻痺の持続時間はさまざまで、クリーチャーの解説に書かれている。

書式 : 麻痺 (1d4ラウンド、DC18) ; **位置 :** 特殊攻撃および個別の攻撃手段。