

フィフス 5E エディション RPG

モンスター・データファイル

あ行	5	グリック	39	ギュノスフィンクス	76	ブルー・ドラゴン	116	ホブゴブリン	164
アウルベア	5	グリフィン	40	スプライト	77	ホワイト・ドラゴン	119	ホムンクルス	165
アティアグ	6	グリムロック	41	スベクター	78	レッド・ドラゴン	122		
アニメイトデッド・オブジェクト	7	クローカー	42	ゾンビ	79	メタリック・ドラゴン	125	ま行	166
アニメイトデッド・アーマー	7	ケンタウロス	43	ゾンビ	80	カッパー・ドラゴン	125	マーフォーク	166
フライング・ソード	8	コートル	44	オーガ・ゾンビ	80	ゴールド・ドラゴン	128	マグミン	167
ラグ・オヴ・スマザリング	9	ゴーゴン	45	ゾンビ	81	シルヴァー・ドラゴン	131	マミー	168
アボレス	10	ゴースト	46			プラス・ドラゴン	134	マミー	168
アンケグ	11	ゴーレム	47	た行	82	ブロンズ・ドラゴン	137	マミーロード	169
インヴィジブル・ストーカー	12	アイアン・ゴーレム	47	ダークマントル	82	ドラゴン・タートル	140	マンティコア	170
ヴァンパイア	13	クレイ・ゴーレム	48	タラスク	83	トリエント	141	ミノタウロス	171
ヴァンパイア	13	ストーン・ゴーレム	49	チュール	84	トロル	142	ミミック	172
ヴァンパイア・スポン	14	フレッシュ・ゴーレム	50	ディノサウルス	85			メドウサ	173
ウィル・オ・ウィズプ	15	コッカトリス	51	ティラノサウルス・レックス	85	な行	143	メフィット	174
ウーズ	16	ゴブリン	52	トリケラトプス	86	ナーガ	143	アイス・メフィット	174
オーカー・ジェリー	16	コボルド	53	プレシオサウルス	87	ガーディアン・ナーガ	143	スチーム・メフィット	175
グレイ・ウーズ	17			デヴィル	88	スピリット・ナーガ	144	ダスト・メフィット	176
ゼラチナス・キューブ	18	ざ行	54	アイス・デヴィル	88	ナイトメア	145	マダマ・メフィット	177
ブラック・ブチンダ	19	サキュバス／インキュバス	54	インプ	89	ノーム	146	メロウ	178
エイザー	20	サチュロス	55	エリニウス	90	ディーブ・ノーム(スヴァーフネブリン)	146		
エターキャップ	21	サブアゲン	56	チェイン・デヴィル	91		146	や行	179
エティン	22	サラマンダー	57	バーブド・デヴィル	92	ノール	147	ユニコーン	179
エルフ	23	シールド・ガーディアン	58	ピアデッド・デヴィル	93			ら行	180
ドラウ	23	ジバリング・マウザー	59	ビット・フィンド	94	は行	148	ラークシャサ	180
エレメンタル	24	ジャイアント	60	ボーン・デヴィル	95	ハービー	148	ライカンスローブ	181
アース・エレメンタル	24	クラウド・ジャイアント	60	ホーンド・デヴィル	96	ハーフドラゴン	149	ワーウルフ	181
ウォーター・エレメンタル	25	ストーン・ジャイアント	61	レムレー	97	ハーフドラゴン・テンプレート	149	ワータイガー	182
エア・エレメンタル	26	ストーン・ジャイアント	62	デーモン	98	ハーフレッドドラゴンの古強者	149	ワーベア	183
ファイアー・エレメンタル	27	ヒル・ジャイアント	63	ヴロク	98	バーブル・ワーム	150	ワーボア	184
エンジェル	28	ファイアー・ジャイアント	64	クアジット	99	ハグ	151	ワーラット	185
ソーラー	28	フロスト・ジャイアント	65	グラブレス	100	グリーン・ハグ	151	ラスト・モンスター	186
デーヴァ	29	シャドウ	66	ドレッチ	101	シー・ハグ	152	ラミア	187
ブラネター	30	シャンプリング・マウンド	67	ナルフェシュネー	102	ナイト・ハグ	153	リザードフォーク	188
オーガ	31	ジンニー	68	ハロール	103	バグベア	154	リッチ	189
オーク	32	イフリート	68	ヘズロウ	104	バジリスク	155	ルフ	190
オニ	33	ジン	69	マリリス	105	ビービア	156	ルモアハズ	191
		スードウドラゴン	70	ドウエルガル	106	ヒボグリフ	157	レイス	192
か行	34	スケルトン	71	ドッペルゲンガー	107	ファンガス	159	ローバー	193
ガーゴイル	34	ウォーホース・スケルトン	71	ドライダー	108	ヴァイオレット・ファンガス	159		
キマイラ	35	スケルトン	72	ドラゴン	110	シュリーカー	160	わ行	194
ゲール	36	ミノタウロス・スケルトン	73	クロマティック・ドラゴン	110	プレイ	161	ワイヴァーン	194
ガスト	36	スタージ	74	グリーン・ドラゴン	110	ベガサス	162	ワイト	195
ゲール	37	スフィンクス	75	ブラック・ドラゴン	113	ヘル・ハウンド	163		
クラーケン	38	アンドロスフィンクス	75						

おぼえがき

単位について：本書では英米特有の単位が多く用いられている。

重さ1 [ポンド] = 454 [g]

長さ1 [インチ] = 2.54 [cm] = 1/12 [フィート]

1 [フィート] = 30.5 [cm]

1 [マイル] = 1.61 [km] = 1760 [ヤード]

面積1 [平方フィート] = 0.0929 [m²]

体積1 [ガロン] = 3.79 [リットル]

1 [液用バイント] = 1/8 [ガロン] = 473 [cc]

1 [液用オンス] = 1/128 [ガロン] = 29.6 [cc]

1 [立方フィート] = 28.3 [リットル]

以上の単位について、一部メートル・キログラム法と併記する。

この他にも稀に出てくる単位があるが、それについては必ずメートル・キログラム法と併記した。

メートル併記について：

本書では、ゲーム中の処理を簡略化・明確化するために、5フィートをゲーム的な長さの1単位として扱った。そのため、本書におけるモンスターのデータ・ブロック内では、5フィート以上の距離について単位を併記する際、5フィートを1.5メートルとして計算して併記している。

略号について：

本書では以下の略号を用いる。

AC：アーマー・クラス (Armor Class) **hp：**ヒット・ポイント (Hit Point) **XP：**経験点 (eXperience Point) **gp：**金貨 (Gold Piece)

sp：銀貨 (Silver Piece) **cp：**銅貨 (Copper Piece)

ep：エレクトラム貨 (Electrum Piece) **pp：**プラチナ貨 (Platinum Piece)

「以上」と「以下」について：

日本語の「以上」や「以下」は、数学的な意味では「同じかそれより上」、「同じかそれより下」を意味するが、日常生活では「それより上」、「それより下」の意で使われることも多い。本書の数字周りで「以上」や「以下」という言葉が出てくる場合、常に「数学的な」意味で使われているものと思われたい。

おことわり：

本書に登場する個人・団体・思想・病名その他はすべてフィクションであり、実在のものとは一切関係ありません。同様に特定個人や団体などを攻撃する意図はございません。あらかじめご了承ください。

本書掲載のデータは、第5版RPGの各種ルールブックに掲載されている内容から改編されている場合がございます。プレイ中に掲載データを使用する場合には、必ず事前にGMや他のプレイヤーに確認を取ってください。

本書、図版、文章などの無断転載、複写、複製ならびに、形態を問わず再配布を禁じます。

開発・編集

株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8 新宿Hobbyビル

HobbyJAPANTRPG：<https://hj-trpg.com/>

最終更新日：2024年7月25日

カスタマーサービス、お問い合わせ先 Mail：trpg@hobbyjapan.co.jp

モンスター

モンスター、すなわち冒険者たちと戦うこととなる可能性のあるクリーチャーたちのデータ（データ・ブロックと呼ばれることも多い）には、そのモンスターを運用するのに必要不可欠な情報が含まれている。

サイズ

すべてのモンスターは、超小型、小型、中型、大型、超大型、巨大のいずれかのサイズに分類される。クリーチャーのサイズやスペースに関するより詳しい情報は、『コア・ルール』を参照すること。

種別

モンスターの種別は、そのモンスターの根本的な性質を言い表すものだ。ある種の呪文、魔法のアイテム、クラス特徴、その他のゲーム的な効果は、特定の種別のクリーチャーに対して特別な作用を及ぼすことがある。たとえば、ドラゴン・スレイヤーは、ドラゴンという名前のクリーチャーだけでなく、種別がドラゴンであるすべてのクリーチャー（たとえばワイヴァーンなど）にも追加ダメージを与える。

タグ

モンスターの種別の直後に、()つきでいくつかの“タグ”が付記されていることがある。たとえば、オークの種別は人型生物（オーク）である。この()内のタグは、そのクリーチャーが特定のクリーチャー群に属することを示している。タグそれ自体には規則的な効果はないが、ゲーム内の何か（魔法のアイテムなど）が特定のタグに言及していることはある。たとえば、デーモンと戦うのに役立つ槍は、（デーモン）のタグを持つあらゆるモンスターに対して有効である。

脆弱性、抵抗、完全耐性

一部のクリーチャーは特定の種別のダメージに対する脆弱性、抵抗、完全耐性のいずれかを持っている。あるいは、“非魔法的攻撃”に対する抵抗または完全耐性を持つクリーチャーもいる（呪文、魔法のアイテム、そのほか魔法的な発生源によって行なわれる攻撃は魔法の攻撃である）。また、特定の状態に対する完全耐性を持つクリーチャーもいる。あるモンスターがダメージでも状態でもないゲーム的な効果に対して完全耐性を持つ場合、そのことは特徴として別項に記されている。

感覚

感覚の項目にはモンスターの受動【判断力】〈知覚〉値と、そのモンスターが有する特殊な感覚とが記載されている。特殊な感覚については『コア・ルール』を参照すること。

言語

この項には、そのモンスターが話すことのできる言語が列挙されている。ある言語を理解できるが話すことはできないという場合は、その旨が特記されている。言語の項が“——”となっている場合、そのクリーチャーはいかなる言語も理解できず、話すこともできない。

脅威度

モンスターの脅威度は、そのモンスターの脅威の大きさを示す大まかな目安だ。適切な装備を持ち、十分に休息を取った4名の冒険者からなるパーティは、自分たちのレベルに等しい脅威度を持つモンスター1体との戦いでは、余程の悪運に見舞われなければ死者は出ないと言われているが、時の運や戦術によってはまさかの事態もあり得る。

特徴

モンスターの脅威度の直後に書かれている特徴は、戦闘遭遇において意味を持つ可能性が高く、説明を要するような特殊な性質である。

呪文発動能力

“呪文発動能力”の特徴を有するモンスターは、術者レベルと呪文スロットを持ち、1レベル以上の呪文を発動することができる。この術者レベルは、この特徴に含まれている初級呪文の発動にも用いられる。呪文発動能力を持つモンスターは、特定のクラスに基づく習得呪文または準備した呪文のリストを持っている。また、魔法のアイテムの中には、“特定のクラスの員であるか、特定のクラスの呪文リストを使用できる者だけが、そのアイテムに同調できる／そのアイテムを使用できる”場合がある。呪文発動能力を持つモンスターは、このようなアイテムに関しても、そのクラスの員であるものとみなされる。より高いレベルの呪文スロットを持つモンスターは、自分の呪文リストにある呪文を“高レベル版として”発動することができる。

生得呪文発動能力

生まれつき呪文を発動する能力を備えているモンスターは生得呪文発動能力という特徴を有しており、この能力によって発動される呪文を生得呪文と呼ぶ。特記無き限り、1レベル以上の生得呪文は常に、その呪文を発動可能な最低のレベルで発動され、高レベル版として発動することはできない。術者のレベルによって効果の変わる初級呪文を持つモンスターにレベルが書かれていない場合は、そのモンスターの脅威度をレベルとして用いる。生得呪文には特別なルールや制限が付属する場合もある。

サイオニック

己の精神力のみによって呪文を発動するモンスターは、呪文発動能力または生得呪文発動能力の見出しの後ろに（サイオニック）というタグがついている。このタグを持つモンスターは、いかなる構成要素もなしで呪文を発動できるのが普通だ。

アクション

モンスターが自分のアクションを行なう際には、データ・ブロックのアクションの項目に記された選択肢から選ぶか、すべてのクリーチャーが行なえるアクション（早足や隠れ身など）から選ぶ。

近接攻撃と遠隔攻撃

モンスターが戦闘中に行なう最も一般的なアクションは、近接攻撃と遠隔攻撃だろう。どちらの攻撃も、呪文攻撃の場合もあれば武器攻撃の場合もある。さらに、モンスターの“武器”は人工物の場合もあれば、爪や尾のトゲのような肉体武器の場合もある。さまざまな種類の攻撃に関するより詳しい説明は、『コア・ルール』を参照すること。

クリーチャーと目標：近接攻撃や遠隔攻撃の目標は、クリーチャー1体または目標1つなのが普通だ。両者の違いは、“目標”はクリーチャーでも物体でもかまわないということだ。

ヒット：攻撃が目標にヒットした際に与えるダメージおよび他の効果は皆、ヒットの後ろに書かれている。ダメージについては平均値を用いる方法とダイスをロールする方法とがある（GMである君が選んでよい）。このため、ダメージは平均値とダイスという2通りの表記で記されている。

ミス：攻撃がミスした際に何らかの効果と及ぼす場合、ミスの後ろにその効果が記されている。

複数回攻撃

自分のターンに複数回の攻撃を行なえるクリーチャーは、“複数回攻撃”の能力を持っている。機会攻撃は1回の近接攻撃でなければならないため、機会攻撃の際に複数回攻撃を使用することはできない。

矢弾

モンスターは遠隔攻撃し続けるのに十分な矢弾を携帯している。

リアクション

モンスターがリアクションとして何か特別なことを行なえるなら、この項目にその旨が記されている。特殊なリアクションを持たないクリーチャーの場合、この項目自体が存在しない。

回数制限付きの能力

特殊能力の中には使用回数に制限のついたものもある。

X回／日と書かれた特殊能力は、大休憩をとって使用回数を回復するまでの間にその能力を何回使用できるかを表している。たとえば“**1回／日**”は、その能力は1回使用すると大休憩を終えるまで再使用できなくなることを意味する。

再チャージX～Yは、その能力は1回しか使用できないが、戦闘中の毎ラウンドにランダムな確率で再使用可能になることを意味する。そのモンスターのターンの開始時ごとに1d6をロールすること。ダイスの目が“再チャージ”の後ろに書かれた数値の範囲にあてはまるならば、その特殊能力の使用回数が回復する。この種の能力の使用回数は小休憩または大休憩を終えることでも回復する。

たとえば“**再チャージ5～6**”とは、そのモンスターがその特殊能力を1回だけ使用できることを意味する。その能力の使用後、そのモンスターは自分のターンの開始時に1d6をロールし、5または6の目が出ればその能力の使用回数が回復する。

小休憩または大休憩で再チャージとは、その能力は1回使用すると小休憩または大休憩を終えるまで再使用できなくなることを意味する。

装備品

データ・ブロックにそのモンスターが使用する武器と防具以外の装備品が書かれていることは稀だ。人型生物のように普通は服を着るクリーチャーは、装備品の項に何も書かれていなくとも妥当な衣服を身に着けているものとみなされる。

モンスター用の“つかみ”ルール

多くのモンスターは素早く獲物をつかむ特殊な攻撃を備えている。そういった攻撃がヒットした場合、そのモンスターはつかみの成功失敗を決めるための能力値判定を行なう必要がない（その攻撃に特記無き限り）。

このようなモンスターにつかまれたクリーチャーは、自分のアクションを使ってつかみからの脱出を試みることができる。そのクリーチャーはモンスターのデータ・ブロックに記された難易度に対して、**【筋力】〈運動〉**または**【敏捷力】〈軽業〉**の判定に成功しなければ脱出できない。脱出の難易度が書かれていない場合は、(10+そのモンスターの**【筋力】〈運動〉**判定修正値)が難易度となる。

伝説的クリーチャー

伝説的クリーチャーは、普通のクリーチャーにはできないことができる。伝説的クリーチャーは自分のターン以外のタイミングで特殊なアクションを行なうことができる。さらに一部の者は周囲の環境を操作する力を持ち、存在するだけで尋常ならざる魔法的な効果を引き起こす。

他のクリーチャーが（呪文などによって）伝説的クリーチャーの形態に変化した場合、そのクリーチャーはその形態が有する伝説的アクションと住処アクションと環境に及ぼす効果を得られない。

伝説的アクション

伝説的クリーチャーは自分のターン以外にも、“伝説的アクション”と呼ばれる特別なアクションを一定の回数だけ行なうことができる。伝説的アクションを使用できるのは他のクリーチャーのターン終了時のみであり、同時に複数の伝説的アクションを使用することはできない。使用した伝説的アクションの使用回数は、伝説的クリーチャーのターン開始時に回復する。伝説的アクションを行なう義務はない。無力状態など、アクションを行なえない状況にある伝説的クリーチャーは伝説的アクションを行なえない。伝説的クリーチャーが不意を討たれた場合、そのクリーチャーはその戦闘における自分の最初のターンが終るまで、伝説的アクションを行なえない。

伝説的クリーチャーの住処

伝説的クリーチャーには、その住処の説明および、自分の住処にいる際に（意志の力によって、あるいは単にその場に存在するだけで）発生させることのできる特殊な効果の解説がついている場合がある。すべての伝説的クリーチャーが住処を持っているわけではない。自分の住処で長い時間を過ごし、かつ住処で遭遇する可能性の高い伝説的クリーチャーのみが住処の項目を持っている。

住処アクション

住処アクションを持つ伝説的クリーチャーは、住処アクションによって自分の住処に充満する魔力を操作することができる。イニシアチブ20の時点で（同値の場合は常に後）、伝説的クリーチャーは自分の住処アクションのいずれか1つを使用することができる。無力状態など、アクションを行なえない状況にある伝説的クリーチャーは住処アクションを行なえない。伝説的クリーチャーが不意を討たれた場合、そのクリーチャーはその戦闘における自分の最初のターンが終るまで、住処アクションを行なえない。

環境に及ぼす効果

伝説的クリーチャーの存在そのものが、周囲の環境に奇怪で不可思議な効果を及ぼすことがある。この項目で述べられているのはまさしくそういった効果だ。伝説的クリーチャーが環境に及ぼす効果は、そのクリーチャーが死亡した時点で即座に消え去る場合もあれば、時間の経過とともに徐々に薄れていく場合もある。

アウルベア

大型・怪物、無属性

AC：13 (外皮)

hp：59 (7d10 + 21)

移動速度：40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

技能：〈知覚〉+3

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉13

言語：——

脅威度：3 (700XP)

鋭敏視覚&嗅覚：視覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（くちばし1回、爪1回）を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート (1.5m)、クリーチャー1体。

ヒット：10 (1d10 + 5) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：14 (2d8 + 5) [斬撃] ダメージ。

アティアグ

大型・異形、真なる中立

AC：14 (外皮)

hp：114 (12d10 + 48)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	11 (±0)	19 (+4)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

セーブ：【耐】+7

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉11

言語：アティアグ語

脅威度：5 (1,800XP)

限定的テレパシー：120 フィート (36m) 以内にいて何らかの言語を理解できるクリーチャー 1 体に、魔法によって単純なメッセージやイメージを送ることができる。このテレパシー能力は、相手クリーチャーがテレパシーでアティアグに返信できるようなものではない。

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1 回、触手 2 回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。ヒット：12 (2d8 + 3) [刺突] ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は病気に対して難易度 15 の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとこの病気が治るまで毒状態になる。目標は以後 24 時間ごとにこのセーブを再び行なわねばならず、失敗するたびに最大ヒット・ポイントが 5 (1d10) 減少する。セーブに成功すればこの病気は治る。この病気によって最大ヒット・ポイントが 0 に減少したなら、目標は死亡する。この病気による最大ヒット・ポイントの減少は、この病気が治るまで持続する。

触手：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 10 フィート (3m)、目標 1 つ。ヒット：7 (1d8 + 3) [殴打] ダメージおよび 4 (1d8) [刺突] ダメージ。目標のサイズが中型以下なら、目標はつかまれた状態になり (脱出難易度 13)、さらにつかまれている間じゅう拘束状態になる。このアティアグには 2 本の触手があり、1 本の触手は 1 つの目標だけをつかむことができる。

叩きつける触手：このアティアグは自分がつかんでいるクリーチャー同士をぶつけ合わせるか、つかんでいるクリーチャー全員をしっかりと実体を持つ表面に叩きつける。つかまれているクリーチャーはみな難易度 14 の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 10 (2d6 + 3) [殴打] ダメージを受けた上にこのアティアグの次のターンの終了時まで朦朧状態になる。セーブに成功した目標は半分のダメージを受け、朦朧状態にはならない。

アニメイテッド・アーマー

中型・人造、無属性

AC：18 (外皮)
hp：33 (6d8 + 6)
移動速度：25 フィート (7.5m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	11 (±0)	13 (+1)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

ダメージ完全耐性：[精神]、[毒]
状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、石化状態、聴覚喪失状態、毒状態、
麻痺状態、魅了状態、盲目状態
感覚：疑似視覚 60 フィート (18m) (それより先は見えない)、
受動〈知覚〉6
言語：――
脅威度：1 (200XP)

外見偽装：アニメイテッド・アーマーは、動かずにいる間は普通の鎧と区別がつかない。
魔法抑止が弱点：アニメイテッド・アーマーはアンティマジック・フィールドの範囲内では無力状態になる。また、デイスペル・マジックの目標となったなら、発動者の呪文セーブ難易度に対して【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば1分間気絶状態になる。

アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。
叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：5 (1d6 + 2) [殴打] ダメージ。

フライング・ソード

小型・人造、無属性

AC：17 (外皮)

hp：17 (5d6)

移動速度：0 フィート (0m)、飛行 50 フィート (15m) (ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	15 (+2)	11 (±0)	1 (−5)	5 (−3)	1 (−5)

セーブ：【敏】+4

ダメージ完全耐性：[精神]、[毒]

状態完全耐性：恐怖状態、石化状態、聴覚喪失状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態、盲目状態

感覚：疑似視覚 60 フィート (18m) (それより先は見えない)、
受動〈知覚〉7

言語：——

脅威度：1/4 (50XP)

外見偽装：フライング・ソードは、動かず飛ばずにいる間は普通の剣と区別がつかない。

魔法抑止が弱点：フライング・ソードはアンティマジック・フィールドの範囲内では無力状態になる。また、ディスペル・マジックの目標となったなら、発動者の呪文セーブ難易度に対して【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば1分間気絶状態になる。

アクション

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：5 (1d8+1) [斬撃] ダメージ。

ラグ・オヴ・スマザリング

大型・人造、無属性

AC：12

hp：33 (6d10)

移動速度：10フィート (3m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	14 (+2)	10 (±0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

ダメージ完全耐性：【精神】、【毒】

状態完全耐性：恐怖状態、石化状態、聴覚喪失状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態、盲目状態

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m) (それより先は見えない)、受動〈知覚〉 6

言語：——

脅威度：2 (450XP)

外見偽装：ラグ・オヴ・スマザリングは、動かずにいる間は普通の数物と区別がつかない。

ダメージ転嫁：このラグがクリーチャーをつかんでいる間、ラグは自分に及ぼされたダメージの半分しか受けず、ラグにつかまれた状態のクリーチャーが残りの半分を受ける。

魔法抑止が弱点：ラグ・オヴ・スマザリングはアンティマジック・フィールドの範囲内では無力状態になる。また、ディスペル・マジックの目標となったなら、発動者の呪文セーブ難易度に対して【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば1分間気絶状態になる。

アクション

窒息：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート (1.5m)、中型以下のクリーチャー 1 体。

ヒット：目標クリーチャーはつかまれた状態になる (脱出難易度 13)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態かつ盲目状態で窒息の危険性があり、このラグは他のクリーチャーを窒息させようとすることができない。くわえて、目標は目標自身のターンの開始時ごとに 10 (2d6 + 3) の [殴打] ダメージを受ける。

アボレス

大型・異形、秩序にして悪

AC：17 (外皮)

hp：135 (18d10 + 36)

移動速度：10 フィート (3m)、水泳 40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21 (+5)	9 (−1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

セーブ：【耐】+6、【知】+8、【判】+6

技能：〈知覚〉+10、〈歴史〉+12

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉20

言語：深淵語、テレパシー 120 フィート (36m)

脅威度：10 (5,900XP)

心を探るテレパシー：クリーチャーがアボレスとテレパシーによる意思疎通を行ない、アボレスがそのクリーチャーを見ることができるなら、アボレスはそのクリーチャーの最も強い欲望を知ることができる。

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

粘液雲：水中にいるアボレスは、触れたものを^{へんげ}変化させる粘液に覆われている。アボレスに触るか、あるいはアボレスの5 フィート (1.5m) 以内にいてそのアボレスに近接攻撃をヒットさせたクリーチャーは、難易度 14 の【耐久力】セーヴィング・スローを行わねばならない。このセーヴに失敗したクリーチャーは1d4時間、病気になる。この病気になったクリーチャーは水中でしか呼吸できない。

アクション

複数回攻撃：3回の“触手”攻撃を行なう。

触手：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：12 (2d6 + 5) [殴打] ダメージ。目標がクリーチャーならば、目標は難易度 14 の【耐久力】セーヴィング・スローに成功しなければ病気になる。この病気は最初の1分間はなんの効果もなく、病気を治療する魔法であれば何であれ、この病気を取り除くことができる。1分経った後、この病気になったクリーチャーの皮膚は半透明になってネバネバし始め、そのクリーチャーは水中でしかヒット・ポイントを回復できなくなる。この時点でこの病気はヒールもしくは呪文レベル 6 以上で病気を治療する何らかの呪文でしか取り除けなくなる。そのクリーチャーが水から出たなら、10分ごとに6 (1d12) [酸] ダメージを受ける。これを防ぐには、10分経つ前に皮膚に湿り気を与えてやらなければならない。

尾：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：15 (3d6 + 5) [殴打] ダメージ。

奴隷化 (3回／日)：アボレスは自分が見ることのできる30 フィート (9m) 以内のクリーチャー 1 体を目標とする。目標は難易度 14 の【判断力】セーヴィング・スローに成功しなければ、アボレスによって魔法的に魅了状態とされる。この魅了状態はアボレスが死亡するか、アボレスと目標とが別の次元界にいる状況になるまで続く。魅了状態の目標はアボレスの支配下にあり、リアクションを行なうことができない。またアボレスと目標とはどんなに距離が離れていてもテレパシーによって意思疎通を行なうことができる。

魅了状態の目標がダメージを受けた時にはいつでも、目標は上記のセーヴィング・スローを再び行なうことができる。成功したならこの効果は終了する。また目標がアボレスから1マイル以上離れているなら、目標は最大で24時間に1回まで、上記のセーヴィング・スローを再び行なうことができる。

伝説的アクション

アボレスは以下の伝説的アクションを合計3回行なうことができる。1度に使用できる伝説的アクションはいずれか1つだけであり、行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時である。アボレスは消費した伝説的アクションの回数を自身のターンの開始時に回復する。

感知：アボレスは1回の〈知覚〉【判断力】判定を行なう。

尾の大振り：アボレスは1回の“尾”攻撃を行なう。

精神吸収 (2伝説的アクション消費)：アボレスによって魅了状態となっているクリーチャー 1 体が10 (3d6) [精神] ダメージを受け、アボレスはそのクリーチャーが受けたダメージに等しい値のヒット・ポイントを回復する。

アンケグ

大型・怪物、無属性

AC：14（外皮）、伏せ状態では11

hp：39（6d10＋6）

移動速度：30フィート（9m）、穴掘り10フィート（3m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	11（±0）	13（＋1）	1（－5）	13（＋1）	6（－2）

感覚：暗視60フィート（18m）、振動感知60フィート（18m）、
受動〈知覚〉11

言語：――

脅威度：2（450XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（2d6＋3）〔斬撃〕ダメージおよび3（1d6）〔酸〕ダメージ。目標が大型以下のクリーチャーであるなら、目標は“つかまれた状態”となる（脱出難易度13）。このつかみが終了するまで、アンケグはつかんでいるクリーチャーに対してしか噛みつきを行なえないが、その攻撃ロールには有利を得る。

酸の噴霧（再チャージ6）：アンケグは長さ30フィート（9m）幅5フィート（1.5m）の直線状に酸を吐く。ただしクリーチャーをつかんでいない場合に限る。直線状の範囲にいるすべてのクリーチャーは難易度13の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると10（3d6）〔酸〕ダメージ、成功するとその半分の値のダメージを受ける。

インヴィジブル・ストーカー

中型・エレメンタル、真なる中立

AC：14

hp：104 (16d8 + 32)

移動速度：50 フィート (15m)、飛行 50 フィート (15m) (ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (±0)	15 (+2)	11 (±0)

技能：〈隠密〉+10、〈知覚〉+8

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉18

言語：風界語。共通語を解するが話すことはできない。

脅威度：6 (2,300XP)

完璧なる追跡者：このインヴィジブル・ストーカーは、これを召喚した者から、狙うべき、あるいは取ってくるべき“もの”を指定される。ストーカーはその“もの”と同じ次元界にある限り、その“もの”までの距離と方向がわかる。また、ストーカーには自分を召喚した者の位置もわかる。

不可視：このインヴィジブル・ストーカーは不可視状態である。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：10 (2d6 + 3) [殴打] ダメージ。

ヴァンパイア

中型・アンデッド(変身生物)、秩序にして悪

AC：16(外皮)

hp：144(17d8+68)

移動速度：30フィート(9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18(+4)	18(+4)	18(+4)	17(+3)	15(+2)	18(+4)

セーブ：【敏】+9、【判】+7、【魅】+9

技能：〈隠密〉+9、〈知覚〉+7

ダメージ抵抗：[死霊]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

感覚：暗視120フィート(36m)、受動〈知覚〉17

言語：生前に知っていた言語すべて

脅威度：13(10,000XP)

ヴァンパイアの弱点：ヴァンパイアは以下の弱点を持つ：

侵入不可：ヴァンパイアは家屋などの建物には、誰かそこにいる者から招かれないうりは入る事ができない。

流水で傷つく：ヴァンパイアは、流れる水の中でそのターンを終了したなら、20[酸]ダメージを受ける。

心臓に杭：ヴァンパイアが休憩場所において無力状態である間に、そのヴァンパイアの心臓を、木でできた刺突武器で貫いたなら、そのヴァンパイアはその“杭”が抜かれるまで麻痺状態となる。

日光超過敏：ヴァンパイアは、日光のもとで自分のターンを開始したなら、20[光輝]ダメージを受ける。日光のもとにある間、そのヴァンパイアは攻撃ロールと能力値判定とに不利をこうむる。

蜘蛛歩き：このヴァンパイアは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる(さかさまに天井を歩く場合も含む)。

再生：このヴァンパイアは、ヒット・ポイントが1でも残っており、日光のもとや流れる水の中に居ないのであれば、自分のターン開始時毎に20hpを回復する。このヴァンパイアが[光輝]ダメージまたは聖水からのダメージを受けた場合、次のターン開始時においてこの特徴は機能しない。

伝説的抵抗力(3回/日)：このヴァンパイアは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

逃れの霧：休憩場所の外でヒット・ポイントが0に減少したら、このヴァンパイアは気絶状態となる代わりに霧の塊へと変化する(変身生物の特徴参照)。ただし、日光のもとや流れる水の中は除く。その場合は変化するのではなく、ヴァンパイアは破壊される。

ヒット・ポイントが0である間は、このヴァンパイアは霧形態からヴァンパイアの形態に戻ることができず、2時間以内に自分の休憩場所にたどり着けなかったなら破壊される。いったん休憩場所に着いたならそこでヴァンパイアの形態に戻る。そして、すくなくともヒット・ポイントを1回復するまで、麻痺状態となる。ヒット・ポイントが0のヴァンパイアは、自分の休憩場所ですぐに1時間経過した後、1ヒット・ポイントを回復する。

変身生物：このヴァンパイアは、日光のもとや流れる水の中にいるのでない限り、アクションを使うことで、超小型サイズのバット(コウモリ)または中型サイズの霧の塊に姿を変えるか、真の形態に戻ることができる。

バットの形態でいる間、ヴァンパイアは話すことができない。歩行移動速度は5フィート(1.5m)になり、飛行移動速度30フィート(9m)を得る。そのサイズ分類と移動速度以外は、形態が変わってもゲーム的データに変化はない。変身の際、ヴァンパイアが着用しているものは変化するが、運搬しているものは変化しない。ヴァンパイアは死ぬと真の形態に戻る。

霧の形態でいる間、ヴァンパイアはいかなるアクションをとることも、話すことも、物体を取り扱うこともできない。霧の形態は重さがなく、飛行移動速度20フィート(6m)(ホバリング)を持ち、敵対するクリーチャーのスペースに侵入することもそこに留まることもできる。さらに、あ

る場所を空気が通り抜けられるなら、霧形態のヴァンパイアは“無理矢理入り込む”ことなくその場所を通り抜けることができる。ただし、水を通り抜けることはできない。ヴァンパイアは霧形態のとき、【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】のセーヴィング・スローに有利を得る。そして、すべての魔法ではないダメージに対して完全耐性を持つ。ただし、そのダメージが日光による場合を除く。

アクション

複数回攻撃(ヴァンパイア形態のみ)：2回の攻撃を行なう。ただし、噛みつきは1回しか行なえない。

素手打撃(ヴァンパイア形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い5フィート(1.5m)、クリーチャー1体。
ヒット：8(1d8+4)[殴打]ダメージ。ダメージを与える代わりに、このヴァンパイアは目標をつかまれた状態にすることもできる(脱出難易度18)。

噛みつき(バットまたはヴァンパイア形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い5フィート(1.5m)、同意するクリーチャー1体。または、“無力状態、拘束状態、このヴァンパイアによるつかまれた状態”のいずれかであるクリーチャー1体。

ヒット：7(1d6+4)[刺突]ダメージおよび10(3d6)[死霊]ダメージ。目標は受けた[死霊]ダメージに等しい値だけ最大ヒット・ポイントが減少する。そして、このヴァンパイアは同じ値だけヒット・ポイントが回復する。この減少は目標が大休憩を終了するまで持続する。この効果によって最大ヒット・ポイントが0になった目標は死亡する。この攻撃によって死に、大地に埋葬された人型生物は、次の夜にこのヴァンパイアの制御下にあるヴァンパイア・スポンとして蘇る。

魅了：ヴァンパイアは自分が見ることができ、自分から30フィート(9m)以内に人型生物1体を目標とする。目標がこのヴァンパイアを見ることができたら、この魔法に抵抗するため、難易度17の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。失敗したなら目標はこのヴァンパイアによって魅了状態になる。魅了された目標はこのヴァンパイアを信頼できる友人と見なし、その言葉に従い、守らなければならないようになる。目標はこのヴァンパイアの制御下にあるわけではないが、その要求にはこたえ、自分の最善を尽くして行動する。また、このヴァンパイアの噛みつき攻撃の目標となることに同意する。

このヴァンパイア、またはこのヴァンパイアの仲間が目標に対してなにか危害を与えるような行動をとるたび、目標はこのセーヴィング・スローを再び行なうことができ、成功すればその目標に関するこの効果は終了する。それ以外の場合、この効果は24時間が経過するか、魅了したヴァンパイアが破壊されるか、そのヴァンパイアと目標とが同じ次元界にいないか、そのヴァンパイアがボーナス・アクションによってこの効果を終了させるまで持続する。

夜の子供たち(1回/日)：ヴァンパイアは、太陽が出ていないなら、魔法によってスウォーム・オヴ・バッツまたはスウォーム・オヴ・ラッツを2d4体呼ぶ。野外なら、代わりにウルフを3d6体呼ぶこともできる。呼ばれたクリーチャーは1d4ラウンドで到着し、そのヴァンパイアの味方として行動し、その言葉による命令に従う。これらの野獣は1時間経過するか、あるいは呼び出したヴァンパイアが破壊されるか、呼び出したヴァンパイアがボーナス・アクションとして退去させるまで残る。

伝説的アクション

このヴァンパイアは3回の伝説的アクションを行なえる(そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に使用できる伝説的アクションは1つだけである。このヴァンパイアは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

移動：このヴァンパイアは、機会攻撃を誘発することなく、移動速度までの移動を行なう。

素手打撃：このヴァンパイアは素手打撃1回を行なう。

噛みつき(2伝説的アクション消費)：ヴァンパイアは1回の“噛みつき”攻撃を行なう。

ヴァンパイア・スポン

中型、アンデッド、中立にして悪

AC：15（外皮）

hp：82（11d8＋33）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	16（＋3）	16（＋3）	11（±0）	10（±0）	12（＋1）

セーブ：【敏】＋6、【判】＋3

技能：〈隠密〉＋6、〈知覚〉＋3

ダメージ抵抗：[死霊]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉13

言語：生前に知っていた言語

脅威度：5（1,800XP）

ヴァンパイアの弱点：このヴァンパイアは以下の弱点を持つ：

侵入不可：ヴァンパイアは家屋などの建物には、誰かそこにいる者から招かれぬ限りは入る事ができない。

流水で傷つく：ヴァンパイアは、流れる水の中でそのターンを終了したなら、20[酸]ダメージを受ける。

心臓に杭：ヴァンパイアが休憩場所において無力状態である間に、そのヴァンパイアの心臓を、木でできた刺突武器で貫いたなら、そのヴァンパイアは破壊される。

日光超過敏：ヴァンパイアは、日光のもとで自分のターンを開始したなら、20[光輝]ダメージを受ける。日光のもとにある間、そのヴァンパイアは攻撃ロールと能力値判定とに不利をこうむる。

蜘蛛歩き：このヴァンパイアは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる（さかさまに天井を歩く場合も含む）。

再生：このヴァンパイアは、ヒット・ポイントが1でも残っており、日光のもとや流れる水の中に居ないのであれば、自分のターン開始時毎に10hpを回復する。このヴァンパイアが[光輝]ダメージまたは聖水からのダメージを受けた場合、次のターン開始時においてこの特徴は機能しない。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃を行なう。ただし、噛みつきは1回しか行なえない。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（1.5m）、クリーチャー1体。

ヒット：8（2d4＋3）[斬撃]ダメージ。ダメージを与える代わりに、このヴァンパイアは目標をつかまれた状態にすることもできる（脱出難易度13）。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（1.5m）、同意するクリーチャー1体。または、“無力状態、拘束状態、このヴァンパイアによるつかまれた状態”のいずれかであるクリーチャー1体。

ヒット：6（1d6＋3）[刺突]ダメージおよび7（2d6）[死霊]ダメージ。目標は受けた[死霊]ダメージに等しい値だけ最大ヒット・ポイントが減少する。そして、このヴァンパイアは同じ値だけヒット・ポイントが回復する。この減少は目標が大休憩を終了するまで持続する。この効果によって最大ヒット・ポイントが0になった目標は死亡する。

ウィル・オ・ウィスプ

超小型・アンデッド、混沌にして悪

AC：19

hp：22 (9d4)

移動速度：0 フィート (0m)、飛行 50 フィート (15m) (ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 (−5)	28 (+9)	10 (±0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (±0)

ダメージ完全耐性：〔電撃〕、〔毒〕

ダメージ抵抗：〔酸〕、〔死霊〕、〔火〕、〔雷鳴〕、〔冷氣〕；非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔斬撃〕、〔刺突〕

状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉 12

言語：生前に知っていた言語すべて

脅威度：2 (450XP)

光彩変化：ウィル・オ・ウィスプは半径 5～20 フィート (1.5～6m) を“明るい”光で、さらに“明るい”半径の 2 倍の半径の範囲を“薄暗い”明かりで照らし出す。ウィル・オ・ウィスプはボーナス・アクションによって、照らす半径を変えることができる。

生命摂取：このウィル・オ・ウィスプはボーナス・アクションとして、自分の 5 フィート (1.5m) 以内にいて自分が見ることのできる“ヒット・ポイントが 0 だがまだ生きている”クリーチャー 1 体を目標にできる。目標はこの魔法に対して、難易度 10 の【耐久力】セーヴィング・スローに成功せねばならず、失敗したなら死ぬ。目標を殺せたなら、ウィル・オ・ウィスプは 10 (3d6) のヒット・ポイントを回復する。

はかなき存在：ウィル・オ・ウィスプは何も着用できず、運搬もできない。

非実体移動：ウィル・オ・ウィスプは他のクリーチャーや物体を、あたかも“移動困難な地形”であるかのように通り抜けることができる。ウィル・オ・ウィスプは自分のターンを物体の中で終了したなら 5 (1d10) [力場] ダメージを受ける。

アクション

電撃：近接呪文攻撃：攻撃＋4、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：9 (2d8) [電撃] ダメージ。

不可視化：このウィル・オ・ウィスプは、攻撃を行なうか“生命摂取”を使用するか精神集中 (呪文を精神集中するように) が途切れるまで魔法により不可視状態になる。この間は、このウィル・オ・ウィスプの発する光も見えなくなる。

オーカー・ジェリー

大型・粘体、無属性

AC：8

hp：45 (6d10 + 12)

移動速度：10 フィート (3m)、登攀 10 フィート (3m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

ダメージ抵抗：[酸]

ダメージ完全耐性：[斬撃]、[電撃]

状態完全耐性：恐怖状態、聴覚喪失状態、消耗状態、伏せ状態、魅了状態、盲目状態

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m) (それより先は見えない)、
受動〈知覚〉8

言語：――

脅威度：2 (450XP)

蜘蛛歩き：このジェリーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる (さかさまに天井を移動する場合も含む)。

不定形：このオーカー・ジェリーは幅 1 インチ以上の場所であれば“無理矢理入りこむ”ことなく通過して移動できる。

アクション

擬足：近接武器攻撃：攻撃 +4、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。
ヒット：9 (2d6 + 2) [殴打] ダメージおよび 3 (1d6) [酸] ダメージ。

リアクション

分裂：このオーカー・ジェリーが [斬撃] または [電撃] ダメージを受けた時、このジェリーのサイズが中型以上であり、かつこのジェリーの現在 hp が 10 以上なら、このジェリーは 2 つに分裂する。分裂した 2 体のジェリーの hp はどちらも元のジェリーの半分 (端数切捨て) であり、サイズ分類は元のジェリーよりも 1 段階小さい。

グレイ・ウーズ

中型・粘体、無属性

AC：8

hp：22 (3d8 + 9)

移動速度：10フィート (3m)、登攀10フィート (3m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	2 (−4)

技能：〈隠密〉+2

ダメージ抵抗：[酸]、[火]、[冷気]

状態完全耐性：恐怖状態、聴覚喪失状態、消耗状態、伏せ状態、魅了状態、盲目状態

感覚：擬似視覚60フィート (18m) (それより先は見えない)、
受動〈知覚〉8

言語：――

脅威度：1/2 (100XP)

外見偽装：このウーズは動かないでいる限り、油の浮いた水たまりや濡れた岩と見分けがつかない。

金属腐食：このウーズにヒットした魔法でない金属製の武器は腐食する。その武器はダメージを与えた後に、ダメージ・ロールに永続的かつ累積する−1ペナルティを受ける。このペナルティが−5に達したなら、その武器は破壊される。このウーズにヒットした、魔法でない金属製の矢弾は、ダメージを与えた後に破壊される。

このウーズは1ラウンドで厚さ2インチぶんの魔法でない金属を腐食させる。

不定形：このウーズは幅1インチ以上の場所であれば“無理矢理入りこむ”ことなく通過して移動できる。

アクション

擬足：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：4 (1d6 + 1) [殴打] ダメージおよび7 (2d6) [酸] ダメージ。加えて、目標が魔法でない金属製の鎧を着用しているなら、その鎧は部分的に腐食し、その鎧が提供するACに永続的かつ累積する−1ペナルティを受ける。このペナルティによって鎧のACが10に低下したなら、その鎧は破壊される。

ゼラチナス・キューブ

大型・粘体、無属性

AC：6

hp：84 (8d10 + 40)

移動速度：15フィート (4.5m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

状態完全耐性：恐怖状態、聴覚喪失状態、消耗状態、伏せ状態、魅了状態、盲目状態

感覚：擬似視覚 60フィート (18m) (それより先は見えない)、
受動〈知覚〉 8

言語：——

脅威度：2 (450XP)

透明：このキューブが移動も攻撃も行わない限り、(たとえ何も遮るものがない場所にいたとしても) このキューブに気付くには難易度15の【判断力】〈知覚〉判定に成功する必要がある。このキューブの存在に気付かぬままキューブのスペースに入ろうとしたクリーチャーは、このキューブから不意打ちされる。

立方体のウーズ：このキューブは自分のスペース、すなわち1辺10フィート (3m) の立方体の空間を埋め尽くしている。他のクリーチャーもこのキューブのスペースに入れるが、そうするとこのキューブの“包み込み”を受け、かつその際のセーブに不利を受ける。

このキューブの中にいるクリーチャーを見ることはできるが、中のクリーチャーは完全遮蔽を有する。

このキューブから5フィート (1.5m) 以内にいるクリーチャーはアクションとしてキューブの中のクリーチャー1体または物体1つを引っ張り出そうとすることができる。そのためには難易度12の【筋力】判定に成功する必要がある、しかもこの判定を行なったクリーチャーは10 (3d6) [酸] ダメージを受ける。

このキューブが同時に包み込んでいられるクリーチャーの数の上限は、大型クリーチャー1体まで、または中型以下のクリーチャー4体までである。

アクション

擬足：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート (1.5m)、クリーチャー1体。

ヒット：10 (3d6) [酸] ダメージ。

包み込み：このキューブは最大で移動速度までの移動を行なう。この移動中には大型以下のサイズのクリーチャーのスペースに入ることができる。このキューブが他のクリーチャーのスペースに入るたび、そのクリーチャーは難易度12の【敏捷力】セーブを行なわねばならない。

このセーブに成功したクリーチャーは横または後ろに5フィート (1.5m) 押しやられることを選べる。押しやられることを選ばなかったクリーチャーはセーブに失敗した場合と同じ結果になる。

そのクリーチャーがセーブに失敗した場合、このキューブはそのクリーチャーのスペースに入りこみ、そのクリーチャーは10 (3d6) [酸] ダメージを受けてキューブに包み込まれる。包み込まれているクリーチャーは呼吸ができず、拘束状態であり、このキューブのターン開始時ごとに21 (6d6) [酸] ダメージを受ける。このキューブが移動すると包み込まれているクリーチャーも同時に移動する。

包み込まれているクリーチャーはアクションとして難易度12の【筋力】判定を行なえる。これに成功すればそのクリーチャーはキューブの中から脱出し、キューブから5フィート (1.5m) 以内の任意の場所に出られる。

ブラック・プディング

大型・粘体、無属性

AC：7

hp：85 (10d10 + 30)

移動速度：20 フィート (6m)、登攀 20 フィート (6m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

ダメージ完全耐性：【酸】、【斬撃】、【電撃】、【冷気】

状態完全耐性：恐怖状態、聴覚喪失状態、消耗状態、伏せ状態、魅了状態、盲目状態

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m) (それより先は見えない)、
受動〈知覚〉 8

言語：――

脅威度：4 (1,100XP)

蜘蛛歩き：このプディングは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる (さかさまに天井を移動する場合も含む)。

腐食性の体：このプディングに触れたクリーチャーおよび、このプディングから 5 フィート (1.5m) 以内にいてこのプディングに近接攻撃をヒットさせたクリーチャーは 4 (1d8) 【酸】ダメージを受ける。また、このプディングにヒットした金属または木製の魔法でない武器は腐食する。その武器はダメージを与えた後に、ダメージ・ロールに永続的かつ累積する -1 ペナルティを受ける。このペナルティが -5 に達したならその武器は破壊される。このプディングにヒットした、金属または木製の魔法でない矢弾は、ダメージを与えた後に破壊される。

このプディングは 1 ラウンドで厚さ 2 インチぶんの魔法でない木材および金属を腐食させる。

不定形：このプディングは幅 1 インチ以上の場所であれば“無理矢理入りこむ”ことなく通過して移動できる。

アクション

擬足：近接武器攻撃：攻撃 +5、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。
ヒット：6 (1d6 + 3) 【殴打】ダメージおよび 18 (4d8) 【酸】ダメージ。加えて、目標が着用している魔法でない鎧は部分的に腐食し、その鎧が提供する AC に永続的かつ累積する -1 ペナルティを受ける。このペナルティによって鎧の AC が 10 に低下したなら、その鎧は破壊される。

リアクション

分裂：このプディングが【斬撃】または【電撃】ダメージを受けた時、このプディングのサイズが中型以上であり、かつこのプディングの現在 hp が 10 以上なら、このプディングは 2 つに分裂する。分裂した 2 体のプディングの hp はどちらも元のプディングの半分 (端数切捨て) であり、サイズ分類は元のプディングよりも 1 段階小さい。

エイザー

中型・エレメンタル、秩序にして中立

AC：17（外皮、シールド）

hp：39（6d8＋12）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	12（＋1）	15（＋2）	12（＋1）	13（＋1）	10（±0）

セーブ：【耐】＋4

ダメージ完全耐性：【毒】、【火】

状態完全耐性：毒状態

感覚：受動〈知覚〉11

言語：火界語

脅威度：2（450XP）

灼熱の体：エイザーに接触するかエイザーから5フィート（1.5m）以内でエイザーに近接攻撃をヒットさせたクリーチャーは、5（1d10）【火】ダメージを受ける。

灼熱の武器：エイザーが金属製の近接武器でヒットを与えたなら、その武器は追加で3（1d6）【火】ダメージを与える（下記の攻撃の項目にはすでに反映済み）。

照明：エイザーは半径10フィート（3m）に“明るい”光を、そこからさらに10フィート（3m）先にまで“薄暗い”光を放つ。

アクション

ウォーハンマー：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：7（1d8＋3）【殴打】ダメージ、あるいは近接攻撃を行なうために両手を使用していたならば8（1d10＋3）【殴打】ダメージ。および3（1d6）【火】ダメージ。

エターキャップ

中型・怪物、中立にして悪

AC：13（外皮）

hp：44（8d8＋8）

移動速度：30フィート（9m）、登攀30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（＋2）	15（＋2）	13（＋1）	7（－2）	12（＋1）	8（－1）

技能：〈隠密〉＋4、〈生存〉＋3、〈知覚〉＋3

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉13

言語：――

脅威度：2（450XP）

蜘蛛歩き：このエターキャップは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる（さかさまに天井を歩く場合も含む）。

蜘蛛の巣の振動感知：このエターキャップは、蜘蛛の巣に触れている間は、同じ蜘蛛の巣に触れている他のクリーチャーすべての正確な位置を知ることができる。

蜘蛛の巣渡り：このエターキャップは蜘蛛糸による移動の制限を無視する。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、爪1回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、クリーチャー1体。

ヒット：6（1d8＋2）[刺突] ダメージおよび4（1d8）[毒] ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1分間毒状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーヴィング・スローを繰り返すことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：7（2d4＋2）[斬撃] ダメージ。

蜘蛛糸（再チャージ5～6）：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程30／60フィート（9／18m）、大型以下のクリーチャー1体。

ヒット：目標は蜘蛛糸によって拘束状態になる。これによって拘束状態になっている目標は、1回のアクションとして難易度11の【筋力】判定を行なうことができ、成功すれば蜘蛛糸から脱出できる。この蜘蛛糸が破壊された場合もこの効果は終了する。

この蜘蛛糸はAC10、hp5であり、[火] ダメージに対する脆弱性、“[殴打]、[精神]、[毒] ダメージに対する完全耐性”を有する。

エティン

大型・巨人、混沌にして悪

AC：12 (外皮)

hp：85 (10d10 + 30)

移動速度：40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21 (+5)	8 (−1)	17 (+3)	6 (−2)	10 (±0)	8 (−1)

技能：〈知覚〉+4

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：オーク語、巨人語

脅威度：4 (1,100XP)

双頭：【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。また、気絶状態、恐怖状態、聴覚喪失状態、魅了状態、盲目状態、朦朧状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

眠らぬ眠り：エティンの頭のうち片方が眠っている間は、もう一方が起きている。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃 (バトルアックス 1回、モーニングスター 1回) を行なう。

バトルアックス：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート (1.5m)、目標1体。

ヒット：14 (2d8 + 5) [斬撃] ダメージ。

モーニングスター：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート (1.5m)、目標1体。

ヒット：14 (2d8 + 5) [刺突] ダメージ。

エルフ：ドラウ

中型・人型生物（エルフ）、中立にして悪

AC：15（チェーン・シャツ）

hp：13（3d8）

移動速度：30 フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	14（+2）	10（±0）	11（±0）	11（±0）	12（+1）

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+2

感覚：暗視 120 フィート（36m）、受動〈知覚〉12

言語：エルフ語、地下共通語

脅威度：1/4（50XP）

生得呪文発動能力：このドラウの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーヴ難易度11）。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ダンシング・ライツ

各1回／日：ダークネス、フェアリー・ファイアー

日光過敏：日光の下では、このドラウは攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利をこうむる。

フェイの血筋：このドラウは魅了状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、魔法はこのドラウを眠らせることはできない。

アクション

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5 フィート（1.5m）、目標1体。

ヒット：5（1d6+2）[刺突] ダメージ。

ハンド・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程30 / 120 フィート（9 / 36m）、目標1つ。

ヒット：5（1d6+2）[刺突] ダメージ、目標は難易度13の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1時間、毒状態になる。5以上の差で失敗したなら、目標はこれにより毒状態になっている間は気絶状態でもある。目標がダメージを負うか、他のクリーチャーがアクションを用いて目標を揺り起したなら、目標は気絶状態から目覚める。

アース・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：17（外皮）

hp：126（12d10＋60）

移動速度：30フィート（9m）、穴掘り30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20（＋5）	8（－1）	20（＋5）	5（－3）	10（±0）	5（－3）

ダメージ脆弱性：[雷鳴]

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：気絶状態、消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態

感覚：暗視60フィート（18m）、振動感知60フィート（18m）、
受動〈知覚〉10

言語：地界語

脅威度：5（1,800XP）

攻城モンスター：このエレメンタルは物体ならびに構造物に対しては2倍のダメージを与える。

地潜り：このエレメンタルは魔法のものでない未加工の土や石のなかを穴掘りによって移動でき、しかもその土や石に何の影響も及ぼさない。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い10フィート（3m）、目標1つ。
ヒット：14（2d8＋5）[殴打]ダメージ。

ウォーター・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：14（外皮）

hp：114（12d10＋48）

移動速度：30フィート（9m）、水泳90フィート（27m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	14（＋2）	18（＋4）	5（－3）	10（±0）	8（－1）

ダメージ抵抗：[酸]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉10

言語：水界語

脅威度：5（1,800XP）

氷結：このエレメンタルが[冷氣]ダメージを受けると、体が部分的に氷結し、このエレメンタルの次のターンの終了時まで移動速度が20フィート（6m）ぶん減少する。

水の体：このエレメンタルは敵対的なクリーチャーのスペースに入ることができ、そのスペース内に留まることもできる。また、幅1インチ以上の場所を“無理矢理入りこむ”ことなく通過できる。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：13（2d8＋4）[殴打]ダメージ。

水没（再チャージ4～6）：このエレメンタルのスペース内にいるクリーチャーはみな難易度15の【筋力】セーブを行なわねばならない。失敗した者は13（2d8＋4）[殴打]ダメージを受け、さらにサイズが大型以下ならつかまれた状態になる（脱出難易度14）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、水中で呼吸できるのでない限り呼吸できない。このセーブに成功した者は、このエレメンタルのスペースの外まで押しやられる。

このエレメンタルが同時につかんでいられるクリーチャーの数の上限は、大型なら1体、中型以下なら2体までである。このエレメンタルのターン開始時ごとに、このエレメンタルにつかまれている者はみな13（2d8＋4）[殴打]ダメージを受ける。このエレメンタルから5フィート（1.5m）以内にいるクリーチャーは、1回のアクションとして難易度14の【筋力】判定を行なって成功すれば、エレメンタルにつかまれているクリーチャーまたは物体1つを引きずり出すことができる。

エア・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：15

hp：90 (12d10 + 24)

移動速度：0 フィート (0m)、飛行90 フィート (27m) (ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (−2)	10 (±0)	6 (−2)

ダメージ抵抗：[電撃]、[雷鳴]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態

感覚：暗視60 フィート (18m)、受動〈知覚〉10

言語：風界語

脅威度：5 (1,800XP)

風の体：このエレメンタルは敵対的なクリーチャーのスペースに入ることができ、そのスペース内に留まることもできる。また、幅1インチ以上の空間なら“無理矢理入り込む”ことなく通り抜けることができる。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：14 (2d8 + 5) [殴打] ダメージ。

竜巻変化 (再チャージ4〜6)：このエレメンタルのスペース内にいるクリーチャーはみな難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗した目標は15 (3d8 + 2) [殴打] ダメージを受け、このエレメンタルから (ランダムな方向へ) 20 フィート (6m) 離れた所へ吹き飛ばされ、倒れて伏せ状態になる。吹き飛ばされた目標が (壁や床などの) 物体に衝突したなら、その目標は10 フィート (3m) 飛ばされたごとに3 (1d6) [殴打] ダメージを受ける。目標が他のクリーチャーのいる場所へ吹き飛ばされたなら、その“他のクリーチャー”は難易度13の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら上記のダメージを受けて伏せ状態になる。

セーブに成功した目標は半分の[殴打] ダメージを受け、吹き飛ばされることも伏せ状態になることもない。

ファイアー・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：13

hp：102 (12d10 + 36)

移動速度：50 フィート (15m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (±0)	7 (−2)

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 10

言語：火界語

脅威度：5 (1,800XP)

照明：このエレメンタルは半径 30 フィート (9m) に“明るい”光、さらに 30 フィート (9m) 先まで“薄暗い”光を放つ。

火の体：このエレメンタルは幅 1 インチ以上の空間なら“無理矢理入り込む”ことなく通り抜けることができる。このエレメンタルに触れたクリーチャーや、このエレメンタルから 5 フィート (1.5m) 以内でこのエレメンタルに近接攻撃を行なってヒットを与えたクリーチャーは、5 (1d10) [火] ダメージを受ける。また、このエレメンタルは敵対的なクリーチャーのスペース入ることができ、そのスペース内に留まることもできる。このエレメンタルが 1 つのターン中で初めてあるクリーチャーのスペース内に入ったとき、そのクリーチャーは 5 (1d10) [火] ダメージを受け、かつ着火する；何者かが 1 回のアクションを用いて火を消さない限り、そのクリーチャーは自分のターンの開始時ごとに 5 (1d10) [火] ダメージを受ける。

水が弱点：このエレメンタルは、水中で 5 フィート (1.5m) 移動するごとに 1 [冷気] ダメージを受け、1 ガロン (約 3.8 リットル) の水を浴びせかけられるごとに 1 [冷気] ダメージを受ける。

アクション

複数回攻撃：2 回の“接触”攻撃を行なう。

接触：近接武器攻撃：攻撃 +6、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。
ヒット：10 (2d6 + 3) [火] ダメージ。目標がクリーチャーであるか可燃性の物体であるなら、それは着火する。何者かが 1 回のアクションを用いて火を消さない限り、その目標は自分のターンの開始時ごとに 5 (1d10) [火] ダメージを受ける。

ソーラー

大型・セレスチャル、秩序にして善

AC：21 (外皮)

hp：243 (18d10 + 144)

移動速度：50 フィート (15m)、飛行 150 フィート (45m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

セーブ：【知】+14、【判】+14、【魅】+17

技能：〈知覚〉+14

ダメージ抵抗：【光輝】；非魔法的攻撃による【殴打】、【斬撃】、【刺突】

ダメージ完全耐性：【死霊】、【毒】

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、毒状態、魅了状態

感覚：超視覚 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉24

言語：すべての言語、テレパシー 120 フィート (36m)

脅威度：21 (33,000XP)

エンジェルの武器：ソーラーの武器攻撃は魔法的である。ソーラーが何らかの武器でヒットを与えた場合、その武器は追加で 6d8 【光輝】ダメージを与える（下記の攻撃の項目には反映済み）

生得呪文発動能力：ソーラーの呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーブ難易度 25）。ソーラーは生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

無限回：インヴィジビリティ（自身のみ）、ディテクト・イーヴル・アンド・グッド

各 3 回／日：ディスペル・イーヴル・アンド・グッド、ブレード・バリアー、リザレクション

各 1 回／日：コミュニケーション、コントロール・ウェザー

神性感知力：ソーラーは嘘を耳にした時にはそれが嘘だとわかる。

魔法抵抗：ソーラーは呪文およびその他の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：2 回の“グレートソード”攻撃を行なう。

グレートソード：近接武器攻撃：攻撃 +15、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：22 (4d6 + 8) 【斬撃】ダメージおよび 27 (6d8) 【光輝】ダメージ。

必殺のロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃 +13、射程 150 / 600 フィート (45 / 180m)、目標 1 つ。

ヒット：15 (2d8 + 6) 【刺突】ダメージおよび 27 (6d8) 【光輝】ダメージ。目標が 100 ヒット・ポイント以下のクリーチャーであったなら、目標は難易度 15 の【耐久力】セーヴィング・スローに成功しなければ死亡する。

空飛ぶ剣：ソーラーは自分のグレートソードを解き放ち、魔法の力で自身から 5 フィート (1.5m) 以内の何ものにも占められていない場所に浮遊させることができる。ソーラーがその剣を見ることができるなら、ソーラーは 1 回のボーナス・アクションとして精神的に命令を下し、50 フィート (15m) までの飛行を行なわせ、そして目標を 1 回攻撃するかソーラーの手に戻るかさせることができる。浮遊する剣が何らかの効果の目標となった場合、その剣はソーラーが手に持っているものと見なされる。ソーラーが死亡すると剣は落下する。

治癒の接触 (4 回／日)：ソーラーは自分以外の 1 体のクリーチャーに接触する。目標は魔法的に 40 (8d8 + 4) ヒット・ポイントを回復し、すべての呪い、病気、毒、盲目、聴覚喪失から解放される。

伝説的アクション

ソーラーは以下の伝説的アクションを合計 3 回行なうことができる。1 度に行なえる伝説的アクションはいずれか 1 つだけであり、行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時である。ソーラーは消費した伝説的アクションの回数を自身のターンの開始時に回復する。

瞬間移動：ソーラーは 120 フィート (36m) 以内の自分が見ることのできる何ものにも占められていない場所まで、自身が着用もしくは運搬している装備とともに魔法的に、瞬間移動する。

灼熱の爆発 (2 伝説的アクション消費)：ソーラーは魔法的な神性エネルギーを放つ。半径 10 フィート (3m) 以内にいてソーラーが選択したすべてのクリーチャーは難易度 23 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 14 (4d6) 【火】ダメージと 14 (4d6) 【光輝】ダメージを受ける。成功すればこの半分のダメージを受ける。

視力を奪う凝視 (3 伝説的アクション消費)：ソーラーは自分が見ることのでき、自分から 30 フィート (9m) 以内に在るクリーチャー 1 体を目標とする。目標は難易度 15 の【耐久力】セーヴィング・スローに成功しなければ、レッサー・レストレーション呪文のような呪文によって除去されるまで、盲目状態となる。

デーヴァ

中型・セレスチャル、秩序にして善

AC：17 (外皮)

hp：136 (16d8 + 64)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 90 フィート (27m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

セーブ：【判】+9、【魅】+9

技能：〈看破〉+9、〈知覚〉+9

ダメージ抵抗：[光輝]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、魅了状態

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉19

言語：すべての言語、テレパシー 120 フィート (36m)

脅威度：10 (5,900XP)

エンジェルの武器：デーヴァの武器攻撃は魔法的である。デーヴァが何らかの武器でヒットを与えた場合、その武器は追加で 4d8 [光輝] ダメージを与える（下記の攻撃の項目には反映済み）。

生得呪文発動能力：デーヴァの呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーブ難易度 17）。デーヴァは生来、以下の呪文を音声要素のみで発動できる。

無限回：ディテクト・イーヴル・アンド・グッド

各 1 回／日：コミュニケーション、レイズ・デッド

魔法抵抗：デーヴァは呪文およびその他の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：2 回の近接攻撃を行なう。

メイス：近接武器攻撃：攻撃 +8、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。
ヒット：7 (1d6 + 4) [殴打] ダメージおよび 18 (4d8) [光輝] ダメージ。

治癒の接触 (3 回／日)：デーヴァは自分以外の 1 体のクリーチャーに接触する。目標は魔法的に 20 (4d8 + 2) ヒット・ポイントを回復し、すべての呪い、病気、毒、盲目、聴覚喪失から解放される。

変身：デーヴァは魔法的に、脅威度が自分以下の人型生物もしくは野獣に姿を変えることができる。あるいは真の形態へと戻ることができる。着用していたり運搬している装備は、新たな形態に吸収されるか、新たな形態で身に帯びる（いずれになるかはデーヴァ自身が選択する）。

新たな形態では、デーヴァはゲーム上のデータに加えて会話する能力を保持するが、AC、移動モード、【筋力】、【敏捷力】、及び特殊な感覚は新たな形態のものと置き換えられる。またデーヴァはデータと能力のうち、もともとは持っていなかったが新たな形態は持っているもの（ただしクラス特徴、伝説的アクション、住処アクションは除く）を得る。

プラネター

大型・セレスチャル、秩序にして善

AC：19 (外皮)

hp：200 (16d10 + 112)

移動速度：40 フィート (12m)、飛行 120 フィート (36m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

セーブ：【耐】+12、【判】+11、【魅】+12

技能：〈知覚〉+11

ダメージ抵抗：[光輝]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、魅了状態

感覚：超視覚 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉21

言語：すべての言語、テレパシー 120 フィート (36m)

脅威度：16 (15,000XP)

エンジェルの武器：プラネターの武器攻撃は魔法的である。プラネターが何らかの武器でヒットを与えた場合、その武器は追加で 5d8 [光輝] ダメージを与える (下記の攻撃の項目には反映済み)

生得呪文発動能力：プラネターの呪文発動能力値は【魅力】である (呪文セーブ難易度 20)。プラネターは生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

無限回：インヴィジビリティ (自身のみ)、ディテクト・イーヴル・アンド・グッド

各 3 回／日：ディスペル・イーヴル・アンド・グッド、フレイム・ストライク、ブレード・バリアー、レイズ・デッド

各 1 回／日：インセクト・ブレイグ、コミュニケーション、コントロール・ウェザー

神性感知力：プラネターは嘘を耳にした時にはそれが嘘だとわかる。

魔法抵抗：プラネターは呪文およびその他の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：2 回の近接攻撃を行なう。

グレートソード：近接武器攻撃：攻撃 +12、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：21 (4d6 + 7) [斬撃] ダメージおよび 22 (5d8) [光輝] ダメージ。

治癒の接触 (4 回／日)：プラネターは自分以外の 1 体のクリーチャーに接触する。目標は魔法的に 30 (6d8 + 3) ヒット・ポイントを回復し、すべての呪い、病気、毒、盲目、聴覚喪失から解放される。

オーガ

大型・巨人、混沌にして悪

AC：11（ハイド・アーマー）

hp：59（7d10＋21）

移動速度：40 フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	8（－1）	16（＋3）	5（－3）	7（－2）	7（－2）

感覚：暗視 60 フィート（18m）、受動〈知覚〉 8

言語：共通語、巨人語

脅威度：2（450XP）

アクション

グレートクラブ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：13（2d8＋4）[殴打] ダメージ。

ジャヴェリン：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋6、間合い5 フィート（1.5m）

または射程 30 ／ 120 フィート（9 ／ 36m）、目標1つ。

ヒット：11（2d6＋4）[刺突] ダメージ。

オーク

中型・人型生物（オーク）、混沌にして悪

AC：13（ハイド・アーマー）

hp：15（2d8＋6）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	12（＋1）	16（＋3）	7（－2）	11（±0）	10（±0）

技能：〈威圧〉＋2

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉10

言語：オーク語、共通語

脅威度：1/2（100XP）

猛進：このオークはボーナス・アクションとして、自分が見ることのできる敵対的なクリーチャーに近づくように、最大で自分の移動速度までの移動を行なえる。

アクション

グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：9（1d12＋3）[斬撃] ダメージ。

ジャヴェリン：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）または射程30／120フィート（9／36m）、目標1つ。

ヒット：6（1d6＋3）[刺突] ダメージ。

オニ

大型・巨人、秩序にして悪

AC：16（チェーン・メール）

hp：110（13d10＋39）

移動速度：30フィート（9m）、飛行30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	11（＋±0）	16（＋3）	14（＋2）	12（＋1）	15（＋2）

セーブ：【敏】＋3、【耐】＋6、【判】＋4、【魅】＋5

技能：〈知覚〉＋4、〈ペテン〉＋8、〈魔法学〉＋5

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉14

言語：共通語、巨人語

脅威度：7（2,900XP）

再生：このオニは、自分のターン開始時に現在hpが1以上なら、10hpを回復する。

生得呪文発動能力：このオニの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーブ難易度13）。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：インヴィジビリティ、ダークネス

各1回／日：ガシアス・フォーム、コーン・オヴ・コールド、スリープ、チャーム・パースン

魔法の武器：このオニの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃を行なう。この攻撃には爪またはグレイヴを用いる。

爪（オニ形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：8（1d8＋4）[斬撃] ダメージ。

グレイヴ：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い10フィート（3m）、目標1つ。

ヒット：15（2d10＋4）[斬撃] ダメージ。ただし小型または中型サイズの形態では9（1d10＋4）[斬撃] ダメージ。

変身：このオニは魔法によって、“小型ないし中型サイズの人型生物、または大型サイズの巨人”に姿を変えるか、真の姿に戻ることができる。形態が変わってもサイズ分類以外のデータに変化はない。変身の際、オニの装備品のうちグレイヴのみは、人型生物の形態で使える大きさに縮む。他の装備品は変化しない。オニは死ぬと本来の形態に戻り、グレイヴも元の大きさに戻る。

ガーゴイル

中型・エレメンタル、混沌にして悪

AC：15（外皮）

hp：52（7d8＋21）

移動速度：30フィート（9m）、飛行60フィート（18m）

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

ダメージ抵抗：アダマンティンの武器を用いない非魔法的攻撃による
[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、石化状態、毒状態

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉10

言語：地界語

脅威度：2（450XP）

外見偽装：このガーゴイルは、動かずにいる間は、自律行動能力を持たない普通の像と区別がつかない。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、爪1回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[斬撃] ダメージ。

キマイラ

大型・怪物、混沌にして悪

AC：14（外皮）

hp：114（12d10＋48）

移動速度：30フィート（9m）、飛行60フィート（18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	11（±0）	19（＋4）	3（－4）	14（＋2）	10（±0）

技能：〈知覚〉＋8

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉18

言語：竜語を解するが話すことはできない

脅威度：6（2,300XP）

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃（噛みつき1回、角1回、爪1回）を行なう。“炎のプレス”が使用可能なら、噛みつきか角のいずれかに替えて“炎のプレス”を使用してもよい。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）[刺突]ダメージ。

角：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（1d12＋4）[殴打]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）[斬撃]ダメージ。

炎のプレス（再チャージ5～6）：ドラゴンの首が15フィート（4.5m）の円錐形に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度15の【敏捷力】セービング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら31（7d8）[火]ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

ガスト

中型・アンデッド、混沌にして悪

AC：13

hp：36 (8d8)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	17 (+3)	10 (±0)	11 (±0)	10 (±0)	8 (−1)

ダメージ抵抗：[死霊]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、毒状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 10

言語：共通語

脅威度：2 (450XP)

悪臭：このガストから 5 フィート (1.5m) 以内でターンを開始したクリーチャーはみな難易度 10 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると次の自分のターンの開始時まで毒状態になる。セーブに成功したクリーチャーは、以後 24 時間、このガストの“悪臭”に対する完全耐性を得る。

退散防御：このガストおよび“このガストの 30 フィート (9m) 以内にいるグール”はみな、アンデッドを退散させる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

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 +3、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：12 (2d8 + 3) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃 +5、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：10 (2d6 + 3) [斬撃] ダメージ。もし目標がクリーチャーであり、かつアンデッドでないならば、その目標は難易度 10 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間麻痺状態になる。目標は自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すればこの効果は終了する。

ゲール

中型・アンデッド、混沌にして悪

AC：12

hp：22 (5d8)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	15 (+2)	10 (±0)	7 (−2)	10 (±0)	6 (−2)

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、毒状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 10

言語：共通語

脅威度：1 (200XP)

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：9 (2d6+2) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：7 (2d4+2) [斬撃] ダメージ。もし目標がクリーチャーであり、かつエルフでもアンデッドでもないならば、その目標は難易度 10 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間麻痺状態になる。目標は自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すればこの効果は終了する。

クラーケン

巨大・怪物(タイタン)、混沌にして悪

AC：18(外皮)

hp：472(27d20+189)

移動速度：20フィート(6m)、水泳60フィート(18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
30(+10)	11(±0)	25(+7)	22(+6)	18(+4)	20(+5)

セーブ：【筋】+17、【敏】+7、【耐】+14、【知】+13、【判】+11

ダメージ完全耐性：[電撃]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、麻痺状態

感覚：超視覚120フィート(36m)、受動<知覚>14

言語：始原語、地獄語、天上語、奈落語を解するが話すことはできない、
テレパシー120フィート(36m)

脅威度：23(50,000XP)

移動の自由：このクラーケンは“移動困難な地形”を無視する。魔法効果はこのクラーケンの速度を減少させることもこのクラーケンを拘束状態にすることもない。このクラーケンは、5フィート(1.5m)分の移動を費やすことで、魔法でない拘束や、つかみから自動的に脱出できる。

攻城モンスター：このクラーケンは物体ならびに構造物に対しては2倍のダメージを与える。

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

複数回攻撃：3回の“触手”攻撃を行なう。1回1回の“触手”攻撃は、それぞれ1回の“ほうり投げ”の使用に置きかえることができる。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：23(3d8+10)[刺突]ダメージ。目標がサイズ分類が大型以下のクリーチャーで、かつこのクラーケンが目標をつかんでいるなら、目標は呑みこまれ、つかみは終る。呑みこまれている間、そのクリーチャーは盲目状態かつ拘束状態で、このクラーケンの外からの攻撃その他の効果に対して完全遮蔽を得、そしてこのクラーケンのターンの開始時ごとに42(12d6)[酸]ダメージを受ける。

このクラーケンが体内のクリーチャー1体から1ターンの50以上のダメージを受けたなら、このクラーケンはそのターンの終了時に難易度25の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると呑みこんでいたクリーチャー全員を吐き出す。呑みこまれていたクリーチャーはみな、このクラーケンから10フィート(3m)以内の場所で伏せ状態になる。また、このクラーケンが死んだなら、呑みこまれていたクリーチャーはもはやクラーケンによって拘束状態ではなくなり、15フィート(4.5m)ぶんの移動を使用することで死骸から脱出できる(伏せ状態で出てくる)。

触手：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い30フィート(9m)、目標1つ。
ヒット：20(3d6+10)[殴打]ダメージ、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度18)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態でもある。このクラーケンは10本の触手を持っており、いずれも1体の目標をつかんでおける。

ほうり投げ：このクラーケンは、サイズ分類が大型以下で自分が触手で持っている物体1つつかかんでいるクリーチャー1体をランダムな方向へ60フィート(18m)まで投げ、倒して伏せ状態にする。投げられた目標がしっかりした実体のある表面に当たったなら、目標は投げられた距離10フィート(3m)ごとに3(1d6)[殴打]ダメージを受ける。目標が他のクリーチャーめがけて投げられたなら、そのクリーチャーは難易度18の【敏捷】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら同じダメージを受けた上で倒れて伏せ状態になる。

稲妻の嵐：このクラーケンは魔法の力で3本の稲妻を作り出す。稲妻はそれぞれ、このクラーケンから120フィート(36m)以内の、このクラーケンから見える目標1体をうつことができる。目標は難易度23の【敏捷力】セーヴィング・スローを行い、セーブに失敗すれば22(4d10)[電撃]ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このクラーケンは3回の伝説的アクションを行なえる(そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度可以使用できる伝説的アクションは1つだけである。このクラーケンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数をすべて回復する。

触手攻撃またはほうり投げ：“触手”攻撃を1回行なうか、“ほうり投げ”を使用する。

稲妻の嵐(2伝説的アクション消費)：“稲妻の嵐”を使用する。

墨吐き(3伝説的アクション消費)：このクラーケンが水中にいるならば、その周囲、半径60フィート(18m)に墨を放出する。墨は角を回りこんで広がり、その範囲内はこのクラーケン以外のクリーチャーにとって“重度の隠蔽”となる。このクラーケン以外のクリーチャーはみな、墨の範囲でターンを終了したなら難易度23の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば16(3d10)[毒]ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。強い水流があれば墨が流れ去ってしまう可能性もある。そうでなければ、墨は次のこのクラーケンのターンの終了時に消え去る。

グリック

中型・怪物、真なる中立

AC：14（外皮）

hp：27（6d8）

移動速度：30 フィート（9m）、登攀30 フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（+2）	14（+2）	11（±0）	3（－4）	14（+2）	5（－3）

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔斬撃〕、〔刺突〕

感覚：暗視60 フィート（18m）、受動〈知覚〉12

言語：――

脅威度：2（450XP）

岩場の迷彩：岩がちな地形で隠れるための【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：1回の“触手”攻撃を行なう。その攻撃がヒットしたなら、同じ目標に対して1回の“くちばし”攻撃を行なえる。

触手：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：9（2d6＋2）〔斬撃〕ダメージ。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）〔刺突〕ダメージ。

グリフィン

大型・怪物、無属性

AC：12

hp：59 (7d10 + 21)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	8 (−1)

技能：〈知覚〉+5

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉15

言語：――

脅威度：2 (450XP)

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（くちばし1回、爪1回）を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：8 (1d8 + 4) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：11 (2d6 + 4) [斬撃] ダメージ。

グリムロック

中型・人型生物(グリムロック)、中立にして悪

AC：11

hp：11 (2d8 + 2)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	8 (−1)	6 (−2)

技能：〈運動〉+5、〈隠密〉+3、〈知覚〉+3

状態完全耐性：盲目状態

感覚：擬似視覚30 フィート (9m) (それより先は見えない)、ただし聴覚喪失状態時は10 フィート (3m)、受動〈知覚〉13

言語：地下共通語

脅威度：1/4 (50XP)

岩場の迷彩：岩がちな地形で隠れるための【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

鋭敏聴覚&嗅覚：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

視覚以外の諸感覚：このグリムロックは、聴覚喪失状態でありかつ臭いをかぐことができない時には、擬似視覚を使用できない。

アクション

骨製棘付き棍棒：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：5 (1d4 + 3) [殴打] ダメージおよび2 (1d4) [刺突] ダメージ。

クローカー

大型・異形、混沌にして中立

AC：14 (外皮)

hp：78 (12d10 + 12)

移動速度：10 フィート (3m)、飛行 40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

技能：〈隠密〉+5

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉11

言語：深淵語、地下共通語

脅威度：8 (3,900XP)

外見偽装：このクローカーは、動かずかつ体の下側をさらさずにいる間は、暗色の革外套と区別がつかない。

ダメージ転嫁：このクローカーがクリーチャーにしがみついている間、クローカーは自分に及ぼされたダメージの半分 (端数切り捨て) しか受けず、しがみつかれているクリーチャーが残りの半分を受ける。

光過敏：“明るい” 光の中では、このクローカーは攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利を受ける。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃 (噛みつき 1回、尾 1回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：10 (2d6 + 3) [刺突] ダメージ、目標が大型以下ならこのクローカーは目標にしがみつくと。このクローカーが目標に対して有利を得ているなら、しがみついたのは目標の頭部であり、目標はこのクローカーがしがみついている間は盲目状態かつ呼吸不可能である。しがみついている間、このクローカーはその目標に対してしか“噛みつき” 攻撃を行なえず、その攻撃ロールには有利を得る。このクローカーは 5 フィート (1.5m) ぶんの移動を消費することにより、しがみつきを終わることができる。また、目標自身を含むあらゆるクリーチャーは、アクションを用いて難易度 16 の【筋力】判定に成功すればクローカーを目標から引きはがすことができる。

尾：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 10 フィート (3m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：7 (1d8 + 3) [斬撃] ダメージ。

うなり声：このクローカーから 60 フィート (18m) 以内にあり、このクローカーのうなり声を聞くことができる、“異形” でないクリーチャーはみな、難易度 13 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると次のこのクローカーのターンの終了時まで恐怖状態になる。成功した者は以後 24 時間、このクローカーのうなり声に完全耐性を得る。

身がわりの幻 (小休憩または大休憩で再チャージ)：このクローカーは、もし“明るい” 光の中にいるのでなければ、魔法の力で自分と同じ姿をした幻の複製を 3 体生み出す。複製はこのクローカーといっしょに動き、このクローカーの行動をまね、絶えず位置を入れ替えて、どのクローカーが本物かを見分けることを不可能にする。このクローカーが“明るい” 光の範囲に身を置いたなら、複製はことごとく消え去る。

複製が残っている間に、何らかのクリーチャーがこのクローカーを攻撃や有害な呪文の目標としたなら、そのクリーチャーは自分が目標としたのがクローカー本体だったのか複製の 1 体だったのかをダイスロールによってランダムに決定する。そのクリーチャーが物を見ることができない場合や、そのクリーチャーが視覚以外の感覚に頼っている場合、そのクリーチャーはこの魔法効果の作用を受けない。

複製はこのクローカーと同じ AC を持ち、このクローカーのセーヴィング・スローを用いる。攻撃が複製にヒットするか、複製がダメージをもたらす効果に対するセーヴィング・スローに失敗したなら、その複製は消え去る。

ケンタウロス

大型・怪物、中立にして善

AC：12

hp：45 (6d10 + 12)

移動速度：50 フィート (15m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	13 (+1)	11 (±0)

技能：〈運動〉+6、〈生存〉+3、〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：エルフ語、森語

脅威度：2 (450XP)

突撃：このケンタウロスが目標めがけてまっすぐに30 フィート (9m) 以上移動し、しかるのち同じターン内にその目標に“パイク”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で10 (3d6) [刺突] ダメージを受ける。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃 (“パイク1回、ひづめ1回”か“ロングボウ2回”) を行なう。

パイク：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：9 (1d10 + 4) [刺突] ダメージ。

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：11 (2d6 + 4) [殴打] ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程150 / 600 フィート (45 / 180m)、目標1つ。
ヒット：6 (1d8 + 2) [刺突] ダメージ。

コアトル

中型・セレスチャル、秩序にして善

AC：19 (外皮)

hp：97 (13d8 + 39)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 90 フィート (27m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

セーブ：【耐】+5、【判】+7、【魅】+6

ダメージ抵抗：[光輝]

ダメージ完全耐性：[精神]；非魔法的攻撃による [殴打]、[斬撃]、[刺突]

感覚：超視覚 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉 15

言語：すべての言語、テレパシー 120 フィート (36m)

脅威度：4 (1,100XP)

生得呪文発動能力：このコアトルの生得呪文発動能力値は【魅力】である (呪文セーブ難易度 14)。生来、以下の呪文を音声要素のみで発動できる。

回数無制限：ディテクト・イーヴル・アンド・グッド、ディテクト・ソウツ、ディテクト・マジック

各 3 回／日：キュア・ウーンズ、クリエイト・フード・アンド・ウォーター、サンクチュアリ、シールド、ブレス、プロテクション・フロム・ポイズン、レッサ・レストレーション

各 1 回／日：グレーター・レストレーション、スクライミング、ドリーム

精神遮蔽：念視、感情を感知する効果、思考を読む効果、位置を感知する効果に完全耐性を有する。

魔法の武器：このコアトルの武器攻撃は魔法的である。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 + 8、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：8 (1d6 + 5) [刺突] ダメージ、目標は難易度 13 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 24 時間毒状態になる。この毒状態が終了するまで、目標は気絶状態でもある。他のクリーチャーはアクションを用いてこの目標を揺り起こすことができる。

締めつけ：近接武器攻撃：攻撃 + 6、間合い 10 フィート (3m)、中型以下のクリーチャー 1 体。

ヒット：10 (2d6 + 3) [殴打] ダメージ、目標はつかまれた状態になる (脱出難易度 15)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このコアトルは他の目標に“締めつけ”を使用できない。

変身：このコアトルは魔法の力で、脅威度が自分以下の人型生物または野獣に姿を変えるか、本来の形態に戻る。死んだ時も本来の形態に戻る。装備または運搬していた装備品は新たな形態に吸収されるか、新たな形態によって持ち運ばれる (どちらにするかはコアトルが選択)。

新たな形態においても、コアトルは元のゲーム・データと会話能力を維持する。ただし AC、移動モード、【筋力】、【敏捷力】、その他のアクションは新たな形態のものに置き換わる。また、新たな形態にあって本来の自分にないデータや能力があれば、それを得る (ただしクラス特徴、伝説的アクション、住処アクションは得ない)。新たな形態に“噛みつき”攻撃があるなら、コアトルはその形態においても自分の“噛みつき”を使用できる。

ゴーゴン

大型・怪物、無属性

AC：19（外皮）

hp：114（12d10＋48）

移動速度：40 フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20（＋5）	11（±0）	18（＋4）	2（－4）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈知覚〉＋4

状態完全耐性：石化状態

感覚：暗視60 フィート（18m）、受動〈知覚〉14

言語：――

脅威度：5（1,800XP）

蹂躞突撃：このゴーゴンがクリーチャー目がけてまっすぐに20 フィート（6m）以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“角の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、その目標は難易度16の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（注：もともと伏せ状態であった場合も、蹂躞突撃によって伏せ状態になった場合も）、このゴーゴンは1回のボーナス・アクションとして、その者に対して1回の“ひづめ”攻撃を行なえる。

アクション

角の突き刺し：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：18（2d12＋5）[刺突]ダメージ。

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：16（2d10＋5）[殴打]ダメージ。

石化のプレス（再チャージ5～6）：このゴーゴンは30 フィート（9m）の円錐形の範囲に石化ガスを吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度13の【耐久力】セーブを行なわねばならない。セーブに失敗したなら、その目標は石に变りはじめ、拘束状態になる。拘束状態の目標は目標自身の次のターンの終了時に同じセーヴィング・スローを繰り返さねばならない。成功すればその目標に関してこの効果は終了する。失敗すれば目標は（グレート・レストレーション呪文その他の魔法によって解放されるまで）石化状態になる。

ゴースト

中型・アンデッド、任意の属性

AC：11

hp：45 (10d8)

移動速度：0 フィート (0m)、飛行 40 フィート (12m) (ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7 (−2)	13 (+1)	10 (±0)	10 (±0)	12 (+1)	17 (+3)

ダメージ抵抗：[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]；非魔法的攻撃による [殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[死霊]、[毒]、[冷氣]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 11

言語：生前知っていた言語すべて

脅威度：4 (1,100XP)

エーテル界視覚：このゴーストは物質界にいる時には 60 フィート (18m) 先までエーテル界を見通すことができ、エーテル界にいる時には 60 フィート (18m) 先まで物質界を見通すことができる。

非実体移動：このゴーストは他のクリーチャーや物体を、あたかも“移動困難な地形”であるかのように通り抜けることができる。ゴーストは自分のターンを物体の中で終了したなら 5 (1d10) [力場] ダメージを受ける。

アクション

衰弱の接触：近接武器攻撃：攻撃 +5、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：17 (4d6 + 3) [死霊] ダメージ。

エーテル化：このゴーストは物質界からエーテル界へ、またはエーテル界から物質界へ行くことができる。ゴーストが境界エーテル界（注：エーテル界が物質界と重なりあっているところ）にいる時には、その姿は物質界からも見え、ゴーストが物質界にいる時には、その姿は境界エーテル界からも見える。けれどもゴースト自体は、異なる次元のものから作用を受けることはなく、異なる次元のものに作用を及ぼすこともない。

恐るべき容貌：このゴーストから 60 フィート (18m) 以内にいて、このゴーストを見ることができる、アンデッドでないクリーチャーはみな、難易度 13 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 1 分間恐怖状態になる。このセーブに 5 以上の差で失敗したなら、目標は恐怖状態になるだけでなく (1d4 × 10) 歳だけ年をとる（注：加齢の具体的効果は DM が判断する）。恐怖状態の目標は自分のターンの終了時ごとに再び上記のセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すればその目標の恐怖状態は終了する。ある目標のセーヴィング・スローが成功するか、その目標に関してこの効果が終了したなら、その目標は以後 24 時間、このゴーストの“恐るべき容貌”に対する完全耐性を得る。一方、加齢の効果はグレート・レストレーション呪文によって元に戻せるが、そのためには加齢が起きてから 24 時間以内に発動せねばならない。

憑依 (再チャージ 6)：このゴーストが見ることができ、このゴーストから 5 フィート (1.5m) 以内にいる人型生物 1 体は、難易度 13 の【魅力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとこのゴーストに憑依される。憑依が起きたなら、このゴーストは姿を消し、目標は無力状態になり自分の肉体の制御を失う。いまやゴーストは目標の肉体に入りこんでこれを制御しているのだが、しかし目標の意識は失われてはいない。憑依中のゴーストはいかなる攻撃、呪文、その他の効果の目標にもならない（ただしアンデッドを退散させる効果は除く）。ゴーストは属性、【知力】、【判断力】、【魅力】、恐怖状態および魅了状態に対する完全耐性をそのまま保持する。それ以外の点では憑依した目標のデータを使うが、ただ目標の知識、クラス特徴、習熟は利用できない。

憑依が終了するのは (1) 目標の肉体の hp が 0 になるか、(2) ゴーストが 1 回のボーナス・アクションとして憑依を終了させるか、(3) ゴーストが退散させられるかディスペル・イーヴル・アンド・グッド呪文等の効果によって無理矢理押し出された、時である。憑依が終了したなら、このゴーストは入っていた肉体から 5 フィート (1.5m) 以内の、何ものにも占められていない場所に再び現れる。目標が（注：最初に憑依されそうになった際の）セーヴィング・スローに成功するか、目標に対する憑依が終了したならば、その目標は以後 24 時間、このゴーストの“憑依”に対する完全耐性を得る。

アイアン・ゴーレム

大型・人造、無属性

AC：20（外皮）

hp：210（20d10＋100）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
24（＋7）	9（－1）	20（＋5）	3（－4）	11（±0）	1（－5）

ダメージ完全耐性：【精神】、【毒】、【火】；アダマンティンの武器を用いない非魔法的攻撃による【殴打】、【斬撃】、【刺突】

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視120フィート（36m）、受動〈知覚〉10

言語：作成者が知っていたすべての言語を解するが話すことはできない。

脅威度：16（15,000XP）

形態不変：このゴーレムは形態を変化させる呪文や効果に完全耐性を有する。

火吸収：このゴーレムは、【火】ダメージにさらされても、一切のダメージを受けないばかりか、かえって本来受けるはずだった【火】ダメージと同じだけのヒット・ポイントを回復する。

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

魔法の武器：このゴーレムの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋13、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：20（3d8＋7）【殴打】ダメージ。

剣：近接武器攻撃：攻撃＋13、間合い10フィート（3m）、目標1つ。

ヒット：23（3d10＋7）【斬撃】ダメージ。

毒のプレス（再チャージ6）：このゴーレムは15フィート（4.5m）の円錐形の範囲に毒ガスを吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度19の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると45（10d8）【毒】ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

クレイ・ゴーレム

大型・人造、無属性

AC：14（外皮）

hp：133（14d10＋56）

移動速度：20フィート（6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20（＋5）	9（－1）	18（＋4）	3（－4）	8（－1）	1（－5）

ダメージ完全耐性：〔酸〕、〔精神〕、〔毒〕；アダマンティンの武器を用いない非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔斬撃〕、〔刺突〕

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉9

言語：作成者が知っていたすべての言語を解するが話すことはできない。

脅威度：9（5,000XP）

凶暴化：このゴーレムがヒット・ポイント60以下の状況で自分のターンを開始するたび、1d6をロールすること。6が出たならこのゴーレムは凶暴化する。凶暴化中のターンには、このゴーレムは自分が見ることのできる最も近いクリーチャーを攻撃する。移動して攻撃できる範囲内にクリーチャーがいない場合、物体を攻撃する（その際には自分よりもサイズ分類の小さな物体を優先して攻撃する）。このゴーレムは、ひとたび凶暴化したなら、破壊されるかヒット・ポイントが全快するまでは凶暴化したままである。

形態不変：このゴーレムは形態を変化させる呪文や効果に完全耐性を有する。

酸吸収：このゴーレムは、〔酸〕ダメージにさらされても、一切のダメージを受けないばかりか、かえって本来受けるはずだった〔酸〕ダメージと同じだけのヒット・ポイントを回復する。

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

魔法の武器：このゴーレムの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。ヒット：16（2d10＋5）〔殴打〕ダメージ。目標がクリーチャーならば、その者は難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると受けたダメージと同じだけ最大ヒット・ポイントが減少する。この攻撃によって最大ヒット・ポイントが0になったなら、目標は死亡する。この減少は、グレート・レストレーション呪文その他の魔法によって取り除かれるまで持続する。

加速（再チャージ5～6）：このゴーレムは、次の自分のターンの終了時まで、魔法によってACに＋2のボーナスを得、【敏捷】セーヴィング・スローに有利を得、ボーナス・アクションとして“叩きつけ”攻撃を行なえる。

ストーン・ゴーレム

大型・人造、無属性

AC：17 (外皮)

hp：178 (17d10 + 85)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22 (+6)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (±0)	1 (−5)

ダメージ完全耐性：【精神】、【毒】；アダマンティンの武器を用いない非魔法的攻撃による【殴打】、【斬撃】、【刺突】

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視120 フィート (36m)、受動〈知覚〉10

言語：作成者が知っていたすべての言語を解するが話すことはできない。

脅威度：10 (5,900XP)

形態不変：このゴーレムは、自分の形態を変化させるような呪文および効果に対する完全耐性を持つ。

魔法抵抗：このゴーレムは呪文その他の魔法的効果に対するセーブに有利を得る。

魔法の武器：このゴーレムの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋10、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：19 (3d8 + 6) 【殴打】ダメージ。

減速 (再チャージ5～6)：このゴーレムは自分から10 フィート (3m) 以内において自分から見えている任意の数のクリーチャーを目標にする。各目標は難易度17の【判断力】セーブを行なわねばならない (これは魔法に対するセーブである)。失敗した者はリアクションを行なえず、移動速度が半分になり、自分のターンに2回以上の攻撃を行なうことができない。さらに、目標は自分のターンに、アクションとボーナス・アクションのいずれか1つしか行なえない。これらの効果は1分間持続する。目標は自分のターンの終了時ごとにこのセーブを繰り返すことができ、セーブに成功すればこの効果が終了する。

フレッシュ・ゴーレム

中型・人造、真なる中立

AC：9

hp：93 (11d8 + 44)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	9 (−1)	18 (+4)	6 (−2)	10 (±0)	5 (−3)

ダメージ完全耐性：〔電撃〕、〔毒〕；アダマンティンの武器を用いない非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔斬撃〕、〔刺突〕

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 10

言語：作成者が知っていたすべての言語を解するが話すことはできない。

脅威度：5 (1,800XP)

凶暴化：このゴーレムがヒット・ポイント 40 以下の状況で自分のターンを開始するたび、1d6 をロールすること。6 が出たならこのゴーレムは凶暴化する。凶暴化中のターンには、このゴーレムは自分が見ることのできる最も近いクリーチャーを攻撃する。移動して攻撃できる範囲内にクリーチャーがいない場合、物体を攻撃する（その際には自分よりもサイズ分類の小さな物体を優先して攻撃する）。このゴーレムは、ひとたび凶暴化したなら、破壊されるかヒット・ポイントが全快するまでは凶暴化したままである。

このゴーレムの作成者は、凶暴化したこのゴーレムから 60 フィート (18m) 以内にいる場合、強く巧みに語りかけてこれを落ち着かせようとすることができる。ただしそれにはゴーレムが作成者の声を聞くことができる。ただしそれにはゴーレムが作成者の声を聞くことができる。ただしそれにはゴーレムが作成者の声を聞くことができる。ただしそれにはゴーレムが作成者の声を聞くことができる。

形態不変：このゴーレムは形態を変化させる呪文や効果に完全耐性を有する。

電撃吸収：このゴーレムは、〔電撃〕ダメージにさらされても、一切のダメージを受けないばかりか、かえって本来受けるはずだった〔電撃〕ダメージと同じだけのヒット・ポイントを回復する。

火に対する忌避：このゴーレムは、〔火〕ダメージを受けたなら、次の自分のターンの終了時まで、攻撃ロールと能力値判定に不利を被る。

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

魔法の武器：このゴーレムの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：2 回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃 +7、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：13 (2d8 + 4) 〔殴打〕ダメージ。

コッカトリス

小型・怪物、無属性

AC：11

hp：27 (6d6 + 6)

移動速度：20 フィート (6m)、飛行 40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6 (－2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (－4)	13 (+1)	5 (－3)

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 11

言語：――

脅威度：1/2 (100XP)

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 + 3、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：3 (1d4 + 1) [刺突] ダメージ、目標は魔法による石化状態に抗するために難易度 11 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したならそのクリーチャーは石と化しはじめ、拘束状態になる。その者は次の自分のターンの終了時に再びこのセーヴィング・スローを行なわねばならない。成功すれば効果は終了する。失敗すればその者は以後 24 時間石化状態になる。

ゴブリン

小型・人型生物(ゴブリン類)、中立にして悪

AC：15(レザー・アーマー、シールド)

hp：7(2d6)

移動速度：30フィート(9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8(－1)	14(+2)	10(±0)	10(±0)	8(－1)	8(－1)

技能：〈隠密〉＋6

感覚：暗視60フィート(18m)、受動〈知覚〉9

言語：共通語、ゴブリン語

脅威度：1/4(50XP)

素早い脱出：自分のターンごとにボーナス・アクションとして離脱アクションまたは隠れ身アクションを行なえる。

アクション

シミター：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：5(1d6＋2) [斬撃] ダメージ。

ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程80／320フィート(24／96m)、目標1つ。

ヒット：5(1d6＋2) [刺突] ダメージ。

コボルド

小型・人型生物(コボルド)、秩序にして悪

AC：12

hp：5(2d6－2)

移動速度：30フィート(9m)

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

感覚：暗視60フィート(18m)、受動〈知覚〉8

言語：共通語、竜語

脅威度：1/8(25XP)

日光過敏：太陽光の下では、攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利をこうむる。

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート(1.5m)以内にこのコボルドの味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このコボルドはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

ダガー：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：4(1d4＋2) [刺突] ダメージ。

スリング：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程30／120フィート(9／36m)、目標1つ。
ヒット：4(1d4＋2) [殴打] ダメージ。

サキュバス／インキュバス

中型・フィンド(変身生物)、中立にして悪

AC：15(外皮)

hp：66(12d8+12)

移動速度：30フィート(9m)、飛行60フィート(18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8(-1)	17(+3)	13(+1)	15(+2)	12(+1)	20(+5)

技能：〈隠密〉+7、〈看破〉+5、〈説得〉+9、〈知覚〉+5、〈ペテン〉+9
ダメージ抵抗：[電撃]、[毒]、[火]、[冷氣]；非魔法的攻撃による[殴打]、
[斬撃]、[刺突]

感覚：暗視60フィート(18m)、受動〈知覚〉15

言語：共通語、地獄語、奈落語、テレパシー 60フィート(18m)

脅威度：4(1,100XP)

テレパシー接続：このフィンドは自分が魅了状態にしたクリーチャーと意志疎通する際には、テレパシーの射程の制限を無視できる。このフィンドと目標とは同じ次元界にいる必要すらないのである。

変身生物：このフィンドは自分のアクションを用いて、(1) 小型または中型の人型生物に姿を変えることや、(2) 真の形態に戻る、ができる。翼を持たない姿の時、このフィンドは飛行による移動速度を失う。サイズ分類と移動速度以外は、その形態が変ってもゲーム的データに変化はない。着用または運搬している装備品は変化しない。このフィンドは死ぬと本来の形態に戻る。

アクション

爪(フィンド形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：6(1d6+3) [斬撃] ダメージ。

魅了：このフィンドから30フィート(9m) 以内にいて、このフィンドが見ることのできるクリーチャー1体は難易度15の【判断力】セーブを行なわねばならず、失敗すると1日の間魔法的に魅了状態になる。魅了された目標はこのフィンドの言葉、あるいはテレパシーによる命令に従う。もしも目標が何であれ危害を受けたり、自殺的な命令を受けたなら、目標は再びセーヴィング・スローを行なうことができ、これに成功したなら効果は終了する。目標がこの効果に対するセーヴィング・スローに成功したり、効果が終了したりしたなら、以降24時間、目標はこのフィンドからの“魅了”に対して完全耐性を得る。

このフィンドが魅了状態にしておけるのは一度に1体の目標までである。他の目標を魅了したなら、先の目標に対する効果は終了する。

枯渇の接吻：このフィンドは自分が魅了したクリーチャー1体、あるいは同意するクリーチャー1体に対して接吻を行なう。目標はこの魔法に対抗するため、難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら32(5d10+5)の[精神] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。目標は受けたダメージに等しい値だけ最大ヒット・ポイントが減少する。この減少は目標が大休憩を終了するまで持続する。この効果によって最大ヒット・ポイントが0になった目標は死亡する。

エーテル化：このフィンドは魔法によって物質界からエーテル界へ、またはエーテル界から物質界へ行くことができる。

サテュロス

中型・フェイ、混沌にして中立

AC：14（レザー・アーマー）

hp：31（7d8）

移動速度：40 フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12（+1）	16（+3）	11（±0）	12（+1）	10（±0）	14（+2）

技能：〈隠密〉+5、〈芸能〉+6、〈知覚〉+2

感覚：受動〈知覚〉12

言語：エルフ語、共通語、森語

脅威度：1/2（100XP）

魔法抵抗：このサテュロスは呪文その他の魔法的效果に対するセーブに有利を得る。

アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（2d4+1）[殴打] ダメージ。

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d6+3）[刺突] ダメージ。

ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+5、射程80 / 320フィート（24 / 96m）、目標1つ。
ヒット：6（1d6+3）[刺突] ダメージ。

サファグン

中型・人型生物(サファグン)、秩序にして悪

AC：12(外皮)

hp：22(4d8+4)

移動速度：30フィート(9m)、水泳40フィート(12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13(+1)	11(±0)	12(+1)	12(+1)	13(+1)	9(-1)

技能：〈知覚〉+5

感覚：暗視120フィート(36m)、受動〈知覚〉15

言語：サファグン語

脅威度：1/2(100XP)

限定的水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。ただし窒息を避けるために4時間に1度は完全に水につかる必要がある。

シャーク・テレパシー：120フィート(36m)以内のすべてのシャークに対して(限定的なテレパシーを用いて)魔法的に命令を下すことができる。

血の狂乱：現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイント未満であるあらゆるクリーチャーに対する近接攻撃ロールに有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃(噛みつき1回、爪またはスピア1回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：3(1d4+1)[刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：3(1d4+1)[斬撃]ダメージ。

スピア：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート(1.5m)または射程20／60フィート(6／18m)、目標1つ。

ヒット：4(1d6+1)[刺突]ダメージ、両手持ちで近接攻撃を行なう際は5(1d8+1)[刺突]ダメージ。

サラマンダー

大型・エレメンタル、中立にして悪

AC：15（外皮）

hp：90（12d10＋24）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	14（＋2）	15（＋2）	11（±0）	10（±0）	12（＋1）

ダメージ脆弱性：[冷氣]

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉10

言語：火界語

脅威度：5（1,800XP）

灼熱の体：このサラマンダーに触れたクリーチャーは7（2d6）[火] ダメージを受ける。このサラマンダーから5フィート（1.5m）以内にいるクリーチャーがこのサラマンダーに近接攻撃をヒットさせた時も、そのクリーチャーは同じダメージを受ける。

灼熱の武器：このサラマンダーが使用する金属製の近接武器は、ヒットすると追加で3（1d6）[火] ダメージを与える（下記の攻撃には適用済み）。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（スピア1回、尾1回）を行なう。

スピア：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）または射程20／60フィート（6／18m）、目標1つ。

ヒット：11（2d6＋4）[刺突] ダメージ、ただし両手持ちで近接攻撃を行なった場合は13（2d8＋4）[刺突] ダメージ。いずれの場合も加えて3（1d6）[火] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い10フィート（3m）、目標1つ。

ヒット：11（2d6＋4）[殴打] ダメージおよび7（2d6）[火] ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度14）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このサラマンダーの“尾”攻撃は自動的に目標にヒットし、このサラマンダーは他の目標に“尾”攻撃を行なえない。

シールド・ガーディアン

大型・人造、無属性

AC：17（外皮）

hp：142（15d10＋60）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	8（－1）	18（＋4）	7（－2）	10（±0）	3（－4）

ダメージ完全耐性：〔毒〕

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：擬似視覚10フィート（3m）、暗視60フィート（18m）、
受動〈知覚〉10

言語：いかなる言語による命令も解するが話せない

脅威度：7（2,900XP）

再生：このシールド・ガーディアンは、自分のターン開始時に現在hpが1以上なら、10hpを回復する。

呪縛：このシールド・ガーディアンは魔法によって1つのアミュレット（お守り）に呪縛されている。このガーディアンとそのアミュレットが同一の次元界にある限り、アミュレットの着用者はテレパシーによってガーディアンに自分の元へ来るよう命じることができ、その時点でガーディアンはアミュレットの方向と距離を知る。また、このガーディアンがアミュレットの着用者から60フィート（18m）以内にいるなら、着用者が受けたダメージの半分（端数切り上げ）は代わりにガーディアンが受ける。

呪文蓄積：このシールド・ガーディアンのアミュレットを着用している呪文の使い手は、呪文レベル4以下の呪文1つをガーディアンに蓄積することができる。そのためには、着用者は蓄積したい呪文をガーディアンに対して発動しなければならない。その呪文は何の効果も発揮せず、ガーディアンの中に蓄積される。着用者が命じるか、着用者があらかじめ決めておいた状況が発生した時点で、ガーディアンは蓄積されている呪文を発動する。その際にはいかなる構成要素も不要であり、（注：呪文の目標や効果範囲の起点など）呪文発動の際に選択すべきさまざまな事柄はすべて呪文の使い手があらかじめ決めておかねばならない。蓄積されている呪文が発動されるか、新たな呪文を蓄積した時点で、蓄積されていた呪文は失われる。

アクション

複数回攻撃：2回の“拳”攻撃を行なう。

拳：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：11（2d6＋4）〔殴打〕ダメージ。

リアクション

防護：他のクリーチャーがこのシールド・ガーディアンのアミュレットの着用者を攻撃した時、このガーディアンが着用者の5フィート（1.5m）以内にいるなら、このガーディアンは着用者のACに＋2ボーナスを与える。

ジバリング・マウザー

中型・異形、真なる中立

AC：9

hp：67 (9d8 + 27)

移動速度：10フィート (3m)、水泳10フィート (3m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (±0)	6 (−2)

状態完全耐性：伏せ状態

感覚：暗視60フィート (18m)、受動〈知覚〉10

言語：——

脅威度：2 (450XP)

うわごと：このマウザーは、何らかのクリーチャーを見ることができ、かつ無力状態でないならば、その間じゅう統一のない耳ざわりな声を発し続ける。このマウザーから20フィート (6m) 以内で自分のターンを開始した、このマウザーの声を聞くことができるクリーチャーはみな、難易度10の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。これに失敗すれば、そのクリーチャーは次の自分のターンの開始時までリアクションを行なえなくなり、自分のターンに何をするかを1d8をロールして決定する。1〜4なら、そのクリーチャーは何もしない。5〜6なら、そのクリーチャーはいかなるアクションもボーナス・アクションもとらず、すべての移動を用いて、ランダムに決定した方向へ移動する。7〜8なら、そのクリーチャーは自分の間合い内のランダムに決定したクリーチャー1体に対して1回の近接攻撃を行なう（この攻撃が行なえないならば何もしない）。

歪む地面：このマウザーの周囲、半径10フィート (3m) 以内の地面はパン生地のように柔らかな“移動困難な地形”になる。この範囲内で自分のターンを開始したクリーチャーはみな難易度10の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると次の自分のターンの開始時まで移動速度が0に減少する。

アクション

複数回攻撃：1回の“無数の口の噛みつき”攻撃を行ない、可能ならばこれに加えて“目つぶしの唾”を使用する。

無数の口の噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート (1.5m)、クリーチャー1体。

ヒット：17 (5d6) [刺突] ダメージ。目標が中型以下なら、その目標は難易度10の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。目標は、このダメージによって死亡したなら、このマウザーに吸収される。

目つぶしの唾 (再チャージ5〜6)：このマウザーは15フィート (4.5m) 以内の自分から見える一点へ刺激臭のする粘液を吐く。粘液は物にぶつくと目もくらむ閃光を発する。閃光から5フィート (1.5m) 以内のクリーチャーはみな難易度13の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗すると次のこのマウザーのターンの終了時まで盲目状態になる。

クラウド・ジャイアント

超大型・巨人、中立にして善(50%)または中立にして悪(50%)

AC：14(外皮)

hp：200(16d12+96)

移動速度：40フィート(12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27(+8)	10(±0)	22(+6)	12(+1)	16(+3)	16(+3)

セーブ：【耐】+10、【判】+7、【魅】+7

技能：〈看破〉+7、〈知覚〉+7

感覚：受動〈知覚〉17

言語：共通語、巨人語

脅威度：9(5,000XP)

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

生得呪文発動能力：このジャイアントの生得呪文発動能力値は【魅力】である。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ディテクト・マジック、フォッグ・クラウド、ライト

各3回／日：テレキネシス、フェザー・フォール、フライ、ミスティ・ステップ

各1回／日：ガシアス・フォーム、コントロール・ウェザー

アクション

複数回攻撃：2回の“モーニングスター”攻撃を行なう。

モーニングスター：近接武器攻撃：攻撃+12、間合い10フィート(3m)、目標1つ。

ヒット：21(3d8+8)[刺突]ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃+12、射程60／240フィート(18／72m)、目標1つ。

ヒット：30(4d10+8)[殴打]ダメージ。

ストーム・ジャイアント

超大型・巨人、混沌にして善

AC：16（スケイル・マイル）

hp：230（20d12＋100）

移動速度：50フィート（15m）、水泳50フィート（15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
29（＋9）	14（＋2）	20（＋5）	16（＋3）	18（＋4）	18（＋4）

セーブ：【筋】＋14、【耐】＋10、【判】＋9、【魅】＋9

技能：〈運動〉＋14、〈知覚〉＋9、〈魔法学〉＋8、〈歴史〉＋8

ダメージ抵抗：[冷氣]

ダメージ完全耐性：[電撃]、[雷鳴]

感覚：受動〈知覚〉19

言語：共通語、巨人語

脅威度：13（10,000XP）

生得呪文発動能力：このジャイアントの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーブ難易度17）。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ディテクト・マジック、フェザー・フォール、ライト、レヴィテート

各3回／日：ウォーター・ブリージング、コントロール・ウェザー

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

複数回攻撃：2回の“グレートソード”攻撃を行なう。

グレートソード：近接武器攻撃：攻撃＋14、間合い10フィート（3m）、目標1つ。

ヒット：30（6d6＋9）[斬撃]ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃＋14、射程60／240フィート（18／72m）、目標1つ。

ヒット：35（4d12＋9）[殴打]ダメージ。

雷霆（再チャージ5～6）：このジャイアントは魔法の電撃を、500フィート（150m）以内の、自分から見える一点めがけて投げつける。その点から10フィート（3m）以内の全クリーチャーは難易度17の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すれば54（12d8）[電撃]ダメージを受け、成功すればその半分のダメージを受ける。

ストーン・ジャイアント

超大型・巨人、真なる中立

AC：17（外皮）

hp：126（11d12＋55）

移動速度：40 フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23（＋6）	15（＋2）	20（＋5）	10（±0）	12（＋1）	9（－1）

セーブ：【敏】＋5、【耐】＋8、【判】＋4

技能：〈運動〉＋12、〈知覚〉＋4

感覚：暗視60 フィート（18m）、受動〈知覚〉14

言語：巨人語

脅威度：7（2,900XP）

岩場の迷彩：岩がちな地形で隠れるための【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の“グレートクラブ”攻撃を行なう。

グレートクラブ：近接武器攻撃：攻撃＋9、間合い15 フィート（4.5m）、目標1つ。

ヒット：19（3d8＋6）[殴打] ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃＋9、射程60／240 フィート（18／72m）、目標1つ。

ヒット：28（4d10＋6）[殴打] ダメージ。目標がクリーチャーならば、その者は難易度17の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すれば倒れて伏せ状態になる。

リアクション

岩つかみ：岩やそれに類する物体がこのジャイアントに投げつけられたなら、このジャイアントは、難易度10の【敏捷】セーブに成功すれば、その飛び道具をつかむことができ、その飛び道具からは一切の[殴打]ダメージを受けずにすむ。

ヒル・ジャイアント

超大型・巨人、混沌にして悪

AC：13 (外皮)

hp：105 (10d12 + 40)

移動速度：40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	5 (−3)	9 (−1)	6 (−2)

技能：〈知覚〉+2

感覚：受動〈知覚〉12

言語：巨人語

脅威度：5 (1,800XP)

アクション

複数回攻撃：2回の“グレートクラブ”攻撃を行なう。

グレートクラブ：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い10フィート (3m)、目標1つ。

ヒット：18 (3d8 + 5) [殴打] ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃+8、射程60 / 240フィート (18 / 72m)、目標1つ。

ヒット：21 (3d10 + 5) [殴打] ダメージ。

ファイアー・ジャイアント

超大型・巨人、秩序にして悪

AC：18（プレート）

hp：162（13d12＋78）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
25（＋7）	9（－1）	23（＋6）	10（±0）	14（＋2）	13（＋1）

セーヴ：【敏】＋3、【耐】＋10、【魅】＋5

技能：〈運動〉＋11、〈知覚〉＋6

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：受動〈知覚〉16

言語：巨人語

脅威度：9（5,000XP）

アクション

複数回攻撃：2回の“グレートソード”攻撃を行なう。

グレートソード：近接武器攻撃：攻撃＋11、間合い10フィート（3m）、目標1つ。

ヒット：28（6d6＋7）[斬撃]ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃＋11、射程60／240フィート（18／72m）、目標1つ。

ヒット：29（4d10＋7）[殴打]ダメージ。

フロスト・ジャイアント

超大型・巨人、中立にして悪

AC：15（つぎはぎの鎧）

hp：138（12d12＋60）

移動速度：40 フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23（＋6）	9（－1）	21（＋5）	9（－1）	10（±0）	12（＋1）

セーヴ：【耐】＋8、【判】＋3、【魅】＋4

技能：〈運動〉＋9、〈知覚〉＋3

ダメージ完全耐性：〔冷気〕

感覚：受動〈知覚〉13

言語：巨人語

脅威度：8（3,900XP）

アクション

複数回攻撃：2回の“グレートアックス”攻撃を行なう。

グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃＋9、間合い10 フィート（3m）、目標1つ。

ヒット：25（3d12＋6）〔斬撃〕ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃＋9、射程60／240 フィート（18／72m）、目標1つ。

ヒット：28（4d10＋6）〔殴打〕ダメージ。

シャドウ

中型・アンデッド、混沌にして悪

AC：12

hp：16 (3d8 + 3)

移動速度：40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (±0)	8 (−1)

技能：〈隠密〉+4 (“薄暗い” 明るさや暗闇の中では+6)

ダメージ脆弱性：[光輝]

ダメージ抵抗：[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]、[冷氣]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[死霊]、[毒]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態

感覚：暗視60 フィート (18m)、受動〈知覚〉10

言語：――

脅威度：1/2 (100XP)

影隠れ：“薄暗い” 明るさや暗闇の中にいる間、ボーナス・アクションとして“隠れ身”を行なえる。

日光による弱体化：日光の下にいる間、攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローに不利を受ける。

不定形：このシャドウは幅1インチ以上の場所であれば“無理矢理入りこむ”ことなく通過できる。

アクション

筋力吸収：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：9 (2d6 + 2) [死霊] ダメージ、目標の【筋力】値は1d4 減少する。これによって【筋力】が0になったなら、目標は死亡する。そうでない場合、この【筋力】の減少は目標が小休憩または大休憩を取るまで持続する。

悪属性でない人型生物がこの攻撃によって死亡した場合、その死体から1d4 時間後に新たなシャドウが1 体現れる。

シャンプリング・マウンド

大型・植物、無属性

AC：15（外皮）

hp：136（16d10＋48）

移動速度：20フィート（6m）、水泳20フィート（6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	8（－1）	16（＋3）	5（－3）	10（±0）	5（－3）

技能：〈隠密〉＋2

ダメージ抵抗：〔火〕、〔冷氣〕

ダメージ完全耐性：〔電撃〕

状態完全耐性：消耗状態、聴覚喪失状態、盲目状態

感覚：擬似視覚60フィート（18m）（それより先は見えない）、
受動〈知覚〉10

言語：――

脅威度：5（1,800XP）

電撃吸収：このシャンプリング・マウンドは、〔電撃〕ダメージにさらされても、一切のダメージを受けないばかりか、かえて本来受けるはずだった〔電撃〕ダメージと同じだけのヒット・ポイントを回復する。

アクション

複数回攻撃：2回の叩きつけ攻撃を行なう。サイズ分類が中型以下の同一目標に2回ともヒットした場合、目標はつかまれた状態になり（脱出難易度14）、さらにこのシャンプリング・マウンドは目標に“包み込み”を使用する。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：13（2d8＋4）〔殴打〕ダメージ。

包み込み：このシャンプリング・マウンドは、自分がつかんでいる中型以下のクリーチャー1体を包み込む。包み込まれている目標は盲目状態かつ拘束状態であり、呼吸ができない。さらに、目標はシャンプリング・マウンドの各ターンの開始時に難易度14の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると13（2d8＋4）〔殴打〕ダメージを受ける。このシャンプリング・マウンドが移動すると、包み込まれている目標も同時に移動する。このシャンプリング・マウンドが同時に包み込んでいられるクリーチャーは最大1体までである。

イフリート

大型・エレメンタル、秩序にして悪

AC：17（外皮）

hp：200（16d10＋112）

移動速度：40フィート（12m）、飛行60フィート（18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22（＋6）	12（＋1）	24（＋7）	16（＋3）	15（＋2）	16（＋3）

セーヴ：【知】＋7、【判】＋6、【魅】＋7

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：暗視120フィート（36m）、受動〈知覚〉12

言語：火界語

脅威度：11（7,200XP）

死後元素化：イフリートが死ぬとその体はひらめく火光と煙と化して消え去り、あとには着用または運搬していた装備だけが残る。

生得呪文発動能力：イフリートの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーヴ難易度15、呪文攻撃＋7）。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

無限回：ディテクト・マジック

各3回／日：エンラージ／リデュース、タンズ

各1回／日：インヴィジビリティ、ウォール・オブ・ファイアー、ガシアス・フォーム、カンジャー・エレメンタル（ファイアー・エレメンタルのみ）、プレイン・シフト、メジャー・イメージ

アクション

複数回攻撃：2回の“シミター”攻撃を行なうか、“火炎投射”を2回使用する。

シミター：近接武器攻撃：攻撃＋10、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。ヒット：13（2d6＋6）[斬撃] ダメージおよび7（2d6）[火] ダメージ。

火炎投射：遠隔呪文攻撃：攻撃＋7、射程120フィート（36m）、目標1つ。ヒット：17（5d6）[火] ダメージ。

ジン

大型・エレメンタル、混沌にして善

AC：17 (外皮)

hp：161 (14d10 + 84)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 90 フィート (27m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

セーヴ：【敏】+6、【判】+7、【魅】+9

ダメージ完全耐性：[電撃]、[雷鳴]

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉13

言語：風界語

脅威度：11 (7,200XP)

死後元素化：ジンが死ぬとその体は暖かな微風と化して消え去り、あとには着用または運搬していた装備だけが残る。

生得呪文発動能力：ジンの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーヴ難易度 17、呪文攻撃 +9）。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

無限回：サンダーウェイヴ、ディテクト・イーヴル・アンド・グッド、ディテクト・マジック

各 3 回／日：ウィンド・ウォーク、クリエイト・フード・アンド・ウォーター（水のかわりにワインを生み出すことも可能）、タンズ

各 1 回／日：インヴィジビリティ、ガシアス・フォーム、カンジャー・エレメンタル（エア・エレメンタルのみ）、クリエーション、プレイン・シフト、メジャー・イメージ

アクション

複数回攻撃：3 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 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。ヒット：12 (2d6 + 5) [斬撃] ダメージおよび 3 (1d6) [電撃] または [雷鳴] ダメージ (どちらにするかはジンが選択)。

竜巻呼び：魔法の力によって、このジンから 120 フィート (36m) 以内の、このジンから見える一点に、半径 5 フィート (1.5m)、高さ 30 フィート (9m) の円筒形をした風の渦巻が生じる。竜巻はこのジンが精神集中を維持する限り持続する（呪文に対する精神集中と同様に扱うこと）。このジン以外のクリーチャーはみな、竜巻に入ったなら難易度 18 の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると竜巻によって拘束状態になる。このジンは自分のアクションとしてこの竜巻を 60 フィート (18m) まで移動させることができる（もしそうしたならば、この竜巻によって拘束状態になっているすべてのクリーチャーも一緒に動かされる）。このジンがこの竜巻を見ることができなくなったならば、この竜巻は終了する。

クリーチャーは自身のアクションを使用して“この竜巻によって拘束状態になっているクリーチャー 1 体”（それは自分自身であってもよい）を解放しようと試みることができる。これには難易度 18 の【筋力】判定に成功すればよい。判定に成功すれば、対象クリーチャーはもはや拘束状態ではなくなり、竜巻の外の最も近い場所に移動する。

スードゥドラゴン

超小型・ドラゴン、中立にして善

AC：13（外皮）

hp：7（2d4＋2）

移動速度：15フィート（4.5m）、飛行60フィート（18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6（－2）	15（＋2）	13（＋1）	10（±0）	12（＋1）	10（±0）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋3

感覚：暗視60フィート（18m）、擬似視覚10フィート（3m）、
受動〈知覚〉13

言語：共通語と竜語を理解するが話せない

脅威度：1/4（50XP）

鋭敏感覚：視覚、聴覚、または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

限定的テレパシー：100フィート（30m）以内にいて何らかの言語を理解できるクリーチャー1体と、テレパシーによって単純な思考、感情、イメージなどを魔法的に伝達しあうことができる。

魔法抵抗：呪文その他の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

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d4＋2）[刺突]ダメージ。

毒針：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、クリーチャー1体。

ヒット：4（1d4＋2）[刺突]ダメージ。目標は難易度11の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1時間のあいだ毒状態になる。このセーブに5以上の差で失敗した場合、目標は同じ時間じゅう気絶状態になる。この気絶状態は、目標がダメージを受けるか、他のクリーチャーがアクションを費やして目標を揺り起こした時点で終了する。

ウォーホース・スケルトン

大型・アンデッド、秩序にして悪

AC：13（バーディングの残骸）
hp：22（3d10＋6）
移動速度：60フィート（18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	12（＋1）	15（＋2）	2（－4）	8（－1）	5（－3）

ダメージ脆弱性：[殴打]
ダメージ完全耐性：[毒]
状態完全耐性：消耗状態、毒状態
感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉9
言語：――
脅威度：1/2（100XP）

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）[殴打]ダメージ。

スケルトン

中型・アンデッド、秩序にして悪

AC：13（鎧の残骸）

hp：13（2d8＋4）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	14（＋2）	15（＋2）	6（－2）	8（－1）	5（－3）

ダメージ脆弱性：[殴打]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、毒状態

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉9

言語：生前に知っていた言語をすべて理解できるが、話せない

脅威度：1/4（50XP）

アクション

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程80／320フィート（24／96m）、目標1つ。

ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

ミノタウロス・スケルトン

大型・アンデッド、秩序にして悪

AC：12（外皮）

hp：67（9d10＋18）

移動速度：40 フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	11（±0）	15（＋2）	6（－2）	8（－1）	5（－3）

ダメージ脆弱性：[殴打]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、毒状態

感覚：暗視60 フィート（18m）、受動〈知覚〉9

言語：奈落語を理解できるが、話せない

脅威度：2（450XP）

突撃：このスケルトンがある目標に向かって真っすぐに10 フィート（3m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にその目標に“角の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は9（2d8）の追加 [刺突] ダメージを受ける。目標がクリーチャーなら、目標はさらに難易度14の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると最大10 フィート（3m）まで押しやられて伏せ状態になる。

アクション

グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：17（2d12＋4）[斬撃] ダメージ。

角の突き刺し：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：13（2d8＋4）[刺突] ダメージ。

スタージ

超小型・野獣、無属性

AC：14 (外皮)

hp：2 (1d4)

移動速度：10 フィート (3m)、飛行 40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4 (－3)	16 (+3)	11 (±0)	2 (－4)	8 (－1)	6 (－2)

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 9

言語：――

脅威度：1/8 (25XP)

アクション

吸血：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：5 (1d4 + 3) [刺突] ダメージ。このスタージは目標に食いつく。
食いついているスタージは攻撃を行わず、代わりにそのスタージのターン開始時ごとに、吸血によって目標のヒット・ポイントが5 (1d4 + 3) だけ失われる。

食いついているスタージは自分の移動を5 フィート (1.5m) ぶん費やすことで目標から離れることができる。目標がこのスタージの吸血によって10 ヒット・ポイントを失うか、目標が死亡した時点で、このスタージは目標から離れる。目標を含む任意のクリーチャーは自分のアクションを使用して1体のスタージを目標から離すことができる。

アンドロスフィンクス

大型・怪物、秩序にして中立

AC：17（外皮）

hp：199（19d10＋95）

移動速度：40フィート（12m）、飛行60フィート（18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22（＋6）	10（±0）	20（＋5）	16（＋3）	18（＋4）	23（＋6）

セーブ：【敏】＋6、【耐】＋11、【知】＋9、【判】＋10

技能：〈宗教〉＋15、〈知覚〉＋10、〈魔法学〉＋9

ダメージ完全耐性：【精神】；非魔法的攻撃による【殴打】、【斬撃】、【刺突】

状態完全耐性：恐怖状態、魅了状態

感覚：超視覚120フィート（36m）、受動〈知覚〉20

言語：共通語、スフィンクス語

脅威度：17（18,000XP）

呪文発動能力：このスフィンクスは12レベルの術者である。その呪文発動能力値は【判断力】である（呪文セーブ難易度18、呪文攻撃＋10）。スフィンクスは自分の呪文を発動するには物質要素を必要としない。スフィンクスは以下のクレリック呪文を準備済である。

初級呪文（無限回）：スペア・ザ・ダイイング、セイクリッド・フレイム、ソーマタージー

1レベル（4スロット）：コマンド、ディテクト・イーヴル・アンド・グッド、ディテクト・マジック

2レベル（3スロット）：ゾーン・オヴ・トゥルース、レッサー・レストレーション

3レベル（3スロット）：タンズ、ディスペル・マジック

4レベル（3スロット）：パニッシュメント、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

5レベル（2スロット）：グレート・レストレーション、フレイム・ストライク

6レベル（1スロット）：ヒーローズ・フィースト

謎めいた面持ち：このスフィンクスはその感情を知覚したり、思考を読み取ったりするいかなる効果に対しても完全耐性を有する。また、自分が望まぬすべての占術呪文に対しても完全耐性を有する。このスフィンクスの意図を察したり、嘘をついているかどうかを推し量るための【判断力】〈看破〉判定には不利をこうむる。

魔法の武器：このスフィンクスの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：2回の“爪”攻撃を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋12、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：17（2d10＋6）【斬撃】ダメージ。

雄叫び（3回／日）：スフィンクスは魔法の雄叫びを放つ。その雄叫びは放つ度に大きなものとなり、効果も以下に示すとおり別のものとなる（このスフィンクスが大休憩を終えると、雄叫びの大きさは最初のものに戻る）。このスフィンクスから500フィート（150m）以内にいて、その雄叫びを聞くことのできるすべてのクリーチャーは、セーヴィング・スローを行なわねばならない。

第一の雄叫び：難易度18の【判断力】セーヴィング・スローに失敗したすべてのクリーチャーは、1分間恐怖状態となる。恐怖状態のクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再び上記のセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すればその目標の恐怖状態は終了する。

第二の雄叫び：難易度18の【判断力】セーヴィング・スローに失敗したすべてのクリーチャーは、1分間恐怖状態および聴覚喪失状態となる。恐怖状態のクリーチャーは麻痺状態でもあり、自分のターンの終了時ごとに再び上記のセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すればその目標がこうむっている効果は終了する。

第三の雄叫び：対象となるクリーチャーは難易度18の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローに失敗したなら、そのクリーチャーは44（8d10）の【雷鳴】ダメージをうけ、倒れて伏せ状態となる。セーヴィング・スローに成功したなら、そのクリーチャーは半分のダメージを受け、伏せ状態にはならない。

伝説的アクション

このスフィンクスは3回の伝説的アクションを行なえる（そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる）。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に使用できる伝説的アクションは1つだけである。このスフィンクスは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

爪の攻撃：1回の“爪”攻撃を行なう。

瞬間移動（2伝説的アクション消費）：このスフィンクスは魔法的な瞬間移動を行ない、自分が見ることのできる120フィート（36m）以内の何ものにも占められていない場所へ移動する。その際には自分が運搬または着用している装備品も同時に瞬間移動する。

呪文発動（3伝説的アクション消費）：このスフィンクスは準備済の呪文リストから、呪文を1つ発動する。呪文スロットは通常通りに消費する。

ギュノスフィンクス

大型・怪物、秩序にして中立

AC：17 (外皮)

hp：136 (16d10 + 48)

移動速度：40 フィート (12m)、飛行60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

技能：〈宗教〉+8、〈知覚〉+8、〈魔法学〉+12、〈歴史〉+12

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[精神]

状態完全耐性：恐怖状態、魅了状態

感覚：超視覚120 フィート (36m)、受動〈知覚〉18

言語：共通語、スフィンクス語

脅威度：11 (7,200XP)

呪文発動能力：このスフィンクスは9レベルの術者である。その呪文発動能力値は【知力】である(呪文セーブ難易度16、呪文攻撃+8)。スフィンクスは自分の呪文を発動するには物質要素を必要としない。スフィンクスは以下のウィザード呪文を準備済である。

初級呪文(無限回)：プレスティジティション、マイナー・イリュージョン、メイジ・ハンド

1レベル(4スロット)：アイデンティファイ、シールド、ディテクト・マジック

2レベル(3スロット)：サジェスチョン、ダークネス、ロケット・オブジェクト

3レベル(3スロット)：タンズ、ディスペル・マジック、リムーヴ・カース

4レベル(3スロット)：パニッシュメント、グレーター・インヴィジビリティ

5レベル(1スロット)：レジェンド・ローア

謎めいた面持ち：このスフィンクスはその感情を知覚したり、思考を読み取ったりするいかなる効果に対しても完全耐性を有する。また、自分が望まぬすべての占術呪文に対しても完全耐性を有する。このスフィンクスの意図を察したり、嘘をついているかどうかを推し量るための【判断力】〈看破〉判定には不利をこうむる。

魔法の武器：このスフィンクスの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：2回の“爪”攻撃を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：13 (2d8 + 4) [斬撃] ダメージ。

伝説的アクション

このスフィンクスは3回の伝説的アクションを行なえる(そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に使用できる伝説的アクションは1つだけである。このスフィンクスは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

爪の攻撃：1回の“爪”攻撃を行なう。

瞬間移動 (2伝説的アクション消費)：このスフィンクスは魔法的な瞬間移動を行ない、自分が見ることのできる120フィート(36m)以内の何ものにも占められていない場所へ移動する。その際には自分が運搬または着用している装備品も同時に瞬間移動する。

呪文発動 (3伝説的アクション消費)：このスフィンクスは準備済の呪文リストから、呪文を1つ発動する。呪文スロットは通常通りに消費する。

スプライト

超小型・フェイ、中立にして善

AC：15（レザー・アーマー）

hp：2（1d4）

移動速度：10フィート（3m）、飛行40フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3（－4）	18（＋4）	10（±0）	14（＋2）	13（＋1）	11（±0）

技能：〈隠密〉＋8、〈知覚〉＋3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：エルフ語、共通語、森語

脅威度：1/4（50XP）

アクション

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：1[斬撃]ダメージ。

ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋6、射程40／160フィート（12／48m）、目標1つ。

ヒット：1[刺突]ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度10の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると1分間毒状態になる。このセーブに5以上の差で失敗した場合、目標は同じ時間じゅう気絶状態になる。この気絶状態は、目標がダメージを受けるか、他のクリーチャーがアクションを費やして目標を揺り起こした時点で終了する。

心覗く目：このスプライトはクリーチャー1体に触れ、魔法によって現在の感情を読み取る。目標が難易度10の【魅力】セーブに失敗したなら、さらに目標の属性も分かる。アンデッド、セレスチャル、フィードはこのセーブに自動的に失敗する。

不可視化：このスプライトは攻撃を行なうか呪文を発動するか精神集中（呪文に対する精神集中と同様に扱う）が途切れるまで不可視状態になる。

不可視状態のスプライトが運搬ないし着用している装備品は皆、このスプライトに触れている限り不可視状態である。

スペクター

中型・アンデッド、混沌にして悪

AC：12

hp：22 (5d8)

移動速度：0 フィート (0m)、飛行 50 フィート (15m) (ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 (－5)	14 (+2)	11 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	11 (±0)

ダメージ抵抗：[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]、[冷気]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[死霊]、[毒]

状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 10

言語：生前に知っていた言語をすべて理解できるが、話せない

脅威度：1 (200XP)

日光過敏：太陽光の下では、スペクターは攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利をこうむる。

非実体移動：スペクターは他のクリーチャーや物体を、あたかも“移動困難な地形”であるかのように通り抜けることができる。スペクターは自分のターンを物体の中で終了したなら 5 (1d10) [力場] ダメージを受ける。

アクション

生命力吸収：近接呪文攻撃：攻撃＋4、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：10 (3d6) [死霊] ダメージ。目標は難易度 10 の【耐久力】セービング・スローを行なわねばならず、失敗すると受けたダメージに等しい値だけ最大ヒット・ポイントが減少する。この減少は目標が大休憩を終えるまで持続する。この効果によって最大ヒット・ポイントが 0 になった目標は死亡する。

ゾーン

中型・エレメンタル、真なる中立

AC：19（外皮）

hp：73（7d8＋42）

移動速度：20フィート（6m）、穴掘り20フィート（6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	10（±0）	22（＋6）	11（±0）	10（±0）	11（±0）

技能：〈隠密〉＋3、〈知覚〉＋6

ダメージ抵抗：アダマンティンの武器を用いない非魔法的攻撃による
[斬撃]、[刺突]

感覚：暗視60フィート（18m）、振動感知60フィート（18m）、
受動〈知覚〉16

言語：地界語

脅威度：5（1,800XP）

岩場の迷彩：ゾーンは岩がちな地形で隠れるための【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

宝物感知：ゾーンは嗅覚により、60フィート（18m）以内の貴金属および価値の高い鉱物（貨幣や宝石など）の位置を特定することができる。

地潜り：このゾーンは魔法のものでない未加工の土や石のなかを穴掘りによって移動でき、しかもその土や石に何の影響も及ぼさない。

アクション

複数回攻撃：4回の攻撃（爪3回、噛みつき1回）を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d6＋3）[斬撃] ダメージ。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：13（3d6＋3）[刺突] ダメージ。

オーガ・ゾンビ

大型・アンデッド、中立にして悪

AC：8

hp：85 (9d10 + 36)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	6 (−2)	18 (+4)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

セーブ：【判】±0

ダメージ完全耐性：【毒】

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉8

言語：共通語と巨人語を理解するが、話せない

脅威度：2 (450XP)

アンデッドのしぶとさ：【光輝】ダメージでもクリティカル・ヒットでもないダメージによってこのゾンビのヒット・ポイントが0になった時、このゾンビは難易度 (5 + 受けたダメージ) の【耐久力】セーブを行なうことができる。成功したなら、このゾンビのヒット・ポイントは0ではなく1になる。

アクション

モーニングスター：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：13 (2d8 + 4) [殴打] ダメージ。

ゾンビ

中型・アンデッド、中立にして悪

AC：8

hp：22 (3d8 + 9)

移動速度：20 フィート (6m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

セーブ：【判】±0

ダメージ完全耐性：【毒】

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 8

言語：生前に知っていた言語をすべて理解するが、話せない

脅威度：1/4 (50XP)

アンデッドのしぶとさ：【光輝】ダメージでもクリティカル・ヒットでもないダメージによってこのゾンビのヒット・ポイントが0になった時、このゾンビは難易度 (5 + 受けたダメージ) の【耐久力】セーブを行なうことができる。成功したなら、このゾンビのヒット・ポイントは0ではなく1になる。

アクション

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃 +3、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：4 (1d6 + 1) [殴打] ダメージ。

ダークマントル

小型・怪物、無属性

AC：11

hp：22 (5d6 + 5)

移動速度：10 フィート (3m)、飛行 30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (±0)	5 (−3)

技能：〈隠密〉+3

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉10

言語：――

脅威度：1/2 (100XP)

音波探知：このダークマントルは、自分が聴覚喪失状態である間は擬似視覚を使用できない。

外見偽装：ダークマントルは、動かずにいる限り、鍾乳石や石筍と見分けがつかない。

アクション

締め潰し：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：6 (1d6 + 3) [殴打] ダメージ、このダークマントルは目標にしがみつく。目標のサイズが中型以下で、かつこのダークマントルがこの攻撃ロールに有利を得ているなら、このダークマントルは目標の頭部を包みこむ形でしがみつки、目標はこのダークマントルがこのようにしがみついている間は盲目状態かつ呼吸不可能である。

目標にしがみついている間、このダークマントルはその目標に対してしか攻撃を行えないが、その攻撃ロールには有利を得る。また、このダークマントルの移動速度は0になり、移動速度に対するいかなるボーナスからも利益を得られず、目標とともに移動する。

あらゆるクリーチャーは、アクションを用いて難易度13の【筋力】判定に成功すればこのダークマントルを目標から引きはがすことができる。また、ダークマントルは自分のターンに5 フィート (1.5m) ぶんの移動を使用すれば目標から離れることができる。

暗闇のオーラ (1回/日)：半径15 フィート (4.5m) の魔法の暗闇がこのダークマントルから広がる。この暗闇はこのダークマントルとともに移動し、角を回りこんで広がる。この暗闇は最大で10分間まで、このダークマントルが(呪文に対する精神集中と同じように)精神集中を維持する限り持続する。暗視はこの暗闇を見通せない。いかなる自然の光もこの暗闇を照らすことはできない。この暗闇が、呪文レベル2以下の呪文で作り出された光の範囲と少しでも重なったなら、その光を作り出している呪文は解呪される。

タラスク

巨大・怪物(タイタン)、無属性

AC：25(外皮)

hp：676(33d20+330)

移動速度：40フィート(12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
30(+10)	11(±0)	30(+10)	3(-4)	11(±0)	11(±0)

セーブ：【知】+5、【判】+9、【魅】+9

ダメージ完全耐性：【毒】、【火】；魔法のものでない武器による【殴打】、【斬撃】、【刺突】

状態完全耐性：恐怖状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：擬似視覚120フィート(36m)、受動〈知覚〉10

言語：—

脅威度：30(155,000XP)

攻城モンスター：タラスクは物体ならびに構造物に対しては2倍のダメージを与える。

伝説的抵抗力(3回/日)：このタラスクは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにする。

反射甲羅：タラスクがマジック・ミサイルの呪文、直線状の呪文、遠隔攻撃ロールを必要とする呪文のいずれかの目標となった時は常に、まず1d6をロールすること。結果が1～5であったときには、タラスクはその効果を受けない。結果が6であったなら、タラスクはその効果を受けず、逆にその効果は呪文の使い手に向かって跳ね返る。タラスクを起点とし、その呪文の使い手を目標とすること。

魔法抵抗：呪文その他の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：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち5回の攻撃(噛みつき1回、爪2回、角1回、尾1回)を行なう。噛みつきのかわりに飲み込みを行なうこともできる。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+19、間合い10フィート(3m)、目標1つ。ヒット：36(4d12+10)【刺突】ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、そのクリーチャーはつかまれた状態(脱出難易度20)となる。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態になり、このタラスクは他の目標を噛みつきで攻撃することはできない。

爪：近接武器攻撃：攻撃+19、間合い15フィート(4.5m)、目標1つ。ヒット：28(4d8+10)【斬撃】ダメージ。

角：近接武器攻撃：攻撃+19、間合い10フィート(3m)、目標1つ。ヒット：32(4d10+10)【刺突】ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+19、間合い20フィート(6m)、目標1つ。ヒット：24(4d6+10)【殴打】ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、そのクリーチャーは難易度20の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら倒れて伏せ状態となる。

畏怖すべき存在：このタラスクは、自分から120フィート(36m)以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度17の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は(そのクリーチャーに対しては)終了する。ただし、タラスクに視線が通っているならそのセーブに不利をこうむる。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、このタラスクの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

飲み込み：このタラスクは、自分がかんでいる、サイズ分類が大型以下のクリーチャー1体に対して、1回の“噛みつき”攻撃を行なう。この攻撃がヒットしたなら、目標は“噛みつき”のダメージを受けた後、飲み込まれ、つかみは終了する。飲み込まれた目標は、盲目状態かつ拘束状態であり、このタラスクの外側からの攻撃その他の効果に対して完全遮蔽を有し、そしてこのタラスクのターンの開始時ごとに56(16d6)【酸】ダメージを受ける。

このタラスクが、飲み込んでいるクリーチャー1体から1ターンに60以上のダメージを受けたなら、そのターンの終了時、タラスクは難易度20の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら飲み込んでいるすべてのクリーチャーを吐き出してしまふ。クリーチャーたちはタラスクから10フィート(3m)以内の場所に伏せ状態で吐き出される。このタラスクが死んだなら、飲み込まれていたクリーチャーはもはや拘束状態ではなくなり、30フィート(9m)ぶんの移動を用いて死体から脱出することができる(伏せ状態で出てくる)。

伝説的アクション

このタラスクは3回の伝説的アクションを行なえる(そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このタラスクは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

攻撃：このタラスクは1回の“爪”攻撃あるいは1回の“尾”攻撃を行なう。

移動：このタラスクは移動速度の半分までの移動を行なう。

食らいつき(2伝説的アクション消費)：このタラスクは1回の“噛みつき”攻撃を行なう。あるいは、“飲み込み”を使用する。

チュール

大型・異形、混沌にして悪

AC：16（外皮）

hp：93（11d10＋33）

移動速度：30フィート（9m）、水泳30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	10（±0）	16（＋3）	5（－3）	11（±0）	5（－3）

技能：〈知覚〉＋4

ダメージ完全耐性：〔毒〕

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉14

言語：深淵語を理解するが話せない

脅威度：4（1,100XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

魔法感知：このチュールは120フィート（36m）以内の魔法を回数無制限で感知できる。この特徴は他の点ではディテクト・マジックと同様に働くが、この特徴自体は魔法ではない。

アクション

複数回攻撃：2回の“ハサミ”攻撃を行なう。もしこのチュールがクリーチャーをつかんでいるなら、さらに“触手”を1回使用できる。

ハサミ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い10フィート（3m）、目標1つ。ヒット：11（2d6＋4）〔殴打〕ダメージ。目標が大型サイズ以下のクリーチャーであり、かつこのチュールが他のクリーチャーを2体つかんでいないならば、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度14）。

触手：このチュールにつかまれた状態のクリーチャー1体は、難易度13の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば1分間、毒状態となる。目標は、この毒状態が終了するまで、麻痺状態でもある。目標は目標自身のターンの終了時ごとにこのセーブを繰り返すことができ、成功すれば目標に関してこの効果は終了する。

ティラノサウルス・レックス

超大型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)
hp：136 (13d12 + 52)
移動速度：50 フィート (15m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
25 (+7)	10 (±0)	19 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	9 (−1)

技能：〈知覚〉+4
感覚：受動〈知覚〉14
言語：――
脅威度：8 (3,900XP)

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、尾1回）を行なう。ただし、同一の目標を2回攻撃することはできない。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。ヒット：33 (4d12 + 7) [刺突] ダメージ。目標が中型サイズ以下のクリーチャーなら、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度17）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このティラノサウルスは他の目標に噛みつきを行なうことができない。

尾：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。ヒット：20 (3d8 + 7) [殴打] ダメージ。

トリケラトプス

超大型・野獣、無属性

AC：13（外皮）

hp：95（10d12＋30）

移動速度：50フィート（15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22（＋6）	9（－1）	17（＋3）	2（－4）	11（±0）	5（－3）

感覚：受動〈知覚〉10

言語：――

脅威度：5（1,800XP）

蹂躞突撃：このトリケラトプスがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート（6m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“角の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、そのクリーチャーは難易度13の【筋力】セーブを行わねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（注：もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も）、このトリケラトプスはボーナス・アクションとしてそのクリーチャーに1回の踏みつけ攻撃を行なえる。

アクション

角の突き刺し：近接武器攻撃：攻撃＋9、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：24（4d8＋6）[刺突] ダメージ。

踏みつけ：近接武器攻撃：攻撃＋9、間合い5フィート（1.5m）、伏せ状態のクリーチャー1体。ヒット：22（3d10＋6）[殴打] ダメージ。

プレシオサウルス

大型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：68 (8d10 + 24)

移動速度：20 フィート (6m)、水泳 40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：――

脅威度：2 (450XP)

息こらえ：最大1時間まで息を止めることができる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。

ヒット：14 (3d6 + 4) [刺突] ダメージ。

アイス・デヴィル

大型・フィンド(デヴィル)、秩序にして悪

AC：18(外皮)

hp：180(19d10+76)

移動速度：40フィート(12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21(+5)	14(+2)	18(+4)	18(+4)	15(+2)	18(+4)

セーブ：【敏】+7、【耐】+9、【判】+7、【魅】+9

ダメージ抵抗：銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]、[冷気]

状態完全耐性：毒状態

感覚：疑似視覚60フィート(18m)、暗視120フィート(36m)、
受動〈知覚〉12

言語：地獄語、テレパシー120フィート(36m)

脅威度：14(11,500XP)

悪魔の目：魔法の暗闇はこのデヴィルの視界を阻害しない。

魔法抵抗：呪文その他の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：3回の攻撃(噛みつき1回、爪1回、尾1回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：12(2d6+5)[刺突]ダメージおよび10(3d6)[冷気]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：10(2d4+5)[斬撃]ダメージおよび10(3d6)[冷気]ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い10フィート(3m)、目標1つ。

ヒット：12(2d6+5)[殴打]ダメージおよび10(3d6)[冷気]ダメージ。

氷の壁(再チャージ6)：このデヴィルは、自分から60フィート(18m)以内かつ自分が見ることのできる、しっかりした実体を持つ表面上に、不透明な氷の壁を魔法の力で作り出す。この壁の厚さは1フィート(30.5cm)であり、形状は(1)最大で長さ30フィート(9m)高さ10フィート(3m)までの壁、(2)半径が最大20フィート(6m)までの半球状のドーム、のいずれかを選べる。

この壁が出現した時、壁と同じ場所にいたクリーチャーはみな、“そのクリーチャーから最短経路で移動できる、壁と重ならない場所”へ押しやられる。そのクリーチャーが無力状態でない限り、壁のどちら側に押しやられるかはそのクリーチャー自身が選択する。そのクリーチャーは難易度17の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると35(10d6)[冷気]ダメージを受ける(成功したなら半分のダメージ)。

この壁は1分が経過するか、このデヴィルが無力状態になるか、このデヴィルが死ぬまで、持続する。この壁にダメージを与えて穴をあけることは可能である。この壁のACは5、hpは10フィート(3m)平方の区画ごとに30であり、[火]ダメージに対する脆弱性と、[酸]、[死霊]、[毒]、[精神]、および[冷気]ダメージに対する完全耐性を有する。この壁の10フィート(3m)平方の区画1つを破壊すると、その壁が占めていた空間に凍てつく冷気の層が残る。この冷気の層を通過してそのターンの移動を終了したクリーチャーは、その移動が自分の意志であろうとなかろうと、難易度17の【耐久力】セーブを行なわねばならない。このセーブに失敗した者は17(5d6)[冷気]ダメージを受ける(成功した者は半分のダメージ)。この氷の壁がすべて消えた時点で冷気の層も消えうせる。

インプ

超小型・フィンド(デヴィル、変身生物)、秩序にして悪

AC：13

hp：10 (3d4 + 3)

移動速度：20 フィート (6m)、飛行 40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6 (−2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (±0)	12 (+1)	14 (+2)

技能：〈隠密〉+5、〈看破〉+3、〈説得〉+4、〈ペテン〉+4

ダメージ抵抗：[冷氣]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉11

言語：共通語、地獄語

脅威度：1 (200XP)

悪魔の目：魔法の暗闇はこのインプの視界を阻害しない。

変身生物：このインプは1回のアクションを使うことで、ラット (移動速度 20 フィート (6m))、レイヴン (20 フィート (6m)、飛行 60 フィート (18m))、スパイダー (20 フィート (6m)、登攀 20 フィート (6m)) のいずれかに似た野獣の形態に姿を変えるか、真の形態に戻ることができる。形態が変わってもゲーム的データに変化はないが、前記の移動速度の変化は例外である。変身の際、インプが着用または運搬している装備品は変化しない。インプは死ぬと本来の形態に戻る。

魔法抵抗：呪文その他の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

毒針 (野獣形態の時は噛みつき)：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：5 (1d4 + 3) [刺突] ダメージ、目標は難易度 11 の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 10 (3d6) [毒] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

不可視化：このインプは攻撃を行なうか精神集中 (呪文に対する精神集中と同様に扱う) が途切れるまで不可視状態になる。不可視状態のインプが運搬ないし着用しているものは皆、そのインプに触れている限り不可視状態である。

エリニュス

中型・フィンド(デヴィル)、秩序にして悪

AC：18(プレート)

hp：153(18d8+72)

移動速度：30フィート(9m)、飛行60フィート(18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18(+4)	16(+3)	18(+4)	14(+2)	14(+2)	18(+4)

セーヴ：【敏】+7、【耐】+8、【判】+6、【魅】+8

ダメージ抵抗：[冷氣]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：超視覚120フィート(36m)、受動〈知覚〉12

言語：地獄語、テレパシー120フィート(36m)

脅威度：12(8,400XP)

地獄の武器：このエリニュスの武器攻撃は魔法的であり、ヒットした際は13(3d8)の追加[毒]ダメージを与える(以下の攻撃には加算ずみ)。

魔法抵抗：呪文その他の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：3回の攻撃を行なう。

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：8(1d8+4)[斬撃]ダメージ、ただし両手で使用している場合は9(1d10+4)ダメージ。加えて13(3d8)[毒]ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+7、射程150／600フィート(45／180m)、目標1つ。

ヒット：7(1d8+3)[刺突]ダメージおよび13(3d8)[毒]ダメージ。さらに、目標は難易度14の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると毒状態になる。この毒状態はレッサー・レストレーションの呪文や同様の魔法によって除去されるまで持続する。

リアクション

受け流し：このエリニュスに近接攻撃がヒットしそうになった時、このエリニュスはその攻撃に対する自分のACに4を加えることができる。これを行なうためには、このエリニュスが攻撃者を見ることができ、かつこのエリニュスが近接武器を使用していなければならない。

チェイン・デヴィル

中型・フィンド(デヴィル)、秩序にして悪

AC：16(外皮)

hp：85(10d8+40)

移動速度：30フィート(9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18(+4)	15(+2)	18(+4)	11(±0)	12(+1)	14(+2)

セーブ：【耐】+7、【判】+4、【魅】+5

ダメージ抵抗：[冷氣]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 120フィート(36m)、受動〈知覚〉 11

言語：地獄語、テレパシー 120フィート(36m)

脅威度：8(3,900XP)

悪魔の目：魔法の暗闇はこのデヴィルの視界を阻害しない。

魔法抵抗：呪文その他の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：2回の“鎖”攻撃を行なう。

鎖：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い10フィート(3m)、目標1つ。
ヒット：11(2d6+4)[斬撃]ダメージ。このデヴィルがクリーチャーをつかんでいないなら、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度14)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、目標のターン開始時ごとに7(2d6)[刺突]ダメージを受ける。

鎖操り(小休憩または大休憩で再チャージ)：このデヴィルから60フィート(18m)以内にあり、このデヴィルが見ることのできる、最大4本までの鎖に、魔法によってカミソリのように鋭いトゲが生じ、このデヴィルの命令通りに動き出す。ただし、他のクリーチャーに運搬または携帯されている鎖を操ることはできない。

こうして自律行動能力を与えられた鎖の1本1本は、それぞれがAC20、20ヒット・ポイント、[刺突]ダメージに対する抵抗、[精神]および[雷鳴]ダメージに対する完全耐性を有する物体である。このデヴィルは自身のターンに“複数回攻撃”を使用する際、自分が操っている鎖1本ごとに追加で1回の“鎖”攻撃を行なうことができる。この鎖は1本ごとに1体のクリーチャーをつかむことができるが、つかんでいる間は攻撃を行なえない。鎖のヒット・ポイントが0になるか、このデヴィルが無力状態になるか死亡した時点で、その鎖は操られる前の普通の鎖に戻る。

リアクション

狼狽の面ウルフフェイス：このデヴィルが見ることのできるクリーチャーがこのデヴィルから30フィート(9m)以内の場所でターンを開始した時、このデヴィルはそのクリーチャーが失った愛する者もしくは憎むべき宿敵にそっくりな幻を作ることができる。そのクリーチャーは、このデヴィルを見ることができるなら、難易度14の【判断力】セーブを行なわねばならず、失敗するとそのターンの終了時まで恐怖状態になる。

バード・デヴィル

中型・フィンド(デヴィル)、秩序にして悪

AC：15(外皮)

hp：110(13d8+52)

移動速度：30フィート(9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	17(+3)	18(+4)	12(+1)	14(+2)	14(+2)

セーブ：【筋】+6、【耐】+7、【判】+5、【魅】+5

技能：〈看破〉+5、〈知覚〉+8、〈ペテン〉+5

ダメージ抵抗：[冷気]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 120フィート(36m)、受動〈知覚〉18

言語：地獄語、テレパシー 120フィート(36m)

脅威度：5(1,800XP)

悪魔の目：魔法の暗闇はこのデヴィルの視界を阻害しない。

棘ある皮：このデヴィルの各ターンの開始時に、このデヴィルに組みつかれているクリーチャーは5(1d10)[刺突]ダメージを受ける。

魔法抵抗：呪文その他の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：3回の近接攻撃(尾1回、爪2回)を行なう。または、“火炎投射”を2回使用する。

爪：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：6(1d6+3)[刺突]ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：10(2d6+3)[刺突]ダメージ。

火炎投射：遠隔呪文攻撃：攻撃+5、射程150フィート(45m)、目標1つ。
ヒット：10(3d6)[火]ダメージ。目標が携帯も運搬もされていない可燃性の物体なら、目標は着火する。

ピアデッド・デヴィル

中型・フィンド(デヴィル)、秩序にして悪

AC：13(外皮)

hp：52(8d8+16)

移動速度：30フィート(9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	15(+2)	15(+2)	9(-1)	11(±0)	11(±0)

セーヴ：【筋】+5、【耐】+4、【判】+2

ダメージ抵抗：[冷氣]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 120フィート(36m)、受動〈知覚〉 10

言語：地獄語、テレパシー 120フィート(36m)

脅威度：3(700XP)

悪魔の目：魔法の暗闇はこのデヴィルの視界を阻害しない。

不屈：このデヴィルから30フィート(9m)以内にこのデヴィルの味方であるクリーチャーが存在し、かつこのデヴィルがそのクリーチャーを見ることができるなら、このデヴィルは恐怖状態にならない。

魔法抵抗：呪文その他の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：2回の攻撃(髭1回、グレイヴ1回)を行なう。

髭：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート(1.5m)、クリーチャー1体。

ヒット：6(1d8+2)[刺突]ダメージ。さらに目標は難易度12の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間毒状態になる。これによって毒状態になっている間、目標はヒット・ポイントを回復できない。目標は自身のターン終了時ごとにこのセーヴを再び行なうことができ、成功すればその目標に関するこの効果は終了する。

グレイヴ：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い10フィート(3m)、目標1つ。ヒット：8(1d10+3)[斬撃]ダメージ。目標がアンデッドでも人造でもないクリーチャーであるなら、目標は難易度12の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると地獄の傷によって目標のターン開始時ごとに5(1d10)のヒット・ポイントを失う。この傷を受けている目標にこのデヴィルがこの攻撃をヒットさせるたび、地獄の傷によるダメージは5(1d10)ずつ増加する。任意のクリーチャーは1回のアクションとして難易度12の【判断力】〈医術〉判定を行なうことができ、成功すればこの傷をふさぐことができる。目標が魔法的な回復を受けた場合も、この傷はふさがる。

ピット・フィンド

大型・フィンド(デヴィル)、秩序にして悪

AC：19(外皮)

hp：300(24d10+168)

移動速度：30フィート(9m)、飛行60フィート(18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
26(+8)	14(+2)	24(+7)	22(+6)	18(+4)	24(+7)

セーブ：【敏】+8、【耐】+13、【判】+10

ダメージ抵抗：[冷気]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：超視覚120フィート(36m)、受動〈知覚〉14

言語：地獄語、テレパシー120フィート(36m)

脅威度：20(25,000XP)

恐怖のオーラ：このピット・フィンドに敵対的なクリーチャーが、このピット・フィンドから20フィート(6m)以内の場所でターンを開始した時、このピット・フィンドが無力状態でない限り、そのクリーチャーは難易度21の【判断力】セーブを行わねばならない。このセーブに失敗した者は次の自分のターン開始時まで恐怖状態になる。このセーブに成功した者は、以後24時間、このピット・フィンドの恐怖のオーラに対する完全耐性を得る。

生得呪文発動能力：このピット・フィンドの呪文発動能力値は【魅力】であり(セーブ難易度21)、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ディテクト・マジック、ファイアーボール

各3回／日：ウォール・オブ・ファイアー、ホールド・モンスター

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

魔法の武器：このピット・フィンドの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：4回の攻撃(噛みつき1回、爪1回、メイス1回、尾1回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：22(4d6+8)[刺突]ダメージ。目標は難易度21の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると毒状態になる。これによって毒状態になっている間、目標はヒット・ポイントを回復できず、目標のターン開始時ごとに21(6d6)[毒]ダメージを受ける。目標は自分のターン終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればこの効果は終了する。

爪：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い10フィート(3m)、目標1つ。

ヒット：17(2d8+8)[斬撃]ダメージ。

メイス：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い10フィート(3m)、目標1つ。

ヒット：15(2d6+8)[殴打]ダメージおよび21(6d6)[火]ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い10フィート(3m)、目標1つ。

ヒット：24(3d10+8)[殴打]ダメージ。

ボーン・デヴィル

大型・フィンド(デヴィル)、秩序にして悪

AC：19(外皮)

hp：142(15d10+60)

移動速度：40フィート(12m)、飛行40フィート(12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18(+4)	16(+3)	18(+4)	13(+1)	14(+2)	16(+3)

セーブ：【知】+5、【判】+6、【魅】+7

技能：〈看破〉+6、〈ペテン〉+7

ダメージ抵抗：[冷氣]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視120フィート(36m)、受動〈知覚〉12

言語：地獄語、テレパシー120フィート(36m)

脅威度：9(5,000XP)

悪魔の目：魔法の暗闇はこのデヴィルの視界を阻害しない。

魔法抵抗：呪文その他の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：3回の攻撃(爪2回、毒針1回)を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い10フィート(3m)、目標1つ。

ヒット：8(1d8+4)[斬撃]ダメージ。

毒針：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い10フィート(3m)、目標1つ。

ヒット：13(2d8+4)[刺突]ダメージおよび17(5d6)[毒]ダメージ。さらに目標は難易度14の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると1分間毒状態になる。目標は自身のターン終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればその目標に関するこの効果は終了する。

ホード・デヴィル

大型・フィンド(デヴィル)、秩序にして悪

AC：18(外皮)

hp：178(17d10+85)

移動速度：20フィート(6m)、飛行60フィート(18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22(+6)	17(+3)	21(+5)	12(+1)	16(+3)	17(+3)

セーブ：【筋】+10、【敏】+7、【判】+7、【魅】+7、

ダメージ抵抗：[冷氣]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視120フィート(36m)、受動〈知覚〉13

言語：地獄語、テレパシー120フィート(36m)

脅威度：11(7,200XP)

悪魔の目：魔法の暗闇はこのデヴィルの視界を阻害しない。

魔法抵抗：呪文その他の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：3回の近接攻撃(フォーク2回、尾1回)を行なう。また、任意の近接攻撃の代わりに火炎投射を行なうこともできる。

フォーク：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い10フィート(3m)、目標1つ。ヒット：15(2d8+6)[刺突]ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い10フィート(3m)、目標1つ。ヒット：10(1d8+6)[刺突]ダメージ。目標がアンデッドでも人造でもないクリーチャーであるなら、目標は難易度17の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると地獄の傷によって以後目標のターン開始時ごとに10(3d6)のヒット・ポイントを失う。この傷を受けている目標にこのデヴィルがこの攻撃をヒットさせるたび、地獄の傷によるダメージは10(3d6)ずつ増加する。任意のクリーチャーは1回のアクションとして難易度12の【判断力】〈医術〉判定を行なうことができ、成功すればこの傷をふさぐことができる。目標が魔法的な回復を受けた場合も、この傷はふさがる。

火炎投射：遠隔呪文攻撃：攻撃+7、射程150フィート(45m)、目標1つ。ヒット：14(4d6)[火]ダメージ。目標が携帯も運搬もされていない可燃性の物体なら、目標は着火する。

レムレー

中型・フィンド(デヴィル)、秩序にして悪

AC：7

hp：13 (3d8)

移動速度：15 フィート (4.5m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	5 (−3)	11 (±0)	1 (−5)	11 (±0)	3 (−4)

ダメージ抵抗：[冷気]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：恐怖状態、毒状態、魅了状態

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉 10

言語：地獄語を理解するが話せない

脅威度：0 (10XP)

悪魔の目：魔法の暗闇はこのデヴィルの視界を阻害しない。

地獄での復活：九層地獄の中で殺されたレムレーは、1d10 日後にヒット・ポイント全快で復活する。ただし、プレス呪文のかかっている善属性のクリーチャーに殺された場合と、死体に聖水が散布された場合は復活できない。

アクション

拳：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：2 (1d4) [殴打] ダメージ。

ヴロック

大型・フィンド(デーモン)、混沌にして悪

AC：15(外皮)

hp：104(11d10+44)

移動速度：40フィート(12m)、飛行60フィート(18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17(+3)	15(+2)	18(+4)	8(-1)	13(+1)	8(-1)

セーヴ：【敏】+5、【判】+4、【魅】+2

ダメージ抵抗：[電撃]、[火]、[冷氣]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視120フィート(36m)、受動〈知覚〉11

言語：奈落語、テレパシー120フィート(36m)

脅威度：6(2,300XP)

魔法抵抗：呪文その他の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：2回の攻撃(くちばし1回、鉤爪1回)を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：10(2d6+3)[刺突]ダメージ。鉤爪：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：14(2d10+3)[斬撃]ダメージ。

孢子(再チャージ6)：このヴロックから半径15フィート(4.5m)の範囲に、毒の孢子が雲状に広がる。この雲は角を回り込んで広がる。範囲内の各クリーチャーは難易度14の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると毒状態になる。これによって毒状態になっているクリーチャーは、自分の各ターンの開始時に5(1d10)[毒]ダメージを受ける。そのクリーチャーは自身のターン終了時毎にこのセーヴを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関するこの効果は終了する。また、そのクリーチャーに聖水1瓶を振りかけた場合も、この効果は終了する。

朦朧化の絶叫(1回/日)：このヴロックは恐るべき絶叫をあげる。このヴロックから20フィート(6m)以内の各クリーチャーは難易度14の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこのヴロックの次のターンの終了時まで朦朧状態になる。

クアジット

超小型・フィンド(デーモン、変身生物)、混沌にして悪

AC：13

hp：7(3d4)

移動速度：40フィート(12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5(－3)	17(+3)	10(±0)	7(－2)	10(±0)	10(±0)

技能：〈隠密〉＋5

ダメージ抵抗：[電撃]、[火]、[冷氣]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 120フィート(36m)、受動〈知覚〉 11

言語：共通語、奈落語

脅威度：1(200XP)

変身生物：このクアジットは1回のアクションを使うことで、バット(移動速度10フィート(3m)、飛行40フィート(12m))、センチピード(40フィート(12m)、登攀40フィート(12m))、トード(40フィート(12m)、水泳40フィート(12m))のいずれかに似た野獣の形態に姿を変えるか、真の形態に戻ることができる。形態が変わってもゲーム的データに変化はないが、前記の移動速度の変化は例外である。変身の際、クアジットが着用または運搬している装備品は変化しない。クアジットは死ぬと本来の形態に戻る。

魔法抵抗：呪文その他の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

爪(野獣形態の時は噛みつき)：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：5(1d4＋3) [刺突] ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度10の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると5(2d4) [毒] ダメージを受けた上に1分間毒状態になる。目標は自身のターン終了時毎にこのセーブを再び行なうことができ、成功すればこの効果は終了する。

畏怖(1回／日)：このクアジットは自分から20フィート(6m)以内にいるクリーチャー1体を選ぶ。そのクリーチャーは難易度10の【判断力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間恐怖状態になる。目標は自身のターン終了時毎にこのセーブを再び行なうことができ(その時点でこのクアジットに視線が通っている場合はセーブに不利がつく)、成功すればこの効果は終了する。

不可視化：このクアジットは攻撃を行なうか“畏怖”を使用するか精神集中(呪文に対する精神集中と同様に扱う)が途切れるまで不可視状態になる。不可視状態のクアジットが運搬ないし着用しているものは皆、このクアジットに触れている限り不可視状態である。

グラブレスウ

大型・フィンド(デーモン)、混沌にして悪

AC：17(外皮)

hp：157(15d10+75)

移動速度：40フィート(12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20(+5)	15(+2)	21(+5)	19(+4)	17(+3)	16(+3)

セーヴ：【筋】+9、【耐】+9、【判】+7、【魅】+7

ダメージ抵抗：[電撃]、[火]、[冷気]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：超視覚 120フィート(36m)、受動〈知覚〉13

言語：奈落語、テレパシー 120フィート(36m)

脅威度：9(5,000XP)

生得呪文発動能力：このグラブレスウの呪文発動能力値は【知力】であり(セーヴ難易度16)、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ダークネス、ディスペル・マジック、ディテクト・マジック

各1回／日：コンフュージョン、フライ、パワー・ワード・スタン

魔法抵抗：呪文その他の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：4回の攻撃(ハサミ2回、拳2回)を行なう。または、ハサミで2回の攻撃を行ない、呪文を1つ発動することもできる。

ハサミ：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い10フィート(3m)、目標1つ。ヒット：16(2d10+5)[殴打]ダメージ。目標が中型サイズ以下のクリーチャーなら、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度15)。このグラブレスウには2つのハサミがあり、1つのハサミは最大1体のクリーチャーしかつかむことができない。

拳：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。ヒット：7(2d4+2)[殴打]ダメージ。

ドレッチ

小型・フィンド(デーモン)、混沌にして悪

AC：11(外皮)

hp：18(4d6+4)

移動速度：20フィート(6m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11(±0)	11(±0)	12(+1)	5(−3)	8(−1)	3(−4)

ダメージ抵抗：[電撃]、[火]、[冷氣]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視60フィート(18m)、受動〈知覚〉9

言語：奈落語、テレパシー60フィート(18m)(奈落語を理解するクリーチャーに対してのみ有効)

脅威度：1/4(50XP)

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(噛みつき1回、爪1回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：3(1d6)[刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：5(2d4)[斬撃]ダメージ。

悪臭の雲(1回／日)：このドレッチから半径10フィート(3m)の範囲に吐き気を催す緑色のガスが広がる。このガスは角を回り込んで広がり、範囲内は軽度の隠蔽である。このガスは、1分間経過するか、強い風に吹き散らされるまで持続する。この範囲内でターンを開始したクリーチャーは難易度11の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると次の自分のターンの開始時まで毒状態になる。これによって毒状態になっている間、そのクリーチャーは(1)自分のターンにおいてアクションとボナナス・アクションのいずれか一方しか行なえず、(2)リアクションを行なえない。

ナルフェシュネー

大型・フィンド(デーモン)、混沌にして悪

AC：18(外皮)

hp：184(16d10+96)

移動速度：20フィート(6m)、飛行30フィート(9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21(+5)	10(±0)	22(+6)	19(+4)	12(+1)	15(+2)

セーブ：【耐】+11、【知】+9、【判】+6、【魅】+7

ダメージ抵抗：[電撃]、[火]、[冷氣]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：超視覚120フィート(36m)、受動〈知覚〉11

言語：奈落語、テレパシー120フィート(36m)

脅威度：13(10,000XP)

魔法抵抗：呪文その他の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：使用可能なら“恐怖の光輪”を使用する。しかるのち、3回の攻撃(噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：32(5d10+5)[刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い10フィート(3m)、目標1つ。

ヒット：15(3d6+5)[斬撃]ダメージ。

恐怖の光輪(再チャージ5～6)：このナルフェシュネーはまばゆい極彩色の魔法の光を放つ。このナルフェシュネーから15フィート(4.5m)以内にいて、この光を見ることができるクリーチャーはみな難易度15の【判断力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間恐怖状態になる。恐怖状態になったクリーチャーは自身の各ターン終了時に再度このセーブを行なうことができ、成功すればこの効果は終了する。この効果が終了したクリーチャーおよびこの効果に対するセーブに成功したクリーチャーは、以後24時間、このナルフェシュネーの恐怖の光輪に対して完全耐性を得る。

瞬間移動：このナルフェシュネーは魔法的な瞬間移動を行ない、自分が見ることのできる120フィート(36m)以内の何ものにも占められていない場所へ移動する。その際には自分が運搬または携帯している装備品も同時に瞬間移動する。

バロール

超大型・フィンド(デーモン)、混沌にして悪

AC：19(外皮)

hp：262 (21d12 + 126)

移動速度：40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

セーブ：【筋】+14、【耐】+12、【判】+9、【魅】+12

ダメージ抵抗：[電撃]、[冷気]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：超視覚 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉13

言語：奈落語、テレパシー 120 フィート (36m)

脅威度：19 (22,000XP)

断末魔の爆発：このバロールは死ぬと爆発する。このバロールから 30 フィート (9m) 以内のクリーチャーはみな難易度 20 の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 70 (20d6) [火] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。この爆発は範囲内において運搬も携帯もされていない可燃性の物体すべてを着火させ、このバロール自身の武器を破壊する。

炎のオーラ：このバロールの各ターン開始時に、このバロールから 5 フィート (1.5m) 以内にいるクリーチャー全員が 10 (3d6) [火] ダメージを受ける。

また、この範囲内において運搬も携帯もされていない可燃性の物体はすべて着火する。バロールに触れるか、バロールから 5 フィート (1.5m) 以内の位置でバロールに近接攻撃をヒットさせたクリーチャーも、10 (3d6) [火] ダメージを受ける。

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

魔法の武器：このバロールの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃 (ロングソード 1回、鞭 1回) を行なう。

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。

ヒット：21 (3d8 + 8) [斬撃] ダメージおよび 13 (3d8) [電撃] ダメージ。この攻撃がクリティカル・ヒットを与えた場合、ダメージ・ダイスを (通常の2回ではなく) 3回ロールすること。

鞭：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い30 フィート (9m)、目標1つ。

ヒット：15 (2d6 + 8) [斬撃] ダメージおよび 10 (3d6) [火] ダメージ。目標は難易度 20 の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗するとこのバロールに近づくように最大 25 フィート (7.5m) まで引き寄せられる。

瞬間移動：このバロールは魔法的な瞬間移動を行ない、自分が見ることのできる 120 フィート (36m) 以内の何ものにも占められていない場所へ移動する。その際には自分が運搬または携帯している装備品も同時に瞬間移動する。

ヘズロウ

大型・フィンド(デーモン)、混沌にして悪

AC：16(外皮)

hp：136(13d10+65)

移動速度：30フィート(9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19(+4)	17(+3)	20(+5)	5(−3)	12(+1)	13(+1)

セーヴ：【筋】+7、【耐】+8、【判】+4

ダメージ抵抗：[電撃]、[火]、[冷氣]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 120フィート(36m)、受動〈知覚〉 11

言語：奈落語、テレパシー 120フィート(36m)

脅威度：8(3,900XP)

悪臭：このヘズロウから10フィート(3m)以内の位置でターンを開始したクリーチャーは難易度14の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとそのクリーチャーの次のターンの開始時まで毒状態になる。このセーヴに成功したクリーチャーは、以後24時間、このヘズロウの悪臭に対する完全耐性を得る。

魔法抵抗：呪文その他の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：3回の攻撃(噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：15(2d10+4)[刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：11(2d6+4)[斬撃]ダメージ。

マリリス

大型・フィンド(デーモン)、混沌にして悪

AC：18(外皮)

hp：189(18d10+90)

移動速度：40フィート(12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18(+4)	20(+5)	20(+5)	18(+4)	16(+3)	20(+5)

セーヴ：【筋】+9、【耐】+10、【判】+8、【魅】+10

ダメージ抵抗：[電撃]、[火]、[冷氣]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：超視覚120フィート(36m)、受動〈知覚〉13

言語：奈落語、テレパシー120フィート(36m)

脅威度：16(15,000XP)

反応力：このマリリスは戦闘中の各人のターンごとに1回ずつリアクションを行なえる。

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

魔法の武器：このマリリスの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：7回の攻撃(ロングソード6回、尾1回)を行なう。

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：13(2d8+4)[斬撃]ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い10フィート(3m)、クリーチャー1体。

ヒット：15(2d10+4)[殴打]ダメージ。目標のサイズが中型以下なら、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度19)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態になり、このマリリスの“尾”攻撃はこの目標に自動的にヒットするが、他の目標を尾で攻撃することはできない。

瞬間移動：このマリリスは魔法的な瞬間移動を行ない、自分が見ることのできる120フィート(36m)以内の何ものにも占められていない場所へ移動する。その際には自分が運搬または携帯している装備品も同時に瞬間移動する。

リアクション

受け流し：このマリリスに近接攻撃がヒットしそうになった時、このマリリスはその攻撃に対する自分のACに5を加えることができる。これを行なうためには、このマリリスが攻撃者を見ることができ、かつこのマリリスが近接武器を使用していなければならない。

ドゥエルガル

中型・人型生物(ドワーフ)、秩序にして悪

AC：16(スケイル・メイル、シールド)

hp：26(4d8+8)

移動速度：25フィート(7.5m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14(+2)	11(±0)	14(+2)	11(±0)	10(±0)	9(-1)

ダメージ抵抗：[毒]

感覚：暗視120フィート(36m)、受動〈知覚〉10

言語：地下共通語、ドワーフ語

脅威度：1(200XP)

ドゥエルガルの耐性：毒、呪文、幻に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、魅了状態や麻痺状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローにも有利を得る。

日光過敏：日光の下では、このドゥエルガルは攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利をこうむる。

アクション

拡大(小休憩または大休憩で再チャージ)：1分間、このドゥエルガルは魔法によってサイズ分類が増大する。着用または運搬しているものもすべて同時にサイズ分類が増大する。拡大中、このドゥエルガルは大型サイズになり、【筋力】に基づく武器攻撃のダメージ・ダイスは2倍になり(攻撃の項に反映ずみ)、【筋力】判定や【筋力】セーヴィング・スローはすべて有利つきで行なう。ドゥエルガルが大型サイズになれるだけの空間がない場合、今の空間で可能な最大のサイズになる。

ウォー・ピック：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：6(1d8+2) [刺突] ダメージ、拡大中は11(2d8+2) [刺突] ダメージ。

ジャヴェリン：近接／遠隔武器攻撃：+4、間合い5フィート(1.5m) または射程30／120フィート(9／36m)、目標1つ。
ヒット：5(1d6+2) [刺突] ダメージ、拡大中は9(2d6+2) [刺突] ダメージ。

不可視化(小休憩または大休憩で再チャージ)：このドゥエルガルは魔法によって不可視状態になる。この不可視状態はこのドゥエルガルが攻撃を行なうか、呪文を発動するか、“拡大”を使用するか、精神集中が破れる(呪文に対する精神集中と同様に処理する)まで、最大1時間持続する。このドゥエルガルが着用または運搬しているものもすべて同様に不可視状態となる。

ドッペルゲンガー

中型・怪物(変身生物)、真なる中立

AC：14

hp：52 (8d8 + 16)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11 (±0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (±0)	12 (+1)	14 (+2)

技能：〈看破〉+3、〈ペテン〉+6

状態完全耐性：魅了状態

感覚：暗視60 フィート (18m)、受動〈知覚〉11

言語：共通語

脅威度：3 (700XP)

不意打ち攻撃：ドッペルゲンガーがクリーチャーを不意打ちし、かつ戦闘の最初のラウンド中に攻撃を行なってそのクリーチャーにヒットを与えたなら、その目標はその攻撃から追加で10 (3d6) ダメージを受ける。

変身生物：ドッペルゲンガーは自分のアクションを用いて、(1) 自分が見たことのある、小型または中型の人型生物に姿を変えることや、(2) 真の形態に戻る、ことができる。いずれの形態でも(サイズ分類以外の) データは変わらない。着用／運搬している装備も変わらない。ドッペルゲンガーは死ぬと真の形態に戻る。

待ち伏せ屋：戦闘の第1ラウンドにおいて、ドッペルゲンガーは自分が不意を討ったクリーチャーに対する攻撃ロールに有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。ヒット：7 (1d6 + 4) [殴打] ダメージ。

思考読解：このドッペルゲンガーは魔法の力で60 フィート (18m) 以内のクリーチャー1体の表層思考を読む。この効果は障壁を貫通するが、厚さ3 フィートの木や泥、2 フィートの石、2 インチの金属、薄い鉛の板によって妨害される。目標が射程内にあり、かつこのドッペルゲンガーの精神集中(これは呪文に対する精神集中と同様に扱う)が途切れない限り、ドッペルゲンガーは目標の思考を読み続けることができる。目標の心を読んでいる間、ドッペルゲンガーはその目標に対する【判断力】〈看破〉および【魅力】〈威圧〉、〈説得〉、〈ペテン〉判定に有利を得る。

ドライアド

中型・フェイ、真なる中立

AC：11（パークスキンで16）

hp：22（5d8）

移動速度：30 フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	12（+1）	11（±0）	14（+2）	15（+2）	18（+4）

技能：〈隠密〉+5、〈知覚〉+4

感覚：暗視60 フィート（18m）、受動〈知覚〉14

言語：エルフ語、森語

脅威度：1（200XP）

木々渡り：このドライアドは自分のターンごとに1回、10 フィート（3m）ぶんの移動を用いて魔法の力で“1本の生きている木に入りこみ、その木から60 フィート（18m）以内にある別の生きている木の中から出て、後者の木から5 フィート（1.5m）以内の何ものにも占められていない空間に現れる”ことができる。どちらの木もサイズ分類が大型以上でなければならない。

生得呪文発動能力：このドライアドの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーブ難易度14）。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ドルイドクラフト

各3回／日：エンタングル、グッドベリー

各1回／日：シャレイリ、パークスキン、パス・ウィズアウト・トレイス

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

野獣および植物との会話：このドライアドはあらゆる野獣、あらゆる植物と、あたかも同じ一つの言葉で話しているかのように意思を疎通できる。

アクション

クラブ：近接武器攻撃：攻撃+2（シャレイリで+6）、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：2（1d4）[殴打] ダメージ、シャレイリで8（1d8+4）[殴打] ダメージ。

フェイの魅了：このドライアドは30 フィート（9m）以内にいて自分から見える1体の人型生物または野獣を目標にする。目標は、ドライアドを見ることができるなら、難易度14の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると魔法によって魅了状態になる。これによって魅了状態になったクリーチャーは、このドライアドを信じるに足る友であり、気を配り守ってやらねばならぬと見なす。目標はドライアドに制御されるわけではないが、ドライアドの求めや行ないには、可能なかぎり好意的に応える。

このドライアドまたはこのドライアドの味方が目標に害を及ぼすようなことをするたびに、目標は上記のセーヴィング・スローを繰り返すことができ、成功すれば目標に関してこの効果は終了する。そうでなければこの効果は、24時間経過するか、このドライアドが死ぬか、このドライアドと目標が異なる次元界に存在するようになるか、このドライアドがボーナス・アクションとしてこの効果を終了させるまで続く。目標のセーヴィング・スローが成功したなら、その目標は以後24時間、このドライアドの“フェイの魅了”に完全耐性を得る。

このドライアドが一度に魅了状態に置けるのは、人型生物1体と野獣3体までである。

ドライダー

大型・怪物、混沌にして悪

AC：19 (外皮)

hp：123 (13d10 + 52)

移動速度：30 フィート (9m)、登攀30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

技能：〈隠密〉+9、〈知覚〉+5

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉15

言語：エルフ語、地下共通語

脅威度：6 (2,300XP)

蜘蛛歩き：このドライダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる (さかさまに天井を歩く場合も含む)。

蜘蛛の巣渡り：このドライダーは蜘蛛糸による移動の制限を無視する。

生得呪文発動能力：このドライダーの生得呪文発動能力値は【判断力】である (呪文セーブ難易度 13)。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ダンシング・ライツ

各1回／日：ダークネス、フェアリー・ファイアー

日光過敏：日光の下では、このドライダーは攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利をこうむる。

フェイの血筋：このドライダーは魅了状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、魔法はこのドライダーを眠らせることはできない。

アクション

複数回攻撃：ロングソードまたはロングボウで3回の攻撃を行なう。これらの攻撃のうち1回のかわりに、1回の“噛みつき”攻撃を行なうこともできる。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート (1.5m)、クリーチャー 1体。

ヒット：2 (1d4) [刺突] ダメージおよび9 (2d8) [毒] ダメージ。

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート (1.5m)、目標 1つ。

ヒット：7 (1d8 + 3) [斬撃] ダメージ、両手持ちの場合は8 (1d10 + 3) [斬撃] ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+6、射程150 / 600フィート (45 / 180m)、目標1つ。

ヒット：7 (1d8 + 3) [刺突] ダメージおよび4 (1d8) [毒] ダメージ。

クロマティック・ドラゴン

グリーン・ドラゴン

エインシャント・グリーン・ドラゴン

巨大・ドラゴン、秩序にして悪

AC：21（外皮）

hp：385（22d20 + 154）

移動速度：40 フィート（12m）、水泳40 フィート（12m）、飛行80 フィート（24m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27（+8）	12（+1）	25（+7）	20（+5）	17（+3）	19（+4）

セーブ：【敏】+8、【耐】+14、【判】+10、【魅】+11

技能：〈隠密〉+8、〈看破〉+10、〈説得〉+11、〈知覚〉+17、〈ペテン〉+11

ダメージ完全耐性：【毒】

状態完全耐性：毒状態

感覚：擬似視覚60 フィート（18m）、暗視120 フィート（36m）、受動〈知覚〉27

言語：共通語、竜語

脅威度：22（41,000XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

伝説的抵抗力（3回／日）：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃（噛みつき1回、爪2回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+15、間合い15 フィート（4.5m）、目標1つ。

ヒット：19（2d10 + 8）[刺突] ダメージおよび10（3d6）[毒] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+15、間合い10 フィート（3m）、目標1つ。

ヒット：22（4d6 + 8）[斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+15、間合い20 フィート（6m）、目標1つ。

ヒット：17（2d8 + 8）[殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート（36m）以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度19の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は（そのクリーチャーに対しては）終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、（注：その他何らかの理由で）あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

毒のプレス（再チャージ5～6）：このドラゴンは90 フィート（27m）の円錐形に毒ガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度22の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら77（22d6）[毒] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる（そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる）。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に使用できる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃（2伝説的アクション消費）：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15 フィート（4.5m）以内のクリーチャーはみな、難易度23の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら15（2d6 + 8）[殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・グリーン・ドラゴン

超大型・ドラゴン、秩序にして悪

AC：19 (外皮)

hp：207 (18d12 + 90)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳40 フィート (12m)、飛行80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

セーブ：【敏】+6、【耐】+10、【判】+7、【魅】+8

技能：〈隠密〉+6、〈看破〉+7、〈説得〉+8、〈知覚〉+12、〈ペテン〉+8

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：擬似視覚60 フィート (18m)、暗視120 フィート (36m)、受動〈知覚〉22

言語：共通語、竜語

脅威度：15 (13,000XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。

ヒット：17 (2d10 + 6) [刺突] ダメージおよび7 (2d6) [毒] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：13 (2d6 + 6) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。

ヒット：15 (2d8 + 6) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度16の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

毒のプレス (再チャージ5～6)：このドラゴンは60 フィート (18m) の円錐形に毒ガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度18の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら56 (16d6) [毒] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから10 フィート (3m) 以内のクリーチャーはみな、難易度19の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら13 (2d6 + 6) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

ヤング・グリーン・ドラゴン

大型・ドラゴン、秩序にして悪

AC：18 (外皮)

hp：136 (16d10 + 48)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

セーブ：【敏】+4、【耐】+6、【判】+4、【魅】+5

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+7、〈ペテン〉+5

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉17

言語：共通語、竜語

脅威度：8 (3,900XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。ヒット：15 (2d10 + 4) [刺突] ダメージおよび7 (2d6) [毒] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。ヒット：11 (2d6 + 4) [斬撃] ダメージ。

毒のプレス (再チャージ5～6)：このドラゴンは30 フィート (9m) の円錐形に毒ガスを吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度14の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると42 (12d6) [毒] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

グリーン・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、秩序にして悪

AC：17 (外皮)

hp：38 (7d8 + 7)

移動速度：30 フィート (9m)、水泳 30 フィート (9m)、飛行 60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (±0)	13 (+1)

セーブ：【敏】+3、【耐】+3、【判】+2、【魅】+3

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：2 (450XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。ヒット：7 (1d10 + 2) [刺突] ダメージおよび3 (1d6) [毒] ダメージ。

毒のプレス (再チャージ5～6)：このドラゴンは15 フィート (4.5m) の円錐形に毒ガスを吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度11の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると21 (6d6) [毒] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

ブラック・ドラゴン

エインシャント・ブラック・ドラゴン

巨大・ドラゴン、混沌にして悪

AC：22 (外皮)

hp：367 (21d20 + 147)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳40 フィート (12m)、飛行80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

セーブ：【敏】+9、【耐】+14、【判】+9、【魅】+11

技能：〈隠密〉+9、〈知覚〉+16

ダメージ完全耐性：【酸】

感覚：擬似視覚60 フィート (18m)、暗視120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉26

言語：共通語、竜語

脅威度：21 (33,000XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+15、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。

ヒット：19 (2d10 + 8) [刺突] ダメージおよび9 (2d8) [酸] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+15、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。

ヒット：15 (2d6 + 8) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+15、間合い20 フィート (6m)、目標1つ。

ヒット：17 (2d8 + 8) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度19の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

酸のプレス (再チャージ5～6)：このドラゴンは幅10 フィート (3m) 長さ90 フィート (27m) の直線状に酸を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度22の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら67 (15d8) [酸]

ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15 フィート (4.5m) 以内のクリーチャーはみな、難易度23の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら15 (2d6 + 8) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・ブラック・ドラゴン

超大型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：19 (外皮)

hp：195 (17d12 + 85)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

セーブ：【敏】+7、【耐】+10、【判】+6、【魅】+8

技能：〈隠密〉+7、〈知覚〉+11

ダメージ完全耐性：【酸】

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉 21

言語：共通語、竜語

脅威度：14 (11,500XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

伝説的抵抗力 (3回／日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。

ヒット：17 (2d10 + 6) [刺突] ダメージおよび4 (1d8) [酸] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：13 (2d6 + 6) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。

ヒット：15 (2d8 + 6) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度16の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

酸のプレス (再チャージ5～6)：このドラゴンは幅5 フィート (1.5m) 長さ60 フィート (18m) の直線状に酸を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度18の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら54 (12d8) [酸] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから10 フィート (3m) 以内のクリーチャーはみな、難易度19の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら13 (2d6 + 6) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

ヤング・ブラック・ドラゴン

大型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：18 (外皮)

hp：127 (15d10 + 45)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (±0)	15 (+2)

セーブ：【敏】+5、【耐】+6、【判】+3、【魅】+5

技能：〈隠密〉+5、〈知覚〉+6

ダメージ完全耐性：[酸]

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉16

言語：共通語、竜語

脅威度：7 (2,900XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1回、爪 2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い 10 フィート (3m)、目標 1つ。ヒット：15 (2d10 + 4) [刺突] ダメージおよび 4 (1d8) [酸] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：11 (2d6 + 4) [斬撃] ダメージ。

酸のプレス (再チャージ 5～6)：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 30 フィート (9m) の直線状に酸を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 14 の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 49 (11d8) [酸] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

ブラック・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：17 (外皮)

hp：33 (6d8 + 6)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 60 フィート (18m)、水泳 30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (±0)	11 (±0)	13 (+1)

セーブ：【敏】+4、【耐】+3、【判】+2、【魅】+3

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：[酸]

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：2 (450XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：7 (1d10 + 2) [刺突] ダメージおよび 2 (1d4) [酸] ダメージ。

酸のプレス (再チャージ 5～6)：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 15 フィート (4.5m) の直線状に酸を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 11 の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 22 (5d8) [酸] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

ブルー・ドラゴン

エインシャント・ブルー・ドラゴン

巨大・ドラゴン、秩序にして悪

AC：22 (外皮)

hp：481 (26d20 + 208)

移動速度：40 フィート (12m)、穴掘り 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
29 (+9)	10 (±0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

セーブ：【敏】+7、【耐】+15、【判】+10、【魅】+12

技能：〈隠密〉+7、〈知覚〉+17

ダメージ完全耐性：【電撃】

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉27

言語：共通語、竜語

脅威度：23 (50,000XP)

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+16、間合い15フィート (4.5m)、目標1つ。
ヒット：20 (2d10 + 9) [刺突] ダメージおよび11 (2d10) [電撃] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+16、間合い10フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：16 (2d6 + 9) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+16、間合い20フィート (6m)、目標1つ。
ヒット：18 (2d8 + 9) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度20の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

電撃のプレス (再チャージ5〜6)：このドラゴンは幅10フィート (3m) 長さ120フィート (36m) の直線状に電撃を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度23の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら88 (16d10) [電撃] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15フィート (4.5m) 以内のクリーチャーはみな、難易度24の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら16 (2d6 + 9) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・ブルー・ドラゴン

超大型・ドラゴン、秩序にして悪

AC：19 (外皮)

hp：225 (18d12 + 108)

移動速度：40 フィート (12m)、穴掘り 30 フィート (9m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
25 (+7)	10 (±0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

セーブ：【敏】+5、【耐】+11、【判】+7、【魅】+9

技能：〈隠密〉+5、〈知覚〉+12

ダメージ完全耐性：【電撃】

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉22

言語：共通語、竜語

脅威度：16 (15,000XP)

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことによる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+12、間合い10フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：18 (2d10 + 7) [刺突] ダメージおよび5 (1d10) [電撃] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+12、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：14 (2d6 + 7) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+12、間合い15フィート (4.5m)、目標1つ。
ヒット：16 (2d8 + 7) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度17の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

電撃のプレス (再チャージ5～6)：このドラゴンは幅5フィート (1.5m) 長さ90フィート (27m) の直線状に電撃を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度19の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら66 (12d10) [電撃] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから10フィート (3m) 以内のクリーチャーはみな、難易度20の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら14 (2d6 + 7) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

ヤング・ブルー・ドラゴン

大型・ドラゴン、秩序にして悪

AC：18 (外皮)

hp：152 (16d10 + 64)

移動速度：40 フィート (12m)、穴掘り 20 フィート (6m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21 (+5)	10 (±0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

セーヴ：【敏】+4、【耐】+8、【判】+5、【魅】+7

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+9

ダメージ完全耐性：[電撃]

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉19

言語：共通語、竜語

脅威度：9 (5,000XP)

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1回、爪 2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い 10 フィート (3m)、目標 1 つ。ヒット：16 (2d10 + 5) [刺突] ダメージおよび 5 (1d10) [電撃] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。ヒット：12 (2d6 + 5) [斬撃] ダメージ。

電撃のプレス (再チャージ 5～6)：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 60 フィート (18m) の直線状に電撃を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 16 の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると 55 (10d10) [電撃] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

ブルー・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、秩序にして悪

AC：17 (外皮)

hp：52 (8d8 + 16)

移動速度：30 フィート (9m)、穴掘り 15 フィート (4.5m)、飛行 60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	10 (±0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (±0)	15 (+2)

セーヴ：【敏】+2、【耐】+4、【判】+2、【魅】+4

技能：〈隠密〉+2、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：[電撃]

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：3 (700XP)

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。ヒット：8 (1d10 + 3) [刺突] ダメージおよび 3 (1d6) [電撃] ダメージ。

電撃のプレス (再チャージ 5～6)：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 30 フィート (9m) の直線状に電撃を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 12 の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると 22 (4d10) [電撃] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

ホワイト・ドラゴン

エインシャント・ホワイト・ドラゴン

巨大・ドラゴン、混沌にして悪

AC：20 (外皮)

hp：333 (18d20 + 144)

移動速度：40 フィート (12m)、穴掘り 40 フィート (12m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
26 (+8)	10 (±0)	26 (+8)	10 (±0)	13 (+1)	14 (+2)

セーブ：【敏】+6、【耐】+14、【判】+7、【魅】+8

技能：〈隠密〉+6、〈知覚〉+13

ダメージ完全耐性：〔冷気〕

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉23

言語：共通語、竜語

脅威度：20 (25,000XP)

氷渡り：このドラゴンは凍り付いた表面上を移動したり登攀したりする際、能力値判定を行なう必要がない。また、氷や雪による移動困難な地形を移動する際、追加の移動が必要ない。

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことによる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い15フィート (4.5m)、目標1つ。

ヒット：19 (2d10 + 8) [刺突] ダメージおよび9 (2d8) [冷気] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い10フィート (3m)、目標1つ。

ヒット：15 (2d6 + 8) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い20フィート (6m)、目標1つ。

ヒット：17 (2d8 + 8) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度16の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

冷気のプレス (再チャージ5~6)：このドラゴンは90フィート (27m) の円錐形に冷気を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度22の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら72 (16d8) [冷気] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に使用できる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15フィート (4.5m) 以内のクリーチャーはみな、難易度22の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら15 (2d6 + 8) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・ホワイト・ドラゴン

超大型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：18 (外皮)

hp：200 (16d12 + 96)

移動速度：40 フィート (12m)、穴掘り 30 フィート (9m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22 (+6)	10 (±0)	22 (+6)	8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)

セーブ：【敏】+5、【耐】+11、【判】+6、【魅】+6

技能：〈隠密〉+5、〈知覚〉+11

ダメージ完全耐性：〔冷気〕

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉21

言語：共通語、竜語

脅威度：13 (10,000XP)

氷渡り：このドラゴンは凍り付いた表面上を移動したり登攀したりする際、能力値判定を行なう必要がない。また、氷や雪による移動困難な地形を移動する際、追加の移動が必要ない。

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことによる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：17 (2d10 + 6) [刺突] ダメージおよび4 (1d8) [冷気] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：13 (2d6 + 6) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。
ヒット：15 (2d8 + 6) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度14の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

冷気のプレス (再チャージ5〜6)：このドラゴンは60 フィート (18m) の円錐形に冷気を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度19の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら54 (12d8) [冷気] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから10 フィート (3m) 以内のクリーチャーはみな、難易度19の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら13 (2d6 + 6) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

ヤング・ホワイト・ドラゴン

大型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：17 (外皮)

hp：133 (14d10 + 56)

移動速度：40 フィート (12m)、穴掘り 20 フィート (6m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	10 (±0)	18 (+4)	6 (−2)	11 (±0)	12 (+1)

セーブ：【敏】+3、【耐】+7、【判】+3、【魅】+4

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+6

ダメージ完全耐性：[冷気]

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉16

言語：共通語、竜語

脅威度：6 (2,300XP)

氷渡り：このドラゴンは凍り付いた表面上を移動したり登攀したりする際、能力値判定を行なう必要がない。また、氷や雪による移動困難な地形を移動する際、追加の移動が必要ない。

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1回、爪 2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い 10 フィート (3m)、目標 1つ。ヒット：15 (2d10 + 4) [刺突] ダメージおよび 4 (1d8) [冷気] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：11 (2d6 + 4) [斬撃] ダメージ。

冷気のプレス (再チャージ 5～6)：このドラゴンは 30 フィート (9m) の円錐形に冷気を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 15 の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 45 (10d8) [冷気] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

ホワイト・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：16 (外皮)

hp：32 (5d8 + 10)

移動速度：30 フィート (9m)、穴掘り 15 フィート (4.5m)、水泳 30 フィート (9m)、飛行 60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	10 (±0)	14 (+2)	5 (−3)	10 (±0)	11 (±0)

セーブ：【敏】+2、【耐】+4、【判】+2、【魅】+2

技能：〈隠密〉+2、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：[冷気]

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：2 (450XP)

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：7 (1d10 + 2) [刺突] ダメージおよび 2 (1d4) [冷気] ダメージ。

冷気のプレス (再チャージ 5～6)：このドラゴンは 15 フィート (4.5m) の円錐形に冷気を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 12 の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 22 (5d8) [冷気] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

レッド・ドラゴン

エインシャント・レッド・ドラゴン

巨大・ドラゴン、混沌にして悪

AC：22 (外皮)

hp：546 (28d20 + 252)

移動速度：40 フィート (12m)、登攀40 フィート (12m)、飛行80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
30 (+10)	10 (±0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

セーブ：【敏】+7、【耐】+16、【判】+9、【魅】+13

技能：〈隠密〉+7、〈知覚〉+16

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：擬似視覚60 フィート (18m)、暗視120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉26

言語：共通語、竜語

脅威度：24 (62,000XP)

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。
ヒット：21 (2d10 + 10) [刺突] ダメージおよび14 (4d6) [火] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：17 (2d6 + 10) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い20 フィート (6m)、目標1つ。
ヒット：19 (2d8 + 10) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度21の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

炎のプレス (再チャージ5〜6)：このドラゴンは90 フィート (27m) の円錐形に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度24の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら91 (26d6) [火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15 フィート (4.5m) 以内のクリーチャーはみな、難易度25の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら17 (2d6 + 10) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・レッド・ドラゴン

超大型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：19（外皮）

hp：256（19d12 + 133）

移動速度：40 フィート（12m）、登攀40 フィート（12m）、飛行80 フィート（24m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27（+8）	10（±0）	25（+7）	16（+3）	13（+1）	21（+5）

セーブ：【敏】+6、【耐】+13、【判】+7、【魅】+11

技能：〈隠密〉+6、〈知覚〉+13

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：擬似視覚60 フィート（18m）、暗視120 フィート（36m）、
受動〈知覚〉23

言語：共通語、竜語

脅威度：17（18,000XP）

伝説的抵抗力（3回／日）：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃（噛みつき1回、爪2回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い10 フィート（3m）、目標1つ。
ヒット：19（2d10 + 8）【刺突】ダメージおよび7（2d6）【火】ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：15（2d6 + 8）【斬撃】ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い15 フィート（4.5m）、目標1つ。
ヒット：17（2d8 + 8）【殴打】ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート（36m）以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度19の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は（そのクリーチャーに対しては）終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、（注：その他何らかの理由で）あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

炎のプレス（再チャージ5～6）：このドラゴンは60 フィート（18m）の円錐形に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度21の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら63（18d6）【火】ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる（そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる）。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃（2伝説的アクション消費）：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから10 フィート（3m）以内のクリーチャーはみな、難易度22の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら15（2d6 + 8）【殴打】ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

ヤング・レッド・ドラゴン

大型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：18 (外皮)

hp：178 (17d10 + 85)

移動速度：40 フィート (12m)、登攀 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23 (+6)	10 (±0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (±0)	19 (+4)

セーヴ：【敏】+4、【耐】+9、【判】+4、【魅】+8

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+8

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉18

言語：共通語、竜語

脅威度：10 (5,900XP)

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1回、爪 2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い 10 フィート (3m)、目標 1つ。ヒット：17 (2d10 + 6) [刺突] ダメージおよび 3 (1d6) [火] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：13 (2d6 + 6) [斬撃] ダメージ。

炎のプレス (再チャージ 5～6)：このドラゴンは 30 フィート (9m) の円錐形に火を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 17 の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると 56 (16d6) [火] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

レッド・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：17 (外皮)

hp：75 (10d8 + 30)

移動速度：30 フィート (9m)、登攀 30 フィート (9m)、飛行 60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	10 (±0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (±0)	15 (+2)

セーヴ：【敏】+2、【耐】+5、【判】+2、【魅】+4

技能：〈隠密〉+2、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：4 (1,100XP)

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：9 (1d10 + 4) [刺突] ダメージおよび 3 (1d6) [火] ダメージ。

炎のプレス (再チャージ 5～6)：このドラゴンは 15 フィート (4.5m) の円錐形に火を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 13 の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると 24 (7d6) [火] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

メタリック・ドラゴン

カッパー・ドラゴン

エインシャント・カッパー・ドラゴン

巨大・ドラゴン、混沌にして善

AC：21（外皮）

hp：350（20d20＋140）

移動速度：40 フィート（12m）、登攀40 フィート（12m）、飛行80 フィート（24m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27（＋8）	12（＋1）	25（＋7）	20（＋5）	17（＋3）	19（＋4）

セーブ：【敏】＋8、【耐】＋14、【判】＋10、【魅】＋11

技能：〈隠密〉＋8、〈知覚〉＋17、〈ペテン〉＋11

ダメージ完全耐性：【酸】

感覚：擬似視覚60 フィート（18m）、暗視120 フィート（36m）、
受動〈知覚〉27

言語：共通語、竜語

脅威度：21（33,000XP）

伝説的抵抗力（3回／日）：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃（噛みつき1回、爪2回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋15、間合い15 フィート（4.5m）、目標1つ。
ヒット：19（2d10＋8）【刺突】ダメージ。爪：近接武器攻撃：攻撃＋15、間合い10 フィート（3m）、目標1つ。
ヒット：15（2d6＋8）【斬撃】ダメージ。尾：近接武器攻撃：攻撃＋15、間合い20 フィート（6m）、目標1つ。
ヒット：17（2d8＋8）【殴打】ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート（36m）以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度19の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は（そのクリーチャーに対しては）終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、（注：その他何らかの理由で）あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃（再チャージ5～6）：以下のプレスのいずれか1つを使用する。

酸のプレス：このドラゴンは幅10 フィート（3m）長さ90 フィート（27m）の直線状に酸を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度22の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら63（14d8）【酸】ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

減速プレス：このドラゴンは90 フィート（27m）の円錐形にガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度22の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。失敗したクリーチャーはリアクションを行なえず、移動速度が半分になり、自分のターンの2回以上の攻撃を行なうことができない。加えて、そのクリーチャーは自身のターンのアクションまたはボーナス・アクションのいずれか一方しか行なえない。これらの効果は1分間持続する。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

変身：このドラゴンは魔法によって（1）“脅威度がこのドラゴンの脅威度以下である、人型生物または野獣”に姿を変えるか、（2）元の姿に戻る、ことができる。このドラゴンは死亡すると真の姿に戻る。このドラゴンが装備または運搬していた装備品は、変身後の形態に吸収されるか、あるいは装備したままになる（どちらになるかはこのドラゴンが選ぶ）。

新たな形態において、このドラゴンの属性、ヒット・ポイント、ヒット・ダイス、会話能力、習熟、伝説的抵抗力、住処アクション、【知力】、【判断力】、【魅力】、およびこのアクションはそのまま残る。それ以外のデータや行なえる行動の内容は、新たな形態のものに入れ替わるが、新たな形態が持つクラス特徴や伝説的アクションは得られない。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる（そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる）。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に使用できる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃（2伝説的アクション消費）：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15 フィート（4.5m）以内のクリーチャーはみな、難易度23の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら15（2d6＋8）【殴打】ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・カッパー・ドラゴン

超大型・ドラゴン、混沌にして善

AC：18（外皮）

hp：184（16d12＋80）

移動速度：40フィート（12m）、登攀40フィート（12m）、飛行80フィート（24m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23（＋6）	12（＋1）	21（＋5）	18（＋4）	15（＋2）	17（＋3）

セーヴ：【敏】＋6、【耐】＋10、【判】＋7、【魅】＋8

技能：〈隠密〉＋6、〈知覚〉＋12、〈ペテン〉＋8

ダメージ完全耐性：【酸】

感覚：擬似視覚60フィート（18m）、暗視120フィート（36m）、受動〈知覚〉22

言語：共通語、竜語

脅威度：14（11,500XP）

伝説的抵抗力（3回／日）：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにはできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃（噛みつき1回、爪2回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋11、間合い10フィート（3m）、目標1つ。ヒット：17（2d10＋6）【刺突】ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋11、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。ヒット：13（2d6＋6）【斬撃】ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃＋11、間合い15フィート（4.5m）、目標1つ。ヒット：15（2d8＋6）【殴打】ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120フィート（36m）以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度16の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は（そのクリーチャーに対しては）終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、（注：その他何らかの理由で）あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃（再チャージ5～6）：以下のプレスのいずれか1つを使用する。

酸のプレス：このドラゴンは幅5フィート（1.5m）長さ60フィート（18m）の直線状に酸を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度18の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーヴに失敗したなら54（12d8）【酸】ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

減速プレス：このドラゴンは60フィート（18m）の円錐形にガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度18の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。失敗したクリーチャーはリアクションを行なえず、移動速度が半分になり、自分のターンに2回以上の攻撃を行なうことができない。加えて、そのクリーチャーは自身のターンにアクションまたはボーナス・アクションのいずれか一方しか行なえない。これらの効果は1分間持続する。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーヴを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる（そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる）。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に使用できる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃（2伝説的アクション消費）：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから10フィート（3m）以内のクリーチャーはみな、難易度19の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら13（2d6＋6）【殴打】ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

ヤング・カッパー・ドラゴン

大型・ドラゴン、混沌にして善

AC：17 (外皮)

hp：119 (14d10 + 42)

移動速度：40 フィート (12m)、登攀 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

セーブ：【敏】+4、【耐】+6、【判】+4、【魅】+5

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+7、〈ペテン〉+5

ダメージ完全耐性：[酸]

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉17

言語：共通語、竜語

脅威度：7 (2,900XP)

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1 回、爪 2 回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い 10 フィート (3m)、目標 1 つ。ヒット：15 (2d10 + 4) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。ヒット：11 (2d6 + 4) [斬撃] ダメージ。

プレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のプレスのいずれか 1 つを使用する。

酸のプレス：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 40 フィート (12m) の直線状に酸を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 14 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら 40 (9d8) [酸] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

減速プレス：このドラゴンは 30 フィート (9m) の円錐形にガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 14 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。失敗したクリーチャーはリアクションを行なえず、移動速度が半分になり、自分のターンに 2 回以上の攻撃を行なうことができない。加えて、そのクリーチャーは自身のターンにアクションまたはボーナス・アクションのいずれか一方しか行なえない。これらの効果は 1 分間持続する。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

カッパー・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、混沌にして善

AC：16 (外皮)

hp：22 (4d8 + 4)

移動速度：30 フィート (9m)、登攀 30 フィート (9m)、飛行 60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (±0)	13 (+1)

セーブ：【敏】+3、【耐】+3、【判】+2、【魅】+3

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：[酸]

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：1 (200XP)

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。ヒット：7 (1d10 + 2) [刺突] ダメージ。

プレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のプレスのいずれか 1 つを使用する。

酸のプレス：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 20 フィート (6m) の直線状に酸を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 11 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら 18 (4d8) [酸] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

減速プレス：このドラゴンは 15 フィート (4.5m) の円錐形にガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 11 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。失敗したクリーチャーはリアクションを行なえず、移動速度が半分になり、自分のターンに 2 回以上の攻撃を行なうことができない。加えて、そのクリーチャーは自身のターンにアクションまたはボーナス・アクションのいずれか一方しか行なえない。これらの効果は 1 分間持続する。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

ゴルド・ドラゴン

エインシャント・ゴルド・ドラゴン

巨大・ドラゴン、秩序にして善

AC：22 (外皮)

hp：546 (28d20 + 252)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳40 フィート (12m)、飛行80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

セーブ：【敏】+9、【耐】+16、【判】+10、【魅】+16

技能：〈隠密〉+9、〈看破〉+10、〈説得〉+16、〈知覚〉+17

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：擬似視覚60 フィート (18m)、暗視120 フィート (36m)、受動〈知覚〉27

言語：共通語、竜語

脅威度：24 (62,000XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにはできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。
ヒット：21 (2d10 + 10) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：17 (2d6 + 10) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い20 フィート (6m)、目標1つ。
ヒット：19 (2d8 + 10) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度24の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃 (再チャージ5～6)：以下のプレスのいずれか1つを使用する。

炎のプレス：このドラゴンは90 フィート (27m) の円錐形に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度24の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら71 (13d10) [火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

弱体化プレス：このドラゴンは90 フィート (27m) の円錐形にガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度24の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1分間、【筋力】に基づく攻撃ロール、【筋力】判定、【筋力】セーブに不利を受ける。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

変身：このドラゴンは魔法によって (1) “脅威度がこのドラゴンの脅威度以下である、人型生物または野獣”に姿を変えるか、(2) 元の姿に戻る、ことができる。このドラゴンは死亡すると真の姿に戻る。このドラゴンが装備または運搬していた装備品は、変身後の形態に吸収されるか、あるいは装備したままになる (どちらになるかはこのドラゴンを選ぶ)。

新たな形態において、このドラゴンの属性、ヒット・ポイント、ヒット・ダイス、会話能力、習熟、伝説的抵抗力、住処アクション、【知力】、【判断力】、【魅力】、およびこのアクションはそのまま残る。それ以外のデータや行なえる行動の内容は、新たな形態のものに入れ替わるが、新たな形態が持つクラス特徴や伝説的アクションは得られない。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15 フィート (4.5m) 以内のクリーチャーはみな、難易度25の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら17 (2d6 + 10) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・ゴールド・ドラゴン

超大型・ドラゴン、秩序にして善

AC：19 (外皮)

hp：256 (19d12 + 133)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

セーブ：【敏】+8、【耐】+13、【判】+8、【魅】+13

技能：〈隠密〉+8、〈看破〉+8、〈説得〉+13、〈知覚〉+14

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉24

言語：共通語、竜語

脅威度：17 (18,000XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：19 (2d10 + 8) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：15 (2d6 + 8) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。
ヒット：17 (2d8 + 8) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から 120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度 21 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 1 分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1 度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後 24 時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のプレスのいずれか 1 つを使用する。

炎のプレス：このドラゴンは 60 フィート (18m) の円錐形に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 21 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら 66 (12d10) [火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

弱体化プレス：このドラゴンは 60 フィート (18m) の円錐形にガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 21 の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間、【筋力】に基づく攻撃ロール、【筋力】判定、【筋力】セーブに不利を受ける。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

変身：このドラゴンは魔法によって (1) “脅威度がこのドラゴンの脅威度以下である、人型生物または野獣”に姿を変えるか、(2) 元の姿に戻る、ことができる。このドラゴンは死亡すると真の姿に戻る。このドラゴンが装備または運搬していた装備品は、変身後の形態に吸収されるか、あるいは装備したままになる (どちらになるかはこのドラゴンを選ぶ)。

新たな形態において、このドラゴンの属性、ヒット・ポイント、ヒット・ダイス、会話能力、習熟、伝説的抵抗力、住処アクション、【知力】、【判断力】、【魅力】、およびこのアクションはそのまま残る。それ以外のデータや行なえる行動の内容は、新たな形態のものに入れ替わるが、新たな形態が持つクラス特徴や伝説的アクションは得られない。

伝説的アクション

このドラゴンは 3 回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1 度に行なえる伝説的アクションは 1 つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1 回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を 1 回行なう。

翼の攻撃 (2 伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから 10 フィート (3m) 以内のクリーチャーはみな、難易度 22 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 15 (2d6 + 8) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは飛行移動速度の 1/2 までの飛行を行なえる。

ヤング・ゴールド・ドラゴン

大型・ドラゴン、秩序にして善

AC：18 (外皮)

hp：178 (17d10 + 85)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

セーブ：【敏】+6、【耐】+9、【判】+5、【魅】+9

技能：〈隠密〉+6、〈看破〉+5、〈説得〉+9、〈知覚〉+9

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉19

言語：共通語、竜語

脅威度：10 (5,900XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1回、爪 2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い 10 フィート (3m)、目標 1つ。ヒット：17 (2d10 + 6) [刺突] ダメージおよび。

爪：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：13 (2d6 + 6) [斬撃] ダメージ。

プレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のプレスのいずれか 1つを使用する。

炎のプレス：このドラゴンは 30 フィート (9m) の円錐形に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 17 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら 55 (10d10) [火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

弱体化プレス：このドラゴンは 30 フィート (9m) の円錐形にガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易 17 の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間、【筋力】に基づく攻撃ロール、【筋力】判定、【筋力】セーブに不利を受ける。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

ゴールド・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、秩序にして善

AC：17 (外皮)

hp：60 (8d8 + 24)

移動速度：30 フィート (9m)、水泳 30 フィート (9m)、飛行 60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (±0)	16 (+3)

セーブ：【敏】+4、【耐】+5、【判】+2、【魅】+5

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：3 (700XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：9 (1d10 + 4) [刺突] ダメージ。

プレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のプレスのいずれか 1つを使用する。

炎のプレス：このドラゴンは 15 フィート (4.5m) の円錐形に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 13 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら 22 (4d10) [火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

弱体化プレス：このドラゴンは 15 フィート (4.5m) の円錐形にガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易 13 の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間、【筋力】に基づく攻撃ロール、【筋力】判定、【筋力】セーブに不利を受ける。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

シルヴァー・ドラゴン

エインシャント・シルヴァー・ドラゴン

巨大・ドラゴン、秩序にして善

AC：22 (外皮)

hp：487 (25d20 + 225)

移動速度：40 フィート (12m)、飛行80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
30 (+10)	10 (±0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

セーブ：【敏】+7、【耐】+16、【判】+9、【魅】+13

技能：〈隠密〉+7、〈知覚〉+16、〈魔法学〉+11、〈歴史〉+11

ダメージ完全耐性：〔冷気〕

感覚：擬似視覚60 フィート (18m)、暗視120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉26

言語：共通語、竜語

脅威度：23 (50,000XP)

伝説的抵抗力 (3回／日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。
ヒット：21 (2d10 + 10) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：17 (2d6 + 10) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+17、間合い20 フィート (6m)、目標1つ。
ヒット：19 (2d8 + 10) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度21の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃 (再チャージ5～6)：以下のプレスのいずれか1つを使用する。

冷気のプレス：このドラゴンは90 フィート (27m) の円錐形に冷気を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度24の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら67 (15d8) [冷気] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

麻痺プレス：このドラゴンは90 フィート (27m) の円錐形に麻痺性のガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度24の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1分間、麻痺状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

変身：このドラゴンは魔法によって (1) “脅威度がこのドラゴンの脅威度以下である、人型生物または野獣”に姿を変えるか、(2) 元の姿に戻る、ことができる。このドラゴンは死亡すると真の姿に戻る。このドラゴンが装備または運搬していた装備品は、変身後の形態に吸収されるか、あるいは装備したままになる (どちらになるかはこのドラゴンが選ぶ)。

新たな形態において、このドラゴンの属性、ヒット・ポイント、ヒット・ダイス、会話能力、習熟、伝説的抵抗力、住処アクション、【知力】、【判断力】、【魅力】、およびこのアクションはそのまま残る。それ以外のデータや行なえる行動の内容は、新たな形態のものに入れ替わるが、新たな形態が持つクラス特徴や伝説的アクションは得られない。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15 フィート (4.5m) 以内のクリーチャーはみな、難易度25の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら17 (2d6 + 10) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・シルヴァー・ドラゴン

超大型・ドラゴン、秩序にして善

AC：19 (外皮)

hp：243 (18d12 + 126)

移動速度：40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27 (+8)	10 (±0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

セーブ：【敏】+5、【耐】+12、【判】+6、【魅】+10

技能：〈隠密〉+5、〈知覚〉+11、〈魔法学〉+8、〈歴史〉+8

ダメージ完全耐性：〔冷気〕

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉 21

言語：共通語、竜語

脅威度：16 (15,000XP)

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことによる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃（噛みつき1回、爪2回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+13、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：19 (2d10 + 8) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+13、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：15 (2d6 + 8) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+13、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。
ヒット：17 (2d8 + 8) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から 120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度 18 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 1 分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1 度成功すればこの効果は（そのクリーチャーに対しては）終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、（注：その他何らかの理由で）あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後 24 時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のプレスのいずれか 1 つを使用する。

冷気のプレス：このドラゴンは 60 フィート (18m) の円錐形に冷気を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 20 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら 58 (13d8) [冷気] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

麻痺プレス：このドラゴンは 60 フィート (18m) の円錐形に麻痺性のガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 20 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間、麻痺状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

変身：このドラゴンは魔法によって (1) “脅威度がこのドラゴンの脅威度以下である、人型生物または野獣”に姿を変えるか、(2) 元の姿に戻る、ことができる。このドラゴンは死亡すると真の姿に戻る。このドラゴンが装備または運搬していた装備品は、変身後の形態に吸収されるか、あるいは装備したままになる（どちらになるかはこのドラゴンを選ぶ）。

新たな形態において、このドラゴンの属性、ヒット・ポイント、ヒット・ダイス、会話能力、習熟、伝説的抵抗力、住処アクション、【知力】、【判断力】、【魅力】、およびこのアクションはそのまま残る。それ以外のデータや行なえる行動の内容は、新たな形態のものに入れ替わるが、新たな形態が持つクラス特徴や伝説的アクションは得られない。

伝説的アクション

このドラゴンは 3 回の伝説的アクションを行なえる（そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる）。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1 度に行なえる伝説的アクションは 1 つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1 回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を 1 回行なう。

翼の攻撃 (2 伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから 10 フィート (3m) 以内のクリーチャーはみな、難易度 21 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 15 (2d6 + 8) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは飛行移動速度の 1/2 までの飛行を行なえる。

ヤング・シルヴァー・ドラゴン

大型・ドラゴン、秩序にして善

AC：18 (外皮)

hp：168 (16d10 + 80)

移動速度：40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23 (+6)	10 (±0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (±0)	19 (+4)

セーブ：【敏】+4、【耐】+9、【判】+4、【魅】+8

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+8、〈魔法学〉+6、〈歴史〉+6

ダメージ完全耐性：[冷気]

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、
受動〈知覚〉18

言語：共通語、竜語

脅威度：9 (5,000XP)

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1 回、爪 2 回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い 10 フィート (3m)、目標 1 つ。
ヒット：17 (2d10 + 6) [刺突] ダメージ。爪：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。
ヒット：13 (2d6 + 6) [斬撃] ダメージ。

ブレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のブレスのいずれか 1 つを使用する。

冷気 of ブレス：このドラゴンは 30 フィート (9m) の円錐形に冷気を吐く。
この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 17 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら 54 (12d8) [冷気] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

麻痺ブレス：このドラゴンは 30 フィート (9m) の円錐形に麻痺性のガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易 17 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間、麻痺状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

シルヴァー・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、秩序にして善

AC：17 (外皮)

hp：45 (6d8 + 18)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	10 (±0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (±0)	15 (+2)

セーブ：【敏】+2、【耐】+5、【判】+2、【魅】+4

技能：〈隠密〉+2、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：[冷気]

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、
受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：2 (4500XP)

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。
ヒット：9 (1d10 + 4) [刺突] ダメージ。

ブレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のブレスのいずれか 1 つを使用する。

冷気 of ブレス：このドラゴンは 15 フィート (4.5m) の円錐形に冷気を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 13 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら 18 (4d8) [冷気] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

麻痺ブレス：このドラゴンは 15 フィート (4.5m) の円錐形に麻痺性のガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易 13 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間、麻痺状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

プラス・ドラゴン

エインシャント・プラス・ドラゴン

巨大・ドラゴン、混沌にして善

AC：20 (外皮)

hp：297 (17d20 + 119)

移動速度：40 フィート (12m)、穴掘り 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27 (+8)	10 (±0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

セーブ：【敏】+6、【耐】+13、【判】+8、【魅】+10

技能：〈隠密〉+6、〈説得〉+10、〈知覚〉+14、〈歴史〉+9

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉24

言語：共通語、竜語

脅威度：20 (25,000XP)

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにはできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。
ヒット：19 (2d10 + 8) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：15 (2d6 + 8) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い20 フィート (6m)、目標1つ。
ヒット：17 (2d8 + 8) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度18の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は(そのクリーチャーに対しては)終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で)あるクリーチャーに対してこの効果"が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃 (再チャージ5～6)：以下のプレスのいずれか1つを使用する。

炎のプレス：このドラゴンは幅10 フィート (3m) 長さ90 フィート (27m) の直線状に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度21の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら56 (16d6) [火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

睡眠プレス：このドラゴンは90 フィート (27m) の円錐形に睡眠ガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度21の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると10分間気絶状態になる。これによって眠っているクリーチャーがダメージを受けるか、他の者がアクションを費やして起こしたなら、この効果は終了する。

変身：このドラゴンは魔法によって(1)“脅威度がこのドラゴンの脅威度以下である、人型生物または野獣”に姿を変えるか、(2)元の姿に戻る、ことができる。このドラゴンは死亡すると真の姿に戻る。このドラゴンが装備または運搬していた装備品は、変身後の形態に吸収されるか、あるいは装備したままになる(どちらになるかはこのドラゴンが選ぶ)。

新たな形態において、このドラゴンの属性、ヒット・ポイント、ヒット・ダイス、会話能力、習熟、伝説的抵抗力、住処アクション、【知力】、【判断力】、【魅力】、およびこのアクションはそのまま残る。それ以外のデータや行なえる行動の内容は、新たな形態のものに入れ替わるが、新たな形態が持つクラス特徴や伝説的アクションは得られない。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる(そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15 フィート (4.5m) 以内のクリーチャーはみな、難易度22の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら15 (2d6 + 8) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・プラス・ドラゴン

超大型・ドラゴン、混沌にして善

AC：18 (外皮)

hp：172 (15d12 + 75)

移動速度：40 フィート (12m)、穴掘り 30 フィート (9m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23 (+6)	10 (±0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

セーヴ：【敏】+5、【耐】+10、【判】+6、【魅】+8

技能：〈隠密〉+5、〈説得〉+8、〈知覚〉+11、〈歴史〉+7

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉21

言語：共通語、竜語

脅威度：13 (10,000XP)

伝説的抵抗力 (3回／日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにはできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。ヒット：17 (2d10 + 6) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。ヒット：13 (2d6 + 6) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。ヒット：15 (2d8 + 6) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から 120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度 16 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 1 分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1 度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後 24 時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のプレスのいずれか 1 つを使用する。

炎のプレス：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 60 フィート (18m) の直線状に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 18 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーヴに失敗したなら 45 (13d6) [火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

睡眠プレス：このドラゴンは 60 フィート (18m) の円錐形に睡眠ガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 18 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 10 分間気絶状態になる。これによって眠っているクリーチャーがダメージを受けるか、他の者がアクションを費やして起こしたなら、この効果は終了する。

伝説的アクション

このドラゴンは 3 回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1 度に行なえる伝説的アクションは 1 つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1 回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を 1 回行なう。

翼の攻撃 (2 伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから 10 フィート (3m) 以内のクリーチャーはみな、難易度 19 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 13 (2d6 + 6) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の 1/2 までの飛行を行なえる。

ヤング・ブラス・ドラゴン

大型・ドラゴン、混沌にして善

AC：17 (外皮)

hp：110 (13d10 + 39)

移動速度：40 フィート (12m)、穴掘り 20 フィート (6m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	10 (±0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (±0)	15 (+2)

セーブ：【敏】+3、【耐】+6、【判】+3、【魅】+5

技能：〈隠密〉+3、〈説得〉+5、〈知覚〉+6

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉16

言語：共通語、竜語

脅威度：6 (2,300XP)

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1回、爪 2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い 10 フィート (3m)、目標 1つ。ヒット：15 (2d10 + 4) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：11 (2d6 + 4) [斬撃] ダメージ。

ブレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のブレスのいずれか 1つを使用する。

炎のブレス：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 40 フィート (12m) の直線状に火を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 14 の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 42 (12d6) [火] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

睡眠ブレス：このドラゴンは 30 フィート (9m) の円錐形に睡眠ガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 14 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 5 分間気絶状態になる。これによって眠っているクリーチャーがダメージを受けるか、他の者がアクションを費やして起こしたなら、この効果は終了する。

ブラス・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、混沌にして善

AC：16 (外皮)

hp：16 (3d8 + 3)

移動速度：30 フィート (9m)、穴掘り 15 フィート (4.5m)、飛行 60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	10 (±0)	13 (+1)	10 (±0)	11 (±0)	13 (+1)

セーブ：【敏】+2、【耐】+3、【判】+2、【魅】+3

技能：〈隠密〉+2、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：1 (200XP)

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1つ。ヒット：7 (1d10 + 2) [刺突] ダメージ。

ブレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のブレスのいずれか 1つを使用する。

炎のブレス：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 20 フィート (6m) の直線状に火を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 11 の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 14 (4d6) [火] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

睡眠ブレス：このドラゴンは 15 フィート (4.5m) の円錐形に睡眠ガスを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 11 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間気絶状態になる。これによって眠っているクリーチャーがダメージを受けるか、他の者がアクションを費やして起こしたなら、この効果は終了する。

ブロンズ・ドラゴン

エインシャント・ブロンズ・ドラゴン

巨大・ドラゴン、秩序にして善

AC：22（外皮）

hp：444（24d20＋192）

移動速度：40フィート（12m）、水泳40フィート（12m）、飛行80フィート（24m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
29（＋9）	10（±0）	27（＋8）	18（＋4）	17（＋3）	21（＋5）

セーブ：【敏】＋7、【耐】＋15、【判】＋10、【魅】＋12

技能：〈隠密〉＋7、〈看破〉＋10、〈知覚〉＋17

ダメージ完全耐性：【電撃】

感覚：擬似視覚60フィート（18m）、暗視120フィート（36m）、受動〈知覚〉27

言語：共通語、竜語

脅威度：22（41,000XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

伝説的抵抗力（3回／日）：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃（噛みつき1回、爪2回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋16、間合い15フィート（4.5m）、目標1つ。
ヒット：20（2d10＋9）【刺突】ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋16、間合い10フィート（3m）、目標1つ。
ヒット：16（2d6＋9）【斬撃】ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃＋16、間合い20フィート（6m）、目標1つ。
ヒット：18（2d8＋9）【殴打】ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120フィート（36m）以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度20の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は（そのクリーチャーに対しては）終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、（注：その他何らかの理由で）あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃（再チャージ5～6）：以下のプレスのいずれか1つを使用する。

電撃のプレス：このドラゴンは幅10フィート（3m）長さ120フィート（36m）の直線状に電撃を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度23の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら88（16d10）【電撃】ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

追い払いプレス：このドラゴンは30フィート（9m）の円錐形に敵を追い払うエネルギーを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度23の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとこのドラゴンから離れるように60フィート（18m）押しやられる。

変身：このドラゴンは魔法によって（1）“脅威度がこのドラゴンの脅威度以下である、人型生物または野獣”に姿を変えるか、（2）元の姿に戻る、ことができる。このドラゴンは死亡すると真の姿に戻る。このドラゴンが装備または運搬していた装備品は、変身後の形態に吸収されるか、あるいは装備したままになる（どちらになるかはこのドラゴンが選ぶ）。

新たな形態において、このドラゴンの属性、ヒット・ポイント、ヒット・ダイス、会話能力、習熟、伝説的抵抗力、住処アクション、【知力】、【判断力】、【魅力】、およびこのアクションはそのまま残る。それ以外のデータや行なえる行動の内容は、新たな形態のものに入れ替わるが、新たな形態が持つクラス特徴や伝説的アクションは得られない。

伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる（そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる）。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に行なえる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃（2伝説的アクション消費）：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから15フィート（4.5m）以内のクリーチャーはみな、難易度24の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら16（2d6＋9）【殴打】ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の1/2までの飛行を行なえる。

アダルト・ブロンズ・ドラゴン

超大型・ドラゴン、秩序にして善

AC：19 (外皮)

hp：212 (17d12 + 102)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
25 (+7)	10 (±0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

セーブ：【敏】+5、【耐】+11、【判】+7、【魅】+9

技能：〈隠密〉+5、〈看破〉+7、〈知覚〉+12

ダメージ完全耐性：【電撃】

感覚：擬似視覚 60 フィート (18m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉22

言語：共通語、竜語

脅威度：15 (13,000XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

アクション

複数回攻撃：“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+12、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。ヒット：18 (2d10 + 7) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+12、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。ヒット：14 (2d6 + 7) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+12、間合い15 フィート (4.5m)、目標1つ。ヒット：16 (2d8 + 7) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から 120 フィート (36m) 以内にいて、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度 17 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 1 分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1 度成功すればこの効果は (そのクリーチャーに対しては) 終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(注：その他何らかの理由で) あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後 24 時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

プレス攻撃 (再チャージ 5～6)：以下のプレスのいずれか 1 つを使用する。

電撃のプレス：このドラゴンは幅 5 フィート (1.5m) 長さ 90 フィート (27m) の直線状に酸を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 19 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーヴに失敗したなら 66 (12d10) [電撃] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

追い払いプレス：このドラゴンは 30 フィート (9m) の円錐形に敵を追いかえエネルギーを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度 19 の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとこのドラゴンから離れるように 60 フィート (18m) 押しやられる。

変身：このドラゴンは魔法によって (1) “脅威度がこのドラゴンの脅威度以下である、人型生物または野獣”に姿を変えるか、(2) 元の姿に戻る、ことができる。このドラゴンは死亡すると真の姿に戻る。このドラゴンが装備または運搬していた装備品は、変身後の形態に吸収されるか、あるいは装備したままになる (どちらになるかはこのドラゴンを選ぶ)。

新たな形態において、このドラゴンの属性、ヒット・ポイント、ヒット・ダイス、会話能力、習熟、伝説的抵抗力、住処アクション、【知力】、【判断力】、【魅力】、およびこのアクションはそのまま残る。それ以外のデータや行なえる行動の内容は、新たな形態のものに入れ替わるが、新たな形態が持つクラス特徴や伝説的アクションは得られない。

伝説的アクション

このドラゴンは 3 回の伝説的アクションを行なえる (そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1 度に行なえる伝説的アクションは 1 つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1 回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を 1 回行なう。

翼の攻撃 (2 伝説的アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから 10 フィート (3m) 以内のクリーチャーはみな、難易度 20 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 14 (2d6 + 7) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは最大で飛行移動速度の 1/2 までの飛行を行なえる。

ヤング・ブロンズ・ドラゴン

大型・ドラゴン、秩序にして善

AC：18 (外皮)

hp：142 (15d10 + 60)

移動速度：40 フィート (12m)、水泳 40 フィート (12m)、飛行 80 フィート (24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21 (+5)	10 (±0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

セーブ：【敏】+3、【耐】+7、【判】+4、【魅】+6

技能：〈隠密〉+3、〈看破〉+4、〈知覚〉+7

ダメージ完全耐性：[電撃]

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉17

言語：共通語、竜語

脅威度：8 (3,900XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき1回、爪2回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。ヒット：16 (2d10 + 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 (1.5m)、目標1つ。ヒット：12 (2d6 + 5) [斬撃] ダメージ。

ブレス攻撃 (再チャージ5～6)：以下のブレスのいずれか1つを使用する。

電撃のブレス：このドラゴンは幅5 フィート (1.5m) 長さ60 フィート (18m) の直線状に酸を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度15の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると55 (10d10) [電撃] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

追い払いブレス：このドラゴンは30 フィート (9m) の円錐形に敵を追い払うエネルギーを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度15の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとこのドラゴンから離れるように40 フィート (12m) 押しやられる。

ブロンズ・ドラゴン・ワームリング

中型・ドラゴン、秩序にして善

AC：17 (外皮)

hp：32 (5d8 + 10)

移動速度：30 フィート (9m)、水泳 30 フィート (9m)、飛行 60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	10 (±0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (±0)	15 (+2)

セーブ：【敏】+2、【耐】+4、【判】+2、【魅】+4

技能：〈隠密〉+2、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：[電撃]

感覚：擬似視覚 10 フィート (3m)、暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：竜語

脅威度：2 (700XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。ヒット：8 (1d10 + 3) [刺突] ダメージ。

ブレス攻撃 (再チャージ5～6)：以下のブレスのいずれか1つを使用する。

電撃のブレス：このドラゴンは幅5 フィート (1.5m) 長さ40 フィート (12m) の直線状に酸を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度12の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると16 (3d10) [電撃] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

追い払いブレス：このドラゴンは30 フィート (9m) の円錐形に敵を追い払うエネルギーを吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度12の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとこのドラゴンから離れるように30 フィート (9m) 押しやられる。

ドラゴン・タートル

巨大・ドラゴン、真なる中立

AC：20 (外皮)

hp：341 (22d20 + 110)

移動速度：20 フィート (6m)、水泳 40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
25 (+7)	10 (±0)	20 (+5)	10 (±0)	12 (+1)	12 (+1)

セーブ：【敏】+6、【耐】+11、【判】+7

ダメージ抵抗：【火】

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉 11

言語：水界語、竜語

脅威度：17 (18,000XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (噛みつき 1回、爪 2回) を行なう。もしくは、2回の攻撃 (噛みつき 1回、尾 1回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 +13、間合い 15 フィート (4.5m)、目標 1 つ。

ヒット：26 (3d12 + 7) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃 +13、間合い 10 フィート (3m)、目標 1 つ。

ヒット：16 (2d8 + 7) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃 +13、間合い 15 フィート (4.5m)、目標 1 つ。

ヒット：26 (3d12 + 7) [殴打] ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、その者は難易度 20 の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとこのドラゴン・タートルから遠ざかるように 10 フィート (3m) 押しやられて伏せ状態になる。

蒸気のプレス (再チャージ 5～6)：このドラゴン・タートルは 60 フィート (18m) の円錐形に高熱の蒸気を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度 18 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 52 (15d6) [火] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。水中にいるという理由ではこのプレスの [火] ダメージには抵抗を得られない。

トリエント

超大型・植物、混沌にして善

AC：16（外皮）

hp：138（12d12＋60）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23（＋6）	8（－1）	21（＋5）	12（＋1）	16（＋3）	12（＋1）

ダメージ脆弱性：[火]

ダメージ抵抗：[殴打]、[刺突]

感覚：受動〈知覚〉13

言語：エルフ語、共通語、ドルイド語、森語

脅威度：9（5,000XP）

外見偽装：トリエントが動かずにいる限り、普通の木と見分けがつかない。

攻城モンスター：トリエントは物体ならびに構造物に対しては2倍のダメージを与える。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋10、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：16（3d6＋6）[殴打]ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃＋10、射程60／180フィート（18／54m）、目標1つ。

ヒット：28（4d10＋6）[殴打]ダメージ。

樹木操り（1回／日）：このトリエントは自分から60フィート（18m）以内にあって自分が見ることのできる樹木1本、または2本に魔法によって自律行動能力を与える。これらの樹木のデータ・ブロックは以下を除き、トリエントと同じである。（1）【知力】と【魅力】の能力値は1。（2）話すことはできない。（3）アクションの選択肢は“叩きつけ”のみ。操られている樹はトリエントの味方として行動する。樹木は（1）1日経つか、（2）その樹木が死ぬか、（3）操っているトリエントが死ぬか、（4）操っているトリエントがこの樹木から120フィート（36m）以上離れるか、（5）操っているトリエントがボーナス・アクションを使ってこの樹木を元の動かぬ樹に戻すまで、操られている。操られなくなった樹木は、可能ならばその場所に根付く。

トロル

大型・巨人、混沌にして悪

AC：15（外皮）

hp：84（8d10＋40）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	13（＋1）	20（＋5）	7（－2）	9（－1）	7（－2）

技能：〈知覚〉＋2

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉12

言語：巨人語

脅威度：5（1,800XP）

鋭敏嗅覚：このトロルは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

再生：このトロルは、自分のターン開始時毎に（注：現在hpが0であっても）10hpを回復する。このトロルが〔酸〕または〔火〕ダメージを受けた場合、このトロルの次のターン開始時においてこの特徴は機能しない。このトロルのターン開始時にヒット・ポイントが0であり、かつ再生を行なえない状況であるなら、このトロルは死亡する。

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃（噛みつき1回、爪2回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（1d6＋4）〔刺突〕ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）〔斬撃〕ダメージ。

ガーディアン・ナーガ

大型・怪物、秩序にして善

AC：18 (外皮)

hp：127 (15d10 + 45)

移動速度：40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

セーブ：【敏】+8、【耐】+7、【知】+7、【判】+8、【魅】+8

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 14

言語：共通語、天上語

脅威度：10 (5,900XP)

呪文発動：このナーガは11レベルの術者である。呪文発動能力値は【判断力】であり (呪文セーブ難易度 16、呪文攻撃 +8)、呪文の発動に音声以外の要素を必要としない。このナーガは以下のクレリック呪文を準備している。

初級呪文 (回数無制限)：セイクリッド・フレイム、ソーマタージー、メンディング

1レベル (4スロット)：キュア・ウーンズ、コマンド、シールド・オヴ・フェイス

2レベル (3スロット)：カーム・エモーションズ、ホールド・パースン

3レベル (3スロット)：クレアヴォイアンス、ピストウ・カース

4レベル (3スロット)：バニッシュメント、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

5レベル (2スロット)：ギアス、フレイム・ストライク

6レベル (1スロット)：トゥルー・シーイング

黄泉がえり：このナーガは殺されても1d6日後にはすべてのヒット・ポイントを回復して復活する。これを防ぐにはウィッシュ呪文を使うしかない。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 +8、間合い 10 フィート (3m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：8 (1d8 + 4) [刺突] ダメージ。目標は難易度 15 の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 45 (10d8) [毒] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

毒吐き：遠隔武器攻撃：攻撃 +8、射程 15 / 30 フィート (4.5 / 9m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：目標は難易度 15 の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると 45 (10d8) [毒] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

スピリット・ナーガ

大型・怪物、混沌にして悪

AC：15（外皮）

hp：75（10d10＋20）

移動速度：40フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	17（＋3）	14（＋2）	16（＋3）	15（＋2）	16（＋3）

セーブ：【敏】＋6、【耐】＋5、【判】＋5、【魅】＋6

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉12

言語：共通語、奈落語

脅威度：8（3,900XP）

呪文発動：このナーガは10レベルの術者である。呪文発動能力値は【知力】であり（呪文セーブ難易度14、呪文攻撃＋6）、呪文の発動に音声以外の要素を必要としない。このナーガは以下のウィザード呪文を準備している。

初級呪文（回数無制限）：マイナー・イリュージョン、メイジ・ハンド、レイ・オブ・フロスト

1レベル（4スロット）：スリープ、チャーム・パースン、ディテクト・マジック

2レベル（3スロット）：ディテクト・ソウツ、ホールド・パースン

3レベル（3スロット）：ウォーター・ブリージング、ライトニング・ボルト

4レベル（3スロット）：ディメンジョン・ドア、ブライト

5レベル（2スロット）：ドミネイト・パースン

黄泉がえり：このナーガは殺されても1d6日後にはすべてのヒット・ポイントを回復して復活する。これを防ぐにはウィッシュ呪文を使うしかない。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い10フィート（3m）、クリーチャー1体。

ヒット：7（1d6＋4）[刺突] ダメージ。目標は難易度13の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると31（7d8）[毒] ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

ナイトメア

大型・フィンド、中立にして悪

AC：13 (外皮)

hp：68 (8d10 + 24)

移動速度：60 フィート (18m)、飛行90 フィート (27m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (±0)	13 (+1)	15 (+2)

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：受動〈知覚〉11

言語：共通語、地獄語、奈落語を解するが話せない

脅威度：3 (700XP)

火抵抗提供：このナイトメアは、自分に騎乗している者に [火] に対する抵抗を与えることができる。

照明：このナイトメアは半径10 フィート (3m) に“明るい”光、さらに10 フィート (3m) 先まで“薄暗い”光を放つ。

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。ヒット：13 (2d8 + 4) [殴打] ダメージおよび7 (2d6) [火] ダメージ。

エーテル歩行：このナイトメアおよび、5 フィート (1.5m) 以内にいる最大3体までの同意するクリーチャーは、魔法によって物質界からエーテル界へ入ったり、エーテル界から物質界へ入ったりできる。

ディープ・ノーム (スヴァーフネ布林)

小型・人型生物 (ノーム)、中立にして善

AC : 15 (チェイン・シャツ)

hp : 16 (3d6 + 6)

移動速度 : 20 フィート (6m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (±0)	9 (-1)

技能 : 〈隠密〉+4、〈捜査〉+3、〈知覚〉+2

感覚 : 暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉12

言語 : 地界語、地下共通語、ノーム語

脅威度 : 1/2 (100XP)

岩場の迷彩 : 岩がちな地形で隠れるための【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

ノームの機転 : 魔法に対する【知力】、【判断力】、【魅力】セーヴィング・スローに有利を得る。

生得呪文発動能力 : このノームの生得呪文発動能力値は【知力】である (呪文セーブ難易度 11)。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限 : ノンディテクション (自身のみ)

各 1 回 / 日 : ディスガイズ・セルフ、ブラー、ブラインドネス / デフネス

アクション

ウォー・ピック : 近接武器攻撃 : 攻撃 +4、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット : 6 (1d8 + 2) [刺突] ダメージ。

毒のダーツ : 遠隔武器攻撃 : 攻撃 +4、射程 30 / 120 フィート (9 / 36m)、クリーチャー 1 体。

ヒット : 4 (1d4 + 2) [刺突] ダメージ、目標は難易度 12 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 1 分間、毒状態となる。目標は目標自身のターンの終了時ごとにこのセーヴィング・スローを繰り返すことができ、成功すれば目標自身に関してはこの効果は終了する。

ノール

中型・人型生物(ノール)、混沌にして悪

AC：15 (ハイド・アーマー、シールド)

hp：22 (5d8)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	12 (+1)	11 (±0)	6 (−2)	10 (±0)	7 (−2)

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 10

言語：ノール語

脅威度：1/2 (100XP)

大暴れ：このノールは、自分のターン中に近接攻撃でクリーチャーのhpを0にしたならば、(注：そのターン中に) ボーナス・アクションとして、移動速度の半分までの移動を行なった上で1回の“噛みつき” 攻撃を行なえる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：4 (1d4 + 2) [刺突] ダメージ。

スピア：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート (1.5m) または射程 20 ／ 60 フィート (6 ／ 18m)、目標 1 つ。

ヒット：5 (1d6 + 2) [刺突] ダメージ、両手持ちで近接攻撃を行なう際は 6 (1d8 + 2) [突] ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+3、射程 150 ／ 600 フィート (45 ／ 180m)、目標 1 つ。

ヒット：5 (1d8 + 1) [刺突] ダメージ。

ハーピー

中型・怪物、混沌にして悪

AC：11

hp：38 (7d8 + 7)

移動速度：20 フィート (6m)、飛行 40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (±0)	13 (+1)

感覚：受動〈知覚〉10

言語：共通語

脅威度：1 (200XP)

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃 (爪1回、クラブ1回) を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：6 (2d4 + 1) [斬撃] ダメージ。

クラブ：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：3 (1d4 + 1) [殴打] ダメージ。

誘い寄せの歌：このハーピーは魔法の歌を歌う。人型生物または巨人のうち、このハーピーから 300 フィート (90m) 以内におり、この歌を聞ける者はみな、難易度 11 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すればこの歌が終るまで魅了状態になる。このハーピーは (注：歌い始めた) 次のターンからは、この歌を歌い続けるためにボーナス・アクションを行なわねばならない。歌を止めることはいつでもできる。また、このハーピーが無力状態になった時にも歌は止む。

目標は、このハーピーによって魅了状態になっている間は、無力状態でありかつ他のハーピーの歌を無視する。この魅了状態の目標がこのハーピーから 5 フィート (1.5m) より遠く離れているなら、目標は自分のターンに、最も直接的な経路でこのハーピーに向かって、このハーピーの 5 フィート (1.5m) 以内に入ろうとして、移動せねばならない。このとき、目標は機会攻撃の誘発を避けようとはしない。しかし、ダメージを与える地形 (溶岩、落とし穴など) に踏みこむ前や、このハーピー以外のものからダメージを受けた時には、そのたびに上記のセーヴィング・スローを再び行なえる。くわえて、目標は自分のターンの終了時ごとに再び上記のセーヴィング・スローを行なえる。クリーチャーがこのセーヴに成功したならば、この歌の効果は、そのクリーチャーに関しては終了する。

セーヴに成功した目標は、このハーピーの歌に対しては、以後 24 時間、完全耐性を得る。

ハーブドラゴン

ハーフレッド・ドラゴンの古強者

中型・人型生物(ヒューマン)、任意の属性

AC：18(プレート)

hp：65(10d8+20)

移動速度：30フィート(9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	13(+1)	14(+2)	10(±0)	11(±0)	10(±0)

技能：〈運動〉+5、〈知覚〉+2

ダメージ抵抗：[火]

感覚：擬似視覚10フィート(3m)、暗視60フィート(18m)、
受動〈知覚〉12

言語：共通語、竜語

脅威度：5(1,800XP)

アクション

複数回攻撃：2回の“ロングソード”攻撃を行なう。ショートソードを抜いているなら、さらに1回の“ショートソード”攻撃を行なう。

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：7(1d8+3) [斬撃] ダメージ、両手で使用しているなら8(1d10+3) [斬撃] ダメージ。

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：6(1d6+3) [刺突] ダメージ。

ヘヴィ・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+3、射程100 / 400フィート(30 / 120m)、目標1つ。

ヒット：6(1d10+1) [刺突] ダメージ。

炎のプレス(再チャージ5～6)：15フィート(4.5m)の円錐形に炎を吐く。この範囲内の各クリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗すれば24(7d6) [火] ダメージ、成功すれば半分のダメージを受ける。

ハーブドラゴン・テンプレート

怪物、巨人、人型生物、野獣のみがハーブドラゴンとなりうる。そのデータは以下の項目を除いて元のままである。

脅威度：脅威度の再計算を避けたいならば、このテンプレートは以下の『プレス攻撃』表にあるオプション前提条件を満たすクリーチャーにのみ適用するとよい。そうでない場合、テンプレートを適用した後で、脅威度を再計算すること。

感覚：ハーブドラゴンは半径10フィート(3m)の擬似視覚と半径60フィート(18m)の暗視を得る。

抵抗：ハーブドラゴンはその色に対応した抵抗を得る。

色	ダメージ抵抗
銅、ブラック	[酸]
グリーン	[毒]
ゴールド、ブラス、レッド	[火]
シルヴァー、ホワイト	[冷氣]
ブルー、ブロンズ	[電撃]

言語：ハーブドラゴンは竜語を話す。もともと知っている言語があれば、それに加えて竜語も話す。

新たなアクション：プレス攻撃：ハーブドラゴンは片親にあたる竜のプレス攻撃を有する。このアクションがどのように機能するかはハーブドラゴンのサイズ分類によって決まる。

サイズ	プレス攻撃	オプション前提条件
大型以下	ワームリング相当	脅威度2以上
超大型	ヤング・ドラゴン相当	脅威度7以上
巨大以上	アダルト・ドラゴン相当	脅威度8以上

パープル・ワーム

巨大・怪物、無属性

AC：18 (外皮)

hp：247 (15d20 + 90)

移動速度：50 フィート (15m)、穴掘り 30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
28 (+9)	7 (−2)	22 (+6)	1 (−5)	8 (−1)	4 (−3)

セーヴ：【耐】+11、【判】+4

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m)、振動感知 60 フィート (18m)、
受動〈知覚〉9

言語：――

脅威度：15 (13,000XP)

トンネル掘り：パープル・ワームは堅い岩の中も通常の穴掘り移動速度の半分の速度で穴掘り移動できる。その際には、掘り進んだ後に直径 10 フィート (3m) のトンネルが残る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃 (噛みつき 1 回、尾の毒針 1 回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い 10 フィート (3m)、目標 1 つ。
ヒット：22 (3d8 + 9) [刺突] ダメージ。目標がサイズ分類大型以下のクリーチャーなら、目標は難易度 19 の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると飲み込まれる。飲み込まれているクリーチャーは盲目状態かつ拘束状態であり、このワームの外側からの攻撃や効果に対しては完全遮蔽を有し、ワームの各ターンの開始時に 21 (6d6) [酸] ダメージを受ける。

このワームが体内のクリーチャー 1 体から 1 ターンに 30 以上のダメージを受けたなら、このワームはそのターンの終了時に難易度 21 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると飲み込んでいるクリーチャー全員を吐き出す。飲み込まれていたクリーチャーはみな、このワームから 10 フィート (3m) 以内の場所で伏せ状態になる。また、このワームが死んだなら、飲み込まれていたクリーチャーはもはやワームによって拘束状態ではなくなり、20 フィート (6m) ぶんの移動を使用することで死骸から脱出できる (伏せ状態で出てくる)。

尾の毒針：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い 10 フィート (3m)、クリーチャー 1 体。
ヒット：19 (3d6 + 9) [刺突] ダメージ。目標は難易度 19 の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると 42 (12d6) [毒] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

グリーン・ハグ

中型・フェイ、中立にして悪

AC：17 (外皮)

hp：82 (11d8 + 33)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+4、〈ペテン〉+4、〈魔法学〉+3

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉14

言語：共通語、森語、竜語

脅威度：3 (700XP)

声まね：このハグは、動物のたてる音や人型生物の声を声まねすることができる。ハグの声まねを聞いたクリーチャーは、難易度 14 の【判断力】〈看破〉判定に成功すれば偽の音だと気付く。

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

生得呪文発動能力：このハグの生得呪文発動能力値は【魅力】である (呪文セーブ難易度 12)。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ヴィシヤス・モッカリィ、ダンシング・ライツ、マイナー・イリュージョン

アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：13 (2d8 + 4) [斬撃] ダメージ。

幻の姿：このハグは自分と自分が着用または運搬している任意の物体 (複数でも可) を魔法の幻で包み、自分を他のクリーチャーに見せかける (大まかなサイズは自分と同じで、人型をしているものに限る)。この幻は、このハグがボーナス・アクションを用いて幻を終らせるか、このハグが死んだときに終る。

この効果による変化は物理的な調査まではごまかせない。たとえばこのハグはなめらかな皮膚を持っているように見せかけることはできるが、誰かが彼女に触れたなら、その肌はざらざらしていると感じる。それ以外では、クリーチャーは 1 回のアクションを用いて目で幻を検分し、難易度 20 の【知力】〈捜査〉判定に成功しなければ、このハグが変装しているとは気づかない。

不可視の往来：このハグは魔法によって、自分が攻撃を行なうか呪文を発動するか自分の精神集中が (あたかもそれが呪文に対する精神集中であるかのように) 終了するまで、不可視状態になる。この不可視状態が持続している間、このハグは移動の物質的証拠を何一つ残さないため、魔法によってのみ追跡され得る。このハグが着用または運搬しているすべての装備品も、ともに不可視となる。

シー・ハグ

中型・フェイ、混沌にして悪

AC：14（外皮）

hp：52（7d8＋21）

移動速度：30フィート（9m）、水泳40フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	13（＋1）	16（＋3）	12（＋1）	12（＋1）	13（＋1）

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉11

言語：共通語、巨人語、水界語

脅威度：2（450XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

身の毛のよだつ姿：このハグから30フィート（9m）以内にいて、このハグの真の形態を見ることができる人型生物が自身のターンを開始したなら、その者は難易度11の【判断力】セーブを行わねばならない。セーブに失敗したなら、そのクリーチャーは1分間、恐怖状態になる。クリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーヴィング・スローを繰り返すことができるが、このハグに視線が通っているならセーブに不利を受ける。このセーブに成功すれば、そのクリーチャーに対する効果は終る。クリーチャーがセーヴィング・スローに成功するか、この効果が終わったなら、以後24時間、そのクリーチャーはこのハグの“身の毛のよだつ姿”に対して完全耐性を得る。

目標が不意を討たれておらず、かつこのハグが真の形態をとつぜん明らかにしたのでないなら、目標は目をそらして最初のセーヴィング・スローを行なうのを避けることができる。目をそらしているクリーチャーは、次のその者のターンの開始時まで、このハグに対する攻撃ロールに不利を受ける。

アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：10（2d6＋3）[斬撃]ダメージ。

死の眼光：このハグは30フィート（9m）以内にいて自分から見える恐怖状態のクリーチャー1体を目標にする。目標がこのハグを見ることができるなら、その者はこの魔法に対して難易度11の【判断力】セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すればヒット・ポイントが0になる。

幻の姿：このハグは自分と自分が着用または運搬している任意の物体（複数でも可）を魔法の幻で包み、自分を他の醜いクリーチャーに見せかける（大まかなサイズは自分と同じで、人型をしているものに限る）。この効果は、このハグがボーナス・アクションを用いて幻を終らせるか、このハグが死んだときに終る。

この効果による変化は物理的な調査まではごまかせない。たとえばこのハグは爪がないように見せかけることはできるが、誰かが彼女の手に触れたなら、爪があることがわかる。それ以外では、クリーチャーは1回のアクションを用いて目で幻を検分し、難易度16の【知力】〈捜査〉判定に成功しなければ、このハグが変装しているとは気づかない。

ナイト・ハグ

中型・フィンド、中立にして悪

AC：17 (外皮)

hp：112 (15d8 + 45)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

技能：〈隠密〉+6、〈看破〉+6、〈知覚〉+6、〈ペテン〉+7

ダメージ抵抗：[火]、[冷氣]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：魅了状態

感覚：暗視 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉16

言語：共通語、始原語、地獄語、奈落語

脅威度：5 (1,800XP)

生得呪文発動能力：このハグの生得呪文発動能力値は【魅力】である (呪文セーブ難易度 14、呪文攻撃ロール + 6)。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ディテクト・マジック、マジック・ミサイル

2回／日：スリープ、プレイン・シフト (自身のみ)、レイ・オブ・エンフィーブルメント

魔法抵抗：呪文その他の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

爪 (ハグ形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃 + 7、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：13 (2d8 + 4) [斬撃] ダメージ。

変身：このハグは1回のアクションとして、サイズ分類が小型または中型の人型生物の女性に魔法で姿を変えたり、真の形態に戻ったりすることができる。いずれの形態においてもデータは変化しない。着用または運搬している装備品は変化しない。死亡したなら真の形態に戻る。

エーテル化：このハグは魔法によって物質界からエーテル界へ、エーテル界から物質界へ行き来できる。これを行なうには、このハグはハートストーンを身につけて持っていなければならない。

つきまとう悪夢 (1回／日)：エーテル界にいる時、このハグは魔法によって、物質界で眠っている人型生物1体に接触する。目標に対して発動されたプロテクション・フロム・イーグル・アンド・グッド呪文やマジック・サークル呪文はこの接触を防ぐ。この接触が続く間、目標は恐ろしい幻視を得る。この幻視が1時間以上続いたなら、目標はその休憩によって何の利益も得られず、目標の最大ヒット・ポイントは5 (1d10) 減少する。この効果によって目標の最大ヒット・ポイントが0になったなら目標は死亡し、もし目標が悪属性ならばその魂はこのハグのソウル・バッグに収まる。目標の最大ヒット・ポイントの減少は、グレーター・レストレーションやそれに類する魔法によって取り除かれるまで持続する。

ナイト・ハグのマジック・アイテム

ナイト・ハグは二種類のマジック・アイテムを持っている。どちらもレアリティはヴェリー・レアだ。

ハートストーン／心臓石

接触することであらゆる病気を治癒することができる、黒い宝石。

この宝石を身につけているならば、ナイト・ハグは"エーテル化"のアクションを行うことができる。

ソウル・バッグ／魂袋

悪属性の人型生物の魂を一個まで捕らえておける、黒い皮袋。

このソウル・バッグを作ったナイト・ハグの"つきまとう悪夢"によって悪属性の人型生物が死亡したなら、その魂はこのソウル・バッグに収まる。

バグベア

中型・人型生物(ゴブリン類)、混沌にして悪

AC：16 (ハイド・アーマー、シールド)

hp：27 (5d8 + 5)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (±0)	9 (−1)

技能：〈隠密〉+6、〈生存〉+2

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉10

言語：共通語、ゴブリン語

脅威度：1 (200XP)

蛮力：このバグベアが近接武器でヒットを与えたならば、その近接武器のダメージがダイス1個ぶん多くなる(以下の攻撃には加算ずみ)。

不意打ち攻撃：バグベアがクリーチャーを不意打ちし、かつ戦闘の最初のラウンド中に攻撃を行なってそのクリーチャーにヒットを与えたなら、その目標はその攻撃から追加で7 (2d6) ダメージを受ける。

アクション

モーニングスター：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：11 (2d8 + 2) [刺突] ダメージ。

ジャヴェリン：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+4、間合い5 フィート (1.5m)

または射程 30 ／ 120 フィート (9 ／ 36m)、目標1つ。

ヒット：近接時 9 (2d6 + 2) [刺突] ダメージまたは遠隔時 5 (1d6 + 2) [刺突] ダメージ。

バジリスク

中型・怪物、無属性

AC：15（外皮）

hp：52（8d8＋16）

移動速度：20フィート（6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	8（－1）	15（＋2）	2（－4）	8（－1）	7（－2）

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉9

言語：――

脅威度：3（700XP）

石化の凝視：クリーチャーがこのバジリスクから30フィート（9m）以内で自分のターンを開始し、そのクリーチャーとこのバジリスクが互いに相手を見ることができ、かつこのバジリスクが無力状態でないならば、このバジリスクはそのクリーチャーに難易度12の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわせることができる。セーブに失敗したならそのクリーチャーは魔法によって石と化しはじめ、拘束状態になる。その者は次の自分のターンの終了時に再びこのセーヴィング・スローを行なわねばならない。成功すれば効果は終了する。失敗すればその者は（グレート・レストレーションその他の魔法によって解放されるまで続く）石化状態となる。

不意を討たれていないクリーチャーは、自分のターンの開始時に、目をそらして上記のセーヴィング・スローを避けることができる。そうした場合、そのクリーチャーは次の自分のターンの開始時までこのバジリスクを見ることができない。次の自分のターンの開始時になったなら、再び目をそらすことを選択できる。その間のどこかでバジリスクを見てしまったなら、即座に上記のセーブを行なわねばならない。

もしバジリスクが、“明るい”光のもとで、30フィート（9m）以内の何かに自分自身の姿が反射したのを見てしまったならば、バジリスクはそれを競争相手だと思いこんで、自分自身を凝視の目標とする。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。ヒット：10（2d6＋3）[刺突]ダメージおよび7（2d6）[毒]ダメージ。

ビーヒア

超大型・怪物、中立にして悪

AC：17（外皮）

hp：168（16d12＋64）

移動速度：50フィート（15m）、登攀40フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23（＋6）	16（＋3）	18（＋4）	7（－2）	14（＋2）	12（＋1）

技能：〈隠密〉＋7、〈知覚〉＋6

ダメージ完全耐性：[電撃]

感覚：暗視90フィート（27m）、受動〈知覚〉16

言語：竜語

脅威度：11（7,200XP）

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、締めつけ1回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋10、間合い10フィート（3m）、目標1つ。
ヒット：22（3d10＋6）[刺突] ダメージ。

締めつけ：近接武器攻撃：攻撃＋10、間合い5フィート（1.5m）、大型サイズ以下のクリーチャー1体。

ヒット：17（2d10＋6）[殴打] ダメージに加えて17（2d10＋6）[斬撃] ダメージ。すでにビーヒアが1体のクリーチャーを締めつけているのでないならば、目標は“つかまれた状態”（脱出難易度16）となり、目標はこのつかみが終了するまで拘束状態となる。

電撃のプレス（再チャージ5～6）：ビーヒアは長さ20フィート（6m）幅5フィート（1.5m）の直線状の電撃を吐く。直線状の範囲にいるすべてのクリーチャーは難易度16の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると66（12d10）[電撃] ダメージ、成功するとその半分の値のダメージを受ける。

飲み込み：ビーヒアは自分がつかんでいる中型サイズ以下の目標1つに対し1回の“噛みつき”攻撃を行なう。この攻撃がヒットしたなら、目標は飲み込まれ、このつかみは終了する。飲み込まれている間、目標は盲目状態かつ拘束状態であり、ビーヒアの体外からの攻撃およびその他の効果に対して完全遮蔽を得、ビーヒアの各ターンの開始時に21（6d6）[酸]ダメージを受ける。ビーヒアが一度に飲み込んでおけるのは1体のクリーチャーだけである。

ビーヒアが飲み込んでいるクリーチャーから1回のターンの30以上のダメージを受けたなら、ビーヒアはそのターンの終了時に難易度14の【耐久力】セーヴィング・スローに成功しなければ、そのクリーチャーを吐き戻す。吐き戻されたクリーチャーはビーヒアから10フィート（3m）以内の場所で伏せ状態となる。ビーヒアが死亡した場合、飲み込まれたクリーチャーはもはやビーヒアによる拘束状態ではなくなり、15フィート（4.5m）の移動を使用してビーヒアの死体から脱出して伏せ状態となることができる。

ヒポグリフ

大型・怪物、無属性

AC：11

hp：19 (3d10+3)

移動速度：40 フィート (12m)、飛行60 フィート (18m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

技能：〈知覚〉+5

感覚：受動〈知覚〉15

言語：——

脅威度：1 (200XP)

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（くちばし1回、爪1回）を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：8 (1d10+3) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：10 (2d6+3) [斬撃] ダメージ。

ヒュドラ

超大型・怪物、無属性

AC：15 (外皮)

hp：172 (15d12 + 75)

移動速度：30 フィート (9m)、水泳30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (−4)	10 (±0)	7 (−2)

技能：〈知覚〉+6

感覚：暗視60 フィート (18m)、受動〈知覚〉16

言語：――

脅威度：8 (3,900XP)

息こらえ：このヒュドラは最大1時間まで息を止めることができる。

多頭の反応力：このヒュドラは毎ラウンド、(注：通常の1回のリアクションに加えて) (自分の頭の数−1) 回のリアクションを追加で行なうことができる。ただし、この追加のリアクションは機会攻撃にしか使えない。

眠らぬ眠り：このヒュドラが寝ている時も、少なくとも1つの頭は目を覚ましている。

複数の頭部：このヒュドラには頭が5つある。頭が2つ以上ある間、このヒュドラは気絶状態、恐怖状態、聴覚喪失状態、魅了状態、盲目状態、朦朧状態に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

このヒュドラが1つのターン中に25以上のダメージを受けると、ヒュドラの頭が1つ死ぬ。すべての頭が死んだ時点でこのヒュドラは死亡する。

このヒュドラのターンの終了時に、このヒュドラが1つ前の自分のターン以降に[火]ダメージを受けていないなら、(2×前の自分のターンより後に死んだ頭の数) 本の頭が生える。こうして生えた頭1つにつき、このヒュドラは10hpを回復する。

アクション

複数回攻撃：自分の頭の数に等しい回数の噛みつき攻撃を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。
ヒット：10 (1d10 + 5) [刺突] ダメージ。

ヴァイオレット・ファンガス

中型・植物、無属性

AC：5

hp：18 (4d8)

移動速度：5 フィート (1.5m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3 (－4)	1 (－5)	10 (±0)	1 (－5)	3 (－4)	1 (－5)

状態完全耐性：恐怖状態、聴覚喪失状態、盲目状態

感覚：擬似視覚 30 フィート (9m) (それより先は見えない)、
受動〈知覚〉6

言語：――

脅威度：1/4 (50XP)

外見偽装：ヴァイオレット・ファンガスは、動かずにいる限り、通常のファンガス (キノコ) と見分けがつかない。

アクション

複数回攻撃：1d4 回の“腐敗の接触”攻撃を行なう。

腐敗の接触：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い 10 フィート (3m)、クリーチャー 1 体。
ヒット：4 (1d8) [死霊] ダメージ。

シュリーカー

中型・植物、無属性

AC：5

hp：13 (3d8)

移動速度：0 フィート (0m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 (－5)	1 (－5)	10 (±0)	1 (－5)	3 (－4)	1 (－5)

状態完全耐性：恐怖状態、聴覚喪失状態、盲目状態

感覚：擬似視覚30 フィート (9m) (それより先は見えない)、
受動〈知覚〉6

言語：――

脅威度：0 (10XP)

外見偽装：シュリーカーは、動かずにいる限り、通常のファンガス (キノコ) と見分けがつかない。

リアクション

叫び声：シュリーカーは、自分から30 フィート (9m) 以内に“明るい”光またはクリーチャーが存在するなら、300 フィート (90m) 以内に聞える叫び声をあげる。シュリーカーは自分を刺激するもの (= 光かクリーチャー) が (注：自分から30 フィート (9m) の) 範囲内からいなくなるまで叫び声をあげつづけ、いなくなっても1d4 ターン経過するまで叫び声をあげつづける。

ブレイ

大型・怪物、無属性

AC：17（外皮）

hp：94（9d10＋45）

移動速度：40フィート（12m）、穴掘り40フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	11（±0）	21（＋5）	2（－4）	10（±0）	5（－3）

技能：〈知覚〉＋6

感覚：暗視60フィート（18m）、振動感知60フィート（18m）、
受動〈知覚〉16

言語：――

脅威度：5（1,800XP）

立ち跳び：助走の有無に関わらず最大30フィート（9m）までの幅跳びと最大15フィート（4.5m）までの高跳びを行なえる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：30（4d12＋4）[刺突]ダメージ。

死の跳躍：このブレイは、移動の一部として15フィート（4.5m）以上の跳躍を行なったならば、その後にこのアクションを用いて、他のクリーチャーが1体以上存在する場所に、足を下にして着地することができる。そこにいたクリーチャーはみな難易度16の【筋力】または【敏捷力】セーヴィング・スロー（目標自身が選択）を行なわねばならず、失敗したなら倒れて伏せ状態になり14（3d6＋4）[殴打]ダメージおよび14（3d6＋4）[斬撃]ダメージを受ける。成功したクリーチャーは半分のダメージを受け、伏せ状態にはならず、このブレイのスペースから何ものにも占められていない場所（そのクリーチャーが選択）まで5フィート（1.5m）押しやられる。5フィート（1.5m）以内に何ものにも占められていない場所がないなら、そのクリーチャーはブレイのスペース内で伏せ状態になる。

ペガサス

大型・セレスチャル、混沌にして善

AC：12

hp：59 (7d10 + 21)

移動速度：60 フィート (18m)、飛行90 フィート (27m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (±0)	15 (+2)	13 (+1)

セーヴ：【敏】+4、【判】+4、【魅】+3

技能：〈知覚〉+6

感覚：受動〈知覚〉16

言語：エルフ語、共通語、天上語、森語を理解するが、話せない

脅威度：2 (450XP)

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：11 (2d6 + 4) [殴打] ダメージ。

ヘル・ハウンド

中型・フィンド、秩序にして悪

AC：15（外皮）

hp：45（7d8＋14）

移動速度：50フィート（15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	12（＋1）	14（＋2）	6（－2）	13（＋1）	6（－2）

技能：〈知覚〉＋5

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉15

言語：地獄語を解するが話すことはできない

脅威度：3（700XP）

鋭敏聴覚&嗅覚：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：このヘル・ハウンドの味方が1体以上、目標の5フィート（1.5m）以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このヘル・ハウンドはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（1d8＋3）[刺突] ダメージおよび7（2d6）[火] ダメージ。

炎のブレス（再チャージ5～6）：このヘル・ハウンドは15フィート（4.5m）の円錐形に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度12の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーヴに失敗したなら21（6d6）[火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

ホブゴブリン

中型・人型生物(ゴブリン類)、秩序にして悪

AC：18(チェイン・メイル、シールド)

hp：11(2d8+2)

移動速度：30フィート(9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(±0)	10(±0)	9(-1)

感覚：暗視60フィート(18m)、受動〈知覚〉10

言語：共通語、ゴブリン語

脅威度：1/2(100XP)

連携打撃：あるクリーチャーから5フィート(1.5m)以内に“このホブゴブリンの味方であつ無力状態でない者”がいるなら、このホブゴブリンは1ターンに1回のみ、そのクリーチャーに対して自分が武器攻撃でヒットを与えた際に追加で7(2d6)ダメージを与えることができる。

アクション

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。

ヒット：5(1d8+1)[斬撃]ダメージまたは6(1d10+1)[斬撃]ダメージ(両手で用いた場合)。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+3、射程150／600フィート(45／180m)、目標1つ。

ヒット：5(1d8+1)[刺突]ダメージ。

ホムンクルス

超小型・人造、真なる中立

AC：13（外皮）

hp：5（2d4）

移動速度：20フィート（6m）、飛行40フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4（－3）	15（＋2）	11（±0）	10（±0）	10（±0）	7（－2）

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉10

言語：作成者が知っていたすべての言語を解するが話すことはできない

脅威度：0（10XP）

テレパシー接続：このホムンクルスと主人が同一次元界にいる限り、ホムンクルスは自分の知覚したものを魔法の力で主人に届けることができ、両者はテレパシーによって意思疎通できる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、クリーチャー1体。

ヒット：1[刺突]ダメージ、目標は難易度10の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1分間、毒状態になる。5以上の差で失敗したなら、目標は1分ではなく5（1d10）分間毒状態となり、かつこの毒状態の間は気絶状態にもなる。

マーフォーク

中型・人型生物（マーフォーク）、真なる中立

AC：11

hp：11 (2d8 + 2)

移動速度：10 フィート (3m)、水泳 40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (±0)	11 (±0)	12 (+1)

技能：〈知覚〉+2

感覚：受動〈知覚〉12

言語：共通語、水界語

脅威度：1/8 (25XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

スピア：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+2、間合い5 フィート (1.5m) または射程 20 ／ 60 フィート (6 ／ 18m)、目標1つ。

ヒット：3 (1d6) [刺突] ダメージ、両手持ちで近接攻撃を行なう際は4 (1d8) [刺突] ダメージ。

マグミン

小型・エレメンタル、混沌にして中立

AC：14 (外皮)

hp：9 (2d6 + 2)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7 (−2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	11 (±0)	10 (±0)

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による [殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 10

言語：火界語

脅威度：1/2 (100XP)

火光：このマグミンはボーナス・アクションとして自分自身を燃え上らせ、あるいは自分自身の火を消すことができる。燃え上っている間、このマグミンは半径 10 フィート (3m) に“明るい”光、さらに 10 フィート (3m) 先まで“薄暗い”光を放つ。

断末魔の爆発：このマグミンは死ぬと爆発して火とマグマをまきちらす。このマグミンから 10 フィート (3m) 以内のクリーチャーはみな難易度 11 の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すれば 7 (2d6) [火] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。範囲内にあって運搬も携帯もされていない可燃性の物体はみな着火する。

アクション

接触：近接武器攻撃：攻撃 +4、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 体。
ヒット：7 (2d6) [火] ダメージ。目標は、クリーチャーまたは可燃性の物体であるなら、着火する。1 体のクリーチャーがアクションを用いてその火を消すまで、目標は自分のターンの終了時ごとに 3 (1d6) [火] ダメージを受ける。

マミー

中型・アンデッド、秩序にして悪

AC：11（外皮）

hp：58（9d8＋18）

移動速度：20フィート（6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	8（－1）	15（＋2）	6（－2）	10（±0）	12（＋1）

セーブ：【判】＋2

ダメージ脆弱性：【火】

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による【殴打】、【斬撃】、【刺突】

ダメージ完全耐性：【死霊】、【毒】

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉10

言語：生前に知っていた言語すべて

脅威度：3（700XP）

アクション

複数回攻撃：“恐るべき眼光”を使用し、“腐敗の拳”で1回の攻撃を行なう。

腐敗の拳：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。ヒット：10（2d6＋3）【殴打】ダメージおよび10（3d6）【死霊】ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度12の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとミイラの腐敗の呪いを受ける。この呪いを受けた目標はヒット・ポイントを回復できず、かつ24時間ごとに最大ヒット・ポイントが10（3d6）ずつ減少し続ける。この呪いによって目標の最大ヒット・ポイントが0になった場合、目標は死亡し、死体は崩れて塵と化す。この呪いはリムーヴ・カースなどの魔法によって取り除くまで持続する。

恐るべき眼光：このマミーは自分から60フィート（18m）以内にいて自分が見ることができるクリーチャー1体を目標を選ぶ。目標がこのマミーを見ることができるなら、目標は難易度11の【判断力】セーブを行なわねばならず（これは魔法に対するセーブである）、失敗するとこのマミーの次のターンの終了時まで恐怖状態になる。このセーブに5以上の差で失敗した目標は、同じ時間の間さらに麻痺状態になる。このセーブに成功した目標は、以後24時間、すべてのマミーの“恐るべき眼光”に対する完全耐性を得る（マミー・ロードの同名能力は含まない）。

マミー・ロード

中型・アンデッド、秩序にして悪

AC：17（外皮）

hp：97（13d8＋39）

移動速度：20 フィート（6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	10（±0）	17（＋3）	11（±0）	18（＋4）	16（＋3）

セーブ：【耐】＋8、【知】＋5、【判】＋9、【魅】＋8

技能：〈宗教〉＋5、〈歴史〉＋5

ダメージ脆弱性：【火】

ダメージ完全耐性：【死霊】、【毒】、非魔法的攻撃による【殴打】、【斬撃】、【刺突】

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート（18m）、受動〈知覚〉 14

言語：生前に知っていた言語すべて

脅威度：15（13,000XP）

呪文発動能力：このマミー・ロードは10レベルの術者であり、呪文発動能力値は【判断力】である（呪文セーブ難易度17、呪文攻撃＋9）。このマミー・ロードは以下のクレリック呪文を準備している。

初級呪文（回数無制限）：セイクリッド・フレイム、ソーマタージ

1レベル（4スロット）：ガイディング・ボルト、コマンド、シールド・オヴ・フェイス

2レベル（3スロット）：サイレンス、スピリチュアル・ウェポン、ホールド・パースン

3レベル（3スロット）：アニメイト・デッド、ディスペル・マジック

4レベル（3スロット）：ガーディアン・オヴ・フェイス、ディヴィネーション

5レベル（2スロット）：インセクト・プレイグ、コンテジジョン

6レベル（1スロット）：ハーム

魔法抵抗：呪文その他の魔法的效果に対するセーブに有利を得る。

黄泉がえり：マミー・ロードはたとえ破壊されても、心臓が破壊されない限り、24時間後に新たな肉体を得て復活する。復活したマミー・ロードのヒット・ポイントは最大値であり、即座に行動を再開できる。この新たな肉体はマミー・ロードの心臓から5フィート（1.5m）以内の場所に出現する。

アクション

複数回攻撃：“恐るべき眼光”を使用し、“腐敗の拳”で1回の攻撃を行なう。

腐敗の拳：近接武器攻撃：攻撃＋9、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。ヒット：14（3d6＋4）【殴打】ダメージおよび21（6d6）【死霊】ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度16の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとミイラの腐敗の呪いを受ける。この呪いを受けた目標はヒット・ポイントを回復できず、かつ24時間ごとに最大ヒット・ポイントが10（3d6）ずつ減少し続ける。この呪いによって目標の最大ヒット・ポイントが0になった場合、目標は死亡し、死体は崩れて塵と化する。この呪いはリムーヴ・カースなどの魔法によって取り除くまで持続する。

恐るべき眼光：このマミーは自分から60フィート（18m）以内にいて自分が見ることのできるクリーチャー1体を選択。目標がこのマミーを見ることができるなら、目標は難易度16の【判断力】セーブを行なわねばならず（これは魔法に対するセーブである）、失敗するとこのマミーの次のターンの終了時まで恐怖状態になる。このセーブに5以上の差で失敗した目標は、同じ時間の間さらに麻痺状態になる。このセーブに成功した目標は、以後24時間、すべてのマミーの“恐るべき眼光”に対する完全耐性を得る。

伝説的アクション

このマミー・ロードは3回の伝説的アクションを行なうことができ、そのたびに以下のいずれかのアクションを行なう。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に使用できる伝説的アクションは1つだけである。このマミー・ロードは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

攻撃：“恐るべき眼光”を使用するか、“腐敗の拳”で1回の攻撃を行なう。

目潰す塵：このマミー・ロードの周囲を目を潰す魔法の塵と砂が飛び交う。このマミー・ロードから5フィート（1.5m）以内にいるクリーチャーはみな難易度16の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとそのクリーチャー自身の次のターンの終了時まで盲目状態になる。

冒流の言葉（2伝説的アクション消費）：このマミー・ロードは冒流の言葉を吐く。このマミー・ロードから10フィート（3m）以内にいて、この魔法の言葉を聞くことのできる、アンデッドでないクリーチャーは皆、難易度16の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとこのマミー・ロードの次のターンの終了時まで朦朧状態になる。

負のエネルギー放出（2伝説的アクション消費）：このマミー・ロードは魔法的に負のエネルギーを放つ。このマミー・ロードから60フィート（18m）以内にいてクリーチャーはみな、障害物や曲がり角の向こうにいる者も含め、このマミー・ロードの次のターンの終了時までヒット・ポイントを回復できなくなる。

砂嵐変化（2伝説的アクション消費）：このマミー・ロードは魔法によって砂嵐に変化し、最大60フィート（18m）まで移動してから元の姿に戻る。砂嵐に変化している間、このマミー・ロードはあらゆるダメージに対する完全耐性を有し、拘束状態、石化状態、つかみ状態、伏せ状態、朦朧状態にならない。このマミー・ロードが装備または携帯している装備品はこの間ずっとマミー・ロードが身に着けたままである。

マンティコア

大型・怪物、秩序にして悪

AC：14 (外皮)

hp：68 (8d10 + 24)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 50 フィート (15m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 11

言語：共通語

脅威度：3 (700XP)

尾のトゲ再生：このマンティコアの尾には 24 本のトゲが生えている。このマンティコアが大休憩を終えた時点で、消費したトゲはすべて再生する。

アクション

複数回攻撃：3 回の攻撃 (“噛みつき 1 回、爪 2 回” か “尾のトゲ 3 回”) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 + 5、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。
ヒット：7 (1d8 + 3) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃 + 5、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。
ヒット：6 (1d6 + 3) [斬撃] ダメージ。

尾のトゲ：遠隔武器攻撃：攻撃 + 5、射程 100 / 200 フィート (30 / 60m)、目標 1 つ。
ヒット：7 (1d8 + 3) [刺突] ダメージ。

ミノタウロス

大型・怪物、混沌にして悪

AC：14 (外皮)

hp：76 (9d10 + 27)

移動速度：40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	11 (±0)	16 (+3)	6 (−2)	16 (+3)	9 (−1)

技能：〈知覚〉+7

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉17

言語：奈落語

脅威度：3 (700XP)

捨て身の攻撃：このミノタウロスは自分のターン開始時に、“自分がこのターンに行なうすべての近接武器攻撃ロールに有利を得る代りに、次の自分のターンの開始時まで自分に対するすべての攻撃ロールにも有利がつく”ことを選べる。

突撃：このミノタウロスがある目標に向かって真っすぐに 10 フィート (3m) 以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にその目標に“角の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は 9 (2d8) の追加 [刺突] ダメージを受ける。目標がクリーチャーなら、目標はさらに難易度 14 の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると最大 10 フィート (3m) まで押しやられて伏せ状態になる。

迷宮暮らしの記憶力：このミノタウロスは、自分が通ったことのある道を完璧に記憶している。

アクション

グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：17 (2d12 + 4) [斬撃] ダメージ。

角の突き刺し：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：13 (2d8 + 4) [刺突] ダメージ。

ミミック

中型・怪物(変身生物)、真なる中立

AC：12(外皮)

hp：58(9d8+18)

移動速度：15フィート(4.5m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17(+3)	12(+1)	15(+2)	5(-3)	13(+1)	8(-1)

技能：〈隠密〉+5

ダメージ完全耐性：[酸]

状態完全耐性：伏せ状態

感覚：暗視60フィート(18m)、受動〈知覚〉11

言語：――

脅威度：2(450XP)

外見偽装(物体形態のみ)：このミミックは、動かないでいる限り、普通の物体と見分けがつかない。

巧みな組みつき：このミミックは自分がつかんでいるクリーチャーに対する攻撃ロールに有利を得る。

粘着液(物体形態のみ)：このミミックに触れたあらゆるものはミミックにくっついてしまう。サイズ分類が超大型以下のクリーチャーは、このミミックにくっついている間、このミミックにつかまれた状態でもある(脱出難易度13)。このつかみから脱出するための能力値判定には不利がつく。

変身生物：このミミックは1回のアクションとして、物体に姿を変えたり、本来の不定形な姿に戻ったりすることができる。いずれの形態においてもデータは変わらない。変身の際、装備または運搬していた装備品は変化しない。死亡したミミックは本来の姿に戻る。

アクション

擬足：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：7(1d8+3) [殴打] ダメージ。このミミックが物体形態なら、目標はさらに“粘着液”の特徴の対象になる。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：7(1d8+3) [刺突] ダメージおよび4(1d8) [酸] ダメージ。

メドゥサ

中型・怪物、秩序にして悪

AC：15（外皮）

hp：127（17d8＋51）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	15（＋2）	16（＋3）	12（＋1）	13（＋1）	15（＋2）

技能：〈隠密〉＋5、〈看破〉＋4、〈知覚〉＋4、〈ペテン〉＋5

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉14

言語：共通語

脅威度：6（2,300XP）

石化の凝視：このメドゥサの目を見ることができるクリーチャーが、このメドゥサから30フィート（9m）以内の位置で自分のターンを開始したなら、メドゥサはそのクリーチャーに難易度14の【耐久力】セーブを行なわせることができる。ただし、このメドゥサが無力状態であってはならず、またこのメドゥサから目標が見えていなければならない。このセーブに5以上の差で失敗したクリーチャーは即座に石化状態になる。4以下の差で失敗したクリーチャーは徐々に石化しはじめ、拘束状態になる。拘束状態になったクリーチャーは次の自分のターンの終了時に再度このセーブを行なわねばならない。このセーブに失敗すれば石化状態になり、成功すれば石化の凝視の効果が終了する。この特徴による石化状態は、石化したクリーチャーがグレイター・レストレーションなどの魔法によって解放されるまで持続する。

不意を討たれた状態でない限り、クリーチャーは自分のターンの開始時にこの特徴によるセーブを回避すべく“目をそらす”ことを選べる。目をそらしたクリーチャーは次の自分のターンの開始時までメドゥサを見ることができず、次の自分のターンの開始時には再び目をそらすか否かを選べる。次の自分のターンの開始時までメドゥサを見てしまったなら、その時点で即座にセーブを行なわねばならない。

このメドゥサが、“自分から30フィート（9m）以内にある鏡のように磨かれた表面”に映ったメドゥサ自身の姿を見た場合、その場所の明るさが“明るい”なら、メドゥサは己の呪いによって自分自身の凝視の作用を受けることになる。

アクション

複数回攻撃：3回の近接攻撃（“蛇の髪”1回、ショートソード2回）を行なうか、ロングボウで2回の遠隔攻撃を行なう。

蛇の髪：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d4＋2）[刺突] ダメージおよび14（4d6）[毒] ダメージ。

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋5、射程150／600フィート（45／180m）、目標1つ。
ヒット：6（1d8＋2）[刺突] ダメージおよび7（2d6）[毒] ダメージ。

アイス・メフィット

小型・エレメンタル、中立にして悪

AC：11

hp：21 (6d6)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7 (−2)	13 (+1)	10 (±0)	9 (−1)	11 (±0)	12 (+1)

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+2

ダメージ脆弱性：[殴打]、[火]

ダメージ完全耐性：[毒]、[冷気]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉12

言語：水界語、風界語

脅威度：1/2 (100XP)

外見偽装：このメフィットは、動かずにいる限り、ありふれた氷のかけらと見分けがつかない。

生得呪文発動能力 (1回／日)：このメフィットは生来、フォッグ・クラウドを物質要素なしで発動できる。生得呪文発動能力値は【魅力】である。

断末魔の爆発：このメフィットは死ぬと爆発してとがった氷をまき散らす。このメフィットから 5 フィート (1.5m) 以内のクリーチャーはみな難易度 10 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 4 (1d8) [斬撃] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：3 (1d4 + 1) [斬撃] ダメージおよび 2 (1d4) [冷気] ダメージ。

霜のプレス (再チャージ 6)：このメフィットは 15 フィート (4.5m) の円錐形に冷たい風を吹き出す。この範囲内のクリーチャーはみな難易度 10 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 5 (2d4) [冷気] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

スチーム・メフィット

小型・エレメンタル、中立にして悪

AC：10

hp：21 (6d6)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5 (－3)	11 (±0)	10 (±0)	11 (±0)	10 (±0)	12 (+1)

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 10

言語：火界語、水界語

脅威度：1/4 (50XP)

生得呪文発動能力 (1回／日)：このメフィットは生来、ブラーを物質要素なしで発動できる。生得呪文発動能力値は【魅力】である。

断末魔の爆発：このメフィットは死ぬと爆発して蒸気の雲となる。このメフィットから 5 フィート (1.5m) 以内のクリーチャーはみな難易度 10 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 4 (1d8) [火] ダメージを受ける。

アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：2 (1d4) [斬撃] ダメージおよび 2 (1d4) [火] ダメージ。

蒸気のプレス (再チャージ 6)：このメフィットは 15 フィート (4.5m) の円錐形に高熱の蒸気を吐き出す。この範囲内のクリーチャーはみな難易度 10 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 4 (1d8) [火] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

ダスト・メフィット

小型・エレメンタル、中立にして悪

AC：12

hp：17 (5d6)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5 (－3)	14 (+2)	10 (±0)	9 (－1)	11 (±0)	10 (±0)

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋2

ダメージ脆弱性：[火]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉12

言語：地界語、風界語

脅威度：1/2 (100XP)

生得呪文発動能力 (1回／日)：このメフィットは生来、スリープを物質要素なしで発動できる。生得呪文発動能力値は【魅力】である。

断末魔の爆発：このメフィットは死ぬと爆発して塵をまき散らす。このメフィットから 5 フィート (1.5m) 以内のクリーチャーはみな難易度 10 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 1 分間、盲目状態になる。これにより盲目状態になったクリーチャーは、自分のターンの終了時ごとにこのセーヴィング・スローを繰り返すことができ、成功すればこの効果はそのクリーチャーに関しては終了する。

アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：4 (1d4＋2) [斬撃] ダメージ。

目つぶしのプレス (再チャージ6)：このメフィットは 15 フィート (4.5m) の円錐形に目つぶしの塵を吹き出す。この範囲内のクリーチャーはみな難易度 10 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 1 分間、盲目状態になる。これにより盲目状態になったクリーチャーは、自分のターンの終了時ごとにこのセーヴィング・スローを繰り返すことができ、成功すればこの効果はそのクリーチャーに関しては終了する。

マグマ・メフィット

小型・エレメンタル、中立にして悪

AC：11

hp：22 (5d6 + 5)

移動速度：30 フィート (9m)、飛行 30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8 (－1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (－2)	10 (±0)	10 (±0)

技能：〈隠密〉＋3

ダメージ脆弱性：[冷氣]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉10

言語：火界語、地界語

脅威度：1/2 (100XP)

外見偽装：このメフィットは、動かずにいる限り、通常のマグマの小山と見分けがつかない。

生得呪文発動能力 (1回／日)：このメフィットは生来、ヒート・メタル (呪文セーブ難易度 10) を物質要素なしで発動できる。生得呪文発動能力値は【魅力】である。

断末魔の爆発：このメフィットは死ぬと爆発して溶岩をまき散らす。このメフィットから 5 フィート (1.5m) 以内のクリーチャーはみな難易度 11 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 7 (2d6) [火] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：3 (1d4 + 1) [斬撃] ダメージおよび 2 (1d4) [火] ダメージ。

炎のプレス (再チャージ 6)：このメフィットは 15 フィート (4.5m) の円錐形に火炎を吹き出す。この範囲内のクリーチャーはみな難易度 11 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 7 (2d6) [火] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

メロウ

大型・怪物、混沌にして悪

AC：13（外皮）

hp：45（6d10＋12）

移動速度：10フィート（3m）、水泳40フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	10（±0）	15（＋2）	8（－1）	10（±0）	9（－1）

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉10

言語：水界語、奈落語

脅威度：2（450XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、爪または鋸1回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：8（1d8＋4）[刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：9（2d4＋4）[斬撃] ダメージ。

鋸カマ：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（1.5m）または射程20／60フィート（6／18m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）[刺突] ダメージ。目標が超大型以下のサイズのクリーチャーなら、目標とこのメロウは【筋力】の対抗判定を行なわねばならない。目標がこの判定に負けたなら、目標はこのメロウに近づくように最大20フィート（6m）引き寄せられる。

ユニコーン

大型・セレスチャル、秩序にして善

AC：12

hp：67 (9d10 + 18)

移動速度：50 フィート (15m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (±0)	17 (+3)	16 (+3)

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 13

言語：エルフ語、天上語、森語、テレパシー 60 フィート (18m)

脅威度：5 (1,800XP)

生得呪文発動能力：このユニコーンの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーブ難易度 14）。このユニコーンは生まれつき、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

無限回：ディテクト・イーヴル・アンド・グッド、ドルイドクラフト、パス・ウィズアウト・トレイス

各 1 回／日：エンタングル、カーム・エモーションズ、ディスペル・イーヴル・アンド・グッド

突撃：このユニコーンがある目標に向かって真っすぐに 20 フィート (6m) 以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にその目標に“角”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は 9 (2d8) の追加 [刺突] ダメージを受ける。目標がクリーチャーなら、目標はさらに難易度 15 の【筋力】セーブを行わねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

魔法抵抗：このユニコーンは呪文その他の魔法効果に対するサーヴィング・スローに有利を得る。

魔法の武器：このユニコーンの武器攻撃は魔法的である。

アクション

複数回攻撃：2 回の攻撃（ひづめ 1 回、角 1 回）を行なう。

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃 + 7、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：11 (2d6 + 4) [殴打] ダメージ。

角：近接武器攻撃：攻撃 + 7、間合い 5 フィート (1.5m)、目標 1 つ。

ヒット：8 (1d8 + 4) [刺突] ダメージ。

治癒の接触 (3 回／日)：このユニコーンは自分の角でほかのクリーチャー 1 体に触れる。目標は魔法的に 11 (2d8 + 2) のヒット・ポイントを回復する。加えてこの接触は、目標に作用しているすべての病気を除去し、毒を中和する。

瞬間移動 (1 回／日)：このユニコーンは魔法的な瞬間移動を行ない、自分および自分から 5 フィート (1.5m) 以内にいる同意するクリーチャー 3 体までを、最大 1 マイル先の自分が慣れ親しんだ場所まで瞬間移動する。その際には自分および同意するクリーチャーが運搬または着用している装備品も同時に瞬間移動する。

伝説的アクション

このユニコーンは 3 回の伝説的アクションを行なえる（そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる）。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1 度に行なえる伝説的アクションは 1 つだけである。このユニコーンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

ひづめ：このユニコーンは 1 回のひづめ攻撃を行なう。

きらめきの守り (2 伝説的アクション消費)：このユニコーンは自分、または自分から 60 フィート (18m) 以内にいて、自分が見ることができるクリーチャー 1 体を、きらめき揺らめく魔法の場で覆う。目標はこのユニコーンの次のターン終了時まで、AC に +2 のボーナスを得る。

自身の治癒 (3 伝説的アクション消費)：このユニコーンは魔法的に 11 (2d8 + 2) ヒット・ポイントを回復する。

ラクシャサ

中型・フィンド、秩序にして悪

AC：16（外皮）

hp：110（13d8＋52）

移動速度：40フィート（12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（＋2）	17（＋3）	18（＋4）	13（＋1）	16（＋3）	20（＋5）

技能：〈看破〉＋8、〈ペテン〉＋10

ダメージ脆弱性：善属性のクリーチャーが使用する魔法の武器からの
[刺突] ダメージ

ダメージ完全耐性：非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉13

言語：共通語、地獄語

脅威度：13（10,000XP）

生得呪文発動能力：このラクシャサの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーブ難易度18、呪文攻撃＋10）。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ディスガイズ・セルフ、ディテクト・ソウツ、マイナー・イリュージョン、メイジ・ハンド

各3回／日：インヴィジビリティ、サジェスチョン、チャーム・パースン、ディテクト・マジック、メジャー・イメージ

各1回／日：トゥルー・シーイング、ドミネイト・パースン、フライ、ブレイン・シフト

魔法に対する限定的完全耐性：自ら望まない限り、呪文レベル6以下の呪文の作用を受けず、そのような呪文によって感知されない。また、他の呪文およびその他の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：2回の“爪”攻撃を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：9（2d6＋2）[斬撃] ダメージ。さらに、目標がクリーチャーなら、目標は呪いを受ける。この魔法の呪いは目標が小休憩または大休憩を取るたびに効果を発揮し、目標の心を恐ろしいイメージと夢で満たす。呪われている目標は小休憩および大休憩の利益を得られない。この呪いはリムーヴ・カース呪文または同様の魔法によって取り除かれるまで持続する。

ワーウルフ

中型・人型生物(ヒューマン、変身生物)、混沌にして悪

AC：人型形態では11、ウルフ形態または中間形態では12(外皮)

hp：58(9d8+18)

移動速度：30フィート(9m)(ウルフ形態では40フィート(12m))

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(+2)	13(+1)	14(+2)	10(±0)	11(±0)	10(±0)

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

感覚：受動〈知覚〉14

言語：共通語(ウルフ形態では話せない)

脅威度：3(700XP)

鋭敏聴覚&嗅覚：このワーウルフは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

変身生物：このワーウルフは1回のアクションとして、ウルフとヒューマンの中間形態またはウルフ形態に姿を変えたり、本来の姿(=ヒューマン形態)に戻ったりすることができる。いずれの形態においても、AC以外のデータは変わらない。変身の際、装備または運搬していた装備品は変化しない。死亡したワーウルフは本来の姿に戻る。

アクション

複数回攻撃(ヒューマン形態または中間形態のみ)：2回の攻撃(噛みつき1回、爪またはスピア1回)を行なう。

噛みつき(ウルフ形態または中間形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：6(1d6+2)[刺突]ダメージ。目標が人型生物なら、目標は難易度12の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとワーウルフのライカンスロピーの呪いを受ける。

爪(中間形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート(1.5m)、目標1つ。
ヒット：7(2d4+2)[斬撃]ダメージ。

スピア(ヒューマン形態のみ)：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート(1.5m)または射程20／60フィート(6／18m)、目標1つ。
ヒット：5(1d6+2)[刺突]ダメージ、両手持ちで近接攻撃を行なう際は6(1d8+2)[刺突]ダメージ。

ライカンスロピーの呪い

ライカンスロープに傷つけられたクリーチャーはライカンスロピーの呪いを受けることがある。

リムーヴ・カースの呪文はこうして伝染した呪いを取り除くことができる。

しかし、呪いがもし先天的な、つまり両親のどちらかもしくは両方がライカンスロープだった場合には、ウィッシュ呪文だけがその呪いを解ける。

もしプレイヤー・キャラクターがライカンスロピーの呪いを受けた場合、二つの選択肢がある。即ち、呪いを受け入れるか、拒むからだ。

呪いを受け入れる場合、そのキャラクターは呪いを伝染させたライカンスロープと同じ属性に変化し、自由に動物形態や中間形態に変身できるようになる。GMは、こうして属性が変化したキャラクターについて、ライカンスロピーの呪いが解けるまでの間、GMの制御下に置かれることにしてもよい。

呪いを拒む場合、属性の変化は起こらない。しかし、依然として呪いの影響下には置かれ、特に満月が昇ると、呪いは一時的に抗えぬほど強くなる。満月の間、そのキャラクターは呪いを受け入れているものとみなされる。月が欠けてゆけば、呪いを再び拒むことができるようになる。

呪いを受け入れるにしろ拒むにしろ、ライカンスロピーの呪いを受けているキャラクターは、そのライカンスロープのダメージ完全耐性、特徴、装備品に由来しないアクションをすべて得た上で、ヒューマン以外の形態ではそのライカンスロープの移動速度も得る。そのキャラクターはそのライカンスロープの肉体武器に習熟し、それらの肉体武器はライカンスロープのデータ・ブロックと同じようにダメージを与える。そのキャラクターは動物の形態でいる間は話すことができない。

以下に、それぞれの種類によるライカンスロープの特徴の違いを記す。

ワーウルフ：【筋力】が15未満なら、【筋力】が15になる。ウルフ形態および中間形態ではACに外皮による+1ボーナスを得る。ワーウルフの肉体武器に使用する能力値は【筋力】である。

ワータイガー：【筋力】が17未満なら、【筋力】が17になる。ワータイガーの肉体武器に使用する能力値は【筋力】である。"飛びかかり"の特徴のセーブ難易度は(8+習熟ボーナス+【筋力】修正値)である。

ワーベア：【筋力】が19未満なら、【筋力】が19になる。ベア形態および中間形態ではACに外皮による+1ボーナスを得る。ワーベアの肉体武器に使用する能力値は【筋力】である。

ワーボア：【筋力】が17未満なら、【筋力】が17になる。ボア形態および中間形態ではACに外皮による+1ボーナスを得る。ワーボアの肉体武器に使用する能力値は【筋力】である。"突撃"の特徴のセーブ難易度は(8+習熟ボーナス+【筋力】修正値)である。

ワラット：【敏捷力】が15未満なら、【敏捷力】が15になる。ワラットの肉体武器に使用する能力値は【筋力】と【敏捷力】の高い方を用いてよい。

ワータイガー

中型・人型生物（ヒューマン、変身生物）、真なる中立

AC：12

hp：120（16d8＋48）

移動速度：30 フィート（9m）（タイガー形態では40 フィート（12m））

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	15（＋2）	16（＋3）	10（±0）	13（＋1）	11（±0）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋5

ダメージ完全耐性：銀の武器を用いない非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔斬撃〕、〔刺突〕

感覚：暗視 60 フィート（18m）、受動〈知覚〉 15

言語：共通語（タイガー形態では話せない）

脅威度：4（1,100XP）

鋭敏聴覚&嗅覚：このワータイガーは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

飛びかかり（タイガー形態または中間形態のみ）：このワータイガーがあるクリーチャーに向かって真っすぐに15 フィート（4.5m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“爪”攻撃をヒットさせたなら、そのクリーチャーは難易度14の【筋力】セーブを行わねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（注：もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も）、このワータイガーはボーナス・アクションとしてそのクリーチャーに1回の噛みつき攻撃を行なえる。

変身生物：このワータイガーは1回のアクションとして、タイガーとヒューマンの中間形態またはタイガー形態に姿を変えたり、本来の姿（＝ヒューマン形態）に戻ったりすることができる。いずれの形態においても、AC以外のデータは変わらない。変身の際、装備または運搬していた装備品は変化しない。死亡したワータイガーは本来の姿に戻る。

アクション

複数回攻撃（ヒューマン形態または中間形態のみ）：人型形態の場合、2回のシミター攻撃または2回のロングボウ攻撃を行なう。ハイブリッド形態の場合、人型形態と同じ攻撃を行なうか、2回の“爪”攻撃を行なう。

噛みつき（タイガー形態または中間形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：8（1d10＋3）〔刺突〕ダメージ。目標が人型生物なら、目標は難易度13の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗するとワータイガーのライカンスロープの呪いを受ける。

爪（タイガー形態または中間形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（1d8＋3）〔斬撃〕ダメージ。

シミター（ヒューマン形態またはハイブリッド形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d6＋3）〔斬撃〕ダメージ。

ロングボウ（ヒューマン形態またはハイブリッド形態のみ）：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程150／600 フィート（45／180m）、目標1つ。
ヒット：6（1d8＋2）〔刺突〕ダメージ。

ワーベア

中型・人型生物（ヒューマン、変身生物）、中立にして善

AC：人型形態では10、ベア形態または中間形態では11（外皮）

hp：135（18d8＋54）

移動速度：30 フィート（9m）（ベア形態または中間形態では40 フィート（12m）、登攀30 フィート（9m））

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	10（±0）	17（＋3）	11（±0）	12（＋1）	12（＋1）

技能：〈知覚〉＋7

ダメージ完全耐性：銀の武器を用いない非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔斬撃〕、〔刺突〕

感覚：受動〈知覚〉17

言語：共通語（ベア形態では話せない）

脅威度：5（1,800XP）

鋭敏嗅覚：このワーベアは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

変身生物：このワーベアは1回のアクションとして、大型サイズのベアとヒューマンの中間形態または大型サイズのベア形態に姿を変えたり、本来の姿（＝ヒューマン形態）に戻ったりすることができる。いずれの形態においても、サイズ分類とAC以外のデータは変わらない。変身の際、装備または運搬していた装備品は変化しない。死亡したワーベアは本来の姿に戻る。

アクション

複数回攻撃：ベア形態の場合、2回の“爪”攻撃を行なう。ヒューマン形態の場合、2回のグレートアックス攻撃を行なう。中間形態の場合、ベア形態またはヒューマン形態と同じように攻撃を行なえる。

噛みつき（ベア形態または中間形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：15（2d10＋4）〔刺突〕ダメージ。目標が人型生物なら、目標は難易度14の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとワーベアのライカンスロビーの呪いを受ける。

爪（ベア形態または中間形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：13（2d8＋4）〔斬撃〕ダメージ。

グレートアックス（ヒューマン形態または中間形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5 フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（1d12＋4）〔斬撃〕ダメージ。

ワーボア

中型・人型生物（ヒューマン、変身生物）、中立にして悪

AC：人型形態では10、ボア形態または中間形態では11（外皮）

hp：78（12d8＋24）

移動速度：30 フィート（9m）（ボア形態では40 フィート（12m））

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	10（±0）	15（＋2）	10（±0）	11（±0）	8（－1）

技能：〈知覚〉＋2

ダメージ完全耐性：銀の武器を用いない非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔斬撃〕、〔刺突〕

感覚：受動〈知覚〉12

言語：共通語（ボア形態では話せない）

脅威度：4（1,100XP）

しぶとさ（小休憩または大休憩後に再チャージ）：もしワーボアが14以下のダメージを受け、これによってhpが0になるならば、hpは0ではなく1になる。

突撃（ボア形態または中間形態のみ）：このワーボアが目標に向かってまっすぐ15フィート（4.5m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中に目標に“牙”攻撃をヒットさせたなら、目標は追加で7（2d6）〔斬撃〕ダメージを受ける。さらに目標がクリーチャーなら、目標は難易度13の【筋力】セーブを行わねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

変身生物：このワーボアは1回のアクションとして、ボアとヒューマンの中間形態またはボア形態に姿を変えたり、本来の姿（＝ヒューマン形態）に戻ったりすることができる。いずれの形態においても、AC以外のデータは変わらない。変身の際、装備または運搬していた装備品は変化しない。死亡したワーボアは本来の姿に戻る。

アクション

複数回攻撃（ヒューマン形態または中間形態のみ）：2回の攻撃を行なう。ただし、牙攻撃は最大1回しか行なえない。

モール（ヒューマン形態または中間形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（2d6＋3）〔殴打〕ダメージ。

牙（ボア形態または中間形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（2d6＋3）〔斬撃〕ダメージ。目標が人型生物なら、目標は難易度12の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗するとワーボアのライカンスロビーの呪いを受ける。

ワーラット

中型・人型生物(ヒューマン、変身生物)、秩序にして悪

AC：12

hp：33 (6d8＋6)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (±0)	10 (±0)	8 (－1)

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋2

ダメージ完全耐性：銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

感覚：暗視 60 フィート (18m) (ラット形態のみ)、受動〈知覚〉12

言語：共通語 (ラット形態では話せない)

脅威度：2 (450XP)

鋭敏嗅覚：このワーラットは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

変身生物：このワーラットは1回のアクションとして、ラットとヒューマンの中間形態またはジャイアント・ラット形態に姿を変えたり、本来の姿(＝ヒューマン形態)に戻ったりすることができる。いずれの形態においても、ACとサイズ分類以外のデータは変わらない。変身の際、装備または運搬していた装備品は変化しない。死亡したワーラットは本来の姿に戻る。

アクション

複数回攻撃 (ヒューマン形態または中間形態のみ)：2回の攻撃を行なう。ただし噛みつき攻撃は最大1回しか行なえない。

噛みつき (ラット形態または中間形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：4 (1d4＋2) [刺突] ダメージ。目標が人型生物なら、目標は難易度11の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとワーラットのライカンスロビーの呪いを受ける。

ショートソード (ヒューマン形態または中間形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：5 (1d6＋2) [刺突] ダメージ。

ハンド・クロスボウ (ヒューマン形態または中間形態のみ)：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程30 / 120 フィート (9 / 36m)、目標1つ。
ヒット：5 (1d6＋2) [刺突] ダメージ。

ラスト・モンスター

中型・怪物、無属性

AC：14 (外皮)

hp：27 (5d8 + 5)

移動速度：40 フィート (12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 11

言語：――

脅威度：1/2 (100XP)

金属腐食：このラスト・モンスターにヒットした、金属製の魔法でない武器は錆びる。その武器はダメージを与えた後に、ダメージ・ロールに−1 ペナルティを受ける。このペナルティは永続し、累積する。このペナルティが−5 に達したなら、その武器は破壊される。このラスト・モンスターにヒットした、金属製の魔法でない矢弾は、ダメージを与えた後に破壊される。

鉄嗅覚：このラスト・モンスターは嗅覚によって、30 フィート (9m) 以内の鉄を含んでいる金属の位置を正確に知ることができる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。ヒット：5 (1d8 + 1) [刺突] ダメージ。

触角：このラスト・モンスターは、5 フィート (1.5m) 以内にあり、自分が見ることのできる、鉄を含んでいる金属製の、魔法でない物体1つを錆びさせる。その物体が着用も運搬もされていないなら、触角の触れた物体のうち1立方フィートぶんが破壊される。クリーチャーが着用また運搬している物体の場合、そのクリーチャーはラスト・モンスターの接触を避けるために難易度11の【敏捷力】セーブを行なうことができる。

接触された物体が、着用または運搬されている、金属製の鎧または金属製の盾だったなら、その物体がもたらすACに−1ペナルティがつく（このペナルティは累積する）。ACが10まで減少した鎧やボーナスが0まで減少した盾は破壊される。接触された物体が、手に持たれている金属製の武器だった場合、その武器は“金属腐食”の特徴にあるとおりに錆びる。

ラミア

大型・怪物、混沌にして悪

AC：13 (外皮)

hp：97 (13d10 + 26)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

技能：〈隠密〉+3、〈看破〉+4、〈ペテン〉+7

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉12

言語：共通語、奈落語

脅威度：4 (1,100XP)

生得呪文発動能力：このラミアの生得呪文発動能力値は【魅力】である (呪文セーヴ難易度13)。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：デイスガイズ・セルフ (任意の人型生物の形態)、メジャー・イメージ

各3回／日：サジェスチョン、スクライニング、チャーム・パースン、ミラー・イメージ

1回／日：ギアス

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃 (爪1回、ダガー1回または“陶酔の接触”1回) を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：14 (2d10 + 3) [斬撃] ダメージ。

ダガー：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート (1.5m)、目標1つ。

ヒット：5 (1d4 + 3) [刺突] ダメージ。

陶酔の接触：近接呪文攻撃：攻撃+5、間合い5フィート (1.5m)、クリーチャー1体。

ヒット：目標は以後1時間、魔法の呪いをうける。この呪いが終るまで、目標は【判断力】セーヴィング・スローとすべての能力値判定に不利を受ける。

リザードフォーク

中型・人型生物（リザードフォーク）、真なる中立

AC：15（外皮、シールド）

hp：22（4d8＋4）

移動速度：30フィート（9m）、水泳30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	10（±0）	13（＋1）	7（－2）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈隠密〉＋4、〈生存〉＋5、〈知覚〉＋3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：竜語

脅威度：1/2（100XP）

息こらえ：このリザードフォークは最大15分間まで息を止めることができる。

アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。ただし同じ武器で2回攻撃することはできない。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

ヘヴィ・クラブ：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[殴打] ダメージ。

ジャヴェリン：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）
または射程30／120フィート（9／36m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

スパイク・シールド：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

リッチ

中型・アンデッド、任意の悪属性

AC：17 (外皮)

hp：135 (18d8 + 54)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11 (±0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

セーブ：【耐】+10、【知】+12、【判】+9

技能：〈看破〉+9、〈知覚〉+9、〈魔法学〉+18、〈歴史〉+12

ダメージ抵抗：[死霊]、[電撃]、[冷氣]

ダメージ完全耐性：[毒]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：超視覚 120 フィート (36m)、受動〈知覚〉19

言語：共通語、加えて他の言語 5 つまで

脅威度：21 (33,000XP)

呪文発動能力：このリッチは 18 レベルの術者である。呪文発動能力値は【知力】である（呪文セーブ難易度 20、呪文攻撃 +12）。このリッチは以下のウィザード呪文を準備している。

初級呪文（無限回）：プレスティジティション、メイジ・ハンド、レイ・オブ・フロスト

1 レベル（4 スロット）：サンダーウェイヴ、シールド、ディテクト・マジック、マジック・ミサイル

2 レベル（3 スロット）：インヴィジビリティ、ディテクト・ソウツ、ミラー・イメージ、アシッド・アロー

3 レベル（3 スロット）：アニメイト・デッド、カウンターSPELL、ディスペル・マジック、ファイアーボール

4 レベル（3 スロット）：ディメンジョン・ドア、ブライト

5 レベル（3 スロット）：クラウドキル、スクライミング

6 レベル（1 スロット）：グローブ・オブ・インヴァルナラビリティ、ディスイントグレイト

7 レベル（1 スロット）：フィンガー・オブ・デス、プレイン・シフト

8 レベル（1 スロット）：ドミネイト・モンスター、パワー・ワード・スタン

9 レベル（1 スロット）：パワー・ワード・キル

退散抵抗：このリッチはアンデッドを退散させる効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

伝説的抵抗力（3 回／日）：このリッチは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功したことにできる。

黄泉がえり：リッチは経箱があるかぎり破壊されても 1d10 日後に新たな肉体を得、すべてのヒット・ポイントを回復して活動を再開する。新たな肉体は経箱の 5 フィート (1.5m) 以内に出現する。

アクション

麻痺の接触：近接呪文攻撃：攻撃 +12、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：10 (3d6) [冷氣] ダメージ。目標は難易度 18 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間、麻痺状態になる。目標はこのセーヴィング・スローを自分のターンの終了時ごとに繰り返すことができ、成功すればこの効果はその目標に関しては終了する。

伝説的アクション

このリッチは 3 回の伝説的アクションを行なえる（そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる）。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1 度に行なえる伝説的アクションは 1 つだけである。このリッチは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数をすべて回復する。

初級呪文：このリッチは 1 つの初級呪文を発動する。

麻痺の接触（2 伝説的アクション消費）：このリッチは“麻痺の接触”を使用する。

恐怖の凝視（2 伝説的アクション消費）：このリッチは、自分から 10 フィート (3m) 以内にいて自分から見えるクリーチャー 1 体に目をすえる。目標はこの魔法に対して難易度 18 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1 分間、恐怖状態になる。恐怖状態になった目標は自分のターンの終了時ごとにこのセーヴィング・スローを繰り返すことができ、成功すればこの効果はその目標に関しては終了する。目標がセーヴィング・スローに成功するか、この効果がその目標に関して終了したなら、その目標は以後 24 時間、このリッチの凝視に完全耐性を得る。

生命砕き（3 伝説的アクション消費）：このリッチから 20 フィート (6m) 以内にいる、アンデッドでないクリーチャーはみな、この魔法に対して難易度 18 【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 21 (6d6) [死霊] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

リッチの経箱

あらゆるリッチは、おのれの魂をどこにも行かぬよう封じ込め、死せざる肉体を維持するための強力なマジックアイテムを持っている。

リッチの経箱と言われるこれらのマジックアイテムを破壊し、その穢れた魂を定命の世界から放逐しない限り、リッチを真なる死に至らしめることはできない。

リッチの経箱を破壊するためには、往々にして特別な儀式やアイテム、とりわけ強力な魔法の武器などが必要とされる。一つの経箱を破壊した武器が、別の経箱には全く歯が立たないということもあり得る。

リッチの経箱を破壊する手段を探す旅は、それだけで大いなる冒険となるだろう。

ルフ

巨大・怪物、無属性

AC：15（外皮）

hp：248（16d20＋80）

移動速度：20フィート（6m）、飛行120フィート（36m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
28（＋9）	10（±0）	20（＋5）	3（－4）	10（±0）	9（－1）

セーブ：【敏】＋4、【耐】＋9、【判】＋4、【魅】＋3

技能：〈知覚〉＋4

感覚：受動〈知覚〉14

言語：――

脅威度：11（7,200XP）

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（くちばし1回、鉤爪1回）を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋13、間合い10フィート（3m）、目標1つ。

ヒット：27（4d8＋9）[刺突]ダメージ。

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃＋13、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：23（4d6＋9）[斬撃]ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度19）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このルフは他の目標に鉤爪を使用できない。

ルモアハズ

超大型・怪物、無属性

AC：17 (外皮)

hp：195 (17d12 + 85)

移動速度：30 フィート (9m)、穴掘り 20 フィート (6m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (−3)	10 (±0)	5 (−3)

ダメージ完全耐性：[火]、[冷氣]

感覚：暗視 60 フィート (18m)、振動感知 60 フィート (18m)、
受動〈知覚〉10

言語：—

脅威度：11 (7,200XP)

灼熱の体：このルモアハズに触れたクリーチャーは10 (3d6) [火] ダメージを受ける。このルモアハズから5 フィート (1.5m) 以内にいるクリーチャーがこのルモアハズに近接攻撃をヒットさせた時も、そのクリーチャーは同じダメージを受ける。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い10 フィート (3m)、目標1つ。ヒット：40 (6d10 + 7) [刺突] ダメージおよび10 (3d6) [火] ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標はつかまれた状態になる (脱出難易度17)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このルモアハズは他の目標に噛みつくことができない。

飲み込み：このルモアハズは自分がかかっている中型以下のクリーチャー1体に1回の噛みつき攻撃を行なう。この攻撃がヒットしたクリーチャーは噛みつきのダメージを受けた上に飲み込まれ、つかまれた状態は終了する。飲み込まれているクリーチャーは盲目状態かつ拘束状態であり、このルモアハズの外側からの攻撃や効果に対しては完全遮蔽を有し、ルモアハズの各ターンの開始時に21 (6d6) [酸] ダメージを受ける。

このルモアハズが体内のクリーチャー1体から1ターンの間に30以上のダメージを受けたなら、このルモアハズはそのターンの終了時に難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると飲み込んでいるクリーチャー全員を吐き出す。飲み込まれていたクリーチャーはみな、このルモアハズから10 フィート (3m) 以内の場所で伏せ状態になる。また、このルモアハズが死んだなら、飲み込まれていたクリーチャーはもはやルモアハズによって拘束状態ではなくなり、15 フィート (4.5m) ぶんの移動を使用することで死骸から脱出できる (伏せ状態で出てくる)

レイス

中型・アンデッド、中立にして悪

AC：13

hp：67 (9d8 + 27)

移動速度：0 フィート (0m)、飛行 50 フィート (15m) (ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

ダメージ抵抗：[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]、[冷氣]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[死霊]、[毒]

状態完全耐性：拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート (18m)、受動〈知覚〉 12

言語：生前に知っていた言語すべて

脅威度：5 (1,800XP)

日光過敏：太陽光の下では、レイスは攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利をこうむる。

非実体移動：レイスは他のクリーチャーや物体を、あたかも“移動困難な地形”であるかのように通り抜けることができる。レイスは自分のターンを物体の中で終了したなら 5 (1d10) [力場] ダメージを受ける。

アクション

生命力吸収：近接武器攻撃：攻撃 + 6、間合い 5 フィート (1.5m)、クリーチャー 1 体。

ヒット：21 (4d8 + 3) [死霊] ダメージ。目標は難易度 14 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると受けたダメージに等しい値だけ最大ヒット・ポイントが減少する。この減少は目標が大休憩を終了するまで持続する。この効果によって最大ヒット・ポイントが 0 になった目標は死亡する。

スペクター創造：レイスは自身から 10 フィート (3m) 以内にある、“1 分以内に暴力によって死んだ人型生物の死体 1 つ”を目標にする。その目標の霊は、自分の死体がある場所かそこから一番近い何のものにも占められていない場所に、スペクターとなってよみがえる。このスペクターはこのレイスに支配されている。このレイスが一度に支配できるスペクターの数は 7 体までである。

ローパー

大型・怪物、中立にして悪

AC：20（外皮）

hp：93（11d10＋33）

移動速度：10フィート（3m）、登攀10フィート（3m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	8（－1）	17（＋3）	7（－2）	16（＋3）	6（－2）

技能：〈隠密〉＋5、〈知覚〉＋6

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉16

言語：――

脅威度：5（1,800XP）

外見偽装：このローパーは、動かないでいる限り、普通の洞窟の構造（たとえば石筍）と見分けがつかない。

蜘蛛歩き：このローパーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる（さかさまに天井を歩く場合も含む）

巻き付く触手：このローパーは最大で6本の触手を生やしている。（ローパーでなく）触手そのものを攻撃することも可能であり、触手はAC20、10hp、[精神]と[毒]ダメージに対する完全耐性を持つ。触手を破壊してもローパーにダメージが入ることはなく、ローパーは次の自分のターンに代わりの触手を生やすことができる。また、クリーチャーがアクションとして難易度15の【筋力】判定を行なって成功すれば、1本の触手を引きちぎることができる。

アクション

複数回攻撃：4回の触手攻撃を行ない、“たぐり寄せ”を使用し、1回の噛みつき攻撃を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：22（4d8＋4）[刺突]ダメージ。

触手：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い50フィート（15m）、クリーチャー1体。

ヒット：目標はつかまれた状態になる（脱出難易度15）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、【筋力】判定と【筋力】セーブに不利がつき、このローパーは他の目標にこの触手を使用できない。

たぐり寄せ：このローパーは自分がつかんでいるクリーチャー全員を、まっすぐ自分に近づくように最大25フィート（7.5m）引き寄せる。

ワイヴァーン

大型・ドラゴン、無属性

AC：13（外皮）

hp：110（13d10＋39）

移動速度：20フィート（6m）、飛行80フィート（24m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	10（±0）	16（＋3）	5（－3）	12（＋1）	6（－2）

技能：〈知覚〉＋4

感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉14

言語：――

脅威度：6（2,300XP）

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、毒針1回）を行なう。飛行中は、いずれか1回の攻撃の代わりに爪攻撃を行なうことができる。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い10フィート（3m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）[刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：13（2d8＋4）[斬撃]ダメージ。

毒針：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い10フィート（3m）、クリーチャー1体。

ヒット：11（2d6＋4）[刺突]ダメージ。目標は難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると24（7d6）[毒]ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

ワイト

中型・アンデッド、中立にして悪

AC：14（スタデッド・レザー）

hp：45（6d8＋18）

移動速度：30 フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	14（＋2）	16（＋3）	10（±0）	13（＋1）	15（＋2）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋3

ダメージ抵抗：[死霊]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、毒状態

感覚：暗視 60 フィート（18m）、受動〈知覚〉 13

言語：生前に知っていた言語すべて

脅威度：3（700XP）

日光過敏：太陽光の下では、このワイトは攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利をこうむる。

アクション

複数回攻撃：2回のロングソード攻撃または2回のロングボウ攻撃を行なう。その際、1回のロングソード攻撃の代わりに生命力吸収を行なうこともできる。

生命力吸収：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5 フィート（1.5m）、クリーチャー 1 体。

ヒット：5（1d6＋2）[死霊] ダメージ。目標は難易度 13 の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると受けたダメージに等しい値だけ最大ヒット・ポイントが減少する。この減少は目標が大休憩を終えるまで持続する。この効果によって最大ヒット・ポイントが0になった目標は死亡する。

この攻撃によって死んだ人型生物は、24 時間後にこのワイトの制御下にあるゾンビとして蘇る（ゾンビ化する前に蘇生させるか死体が破壊されない限り）。このワイトが同時に制御下におけるゾンビの数の上限は 12 である。

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5 フィート（1.5m）、目標 1 つ。

ヒット：6（1d8＋2）[斬撃] ダメージ。ただし両手持ちで攻撃するなら 7（1d10＋2）[斬撃] ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程 150 ／ 600 フィート（45 ／ 180m）、目標 1 つ。

ヒット：6（1d8＋2）[刺突] ダメージ。

ライセンスに関する表記

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000,
Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

フィフスエディションRPG モンスター・データファイル ; Copyright 2024,
株式会社ホビージャパン

END OF LICENSE