セレスチャル・ドッグ Celestial Dog

属性	秩序にして善	サイズ	小型	【筋】	13	(+1)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	1d8+2	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	6	頑健	+4	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+5	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/14/12	意志	+1	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	±0/−3					
HP						

攻撃・ダメージ
+2近接(1d4+1、噛みつき)

速度	40ft	術レベル	I

【特殊能力】 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
悪を討つ一撃(超常) 1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、1点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗5
呪文抵抗2

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+5
〈Spot/視認〉+5
〈Swim/水泳〉+5
〈Wilderness Lore/野外知識〉+1(嗅覚で追跡する場合さらに+4)

セレスチャル・バジャー Celestial Badger

属性	混沌にして善	サイズ	超小型	【筋】	8	(−1)
種族	魔獣	接敵面	2.5 x 2.5	【敏】	17	(+3)
HD	1d8+2	間合い	0ft	【耐】	15	(+2)
HP	6	頑健	+4	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+5	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/15/12	意志	+1	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	±0/−9					
HP						

攻撃・ダメージ +5近接(1d2−1、爪);激怒時+7近接(1d2+1、爪)

全力攻撃 爪×2および ±0近接(1d3−1、噛みつき);激怒時+2近接(1d3+1、噛みつき)

速度	30ft/穴掘り10ft	術レベル	I

【特殊能力】 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
悪を討つ一撃(超常) 1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、1点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗5
呪文抵抗2
激怒(変則) 戦闘でダメージを受けた場合、以降のラウンドから筋力・耐久力+4、AC−2を被り、相手が死ぬまでの間この状態が続く。自発的な解除は不可。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+4
〈Spot/視認〉+4
〈Escape Artist/脱出術〉+7
《Weapon Finesse/武器の妙技(噛みつき)、(爪)》

セレスチャル・イーグル Celestial Eagle

属性	混沌にして善	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	【敏】	15	(+2)
HD	1d8+1	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	5	頑健	+3	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+4	【判】	14	(+2)
AC/接/立	14/13/12	意志	+2	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	±0/−4					
HP						

攻撃・ダメージ
+3近接(1d3、爪)

全力攻撃
爪×2および−2近接(1d4、噛みつき)

速度	10ft/飛行80ft(標準)	術レベル	II

【特殊能力】 暗視60ft
悪を討つ一撃(超常) 1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、1点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗5
呪文抵抗2

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+6
〈Spot/視認〉+6(陽光下ではさらに+8)
《Weapon Finesse/武器の妙技(爪)、(噛みつき)》

フォーミアン・ワーカー Formian Worker

属性	秩序にして中立	サイズ	小型	【筋】	13	(+1)
種族	来訪者(秩序)	接敵面	5 x 5	【敏】	14	(+2)
HD	1d8+1	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	5	頑健	+3	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+2	反応	+4	【判】	10	(±0)
AC/接/立	17/13/15	意志	+2	【魅】	9	(−1)
基本攻撃/組み	+1/−2					
HP						

攻撃・ダメージ
+3近接(1d4+1、噛みつき)

速度	40ft	術レベル	II

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則) 毒、石化、[冷気]に対する完全耐性
[火]、[電気]、[音波]への抵抗20
集合知性(変則) 自身の属するクイーンから50マイル以内のフォーミアンは、常時意志疎通下にあり、一体でも立ちすくみ状態でないなら、どの個体も立ちすくみ状態ではない。集団内のフォーミアンは、その集団全体が挟撃されていない限り、挟撃されているとみなされない。
メイク・ホウル(擬呪) 7レベル・クレリックの発動した同名の呪文と同様だが、協力する3体のワーカーが全ラウンド・アクションを費やすことによって発動される。
治癒(擬呪) 7レベル・クレリックの発動した**キュア・シリアス・ウーンズ**と同様だが、協力する8体のワーカーが全ラウンド・アクションを費やすことによって発動される。

<技能>/《特技》〈Craft/製作(何か一つ)〉+3 〈Climb/登攀〉+3
《Skill Focus/技能熟練:製作:何か一つ》

セレスチャル・ブラック・ベア Celestial Black Bear

属性	秩序にして善	サイズ	中型	【筋】	19	(+4)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	【敏】	13	(+1)
HD	3d8+6	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	19	頑健	+5	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+1	反応	+4	【判】	12	(+1)
AC/接/立	13/11/12	意志	+2	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	+2/+6					
HP						

攻撃・ダメージ
+6近接(1d4+4、爪)

全力攻撃
爪×2および+1近接(1d6+2、噛みつき)

速度	40ft	術レベル	III

【特殊能力】 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60f
悪を討つ一撃(超常) 1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、3点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗5
呪文抵抗6

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+4
〈Spot/視認〉+7
〈Climb/登攀〉+6
〈Swim/水泳〉+8

セレスチャル・バイソン Celestial Bison

属性	中立にして善	サイズ	大型	【筋】	18	(+4)
種族	魔獣	接敵面	5x10	【敏】	10	(±0)
HD	5d8+15	間合い	5ft	【耐】	16	(+3)
HP	37	頑健	+7	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	±0	反応	+4	【判】	11	(±0)
AC/接/立	13/9/13	意志	+1	【魅】	4	(−3)
基本攻撃/組み	+3/+13	攻撃・ダメージ				
HP		+6近接(1d8+6、頭突き)				

速度	40ft	術レベル	Ⅲ

【特殊能力】鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
悪を討つ一撃(超常)1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、5点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗10
暴走(変則) 恐怖状態のバイソンが逃げる道筋にある大型未満のクリーチャーは、その群れのバイソン五頭につき1d12ダメージを被る。反応セーヴ(難易度16)に成功すれば、ダメージを半減できる。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+8
〈Spot/視認〉+5

トリトン Triton

属性	中立にして善	サイズ	中型	【筋】	12	(+1)
種族	来訪者(水)	接敵面	5x5	【敏】	10	(±0)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	13	(+1)
イニシアチブ	±0	反応	+3	【判】	13	(+1)
AC/接/立	16/10/16	意志	+4	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+4	言語	水界語、共通語			
HP		攻撃・ダメージ				
		+4近接(1d8+1、トライデント);または+3遠隔(1d10、ヘヴィ・クロスボウ)				

速度		術レベル	Ⅲ

【特殊能力】暗視60ft
すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
擬似呪文能力:1回/日 サモン・ネイチャーズ・アライⅢ(5レベル・ソーサラーが発動したものと同様、ウォーター・エレメンタル(小型)を呼ぶ場合が多い) ※招来されたトリトンはこの能力を使用できない

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+6 《Mounted Combat/騎乗戦闘》
〈Listen/聞き耳〉+7
〈Ride/騎乗〉+6
〈Spot/視認〉+7
〈Craft/製作(何か一つ)〉+4

セレスチャル・ダイア・バジャー Celestial Dire Badger

属性	混沌にして善	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	魔獣	接敵面	5x5	【敏】	17	(+3)
HD	3d8+12	間合い	5ft	【耐】	19	(+4)
HP	25	頑健	+7	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	16/13/13	意志	+4	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+2/+4	攻撃・ダメージ	+4近接(1d4+2、爪);激怒時+6近接(1d4+4、爪)			
HP		全力攻撃	爪×2および −1近接(1d6+1、噛みつき);激怒時+1近接(1d6+3、噛みつき)			

速度	30ft/穴掘り10ft	術レベル	Ⅲ

【特殊能力】鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
悪を討つ一撃(超常)1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、3点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗5
呪文抵抗6
激怒(変則) 戦闘でダメージを受けた場合、以降のラウンドから筋力・耐久力+4、AC−2を被り、相手が死ぬまでの間この状態が続く。自発的な解除は不可。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+6
〈Spot/視認〉+6

エイザー Azer

属性	秩序にして中立	サイズ	中型	【筋】	13	(+1)
種族	来訪者(火、秩序)	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	2d8+2	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	11	頑健	+4	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+1	反応	+4	【判】	12	(+1)
AC/接/立	19/11/18	意志	+4	【魅】	9	(−1)
基本攻撃/組み	+2/+3	言語	火界語、共通語			
HP		攻撃・ダメージ				
		+3近接(1d8+1および1[火]、ウォーハンマー);または+3遠隔(1d6+1および1[火]、ハーフスピア)				

速度	30ft	術レベル	Ⅲ

【特殊能力】暗視60ft
すべての単純武器、軍用武器および盾に《習熟》している
呪文抵抗13
熱気(変則) エイザーに触れるか触れられたクリーチャーは、自動的に1点の[火]ダメージを被る。エイザーの持つ金属性の武器もこの熱気を伝える。(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍ダメージを受ける。

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉−1 〈Search/捜索〉+4
〈Listen/聞き耳〉+4 〈Climb/登攀〉+2
〈Spot/視認〉+5 《Power Attack/強打》
〈Craft/製作(何か一つ)〉+6

エア・エレメンタル(小型) Air Elemental

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	エレメンタル(風)	接敵面	5x5	【敏】	17	(+3)
HD	2d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	9	頑健	±0	【知】	4	(−3)
イニシアチブ	+7	反応	+6	【判】	11	(±0)
AC/接/立	17/14/14	意志	±0	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+1/−3	言語	風界語			
HP		攻撃・ダメージ				
		+5近接(1d4、叩きつけ)				

速度	飛行100ft(完璧)	術レベル	Ⅲ

【特殊能力】暗視60ft
風の体得(変則) 空を飛んでいるクリーチャーは、エア・エレメンタルに対する攻撃とダメージのロールに−1のペナルティを被る。
竜巻変化(変則) 10分間に一度、身長が10〜20ftの竜巻に変化することができ、この竜巻に接触したクリーチャーは反応セーヴ(難易度11)を行い、失敗すると1d4のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、竜巻に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。

<技能>/《特技》
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》〈Listen/聞き耳〉+5 〈Spot/視認〉+5
《Flyby Attack/かすめ飛び攻撃》《Weapon Finesse/武器の妙技(叩きつけ)》

アース・エレメンタル(小型) Earth Elemental

速度	20ft	術レベル	Ⅲ

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	17	(+3)
種族	エレメンタル(地)	接敵面	5x5	【敏】	8	(−1)
HD	2d8+2	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	11	頑健	+4	【知】	4	(−3)
イニシアチブ	−1	反応	−1	【判】	11	(±0)
AC/接/立	17/10/17	意志	±0	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+1/±0	言語	地界語			

【特殊能力】 暗視60ft
地の体得(変則) アース・エレメンタルと敵の双方が地面に接している場合、アース・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。敵が空中または水上にいる場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
突き押し(変則) 機会攻撃を誘発することなく突き飛ばしを試みられる。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。

HP

攻撃・ダメージ
+5近接(1d6+4、叩きつけ)

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+5 〈Spot/視認〉+5
《Power Attack/強打》

ファイアー・エレメンタル(小型) Fire Elemental

速度	50ft	術レベル	Ⅲ

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	エレメンタル(火)	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	2d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	9	頑健	±0	【知】	4	(−3)
イニシアチブ	+5	反応	+4	【判】	11	(±0)
AC/接/立	15/12/14	意志	±0	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+1/−3	言語	火界語			

【特殊能力】 暗視60ft
着火(変則) 叩きつけ攻撃を受けた相手は反応セーヴ(難易度11)を行う。セーヴに失敗すると着火し、1d4点の[火]ダメージを与える炎が1d4ラウンド間燃え続ける。肉体武器や素手攻撃でファイアー・エレメンタルを攻撃したクリーチャーは、叩きつけ攻撃を受けたかのように反応セーヴを行い、失敗すると発火する。発火しているクリーチャーは、移動相当アクションを使用することによって、この炎を消すことができる。
(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。

HP

攻撃・ダメージ
+3近接(1d4および1d4[火]、叩きつけ)

<技能>/《特技》〈Listen/聞き耳〉+5 〈Spot/視認〉+5
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Weapon Finesse/武器の妙技(叩きつけ)

ウォーター・エレメンタル(小型) Water Elemental

速度	20ft/水泳90ft	術レベル	Ⅲ

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	14	(+2)
種族	エレメンタル(水)	接敵面	5x5	【敏】	10	(±0)
HD	2d8+2	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	11	頑健	+4	【知】	4	(−3)
イニシアチブ	±0	反応	±0	【判】	11	(±0)
AC/接/立	17/11/17	意志	±0	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+1/−1	言語	水界語			

[特殊能力] 暗視60ft
水の体得(変則] 自分と敵の双方が水に接している場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。自分と敵のどちらか片方でも水に接していなかった場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
水浸し(変則) 接触することによって、非魔法で大型以下の炎を消えてしまうことができる。あるいは、この接触によって、自身の合計HDと同じレベルのソーサラーがディスペル・マジックを発動したかのように、魔法的な炎を解呪することができる。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
渦潮変化(変則) 10分間に一度、自分自身が渦潮に変化することができる。この渦潮に接触したクリーチャーは反応セーヴ(難易度13)を行い、失敗すると1d4のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、渦潮に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。

HP

攻撃・ダメージ
+4近接(1d6+3、叩きつけ)

<技能>/《特技》 〈Listen/聞き耳〉+5
〈Spot/視認〉+5 《Power Attack/強打》

ソックア Thoqqua

速度	30ft/穴掘り20ft	術レベル	Ⅲ

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	15	(+2)
種族	エレメンタル(火、地)	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+1	反応	+4	【判】	12	(+1)
AC/接/立	18/11/17	意志	+2	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+2/+4					

【特殊能力】 暗視60ft
熱気(変則) ソックアに触れるか触れられたクリーチャーは、自動的に2d6点の[火]ダメージを被る。
着火(変則) 叩きつけ攻撃を受けた相手は反応セーヴ(難易度13)を行う。セーヴに失敗すると着火し、1d6点の[火]ダメージを与える炎が1d4ラウンドに渡って燃え続ける。発火しているクリーチャーは毎ラウンド反応セーヴ(難易度15)を行い、セーヴに成功すれば炎を消すことができる。
(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
振動感知(変則) 60ft以内にいる地面に接しているものの位置を知覚する。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
<技能>/《特技》〈Listen/聞き耳〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+5 〈Jump/跳躍〉+6 〈Intute Direction/方向感覚〉+4

HP

攻撃・ダメージ
+4近接(1d6+3および+2d6[火]、叩きつ

ランタン・アルコン(セレスチャル) Lantan archon(Celestial)

速度	飛行40ft(完璧)	術レベル	Ⅳ

属性	秩序にして善	サイズ	小型	【筋】	1	(−5)
種族	来訪者(善、秩序)	接敵面	5x5	【敏】	11	(±0)
HD	1d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	4	頑健	+2	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+4	反応	+2	【判】	11	(±0)
AC/接/立	15/11/15	意志	+2	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+1/−8	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

【特殊能力】 暗視60ft、夜目、毒に対するセーヴに+4種族ボーナス、ダメージ減少20/+1
すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則) [電気]、石化に対する完全耐性
義憤のオーラ(超常) アルコンが戦っているか怒っている場合、半径20ft以内にいる敵対的なクリーチャーは意志セーヴ(難易度11)を行わねばならず、失敗すると1日またはオーラを発したアルコンに攻撃を命中させるまでの間、攻撃、AC、セーヴに−2の士気ペナルティを被る。セーヴに成功したか、効果を消散したクリーチャーは、その一日の間は同じアルコンからのオーラの影響を受けない。
擬似呪文能力:回数無制限 エイド、コンティニュアル・フレイム、ディテクト・イーヴル。3レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う。
マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル(超常) アルコンのHDと同じレベルのソーサラーが発動した同名の呪文と同様だが、フリー・アクションで作り出すことができる。
瞬間移動(超常) 14レベル・ソーサラーが発動したテレポート・ウィズアウト・エラーと同様だが、自分自身と50ポンドまでの物体しか移動できない。
ダンス(超常) 14レベル・ソーサラーが発動した同名の呪文と同様だが、常時作動している。
《特技》《Improved Initiative/イニシアチブ強化》

HP

攻撃・ダメージ
+2遠隔接触(1d6、光の光線:射程距離30ft)

全力攻撃
+2/+2遠隔接触(1d6、光の光線×2)

ジャイアント・アウル Giant Owl

属性	中立にして善	サイズ	大型	【筋】	18	(+4)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	4d10+4	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	26	頑健	+5	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+3	反応	+7	【判】	14	(+2)
AC/接/立	15/12/12	意志	+3	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+4/+12	言語	共通語、風界語			

HP

攻撃・ダメージ
+7近接(1d6+4、爪)

全力攻撃
爪×2および +2近接(1d8+2、噛みつき)

速度	10ft/飛行70ft(標準)	術レベル	Ⅳ

【特殊能力】
暗視60ft
上級夜目(変則) 明かりの少ない条件下で、人間の5倍の距離を見通せる。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+16
〈Spot/視認〉+10(夕方・夜にはさらに+4)
〈Move Silently/忍び足〉+9(飛行中さらに+8)
〈Knowledge/知識:自然〉+8
《Alertness/鋭敏感覚》

ジャイアント・イーグル Giant Eagle

属性	中立にして善	サイズ	大型	【筋】	18	(+4)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	4d10+4	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	26	頑健	+5	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+3	反応	+7	【判】	14	(+2)
AC/接/立	15/12/12	意志	+3	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+4/+12	言語	共通語、風界語			

HP

攻撃・ダメージ
+7近接(1d6+4、爪)

全力攻撃
爪×2および +2近接(1d8+2、噛みつき)

速度	10ft/飛行80ft(標準)	術レベル	Ⅳ

【特殊能力】
暗視60ft、夜目
身かわし(変則) 反応セーヴに成功するとダメージを半減できるような攻撃のセーヴに成功した場合には、ダメージは半分ではなくゼロになる。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+5 《Alertness/鋭敏感覚》
〈Spot/視認〉+11(陽光下ではさらに+4)
〈Sense motive/真意看破〉+8
〈Knowledge/知識:自然〉+8
〈Wilderness Lore/野外知識〉+8

セレスチャル・ライオン Celestial Lion

属性	混沌にして善	サイズ	大型	【筋】	21	(+5)
種族	魔獣	接敵面	5 x 10	【敏】	17	(+3)
HD	5d8+10	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	32	頑健	+5	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+7	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/12/12	意志	+2	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	+3/+12					

HP

攻撃・ダメージ
+7近接(1d4+5、爪)

全力攻撃 爪×2および+2近接(1d8+2、噛みつき)

速度	40ft	術レベル	Ⅳ

【特殊能力】 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
悪を討つ一撃(超常) 1回/日:悪のクリーチャーに対する攻撃に、5点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗10、ダメージ減少5/+1、呪文抵抗10
飛びかかり(変則) ライオンが突撃した場合、移動を行うと同時に全力攻撃を行うことができる。
つかみ強化(変則) 噛みつき攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこんだ上で、引っかき攻撃を行える。
引っかき(変則、相手を捕らえている場合あるいは飛びかかり時) +7/+7近接(1d4+2、爪×2)
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+4(草原・濃い下生えではさらに+4)
〈Listen/聞き耳〉+5 〈Spot/視認〉+5 〈Jump/跳躍〉+5 〈Move Silently/忍び足〉+11 〈Balance/平衡感覚〉+7

トジャナイダ(ジュヴナイル) Tojanida

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者(水)	接敵面	5 x 5	【敏】	13	(+1)
HD	3d8+6	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	19	頑健	+5	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+1	反応	+4	【判】	12	(+1)
AC/接/立	22/12/21	意志	+4	【魅】	9	(−1)
基本攻撃/組み	+3/+1	言語	水界語			

HP

攻撃・ダメージ
+6近接(2d6+2、噛みつき)

全力攻撃 噛みつきおよび+1/+1近接(1d4+1、爪×2)

速度	10ft/水泳90ft	術レベル	Ⅳ

【特殊能力】 暗視60ft 完全耐性(変則)[酸]、[冷気]に対する完全耐性
[火]、[電気]への抵抗20、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
全周囲視覚(変則) すべての方向を見ることができ、挟撃されることがない。
つかみ強化(変則) 噛みつきあるいは爪攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。トジャナイダは、自分のサイズ以下のクリーチャーをつかんだまま、自分の最高の移動速度で牽引することができる。
墨吐き(変則) 1分に1回、フリー・アクションで30ft半径に球状の墨の雲を吹くことができる。それ以外の点では、自身のHDと同レベルのソーサラーが発動した**スティンキング・クラウド**の呪文と同様である。水の外ではこの墨は30ftまでと届く奔流となり、これを受けたクリーチャーは反応セーヴ(難易度13)に失敗すると1ラウンドの間盲目状態となる。
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+11 〈Listen/聞き耳〉+7 〈Spot/視認〉+9
〈Search/捜索〉+6 〈Intute Direction/方向感覚〉+7 《Blind-fight/無視界戦闘》

マイナー・ゾーン Minor Xorn

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	15	(+2)
種族	来訪者(地)	接敵面	5 x 5	【敏】	10	(±0)
HD	3d8+6	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	9	頑健	+5	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	±0	反応	+3	【判】	11	(±0)
AC/接/立	23/11/23	意志	+3	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+1	言語	地界語、ゾーン語			

HP

攻撃・ダメージ
+6近接(2d8+2、噛みつき)

全力攻撃 噛みつきおよび+4/+4/+4近接(1d3+1、爪×3)

速度	20ft/穴掘り20ft	術レベル	Ⅳ

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則)[火]、[冷気]に対する完全耐性
[電気]への抵抗10
穴掘り(変則) 地中にトンネルや穴を残さず、自在に移動することができる。
斬撃のダメージ半減(変則) 斬撃武器から半分のダメージしか被らない。
全周囲視覚(変則) すべての方向を見ることができ、挟撃されることがない。
振動感知(変則) 60ft以内にいる地面に接しているものの位置を自動的に感知する。

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+10 〈Search/捜索〉+6
〈Listen/聞き耳〉+6 〈Intute Direction/方向感覚〉+3
〈Spot/視認〉+8 《Multiattack/複数回攻撃》
〈Move Silently/忍び足〉+3

アローホーク(ジュヴナイル) Arrowhawk

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	12	(+1)
種族	来訪者(風)	接敵面	5x5	【敏】	21	(+5)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+5	反応	+8	【判】	13	(+1)
AC/接/立	20/16/15	意志	+4	【魅】	13	(+1)
基本攻撃/組み	+3/±0	言語	風界語			

HP

攻撃・ダメージ
+9遠隔接触(2d6[電気]、電気の光線);または+9近接(1d6+1、噛みつき)

速度	飛行60ft(完璧)	術レベル	Ⅳ

【特殊能力】
暗視60ft
完全耐性(変則)[酸]、[電気]、毒に対する完全耐性
[火]と[冷気]への抵抗20
すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+7 《Weapon Finesse/武器の妙技(噛みつき)》
〈Spot/視認〉+7
〈Sense motive/真意看破〉+7
〈search/捜索〉+7
〈Intute Direction/方向感覚〉+2

マグミン Magmin

属性	混沌にして中立	サイズ	小型	【筋】	9	(−1)
種族	エレメンタル(火)	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	2d9+5	間合い	5ft	【耐】	11	(±0)
HP	9	頑健	±0	【知】	8	(−1)
イニシアチブ	+1	反応	+4	【判】	10	(±0)
AC/接/立	14/12/13	意志	±0	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+1/−4	言語	火界語			

HP

攻撃・ダメージ
+1近接接触(1d8[火]および引火、灼熱の接触)

速度	30ft	術レベル	Ⅳ

【特殊能力】暗視60ft、ダメージ減少15/+1
灼熱のオーラ(変則) 30ftの放射以内にいるクリーチャーは、頑健セーヴ(難易度11)を行い、失敗すると1d6点の[火]ダメージを被る。
引火(変則) マグミンに触れるか触れられたクリーチャーは、反応セーヴ(難易度11)を行い、失敗すると1d8点の[火]ダメージを被る。この炎によるダメージは、1d4+2ラウンドの間続く。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
〈技能〉/《特技》〈Spot/視認〉+4 〈Escape Artist/脱出術〉+5 〈Jump/跳躍〉+4 〈Climb/登攀〉+4

セレスチャル・ブラウン・ベア Celestial Brown Bear

属性	秩序にして善	サイズ	大型	【筋】	27	(+8)
種族	魔獣	接敵面	5x10	【敏】	13	(+1)
HD	6d8+24	間合い	5ft	【耐】	19	(+4)
HP	51	頑健	+9	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+1	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/10/14	意志	+3	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	+4/+16					

HP

攻撃・ダメージ
+11近接(1d8+8、爪)

全力攻撃 爪×2 および+6近接(2d8+4、噛みつき)

速度	40ft	術レベル	Ⅴ

【特殊能力】 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
悪を討つ一撃(超常)1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、6点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗10
つかみ強化(変則) 爪攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+4
〈Spot/視認〉+7
〈Swim/水泳〉+14

ハウンド・アルコン(セレスチャル) Hound archon(Celestial)

属性	秩序にして善	サイズ	中型	【筋】	15	(+2)
種族	来訪者(善、秩序)	接敵面	5x5	【敏】	10	(±0)
HD	6d8+6	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	33	頑健	+6	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+4	反応	+5	【判】	13	(+1)
AC/接/立	19/10/19	意志	+6	【魅】	12	(+1)
基本攻撃/組み	+6/+8	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ +8近接(1d8+2、噛みつき);または+8近接(2d6+2、グレートソード)

全力攻撃 噛みつき および+3/+3近接(1d4+1、叩きつけ×2);または+8/+3(グレートソード)および 噛みつき

<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+7※ 〈Listen/聞き耳〉+8 〈Spot/視認〉+7 〈Move Silently/忍び足〉+7 〈Sense motive/真意看破〉+8 〈Conentration/精神集中〉+8 〈Jump/跳躍〉+9 〈Wilderness Lore/野外知識〉+1※ ※別形態では+4状況ボーナス 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Track/追跡》

速度	40ft、60ft※別形態	術レベル	Ⅴ

【特殊能力】 暗視60ft、夜目、毒に対するセーヴに+4種族ボーナス
すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則)[電気]、石化に対する完全耐性、ダメージ減少10/+1、呪文抵抗16
義憤のオーラ(超常) アルコンが戦っているか怒っている場合、半径20ft以内にいる敵対的なクリーチャーは意志セーヴ(難易度16)を行わねばならず、失敗すると1日またはオーラを発したアルコンに攻撃を命中させるまでの間、攻撃、AC、セーヴに−2の士気ペナルティを被る。セーヴに成功したか、効果を消散したクリーチャーは、その一日の間は同じアルコンからのオーラの影響を受けない。
擬似呪文能力:回数無制限 エイド、コンティニュアル・フレイム、ディテクト・イーヴル、メッセージ。6レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う。
マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル(超常) アルコンのHDと同じレベルのソーサラーが発動した同名の呪文と同様だが、フリー・アクションで作り出すことができる。
瞬間移動(超常) 14レベル・ソーサラーが発動したテレポート・ウィズアウト・エラーと同様だが、自分自身と50ポンドまでの物体しか移動できない。
タンズ(超常) 14レベル・ソーサラーが発動した同名の呪文と同様。常時作動してい

セレスチャル・オルカ Celestial Orca

属性	中立にして善	サイズ	超大型	【筋】	27	(+8)
種族	魔獣(水棲)	接敵面	10x20	【敏】	15	(+2)
HD	9d8+45	間合い	10ft	【耐】	21	(+5)
HP	85	頑健	+11	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+8	【判】	14	(+2)
AC/接/立	16/10/14	意志	+5	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	+6/+22					

HP

攻撃・ダメージ
+12近接(2d6+12、噛みつき)

速度	水泳50ft	術レベル	Ⅴ

【特殊能力】 擬似視覚120ft、暗視60ft
悪を討つ一撃(超常)1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、9点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗15
ダメージ減少5/+2
呪文抵抗18

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+12(擬似視覚が無効化されている場合−4)
〈Spot/視認〉+12(擬似視覚が無効化されている場合−4)

セレスチャル・ペガソス Celestial Pegasus

属性	混沌にして善	サイズ	大型	【筋】	18	(+4)
種族	魔獣	接敵面	5x10	【敏】	15	(+2)
HD	4d10+12	間合い	5ft	【耐】	16	(+3)
HP	34	頑健	+7	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+2	反応	+6	【判】	13	(+1)
AC/接/立	14/11/12	意志	+4	【魅】	13	(+1)
基本攻撃/組み	+4/+12	攻撃・ダメージ				
HP		+7近接(1d6+4、蹄)				
		全力攻撃 蹄×2および+2近接(1d3+2、噛みつき)				

速度 60ft、飛行120ft(標準) 術レベル V

【特殊能力】 暗視60ft
悪を討つ一撃(超常)1回/日:悪のクリーチャーに対する攻撃に、4点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗10
ダメージ減少5/+2
呪文抵抗8
擬似呪文能力:回数無制限 ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド(どちらも有効半径180ft)。5レベル・ソーサラーの発動する呪文と同様である。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+12 〈Wilderness Lore/野外知識〉+3
〈Spot/視認〉+12 《Iron Will/鋼の意志》
〈Sense motive/真意看破〉+7

セレスチャル・ダイア・ライオン Celestial Dire Lion

属性	混沌にして善	サイズ	大型	【筋】	25	(+7)
種族	魔獣	接敵面	5x10	【敏】	15	(+2)
HD	8d8+24	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)
HP	60	頑健	+9	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+8	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/11/13	意志	+7	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+6/+17	攻撃・ダメージ				
HP		+12近接(1d6+7、爪)				
		全力攻撃 爪×2および+7近接(1d8+3、噛みつき)				

速度 40ft 術レベル V

【特殊能力】 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft、夜目
悪を討つ一撃(超常)1回/日:悪のクリーチャーに対する攻撃に、8点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗10
ダメージ減少5/+2
呪文抵抗16
飛びかかり(変則) ダイア・ライオンが突撃した場合、移動を行うと同時に全力攻撃を行うことができる。
つかみ強化(変則) 噛みつき攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこんだ上で、引っかき攻撃を行える。
引っかき(変則、相手を捕らえている場合あるいは飛びかかり時) +12/+12近接(1d6+3、爪×2)
<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+5(草原・濃い下生えではさらに+4) 〈Listen/聞き耳〉+4 〈Spot/視認〉+4 〈Jump/跳躍〉+10 〈Move Silently/忍び足〉+9

エア・エレメンタル(中型) Air Elemental

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	12	(+1)
種族	エレメンタル(風)	接敵面	5x5	【敏】	21	(+5)
HD	4d8+8	間合い	5ft	【耐】	14	(+2)
HP	26	頑健	+3	【知】	4	(−3)
イニシアチブ	+9	反応	+9	【判】	11	(±0)
AC/接/立	18/15/13	意志	+1	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+4	言語	風界語			
HP		攻撃・ダメージ				
		+8近接(1d6+1、叩きつけ)				

速度 飛行100ft(完璧) 術レベル V

【特殊能力】 暗視60ft
風の体得(変則) 空を飛んでいるクリーチャーは、エア・エレメンタルに対する攻撃とダメージのロールに−1のペナルティを被る。
竜巻変化(変則) 10分間に一度、身長が10〜30ftの竜巻に変化することができ、この竜巻に接触したクリーチャーは反応セーヴ(難易度13)を行い、失敗すると1d6のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、竜巻に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。

<技能>/《特技》
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》〈Listen/聞き耳〉+5 〈Spot/視認〉+5
《Flyby Attack/かすめ飛び攻撃》《Weapon Finesse/武器の妙技(叩きつけ)》

アース・エレメンタル(中型) Earth Elemental

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	21	(+5)
種族	エレメンタル(地)	接敵面	5x5	【敏】	8	(−1)
HD	4d8+12	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)
HP	30	頑健	+7	【知】	4	(−3)
イニシアチブ	−1	反応	±0	【判】	11	(±0)
AC/接/立	18/9/18	意志	+1	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+8	言語	地界語			
HP		攻撃・ダメージ				
		+8近接(1d8+7、叩きつけ)				

速度 20ft 術レベル V

【特殊能力】 暗視60ft
地の体得(変則) アース・エレメンタルと敵の双方が地面に接している場合、アース・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。敵が空中または水上にいる場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
突き押し(変則) 機会攻撃を誘発することなく突き飛ばしを試みられる。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6
《Power Attack/強打》

ファイアー・エレメンタル(中型) Fire Elemental

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	12	(+1)
種族	エレメンタル(火)	接敵面	5x5	【敏】	17	(+3)
HD	4d8+8	間合い	5ft	【耐】	14	(+2)
HP	26	頑健	+3	【知】	4	(−3)
イニシアチブ	+7	反応	+7	【判】	11	(±0)
AC/接/立	16/13/13	意志	+1	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+4	言語	火界語			
HP		攻撃・ダメージ				
		+6近接(1d6+1および1d6[火]、叩きつ				

速度 50ft 術レベル V

【特殊能力】 暗視60ft
着火(変則) 叩きつけ攻撃を受けた相手は反応セーヴ(難易度14)を行う。セーヴに失敗すると着火し、1d6点の[火]ダメージを与える炎が1d4ラウンド間燃え続ける。肉体武器や素手攻撃でファイアー・エレメンタルを攻撃したクリーチャーは、叩きつけ攻撃を受けたかのように反応セーヴを行い、失敗すると発火する。発火しているクリーチャーは、移動相当アクションを使用することによって、この炎を消すことができる。
(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。

<技能>/《特技》 〈Listen/聞き耳〉+5 〈Spot/視認〉+5
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Weapon Finesse/武器の妙技(叩きつけ)》

ウォーター・エレメンタル(中型) Water Elemental

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	16	(+3)
種族	エレメンタル(水)	接敵面	5x5	【敏】	12	(+1)
HD	4d8+12	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)
HP	30	頑健	+7	【知】	4	(−3)
イニシアチブ	+1	反応	+2	【判】	11	(±0)
AC/接/立	19/11/18	意志	+1	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+6	言語	水界語			

HP

攻撃・ダメージ
+6近接(1d8+4、叩きつけ)

<技能>/《特技》〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 《Power Attack/強打》

速度	20ft/水泳90ft	術レベル	V

[特殊能力] 暗視60ft
水の体得(変則] 自分と敵の双方が水に接している場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。自分と敵のどちらか片方でも水に接していなかった場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
水浸し(変則) 接触することによって、非魔法で大型以下の炎を消えてしまうことができる。あるいは、この接触によって、自身の合計HDと同じレベルのソーサラーがディスペル・マジックを発動したかのように、魔法的な炎を解呪することができる。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
渦潮変化(変則) 10分間に一度、自分自身が渦潮に変化することができる。この渦潮に接触したクリーチャーは反応セーヴ(難易度15)を行い、失敗すると1d6のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、渦潮に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。

フォーミアン・ウォリアー Formian Warrior

属性	秩序にして中立	サイズ	中型	【筋】	17	(+3)
種族	来訪者(秩序)	接敵面	5x5	【敏】	16	(+3)
HD	4d8+8	間合い	5ft	【耐】	14	(+2)
HP	26	頑健	+6	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+3	反応	+7	【判】	12	(+1)
AC/接/立	18/13/15	意志	+5	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+4/+7					

HP

攻撃・ダメージ
+7近接(2d4+3および毒、針)

全力攻撃 針および+5/+5近接(1d6+1、爪×2)および+5近接(1d4+1、噛みつき)

速度	40ft	術レベル	V

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則) 毒、石化、[冷気]に対する完全耐性
[火]、[電気]、[音波]への抵抗20
呪文抵抗18
毒:頑健セーヴ(難易度14):初期1d6点[筋]ダメージ:予後1d6点[筋]ダメージ
集合知性(変則) 自身の属するクイーンから50マイル以内のフォーミアンは、常時意志疎通下にあり、一体でも立ちすくみ状態でないなら、どの個体も立ちすくみ状態ではない。集団内のフォーミアンは、その集団全体が挟撃されていない限り、挟撃されているとみなされない。

<技能>/《特技》 〈Hide/隠れ身〉+10 〈Listen/聞き耳〉+7 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+10 〈Climb/登攀〉+10 《Dodge/回避》《Multiattack/複数回攻撃》

アース・メフィット Earth Mephit

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	17	(+3)
種族	来訪者(地)	接敵面	5x5	【敏】	8	(−1)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	−1	反応	+2	【判】	11	(±0)
AC/接/立	16/10/16	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/+2					

HP

攻撃・ダメージ
+7近接(1d3+3、爪)

全力攻撃
+7/+7近接(1d3+3、爪×2)

速度	30ft/飛行40ft(標準)	術レベル	V

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形の岩欠片と小石、15ft:ダメージ1d6点、反応セーヴ(難易度12)で半減。
擬似呪文能力:1回/時間 エンラージ;1回/日 ソフン・アース・アンド・ストーン。6レベル・ソーサラーの発動する呪文と同様に扱う。
高速治癒2(変則) 地下にいる場合、もしくは腰まで埋まっている場合に回復する。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少10/+1

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+9 〈Move Silently/忍び足〉+5
〈Listen/聞き耳〉+6 〈Bluff/はったり〉+5
〈Spot/視認〉+6 《Power Attack/強打》

アイス・メフィット Ice Mephit

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	来訪者(風、冷気)	接敵面	5x5	【敏】	17	(+3)
HD	3d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+7	反応	+6	【判】	11	(±0)
AC/接/立	18/14/15	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/−1					

HP

攻撃・ダメージ
+4近接(1d3および2[冷気]、爪)

全力攻撃
+4/+4近接(1d3および2[冷気]、爪×2)

速度	30ft/飛行50ft(完璧)	術レベル	V

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形の氷欠片、15ft:ダメージ1d4点、反応セーヴ(難易度12)で半減。[冷気]に完全耐性があるか[冷気]に防備ができているクリーチャー以外がセーヴに失敗すると、霜焼けおよび雪目となり、3ラウンドの間、ACに−4の士気ペナルティと攻撃ロールに−2の士気ペナルティを被る。
(冷気)の副種別(変則) [冷気]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[火]から2倍のダメージを受ける。
擬似呪文能力:1回/時間 マジック・ミサイル(3レベル・ソーサラーと同様);1回/日 チル・メタル(6レベル・ソーサラーと同様)。
高速治癒2(変則) 超小型以上の氷に接しているか、気温が氷点下の場合に回復する。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少5/+1
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+12 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+9 〈Bluff/はったり〉+6 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》

ウーズ・メフィット Ooze Mephit

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者(水)	接敵面	5x5	【敏】	10	(±0)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	±0	反応	+3	【判】	11	(±0)
AC/接/立	16/11/16	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/+2					

HP

攻撃・ダメージ
+6近接(1d3+2、爪)

全力攻撃
+6/+6近接(1d3+2、爪×2)

速度	30ft/飛行40ft(標準)	術レベル	V

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形の腐食液、10ft:ダメージ1d4点、反応セーヴ(難易度12)で半減。セーヴに失敗した生きているクリーチャーは、皮膚のかゆみと目の痛みによって、3ラウンドの間、ACに−4の士気ペナルティと、攻撃ロールに−2の士気ペナルティを被る。
擬似呪文能力:1回/時間 [酸]の粘液(3レベル・ソーサラーの発動するメルフス・アシッド・アローと同様);1回/日 悪臭のある霧(6レベル・ソーサラーの発動するスティンキング・クラウドと同様)。
高速治癒2(変則) 湿っているか、泥だらけの環境の場合に回復する。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少5/+1
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+9 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+6 〈Bluff/はったり〉+6 《Power Attack/強打》

ウォーター・メフィット Water Mephit

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者(水)	接敵面	5x5	【敏】	10	(±0)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	±0	反応	+3	【判】	11	(±0)
AC/接/立	16/11/16	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/+1	攻撃・ダメージ				
HP		+6近接(1d3+2、爪)				
		全力攻撃				
		+6/+6近接(1d3+2、爪×2)				

速度	30ft/飛行40ft(標準)	術レベル	V

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形の腐食液、15ft;ダメージ1d8点、反応セーヴ(難易度12)で半減。
擬似呪文能力:1回/時間 [酸]の粘液(3レベル・ソーサラー相当の**メルフス・アシッド・アロー**);1回/日 悪臭のある霧(6レベル・ソーサラー相当の**スティンキング・クラウド**)。
高速治癒2(変則) 雨を浴びているか、腰まで水に浸かっている場合に回復する。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少5/+1

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+9 〈Move Silently/忍び足〉+6
〈Listen/聞き耳〉+6 〈Bluff/はったり〉+6
〈Spot/視認〉+6 《Power Attack/強打》

エア・メフィット Air Mephit

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	来訪者(風)	接敵面	5x5	【敏】	17	(+3)
HD	3d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+7	反応	+6	【判】	11	(±0)
AC/接/立	17/14/14	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/−1	攻撃・ダメージ				
HP		+4近接(1d3、爪)				
		全力攻撃				
		+4/+4近接(1d3、爪×2)				

速度	30ft/飛行60ft(完璧)	術レベル	V

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形の塵と砂埃、15ft;ダメージ1d8点、反応セーヴ(難易度12)で半減。
擬似呪文能力:1回/時間 霧包み(3レベル・ソーサラーが発動した**ブラー**の呪文と同様);1回/日 **ガスト・オヴ・ウィンド**(6レベル・ソーサラーが発動した呪文と同様)。
高速治癒2(変則) 空気の流れにさらされている場合に回復する。そよ風や隙間風程度の風でよく、自分で扇いでもよい。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少5/+1

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+12 〈Move Silently/忍び足〉+9
〈Listen/聞き耳〉+6 〈Bluff/はったり〉+6
〈Spot/視認〉+6 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》

スチーム・メフィット Steam Mephit

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	来訪者(火)	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	3d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+5	反応	+4	【判】	11	(±0)
AC/接/立	16/12/15	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/−1	攻撃・ダメージ				
HP		+4近接(1d3および2[火]、爪)				
		全力攻撃				
		+4/+4近接(1d3および2[火]、爪×2)				

速度	30ft/飛行50ft(標準)	術レベル	V

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形の蒸気、10ft;ダメージ1d4点、反応セーヴ(難易度12)で半減。[火]に完全耐性があるか[火]に防備ができているクリーチャー以外がセーヴに失敗すると、火傷と目の痛みにより、3ラウンドの間、ACに−4の士気ペナルティと攻撃ロールに−2の士気ペナルティを被る。
(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
擬似呪文能力:1回/時間 霧包み(3レベル・ソーサラーの発動した**ブラー**の呪文と同様);1回/日 沸騰水の雨(20ft四方の範囲、生きているクリーチャーに2d6点のダメージ、頑健セーヴ(難易度15)で半減)。
高速治癒2(変則) 沸騰する水に触れているか、暑くて湿気がある場合に回復する。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少5/+1
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+11 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+6 〈Bluff/はったり〉+6 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》

ソルト・メフィット Salt Mephit

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	17	(+3)
種族	来訪者(地)	接敵面	5x5	【敏】	8	(−1)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	−1	反応	+2	【判】	11	(±0)
AC/接/立	16/10/16	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/+2	攻撃・ダメージ				
HP		+7近接(1d3+3、爪)				
		全力攻撃				
		+7/+7近接(1d3+3、爪×2)				

速度	30ft/飛行40ft(標準)	術レベル	V

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形の塩の結晶、10ft;ダメージ1d4点、反応セーヴ(難易度12)で半減。セーヴに失敗した生きているクリーチャーは、皮膚のかゆみと目の痛みによって、3ラウンドの間、ACに−4の士気ペナルティと、攻撃ロールに−2の士気ペナルティを被る。
擬似呪文能力:1回/時間 **グリッターダスト**(3レベル・ソーサラーの発動する呪文と同様);1回/日 水分奪取(半径20ftの範囲、生きているクリーチャーに2d8点のダメージ、頑健セーヴ(難易度15)で半減。水棲クリーチャー、植物はこのセーヴに−2の種族ペナルティ)。
高速治癒2(変則) 乾燥した環境の場合に回復する。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少10/+1
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+8 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+5 〈Bluff/はったり〉+6 《Power Attack/強打》

ダスト・メフィット Dust Mephit

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	来訪者(風)	接敵面	5x5	【敏】	17	(+3)
HD	3d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+7	反応	+6	【判】	11	(±0)
AC/接/立	17/14/14	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/−1	攻撃・ダメージ				
HP		+4近接(1d3、爪)				
		全力攻撃				
		+4/+4近接(1d3、爪×2)				

速度	30ft/飛行50ft(完璧)	術レベル	V

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形のヒリヒリする粒子、10ft;ダメージ1d4点、反応セーヴ(難易度12)で半減。セーヴに失敗した生きているクリーチャーは、皮膚のかゆみと目の痛みによって、3ラウンドの間、ACに−4の士気ペナルティと、攻撃ロールに−2の士気ペナルティを被る。
擬似呪文能力:1回/時間 埃包み(3レベル・ソーサラーの発動する**ブラー**の呪文と同様);1回/日 吹き乱れる埃の塊(6レベル・ソーサラーの発動する**ウィンド・ウォーク**の呪文と同様)。
高速治癒2(変則) 乾燥した環境の場合に回復する。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少5/+1
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+12 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+9 〈Bluff/はったり〉+6 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》

ファイアー・メフィット Fire Mephit

速度	30ft/飛行50ft(標準)	術レベル	V

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	来訪者(火)	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	3d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+5	反応	+4	【判】	11	(±0)
AC/接/立	16/12/15	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/−1					

HP

攻撃・ダメージ
+4近接(1d3および2[火]、爪)

全力攻撃
+4/+4近接(1d3および2[火]、爪×2)

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形の[火]、15ft;ダメージ1d8点、反応セーヴ(難易度12)で半減。
(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
擬似呪文能力:1回/時間 **マジック・ミサイル**(3レベル・ソーサラーと同様);1回/日 **ヒート・メタル**(6レベル・ソーサラーと同様)。
高速治癒2(変則) 松明以上の大きさの火に触れている場合に回復する。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少5/+1
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+11 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+7 〈Bluff/はったり〉+5 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》

マグマ・メフィット Magma Mephit

速度	30ft/飛行50ft(標準)	術レベル	V

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	来訪者(火)	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	3d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+5	反応	+4	【判】	11	(±0)
AC/接/立	16/12/15	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/−1					

HP

攻撃・ダメージ
+4近接(1d3および2[火]、爪)

全力攻撃
+4/+4近接(1d3および2[火]、爪×2)

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃(超常) 円錐形のマグマ、15ft;ダメージ1d4点、反応セーヴ(難易度12)で半減。
[火]に完全耐性があるか[火]に防備ができているクリーチャー以外がセーヴに失敗すると、火傷と目の痛みにより、3ラウンドの間、ACに−4の士気ペナルティと攻撃ロールに−2の士気ペナルティを被る。
(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
擬似呪文能力:1回/時間 **シェイプ・チェンジ**(直径3ft、深さ1inの溶岩のプール;移動速度10ft、擬似呪文能力は発動できる);1回/日 **パイロテクニクス**(6レベル・ソーサラーと同様、自分自身を火元にでき、ダメージを被らない)。
高速治癒2(変則) 松明以上の大きさの火に触れている場合に回復する。
メフィット招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない
ダメージ減少5/+1
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+11 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+7 〈Bluff/はったり〉+5 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》

アローホーク(アダルト) Arrowhawk

速度	飛行60ft(完璧)	術レベル	V

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者(風)	接敵面	5x5	【敏】	21	(+5)
HD	7d8+7	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	38	頑健	+6	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+5	反応	+10	【判】	13	(+1)
AC/接/立	21/15/16	意志	+6	【魅】	13	(+1)
基本攻撃/組み	+7/+9	言語	風界語			

HP

攻撃・ダメージ
+12遠隔接触(2d8[電気]、電気の光線);または+12近接(1d8+2、噛みつき)

【特殊能力】
暗視60ft
完全耐性(変則) [酸]、[電気]、毒に対する完全耐性
[火]と[冷気]への抵抗20
すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+ 〈Escape Artist/脱出術〉+15
〈Spot/視認〉+11 《Weapon Finesse/武器の妙技(噛みつき)》
〈search/捜索〉+10 《Dodge/回避》
〈Sense motive/真意看破〉+11
〈Intute Direction/方向感覚〉+7

トジャナイダ(アダルト) Tojanida

速度	10ft/水泳90ft	術レベル	V

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	16	(+3)
種族	来訪者(水)	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	7d8+14	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	45	頑健	+7	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+1	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	23/11/22	意志	+6	【魅】	9	(−1)
基本攻撃/組み	+7/+10	言語	水界語			

HP

攻撃・ダメージ
+10近接(2d8+3、噛みつき)

全力攻撃 噛みつきおよび+5/+5近接(1d6+1、爪×2)

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則) [酸]、[冷気]に対する完全耐性
[火]、[電気]への抵抗20
全周囲視覚(変則) すべての方向を見ることができ、挟撃されることがない。
つかみ強化(変則) 噛みつきあるいは爪攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。トジャナイダは、自分のサイズ以下のクリーチャーをつかんだまま、自分の最高の移動速度で牽引することができる。
墨吐き(変則) 1分に1回、フリー・アクションで30ft半径に球状の墨の雲を吹くことができる。それ以外の点では、自身のHDと同レベルのソーサラーが発動した**スティンキング・クラウド**の呪文と同様である。水の外ではこの墨は30ftまでと届く奔流となり、これを受けたクリーチャーは反応セーヴ(難易度15)に失敗すると1ラウンドの間盲目状態となる。
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+11 〈Listen/聞き耳〉+11 〈Spot/視認〉+13 〈Search/捜索〉+6 〈Intute Direction/方向感覚〉+7 〈Escape Artist/脱出術〉+11 〈Intimidate/威圧〉+5 《Blind-fight/無視界戦闘》《Dodge/回避》

セレスチャル・ダイア・ベア Celestial Dire Bear

速度	40ft	術レベル	VI

属性	秩序にして善	サイズ	大型	【筋】	31	(+15)
種族	動物	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	12d8+48	間合い	5ft	【耐】	19	(+4)
HP	102	頑健	+12	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+1	反応	+9	【判】	12	(+1)
AC/接/立	17/10/16	意志	+9	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+4/+16					

HP

攻撃・ダメージ
+18近接(2d4+10、爪)

全力攻撃 爪×2および+13近接(2d8+5、噛みつき)

【特殊能力】 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
悪を討つ一撃(超常) 1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、12点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗20
ダメージ減少10/+3
呪文抵抗24
つかみ強化(変則) 爪攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+7 〈Spot/視認〉+7 〈Swim/水泳〉+13

セレスチャル・ユニコーン Celestial Unicorn

属性	混沌にして善	サイズ	大型	【筋】	20	(+5)
種族	魔獣	接敵面	5x10	【敏】	17	(+3)
HD	4d10+20	間合い	5ft,角10ft	【耐】	21	(+5)
HP	42	頑健	+9	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+3	反応	+7	【判】	21	(+5)
AC/接/立	18/12/15	意志	+6	【魅】	24	(+7)
基本攻撃/組み	+4/+13	言語	森語、共通語			

HP

攻撃・ダメージ
+11近接(1d8+8、角:+3の魔法の武器)

全力攻撃 角および+3/+3近接(1d4+2、蹄×2)

速度	60ft	術レベル	VI

【特殊能力】暗視60ft
悪を討つ一撃(超常)1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、4点のダメージを追加する。
呪文抵抗8
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗10、ダメージ減少5/+1
マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル(超常)同名の呪文の効果を常時複製する。ユニコーンはこの能力を抑止できない。
擬似呪文能力:回数無制限 ディテクト・イーヴル(フリーアクションで発動);1回/日 テレポート・ウィズアウト・エラー(自分の守っている森の中でのみの移動)これらの術者レベルは8として扱う。3回/日 キュア・ライト・ウーンズ;1回/日 キュア・モデレット・ウーンズ(角での接触;5レベル・ドルイドが発動したものと同様に扱う)
1回/日 ニュートラライズ・ポイズン(角での接触;8レベル・ドルイドが発動したものと同様に扱う)
完全耐性(変則) 全ての毒、(魅惑)、ホールドの呪文や能力に対する完全耐性
〈技能〉/《特技》〈聞き耳〉+11 〈視認〉+11 〈忍び足〉+9 〈動物共感〉+11

エア・エレメンタル(大型) Air Elemental

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	14	(+2)
種族	エレメンタル(風)	接敵面	5x5	【敏】	25	(+7)
HD	8d8+24	間合い	10ft	【耐】	16	(+3)
HP	60	頑健	+5	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+11	反応	+13	【判】	11	(±0)
AC/接/立	20/6/12	意志	+2	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+6/+12	言語	風界語			

HP

攻撃・ダメージ
+12近接(2d6+3、叩きつけ)

全力攻撃
+12/+7近接(2d6+3、叩きつけ)

速度	飛行100ft(完璧)	術レベル	VI

【特殊能力】暗視60ft
風の体得(変則) 空を飛んでいるクリーチャーは、エア・エレメンタルに対する攻撃とダメージのロールに−1のペナルティを被る。
竜巻変化(変則) 10分間に一度、身長が10〜40ftの竜巻に変化することができ、この竜巻に接触したクリーチャーは反応セーヴ(難易度16)を行い、失敗すると2d6のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、竜巻に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少10/+1

〈技能〉/《特技》 〈Listen/聞き耳〉+10 〈Spot/視認〉+10
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Dodge/回避》
《Flyby Attack/かすめ飛び攻撃》《Weapon Finesse/武器の妙技(叩きつけ)》

アース・エレメンタル(大型) Earth Elemental

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	25	(+7)
種族	エレメンタル(地)	接敵面	5x5	【敏】	8	(−1)
HD	8d8+32	間合い	10ft	【耐】	19	(+4)
HP	68	頑健	+10	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	−1	反応	+1	【判】	11	(±0)
AC/接/立	18/8/18	意志	+2	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+6/+17	言語	地界語			

HP

攻撃・ダメージ
+12近接(2d8+10、叩きつけ)

全力攻撃
+12/+7近接(2d8+10、叩きつけ)

速度	20ft	術レベル	VI

【特殊能力】暗視60ft
地の体得(変則) アース・エレメンタルと敵の双方が地面に接している場合、アース・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。敵が空中または水上にいる場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
突き押し(変則) 機会攻撃を誘発することなく突き飛ばしを試みられる。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少10/+1

〈技能〉/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+10 〈Spot/視認〉+10
《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》

ファイアー・エレメンタル(大型) Fire Elemental

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	14	(+2)
種族	エレメンタル(火)	接敵面	5x5	【敏】	21	(+5)
HD	8d8+24	間合い	10ft	【耐】	16	(+3)
HP	60	頑健	+5	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+9	反応	+12	【判】	11	(±0)
AC/接/立	18/14/13	意志	+2	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+6/+12	言語	火界語			

HP

攻撃・ダメージ
+10近接(2d6+3および2d6[火]、叩きつけ)

全力攻撃
+10/+5近接(2d6+3および2d6[火]、叩きつけ)

速度	50ft	術レベル	VI

【特殊能力】 暗視60ft、着火(変則) 叩きつけ攻撃を受けた相手は反応セーヴ(難易度17)を行う。セーヴに失敗すると着火し、2d6点の[火]ダメージを与える炎が1d4ラウンド間燃え続ける。肉体武器や素手攻撃でファイアー・エレメンタルを攻撃したクリーチャーは、叩きつけ攻撃を受けたかのように反応セーヴを行い、失敗すると発火する。発火しているクリーチャーは、移動相当アクションを使用することによって、この炎を消すことができる。
(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少10/+1

〈技能〉/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+10 〈Spot/視認〉+10 《Dodge/回避》
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Weapon Finesse/武器の妙技(叩きつけ)》

ウォーター・エレメンタル(大型) Water Elemental

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	20	(+5)
種族	エレメンタル(水)	接敵面	5x5	【敏】	14	(+2)
HD	8d8+32	間合い	10ft	【耐】	19	(+4)
HP	68	頑健	+10	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+2	反応	+4	【判】	11	(±0)
AC/接/立	20/11/18	意志	+2	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+6/+15	言語	水界語			

HP

攻撃・ダメージ +10近接(2d8+7、叩きつけ)
全力攻撃 +10/+5近接(2d8+7、叩きつけ)

〈技能〉/《特技》〈Listen/聞き耳〉+10 〈Spot/視認〉+
《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》

速度	20ft/水泳90ft	術レベル	VI

[特殊能力] 暗視60ft、水の体得(変則)自分と敵の双方が水に接している場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。自分と敵のどちらか片方でも水に接していなかった場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
水浸し(変則) 接触することによって、非魔法で大型以下の炎を消えてしまうことができる。あるいは、この接触によって、自身の合計HDと同じレベルのソーサラーがディスペル・マジックを発動したかのように、魔法的な炎を解呪することができる。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
渦潮変化(変則) 10分間に一度、自分自身が渦潮に変化することができる。この渦潮に接触したクリーチャーは反応セーヴ(難易度19)を行い、失敗すると2d6のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、渦潮に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
ダメージ減少10/+1

ラースト Rast

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者(火)	接敵面	5x5	【敏】	12	(+1)
HD	4d8+4	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	22	頑健	+5	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+5	反応	+5	【判】	13	(+1)
AC/接/立	15/11/14	意志	+5	【魅】	12	(+1)
基本攻撃/組み	+4/+6	攻撃・ダメージ +6近接(1d4+2、爪);または+6近接(1d8+3、噛みつき)				
HP		全力攻撃 +6/+6/+6/+6近接(1d4+2、爪×4);または+6近接(1d8+3、噛みつき)				

速度 飛行50ft(良好) 術レベル Ⅵ

【特殊能力】暗視60ft、すべての単純武器に《習熟》している
麻痺の凝視(超常)1d6ラウンドの麻痺、30ft:頑健セーヴ(難易度13)。
つかみ強化(変則) 噛みつき攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。
吸血(変則)捕らえている相手の血を吸い、1ラウンド毎に1点の[耐]ダメージを与える。
飛行(超常)フリー・アクションで、11レベル・ソーサラーが発動するフライ呪文と同様に飛行できる。この能力を失った場合、部分アクションしかとれなくなる。
(火)の副種別(変則)[火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+5
〈Listen/聞き耳〉+7
〈Move Silently/忍び足〉+7
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》
《Dodge/回避》

アヴェレッジ・ゾーン Average Xorn

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	17	(+3)
種族	来訪者(地)	接敵面	5x5	【敏】	10	(±0)
HD	7d8+14	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	45	頑健	+7	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	±0	反応	+5	【判】	11	(±0)
AC/接/立	22/10/22	意志	+5	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+7/+10	言語	地界語、ゾーン語			
HP		攻撃・ダメージ +10近接(4d6+3、噛みつき)				
		全力攻撃 噛みつきおよび+8/+8/+8近接(1d4+1、爪×3)				

速度 20ft/穴掘り20ft 術レベル Ⅵ

【特殊能力】暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則)[火]、[冷気]に対する完全耐性
[電気]への抵抗10
穴掘り(変則) 地中にトンネルや穴を残さず、自在に移動することができる。
斬撃のダメージ半減(変則) 斬撃武器から半分のダメージしか被らない。
全周囲視覚(変則) すべての方向を見ることができ、挟撃されることがない。
振動感知(変則) 60ft以内にいる地面に接しているものの位置を自動的に感知する。

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+10
〈Listen/聞き耳〉+10
〈Spot/視認〉+14
〈Move Silently/忍び足〉+10
〈Search/捜索〉+10
〈Intute Direction/方向感覚〉+10
《Multiattack/複数回攻撃》
《Power Attack/強打》

レッド・スラード Red Slaad

属性	混沌にして中立	サイズ	大型	【筋】	19	(+4)
種族	来訪者(混沌)	接敵面	5x5	【敏】	13	(+1)
HD	7d8+21	間合い	10ft	【耐】	17	(+3)
HP	52	頑健	+8	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+1	反応	+6	【判】	6	(−2)
AC/接/立	16/10/15	意志	+3	【魅】	8	(−1)
基本攻撃/組み	+7/+15	言語	スラード語			
HP		攻撃・ダメージ +10近接(2d8+4、噛みつき)				
		全力攻撃 噛みつきおよび+8/+8近接(1d4+2および産みつけ、爪×2)				

速度 30ft 術レベル Ⅵ

【特殊能力】暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
[音波]、[酸]、[電気]、[火]、[冷気]への抵抗5
高速治癒5
飛びかかり(変則) レッド・スラードが突撃した場合、移動を行うと同時に全力攻撃を行うことができる。
産みつけ(変則) 爪攻撃が命中した場合、対象となったクリーチャーは頑健セーヴ(難易度17)を行い、失敗すると卵を産みつけられる。この卵は1週間で孵化する。
朦朧化の鳴き声(変則) 1回/日 20ft以内のクリーチャーは頑健セーヴ(難易度16)に失敗すると、1d3ラウンドの間朦朧となる。
スラード招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない

<技能>/《特技》〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+8 〈Move Silently/忍び足〉+5 〈Jump/跳躍〉+14 〈Climb/登攀〉+14 《Dodge/回避》《Multiattack/複数回攻撃》

ケイオス・ビースト Chaos beast

属性	混沌にして中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者(混沌)	接敵面	5x5〜10x10	【敏】	13	(+1)
HD	8d8+8	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	44	頑健	+7	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+5	反応	+7	【判】	10	(±0)
AC/接/立	16/11/15	意志	+6	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+8/+10	攻撃・ダメージ +10近接(1d3+2および実体不安定化、爪)				
HP		全力攻撃 +10/+10近接(1d3+2および実体不安定化、爪×2)				

速度 40ft 術レベル Ⅵ

【特殊能力】暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則) 形質変化およびクリティカル・ヒットに対する完全耐性
呪文抵抗15
実体不安定化(超常) 生きているクリーチャーに攻撃が命中した場合、対象となったクリーチャーは頑健セーヴ(難易度15)を行い、失敗すると形質変化が始まる。移動速度は10ftか元の1/4のどちらか低いほうにまで低下し、大きな物品を身につけている場合【敏捷力】が4点減少する。不定形状態で過ごした1ラウンド毎に1ポイントの恒久的【判断力】吸収を被り、【判断力】が0ポイントになると犠牲者はケイオス・ビーストとなる。標準アクションを使用して【魅力】判定(難易度15)に成功すれば、1分間は元の姿に戻る。この判定は、毎ラウンド挑戦することができる。

<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+10 〈Tumble/軽業〉+10 〈Listen/聞き耳〉+9 〈Spot/視認〉+9 〈Escape Artist/脱出術〉+11 〈Jump/跳躍〉+10 〈Climb/登攀〉+12 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Dodge/回避》《Mobility/強行突破》

セレスチャル・エレファント(アフリカゾウ) Celestial Elephant

属性	中立にして善	サイズ	超大型	【筋】	30	(+10)
種族	魔獣	接敵面	10x20	【敏】	10	(±0)
HD	11d8+55	間合い	10ft	【耐】	21	(+5)
HP	104	頑健	+12	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	±0	反応	+7	【判】	13	(+1)
AC/接/立	15/8/15	意志	+4	【魅】	7	(−2)
基本攻撃/組み	+8/+26	攻撃・ダメージ +16近接(2d6+10、叩きつけ);または+16近接(2d8+15、突き刺し)				
HP		全力攻撃 叩きつけおよび+11/+11近接(2d6+5、踏みつけ×2);または突き刺し				

速度 40ft 術レベル Ⅶ

【特殊能力】暗視60f
悪を討つ一撃(超常)1回/日;悪のクリーチャーに対する攻撃に、11点のダメージを追加する。
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗15
ダメージ減少5/+2
呪文抵抗22
蹂躙(変則) 中型以下のクリーチャーに対し、蹂躙を行うことができる。対象は自動的に牙のダメージを被る。対象は攻撃ロールに−4のペナルティを受けての機会攻撃を行えるが、それを行わない場合、反応セーヴ(難易度20、半減)を行える。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+6
〈Spot/視認〉+6

セレスチャル・エレファント（インドゾウ、マンモス、マストドン） Celestial Elephant

速度	40ft	術レベル	Ⅶ

属性	中立にして善	サイズ	超大型	【筋】	28	(+9)
種族	魔獣	接敵面	10 x 20	【敏】	10	(±0)
HD	11d8+55	間合い	10ft	【耐】	21	(+5)
HP	104	頑健	+12	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	±0	反応	+7	【判】	15	(+2)
AC/接/立	15/8/15	意志	+5	【魅】	7	(−2)
基本攻撃/組み	+8/+26	攻撃・ダメージ +15近接（2d6+9、叩きつけ）;または+15近接（2d8+14、突き刺し）				
HP		全力攻撃 叩きつけおよび+10/+10近接（2d6+4、踏みつけ×2）;または突き刺し				

【特殊能力】 暗視60ft
悪を討つ一撃（超常）1回/日；悪のクリーチャーに対する攻撃に、11点のダメージを追加する。
呪文抵抗22
[酸]と[電気]と[冷気]への抵抗15
ダメージ減少5/+2
蹂躙（変則） 中型以下のクリーチャーに対し、蹂躙を行うことができる。対象は自動的に牙のダメージを被る。対象は攻撃ロールに−4のペナルティを受けての機会攻撃を行えるが、それを行わない場合、反応セーヴ（難易度20、半減）を行える。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+7
〈Spot/視認〉+7

アヴォラル・ガーディナル（セレスチャル） Avoral guardinal（Selestial）

速度	40ft/飛行90ft（良好）	術レベル	Ⅶ

属性	中立にして善	サイズ	中型	【筋】	15	(+2)
種族	来訪者（善）	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	7d8+7	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	38	頑健	+6	【知】	15	(+2)
イニシアチブ	+7	反応	+8	【判】	16	(+3)
AC/接/立	21/13/18	意志	+8	【魅】	16	(+3)
基本攻撃/組み	+7/+9	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			
HP		攻撃・ダメージ +9近接（2d6+2、爪）;または+9近接（2d8+2、翼）				
		全力攻撃 爪×2;または翼×2				

<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+10 〈Listen/聞き耳〉+10 〈Spot/視認〉+18 〈Move Silently/忍び足〉+10 〈/Spellcraft/呪文学〉+9 〈Sense motive/真意看破〉+10 〈Knowledge/知識〉か〈Craft/製作〉のうちの任意の二つ+9 〈Conentration/精神集中〉+8 〈Animal empathy/動物共感〉+10 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Flyby Attack／かすめ飛び攻撃》

【特殊能力】 暗視60ft、夜目
毒に対するセーヴに+4種族ボーナス
完全耐性（変則）［電気］、石化に対する完全耐性
［冷気］、［酸］への抵抗20
ダメージ減少10/+1
呪文抵抗25
すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
恐怖のオーラ（超常）1回/日 8レベル・ソーサラーの発動したフィアーの呪文と同様だが、半径20ftに効果がある（セーヴ難易度17）。
擬似呪文能力：回数無制限 エイド、ガスト・オヴ・ウィンド、コマンド、シー・インヴィジビリティ、ディスペル・マジック、ディテクト・マジック、ディメンジョン・ドア、ブラー（自分自身のみ）、ホールド・パースン、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル（自分自身のみ）、マジック・ミサイル、ライト：1回/日 ライトニング・ボルト。8レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う（セーヴ難易度13+呪文レベル）。
レイ・オン・ハンズ（超常） パラディンの持つ能力と同様だが、ダメージを受けていない状態での自身のHPに等しい点数だけ回復することができる。

タンズ（超常） 14レベル・ソーサラーが発動した呪文と同様。常時作動している。
動物とのテレパシー（超常） 8レベル・ドルイドが発動したスピーク・ウィズ・アニマルズの呪文と同様だが、音声は不必要。フリー・アクションで発動できる。
トゥルー・シーイング（超常） 14レベル・クレリックが発動する呪文と同様だが、距離は自身であり、1全ラウンドの間、精神集中しなければならない。その後は、アヴォラルが精神集中を続ける限り、効果が持続する。

ジン（ジンニー） Djinni（Genie）

速度	20ft/飛行60ft（完璧）	術レベル	Ⅶ

属性	混沌にして善	サイズ	大型	【筋】	18	(+4)
種族	来訪者（風、混沌、善）	接敵面	5 x 5	【敏】	19	(+4)
HD	7d8+4	間合い	10ft	【耐】	14	(+2)
HP	45	頑健	+7	【知】	14	(+2)
イニシアチブ	+8	反応	+9	【判】	15	(+2)
AC/接/立	16/13/12	意志	+7	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+7/+15	言語	風界語、火界語、天上語、共通語			
HP		攻撃・ダメージ +10近接（1d8+6、叩きつけ）				
		全力攻撃 +10/+5近接（1d8+6、叩きつけ）				

<技能>/《特技》〈Appraise/鑑定〉+9 〈Listen/聞き耳〉+9 〈Ride/騎乗〉+6〈Spot/視認〉+9 〈Move Silently/忍び足〉+9 〈/Spellcraft/呪文学〉+9 〈Sense motive/真意看破〉+9 〈Craft/製作（何か一つ）〉+11 〈Conentration/精神集中〉+9 〈Escape Artist/脱出術〉+11 〈Knowledge/知識：何か一つ〉+9 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Dodge/回避》《Combat Reflexes/迎え討ち》《Combat Casting/戦闘発動》

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性（変則）［酸］に対する完全耐性 風の体得（変則） 空を飛んでいるクリーチャーは、ジンに対する攻撃とダメージのロールに−1のペナルティを被る。
竜巻（超常） 10分間に一度、幅5ft、身長が10〜50ftの竜巻に変化することができ（最大の場合の頂部は幅30ft）、本来の姿の飛行速度で移動することができる。この竜巻に接触したクリーチャーは反応セーヴ（難易度20）を二度行い、一度目のセーヴに失敗すると3d6のダメージを被る。二度目のセーヴに失敗した場合、竜巻に捕えられ、毎ラウンド1d8点のダメージを被る。ジンは巻き上げているクリーチャーを望むときに放り出し、その時点で竜巻のいる場所に捨て去ることができる。竜巻の基部が地面に触れている場合、直径が竜巻の身長の半分に等しい砂や瓦礫の雲がジンを中心に発生し、その雲の中では視界が5ftに制限される。5ft先にいるクリーチャーは1/2を得、それより先にいるクリーチャーは完全遮蔽を得る。この雲の中で呪文を発動しようとする場合、毎回〈精神集中〉判定（難易度20）を行わなければならない。この効果は、7ラウンドの間持続する。
擬似呪文能力：1回/ラウンド インヴィジビリティ（自分のみ）； 1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、クリエイト・ワイン（クリエイト・ウォーターと同様だが、ワインを作り出せる）、メジャー・クリエイション（これにより作られた植物は永続する）、パーシステント・イメージ、ガシアス・フォーム（最大1時間）。20レベルのソーサラーが発動したものと同様に扱う（セーヴ難易度12+呪文レベル）。
ブレイン・シフト（擬呪） 本人を加え、手をつないだ6人までをブレイン・シフトする。
テレパシー（超常） 100ft以内の言語を有するクリーチャーと意志疎通できる。

ラヴィッド Ravid

速度	飛行60ft（完璧）	術レベル	Ⅶ

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	13	(+1)
種族	来訪者	接敵面	5 x 5	【敏】	10	(±0)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	7	(−2)
イニシアチブ	±0	反応	+3	【判】	12	(+1)
AC/接/立	25/10/25	意志	+4	【魅】	14	(+2)
基本攻撃/組み	+3/+4	攻撃・ダメージ +4近接（1d6+1および正のエネルギー、尾の打撃）				
HP		全力攻撃 尾の打撃および+2/+2近接（1d4+および正のエネルギー、爪×2）				

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性（変則）［火］に対する完全耐性
正のエネルギーの激発（超常） 接触攻撃画命中した場合、目標に正のエネルギーを注ぎ込み、（非実体を含む）アンデッドに対しては2d10点のダメージを与える。
アニメイト・オブジェクツ（超常） 毎ラウンド1回、20ft以内にあるランダムな物品が20レベル・クレリックの発動した同名の呪文の影響を受けたかのように自律行動を始め、ラヴィッドを守る。
飛行（超常）フリー・アクションで、11レベル・ソーサラーが発動するフライ呪文と同様に飛行できる。この能力を失った場合、部分アクションしかとれなくなる。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+7 〈Move Silently/忍び足〉+6
〈Spot/視認〉+7 《Multiattack/複数回攻撃》

エア・エレメンタル（超大型） Air Elemental

速度	飛行100ft（完璧）	術レベル	Ⅶ

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	18	(+4)
種族	エレメンタル（風）	接敵面	10 x 10	【敏】	29	(+9)
HD	16d8+64	間合い	15ft	【耐】	18	(+4)
HP	136	頑健	+9	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+13	反応	+19	【判】	11	(±0)
AC/接/立	21/17/12	意志	+5	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+12/+24	言語	風界語			

HP

攻撃・ダメージ
+19近接（2d8+6、叩きつけ）

全力攻撃
+19/+14/+9近接（2d8+6、叩きつけ）

【特殊能力】 暗視60ft
風の体得（変則） 空を飛んでいるクリーチャーは、エア・エレメンタルに対する攻撃とダメージのロールに−1のペナルティを被る。
竜巻変化（変則） 10分間に一度、身長が10〜50ftの竜巻に変化することができ、この竜巻に接触したクリーチャーは反応セーヴ（難易度22）を行い、失敗すると2d8のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、竜巻に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
エレメンタル（変則） 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少10/+2

<技能>/《特技》 〈Listen/聞き耳〉+14 〈Spot/視認〉+14
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Dodge/回避》《Mobility/強行突破》《Flyby Attack／かすめ飛び攻撃》《Weapon Finesse/武器の妙技（叩きつけ）》

アース・エレメンタル（超大型） Earth Elemental

速度	20ft	術レベル	Ⅶ

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	25	(+7)
種族	エレメンタル（地）	接敵面	10 x 10	【敏】	8	(−1)
HD	16d8+80	間合い	15ft	【耐】	19	(+4)
HP	152	頑健	+15	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	−1	反応	+4	【判】	11	(±0)
AC/接/立	18/7/18	意志	+5	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+12/+29	言語	地界語			

HP

攻撃・ダメージ
+19近接（2d10+13、叩きつけ）

全力攻撃
+19/+14/+9近接（2d10+13、叩きつけ）

【特殊能力】 暗視60ft
地の体得（変則） アース・エレメンタルと敵の双方が地面に接している場合、アース・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。敵が空中または水上にいる場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
突き押し（変則） 機会攻撃を誘発することなく突き飛ばしを試みられる。
エレメンタル（変則） 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少10/+2

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+14 〈Spot/視認〉+14
《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》
《Great Cleave/薙ぎ払い強化》

ファイアー・エレメンタル（超大型） Fire Elemental

速度	50ft	術レベル	Ⅶ

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	18	(+4)
種族	エレメンタル（火）	接敵面	10 x 10	【敏】	25	(+7)
HD	16d8+64	間合い	15ft	【耐】	18	(+4)
HP	136	頑健	+9	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+11	反応	+17	【判】	11	(±0)
AC/接/立	19/15/12	意志	+5	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+12/+24	言語	火界語			

HP

攻撃・ダメージ
+17近接（2d8+6および2d8[火]、叩きつけ）

全力攻撃 +17/+12/+7近接（2d8+6および2d8[火]、叩きつけ）

【特殊能力】暗視60ft、着火（変則） 叩きつけ攻撃を受けた相手は反応セーヴ（難易度22）を行う。セーヴに失敗すると着火し、2d8点の[火]ダメージを与える炎が1d4ラウンド間燃え続ける。肉体武器や素手攻撃でファイアー・エレメンタルを攻撃したクリーチャーは、叩きつけ攻撃を受けたかのように反応セーヴを行い、失敗すると発火する。発火しているクリーチャーは、移動相当アクションを使用することによって、この炎を消すことができる。
（火）の副種別（変則） [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
エレメンタル（変則） 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少10/+2

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+14 〈Spot/視認〉+14 《Dodge/回避》《Mobility/強行突破》
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Weapon Finesse/武器の妙技（叩きつけ）》

ウォーター・エレメンタル（超大型） Water Elemental

速度	20ft/水泳90ft	術レベル	Ⅶ

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	24	(+7)
種族	エレメンタル（水）	接敵面	10 x 10	【敏】	18	(+4)
HD	16d8+80	間合い	15ft	【耐】	21	(+5)
HP	152	頑健	+15	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+4	反応	+9	【判】	11	(±0)
AC/接/立	21/12/17	意志	+5	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+12/+27	言語	水界語			

HP

攻撃・ダメージ +17近接（2d10+10、叩きつけ）
全力攻撃 +17/+12/+7近接（2d10+10、叩きつけ）

<技能>/《特技》〈Listen/聞き耳〉+14 〈Spot/視認〉+14
《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》《Great Cleave/薙ぎ払い強化》

【特殊能力】 暗視60ft、水の体得（変則】自分と敵の双方が水に接している場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。自分と敵のどちらか片方でも水に接していなかった場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
水浸し（変則） 接触することによって、非魔法で大型以下の炎を消えてしまうことができる。あるいは、この接触によって、自身の合計HDと同じレベルのソーサラーがディスペル・マジックを発動したかのように、魔法的な炎を解呪することができる。
エレメンタル（変則） 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
渦潮変化（変則） 10分間に一度、自分自身が渦潮に変化することができる。この渦潮に接触したクリーチャーは反応セーヴ（難易度25）を行い、失敗すると2d8のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、渦潮に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
ダメージ減少10/+2

インヴィジブル・ストーカー Invisible stalker

速度	30ft/飛行30ft（完璧）	術レベル	Ⅶ

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	18	(+4)
種族	来訪者（風）	接敵面	5 x 5	【敏】	19	(+4)
HD	8d8+16	間合い	10ft	【耐】	14	(+2)
HP	52	頑健	+4	【知】	14	(+2)
イニシアチブ	+8	反応	+10	【判】	15	(+2)
AC/接/立	17/13/13	意志	+4	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+6/+14					

HP

攻撃・ダメージ
+10近接（2d6+6、叩きつけ）

全力攻撃 +10/+5近接（2d6+6、叩きつけ）

【特殊能力】 暗視60ft
エレメンタル（変則） 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
インヴィジビリティ（超常） 同名の呪文と同様だが、この効果は常に働いており、インヴィジビリティ・パージの対象とならない。
追跡強化（変則）〈Wilderness Lore/野外知識〉ではなく、〈Spot/視認〉技能を使って追跡を行うことができる。

<技能>/《特技》 《weapon focus/武器熟練：叩きつけ》
〈Listen/聞き耳〉+7 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》
〈Spot/視認〉+7 《Combat Reflexes/迎え討ち》
〈Move Silently/忍び足〉+6
〈Search/捜索〉+7

エルダー・ゾーン Elder Xorn

速度	20ft/穴掘り20ft	術レベル	Ⅶ

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	25	(+7)
種族	来訪者(地)	接敵面	10x10	【敏】	10	(±0)
HD	15d8+60	間合い	10ft	【耐】	19	(+4)
HP	127	頑健	+13	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	±0	反応	+9	【判】	11	(±0)
AC/接/立	22/9/22	意志	+9	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+15/+26	言語	地界語、ゾーン語			

HP

攻撃・ダメージ
+21近接(4d8+7、噛みつき)

全力攻撃 噛みつきおよび+19/+19/+19近接(1d6+3、爪×3)

【特殊能力】暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則)[火]、[冷気]に対する完全耐性
[電気]への抵抗10
穴掘り(変則) 地中にトンネルや穴を残さず、自在に移動することができる。
斬撃のダメージ半減(変則) 斬撃武器から半分のダメージしか被らない。
全周囲視覚(変則) すべての方向を見ることができ、挟撃されることがない。
振動感知(変則) 60ft以内にいる地面に接しているものの位置を知覚する。

<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+14 〈Listen/聞き耳〉+18 〈Spot/視認〉+22 〈Move Silently/忍び足〉+18 〈Search/捜索〉+22 〈Knowledge/知識:鉱物〉+12 〈Intute Direction/方向感覚〉+18 《Multiattack/複数回攻撃》《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》《Great Cleave/薙ぎ払い強化》

アローホーク(エルダー) Arrowhawk

速度	飛行60ft(完璧)	術レベル	Ⅶ

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	22	(+6)
種族	来訪者(風)	接敵面	10x5	【敏】	21	(+5)
HD	15d8+45	間合い	5ft	【耐】	16	(+3)
HP	112	頑健	+12	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+5	反応	+14	【判】	13	(+1)
AC/接/立	22/14/17	意志	+10	【魅】	13	(+1)
基本攻撃/組み	+15/+25	言語	風界語			

HP

攻撃・ダメージ
+19遠隔接触(2d8[電気]、電気の光線);または+20近接(2d6+9、噛みつき)

【特殊能力】
暗視60ft
完全耐性(変則)[酸]、[電気]、毒に対する完全耐性
[火]と[冷気]への抵抗20
すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している

<技能>/《特技》〈Knowledge/知識:風の次元界〉+15 〈Listen/聞き耳〉+ 〈Escape Artist/脱出術〉+23 〈Spot/視認〉+19 《Weapon Finesse/武器の妙技(噛みつき)》 〈search/捜索〉+18 《Dodge/回避》 〈Sense motive/真意看破〉+19 《Blind-fight/無視界戦闘》 〈Intute Direction/方向感覚〉+1(《Combat Reflexes/迎え討ち》

トジャナイダ(エルダー) Tohanida

速度	10ft/水泳90ft	術レベル	Ⅶ

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	22	(+6)
種族	来訪者(水)	接敵面	10x5	【敏】	13	(+1)
HD	15d8+60	間合い	5ft	【耐】	19	(+4)
HP	127	頑健	+13	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+1	反応	+10	【判】	12	(+1)
AC/接/立	24/10/23	意志	+10	【魅】	9	(−1)
基本攻撃/組み	+15/+25	言語	水界語			

HP

攻撃・ダメージ
+20近接(4d6+6、噛みつき)

全力攻撃 噛みつきおよび+15/+15近接(1d8+3、爪×2)

【特殊能力】暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則)[酸]、[冷気]に対する完全耐性
[火]、[電気]への抵抗20
全周囲視覚(変則) すべての方向を見ることができ、挟撃されることがない。
つかみ強化(変則) 噛みつきあるいは爪攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。トジャナイダは、自分のサイズ以下のクリーチャーをつかんだまま、自分の最高の移動速度で牽引することができる。
墨吐き(変則) 1分に1回、フリー・アクションで30ft半径に球状の墨の雲を吹くことができる。それ以外の点では、自身のHDと同レベルのソーサラーが発動した**スティンキング・クラウド**の呪文と同様である。水の外ではこの墨は30ftまでと届く奔流となり、これを受けたクリーチャーは反応セーヴ(難易度17)に失敗すると1ラウンドの間盲目状態となる。
<技能>/《特技》〈Hide/隠れ身〉+15 〈Listen/聞き耳〉+19 〈Spot/視認〉+20 〈Search/捜索〉+6 〈Intute Direction/方向感覚〉+19 〈Escape Artist/脱出術〉+19 〈Intimidate/威圧〉+17 〈Knowledge/知識:水の次元界〉+13
《Blind-fight/無視界戦闘》《Dodge/回避》《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》

ブルー・スラード Blue Slaad

速度	10ft/水泳90ft	術レベル	Ⅶ

属性	混沌にして中立	サイズ	大型	【筋】	19	(+4)
種族	来訪者(混沌)	接敵面	5x5	【敏】	15	(+2)
HD	8d8+24	間合い	10ft	【耐】	17	(+3)
HP	60	頑健	+9	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+2	反応	+8	【判】	6	(−2)
AC/接/立	18/11/16	意志	+4	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+8/+16	言語	スラード語			

HP

攻撃・ダメージ
+11近接(2d6+4、引っかき)

全力攻撃 引っかき×4および+9近接(2d8+2および病気、噛みつき)

【特殊能力】暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
[音波]、[酸]、[電気]、[火]、[冷気]への抵抗5
高速治癒5
病気(変則) 噛みつき攻撃が命中したクリーチャーは頑健セーヴ(難易度17)を行い、失敗すると犠牲者は1週間かけてレッド・スラード(秘術呪文の使い手ならグリーン・スラード)に形質変化する。犠牲者は、毎日このセーヴを行い、病気から逃れようとすることができる。
擬似呪文能力:回数無制限 **テレキネシス**、**パスウォール**、**ホールド・パースン**。10レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う(セーヴ難易度10+呪文レベル);1回/日 **ケイオスハンマー**(15レベル・ソーサラーの発動する呪文と同様だが、3体のブルー・スラードが共同して発動される)。
スラード招来(擬呪) ※招来されてから1時間はこの能力を使用できない

<技能>/《特技》〈Listen/聞き耳〉+8 〈Spot/視認〉+8 〈Move Silently/忍び足〉+9 〈Jump/跳躍〉+15 〈Climb/登攀〉+14 《Dodge/回避》《Multiattack/複数回攻撃》《Mobility/強行突破》

リレンド Lillend

速度	20ft/飛行70ft(標準)	術レベル	Ⅷ

属性	混沌にして善	サイズ	大型	【筋】	20	(+5)
種族	来訪者(混沌,善)	接敵面	5x5	【敏】	17	(+3)
HD	7d8+14	間合い	10ft	【耐】	15	(+2)
HP	45	頑健	+7	【知】	14	(+2)
イニシアチブ	+3	反応	+8	【判】	16	(+3)
AC/接/立	17/12/14	意志	+8	【魅】	18	(+4)
基本攻撃/組み	+7/+16	言語	奈落語、地獄語、天上語、共通語			

HP

攻撃・ダメージ
+11近接(1d8+5、ロングソード)

全力攻撃 +11/+6近接(ロングソード)および+6近接(2d6+2、尾の打撃)

【特殊能力】暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則)毒に対する完全耐性 [火]への抵抗20
呪文:6レベル・バードとして秘術呪文を発動する(セーヴ難易度14+呪文レベル)。
擬似呪文能力:3回/日 **ダークネス**、**ノック**、**ハリューサナトリ・テレイン**、**ライト**;1回/日 **スピーク・ウィズ・アニマルズ**、**スピーク・ウィズ・プランツ**、**チャーム・パースン**。10レベル・バードの発動する呪文と同様に扱う(セーヴ難易度14+呪文レベル)。
つかみ強化(変則) 中型サイズ以下の相手に尾の打撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこみ、締めつけ攻撃を行える。
締めつけ(変則) 中型以下のサイズのクリーチャーに対して組みつき判定が成功した場合、2d6+5点のダメージを与える。締めつけている間、移動アクションをとることはできないが、ロングソードによる攻撃は行うことができる。
<技能>/《特技》〈Appraise/鑑定〉+12 〈Listen/聞き耳〉+13 〈Perform/芸能:何か十つ〉+14 〈Spellcraft/呪文学〉+12 〈Conentration/精神集中〉+12 〈Conentration/精神集中〉+12 〈Knowledge/知識:神秘学〉+12 〈Wilderness Lore/野外知識〉+17 《Combat Casting/戦闘発動》《Extend Spell/呪文持続時間延長》

フォーミアン・タスクマスター[単体] Formian Tuskmaster

属性	秩序にして中立	サイズ	中型	【筋】	18	(+4)
種族	来訪者(秩序)	接敵面	5x5	【敏】	16	(+3)
HD	6d8+12	間合い	5ft	【耐】	14	(+2)
HP	39	頑健	+7	【知】	14	(+2)
イニシアチブ	+7	反応	+8	【判】	16	(+3)
AC/接/立	19/13/16	意志	+8	【魅】	19	(+4)
基本攻撃/組み	+6/+10	攻撃・ダメージ				
HP		+10近接(2d4+4および毒、針)				
		全力攻撃 針および+5/+5近接(1d6+2、爪×2)				

速度	40ft	術レベル	Ⅷ

【特殊能力】暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性(変則) 毒、石化、[冷気]に対する完全耐性
[火]、[電気]、[音波]への抵抗20、呪文抵抗21
毒:頑健セーヴ(難易度15):初期1d6点[筋]ダメージ:予後1d6点[筋]ダメージ
ドミネイト・パースン(擬呪) 10レベル・ソーサラーの発動した同名の呪文と同様、意志セーヴ(難易度19)。大型までのクリーチャーに対して使用でき、クリーチャーの種別は問わない。1体のタスクマスターは、一度に4体までの対象を支配できる。
テレパシー(超常) 100ft以内の任意の知的クリーチャーと意志を疎通できる。
集合知性(変則) 自身の属するクイーンから50マイル以内のフォーミアンは、常時意志疎通下にあり、一体でも立ちすくみ状態でないなら、どの個体も立ちすくみ状態ではない。集団内のフォーミアンは、その集団全体が挟撃されていない限り、挟撃されているとみなされない。
支配下クリーチャー(変則) ※招来されたタスクマスターは支配下クリーチャーを連れていない
<技能>/《特技》 〈Hide/隠れ身〉+12 〈Listen/聞き耳〉+12 〈Spot/視認〉+12 〈Move Silently/忍び足〉+12 〈Sense motive/真意看破〉+12 〈Search/捜索〉+8 〈Climb/登攀〉+13 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Spell-like Ability Focus/擬似呪文能力熟練

ジャーン(ジンニー) Janni(Genie)

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	16	(+3)
種族	来訪者	接敵面	5x5	【敏】	15	(+2)
HD	6d8+6	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	33	頑健	+6	【知】	14	(+2)
イニシアチブ	+6	反応	+7	【判】	15	(+2)
AC/接/立	18/12/16	意志	+7	【魅】	13	(+1)
基本攻撃/組み	+6/+9	言語	地・水・火・風界語、天上・奈落・地獄語の一つ、共通語			
HP		攻撃・ダメージ +9近接(1d8+4、シミター);または+8遠隔(1d8、ロングボウ)				
		全力攻撃 +9/+4近接(シミター);または+8/+3遠隔(ロングボウ)				

速度	20ft/飛行10ft(完璧)※	術レベル	Ⅷ

※チェインメイル着用時。基本30ft/飛行20ft(完璧)
【特殊能力】暗視60ft
すべての単純武器および軍用武器、軽・中装鎧に《習熟》している
[火]への抵抗30
擬似呪文能力:3回/日 インヴィジビリティ:2回/日 スピーク・ウィズ・アニマルズ、エンラージまたはリデュース(12レベル・ソーサラー相当、セーヴ難易度11+呪文レベル);1回/日 クリエイト・フード・アンド・ウォーター(7レベル・クレリック相当)、イセリアル・ジョーント(1時間、12レベル・クレリック相当)。 プレイン・シフト(擬呪) 本人を加え、手をつないだ6人までをプレイン・シフトする。
テレパシー(超常) 100ft以内の言語を有するクリーチャーと意志疎通できる。
<技能>/《特技》 〈Appraise/鑑定〉+8 〈Listen/聞き耳〉+8 〈Ride/騎乗〉+6 〈Spot/視認〉+8 〈Move Silently/忍び足〉+6 〈Sense motive/真意看破〉+6 〈Craft/製作(何か二つ)〉+7 〈Conentration/精神集中〉+7 〈Escape Artist/脱出術〉+6 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Dodge/回避》《Mobility/強行突破》《Combat Reflexes/迎え討ち》

グレーター・エア・エレメンタル Greater Air Elemental

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	20	(+5)
種族	エレメンタル(風)	接敵面	10x10	【敏】	31	(+10)
HD	21d8+84	間合い	15ft	【耐】	18	(+4)
HP	178	頑健	+11	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+14	反応	+22	【判】	11	(±0)
AC/接/立	26/18/16	意志	+7	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+15/+32	言語	風界語			
HP		攻撃・ダメージ +23近接(2d8+7、叩きつけ)				
		全力攻撃 +23/+18/+13近接(2d8+7、叩きつけ)				

速度	飛行100ft(完璧)	術レベル	Ⅷ

【特殊能力】暗視60ft
風の体得(変則) 空を飛んでいるクリーチャーは、エア・エレメンタルに対する攻撃とダメージのロールに−1のペナルティを被る。
竜巻変化(変則) 10分間に一度、身長が10〜60ftの竜巻に変化することができ、この竜巻に接触したクリーチャーは反応セーヴ(難易度25)を行い、失敗すると2d8のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、竜巻に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少10/+2

<技能>/《特技》 〈Listen/聞き耳〉+19 〈Spot/視認〉+19 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Weapon Finesse/武器の妙技(叩きつけ)》《Dodge/回避》 《Mobility/強行突破》《Flyby Attack/かすめ飛び攻撃》《Spring Attack/一撃離脱》

グレーター・アース・エレメンタル Greater Earth Elemental

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	31	(+10)
種族	エレメンタル(地)	接敵面	10x10	【敏】	8	(−1)
HD	21d8+105	間合い	15ft	【耐】	19	(+4)
HP	199	頑健	+17	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	−1	反応	+6	【判】	11	(±0)
AC/接/立	20/7/20	意志	+7	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+15/+33	言語	地界語			
HP		攻撃・ダメージ +23近接(2d10+15、叩きつけ)				
		全力攻撃 +23/+18/+13近接(2d10+15、叩きつけ)				

速度	20ft	術レベル	Ⅷ

【特殊能力】暗視60ft
地の体得(変則) アース・エレメンタルと敵の双方が地面に接している場合、アース・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。敵が空中または水上にいる場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
突き押し(変則) 機会攻撃を誘発することなく突き飛ばしを試みられる。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。ダメージ減少10/+2

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+19 〈Spot/視認〉+19
《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》
《Great Cleave/薙ぎ払い強化》《Sunder/武器破壊》

グレーター・ファイアー・エレメンタル Greater Fire Elemental

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	20	(+4)
種族	エレメンタル(火)	接敵面	10x10	【敏】	27	(+8)
HD	21d8+84	間合い	15ft	【耐】	18	(+4)
HP	178	頑健	+11	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+12	反応	+20	【判】	11	(±0)
AC/接/立	24/16/16	意志	+7	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+15/+28	言語	火界語			
HP		攻撃・ダメージ +21近接(2d8+7および2d8[火]、叩きつけ)				
		全力攻撃 +21/+16/+11近接(2d8+7および2d8[火]、叩きつけ)				

速度	50ft	術レベル	Ⅷ

【特殊能力】暗視60ft、着火(変則) 叩きつけ攻撃を受けた相手は反応セーヴ(難易度24)を行う。セーヴに失敗すると着火し、2d8点の[火]ダメージを与える炎が1d4ラウンド間燃え続ける。
肉体武器や素手攻撃でファイアー・エレメンタルを攻撃したクリーチャーは、叩きつけ攻撃を受けたかのように反応セーヴを行い、失敗すると発火する。発火しているクリーチャーは、移動相当アクションを使用することによって、この炎を消すことができる。
(火)の副種別(変則) [火]に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、[冷気]から2倍のダメージを受ける。
エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少10/+2

<技能>/《特技》 〈Listen/聞き耳〉+19 〈Spot/視認〉+19
《Dodge/回避》《Mobility/強行突破》《Spring Attack/一撃離脱》
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Weapon Finesse/武器の妙技(叩きつけ)》

グレーター・ウォーター・エレメンタル Greater Fire Eremental

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	26	(+8)
種族	エレメンタル(水)	接敵面	10x10	【敏】	20	(+4)
HD	21d8+105	間合い	15ft	【耐】	21	(+5)
HP	199	頑健	+17	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+5	反応	+12	【判】	11	(±0)
AC/接/立	22/13/17	意志	+7	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+15/+31	言語	水界語			

HP

攻撃・ダメージ +21近接(2d10+12、叩きつけ)

全力攻撃 +21/+16/+11近接(2d10+12、叩きつけ)

<技能>/《特技》〈Listen/聞き耳〉+19 〈Spot/視認〉+19

《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》《Great Cleave/薙ぎ払い強化》《Sunder/武器破壊

速度	20ft/水泳90ft	術レベル	Ⅷ

【特殊能力】 暗視60ft、水の体得(変則)自分と敵の双方が水に接している場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。自分と敵のどちらか片方でも水に接していなかった場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。

水浸し(変則) 接触することによって、非魔法で大型以下の炎を消えてしまうことができる。あるいは、この接触によって、自身の合計HDと同じレベルのソーサラーがディスペル・マジックを発動したかのように、魔法的な炎を解呪することができる。

エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。

渦潮変化(変則) 10分間に一度、自分自身が渦潮に変化することができる。この渦潮に接触したクリーチャーは反応セーヴ(難易度26)を行い、失敗すると2d8のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、渦潮に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。

ダメージ減少10/+2

ラマッス Lammasu

属性	混沌にして善	サイズ	大型	【筋】	23	(+6)
種族	魔獣	接敵面	5x10	【敏】	10	(±0)
HD	7d10+21	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)
HP	59	頑健	+8	【知】	16	(+3)
イニシアチブ	±0	反応	+7	【判】	17	(+3)
AC/接/立	14/9/14	意志	+7	【魅】	14	(+2)
基本攻撃/組み	+7/+17	言語	天上語、ドラゴン語、共通語			

HP

攻撃・ダメージ

+12近接(1d6+6、爪)

全力攻撃

+12/+12近接(1d6+6、爪×2)

速度	30ft/飛行60ft(標準)	術レベル	Ⅸ

【特殊能力】 暗視60ft、夜目

呪文:ラマッスは7レベル・クレリックであるかのように呪文を発動し、善、知識、秩序、治癒の中から二つの領域を選ぶことができる。

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル(超常)半径20ftに影響を与える。

擬似呪文能力:2回/日 インブルーヴド・インヴィジビリティ;1回/日 ディメンジョン・ドア。7レベル・ソーサラーの発動する呪文と同様に扱う。

飛びかかり(変則) ラマッスが突撃した場合、移動を行うと同時に全力攻撃を行い、さらに引っかき攻撃を試みることができる。

引っかき(変則、飛びかかり時) +12/+12近接(1d6+3)

<技能>/《特技》〈Listen/聞き耳〉+8 〈Spot/視認〉+8 〈Sense motive/真意看破〉+6 〈Conentration/精神集中〉+7 〈Knowledge/知識:神秘学〉+12

《Flyby Attack/かすめ飛び攻撃》《Lightning Reflexes/神速の反応》《Combat Casting/戦闘発動》《Iron Will/鋼の意志》《Blind-fight/無視界戦闘》

コアトル Couatl

属性	秩序にして善	サイズ	大型	【筋】	18	(+4)
種族	来訪者(善、秩序)	接敵面	5x5	【敏】	16	(+3)
HD	9d8+18	間合い	5ft	【耐】	14	(+2)
HP	58	頑健	+8	【知】	17	(+3)
イニシアチブ	+7	反応	+9	【判】	19	(+4)
AC/接/立	15/12/12	意志	+10	【魅】	17	(+3)
基本攻撃/組み	+9/+17	言語	天上語、ドラゴン語、共通語			

HP

攻撃・ダメージ

+12近接(1d3+6および毒、牙)

<技能>〈Tumble/軽業〉+15 〈Listen/聞き耳〉+16 〈Spot/視認〉+16 〈Spellcraft/呪文学〉+15 〈Sense motive/真意看破〉+16 〈Search/捜索〉+15 〈Knowledge/知識:何か三つ〉+8

速度	20ft/飛行60ft(良好)	術レベル	Ⅸ

【特殊能力】 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している

呪文:9レベル・ソーサラーと同様に呪文を発動するが、物質要素を必要としない。コアトルは、習得呪文をクレリック呪文、風、善、秩序の各領域からも選択することができる(ただし、秘術呪文として扱う)。

サイオニック能力(擬呪):回数無制限 インヴィジビリティ、ディテクト・イーヴル、ディテクト・ グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー、ディテクト・ソウツ、ブレイン・シフト、ポリモーフ・セルフ。9レベル・ソーサラーが発動したものと同様(セーヴ難易度13+呪文レベル)。

締めつけ(変則) 超大型以下のクリーチャーに対し組み付きに成功することで、2d8+6点のダメージを与える。

イセリアル・ジョーント(超常) 16レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う。

テレパシー(超常) 90ft以内にいる知力を持つクリーチャーと意志の疎通ができる。相手のクリーチャーも、コアトルに対して返事をすることができる。

毒:頑健セーヴ(難易度16):初期2d4点[筋]ダメージ:予後4d4点[耐]ダメージ

《特技》《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Dodge/回避》《Still Spell/呪文動作省略》

アストラル・デーヴァ(セレスチャル) Astral deva(Celestial)

属性	中立にして善	サイズ	中型	【筋】	22	(+6)
種族	来訪者(善)	接敵面	5x5	【敏】	18	(+4)
HD	12d8+48	間合い	5ft	【耐】	18	(+4)
HP	102	頑健	+12	【知】	18	(+4)
イニシアチブ	+8	反応	+12	【判】	18	(+4)
AC/接/立	29/14/25	意志	+12	【魅】	20	(+5)
基本攻撃/組み	+12/+18	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ +21近接(1d8+12および朦朧化、+3ヘヴィ・メイス・オヴ・ディスラプション)

全力攻撃 +21/+16/+11近接(+3ヘヴィ・メイス・オヴ・ディスラプション)

<技能>/《特技》

〈Hide/隠れ身〉+19 〈Listen/聞き耳〉+25 〈Spot/視認〉+25 〈Move Silently/忍び足〉+19 〈Sense motive/真意看破〉+19 〈Knowledge/知識〉か〈Craft/製作〉のうちの任意の三つ+17 〈Escape Artist/脱出術〉+19

《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Alertness/鋭敏感覚》《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》

速度	50ft/飛行100ft(良好)	術レベル	Ⅸ

【特殊能力】 暗視60ft、夜目

毒に対するセーヴに+4種族ボーナス

完全耐性(変則) [電気]、[冷気]、[酸]、および石化に対する完全耐性

[火]への抵抗20

ダメージ減少10/+1

呪文抵抗30

すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している

防御のオーラ(超常)フリー・アクションで、自らを半径20ftの光の雲で包み込み、マイナー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティと、二倍の強さのマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルの恩恵を受ける(デーヴァのHDと同レベルのソーサラー相当)。

擬似呪文能力:回数無制限 インヴィジビリティ・スフィアー(自分自身のみ)、エイド、コンティニュアル・フレイム、ディサーン・ライズ、ディスペル・イーヴル、ディスペル・マジック、ディテクト・イーヴル、ホーリィ・オーラ、ホーリィ・スマイト、ホーリィ・ワード、ポリモーフ・セルフ、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、リムーヴ・フィアー:7回/日 インヴィジビリティ、キュア・ライト・ウーンズ:1回/日 ブレード・バリアー、フィアー。12レベル・ソーサラーが発動したものと同等(セーヴ難易度15+呪文レベル)。

タンズ(超常) 14レベル・ソーサラーが発動した同名の呪文と同様。常時作動している。

直感回避(変則) 立ちすくみ状態にならず、挟撃もされない。

朦朧化(超常) 同じラウンド内に、デーヴァから二度以上のメイス攻撃を受けたクリーチャーは、頑健セーヴ(難易度15)を行わねばならず、失敗すると1d6ラウンドの間、朦朧する。

ガエル・エラドリン（セレスチャル） Ghaele（Eladrin）（Celestial）

属性	中立にして善	サイズ	中型	【筋】	25	（＋7）
種族	来訪者（混沌、善）	接敵面	5ｘ5	【敏】	12	（＋1）
HD	10d8＋20	間合い	5ft	【耐】	15	（＋2）
HP	65	頑健	＋9	【知】	17	（＋3）
イニシアチブ	＋5	反応	＋8	【判】	16	（＋3）
AC/接/立	25/11/24	意志	＋10	【魅】	16	（＋3）
基本攻撃/組み	＋10/＋17	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ ＋21近接（2d6＋14、＋4ロングソード）；または＋11遠隔接触（2d12、光の光線）

全力攻撃 ＋21/＋16近接（＋4ロングソード）；または光の光線×2

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉＋11 〈Listen/聞き耳〉＋15 〈Spot/視認〉＋15
〈Move Silently/忍び足〉＋11 〈Sense motive/真意看破〉＋13
〈Knowledge/知識〉か〈Craft/製作〉のうちの任意の三つ＋13
〈Concentration/精神集中〉＋12 〈Escape Artist/脱出術〉＋11
〈Wilderness Empathy/動物共感〉＋13
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Power Attack/強打》

速度	50ft/飛行150ft（完璧）	術レベル	Ⅸ

【特殊能力】 暗視60ft、夜目、毒に対するセーヴに＋4種族ボーナス、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している、完全耐性（変則）［電気］および石化に対する完全耐性 ［冷気］、［酸］への抵抗20、ダメージ減少25/＋3、呪文抵抗28
呪文：クレリック、風、混沌、植物、善、動物の各領域から14レベルのクレリックとして呪文を準備できる（セーヴ難易度13＋呪文レベル）。
防御のオーラ（超常）フリー・アクションで、自らを半径20ftの光の雲で包み込み、マイナー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティと、二倍の強さのマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルの恩恵を受ける（エラドリンのHDと同レベルのソーサラー相当）。
擬似呪文能力：回数無制限 インヴィジビリティ・スフィアー（自分自身のみ）、エイド、オルター・セルフ、カラー・スプレー、キュア・ライト・ウーンズ、コンティニュアル・フレイム、コンプリヘンド・ランゲージズ、シー・インヴィジビリティ、ダンシング・ライツ、チャーム・モンスター、ディスペル・マジック、ディテクト・イーヴル、ディテクト・ソウツ、テレポート・ウィズアウト・エラー（自分自身に加えて50ポンドの物体まで）、ホールド・モンスター、メジャー・イメージ；1回/日 ウォール・オヴ・フォース、チェイン・ライトニング、プリズマティック・スプレー。12レベル・ソーサラーが発動したものと同等（セーヴ難易度13＋呪文レベル）。

正のエネルギー（変則） ソードによる悪のクリーチャーへの攻撃に、2d6点のダメージを追加する。
凝視（超常、人型生物形態） HDが5以下の悪のクリーチャーを殺す（有効距離60ft）、意志セーヴ（難易度18）。セーヴに成功しても、2d10ラウンドの間フィアーの呪文と同様の作用を与える。対象となった相手が悪でないクリーチャー、およびHDが6以上の悪のクリーチャーの場合は、フィアーの呪文と同様の効果を受ける。意志セーヴ（難易度18、無効）。
光の光線（変則、球状形態） 射程300ft
別形態（超常） 標準アクションとして、別の形態をとることができる。球状形態では凝視攻撃と呪文を発動できないが、擬似呪文能力は可能であり、飛行できる。
タンズ（超常） 14レベル・ソーサラーが発動した同名の呪文と同様だが、常時作動。

エルダー・エア・エレメンタル Elder Air Elemental

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	22	（＋6）
種族	エレメンタル（風）	接敵面	10ｘ10	【敏】	33	（＋11）
HD	24d8＋96	間合い	15ft	【耐】	18	（＋4）
HP	204	頑健	＋12	【知】	6	（－2）
イニシアチブ	＋15	反応	＋25	【判】	11	（±0）
AC/接/立	27/19/16	意志	＋8	【魅】	11	（±0）
基本攻撃/組み	＋18/＋31	言語	風界語			

HP

攻撃・ダメージ
＋27近接（2d8＋9、叩きつけ）

全力攻撃 ＋27/＋22/＋17/＋12近接（2d8＋9、叩きつけ）

速度	飛行100ft（完璧）	術レベル	Ⅸ

【特殊能力】 暗視60ft
風の体得（変則） 空を飛んでいるクリーチャーは、エア・エレメンタルに対する攻撃とダメージのロールに－1のペナルティを被る。
竜巻変化（変則） 10分間に一度、身長が10～60ftの竜巻に変化することができ、この竜巻に接触したクリーチャーは反応セーヴ（難易度27）を行い、失敗すると2d8のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、竜巻に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
エレメンタル（変則） 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少15/＋3

<技能>/《特技》 〈Listen/聞き耳〉＋22 〈Spot/視認〉＋22
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Dodge/回避》《Mobility/強行突破》《Flyby Attack／かすめ飛び攻撃》《Weapon Finesse/武器の妙技（叩きつけ）》《Spring Attack/一撃離脱》《Combat Reflexes/迎え討ち》

エルダー・アース・エレメンタル Elder Earth Elemental

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	33	（＋11）
種族	エレメンタル（地）	接敵面	10ｘ10	【敏】	8	（－1）
HD	24d8＋120	間合い	15ft	【耐】	19	（＋4）
HP	228	頑健	＋19	【知】	6	（－2）
イニシアチブ	－1	反応	＋7	【判】	11	（±0）
AC/接/立	22/7/22	意志	＋8	【魅】	11	（±0）
基本攻撃/組み	＋18/＋37	言語	地界語			

HP

攻撃・ダメージ
＋27近接（2d10＋16、叩きつけ）

全力攻撃 ＋27/＋22/＋17/＋12近接（2d10＋16、叩きつけ）

速度	20ft	術レベル	Ⅸ

【特殊能力】 暗視60ft
地の体得（変則） アース・エレメンタルと敵の双方が地面に接している場合、アース・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに＋1のボーナスを得る。敵が空中または水上にいる場合、攻撃とダメージのロールに－4のペナルティを被る。
突き押し（変則） 機会攻撃を誘発することなく突き飛ばしを試みられる。
エレメンタル（変則） 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。ダメージ減少15/＋3

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉＋22 〈Spot/視認〉＋22
《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》《Improved Critical/クリティカル強化：叩きつけ》《Great Cleave/薙ぎ払い強化》《Sunder/武器破壊》

エルダー・ファイアー・エレメンタル Elder Fire Elemental

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	22	（＋5）
種族	エレメンタル（火）	接敵面	10ｘ10	【敏】	27	（＋8）
HD	24d8＋96	間合い	15ft	【耐】	18	（＋4）
HP	204	頑健	＋12	【知】	6	（－2）
イニシアチブ	＋13	反応	＋23	【判】	11	（±0）
AC/接/立	25/17/16	意志	＋8	【魅】	11	（±0）
基本攻撃/組み	＋18/＋32	言語	火界語			

HP

攻撃・ダメージ
＋25近接（2d8＋9および2d8［火］、叩きつ

全力攻撃 ＋25/＋20/＋15/＋10近接（2d8＋9および2d8［火］、叩きつけ）

速度	50ft	術レベル	Ⅸ

【特殊能力】暗視60ft、着火（変則） 叩きつけ攻撃を受けた相手は反応セーヴ（難易度26）を行う。セーヴに失敗すると着火し、2d8点の［火］ダメージを与える炎が1d4ラウンド間燃え続ける。肉体武器や素手攻撃でファイアー・エレメンタルを攻撃したクリーチャーは、叩きつけ攻撃を受けたかのように反応セーヴを行い、失敗すると発火する。発火しているクリーチャーは、移動相当アクションを使用することによって、この炎を消すことができる。
（火）の副種別（変則） ［火］に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、［冷気］から2倍のダメージを受ける。
エレメンタル（変則） 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。
ダメージ減少15/＋3

<技能>/《特技》 〈Listen/聞き耳〉＋22 〈Spot/視認〉＋22 《Dodge/回避》
《Mobility/強行突破》《Spring Attack/一撃離脱》《Combat Reflexes/迎え討ち》
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Weapon Finesse/武器の妙技（叩きつけ）》

エルダー・ウォーター・エレメンタル Elder Fire Elemental							速度	20ft/水泳90ft	術レベル	Ⅸ
属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	28	(+9)	［特殊能力］ 暗視60ft、水の体得(変則)【自分と敵の双方が水に接している場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを得る。自分と敵のどちらか片方でも水に接していなかった場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。 水浸し(変則) 接触することによって、非魔法で大型以下の炎を消えてしまうことができる。あるいは、この接触によって、自身の合計HDと同じレベルのソーサラーがディスペル・マジックを発動したかのように、魔法的な炎を解呪することができる。 エレメンタル(変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒットの対象にならない。 渦潮変化(変則) 10分間に一度、自分自身が渦潮に変化することができる。この渦潮に接触したクリーチャーは反応セーヴ(難易度29)を行い、失敗すると2d8のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、渦潮に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。 ダメージ減少15/+3						
種族	エレメンタル(水)	接敵面	10x10	【敏】	22	(+5)				
HD	24d8+120	間合い	15ft	【耐】	21	(+5)				
HP	228	頑健	+19	【知】	6	(−2)				
イニシアチブ	+6	反応	+14	【判】	11	(±0)				
AC/接/立	23/14/17	意志	+8	【魅】	11	(±0)				
基本攻撃/組み	+18/+35	言語	火界語							
HP		攻撃・ダメージ +25近接(2d10+13、叩きつけ) 全力攻撃 +25/+20/+15/+10近接(2d10+13、叩きつけ)								
<技能>/《特技》〈Listen/聞き耳〉+22 〈Spot/視認〉+22 《Improved Critical/クリティカル強化:叩きつけ》《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》《Great Cleave/薙ぎ払い強化》《Sunder/武器破壊》										