バジャー Badger

属性	真なる中立	サイズ	超小型	【筋】	8	(−1)
種族	動物	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】	2	(−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）
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）》

ダイア・ラット Dire Rat

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	1d8+1	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	5	頑健	+3	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+3	反応	+5	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/14/12	意志	+3	【魅】	14	(−3)
基本攻撃/組み	±0/−4					
HP						

攻撃・ダメージ
+4近接（1d4および病気、噛みつき）

速度 40ft/登攀20ft　術レベル I

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）
病気（変則） 汚穢熱；頑健セーヴ（難易度12）。潜伏期間は1d3日。1d3点【敏】ダメージおよび1d3点【耐】ダメージ。

<技能>/《特技》
（Hide/隠れ身）+11
（Move Silently/忍び足）+6
（Climb/登攀）+11
《Weapon Finesse/武器の妙技（噛みつき）》

ドッグ Dog

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	13	(+1)
種族	動物	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】	2	(−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）

<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）

ホーク Hawk

属性	真なる中立	サイズ	超小型	【筋】	6	(−2)
種族	動物	接敵面	2.5 x 2.5	【敏】	17	(+3)
HD	1d8	間合い	0ft	【耐】	10	(±0)
HP	4	頑健	+2	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+5	【判】	14	(+2)
AC/接/立	17/15/14	意志	+2	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	±0/−10					
HP						

攻撃・ダメージ
+5近接（1d4−2、爪）

速度 10ft/飛行60ft(標準)　術レベル I

【特殊能力】
−

<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）》

ヴァイパー・スネーク（超小型） Viper Snake

属性	真なる中立	サイズ	超小型	【筋】	6	(−2)
種族	動物	接敵面	2.5 x 2.5	【敏】	17	(+3)
HD	1/4d8	間合い	0ft	【耐】	11	(±0)
HP	1	頑健	+2	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+3	反応	+5	【判】	12	(+1)
AC/接/立	17/15/14	意志	+1	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	±0/−10					
HP						

攻撃・ダメージ
+5近接（毒、噛みつき）

速度 15ft/水泳15ft/登攀15ft　術レベル I

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）
毒：頑健セーヴ（難易度11）：初期1d6点【耐】ダメージ；予後1d6点【耐】ダメージ

<技能>/《特技》
（Hide/隠れ身）+18　《Weapon Finesse/武器の妙技（噛みつき）》
（Listen/聞き耳）+8
（Spot/視認）+8
（Climb/登攀）+12
（Balance/平衡感覚）+11

イーグル Eagle

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	動物	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】	2	(−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】
−

<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）》

ハイエナ Hyena

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	13	(+1)
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	15	(+2)
HD	2d8+4	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	13	頑健	+5	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+5	【判】	12	(+1)
AC/接/立	14/12/12	意志	+1	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	+1/+2					
HP						

攻撃・ダメージ
+3近接（1d6+1、噛みつき）

速度 50ft　術レベル II

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）
足払い（変則） 噛みつき命中後、接触攻撃なしで、機会攻撃を誘発せずに、フリー・アクションで足払いを行う事ができる。失敗しても足払いをし返されない。

<技能>/《特技》
（Hide/隠れ身）+3
（Listen/聞き耳）+6
（Move Silently/忍び足）+4
（Wilderness Lore/野外知識）+1（嗅覚で追跡する場合さらに+4）
《Weapon Finesse/武器の妙技（噛みつき）》

オクトパス Octopus

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	12	(+1)
種族	動物（水棲）	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	2d8	間合い	5ft	【耐】	11	(±0)
HP	9	頑健	+3	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	16/14/13	意志	+1	【魅】	3	(−4)
基本攻撃/組み	+1/−2					
HP						

攻撃・ダメージ
+5近接（腕）

全力攻撃
腕×8および ±0近接（1d6+1、噛みつき）

速度 20ft/水泳30ft　術レベル II

【特殊能力】 つかみ強化（変則） 腕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。つかんでいる相手には、自動成功で噛みつき攻撃のダメージを与えられる。
墨吐き（変則） 1分に1回、フリー・アクションで10×10×10ftの墨の雲を吹くことができる。この雲の中にいるものは完全視認困難を被り、完全な暗闇の中にいる場合と同様の効果を受ける。
噴射移動（変則） 1ラウンドに1回、2倍移動アクションとして200ftの移動を行うことができる。

<技能>/《特技》（Escape Artist/脱出術）+16（Hide/隠れ身）+15（Listen/聞き耳）+5（Spot/視認）+5
《Weapon Finesse/武器の妙技（腕）、（噛みつき）》

シャーク（中型） Shark

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

攻撃・ダメージ
+4近接（1d6+1、噛みつき）

速度 水泳60ft　術レベル II

【特殊能力】
超嗅覚（変則） 180ft以内のクリーチャーを嗅覚によって察知でき、1マイル以内の血を見つけることができる。

<技能>/《特技》
（Listen/聞き耳）+7
（Spot/視認）+7
《Weapon Finesse/武器の妙技（噛みつき）》

スクウィッド Squid

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	動物（水棲）	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	3d8	間合い	5ft	【耐】	11	(±0)
HP	13	頑健	+3	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+3	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	16/13/13	意志	+2	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+4					
HP						

攻撃・ダメージ
+5近接（触手）

全力攻撃
触手×10および ±0近接（1d6+1、噛みつき）

速度 水泳60ft　術レベル II

【特殊能力】 つかみ強化（変則） 触手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。つかんでいる相手には、自動成功で噛みつき攻撃のダメージを与えられる。
墨吐き（変則） 1分に1回、フリー・アクションで10×10×10ftの墨の雲を吹くことができる。この雲の中にいるものは完全視認困難を被り、完全な暗闇の中にいる場合と同様の効果を受ける。
噴射移動（変則） 1ラウンドに1回、2倍移動アクションとして240ftの移動を行うことができる。

<技能>/《特技》
（Listen/聞き耳）+7　（Spot/視認）+7
《Weapon Finesse/武器の妙技（触手）、（噛みつき）》

ウルフ Wolf

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	13	(+1)	
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	15	(+2)	
HD	2d8+4	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)	
HP	13	頑健	+5	【知】	2	(−4)	
イニシアチブ	+2	反応	+5	【判】	12	(+1)	
AC/接/立	14/12/12	意志	+1	【魅】	6	(−2)	
基本攻撃/組み	+1/+2						
HP							

速度 50ft　術レベル II

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）
足払い（変則）　噛みつき命中後、接触攻撃なしで、機会攻撃を誘発せずに、フリー・アクションで足払いを行う事ができる。失敗しても足払いをし返されない。

攻撃・ダメージ
+3近接（1d6+1、噛みつき）

<技能>/《特技》
（Hide/隠れ身）+3
（Listen/聞き耳）+6
（Move Silently/忍び足）+4
（Wilderness Lore/野外知識）+1（嗅覚で追跡する場合さらに+4）
《Weapon Finesse/武器の妙技（噛みつき）》

ヴァイパー・スネーク（小型） Viper Snake

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	6	(−2)	
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)	
HD	1d8	間合い	5ft	【耐】	11	(±0)	
HP	4	頑健	+2	【知】	1	(−5)	
イニシアチブ	+3	反応	+5	【判】	12	(+1)	
AC/接/立	17/14/14	意志	+1	【魅】	2	(−4)	
基本攻撃/組み	±0/−6						
HP							

速度 20ft/水泳20ft/登攀20ft　術レベル II

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）
毒：頑健セーヴ（難易度11）。初期1d6点【耐】ダメージ；予後1d6点【耐】ダメージ

攻撃・ダメージ
+4近接（1d2−2および毒、噛みつき）

<技能>/《特技》
（Hide/隠れ身）+15　《Weapon Finesse/武器の妙技（噛みつき）》
（Listen/聞き耳）+9
（Spot/視認）+9
（Climb/登攀）+12
（Balance/平衡感覚）+11

エイプ Ape

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	21	(+5)	
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	15	(+2)	
HD	4d8+8	間合い	10ft	【耐】	14	(+2)	
HP	26	頑健	+6	【知】	2	(−4)	
イニシアチブ	+2	反応	+6	【判】	12	(+1)	
AC/接/立	14/11/12	意志	+2	【魅】	7	(−2)	
基本攻撃/組み	+3/+12						
HP							

速度 30ft/登攀30ft　術レベル III

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）

攻撃・ダメージ
+7近接（1d6+5、爪）

全力攻撃
爪×2および +2近接（1d6+2、噛みつき）

<技能>/《特技》
（Listen/聞き耳）+6
（Spot/視認）+6
（Climb/登攀）+18

ブラック・ベア Bear, brack

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	19	(+4)	
種族	動物	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】	2	(−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							

速度 40ft　術レベル III

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）

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）

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

バイソン Bison

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	18	(+4)	
種族	動物	接敵面	5 x 10	【敏】	10	(±0)	
HD	5d8+15	間合い	5ft	【耐】	16	(+3)	
HP	37	頑健	+7	【知】	2	(−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						
HP							

速度 40ft　術レベル III

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）
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。

攻撃・ダメージ
+6近接（1d8+6、頭突き）

<技能>/《特技》
（Listen/聞き耳）+8
（Spot/視認）+5

ボア Boa

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	15	(+2)	
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	10	(±0)	
HD	3d8+9	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)	
HP	22	頑健	+6	【知】	2	(−4)	
イニシアチブ	±0	反応	+3	【判】	13	(+1)	
AC/接/立	16/10/16	意志	+2	【魅】	4	(−3)	
基本攻撃/組み	+2/+4						
HP							

速度 40ft　術レベル III

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）
凶暴（変則）　満身創痍状態、瀕死状態であってもペナルティを受けない。

攻撃・ダメージ
+4近接（1d8+3、突き刺し）

<技能>/《特技》
（Listen/聞き耳）+7
（Spot/視認）+5

クロコダイル Crocodile

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	19	(+4)	
種族	動物（水棲）	接敵面	5 x 5	【敏】	12	(+1)	
HD	3d8+9	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)	
HP	22	頑健	+6	【知】	2	(−4)	
イニシアチブ	+1	反応	+4	【判】	12	(+1)	
AC/接/立	15/11/14	意志	+2	【魅】	2	(−4)	
基本攻撃/組み	+2/+6						
HP							

速度 20ft/水泳30ft　術レベル III

【特殊能力】
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。

攻撃・ダメージ
+6近接（1d8+6、噛みつき）；または+6近接（1d12+6、尾の打撃）

<技能>/《特技》
（Hide/隠れ身）+7（潜水している場合さらに+12）
（Listen/聞き耳）+5
（Spot/視認）+5

ダイア・バジャー Dire Badger

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)	
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)	
HD	3d8+12	間合い	5ft	【耐】	19	(+4)	
HP	25	頑健	+7	【知】	2	(−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						
HP							

速度 30ft/穴掘り10ft　術レベル III

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）
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。

攻撃・ダメージ　+4近接（1d4+2、爪）；激怒時+6近接（1d4+4、爪）

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）

<技能>/《特技》
（Listen/聞き耳）+6
（Spot/視認）+6

ダイア・バット Dire Bat

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	17	(+3)	
種族	動物	接敵面	10 x 5	【敏】	22	(+6)	
HD	4d8+12	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)	
HP	30	頑健	+7	【知】	2	(−4)	
イニシアチブ	+6	反応	+10	【判】	14	(+2)	
AC/接/立	20/15/14	意志	+6	【魅】	6	(−2)	
基本攻撃/組み	+3/+10						
HP							

速度 20ft/飛行40ft(良好)　術レベル III

【特殊能力】
擬似視覚120ft

攻撃・ダメージ
+5近接（1d8+4、噛みつき）

<技能>/《特技》
（Hide/隠れ身）+11
（Listen/聞き耳）+11
（Move Silently/忍び足）+11

ダイア・ウィーゼル Dire Weasel

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)	
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	19	(+4)	
HD	3d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)	
HP	13	頑健	+3	【知】	2	(−4)	
イニシアチブ	+4	反応	+7	【判】	12	(+1)	
AC/接/立	16/14/12	意志	+4	【魅】	11	(±0)	
基本攻撃/組み	+2/+4						
HP							

速度 40ft　術レベル III

【特殊能力】
鋭敏嗅覚（通常30ft）
食らいつき（変則）　噛みつき攻撃を命中させた場合、敵の体に食らいつき続ける。食らいつきをしている間、自身のACは12に低下し、毎ラウンド吸血を行う。
吸血（変則）　食らいつき続けている相手の血を吸い、1ラウンド毎に2d4点の【耐】ダメージを与える。

攻撃・ダメージ
+6近接（1d6+3、噛みつき）

<技能>/《特技》
（Hide/隠れ身）+11　（Spot/視認）+6
（Move Silently/忍び足）+11
《Weapon Finesse/武器の妙技（噛みつき）》

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	5×5	【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/
《Fly by Attack／かすめ飛び攻撃》《Weapon Finesse/武器の妙技〔叩き

アース・エレメンタル（小型） Earth Elemental

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	5×5	【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			

HP

攻撃・ダメージ
+5近接（1d6+4、叩きつけ）

速度 20ft 術レベル III

〔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〉+5 〈Spot/視認〉+5
《Power Attack/強打》

ファイアー・エレメンタル（小型） Fire Elemental

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	5×5	【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			

HP

攻撃・ダメージ
+3近接（1d4および1d4〔火〕、叩きつけ）

速度 50ft 術レベル III

〔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。

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

ウォーター・エレメンタル（小型） Water Elemental

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	5×5	【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			

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》

速度 20ft/水泳90ft 術レベル III

〔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。

レパード Leopard

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	16	(+3)
種族	動物	接敵面	5×5	【敏】	19	(+4)
HD	3d8+6	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	19	頑健	+5	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	+4	反応	+7	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/14/11	意志	+2	【魅】	6	(−2)
基本攻撃/組み	+2/+5					

HP

攻撃・ダメージ
+6近接（1d6+3、噛みつき）
全力攻撃 噛みつきおよび+1/+1近接（1d3+1、爪×2）

速度 40ft/登攀20ft 術レベル III

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚（通常30ft） 飛びかかり〔変則〕 レパ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。
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、捕らえている場合または飛びかかり時〕 +6/+6近接（1d3+1、引っかき×2）

<技能>/〈特技〉
〈Hide/隠れ身〉+9（草原・濃い下生えではさらに+4）
〈Listen/聞き耳〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+9
〈Spot/視認〉+6 〈Balance/平衡感覚〉+12
〈Climb/登攀〉+11 《Weapon Finesse/武器の妙技（爪、噛みつき）》

ジャイアント・リザード Giant Lizard

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	17	(+3)
種族	動物	接敵面	5×5	【敏】	15	(+2)
HD	3d8+9	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)
HP	22	頑健	+6	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+5	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/12/13	意志	+2	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+5					

HP

攻撃・ダメージ
+5近接（1d8+4、噛みつき）

速度 30ft/水泳30ft 術レベル III

〔特殊能力〕
−

<技能>/〈特技〉
〈Hide/隠れ身〉+7（草原・濃い下生えではさらに+4）
〈Listen/聞き耳〉+4
〈Spot/視認〉+4
〈Climb/登攀〉+9
〈Move Silently/忍び足〉+6

フレイムブラザー（サラマンドラ） Flamebrother (Salamander)

属性	中立にして悪	サイズ	小型	【筋】	12	(+1)
種族	来訪者〔火〕	接敵面	5×5	【敏】	13	(+1)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	14	(+2)
イニシアチブ	+1	反応	+4	【判】	15	(+2)
AC/接/立	19/12/18	意志	+5	【魅】	13	(+1)
基本攻撃/組み	+3/±0	言語	共通語			

HP

攻撃・ダメージ
+5近接（1d6+1および1d6〔火〕、ハーフスピア）
全力攻撃 ハーフスピアおよび+3近接（1d4および1d6〔火〕、尾の打撃）

速度 20ft 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
熱気〔変則〕 サラマンドラに触れるか触れられたクリーチャーは、自動的に1d6点の〔火〕ダメージを被る。サラマンドラの持つ金属性の武器もこの熱気を伝える。
締めつけ〔変則〕 一段階大きい相手までのクリーチャーに対し、組みつき判定に成功することで自動的に尾の打撃のダメージを与える。
〔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〉+9
〈Listen/聞き耳〉+7
〈Spot/視認〉+7
〈Search/捜索〉+7
〈Craft/製作〔金属細工〕〉+11
〈Escape Artist/脱出術〉+7
《複数回攻撃》

サテュロス（パン・パイプを持っていない） Satyr

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	10	(±0)
種族	フェイ	接敵面	5×5	【敏】	13	(+1)
HD	5d6+5	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	22	頑健	+2	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+1	反応	+5	【判】	13	(+1)
AC/接/立	15/11/14	意志	+5	【魅】	13	(+1)
基本攻撃/組み	+2/+2					

HP

攻撃・ダメージ +2近接（1d6、突き刺し）または+3遠隔（1d6、ショートボウ）
全力攻撃 突き刺しおよび−3近接（1d4、ダガー）；またはショートボウ

速度 40ft 術レベル III

〔特殊能力〕
すべての単純武器およびショートボウに《習熟》している

<技能>/〈特技〉
〈Hide/隠れ身〉+13
〈Listen/聞き耳〉+15
〈Spot/視認〉+15
〈Bluff/はったり〉+9
〈Move Silently/忍び足〉+13
〈Perform／芸能（パン・パイプ）〉+9
〈Perform／芸能（何か1つ）〉+9
〈Perform／芸能（何か1つ）〉+9
《Alertness/鋭敏感覚》
《Dodge/回避》
《Mobility/強行突破》

シャーク（大型） Shark

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	17	(+3)
種族	動物〔水棲〕	接敵面	5×10	【敏】	15	(+2)
HD	7d8+7	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	38	頑健	+6	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+2	反応	+7	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/11/13	意志	+3	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+5/+12					

HP

攻撃・ダメージ
+7近接（1d8+4、噛みつき）

速度 水泳60ft 術レベル III

〔特殊能力〕
超嗅覚〔変則〕 180ft以内のクリーチャーを嗅覚によって察知でき、1マイル以内の血を見つけることができる。

<技能>/〈特技〉
〈Listen/聞き耳〉+7
〈Spot/視認〉+7

コンストリクター・スネーク Constrictor Snake

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	17	(+3)
種族	動物	接敵面	5×5	【敏】	17	(+3)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	16	頑健	+4	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+3	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/13/12	意志	+2	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+5					

HP

攻撃・ダメージ
+5近接（1d3+4、噛みつき）

速度 20ft/水泳20ft/登攀20ft 術レベル III

〔特殊能力〕
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、1d3+4点のダメージを与える。

<技能>/〈特技〉
〈Hide/隠れ身〉+11
〈Listen/聞き耳〉+9
〈Spot/視認〉+9
〈Climb/登攀〉+14
〈Balance/平衡感覚〉+11

ソックア Thoqqua

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	5 x 5	【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					
HP						

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d6+3および+2d6[火]、叩きつ

速度	30ft/穴掘り20ft	術レベル	III

【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

ヴァイパー・スネーク(中型) Viper Snake

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	8	(−1)
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	2d8	間合い	5ft	【耐】	11	(±0)
HP	9	頑健	+3	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+3	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	16/13/13	意志	+1	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+1/±0					
HP						

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d4−1および毒、噛みつき〕

速度	20ft/水泳20ft/登攀20ft	術レベル	III

【特殊能力】
鋭敏嗅覚〈通常30ft〉
毒:頑健セーヴ〔難易度11〕:初期1d6点[耐]ダメージ:予後1d6点[耐]ダメージ

<技能>/〈特技〉
〈Hide/隠れ身〉+12 《Weapon Finesse/武器の妙技〈噛みつき〉》
〈Listen/聞き耳〉+9
〈Spot/視認〉+9
〈Climb/登攀〉+11
〈Balance/平衡感覚〉+11

ウルヴァリン Wolverine

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	15	(+2)
HD	3d8+12	間合い	5ft	【耐】	19	(+4)
HP	25	頑健	+7	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+2	反応	+5	【判】	12	(+1)
AC/接/立	14/12/12	意志	+2	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+2/+4					
HP						

攻撃・ダメージ +4近接〔1d4+2、爪〕;激怒時+6近接〔1d4+4、爪〕
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/登攀10ft	術レベル	III

【特殊能力】
鋭敏嗅覚〈通常30ft〉
激怒〈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
〈Climb/登攀〉+15

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	5 x 5	【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

アサシン・ヴァイン Assassin Vine

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	20	(+5)
種族	植物	接敵面	5 x 5	【敏】	10	(±0)
HD	4d8+12	間合い	10ft,蔓20ft	【耐】	16	(+3)
HP	30	頑健	+7	【知】	—	—
イニシアチブ	±0	反応	+1	【判】	13	(+1)
AC/接/立	15/9/15	意志	+2	【魅】	9	(−1)
基本攻撃/組み	+3/+12					
HP						

攻撃・ダメージ
+7近接〔1d6+7、叩きつけ〕

速度	0ft	術レベル	IV

【特殊能力】 擬似視覚30ft、夜目、植物〈変則〉 毒、スリープ、麻痺、朦朧化、ポリモーフに対する完全耐性。クリティカル・ヒット、[精神作用]〔〈強制〉,士気,〈魅惑〉,[文様],〈惑乱〉の各効果〕の影響を受けない。
完全耐性〈変則〉 [電気]に対する完全耐性
[火]と[冷気]への抵抗20
つかみ強化〈変則〉 叩きつけ攻撃の命中後、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、締めつけのダメージを与える。
締めつけ〈変則〉 中型以下のクリーチャーに組みつき判定が成功した場合、1d6+7点のダメージを与える。
からみつき〈超常〉 フリーアクションで、30ft以内の植物を4レベル・ドルイドがエンタングル呪文を発動したかのように操ることができる〔難易度13〕。
迷彩色〈変則〉 〈視認〉〈知識:自然〉〈野外知識〉のいずれかの判定〔難易度20〕に成功しない限り、アサシン・ヴァインの攻撃前に知覚できない。

ダイア・エイプ Dire Ape

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	22	(+6)
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	15	(+2)
HD	5d8+10	間合い	10ft	【耐】	14	(+2)
HP	32	頑健	+6	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/11/13	意志	+5	【魅】	7	(−2)
基本攻撃/組み	+3/+13					
HP						

攻撃・ダメージ
+8近接〔1d6+6、爪〕
全力攻撃
爪×2および +3近接〔1d8+3、噛みつき〕

速度	30ft/登攀15ft	術レベル	IV

【特殊能力】
鋭敏嗅覚〈通常30ft〉
かきむしり〈変則〉 爪による攻撃が両方とも成功した場合、自動命中で2d6+12点のダメージを与える。

<技能>/〈特技〉
〈Spot/視認〉+9
〈Climb/登攀〉+14
〈Move Silently/忍び足〉+9

ダイア・ウルフ Dire Wolf

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	25	(+7)
種族	動物	接敵面	5 x 10	【敏】	15	(+2)
HD	6d8+18	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)
HP	45	頑健	+8	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+7	【判】	12	(+1)
AC/接/立	14/11/12	意志	+6	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+4/+15					
HP						

攻撃・ダメージ
+10近接〔1d8+10、噛みつき〕

速度	50ft	術レベル	IV

【特殊能力】
鋭敏嗅覚〈通常30ft〉
足払い〈変則〉 噛みつき命中後、接触攻撃なしで、機会攻撃を誘発せずに、フリー・アクションで足払いを行う事ができる。失敗しても足払いをし返されない。

<技能>/〈特技〉
〈Hide/隠れ身〉+5
〈Listen/聞き耳〉+6
〈Spot/視認〉+6
〈Move Silently/忍び足〉+5
〈Wilderness Lore/野外知識〉+1〈嗅覚で追跡する場合さらに+4〉

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

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》

グリッグ(スプライト) Grig (Sprite)

属性	中立にして善	サイズ	超小型	【筋】	5	(−3)
種族	フェイ	接敵面	2.5 x 2.5	【敏】	18	(+4)
HD	1/2d6+1	間合い	0ft	【耐】	13	(+1)
HP	2	頑健	+1	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+4	反応	+6	【判】	13	(+1)
AC/接/立	18/16/14	意志	+3	【魅】	14	(+2)
基本攻撃/組み	±0/−11					
HP						

攻撃・ダメージ
+6近接〔1d4−3、微小サイズのショート・ソード〕;または+6遠隔〔1d4、コンポジット・ショートボウ〕

速度	20ft/飛行40ft	術レベル	IV

【特殊能力】 夜目、すべての単純武器およびショートボウに《習熟》している
擬似呪文能力〈超常〉:3回/日 インヴィジビリティ〔自分のみ〕、ヴェントリロキズム、エンタングル、チェンジ・セルフ、パイロテクニクス。9レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う〔難易度12+呪文レベル〕。

<技能>/〈特技〉 〈Hide/隠れ身〉+16 〈Listen/聞き耳〉+7 〈Perform/芸能〈踊り、歌曲、フィドル、何か一つ〉〉+6 〈Spot/視認〉+4 〈Move Silently/忍び足〉+8〈森の中ではさらに+5〉 〈Craft/製作〈何か一つ〉〉+4 〈Search/捜索〉+3 〈Escape Artist/脱出術〉+8 〈Jump/跳躍〉+9 《Dodge/回避》 《Weapon Finesse/武器の妙技〈微小サイズのショート・ソード〉》

ライオン Lion

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	21	(+5)
種族	動物	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】	2	(−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〕
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、引っかき×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

ファントム・ファンガス Phantom Fungus

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	植物	接敵面	5 x 5	【敏】	10	(±0)
HD	2d8+6	間合い	5ft	【耐】	16	(+3)
HP	15	頑健	+6	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	±0	反応	±0	【判】	11	(±0)
AC/接/立	14/10/14	意志	±0	【魅】	9	(−1)
基本攻撃/組み	+1/+3					

HP

攻撃・ダメージ
+3近接〔1d6+3、噛みつき〕

速度　術レベル Ⅳ

【特殊能力】 夜目、植物〔変則〕 毒、スリープ、麻痺、朦朧化、ポリモーフに対する完全耐性。クリティカル・ヒット、〔精神作用〕(〔強制〕,士気,〔魅惑〕,〔文様〕,〔惑乱〕の各効果)の影響を受けない。
インプルーヴド・インヴィジビリティ〔超常〕 12レベル・ソーサラーの発動する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。死亡した場合、一分後に可視状態となる。

<技能>/《特技》
〔Move Silently/忍び足〕+5

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〕

ヴァイパー・スネーク(大型) Viper Snake

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	10	(±0)
種族	動物	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	3d8	間合い	10ft	【耐】	11	(±0)
HP	13	頑健	+3	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+3	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/12/12	意志	+2	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+6					

HP

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d4および毒、噛みつき〕

速度 20ft/水泳20ft/登攀20ft　術レベル Ⅳ

【特殊能力】
鋭敏嗅覚〔通常30ft〕
毒:頑健セーヴ〔難易度11〕:初期1d6点【耐】ダメージ:予後1d6点【耐】ダメージ

<技能>/《特技》
〔Hide/隠れ身〕+8 《Weapon Finesse/武器の妙技〔噛みつき〕》
〔Listen/聞き耳〕+9
〔Spot/視認〕+9
〔Climb/登攀〕+11
〔Balance/平衡感覚〕+11

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。

<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(アダルト) Arrowhawk

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者〔風〕	接敵面	5 x 5	【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〕

速度 飛行60ft〔完璧〕　術レベル Ⅴ

【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〕+11 〔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

ブラウン・ベア Bear,brown

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	27	(+8)
種族	動物	接敵面	5 x 10	【敏】	13	(+1)
HD	6d8+24	間合い	5ft	【耐】	19	(+4)
HP	51	頑健	+9	【知】	2	(−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〕
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

ダイア・ボア Dire Boa

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	27	(+8)
種族	動物	接敵面	5 x 10	【敏】	10	(±0)
HD	7d8+21	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)
HP	52	頑健	+8	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	±0	反応	+5	【判】	13	(+1)
AC/接/立	15/9/15	意志	+6	【魅】	8	(−1)
基本攻撃/組み	+5/+17					

HP

攻撃・ダメージ
+12近接〔1d8+12、噛みつき〕

速度 40ft　術レベル Ⅴ

【特殊能力】
鋭敏嗅覚〔通常30ft〕
凶暴〔変則〕 満身創痍状態、瀕死状態であってもペナルティを受けない。

<技能>/《特技》
〔Listen/聞き耳〕+9
〔Spot/視認〕+8

ダイア・ライオン Dire Lion

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	25	(+7)
種族	動物	接敵面	5 x 10	【敏】	15	(+2)
HD	8d8+24	間合い	5ft	【耐】	17	(+3)
HP	60	頑健	+9	【知】	2	(−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					

HP

攻撃・ダメージ
+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〕
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、引っかき×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

ダイア・ウルヴァリン Dire Wolverine

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	22	(+5)
種族	動物	接敵面	5 x 10	【敏】	17	(+3)
HD	5d8+20	間合い	5ft	【耐】	19	(+4)
HP	42	頑健	+8	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+3	反応	+7	【判】	12	(+1)
AC/接/立	16/12/13	意志	+5	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+13					

HP

攻撃・ダメージ +8近接〔1d6+6、爪〕;激怒時+8近接〔1d6+8、爪〕
全力攻撃 爪×2および +3近接〔1d8+3、噛みつき〕;激怒時+5近接〔1d8+5、噛みつき〕

速度 30ft/登攀10ft　術レベル Ⅴ

【特殊能力】
鋭敏嗅覚〔通常30ft〕
激怒〔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〕+9
〔Spot/視認〕+8
〔Climb/登攀〕+14

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	5 x 5	【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/
《Fly by Attack／かすめ飛び攻撃》《Weapon Finesse/武器の妙技〔叩き

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	5 x 5	【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	5 x 5	【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	5 x 5	【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。

ジャイアント・クロコダイル Giant Crocodile

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	27	(+8)
種族	動物〔水棲〕	接敵面	10 x 20	【敏】	12	(+1)
HD	7d8+28	間合い	10ft	【耐】	19	(+4)
HP	59	頑健	+9	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	+1	反応	+6	【判】	12	(+1)
AC/接/立	16/9/15	意志	+3	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+5/+21					

HP

攻撃・ダメージ
+11近接（2d8+12、噛みつき）；または+11近接（1d12+12、尾の打撃）

速度	20ft/水泳30ft	術レベル	V

〔特殊能力〕
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。

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+0（潜水している場合ボーナス+12）
〈Listen/聞き耳〉+5
〈Spot/視認〉+5

ライナセラス Rhinoceros

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	26	(+8)
種族	動物	接敵面	5 x 10	【敏】	10	(±0)
HD	8d8+40	間合い	5ft	【耐】	21	(+5)
HP	76	頑健	+11	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	±0	反応	+6	【判】	13	(+1)
AC/接/立	16/9/16	意志	+3	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+6/+18					

HP

攻撃・ダメージ
+13近接（2d6+12、突き刺し）

速度	30ft	術レベル	V

〔特殊能力〕
−

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+11

アヴェレッジ・サラマンドラ Average Salamander

属性	中立にして悪	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者〔火〕	接敵面	5 x 5	【敏】	13	(+1)
HD	3d8+3	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	16	頑健	+6	【知】	14	(+2)
イニシアチブ	+1	反応	+6	【判】	15	(+2)
AC/接/立	18/11/17	意志	+7	【魅】	13	(+1)
基本攻撃/組み	+7/+9	言語	火界語（一部）、共通語			

HP

攻撃・ダメージ
+9近接〔1d8+3および1d6〔火〕、ロングスピア〕
全力攻撃 +9/+4〔ロングスピア×2〕および+7近接〔2d6+1および1d6〔火〕、尾の打撃〕

速度	20ft	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
熱気〔変則〕 サラマンドラに触れるか触れられたクリーチャーは、自動的に1d6点の〔火〕ダメージを被る。サラマンドラの持つ金属性の武器もこの熱気を伝える。
締めつけ〔変則〕 一段階大きい相手までのクリーチャーに対し、組みつき判定に成功することで自動的に尾の打撃のダメージを与える。
〔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。 **ダメージ減少**10/+1

<技能>/《特技》 〈Hide/隠れ身〉+11 〈Listen/聞き耳〉+14 〈Spot/視認〉+14 〈Move Silently/忍び足〉+11 〈Search/捜索〉+12
〈Craft/製作〔金属細工〕〉+16 〈Escape Artist/脱出術〉+11
《Alertness/鋭敏感覚》 《複数回攻撃》

サテュロス（パン・パイプを持っている） Satyr

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	10	(±0)
種族	フェイ	接敵面	5 x 5	【敏】	13	(+1)
HD	5d6+5	間合い	5ft	【耐】	12	(+1)
HP	22	頑健	+2	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+1	反応	+5	【判】	13	(+1)
AC/接/立	15/11/14	意志	+5	【魅】	13	(+1)
基本攻撃/組み	+2/+2					

HP

攻撃・ダメージ
+2近接（1d6、突き刺し）または+3遠隔（1d6、ショートボウ）
全力攻撃 突き刺しおよび−3近接（1d4、ダガー）；またはショートボウ

速度	40ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 夜目、すべての単純武器およびショートボウに《習熟》
パン・パイプ（超常） 60ftの拡散内の〔サテュロスを除く〕クリーチャーは、意志セーヴ（難易度14）に失敗すると、10レベル・ソーサラーが発動したものと同様のチャーム・パーソンかスリープかフィアーの効果を受ける。一度セーヴに成功したクリーチャーは、同一のパン・パイプから影響を受けることはない。

<技能>/《特技》 《Perform／芸能〔パン・パイプ〕》+
〈Hide/隠れ身〉+13 《Perform／芸能〔何か1つ〕》+9
〈Listen/聞き耳〉+15 《Perform／芸能〔何か1つ〕》+9
〈Spot/視認〉+15 《Alertness/鋭敏感覚》
〈Bluff/はったり〉+9 《Dodge/回避》
〈Move Silently/忍び足〉+13 《Mobility/強行突破》

シャーク（超大型） Shark

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	21	(+5)
種族	動物〔水棲〕	接敵面	10 x 20	【敏】	15	(+2)
HD	10d8+20	間合い	10ft	【耐】	15	(+2)
HP	65	頑健	+9	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+2	反応	+9	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/10/13	意志	+4	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+7/+20					

HP

攻撃・ダメージ
+10近接（2d6+7、噛みつき）

速度	水泳60ft	術レベル	V

〔特殊能力〕
超嗅覚〔変則〕 180ft以内のクリーチャーを嗅覚によって察知でき、1マイル以内の血を見つけることができる。

<技能>/《特技》
〈Listen/聞き耳〉+7
〈Spot/視認〉+7

ジャイアント・コンストリクター・スネーク Giant constrictor snake

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	25	(+7)
種族	動物	接敵面	15 x 15	【敏】	17	(+3)
HD	11d8+11	間合い	10ft	【耐】	13	(+1)
HP	60	頑健	+8	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+3	反応	+10	【判】	12	(+1)
AC/接/立	15/11/12	意志	+4	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+8/+23					

HP

攻撃・ダメージ
+13近接（1d8+10、噛みつき）

速度	20ft/登攀20ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 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み、締めつけ攻撃を行える。
締めつけ〔変則〕 大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、1d8+10点のダメージを与える。

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+3
〈Listen/聞き耳〉+9
〈Spot/視認〉+9
〈Climb/登攀〉+18
〈Balance/平衡感覚〉+11

タイガー Tiger

属性	真なる中立	サイズ	大型	〔筋〕	23	(+6)
種族	動物	接敵面	5 x 10	〔敏〕	15	(+2)
HD	6d8+18	間合い	5ft	〔耐〕	17	(+3)
HP	45	頑健	+8	〔知〕	2	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+7	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	14/11/12	意志	+3	〔魅〕	6	(−2)
基本攻撃/組み	+4/+14					
HP						

攻撃・ダメージ
+9近接〔1d8+6、爪〕
全力攻撃 爪×2および+4近接〔2d6+3、噛みつき〕

速度	40ft	術レベル	V

〔特殊能力〕
飛びかかり〔変則〕 タイガーが突撃した場合、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〕 +9/+9近接〔1d8+3、引っかき×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〕+3 〔Spot/視認〕+3 〔Swim/水泳〕+11
〔Move Silently/忍び足〕+9 〔Balance/平衡感覚〕+6

トジャナイダ (アダルト) Tojanida

属性	真なる中立	サイズ	中型	〔筋〕	16	(+3)
種族	来訪者〔水〕	接敵面	5 x 5	〔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〕

速度	10ft/水泳90ft	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〕 〔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〕+13〔Search/捜索〕+6〔Intuite 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〕

ヴァイパー・スネーク (超大型) Viper Snake

属性	真なる中立	サイズ	超大型	〔筋〕	10	(±0)
種族	動物	接敵面	15 x 15	〔敏〕	19	(+4)
HD	4d8+4	間合い	10ft	〔耐〕	13	(+1)
HP	22	頑健	+5	〔知〕	1	(−5)
イニシアチブ	+4	反応	+8	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	15/12/11	意志	+2	〔魅〕	2	(−4)
基本攻撃/組み	+3/+11					
HP						

攻撃・ダメージ
+5近接〔1d4および毒、噛みつき〕

速度	20ft/水泳20ft/登攀20ft	術レベル	V

〔特殊能力〕
鋭敏嗅覚〔通常30ft〕
毒:頑健セーヴ〔難易度13〕:初期1d6点〔耐〕ダメージ:予後1d6点〔耐〕ダメージ

<技能>/〔特技〕
〔Hide/隠れ身〕+3 〔Weapon Finesse/武器の妙技〔噛みつき〕〕
〔Listen/聞き耳〕+9
〔Spot/視認〕+9
〔Climb/登攀〕+12
〔Balance/平衡感覚〕+12

オルカ Orca

属性	真なる中立	サイズ	超大型	〔筋〕	27	(+8)
種族	動物〔水棲〕	接敵面	10 x 20	〔敏〕	15	(+2)
HD	9d8+45	間合い	10ft	〔耐〕	21	(+5)
HP	85	頑健	+11	〔知〕	2	(−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		術レベル	V

〔特殊能力〕
擬似視覚120ft

<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〕

ダイア・ベア Dire Bear

属性	真なる中立	サイズ	大型	〔筋〕	31	(+15)
種族	動物	接敵面	5 x 5	〔敏〕	13	(+1)
HD	12d8+48	間合い	5ft	〔耐〕	19	(+4)
HP	102	頑健	+12	〔知〕	2	(−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〕

速度	40ft	術レベル	VI

〔特殊能力〕
鋭敏嗅覚〔通常30ft〕
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

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	5 x 5	〔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

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	5 x 5	〔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	5 x 5	〔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

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	5 x 5	〔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

シャンブリング・マウンド Shambling mound

属性	真なる中立	サイズ	大型	〔筋〕	21	(+5)
種族	植物	接敵面	5 x 5	〔敏〕	10	(±0)
HD	8d8+24	間合い	10ft	〔耐〕	17	(+3)
HP	60	頑健	+9	〔知〕	7	(−2)
イニシアチブ	±0	反応	+2	〔判〕	9	(−1)
AC/接/立	20/9/20	意志	+2	〔魅〕	10	(±0)
基本攻撃/組み	+6/+15					
HP						

攻撃・ダメージ
+10近接〔2d6+5、叩きつけ〕
全力攻撃 +10/+10近接〔2d6+5、叩きつけ×2〕

速度	20ft	術レベル	VI

〔特殊能力〕 夜目、植物〔変則〕 毒、スリープ、麻痺、朦朧化、ポリモーフへの完全耐性。クリティカル・ヒット、〔精神作用〕(〔強制〕,士気,〔魅惑〕,〔文様〕,〔惑乱〕の各効果)の影響を受けない。
つかみ強化〔変則〕 大型までのクリーチャーに対し、両方の腕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。
締めつけ〔変則〕 大型以下のクリーチャーに対し組みつきが成功した場合、2d6点のダメージを与える。締めつけている場合でも移動できるが、他の移動アクションはとることができない。
〔電気〕への完全耐性〔変則〕 〔電気〕からの一切のダメージを受けず、〔電気〕攻撃が適用された場合1d4点の一時的〔耐久力〕を得る。このボーナスは、一時間に1点ずつ失われてゆく。
<技能>/〔特技〕 〔Hide/隠れ身〕±0〔湿地や森の中ではボーナス+4〕 〔Listen/聞き耳〕+4 〔Move Silently/忍び足〕+4

テンドリキュロス Tendriculos

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	28	(+9)
種族	植物	接敵面	10 x 40	【敏】	9	(−1)
HD	9d8+54	間合い	15ft	【耐】	22	(+6)
HP	94	頑健	+12	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	−1	反応	+2	【判】	8	(−1)
AC/接/立	16/7/16	意志	+2	【魅】	3	(−4)
基本攻撃/組み	+6/+23	言語				

HP

攻撃・ダメージ
+13近接 (2d8+9、噛みつき)

全力攻撃 噛みつきおよび+8/+8近接 (1d6+4、巻きひげ×2)

速度 20ft　術レベル VI

[特殊能力] 夜目、植物 (変則) 毒、スリープ、麻痺、朦朧化、ポリモーフに対する完全耐性。クリティカル・ヒット、[精神作用] (〈強制〉,〈士気〉,〈魅惑〉,〈文様〉,〈惑乱〉の各効果) の影響を受けない。
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、自動的に噛みつきのダメージを与え、飲み込みを試みることができる。巻きひげ攻撃が命中した場合、同様に組みつき対抗判定を行えるが、部分アクションとして口に運ぶことで、自動的に噛みつきのダメージを与え、飲み込みを行うことができる。
飲み込み (変則) 大型以下のクリーチャーに対して組みつき判定に成功することで、つかんでいる敵を飲み込むことができる。体内にいるクリーチャーは頑健セーヴ (難易度19) を行い、失敗すると3d6ラウンド麻痺状態となり、毎ラウンド2d6点の [酸] ダメージを受ける。
再生 (変則) 殴打武器と [酸] は通常ダメージ。体の一部を失った場合、切れた部分を体に押し付けることでくっつけ直すか、1d6分かけて新たに生やすことができる。

ユニコーン Unicorn

属性	混沌にして善	サイズ	大型	【筋】	20	(+5)
種族	魔獣	接敵面	5 x 10	【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、夜目
マジック・サークル・アゲンスト・イーヴィル (超常) 同名の呪文と同様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・イーヴィル (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) ※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 《野外知識》+9 (自分の森では技量ボーナス+3)

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	5 x 5	【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》 〈Search/捜索〉+10
〈Hide/隠れ身〉+10 〈Intute Direction/方向感覚〉+10
〈Listen/聞き耳〉+10 《Multiattack/複数回攻撃》
〈Spot/視認〉+14 《Power Attack/強打》
〈Move Silently/忍び足〉+10

アローホーク (エルダー) Arrowhawk

属性	真なる中立	サイズ	大型	【筋】	22	(+6)
種族	来訪者 [風]	接敵面	10 x 5	【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)

速度 飛行60ft (完璧)　術レベル VII

[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〉+19 〈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〉+16 《Combat Reflexes/迎え討ち》

ダイア・タイガー Dire Tigar

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	27	(+8)
種族	動物	接敵面	10 x 20	【敏】	15	(+2)
HD	16d8+48	間合い	10ft	【耐】	17	(+3)
HP	120	頑健	+13	【知】	2	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+12	【判】	12	(+1)
AC/接/立	16/10/14	意志	+11	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+12/+28	言語				

HP

攻撃・ダメージ
+18近接 (2d4+8、爪)

全力攻撃 爪×2および+13近接 (2d6+4、噛みつき)

速度 40ft　術レベル VII

[特殊能力 鋭敏嗅覚 (通常30ft)
飛びかかり (変則) タイガーが突撃した場合、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) +18/+18近接 (2d4+4、引っかき×2)

〈技能〉/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+0 (草原・濃い下生えではボーナス+4)
〈Listen/聞き耳〉+3 〈Spot/視認〉+3 〈Swim/水泳〉+11
〈Move Silently/忍び足〉+9 〈Jamp/跳躍〉+11

エア・エレメンタル (超大型) Air Elemental

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)

速度 飛行100ft (完璧)　術レベル VII

[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
《Flyby Attack/かすめ飛び攻撃》《Weapon Finesse/武器の妙技 (叩き

アース・エレメンタル (超大型) Earth Elemental

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)

速度 20ft　術レベル VII

[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

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)

速度 50ft　術レベル VII

[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
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》《Weapon Finesse/武器の妙技

ウォーター・エレメンタル (超大型) Water Elemental

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》

速度 20ft/水泳90ft　術レベル VII

[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

エレファント (アフリカゾウ) Elephant

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	30	(+10)
種族	動物	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】	2	(−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	言語				

HP

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)

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]
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

エレファント（インドゾウ、マンモス、マストドン） Elephant

属性	真なる中立	サイズ	超大型	〔筋〕	28	（＋9）
種族	動物	接敵面	10×20	〔敏〕	10	（±0）
HD	11d8＋55	間合い	10ft	〔耐〕	21	（＋5）
HP	104	頑健	＋12	〔知〕	2	（−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					

HP

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）

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

速度 40ft　術レベル VII

〔特殊能力〕

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

ジャイアント・オクトパス Giant Octopus

属性	真なる中立	サイズ	大型	〔筋〕	20	（＋5）
種族	動物〔水棲〕	接敵面	5×5	〔敏〕	15	（＋2）
HD	8d8＋8	間合い	10ft	〔耐〕	13	（＋1）
HP	44	頑健	＋7	〔知〕	2	（−4）
イニシアチブ	＋2	反応	＋8	〔判〕	12	（＋1）
AC/接/立	18/11/16	意志	＋3	〔魅〕	3	（−4）
基本攻撃/組み	＋6/＋15					

HP

攻撃・ダメージ

＋10近接（1d4＋5、触手の引っかき）

全力攻撃

腕×8および ＋5近接（1d8＋2、噛みつき）

速度 20ft/水泳30ft　術レベル VII

〔特殊能力〕 つかみ強化〔変則〕 腕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み、即座に自動成功で締めつけ可能。

締めつけ〔変則〕 中型以下のクリーチャーに組みつき判定が成功した場合、2d8＋6ダメージ。

墨吐き〔変則〕 1分に1回、フリー・アクションで20×20×20ftの墨の雲を吹くことができる。この雲の中にいるものは完全視認困難を被り、完全な暗闇の中にいる場合と同様の効果を受ける。

噴射移動〔変則〕 1ラウンドに1回、2倍移動アクションとして200ftの移動を行うことができる。

<技能>/〔特技〕

〔Hide/隠れ身〕＋11　〔Listen/聞き耳〕＋4　〔Spot/視認〕＋4

ピクシー（オットーズ・イレジスティブル・ダンスを使えない） Pixie (Sprite)

属性	中立にして善	サイズ	小型	〔筋〕	7	（−2）
種族	フェイ	接敵面	5×5	〔敏〕	18	（＋4）
HD	1d6	間合い	5ft	〔耐〕	11	（±0）
HP	3	頑健	±0	〔知〕	16	（＋3）
イニシアチブ	＋4	反応	＋6	〔判〕	15	（＋2）
AC/接/立	16/15/12	意志	＋4	〔魅〕	16	（＋3）
基本攻撃/組み	±0/−6					

HP

攻撃・ダメージ ＋4近接（1d4−2、ダガー）；または＋4遠隔（1d6、コンポジット・ショートボウ）

<技能> 〔Hide/隠れ身〕＋12〔Listen/聞き耳〕＋8〔Ride/騎乗〕＋8〔Spot/視認〕＋8〔Move Silently/忍び足〕＋8〔Concentration/精神集中〕＋4〔Craft/製作（何か一つ）〕＋7〔Search/捜索〕＋9〔Escape Artist/脱出術〕＋8〔Heal/治療〕＋6〔Bluff/はったり〕＋7

速度 20ft/飛行60ft（良好）　術レベル VII

〔特殊能力〕 夜目、すべての単純武器およびコンポジット・ショートボウに〔習熟〕 **呪文抵抗**16 生来の不可視状態（超常） フリー・アクションで抑止したり再開したりできる。 擬似呪文能力（超常）：1回/日 エンタングル、コンフュージョン（目標に接触しなければならない）、ダンシング・ライツ、ディスペル・マジック、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・ソウウ、パーマネント・イメージ（視覚・聴覚要素のみ）、ポリモーフ・セルフ。8レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う〔難易度13＋呪文レベル〕。

＜特殊なアロー〔変則〕＞**記憶喪失**：命中した対象は意志セーヴ〔難易度15〕に失敗すると記憶を全て失う。**睡眠**：HDに関らず、頑健セーヴ〔難易度15〕に失敗するとスリープ呪文の影響を受けたかのように眠る。

〔特技〕 〔Dodge/回避〕 〔Point Blank Shot/近距離射撃〕 〔Rapid Shot/速射〕〔Weapon Focus/武器熟練：ショートボウ〕 〔Weapon Finesse/武器の妙技〔ダガー〕〕

トジャナイダ（エルダー） Tohanida

属性	真なる中立	サイズ	大型	〔筋〕	22	（＋6）
種族	来訪者〔水〕	接敵面	10×5	〔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）

速度 10ft/水泳90ft　術レベル VII

〔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・クラウド呪文と同様。水の外ではこの墨は30ftまで届く奔流となり、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〕

トリエント Treant

属性	中立にして善	サイズ	超大型	〔筋〕	29	（＋9）
種族	植物	接敵面	10×10	〔敏〕	8	（−1）
HD	7d8＋35	間合い	15ft	〔耐〕	21	（＋5）
HP	66	頑健	＋10	〔知〕	12	（＋1）
イニシアチブ	−1	反応	＋1	〔判〕	15	（＋2）
AC/接/立	20/7/20	意志	＋6	〔魅〕	12	（＋1）
基本攻撃/組み	＋5/＋22	言語	共通語、森語、トリエント語、他			

HP

攻撃・ダメージ ＋12近接（2d6＋9、叩きつけ）

全力攻撃 ＋12/＋12/（2d6＋9、叩きつけ×2）

<技能>/〔特技〕 〔Intimidate/威圧〕＋8〔Hide/隠れ身〕−9（森林地帯では＋16ボーナス）〔Listen/聞き耳〕＋9〔Spot/視認〕＋9〔Sense motive/真意看破〕＋9〔Knowledge/知識：〕＋8〔Wilderness Lore/野外知識〕＋9

速度　術レベル VII

〔特殊能力〕 **植物**〔変則〕 毒、スリープ、麻痺、朦朧化、ポリモーフに対する完全耐性。クリティカル・ヒット、〔精神作用〕（〔強制〕、〔土気〕、〔魅惑〕、〔文様〕、〔惑乱〕の各効果）の影響を受けない。夜目を持つ。**〔火〕への脆弱性**〔変則〕 〔火〕による攻撃がセーヴを行う種類である場合、失敗すると二倍のダメージを受け、成功するとダメージを受けない。セーヴを行わない種類である場合、通常の2倍のダメージを受ける。**刺突によるダメージ半減**〔変則〕 刺突武器からのダメージを半分しか被らない。**蹂躙**〔変則〕 中型以下のクリーチャーに対し、自動成功で2d12＋5のダメージを与える。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が反応セーヴ〔難易度20、半減〕を行う。**物体への2倍ダメージ**〔変則〕 物体や建造物に攻撃を行う場合、通常の2倍ダメージ。**樹木操り**〔擬呪〕 180ft以内の樹木を、一度に二つまで、回数無制限で操ることができる。普通の木が自分の根を抜くのには全ラウンドの時間を要する。その後は、移動速度が10ftであるほかは全てトリエントと同様。効果範囲を離れたりトリエントが無力化された場合、歩き回る能力を失う。他の点では12レベル・ドルイドの発動したライヴォークの呪文と同様。 〔特技〕 〔Power Attack/強打〕〔Iron Will/鋼の意志〕

エルダー・ゾーン Elder Xorn

属性	真なる中立	サイズ	大型	〔筋〕	25	（＋7）
種族	来訪者〔地〕	接敵面	10×10	〔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）

速度 20ft/穴掘り20ft　術レベル VII

〔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、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。

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。

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〕

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	10×10	〔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	10×10	〔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	10×10	〔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〕からのダメージ2倍。

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	10×10	〔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

ノーブル・サラマンドラ Noble Salamander

属性	中立にして悪	サイズ	大型	【筋】	22	(+6)
種族	来訪者〔火〕	接敵面	5×5	【敏】	13	(+1)
HD	15d8+45	間合い	10ft	【耐】	16	(+3)
HP	112	頑健	+12	【知】	15	(+2)
イニシアチブ	+1	反応	+10	【判】	15	(+2)
AC/接/立	18/10/17	意志	+11	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+15/+25	言語	火界語、共通語			

速度	20ft	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〕、擬似呪文能力：3回/日 ウォール・オヴ・ファイアー、バーニング・ハンズ、ファイアーボール、フレイミング・スフィアー；1回/日 サモン・モンスターⅧ（超大型ファイアー・エレメンタル）、ディスペル・マジック。15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12+呪文レベル）。熱気〔変則〕 サラマンドラに触れるか触れられたクリーチャーは、自動的に1d8点の〔火〕ダメージを被る。サラマンドラの持つ金属性の武器もこの熱気を伝える。締めつけ〔変則〕 一段階大きい相手までのクリーチャーに対し、組みつき判定に成功することで自動的に尾の打撃のダメージを与える。〔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。 ダメージ減少20/+2

HP

攻撃・ダメージ +23近接（2d6+9および1d8〔火〕、**+3超大型のロングスピア**）
全力攻撃 +23/+18/+13近接（**+3超大型のロングスピア**×3）および+18近接（2d8+3および1d8〔火〕、尾の打撃）

<技能>/〈特技〉 〈Hide/隠れ身〉+15 〈Listen/聞き耳〉+20 〈Spot/視認〉+20 〈Move Silently/忍び足〉+17 〈Search/捜索〉+20 〈Craft/製作〔金属細工〕〉+24 〈Escape Artist/脱出術〉+19 〈Diplomacy/交渉〉+13 〈Bluff/はったり〉+11 〈Sense motive/真意看破〉+12 〈Alertness/鋭敏感覚〉《複数回攻撃》《Power Attack/強打》《Cleave/薙ぎ払い》《Great Cleave/薙ぎ払い強化》

ジャイアント・スクウィッド Giant Squid

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	26	(+8)
種族	動物〔水棲〕	接敵面	10×20	【敏】	17	(+3)
HD	12d8+12	間合い	10ft,触手20ft	【耐】	13	(+1)
HP	66	頑健	+9	【知】	1	(−5)
イニシアチブ	+3	反応	+11	【判】	12	(+1)
AC/接/立	17/11/14	意志	+5	【魅】	2	(−4)
基本攻撃/組み	+9/+25					

速度	水泳80ft	術レベル	VIII

〔特殊能力〕 つかみ強化〔変則〕 中型以下のクリーチャーに触手攻撃が命中した場合、組み付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、即座に自動成功で締めつけを行える。
締めつけ〔変則〕 中型以下のクリーチャーに組みつき判定が成功したなら、自動的に2d8+6点のダメージを与える。
墨吐き〔変則〕 1分に1回、フリー・アクションで高さ20×幅20×長さ40ftの墨の雲を吹くことができる。この雲の中にいるものは完全視認困難を被り、完全な暗闇の中にいる場合と同様の効果を受ける。
噴射移動〔変則〕 1ラウンドに1回、2倍移動アクションとして320ftの移動を行うことができる。

HP

攻撃・ダメージ
+15近接（1d6+8、触手の引っかき）
全力攻撃
触手×10および +10近接（2d8+4、噛みつ

<技能>/〈特技〉
〈Listen/聞き耳〉+8
〈Spot/視認〉+8

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	10×10	【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			

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

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）

<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	10×10	【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			

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

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）

<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	10×10	【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			

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

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）

<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

属性	真なる中立	サイズ	超大型	【筋】	28	(+9)
種族	エレメンタル〔水〕	接敵面	10×10	【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			

速度	20ft/水泳90ft	術レベル	IX

〔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

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》

ピクシー（オットーズ・イレジスティブル・ダンスを使える） Pixie (Sprite)

属性	中立にして善	サイズ	小型	【筋】	7	(−2)
種族	フェイ	接敵面	5×5	【敏】	18	(+4)
HD	1d6	間合い	5ft	【耐】	11	(±0)
HP	3	頑健	±0	【知】	16	(+3)
イニシアチブ	+4	反応	+6	【判】	15	(+2)
AC/接/立	16/15/12	意志	+4	【魅】	16	(+3)
基本攻撃/組み	±0/−6					

速度	20ft/飛行60ft〔良好〕	術レベル	IX

〔特殊能力〕 夜目、呪文抵抗16、すべての単純武器およびコンポジット・ショートボウに〔習熟〕。生来の不可視状態〔超常〕 フリー・アクションで抑止したり再開したりできる。 擬似呪文能力：1回/日 オットーズ・イレジスティブル・ダンス、エンタングル、コンフュージョン（目標に接触しなければならない）、ダンシング・ライツ、ディスペル・マジック、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・ローン、ディテクト・ソウツ、パーマネント・イメージ（視覚・聴覚要素のみ）、ポリモーフ・セルフ。8レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う（難易度13+呪文レベル）。特殊なアロー〔変則〕 記憶喪失：命中した対象は意志セーヴ（難易度15）に失敗するとすべての記憶を失う。睡眠：HDに関らず、頑健セーヴ（難易度15）に失敗するとスリープ呪文の影響を受けたかのように眠りに落ちる。 《特技》《Dodge/回避》《Point Blank Shot/近距離射撃》《Rapid Shot/速射》《Weapon Focus/武器熟練：ショートボウ》《Weapon Finesse/武器の妙技〔ダガー〕》

HP

<技能>〈Hide/隠れ身〉+12〈Listen/聞き耳〉+8〈Ride/騎乗〉+8〈Spot/視認〉+8〈Move Silently/忍び足〉+8〈Concentration/精神集中〉+4〈Craft/製作〔何かーつ〕〉+7〈Search/捜索〉+9〈Escape Artist/脱出術〉+8〈Heal/治療〉+6〈Bluff/はったり〉+7