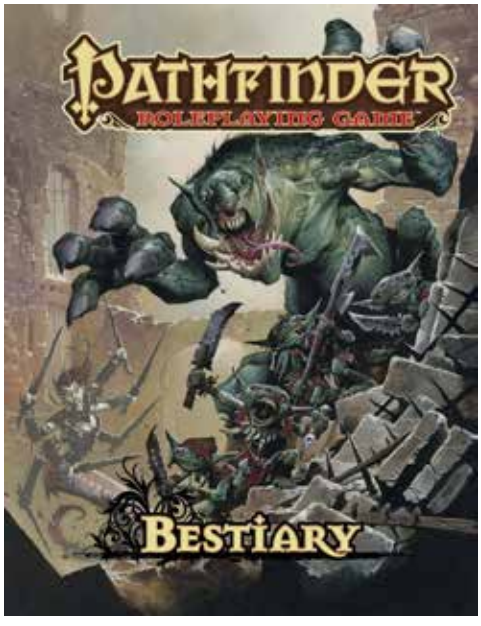
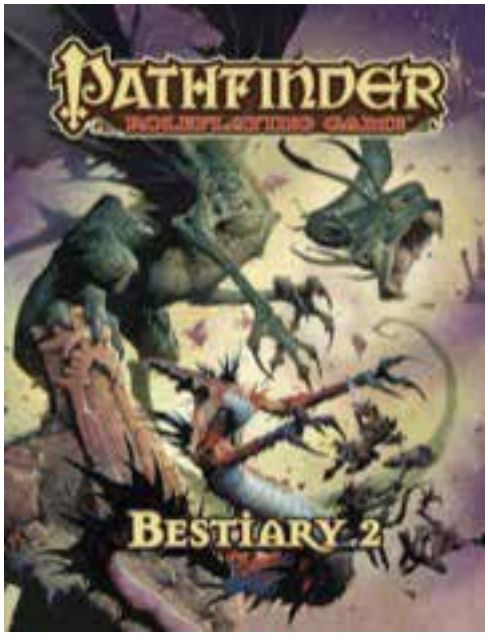
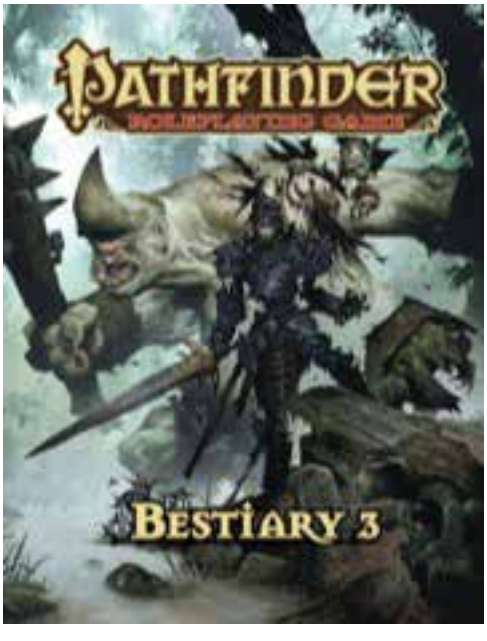
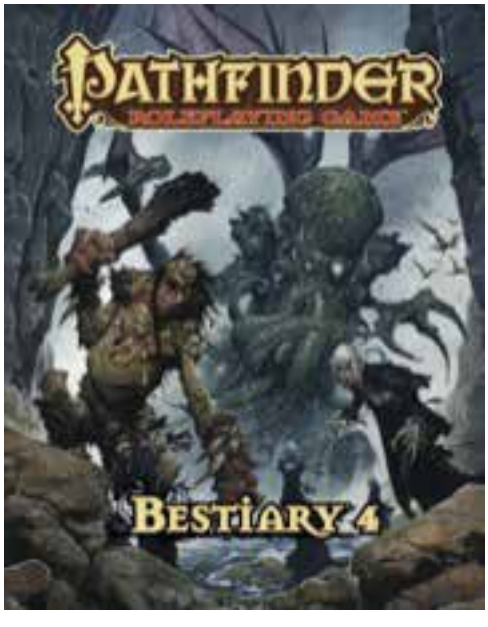
Pathfinder Roleplaying Game Reference Document









Pathfinder Roleplaying Game
Reference Document

PRD PDF

Bestiaries

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Paizo Publishing, LLC.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 4. © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Hurley, James Jacobs, Matt James, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney- MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Tork Shaw, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Race Guide. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Jim Groves, Tim Hitchcock, Hal MacLean, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game NPC Codex. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Alex Greenshields, Rob McCreary, Mark Moreland, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Campaign. © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Ryan Costello, Adam Daigle, Matt Goetz, Tim Hitchcock, James Jacobs, Ryan Macklin, Colin McComb, Jason Nelson, Richard Pett, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor, and Stephen Townshend.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Combat. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Brian J. Cortijo, Jim Groves, Tim Hitchcock, Richard A. Hunt, Colin McComb, Jason Nelson, Tom Phillips, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment. © 2012 Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Campaign Setting: Technology Guide. © 2014, Paizo Inc.; Authors: James Jacobs and Russ Taylor.

Anger of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.

Advanced Bestiary. © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matt Sernett.

Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.

The Book of Hallowed Might. © 2002, Monte J. Cook.

Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.

Path of the Magi. © 2002 Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike McArtor, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.

Skreyn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.

The Book of Experimental Might. © 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Kobold Quarterly Issue 7, © 2008, Open Design LLC, www.koboldquarterly.com; Authors: John Baichtal, Wolfgang Baur, Ross Byers, Matthew Cicci, John Flemming, Jeremy Jones, Derek Kagemann, Phillip Larwood, Richard Pett, and Stan!

The Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Adherer from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Guy Shearer.

Amphisbaena from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Animal Lord from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games,Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ascomid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Atomie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Aurumvorax from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Baphomet from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bat, Mobat from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Slicer from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Blindheim from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Basidirond from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Bunyip from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Carbuncle from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Caryatid Column from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Cave Fisher from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crypt Thing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Crystal Ooze from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Derghodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Hydrodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Dark Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Death Dog from the Tome of Horrors Complete, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Death Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley.

Decapus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demodand, Shaggy from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Slimy from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Tarry from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Nabasu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon Lord, Kostchtchie from the Tome of Horrors Complete, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon Lord, Pazuzu from the Tome of Horrors Complete, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dire Corby from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jeff Wyndham.

Disenchanter from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Dragon, Faerie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Dragon Horse from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dracolisk from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dust Digger from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Executioner's Hood from the Tome of Horrors Complete, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Flail Snail from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Tilbrook.

Flumph from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian McDowell and Douglas Naismith.

Froghemoth from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Foo Creature from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Forlarren from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Slug from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant, Wood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.

Gloomwing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Grippli from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Nereid from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gryph from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Peter Brown.

Hangman Tree from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Huecuva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Ice Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Jackalwere from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jubilex from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kamadan from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Kech from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kelpie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Korred from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Lurker Above from the Tome of Horrors Complete, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Magma ooze from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Marid from the Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mihstu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Mite from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nabasu Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necrophidius from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Nereid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pech from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Phycomid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Poltergeist from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Quickling from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickwood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Sandman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Scarecrow from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Shadow Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Skulk from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Slime Mold from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Soul Eater from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by David Cook.

Spriggan from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Tenebrous Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tentamort from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Tick, Giant & Dragon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Trapper from the Tome of Horrors Complete, © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Troll, Rock from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Vegepygmy from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wolf-In-Sheep's-Clothing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Community Use Policy

This PDF documents uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This PDF documents is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document(PRD)(http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/) を日本語訳した prdj @ ウィキ (http://www29.atwiki.jp/prdj/) を PDF 化したものです。
このドキュメントの作成は shiga(志賀 努 @Oita Evil Spirit) が行いました。(http://www.pipu.net)(shiga@pipu.net) [2014/08/28]

はじめに（モンスター）Introduction

モンスターはそれぞれ独特の存在ではあるが、その多くは特殊攻撃、防御、特殊能力などに類似点がある。まったく独自の能力はモンスターのデータ・ブロックの下に説明文がある。複数のモンスターに共有される特殊能力は『モンスターの共通ルール』に記されている。モンスターの持つ特殊能力がその説明文中にない場合は、『モンスターの共通ルール』を参照すればよい。

各モンスターのページにある説明文は同じ書式で書かれている。それはイントロダクション、データ・ブロック、説明文の 3 つの部分に分けられている。

イントロダクション

モンスターは 50 音順に並べられている。モンスターが同じ特徴を共有する 1 つのグループ（来訪者種族、一部の動物や蟲）にまとめられている場合、個々のモンスターの名称の順に並べられる。各データ・ブロックではモンスターの完全な名称が脅威度とまとめられている。

データ・ブロック

ここにはモンスターを遭遇で使うのに必要な情報の全てが記されている。データ・ブロックは以下のようにまとめられている。データ・ブロックの項目にデータがないものがある場合、その行は省略されている。

名称と脅威度：最初にモンスターの名称が、クリーチャーのゲームにおける役回りがすぐにつかめるよう脅威度と 3 つのアイコンを付して記されている。脅威度はモンスターがどの程度危険かを示す数値で、それが高いほどそのクリーチャーは危険である。

経験点：この部分には PC がモンスターを打ち負かした時に得られる総経験点が記されている。

種族、クラス、レベル：一部のモンスターは種族ヒット・ダイスの代わりにクラス・レベルを持つ。これらのモンスターは、個々に種族、クラス、レベルが記されている。別記がない限り、最初に書かれているクラスがそのモンスターの適性クラスである。

属性、サイズ分類、種別：モンスターのサイズ分類と種別は（テンプレートの適用やその他の通常でない修正によらない限り）変わることはないが、属性はかなり流動的である。本書の各モンスターについて書かれている属性は、これらのモンスターが通常有するものだが、君のキャンペーンの都合によっては必要に応じて変更してもよい。比較的知的でないモンスター（【知力】が 2 以下のクリーチャーは、中立以外の属性であることはほとんどない）と他次元界のモンスター（自分の副種別と異なる属性を持つ来訪者は普通は見られず、それらは大抵は同類から追放されたものである）の場合のみは、属性は比較的変化しない。

イニチアチブと感覚：クリーチャーのイニシアチブ修正値と、特殊感覚、〈知覚〉判定への修正値が記されている。

オーラ：クリーチャーが、何らかの種類の魔法的ないし変則的なオーラを持つ場合、ここにその効果半径と、オーラの効果に抵抗するためのセーヴ DC が記されている。

AC：クリーチャーのアーマー・クラス、接触攻撃に対するアーマー・クラス、立ちすくみ状態でのアーマー・クラスが記されている。AC に関連する各修正値は、この項目の末尾の括弧の中に記されている。

hp：クリーチャーのヒット・ポイントが、ヒット・ダイスと各種の修正値（【耐久力】修正、適性クラス・レベル、クリーチャー種別による修正、《追加 hp》特技など）を付されて記されている。PC クラスを有するクリーチャーは 1 ヒット・ダイスの時点で最大値の、他のヒット・ダイスの時点では平均値のヒット・ポイントを得る。“ 高速治癒 ” と “ 再生 ” の値も、もしあるならば、クリーチャーのヒット・ダイスの次に書かれている。

セーヴィング・スロー：クリーチャーの頑健、反応、意志の各セーヴと、それらの判定に対する特定の状況での修正が記されている。

防御能力／ DR ／完全耐性／エネルギーに対する抵抗／ SR：クリーチャーの持つ特別な防御能力。ダメージ減少、エネルギーに対する完全耐性、エネルギーに対する抵抗、呪文抵抗があるならば、それぞれ記されている。

弱点：ここにはクリーチャーが持つ弱点が全て記されている。

移動速度：クリーチャーの地上における移動速度。そのクリーチャーに必要ならばそれ以外の速度も書かれている。

近接：ここにはクリーチャーの近接攻撃が記されている。攻撃の名称に続けて、攻撃ロールの修正値と、括弧のなかにダメージが書かれている。

遠隔：上述の近接と同様に、遠隔攻撃について記されている。

接敵面／間合い：クリーチャーの接敵面と間合いである。これらが通常のもの（5 フィート四方の接敵面を占め、5 フィートの間合いを持つ）場合は、この行は省略される。

特殊攻撃：クリーチャーの特殊攻撃である。これらの攻撃の詳細については、データ・ブロックの末尾か『モンスターの共通ルール』の章に記されている。

擬似呪文能力：この部分には、まずクリーチャーの擬似呪文能力の術者レベルが、それに続いて 1 日の使用回数ごとにクリーチャーが有する擬似呪文能力が記されている。“ 常時 ” の擬似呪文能力は常に機能しているが、それらも解呪されることはありうる。“ 常時 ” の擬似呪文能力を再起動するのは即行アクションである。

修得呪文／準備している呪文：クリーチャーが実際に呪文を使用することができる場合は、ここにはその術者レベルと、それに続いて修得呪文あるいは典型的に準備している呪文が記されている。別記がない限り、呪文を使用するクリーチャーは、呪文を使用するクラスから他のクラス能力（クレリックのキュアまたはインフリクト呪文の任意発動など）を得ることはない。

能力値：ここにはクリーチャーの能力値が記されている。別記がない限り、クリーチャーの能力値は 10 か 11 に種族修正を適用したものである。NPC クラスを有するクリーチャーは、非精鋭規定値（13、12、11、10、9、8）の能力値を持つ。また、キャラクター・クラスを有するクリーチャーは、精鋭規定値（15、14、12、11、10、8）を持つ。どちらの場合も、クリーチャーの能力値修正値は説明文の末尾に記されている。

基本攻撃／ CMB ／ CMD：これらの値はクリーチャーの基本攻撃ボーナス（BAB）、戦技ボーナス（CMB）、戦技防御（CMD）である。

特技：ここにはクリーチャーの特技が記されている。ボーナス特技には “B” が付されている。

技能：ここにはクリーチャーの技能が記されている。技能への種族修正はこの項目の末尾に記されている。

言語：ここにはクリーチャーが通常の場合もっともよく話している言語が記されている。通常でない場合のために、修得言語を必要に応じて他の言語に入れ替えてもよい。通常よりも高い【知力】能力値を持つクリーチャーは、それに応じた数のボーナス言語を修得する。

その他の特殊能力：そのクリーチャーが有するその他の特殊能力である。

出現環境：ここにはクリーチャーと遭遇する典型的な地域と気候が記されている。データ・ブロックの最初には、これらがよく見られる野外地域のアイコンがある。この場合、データ・ブロックの最初におかれているアイコンは、クリーチャーの好む地形である。

編成：ここにはクリーチャーがどのような集団を形成するか、適切な出現数を含めて記されている。

宝物：クリーチャーの宝物の正確な価値は、『表：遭遇ごとの宝物の価値』にまとめられているように、君のキャンペーンのペースがゆっくりか標準か速いかによって異なる。クリーチャーが特定の魔法の装備品を有している場合、それは標準的なペースのキャンペーンを想定している。もしも君のプレイしているキャンペーンが “ ゆっくり ” であったり “ 早い ” であったりする場合は、モンスターの装備品を適切に修正したいと思うかもしれない。宝物が “ 標準 ” であるということは、クリーチャーの宝物の総額が、『表：遭遇ごとの宝物の価値』における、その脅威度に等しい “ パーティー平均レベル ” に相当する額になるということを意味する。宝物が “2 回 ” または “3 回 ” であれば、クリーチャーはこの標準の価値の 2 倍ま

たは 3 倍の宝物を所有しているということである。“ 乏しい ” はクリーチャーが標準の半分の価値の宝物を有していることを表し、それはそのねぐらの中だけに限定されている。“ なし ” の場合はクリーチャーが通常は宝物を持っていないことを意味する（大抵は知性を持たず、定まったねぐらのないクリーチャー。しかしこれらのクリーチャーがさまざまな額の宝物を守るために使われていることもよくある）。“NPC の装備品 ” はモンスターの脅威度に等しいレベルの NPC が通常有するのと同じ宝物を持つ。

特殊能力：最後に、クリーチャーがさらに何らかの独自の特殊能力をもつ場合は、ここに詳細に記されている。

説明文

ここにはモンスターが世界においてどのように生きているのか、生態や社会、伝説など、PC と遭遇した時にクリーチャーを生き生きと動かすのに役に立つ趣向の情報がある。一部のモンスターの項には、亜種モンスター、モンスターを PC として使う際の注意事項、人造クリーチャーを作成する方法などの追加セクションがある。

モンスターの腹心 Monster Cohorts

《統率力》特技があれば、キャラクターは忠実は腹心を得ることができる。GM の許可があれば、適切なレベル数のクラス・レベルを有する人型生物ではなく、属性的に離れていないモンスターを腹心にすることができる。以下の表に記載されているモンスターは（護衛であれ乗騎であれ暗殺者であれそれ以外であれ）、全ての点で腹心と同様である。彼らの有効腹心“レベル”は、PC の統率力値によってひきつけることができる腹心のレベルと対応している。

モンスターの腹心は、その腹心レベルのキャラクターであるかのように経験点を取得する。レベルの上昇に必要な経験点を得たときは、一般的にはキー・クラスのレベルを上げるべきである（多くの場合、ほとんどの腹心にとって最良の選択はファイターである）。以下の表にないモンスターの有効腹心レベルを決定したい場合は、この表のモンスターをガイドラインとして使えばよい。

表：Bestiary モンスターの腹心

モンスター	有効腹心レベル
ウォーグ	5
エリニュス（デヴィル）	16
エティン	15
グール	5
グリフィン	8
サテュロス	7
ジャイアント・イーグル	6
スケルタル・チャンピオン	6
ストーン・ジャイアント	18
ドライダー	11
ハウンド・アルコン	7
ババウ（デーモン）	11
ピクシー	8
ブララニ（アザータ）	11
ペガサス	6
ヘル・ハウンド	7
マンティコア	9
ヤング・ドラゴン	特殊 *
ユニコーン	8
ワイヴァーン	10

* ヤング・ドラゴンの有効腹心レベルは脅威度＋ 8 である。ドラゴンの腹心は通常のように年齢段階を経るのではなく、クラス・レベル（大体はファイターかソーサラー）を得ることによって成長する。

表：Bestiary 2 モンスターの腹心

モンスター	有効腹心レベル
アヴォラル	15
アクシアマイト	14
アレイニア	8
エイザー	5
ドラゴン・ホース	16
ハウラー	7
ブリンク・ドッグ	4
レウクロッタ	9
レオナル	17
レッドキャップ	10

表：Bestiary 3 モンスターの腹心

モンスター	有効腹心レベル
アドレット	14
アウィソトル	11
デルヒ	10
ドラゴンヌ	10
ガルーダ	16
ジャイアント・アウル	8
ジャイアント・ヴァルチャー	7
ケッチ	6
キリン	13
マフデト	11
ネフィリム	13
サボサン	9
サスカッチ	6
シャドウ・マスティフ	6
シェイ	7
シェドゥ	14
スレイプニル	16
タヌキ	8

動物の相棒 Animal Companions

ドルイドおよびレンジャーは動物の相棒についての幅広い選択肢を有しているが、このセクションは相棒として利用可能な全ての動物を網羅しているわけではない。このリストには数多くの追加の動物が示されており、そのそれぞれに相棒としてそれらを使用するためのルールが含まれている。

Bestiary の動物の相棒

アンキロサウルス（ディノサウルス）
エラスモサウルス
エレクトリック・イール
エレファント
オーロックス
オクトパス
オルカ
ゴブリン・ドッグ
ジャイアント・フロッグ
ジャイアント・モーライ・イール
スクウィッド
ステゴサウルス
ダイア・バット
ダイア・ラット
ティラノサウルス
トリケラトプス
ドルフィン
ハイエナ
バイソン
プテラノドン
ブラキオサウルス
モニター・リザード
ライナセラス
ルフ

Bestiary 2 の動物の相棒

ガー
ジャイアント・スナッピング・タートル
ディノサウルス：アロサウルス
ディノサウルス：ティロサウルス
ディノサウルス：パラサウロロフス
ヒポポタマス
プライメイト：バブーン
メガファウナ：アルシノイテリウム
メガファウナ：グリプトドン
メガファウナ：メガテリウム
メガファウナ：メガロセロス
ラム
レイ：スティングレイ
レイ：マンタレイ

Bestiary 3 動物の相棒

アンテロープの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 小型；**移動速度** 60 フィート；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d4）；**能力値**【筋】10、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】13、【魅】5；**特殊能力** 夜目。
4 レベルでの成長：能力値 ＋ 2【筋】、＋ 2【敏】、＋ 2【耐】。

アルケロンの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 15 フィート、水泳 50 フィート；**AC** ＋ 10 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】8、【敏】10、【耐】9、【知】2、【判】13、【魅】6；**特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】。

アックス・ビークの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 50 フィート；**攻撃** 噛みつき（1d6 ＋【筋】ボーナスの 1.5 倍）；**能力値**【筋】10、【敏】17、【耐】12、【知】2、【判】11、【魅】10；**特殊能力** 夜目。
4 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8 ＋【筋】ボーナスの 1.5 倍）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】；**特殊能力** 突発突撃。

バルキテリウムの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 40 フィート；**AC** ＋ 4 外皮；**攻撃** 蹄× 2（1d4）；**能力値**【筋】14、【敏】14、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】6；**特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。
7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋ 3 外皮；**攻撃** 蹄× 2（1d6）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】；**特殊能力** 蹂躙。

バシロサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 水泳 40 フィート；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d4）、尾（1d4）；**能力値**【筋】11、【敏】14、【耐】12、【知】2、【判】14、【魅】6；**特殊能力** 夜目、息こらえ。
7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）、尾（1d6）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】；**特殊能力** 非視覚的感知。

ディメトロドンの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】12、【敏】16、【耐】14、【知】1、【判】12、【魅】3；**特殊能力** Tearing Bite。
7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 噛みつき（2d8）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】。

エルクの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 50 フィート；**AC** ＋ 1 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d6）または蹄× 2（1d3）；**能力値**【筋】12、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】15、【魅】5；**特殊能力** 夜目。
7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d8）または蹄× 2（1d4）；**能力値** ＋ 8【筋】、－ 2【敏】、＋ 4【耐】。

ジャイアント・カメレオンの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 30 フィート、登攀 30 フィート；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】12、【敏】14、【耐】14、【知】2、【判】11、【魅】7；**特殊能力** 静止時に＋ 10〈隠密〉、夜目。
4 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋ 2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値** ＋ 4【筋】、－ 2【敏】、＋ 2【耐】、特殊**攻撃** 引き寄せ（舌、5 フィート）、舌。

ジャイアント・ゲッコウの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 小型；**移動速度** 30 フィート；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】11、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】14、【魅】7；**特殊能力** expert climber、夜目。
7 レベルでの成長：サイズ 中型；**移動速度** 40 フィート、**AC** ＋ 2 外

皮；**攻撃** 噛みつき（2d4）；**能力値** ＋4【筋】、－2【敏】、＋2【耐】。

ジャイアント・ヴァルチャーの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 10 フィート、飛行 50 フィート（平均）；**攻撃** 噛みつき（1d8）；**能力値**【筋】12、【敏】15、【耐】14、【知】2、【判】15、【魅】7；**特殊能力** 夜目、病気に対するセーヴ＋4。

7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 噛みつき（2d6）；**能力値** ＋8【筋】、－2【敏】、＋4【耐】。

イグアノドンの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋3 外皮；**攻撃** 爪（1d6）※；**能力値**【筋】17、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】7。

7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 爪（1d8）※；**能力値** ＋8【筋】、－2【敏】、＋4【耐】；**特殊能力** thumb spikes。

※訳注　本来のイグアノドンは爪（× 2）となっており、爪（× 2）の間違いの可能性がある

カンガルーの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 40 フィート；**攻撃** 蹴り（1d4）；**能力値**【筋】12、【敏】14、【耐】13、【知】2、【判】11、【魅】7；**特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。

4 レベルでの成長：サイズ 大型；**移動速度** 50 フィート；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 蹴り（1d6）；**能力値** ＋4【筋】、＋2【敏】、＋2【耐】。

メガラニアの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋1 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6、加えて " つかみ "）；**能力値**【筋】13、【敏】17、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】6；**特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋1 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8、加えて " つかみ " と " 毒 "）；**能力値** ＋4【筋】、－2【敏】、＋4【耐】。

パキケファロサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 30 フィート；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d8）；**能力値**【筋】15、【敏】16、【耐】13、【知】2、【判】12、【魅】5。

7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 突き刺し（1d10）；**能力値** ＋8【筋】、－2【敏】、＋4【耐】；特殊能力 clobbering charge。

スピノサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型；**移動速度** 30 フィート、水泳 20 フィート；**AC** ＋3 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）、爪× 2（1d4）；**能力値**【筋】18、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】3。

7 レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d8）、爪× 2（1d6）；**能力値** ＋8【筋】、－2【敏】、＋4【耐】。

サイラシン（タスマニア・タイガー）の動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 小型；**移動速度** 30 フィート；**攻撃** 噛みつき（1d4）；**能力値**【筋】12、【敏】15、【耐】16、【知】2、【判】13、【魅】7；**特殊能力** 夜目、powerful jaws。

4 レベルでの成長：サイズ 中型；**AC** ＋2 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値** ＋4【筋】、－2【敏】、＋4【耐】。

PC としてのモンスター Monsters as PCs

本書に収録されているモンスターのいずれかをキャラクターとして使用することは、非常にやりがいのあることになるだろう。しかし、そのようなキャラクターを他のキャラクターと釣り合いをとるのは骨の折れることである。モンスターはプレイヤー用のルールを念頭においてデザインされているわけではなく、注意深く扱わなければ非常にバランスを失することになるかもしれない。

本書のモンスターのいくつかは種族ヒット・ダイスを持っていない。このようなモンスターはプレイヤー・キャラクター用として最良の選択肢になるが、それでも、それらのうちいくつかは種族ヒット・ダイス抜きでも 1 クラス・レベルを持っているキャラクターと同等の強さを持つ。このようなキャラクターは 2 レベル以上のパーティーにおいてのみ認められるべきである。

種族ヒット・ダイスを持つモンスターをモンスター PC とする方法で最良なのは、まず脅威度を決め、全てのプレイヤーがその脅威度のモンスターを使ってキャラクターを作成することである。モンスターの脅威度の数をそのクラス・レベル数とみなし、コア・クラスとマルチ・クラスできるようにする。このようなモンスターはヒット・ダイスの付加による成長はしない。モンスター PC はクラスの取得によってのみ成長する。

通常のキャラクターで構成されたパーティーに、ただ 1 人モンスター・キャラクターが参加する場合は、パーティーのレベルは少なくともそのモンスターの脅威度以上でなければならない。モンスター PC のキャラクター・レベルを決定する際には、モンスターの脅威度をクラス・レベルであるとみなす。例えば、6 レベルのパーティーにおいては、ミノタウロス（脅威度 4）は 2 レベル分のコア・クラス（バーバリアンなど）を有するであろう。

混合パーティーにおいて注意しなければならないのは、キャラクターのレベルが上がっていくにつれて、種族ヒット・ダイスと特殊能力の価値が下がっていくということである。そこで推奨するのが、パーティーのレベルが 3 上昇するごとに、モンスター・キャラクターが追加のレベルを 1 取得するというものである。2 レベルから 3 レベルになる中間点でレベルを取得するということだ。この手順をモンスターの脅威度の半分（端数切捨て）に等しい回数繰り返す。ミノタウロスを例にとると、パーティーが 6 レベルから 7 レベルになった時点で、ミノタウロスは追加のレベルを得、続けて 7 レベルの成長を行う。これによりミノタウロスは 4 レベルのバーバリアンになる。この手順を 10 レベルでも繰り返し、パーティーが 10 レベルになった時点でミノタウロスは 8 レベルのバーバリアンになっている。この時点以降はミノタウロスは通常に成長する。

GM はパーティーにおけるモンスター PC を注意深く取り扱わなければならない。一部のクリーチャーは、その能力やゲーム上の役回りのために、PC としてプレイするのに全く適していない。GM は、モンスター・キャラクターがバランスを失していたりルールの乱用になったりしていないかよく観察し、プレイを円滑に進めるため、必要ならば彼らに修正を行うべきである。

モンスターの役回り Monster Roles

以下のリストはこの本の全てのモンスターを「モンスターの強大化」で書かれた役割に分類している。これらの役割はどんなキャラクター・クラスのタイプが各モンスターのキー・クラスとしてあつかわれるかを示している。

役回り『戦闘』のモンスターは遠隔や近接の戦闘に優れている。役回り『呪文』のモンスターは魔法を使う生来の能力を持っている。役回り『技能』のモンスターはとくに獲物の不意討ちや急所攻撃に精通してたり、バードのような力を持っている。“役回り『特殊』”のモンスターはキー・クラスを持っていない――それらは独特の戦術や能力を専門としている。

“役回り問わず”に分類されているクリーチャーはクラス・レベルで成長する際特殊なルールを用いない――それらは種族ヒット・ダイスがなく、よって通常通りレベルに従い成長する。この本に記されている全ての PC 種族もこのカテゴリーにあたる。

“役回りなし”に記されているクリーチャーはキー・クラスがない。これらは通常精神がないか、【知力】が 2 以下である。

“役回り『特殊』”のクリーチャー（これもキー・クラスがない）と違い、このカテゴリーのクリーチャーは全てクラス・レベルを得ることができず、よって他の方法で強大化する必要がある。

もしこのカテゴリーのクリーチャーの【知力】が 3 以上になったら、そのクリーチャーは“役回り『戦闘』”になる。

モンスター・テンプレートはスケルトンとゾンビ（これらは【知力】を失い、よってキー・クラスを持たない）を除いて記されておらず、テンプレートを適用されたモンスターのキー・クラスは基本モンスターと同じであることに注意。

役回り問わず

Bestiary モンスター：
アアシマール、オーク、ゴブリン、コボルド、スヴァーフネブリン、ティーフリング、テング、ドゥエルガル、ドラウ、ドラウの貴族、ホブゴブリン、マーフォーク

Bestiary 2 モンスター：
イフリット、ウンディーネ、エイザー、オレイアス、グリプリー、サーペントフォーク、シルフ、ダンピール、フェッチリング、ロキャーサ

Bestiary 3 モンスター：
アニマル・ロード、ヴァナラ、ヴィシュカニャ、キャットフォーク、キョンシー ヴァンパイア、グレイヴナイト、スリ、ラットフォーク

役回り『戦闘』

Bestiary モンスター：
アース・エレメンタル、アース・メフィット、アイス・デヴィル、アイス・メフィット、アイス・リノーム、アストラル・デーヴァ、アティアグ、アボレス、イェス・ハウンド、イエティ、イフリート、インヴィジブル・ストーカー、ヴァルグイユ、ウィンター・ウルフ、ウーズ・メフィット、ヴェジピグミー、ウォーグ、ウォーター・エレメンタル、ウォーター・メフィット、ヴロック、エア・エレメンタル、エア・メフィット、エターキャップ、エティン、エリニュス、オーガ、オーガ・メイジ、ガーゴイル、ガエル、カッパー・ドラゴン、キマイラ、キュトン、グール、クラーケン、クラウド・ジャイアント、クラッグ・リノーム、グラブレズゥ、グリーン・ドラゴン、グリーン・ハグ、グレーター・バーゲスト、ケンタウロス、ゴールド・ドラゴン、コシュマール、サイクロプス、サキュバス、サテュロス、サファグン、サラマンダー、シー・ハグ、ジバリング・マウザー、ジャーン、シャイタン、シャンブリング・マウンド、ショゴス、シルヴァー・ドラゴン、ジル、ジン、スードゥドラゴン、スカム、スチーム・メフィット、ストーム・ジャイアント、ストーン・ジャイアント、スフィンクス、ソーラー、ゾーン、ソルト・メフィット、ダーク・クリーパー、ダーク・ストーカー、ターン・リノーム、ダスト・メフィット、タラスク、チュール、チョーカー、ディヴァウラー、デロ、ドッペルゲンガー、ドライダー、ドラゴン・タートル、トランペット・アルコン、トリエント、ドレッチ、トログロダイト、トロル、ナイト・ハグ、ナイトメア、ナバッスゥ、ナルフェシュネー、ネオセリッド、ネシアン・ヘル・ハウンド、ノール、バーゲスト、ハーピー、バーブド・デヴィル、ハウンド・アルコン、バグベア、ババウ、バロール、ビアデッド・デヴィル、ビーヒア、ピット・フィーンド、ヒル・ジャイアント、ファイアー・エレメンタル、ファイアー・ジャイアント、ファイアー・メフィット、フェイズ・スパイダー、フェニックス、ブラス・ドラゴン、ブラック・ドラゴン、プラネター、ブララニ、ブルー・ドラゴン、フロスト・ジャイアント、ブロンズ・ドラゴン、ペガサス、ヘズロウ、ベビリス、ヘル・ハウンド、ボーン・デヴィル、ホーンド・デヴィル、ボガード、ホワイト・ドラゴン、マーリド、マイト、マグマ・メフィット、マリリス、マンティコア、ミイラ、ミノタウロス、ミミック、メドゥサ、モーグ、モーロック、ユニコーン、ラークシャサ、ラミア、リザードフォーク、リトリーヴァー、リレンド、ルモアハズ、レッド・ドラゴン、ワイヴァーン、ワイト

Bestiary 2 モンスター：
アーサック、アーティック・ウィスパラー、アーデファン、アービター、アイアタヴォス、アイス・エレメンタル、アイス・トロル、アヴォラル、アカータ、アキューザー・デヴィル、アクシアマイト、アケイライ、アストラーダイモン、アニメイト・ドリーム、アハッハ、アンブラル・ドラゴン、イメンテッシュ、イモレーション・デヴィル、ヴァンピリック・ミスト、ウィッチファイアー、ウィッチワード、ウィンターワイト、ヴェマラク、ウェンディゴ、ウォーター・オーム、ウッド・ジャイアント、ヴロリカイ、エリシアン・タイタン、オーモクス、オグナガー、オレイスロダイモン、ガグ、カコダイモン、カトブレパス、カラヴァカス、カリビュディス、クイックウッド、クラウド・ドラゴン、クリスタル・ドラゴン、クリスマル、グリック、クリプト・シング、グリンディロー、グレイシャー・トード、グレイ・レンダー、クレンシャー、ケイオス・ビースト、ケケター、ケルピー、コリャルート、コレド、サード、ザカーバ、サルガンティー、サンダーバード、サンドマン、シー・ドレイク、シーラスフィア、シールド・アルコン、シゥガシー、シェムハジアン、シスニゴット、シタシール、シャイニング・チャイルド、ジャバウォック、シャンタク、ショグティー、ジョティ、シルヴァンシー、シンスポーン、スキュラ、スケイヴリング、スケイドゥナー、スター・アルコン、スラーク、スリザリング・トラッカー、セウストダイモン、セレフート、ソウル・イーター、ソックア、ソルトウォーター・メロウ、ターナダイモン、タイガ・ジャイアント、タナトティック・タイタン、ダルゴダイモン、チェアノブー、チャーダ、チュパカブラ、ディ・ジーリアク、デヴィルフィッシュ、デカパス、デストラカン、デス・ワーム、デュラハン、テレートス、テンドリキュロス、トゥウィグジャック、トーテンマスケ、ドラコナル、ドラゴン・ホース、トリトン、ドロウズル、ナイオゴス、ナイトウィング、ナイトウェーヴ、ナイトウォーカー、ナイトクローラー、ナウネト、ナグラブ、ハイドロウダイモン、ハウラー、ハウンド・オヴ・ティンダロス、パグワンピ、ハングマン・ツリー、ハンドメイデン・デヴィル、ヒポカンパス、ビューソス、フォーラーレン、フォレスト・ドレイク、ブラインドハイム、ブライン・ドラゴン、ブリジディーン、ブリンク・ドッグ、フレイム・ドレイク、フレッシュウォーター・メロウ、フロスト・ドレイク、プロダイモン、ペッチ、ベリエ・デヴィル、ペリュトン、ベルカー、ヘルキャット、ボダック、ポルターガイスト、マーケイン、マーシュ・ジャイアント、マールート、マグマ・エレメンタル、マグマ・ドラゴン、マッド・エレメンタル、マングロールマン、マンドラゴラ、ミストゥ、ミュー・スポア、ムーンフラワー、メラダイモン、モヴァニック・ディーヴァ、モナディック・ディーヴァ、モバット、ラーカー・イン・ライト、ラークシャラット、ラースト、ライトニング・エレメンタル、ラミア・メイトリアーク、リーフクロウ、リヴェナント、ルーコダイモン、ルーン・ジャイアント、レイヴナー、レオナル、レッドキャップ、レン・スパイダー、ロック・トロル

Bestiary 3 モンスター：
アクヴァン、アズカイト アスラ、アズルヴェルダ、アダロ、アッシュ・ジャイアント、アトゥミー、アドヒラー、アドレット、アニス・ハグ、アンダーワールド・ドラゴン、イクトゥルソ、ウパスンダ、エコルシェ、エレマイト、解放された幻獣、ガウワス、ギルタブルル、クリオスフィンクス、グル、グレート・サイクロプス、ケイヴ・ジャイアント、ケッチ、ケルン・リノーム、コールド・ライダー、ゴラザグ、コンガマトー、サスカッチ、サボサン、シーア、シー・ドラゴン、シェドゥ、シセイリア、シニガミ、ジヌシガミ、シムルグ、シャギィ・デモダンド、ジャングル・ジャイアント、ショコイ、シラ、スカイ・ドラゴン、スピリット・オニ、スプライト、スライミィ・デモダンド、セピド、セラティオイディ、ターリィ・デモダンド、ダイア・コルビー、タイガ・リノーム、タッツルワーム、タヌキ、デザート・ジャイアント、デザート・ドレイク、デルヒ、トアー・リノーム、トシガミ、ドラゴンヌ、トリアイ・ソルジャー、ナックラヴィー、ネフィリム、バーバラン、バレガラ、バンダースナッチ、ヒエラコスフィンクス、ファイアー・ヤイ、フィヨルド・リノーム、フェストラーゴ、フォレスト・ドラゴン、フレイル・スネイル、フンババ、ベイコク、ペイル・ストレンジャー、ヘカトンケイル、ペリ、マイシロイド、マグミン、マナナンガル、マフデト、モス・トロル、ヨツン・トロル、リージョン・アルコン、リーフ・レーシー、リヴァー・ドレイク、リフト・ドレイク、ワルキューレ

役回りなし

Bestiary モンスター：
アーミィ・アント・スウォーム、アイアン・ゴーレム、アイアン・コブラ、アイス・ゴーレム、アウル、アウルベア、アサシン・ヴァイン、アニメイテッド・オブジェクト、アンキロサウルス、アンケグ、イーグル、イエロー・マスク・クリーパー、ヴァイオレット・ファンガス、ヴァイパー、ウィーゼル、ヴェノマス・スネーク、ウッド・ゴーレム、ウリィ・ライナセラス、ウルヴァリン、ウルフ、エラスモサウルス、エレクトリック・イール、エレファント、オーカー・ジェリー、オーロックス、オクトパス、オルカ、キャット、ギラロン、クラブ・スウォーム、グリズリー・ベア、グリフィン、グレイ・ウーズ、クレイ・ゴーレム、クロコダイル、ケイヴ・フィッシャー、コッカトリス、ゴブリン・ドッグ、ゴリラ、ゴルゴン、コンストリクター・スネーク、シー・サーペント、シャーク、ジャイアント・アント、ジャイアント・イーグル、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・スタッグ・ビートル、ジャイアント・スパイダー、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・センチピード、ジャイアント・フライトラップ、ジャイアント・フリルド・リザード、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・マンティス、ジャイアント・モーレイ・イール、ジャイアント・リーチ、ジャイアント・ワスプ、ショッカー・リザード、スクウィッド、スタージ、ステゴサウルス、ストーン・ゴーレム、スパイダー・スウォーム、ゼラチナス・キューブ、センチピード・スウォーム、ダークマントル、ダイア・ウルヴァリン、ダイア・ウルフ、ダイア・エイプ、ダイア・クロコダイル、ダイア・シャーク、ダイア・タイガー、ダイア・ハイエナ、ダイア・バット、ダイア・ベア、ダイア・ボア、ダイア・ライオン、ダイア・ラット、タイガー、チーター、ディノニクス、ティラノサウルス、トード、ドッグ、トリケラトプス、ドルフィン、パープル・ワーム、ハイエナ、バイソン、バシディランド、バジリスク、バット・スウォーム、バット、ヒュドラ、ファイアー・ビートル、プテラノドン、ブラキオサウルス、ブラック・プディング、ブレイ、フレッシュ・ゴーレム、フロフェモス、ボア、ポイズン・フロッグ、ホーク、ホース、ポニー、マストドン、モニター・リザード、モンキー、ライオン、ライディング・ドッグ、ライナセラス、ラスト・モンスター、ラット・スウォーム、ラット、リーチ・スウォーム、リザード、ルフ、レイヴン、レパード、レムレー、ワスプ・スウォーム

Bestiary 2 モンスター：
sicuel サリフュージド、アダマンティン・ゴーレム、アメーバ・スウォーム、アラムヴォラクス、アルケミカル・ゴーレム、アルシノイテリウム、アロサウルス、アンフィスバエナ、ヴァイパー・ヴァイン、エンペラー・コブラ、ガー、カーニヴァラス・ブラブ、キャメル、キャリオン・ゴーレム、グラス・ゴーレム、グリフ、グリプトドン、グルームウィング、グレート・ホワイト・ホエール、クロウリング・ハンド、クロックワーク・ゴーレム、ケイヴ・スコーピオン、ゴライアス・スタッグ・ビートル、コンプソグナトゥス、ジェリーフィッシュ・スウォーム、ジャイアント・アナコンダ、ジャイアント・アメーバ、ジャイアント・ウィップテイル・センチピード、ジャイアント・ガー、ジャイアント・クイーン・ビー、ジャイアント・クロウリング・ハンド、ジャイアント・コックローチ、ジャイアント・サリフュージド、ジャイアント・ジェリーフィッシュ、ジャイアント・スナッピング・タートル、ジャイアント・タランチュラ、ジャイアント・ティック、ジャイアント・トード、ジャイアント・ドラゴンフライ、ジャイアント・ドラゴンフライ ニンフ、ジャイアント・ビー、ジャイアント・フライ、ジャイアント・ブラック・ウィドウスパイダー、ジャイアント・マガット、ジャイアント・モスキート、シュタバイ、スケアクロウ、スティングレイ、スナッピング・タートル、スライサー・ビートル、スライム・モールド、ダイア・バジャー、タイタン・センチピード、ダスト・ディガー、超巨大ブラック・スコーピオン、ティック・スウォーム、ティロサウルス、テナブラス・ワーム、テンタモート、肉食コックローチ・スウォーム、ネクロンアイデアス、バジャー、バニップ、バブーン、パラサウロロフス、ヒポグリフ、ヒポポタマス、ファングル・クローラー、フィコマイド、フロスト・ワーム、ベヒモス・ヒポポタマス、ホエール、マグマ・ウーズ、マンタ・レイ、ミスラル・ゴーレム、メガテリウム、メガロセロス、モスキート・スウォーム、モンキー・スウォーム、ラム

Bestiary 3 モンスター：
アスコモイド、アックス・ビーク、アルケロン、アンテロープ、イグアノドン、インキュバス、ヴァルチャー、ヴェノマス・スネーク・スウォーム、ヴォイド・ヤイ、エルク、オーガ・スパイダー、ガーデン・ウーズ、カーニヴァラス・クリスタル、カマダン、カリアティード・カラム、カンガルー、グレイヴン・ガーディアン、グレート・ホーンド・アウル、クロックワーク・ゴライアス、クロックワーク・サーヴァント、クロックワーク・スパイ、クロックワーク・ソルジャー、クロックワーク・リヴァイアサン、グロブスター、クワ、ケルベロス、ゴースト・スコーピオン、サイラシン、サファイア・ジェリーフィッシュ、サラシック・ベヒモス、サルガッスム・フィーンド、サンダー・ベヒモス、シップレッカー・クラブ、シャークイーティング・クラブ、ジャイアント・アウル、ジャイアント・アダルト・アント・ライオン、ジャイアント・アント・ライオン、ジャイアント・ヴァルチャー、ジャイアント・カメレオン、ジャイアント・クラブ・スパイダー、ジャイアント・ゲッコウ、ジャイアント・シー・アネモネ、ジャイアント・スカンク、ジャイアント・ポーキュパイン、ジャイアント・ロット・グラブ、シャドウ・マスティフ、ジャブジャブ・バード、スカンク、ステュムパーリデス、スネーク・スウォーム、スパイダー・イーター、スピノサウルス、ディープ・シー・サーペント、ディセンチャンター、ディメトロドン、デスウェブ、デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ、デストラップ・ウーズ、デッドフォール・スコーピオン、テラコッタ・ソルジャー、テンペスト・ベヒモス、トウテツ、トゥピラク、トペテ、トロルハウンド、ヌエ、パキケファロサウルス、バシロサウルス、バルキテリウム、ハングリー・フォッグ、ファントム・ファンガス、フー・ドッグ、フー・ライオン、フェイ・ジャイアント・トード、フォッシル・ゴーレム、ブラス・ゴーレム、プラズマ・ウーズ、ヘルワスプ・スウォーム、ポーキュパイン、ボーン・ゴーレム、ボダッグ、メガラニア、モボゴ、ルクワタ、ロット・グラブ・スウォーム

役回り『技能』

Bestiary モンスター：
インヴィジブル・ストーカー、インテレクト・ディヴァウラー、インプ、エターキャップ、強大なるシャドウ、クアジット、シャドウ、シャドウ・デーモン、スペクター、ダーク・クリーパー、ダーク・ストーカー、チョーカー、デロ、ドッペルゲンガー、ナバッスゥ、

ババウ、ピクシー、ホムンクルス、モーロック、リレンド、レイス

Bestiary 2 モンスター：
ヴェクスジット、ヴォルピナル、グリッグ、ジンキン、スカルク、スプリガン、セイレーン、ダーク・スレイヤー、デナズン・オヴ・レン、ネレイド、パラクレトス、フェイスレス・ストーカー

Bestiary 3 モンスター：
アガースラ、アガシ、アリップ、アルラウネ、インターラキター、カーバンクル、クルシダイモン、ゴーウド・レーシー、コダマ、ゴブリン・スネーク、コロクス、シェイ、ジャッカルワー、ジョロウグモ、ズイシン、ディビューク、トリプラースラ、ニクシー、パイラカ、ファウヌス、ファンガス・レーシー、フーア、ブータ、ブギーマン、フランフ、ポポバワ、ユキオンナ、ルサルカ

役回り『特殊』

Bestiary モンスター：
ウィル・オ・ウィスプ、クローカー、ドライアド、ランタン・アルコン、ローパー

Bestiary 2 モンスター：
アクァナ、カッシシアン、クイックリング、ソウルバウンド・ドール、バンシー、モースマン、レウクロッタ

Bestiary 3 モンスター：
アウィソトル、アクルト、イシアン、ヴーニス、ウルフ・イン・シープス・クロッシング、カッパ、グローツラング、グロデール、ゲクブ、ゴリニッチ、サガリ、シー・ボンズ、ズーグ、スレイプニル、トジャナイダ、ホロウ・サーペント、ムーンビースト

役回り『呪文』

Bestiary モンスター：
ガーディアン・ナーガ、ガエル、カッパー・ドラゴン、グリーン・ドラゴン、コアトル、ゴールド・ドラゴン、シルヴァー・ドラゴン、スピリット・ナーガ、ソーラー、ダーク・ナーガ、ドライダー、トランペット・アルコン、ニンフ、ブラス・ドラゴン、ブラック・ドラゴン、プラネター、ブルー・ドラゴン、ブロンズ・ドラゴン、ホワイト・ドラゴン、ラークシャサ、レッド・ドラゴン

Bestiary 2 モンスター：
アレイニア、アンブラル・ドラゴン、クラウド・ドラゴン、クリスタル・ドラゴン、スター・アルコン、ドラコナル、ネ・サールグー、ブライン・ドラゴン、ブラウニィ、プレローマ、マグマ・ドラゴン、モヴァニック・ディーヴァ、モナディック・ディーヴァ、ラミア・メイトリアーク、リラキーン、レイヴナー、レプラコーン、ワーム・ザット・ウォークス

Bestiary 3 モンスター：
アウグル、アスレンドラ、アンドロスフィンクス、ヴァルヌダイモン、ウォーター・ナーガ、ウォーター・ヤイ、ヴォジャノーイ、ガルーダ、キリン、コールボーン、コントラクト・デヴィル、シーウィード・レーシー、シキガミ、ズヴェンビ、スピリット・オニ、セレブリック・ファンガス、ソヴリン・ドラゴン、タータカ ラークシャサ、ダンタスカ、チチミトル、デミリッチ、トリアイ・クイーン、トリアイ・シーア、ドル、ノルン、ハービンジャー・アルコン、バク、パクアジ、ヒューキューヴァ 、フェアリー・ドラゴン、ブレイン・ウーズ、ペナンガラン、マハラジャ、マライ、ラクタヴァーナ、ラマッス、ルナー・ナーガ、ロイヤル・ナーガ

遭遇表 Encounter Tables

地上を長く旅しているときや、危険なダンジョンで野営しようと決めた時などに、ゲームを盛り上げようと思ったら、以下の遭遇表を使ってランダムにモンスターとの遭遇を起こすことができる。この表は本書に収録されているモンスター全てを網羅してはいないし、同様にゲーム中に PC がいる可能性がある全ての場所をカバーしてもいない。君は、これらの表をモデルにして自分自身でデザインした追加の遭遇表を使用してもよい。以下の表には脅威度が示されていることに注意。これはこの表で決められる遭遇の平均的な難しさを示している。たとえば脅威度4の遭遇は、レベル4のPCのパーティーが挑戦するのにちょうどよい。

砂漠 脅威度 6

d%	遭遇	平均脅威度
1～8	ジャイアント・スパイダー 1	1
9～12	スケルタル・チャンピオン 1	2
13～18	スケルトン 1d8	2
19～22	バット・スウォーム 1	2
23～30	ジャイアント・スコーピオン 1	3
31～34	ダイア・バット 1d3	4
35～42	ヴェノマス・スネーク 1d6	4
43～46	バジリスク 1	5
47～52	ミイラ 1	5
53～56	ジャーン 1d4	6
57～60	ラミア 1	6
61～68	ジャイアント・アント 2d6	6
69～72	ブラス・ドラゴン（ヤング）1	7
73～80	ノール 2d6、およびハイエナ 1d4	7
81～84	ルモアハズ（寒冷の砂漠のみ）1	7
85～88	ビーヒア 1	8
89～92	スフィンクス 1	8
93～96	ブルー・ドラゴン（ヤング）1	9
97～98	ブラス・ドラゴン（アダルト）1	11
99～100	ブルー・ドラゴン（アダルト）1	13

ダンジョン（低レベル）脅威度 2

d%	遭遇	平均脅威度
1～6	ダイア・ラット 1d6	1
7～12	ファイアー・ビートル 1d6	1
13～20	人間のスケルトン 1d6	1
21～24	ジャイアント・センチピード 1d4	1
25～26	スパイダー・スウォーム 1	1
27～32	人間のゾンビ 1d6	2
33～34	チョーカー 1	2
35～36	スケルタル・チャンピオン 1	2
37～44	ゴブリン 2d6	3
45～48	グール 1d4	3
49～54	ジャイアント・スパイダー 1d4	3
55～56	コッカトリス 1	3
57～60	ゼラチナス・キューブ 1	3
61～64	ラスト・モンスター 1	3
65～68	シャドウ 1	3
69～70	ワイト 1	3
71～76	スタージ 2d4	4
77～82	ダークマントル 1d6	4
83～86	トログロダイト 1d6	4
87～90	バグベア 1d4	4
91～92	ヴァルグイユ 1d4	4
93～94	グレイ・ウーズ 1	4
95～96	ミミック 1	4
97～100	オーガ 1	4

ダンジョン（中レベル）脅威度 5

d%	遭遇	平均脅威度
1～4	ゼラチナス・キューブ 1	3
5～8	ラスト・モンスター 1	3
9～16	スタージ 2d4	4
17～22	グレイ・ウーズ 1	4
23～26	ミミック 1	4
27～30	バジリスク 1	5
31～34	クローカー 1	5
35～38	ジバリング・マウザー 1	5
39～42	オーカー・ジェリー 1	5
43～46	レイス 1	5
47～48	ビアデッド・デヴィル 1	5
49～52	シャドウ 1d4	5
53～56	ワイト 1d4	5
57～62	スケルタル・チャンピオン 1d8	6
63～68	グール 2d4、およびガスト 1	6
69～72	エティン 1	6
73～78	ミノタウロス 1	6
79～84	オーガ 1d4	6
85～88	トロル 1d4	7
89～90	ババウ 1	7
91～94	ブラック・プディング 1	7
95～96	メドゥサ 1	7
97～98	シャドウ・デーモン 1	7
99～100	ジル 1d4	8

ダンジョン（高レベル）脅威度 10

d%	遭遇	平均脅威度
1～4	ブラック・プディング 1	7
5～8	ダーク・ナーガ 1	8
9～14	モーグ 1	8
15～18	ナバッスゥ 1	8
19～22	クローカー 1d6	8
23～28	レイス 1d6	8
29～36	エティン 1d4	8
37～40	ボーン・デヴィル 1	9
41～44	ナイト・ハグ 1	9
45～48	スピリット・ナーガ 1	9
49～54	ヴァンパイア 1	9
55～58	ヴロック 1	9
59～66	ミノタウロス 1d6	9
67～72	トロル 2d4	9
73～76	グレーター・シャドウ 1d4	10
77～78	ベビリス 1	10
79～82	バーブド・デヴィル 1	11
83～86	ディヴァウラー 1	11
87～88	ヘズロウ 1	11
89～92	ラークシャサ 1d4	12
93～94	リッチ 1	12
95～96	グラブレズゥ 1	13
97～98	アイス・デヴィル 1	13
99～100	ナルフェシュネー 1	14

森林（温暖の森林）脅威度 5

d%	遭遇	平均脅威度
1～6	バット・スウォーム 1	2
7～8	イエロー・マスク・クリーパー 1	2
9～12	ジャイアント・スパイダー 1d4	3
13～16	アサシン・ヴァイン 1	3
17～20	ジャイアント・マンティス 1	3
21～22	ユニコーン 1	3
23～26	ダイア・バット 1d4	4
27～32	ボア 1d4	4
33～34	ダイア・ボア 1	4
35～38	ジャイアント・スタッグ・ビートル 1	4
39～42	アウルベア 1	4
43～46	タイガー 1	4
47～52	ワーウルフ 1d6	5
53～56	ダイア・ウルフ 1d4	5
57～60	エターキャップ 1、およびジャイアント・スパイダー 1d6	5
61～70	ゴブリン 2d6、およびゴブリン・ドッグ 1d4	5
71～74	バーゲスト 1、およびゴブリン 2d6	6
75～78	ケンタウロス 1d6	6
79～86	ウルフ 2d6	6
87～88	ニンフ 1	7
89～92	ダイア・タイガー 1	8
93～94	グリーン・ドラゴン（ヤング）1	8
95～98	シャンブリング・マウンド 1d4	8
99～100	トリエント 1	8

密林（暑熱の森林）脅威度 5

d%	遭遇	平均脅威度
1～4	バット・スウォーム 1	2
5～8	イエロー・マスク・クリーパー 1	2
9～14	コンストリクター・スネーク 1	2
15～18	ジャイアント・センチピード 1d6	2
19～26	レパード 1	2
27～30	ジャイアント・スパイダー 1d4	3
31～34	ヴェノマス・スネーク 1d6	4
35～40	ボア 1d4	4
41～44	ダイア・ボア 1	4
45～50	タイガー 1	4
51～54	ジャイアント・フリルド・リザード 1	5
55～60	モニター・リザード 1d6	5
61～62	アーミィ・アント・スウォーム 1	5
63～64	アンキロサウルス 1	6
65～70	ダイア・エイプ 1d6	6
71～78	ゴリラ 2d4	6
79～82	ディノニクス 2d4	7
83～84	ニンフ 1	7
85～86	ギラロン 1d4	8
87～90	ダイア・タイガー 1	8
91～94	シャンブリング・マウンド 1d4	8
95～96	トリエント 1	8
97～98	ティラノサウルス 1	9
99～100	ブラキオサウルス 1	10

丘陵／山岳 脅威度 8

d%	遭遇	平均脅威度
1～6	イーグル 1d6	2
7～14	オーク 2d6	3
15～22	テング 2d6	4
23～30	ホブゴブリン 2d6	4
31～36	ジャイアント・イーグル 1d4	5
37～42	オーガ 1d6	6
43～44	ホワイト・ドラゴン（ヤング）1	6
45～48	ブレイ 1	7
49～52	キマイラ 1	7
53～58	グリフィン 1d6	7
59～64	バグベア 2d4	7
65～66	サイクロプス 1d6	8
67～68	ゴルゴン 1	8
69～72	ワイヴァーン 1d4	8
73～78	トロル 1d6	8
79～80	オーガ・メイジ 1	8
81～82	ルフ 1	9
83～86	ヒル・ジャイアント 1d6	10
87～88	シルヴァー・ドラゴン（ヤング）1	10
89～90	レッド・ドラゴン（ヤング）1	10
91～92	フロスト・ジャイアント 1d4	11
93～96	ストーン・ジャイアント 1d6	11
97～98	クラウド・ジャイアント 1	11
99～100	ファイアー・ジャイアント 1d4	12

海洋 脅威度 8

d%	遭遇	平均脅威度
1～4	オクトパス 1	1
5～14	ドルフィン 2d6	4
15～19	マーフォーク 2d6	4
20～23	シー・ハグ 1	4
24～31	スクウィッド 1d6	4
32～36	ウォーター・メフィット 1d6	6
37～38	アボレス 1	7
39～42	ジャイアント・オクトパス 1	8
43～50	サファグン 2d6	8
51～60	シャーク 2d6	8
61～66	スカム 2d6	8
67～71	ジャイアント・モーレイ・イール 1d6	8
72～77	大型ウォーター・エレメンタル 1d6	8
78～79	ダイア・シャーク 1	9
80～81	ドラゴン・タートル 1	9
82～83	ジャイアント・スクウィッド 1	9
84～85	エラスモサウルス 1d4	9
86～91	オルカ 2d4	9
92～93	ブロンズ・ドラゴン（ヤング）1	9
94～95	マーリド 1	9
96～97	エルダー・ウォーター・エレメンタル 1	11
98	シー・サーペント 1	12
99	クラーケン 1	18
100	ショゴス 1	19

廃都 脅威度 6

d%	遭遇	平均脅威度
1～4	スパイダー・スウォーム 1	1
5～8	ラット・スウォーム 1	1
9～16	人間のスケルトン 2d6	3
17～24	スタージ 1d6	3
25～28	アサシン・ヴァイン 1	3
29～36	グール 1d6	4
37～38	バーゲスト 1	4
39～44	スケルタル・チャンピオン 1d6	5
45～48	イェス・ハウンド 1d4	5
49～54	オーガ 1d6	6
55～58	シャドウ 1d6	6
59～62	ワイト 1d6	6
63～64	ラミア 1	6
65～70	ハーピー 1d6	7
71～72	メドゥサ 1	7
73～74	ナバッスゥ 1	8
75～76	ダーク・ナーガ 1	8
77～84	ガーゴイル 1d8	8
85～88	サイクロプス 1d6	8
89～92	レイス 1d6	8
93～94	ビーヒア 1	8
95～96	スフィンクス 1	8
97～98	スピリット・ナーガ 1	9
99～100	スペクター 1d4	9

サバンナ（暑熱の平地）脅威度 7

d%	遭遇	平均脅威度
1～6	チーター 1	2
7～10	コッカトリス 1	3
11～16	ジャイアント・スコーピオン 1	3
17～20	ダイア・ライオン 1	5
21～26	ジャイアント・フリルド・リザード 1	5
27～30	アンケグ 1d6	6
31～34	プテラノドン 1d6	6
35～40	モニター・リザード 1d8	6
41～44	ダイア・ハイエナ 1d6	6
45～52	ハイエナ 2d6	6
53～60	ノール 2d6	6
61～66	ライオン 1d6	6
67～70	ジャイアント・アント 2d6	7
71～74	ペガサス 2d4	7
75～78	ケンタウロス 2d6	8
79～80	ダイア・タイガー 1	8
81～82	アンキロサウルス 1d6	9
83～84	ステゴサウルス 1d6	10
85～88	ライナセラス 2d4	10
89～90	ゴールド・ドラゴン（ヤング）1	11
91～94	エレファント 2d4	11
95～96	ティラノサウルス 1d6	12
97～98	トリケラトプス 1d8	12
99～100	ブラキオサウルス 1d6	13

沼地 脅威度 7

d%	遭遇	平均脅威度
1～6	コンストリクター・スネーク 1	2
7～10	ヒュドラ 1	4
11～14	リーチ・スウォーム 1	4
15～18	グレイ・ウーズ 1	4
19～22	グリーン・ハグ 1	5
23～26	オーカー・ジェリー 1	5
27～32	スタージ 2d6	5
33～38	クロコダイル 1d6	5
39～46	ジャイアント・フロッグ 2d6	6
47～52	ゴブリン・ドッグ 2d6	6
53～56	ハーピー 1d4	6
57～64	リザードフォーク 2d6	6
65～72	ボガード 2d6	7
73～74	チュール 1	7
75～76	ドラコリスク 1	7
77～80	ジャイアント・リーチ 2d6	7
81～82	ブラック・ドラゴン（ヤング）1	7
83～84	ジャイアント・スラグ 1	8
85～88	シャンブリング・マウンド 1d6	9
89～90	スピリット・ナーガ 1	9
91～94	ウィル・オ・ウィスプ 1d6	9
95～96	ダイア・クロコダイル 1	9
97～98	ジャイアント・フライトラップ 1	10
99～100	フロフェモス 1	13

地下 脅威度 9

d%	遭遇	平均脅威度
1～10	ドゥエルガル 2d6	4
11～16	ケイヴ・フィッシャー 1d6	5
17～22	バシディランド 1	5
23～32	ドラウ 2d6、およびドラウの貴族 1	5
33～40	ジャイアント・スパイダー 2d6	6
41～46	ヴァイオレット・ファンガス 1d6	6
47～52	デロ 1d8	7
53～60	モーロック 2d6	7
61～64	ブラック・プディング 1	7
65～68	ジャイアント・スラグ 1	8
69～72	クローカー 1d6	8
73～82	ダーク・クリーパー 2d6、ダーク・ストーカー 1	8
83～86	ドライダー 1d6	10
87～90	インテレクト・ディヴァウラー 1d6	11
91～92	パープル・ワーム 1	12
93～96	ローパー 1d4	14
97～98	ネオセリッド 1	15
99～100	ショゴス 1	19

都市（危険な街）脅威度 6

d%	遭遇	平均脅威度
1～12	ドッグ 1d6	1
13～20	ラット・スウォーム 1	2
21～30	ライディング・ドッグ 1d6	2
31～32	ワーウルフ 1	2
33～40	ダイア・ラット 3d6	4
41～48	テング 2d6	4
49～56	ティーフリング 2d6	4
57～62	グール 1d6	4
63～68	ドッペルゲンガー 1d6	5
69～78	ワーラット 2d6	7
79～82	サキュバス 1	7
83～86	ジャーン 1d6	7
87～90	ガーゴイル 1d8	8
91～92	モーグ 1	8
93～94	インテレクト・ディヴァウラー（肉体泥棒）1	8
95～96	ヴァンパイア 1	9
97～98	ナイト・ハグ 1	9
99～100	ラークシャサ 1	10

モンスターの創造 Monster Creation

モンスターを創造することは一面では技術、一面では芸術である。モンスターのほとんどは、パワーと能力の全般にわたり、脅威度（CR）と関連した一般的なパターンを踏襲するが、例外も多々ある。例えば、一部のモンスターは、同じ脅威度のモンスターの平均と比べて、著しく多いヒット・ポイントや高い AC を持つ代わりに他の分野では弱体である。別のモンスターは、著しく高い平均ダメージを持つが、攻撃ボーナスは低い。

モンスターの作成

以下のガイドラインは、モンスター創造を補助し、脅威度面でのバランスをとる助けとなるためのものである。

ステップ 1：コンセプト

新しいモンスターを創造するための第一歩は、コンセプトとゲームにおける役回りを決定することである。一般的にはモンスターの脅威度、種別、外観、戦い方を決めることだ。これらのデータの基本的な部分を定めたら、比較のために同じ種別で大体同じくらいの脅威度のモンスターをいくつか探そう。

表：脅威度ごとのモンスターの能力

脅威度	ヒット・ポイント	アーマー・クラス	高い攻撃ボーナス	低い攻撃ボーナス	平均ダメージ 高	平均ダメージ 低	主要な能力のセーヴ DC	副次的な能力のセーヴ DC	良好なセーヴ	劣悪なセーヴ
1/2	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17

ステップ 2：目標とする能力

クリーチャーの種別と脅威度が決まったら、『表：脅威度ごとのモンスターの能力』を使い、その脅威度における大まかな能力を決定する。これらの値は大体のガイドラインに過ぎない。本書に収録されているモンスターの多くがこのガイドラインそのままであるわけではない。ほとんどのモンスターは 1 つの分野（通常はダメージ量）がガイドラインを超えているが、他の 1 つか 2 つの分野が下回っていることでバランスをとっている。『表：脅威度ごとのモンスターの能力』を参照する際は、以下のことを念頭に置くこと。

脅威度：これはモンスターのおおよその脅威度である。この数値はデザインの過程で変更されるかもしれない。

ヒット・ポイント：これはモンスターのおおよその総ヒット・ポイントである。特に高いアーマー・クラスやセーヴィング・スローを持っているクリーチャーや、複数のエネルギー抵抗を持つクリーチャーのヒット・ポイントは低くなるであろうことに注意。大体において来訪者と人造の総ヒット・ポイントは低めである。

アーマー・クラス：これはこの脅威度のクリーチャーにおける平均的なアーマー・クラスである。クリーチャーの防御を考える際にはこの数値を念頭に置くこと。平均よりも高いヒット・ポイントを持つクリーチャーは往々にして代償にアーマー・クラスが低めになる。

高い攻撃ボーナス：これはこの脅威度におけるクリーチャーの平均的な攻撃ボーナスである。この値は、近接ないし遠隔攻撃を主とするクリーチャーのためのものである。平均ダメージが通常よりも高いクリーチャーは、大体において代償に攻撃ボーナスが低めになる。

低い攻撃ボーナス：これは、この脅威度における近接／遠隔攻撃に頼らないクリーチャーの平均的な攻撃ボーナスである。これは戦闘において呪文や擬似呪文能力を主とするクリーチャーのほとんどを含む。

平均ダメージ：これはこの脅威度のクリーチャーが攻撃を命中させた場合に与えるダメージの平均値である。クリーチャーの平均ダメージを決定するには、ダメージ・ダイス全ての期待値（『表：ダイスの期待値』を参照）と攻撃全てのダメージ修正値を合計する。

戦闘において主に近接ないし遠隔攻撃を使用するクリーチャーは、“高”ダメージと“低”ダメージの間の平均的なダメージを与えられるようにするべきである。

通常よりも高い攻撃ボーナスを持つクリーチャーは多くの場合より低いダメージしか与えられないだろうし、一方通常よりも低い攻撃ボーナスを持つクリーチャーは多くの場合より高いダメージを与えることができるだろう。

主要な能力のセーヴ DC：これは、この脅威度のクリーチャーが戦闘において主として使用する呪文、擬似呪文能力、特殊能力（ブレス攻撃のような）の難易度（DC）の平均である。この能力が特に強力な場合は、代わりにセーヴ DC が低めになるかもしれない。

副次的な能力のセーヴ DC：これはクリーチャーが戦闘において主として使用するわけではない呪文や特殊攻撃のセーヴ DC の平均である。一般に、セーヴ DC はこの値よりも低くするべきではない。

良好なセーヴ：これは、この脅威度のクリーチャーの持つ良好なセーヴィング・スローの平均的なボーナスである。

劣悪なセーヴ：これは、この脅威度のクリーチャーの持つ劣悪なセーヴィング・スローの平均的なボーナスである。

表：ダイスの期待値

ダイスの種類	期待値 *
d4	2.5
d6	3.5
d8	4.5
d10	5.5
d12	6.5
d20	10.5

*…必ずダイス数を掛けてから端数を切り捨てること。例えば、1d4 の期待値は 2、2d4 の期待値は 5 として扱う。

ステップ 3：ヒット・ダイス

モンスター創造の次なるステップは、そのヒット・ダイスのおおよその数を決めることである。ヒット・ダイスは多くの他の能力（特技、技能、ヒット・ポイント、攻撃ボーナス、特殊能力のセーヴDC）に影響する。

クリーチャーのヒット・ダイスの総数はいくつかの要素に左右されるが、最も重要な 2 つは脅威度と種別である。『表：クリーチャーのヒット・ダイス』に各クリーチャー種別の脅威度ごとの平均的なヒット・ダイス数が記載されている。本書のモンスターの多くはこれらの値に近いヒット・ダイスを持っているが、そうでないものも一部ある。これはアーマー・クラスの高低やエネルギー抵抗の有無と釣り合いを取るため、このクリーチャーが特に高い、あるいは低いヒット・ポイントを持つためである。

表：クリーチャーのヒット・ダイス

クリーチャー種別	脅威度 1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
異形	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
動物	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
人造	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
竜	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	23	25	29
フェイ	2	3	4	5	6	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	26	28	31	33	37
人型生物	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
魔獣	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
人怪	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
粘体	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
来訪者	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
植物	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
アンデッド	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
蟲	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	32

表：サイズ

サイズ	最小脅威度	最大脅威度	基本【筋力】	基本【敏捷力】	基本【耐久力】
極小	—	2	1	18	8
微小	—	4	1	16	8
超小型	—	6	2	14	8
小型	—	—	6	12	8
中型	—	—	10	10	10
大型	2	—	18	8	14
超大型	4	—	26	6	18
巨大	6	—	34	6	22
超巨大	8	—	42	6	26

ステップ 4：サイズ

クリーチャーの平均的な能力が分かったなら、そのサイズを決める番だ。クリーチャーのほとんどは小型から超大型までのサイズであり、それ以外のサイズはあまりない。クリーチャーのサイズは肉体的能力値と肉体武器のダメージ（Universal Monster Rules の肉体武器の項に記されている。Appendix 3, pages 297-306 参照）と比例している。サイズはクリーチャーに想定しているゲーム上の役回りと脅威度に適合したものにするべきである。クリーチャーが脅威度またはヒット・ダイスに対して不釣合いなサイズを持つことにするのなら、そのような食い違いの理由付けをするべきである。ほとんどの場合、そのような普通ではないサイズのモンスターは非常に魔法的な天性を有するだろう。クリーチャーのサイズとそれから予想される能力値の詳細に関しては、『表：サイズ』を参照せよ。

最小脅威度／最大脅威度：これらの値は、そのサイズのクリーチャーが持つべき脅威度の上下限を示す。

基本【筋力】、基本【敏捷力】、基本【耐久力】：これらはこのサイズのクリーチャーの平均的能力値を記している。特別なモンスターの【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】はこれらの値から大幅に変えてもよいが、その場合は、それがその他の能力にどう影響するかを十分に考慮しなければならない。

ステップ 5：能力値

クリーチャーのサイズ、種別、ヒット・ダイスが決まったなら、能力値に移ろう。能力値から得られるボーナスは、クリーチャーのヒット・ポイント、攻撃ボーナス、セーヴィング・スローを増加させる。その大まかな値は『表：脅威度ごとのモンスターの能力』に記されている。

クリーチャーの肉体的能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）は、『表：サイズ』に記載されているサイズごとの基本値に近似するべきである。少ないヒット・ダイスしか持たないがヒット・ポイントは高いモンスターは、通常よりも高い【耐久力】を持つべきである。

クリーチャーの精神的能力値（【知力】、【判断力】、【魅力】）は、クリーチャーのコンセプトによりあらかた定まる。これらの能力値の基本値は全て 10 である。戦闘において呪文や擬似呪文能力を主として使用するクリーチャーは、精神的能力値の 1 つ（通常は【魅力】）を、特に高くするべきである。会話をする能力のないクリーチャーの【知力】能力値は 1 か 2 である。知性のないアンデッド、人造、粘体、植物、蟲のほとんどは【知力】能力値を持たない。

ステップ 6：技能と特技

『表：種別ごとのクリーチャーの能力』を使い、クリーチャーの種別とヒット・ダイスに基づいて、そのクリーチャーの持つ技能ランク数を決定する。それらのランクをクリーチャーのコンセプトに応じて割り当てる。クラス技能はクリーチャーの種別より決められる。低い【知力】しか持たないクリーチャーの大方は、【敏捷力】か【筋力】に基づく技能のランクしか持たない。

技能を割り当てたなら、クリーチャーの特技を決定する。【知力】能力値を有するクリーチャーは、まず最初に 1 ＋ 2 ヒット・ダイスごとに 1 個の特技を取得する（1 ヒット・ダイスなら 1 個、3 ヒット・ダイスなら 2 個、など）。クリーチャーは通常通り技能の前提条件を満たしていなければならない。特技を素早く計算するためには『表 1-6』を参照せよ。

表：能力の概要

HD	BAB（良好）	BAB（平均）	BAB（劣悪）	良好なセーヴ	劣悪なセーヴ	特技
1	＋1	＋0	＋0	＋2	＋0	1
2	＋2	＋1	＋1	＋3	＋0	1
3	＋3	＋2	＋1	＋3	＋1	2
4	＋4	＋3	＋2	＋4	＋1	2
5	＋5	＋3	＋2	＋4	＋1	3
6	＋6	＋4	＋3	＋5	＋2	3
7	＋7	＋5	＋3	＋5	＋2	4
8	＋8	＋6	＋4	＋6	＋2	4
9	＋9	＋6	＋4	＋6	＋3	5
10	＋10	＋7	＋5	＋7	＋3	5
11	＋11	＋8	＋5	＋7	＋3	6
12	＋12	＋9	＋6	＋8	＋4	6
13	＋13	＋9	＋6	＋8	＋4	7
14	＋14	＋10	＋7	＋9	＋4	7
15	＋15	＋11	＋7	＋9	＋5	8
16	＋16	＋12	＋8	＋10	＋5	8
17	＋17	＋12	＋8	＋10	＋5	9
18	＋18	＋13	＋9	＋11	＋6	9
19	＋19	＋14	＋9	＋11	＋6	10
20	＋20	＋15	＋10	＋12	＋6	10
21	＋21	＋15	＋10	＋12	＋7	11
22	＋22	＋16	＋11	＋13	＋7	11
23	＋23	＋17	＋11	＋13	＋7	12
24	＋24	＋18	＋12	＋14	＋8	12
25	＋25	＋18	＋12	＋14	＋8	13
26	＋26	＋19	＋13	＋15	＋8	13
27	＋27	＋20	＋13	＋15	＋9	14
28	＋28	＋21	＋14	＋16	＋9	14
29	＋29	＋21	＋14	＋16	＋9	15
30	＋30	＋22	＋15	＋17	＋10	15

に届く程にならなければならない。平均ダメージに近づけるために、クリーチャーに 1 回かそれ以上の追加攻撃を与える必要があるかもしれない。クリーチャーが、呪文など他の特殊能力によるダメージ源を主としているならば、攻撃によるダメージが平均的なものである必要はない。また、『表：ダイスの期待値』を使ってクリーチャーの平均ヒット・ポイントを決定する。プレイヤー・キャラクター・クラスの 1 レベル目はヒット・ポイントは最大値になることに注意せよ。

クリーチャーのセーヴィング・スローも同様にする。セーヴィング・スローが高すぎる場合は、それの基になっている能力値を変更することを考えよう。

クリーチャーの速度を決定する際には、まず最初に、他の移動モード（穴掘り、登攀、飛行、水泳）があるかどうかを決める。中型モンスターのほとんどの基本速度は 30 フィートである。四足であったり大型であったりするクリーチャーは、それぞれ 10 フィートずつ速度を増加させる。クリーチャーが特に速度が速かったり遅かったりする場合は、基本速度を 10 フィート修正する。穴掘り速度と登攀速度は通常クリーチャーの基本速度の半分であり、飛行速度は大体 2 倍である。特別な移動モードを有するクリーチャーには対応する技能を与えることを忘れないこと。

表：種別ごとのモンスターの能力

種別	ヒット・ダイスの種類	基本攻撃ボーナス（BAB）	良好なセーヴィング・スロー	技能ランク *
異形	d8	HD × 3/4（平均）	意志	HD ごとに（4 ＋【知】修正値）
動物	d8	HD × 3/4（平均）	頑健、反応	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
人造	d10	HD（良好）	—	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
竜	d12	HD（良好）	頑健、反応、意志	HD ごとに（6 ＋【知】修正値）
フェイ	d6	HD × 1/2（劣悪）	反応、意志	HD ごとに（6 ＋【知】修正値）
人型生物	d8	HD × 3/4（平均）	さまざま（どれか 1 つ）	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
魔獣	d10	HD（良好）	頑健、反応	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
人怪	d10	HD（良好）	反応、意志	HD ごとに（4 ＋【知】修正値）
粘体	d8	HD × 3/4（平均）	—	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
来訪者	d10	HD（良好）	さまざま（どれか 2 つ）	HD ごとに（6 ＋【知】修正値）
植物	d8	HD × 3/4（平均）	頑健	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）
アンデッド	d8	HD × 3/4（平均）	意志	HD ごとに（4 ＋【知】修正値）
蟲	d8	HD × 3/4（平均）	頑健	HD ごとに（2 ＋【知】修正値）

*…クリーチャーが最低 1 の【知力】を持つ限り、ヒット・ダイスごとに最低 1 ランクの技能を取得する。【知力】能力値を持たないクリーチャーは技能ランクも特技も取得しない。

ステップ 7：その他の能力

『表：脅威度ごとのモンスターの能力』、『表：種別ごとのモンスターの能力』、『表：能力の概要』により、クリーチャーのその他の能力の多くを決定することができる。

クリーチャーのアーマー・クラスを定めるには、まず鎧ボーナス、盾ボーナス、外皮ボーナス、【敏捷力】修正値を足し合わせる。クリーチャーが防具を着用していない場合は、アーマー・クラスの平均に近くなるように頑丈な外皮を与えるべきである。高いヒット・ポイントを有するクリーチャーは低めのアーマー・クラスを持ち、低いヒット・ポイントしか有しないクリーチャーは高目のアーマー・クラスを持つだろう。クリーチャーのアーマー・クラスが平均の± 5 ポイントから外れているならば、脅威度を見直すべきかもしれない。

クリーチャーの攻撃ボーナスを決定する際には、『表：脅威度ごとのクリーチャーの能力』のガイドラインを参照せよ。ボーナスが低すぎる場合は、クリーチャーの【筋力】または【敏捷力】を増加するか、ダメージ量を平均よりも大きくすることを考えよう。この値が著しく喰い違っており、かつクリーチャーが近接攻撃または遠隔攻撃を主として使用することを想定しているのなら、クリーチャーの脅威度を修正することを考慮せよ。

『表：ダイスの期待値』を使ってダメージ・ダイスの数を決める。それにダメージ・ボーナスを加えると、その脅威度の平均ダメージ

ステップ 8：特殊能力

モンスターがキャラクターと違うのは、彼らがあらゆる種類の特殊能力を持つことができるということである。これらはそれぞれモンスターのコンセプトと結びつき、ゲーム上の特定の役回りを演じることを可能とさせている。例としては本書に収録されているモンスターを見ればよい。モンスターは、Universal Monster Rules に記載されている特殊能力をいつでも可能なときに使用できるし、代わりに同様の特殊能力を新しく考えてもよい。新しい特殊能力を作る際には、Universal Monster Rules を雛形として用いればよい。

ダメージをもたらす特殊能力のほとんどは、ブレス攻撃のように、セーヴ（特殊能力ごとに頑健、反応、意志のいずれか）を要求する。ほとんど全ての特殊能力のセーヴ DC は、10 ＋クリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋関連能力値の修正値（通常は【耐久力】か【魅力】）に等しい。近接攻撃ないし遠隔攻撃に付与される特殊能力は通常はセーヴを必要としない。それらは攻撃が命中すれば発動する。

特殊な感覚や特定の種類のエネルギーに対する抵抗は、脅威度 5 以下のクリーチャーによく見られる。ダメージ減少、エネルギーに対する完全耐性、高速治癒は、脅威度 6 以上のクリーチャーによく見られる。呪文抵抗と完全耐性は、脅威度 11 以上のクリーチャーで普通に見られるようになる。一般的なルールとして、クリーチャーの呪文抵抗は、脅威度＋ 11 に等しい。

表：脅威度ごとの経験点と宝物の価格

脅威度	経験点	宝物（遅い）	宝物（通常）	宝物（早い）
1/8	50	20 gp	35 gp	50 gp
1/6	65	30 gp	45 gp	65 gp
1/4	100	40 gp	65 gp	100 gp
1/3	135	55 gp	85 gp	135 gp
1/2	200	85 gp	130 gp	200 gp
1	400	170 gp	260 gp	400 gp
2	600	350 gp	550 gp	800 gp
3	800	550 gp	800 gp	1,200 gp
4	1,200	750 gp	1,150 gp	1,700 gp
5	1,600	1,000 gp	1,550 gp	2,300 gp
6	2,400	1,350 gp	2,000 gp	3,000 gp
7	3,200	1,750 gp	2,600 gp	3,900 gp
8	4,800	2,200 gp	3,350 gp	5,000 gp
9	6,400	2,850 gp	4,250 gp	6,400 gp
10	9,600	3,650 gp	5,450 gp	8,200 gp
11	12,800	4,650 gp	7,000 gp	10,500 gp
12	19,200	6,000 gp	9,000 gp	13,500 gp
13	25,600	7,750 gp	11,600 gp	17,500 gp
14	38,400	10,000 gp	15,000 gp	22,000 gp
15	51,200	13,000 gp	19,500 gp	29,000 gp
16	76,800	16,500 gp	25,000 gp	38,000 gp
17	102,400	22,000 gp	32,000 gp	48,000 gp
18	153,600	28,000 gp	41,000 gp	62,000 gp
19	204,800	35,000 gp	53,000 gp	79,000 gp
20	307,200	44,000 gp	67,000 gp	100,000 gp
21	409,600	56,000 gp	84,000 gp	126,000 gp
22	615,000	70,000 gp	105,000 gp	158,000 gp
23	820,000	88,000 gp	132,000 gp	198,000 gp
24	1,230,000	110,000 gp	165,000 gp	248,000 gp
25	1,640,000	138,000 gp	208,000 gp	312,000 gp

ステップ 9：宝物

クリーチャーは脅威度に見合った宝物を持っているべきである。『表：脅威度ごとの経験点と宝物の価格』を参照せよ。クリーチャーの一部は、その財宝は最近の餌食が彼らのねぐらにばら撒いていった戦利品である。他のクリーチャーでは、強欲に溜め込んだ宝物庫であったり、戦闘時に使用する装備品であったりする。クリーチャーが使用する武器や防具については、ステップ 7 で決定したことと整合するようにしなければならない。

ステップ 10：詳細

いまやクリーチャーの能力はすべて片付けられた。詳細を詰める時間だ。名前、属性、接敵面、間合い、出現環境、生態について、君のお好きなように。

モンスターの強大化 Monster Advancement

以下のルールにより、モンスターの能力値や特殊能力を上昇（あるいは減少）させて、バランスの取れた面白い遭遇を作り出すために、モンスターの強さを調整することができる。

テンプレート Templates

テンプレートは、それを付加することで、モンスターを異なるモンスターに改変するルールの集合体である。テンプレートによりモンスターの能力をどのように新しいモンスターの能力に変更すればよいかが正確に解説される。

後天性テンプレート：テンプレートの一部は、リッチのように、クリーチャーの選択と変化したいという願望の結果である。一方、ゴースト・テンプレートのように、クリーチャーに外力が加えられた結果のものもある（例えば、苦悩しながら死んだ者はゴーストになる）。どちらの場合でも、テンプレートはクリーチャーが生まれた後もしくは作成された後に変化をもたらす。これらのタイプは“後天性テンプレート”と呼ばれ、クリーチャーが存在を始めた後ならいつでも付加できる。

先天性テンプレート：テンプレートの一部は、ハーフドラゴンやハーフフィーンド・テンプレートのように、クリーチャーが存在を始めたときから共にあったものである。クリーチャーは生まれた時もしくは作成された時からこれらのテンプレートを持ち、その後これらを失ったことはない。これらのタイプのテンプレートは“先天性テンプレート”と呼ばれる。

単純なテンプレート Simple Templates

単純なテンプレートは、ゲーム中に最小限の労力で適用できる。これにより、例えば、戦闘中に サモン・モンスター 呪文で呼び出されたセレスチャル種やフィーンディッシュ種のクリーチャーを簡単に取り回すことができる。

単純なテンプレートは全て 2 の変化のカテゴリーを持つ。“クイック・ルール”は、実際にデータ・ブロックを再構築することなく、ダイス・ロールを修正することでテンプレートの効果を擬似的に適用する簡易な方法である。この方式は召喚されたモンスターを扱うのに非常に有用である。“再構築ルール”は基本データ・ブロックに適用される変化を完全に列記したものである。この方式は、ゲームの準備のときにデータ・ブロック全体を用意する余裕があるゲームの準備のときに有用である。この 2 の方式で作られるクリーチャーの能力は、似ているが完全に同一ではない。

アドヴァンスト・クリーチャー（脅威度＋ 1）

アドヴァンスト（強大化）・テンプレートを付与されたクリーチャーは、通常の同族たちよりもさらに猛烈で強力である。

クイック・ルール：全ての判定（ダメージ・ロールを含む）と特殊能力のセーヴ DC に＋ 2。AC と CMD に＋ 4。ヒット・ポイントにヒット・ダイスごとに＋ 2。

再構築ルール：AC 外皮ボーナスが＋ 2 上昇；**能力値** 全ての能力値に＋ 4。

エントロピック・クリーチャー（脅威度＋ 0 または＋ 1）

エントロピック・テンプレートを有するクリーチャーは混沌が優勢な次元界に住む。サモン・モンスターやプレイナー・アライなどの呪文によって召喚することができる。エントロピック・クリーチャーの脅威度は基本クリーチャーのヒット・ダイスが 5 以上であるときのみに＋ 1 される。エントロピック・クリーチャーのクイック・ルールは再構築ルールと同一である。

再構築ルール：感覚 暗視 60 フィート；**防御** 表に記載されたダメージ減少とエネルギー抵抗；**呪文抵抗** あたらしい脅威度＋ 5 に等しい呪文抵抗；**特殊攻撃** 秩序を討つ一撃を 1 日 1 回、1 回の即行アクション（複数の、属性が秩序の敵に対して【魅力】のボーナスを攻撃ロールに加え、かつ HD に等しいダメージ・ボーナスを得る；一撃は 1 体の目標が死亡するか、エントロピック種クリーチャーが休息を取るまで持続する）。

エントロピック・クリーチャーの防御

ヒット・ダイス	［酸］［火］に対する抵抗	DR
1 ～ 4	5	—
5 ～ 10	10	5 ／秩序
11 以上	15	10 ／秩序

セレスチャル種クリーチャー（脅威度＋ 0 または＋ 1）

セレスチャル種クリーチャーは上方次元界の住人だが、サモン・モンスターやプレイナー・アライなどの呪文によって召喚することができる。セレスチャル種クリーチャーの脅威度は基本クリーチャーのヒット・ダイスが 5 以上であるときのみに＋ 1 される。セレスチャル種クリーチャーのクイック・ルールは再構築ルールと同一である。

再構築ルール：感覚 暗視 60 フィート；**防御** 表に記載されたダメージ減少とエネルギー抵抗；**呪文抵抗** あたらしい脅威度＋ 5 に等しい呪文抵抗；**特殊攻撃** 悪を討つ一撃を 1 日 1 回、1 回の即行アクション（複数の、属性が悪の敵に対して【魅力】のボーナスを攻撃ロールに加え、かつ HD に等しいダメージ・ボーナスを得る；一撃は 1 体の目標が死亡するか、セレスチャル種クリーチャーが休息を取るまで持続する）。

セレスチャル種クリーチャーの防御

ヒット・ダイス	［酸］［電気］［冷気］に対する抵抗	DR
1 ～ 4	5	—
5 ～ 10	10	5 ／悪
11 以上	15	10 ／悪

フィーンディッシュ種クリーチャー（脅威度＋ 0 または＋ 1）

フィーンディッシュ種クリーチャーはアビスやヘルのような下方次元界の住人だが、サモン・モンスターやプレイナー・アライなどの呪文によって召喚することができる。フィーンディッシュ種クリーチャーの脅威度は基本クリーチャーのヒット・ダイスが 5 以上であるときのみに＋ 1 される。フィーンディッシュ種クリーチャーのクイック・ルールは再構築ルールと同一である。

再構築ルール：感覚 暗視 60 フィート；**防御** 表に記載されたダメージ減少とエネルギー抵抗；**呪文抵抗** あたらしい脅威度＋ 5 に等しい呪文抵抗；**特殊攻撃** 善を討つ一撃を 1 日 1 回、1 回の即行アクション（複数の、属性が善の敵に対して【魅力】のボーナスを攻撃ロールに加え、かつ HD に等しいダメージ・ボーナスを得る；一撃は 1 体の目標が死亡するか、フィーンディッシュ種クリーチャーが休息を取るまで持続する）。

フィーンディッシュ種クリーチャーの防御

ヒット・ダイス	［火］と［冷気］に対する抵抗	DR
1 ～ 4	5	—
5 ～ 10	10	5 ／善
11 以上	15	10 ／善

ジャイアント・クリーチャー（脅威度＋ 1）

ジャイアント・テンプレートを持つクリーチャーは、通常のサイズの親類よりもさらに大きく強大である。このテンプレートは超巨大サイズのクリーチャーには適用できない。

クイック・ルール：【筋力】と【耐久力】に基づく全ての判定に＋ 2。ヒット・ポイントにヒット・ダイスごとに＋ 2。【敏捷力】に基づく全ての判定に－ 1。

再構築ルール：サイズ 1 段階上昇；**AC** 外皮ボーナスが＋ 3 上昇；**攻撃** ダメージ・ダイスが 1 段階上昇；**能力値**【筋力】と【耐久力】に＋ 4 サイズ・ボーナス。【敏捷力】－ 2。

レゾルート・クリーチャー（脅威度＋ 0 または＋ 1）

レゾルート・テンプレートを有するクリーチャーは秩序が優勢な次元界に住む。サモン・モンスターやプレイナー・アライなどの呪文によって召喚することができる。レゾルート・クリーチャーの脅威度は基本クリーチャーのヒット・ダイスが 5 以上であるときのみ

に＋1される。レゾルート・クリーチャーのクイック・ルールは再構築ルールと同一である。

再構築ルール：感覚 暗視60フィート；**防御** 表に記載されたダメージ減少とエネルギー抵抗；**呪文抵抗** あたらしい脅威度＋5に等しい呪文抵抗；**特殊攻撃** 混沌を討つ一撃を1日1回、1回の即行アクション（複数の、属性が混沌の敵に対して【魅力】のボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDに等しいダメージ・ボーナスを得る；一撃は1体の目標が死亡するか、レゾルート・クリーチャーが休息を取るまで持続する）。

レゾルート・クリーチャーの防御

ヒット・ダイス	［酸］［火］［冷気］に対する抵抗	DR
1～4	5	—
5～10	10	5／混沌
11以上	15	10／混沌

ヤング・クリーチャー（脅威度－1）

ヤング・テンプレートを持つクリーチャーは、基本クリーチャーの未成熟な個体である。モンスターの小さい変種を作るのにも、このテンプレートを使用することができる。このテンプレートは年齢段階や捕食によって強化するクリーチャー（ドラゴンやバーゲストなど）に適用することはできない。また極小サイズのクリーチャーに適用することはできない。

クイック・ルール：【敏捷力】に基づく全ての判定に＋2。それ以外の全ての判定に－2。ヒット・ポイントにヒット・ダイスごとに－2。

再構築ルール：サイズ 1段階下降。 **AC** 外皮ボーナスが－2減少（最低0）；**攻撃** ダメージ・ダイスが1段階下降；**能力値**【筋力】－4、【耐久力】－4、【敏捷力】＋4サイズ・ボーナス。

ヒット・ダイスの付加 Adding Racial Hit Dice

モンスターに種族ヒット・ダイスを付加することは、モンスターを1からデザインする手順に似ている。ヒット・ダイスを付加するごとに、他の能力も強化されていく。ヒット・ダイスの付加により、通常は攻撃ボーナス、セーヴ、ヒット・ポイント、技能が上昇し、特技を得ていく。また呪文能力や他の特殊能力も強化されていく。

ステップ1：計画

種族ヒット・ダイスの付加によってモンスターを強化するのならば、まずそのモンスターをどのようにしたいのか決定するところから始めるべきである。ほとんどの場合、これは現在のモンスターより頑丈で力強いバージョンができるにすぎない。新しいモンスターの脅威度をいくらにするかにも留意すること。クリーチャーのサイズを上昇させるかどうかも重要な点である。一般的なルールとして、ヒット・ダイスが50%以上上昇したクリーチャーはサイズも上昇する。ただし、GMは個々のクリーチャーや状況によってはこのルールに従わなくてもよい。

表：モンスターの強大化

高い方の脅威度	低い方の脅威度	ヒット・ポイント	AC の変更	攻撃ボーナスの変更	ダメージ・ボーナスの変更
1	1未満	5	1	1	2～3
2	1	5	2	1	2～3
3	2	10	1	1～2	2～3
4	3	10	2	2	2～3
5	4	15	1	1～2	3～4
6	5	15	1	1～2	3～5
7	6	15	1	1～2	4～5
8	7	15	1	1～2	4～5
9	8	15	2	1～2	4～5
10	9	15	1	1	3～5
11	10	15	1	1	4～5
12	11	15	2	1～2	4～5
13	12	20	1	1	4～5
14	13	20	1	1	3～5
15	14	20	1	1	4～5
16	15	20	1	1～2	8～10
17	16	30	1	1	7～10
18	17	30	1	1	8～10
19	18	30	1	1	7～10
20	19	40	2	1	8～10
21以上	20以上	40	2	1	8～10

ステップ2：ヒット・ダイスの付加

次に、基本クリーチャーがヒット・ダイスごとにどれだけのヒット・ポイントを得たか決定する（ダイス種別に基づく期待値は『表：ダイスの期待値』を参照）。『表：モンスターの強大化』を使い、上昇に対応する“高い方の脅威度”の列と同じ行の“ヒット・ポイントの変更”の列の値を全て合計する。例えば、基本クリーチャーの脅威度が3で、新しいクリーチャーの脅威度が5であるなら、ヒット・ポイントの変更の合計は25となるだろう。次に、ヒット・ポイントを望むだけ上昇させるため、モンスターに追加のヒット・ダイスを付加する。クリーチャーのサイズ分類が上昇するなら、『表：サイズ変更』に記載されているように【耐久力】も上昇しているので、その分のヒット・ポイントを上昇させたいヒット・ポイントに勘定すること（これは他の【耐久力】上昇にも言える）。

これらの値は絶対的なものではない。モンスターの一部は、同じ脅威度の通常のクリーチャーよりも少ないヒット・ポイントを持ち、より高いACや他の防御能力を頼みにしている。主として呪文の使い手である一部のクリーチャーは、おおむねより小さなヒット・ダイスを有する。 この方法でモンスターを強化する際には、これらの要素を考慮に入れ、適正にモンスターの調整をするべきである。

表：サイズ変更

元のサイズ分類*	新しいサイズ分類	【筋力】	【敏捷力】	【耐久力】	外皮
極小	微小	変わらず	－2	変わらず	変わらず
微小	超小型	＋2	－2	変わらず	変わらず
超小型	小型	＋4	－2	変わらず	変わらず
小型	中型	＋4	－2	＋2	変わらず
中型	大型	＋8	－2	＋4	＋2
大型	超大型	＋8	－2	＋4	＋3
超大型	巨大	＋8	変わらず	＋4	＋4
巨大	超巨大	＋8	変わらず	＋4	＋5

*…クリーチャーのサイズ分類が2段階以上上昇したなら上記の調整を繰り返すこと。

表：サイズ・ボーナスとペナルティ

サイズ	AC／攻撃	CMB／CMD	〈飛行〉	〈隠密〉
極小	＋8	－8	＋8	＋16
微小	＋4	－4	＋6	＋12
超小型	＋2	－2	＋4	＋8
小型	＋1	－1	＋2	＋4
中型	＋0	＋0	＋0	＋0
大型	－1	＋1	－2	－4
超大型	－2	＋2	－4	－8
巨大	－4	＋4	－6	－12
超巨大	－8	＋8	－8	－16

ステップ3：能力値

そのクリーチャーに追加するヒット・ダイスの数を決定したならば、この数によって他の能力値を修正する。まず能力値。追加の4ヒット・ダイスをモンスターが得るごとに、その能力値の1つに1を加える。さらに、『表：サイズ変更』に記載されているように、サイズの上昇があれば、それに基づいて能力値を修正する。

ステップ4：技能と特技

技能を追加する際には、クリーチャーの【知力】修正値が変更されていないかどうかを確認しなければならない。変動していなければ、単純に、そのモンスターの種別のヒット・ダイスごとの技能ランク数と、追加されたヒット・ダイスの数とを掛け合わせ、そのランク数を現在の技能ランクの上に付加すればよい。【知力】修正値が上昇しているのなら、まず上昇していない場合と同じ計算を行い、それから【知力】修正値が増加した値と、新しい総ヒット・ダイスの数を掛け合わせ、その数の追加ランクも同様に付加する（ランク数を全て使い切るまで技能を追加すること）。クリーチャーのサイ

ズが変更された場合は、（もしあるなら）〈飛行〉技能と〈隠密〉技能を『表：サイズ・ボーナスとペナルティ』に記載されているように修正しなければならない。

次に、クリーチャーに特技を追加する。クリーチャーは、1 ヒット・ダイスの時点と、以下奇数ヒット・ダイスごとに 1 つの特技を取得する。追加される特技のほとんどは、クリーチャーの戦闘能力を増大させることに主眼を置いたものであるべきだが、呪文修正特技や技能特技もクリーチャーの役回りによっては選択しうる。

ステップ 5：データ・ブロック

次に、クリーチャーの派生的な能力（イニシアチブ、AC、セーヴィング・スロー、近接／遠隔攻撃ボーナス、BAB、CMB、CMD）を修正する。クリーチャーのサイズ、ヒット・ダイス、能力値に基づく特殊攻撃やその他の特殊能力があれば、それも修正する。クリーチャーのサイズが変更された場合、（『表：サイズ・ボーナスとペナルティ』に記載されているように）適正に AC、攻撃、CMB、CMD を修正すること。また、『表：モンスターの強大化』にクリーチャーの AC、攻撃ロール、ダメージ・ロールの平均的な変化が記載されている。変化の各ステップにおける元のクリーチャーと新しい脅威度の間の差分を合計せよ。クリーチャーのサイズが変更された場合、『表：サイズの変更』に記載されているように、外皮ボーナスを変更する。もしクリーチャーの変化がこの平均値にそぐわない場合、能力値やヒット・ダイスを目標に近づけるべく調整することを考えるべきである。

ステップ 6：比較検討

最後に、新しいモンスターの能力を、『表：脅威度ごとのモンスターの能力』の修正後の脅威度のクリーチャーと比較する。注意すべきは、元のクリーチャーがこれらの値から逸脱している場合は、新しいクリーチャーも同様に基準からずれているべきであるということである。例えば、元のクリーチャーが通常よりも高いヒット・ポイントを持つが、通常よりも低い AC しか持たないなら、（ヒット・ポイントと AC の双方が上昇していても）上昇後の脅威度でもそのバランスを維持するべきである。

クラス・レベルの付加 Adding Class Levels

モンスターを強大化させる方法の中では、クラス・レベルを付加することがもっとも判断と注意深い比較検討を要する。クラスの一部はある種のモンスターの力を真に向上させるが、他のものはそうでもない。例えば、バーバリアンのレベルを付加されたヒル・ジャイアントは非常に強化されるが、一方ソーサラーのレベルを付加されてもそれほど役には立たない。クリーチャーにクラス・レベルを付加するのは、以下の 3 ステップによる。

ステップ 1：クリーチャーの役どころの決定

クリーチャーにクラス・レベルを付加する際に、最初に行うべきは、基本クリーチャーの役どころが何なのかを決定することである。クリーチャーの基本的な役どころは 3 種ある。クリーチャーの能力が多彩である場合、2 つ以上の役どころを持つことがある。

戦闘：これは武器や肉体武器による近接ないし遠隔攻撃を得意とするようにデザインされたクリーチャーである。どちらの場合でも、これらのモンスターは戦闘の腕前を強化するような特技や能力をいくつか持っている（あるいは単に生来ヒット・ダイスや能力値が高い）。クリーチャーが多くの呪文や特殊能力や技能を持たないなら、それは戦闘モンスターだ。

動物、人造、竜、人型生物、魔獣、人怪、植物、蟲のほとんどと、それ以外の種別のクリーチャーのいくらかはこの役回りになる。

魔法：魔法クリーチャーは敵を攻撃しあるいは嫌がらせをするための呪文を豊富に持っている。これらのクリーチャーは、通常同じ脅威度のクリーチャーの平均よりも低いヒット・ポイントと比較的弱い攻撃能力しか持たない。擬似呪文能力しか持たないクリーチャーはこの役回りにはならないことに注意。それらは戦闘ないし技能の役回りになる。

ドラゴンと来訪者の多くがこの役回りになるが、準備している呪文のリストがあったり呪文を修得しているいかなるクリーチャーもこの項目に分類される。

技能：このタイプのクリーチャーは、技能（主に〈隠密〉）によって、獲物に奇襲をかけ、あるいは打ち倒す。霧のような地の利や、インヴィジビリティ のような呪文を利用するクリーチャーも、これに含まれる。

異形、フェイ、魔獣、人怪、来訪者の一部がこの役回りになる。

特殊：他の分類のいずれにも収まらないクリーチャーは通常は敵を攻撃するのに何らかの特殊能力やパワーを使う。彼らは物理攻撃においても頑強で剣呑なのかもしれないが、特殊能力によって著しい脅威となっている。

キー・クラスを決定するためのモンスターの役回りのリストは Appendix 13 にある。

表：クラス・レベルを持つモンスター

モンスターの役どころ	バーバリアン、ファイター、レンジャー	クレリック、ドルイド、ソーサラー、ウィザード	バード、ローグ	モンク、パラディン
戦闘	Key	—	—	—
魔法	—	Key *	—	—
技能	Key	—	Key	—
特殊	—	—	—	—

*… クラスの呪文のレベルがクリーチャーの持つそれと累積する時のみ、キー・クラスとなる。

ステップ 2：クラス・レベルの付加

クリーチャーの役回りを決めたら、いよいよクラス・レベルを付加する。まずクリーチャーの能力値を修正する。クラス・レベルを持つクリーチャーは、能力値に＋ 4、＋ 4、＋ 2、＋ 2、0、－ 2 の修正を得、それをクラス能力を生かすように割り当てる。NPC クラス・レベルを持つクリーチャーは、この能力値修正を得ることはない。

次に、モンスターにクラス・レベルを付加する。ヒット・ダイス、ヒット・ポイント、BAB、CMB、CMD、特技、技能、呪文、クラスの特徴に必要な修正をする。クリーチャーがそのクラスによって追加されるクラス特徴（呪文能力や急所攻撃など）をすでに持っているなら、それらは累積する。これは種族ヒット・ダイスを持たないキャラクターに、クラス・レベルを付与する時と同様の作業である。

クラス・レベルを持つモンスターは常に、（下記のステップ 3 で計算する）モンスターの最終的な脅威度と等しいレベルの NPC と同じだけの宝物を持つ。この装備品の価格は、『表：NPC の装備』に記載されている、そのレベルの“英雄的なレベル”の NPC の行の価格を使う。価格の総計が決まれば、NPC の創造の章に記載されている“装備品”のルールに従って装備品を決定する。装備品によって、クラス・レベルを持つモンスターが『表 1-1：脅威度ごとのモンスターの能力』に記載されたものに近い脅威度と能力を持つようになるようにするべきである。

ステップ 3：脅威度の決定

クラス・レベルを持つクリーチャーの最終的な脅威度を決めるにあたっては注意深く考える必要がある。モンスターが持っている能力と役回りに累積するクラスのレベルを付加するなら 1 レベルにつき脅威度を 1 加えるが、累積しないクラスを付加するのはもっと複雑になる。

『表：クラス・レベルを持つモンスター』は、役回りごとのモンスターの能力に直接関連する基本クラスがどれになるのかという一般的なガイドラインを示している。“key”と記されたクラスは 1 レベル付加するごとにクリーチャーの脅威度を＋ 1 する。“—”が記されたクラスは、そのクリーチャー本来の脅威度と同じ数のレベルになる（あるいは超える）までは 2 レベルごとにクリーチャーの脅威度を＋ 1 する。それ以上になるとキー・レベルとして扱う（1 レベル付加するごとにクリーチャーの脅威度を＋ 1 する）。役回りを複数持つクリーチャーは、キーとして扱われるべき全てのクラスをキーとする。NPC クラス・レベルはキーとはならないことに注意。

モンスターの共通ルール Universal Monster Rules

以下のルールは標準であり、モンスターのデータ・ブロックで参照される（しかし、丸写しされるわけではない）ものである。それぞれのルールには、モンスターの項のどの位置に、どう表記されるかという書式のガイドラインが示されている。

悪臭 / Stench（変則）：悪臭の特殊能力を持つクリーチャーは、ほとんどすべての他のクリーチャーにとって不快と感じられる油状の化学物質を分泌する。30 フィート以内にいる全てのクリーチャー（悪臭の特殊能力を持つクリーチャーを除く）は、頑健セーヴ（DC10 ＋悪臭クリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋悪臭クリーチャーの【耐久力】修正値：正確な DC は各クリーチャーの説明文に書かれている）に成功しない限り、不調状態になる。不調状態の持続時間は各クリーチャーの説明文を参照。セーヴに成功したクリーチャーは、以後 24 時間の間、同一個体のクリーチャーの悪臭能力の作用を受けることはない。ディレイ・ポイズン、ニュートラライズ・ポイズンの呪文は不調状態に陥ったクリーチャーからこの状態を取り去る。“ 毒に対する完全耐性 ” を持つクリーチャーはこの悪臭の作用を受けない。“ 毒に対する抵抗 ” を持つクリーチャーは、セーヴィング・スローに通常のボーナスを得る。

書式：悪臭（DC15、10 ラウンド）；位置：オーラ。

足払い / Trip（変則）：足払いの特殊能力を伴う攻撃を命中させたクリーチャーは、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ことができる。足払いが失敗しても相手はこのクリーチャーを足払いし返すことはできない。

書式：足払い（噛みつき）；位置：個別の攻撃手段。

アンデッドの種別特徴 / Undead Traits（変則）：アンデッドは、［精神作用］効果（（強制）、士気、（魅惑）、（紋様）、（惑乱）の各効果）、睡眠効果、［即死］効果、毒、病気、麻痺、朦朧化、頑健セーヴを要求する全ての効果（ただし特に物体に対しても働くか、（無害）である場合は除く）に対する完全耐性を持つ。アンデッドは生命力吸収、能力値吸収、非致傷ダメージの対象とならない。肉体系能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）へのダメージと疲労および過労効果に対する完全耐性を持つ。大規模ダメージによって即死する危険性はない。

書式：アンデッドの種別特徴；位置：完全耐性。

息こらえ / Hold Breath（変則）：クリーチャーは、溺れの危険が生じるまでに、【耐久力】値の 6 倍に等しい分数の間、息を止めておくことができる。

書式：息こらえ；位置：特殊能力。

畏怖すべき存在 / Frightful Presence（変則）：この能力を待ったクリーチャーは存在するだけで敵の心をかき乱す。この能力の使用はフリー・アクションであり、通常は攻撃や突撃の一部として使用される。有効距離内にいる敵のうち、そのアクションを知覚したものは恐れ状態あるいは怯え状態となりうる。通常、有効距離は 30 フィート、持続時間は 5d6 ラウンドである。この能力は、クリーチャーよりもヒット・ダイスやレベルが低い敵にしか作用しない。作用を受けた敵は、意志セーヴ（DC10 ＋畏怖すべきクリーチャーの種族 HD 数の 1/2 ＋畏怖すべきクリーチャーの【魅力】修正値；DC の具体的な値についてはクリーチャーの説明文を参照）に成功すれば、効果に抵抗できる。セーヴィング・スローに成功した敵は、そのクリーチャーの “ 畏怖すべき存在 ” 能力に対し、24 時間の間、完全耐性を持つ。セーヴに失敗した場合、4 ヒット・ダイス以下の敵は恐慌状態に、それより高ければ怯え状態になる。“ 畏怖すべき存在 ” は［精神作用］の［恐怖］効果である。

書式：畏怖すべき存在（60 フィート、セーヴ DC21）；位置：オーラ。

異様なオーラ / Unnatural Aura（超常）：主人が DC25 の〈動物使い〉判定か〈騎乗〉判定か野生動物との共感判定に成功しない限り、動物は自ら望んでクリーチャーに近づくことはない。

書式：異様なオーラ（30 フィート）；位置：オーラ。

岩つかみ / Rock Catching（変則）：クリーチャー（少なくとも大型サイズでなければならない）は、小型、中型、大型サイズの岩または同様の形状をした投射物をつかみとることができる。1 ラウンドに 1 回、岩に打たれそうになったクリーチャーは、反応セーヴに成功すれば、フリー・アクションで岩をつかみとることができる。セーヴ DC は、小型サイズの岩なら 15、中型サイズの岩なら 20、大型サイズの岩なら 25 である（投射物に攻撃ロールに対する魔法のボーナスがある場合は、そのボーナスの分だけセーヴ DC は上昇する）。岩つかみを試みるためには、クリーチャーはその攻撃に気がついていなければならない。

書式：岩つかみ；位置：防御的能力。

岩投げ / Rock Throwing（変則）：このクリーチャーは岩を投げることに熟達しており、岩投げによる攻撃ロールに＋ 1 の種族ボーナスを得る。クリーチャーは自身のサイズ分類よりも 2 段階小さなサイズまでの岩を放り投げることができる。例えば、大型サイズのヒル・ジャイアントは小型サイズの岩を投げることができる。“ 岩 ” とは、大きくてかさ張る、比較的まとまった形をした物体であり、少なくとも硬度 5 以上の材質でできている。クリーチャーは岩を射程単位の 5 倍の距離まで放り投げることができる。射程範囲はクリーチャーごとに異なる。岩投げのダメージは通常は、クリーチャーの叩きつけの基本ダメージの 2 倍＋【筋力】ボーナスの 1.5 倍である。

書式：岩投げ（120 フィート）；位置：特殊攻撃（ダメージは遠隔攻撃に記載）。

鋭敏嗅覚 / Scent（変則）：この能力によってクリーチャーは嗅覚を用いて、近付いてくる敵を感知したり、隠れている敵を探したり、嗅覚を頼りに追跡したりすることができる。また鋭敏嗅覚の能力を待ったクリーチャーは馴染みのある匂いを、ちょうど人間が馴染みのある風景を見分けるように、嗅ぎ分けることができる。

クリーチャーは嗅覚によって、30 フィート以内の敵を感知することができる。敵が風上にいるなら有効距離は 60 フィートに伸びる。風下なら、有効距離は 15 フィートに縮まる。煙や腐ったゴミなどの強い匂いは、上記の 2 倍先の距離から感知することができる、スカンクの臭気やトログロダイトの悪臭といった強烈な匂いは、通常の 3 倍の距離から感知できる。

クリーチャーが匂いを感知した場合、そのはっきりとした位置を知ることはできず、有効距離内のどこかに居るということしかわからない。クリーチャーは 1 回の移動アクションを使用して、匂いの方向を調べることができる。クリーチャーは匂いの元から 5 フィート以内にいる場合は匂いの元の位置を特定できる。

鋭敏嗅覚を持つクリーチャーは匂いで追跡を行なえる。痕跡を発見したり追跡できたかどうかを知るために【判断力】（または〈生存〉）判定を行なう。新しい痕跡の典型的な DC は 10 である（地面の状態は関係ない）。DC は、匂いの強さ、クリーチャーの数、痕跡の古さなどによって上下する。痕跡ができてから 1 時間たつごとに、DC を 2 上昇させること。この他の点では、この能力は〈生存〉技能のルールに従う。鋭敏嗅覚を用いて相手を追跡しているクリーチャーは、地面の状態や貧弱な視界を無視する。

書式：鋭敏嗅覚；位置：感覚。

エネルギーに対する抵抗 / Resistance（変則）：この “ その他の特殊能力 ” を持つクリーチャーは、記載されたタイプのダメージのうちいくらかを、そのタイプ（通常は［酸］［電気］［火］［冷気］）のダメージを受けるたびに無視することができる。各クリーチャーの行に無視することのできるダメージの量とタイプが示されている。

書式：抵抗［酸］10；位置：防御的能力。

エネルギー放出に対する抵抗 / Channel Resistance（変則）：この “ その他の特殊能力 ” を持つクリーチャー（通常はアンデッド）は、通常よりもクレリックやパラディンによる作用を受けにくい。“ エ

ネルギー放出に対する抵抗 " を持つクリーチャーは、エネルギー放出の効果に抵抗するためのセーヴに所定のボーナスを得る。この効果には、エネルギー放出の使用を前提とする効果（《アンデッド威伏》特技など）も含む。

書式：エネルギー放出に対する抵抗＋ 4；位置：防御的能力。

音真似 / Sound Mimicry（変則）：クリーチャーは一定の音や特定の声を完全に真似することができる。クリーチャーは、聞いた者が真似を見抜くための〈真意看破〉判定に対抗して〈はったり〉判定を行う。聞いた物が真似されている人物やクリーチャーの種類に慣れ親しんでいない場合は、〈真意看破〉判定に－ 8 のペナルティを被る。クリーチャーは、少なくとも 10 分間聞いた音を真似るため（声を真似る場合はアクセントや喋りの癖を含む）の〈はったり〉判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。クリーチャーは魔法的な効果（バードの呪芸やハーピーの心を奪う歌など）を複製することはできないが、そのような能力の音を真似することはできる。この能力によってクリーチャーが知らない言語を話せるようになったり理解できるようになったりはしない。

書式：音真似（声）；位置：特殊能力。

かきむしり / Rend（変則）：1 ラウンドの間に複数の肉体攻撃を命中させた場合、かきむしりの特殊攻撃を持つクリーチャーは相手の肉体に爪を立て肉を裂くことで途轍もないダメージを与える攻撃ができる。この攻撃は追加で同等のダメージ量を与えるが、1 ラウンドに複数回発生しない。この命中させなければならない攻撃の種類と追加ダメージはクリーチャーの説明に含まれている。追加ダメージは通常その攻撃の 1 つに加えクリーチャーの【筋力】ボーナスの 1.5 倍で与えられるダメージに等しい。

書式：かきむしり（爪（× 2）、1d8 ＋ 9）；位置：特殊攻撃。

活動停止 / Freeze（変則）：クリーチャーは適切な形状の無生物の物体（彫像、菌類の苗床、など）であるかのように自身を保つことができる。クリーチャーはこの種の無生物の物体として風景の中に溶け込んで隠れるための〈隠密〉判定に出目 20 を行うことができる。

書式：活動停止；位置：特殊攻撃。

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

書式：完全耐性［酸］、［火］、麻痺；位置：防御的能力。

擬似視覚 / Blindsight（変則）：この能力は非視覚的感知と似ているが、それよりもはっきりと認識できる。視覚によらない感覚、例えば振動を感じる能力や鋭い嗅覚、鋭い聴覚、超音波などの反響を感じ取る能力などによって、擬似視覚を持つクリーチャーは目の見えるクリーチャーと同じように動いたり戦うことができる。不可視状態、暗闇、ほとんどの種類の視認困難は無意味だが、擬似視覚を持つクリーチャーがクリーチャーや物体を知覚するためには、そのクリーチャーや物体に対して効果線が通ってなくてはならない。能力の効果範囲はクリーチャーの説明文に明記されている。クリーチャーは通常、自らの擬似視覚の有効距離内にいるクリーチャーに気付くために〈知覚〉判定を行う必要はない。特に明記されていない限り、擬似視覚は常に働き続けており、クリーチャーはその使用のために何かを行う必要はない。しかしながら、擬似視覚の中には 1 回のフリー・アクションとして起動しなければならないものもある。クリーチャーが擬似視覚能力の起動を行わなければならない場合、クリーチャーは自らのターン中にしか擬似視覚の利益を得られない。

書式：擬似視覚 60 フィート；位置：感覚。

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

通常は擬似呪文能力には使用回数の制限がある。" 常時 " または " 回数無制限 " の擬似呪文能力には使用の制限はない。特に断りのない限り、クリーチャーは " 常時 " の擬似呪文能力を自身自身にのみ使用することができる。" 常時 " の擬似呪文能力を再活性化することは即行アクションである。その他の全ての擬似呪文能力の使用は、特に明記されていない限り標準アクションである。呪文を使用する場合と同様に、擬似呪文能力で機会攻撃を誘発しないように防御的発動するための精神集中判定を行うことができる。擬似呪文能力は呪文と同様に発動を妨害することができる。擬似呪文能力で呪文相殺を行ったり、呪文相殺の対象になったりすることはない。

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

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

書式：回数無制限－ バーニング・ハンズ（DC13）；位置：擬似呪文能力。

吸血 / Blood Drain（変則）：クリーチャーは敵に組みついている場合、そのターンの終わりに吸血し、【耐久力】ダメージを与える。

書式：吸血（1d2【耐】）；位置：特殊攻撃。

凝視攻撃 / Gaze（超常）：凝視攻撃による特殊攻撃は、敵がクリーチャーの目を見た時に効果を持つ。この攻撃は、石化、［即死］、（魅惑）などほぼどんな効果でも持ちうる。典型的な有効距離は 30 フィートであるが、詳細は各クリーチャーの項を参照せよ。凝視攻撃に対して使用するセーヴィング・スローの種類はさまざまだが、通常は意志か頑健セーヴ（DC10 ＋凝視を行うクリーチャーの種族ヒット・ダイス数の 1/2 ＋凝視を行うクリーチャーの【魅力】修正値：DC の具体的な値についてはクリーチャーの説明文を参照）である。セーヴィング・スローに成功すれば効果を無効にする。モンスターの凝視攻撃は説明文中に短く省略された形で記載されている。凝視攻撃の範囲内にいる敵は全て、毎ラウンドイニシアチブ順の自身のターンの開始時に、セーヴィング・スローを試みなければならない。敵はクリーチャーを直接見ている場合にのみ凝視の効果を受けうる。敵はセーヴィング・スローを行うことを避けるために、クリーチャーを見ないようにすることができる。これには 2 つの方法がある。

目をそむける：敵はクリーチャーの顔を見ることを避け、その身体や影を見たり、鏡状の面に映った姿を見て相手の姿を知ろうとするといったことなどができる。各ラウンド、敵は 50%の確率で凝視攻撃に対するセーヴィング・スローを要求されることから免れる。しかしながら、凝視攻撃を持つクリーチャーは、その敵からの視認困難を得る。

目隠しをする：敵はクリーチャーを全く見ることができない（クリーチャーに背を向けたり、目をとじたりする事でも同じことが得られる）。凝視攻撃を持つクリーチャーは、その敵からの完全視認困難を得る。

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

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

書式：凝視；位置：特殊攻撃。

［恐怖］/ Fear（超常または擬呪）：［恐怖］攻撃にはさまざまな効果のものがある。

［恐怖］のオーラ / Fear Aura（超常）：この能力の使用は 1 回のフリー・アクションである。オーラは敵を恐怖のあまり動けなくするか（たとえばミイラの " 絶望 "）、あるいはフィアー呪文のように機能する。これ以外の効果を持つものもありうる。［恐怖］のオーラは範囲効果である。範囲の広さや種類に関してはそれぞれの説明文に明記されている。

フィアーの円錐形 / Fear Cone（擬呪）および光線 / and Ray（超常）：これらは通常、フィアーの呪文のように働く。

［恐怖］効果に対してセーヴィング・スローが許されている場合、それは意志セーヴ（DC：10 ＋恐怖の対象となるクリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋恐怖の対象となるクリーチャーの【魅力】修正値：DC の具体的な値については各クリーチャーの説明文を参照）である。全ての［恐怖］攻撃は［精神作用］の［恐怖］効果である。

書式：［恐怖］のオーラ（30 フィート、DC17）；位置：オーラ。

書式：フィアーの円錐（50 フィート、DC19）；位置：特殊攻撃。

凶暴性 / Ferocity（変則）：凶暴性を持つクリーチャーは、ヒット・ポイントが 0 未満になったときでも意識を保ち戦い続けることができる。クリーチャーはよろめき状態となり、毎ラウンド 1 ポイントのヒット・ポイントを失うのは変わらない。凶暴性を持つクリーチャーでも、負のヒット・ポイントが【耐久力】と同じかそれ以下になってしまったのなら死亡する。

書式：凶暴性；位置：防御的能力。

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

書式：強力突撃（突き刺し、4d8 ＋ 24）；位置：特殊攻撃。

首絞め / Strangle（変則）：この能力を持つクリーチャーに組みつかれている相手は、話したり音声要素を有する呪文を発動したりすることができない。

書式：首絞め；位置：特殊攻撃。

蜘蛛の糸 / Web（変則）：蜘蛛の糸の能力を持つクリーチャーは自分自身と追加で最大 1 体の同じサイズのクリーチャーを支えるために蜘蛛の糸を使うことができる。加えて、1 日に最大 8 回まで蜘蛛の糸を投擲することができる。これはネットによる攻撃と同様だが、最大有効距離は 50 フィート、射程単位は 10 フィートで、蜘蛛の糸を紡いだものより最大で 1 サイズ大きいものまでに対して効果がある。絡みつかれたクリーチャーは〈脱出術〉判定に成功するか【筋力】判定で蜘蛛の糸を破るかすれば脱出することができる。どちらも DC は 10 ＋クリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【耐】修正値の標準アクションである。蜘蛛の糸にとらわれたものがそれを破ろうとする試みは－ 4 のペナルティをこうむる。

蜘蛛の糸を紡ぐものは最大で自身のサイズの 3 倍のねばねばする蜘蛛の糸の布をつくることができる。これは通常飛行するクリーチャーを捕えるのに向いたものだが地上の獲物を捕えるのに使うこともできる。接近したクリーチャーは蜘蛛の糸に気付くために DC20 の〈知覚〉判定に成功しなければならない；失敗したら蜘蛛の糸へ入り込み蜘蛛の糸による攻撃が成功したかのように捕えられる。もし捕えられたクリーチャーが自由になろうとする間歩いたり掴んだりするための何かがあれば、蜘蛛の糸から脱出しようとしたり破る試みは＋ 5 のボーナスを得る。蜘蛛の糸の 5 フィートのマスごとにそれをつくったクリーチャーのヒット・ダイスに等しいヒット・ポイントと、DR5 ／—を持つ。

クリーチャーは自身の蜘蛛の糸を登攀移動速度で通過することができ、自身の蜘蛛の糸に触れているクリーチャーの位置を特定できる。

書式：蜘蛛の糸（＋ 8 遠隔、セーヴ DC16、5hp）；位置：特殊攻撃。

食らいつき / Attach（変則）：クリーチャーは表示されている攻撃が成功した場合、自動的に目標にまといつく。クリーチャーは組みつき状態にあると見なされるが、目標は組みつき状態とは見なされない。目標はクリーチャー通常通り攻撃または組みつきを行うことができ、あるいは組みつき判定または〈脱出術〉判定を成功することで食らいつきをもぎ離すことができる。この能力を有するほとんどのクリーチャーは組みつきを維持するための種族ボーナスを持つ（CMB の項目に表記）。

書式：食らいつき；位置：個別の攻撃手段。

暗闇を見通す / See in Darkness（超常）：クリーチャーは ディーパー・ダークネス 呪文で作られたものも含め、あらゆる暗闇を完全に見通すことができる。

書式：暗闇を見通す；位置：感覚。

高速治癒 / Fast Healing（変則）：高速治癒の特殊能力をもつクリーチャーはラウンドごとに、クリーチャーの説明に書かれた通常 1 点かそれより上の、特別な割合でヒット・ポイントを回復する。ここの記述を除いて、高速治癒は自然治癒と同様である。高速治癒は餓え、渇き、窒息によって失われたヒット・ポイントを回復しないし、失われた肉体部位の再生もしない。特別な記載がある場合を除き、失われた肉体的部位をくっつけ直すこともできない。高速治癒は（ヒット・ポイントが－ 1 以下であっても）クリーチャーが死ぬまで機能し続け、死ねば高速治癒の効果は直ちに終了する。

書式：高速治癒 5；位置：hp。

高速飲み込み / Fast Swallow（変則）：クリーチャーは飲み込み能力をターンの開始時ではなく、自らのターンの間ならいつでもフリー・アクションとして行うことができる。

書式：高速飲み込み；位置：特殊攻撃。

小振りの武器 / Undersized Weapons（変則）：クリーチャーはあたかも実際のサイズよりもサイズ分類が 1 段階小さいかのように武器を用いる。

書式：小振りの武器；位置：特殊能力。

再生 / Regeneration（変則）：この能力を持つクリーチャーは殺すのが困難である。再生を持つクリーチャーは高速治癒を持つもの同様、決まった量のダメージを治癒するが、それらは再生が機能している限り死なない（しかしながら再生を持つクリーチャーはヒット・ポイントが 0 を下回ったら気絶状態になる）。ある一定の攻撃形態、一般的には火や酸、は攻撃後のラウンド中クリーチャーの再生の機能を停止する。このラウンドの間、そのクリーチャーはダメージを治癒できず通常通り死ぬ。クリーチャーの説明文には再生の機能停止を引き起こすダメージの種別が書かれている。

ヒット・ポイントへのダメージを与えるのではない攻撃は再生では治癒できない。再生はまた、餓え、渇き、窒息によって失われたヒット・ポイントを回復しない。再生するクリーチャーはその肉体の失われた部分を再生でき、切断された四肢や体の一部を切断から一時間以内ならくっつけることができる。くっつけられなかった切断部位は通常通り萎え、死ぬ。

クリーチャーが再生能力を持つためには【耐久力】を持っている必要がある。

書式：再生 5（[酸]、[火]）；位置：hp。

締め付け / Constrict（変則）：この特殊攻撃を持つクリーチャーは組みつき判定に成功した際、敵を締め付けて潰し、（追加ダメージを含む判定に成功した際に与える他の効果に加え）殴打ダメージを与える。ダメージの量はクリーチャーの説明に書かれており、一般的にはクリーチャーが近接攻撃で与えるダメージの量に等しい。

書式：締め付け（1d8 ＋ 6）；位置：特殊攻撃。

収縮 / Compression（変則）：クリーチャーはその接敵面の 1/4 の幅の場所を無理矢理入り込むことなく通ることができ、あるいは 1/8 の幅の場所に無理矢理入りこむことができる。

書式：収縮；位置：特殊能力。

蹂躙 / Trample（変則）：全ラウンド・アクションとして、蹂躙能力を持ったクリーチャーは自身よりも少なくとも 1 サイズ分類小さいクリーチャーを蹂躙しようとすることができる。これは戦技の蹴散らしのように働くが、蹂躙を行なうクリーチャーは判定を行なう必要がなく、単に進路上の敵を通過するだけでよい。蹂躙の対象は蹂躙を行なったクリーチャーの叩きつけのダメージ＋自身の【筋力】修正値の 1.5 倍に等しいダメージを受ける。蹂躙の対象は機会攻撃を行なえるが、－ 4 のペナルティを受ける。対象は機会攻撃を行なわなかったら、蹂躙するクリーチャーを回避してダメージを半分にするために反応セーヴを行なえる。クリーチャーの蹂躙攻撃に対するセーヴの DC は 10 ＋ 1/2 クリーチャーの HD ＋クリーチャーの【筋力】修正値である（正確な DC はクリーチャーの説明文に書かれている）。蹂躙するクリーチャーは何度移動によって対象のクリーチャーを通過したかに関わらず、各対象につきラウンドごとに 1 度のみ蹂躙によるダメージを与えることができる。

書式：蹂躙（2d6 ＋ 9、DC20）；位置：特殊攻撃。

出血攻撃 / Bleed（変則）：この能力を持つクリーチャーは出血し続ける傷を与え、各ラウンドの効果を受けたクリーチャーのターンの最初に追加ダメージを与える。この出血は DC15 の〈治療〉判定に成功するか、何らかの魔法的治療によって止めることができる。各ラウンドごとのダメージはクリーチャーの説明に書かれている。

書式：出血攻撃（2d6）；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

呪文抵抗 / Spell Resistance（超常）：呪文抵抗を持つクリーチャーは自身に直接効果を与える呪文や擬似呪文能力を回避してしまう可能性がある。呪文や擬似呪文能力が呪文抵抗を持つクリーチャーに機能するかを決定するに際し、術者は術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行わなければならない。結果がクリーチャーの呪文抵抗以上だった場合その呪文は通常どおり働くが、そのクリーチャーは依然としてセーヴィング・スローが許される。

書式：**SR** 18；位置：防御的能力。

招来 / Summon（疑呪）：招来能力を持つクリーチャーは サモン・モンスター を使用したかのように特定のクリーチャーを招来することができるが、通常成功の機会は限られている（クリーチャーの説明文に記載されている）。

d%判定を行なう：失敗したら、招来にこたえるクリーチャーはない。招来されたクリーチャーは到着してから 1 時間後に自動的に帰還する。この方法で招来されたクリーチャーは、1gp 以上の価値のある物質要素が必要となる呪文や擬似呪文能力をその物質要素が供給されたのでない限り使用できないし、1 時間の間自身の招来能力を使用できない。招来能力ごとに意志セーヴや術者レベル判定や精神集中判定のための適切な呪文レベルが定められている。招来されたクリーチャーを倒しても経験点は与えられない。

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

植物の種別特徴 / Plant Traits（変則）：植物は[精神作用]効果（(強制)、士気、(魅惑)、(紋様)、(惑乱）の各効果)、麻痺、毒、ポリモーフ、睡眠、朦朧を無効化する。

書式：植物の種別特徴；位置：完全耐性。

人造の種別特徴 / Construct Traits（変則）：人造は［即死］効果、病気、［精神作用］効果（(強制)、士気、(魅惑)、(紋様)、(惑乱）の各効果)、死霊術効果、麻痺、毒、睡眠、朦朧と、全ての頑健セーヴを要求する効果（物体に対しても働くか、(無害）である場合を除き）を無効化する。人造は非致傷ダメージ、能力値ダメージ、能力値吸収、疲労、過労、生命力吸収の対象にならない。人造は大規模ダメージによって死ぬ危険性はない。

書式：人造の種別特徴；位置：完全耐性。

振動感知 / Tremorsense（変則）：振動感知を持ったクリーチャーは地面の振動に敏感で、自動的に地面に触れているものの位置を特定する。振動感知を持った水棲のクリーチャーは同様に水中を移動するクリーチャーの位置を感知する。この能力の有効距離はクリーチャーの説明文中に記載されている。

書式：振動感知 60 フィート；位置：感覚。

水中呼吸 / Water Breathing（変則）：この特殊能力を有するクリーチャーは､水中でも無制限に呼吸をすることができる｡水に潜っている間、自由にブレス攻撃、呪文、そのほかの能力を用いることができる。

書式：水中呼吸；位置：その他の特殊能力。

水陸両生 / Amphibious（変則）：この能力を持つクリーチャーは水棲の副種別を持っていても、陸地でいつまでも生存できる。

書式：水陸両生；位置：その他の特殊能力。

脆弱性 / Vulnerabilties（変則または超常）：脆弱性を持ったクリーチャーは、セーヴィング・スローが許可されているかや、セーヴが成功したか失敗したかに関わりなく、特定のエネルギーの種類から受けるダメージが半分増し（＋ 50%）される。エネルギーの種類にない脆弱性を持ったクリーチャーは記載された脆弱性をもたらすか用いる呪文や効果（たとえば［光］の［補足説明］を持った呪文）に対するセーヴに－ 4 のペナルティをこうむる。一部のクリーチャーは、その解説に記載されたさらなる効果を受けることがある。

書式：［火］への脆弱性；位置：弱点。

生命感知 / Lifesense（超常）：クリーチャーはあたかも擬似視覚の能力を有しているかのように、60 フィート以内の生きているクリーチャーを感知し、その位置を特定できる。

書式：生命感知；位置：感覚。

生命力吸収 / Energy Drain（超常）：この攻撃は生きている敵から生命力を奪いさるもので、近接あるいは遠隔攻撃が命中するたびに自動的に起こる。生命力吸収が命中するたびに敵に対して 1 かそれ以上（クリーチャーの解説に数値は明記されている）の負のレベルを与える。生命力吸収を含む攻撃がクリティカル・ヒットならば、記載されている負のレベルの量の 2 倍与える。クリーチャーの解説に特別な記載がある場合を除き、生命力吸収を行なったクリーチャーは敵に与えた負のレベル 1 ごとに 5 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは最大 1 時間残る。負のレベルは 24 時間経過するか、レストレーション のような呪文によって除去されるまで残る。もし負のレベルが 24 時間経過まえに除去されなかったら、効果を受けたクリーチャーは頑健セー

ヴ（DC10 ＋生命力吸収を行なったクリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋生命力吸収を行なったクリーチャーの【魅】修正値：正確な DC はクリーチャーの説明文に書かれている）成功したらクリーチャーに何の害をもたらすことなく負のレベルは消え去る。失敗したら、負のレベルは永続化する。負のレベル 1 ごとに別々のセーヴィング・スローが求められる。

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

生来の不可視 / Natural Invisibility（変則または超常）：この能力は常に働いており、クリーチャーは攻撃を行うときですら不可視状態のままでいられる。この能力は生得の物であり、インヴィジビリティ・パージ の呪文の対象とならない。

書式：生来の不可視状態；位置：防御的能力。

全周囲視覚 / All-Around Vision（変則）： クリーチャーは一度に全方向を見ることができる。挟撃されることがない。

書式：全周囲視覚；位置：感覚。

竜巻変化 / Whirlwind（超常）：一部のクリーチャーは竜巻に変化することができる。この変化は 2HD ごとに 1 ラウンド持続する。クリーチャーが飛行速度を有する場合は、竜巻形態をとっている間同じ速度で飛行できる。それ以外の場合は竜巻形態の間は基本地上速度と同じだけの飛行速度（平均的な機動性）を得る。

竜巻の基底部の幅は 5 フィートだが、高さと頂部の幅はクリーチャーによって異なる（最低で高さ 10 フィート）。竜巻の頂部の幅は高さの半分に等しい。クリーチャーは自身の高さを調整できるが、最低でも 10 フィート以上でなければならない。

竜巻形態での移動は機会攻撃を誘発しない。たとえ他のクリーチャーの占めている接敵面に入ったとしても。他のクリーチャーは竜巻に接触したり中に入ったりした場合や、竜巻がそのクリーチャーの接敵面に入ったり通り抜けたりした場合、竜巻に巻き込まれたことになる。竜巻形態のクリーチャーは通常攻撃を行うことができず、周囲のマスを機会攻撃範囲に収めることもできない。

竜巻より 1 段階以上サイズの小さいクリーチャーは竜巻に巻き込まれるとダメージを受ける（一般的にそのクリーチャーと同じサイズ分類のモンスターの叩きつけ攻撃のダメージと等しい）可能性や、空中に巻き上げられてしまう可能性がある。作用を受けたクリーチャーは、まず竜巻と接触した時点で反応セーヴ（DC10 ＋モンスターのヒット・ダイスの 1/2 ＋モンスターの【筋力】修正値）を行わなければならず、失敗すると竜巻クリーチャーの叩きつけ攻撃に等しいダメージを受ける。さらに 2 回目の反応セーヴを行わなければならず、これに失敗すると体が巻き上げられ、強力な風で身動きが取れなくなってしまう。この間、クリーチャーは毎ラウンド自動的に記載されたダメージを受ける。飛行できるクリーチャーは 1 ラウンドに 1 回反応セーヴを行って、竜巻からの脱出を試みることができる。成功するとクリーチャーは脱出できるが、成否に関わらずダメージは受ける。

竜巻の中に閉じ込められているクリーチャーは、竜巻に運搬されて一緒に移動する場合と竜巻から脱出する場合を除いて、移動をすることができない。その他の点では、竜巻に閉じ込められているクリーチャーは通常通り行動できる。ただし、呪文を発動するには精神集中判定（DC15 ＋呪文レベル）に成功しなければならない。竜巻に閉じ込められているクリーチャーは、【敏捷力】に－ 4 のペナルティを、攻撃ロールに－ 2 のペナルティを負う。竜巻はその容積が許す限り、同時に何体のクリーチャーでも竜巻の内部へ閉じ込めておくことができる。竜巻は運搬しているクリーチャーをどれでも、いつでも好きな時に 1 回のフリー・アクションとして竜巻から外に出し、その時点で竜巻のいた場所に捨て去ることができる。

基底面が地面に接しているなら、竜巻は砂塵や小石を巻き上げて雲を作り出す。この雲はクリーチャーを中心に、竜巻形態時の身長の半分の直径を持つ。雲は暗視能力を含む全ての視覚をかすませ、5 フィートより先を見えなくしてしまう。5 フィート先にいるクリーチャーは視認困難、それよりも遠くのクリーチャーは完全視認困難を得る。雲の範囲内にいるものは、精神集中判定（DC15 ＋呪文レベル）に成功しなければ呪文を発動することができない。

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

多刀流体得 / Multiweapon Mastery（変則）：クリーチャーは複数の武器で戦っても攻撃ロールにペナルティを被らない。

書式：多刀流体得；位置：特殊攻撃。

ダメージ減少 / Damage Reduction（変則または超常）：このその他の特殊能力を持つクリーチャーはほとんどの武器と肉体攻撃によるダメージを無視する。クリーチャーは即座に傷が治癒するか、あるいは攻撃がはじかれてしまう。いずれの場合も、敵は攻撃が効果的でなかったことを知る。クリーチャーは、エネルギー攻撃（魔法的でないものも含む）、呪文、擬似呪文能力、超常能力から通常のダメージを受ける。以下で述べる通り特定の種類の武器がクリーチャーに通常どおりのダメージを与えることもある。

各クリーチャーの項には、無視できるダメージの量（通常は 5 ～ 15 ポイント）と、この能力を無効化できる武器のタイプが記されている。

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

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

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

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

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

クリーチャーの中には複数種類の武器から害を受けるものもいる。いずれの種類の武器であってもこのダメージ減少を克服できる。

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

書式：DR5 ／銀；位置：防御的能力。

血の狂乱 / Blood Rage（変則）：クリーチャーが戦闘でダメージを受けた場合、次のラウンドからフリー・アクションとして狂乱状態に陥る事ができる。＋ 2【耐久力】と＋ 2【筋力】を得るが、AC に－ 2 のペナルティを被る。狂乱状態は戦闘終了か 1 分間の、どちらか短い方まで継続する。自発的に狂乱状態を終わらせることはできない。

書式：血の狂乱；位置：特殊攻撃。

地潜り / Earth Glide（変則）：クリーチャーが地中を移動する場合 石や泥など、金属を除くほぼどんな種類の地面の中でも、あたかも魚が水中を泳ぐかのように通り抜けることができる。［火］ダメージに対する防御を得ていたら、溶岩の中さえも通り抜けることができる。こうして進んだ跡には、トンネルや穴が残ることはない。また、地面にさざ波を起こしたりといった、その存在を示す痕跡を生じさせることもない。地中移動中のクリーチャーが内部にいる範囲に ムーヴ・アース 呪文を発動した場合、そのクリーチャーは 30 フィート押し戻され、DC15 の頑健セーヴに成功しなければ 1 ラウンドの間、朦朧状態になる。

書式：地潜り；位置：移動速度。

訳注：穴掘り / Burrow（3.5e、地潜り補記）：穴掘り移動速度を持つクリーチャーは砂利を掘り進められるが、文中で特に言っていない限り岩は抜けられない。クリーチャーは穴掘り中は突撃も疾走もできない。穴掘りクリーチャーの多くは他のクリーチャーが使用できるような隧道を後に残すことはない（掘り進めた物質が後を埋めてしまうためか、穴掘りしている時彼らは実際には物質をどかしているわけではないために）；詳細は個々のクリーチャーの解説を参照すること。（訳注：バロウ 呪文、アンケグも参考にすること）

着火 / Burn（変則）：着火の特殊攻撃を持つクリーチャーは、近接攻撃が命中した場合、追加の［火］ダメージを与えることができる。着火能力の効果を受けた相手は反応セーヴ（DC10 ＋着火クリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋着火クリーチャーの【耐久力】修正値）を行わなければならず、失敗すれば引火し、1d4 ラウンドの間、自身のターンの初めに所定のダメージを受ける。引火したクリーチャーは全ラウンド・アクションとして新しいセーヴを試みることができる。地面を転がりまわることでこのセーヴに＋ 4 のボーナスを得ることができる。肉体武器または素手攻撃で着火クリーチャーに攻撃を命中させたクリーチャーは、着火クリーチャーの攻撃を受けたのと同様に［火］ダメージを受け、引火を避けるための反応セーヴを行わなければならない。

書式：着火（2d6、DC15）；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

超嗅覚 / Keen Scent（変則）：クリーチャーは嗅覚によって水中で 180 フィート以内の他のクリーチャーを察知でき、そして 1 マイル以内の血を見つけることができる。

書式：超嗅覚；位置：感覚。

つかみ / Grab（変則）：この特殊能力を持つクリーチャーが規定されている攻撃（通常は爪か噛みつき）を命中させたなら、通常のダメージを与えるのに加えて 1 回のフリー・アクションとして、機会攻撃を誘発せずに組みつきに入ろうと試みることができる。特に記載がない限り、つかみはクリーチャーとサイズ分類が同じかそれよりも小さな相手に対してのみ行うことができる。クリーチャーが通常とはことなるサイズにもつかみを行うことができる場合、これはクリーチャーの特殊攻撃の行に記載される。クリーチャーは通常通りに組みつきを行ってもかまわないし、つかみに使用した身体の部位だけを使って相手を捕らえることもできる。後者を選択した場合、組みつきを開始または維持するための戦技判定には－ 20 のペナルティを受けるが、自らは " 組みつき状態 " であるとはみなされない。捕らえる試みに成功しても、クリーチャーが " 締めつけ " の特殊攻撃を持たない限り、追加のダメージは与えない。クリーチャーが締めつけを持っていない場合、以降のラウンドで組みつき判定に成功するたびに、捕らえる際に使用した攻撃のダメージを自動的に与える。締めつけを持っている場合にはそのダメージを与える（与えるダメージの量についてはそのクリーチャーの説明文を参照）。

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

書式：つかみ；位置：個別の攻撃手段（訳注：更新；および特殊攻撃）。

突き押し / Push（変則）：突き押しの特殊能力を持つクリーチャーは、特定の攻撃（多くの場合叩きつけ）を命中させたなら、1 回のフリー・アクションとして戦技判定を行うことができる。判定に成功すれば、突き飛ばしと同様に相手を押し戻すが、移動させる距離はこの特殊能力で決められている。突き押しをひきおこす攻撃の種類と押し戻す距離は、各クリーチャーの説明文を参照。この能力は、突き押すクリーチャーと同じかより小さなサイズのクリーチャーに対してのみ作用する。このように突き押されたクリーチャーは、この移動により機会攻撃を誘発せず、固い物体か他のクリーチャーにぶつかったら停止する。

書式：突き押し（叩きつけ、10 フィート）；位置：特殊攻撃と個別の攻撃手段。

包み込み / Engulf（変則）：クリーチャーは標準アクションの一部として移動系路上にいるクリーチャーを包み込むことができる。包み込みを行うラウンドには他の攻撃は行えない。クリーチャーは単に相手のいるところを通って移動するだけでよく、移動系路上にあるもの全てに作用を及ぼす。目標となったクリーチャーはクリーチャーに機会攻撃を行えるが、機会攻撃を行ったら包み込み攻撃に対するセーヴィング・スローは行えなくなる。機会攻撃を行わないものは包み込みを避けるために反応セーヴを行うことができ、成功すればクリーチャーが前進するにつれて、それに押される形で後ろや横（目標側が選択）へ進む。包み込まれた相手は押さえ込まれた状態になり、窒息の危険にさらされ、押さえ込まれた状態から逃れるまで体内に閉じ込められ、そしてクリーチャーのほかの特殊攻撃の対象となるかもしれない。

書式：包み込み（DC12、1d6［酸］および麻痺）；位置：特殊攻撃。

テレパシー / Telepathy（超常）：クリーチャーは有効距離内（各クリーチャーの項に明記されているが、通常は 100 フィート）にいて言語を持つどんなクリーチャーとも精神的に意志の疎通を図ることができる。テレパシーで同時に複数のクリーチャーに呼びかけることは可能だが、複数のクリーチャーと同時にテレパシーでの会話を維持することは、一度に複数の人に話しかけ、彼ら全員の言うことを聞くのと同じくらい難しい。

書式：テレパシー 100 フィート；位置：言語。

転覆 / Capsize（変則）：この特殊能力を有するクリーチャーは突撃攻撃として体当たりをして戦技判定を行い、ボートや船を転覆させようと試みることができる。この判定の DC は 25、または船長の〈職能：船乗り〉判定の結果のどちらか高い方である。船のサイズ分類が船を転覆させようとするクリーチャーのサイズよりも 1 段階大きいごとに、船を転覆させようとするクリーチャーはこの戦技判定に－ 10 の累積するペナルティを受ける。

書式：転覆；位置：特殊攻撃。

毒 / Poison（変則または超常）：この特殊能力を持つクリーチャーは、攻撃した相手を毒で冒すことができる。毒の効果、セーヴ、頻度、治療は各クリーチャーの説明文に書かれている。毒に抵抗するためのセーヴィング・スローは通常は頑健セーヴ（DC10 ＋毒をもつクリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【耐久力】修正値：具体的な DC は各クリーチャーの説明文を参照）である。毒はニュートラライズ・ポイズンや同種の効果によって治癒することができる。

書式：毒の名前（変則）針 - 致傷；セーヴ**頑健** DC22、頻度 1 ／ラウンド（6 ラウンド）、効果 1d4【耐久力】、治療 2 回連続成功；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

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

書式：飛びかかり；位置：特殊攻撃。

肉体攻撃 / Natural Attacks：クリーチャーのほとんどは 1 つないし複数の肉体攻撃（武器によらない攻撃）を有している。これらの攻撃は 2 つの分類のいずれかに属する。主要攻撃と二次的攻撃である。主要攻撃はクリーチャーの完全な攻撃ボーナスを用い、ダメー

ジ・ロールにクリーチャーの【筋力】ボーナスの全てを加える。二次的攻撃はクリーチャーの基本攻撃ボーナス－ 5 を用いて行い、ダメージ・ロールにはクリーチャーの【筋力】ボーナスの 1/2 を加える。クリーチャーが肉体攻撃を 1 つしか持たない場合は、その攻撃は常にクリーチャーの完全な攻撃ボーナスを用い、ダメージ・ロールにクリーチャーの【筋力】ボーナスの 1.5 倍を加える。この増加分は、クリーチャーが複数回の攻撃ができるときはそのうちの 1 回だけに適用される。クリーチャーが 1 つの種類の攻撃しか持たない場合は、1 ラウンドに複数回の攻撃ができるなら、その肉体攻撃はその種類に関わらず主要攻撃であるとみなされる。『表：サイズごとの肉体攻撃』はもっともよく見られる肉体攻撃の一部とその分類が記載されている。

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

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

表：サイズごとの肉体攻撃

肉体攻撃	サイズごとの基本ダメージ* 極小	微小	超小型	小型	中型	大型	超大型	巨大	超巨大	ダメージ種別	攻撃のタイプ
噛みつき	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	殴打／斬撃／刺突	主要
爪	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打／斬撃	主要
突き刺し	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	刺突	主要
蹄、触手、翼	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打	二次的
鋏、尾、尾の打撃	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	殴打	二次的
叩きつけ	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打	主要
針	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	刺突	主要
鉤爪	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	斬撃	主要
その他	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	殴打／斬撃／刺突	二次的

*……個々のクリーチャーによってこの値は適切に変更される。

ダメージ種別の列はその肉体攻撃が与えるダメージの典型的な種類（殴打／斬撃／刺突）を示す。攻撃の一部は複数のタイプのダメージを与える。このような場合、ダメージ減少を克服する際にダメージの全てがリストにあるタイプであるとみなされる。

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

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

日光による無力化 / Sunlight Powerlessness（変則）：太陽光（デイライト や同種の呪文ではない）に曝されたクリーチャーは攻撃を行なえず、かつよろめき状態になる。

書式：日光による無力化；位置：弱点。

熱気 / Heat（変則）：クリーチャーは高熱を発するため、ただ触れただけでも追加の 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。クリーチャーの持つ金属製の武器もこの熱気を伝える。

書式：熱気（1d6［火］）；位置：特殊攻撃。

能力値ダメージと能力値吸収 / Ability Damage and Drain（変則または超常）：一部の攻撃ないし特殊能力は能力値ダメージや能力値吸収をひきおこし、指定された能力値を一定の量減少させる。能力値ダメージは自然治癒するが、能力値吸収は恒久的であり、魔法によってのみ回復することができる。

書式：1d4【筋力】吸収；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

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

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

呪い / Curse（超常）：この特殊能力を持つクリーチャーは、敵を呪うことができる。呪いの効果、セーヴ、頻度、治療は各クリーチャーの説明文に書かれている。呪いがセーヴィング・スローが可能なものなら、それは通常は意志セーヴ（DC10 ＋呪いをもつクリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【魅力】修正値：具体的な DC は各クリーチャーの説明文を参照）である。呪いはリムーヴ・カースや同種の効果によって治癒することができる。

書式：呪いの名前（超常）叩きつけ – 接触；セーヴ**意志** DC14、頻度 1 日、効果 1d4【筋力】吸収；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

光に過敏 / Light Sensitivity（変則）：“ 光に過敏 ” をもつクリーチャーは、明るい太陽光の下や デイライト 呪文の範囲内では目が眩んだ状態になる。

書式：光に過敏；位置：弱点。

光による盲目化 / Light Blindness（変則）：“ 光による盲目化 ” を持つクリーチャーは、明るい光（太陽光や デイライト 呪文による）にさらされると、1 ラウンドの間盲目状態になる。このようなクリーチャーは明るい光の範囲にいる間ずっと目が眩んだ状態のままである。

書式：光による盲目化；位置：弱点。

引き寄せ / Pull（変則）：この特殊能力を持つクリーチャーは、攻撃を命中させた場合 1 回のフリー・アクションとして戦技判定を行うことができる。判定に成功すれば、クリーチャーを近くに引き寄せることができる。引き寄せる距離はこの特殊能力で決められている。引き寄せをひきおこす攻撃の種類と引き寄せる距離は各クリーチャーの説明文を参照。この能力は、突き押すクリーチャーと同じかより小さなサイズのクリーチャーに対してのみ作用する。このように引き寄せられたクリーチャーはこの移動により機会攻撃を誘発せず、固い物体か他のクリーチャーにぶつかったら停止する。

書式：引き寄せ（触手、5 フィート）；位置：特殊攻撃と個別の攻撃手段。

飛行 / Flight（変則または超常）：この特殊能力を持つクリー

チャーは、1 回のフリー・アクションとして飛行能力を中止あるいは再開できる。超常能力であるなら、アンティマジックの場の中では効果を失い、クリーチャーはアンティマジックの効果が続く限り飛行する能力を失う。

書式：飛行 30 フィート（標準）；位置：速度。

非視覚的感知 / Blindsense（変則）：視覚によらない感覚、例えば鋭い嗅覚や聴覚などによって、非視覚的感知を持つクリーチャーは見ることのできない存在に気づくことができる。クリーチャーは通常〈知覚〉判定を行わなくても、非知覚的感知能力の有効範囲内にいて効果線が通っているクリーチャーの位置を特定することができる。クリーチャーが非視覚的感知能力を持っていたとしても、そのクリーチャーが見ることができない敵は、やはりそのクリーチャーに対して完全視認困難を持つ。視認困難をもつ敵を攻撃する場合には、通常通り失敗確率を被る。非視覚的感知を持っていても、移動に際してはやはり視界の状態の作用を受ける。非視覚的感知を持つクリーチャーもやはり、見ることのできない敵からの攻撃に対してはアーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを失う。

書式：非視覚的感知 60 フィート；位置：感覚。

非実体 / Incorporeal（変則）：非実体クリーチャーは物理的肉体を持たない。それは他の非実体クリーチャーか、魔法の武器や魔法の武器のように攻撃できるクリーチャーか、呪文、擬似呪文能力、超常能力によってのみ傷つけられる。それはすべての非魔法的な攻撃形態を無効化する。呪文や魔法の武器による攻撃が当たったときでさえ、それは実体のある源からのダメージを半減する。非魔法的な攻撃ながら、聖水は非実体のアンデッドに効果を表す。ダメージを与えない実体の呪文および効果は非実体のクリーチャーに 50% 確率でしか影響しない。 マジック・ミサイル のような［力場］の効果および呪文は非実体クリーチャーに通常通り効果を発揮する。

非実体クリーチャーは外皮ボーナスをもたないが、【魅】ボーナスに等しい（クリーチャーの【魅力】がボーナスを得られる値でなくても、最低＋ 1 ある）反発ボーナスを得る。

非実体クリーチャーは物体に入り込んだり通り抜けることができるが、物体の外部に隣接し続けていなければならず、自身より大きいスペースの物体を完全に通り抜けることはできない。それは自分が元々いた場所に隣接するマスにいるクリーチャーや物体を感知できるが、敵は物体の中にいる非実体クリーチャーに対し完全視認困難（50%の失敗確率）を得る。物体の向こうを見ながら通常通り攻撃するためには非実体クリーチャーは姿を現さなければならない。物体の中にいるクリーチャーは完全遮蔽を得るが、物体の外のクリーチャーを攻撃するときには遮蔽のみになるので、待機行動をしている外のクリーチャーはそれで攻撃できる。非実体クリーチャーは［力場］効果を通過することはできない。

非実体クリーチャーは外皮、鎧、盾をすり抜けて（無視して）攻撃するが、反発ボーナスと（ メイジ・アーマー のような）［力場］効果は非実体クリーチャーに対し通常通り働く。非実体クリーチャーは大気中同様簡単に水中を移動し行動する。非実体クリーチャーは落下したり落下によりダメージを受けることはない。非実体クリーチャーは組みついたり足払いできないし、組みつかれたり足払いされることもない。事実上、非実体クリーチャーは敵やその装備を動かしたり操ったりするあらゆる物理的行動をとることができないし、それらの行動の対象になることもない。非実体クリーチャーは重量がなく重量を作動条件にする罠を起動させない。

非実体クリーチャーは静かに動き、望まないなら〈知覚〉判定で聞かれる事はない。非実体クリーチャーは【筋力】がないので近接攻撃、遠隔攻撃、戦技ボーナスに【敏捷力】修正値を加える。鋭敏嗅覚や非視覚的感知のような視覚によらない感知は非実体のクリーチャーに対し、効果がないか部分的に有効である。非実体クリーチャーは生来の方向感覚があり、見ることができないときでも全力で移動することができる。

書式：非実体；位置：防御的能力。

引っかき / Rake（変則）：この特殊攻撃を持つクリーチャーは、特定の状況下（典型的には敵に組みついている時）で、数回の追加の肉体攻撃を得る。通常組みつき状態で使用できる全ての選択肢に加え、引っかき能力を持つクリーチャーは、組みついた敵に対してのみ使用できる 2 回の追加爪攻撃を得る。これらの攻撃の攻撃ボーナスとダメージは各クリーチャーの説明文を参照。引っかき能力を持つクリーチャーが引っかきを用いるためには、自らのターンが組みつき状態で開始しなければならない。組みつきの開始と引っかきを同じターンに行うことはできない。

書式：引っかき（爪（× 2）、＋ 8、1d4 ＋ 2）；位置：特殊攻撃。

病気 / Disease（変則または超常）：この特殊能力を持つクリーチャーは、接触した相手を病気に感染させることができる。病気の効果、セーヴ、頻度、治療は各クリーチャーの説明文に書かれている。病気に抵抗するためのセーヴィング・スローは通常は頑健セーヴ（DC10 ＋病気をもつクリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【耐久力】修正値：具体的な DC は各クリーチャーの説明文を参照）である。病気はリムーヴ・ディジーズや同種の効果によって治癒することができる。

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

不定形 / Amorphous（変則）：クリーチャーの肉体は可塑的で不定形である。この特殊能力を持つクリーチャーは（急所攻撃のような）精度に基づくダメージとクリティカル・ヒットへの完全耐性を有する。

書式：不定形；位置：防御的能力。

負のエネルギーへの親和性 / Negative Energy Affinity（変則）：クリーチャーは生きてはいるが、あたかもアンデッドであるかのように正のエネルギーによって害を受け、負のエネルギーによって癒される。

書式：負のエネルギーへの親和性；位置：防御的能力。

ブレス攻撃 / Breath Weapon（超常）：ある種のクリーチャーはエネルギーかその他魔法の効果の円錐形、直線状、気体の息を吐き出すことができる。ブレス攻撃は通常ダメージを与え、しばしば何らかのエネルギーの種別に属する。ブレス攻撃はダメージを半分にするために反応セーヴを行なうことを許す（DC10 ＋ブレス攻撃を行なうクリーチャーの種族ヒット・ダイスの 1/2 ＋ブレス攻撃を行なうクリーチャーの【耐】修正値；算出された DC はクリーチャーの説明文に書かれている）クリーチャーは特別な注記がない限り自身のブレス攻撃を無効化する。ある種のブレス攻撃は反応セーヴの代わりに頑健セーヴか意志セーヴを許す。各ブレス攻撃は、例えそれが日に数回に限られたものであったとしても、どの程度の頻度で使うことができるかの注記が書かれている。

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

噴射移動 / Jet（変則）：クリーチャーは全ラウンド・アクションとして表記の速度で後ろ向きに泳ぐことができる。噴射移動の間は一直線に移動しなければならず、その間は機会攻撃を誘発しない。

書式：噴射移動（200 フィート）；位置：移動速度。

分裂 / Split（変則）：クリーチャーは特定の攻撃または効果を受けることで同一の 2 体の複製に分裂する。それぞれの複製は分裂前の現在のヒット・ポイントの 1/2（端数切捨て）を有する。ヒット・ポイントが表記された数値未満になったクリーチャーはそれ以上分裂することができず、通常通り死んでしまう。

書式：分裂（刺突および斬撃、10hp）；位置：防御的能力。

変身 / Change Shape（超常）：この " その他の特殊能力 " を持つ

クリーチャーは、特定のクリーチャーや特定の種別のクリーチャー（通常は人型生物）の姿をとる能力を持つが、この際、自らの物理的な能力のほとんどを保持し続ける。クリーチャーは元の形態に対してサイズ分類が 2 段階以上大きかったり小さかったりするような形態に変身することはできない。この能力はポリモーフ系呪文（そのタイプは各クリーチャーの説明文に記載されている）と同様に機能するが、クリーチャーは能力値に対する修正を受けない（しかしながら、模倣するクリーチャーが持つ他の能力は全て得る）。特に記述がない限り、無期限に変身後の形態を維持することができる。一部のクリーチャー、たとえばライカンスロープは、特別の能力値修正と特殊能力を持つ独自の形態へ変化することができる。これらのクリーチャーは、その説明文にあるように能力値の修正も受ける。

書式：変身（ウルフ、ビースト・フォーム I）；位置：" その他の特殊能力 " および " 特殊能力 "。

捕獲 / Entrap（変則または超常）：クリーチャーは、通常は氷、泥、溶岩、網のような物理的攻撃手段で、他のクリーチャーの移動を抑止する能力を持つ。捕獲攻撃の目標は頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は表記されている効果時間の間絡みつかれた状態になる。目標がすでにこの能力によって絡みつかれた状態にある場合は、2 回目の捕獲攻撃によって目標は頑健セーヴを行わなければならず、失敗した場合は表記されている効果時間の間、無防備状態となる。セーヴ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。この能力によって無防備状態となった目標は意識はあるが、肉体的な行動は捕獲している物質が取り除かれるまで、脱出しようと試みること以外何もできない。目標は音声的要素のみを要する呪文や、DC20 の精神集中判定にした場合は擬似呪文能力を使用することができる。絡みつかれた状態のクリーチャーは、全ラウンド・アクションとして、捕獲のセーヴィング・スロー DC と同じ DC の【筋力】判定に成功することで脱出することができる。無防備状態のクリーチャーの DC は、そのセーヴィング・スロー DC よりも 5 高い。捕獲している物質を破壊すればクリーチャーは自由になる。

書式：捕獲（DC13、1d10 分、硬度 5、hp10）；位置：特殊攻撃および個別の攻撃手段。

麻痺 / Paralysis（変則または超常）：この特殊攻撃は犠牲者を固定する。麻痺したクリーチャーは動くこともしゃべることもあらゆる肉体的行動もできなくなる。クリーチャーは釘付けになり、凍りつき無防備になる。麻痺は肉体に作用するので、キャラクターは通常頑健セーヴ（DC10 ＋ 1/2 麻痺させるクリーチャーの種族ヒット・ダイス＋麻痺させるクリーチャーの【耐】修正値；DC はクリーチャーの解説にある）でそれに耐えることができる。ホールド・パースンや同様の効果とは異なり、麻痺の効果はラウンドごとの新たなセーヴを許さない。麻痺したときに空を飛んでいる翼をもったクリーチャーは翼をうごかすことができず落下する。泳いでいるものは泳ぐことができず溺れるかもしれない。麻痺の持続時間はさまざまで、クリーチャーの解説に書かれている。

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

水への依存 / Water Dependency（変則）：この特殊能力を有するクリーチャーは、【耐久力】× 1 分の間、水の外でも生き延びられる。この制限時間を超えると、このクリーチャーは窒息の危険が生じる。

書式：水への依存；位置：特殊能力。

無呼吸 / No Breath（変則）：モンスターは呼吸をせず、吸入毒など呼吸を前提とする効果に完全耐性を持つ。これによって呼吸を前提としないクラウドあるいはガス攻撃に対する完全耐性は得られない。

書式：無呼吸；位置：特殊能力。

夜目 / Low-Light Vision（変則）：夜目を持つクリーチャーは、星明り、月明かり、松明の明かり、あるいはこれらに近い薄暗い照明の状況下で、人間の 2 倍遠くまでの距離を見通すことができる。またこのような状況下でも色やものの細部を見分ける能力を保持し続ける。

書式：夜目；位置：感覚。

ライカンスロープの共感 / Lycanthropic Empathy（変則）：どの形態であっても、先天性ライカンスロープは自分が取ることのできる動物形態と関連のある動物と意思疎通し、交感することができる。そのような動物の態度に影響を与えるための〈交渉〉判定を行うことができ、それをする場合には判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。後天性ライカンスロープはこの能力を動物形態または中間形態の場合にのみ得る。

書式：ライカンスロープの共感（ベアとダイアベア）；位置：特殊能力。

ライカンスロピーの呪い / Curse of Lycanthropy（超常）：動物形態あるいは中間形態の先天性ライカンスロープの噛みつき攻撃は目標の人型生物にライカンスロピーを伝染する（頑健・無効、DC15）。犠牲者とライカンスロープのサイズ分類差が 1 段階以内でなかったら、この能力は何の効果もない。

書式：ライカンスロピーの呪い；位置：個別の攻撃手段。

わずらわす / Distraction（変則）：この能力を持つクリーチャーは、ダメージを与えたクリーチャーを吐き気がする状態とすることができる。わずらわす能力を持つクリーチャーからダメージを受けた生きているクリーチャーはすべて、1 ラウンドの間吐き気がする状態となる。頑健セーヴ（DC10 ＋クリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 ＋クリーチャーの【耐久力】修正値）に成功すればこの効果を無効にできる。

書式：わずらわす（DC14）；位置：特殊攻撃。

クリーチャー種別 Creature Types

あらゆるクリーチャーは、その能力を大まかに定義する“種別”を1つ有する。クリーチャーのうちいくらかは、さらに1つないし複数の“副種別”（310～314ページに記載されている）を有する。クリーチャーは、違いをもたらすような何らかの特殊能力がない限り、（副）種別のルールに従わなければならない。テンプレートは多くの場合クリーチャーの種別を完全に変更してしまう。

アンデッドの種別

アンデッドは、かつては生きていたクリーチャーで、心霊的あるいは超常的な力によって自律行動能力を与えられている。アンデッドは以下の基本性能を有する。

- ヒット・ダイスの種類は d8。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
- 良好な意志セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（4＋【知力】修正値、最低 1）。しかしながら、アンデッドの多くは精神を持たず、技能も特技も修得しない。アンデッドのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉、〈隠密〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈知識：宗教〉、〈知識：神秘学〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈変装〉。

特徴：アンデッドは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 【耐久力】なし。ヒット・ポイント、頑健セーヴ、その他【耐久力】に基づくあらゆる能力に関する算出は、【耐久力】能力値の代わりに【魅力】能力値を用いる。
- 有効距離 60 フィートの暗視。
- あらゆる［精神作用］効果（〈強制〉、士気、〈魅惑〉、〈紋様〉、〈惑乱〉の各効果）に対する完全耐性。
- 出血効果、睡眠効果、［即死］効果、毒、病気、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
- 生命力吸収、能力値吸収、非致傷ダメージの対象とならない。肉体系能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）へのダメージと疲労および過労効果に対する完全耐性。
- 【知力】を持たないアンデッドは、ダメージを自然治癒することができないが、誰かがアンデッドを治療することはできる。インフリクト呪文のような負のエネルギーは、アンデッド・クリーチャーを治癒する。その他の特殊能力の“高速治癒”はクリーチャーの【知力】に関係なく通常どおりに働く。
- 頑健セーヴを要求する全ての効果に対する完全耐性（ただし特に物体に対しても働くか、〈無害〉である場合は除く）。
- 大規模ダメージによって即死する危険性はない。ヒット・ポイントが 0 以下に減少したならば、即座に破壊される。
- レイズ・デッド や リインカーネイト の呪文や効果の作用を受けない。リザレクション と トゥルー・リザレクション はアンデッド・クリーチャーに作用することができる。これらの呪文はアンデッド・クリーチャーをアンデッドになる前の生きているクリーチャーに戻す。
- 全ての肉体武器と単純武器に加えて、使用していると記載されている全ての武器に習熟している。
- 着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていないアンデッドは鎧に習熟していない。アンデッドは、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
- アンデッドは呼吸せず、食事せず、睡眠もしない。

異形の種別

異形は、一風変わった解剖学的組織構造や、奇妙な特殊能力、異質な精神構造、あるいはこれら 3 つの組み合わせを持っている。異形は以下の基本性能を有する。

- ヒット・ダイスの種類は d8。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
- 良好な意志セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（4＋【知力】修正値、最低 1）。異形のクラス技能は以下の通り：〈威圧〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈水泳〉、〈呪文学〉、〈生存〉、〈脱出術〉、〈知覚〉、〈知識：何か 1 つ〉、〈登攀〉、〈飛行〉。

特徴：異形は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 有効距離 60 フィートの暗視。
- 全ての肉体武器に習熟。おおまかに人型生物の形態をしているなら、全ての単純武器に加え、使用されていると記載されている全ての武器に習熟している。
- 着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない異形は鎧に習熟していない。異形は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
- 異形は呼吸し、食事し、睡眠する。

植物の種別

この種別は植物性のクリーチャーによって構成される。庭や畑に生えている普通の植物は、【判断力】や【魅力】を持っておらず、よって生きてはいるもののクリーチャーではなく物体である。植物は以下の基本性能を有する。

- ヒット・ダイスの種類は d8。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
- 良好な頑健セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（2＋【知力】修正値、最低 1）。しかしながら、植物クリーチャーのいくらかは精神を持たず、技能も特技も修得しない。植物のクラス技能は以下の通り：〈隠密〉、〈知覚〉。

特徴：植物は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- 夜目。
- あらゆる［精神作用］効果（〈強制〉、士気、〈魅惑〉、〈紋様〉、〈惑乱〉の各効果）に対する完全耐性。
- 睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
- 肉体武器のみに習熟。
- いずれの防具にも習熟していない。
- 植物は呼吸し、食事するが、睡眠しない。

人怪の種別

人怪は人型生物に似ているが、怪物や動物を混ぜ合わせたような姿をしている。しばしば魔法的な能力を持つ。人怪は以下の基本性能を有する。

- ヒット・ダイスの種類は d10。
- 基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好）。
- 良好な反応セーヴと意志セーヴ。
- 技能ランクはヒット・ダイスごとに（4＋【知力】修正値、最低 1）。人怪のクラス技能は以下の通り：〈威圧〉、〈隠密〉、〈騎乗〉、〈水泳〉、〈製作〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈登攀〉、〈飛行〉。

特徴：人怪は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明

記されていない限り）。

・有効距離 60 フィートの暗視。
・全ての単純武器に加えて、そのクリーチャーの項に明記されている全ての武器に習熟している。
・着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない人怪は鎧に習熟していない。人怪は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
・人怪は呼吸し、食事し、睡眠する。

人造の種別

人造は自律行動物体か、人工的に作り出されたクリーチャーである。人造は以下の基本性能を有する。

・ヒット・ダイスの種類は d10。
・基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好）。
・良好なセーヴィング・スローはなし。
・技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1）。しかしながら、人造のほとんどは精神を持たず、技能も特技も修得しない。人造は【知力】能力値にかかわらずクラス技能を持たない。

特徴：人造は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・【耐久力】なし。【耐久力】に基づく DC や修正値は、人造の能力値が 10 である（ボーナスもペナルティもなし）として扱う。
・夜目。
・有効距離 60 フィートの暗視。
・あらゆる［精神作用］効果（〈強制〉、士気、〈魅惑〉、〈紋様〉、〈惑乱〉の各効果）に対する完全耐性。
・出血効果、死霊術効果、睡眠効果、［即死］効果、毒、病気、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
・自らダメージを治癒することができない。しかし多くの場合はクリーチャーを特定の種類の効果（詳細については各クリーチャーの説明文を参照）にさらしたり、《人造クリーチャー作成》特技を使用することによって修理することができる。人造は、メイク・ホウル などの呪文によっても回復できる。その他の特殊能力の " 高速治癒 " を持つ人造はこの能力の利益を得る。
・生命力吸収、能力値吸収、能力値ダメージ、非致傷ダメージ、疲労と過労の対象とならない。
・頑健セーヴを要求する全ての効果に対する完全耐性（ただし特に物体に対しても働くか、〈無害〉である場合は除く）。
・大規模ダメージによって即死する危険性はない。ヒット・ポイントが 0 以下に減少したならば、即座に破壊される。
・復活させられたり蘇生させられたりすることはない。
・人造は破壊するのが非常に難しい。下の表に示したとおり、そのサイズに応じてボーナス・ヒット・ポイントを得る。

人造のサイズ	ボーナス・ヒット・ポイント
極小	—
微小	—
超小型	—
小型	10
中型	20
大型	30
超大型	40
巨大	60
超巨大	80

・おおまかに人型生物の形態をしている場合を除き、肉体武器のみに習熟。おおまかに人型生物の形態をしている場合は、そのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
・いずれの防具にも習熟していない。
・人造は呼吸せず、食事せず、睡眠もしない。

動物の種別

動物とは人ではない生きているクリーチャーで、通常は脊椎動物であり、魔法的な能力は持たず、言語を話したり文化を身につける生来の能力も持っていない。各動物の項には通常の場合、相棒として使う際の追加情報が記されている。動物は以下の基本性能を有する（特に明記されていない限り）。

・ヒット・ダイスの種類は d8。
・基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
・良好な頑健セーヴと反応セーヴ。
・技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1）。動物のクラス技能は以下の通り：〈隠密〉、〈軽業〉、〈水泳〉、〈知覚〉、〈登攀〉、〈飛行〉。

特徴：動物は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・【知力】1 または 2（【知力】3 以上のクリーチャーが動物であることはない）。
・夜目。
・属性：常に真なる中立。
・財宝：なし。
・肉体武器のみに習熟。非戦闘的な草食動物は肉体武器を二次的攻撃として用いる。それらの攻撃はクリーチャーの攻撃ロールに－ 5 のペナルティを受けて行われ、動物はダメージへの調整値として【筋力】修正値の 1/2 のみを得る。
・戦闘用に訓練されていない限り、いかなる鎧にも習熟していない。

編注：〈動物使い〉により戦闘騎乗の訓練を受けさせることで《鎧習熟：軽装》をボーナス特技として得る（非公式 FAQ より）。
・動物は呼吸し、食事し、睡眠する。

粘体の種別

粘体は不定形あるいは常に形の変化し続けるクリーチャーで、通常は精神を持たない。粘体は以下の基本性能を有する。

・ヒット・ダイスの種類は d8。
・基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
・良好なセーヴィング・スローはなし。
・技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1）。しかしながら、粘体のほとんどは精神を持たず、技能も特技も修得しない。粘体はクラス技能を持たない。

特徴：粘体は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・精神を持たない：【知力】を持たず、あらゆる［精神作用］効果（〈強制〉、士気、〈魅惑〉、〈紋様〉、〈惑乱〉の各効果）に対する完全耐性を持つ。【知力】を持つ粘体はこの特徴を失う。
・盲目（ただし、その他の特殊能力の " 擬似視覚 " を持つ）であり、凝視攻撃、幻術、視覚的効果、およびそのほかの視覚に依存する攻撃形態に対して完全耐性を持つ。
・睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
・粘体の中には物体に対し［酸］ダメージを与える能力を持つものがいる。
・挟撃およびクリティカル・ヒットの対象とならない。急所攻撃などの正確さに基づく攻撃による追加ダメージを受けない。
・肉体武器のみに習熟。
・いずれの防具にも習熟していない。

・粘体は呼吸し、食事するが、睡眠しない。

人型生物の種別

人型生物は普通、2 本の腕と 2 本の脚、1 つの頭を持っており、胴体や腕、頭などは人間のものに似ている。人型生物は超常能力や変則的能力は全くあるいは少ししか持っていないが、ほとんどは言葉を話すことができ、よく発達した社会を形成している。普通は小型か中型である（巨人を除く）。全ての人型生物クリーチャーは（人間）、（巨人）、（ゴブリン類）、（爬虫類）、（テング）といった副種別も併せ持っている。

1 ヒット・ダイスの人型生物は人型生物ヒット・ダイスの基本性能が PC クラスや NPC クラスの特徴と置き換わる。この種の人型生物に関してはおおむね 1 レベル・ウォリアーのデータが記載されている。つまりそこそこの戦闘能力と貧弱なセーヴィング・スローを持つ。2 ヒット・ダイス以上を持つ人型生物は人型生物の種別の基本性能を持つ。人型生物は以下の基本性能を有する。

ヒット・ダイスの種類は d8。
・基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
・良好なセーヴ 1 つ（通常は反応セーヴ）。
・技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1）。人型生物のクラス技能は以下の通り：〈騎乗〉、〈職能〉、〈製作〉、〈生存〉、〈治療〉、〈登攀〉、〈動物使い〉。キャラクター・クラスを持つ人型生物は、これの代わりに、そのクラスのクラス技能を持つ。キャラクター・クラスと種族 HD の両方を持つ人型生物は、これらの技能にそれらのクラス技能のリストを加える。

特徴：人型生物は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・全ての単純武器に習熟。あるいはキャラクター・クラスによる。
・着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない人型生物は鎧に習熟していない。人型生物は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
・人型生物は呼吸し、食事し、睡眠する。

フェイの種別

フェイは、超常能力を有しており、自然や特別な力や場所との結びつきを持つクリーチャーである。フェイは普通人間に似た姿をしている。フェイは以下の基本性能を有する。

・ヒット・ダイスの種類は d6。
・基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 1/2（貧弱）。
・良好な反応セーヴと意志セーヴ。
・技能ランクはヒット・ダイスごとに（6 ＋【知力】修正値、最低 1）。フェイのクラス技能は以下の通り：〈隠密〉、〈軽業〉、〈芸能〉、〈交渉〉、〈真意看破〉、〈水泳〉、〈製作〉、〈脱出術〉、〈知覚〉、〈知識：自然〉、〈知識：地域〉、〈知識：地理学〉、〈手先の早業〉、〈登攀〉、〈はったり〉、〈飛行〉、〈変装〉、〈魔法装置使用〉。

特徴：フェイは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・夜目
・全ての単純武器に加えて、そのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟。
・着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていないフェイは鎧に習熟していない。フェイは、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
・フェイは呼吸し、食事し、睡眠する。

魔獣の種別

魔獣は動物に似ているが、2 よりも高い【知力】を持ちうる（この場合魔獣は最低 1 つの言語を知っているが、必ずしも話ができるとは限らない）。魔獣は普通、超常能力か変則的能力を持つが、ただ単に姿形や習性が異様なだけの場合もある。魔獣は以下の基本性能を有する

・ヒット・ダイスの種類は d10。
・基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好）。
・良好な頑健セーヴと反応セーヴ。
・技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1）。魔獣のクラス技能は以下の通り：〈隠密〉、〈軽業〉、〈水泳〉、〈知覚〉、〈登攀〉、〈飛行〉。

特徴：魔獣は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・有効距離 60 フィートの暗視。
・夜目。
・肉体武器のみに習熟。
・いずれの防具にも習熟していない。
・魔獣は呼吸し、食事し、睡眠する。

蟲の種別

この種別には、昆虫、クモ形類蟲、節足蟲、蠕虫、および類似の無脊椎動物が含まれる。蟲は以下の基本性能を有する

・ヒット・ダイスの種類は d8。
・基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数の 3/4（平均）。
・良好な頑健セーヴ。
・技能ランクはヒット・ダイスごとに（2 ＋【知力】修正値、最低 1）。しかしながら、蟲のほとんどは精神を持たず、技能も特技も修得しない。蟲はクラス技能を持たない。

特徴：蟲は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・精神を持たない：【知力】を持たず、あらゆる［精神作用］効果（（強制）、士気、（魅惑）、（紋様）、（惑乱）の各効果）に対する完全耐性を持つ。【知力】を持つ蟲に似たクリーチャーは、通常はその他の能力によって動物か魔獣のどちらかに分類される。
・有効距離 60 フィートの暗視。
・夜目。
・肉体武器のみに習熟。
・いずれの防具にも習熟していない。
・蟲は呼吸し、食事し、睡眠する。

来訪者の種別

来訪者は少なくともその一部が物質界以外の次元界の事物（物質とは限らない）でできている。クリーチャーの中には、最初は他の種別であったものの、その霊性がより高い（あるいはより低い）域に達したがために来訪者になったものもいる。来訪者は以下の基本性能を有する。

・ヒット・ダイスの種類は d10。
・基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好）。
・良好なセーヴ 2 つ（通常は反応セーヴと意志セーヴ）。
・技能ランクはヒット・ダイスごとに（6 ＋【知力】修正値、最低

1)。来訪者のクラス技能は以下の通り：〈隠密〉、〈真意看破〉、〈製作〉、〈知覚〉、〈知識：次元界〉、〈はったり〉。彼らは様々な環境に生息しているため、来訪者はクリーチャーの特質により、さらにもう 4 つのクラス技能を有する。

特徴：来訪者は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・有効距離 60 フィートの暗視。
・他のほとんどの“生きているクリーチャー”と異なり、来訪者は二元性を持たない。つまり魂と肉体が同一化している。来訪者が滅ぼされた場合、魂が分離していくことはない。 リインカーネイト 、リザレクション 、レイズ・デッド のような呪文は来訪者に対しては働かない。来訪者の命を取り戻すためにはもっと異なる魔法的効果、たとえば ウィッシュ 、トゥルー・リザレクション 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ などを必要とする。（原住）の副種別を持つ来訪者は、ほかの生きているクリーチャーと同様に、蘇生させられたり、転生させられたり、復活させられる。
・全ての単純武器と軍用武器に加え、そのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
・着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない来訪者は鎧に習熟していない。来訪者は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
・来訪者は呼吸するが、食事や睡眠の必要はない（望むのならば食事したり睡眠したりすることはできる）。（原住）来訪者は呼吸し、食事し、睡眠する。

竜の種別

竜は爬虫類に似たクリーチャーで、普通は翼があり、魔法的であったり普通でない能力を持っている。竜は以下の基本性能を有する。

・ヒット・ダイスの種類は d12。
・基本攻撃ボーナスはヒット・ダイス数に等しい（良好）。
・良好な頑健セーヴ、反応セーヴ、意志セーヴ。
・技能ランクはヒット・ダイスごとに（6 ＋【知力】修正値、最低 1）。竜のクラス技能は以下の通り：〈威圧〉、〈隠密〉、〈鑑定〉、〈言語学〉、〈交渉〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈水泳〉、〈製作〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈知識：全て〉、〈治療〉、〈登攀〉、〈はったり〉、〈飛行〉、〈魔法装置使用〉。

特徴：竜は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・有効距離 60 フィートの暗視、および夜目。
・麻痺効果および魔法的な睡眠に対する完全耐性。
・人型生物の形態をしている（または人型生物形態をとることができる）場合を除き肉体武器のみに習熟。人型生物の形態をしている（または人型生物形態をとることができる）場合は全ての単純武器に加えてそのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
・いずれの防具にも習熟していない。
・竜は呼吸し、食事し、睡眠する。

クリーチャーの副種別 Creature SubTypes

クリーチャーの一部は 1 つまたは複数の副種別を有する。副種別によりクリーチャーに能力が追加される。

（アイオーン）の副種別

アイオーンは現実の平衡を維持するために次元界を放浪している中立の来訪者である。アイオーンは以下の特徴を有する。

・［冷気］と毒、クリティカル・ヒットに対する完全耐性。
・［電気］に対する抵抗 10 と［火］に対する抵抗 10。
・心象（擬呪）：アイオーンはほとんど不可解なことに、言葉を使わずにコミュニケートすることができる。他のクリーチャーの要求や願いは気にもとめず、アイオーンは会話を交わす必要を感じない。そのかわり、アイオーンは思考と意志を有する存在を精神的にスキャンし、他の生物が考えに反応して単独の概念を発する精神的な投影の閃きを点滅させる。このひらめきは通常視覚的・聴覚的刺激の組み合わせであり、アイオーンが未来に生じうる出来事をどう認識しているかをあらわす。例えば、都市を壊滅させようとしているアイオーンは、崩壊して灰燼に帰す都市の生々しいイメージを伝えることで非アイオーンにこの概念を伝える。アイオーンの心象能力は非言語的な形態のテレパシーである。アイオーンは［精神作用］効果に完全耐性を持つクリーチャーの思考を読み取ることができない。
・万物への伸張（変則）：アイオーンは多次元宇宙への繋がりにより、万物を解して奇妙で抽象的な知識に触れることができる。この知識の多くは不朽のものであり、太古、現在、まだ来ていない潜在的な出来事からさえ構成される。アイオーンは全ての〈知識〉技能判定に種族ヒット・ダイスの半分に等しい種族ボーナスを得る。他のアイオーンも同一のつながりを持ち、その結果彼らはテレパシーを用いているかのように長距離を隔てて自由に交信することができる。この能力は次元界をこえて作用するが、効果は弱くなり、特定の詳細や光景ではなく曖昧な印象や感情を伝えることができるのみである。アイオーンという種族の多次元界にわたる広がりのため、ある一体のアイオーンの最もおそるべき報告でさえ劇的かつ迅速な行動を引き起こすことはほとんどない。
・虚空形態（擬呪）：アイオーンは非実体ではないが、その形態は何らかの偉大な存在の半実体的な顕現である。アイオーンは虚空形態により、ヒット・ダイス数の 1/4（端数切捨て）に等しい反発ボーナスを得る。

（アガシオン）の副種別

アガシオンはニルヴァーナ出身の獣の相を持つ来訪者である。以下の特徴を有する。

・夜目。
・石化と［電気］に対する完全耐性。
・［音波］に対する抵抗 10 と［冷気］に対する抵抗 10。
・アガシオンのヒット・ダイスに等しいレベルのパラディンと同様の癒しの手。
・毒に対するセーヴへの＋ 4 種族ボーナス。
・例外が特に明記されていない限り、アガシオンは天上語、地獄語、竜語を話す。
・動物との会話（超常）：この能力はスピーク・ウィズ・アニマルズ（術者レベルはアガシオンのヒット・ダイスに等しい）と同様に機能するが、フリー・アクションであり音を必要としない。
・真言（超常）：全てのアガシオンは、タンズ の呪文（術者レベルはアガシオンのヒット・ダイスに等しい）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（悪）の副種別

この副種別は通常、悪属性の特性を持つ外方次元界を出身とする来訪者に適用される。（悪）の来訪者はフィーンドと呼ばれることもある。この副種別を持つクリーチャーのほとんどは悪の属性を持つが、たとえそのクリーチャーの属性が変化したとしても、副種別自体は保持し続ける。属性に関連するあらゆる効果はこの副種別をもつクリーチャーに対して、クリーチャーの実際の属性に関わらず、まるで悪属性であるかのように作用する。またクリーチャーは実際の属性に応じた効果も受ける。（悪）の副種別を持つクリーチャーは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が悪属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する（299 ページの『ダメージ減少』

参照）。

（アスラ）の副種別

アスラはそのクリーチャーの項目に別の記載がない限り、以下の特徴を有する。

・呪いと病気、毒に対する完全耐性。
・［酸］に対する抵抗 10 と［電気］に対する抵抗 10。
・心術呪文に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナス。
・テレパシー。
・捕え難きオーラ（超常）：アスラは現実の内側にいながらそれから離れている。最も弱いアスラ以外の全てのアスラは範囲内の全てのクリーチャーに ノンディテクション 呪文によるものであるかのような効果を及ぼすオーラを発することができる。オーラの大きさはアスラの力に比例する。オーラの範囲内にいるクリーチャーに占術を試みるための術者レベル判定は 15 ＋オーラを作り出しているアスラの擬似呪文能力の術者レベルである。
・再生（変則）：その存在の核にある神格の火花により、アスラはさまざまな速度の再生能力を持つ。善属性の武器と呪文はアスラを殺すことができる。
・呪文抵抗（変則）：ほとんどのアスラは魔法に対する抵抗力があり、その脅威度＋ 11 に等しい呪文抵抗を持つ。最も弱いアスラのみがこの能力を持たない。
・招来（擬呪）：アスラはみな他のアスラを招来する能力を持っている。通常は自分と同じ種類を 1 体か、より弱いアスラを数体である。
・アスラの肉体武器は、それが振るうあらゆる武器と同様に、ダメージ減少を克服する目的で秩序にして悪属性と扱う。
・〈脱出術〉判定に＋ 6 の種族ボーナスと〈知覚〉判定に＋ 4 の種族ボーナス。

（アザータ）の副種別

アザータは善の来訪者セレスチャルの 1 種族である。アザータは混沌にして善属性の特性を持つ外方次元界を出身とする。アザータは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・有効距離 60 フィートの暗視および夜目
・石化と［電気］に対する完全耐性
・［火］に対する抵抗 10 と［冷気］に対する抵抗 10
・真言（超常）：全てのアザータは、タンズ の呪文（術者レベル 14）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（アドレット）の副種別

この副種別はアドレットと呼ばれる奇妙な人型の狼クリーチャーと、アドレットと近縁のクリーチャーに適用される。

（アルコン）の副種別

アルコンは善の来訪者セレスチャルの 1 種族である。アルコンは秩序にして善属性の特性を持つ外方次元界を出身とする。アルコンは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・有効距離 60 フィートの暗視および夜目
・義憤のオーラ（超常）：正義のオーラが、戦っているか怒りにかられているアルコンを包み込む。アルコンから 20 フィート以内の半径内にいる敵対的なクリーチャーは全て、効果に対抗するために意志セーヴを行わなければならない。セーヴ DC はアルコンによって異なり、【魅力】修正値を基準に算出され、＋ 2 の種族ボーナスを含む。セーヴに失敗した者は、24 時間が経過するか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、およびセーヴに－ 2 のペナルティを受ける。抵抗したか効果を破ったものは、同じ個体のアルコンのオーラからは 24 時間の間、再び作用を受けることがない。
・石化と［電気］に対する完全耐性。
・毒に対するセーヴへの＋ 4 種族ボーナス。
・瞬間移動（擬呪）：アルコンは回数無制限で グレーター・テレポート（術者レベル 14）を使用することができる。これは呪文と同等だが、アルコンは自分自身と 50 ポンドまでの物体しか移送することはできない。
・真言（超常）：全てのアルコンは、タンズ の呪文（術者レベル 14）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（イネヴァタブル）の副種別

イネヴァタブルは法を執行するためアクシアマイトによって造られた人造のような来訪者である。以下の特徴を有する。

・夜目。
・造られしもの（変則）：イネヴァタブルは生命を有する来訪者だが、その肉体は物理的な部品によって造られたものであり、多くの点で人造と同様に機能する。目標となるクリーチャーの種別による効果（レンジャーの得意な敵など）を決めるために、イネヴァタブルは来訪者および人造の双方であるかのように扱われる。［精神作用］効果、死霊術効果、睡眠効果、［即死］効果、毒、病気、麻痺、朦朧化、頑健セーヴを要求する全ての効果（ただし特に物体に対しても働くか、（無害）である場合は除く）に対する完全耐性。生命力吸収、能力値吸収、能力値ダメージ、非致傷ダメージ、疲労と過労の対象とならない。大規模ダメージによって即死する危険性はない。人造と同様にそのサイズに応じてボーナス・ヒット・ポイントを得る。
・セーヴ：イネヴァタブルの良好なセーヴィング・スローは頑健と意志である。
・技能：通常の来訪者のクラス技能に加え、イネヴァタブルは〈軽業〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈生存〉とクラス技能とする。
・再生（超常）：イネヴァタブルは再生／混沌を有する。再生の量はイネヴァタブルの種によって異なる。
・真言（超常）：全てのイネヴァタブルは、タンズ の呪文（術者レベル 14）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（ヴァナラ）の副種別

この副種別はヴァナラとヴァナラに近縁のクリーチャーに適用される。

（ヴィシュカニャ）の副種別

この副種別はヴィシュカニャとヴィシュカニャに近縁のクリーチャーに適用される。

（エルフ）の副種別

この副種別はエルフと、エルフに関係するクリーチャーに適用される。（エルフ）の副種別を持つクリーチャーは夜目を持つ。

（エレメンタル）の副種別

エレメンタルは、伝統的な地水風火の 4 元素のうちいずれか 1 種類で構成されているクリーチャーである。エレメンタルは以下の特徴を有する。

・出血効果、睡眠効果、毒、ポリモーフ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。
・挟撃およびクリティカル・ヒットの対象とならない。急所攻撃などの正確さに基づく攻撃による追加ダメージを受けない。
・おおまかに人型生物の形態をしている場合を除き肉体武器のみ

に習熟。おおまかに人型生物の形態をしている場合は全ての単純武器に加えてそのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
・着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていないエレメンタルは鎧に習熟していない。エレメンタルは、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。
・エレメンタルは呼吸せず、食事せず、睡眠もしない。

（エンジェル）の副種別

エンジェルは善の来訪者セレスチャルの 1 種族である。エンジェルは善属性の特性を持つ外方次元界を出身とする。エンジェルは以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・有効距離 60 フィートの暗視および夜目
・［酸］、［冷気］、石化に対する完全耐性。
・［電気］に対する抵抗 10 と［火］に対する抵抗 10。
・毒に対するセーヴへの＋ 4 種族ボーナス。
・防御のオーラ（超常）：悪のクリーチャーによって行われた攻撃や悪のクリーチャーの作り出した効果に対しては、この能力がエンジェルの 20 フィート以内にいる全てのものに対し、AC に＋ 4 の反発ボーナスとセーヴィング・スローに＋ 4 の抵抗ボーナスを提供する。これ以外の点に関しては レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ と マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル の効果として機能する（どちらも半径 20 フィートで術者レベルはエンジェルの HD に等しい）。サークルによる防御的な利益はエンジェルのデータ・ブロックに反映されていない。
・真言（超常）：全てのエンジェルは、タンズ の呪文（術者レベルはエンジェルの HD に等しい）を使用しているかのように、言葉を持つあらゆるクリーチャーと会話することができる。この能力は常時稼動である。

（オーク）の副種別

この副種別はオークと、ハーフオークのようなオークに関係のあるクリーチャーに適用される。この副種別を持つクリーチャーは有効距離 60 フィートの暗視と“光に過敏”を持つ（ハーフオークは“光に過敏”を持たない）。

（オニ）の副種別

オニは原住来訪者になるために人型生物の姿をとる悪の霊である。全てのオニは、特定のクリーチャーの項目に別の記載がない限り、以下の特徴を有する。

・暗視 60 フィートと夜目。
・変身（超常：全てのオニは変身能力を持ち、（変身生物）の副種別を持つが、オニはその通常の人型生物に似た姿のみをとる。
・人型生物の姿：人型生物の肉体を纏う邪悪な霊として、全てのオニは（人型生物）の副種別を持つ。
・再生（変則）：再生速度とそれを停止させるダメージ種別はオニの種別によるが、通常は［酸］か［火］である。

（風）の副種別

この副種別は通常、風の元素界に関わる来訪者に用いられる。（風）のクリーチャーは必ず飛行速度を持ち、通常は完璧な機動性を持つ。（風）のクリーチャーは〈飛行〉をクラス技能としてあつかう。

（カミ）の副種別

カミはそれが“宿り主”とみなすもの――動物、植物、物品、さらには場所――に害をなすものや名誉を傷つけるものから守るために尽くす（原住）来訪者の種族である。すべてのカミは（原住）副種別を持つ来訪者である。カミはそのクリーチャーの項目に別記がない限り以下の特徴を有する。

・出血、［精神作用］効果、石化、（ポリモーフ）効果に対する完全耐性。
・［酸］に対する抵抗 10、［電気］に対する抵抗 10、［火］に対する抵抗 10。
・（原住）来訪者であるにもかかわらず、カミは食事せず、飲みもせず、呼吸もしない。
・テレパシー。
・高速治癒（変則）：カミはその宿り主から 120 フィート以内にいる限り高速治癒を得る。それが得る高速治癒の量はカミの種類による。
・宿り主との合一（超常）：標準アクションとして、カミはその肉体と精神を宿り主と合一することができる。合一している場合、神は自分自身の肉体を使用しているかのように、そしてまた宿り主が持つ感覚によってでも周囲の地域を観察できる。カミは宿り主に対して支配も意思疎通も、そして標準アクションとして宿り主との合一を解く以外のあらゆるアクションを取ることもできない。カミは合一したり合一を解くためには宿り主と隣接していなければならない。宿り主がクリーチャー、植物、物品である場合、カミの体が少なくとも 1 段階以上そのクリーチャーよりも小さければ、カミは合一を解いてそのクリーチャーに騎乗した状態になることができる。宿り主が場所である場合、カミは合一を解くとその場所の中の任意の地点に現れる。
・宿り（超常）：カミは特定の宿り主――【知力】2 以下のクリーチャー（通常は動物または蟲）、植物（植物クリーチャーを除く）、物品、または場所――を持つ。宿り主の種類はそのカミのデータ・ブロックに括弧つきで書かれている。カミの特殊能力のいくつかは宿り主と合一しているか、その 120 フィート以内にいる場合にのみ機能する。カミの宿り主が持ち運ばれカミとともに他の次元界に旅した場合、宿り主の 120 フィート以内にいる限りカミはその次元界で（他次元界）副種別を得ない。カミが合一している間に宿り主が破壊された場合、カミは死亡する（セーヴ不可）。カミが合一していない間に宿り主が破壊された場合、神はその“宿り主との合一”能力と高速治癒を失い、永続的に不調状態になる。

（キャットフォーク）の副種別

この副種別はキャットフォークと呼ばれる人型の猫科動物と、キャトフォークに近縁のクリーチャーに適用される。

（キュトン）の副種別

キュトンは影界に生息する恐怖と苦痛を食らう秩序にして悪の来訪者の種族である。キュトンは以下の特徴を有する（そのクリーチャーの項目に別記がないかぎり）。

・暗視 60 フィート。
・再生（変則）：キュトンの再生の範囲はタイプによるが、善属性の武器、呪文と銀の武器によって無力化できる。
・［冷気］に対する完全耐性。
・狼狽させる凝視（超常）：全てのキュトンは、自分を見た者の知覚を操作する凝視攻撃を持つ。狼狽させる凝視の有効距離は 30 フィートで、意志セーヴに成功すれば無効化できる。キュトンの狼狽させる凝視がもたらす実際の効果はキュトンのタイプによる。全てのキュトンは他のキュトンの狼狽させる凝視に完全耐性を有する。狼狽させる凝視は常に［精神作用］［恐怖］効果である。このセーヴ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

（クリフォト）の副種別

クリフォトはアビスの最も奥深くから来た混沌にして悪の来訪者である。以下の特徴を有する。

・［冷気］と［精神作用］、毒に対する完全耐性。
・［酸］に対する抵抗 10 と［電気］に対する抵抗 10、［火］に対する抵抗 10。
・身の毛のよだつ姿（超常）：全てのクリフォトは恐るべき心を引き裂く姿を持ち、彼らの見た者はあらゆる種類の有害な効果を受ける。クリフォトは 30 フィート以内にいる全ての生きているクリーチャーの感覚を攻撃するために、1 回の標準アクションとして自らの姿をさらすことができる。クリフォトの恐るべき姿の正確な効果はクリフォトの種によって異なる。意志セーヴ（DC10 ＋クリフォトのヒット・ダイス数の 1/2 ＋クリフォトの【魅力】修正値）に成功すれば、この効果は軽減または無効化される。この能力は［精神作用］を持つ凝視攻撃である。
・テレパシー。
・例外が特に明記されていない限り、クリフォトは奈落語を話す。

（グリプリー）の副種別

グリプリーは蛙のような人型生物である。（グリプリー）の副種別を持つキャラクターは暗視を有する。
（訳注：この項はエラッタにより追加されたが PRD には未適用）

（巨人）の副種別

巨人は力の強い人型生物クリーチャーである。通常は巨人のサイズは少なくとも大型である。巨人は必ず複数のヒット・ダイスを持ち、人型生物の一部のように、ヒット・ダイスをクラス・レベルに置き換えることはない。巨人は夜目を持ち、〈威圧〉と〈知覚〉をクラス技能として扱う。

（クロックワーク）の副種別

クロックワークは魔法と技術の融合によって作成された人造である。別記がない限り以下の特徴を持つ。

・ねじ巻き（変則）：クロックワークの人造は起動するためには特別のカギでネジを巻かれなければならない。一般的なルールとして、完全にネジを巻かれたクロックワークはヒット・ダイスごとに 1 日の間起動し続けることができるが、より短いあるいはより長い起動時間もありうる。
・［電気］に対する脆弱性：クロックワークの人造は［電気］の攻撃から通常の 1.5 倍のダメージを受ける。
・高速反応（変則）：クロックワークの人造は概して他の人造よりもはるかに速やかに反応することができる。ボーナス特技として《イニシアチブ強化》と《神速の反応》を得、アーマー・クラスに＋ 2 の回避ボーナスを得る。
・作成困難（変則）：クロックワークを作成するための時間と価格は通常の 1.5 倍である。個々のクロックワーク・モンスターの項目に書かれている作成条件はすでに上昇済みである。

（原住）の副種別

この副種別は来訪者にのみ適用される。これらのクリーチャーは、定命のものを祖先として持つかあるいは物質界に強いつながりを持っており、他の生きているクリーチャーと同様に復活させられることができる。この副種別を持つクリーチャーは物質界を出身とする。真の来訪者と異なり、（原住）来訪者は食事と睡眠を必要とする。

（ゴブリン類）の副種別

ゴブリン類はこそこそした人型生物で、狩りや襲撃をして生きており、ゴブリン語を話す。ゴブリン類は〈隠密〉をクラス技能として扱う。

（混沌）の副種別

この副種別は通常、混沌属性の特性を持つ外方次元界を出身とする来訪者に適用される。この副種別を持つクリーチャーのほとんどは混沌の属性を持つが、たとえそのクリーチャーの属性が変化したとしても、副種別自体は保持し続ける。属性に関連するあらゆる効果はこの副種別をもつクリーチャーに対して、クリーチャーの実際の属性に関わらず、まるで混沌属性であるかのように作用する。またクリーチャーは実際の属性に応じた効果も受ける。（混沌）の副種別を持つクリーチャーは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が混沌属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する（299 ページの『ダメージ減少』参照）。

（サスカッチ）の副種別

この副種別はサスカッチと呼ばれる人型の存在とサスカッチに近縁のクリーチャーに適応される。

（水棲）の副種別

これらのクリーチャーは必ず水泳移動速度を持ち、〈水泳〉判定をせずに水中を移動することができる。（水棲）クリーチャーは水中で呼吸することができる。その他の特殊能力の " 水陸両生 " を持たない限り、空気を呼吸することはできない。（水棲）クリーチャーは〈水泳〉をクラス技能として扱う。

（スウォーム）の副種別

（スウォーム）は極小、微小、超小型のいずれかのクリーチャーの集団であり、まとめて 1 体のクリーチャーとして行動する。スウォームはこの項に書いてある相違点を除いて、その種別に応じたデータを持つ。スウォームは集団全体としてヒット・ダイス、ヒット・ポイント、1 つのイニシアチブ修正値、1 つの移動速度、1 つのアーマー・クラスを持つ。スウォームは 1 体のクリーチャーとしてセーヴィング・スローを行う。1 群のスウォームは 1 辺 10 フィートの正方形（飛行しないクリーチャーで構成される場合）か立方体（飛行するクリーチャーの場合）を占めるが、構成する個々のクリーチャーと同様に間合いは 0 フィートである。攻撃を行うためには敵の接敵面内に移動しなければならず、これにより敵から機会攻撃を誘発する。獲物にたかってまとわりつくことができるため、どんなサイズのクリーチャーとも同じ接敵面に入ることができる。スウォームは敵が占めているマス目を移動を妨害されることなしに通過することができ、逆もまた真であるが、スウォームがこれを行うと機会攻撃を誘発する。スウォームは構成するクリーチャーが通り抜けられる大きさであれば、裂け目や穴を通り抜けることができる。

超小型クリーチャーのスウォームは 300 体の飛行しないクリーチャーか 1,000 体の飛行するクリーチャーからなる。微小クリーチャーのスウォームは 1,500 体の飛行しないクリーチャーか 5,000 体の飛行するクリーチャーからなる。極小クリーチャーのスウォームは飛行するしないに関わらず 10,000 体のクリーチャーからなる。飛行しないクリーチャーのスウォームは通常そのサイズのクリーチャーが 1 辺 10 フィートの正方形に収まることのできる数よりも多くのクリーチャーを含んでいるが、これは（スウォーム）を構成するクリーチャーが密集しており、移動や攻撃の際には、一般にお互いや獲物の上を這い進むからである。より大きなスウォームは（スウォーム）が複数いるものとして表される。大きなスウォームは通常はお互いに隣接したマス目にいるが、どんな形でもとることがある。

（スウォーム）の特徴：スウォームは明確な前面や背面といったものを持たず、全体としては解剖学的な部分が認識できるわけではないので、クリティカル・ヒットや挟撃の対象とならない。超小型クリーチャーによって構成されるスウォームは斬撃武器と刺突武器から半分のダメージを受ける。微小や極小のクリーチャーによって構成されるスウォームは武器ダメージに対する完全耐性を持つ。スウォームのヒット・ポイントを 0 以下に減少させることによって群れを散らすことができるが、その時点に達するまでに受けたダメージによって攻撃を行ったり攻撃に耐える能力が減ずることはない。スウォームは決してダメージによって " よろめき状態 " になったり " 瀕死状態 " に陥ったりしない。また足払い、組みつき、突き飛ばしなどをされることはなく、敵に組みつくこともできない。

スウォームは一定数のクリーチャーを目標とする呪文や効果（

ディスインテグレイト のような単体を目標とする呪文を含む）の全てに対し完全耐性を持つ。ただし（スウォーム）が【知力】と“集合知性”を持つ場合、［精神作用］効果（（強制）、士気、（魅惑）、（紋様）、（惑乱）の各効果）は例外となる。スウォームは飛散武器や力術呪文の多くのように一定範囲に対して作用する呪文や効果からは通常の半分増し（＋ 50%）のダメージを受ける。

微小クリーチャーや極小クリーチャーからなるスウォームは、ガスト・オヴ・ウィンド の呪文によって作り出されるような強い風に対して脆い。風が（スウォーム）に与える効果を判断する場合、スウォームはそれを構成するクリーチャーと同じサイズ分類であるとして扱う。非致傷ダメージによって気絶状態に陥ったスウォームは、ヒット・ポイントが非致傷ダメージを超えるまで群れとして再構成されない。

群がり攻撃：（スウォーム）の副種別を持つクリーチャーは通常の近接攻撃を行わない。代わりに、移動の終了時に他のクリーチャーの接敵面を占めたなら、それらの敵に対して自動的にダメージを与える。群がり攻撃は視認困難による失敗確率や遮蔽の対象にならない。スウォームのデータ・ブロックには、攻撃と全力攻撃の欄に“群がり”と書かれており、攻撃ボーナスは記載されていない。スウォームが与えるダメージはそのヒット・ダイスに応じる。下記参照。

スウォームの HD	スウォームの基本ダメージ
1 ～ 5	1d6
6 ～ 10	2d6
11 ～ 15	3d6
16 ～ 20	4d6
21 以上	5d6

群がり攻撃はスウォームの説明文に特に明記されていない限り、魔法的ではない。群がり攻撃のダメージを 0 にまで減少させるのに十分なダメージ減少、非実体、その他の特殊能力は、通常スウォームからのダメージに対し完全耐性（または少なくとも抵抗）を与える。スウォームの中には通常のダメージに加えて、吸血、［酸］、毒、その他の特殊能力を持つものもいる。

スウォームは自らのマス目にいるクリーチャーを機会攻撃範囲に収めず、群がり攻撃によって機会攻撃を行うこともない。しかしながらスウォームは敵の接敵面を占めた場合、下記のように敵を“わずらわす”。

スウォームは『モンスターの一般ルール』に記載されている“わずらわす”能力を持つ。スウォームの範囲内で呪文の発動や呪文のための精神集中を行うためには術者レベル判定（DC20 ＋呪文レベル）が必要である。辛抱強さや注意力の集中が必要となる技能の使用には DC20 の意志セーヴが必要である。

（善）の副種別

この副種別は通常、善属性の特性を持つ外方次元界を出身とする来訪者に適用される。この副種別を持つクリーチャーのほとんどは善の属性を持つが、たとえそのクリーチャーの属性が変化したとしても、副種別自体は保持し続ける。属性に関連するあらゆる効果はこの副種別をもつクリーチャーに対して、クリーチャーの実際の属性に関わらず、まるで善属性であるかのように作用する。またクリーチャーは実際の属性に応じた効果も受ける。（善）の副種別を持つクリーチャーは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が善属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する（299 ページの『ダメージ減少』参照）。

（ダーク・フォーク）の副種別

ダーク・フォークは光を嫌い人目を避ける地下の人型生物である。

（ダイモン）の副種別

ダイモンは魂を喰らい災厄と廃墟によって育つ中立にして悪の来訪者である。ダイモンは別記がない限り以下の特徴を有する。

- ［酸］と即死効果、毒、病気に対する完全耐性。
- ［電気］に対する抵抗 10 と［火］に対する抵抗 10、［冷気］に対する抵抗 10。
- 招来（擬呪）：ダイモンはみな他のダイモンを招来する能力を持っている。通常は自分と同じ種類を 1 体か、より弱いデヴィルを数体である。
- テレパシー。
- 例外が特に明記されていない限り、ダイモンは地獄語、奈落語、竜語を話す。

（他次元界）の副種別

この副種別は出身次元界ではない次元界にいるクリーチャー全てに対して適用される。次元界間を旅するクリーチャーは次元界を移動することによってこの副種別を取得したり失ったりする。モンスターの項は、クリーチャーとの遭遇が物質界で発生することを想定して書かれており、出身次元界が物質界ではないクリーチャーは全て（他次元界）の副種別を持つ（しかし自らの出身次元界にいる時はこの副種別を持たなくなる）。本書の（他次元界）クリーチャーに関してはみなその説明文中にその出身次元界が記載されている。（他次元界）と書かれていないクリーチャーは物質界が出身次元界であり、物質界を離れたなら（他次元界）の副種別を取得する。どんなクリーチャーも中継界にいるときには（他次元界）の副種別を得ない。中継界はアストラル界、影界、エーテル界の 3 つである。

（地）の副種別

この副種別は通常、地の元素界と関わりを持つ来訪者に用いられる。（地）のクリーチャーは通常、穴掘り移動速度を持つ。また、（地）のクリーチャーの大半は硬い岩を掘り進むことができる。穴掘り移動速度を持つ（地）のクリーチャーは振動感知を持つ。

（秩序）の副種別

この副種別は通常、秩序属性の特性を持つ外方次元界を出身とする来訪者に適用される。この副種別を持つクリーチャーのほとんどは秩序の属性を持つが、たとえそのクリーチャーの属性が変化したとしても、副種別自体は保持し続ける。属性に関連するあらゆる効果はこの副種別をもつクリーチャーに対して、クリーチャーの実際の属性に関わらず、まるで秩序属性であるかのように作用する。またクリーチャーは実際の属性に応じた効果も受ける。（秩序）の副種別を持つクリーチャーは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が秩序属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する（299 ページの『ダメージ減少』参照）。

（ディヴ）の副種別

ディヴは凶運と荒廃を撒き散らす中立にして悪の来訪者である。別記がない限り以下の特徴を有する。

- ［火］と毒に対する完全耐性。
- ［酸］に対する抵抗 10 と［電気］に対する抵抗 10。

- 招来（擬呪）：一部のディヴは他のディヴを招来する能力を持っている。それぞれの項目に成功率と招来されるディヴのタイプが書かれている。
- テレパシー。
- 例外が特に明記されていない限り、ディヴは地獄語、天上語、奈落語を話す。

（デヴィル）の副種別

デヴィルはヘルから呼び出される悪の来訪者である。デヴィルは以下の一連の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

- ［火］と毒に対する完全耐性。
- ［酸］に対する抵抗 10 と［冷気］に対する抵抗 10。
- 暗闇を見通す（超常）：デヴィルの一部は ディーパー・ダークネス 呪文によって作り出されたものも含めてあらゆる暗闇の中で完全にものを見ることができる。

・招来（擬呪）：デヴィルはみな他のデヴィルを招来する能力を持っている。通常は自分と同じ種類を 1 体か、より弱いデヴィルを数体である。
・テレパシー。
・例外が特に明記されていない限り、デヴィルは地獄語、天上語、竜語を話す。
・デヴィルは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が悪属性と秩序属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する。

（デーモン）の副種別

デーモンはアビスと呼ばれる世界を故郷とする悪の来訪者である。デーモンは以下の一連の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・［電気］と毒に対する完全耐性。
・［酸］に対する抵抗 10、［火］に対する抵抗 10、［冷気］に対する抵抗 10。
・招来（擬呪）：デーモンはみな他のデーモンを招来する能力を持っている。通常は自分と同じ種類を 1 体か、より弱いデーモンを数体である。
・テレパシー。
・例外が特に明記されていない限り、デーモンは天上語、奈落語、竜語を話す。
・デーモンは、まるでその肉体武器や使用している全ての武器が悪属性と混沌属性を持つかのように、ダメージ減少を克服する。

（デモダンド）の副種別

デモダンドはアビスをうろつきまわる混沌にして悪の来訪者である。デモダンドはクリーチャーの項目に別記がない限り以下の特徴を有する。

・［酸］と毒に対する完全耐性。
・［火］に対する抵抗 10 と［冷気］に対する抵抗 10。
・招来（擬呪）：デモダンドはみな他のデモダンドを招来する能力を持っている。通常は自分と同じ種類を 1 体か、より弱いデモダンドを数体である。
・信仰盗みの打撃（超常）：デモダンドの肉体武器または近接武器が信仰呪文を発動することができるクリーチャーにダメージを与えた場合、そのクリーチャーは意志セーヴを行わなければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間信仰呪文を発動することができなくなる。一度このセーヴを行った場合は、24 時間の間その特定のデモダンドの信仰盗みの打撃に対する完全耐性を持つ。セーヴ DC は【魅力】を基にしている。

異端の魂（変則）：全てのデモダンドは信仰呪文に対するセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。それに加えて、信仰魔法を用いてデモダンドを念視しようとするあらゆる試みは自動的に失敗する。術者は念視した範囲を通常通り見ることができるが、デモダンドは単に姿を現さない。

・例外が特に明記されていない限り、デモダンドは共通語、天上語、奈落語を話す。
・デモダンドの肉体武器は、それが振るうあらゆる武器と同様にダメージ減少を克服する目的で混沌にして悪属性であるかのように扱われる。

（ドワーフ）の副種別

この副種別はドワーフと、ドワーフに関係するクリーチャーに適用される。（ドワーフ）の副種別を持つクリーチャーは有効距離 60 フィートの暗視を持つ。

（人間）の副種別

この副種別は人間と、人間に関係のあるクリーチャーに適用される。

（ナイトシェイド）の副種別

ナイトシェイドは影と悪からなるアンデッドの怪物である。以下の特徴を有する。

・夜目。
・冒涜のオーラ（擬呪）：全てのナイトシェイドは悪の社を中心とする ディセクレイト と同等の半径 30 フィートの放出を行う。この範囲内にいるアンデッド（ナイトシェイド自身を含む）は命中とダメージ・ロール、セーヴィング・スローに＋ 2 の不浄ボーナス、ヒット・ダイスごとに＋ 2 のヒット・ポイントを得、負のエネルギー放出のセーヴ DC が 6 上昇する（この修正はナイトシェイドの項目に反映されている）。このオーラはディスペル・イーヴルで無効化することができるが、ナイトシェイドは自分のターンにフリー・アクションで再起動することができる。冒涜のオーラは抑止することができ、またコンセクレイトやハロウで抑止される。効果範囲が重なり合う範囲では両者の効果が無効化される。
・エネルギー放出（超常）：ナイトシェイドはその基本脅威度に等しいレベルのクレリックと同様に負のエネルギー放出を行うことができる。この能力は 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる
・暗黒感覚（変則）：ナイトシェイドは薄暗い光か暗闇の中で トゥルー・シーイング を得る。光量の状況に関わらず、ナイトシェイドは デスウォッチ が永続的に働く非視覚的感知として、60 フィート以内にいる生きているクリーチャーとその健康状態を感知することができる。 マインド・ブランク や ノンディテクション は後者の効果を阻害するが、ナイトシェイドの トゥルー・シーイングは阻害されない。
・光に対する嫌悪（変則）：ナイトシェイドは明るい光の中では不調状態になる。この状態によるペナルティはナイトシェイドが自然の日光の中にいる場合には 2 倍になる。
・招来（擬呪）：ナイトシェイドはアンデッド・クリーチャーを招来することができる。暗闇に覆われた場所でのみ招来する事ができ、招来されたクリーチャーは仲間を作ることができない。招来できるアンデッドの正確な種類と数はナイトシェイドによって異なる。各ナイトシェイドの項目で詳細が記されている。

（ノーム）の副種別

この副種別はノームと、ノームに関係のあるクリーチャーに適用される。（ノーム）の副種別を持つクリーチャーは夜目を持つ。

（爬虫類）の副種別

これらのクリーチャーは鱗に覆われており、通常は冷血動物である。（爬虫類）の副種別は人型生物種族の一種に解説を加えるためにだけ用いられ、実際に爬虫類である全ての動物やモンスターに対して用いられるわけではない。

（ハーフリング）の副種別

この副種別はハーフリングと、ハーフリングに関係のあるクリーチャーに適用される。

（火）の副種別

（火）の副種別を持つクリーチャーは［火］への完全耐性と［冷気］への脆弱性を持つ。

（非実体）の副種別

非実体クリーチャーは物理的肉体を持たない。非実体クリーチャーは、クリティカル・ヒットと、急所攻撃のような正確さに基づくダメージに完全耐性を持つ。ただしその攻撃がゴースト・タッチの特殊能力を持つ武器を使って行われた場合はその限りではな

い。また、（非実体）の副種別を持つクリーチャーは、その他の特殊能力の〝非実体〟を持つ。

（プロティアン）の副種別

プロティアンは純粋な混沌からなる蛇のような来訪者である。以下の特徴を有する。

・非視覚的感知（有効距離はプロティアンの種によって異なる）。
・［酸］に対する完全耐性。
・［音波］に対する抵抗 10 と［電気］に対する抵抗 10。
・つかみと締め付けの特殊攻撃。
・超自然的な飛行能力
・移動の自由（超常）：プロティアンは呪文と同様に機能する永続的なフリーダム・オヴ・ムーヴメントを有する。
・不定形の構造（変則）：プロティアンの重要な器官は常に形と位置を変え続けている。このためクリティカル・ヒットと急所攻撃を 50%の確率で無効化し、プロティアンが同意しない限り（ポリモーフ）効果に完全耐性を有する。プロティアンは物理的な盲目状態または聴覚喪失状態は新しい感覚器官が育って傷ついた器官に置き換わることで、1 ラウンドで自動的に回復する。
・変身（超常）：プロティアンの姿は固定した物ではない。1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、プロティアンは任意の小型または中型、大型の動物、エレメンタル、巨人、人型生物、魔獣、人怪、粘体、植物、蟲に変身することができる。プロティアンはフリー・アクションで元の姿に戻ることができ、そうした場合、ヒール呪文（術者レベルはプロティアンのヒット・ダイス数に等しい）の効果を受ける。

（ベヒモス）の副種別

ベヒモスは偉大な体力と能力を持つ中立の巨大な魔獣である。ベヒモスは別記がない限り以下の特徴を持つ。

・暗視 60 フィート。
・能力値ダメージ、老化、出血、病気、生命力吸収、［火］、［精神作用］効果、負のレベル、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、ポリモーフに対する完全耐性。一部のベヒモスは追加の完全耐性を有する。
・再生（変則）：いかなる形態の攻撃もベヒモスの再生能力を抑止することはできない。分解されたり［即死］効果によって殺害された場合でさえ再生する。ベヒモスが即死させることができる効果に対するセーヴに失敗した場合、その死体に更なるダメージが与えられない限り、死の 3 ラウンド後にヒット・ポイント 1 で生き返る。地域を救う手段として退去させたりそのほかの手段でテレポートすることはできるが、ベヒモスを本当に殺す唯一の方法は ミラクル または ウィッシュ を使ってその再生能力を無効化することである（下記参照）。
・DR15 ／エピック。
・ベヒモスの脅威度＋ 11 に等しい呪文抵抗。
・ベヒモスはアクロ語を理解できるが、話すことはできない。
・ベヒモスは食事をするが、呼吸と睡眠はしない。
・破滅的（超常）：ベヒモスの肉体武器はそれがエピックかつ魔法であるかのようにダメージ減少を貫通し、物品を攻撃する際に 20 までの硬度を無視する。即行アクションとして、呪文効果が発動中のクリーチャーまたは物品を攻撃した場合はいつでも、グレーター・ディスペル・マジック（術者レベル 20）によるもののように、そのクリーチャーの呪文効果のうちランダムに決定された 1 つを打ち消そうと試みることができる。

阻止不可能（変則）：ベヒモスがそのターンの開始時に以下の状態のいずれかまたは全てを被っている場合、そのターンの終了時にそれらから回復する。盲目状態、混乱状態、幻惑状態、聴覚喪失状態、目が眩んだ状態、過労状態、疲労状態、吐き気がする状態、不調状態、減速状態、よろめき状態、朦朧状態。

・ミラクルとウィッシュに対する脆弱性（超常）：ミラクル とウィッシュ によって作り出された呪文効果はベヒモスに対して特に有効である。術者は ミラクル または ウィッシュ 呪文によってベヒモスの呪文抵抗を貫通するための術者レベル判定に＋ 6 のボーナスを得、ベヒモスはこれらの呪文に対するセーヴに－ 6 のペナルティを被る。 ミラクル または ウィッシュ 呪文はベヒモスの再生を無効化することができるが、それは 1 回の発動ごとに 1d4 ラウンドの間だけである。

（変身生物）の副種別

（変身生物）は 1 つ以上の別形態をとる超常能力を持っている。何らかの形の変身能力を与える魔法的効果は数多くあり、変身を行えるクリーチャーの全てが必ずしも（変身生物）の副種別を持っているとは限らない。変身生物は以下の特徴を有する（各クリーチャーの項に特に明記されていない限り）。

・肉体武器と単純武器に加え、そのクリーチャーの項に記載されている全ての武器に習熟している。
・着用していると記載されている全ての種類（軽装、中装、重装のいずれか）の鎧およびそれより軽い種類の鎧に習熟。鎧を着用していると記載されていない変身生物は鎧に習熟していない。変身生物は、いずれかの形態の鎧に習熟しているのであれば、盾にも習熟している。

（変性種）の副種別

クリーチャーは何かもとの種別を変化させるような事柄（通常はテンプレート）が起こったときにこの副種別を取得する。クリーチャーの中には（先天性テンプレートを持つものなど）この副種別を持って生まれてくるものがある。また他のものは後天性テンプレートを取得した際にこの副種別を得る。（変性種）の副種別は必ずそのクリーチャーの元の種別との組み合わせになる。

（水）の副種別

この副種別は通常、水の元素界に関わる来訪者に用いられる。（水）のクリーチャーは必ず水泳速度を持ち、〈水泳〉判定をせずに水中を移動することができる。（水）のクリーチャーは水中で呼吸することができ、通常は空気を呼吸することもできる。（水）のクリーチャーは〈水泳〉をクラス技能として扱う。

（ラークシャサ）の副種別

ラークシャサは物質界に生まれ落ちた秩序にして悪の霊である。人型生物の間を易々と歩き回ることができる変身生物であるラークシャサの真の姿は動物の特徴と奇妙な関節を備えている。全てのラークシャサは物質界に原住しており、クリーチャーの項目に別記がない限り以下の特徴を持つ。

・暗視 60 フィート。
・変身（超常）：全てのラークシャサは オルター・セルフ を使用しているかのようにあらゆる人型生物に姿を変える能力を持つ。
・ディテクト・ソウツ（超常）：ラークシャサは同名の呪文を用いたかのように思考を感知できる。この能力は術者レベル 18 で機能する。ラークシャサはフリー・アクションでこの能力を抑止したり再開したりできる。ラークシャサがこの能力を使う場合、常にあたかも 3 ラウンド精神集中したかのように働く。従って、感知できる最大限の情報を得られる。この効果に抵抗するための DC は 10 ＋ラークシャサのヒット・ダイス数＋ラークシャサの【魅力】修正値に等しい。
・強大防御（変則）：全てのラークシャサは善属性かつ刺突武器のみで貫通できるダメージ減少を持つ。ダメージ減少の量はそれぞれのラークシャサによって異なる。それに加えて、ラークシャサは例外的な魔法への抵抗力とその脅威度＋ 15 に等しい呪文抵抗を持つ。

・偽装の達人（変則）：全てのラークシャサは〈はったり〉判定に＋4の種族ボーナスと〈変装〉判定に＋8の種族ボーナスを得る。
・呪文発動：最も弱いラークシャサ以外はいくらかのレベルの呪文能力を持ち、ソーサラーとして呪文を使用することができる。ラークシャサのソーサラーとしての有効術者レベルはそのタイプによるが、一般的には脅威度－3に等しい。

（ラットフォーク）の副種別

この副種別はラットフォークと呼ばれる人型のげっ歯類とラットフォークに近縁のクリーチャーに適用される。

（冷気）の副種別

（冷気）の副種別をもつクリーチャーは、［冷気］への完全耐性と［火］への脆弱性を持つ。

（レーシー）の副種別

レーシーは特に成長した植物の体に住む自然の精である。その種類に関わらず、全てのレーシーは植物の種別によって与えられたものに加え、以下の特徴を持つ（クリーチャーの項目に別記がない限り）。

・暗視60フィートと夜目。
・［電気］と［音波］に対する完全耐性。
・擬似呪文能力：全てのレーシーは常時の擬似呪文能力として パス・ウィズアウト・トレイス を持つ（術者レベルはレーシーのヒット・ダイス数の2倍）。
・変身（超常）全てのレーシーは ツリー・シェイプ 呪文と同様の効果として植物に変身することができる。その呪文とは異なり、この能力ではレーシーと関連がある成長物と同一のタイプの小型サイズの植物にのみ変身することができる。この形態では、レーシーはその特定の植物でとりわけ健康な個体に見える。レーシーは即行アクションとして植物形態をとり、あるいは真の姿に戻ることができる。
・植物との会話（変則）：全てのレーシーは永続的な スピーク・ウィズ・プランツ 呪文の効果であるかのように植物と会話することができるが、それが関連している種とだけである。
・緑の爆発（超常）：殺害された場合、レーシーは豊穣のエネルギーの爆発を発する。殺害されたレーシーから30フィート以内にいる全ての植物クリーチャーは、1d8ポイント＋殺害されたレーシーのヒット・ダイス数ごとに1ポイントのダメージを回復し、レーシーと同一のタイプの植物がその範囲内に急速に繁茂する。その地形がこのタイプの植物が生育できるものである場合、下生えは24時間の間その地域を移動困難な地形にするほど濃くなり、その後は植物は通常のレベルにまで縮小する。それ以外の場所では、植物は移動に特に何の効果もなく、1時間以内にしおれ死滅する。
・別記がない限り、全てのレーシーはドルイド語と森語を話す。

モンスターの特技 Monster Feats

以下の特技のほとんどは、特にモンスターによって使用されるが、プレイヤー・キャラクターの一部も修得することができる（特に《人造クリーチャー作成》）。

《外皮強化》 Improved Natural Armor

クリーチャーの外皮はほとんどの個体のものよりも丈夫である。

前提条件：外皮、【耐久力】13。

利益：クリーチャーの外皮ボーナスは 1 上昇する。

特殊：クリーチャーはこの特技を複数回修得できる。クリーチャーがこの特技を修得するたびに、その外皮ボーナスはもう 1 ポイント上昇する。

《かすめ飛び攻撃》 Flyby Attack

クリーチャーは飛行中移動の途中で攻撃することができる。

前提条件：飛行速度。

利益：飛行中、クリーチャーは 1 回の移動アクションに加えて、1 回の標準アクションを移動の途中の好きな地点で行うことができる。かすめ飛び攻撃を行ったラウンドの間は、そのクリーチャーは 2 回目の移動アクションをとることはできない。

通常：この特技を持たない場合、クリーチャーは 1 回の標準アクションを、移動の前か後に行うことができる。

《擬似呪文能力威力強化》 Empower Spell-Like Ability

クリーチャーの擬似呪文能力の 1 つは通常よりも効果が大きく強力である。

前提条件：術者レベル 6 以上の擬似呪文能力。

利益：クリーチャーの擬似呪文能力を 1 つ選択すること。ただし選択可能な擬似呪文能力は下記のように制限を受ける。クリーチャーはその能力を 1 日に 3 回まで威力強化された擬似呪文能力として使用できる（その能力がもともと 1 日に 1 回か 2 回しか使用できない場合は威力強化して使用できる回数もそれに応じて少なくなる）。

クリーチャーが威力強化された擬似呪文能力を使用する場合、その擬似呪文能力の変数となっている数値的な効果は全て 1/2 だけ増加する（＋ 50%）。セーヴィング・スローや対抗ロールには特に作用を与えない。ランダムな変数のない擬似呪文能力は作用を受けない。

クリーチャーは自らの術者レベルの半分（端数切捨て）－ 2 以下の呪文レベルの呪文を複製する擬似呪文能力しか選択することができない。《擬似呪文能力高速化》特技の項に一覧としてまとめた表があるので参照のこと。

特殊：この特技は複数回修得できる。クリーチャーは 1 回修得するたびに、この特技を別の 1 つの擬似呪文能力に適応することができる。

《擬似呪文能力高速化》 Quicken Spell-Like Ability

クリーチャーは擬似呪文能力の 1 つをほとんど何の努力もせずに使用することができる。

前提条件：術者レベル 10 以上の擬似呪文能力。

利益：クリーチャーの擬似呪文能力を 1 つ選択すること。ただし選択可能な擬似呪文能力は下記のように制限を受ける。クリーチャーはその能力を 1 日に 3 回まで高速化された擬似呪文能力として使用できる（その能力がもともと 1 日に 1 回か 2 回しか使用できない場合は高速化して使用できる回数もそれに応じて少なくなる）。

高速化した擬似呪文能力の使用は即行アクションであり、機会攻撃を誘発しない。クリーチャーは高速化した擬似呪文能力を使用したのと同じラウンドに、もう 1 つ別のアクションを行うことができる。これにより、擬似呪文能力をもう一度使用することもできる。クリーチャーは高速化した擬似呪文能力を 1 ラウンドに 1 回しか使用できない。

クリーチャーは自らの術者レベルの半分（端数切捨て）－ 4 以下の呪文レベルの呪文を複製する擬似呪文能力しか選択することができない。以下に一覧としてまとめた表があるので参照のこと。

発動時間が 1 全ラウンドよりも長い呪文を複製する擬似呪文能力は高速化することができない。

通常：通常、擬似呪文能力を使用する行為は（少なくとも）標準アクションであり、機会攻撃を誘発する。

特殊：この特技は複数回修得できる。クリーチャーは 1 回修得するたびに、この特技を別の 1 つの擬似呪文能力に適応することができる。

《擬似呪文能力威力強化》と《擬似呪文能力高速化》

呪文レベル	威力強化に必要な術者レベル	高速化に必要な術者レベル
0	4	8
1	6	10
2	8	12
3	10	14
4	12	16
5	14	18
6	16	20
7	18	—
8	20	—
9	—	—

《急旋回》 Wingover

クリーチャーは飛行中、素早く向きを変えることができる。

前提条件：飛行速度。

利益：この特技を持つクリーチャーは各ラウンドに 1 回、フリー・アクションとして〈飛行〉判定なしで 180 度まで向きを変えることができる。この旋回はクリーチャーの移動距離をなんら余分に消費しない。

通常：飛行しているクリーチャーは DC15 の〈飛行〉判定に成功し飛行移動のうち 5 フィートを消費することによって、90 度までの旋回を行うことができる。飛行しているクリーチャーは DC20 の〈飛行〉判定に成功し飛行移動のうち 10 フィートを消費することによって、180 度までの旋回を行うことができる。

《人造クリーチャー作成》（アイテム作成） Craft Construct

君はゴーレムのような人造クリーチャーを作成することができる。

前提条件：術者レベル 1 以上、《魔法の武器防具作成》、《その他の魔法のアイテム作成》。

利益：君は前提条件を満たすことのできる全ての人造クリーチャーを作成することができる。人造クリーチャーに魔力をふきこむには市価 1,000gp につき 1 日を要する。人造クリーチャーを作成するためには、君は人造クリーチャーの基本価格の半分のコストの原材料と、人造クリーチャーの基本的な身体を作成するための完全なコストを調達しなければならない。人造クリーチャーはそれぞれの項にコストとその他の前提条件がまとめられている。新たに作成された人造クリーチャーは、そのヒット・ダイスに応じた平均値のヒット・ポイントを持つ。

《多刀流》（戦闘） Multiweapon Fighting

多くの腕を持つクリーチャーは多くの武器を使って攻撃することに慣れている。

前提条件：【敏捷力】13、3 つかそれ以上の数の腕。

利益：複数の武器で戦う際のペナルティが、利き手に関して 2、利き手でない手に関して 6 減少する。

通常：この特技を持たないクリーチャーは、利き手での攻撃に－ 6、利き手でない手での攻撃に－ 10 のペナルティを受ける（利き手は 1 つだけで、残りの手はすべて利き手でない手となる）。『二刀流』参照のこと。

特殊：2 本よりたくさんの腕を持つクリーチャーの場合、この特技が《二刀流》特技の代替となる。

《肉体攻撃強化》Improved Natural Attack

クリーチャーの肉体攻撃の 1 つはぶっそうなダメージを与える。

前提条件：肉体武器、基本攻撃ボーナス＋ 4。

利益：クリーチャーの肉体攻撃形態の 1 つ（素手打撃を除く）を選択する。その肉体武器のダメージは、まるでクリーチャーのサイズ分類が 1 段階大きくなったかのように 1 ステップ上昇する。各ステップは 1d2、1d3、1d4、1d6、1d8、2d6、3d6、4d6、6d6、8d6、12d6 という具合に大きくなっていく。1d10 ポイントのダメージを与える武器や攻撃は以下のように大きくなっていく：1d10、2d8、3d8、4d8、6d8、8d8、12d8。

特殊：この特技は複数回取得できる。効果は累積しない。クリーチャーが 1 回修得するたびに、この特技が別の 1 つの肉体武器に適用される。

《能力熟練》Ability Focus

クリーチャーの特殊攻撃の 1 つがとりわけ抵抗困難なものになる。

前提条件：特殊攻撃。

利益：クリーチャーの特殊攻撃の 1 つを選択すること。クリーチャーが《能力熟練》を適用した 1 つの特殊攻撃に関する全てのセーヴィング・スローの DC が＋ 2 上昇する。

特殊：この特技は複数回取得できる。効果は累積しない。クリーチャーが 1 回修得するたびに、この特技が別の 1 つの特殊攻撃に適用される。

《ひっつかみ》Snatch

クリーチャーは他のクリーチャーを楽々と捕らえることができる。

前提条件：超大型サイズ以上。

利益：このクリーチャーが爪か噛みつき攻撃を命中させたなら、つかみの特殊能力を持っているかのように組みつきをはじめることができる。自分より 3 段階以上サイズ分類の小さなクリーチャーに組みついたなら、組みつき判定に成功することで圧搾することにより毎ラウンド自動的に噛みつきか爪のダメージを与えることができる。ひっつかまれた敵が口で捕らえられているなら、クリーチャーのブレス攻撃（もしあれば）に対しては反応セーヴィング・スローを行うことができない。

クリーチャーはひっつかんだ 1 体のクリーチャーを 1 回のフリー・アクションで落っことすか、あるいは 1 回の標準アクションとして放り投げることができる。放り投げられたクリーチャーは 1d6 × 10 フィート飛び、飛んだ距離 10 フィートごとに 1d6 ポイントのダメージを受ける。クリーチャーが飛行中にひっつかんだ敵を放り投げたなら、敵はこのダメージか落下ダメージのうち、どちらか大きい方を受ける。

《複数回攻撃》（戦闘）Multiattack

クリーチャーは肉体武器で攻撃することに熟練している。

前提条件：3 回かそれ以上の肉体攻撃。

利益：クリーチャーの肉体武器を使った二次的攻撃は－ 2 のペナルティしか受けない。

通常：この特技なしでは、クリーチャーの肉体武器を使った二次的攻撃は－ 5 のペナルティを受ける。

《ふっとばし攻撃》（戦闘）Awesome Blow

クリーチャーは敵をふっとばしてしまえる。

前提条件：【筋力】25、《強打》、《突き飛ばし強化》、サイズ分類大型以上。

利益：1 回の標準アクションとして、このクリーチャーは " ふっとばし攻撃 " 戦技を行うことができる。自らより小さな実体のある敵に戦技を成功させたなら、敵はダメージを受け（通常は叩きつけのダメージ＋【筋力】ボーナス）、さらに攻撃側クリーチャーの選択した方向に 10 フィート吹っ飛ばされ、倒れて伏せ状態になる。攻撃側クリーチャーは敵を直線状に押しやることしかできず、敵は開始時にいたマス目より近い場所に移動することはできない。障害物によって敵の移動の完遂が妨げられる場合、敵と障害物の双方が 1d6 ポイントのダメージを受け、敵は障害物に隣接するマス目で伏せ状態になる。

《ホバリング》Hover

クリーチャーは空中に静止することができ、塵と破片の雲を巻き起こすことができる。

前提条件：飛行速度。

利益：この特技を持つクリーチャーは、飛行中に移動を止め、〈飛行〉判定をする必要なく空中に静止することができる。

この技能を持つ大型サイズ以上のクリーチャーが地表から 20 フィート以内でホバリングしており、地表に固定されていない飛び散りやすいものが散乱しているなら、翼の巻き起こす風により半径 60 フィートの半球状の雲が出来上がる。この風は松明や小さな焚き火、覆われてないランタンなど、魔法によるものでない小さな覆われていない火を吹き消してしまう。この雲の中では良好な視界は 10 フィートに制限される。15 ～ 20 フィートの距離にいるクリーチャーは視認困難（20%の失敗確率）を得る。25 フィート以上の距離では、クリーチャーは完全視認困難（失敗確率 50%に加え、敵はクリーチャーの位置を特定するのに視覚を使用できない）を得る。

通常：この特技なしでは、クリーチャーはホバリングするためには〈飛行〉判定をしなければならない。また飛び散りやすいもので雲を作り出すことはできない。

種別ごとのモンスター一覧

下記に一覧は PRD の全モンスターを種別ごとにあいうえお順に並べたものである。

アンデッド：ヴァンパイア、グール、グレーター・シャドウ、ゴースト、シャドウ、スケルタル・チャンピオン、スケルトン、スペクター、ゾンビ、ディヴァウラー、ミイラ、モーグ、リッチ、レイス、ワイト

異形：アティアグ、アボレス、インテレクト・ディヴァウラー、ウィル・オ・ウィスプ、エターキャップ、ガーディアン・ナーガ、クローカー、ジバリング・マウザー、スピリット・ナーガ、ダーク・ナーガ、チュール、チョーカー、ドライダー、ネオセリッド、フロフェモス、ミミック、ラスト・モンスター、ローパー

（風）：インヴィジブル・ストーカー、ウィル・オ・ウィスプ、エア・エレメンタル、エア・メフィット、グリーン・ドラゴン、ジン、ダスト・メフィット

（巨人）：エティン、オーガ、オーガ・メイジ、クラウド・ジャイアント、サイクロプス、ストーム・ジャイアント、ストーン・ジャイアント、トロル、ヒル・ジャイアント、ファイアー・ジャイアント、フロスト・ジャイアント

（ゴブリン類）：ゴブリン、バグベア、ホブゴブリン

植物：アサシン・ヴァイン、イエロー・マスク・クリーパー、ヴァイオレット・ファンガス、ヴェジピグミー、ジャイアント・フライトラップ、シャンブリング・マウンド、トリエント、バシディランド

人怪：イエティ、ガーゴイル、グリーン・ハグ、ケンタウロス、サファアグン、シー・ハグ、スカム、ドッペルゲンガー、ハーピー、ミノタウロス、メドゥサ、モーロック、ラミア

人造：アイアン・ゴーレム、アイアン・コブラ、アイス・ゴーレム、アニメイテッド・オブジェクト、ウッド・ゴーレム、クレイ・ゴーレム、ストーン・ゴーレム、フレッシュ・ゴーレム、ホムンクルス、リトリーヴァー

（水棲）：アボレス、オクトパス、クラーケン、クラブ・スウォーム、サファアグン、シー・サーペント、シー・ハグ、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、ジャイアント・モーレイ・イール、ジャイアント・リーチ、ショゴス、スカム、スクウィッド、ダイア・シャーク、チュール、ドラゴン・タートル、マーフォーク、リーチ・スウォーム

（スウォーム）：アーミィ・アント・スウォーム、クラブ・スウォーム、スパイダー・スウォーム、センチピード・スウォーム、ラット・スウォーム、リーチ・スウォーム、ワスプ・スウォーム

（地）：アース・エレメンタル、アース・メフィット、ガーゴイル、カッパー・ドラゴン、シャイタン、ゾーン、ソルト・メフィット、ブルー・ドラゴン

テンプレート：ヴァンパイア、ゴースト、スケルタル・チャンピオン、スケルトン、ゾンビ、ハーフセレスチャル、ハーフドラゴン、ハーフフィーンド、ライカンスロープ、リッチ

動物：アウル、アンキロサウルス、イーグル、ヴァイパー、ウィーゼル、ヴェノマス・スネーク、ウリィ・ライナセラス、ウルヴァリン、ウルフ、エラスモサウルス、エレクトリック・イール、エレファント、オーロックス、オクトパス、オルカ、キャット、グリズリー・ベア、クロコダイル、ゴブリン・ドッグ、ゴリラ、コンストリクター・スネーク、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・スクウィッド、ジャイアント・フリルド・リザード、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・モーレイ・イール、スクウィッド、ステゴサウルス、ダイア・ウルヴァリン、ダイア・ウルフ、ダイア・エイプ、ダイア・クロコダイル、ダイア・シャーク、ダイア・タイガー、ダイア・ハイエナ、ダイア・バット、ダイア・ベア、ダイア・ボア、ダイア・ライオン、ダイア・ラット、タイガー、チーター、ディノニクス、ティラノサウルス、トード、ドッグ、トリケラトプス、ドルフィン、ハイエナ、バイソン、バット、バット・スウォーム、プテラノドン、ブラキオサウルス、ボア、ポイズン・フロッグ、ホーク、ホース、ポニー、マストドン、モニター・リザード、モンキー、ライオン、ライディング・ドッグ、ライナセラス、ラット、ラット・スウォーム、リザード、ルフ、レイヴン、レパード

粘体：オーカー・ジェリー、グレイ・ウーズ、ショゴス、ゼラチナス・キューブ、ブラック・プディング

（爬虫類）：コボルド、トログロダイト、リザードフォーク

（火）：ゴールド・ドラゴン、ファイアー・ジャイアント、フェニックス、ブラス・ドラゴン、レッド・ドラゴン

（非実体）：グレーター・シャドウ、ゴースト、シャドウ、スペクター、レイス

人型生物：エティン、オーガ、オーク、クラウド・ジャイアント、ゴブリン、コボルド、サイクロプス、スヴァーフネブリン、ストーム・ジャイアント、ストーン・ジャイアント、ダーク・クリーパー、ダーク・ストーカー、デロ、テング、ドゥエルガル、ドラウ、ドラウの貴族、トログロダイト、トロル、ノール、バグベア、ヒル・ジャイアント、ファイアー・ジャイアント、フロスト・ジャイアント、ボガード、ホブゴブリン、マーフォーク、リザードフォーク、ワーウルフ、ワーラット

フェイ：サテュロス、ドライアド、ニンフ、ピクシー、マイト

（変身生物）：オーガ・メイジ、ガエル・アザータ、ドッペルゲンガー、バーゲスト、ブララニ・アザータ、ミミック、ラークシャサ、ワーウルフ、ワーラット

魔獣：アウルベア、アンケグ、ウィンター・ウルフ、ウォーグ、キマイラ、ギラロン、クラーケン、グリフィン、コッカトリス、ゴルゴン、シー・サーペント、ジャイアント・イーグル、ショッカー・リザード、スタージ、スフィンクス、ダークマントル、タラスク、パープル・ワーム、バジリスク、ビーヒア、ヒュドラ、フェイズ・スパイダー、フェニックス、ブレイ、ペガサス、マンティコア、ユニコーン、ルモアハズ

（水）：ウーズ・メフィット、ウォーター・エレメンタル、ウォーター・メフィット、ブラック・ドラゴン、ブロンズ・ドラゴン、マーリド

蟲：アーミィ・アント・スウォーム、クラブ・スウォーム、ケイヴ・フィッシャー、ジャイアント・アント、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・スタッグ・ビートル、ジャイアント・スパイダー、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・センチピード、ジャイアント・マンティス、ジャイアント・リーチ、ジャイアント・ワスプ、スパイダー・スウォーム、センチピード・スウォーム、ファイアー・ビートル、リーチ・スウォーム、ワスプ・スウォーム

来訪者（悪）：イェス・ハウンド、ヴァルグイユ、キュトン、コシュマール、ジル、デヴィル、デーモン、ナイト・ハグ、ナイトメア、ネシアン・ヘル・ハウンド、バーゲスト、ベビリス、ヘル・ハウンド

来訪者（エレメンタル）：アース・エレメンタル、インヴィジブル・ストーカー、ウォーター・エレメンタル、エア・エレメンタル、ファイアー・エレメンタル

来訪者（風）：インヴィジブル・ストーカー、エア・エレメンタル、エア・メフィット、ジン、ダスト・メフィット

来訪者（混沌）：アザータ、デーモン、ベビリス

来訪者（善）：アザータ、アルコン、エンジェル

来訪者（地）：アース・エレメンタル、アース・メフィット、シャイタン、ゾーン、ソルト・メフィット

来訪者（秩序）：アルコン、キュトン、デヴィル、ネシアン・ヘル・ハウンド、バーゲスト、ヘル・ハウンド

来訪者（原住）：アアシマール、オーガ・メイジ、コアトル、ジャーン、ティーフリング、ハーフセレスチャル、ハーフフィーンド、ラークシャサ

来訪者（火）：イフリート、サラマンダー、スチーム・メフィット、ネシアン・ヘル・ハウンド、ファイアー・メフィット、ファイアー・エレメンタル、ヘル・ハウンド、マグマ・メフィット

来訪者（水）：ウーズ・メフィット、ウォーター・エレメンタル、ウォーター・メフィット、マーリド

来訪者（冷気）：アイス・メフィット

竜：アイス・リノーム、カッパー・ドラゴン、クラッグ・リノーム、グリーン・ドラゴン、ゴールド・ドラゴン、シルヴァー・ドラゴン、スードゥドラゴン、ターン・リノーム、ドラコリスク、ドラゴン・タートル、ブラス・ドラゴン、ブラック・ドラゴン、ブルー・ドラゴン、ブロンズ・ドラゴン、ホワイト・ドラゴン、レッド・ドラゴン、ワイヴァーン

（冷気）：アイス・ゴーレム、アイス・メフィット、アイス・リノーム、イエティ、ウィンター・ウルフ、シルヴァー・ドラゴン、フロスト・ジャイアント、ホワイト・ドラゴン

脅威度別モンスター一覧

以下のリストはこの本に出てくるすべてのモンスターを脅威度ごとに 50 音順に並べている。 亜種モンスター（アイアン・コブラのことなるバージョンや、さまざまな異なるサイズのジャイアント・ヴァーミンといった）はこのリストに含まれていない－これらのモンスターは亜種モンスターの索引に含まれている。スケルトンやゴーストといったテンプレートの場合、この本のテンプレートの記述の冒頭部分で完全なデータ・ブロックが書かれているもののみ含まれる。同様に、ドラゴンは、この本で完全なデータ・ブロックが書かれたもののみ記載されている（ヤング、アダルト、エインシャント）－他の年齢段階のドラゴンはリストに含まれていない。

脅威度 1/8

トード、バット

脅威度 1/6

リザード、レイヴン

脅威度 1/4

キャット、コボルド、マイト、モンキー、ラット

脅威度 1/3

アウル、オーク、ゴブリン、スケルトン（人間）、ダイア・ラット、ドゥエルガル、ドッグ、ドラウ、ファイアー・ビートル、ホーク、マーフォーク

脅威度 1/2

アアシマール、イーグル、ヴァイパー、ウィーゼル、ヴェジピグミー、ジャイアント・センチピード、スタージ、ゾンビ（人間）、ティーフリング、テング、ドルフィン、ポイズン・フロッグ、ポニー、ホブゴブリン、ライディング・ドッグ

脅威度 1

アース・エレメンタル（小型サイズ）、ヴェノマス・スネーク、ウォーター・エレメンタル（小型サイズ）、ウルフ、エア・エレメンタル（小型サイズ）、オクトパス、グール、ゴブリン・ドッグ、ジャイアント・スパイダー、ジャイアント・フロッグ、スヴァーフネブリン、スードゥドラゴン、スクウィッド、スパイダー・スウォーム、ダークマントル、トログロダイト、ノール、ハイエナ、ファイアー・エレメンタル（小型サイズ）、ホース、ホムンクルス、リザードフォーク、レムレー

脅威度 2

アイアン・コブラ、イエロー・マスク・クリーパー、インプ、ヴァルグイユ、ウォーグ、ウルヴァリン、エレクトリック・イール、オーロックス、クアジット、クロコダイル、ケイヴ・フィッシャー、ゴリラ、コンストリクター・スネーク、サファグン、シャーク、ジャイアント・アント、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・リーチ、ショッカー・リザード、スカム、スケルタル・チャンピオン、ダーク・クリーパー、ダイア・バット、チーター、チョーカー、ドレッチ、バグベア、バット・スウォーム、ボア、ボガード、モーロック、モニター・リザード、ラット・スウォーム、ランタン・アルコン、レパード、ワーウルフ、ワーラット

脅威度 3

アース・エレメンタル（中型サイズ）、アース・メフィット、アイス・メフィット、アサシン・ヴァイン、アニメイテッド・オブジェクト、アンケグ、イェス・ハウンド、ヴァイオレット・ファンガス、ウーズ・メフィット、ウォーター・エレメンタル（中型サイズ）、ウォーター・メフィット、エア・エレメンタル（中型サイズ）、エア・メフィット、エターキャップ、オーガ、ケンタウロス、コッカトリス、ジャイアント・イーグル、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・マンティス、ジャイアント・ワスプ、シャドウ、スチーム・メフィット、ゼラチナス・キューブ、ソルト・メフィット、ダイア・ウルフ、ダイア・エイプ、ダイア・ハイエナ、ダスト・メフィット、ディノニクス、デロ、ドッペルゲンガー、ドライアド、ドラウの貴族、ファイアー・メフィット、ファイアー・エレメンタル（中型サイズ）、プテラノドン、ペガサス、ヘル・ハウンド、マグマ・メフィット、ユニコーン、ライオン、ラスト・モンスター、ワイト、ワスプ・スウォーム

脅威度 4

アウルベア、アティアグ、イエティ、ガーゴイル、クラブ・スウォーム、グリズリー・ベア、グリフィン、グレイ・ウーズ、サテュロス、シー・ハグ、ジャーン、ジャイアント・スタッグ・ビートル、センチピード・スウォーム、ダーク・ストーカー、ダイア・ウルヴァリン、ダイア・ボア、タイガー、バーゲスト、ハーピー、バイソン、ハウンド・アルコン、ピクシー、ヒュドラ、ミノタウロス、ミミック、ライナセラス、リーチ・スウォーム

脅威度 5

アース・エレメンタル（大型サイズ）、アーミィ・アント・スウォーム、アイス・ゴーレム、ウィンター・ウルフ、ウォーター・エレメンタル（大型サイズ）、エア・エレメンタル（大型サイズ）、オーカー・ジェリー、オルカ、グリーン・ハグ、クローカー、サイクロプス、ジバリング・マウザー、ジャイアント・フリルド・リザード、ジャイアント・モーレイ・イール、ジン、ダイア・ライオン、トロル、ナイトメア、ハーフセレスチャル ユニコーン、バシディランド、バジリスク、ビアデッド・デヴィル、ファイアー・エレメンタル（大型サイズ）、フェイズ・スパイダー、マンティコア、ミイラ、レイス

脅威度 6

アンキロサウルス、ウィル・オ・ウィスプ、ウッド・ゴーレム、ウリィ・ライナセラス、エティン、キュトン、ギラロン、サラマンダー、シャンブリング・マウンド、ジル、ゾーン、ハーフフィーンド ミノタウロス、ババウ、ブララニ、ホワイト・ドラゴン（ヤング）、ラミア、ワイヴァーン

脅威度 7

アース・エレメンタル（超大型サイズ）、アボレス、インヴィジブル・ストーカー、ウォーター・エレメンタル（超大型サイズ）、エア・エレメンタル（超大型サイズ）、エラスモサウルス、エレファント、キマイラ、グレーター・バーゲスト、ゴースト、サキュバス、シャイタン、シャドウ・デーモン、ステゴサウルス、スペクター、ダイア・ベア、チュール、ドライダー、ドラコリスク、ニンフ、ヒル・ジャイアント、ファイアー・エレメンタル（超大型サイズ）、ブラス・ドラゴン（ヤング）、ブラック・ドラゴン（ヤング）、ブラック・プディング、ブレイ、フレッシュ・ゴーレム、メドゥサ、リレンド、ルモアハズ

脅威度 8

イフリート、インテレクト・ディヴァウラー、エリニュス、オーガ・メイジ、カッパー・ドラゴン（ヤング）、グリーン・ドラゴン（ヤング）、グレーター・シャドウ、ゴルゴン、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・スラグ、ストーン・ジャイアント、スフィンクス、ダーク・ナーガ、ダイア・タイガー、トリエント、トリケラトプス、ナバッスゥ、ビーヒア、モーグ

脅威度 9

アース・エレメンタル（グレーター）、ヴァンパイア、ウォーター・エレメンタル（グレーター）、ヴロック、エア・エレメンタル（グレーター）、ジャイアント・スクウィッド、スピリット・ナーガ、ダイア・クロコダイル、ダイア・シャーク、ティラノサウルス、ドラゴン・タートル、ナイト・ハグ、ネシアン・ヘル・ハウンド、ファイアー・エレメンタル（グレーター）、ブルー・ドラゴン（ヤング）、フロスト・ジャイアント、ブロンズ・ドラゴン（ヤング）、ボーン・デヴィル、

マーリド、マストドン、ルフ

脅威度 10
ガーディアン・ナーガ、クレイ・ゴーレム、コアトル、ジャイアント・フライトラップ、シルヴァー・ドラゴン（ヤング）、ファイアー・ジャイアント、ブラキオサウルス、ベビリス、ホワイト・ドラゴン（アダルト）、ラークシャサ、レッド・ドラゴン（ヤング）

脅威度 11
アース・エレメンタル（エルダー）、ウォーター・エレメンタル（エルダー）、エア・エレメンタル（エルダー）、クラウド・ジャイアント、ゴールド・ドラゴン（ヤング）、コシュマール、ストーン・ゴーレム、ディヴァウラー、バーブド・デヴィル、ファイアー・エレメンタル（エルダー）、ブラス・ドラゴン（アダルト）、ブラック・ドラゴン（アダルト）、ヘズロウ、リトリーヴァー

脅威度 12
カッパー・ドラゴン（アダルト）、グリーン・ドラゴン（アダルト）、シー・サーペント、パープル・ワーム、リッチ、ローパー

脅威度 13
アイアン・ゴーレム、アイス・デヴィル、ガエル、グラブレズゥ、ストーム・ジャイアント、ブルー・ドラゴン（アダルト）、フロフェモス、ブロンズ・ドラゴン（アダルト）

脅威度 14
アストラル・デーヴァ、クラッグ・リノーム、シルヴァー・ドラゴン（アダルト）、トランペット・アルコン、ナルフェシュネー、レッド・ドラゴン（アダルト）

脅威度 15
ゴールド・ドラゴン（アダルト）、ネオセリッド、フェニックス、ホワイト・ドラゴン（エインシャント）

脅威度 16
ブラス・ドラゴン（エインシャント）、ブラック・ドラゴン（エインシャント）、プラネター、ホーンド・デヴィル

脅威度 17
アイス・リノーム、カッパー・ドラゴン（エインシャント）、グリーン・ドラゴン（エインシャント）、マリリス

脅威度 18
クラーケン、ブルー・ドラゴン（エインシャント）、ブロンズ・ドラゴン（エインシャント）

脅威度 19
ショゴス、シルヴァー・ドラゴン（エインシャント）、レッド・ドラゴン（エインシャント）

脅威度 20
ゴールド・ドラゴン（エインシャント）、ターン・リノーム、バロール、ピット・フィーンド

脅威度 23
ソーラー

脅威度 25
タラスク

地形別モンスター一覧

下記の一覧は、本書に登場するモンスターを各地形ごとに分類したものだ。注意しなければならないのは、これらのリストにはかなりの量の例外がありうるということだ。特に気候帯、類似した地形、次元界の地形と物質界に関してである。たとえば、ビーヒアは通常砂漠（暑熱）で遭遇するが、砂漠（温暖）で遭遇する可能性もかなりある（しかし、砂漠（寒冷）で出会うことはめったにない）。また、ブレイは通常丘陵地帯でのみ狩を行っているが、山岳や平地で見ることも稀ではない。各次元界のリストに挙げられているクリーチャーは、物質界のどこででも遭遇することがある。しかし特定の次元界と結びついているクリーチャーが他の次元界で見られることはめったにない。要するに、これらの表はガイドラインとしてのみ使うべきであり、枷であるべきではない。シナリオの都合によっては、スフィンクスと森林（寒冷）で遭遇するのもよい。しかしモンスターがそこにいるゲーム上の理由は用意しておいたほうが多分いいだろうというのは念頭に置くべきだ。

地形／気候問わず Any Terrain
アイアン・ゴーレム、アイアン・コブラ、アニメイテッド・オブジェクト、イェス・ハウンド、ヴァルグイユ、ヴァンパイア、ウッド・ゴーレム、ガーゴイル、キュトン、グール、クレイ・ゴーレム、グレーター・シャドウ、グレーター・バーゲスト、ゴースト、ジャイアント・アント、ジャイアント・スパイダー、シャドウ、ジル、スケルタル・チャンピオン、スケルトン、ストーン・ゴーレム、スパイダー・スウォーム、スペクター、ゾンビ、タラスク、ディヴァウラー、ドッグ、ドッペルゲンガー、ネシアン・ヘル・ハウンド、バーゲスト、バジリスク、ファイアー・ビートル、フレッシュ・ゴーレム、ヘル・ハウンド、ホムンクルス、ミイラ、ミノタウロス、ミミック、モーグ、ラークシャサ、ライディング・ドッグ、ラット・スウォーム、リッチ、レイス、ワーウルフ、ワイト

地形問わず（温暖）Any Terrain（Temperate）
ヴェノマス・スネーク、サイクロプス、ダイア・バット、バット・スウォーム、ラット、リザード

地形問わず（寒冷）Any Terrain（Cold）
アイス・ゴーレム

地形問わず（暑熱）Any Terrain（Warm）
アーミィ・アント・スウォーム、ヴェノマス・スネーク、サイクロプス、ストーム・ジャイアント、ダイア・バット、バット・スウォーム、リザード

海洋（温暖）Ocean（Temperate）
アボレス、オクトパス、クラーケン、クラブ・スウォーム、サファグン、シー・サーペント、シー・ハグ、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、スカム、スクウィッド、ダイア・シャーク、ドラゴン・タートル、ドルフィン、マーフォーク

海洋（寒冷）Ocean（Cold）
アボレス、オクトパス、オルカ、クラーケン、クラブ・スウォーム、シー・サーペント、シー・ハグ、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、ショゴス、スカム、スクウィッド、ダイア・シャーク、ドルフィン

海洋（暑熱）Ocean（Warm）
アボレス、エラスモサウルス、クラーケン、クラブ・スウォーム、サファグン、シー・サーペント、シー・ハグ、シャーク、ジャイアント・オクトパス、ジャイアント・クラブ、ジャイアント・スクウィッド、ジャイアント・モーレイ・イール、スクウィッド、ダイア・クロコダイル、ダイア・シャーク、ドルフィン

河川 / 湖 Rivers/Lakes
アボレス、エレクトリック・イール、クロコダイル、コンストリクター・スネーク、ダイア・クロコダイル

丘陵（温暖）Hills（Temperate）
ウィーゼル、オーガ、オーク、キマイラ、グリフィン、ゴルゴン、ヒル・ジャイアント、ブレイ、ホブゴブリン、ワイヴァーン

丘陵（寒冷）Hills（Cold）
アイス・リノーム、エティン、オーガ、オーガ・メイジ、クラッグ・リノーム

丘陵（暑熱）Hills（Warm）
カッパー・ドラゴン、ジャイアント・フリルド・リザード、スフィンクス、ダイア・ライオン、ビーヒア、フェイズ・スパイダー、フェニックス、マンティコア、ワイヴァーン

砂漠（温暖）Desert（Temperate）
ジャイアント・スコーピオン、バット、ラミア

砂漠（寒冷）Desert（cold）
ルモアハズ

砂漠（暑熱）Desert（Warm）
ジャーン、ジャイアント・スコーピオン、スフィンクス、ノール、バット、ビーヒア、フェニックス、ブラス・ドラゴン、ブルー・ドラゴン

山岳（温暖）Mountains（Temperate）
イーグル、オーク、クラウド・ジャイアント、ジャイアント・イーグル、シルヴァー・ドラゴン、テング、バグベア

山岳（寒冷）Mountains（Cold）
アイス・リノーム、イエティ、トロル、フロスト・ジャイアント、ホワイト・ドラゴン

山岳（暑熱）Mountains（Warm）
ファイアー・ジャイアント、ルフ、レッド・ドラゴン

次元界（風の元素界）Planar（Plane of Air）
アイス・メフィット、インヴィジブル・ストーカー、エア・エレメンタル、エア・メフィット、ジン、ダスト・メフィット

次元界（地獄界ヘル：秩序にして悪）Planar（Hell—Lawful Evil）
アイス・デヴィル、インプ、エリニュス、バーブド・デヴィル、ビアデッド・デヴィル、ピット・フィーンド、ボーン・デヴィル、ホーンド・デヴィル、レムレー

次元界（地の元素界）Planar（Plane of Earth）
アース・エレメンタル、アース・メフィット、シャイタン、ゾーン、ソルト・メフィット

次元界（天上界ヘヴン：秩序にして善）Planar（Heaven—Lawful Good）
アストラル・デーヴァ、ソーラー、トランペット・アルコン、ハウンド・アルコン、プラネター、ランタン・アルコン

次元界（奈落界アビス：混沌にして悪）Planar（Abyss—Chaotic Evil）
ヴロック、クアジット、グラブレズゥ、サキュバス、シャドウ デーモン、ドレッチ、ナバッスゥ、ナルフェシュネー、ババウ、バロール、ヘズロウ、ベビリス、マリリス、リトリーヴァー

次元界（浄土界エリュシオン：混沌にして善）Planar（Elysium—Chaotic Good）
アストラル・デーヴァ、ガエル、ソーラー、プラネター、ブララニ、リレンド

次元界（破滅界アバドン：中立にして悪）Planar（Abaddon—Neutral Evil）
コシュマール、ナイト・ハグ、ナイトメア

次元界（火の元素界）Planar（Plane of Fire）
イフリート、サラマンダー、スチーム・メフィット、ファイアー・メフィット、ファイアー・エレメンタル、マグマ・メフィット

次元界（水の元素界）Planar（Plane of Water）
ウーズ・メフィット、ウォーター・エレメンタル、ウォーター・メフィット、マーリド

湿地（温暖）Swamp（Temperate）
ウィル・オ・ウィスプ、オーカー・ジェリー、グリーン・ハグ、ゴブリン・ドッグ、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・フライトラップ、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・リーチ、シャンブリング・マウンド、スタージ、スピリット・ナーガ、ダイア・タイガー、チュール、ドラコリスク、ハーピー、ヒュドラ、フロフェモス、ボガード、メドゥサ、リーチ・スウォーム、リザードフォーク

湿地（寒冷）Swamp（Cold）
ウィル・オ・ウィスプ、グレイ・ウーズ、ターン・リノーム、ダイア・タイガー

湿地（暑熱）Swamp（Warm）
ウィル・オ・ウィスプ、クロコダイル、コンストリクター・スネーク、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・リーチ、ショッカー・リザード、スタージ、ダイア・クロコダイル、ダイア・タイガー、ブラック・ドラゴン、ポイズン・フロッグ、マンティコア、リーチ・スウォーム

森林（温暖）Forest（Temperate）
アウル、アウルベア、アサシン・ヴァイン、イエロー・マスク・クリーパー、ウォーグ、ウルフ、エターキャップ、グリーン・ドラゴン、ケンタウロス、ゴブリン、ゴブリン・ドッグ、コボルド、サテュロス、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・スタッグ・ビートル、ジャイアント・マンティス、ジャイアント・ワスプ、シャンブリング・マウンド、スードゥドラゴン、ダイア・ウルフ、ダイア・タイガー、ダイア・ボア、タイガー、トード、ドライアド、トリエント、ニンフ、ハーフセレスチャル ユニコーン、バット、ピクシー、ボア、ホーク、ユニコーン、ワスプ・スウォーム

森林（寒冷）Forest（Cold）
ウィンター・ウルフ、ウルヴァリン、ウルフ、グリズリー・ベア、ダイア・ウルヴァリン、ダイア・ウルフ、ダイア・タイガー、ダイア・ベア、タイガー、トリエント、マストドン

森林（暑熱）Forest（Warm）
アンキロサウルス、イエロー・マスク・クリーパー、ギラロン、コアトル、ゴリラ、コンストリクター・スネーク、ジャイアント・センチピード、ジャイアント・フリルド・リザード、センチピード・スウォーム、ダイア・エイプ、ダイア・タイガー、ダイア・ボア、タイガー、ディノニクス、ティラノサウルス、トード、トリエント、バット、ブラキオサウルス、ボア、モニター・リザード、モンキー、レパード

地下 Underground
アティアグ、イエロー・マスク・クリーパー、インテレクト・ディヴァウラー、ヴァイオレット・ファンガス、ヴェジピグミー、オーカー・ジェリー、オーク、グレイ・ウーズ、クローカー、ケイヴ・フィッシャー、ゴブリン・ドッグ、コボルド、ゴルゴン、ジバリング・マウザー、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・スラグ、ジャイアント・センチピード、ショゴス、スヴァーフネブリン、スカム、ゼラチナス・キューブ、センチピード・スウォーム、ダーク・クリーパー、ダーク・ストーカー、ダーク・ナーガ、ダークマントル、チョーカー、デロ、ドゥエルガル、ドライダー、ドラウ、ドラウの貴族、ドラコリスク、トログロダイト、ネオセリッド、ハーフフィーンド ミノタウロス、パープル・ワーム、バシディランド、ブラック・プディング、マイト、メドゥサ、モーロック、ラスト・モンスター、ローパー

都市 Urban
アアシマール、ダイア・ラット、ティーフリング、テング、ワーラット

平地（温暖）Plains（Temperate）
アンケグ、ウォーグ、オーロックス、ガーディアン・ナーガ、キャット、ケンタウロス、コッカトリス、ゴブリン、ゴルゴン、ジャイアント・スコーピオン、ダイア・タイガー、バイソン、ペガサス、ホース、ポニー

平地（寒冷）Plains（Cold）
ウィンター・ウルフ、ウリィ・ライナセラス、ダイア・タイガー、バイソン、マストドン

平地（暑熱）Plains（Warm）
アンキロサウルス、アンケグ、エレファント、キャット、ゴールド・ドラゴン、ジャイアント・スコーピオン、ジャイアント・フリルド・リザード、ステゴサウルス、ダイア・タイガー、ダイア・ハイエナ、ダイア・ライオン、チーター、ティラノサウルス、トリケラトプス、ノール、ハイエナ、ブラキオサウルス、ペガサス、モニター・リザード、ライオン、ライナセラス

湾岸 Coastline
クラブ・スウォーム、ジャイアント・クラブ、プテラノドン、ブロンズ・ドラゴン

Bestiaries

1 はじめに（モンスター）Introduction
1 イントロダクション
1 データ・ブロック
2 説明文
3 モンスターの腹心 Monster Cohorts
4 動物の相棒 Animal Companions
4 Bestiary の動物の相棒
4 Bestiary 2 の動物の相棒
4 Bestiary 3 動物の相棒
6 PC としてのモンスター Monsters as PCs
7 モンスターの役回り Monster Roles
7 役回り問わず
7 役回り『戦闘』
8 役回りなし
8 役回り『技能』
9 役回り『特殊』
9 役回り『呪文』
10 遭遇表 Encounter Tables
13 モンスターの創造 Monster Creation
13 モンスターの作成
17 モンスターの強大化 Monster Advancement
17 テンプレート Templates
17 単純なテンプレート Simple Templates
18 ヒット・ダイスの付加 Adding Racial Hit Dice
19 クラス・レベルの付加 Adding Class Levels
20 モンスターの共通ルール Universal Monster Rules
29 クリーチャー種別 Creature Types
32 クリーチャーの副種別 Creature SubTypes
40 モンスターの**特技** Monster Feats
40 《外皮強化》Improved Natural Armor
40 《かすめ飛び攻撃》Flyby Attack
40 《擬似呪文能力威力強化》Empower Spell-Like Ability
40 《擬似呪文能力高速化》Quicken Spell-Like Ability
40 《急旋回》Wingover
40 《人造クリーチャー作成》（アイテム作成）Craft Construct
40 《多刀流》（戦闘）Multiweapon Fighting
41 《肉体攻撃強化》Improved Natural Attack
41 《能力熟練》Ability Focus
41 《ひっつかみ》Snatch
41 《複数回攻撃》（戦闘）Multiattack
41 《ふっとばし攻撃》（戦闘）Awesome Blow
41 《ホバリング》Hover
42 種別ごとのモンスター一覧
44 脅威度別モンスター一覧
46 地形別モンスター一覧