

暁のフェニックス

巨大・元素(タイタン)・真なる中立

AC 18

HP 315(18d20+126)

移動速度 20ft、飛行120ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
19(+4)	26(+8)	25(+7)	2(-4)	21(+5)	18(+4)

セーブ習熟：判断+12、魅力+11

ダメージ抵抗：非魔法的な殴打・刺突・斬撃

ダメージ完全耐性：火・毒

状態完全耐性：消耗・掴み・麻痺・石化・毒・
伏せ・高速・朦朧

感覚：超視覚120ft、受動知覚15

言語 -

脅威度 23 習熟ボーナス +7

火炎の体：フェニックスは1インチの幅のある空間には進入できる。

フェニックスに触れるか10ft以内で近接攻撃をヒットさせたクリーチャーは6d6(21)の火ダメージを受ける。フェニックスは自身のターン開始時、10ft以内のクリーチャー全てに6d6(21)の火ダメージを与える。フェニックスは敵対的なクリーチャーを通過し、その中で移動を終了することができる。各ターンで最初にフェニックスがクリーチャーのいる場所に進入したとき、そのクリーチャーは6d6(21)の火ダメージを受ける。

フライバイ：フェニックスは移動による機会攻撃を誘発しない。

発光：フェニックスは60ftを明るく照らし、さらに60ftを薄暗く照らす

伝説的抵抗(3/日)：フェニックスがセーブに失敗したとき、それを成功にする。

熱喪失：フェニックスが1ターンに20点以上の冷気ダメージを受けた時、次のフェニックスのターン開始時まで“火炎の体”で与えるダメージは半分(3d6)になる。

アクション

マルチアタック：フェニックスはくちばし攻撃1回と火のかぎ爪攻撃を1回行う。

くちばし：近接武器攻撃、+15命中、間合い15ft、目標1体、命中：22(4d6+8)火ダメージ

火のかぎ爪：近接武器攻撃、+15命中、間合い15ft、目標1体、命中：26(4d8+8)火ダメージ

伝説的アクション

フェニックスは3つの伝説的アクションを持つ。選択肢は以下の通り。他のクリーチャーのターン終了時に1つを選んで使用することができる。フェニックスは自身のターン開始時にすべての伝説的アクションを回復する。

移動：フェニックスは移動力分の移動を行う。

ついで：フェニックスはくちばし攻撃を行う。

大燃焼(3アクション)：フェニックスから30ft以内のクリーチャー1体を選択する。そのクリーチャーは難易度22の耐久セーブを行う。失敗したならばそのクリーチャーは70(20d6)の火ダメージを受け、着火される。着火されているクリーチャーは、自身または隣接するクリーチャーがアクションを用いて火を消さない限り、そのターン開始時に10(3d6)の火ダメージを受ける。セーブに成功したクリーチャーは半減ダメージのみを受け、着火されない。

アーケロン

巨大・ドラゴン(タイタン)・真なる中立

AC 22

HP 409(21d20+189)

移動速度 30ft、水泳60ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
28(+9)	12(+1)	29(+9)	14(+2)	19(+4)	15(+2)

セーブ習熟：敏捷+8、耐久+16、判断+11

技能：知覚+11

ダメージ完全耐性：火・冷気

状態完全耐性：魅了・恐怖・毒

感覚：超視覚120ft、受動知覚21

言語：水界、ドラゴン

脅威度 24 習熟ボーナス +7

水棲：アーケロンは陸上と水中で呼吸ができる。

伝説的抵抗(3/日)：アーケロンがセーブに失敗したとき、それを成功にする。

非自然的生物：アーケロンは食料・飲料を必要としない。

アクション

マルチアタック：アーケロンは1回のバイトまたはテイル攻撃と、2回のクロー攻撃を行う。

バイト：近接武器攻撃、+16命中、間合い15ft、目標1体、命中：15(1d12+9)刺突ダメージと13(2d12)電撃ダメージ。

テイル：近接武器攻撃、+16命中、間合い15ft、目標1体、命中：20(2d10+9)殴打ダメージ。目標がクリーチャーならば難易度24の筋力セーブを行い、失敗したならば転倒する。

クロー：近接武器攻撃、+16命中、間合い15ft、目標1体、命中：18(2d8+9)斬撃ダメージ。

蒸気のプレス(再チャージ5-6)：アーケロンは90ftの円錐形に蒸気のプレスを放つ。範囲内のクリーチャー全ては難易度24の耐久セーブを行い、失敗したならば67(15d8)の火ダメージを受ける。成功したクリーチャーは半減ダメージを受ける。この火ダメージに対し水中にいることによる抵抗を得ることは出来ない。

伝説的アクション

アーケロンは3つの伝説的アクションを持つ。選択肢は以下の通り。他のクリーチャーのターン終了時に1つを選んで使用することができる。アーケロンは自身のターン開始時にすべての伝説的アクションを回復する。

攻撃：アーケロンは1回のバイトまたはテイルまたはクロー攻撃を行う。

移動：アーケロンは移動力分の移動を行う。この移動は機会攻撃を誘発しない。

嵐の鎧(2アクション)：アーケロンは自身の周りに稲妻の鎧をまとい、次の自身のターン開始時まで一時的HP40を得る。この一時的HPがなくなるまで、アーケロンに接触したり近接攻撃を行ったクリーチャーは26(4d12)の電撃ダメージを受ける。

沸騰のオーラ(3アクション)：アーケロンは強力な熱を放つ。次のアーケロンのターン開始時までその20ft以内でターンを開始するクリーチャーは難易度24の耐久セーブを行い、失敗したならば40(9d8)の火ダメージを受ける。この火ダメージに対し水中にいることによる抵抗を得ることは出来ない。

ルナーワーム

巨大・怪物(タイタン)・無属性

AC 18

HP 184(15d20+90)

移動速度 50ft、穴掘り30ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
28(+9)	7(-2)	22(+6)	1(-5)	8(-1)	4(-3)

セーブ習熟：耐久+11、判断+4

ダメージ完全耐性：毒

感覚：疑似視覚30ft、振動知覚60、受動知覚9

言語 -

脅威度 13 習熟ボーナス +5

穴掘り：この幼虫は硬い岩を穴掘り移動速度の半分で移動できる。このクリーチャーが移動した後には直径10ftのトンネルが残る。

アクション

マルチアタック：この幼虫は噛みつきor糸噴射を行い、その後、尾の毒針を1回使用する。

噛みつき：近接武器攻撃、+14命中、間合い10ft、目標1体、命中：22(3d8+9)刺突ダメージ

尾の毒針：近接武器攻撃、+14命中、間合い10ft、目標1体、命中：19(3d6+9)刺突ダメージ。目標は難易度19の耐久セーブを行い、失敗したならば42(12d6)の毒ダメージを受ける。成功したならば半減ダメージを受ける。

糸噴射：遠隔武器攻撃、+14命中、射程120ft、目標1体、命中：目標は拘束状態になる。この拘束はアクションを用いて難易度19の筋力判定に成功するか、糸を破壊(AC12、HP20、火に脆弱性、殴打・毒・精神に完全耐性)することで終了する。

ボーナス・アクション

引き寄せ：この幼虫は自身が糸噴射で拘束状態にしているクリーチャー1体を60ftまで自分の方へ引き寄せることができる。

ルナーモス

巨大・怪物(タイタン)・無属性

AC 19

HP 330(20d20+120)

移動速度 40ft、飛行80ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
23(+6)	12(+1)	22(+6)	16(+3)	13(+1)	21(+5)

セーブ習熟：耐久+12、知力+9、判断+7、魅力+11

ダメージ完全耐性：毒

状態完全耐性：魅了・恐怖、麻痺、毒、朦朧

感覚：疑似視覚60ft、暗視120ft、受動知覚23

言語 テレパシー120ft

脅威度 20 習熟ボーナス +6

伝説的抵抗(3/日)：ルナーモスがセーブに失敗したとき、それを成功にする。

邪眼鱗翅：無力状態でないルナーモスの30ft以内でターンを開始し、それを見ることの出来るクリーチャーは難易度19の魅力セーブを行う。

失敗したクリーチャーは次の自身のターンまでリアクションを行うことができず、そのターンに行う行動を1d8をロールして決定しなければならない。

1-4：何も行わない。

5-6：アクションは出来ず、ランダムな方向へすべての移動力を使って移動する。

7-8：間合い内にいるランダムなクリーチャーに対し1回の近接攻撃を行う。それができない場合、何もしない。

不意打ちを受けていない場合、クリーチャーは目をそらすことでこのセーブを回避できる。そうしたならば次の自身のターン開始時までルナーモスを見ることは出来ない。それまでの間にルナーモスを見た場合、直ちにセーブを行う。

魔法抵抗：ルナーモスは呪文やそのほかの魔法的な効果に対するセーブに有利を得る。

月光鱗翅：ルナーモスは月明かりのような光を放ち、周囲15ftを明るく、更に15ftを薄暗く照らす。

アクション

マルチアタック：ルナーモスは噛みつきor糸噴射を行い、その後、尾の毒針を1回使用する。

噛みつき：近接武器攻撃、+12命中、間合い10ft、目標1体、命中：20(3d8+6)刺突ダメージ

尾の毒針：近接武器攻撃、+12命中、間合い10ft、目標1体、命中：17(3d6+6)刺突ダメージ。目標は難易度20の耐久セーブを行い、失敗したならば42(12d6)の毒ダメージを受ける。成功したならば半減ダメージを受ける。

糸噴射：遠隔武器攻撃、+12命中、射程120ft、目標1体、命中：目標は拘束状態になる。この拘束はアクションを用いて難易度20の筋力判定に成功するか、糸を破壊(AC12、HP20、火に脆弱性、殴打・毒・精神に完全耐性)することで終了する。

伝説的アクション

ルナーモスは3つの伝説的アクションを持つ。選択肢は以下の通り。他のクリーチャーのターン終了時に1つを選んで使用することができる。ルナーモスは自身のターン開始時にすべての伝説的アクションを回復する。

移動：ルナーモスは移動力分の移動を行う。この移動は機会攻撃を誘発しない。

月光：ルナーモスから120ft以内の10ft円形、高さ40ftの空間を月光で満たす。範囲内のクリーチャーは難易度19の敏捷力セーブを行い、失敗したならば3d10の光輝ダメージを受ける。成功したならば半減ダメージを受ける。

毒針(2アクション)：ルナーモスは尾の毒針を1回使用する。

コング

巨大・怪物(タイタン)・無属性

AC 19

HP 518(28d20+224)

移動速度 50ft、登攀50ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
26(+8)	14(+2)	26(+8)	11(+0)	19(+4)	15(+2)

セーブ習熟：筋力+15、敏捷+9、耐久+15、判断+11

技能：威圧+9、知覚+11、生存+11

状態完全耐性：魅了、恐怖

感覚：疑似視覚120ft、受動知覚21

言語 地界

脅威度 24 習熟ボーナス +7

伝説的抵抗(3/日)：コングがセーブに失敗したとき、それを成功にする。

跳躍：コングは助走なしで跳躍する場合でも助走がある時と同じ距離を跳躍できる。

魔法抵抗：コングは呪文やそのほかの魔法的な効果に対するセーブに有利を得る。

攻城モンスター：このクリーチャーは物体や建築物には2倍のダメージを与える。

アクション

マルチアタック：コングは1回の噛みつき攻撃と2回の拳攻撃を行う。加えてフライトフル・プレゼンスを使用する。

フライトフル・プレゼンス(ドラミング)：コングから120ft以内のクリーチャー全ては難易度17の判断力セーブを行う。失敗したクリーチャーは1分間恐怖状態になる。これらのクリーチャーは自身のターン終了ごとにセーブを再度行うことができる。セーブに成功したクリーチャーはこの効果に対し24時間の間完全耐性を得る。

投石：遠隔武器攻撃、+15命中、射程500ft、目標1体、命中：34(4d12+8)殴打ダメージ。目標は難易度23の筋力セーブを行い、失敗したならば転倒する。

噛みつき：近接武器攻撃、+15命中、間合い15ft、目標1体、命中：30(4d10+8)刺突ダメージ

拳：近接武器攻撃、+15命中、間合い15ft、目標1体、命中：26(4d8+8)殴打ダメージ。コングは目標を掴む(脱出難易度23)。コングは2本の手を持ち、1つの手に同時に掴めるクリーチャーは1体までである。

伝説的アクション

コングは3つの伝説的アクションを持つ。選択肢は以下の通り。他のクリーチャーのターン終了時に1つを選んで使用することができる。コングは自身のターン開始時にすべての伝説的アクションを回復する。

大地揺らし：コングは大地を殴りつけ振動させる。コングから30ft以内の地上にいるクリーチャーは難易度23の敏捷セーブを行い、失敗したならば転倒する。範囲内に建築物があった場合、それは50点の殴打ダメージを受ける。このダメージで建築物が倒壊した場合、それから建築物の高さの半分ft以内にいたクリーチャーは難易度23の敏捷セーブを行い、失敗したならば5d6の殴打ダメージを受け、伏せ状態になる。セーブに成功したならば半減ダメージのみを受ける。

攻撃：コングは1回の噛みつきまたは拳を使用する。

投擲：1回の投石を行う。コングが大型以下のクリーチャーを掴んでいる場合、代わりにそのクリーチャーを投げるができる。そうしたならば、掴まれているクリーチャーは難易度23の筋力セーブを行う。失敗したならばそのクリーチャーは投げられ、投石攻撃が命中したかどうかにかかわらず目標に隣接する空間に伏せ状態で着地し、34(4d12+8)の殴打ダメージを受ける。セーブに成功したならば掴まれているクリーチャーは掴みから脱出し、投石攻撃は自動的に失敗する。

キングヒュドラ

巨大・異形(タイタン)・混沌にして悪

AC 20

HP 518(28d20+224)

移動速度 40ft、飛行120ft、水泳40ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
26(+8)	14(+2)	27(+8)	18(+4)	15(+2)	18(+4)

セーブ習熟：敏捷+9、耐久+15、判断+10、魅力+12

技能：威圧+17、知覚+17

ダメージ完全耐性：電撃・雷鳴

感覚：疑似視覚120ft、受動知覚27

言語 -

脅威度 25 習熟ボーナス +8

魔法の爪牙：ヒュドラの攻撃は魔法的である。

超自然的存在：ヒュドラは呼吸や睡眠を必要とせず、食料や飲料も必要としない。

伝説的抵抗(3/日)：ヒュドラがセーブに失敗したとき、それを成功にする。

多頭の反応：ヒュドラは1ラウンドに3回のリアクションを使用できる。

三つ首竜：ヒュドラは盲目、魅了、聴覚喪失、恐怖、朦朧、気絶状態に対するセーブを行う際、有利を得る。

攻城モンスター：このクリーチャーは物体や建築物には2倍のダメージを与える。

アクション

マルチアタック：ヒュドラはフライトフル・プレゼンスを行い、3回のバイトと1回のテイルを行う。

フライトフル・プレゼンス：ヒュドラから120ft以内のクリーチャー全ては難易度20の判断力セーブを行う。失敗したクリーチャーは1分間恐怖状態になる。これらのクリーチャーは自身のターン終了ごとにセーブを再度行うことができる。セーブに成功したクリーチャーはこの効果に対し24時間の間完全耐性を得る。

テイル：近接武器攻撃、+16命中、間合い20ft、目標1体、命中：22(4d6+8)殴打ダメージ。

バイト：近接武器攻撃、+16命中、間合い15ft、目標1体、命中：30(4d10+8)刺突ダメージ。自身のターンならばヒュドラは以下の3つの効果のどれかを追加できる。1つの効果は1ターンに1回までしか追加できない。

①毒：目標は難易度18の耐久セーブを行い、失敗したならば次のヒュドラのターン開始時まで毒状態になる。

②麻痺：目標は難易度18の耐久セーブを行い、失敗したならば次のヒュドラのターン開始時まで麻痺状態になる。

③電撃：追加で22(4d10)の電撃ダメージを与える。

伝説的アクション

ヒュドラは3つの伝説的アクションを持つ。選択肢は以下の通り。他のクリーチャーのターン終了時に1つを選んで使用することができる。ヒュドラは自身のターン開始時にすべての伝説的アクションを回復する。

尾の一撃：ヒュドラは1回のテイル攻撃を使用する。ヒットしたならばダメージに加え、目標は難易度18の筋力セーブを行い、失敗したならば20ft押しやられる。

引力光線：ヒュドラは30ft以内のクリーチャー1体に引力光線を放つ。目標は難易度20の筋力セーブを行い、失敗したならば27(6d8)の電撃ダメージを受け、20ftまで引き寄せられる。

噛みつき乱舞(2アクション)：ヒュドラは間合い内の全てのクリーチャーに対して1回のバイトを行う。

タラスク

巨大・怪物(タイタン)・無属性

AC 25

HP 676(33d20+330)

移動速度 40ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
30(+10)	11(+0)	30(+10)	3(-4)	11(+0)	11(+0)

セーブ習熟：耐久+19、知力+5、判断+9、魅力+9

ダメージ完全耐性：火・毒、非魔法的な攻撃による刺突・斬撃・殴打

状態完全耐性：魅了、恐怖、麻痺、朦朧、毒

感覚：超視覚120ft、受動知覚10

言語 —

脅威度 30 習熟ボーナス +9

伝説的抵抗(3/日)：タラスクがセーブに失敗したとき、それを成功にする。

魔法抵抗：タラスクは呪文やそのほかの魔法的な効果に対するセーブに有利を得る。

反射甲殻：タラスクがマジックミサイル、線状呪文、遠隔呪文攻撃の目標になった時、1d6をロールする。1-5ならタラスクはその効果を受けない。6ならタラスクはその効果を受けず、タラスクを起点としてその呪文の使用者へと打ち返される。

攻城モンスター：このクリーチャーは物体や建築物には2倍のダメージを与える。

アクション

マルチアタック：タラスクはフライトフル・プレゼンスを使用する。その後、バイト、クロー2回、ホーン1回、テイル1回を行う。バイトの代わりに飲み込みを行ってもよい。

フライトフル・プレゼンス：タラスクから120ft以内のクリーチャー全ては難易度17の判断力セーブを行う。失敗したクリーチャーは1分間恐怖状態になる。これらのクリーチャーは自身のターン終了ごとにセーブを再度行うことができる。セーブに成功したクリーチャーはこの効果に対し24時間の間完全耐性を得る。

アシッド・スピット：遠隔武器攻撃、+19命中、射程60ft/120ft、目標1体、命中：21(6d6)酸ダメージ

噛みつき：近接武器攻撃、+19命中、間合い10ft、目標1体、命中：36(4d12+10)刺突ダメージ。タラスクは目標を掴む(脱出難易度27)。掴みが終了するまでタラスクは他のクリーチャーにバイトを使用できない。

クロー：近接武器攻撃、+19命中、間合い10ft、目標1体、命中：28(4d8+10)斬撃ダメージ

ホーン：近接武器攻撃、+19命中、間合い10ft、目標1体、命中：32(4d10+10)刺突ダメージ。

テイル：近接武器攻撃、+19命中、間合い20ft、目標1体、命中：24(4d6+10)殴打ダメージ。目標は難易度27の筋力セーブを行い、失敗したら転倒する。

飲み込み：タラスクは大型以下の掴んでいるクリーチャー1体に対しバイトを使用する。ヒットしたならばバイトのダメージを与えた後、目標を飲み込む。飲み込まれている間、目標は拘束かつ盲目状態であり、タラスクの体外から完全に遮蔽された状態になる。飲み込まれているクリーチャーはタラスクのターン開始時に56(16d6)の酸ダメージを受ける。

1ターンにタラスクが60点以上のダメージを受けたならば、タラスクは難易度30の耐久セーブを行う。失敗したならば、飲み込まれていたクリーチャーはタラスクの10ft以内に伏せ状態で吐き出される。

アトミック・ブレス(再チャージ5-6)：タラスクは300ft円錐の範囲内に放射熱線を放つ。範囲内のクリーチャー全ては難易度27の敏捷セーブを行い、失敗したならば78(12d12)の火ダメージを受ける。成功したクリーチャーは半減ダメージを受ける。

伝説的アクション

タラスクは3つの伝説的アクションを持つ。選択肢は以下の通り。他のクリーチャーのターン終了時に1つを選んで使用することができる。タラスクは自身のターン開始時にすべての伝説的アクションを回復する。

攻撃：タラスクはクローかテイルを1回使用する。

移動：タラスクは移動力分移動する。

酸性体液：タラスクはアシッド・スピットを1回使用する。

噛り付き(2アクション)：タラスクはバイトまたは飲み込みを1回使用する。