

ウルフ
中型・野獣、無属性
AC：13（外皮） <div>hp：11（2d8＋2）</div> 移動速度：40フィート
<div> <div><span></span></div> <div>【筋】<span> </span><span> </span>12（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【敏】<span> </span><span> </span>15（＋2）</div> <div><span></span></div> <div>【耐】<span> </span><span> </span>12（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【知】<span> </span><span> </span>3（－4）</div> <div><span></span></div> <div>【判】<span> </span><span> </span>12（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【魅】<span> </span><span> </span>6（－2）</div> </div>
<div> <div>技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋3</div> <div>感覚：受動〈知覚〉13</div> <div>言語：—</div> <div>骨威度：1/4（50XP）</div> </div>

**鋭敏聴覚&嗅覚**：このウルフは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

**連携戦闘**：あるクリーチャーから5フィート以内にこのウルフの味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このウルフはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

<p><b>噛みつき</b>：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7（2d4＋2）[刺突] ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、目標は難易度11の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら伏せ状態になる。</p>
---

インプ
超小型・フィンド（デヴィル、変身生物）、秩序にして悪
AC：13 <div>hp：10（3d4＋3）</div> 移動速度：20フィート（6m）、飛行40フィート（12m）
<div> <div><span></span></div> <div>【筋】<span> </span><span> </span>6（－2）</div> <div><span></span></div> <div>【敏】<span> </span><span> </span>17（＋3）</div> <div><span></span></div> <div>【耐】<span> </span><span> </span>13（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【知】<span> </span><span> </span>11（±0）</div> <div><span></span></div> <div>【判】<span> </span><span> </span>12（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【魅】<span> </span><span> </span>14（＋2）</div> </div>
<div> <div>技能：〈隠密〉＋5、〈看破〉＋3、〈説得〉＋4、〈ペテン〉＋4</div> <div>ダメージ抵抗：[冷気]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔新撃〕、〔刺突〕</div> <div>ダメージ完全耐性：[毒]、[火]</div> <div>状態完全耐性：毒状態</div> <div>感覚：暗視120フィート（36m）、受動〈知覚〉11</div> <div>言語：共通語、地獄語</div> <div>骨威度：1（200XP）</div> </div>

<div> <div><span></span></div> <div>【筋】<span> </span><span> </span>6（－2）</div> <div><span></span></div> <div>【敏】<span> </span><span> </span>17（＋3）</div> <div><span></span></div> <div>【耐】<span> </span><span> </span>13（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【知】<span> </span><span> </span>11（±0）</div> <div><span></span></div> <div>【判】<span> </span><span> </span>12（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【魅】<span> </span><span> </span>14（＋2）</div> </div>
---

**技能**：〈隠密〉＋5、〈看破〉＋3、〈説得〉＋4、〈ペテン〉＋4  
**ダメージ抵抗**：[冷気]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔新撃〕、〔刺突〕

**ダメージ完全耐性**：[毒]、[火]

**状態完全耐性**：毒状態

**感覚**：暗視120フィート（36m）、受動〈知覚〉11

**言語**：共通語、地獄語

**骨威度**：1（200XP）

<div> <div><span></span></div> <div>【筋】<span> </span><span> </span>17（＋3）</div> <div><span></span></div> <div>【敏】<span> </span><span> </span>12（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【耐】<span> </span><span> </span>14（＋2）</div> <div><span></span></div> <div>【知】<span> </span><span> </span>6（－2）</div> <div><span></span></div> <div>【判】<span> </span><span> </span>13（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【魅】<span> </span><span> </span>6（－2）</div> </div>
--

**悪魔の目**：魔法の暗闇はこのインプの視界を阻害しない。

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

**魔法抵抗**：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

<p><b>毒針（野獣形態の時は噛みつき）</b>：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、クリーチャー1体。ヒット：5（1d4＋3）[刺突] ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると10（3d6）[毒] ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。</p>
--

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

シャドウ・ウルフ
大型・野獣、無属性
AC：14（外皮） <div>hp：37（5d10＋10）</div> 移動速度：50 ft.
<div> <div><span></span></div> <div>【筋力】<span> </span><span> </span>18（＋4）</div> <div><span></span></div> <div>【敏捷力】<span> </span><span> </span>15（＋2）</div> <div><span></span></div> <div>【耐久力】<span> </span><span> </span>15（＋2）</div> <div><span></span></div> <div>【知力】<span> </span><span> </span>3（-4）</div> <div><span></span></div> <div>【判断力】<span> </span><span> </span>12（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【魅力】<span> </span><span> </span>7（-2）</div> </div>
<div> <div>技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋3</div> <div>ダメージ抵抗：[冷気]</div> <div>感覚：暗視 60ft.、受動&lt;知覚&gt; 13</div> <div>言語：-</div> <div>骨威度：2（450 XP）</div> </div>

**鋭敏聴覚&嗅覚**：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

**連携戦闘**：このシャドウ・ウルフの味方が1体以上、目標の5フィート以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このシャドウ・ウルフはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

<p><b>噛みつき</b>：近接武器攻撃:攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット:11(2d6+4)[刺突]ダメージおよび7(2d6）[冷気] ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、その目標は難易度14の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。</p>
---

ヘル・ハウンド
中型・フィンド、秩序にして悪
AC：15（外皮） <div>hp：45（7d8＋14）</div> 移動速度：50フィート（15m）
<div> <div><span></span></div> <div>【筋】<span> </span><span> </span>17（＋3）</div> <div><span></span></div> <div>【敏】<span> </span><span> </span>12（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【耐】<span> </span><span> </span>14（＋2）</div> <div><span></span></div> <div>【知】<span> </span><span> </span>6（－2）</div> <div><span></span></div> <div>【判】<span> </span><span> </span>13（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【魅】<span> </span><span> </span>6（－2）</div> </div>
<div> <div>技能：〈知覚〉＋5</div> <div>ダメージ完全耐性：[火]</div> <div>感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉15</div> <div>言語：地獄語を解するが話すことはできない</div> <div>骨威度：3（700XP）</div> </div>

<div> <div>技能：〈知覚〉＋5</div> <div>ダメージ完全耐性：[火]</div> <div>感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉15</div> <div>言語：地獄語を解するが話すことはできない</div> <div>骨威度：3（700XP）</div> </div>
--

<div> <div><span></span></div> <div>【筋】<span> </span><span> </span>17（＋3）</div> <div><span></span></div> <div>【敏】<span> </span><span> </span>12（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【耐】<span> </span><span> </span>14（＋2）</div> <div><span></span></div> <div>【知】<span> </span><span> </span>6（－2）</div> <div><span></span></div> <div>【判】<span> </span><span> </span>13（＋1）</div> <div><span></span></div> <div>【魅】<span> </span><span> </span>6（－2）</div> </div>
--

**鋭敏聴覚&嗅覚**：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

**連携戦闘**：このヘル・ハウンドの味方が1体以上、目標の5フィート（1.5m）以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このヘル・ハウンドはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

<p><b>噛みつき</b>：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。ヒット：7（1d8＋3）[刺突] ダメージおよび7（2d6）[火] ダメージ。</p>
--

**炎のプレス（再チャージ5～6）**：このヘル・ハウンドは15フィート（4.5m）の円錐形に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度12の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら21（6d6）[火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

ナイト・ハグ
中型・フィンド、中立にして悪
AC：17（外皮） <div>hp：112（15d8＋45）</div> 移動速度：30フィート（9m）
<div> <div><span></span></div> <div>【筋】<span> </span><span> </span>18（＋4）</div> <div><span></span></div> <div>【敏】<span> </span><span> </span>15（＋2）</div> <div><span></span></div> <div>【耐】<span> </span><span> </span>16（＋3）</div> <div><span></span></div> <div>【知】<span> </span><span> </span>16（＋3）</div> <div><span></span></div> <div>【判】<span> </span><span> </span>14（＋2）</div> <div><span></span></div> <div>【魅】<span> </span><span> </span>16（＋3）</div> </div>
<div> <div>技能：〈隠密〉＋6、〈看破〉＋6、〈知覚〉＋6、〈ペテン〉＋7</div> <div>ダメージ抵抗：[火]、[冷気]；銀の武器を用いない非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔新撃〕、〔刺突〕</div> <div>状態完全耐性：触り攻撃</div> <div>感覚：暗視120フィート（36m）、受動〈知覚〉16</div> <div>言語：共通語、始原語、地獄語、宗落語</div> <div>骨威度：5（1,800XP）</div> </div>

**生得呪文発動能力**：このハグの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーブ難易度14、呪文攻撃ロール＋6）。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

回数無制限：ディテクト・マジック、マジック・ミサイル

2回／日：スリープ、ブレイン・シフト（自身のみ）、レイ・オヴ・エンフィーブルメント

**魔法抵抗**：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

<p><b>爪（ハグ形態のみ）</b>：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。ヒット：13（2d8＋4）[新撃] ダメージ。</p>
---

**変身**：このハグは1回のアクションとして、サイズ分類が小型または中型の人型生物の女性に魔法で姿を変えたり、真の形態に戻ったりすることができる。いずれの形態においてもデータは変化しない。着用または運搬している装備品は変化しない。死亡したなら真の形態に戻る。

**エーテル化**：このハグは魔法によって物質界からエーテル界へ、エーテル界から物質界へ行き来できる。これを行なうには、このハグはハートストーンを身につけて持っていなければならない。

**つきまとう悪夢（1回／日）**：エーテル界にいる時、このハグは魔法によって、物質界で眠っている人型生物1体に接触する。目標に対して発動されたプロテクション・フロム・イーグル・アンド・グッド呪文やマジック・サークル呪文はこの接触を防ぐ。この接触が続く間、目標は恐ろしい幻視を得る。この幻視が1時間以上続いたなら、目標はその休憩によって何の利益も得られず、目標の最大ヒット・ポイントは5（1d10）減少する。この効果によって目標の最大ヒット・ポイントが0になったなら目標は死亡し、もし目標が悪属性ならばその魂はこのハグのソウル・バッグに収まる。目標の最大ヒット・ポイントの減少は、グレーター・レストレーションやそれに類する魔法によって取り除かれるまで持続する。

ナイト・ハグのマジック・アイテム
<p>ナイト・ハグは二種類のマジック・アイテムを持っている。どちらもレアリティはヴェリー・レアだ。</p>
<p><b>ハートストーン／心臓石</b></p> <p>接触することであらゆる病気を治癒することができる、黒い宝石。この宝石を身に着けているならば、ナイト・ハグは“エーテル化”のアクションを行うことができる。</p>
<p><b>ソウル・バッグ／魂袋</b></p> <p>悪属性の人型生物の魂を一個まで捕らえておける、黒い皮袋。この<b>ソウル・バッグ</b>を作ったナイト・ハグの“つきまとう悪夢”によって悪属性の人型生物が死亡したなら、その魂はこの<b>ソウル・バッグ</b>に収まる。</p>

キマイラ
大型・怪物、混沌にして悪
AC：14（外皮） <div>hp：114（12d10＋48）</div> 移動速度：30フィート（9m）、飛行60フィート（18m）
<div> <div><span></span></div> <div>【筋】<span> </span><span> </span>19（＋4）</div> <div><span></span></div> <div>【敏】<span> </span><span> </span>11（±0）</div> <div><span></span></div> <div>【耐】<span> </span><span> </span>19（＋4）</div> <div><span></span></div> <div>【知】<span> </span><span> </span>3（－4）</div> <div><span></span></div> <div>【判】<span> </span><span> </span>14（＋2）</div> <div><span></span></div> <div>【魅】<span> </span><span> </span>10（±0）</div> </div>

<div> <div>技能：〈知覚〉＋8</div> <div>感覚：暗視60フィート（18m）、受動〈知覚〉18</div> <div>言語：竜語を解するが話すことはできない</div> <div>骨威度：6（2,300XP）</div> </div>
---

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

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

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

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

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