フィーンディッシュ・ダイア・ラット Fiendish Dire Rat

速度	40ft/登攀20ft	術レベル	I

属性	秩序にして悪	サイズ	小型	〔筋〕	10	(±0)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	〔敏〕	17	(+3)
HD	1d8+1	間合い	5ft	〔耐〕	12	(+1)
HP	5	頑健	+3	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+5	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	15/14/12	意志	+3	〔魅〕	14	(−3)
基本攻撃/組み	±0/−4					
HP						

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d4および病気、噛みつき〕

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、1点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗2
病気〔変則〕 汚穢熱：頑健セーヴ〔難易度12〕；潜伏期間1d3日；1d3点〔敏捷力〕ダメージおよび1d3点〔耐久力〕ダメージ

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

フィーンディッシュ・ホーク Fiendish Hawk

速度	10ft/飛行60ft(標準)	術レベル	I

属性	混沌にして悪	サイズ	超小型	〔筋〕	6	(−2)
種族	魔獣	接敵面	2.5 x 2.5	〔敏〕	17	(+3)
HD	1d8	間合い	0ft	〔耐〕	10	(±0)
HP	4	頑健	+2	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+5	〔判〕	14	(+2)
AC/接/立	17/15/14	意志	+2	〔魅〕	6	(−2)
基本攻撃/組み	±0/−10					
HP						

攻撃・ダメージ
+5近接〔1d4−2、爪〕

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、1点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗2

<技能>/《特技》
〔Listen/聞き耳〕+6
〔Spot/視認〕+6〔陽光下ではさらに+8〕
《Weapon Finesse/武器の妙技〔爪〕》

フォーミアン・ワーカー Formian Worker

速度	40ft	術レベル	II

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

攻撃・ダメージ
+3近接〔1d4+1、噛みつき〕

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

<技能>/《特技》〔Craft/製作〔何か一つ〕〕+3〔Climb/登攀〕+3《Skill Focus/技能熟練：製作：何か一つ》

レムレー(デヴィル) Lemure (Devil)

速度	20ft	術レベル	II

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	10	(±0)
種族	来訪者〔悪、秩序〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	10	(±0)
HD	2d8	間合い	5ft	〔耐〕	10	(±0)
HP	9	頑健	+3	〔知〕	−	−
イニシアチブ	±0	反応	+3	〔判〕	11	(±0)
AC/接/立	13/10/13	意志	+3	〔魅〕	5	(−3)
基本攻撃/組み	+2/+2					
HP						

攻撃・ダメージ
+2近接〔1d3、爪〕

全力攻撃
+2/+2近接〔1d3、爪〕

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器に《習熟》している
完全耐性〔変則〕 〔火〕および毒に対する完全耐性
精神をもたない〔変則〕 〔精神作用〕〔〔強制〕,〔土気〕〔魅惑〕,〔文様〕,〔惑乱〕の各効果〕に対する完全耐性
〔冷気〕、〔酸〕への抵抗20
ダメージ減少5/銀
呪文抵抗5
暗闇を見通す〔超常〕 ディーパー・ダークネスの呪文も含め、あらゆる暗闇の中で完全な視界を確保できる。

<技能>/《特技》
—

フィーンディッシュ・スクウィッド Fiendish Squid

速度	水泳60ft	術レベル	II

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	14	(+2)
種族	魔獣〔水棲〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	17	(+3)
HD	3d8	間合い	5ft	〔耐〕	11	(±0)
HP	13	頑健	+3	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+6	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	16/13/13	意志	+2	〔魅〕	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+4					
HP						

攻撃・ダメージ
+5近接〔触手〕

全力攻撃
触手×10および ±0近接〔1d6+1、噛みつき〕

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、3点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5、呪文抵抗6
つかみ強化〔変則〕 小型以下のクリーチャーに対して触手攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。つかんでいる相手には、自動成功で噛みつき攻撃のダメージを与えられる。
墨吐き〔変則〕 1分に1回、フリー・アクションで10×10×10ftの墨の雲を吹くことができる。この雲の中にいるものは完全視認困難を被り、完全な暗闇の中にいる場合と同様の効果を受ける。
噴射移動〔変則〕 1ラウンドに1回、2倍移動アクションとして240ftの移動を行うことができる。
<技能>/《特技》〔Listen/聞き耳〕+7〔Spot/視認〕+7〔Weapon Finesse/武器の妙技〔触手〕、〔噛みつき〕》

フィーンディッシュ・ウルフ Fiendish Wolf

速度	50ft	術レベル	II

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

攻撃・ダメージ
+3近接〔1d6+1、噛みつき〕

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、2点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗4
足払い〔変則〕 噛みつき命中後、接触攻撃なしで、機会攻撃を誘発せずに、フリー・アクションで足払いを行う事ができる。失敗しても、足払いをし返されない。

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

フィーンディッシュ・シャーク(中型) Fiendish Shark

速度	水泳60ft	術レベル	II

属性	中立にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	13	(+1)
種族	魔獣〔水棲〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	15	(+2)
HD	3d8+3	間合い	5ft	〔耐〕	13	(+1)
HP	16	頑健	+4	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+5	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	15/12/13	意志	+2	〔魅〕	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+3					
HP						

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d6+1、噛みつき〕

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、3点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗6
超嗅覚〔変則〕 180ft以内のクリーチャーを嗅覚によって察知でき、1マイル以内の血を見つけることができる。

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

フィーンディッシュ・ヴァイパー・スネーク(超小型) Fiendish Viper Snake

速度	15ft/水泳15ft/登攀15ft	術レベル	II

属性	混沌にして悪	サイズ	超小型	〔筋〕	6	(−2)
種族	魔獣	接敵面	2.5 x 2.5	〔敏〕	17	(+3)
HD	1/4d8	間合い	0ft	〔耐〕	11	(±0)
HP	1	頑健	+2	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+5	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	17/15/14	意志	+1	〔魅〕	2	(−4)
基本攻撃/組み	±0/−10					
HP						

攻撃・ダメージ
+5近接〔毒、噛みつき〕

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、1点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗1
毒：頑健セーヴ〔難易度11〕：初期1d6点〔耐久力〕ダメージ：予後1d6点〔耐久力〕ダメージ

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

フィーンディッシュ・ハイエナ Fiendish Hyena

速度	50ft	術レベル	II

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

攻撃・ダメージ
+3近接〔1d6+1、噛みつき〕

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、2点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗4
足払い〔変則〕 噛みつき命中後、接触攻撃なしで、機会攻撃を誘発せずに、フリー・アクションで足払いを行う事ができる。失敗しても、足払いをし返されない。

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

フィーンディッシュ・オクトパス Fiendish Octopus

速度	20ft/水泳30ft	術レベル	II

属性	混沌にして悪	サイズ	小型	〔筋〕	12	(+1)
種族	魔獣〔水棲〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	17	(+3)
HD	2d8	間合い	5ft	〔耐〕	11	(±0)
HP	9	頑健	+3	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+6	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	16/14/13	意志	+1	〔魅〕	3	(−4)
基本攻撃/組み	+1/−2					
HP						

攻撃・ダメージ
+5近接〔腕〕

全力攻撃
腕×8および ±0近接〔1d6+1、噛みつき〕

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、2点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5、呪文抵抗4
つかみ強化〔変則〕 小型以下のクリーチャーに対して腕攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。つかんでいる相手には、自動成功で噛みつき攻撃のダメージを与えられる。
墨吐き〔変則〕 1分に1回、フリー・アクションで10×10×10ftの墨の雲を吹くことができる。この雲の中にいるものは完全視認困難を被り、完全な暗闇の中にいる場合と同様の効果を受ける。
噴射移動〔変則〕 1ラウンドに1回、2倍移動アクションとして200ftの移動を行うことができる。
<技能>/《特技》〔Escape Artist/脱出術〕+16〔Hide/隠れ身〕+15〔Listen/聞き耳〕+5〔Spot/視認〕+5《Weapon Finesse/武器の妙技〔腕〕、〔噛みつき〕》

エイザー Azer

属性	秩序にして中立	サイズ	中型	〔筋〕	13	(+1)
種族	来訪者〔火、秩序〕	接敵面	5x5	〔敏〕	13	(+1)
HD	2d8+2	間合い	5ft	〔耐〕	13	(+1)
HP	11	頑健	+4	〔知〕	12	(+1)
イニシアチブ	+1	反応	+4	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	19/11/18	意志	+4	〔魅〕	9	(−1)
基本攻撃/組み	+2/+3	言語	火界語、共通語			

HP

攻撃・ダメージ
+3近接〔1d8+1および1〔火〕、ウォーハンマー〕; または+3遠隔〔1d6+1および1〔火〕、ハーフスピア〕

速度 30ft　術レベル III

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

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

エア・エレメンタル(小型) Air Elemental

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

HP

攻撃・ダメージ
+5近接〔1d4、叩きつけ〕

速度 飛行100ft〔完璧〕　術レベル III

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

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

アース・エレメンタル(小型) Earth Elemental

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

HP

攻撃・ダメージ
+5近接〔1d6+4、叩きつけ〕

速度 20ft　術レベル III

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

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

ファイアー・エレメンタル(小型) Fire Elemental

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

HP

攻撃・ダメージ
+3近接〔1d4および1d4〔火〕、叩きつけ〕

速度 50ft　術レベル III

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

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

ウォーター・エレメンタル(小型) Water Elemental

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

HP

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d6+3、叩きつけ〕

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

速度 20ft/水泳90ft　術レベル III

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

ソックア Thoqqua

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

HP

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d6+3および+2d6〔火〕、叩きつ

速度 30ft/穴掘り20ft　術レベル III

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

フィーンディッシュ・ダイア・ウィーゼル Fiendish Dire Weasel

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	14	(+2)
種族	魔獣	接敵面	5x5	〔敏〕	19	(+4)
HD	3d8	間合い	5ft	〔耐〕	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+4	反応	+7	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	16/14/12	意志	+4	〔魅〕	11	(±0)
基本攻撃/組み	+2/+4					

HP

攻撃・ダメージ
+6近接〔1d6+3、噛みつき〕

速度 40ft　術レベル III

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕 1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、3点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5、呪文抵抗6
食らいつき〔変則〕 噛みつき攻撃を命中させた場合、敵の体に食らいつき続ける。食らいつきをしている間、自身のACは12に低下し、毎ラウンド吸血を行う。
吸血〔変則〕 食らいつき続けている相手の血を吸い、1ラウンド毎に2d4点の〔耐〕ダメージを与える。

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

フィーンディッシュ・エイプ Fiendish Ape

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	21	(+5)
種族	魔獣	接敵面	5x5	〔敏〕	15	(+2)
HD	4d8+8	間合い	10ft	〔耐〕	14	(+2)
HP	26	頑健	+6	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+6	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	14/11/12	意志	+2	〔魅〕	7	(−2)
基本攻撃/組み	+3/+12					

HP

攻撃・ダメージ
+7近接〔1d6+5、爪〕

全力攻撃
爪×2および +2近接〔1d6+2、噛みつき〕

速度 30ft/登攀30ft　術レベル III

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕 1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、4点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗8

<技能>/〔特技〕
〔Listen/聞き耳〕+6
〔Spot/視認〕+6
〔Climb/登攀〕+18

フィーンディッシュ・コンストリクター・スネーク Fiendish Constrictor Snake

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	17	(+3)
種族	魔獣	接敵面	5x5	〔敏〕	17	(+3)
HD	3d8+3	間合い	5ft	〔耐〕	13	(+1)
HP	16	頑健	+4	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+6	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	15/13/12	意志	+2	〔魅〕	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+5					

HP

攻撃・ダメージ
+5近接〔1d3+4、噛みつき〕

速度 20ft/水泳20ft/登攀20ft　術レベル III

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕 1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、3点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗6
つかみ強化〔変則〕 中型以下のクリーチャーに対して噛みつき攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこみ、締めつけ攻撃を行える。
締めつけ〔変則〕 中型以下のサイズのクリーチャーに対して組みつき判定が成功した場合、1d3+4点のダメージを与える。

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

フィーンディッシュ・ボア Boa

属性	中立にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	15	(+2)
種族	魔獣	接敵面	5x5	〔敏〕	10	(±0)
HD	3d8+9	間合い	5ft	〔耐〕	17	(+3)
HP	22	頑健	+6	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	±0	反応	+3	〔判〕	13	(+1)
AC/接/立	16/10/16	意志	+2	〔魅〕	4	(−3)
基本攻撃/組み	+2/+4					

HP

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d8+3、突き刺し〕

速度 40ft　術レベル III

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕 1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、3点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗6
凶暴〔変則〕 満身創痍・瀕死状態で戦う場合のペナルティを受けない。

<技能>/〔特技〕
〔Listen/聞き耳〕+7
〔Spot/視認〕+5

フィーンディッシュ・ダイア・バット Fiendish Dire Bat

速度	20ft/飛行40ft(良好)	術レベル	III

属性	中立にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	17	(+3)
種族	魔獣	接敵面	10x5	〔敏〕	22	(+6)
HD	4d8+12	間合い	5ft	〔耐〕	17	(+3)
HP	30	頑健	+7	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+6	反応	+10	〔判〕	14	(+2)
AC/接/立	20/15/14	意志	+6	〔魅〕	6	(−2)
基本攻撃/組み	+3/+10					
HP						

〔特殊能力〕 擬似視覚120ft、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、4点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗8

攻撃・ダメージ
+5近接〔1d8+4、噛みつき〕

<技能>/〔特技〕
〔Hide/隠れ身〕+11
〔Listen/聞き耳〕+11
〔Move Silently/忍び足〕+11

フィーンディッシュ・ジャイアント・リザード Fiendish Giant Lizard

速度	30ft/水泳30ft	術レベル	III

属性	中立にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	17	(+3)
種族	魔獣	接敵面	5x5	〔敏〕	15	(+2)
HD	3d8+9	間合い	5ft	〔耐〕	17	(+3)
HP	22	頑健	+6	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+5	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	15/12/13	意志	+2	〔魅〕	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+5					
HP						

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、3点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗6

攻撃・ダメージ
+5近接〔1d8+4、噛みつき〕

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

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

速度	20ft	術レベル	III

属性	中立にして悪	サイズ	小型	〔筋〕	12	(+1)
種族	来訪者〔火〕	接敵面	5x5	〔敏〕	13	(+1)
HD	3d8+3	間合い	5ft	〔耐〕	12	(+1)
HP	16	頑健	+4	〔知〕	14	(+2)
イニシアチブ	+1	反応	+4	〔判〕	15	(+2)
AC/接/立	19/12/18	意志	+5	〔魅〕	13	(+1)
基本攻撃/組み	+3/±0	言語	共通語			
HP						

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
熱気〔変則〕 サラマンドラに触れるか触れられたクリーチャーは、自動的に1d6点の〔火〕ダメージを被る。サラマンドラの持つ金属性の武器もこの熱気を伝える。
締めつけ〔変則〕 一段階大きい相手までのクリーチャーに対し、組みつき判定に成功することで自動的に尾の打撃のダメージを与える。
〔火〕の副種別〔変則〕〔火〕に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、〔冷気〕から2倍ダメージを受ける。

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

<技能>/〔特技〕
〔Hide/隠れ身〕+9
〔Listen/聞き耳〕+7
〔Spot/視認〕+7
〔Search/捜索〕+7
〔Craft/製作〔金属細工〕〕+11
〔Escape Artist/脱出術〕+7
〔複数回攻撃〕

フィーンディッシュ・シャーク(大型) Fiendish Shark

速度	水泳60ft	術レベル	III

属性	中立にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	17	(+3)
種族	魔獣〔水棲〕	接敵面	5x10	〔敏〕	15	(+2)
HD	7d8+7	間合い	5ft	〔耐〕	13	(+1)
HP	38	頑健	+6	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+7	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	15/11/13	意志	+3	〔魅〕	2	(−4)
基本攻撃/組み	+5/+12					
HP						

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、7点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗14
超嗅覚〔変則〕 180ft以内のクリーチャーを嗅覚によって察知でき、1マイル以内の血を見つけることができる。

攻撃・ダメージ
+7近接〔1d8+4、噛みつき〕

<技能>/〔特技〕
〔Listen/聞き耳〕+7
〔Spot/視認〕+7

フィーンディッシュ・クロコダイル Fiendish Crocodile

速度	20ft/水泳30ft	術レベル	III

属性	混沌にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	19	(+4)
種族	魔獣〔水棲〕	接敵面	5x5	〔敏〕	12	(+1)
HD	3d8+9	間合い	5ft	〔耐〕	17	(+3)
HP	22	頑健	+6	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+1	反応	+4	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	15/11/14	意志	+2	〔魅〕	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+6					
HP						

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、3点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5、呪文抵抗6
つかみ強化〔変則〕 中型以下のクリーチャーに対して噛みつき攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。

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

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

ドレッチ(タナーリ) Dretch (Tanar'ri, Demon)

速度	20ft	術レベル	III

属性	混沌にして悪	サイズ	小型	〔筋〕	10	(±0)
種族	来訪者〔悪、混沌〕	接敵面	5x5	〔敏〕	10	(±0)
HD	2d8	間合い	5ft	〔耐〕	10	(±0)
HP	9	頑健	+3	〔知〕	5	(−3)
イニシアチブ	±0	反応	+3	〔判〕	11	(±0)
AC/接/立	16/11/16	意志	+3	〔魅〕	11	(±0)
基本攻撃/組み	+2/−2					
HP						

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器に〔習熟〕している
完全耐性〔変則〕 毒、〔電気〕に対する完全耐性
〔冷気〕、〔火〕、〔酸〕への抵抗20
ダメージ減少5/銀
呪文抵抗5
擬似呪文能力:回数無制限 スケアー、ダークネス、テレキネシス;1回/日 スティンキング・クラウド〔2レベル・ソーサラー相当、セーヴ難易度10+呪文レベル〕。
テレパシー〔超常〕 100ft以内にいる奈落語を話すクリーチャーと、意志の疎通を行うことができる。
タナーリ招来 ※招来されたドレッチはこの能力を使用できない

攻撃・ダメージ
+3近接〔1d4、爪〕
全力攻撃 爪×2および+1近接〔1d4、噛みつき〕

<技能>/〔特技〕
〔Multiattack/複数回攻撃〕

フィーンディッシュ・レパード Fiendish Leopard

速度	40ft/登攀20ft	術レベル	III

属性	混沌にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	16	(+3)
種族	魔獣	接敵面	5x5	〔敏〕	19	(+4)
HD	3d8+6	間合い	5ft	〔耐〕	15	(+2)
HP	19	頑健	+5	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+4	反応	+7	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	15/14/11	意志	+2	〔魅〕	6	(−2)
基本攻撃/組み	+2/+5					
HP						

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、3点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5、呪文抵抗6
飛びかかり〔変則〕 レパードが突撃した場合、移動を行うと同時に全力攻撃を行うことができる。
つかみ強化〔変則〕 小型以下のクリーチャーに噛みつき攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこんだ上で、引っかき攻撃を行える。
引っかき〔変則、捕らえている場合または飛びかかり時〕 +6/+6近接〔1d3+1、引っかき×2〕
<技能>/〔特技〕〔Hide/隠れ身〕+9〔草原・濃い下生えではさらに+4〕〔Listen/聞き耳〕+6〔Spot/視認〕+6〔Climb/登攀〕+11〔Move Silently/忍び足〕+9〔Balance/平衡感覚〕+12〔Weapon Finesse/武器の妙技〔爪、噛みつき〕〕

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

トジャナイダ(ジュヴナイル) Tojanida

速度	10ft/水泳90ft	術レベル	IV

属性	真なる中立	サイズ	小型	〔筋〕	14	(+2)
種族	来訪者〔水〕	接敵面	5x5	〔敏〕	13	(+1)
HD	3d8+6	間合い	5ft	〔耐〕	15	(+2)
HP	19	頑健	+5	〔知〕	10	(±0)
イニシアチブ	+1	反応	+4	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	22/12/21	意志	+4	〔魅〕	9	(−1)
基本攻撃/組み	+3/+1	言語	水界語			
HP						

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

攻撃・ダメージ
+6近接〔2d6+2、噛みつき〕
全力攻撃 噛みつきおよび+1/+1近接〔1d4+1、爪×2〕

マイナー・ゾーン Minor Xorn

速度	20ft/穴掘り20ft	術レベル	IV

属性	真なる中立	サイズ	小型	〔筋〕	15	(+2)
種族	来訪者〔地〕	接敵面	5x5	〔敏〕	10	(±0)
HD	3d8+6	間合い	5ft	〔耐〕	15	(+2)
HP	9	頑健	+5	〔知〕	10	(±0)
イニシアチブ	±0	反応	+3	〔判〕	11	(±0)
AC/接/立	23/11/23	意志	+3	〔魅〕	10	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+1	言語	地界語、ソーン語			
HP						

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

攻撃・ダメージ
+6近接〔2d8+2、噛みつき〕
全力攻撃 噛みつきおよび+4/+4/+4近接〔1d3+1、爪×3〕

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

アローホーク(ジュヴナイル) Arrowhawk

速度	飛行60ft(完璧)	術レベル	IV

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

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

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

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

マグミン Magmin

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

速度 30ft　術レベル IV

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

HP

攻撃・ダメージ
+1近接接触〔1d8〔火〕および引火、灼熱の接触〕

インプ（デヴィル） Imp (devil)

属性	秩序にして悪	サイズ	超小型	筋	10	(±0)
種族	来訪者〔悪、秩序〕	接敵面	2.5 x 2.5	敏	17	(+3)
HD	3d8	間合い	0ft	耐	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	知	10	(±0)
イニシアチブ	+3	反応	+6	判	12	(+1)
AC/挨/立	18/15/15	意志	+4	魅	10	(±0)
基本攻撃/組み	+3/−5	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

速度 20ft/飛行50ft（完璧）　術レベル IV

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
完全耐性〔変則〕毒に対する完全耐性 〔火〕への抵抗20
ダメージ減少5/銀、再生2（酸）あるいは聖なる武器からの通常ダメージ）
呪文抵抗5
擬似呪文能力：回数無制限 インヴィジビリティ（自分のみ）、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック；1回/日 サジェスチョン（6レベル・ソーサラー相当、セーヴ難易度10+呪文レベル）；1回/週 コミューン（6つの質問、12レベル・クレリック相当）。
ポリモーフ（超常） 回数無制限で、標準アクションによって別形態に変身できる。（12レベル・ソーサラー相当）。インプは、一つか二つの中型以下のクリーチャーの形態をとることができる。
暗闇を見通す（超常） ディーパー・ダークネスの呪文も含め、あらゆる暗闇の中で完全な視界を確保できる。
毒：頑健セーヴ〔難易度13〕：初期1d4点〔敏捷力〕ダメージ；予後2d4点〔敏捷力〕ダメージ
《特技》 《Dodge/回避》 《Weapon Finesse/武器の妙技〔針〕》

HP

攻撃・ダメージ
+8近接〔1d4および毒、針〕

<技能> 〈Hide/隠れ身〉+15 〈Listen/聞き耳〉+5 〈Spot/視認〉+5 〈Move Silently/忍び足〉+9 〈Spellcraft/呪文学〉+5 〈Serch/捜索〉+5

フィーンディッシュ・ダイア・エイプ Fiendish Dire Ape

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	筋	22	(+6)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	敏	15	(+2)
HD	5d8+10	間合い	10ft	耐	14	(+2)
HP	32	頑健	+6	知	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+6	判	12	(+1)
AC/挨/立	15/11/13	意志	+5	魅	7	(−2)
基本攻撃/組み	+3/+13					

速度 30ft/登攀15ft　術レベル IV

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚（通常30ft）、暗視60ft
善を討つ一撃（超常） 1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、5点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗10
かきむしり〔変則〕 爪による攻撃が両方とも成功した場合、自動的に2d6+12点のダメージを与える。

HP

攻撃・ダメージ
+8近接〔1d6+6、爪〕

全力攻撃
爪×2および +3近接〔1d8+3、噛みつき〕

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

フィーンディッシュ・ダイア・ウルフ Fiendish Dire Wolf

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	筋	25	(+7)
種族	魔獣	接敵面	5 x 10	敏	15	(+2)
HD	6d8+18	間合い	5ft	耐	17	(+3)
HP	45	頑健	+8	知	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+7	判	12	(+1)
AC/挨/立	14/11/12	意志	+6	魅	10	(±0)
基本攻撃/組み	+4/+15					

速度 50ft　術レベル IV

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚（通常30ft）、暗視60ft
善を討つ一撃（超常） 1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、6点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗10
ダメージ減少5/+2
呪文抵抗12
足払い〔変則〕 噛みつき命中後、接触攻撃なしで、機会攻撃を誘発せずに、フリー・アクションで足払いを行う事ができる。失敗しても、足払いをし返されない。

HP

攻撃・ダメージ
+10近接〔1d8+10、噛みつき〕

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

ヘル・ハウンド Hell hound

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	筋	13	(+1)
種族	来訪者〔悪、秩序、火〕	接敵面	5 x 5	敏	13	(+1)
HD	4d8+4	間合い	5ft	耐	13	(+1)
HP	22	頑健	+5	知	6	(−2)
イニシアチブ	+5	反応	+5	判	10	(±0)
AC/挨/立	16/11/15	意志	+4	魅	14	(+2)
基本攻撃/組み	+4/+5	言語	地獄語（理解のみ、話せない）			

速度 40ft　術レベル IV

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚、暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
ブレス攻撃〔変則〕 2d4ラウンドに1回、長さ30ftの円錐形の炎を吐くことができる。範囲内にいる者は反応セーヴ〔難易度13〕を行い、失敗すると1d4+1点の〔火〕ダメージを被る。ヘル・ハウンドは、相手に噛みついた状態でブレス攻撃を行うことができる。
〔火〕の副種別〔変則〕 〔火〕に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、〔冷気〕から2倍のダメージを受ける。

HP

攻撃・ダメージ
+5近接〔1d8+1、噛みつき〕

<技能>/《特技》 〈Listen/聞き耳〉+5 〈Spot/視認〉+7（嗅覚を使う場合さらに+8） 〈Hide/隠れ身〉+11 〈Move Silently/忍び足〉+13 〈Wilderness Lore/野外知識〉±0（嗅覚で追跡する場合さ+8）
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》 《Track/追跡》

ヴァルグイユ Vargouille

属性	中立にして悪	サイズ	小型	筋	10	(±0)
種族	来訪者〔悪〕	接敵面	5 x 5	敏	13	(+1)
HD	1d8+1	間合い	5ft	耐	12	(+1)
HP	5	頑健	+3	知	5	(−3)
イニシアチブ	+1	反応	+3	判	12	(+1)
AC/挨/立	12/12/11	意志	+3	魅	8	(−1)
基本攻撃/組み	+1/−3					

速度 飛行30ft（良好）　術レベル IV

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器に《習熟》している
金切り声〔変則〕 噛みつき攻撃の変わりに、金切り声を上げることができる。60ft以内にいて、金切り声を聞き、その姿を見たクリーチャーは、頑健セーヴ〔難易度12〕に成功しない限り、恐怖により麻痺状態に陥る。麻痺状態は、ヴァルグイユが犠牲者の60ft以内から離れるか、犠牲者に攻撃を与えるまで続く。セーヴに成功したクリーチャーは、一日の間、同一のヴァルグイユの金切り声の影響を受けない。
毒：頑健セーヴ〔難易度12〕：回復不可能な噛みつきのダメージ（この効果はニュートラライズ・ポイズンかヒールで除去することができ、ディレイ・ポイズンは回復が可能な状態に回復する）
接吻（超常） 麻痺状態の相手に対して行うことができ、対象は頑健セーヴ〔難易度19〕に成功しない限り、1d6時間後から形質変化が始まる。この効果は、陽光やデイライトの呪文などによって中断することができる。

HP

攻撃・ダメージ
+3近接〔1d4および毒、噛みつき〕

<技能>/《特技》 〈Spot/視認〉+3 〈Listen/聞き耳〉+4 《Weapon Finesse/武器の妙技〔噛みつき〕》

フィーンディッシュ・ヴァイパー・スネーク（中型） Fiendish Viper Snake

属性	混沌にして悪	サイズ	中型	筋	8	(−1)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	敏	17	(+3)
HD	2d8	間合い	5ft	耐	11	(±0)
HP	9	頑健	+3	知	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+6	判	12	(+1)
AC/挨/立	16/13/13	意志	+2	魅	2	(−4)
基本攻撃/組み	+1/±0					

速度 20ft/水泳20ft/登攀20ft　術レベル IV

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚（通常30ft）、暗視60ft
善を討つ一撃（超常） 1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、2点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗4
毒：頑健セーヴ〔難易度11〕：初期1d6点〔耐久力〕ダメージ；予後1d6点〔耐久力〕ダメージ

HP

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d4−1および毒、噛みつき〕

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

ハウラー Howler

属性	混沌にして悪	サイズ	大型	筋	21	(+5)
種族	来訪者〔悪、混沌〕	接敵面	5 x 10	敏	17	(+3)
HD	6d8+12	間合い	5ft	耐	15	(+2)
HP	39	頑健	+7	知	6	(−2)
イニシアチブ	+7	反応	+8	判	14	(+2)
AC/挨/立	17/12/14	意志	+7	魅	8	(−1)
基本攻撃/組み	+6/+15					

速度 60ft　術レベル IV

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に《習熟》している
トゲ〔変則〕 全力攻撃で噛みつきを行った場合、1d4本の針による攻撃が行われる。針による攻撃が命中したクリーチャーは、反応セーヴ〔難易度16〕に失敗すると皮膚内に折れた針の先が残り、攻撃、セーヴ、各種判定に−1の状況ペナルティを被る。
遠吠え〔変則〕 ハウラーの遠吠えを一時間以上聞き続けた、来訪者以外のクリーチャーは、意志セーヴ〔難易度12〕を行わねばならず、失敗すると1点の一時的〔判断力〕ダメージを被る（〔音波〕、〔精神作用〕の効果）。

HP

攻撃・ダメージ
+10近接（2d8+5、噛みつき）

全力攻撃
噛みつきおよび+5近接×1d4（1d4+2およびトゲの突き刺さり、針×1d4）

<技能>/《特技》
〈Hide/隠れ身〉+8
〈Listen/聞き耳〉+11
〈Spot/視認〉+1
〈Move Silently/忍び足〉+8
〈Climb/登攀〉+11
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》
《Alertness/鋭敏感覚》

エア・エレメンタル（中型） Air Elemental

属性	真なる中立	サイズ	中型	筋	12	(+1)
種族	エレメンタル〔風〕	接敵面	5 x 5	敏	21	(+5)
HD	4d8+8	間合い	5ft	耐	14	(+2)
HP	26	頑健	+3	知	4	(−3)
イニシアチブ	+9	反応	+9	判	11	(±0)
AC/挨/立	18/15/13	意志	+1	魅	11	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+4	言語	風界語			

速度 飛行100ft（完璧）　術レベル V

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

HP

攻撃・ダメージ
+8近接（1d6+1、叩きつけ）

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

アース・エレメンタル（中型） Earth Elemental

属性	真なる中立	サイズ	中型	筋	21	(+5)
種族	エレメンタル〔地〕	接敵面	5 x 5	敏	8	(−1)
HD	4d8+12	間合い	5ft	耐	17	(+3)
HP	30	頑健	+7	知	4	(−3)
イニシアチブ	−1	反応	±0	判	11	(±0)
AC/挨/立	18/9/18	意志	+1	魅	11	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+8	言語	地界語			

速度 20ft　術レベル V

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

HP

攻撃・ダメージ
+8近接（1d8+7、叩きつけ）

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

ファイアー・エレメンタル（中型） Fire Elemental

速度	50ft	術レベル	V

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

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

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

ウォーター・エレメンタル（中型） Water Elemental

速度	20ft/水泳90ft	術レベル	V

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

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

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

フォーミアン・ウォリアー Formian Warrior

速度	40ft	術レベル	V

属性	秩序にして中立	サイズ	中型	【筋】	17	(+3)
種族	来訪者〔秩序〕	接敵面	5 x 5	【敏】	16	(+3)
HD	4d8+8	間合い	5ft	【耐】	14	(+2)
HP	26	頑健	+6	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+3	反応	+7	【判】	12	(+1)
AC/挟/立	18/13/15	意志	+5	【魅】	11	(±0)
基本攻撃/組み	+4/+7	攻撃・ダメージ +7近接（2d4+3および毒、針）				
HP		全力攻撃 針および+5/+5近接（1d6+1、爪×2）および+5近接（1d4+1、噛みつき）				

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

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

アース・メフィット Earth Mephit

速度	30ft/飛行40ft（標準）	術レベル	V

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

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

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

アイス・メフィット Ice Mephit

速度	30ft/飛行50ft（完璧）	術レベル	V

属性	真なる中立	サイズ	小型	【筋】	10	(±0)
種族	来訪者〔風、冷気〕	接敵面	5 x 5	【敏】	17	(+3)
HD	3d8	間合い	5ft	【耐】	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	【知】	12	(+1)
イニシアチブ	+7	反応	+6	【判】	11	(±0)
AC/挟/立	18/14/15	意志	+3	【魅】	15	(+2)
基本攻撃/組み	+3/−1	攻撃・ダメージ +4近接（1d3および2〔冷気〕、爪）				
HP		全力攻撃 +4/+4近接（1d3および2〔冷気〕、爪×2）				

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

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

ウーズ・メフィット Ooze Mephit

速度	30ft/飛行40ft（標準）	術レベル	V

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

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

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

ウォーター・メフィット Water Mephit

速度	30ft/飛行40ft（標準）	術レベル	V

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

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

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

エア・メフィット Air Mephit

速度	30ft/飛行60ft（完璧）	術レベル	V

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

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

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

スチーム・メフィット Steam Mephit

速度	30ft/飛行50ft（標準）	術レベル	V

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

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

<技能>/〈特技〉 〈Hide/隠れ身〉+11 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+6 〈Bluff/はったり〉+6 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》

ソルト・メフィット Salt Mephit

速度	30ft/飛行40ft（標準）	術レベル	V

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

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

<技能>/〈特技〉 〈Hide/隠れ身〉+8 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+5 〈Bluff/はったり〉+6 《Power Attack/強打》

ダスト・メフィット Dust Mephit

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

速度 30ft/飛行50ft(完璧) 術レベル V

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

ファイアー・メフィット Fire Mephit

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

速度 30ft/飛行50ft(標準) 術レベル V

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

マグマ・メフィット Magma Mephit

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

速度 30ft/飛行50ft(標準) 術レベル V

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

アローホーク(アダルト) Arrowhawk

属性	真なる中立	サイズ	中型	筋	14	(+2)	
種族	来訪者(風)	接敵面	5 x 5	敏	21	(+5)	
HD	7d8+7	間合い	5ft	耐	12	(+1)	
HP	38	頑健	+6	知	10	(±0)	
イニシアチブ	+5	反応	+10	判	13	(+1)	
AC/接/立	21/15/16	意志	+6	魅	13	(+1)	
基本攻撃/組み	+7/+9	言語	風界語				
HP		攻撃・ダメージ					
		+12遠隔接触(2d8[電気]、電気の光線);または+12近接(1d8+2、噛みつき)					

速度 飛行60ft(完璧) 術レベル V

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

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

トジャナイダ(アダルト) Tojanida

属性	真なる中立	サイズ	中型	筋	16	(+3)	
種族	来訪者(水)	接敵面	5 x 5	敏	13	(+1)	
HD	7d8+14	間合い	5ft	耐	15	(+2)	
HP	45	頑健	+7	知	10	(±0)	
イニシアチブ	+1	反応	+6	判	12	(+1)	
AC/接/立	23/11/22	意志	+6	魅	9	(−1)	
基本攻撃/組み	+7/+10	言語	水界語				
HP		攻撃・ダメージ					
		+10近接(2d8+3、噛みつき)					
		全力攻撃 噛みつきおよび+5/+5近接(1d6+1、爪×2)					

速度 10ft/水泳90ft 術レベル V

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

アケイライ Achaierai

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	筋	19	(+4)	
種族	来訪者(悪、秩序)	接敵面	5 x 5	敏	13	(+1)	
HD	6d8+12	間合い	10ft	耐	14	(+2)	
HP	39	頑健	+7	知	13	(+1)	
イニシアチブ	+1	反応	+6	判	14	(+2)	
AC/接/立	20/10/19	意志	+7	魅	6	(−2)	
基本攻撃/組み	+6/+14	言語	地獄語				
HP		攻撃・ダメージ					
		+9近接(2d6+4、爪)					
		全力攻撃 爪×2および+4近接(4d6+2、噛みつき)					

速度 50ft 術レベル V

[特殊能力] 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に(習熟)している
呪文抵抗19
黒雲(変則) 3回/日 自分以外の、10ft以内にいるクリーチャーは即座に2d6点のダメージを受け、頑健セーヴ(難易度15)を行わなければならない。失敗した場合、16レベル・ソーサラーが発動したインサニティ呪文と同様の効果を受ける。

<技能>/(特技)
(Listen/聞き耳)+11 (Jump/跳躍)+13
(Spot/視認)+11 (Climb/登攀)+13
(Move Silently/忍び足)+10 (Dodge/回避)
(Sense motive/真意看破)+11 (Mobility/強行突破)

フィーンディッシュ・グリフィン

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	筋	18	(+4)	
種族	魔獣	接敵面	5 x 10	敏	15	(+2)	
HD	7d10+21	間合い	5ft	耐	16	(+3)	
HP	59	頑健	+8	知	5	(−3)	
イニシアチブ	+2	反応	+7	判	13	(+1)	
AC/接/立	17/11/15	意志	+3	魅	8	(−1)	
基本攻撃/組み	+5/+13	攻撃・ダメージ					
HP		+8近接(2d6+4、噛みつき)					
		全力攻撃					
		噛みつきおよび+3/+3近接(1d4+2、爪×[illegible]					

速度 30ft/飛行80ft(標準) 術レベル V

[特殊能力][特殊能力] 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
善を討つ一撃(超常) 1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、7点のダメージを追加する。
[火]、[冷気]への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗14
飛びかかり(変則) グリフィンが突撃した場合、移動を行うと同時に全力攻撃を行い、さらに引っかきを試みることができる。
引っかき(変則、飛びかかり時) +8/+8近接(1d6+2、引っかき×2)

<技能>/(特技)
(Listen/聞き耳)+6 (Jump/跳躍)+8
(Spot/視認)+11(陽光下ではボーナス+4)

フィーンディッシュ・ジャイアント・コンストリクター・スネーク Fiendish Giant Constrictor Snake

属性	秩序にして悪	サイズ	超大型	筋	25	(+7)	
種族	魔獣	接敵面	15 x 15	敏	17	(+3)	
HD	11d8+11	間合い	10ft	耐	13	(+1)	
HP	60	頑健	+8	知	3	(−4)	
イニシアチブ	+3	反応	+10	判	12	(+1)	
AC/接/立	15/11/12	意志	+4	魅	2	(−4)	
基本攻撃/組み	+8/+23	攻撃・ダメージ					
HP		+13近接(1d8+10、噛みつき)					

速度 20ft/登攀20ft 術レベル V

[特殊能力] 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
善を討つ一撃(超常) 1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、11点のダメージを追加する。
[火]、[冷気]への抵抗15、ダメージ減少5/+2
呪文抵抗22
つかみ強化(変則) 大型以下のクリーチャーに対して噛みつき攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこみ、締めつけ攻撃を行える。
締めつけ(変則) 大型以下のサイズのクリーチャーに対して組みつき判定が成功した場合、1d8+10点のダメージを与える。

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

イェス・ハウンド Yeth Hound

属性	中立にして悪	サイズ	中型	筋	17	(+3)	
種族	来訪者(悪)	接敵面	5 x 5	敏	15	(+2)	
HD	3d8+6	間合い	5ft	耐	15	(+2)	
HP	19	頑健	+5	知	6	(−2)	
イニシアチブ	+6	反応	+5	判	14	(+2)	
AC/接/立	20/12/18	意志	+5	魅	10	(±0)	
基本攻撃/組み	+3/+6	攻撃・ダメージ					
HP		+6近接(1d8+4、噛みつき)					

速度 40ft/飛行70ft(良好) 術レベル V

[特殊能力] 鋭敏感覚、暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に(習熟)している
ダメージ減少10/銀
うなり(変則) イェス・ハウンドが遠吠えをしたり鳴き声を上げた場合、300ft以内にいる悪の来訪者でないクリーチャーは意志セーヴ(難易度12)を行わねばならず、失敗すると、2d4ラウンドの間恐怖状態となる([音波]、[精神作用]、[恐怖]の効果)。セーヴの結果に関係なく、影響を受けたクリーチャーは1日の間、同じ個体のうなりに対する完全耐性を得る。
足払い(変則) 噛みつき命中後、接触攻撃なしで、機会攻撃を誘発せずに、フリー・アクションで足払いを行う事ができる。失敗しても、足払いをし返されない。
飛行(超常) フリー・アクションで、11レベル・ソーサラーが発動するフライ呪文と同様に飛行できる。この能力を失った場合、部分アクションしかとれなくなる。

<技能>/(特技) (Listen/聞き耳)+8 (Spot/視認)+8 (Wilderness Lore/野外知識)+8(嗅覚を使う場合さらに+4) (Improved Initiative/イニシアチブ強化)

フィーンディッシュ・ダイア・ボア Fiendish Dire Boa

属性	中立にして悪	サイズ	大型	筋	27	(+8)	
種族	魔獣	接敵面	5 x 10	敏	10	(±0)	
HD	7d8+21	間合い	5ft	耐	17	(+3)	
HP	52	頑健	+8	知	3	(−4)	
イニシアチブ	±0	反応	+5	判	13	(+1)	
AC/接/立	15/9/15	意志	+6	魅	8	(−1)	
基本攻撃/組み	+5/+17	攻撃・ダメージ					
HP		+12近接(1d8+12、噛みつき)					

速度 40ft 術レベル V

[特殊能力] 鋭敏嗅覚(通常30ft)、暗視60ft
善を討つ一撃(超常) 1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、7点のダメージを追加する。
[火]、[冷気]への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗14
凶暴(変則) 満身創痍・瀕死状態で戦う場合のペナルティを受けない。

<技能>/(特技)
(Listen/聞き耳)+9
(Spot/視認)+8

フィーンディッシュ・ライナセラス Fiendish Rhinoceros

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

攻撃・ダメージ
+13近接〔2d6+12、突き刺し〕

速度	30ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、8点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗15
ダメージ減少5/+2
呪文抵抗16

<技能>/〔特技〕
〔Listen/聞き耳〕+11

フィーンディッシュ・シャーク（超大型） Fiendish Shark

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

攻撃・ダメージ
+10近接〔2d6+7、噛みつき〕

速度	水泳60ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、10点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗15
ダメージ減少5/+2
呪文抵抗20
超嗅覚〔変則〕 180ft以内のクリーチャーを嗅覚によって察知でき、1マイル以内の血を見つけることができる。

<技能>/〔特技〕
〔Listen/聞き耳〕+7
〔Spot/視認〕+7

アヴェレッジ・サラマンドラ Average Salamander

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

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

速度	20ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
熱気〔変則〕 サラマンドラに触れるか触れられたクリーチャーは、自動的に1d6点の〔火〕ダメージを被る。サラマンドラの持つ金属性の武器もこの熱気を伝える。
締めつけ〔変則〕 一段階大きい相手までのクリーチャーに対し、組みつき判定に成功することで自動的に尾の打撃のダメージを与える。
〔火〕の副種別〔変則〕 〔火〕に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、〔冷気〕から2倍ダメージを受ける。
ダメージ減少10/+1

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

シャドウ・マスティフ Shadow mastiff

属性	中立にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	17	(+3)
種族	来訪者〔悪〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	13	(+1)
HD	4d8+12	間合い	5ft	〔耐〕	17	(+3)
HP	30	頑健	+7	〔知〕	4	(−3)
イニシアチブ	+5	反応	+5	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	14/11/13	意志	+5	〔魅〕	13	(+1)
基本攻撃/組み	+4/+7					
HP						

攻撃・ダメージ
+7近接〔1d6+4、噛みつき〕

速度	50ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器に〔習熟〕している
うなり〔変則〕 シャドウ・マスティフが遠吠えをしたり鳴き声を上げた場合、300ftの拡散範囲内にいる悪の来訪者でないクリーチャーは意志セーヴ〔難易度13〕を行わねばならず、失敗すると、2d4ラウンドの間恐怖状態となる。これは〔音波〕、〔精神作用〕〔恐怖〕の効果である。セーヴの結果に関係なく、影響を受けたクリーチャーは1日の間、同じ個体のうなりに対する完全耐性を得る。
足払い〔変則〕 噛みつき命中後、接触攻撃なしで、機会攻撃を誘発せずに、フリー・アクションで足払いを行う事ができる。失敗しても、足払いをし返されない。
影潜み〔超常〕 太陽光の真下以外の条件なら、シャドウ・マスティフは影の中に姿を消し、9/10視認困難を得る。この効果は、デイライト呪文によって無効化される。

<技能>/〔特技〕 〔Listen/聞き耳〕+8 〔Spot/視認〕+8 〔Wilderness Lore/野外知識〕+7〔嗅覚を使う場合さらに+4〕 〔Improved Initiative/イニシアチブ強化〕

フィーンディッシュ・ヴァイパー・スネーク（大型） Fiendish Viper Snake

属性	混沌にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	10	(±0)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	〔敏〕	17	(+3)
HD	3d8	間合い	10ft	〔耐〕	11	(±0)
HP	13	頑健	+3	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+6	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	15/12/12	意志	+2	〔魅〕	2	(−4)
基本攻撃/組み	+2/+6					
HP						

攻撃・ダメージ
+4近接〔1d4および毒、噛みつき〕

速度	20ft/水泳20ft/登攀20ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、3点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
呪文抵抗6
毒：頑健セーヴ〔難易度11〕：初期1d6点〔耐久力〕ダメージ：予後1d6点〔耐久力〕ダメージ

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

クアジット（デーモン） Quasit (Demon)

属性	混沌にして悪	サイズ	超小型	〔筋〕	8	(−1)
種族	来訪者〔悪、混沌〕	接敵面	2.5 x 2.5	〔敏〕	17	(+3)
HD	3d8	間合い	0ft	〔耐〕	10	(±0)
HP	13	頑健	+3	〔知〕	10	(±0)
イニシアチブ	+3	反応	+6	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	18/15/15	意志	+4	〔魅〕	10	(±0)
基本攻撃/組み	+3/−6	言語	天上語、奈落語、ドラゴン語			
HP						

攻撃・ダメージ +8近接〔1d3−1および毒、爪〕
全力攻撃 爪×2および+3近接〔1d4−1、噛みつき〕

<技能> 〔Hide/隠れ身〕+14 〔Listen/聞き耳〕+6 〔Spot/視認〕+6 〔Move Silently/忍び足〕+6 〔Spellcraft/呪文学〕+4 〔Serch/捜索〕+4

速度	20ft/飛行50ft〔完璧〕	術レベル	V

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
完全耐性〔変則〕 毒に対する完全耐性
〔火〕への抵抗20
ダメージ減少5/銀
再生2〔酸〕あるいは聖なる武器からの通常ダメージ〕
呪文抵抗5
擬似呪文能力：回数無制限 インヴィジビリティ〔自分のみ〕、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック；1回/日 コーズ・フィアー〔同名の呪文と同様だが、効果範囲はクアジットを中心とした半径30ft〕。ここまでの呪文は、いずれもレベル・ソーサラーの発動した呪文と同様に扱う〔セーヴ難易度10+呪文レベル〕；1回/週 コミューン〔質問は6つ、12レベル・ソーサラーの発動したものと同様に扱う〕。
毒：頑健セーヴ〔難易度13〕：初期1d4点〔敏捷力〕ダメージ：予後2d4点〔敏捷力〕ダメージ
別形態〔超常〕 回数無制限。標準アクションによって、ポリモーフ・セルフの呪文を発動したかのように別形態をとることができる〔12レベル・ソーサラー同等〕。クアジットは、中型以下の1〜2種類の別形態をもつ。
〔特技〕 〔Weapon Finesse/武器の妙技〔噛みつき〕、〔爪〕〕

フィーンディッシュ・ダイア・ウルヴァリン Fiendish Dire Wolverine

属性	混沌にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	22	(+5)
種族	魔獣	接敵面	5 x 10	〔敏〕	17	(+3)
HD	5d8+20	間合い	5ft	〔耐〕	19	(+4)
HP	42	頑健	+8	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+7	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	16/12/13	意志	+5	〔魅〕	10	(±0)
基本攻撃/組み	+3/+13					
HP						

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

速度	30ft/登攀10ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、5点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗10
激怒〔戦闘でダメージを受けた場合、以降のラウンドから筋力・耐久力+4、AC−2を被り、相手が死ぬまでの間この状態が続く。自発的な解除は不可。

<技能>/〔特技〕
〔Listen/聞き耳〕+9 〔Climb/登攀〕+14
〔Spot/視認〕+8

フィーンディッシュ・ジャイアント・クロコダイル Fiendish Giant Crocodile

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

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

速度	20ft/水泳30ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、7点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗5
ダメージ減少5/+1、呪文抵抗14
つかみ強化〔変則〕 大型以下のクリーチャーに対し、噛みつき攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。

<技能>/〔特技〕
〔Hide/隠れ身〕±0〔潜水している場合+12〕
〔Listen/聞き耳〕+5
〔Spot/視認〕+5

フィーンディッシュ・タイガー Fiendish Tiger

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

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

速度	40ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、5点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗10、ダメージ減少5/+1、呪文抵抗10
飛びかかり〔変則〕 タイガーが突撃した場合、移動を行うと同時に全力攻撃を行うことができる。
つかみ強化〔変則〕 中型以下のクリーチャーに、噛みつきあるいは爪攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこんだ上で、引っかき攻撃を行える。
引っかき〔変則、相手を捕らえている場合あるいは飛びかかり時〕 +9/+9近接〔1d8+3、引っかき×2〕
<技能>/〔特技〕 〔Hide/隠れ身〕+0〔草原・濃い下生えではボーナス+4〕 〔Listen/聞き耳〕+3 〔Spot/視認〕+3 〔Move Silently/忍び足〕+9 〔Swim／水泳〕+11 〔Balance/平衡感覚〕+6

フィーンディッシュ・ギラロン Fiendish Girallon

属性	混沌にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	26	(+8)
種族	魔獣	接敵面	5 x 5	〔敏〕	17	(+3)
HD	7d10+14	間合い	10ft	〔耐〕	14	(+2)
HP	52	頑健	+7	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+3	反応	+8	〔判〕	12	(+1)
AC/接/立	16/12/13	意志	+3	〔魅〕	7	(−2)
基本攻撃/組み	+5/+17					
HP						

攻撃・ダメージ
+12近接〔1d8+4、爪〕
全力攻撃 +12/+12/+12/+12近接〔1d8+4、爪×4〕

速度	40ft/登攀40ft	術レベル	V

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、7点のダメージを追加する。
〔酸〕と〔電気〕と〔冷気〕への抵抗10
ダメージ減少5/+1
呪文抵抗14
かきむしり〔変則〕 爪による攻撃が両方とも成功した場合、自動的に2d4+12点のダメージを与える。

<技能>/〔特技〕
〔Spot/視認〕+7
〔Move Silently/忍び足〕+8
〔Climb/登攀〕+16

エア・エレメンタル（大型） Air Elemental

速度	飛行100ft（完璧）	術レベル	VI

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

HP

攻撃・ダメージ
+12近接〔2d6+3、叩きつけ〕
全力攻撃
+12/+7近接〔2d6+3、叩きつけ〕

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

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

アース・エレメンタル（大型） Earth Elemental

速度	20ft	術レベル	VI

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

HP

攻撃・ダメージ
+12近接〔2d8+10、叩きつけ〕
全力攻撃
+12/+7近接〔2d8+10、叩きつけ〕

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

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

ファイアー・エレメンタル（大型） Fire Elemental

速度	50ft	術レベル	VI

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

HP

攻撃・ダメージ
+10近接〔2d6+3および2d6［火］、叩きつけ〕
全力攻撃
+10/+5近接〔2d6+3および2d6［火］、叩きつけ〕

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

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

ウォーター・エレメンタル（大型） Water Elemental

速度	20ft/水泳90ft	術レベル	VI

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

HP

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

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

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

ラースト Rast

速度	飛行50ft（良好）	術レベル	VI

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者［火］	接敵面	5×5	【敏】	12	(+1)
HD	4d8+4	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	22	頑健	+5	【知】	3	(−4)
イニシアチブ	+5	反応	+5	【判】	13	(+1)
AC/接/立	15/11/14	意志	+5	【魅】	12	(+1)
基本攻撃/組み	+4/+6	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ +6近接〔1d4+2、爪〕；または+6近接〔1d8+3、噛みつき〕
全力攻撃 +6/+6/+6/+6近接〔1d4+2、爪×4〕；または+6近接〔1d8+3、噛みつき〕

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

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

アヴェレッジ・ゾーン Average Xorn

速度	20ft/穴掘り20ft	術レベル	VI

属性	真なる中立	サイズ	中型	【筋】	17	(+3)
種族	来訪者［地］	接敵面	5×5	【敏】	10	(±0)
HD	7d8+14	間合い	5ft	【耐】	15	(+2)
HP	45	頑健	+7	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	±0	反応	+5	【判】	11	(±0)
AC/接/立	22/10/22	意志	+5	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+7/+10	言語	地界語、ゾーン語			

HP

攻撃・ダメージ
+10近接〔4d6+3、噛みつき〕
全力攻撃 噛みつきおよび+8/+8/+8近接〔1d4+1、爪×3〕

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

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

レッド・スラード Red Slaad

速度	30ft	術レベル	VI

属性	混沌にして中立	サイズ	大型	【筋】	19	(+4)
種族	来訪者［混沌］	接敵面	5×5	【敏】	13	(+1)
HD	7d8+21	間合い	10ft	【耐】	17	(+3)
HP	52	頑健	+8	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+1	反応	+6	【判】	6	(−2)
AC/接/立	16/10/15	意志	+3	【魅】	8	(−1)
基本攻撃/組み	+7/+15	言語	スラード語			

HP

攻撃・ダメージ
+10近接〔2d8+4、噛みつき〕
全力攻撃 噛みつきおよび+8/+8近接〔1d4+2および産みつけ、爪×2〕

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

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

ケイオス・ビースト Chaos beast

速度	40ft	術レベル	VI

属性	混沌にして中立	サイズ	中型	【筋】	14	(+2)
種族	来訪者［混沌］	接敵面	5×5〜10×10	【敏】	13	(+1)
HD	8d8+8	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	44	頑健	+7	【知】	10	(±0)
イニシアチブ	+5	反応	+7	【判】	10	(±0)
AC/接/立	16/11/15	意志	+6	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+8/+10	言語	地獄語、共通語			

HP

攻撃・ダメージ +10近接〔1d3+2および実体不安定化、爪〕
全力攻撃 +10/+10近接〔1d3+2および実体不安定化、爪×2〕

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

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

キュトン（デヴィル） Kyton (Devil)

速度	30ft	術レベル	VI

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	【筋】	13	(+1)
種族	来訪者［悪、秩序］	接敵面	5×5	【敏】	11	(±0)
HD	8d8+8	間合い	10ft	【耐】	13	(+1)
HP	44	頑健	+7	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+4	反応	+6	【判】	10	(±0)
AC/接/立	18/10/18	意志	+6	【魅】	12	(+1)
基本攻撃/組み	+8/+9	言語	地獄語、共通語			

HP

攻撃・ダメージ +9近接〔1d8+1/19〜20、鎖の引っかき〕
全力攻撃 +9/+9近接〔鎖の引っかき×2〕

<技能> 〈Listen/聞き耳〉+13 〈Spot/視認〉+13 〈Craft/製作〔鉄鍛冶〕〕+10
〈Escape Artist/脱出術〉+11 〈Climb/登攀〉+12

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
完全耐性〔変則〕 ［冷気］に対する完全耐性
ダメージ減少20/+2
再生2［火］、［酸］、あるいは+2以上の聖なる武器からは通常ダメージを被る。四肢のいずれかを失った場合、傷口に押し当てることで即座に繋げられる。あるいは、2d6×10分かけて新たに生やすことができる。）
呪文抵抗17
鎖使い〔超常〕 20ft以内の鎖を支配し、1回の標準アクションで自由に動かすことができる。さらに、鎖の長さを最大15ftまで伸ばし、剃刀のような鋭い棘を生やすことができる。これらの鎖による攻撃は、1ラウンドに最大4回まで行うことができる。加えて、キュトンは自身の支配する鎖を、〈Climb/登攀〉判定をすることなしに、自分自身の通常の移動速度で登ることができる。
狼狽させる凝視〔超常〕 凝視攻撃の対象となったものは意志セーヴ〔難易度15〕を行い、失敗すると1d3ラウンドの間すべての攻撃ロールに−1のペナルティを被る。
〔特技〕 《Improved Initiative/イニシアチブ強化》 〈Alertness/鋭敏感覚〉 《Improved Critical/クリティカル強化：鎖の引っかき》

バルバズゥ（バーテズゥ） Barbazu (Baatezu, Devil)

速度	40ft	術レベル	VI

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	【筋】	15	(+2)
種族	来訪者［悪、秩序］	接敵面	5×5	【敏】	11	(±0)
HD	6d8+6	間合い	5ft	【耐】	13	(+1)
HP	33	頑健	+6	【知】	6	(−2)
イニシアチブ	+4	反応	+5	【判】	10	(±0)
AC/接/立	17/10/17	意志	+5	【魅】	10	(±0)
基本攻撃/組み	+6/+8	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ +8近接〔1d10+3および流血、グレイヴ）；または+8近接〔1d4+2、爪〕
全力攻撃 +8/+3近接〔1d10+3および流血、グレイヴ）；または+8/+8近接〔1d4+2、爪×2〕

<技能>/（特技）
〈Hide/隠れ身〉+6 〈Listen/聞き耳〉+6 〈Spot/視認〉+6 〈Move Silently/忍び足〉+6 〈Sense motive/真意看破〉+6 〈Concentration/精神集中〉+7
《Improved Initiative/イニシアチブ強化》 《Cleave/薙ぎ払い》

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
完全耐性〔変則〕 ［火］および毒に対する完全耐性
［冷気］、［酸］への抵抗20、ダメージ減少10/+1
呪文抵抗23
擬似呪文能力：回数無制限 アニメイト・デッド、アンホーリィ・ブライト、インヴィジビリティ（自分のみ）、サジェスチョン、シー・インヴィジビリティ、チャーム・モンスター、ディセクレイト、プロデュース・フレイム、ポリモーフ・セルフ、マジック・サークル・アゲンスト・グッド（自分のみ）、メジャー・イメージ、テレポート・ウィズアウト・エラー（自分および50ポンドの物体のみ）。いずれも8レベル・ソーサラー相当として扱う〔難易度10+呪文レベル〕。ただし、テレポート・ウィズアウト・エラーのみ、12レベル・ソーサラー相当として扱う。
流血〔超常〕 バルバズゥがグレイヴによる攻撃を命中させた場合、対象は、ウーンディングの武器によって傷をつけられたかのように、毎ラウンド2ポイントのHPを失う。このダメージは、止血〔難易度10の〈Heal/治療〉判定〕が成功するか、対象が死亡するまでの間、持続する。
あご髭〔変則〕 バルバズゥが1体の敵に両方の爪を命中させた場合、自動的にあご髭の命中を加える〔1d8+2および病気、あご髭〕。対象となったクリーチャーは頑健セーヴ〔難易度14〕に成功しなければ、潜伏期間1d4日の後、悪魔風邪に罹患する。
戦いの狂乱〔変則〕 バーバリアンの激怒の能力のように、6ラウンドの間、［筋］および［耐］に+4、意志セーヴに+2の士気ボーナスを得ることができる。バルバズゥは、この暗闇を見通す〔超常〕 ディーパー・ダークネスの呪文も含め、あらゆる暗闇の中で完全な視界を確保できる。
テレパシー〔超常〕 100ft以内にいる言語を持つクリーチャーと、意志の疎通を行うことができる。
バーテズゥ招来〔擬呪〕 ※招来されたバルバズゥはこの能力を使用できない

ヘルキャット（デヴィル） Hellcat (Devil)

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	23	（＋6）	
種族	来訪者〔悪、秩序〕	接敵面	5 x 10	〔敏〕	15	（＋2）	
HD	7d8＋21	間合い	5ft	〔耐〕	17	（＋3）	
HP	52	頑健	＋8	〔知〕	10	（±0）	
イニシアチブ	＋6	反応	＋7	〔判〕	14	（＋2）	
AC/接/立	14/11/12	意志	＋7	〔魅〕	10	（±0）	
基本攻撃/組み	＋7/＋17	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語				

HP

速度	40ft	術レベル	VI

攻撃・ダメージ
＋12近接〔1d4＋6、爪〕
全力攻撃 爪×2および＋7近接〔2d6＋3、噛みつき〕

<技能>/〔特技〕〔Listen/聞き耳〕＋16〔Spot/視認〕＋12〔Move Silently/忍び足〕＋16〔Swim/水泳〕＋12〔Jump/跳躍〕＋16〔Climb/登攀〕＋16
〔Improved Initiative/イニシアチブ強化〕〔Dodge/回避〕

〔特殊能力〕鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
〔火〕への抵抗20、ダメージ減少20/＋2
呪文抵抗16
光の中では不可視状態〔変則〕 人間がものを見るのに十分な明かりのある場所では、不可視状態となる。暗闇では、かすかに浮き上がる輪郭によって、30ft以内にいるものならば見ることができる。夜目を持っている場合、この距離は2倍〔60ft〕となる。ダークネスの呪文中では、この輪郭は覆い隠されてしまうため、見ることはできない。
飛びかかり〔変則〕 ヘルキャットが突撃した場合、移動を行うと同時に全力攻撃を行うことができる。
つかみ強化〔変則〕 中型以下のクリーチャーに、噛みつき攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこんだ上で、引っかき攻撃を行える。
引っかき〔変則、捕らえている場合または飛びかかり時〕 ＋12/＋12近接〔1d4＋3、引っかき×2〕
テレパシー〔超常〕 100ft以内にいる言語を持つクリーチャーと、意志の疎通を行うことができる。

エリニュス（バーテズゥ） Erinyes (Baatezu, Devil)

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	14	（＋2）	
種族	来訪者〔悪、秩序〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	13	（＋1）	
HD	6d8＋6	間合い	5ft	〔耐〕	13	（＋1）	
HP	33	頑健	＋6	〔知〕	14	（＋2）	
イニシアチブ	＋1	反応	＋7	〔判〕	14	（＋2）	
AC/接/立	20/11/19	意志	＋7	〔魅〕	20	（＋5）	
基本攻撃/組み	＋6/＋8	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語				

HP

速度	30ft/飛行50ft〔標準〕	術レベル	VI

攻撃・ダメージ ＋8近接〔1d8＋3、ロングソード〕；または＋7遠隔〔1d8、ロングボウ〕；または＋7遠隔〔からみつき、ロープ〕
全力攻撃 ＋8/＋3近接〔1d8＋3、ロングソード〕；または＋7/＋2遠隔〔1d8、ロングボウ〕；または＋7遠隔〔からみつき、ロープ〕

<技能>/〔特技〕
〔Hide/隠れ身〕＋9〔Listen/聞き耳〕＋10〔Spot/視認〕＋10〔Move Silently/忍び足〕＋9〔Concentration/精神集中〕＋9〔Serch/捜索〕＋9〔Escape Artist/脱出術〕＋8〔Disguise/変装〕＋11〔Dodge/回避〕〔Mobility/強行突破〕

〔特殊能力〕暗視60ft、すべての単純武器、軍用武器およびロープに〔習熟〕している
完全耐性〔変則〕〔火〕および毒に対する完全耐性
〔冷気〕、〔酸〕への抵抗20、ダメージ減少10/＋1、呪文抵抗12
からみつき〔変則〕 エリニュスは常に50ft程度の長さのロープを携帯しており、16レベル・ソーサラー相当のアニメイト・ロープ呪文と同様に、いかなるサイズのクリーチャーにでもロープをからみつかせることができる。エリニュスは、30ft先まで、ペナルティなしでロープを投げることができる。
チャーム・パーソン〔超常〕 エリニュスは対象を一目見るだけでよい。この効果は有効距離60ftを持つ。同名の呪文と酷似しているが、意志セーヴ〔難易度18〕に失敗した対象に、自級的な行動をとらせたり、仲間を殺させたりさせることができる点が異なる。
擬似呪文能力：回数無制限 アニメイト・デッド、アンホーリィ・ブライト、インヴィジビリティ〔自分のみ〕、サジェスチョン、シー・インヴィジビリティ、チャーム・モンスター、ディセクレイト、プロデュース・フレイム、ポリモーフ・セルフ、マジック・サークル・アゲンスト・グッド〔自分のみ〕、メジャー・イメージ。8レベル・ソーサラー相当〔難易度15＋呪文レベル〕。
暗闇を見通す〔超常〕 ディーパー・ダークネスの呪文も含め、あらゆる暗闇の中で完全な視界を確保できる。
テレパシー〔超常〕 100ft以内にいる言語を持つクリーチャーと、意志疎通できる。
タンズ〔超常〕 12レベル・ソーサラーが発動した同名の呪文と同様。常時作動している。通常、エリニュスは、定命の者とは言葉で会話し、テレパシーによる意志疎通を行わない。
バーテズゥ招来〔擬呪〕 ※招来されたエリニュスはこの能力を使用できない

ベルカー Belker

属性	中立にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	14	（＋2）	
種族	エレメンタル〔風〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	21	（＋5）	
HD	7d8＋7	間合い	10ft	〔耐〕	13	（＋1）	
HP	38	頑健	＋3	〔知〕	6	（−2）	
イニシアチブ	＋5	反応	＋10	〔判〕	11	（±0）	
AC/接/立	22/14/17	意志	＋2	〔魅〕	11	（±0）	
基本攻撃/組み	＋5/＋11						

HP

速度	30ft/飛行50ft〔完璧〕	術レベル	VI

攻撃・ダメージ ＋9近接〔1d6＋2、翼〕
全力攻撃 ＋9/＋9近接〔1d6＋2、翼×2〕および＋4近接〔1d4＋1、噛みつき〕および＋4/＋4近接〔1d3＋1、爪×2〕

〔特殊能力〕 暗視60ft、エレメンタル〔変則〕 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒット、挟撃の対象にならない。
煙の爪〔変則〕 煙形態のベルカーは、移動アクションの一部として中型以下のクリーチャーに覆い被さり、相手を包み込むことができる。これは、機会攻撃を誘発しない。包み込まれたクリーチャーは、頑健セーヴ〔難易度14〕に失敗すると、ベルカーの一部を吸い、体の中で固形化する煙の爪によって、毎ラウンド3d4点のダメージを被る。対象となったクリーチャーは、毎ラウンド頑健セーヴを行うことができ、成功するとこの爪を吐き出すことができる。
煙形態〔超常〕 1ラウンドに1回、フリー・アクションで、煙形態をとることができる。この形態の間、移動速度は飛行50ft〔完璧〕となるが、それ以外の点ではTレベル・ソーサラーの発動したガシアス・フォームの呪文に類似している。この形態は1日につき20ラウンドの間とることができる。
<技能>/〔特技〕〔Listen/聞き耳〕＋9〔Spot/視認〕＋9〔Move Silently/忍び足〕＋9〔Weapon Finesse/武器の妙技〔翼〕〕〔Multiattack/複数回攻撃〕

フィーンディッシュ・ヴァイパー・スネーク（超大型） Fiendish Viper Snake

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

HP

速度	20ft/水泳20ft/登攀20ft	術レベル	VI

攻撃・ダメージ
＋5近接〔1d4および毒、噛みつき〕

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

〔特殊能力〕鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕 1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、4点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗10、ダメージ減少5/＋1
呪文抵抗8
毒：頑健セーヴ〔難易度13〕：初期1d6点〔耐久力〕ダメージ；予後1d6点〔耐久力〕ダメージ

ラヴィッド Ravid

属性	真なる中立	サイズ	中型	〔筋〕	13	（＋1）	
種族	来訪者	接敵面	5 x 5	〔敏〕	10	（±0）	
HD	3d8＋3	間合い	5ft	〔耐〕	13	（＋1）	
HP	16	頑健	＋4	〔知〕	7	（−2）	
イニシアチブ	±0	反応	＋3	〔判〕	12	（＋1）	
AC/接/立	25/10/25	意志	＋4	〔魅〕	14	（＋2）	
基本攻撃/組み	＋3/＋4						

HP

速度	飛行60ft〔完璧〕	術レベル	VII

攻撃・ダメージ ＋4近接〔1d6＋1および正のエネルギー、尾の打撃〕
全力攻撃 尾の打撃および＋2/＋2近接〔1d4＋および正のエネルギー、爪×2〕

<技能>/〔特技〕
〔Listen/聞き耳〕＋7
〔Spot/視認〕＋7
〔Move Silently/忍び足〕＋6
〔Multiattack/複数回攻撃〕

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

エア・エレメンタル（超大型） Air Elemental

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

HP

速度	飛行100ft〔完璧〕	術レベル	VII

攻撃・ダメージ
＋19近接〔2d8＋6、叩きつけ〕
全力攻撃
＋19/＋14/＋9近接〔2d8＋6、叩きつけ〕

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

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

アース・エレメンタル（超大型） Earth Elemental

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

HP

速度	20ft	術レベル	VII

攻撃・ダメージ
＋19近接〔2d10＋13、叩きつけ〕
全力攻撃
＋19/＋14/＋9近接〔2d10＋13、叩きつけ〕

<技能>/〔特技〕
〔Listen/聞き耳〕＋14〔Spot/視認〕＋14
〔Power Attack/強打〕〔Cleave/薙ぎ払い〕
〔Great Cleave/薙ぎ払い強化〕

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

ファイアー・エレメンタル（超大型） Fire Elemental

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

HP

速度	50ft	術レベル	VII

攻撃・ダメージ
＋17近接〔2d8＋6および2d8〔火〕、叩きつけ〕
全力攻撃 ＋17/＋12/＋7近接〔2d8＋6および2d8〔火〕、叩きつけ〕

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

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

ウォーター・エレメンタル（超大型） Water Elemental

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

HP

速度	20ft/水泳90ft	術レベル	VII

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

<技能>/〔特技〕〔Listen/聞き耳〕＋14〔Spot/視認〕＋14
〔Power Attack/強打〕〔Cleave/薙ぎ払い〕〔Great Cleave/薙ぎ払い強化〕

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

インヴィジブル・ストーカー Invisible stalker

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

HP

速度	30ft/飛行30ft〔完璧〕	術レベル	VII

攻撃・ダメージ
＋10近接〔2d6＋6、叩きつけ〕
全力攻撃 ＋10/＋5近接〔2d6＋6、叩きつけ〕

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

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

エルダー・ゾーン Elder Xorn

速度	20ft/穴掘り20ft	術レベル	VII

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

HP

攻撃・ダメージ
+21近接〔4d8+7、噛みつき〕
全力攻撃 噛みつきおよび+19/+19/+19近接〔1d6+3、爪×3〕

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

アローホーク (エルダー) Arrowhawk

速度	飛行60ft〔完璧〕	術レベル	VII

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

HP

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

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

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

トジャナイダ (エルダー) Tohanida

速度	10ft/水泳90ft	術レベル	VII

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

HP

攻撃・ダメージ
+20近接〔4d6+6、噛みつき〕
全力攻撃 噛みつきおよび+15/+15近接〔1d8+3、爪×2〕

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

ブルー・スラード Blue Slaad

速度	10ft/水泳90ft	術レベル	VII

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

HP

攻撃・ダメージ
+11近接〔2d6+4、引っかき〕
全力攻撃 引っかき×4およびキ9近接〔2d8+2および病気、噛みつき〕

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

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

ハマトゥラ (バーテズゥ) Hamatula (Baatezu, Devil)

速度	30ft	術レベル	VII

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	17	(+3)
種族	来訪者〔悪、秩序〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	11	(±0)
HD	9d8+9	間合い	5ft	〔耐〕	13	(+1)
HP	49	頑健	+7	〔知〕	12	(+1)
イニシアチブ	±0	反応	+6	〔判〕	14	(+2)
AC/挨/立	22/10/22	意志	+8	〔魅〕	10	(±0)
基本攻撃/組み	+9/+12	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ
+12近接〔2d4+3および恐怖、爪〕
全力攻撃 +12/+12近接〔2d4+3および恐怖、爪×2〕

<技能>/〔特技〕
〔Hide/隠れ身〕+12 〔Listen/聞き耳〕+15 〔Spot/視認〕+15 〔Sense motive/真意看破〕+13 〔Move Silently/忍び足〕+12 〔Concentration/精神集中〕+13 〔Serch/捜索〕+13
〔Alertness/鋭敏感覚〕 〔Power Attack/強打〕 〔Cleave/薙ぎ払い〕

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
完全耐性〔変則〕 〔火〕および毒に対する完全耐性
〔冷気〕、〔酸〕への抵抗20、ダメージ減少10/+1、呪文抵抗23
つかみ強化〔変則〕 小型以下のクリーチャーに対し、爪攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこんだ上で、串刺し攻撃を行える。
串刺し〔変則〕 組みつき判定に成功した場合、自動成功で3d4+4点のダメージを与える。 フィアー〔超常〕 ハマトゥラの攻撃が命中したクリーチャーは、意志セーヴ〔難易度14〕に成功しない限り、9レベル・ソーサラーが発動したものと同様のフィアーの影響を受ける。セーヴの成否に関らず、この能力を受けたクリーチャーは、1日の間、同一のハマトゥラの個体の同一の効果の影響を受けない。
擬似呪文能力:回数無制限 アニメイト・デッド、アンホーリィ・ブライト、オーダーズ・ラス、サジェスチョン、チャーム・パーソン、ディセクレイト、ドゥーム、パイロテクニクス、プロデュース・フレイム、ホールド・パーソン、メジャー・イメージ、テレポート・ウィズアウト・エラー〔自分および50ポンドの物体のみ〕、12レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う〔難易度10+呪文レベル〕。
暗闇を見通す〔超常〕 ディーパー・ダークネスの呪文も含め、あらゆる暗闇の中で完全な視界を確保できる。
テレパシー〔超常〕 100ft以内にいる言語を持つクリーチャーと、意志の疎通を行うことができる。 バーテズゥ招来〔擬呪〕 ※招来されている場合この能力を使用できない

オシュルス (バーテズゥ) Osyluth (Baatezu, Devil)

速度	40ft	術レベル	VII

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	21	(+5)
種族	来訪者〔悪、秩序〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	10	(±0)
HD	5d8+10	間合い	10ft	〔耐〕	15	(+2)
HP	32	頑健	+6	〔知〕	14	(+2)
イニシアチブ	+4	反応	+4	〔判〕	14	(+2)
AC/挨/立	17/9/17	意志	+6	〔魅〕	14	(+2)
基本攻撃/組み	+5/+14	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ
+9近接〔1d8+5、噛みつき〕
全力攻撃 噛みつきおよび+4/+4近接〔1d4+2、爪×2〕および+4近接〔3d4+2および毒、針〕

<技能>/〔特技〕
〔Hide/隠れ身〕+3 〔Listen/聞き耳〕+11 〔Spot/視認〕+12 〔Sense motive/真意看破〕+10 〔Move Silently/忍び足〕+8 〔Concentration/精神集中〕+8 〔Serch/捜索〕+8
〔Improved Initiative/イニシアチブ強化〕 〔Alertness/鋭敏感覚〕

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
完全耐性〔変則〕 〔火〕および毒に対する完全耐性
〔冷気〕、〔酸〕への抵抗20、ダメージ減少10/+1、呪文抵抗22
毒:頑健セーヴ〔難易度14〕:初期1d6点〔筋力〕ダメージ:予後2d6点〔筋力〕ダメージ
属性認識〔超常〕 オシュルスは常に、目にしたあらゆるクリーチャーの属性を認識する。 恐怖のオーラ〔超常〕 フリー・アクションで、半径5ftの恐怖のオーラを作り出すことができる。意志セーヴ〔難易度17〕に失敗したクリーチャーは、7レベル・ソーサラーの発動したフィアーの呪文と同様の効果を受ける。セーヴの成否に関らず、この能力を受けたクリーチャーは、1日の間、同一の個体からのオーラの影響を受けない。バーテズゥは、この能力に対する完全耐性をもつ。
擬似呪文能力:回数無制限 アニメイト・デッド、インヴィジビリティ〔自分のみ〕、ウォール・オヴ・アイス、サジェスチョン、チャーム・パーソン、ディメンジョナル・アンカー、ドゥーム、フライ、メジャー・イメージ、テレポート・ウィズアウト・エラー〔自分および50ポンドの物体のみ〕。7レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う〔難易度10+呪文レベル。テレポート・ウィズアウト・エラーのみ12レベル相当〕。
暗闇を見通す〔超常〕 ディーパー・ダークネスの呪文も含め、あらゆる暗闇の中で完全な視界を確保できる。
テレパシー〔超常〕 100ft以内にいる言語を持つクリーチャーと、意志の疎通を行うことができる。
バーテズゥ招来〔擬呪〕 ※招来されたオシュルスはこの能力を使用できない

フィーンディッシュ・ダイア・タイガー Fiendish Dire Tigar

速度	40ft	術レベル	VII

属性	混沌にして悪	サイズ	超大型	〔筋〕	27	(+8)
種族	魔獣	接敵面	10 x 20	〔敏〕	15	(+2)
HD	16d8+48	間合い	10ft	〔耐〕	17	(+3)
HP	120	頑健	+13	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+12	〔判〕	12	(+1)
AC/挨/立	16/10/14	意志	+11	〔魅〕	10	(±0)
基本攻撃/組み	+12/+28					

HP

攻撃・ダメージ
+18近接〔2d4+8、爪〕
全力攻撃 爪×2および+13近接〔2d6+4、噛みつき〕

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕 1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、16点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗20、ダメージ減少10/+3、呪文抵抗25
飛びかかり〔変則〕 タイガーが突撃した場合、移動を行うと同時に全力攻撃を行うことができる。
つかみ強化〔変則〕 大型以下のクリーチャーに、噛みつきあるいは爪攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこんだ上で、引っかき攻撃を行える。
引っかき〔変則、相手を捕らえている場合あるいは飛びかかり時〕 +18/+18近接〔2d4+4、引っかき×2〕
<技能>/〔特技〕 〔Hide/隠れ身〕+0 〔草原・濃い下生えではボーナス+4〕 〔Listen/聞き耳〕+3 〔Spot/視認〕+3 〔Move Silently/忍び足〕+9 〔Swim/水泳〕+11 〔Jamp/跳躍〕+11

ベビリス (デーモン) Bebilith (Demon)

速度	40ft/登攀20ft	術レベル	VII

属性	混沌にして悪	サイズ	超大型	〔筋〕	28	(+9)
種族	来訪者〔悪、混沌〕	接敵面	15 x 15	〔敏〕	12	(+1)
HD	12d8+48	間合い	10ft	〔耐〕	18	(+4)
HP	102	頑健	+12	〔知〕	11	(±0)
イニシアチブ	+5	反応	+9	〔判〕	13	(+1)
AC/挨/立	25/9/24	意志	+9	〔魅〕	13	(+1)
基本攻撃/組み	+12/+29	言語	奈落語〔理解のみ、話せない〕			

HP

攻撃・ダメージ
+19近接〔2d6+9および毒、噛みつき〕
全力攻撃 噛みつきおよび+14/+14近接〔2d4+4および防具破壊、爪×2〕

<技能>/〔特技〕 〔Hide/隠れ身〕+11 〔Listen/聞き耳〕+17 〔Spot/視認〕+17 〔Move Silently/忍び足〕+15 〔Jump/跳躍〕+21 〔Climb/登攀〕+21
〔Improved Initiative/イニシアチブ強化〕 〔Alertness/鋭敏感覚〕 〔Power Attack/強打〕 〔Cleave/薙ぎ払い〕

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
ダメージ減少30/+3
毒:頑健セーヴ〔難易度20〕:初期1d6点〔耐久力〕ダメージ:予後2d6点〔耐久力〕ダメージ 防具破壊〔変則〕 ベビリスの爪攻撃が命中し、その敵が盾あるいは鎧を身につけていた場合、組みつき対抗判定を行う。対象となった敵は、その防具の持つ魔法のボーナスをすべて組みつき判定値に加える。この判定にベビリスが勝った場合、敵の身につけている防具の一つは破壊される。その敵が盾と鎧の両方を身につけていた場合、d6をロールすること。1〜4ならば鎧が対象となり、5〜6ならば盾が対象となる。
蜘蛛の糸 4回/日 有効距離30ft、永続する蜘蛛の糸を腹部から発射する。この糸は魔法的でないため、解呪の対象とならない。この糸を避けたり、〔筋力〕判定によって引きちぎろうとした場合の難易度は20である。この糸に対して火を使用した場合、75%の確率で燃えない〔毎ラウンド判定する〕。
防御のオーラ〔超常〕 いずれか一つのマジック・サークルの効果が常にベビリスを覆っており、解呪された場合、1回のフリー・アクションで新たに作り出すことができる。ベビリスは1ラウンドに1回、フリー・アクションで、オーラの種類を変えることができる。
プレイン・シフト〔超常〕 同名の呪文と同様だが、自分自身にしか作用しない。

フィーンディッシュ・ジャイアント・オクトパス Fiendish Giant Octopus

速度	20ft/水泳30ft	術レベル	VII

属性	混沌にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	20	(+5)
種族	魔獣〔水棲〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	15	(+2)
HD	8d8+8	間合い	10ft	〔耐〕	13	(+1)
HP	44	頑健	+7	〔知〕	3	(−4)
イニシアチブ	+2	反応	+8	〔判〕	12	(+1)
AC/挨/立	18/11/16	意志	+3	〔魅〕	3	(−4)
基本攻撃/組み	+6/+15					

HP

攻撃・ダメージ
+10近接〔1d4+5、触手の引っかき〕
全力攻撃
腕×8および +5近接〔1d8+2、噛みつき〕

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃〔超常〕 1回/日;善のクリーチャーへの攻撃に、8点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗15、ダメージ減少5/+2、呪文抵抗16
つかみ強化〔変則〕 中型以下のクリーチャーに対し、腕攻撃が命中した場合、組みつき対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ、つかんでいる相手には、自動成功で噛みつき攻撃のダメージを与えられる。
墨吐き〔変則〕 1分に1回、フリー・アクションで20×20×20ftの墨の雲を吹くことができる。この雲の中にいるものは完全視認困難を被り、完全な暗闇の中にいる場合と同様の効果を受ける。
噴射移動〔変則〕 1ラウンドに1回、2倍移動アクションとして200ftの移動を行うことができる。

<技能>/〔特技〕 〔Hide/隠れ身〕+11 〔Listen/聞き耳〕+4 〔Spot/視認〕+4

フォーミアン・タスクマスター [単体] Formian Tuskmaster

速度	40ft	術レベル	VIII

属性	秩序にして中立	サイズ	中型	〔筋〕	18	(+4)
種族	来訪者〔秩序〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	16	(+3)
HD	6d8+12	間合い	5ft	〔耐〕	14	(+2)
HP	39	頑健	+7	〔知〕	14	(+2)
イニシアチブ	+7	反応	+8	〔判〕	16	(+3)
AC/挨/立	19/13/16	意志	+8	〔魅〕	19	(+4)
基本攻撃/組み	+6/+10					

HP

攻撃・ダメージ
+10近接〔2d4+4および毒、針〕
全力攻撃 針および+5/+5近接〔1d6+2、爪×2〕

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

ジャーン（ジンニー） Janni (Genie)

属性	真なる中立	サイズ	中型	〔筋〕	16	（＋3）
種族	来訪者	接敵面	5 x 5	〔敏〕	15	（＋2）
HD	6d8＋6	間合い	5ft	〔耐〕	12	（＋1）
HP	33	頑健	＋6	〔知〕	14	（＋2）
イニシアチブ	＋6	反応	＋7	〔判〕	15	（＋2）
AC/接/立	18/12/16	意志	＋7	〔魅〕	13	（＋1）
基本攻撃/組み	＋6/＋9	言語	地・水・火・風界語、天上・奈落・地獄語の一つ、共通語			

HP

攻撃・ダメージ ＋9近接〔1d8＋4、シミター〕；または＋8遠隔〔1d8、ロングボウ〕

全力攻撃 ＋9/＋4近接〔シミター〕；または＋8/＋3遠隔〔ロングボウ〕

速度 20ft/飛行10ft（完璧）※ 術レベル Ⅷ

※チェインメイル着用時、基本30ft/飛行20ft（完璧）

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

グレーター・エア・エレメンタル Greater Air Elemental

属性	真なる中立	サイズ	超大型	〔筋〕	20	（＋5）
種族	エレメンタル〔風〕	接敵面	10 x 10	〔敏〕	31	（＋10）
HD	21d8＋84	間合い	15ft	〔耐〕	18	（＋4）
HP	178	頑健	＋11	〔知〕	6	（−2）
イニシアチブ	＋14	反応	＋22	〔判〕	11	（±0）
AC/接/立	26/18/16	意志	＋7	〔魅〕	11	（±0）
基本攻撃/組み	＋15/＋32	言語	風界語			

HP

攻撃・ダメージ
＋23近接（2d8＋7、叩きつけ）

全力攻撃 ＋23/＋18/＋13近接（2d8＋7、叩きつけ）

速度 飛行100ft（完璧） 術レベル Ⅷ

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

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

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

属性	真なる中立	サイズ	超大型	〔筋〕	31	（＋10）
種族	エレメンタル〔地〕	接敵面	10 x 10	〔敏〕	8	（−1）
HD	21d8＋105	間合い	15ft	〔耐〕	19	（＋4）
HP	199	頑健	＋17	〔知〕	6	（−2）
イニシアチブ	−1	反応	＋6	〔判〕	11	（±0）
AC/接/立	20/7/20	意志	＋7	〔魅〕	11	（±0）
基本攻撃/組み	＋15/＋33	言語	地界語			

HP

攻撃・ダメージ
＋23近接（2d10＋15、叩きつけ）

全力攻撃 ＋23/＋18/＋13近接（2d10＋15、叩きつけ）

速度 20ft 術レベル Ⅷ

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

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

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

属性	真なる中立	サイズ	超大型	〔筋〕	20	（＋4）
種族	エレメンタル〔火〕	接敵面	10 x 10	〔敏〕	27	（＋8）
HD	21d8＋84	間合い	15ft	〔耐〕	18	（＋4）
HP	178	頑健	＋11	〔知〕	6	（−2）
イニシアチブ	＋12	反応	＋20	〔判〕	11	（±0）
AC/接/立	24/16/16	意志	＋7	〔魅〕	11	（±0）
基本攻撃/組み	＋15/＋28	言語	火界語			

HP

攻撃・ダメージ
＋21近接（2d8＋7および2d8〔火〕、叩きつけ）

全力攻撃 ＋21/＋16/＋11近接（2d8＋7および2d8〔火〕、叩きつけ）

速度 50ft 術レベル Ⅷ

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

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

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

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

HP

攻撃・ダメージ ＋21近接（2d10＋12、叩きつけ）
全力攻撃 ＋21/＋16/＋11近接（2d10＋12、叩きつけ）

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

速度 20ft/水泳90ft 術レベル Ⅷ

〔特殊能力〕 暗視60ft、水の体得〔変則〕 自分と敵の双方が水に接している場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに＋1のボーナスを得る。自分と敵のどちらか片方でも水に接していなかった場合、攻撃とダメージのロールに−4のペナルティを被る。
水浸し〔変則〕 接触することによって、非魔法で大型以下の炎を消えてしまうことができる。あるいは、この接触によって、自身の合計HDと同じレベルのソーサラーがディスペル・マジックを発動したかのように、魔法的な炎を解呪することができる。
エレメンタル〔変則〕 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒット、挟撃の対象とならない。
渦潮変化〔変則〕 10分間に一度、自分自身が渦潮に変化することができる。この渦潮に接触したクリーチャーは反応セーヴ（難易度26）を行い、失敗すると2d8のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、渦潮に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
ダメージ減少10/＋2

バーゲスト（中型） Barghest

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	17	（＋3）
種族	来訪者〔悪、秩序〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	15	（＋2）
HD	6d8＋6	間合い	5ft	〔耐〕	13	（＋1）
HP	33	頑健	＋6	〔知〕	14	（＋2）
イニシアチブ	＋6	反応	＋7	〔判〕	14	（＋2）
AC/接/立	18/12/16	意志	＋7	〔魅〕	14	（＋2）
基本攻撃/組み	＋6/＋9	言語	ゴブリン語、ウォーグ語、地獄語			

HP

攻撃・ダメージ
＋9近接（1d6＋3、噛みつき）

全力攻撃 噛みつきおよび＋4/＋4近接（1d4＋1、爪×2）

速度 30ft/60ft 術レベル Ⅷ

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚〔通常30ft〕、暗視60ft
すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
ダメージ減少15/＋1
擬似呪文能力：回数無制限 プロジェクト・イメージ、ミスディレクション、レヴィテート；1回/日 エモーション、チャーム・パースン、チャーム・モンスター、ディメンジョン・ドア。バーゲストのHDと同レベルのソーサラーが発動した呪文と同様に扱う（セーヴ難易度12＋呪文レベル）。
むさぼり食らう〔変則〕 1回の全ラウンド・アクションを用いて、人型生物の死体を1つ、むさぼり食らうことができる。バーゲストは、合計8のHDまたはレベルをむさぼり食らうごとに、1HDを得る（注：HD毎に、1d8＋1点のヒット・ポイントと、＋1基本攻撃ボーナス、10技能ポイントを得る。バーゲストがHDになった場合、各セーヴが＋1される。強大化は8HDまで）。むさぼり食らわれた犠牲者を蘇生させる試みは、50%の確率で失敗する。
別形態（超常） 1回の標準アクションを使って、ゴブリンか、大きなウルフの形態をとることができる。この能力はポリモーフ・セルフの呪文に類似しているが、ウルフ形態しかとれない。ウルフ形態の場合、バーゲストは60ftの速度で移動できる。
パス・ウィズアウト・トレイス（超常） ウルフ形態にある場合、1回のフリー・アクションで、同名の呪文と同様の効果を得ることができる。

<技能>/（特技） （Intimidate/威圧）＋18 （Hide/隠れ身）＋11（ウルフ形態の場合さらに＋4） （Listen/聞き耳）＋11 （Spot/視認）＋11 （Move Silently/忍び足）＋10 （Jump/跳躍）＋12 （Bluff/はったり）＋11
（Improved Initiative/イニシアチブ強化） （Combat Reflexes/迎え討ち）

コルヌゴン（バーテズゥ） Cornugon (Baatezu, Devil)

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	21	（＋5）
種族	来訪者〔悪、秩序〕	接敵面	10 x 10	〔敏〕	12	（＋1）
HD	11d8＋33	間合い	15ft	〔耐〕	17	（＋3）
HP	82	頑健	＋10	〔知〕	14	（＋2）
イニシアチブ	＋1	反応	＋8	〔判〕	14	（＋2）
AC/接/立	25/10/24	意志	＋9	〔魅〕	14	（＋2）
基本攻撃/組み	＋11/＋20	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ ＋15近接〔1d6＋5および朦朧化、ウィップ〕；または＋15遠隔〔1d4＋2、爪〕

全力攻撃 ＋15/＋10/＋5近接〔1d6＋5および朦朧化、ウィップ〕；または爪×2および＋9近接〔1d4＋2、噛みつき〕および＋9近接〔1d3＋2および流血〕

速度 20ft/飛行50ft（標準） 術レベル Ⅷ

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器、軍用武器およびウィップに〔習熟〕している
完全耐性〔変則〕 〔火〕および毒に対する完全耐性
〔冷気〕、〔酸〕への抵抗20、ダメージ減少20/＋2、再生5（〔酸〕、＋2以上の聖なる武器、あるいは祝福された武器からの通常ダメージ）、呪文抵抗24
恐怖のオーラ（超常） フリー・アクションで、半径5ftの恐怖のオーラを作り出すことができる。この効果は、12レベル・ソーサラーの発動したフィアーの呪文と同様である（意志セーヴ、難易度17）。セーヴの成否に関らず、この能力を受けたクリーチャーは、1日の間、同一の個体からのオーラの影響を受けない。バーテズゥは、この能力に対する完全耐性をもつ。
擬似呪文能力：回数無制限 アニメイト・デッド、サジェスチョン、チャーム・パースン、ディスペル・グッド、ディスペル・ケイオス、ディセクレイト、ディテクト・グッド、ディテクト・ソウツ、ディテクト・マジック、テレポート・ウィズアウト・エラー（自分および50ポンドの物体のみ）、パイロテクニクス、プロデュース・フレイム、マジック・サークル・アゲンスト・グッド、メジャー・イメージ；3回/日 ファイアーボール、ライトニング・ボルト；1回/日 ウォール・オヴ・ファイアー。これらの呪文は、いずれも、13レベル・ソーサラーが発動したものと同様である（難易度13＋呪文レベル）。
朦朧化（超常） コルヌゴンのウィップ攻撃の命中を受けたクリーチャーは、頑健セーヴ（難易度17）を行わねばならず、失敗すると1d4ラウンドの間、朦朧する。
流血（超常） コルヌゴンの尾の攻撃の命中を受けたクリーチャーは、ウーンディングの武器によって傷をつけられたかのように、毎ラウンド2ポイントのHPを失う。このダメージは、止血（難易度10の〔Heal/治療〕判定）が成功するか、対象が死亡するまでの間、持続する。
暗闇を見通す（超常） ディーパー・ダークネスの呪文も含め、あらゆる暗闇の中で完全な視界を確保できる。
テレパシー（超常） 100ft以内にいる言語を持つクリーチャーと、意志の疎通を行うことができる。
バーテズゥ招来（擬呪） ※招来されたコルヌゴンはこの能力を使用できない

<技能>/（特技）
（Hide/隠れ身）＋7 （Listen/聞き耳）＋14 （Spot/視認）＋14 （Sense motive/真意看破）＋14 （Move Silently/忍び足）＋14 （Concentration/精神集中）＋15 （Serch/捜索）＋16 （Climb/登攀）＋16 （Bluff/はったり）＋14 （Power Attack/強打）
（Cleave/薙ぎ払い） （Sunder/武器破壊）

フィーンディッシュ・ジャイアント・スクウィッド Fiendish Giant Squid

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

HP

攻撃・ダメージ
＋15近接（1d6＋8、触手の引っかき）

全力攻撃
触手×10および ＋10近接（2d8＋4、噛みつき）

速度 水泳80ft 術レベル Ⅷ

〔特殊能力〕 暗視60ft
善を討つ一撃（超常） 1回/日；善のクリーチャーへの攻撃に、12点のダメージを追加する。
〔火〕、〔冷気〕への抵抗20、ダメージ減少10/＋3、呪文抵抗24
つかみ強化〔変則〕 中型以下のクリーチャーに触手攻撃が命中した場合、組み付き対抗判定を行える。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこみ、即座に自動成功で締めつけを行える。
締めつけ〔変則〕 中型以下のクリーチャーに組みつき判定が成功したなら、自動的に2d8＋6点のダメージを与える。
墨吐き〔変則〕 1分に1回、フリー・アクションで高さ20×幅20×長さ40ftの墨の雲を吹くことができる。この雲の中にいるものは完全視認困難を被り、完全な暗闇の中にいる場合と同様の効果を受ける。
噴射移動〔変則〕 1ラウンドに1回、2倍移動アクションとして320ftの移動を行うことができる。 <技能>/（特技） （Listen/聞き耳）＋8 （Spot/視認）＋8

ノーブル・サラマンドラ Noble Salamander

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

HP

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

速度 20ft 術レベル Ⅷ

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に〔習熟〕している
擬似呪文能力：3回/日 ウォール・オヴ・ファイアー、バーニング・ハンズ、ファイアーボール、フレイミング・スフィアー；1回/日 サモン・モンスターⅧ（超大型ファイアー・エレメンタル、ディスペル・マジック。15レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う（セーヴ難易度12＋呪文レベル）。
熱気〔変則〕 サラマンドラに触れるか触れられたクリーチャーは、自動的に1d8点の〔火〕ダメージを被る。サラマンドラの持つ金属性の武器もこの熱気を伝える。
締めつけ〔変則〕 一段階大きい相手までのクリーチャーに対し、組みつき判定に成功することで自動的に尾の打撃のダメージを与える。
〔火〕の副種別〔変則〕 〔火〕に対する完全耐性。セーヴに成功した場合を除き、〔冷気〕から2倍ダメージを受ける。
ダメージ減少20/＋2

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

スクブス（タナーリ） Succubus (Tanar'ri, Demon)

属性	混沌にして悪	サイズ	型	〔筋〕	13	（＋1）
種族	来訪者（悪、混沌）	接敵面	5 x 5	〔敏〕	13	（＋1）
HD	6d8＋6	間合い	5ft	〔耐〕	13	（＋1）
HP	33	頑健	＋6	〔知〕	16	（＋3）
イニシアチブ	＋1	反応	＋6	〔判〕	14	（＋2）
AC/挟/立	20/11/19	意志	＋7	〔魅〕	20	（＋5）
基本攻撃/組み	＋6/＋7	言語	天上語、奈落語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ
＋7近接〔1d3＋1、爪〕
全力攻撃
＋7/＋7近接〔1d3＋1、爪×2〕

<技能>/（特技）
〔Hide/隠れ身〕＋7 〔Listen/聞き耳〕＋16 〔Ride/騎乗〕＋7 〔Spot/視認〕＋16
〔Move Silently/忍び足〕＋7 〔Concentration/精神集中〕＋7 〔Search/捜索〕＋9
〔Escape Artist/脱出術〕＋7 〔Knowledge/知識（何か一つ）〕＋9 〔Bluff/はったり〕＋11 〔Disguise/変装〕＋11（別形態をとる場合さらに＋10）
〔Dodge/回避〕 〔Mobility/強行突破〕

速度 30ft/飛行50ft（良好） 術レベル Ⅷ

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器に（習熟）している
完全耐性〔変則〕毒、〔電気〕に対する完全耐性
〔冷気〕、〔火〕、〔酸〕への抵抗20、ダメージ減少20/＋2
呪文抵抗12
擬似呪文能力：回数無制限 イセリアル・ジョーント（自分および50ポンドの物体まで）、クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス、サジェスチョン、ダークネス、チャーム・モンスター、ディセクレイト、ディテクト・グッド、ディテクト・ソウツ、テレポート・ウィズアウト・エラー（自分および50ポンドの物体のみ）、ドゥーム；1回/日 アンホーリィ・ブライト。いずれも、12レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う（難易度15＋呪文レベル）。
生命力吸収（超常） スクブスは、対象にキスをすることによって、生命力を吸収することができる。対象がキスを拒む場合、スクブスは組み付きに成功しなければならない。これは機会攻撃を誘発する。キスあるいは抱擁を受けた対象は、負のレベルを1レベル得る。目標は［知力］判定（難易度15）に成功しない限り、生命力を吸収されたことに気付かない。負のレベルを除去するための頑健セーヴの難易度は18である。
別形態（超常） 標準アクションを用いて、小型から大型までの人型生物の姿をとることができる。この能力はポリモーフ・セルフの呪文に酷似しているが、人型生物の姿しか選ぶことができない。

テレパシー（超常） 100ft以内にいる言語を持つクリーチャーと、意志の疎通を行うことができるが、通常、スクブスは、定命の者とは言葉で会話し、テレパシーによる意志疎通を行わない。
タンズ（超常） 12レベル・ソーサラーが発動した同名の呪文と同様。常時作動している。

エルダー・エア・エレメンタル Elder Air Elemental

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

HP

攻撃・ダメージ
＋27近接〔2d8＋9、叩きつけ〕
全力攻撃 ＋27/＋22/＋17/＋12近接〔2d8＋9、叩きつけ〕

速度 飛行100ft（完璧） 術レベル Ⅸ

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

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

エルダー・エア・エレメンタル Elder Air Elemental

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

HP

攻撃・ダメージ
＋27近接〔2d8＋9、叩きつけ〕
全力攻撃 ＋27/＋22/＋17/＋12近接〔2d8＋9、叩きつけ〕

速度 飛行100ft（完璧） 術レベル Ⅸ

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

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

エルダー・アース・エレメンタル Elder Earth Elemental

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

HP

攻撃・ダメージ
＋27近接〔2d10＋16/19～20、叩きつけ〕
全力攻撃 ＋27/＋22/＋17/＋12近接〔2d10＋16/19～20、叩きつけ〕

速度 20ft 術レベル Ⅸ

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

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

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

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

HP

攻撃・ダメージ
＋25近接〔2d8＋9および2d8［火］、叩きつけ〕
全力攻撃 ＋25/＋20/＋15/＋10近接〔2d8＋9および2d8［火］、叩きつけ〕

速度 50ft 術レベル Ⅸ

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

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

エルダー・ウォーター・エレメンタル Elder Fire Elemental

属性	真なる中立	サイズ	超大型	〔筋〕	28	（＋9）
種族	エレメンタル（水）	接敵面	10 x 10	〔敏〕	22	（＋5）
HD	24d8＋120	間合い	15ft	〔耐〕	21	（＋5）
HP	228	頑健	＋19	〔知〕	6	（－2）
イニシアチブ	＋6	反応	＋14	〔判〕	11	（±0）
AC/挟/立	23/14/17	意志	＋8	〔魅〕	11	（±0）
基本攻撃/組み	＋18/＋35	言語	火界語			

HP

攻撃・ダメージ ＋25近接〔2d10＋13/19～20、叩きつけ〕
全力攻撃 ＋25/＋20/＋15/＋10近接〔叩きつけ〕

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

速度 20ft/水泳90ft 術レベル Ⅸ

〔特殊能力〕 暗視60ft、水の体得〔変則〕 自分と敵の双方が水に接している場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃とダメージのロールに＋1のボーナスを得る。自分と敵のどちらか片方でも水に接していなかった場合、攻撃とダメージのロールに－4のペナルティを被る。
水浸し〔変則〕 接触することによって、非魔法で大型以下の炎を消えてしまうことができる。あるいは、この接触によって、自身の合計HDと同じレベルのソーサラーがディスペル・マジックを発動したかのように、魔法的な炎を解呪することができる。
エレメンタル〔変則〕 毒、スリープ、麻痺、朦朧化に対する完全耐性。クリティカル・ヒット、挟撃の対象とならない。
渦潮変化〔変則〕 10分間に一度、自分自身が渦潮に変化することができる。この渦潮に接触したクリーチャーは反応セーヴ（難易度29）を行い、失敗すると2d8のダメージを被る。二度目の反応セーヴに失敗した場合、渦潮に捕えられ、毎ラウンドダメージを被る。この効果は、2HD毎に1ラウンド持続する。
ダメージ減少15/＋3

グレーター・バーゲスト（大型） Greater Barghest

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	19	（＋4）
種族	来訪者（悪、秩序）	接敵面	※	〔敏〕	15	（＋2）
HD	9d8＋18	間合い	※	〔耐〕	15	（＋2）
HP	58	頑健	＋8	〔知〕	18	（＋4）
イニシアチブ	＋6	反応	＋8	〔判〕	18	（＋4）
AC/挟/立	20/11/18	意志	＋10	〔魅〕	18	（＋4）
基本攻撃/組み	＋9/＋17	言語	ゴブリン語、ウォーグ語、地獄語			

HP

攻撃・ダメージ
＋12近接〔1d8＋4、噛みつき〕#
全力攻撃 噛みつきおよび＋7/＋7近接〔1d6＋2、爪×2〕

<技能>/（特技）
〔Intimidate/威圧〕＋18 〔Hide/隠れ身〕＋10（ウルフ形態の場合さらに＋4） 〔Listen/聞き耳〕＋16 〔Spot/視認〕＋16 〔Move Silently/忍び足〕＋14 〔Jump/跳躍〕＋16 〔Bluff/はったり〕＋16
〔Improved Initiative/イニシアチブ強化〕 〔Combat Casting/戦闘発動〕 〔Combat Reflexes/迎え討ち〕

速度 30ft/60ft 術レベル Ⅸ

〔特殊能力〕 鋭敏嗅覚（通常30ft）、暗視60ft
すべての単純武器および軍用武器に（習熟）している
ダメージ減少15/＋1
擬似呪文能力：回数無制限 プロジェクト・イメージ、ミスディレクション、レヴィテート；1回/日 エモーション、チャーム・パースン、チャーム・モンスター、ディメンジョン・ドア。バーゲストのHDと同レベルのソーサラーが発動した呪文と同様に扱う（セーヴ難易度14＋呪文レベル）。
むさぼり食らう（変則） 1回の全ラウンド・アクションを用いて、人型生物の死体を1つ、むさぼり食らうことができる。バーゲストは、合計8のHDまたはレベルをむさぼり食らうごとに、1HDを得る（注：HD毎に1d8＋2点のヒット・ポイントと、＋1基本攻撃ボーナス、12技能ポイントを得る。セーヴはすべて良好に上昇し、得たHD4毎に新たな特技を得る。強大化は18HDまでであり、15HDからは超大型となる。強大化によるサイズの上昇に関しては、モンスターマニュアルP16参照）。むさぼり食らわれた犠牲者を蘇生させる試みは、50%の確率で失敗する。
別形態（超常） 1回の標準アクションを使って、ゴブリンか、大きなウルフの形態をとることができる。この能力はポリモーフ・セルフの呪文に類似しているが、ウルフ形態しかとれない。ウルフ形態の場合、バーゲストは60ftの速度で移動できる。
パス・ウィズアウト・トレイス（超常） ウルフ形態にある場合、1回のフリー・アクションで、同名の呪文と同様の効果を得ることができる。
＃ゴブリン形態のバーゲストが武器を持って全力攻撃を行う場合、＋13/＋8の攻撃ボーナスによる攻撃に加えて、＋8近接（1d8＋2、噛みつき）を行うことができる。
※ゴブリン形態5x5/10ft、ウルフ形態5x10/5ft

ジル Xill

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	15	（＋2）
種族	来訪者（悪、秩序）	接敵面	5 x 5	〔敏〕	16	（＋3）
HD	5d8＋10	間合い	5ft	〔耐〕	15	（＋2）
HP	32	頑健	＋6	〔知〕	12	（＋1）
イニシアチブ	＋7	反応	＋7	〔判〕	12	（＋1）
AC/挟/立	20/13/17	意志	＋5	〔魅〕	11	（±0）
基本攻撃/組み	＋5/＋7					

HP

攻撃・ダメージ ＋7近接〔1d6＋2、ショートソード〕；または＋7近接〔1d4＋2、爪〕；または＋8遠隔〔1d8、ロングボウ〕
全力攻撃 ＋7/＋7近接〔刺き手1d6＋2、刺き手でない手1d6＋1、ショートソード×2〕および＋2/＋2近接〔1d4＋1、爪×2〕；または＋7/＋7/＋7/＋7近接〔1d4＋2、爪×4〕；または＋8あるいは＋8/＋8遠隔〔1d8、ロングボウ×1あるいは×2〕

速度 40ft 術レベル Ⅸ

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に（習熟）している
呪文抵抗21
つかみ強化〔変則〕 小型以下のクリーチャーに1つ以上の爪攻撃が命中した場合、組み付き対抗判定を行える。命中した爪1つにつき、この判定に＋2のボーナスを得る。組みつきに成功した場合、相手を自分のいる空間に引きずりこむ。その相手を次のラウンドまで捕らえ続けていた場合、自動成功で噛みつきを行える（麻痺、噛みつき）。
麻痺〔変則〕 ジルに噛まれたものは、頑健セーヴ（難易度14）に成功しない限り、1d4時間の間麻痺状態となる。野蛮なジルは6時間に2人分の麻痺毒を分泌するが、文明化されたジルは1日に1人分の毒しか分泌できない。
産みつけ〔変則〕 ジルは、麻痺した相手に対し産みつけを行う。この卵は90日間で孵化する。
昇渡り（超常） ジルは、2ラウンドをかけてエーテル体へと変化することができる。この場合、ジルは移動できないが、相手の攻撃に対し、1ラウンド目には失敗確率20%、2ラウンド目には失敗確率50%を得る。ジルは、移動アクションを使ってエーテル体から実体へと戻ることができる。
<技能>/（特技） 〔Tumble/軽業〕＋11 〔Listen/聞き耳〕＋9 〔Spot/視認〕＋9 〔Move Silently/忍び足〕＋11 〔Escape Artist/脱出術〕＋11 〔Intute Direction/方向感覚〕＋6
〔Improved Initiative/イニシアチブ強化〕 〔Maltidexterity/多腕利き〕 〔Multiweapon Fighting/多刀流〕

ラークシャサ Rakshasa

属性	秩序にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	12	（＋1）
種族	来訪者（悪、秩序）	接敵面	5 x 5	〔敏〕	14	（＋2）
HD	7d8＋21	間合い	5ft	〔耐〕	16	（＋3）
HP	52	頑健	＋8	〔知〕	13	（＋1）
イニシアチブ	＋2	反応	＋7	〔判〕	13	（＋1）
AC/挟/立	21/12/19	意志	＋6	〔魅〕	17	（＋3）
基本攻撃/組み	＋7/＋8	言語	地獄語、地下共通語、共通語			

HP

攻撃・ダメージ ＋8近接〔1d4＋1、爪〕
全力攻撃 爪×2および＋3近接〔1d6、噛みつき〕

<技能>/（特技） 〔Listen/聞き耳〕＋11 〔Perform/芸能（物語詩、宗教歌、芝居、叙事詩、その他なんでも9種目）〕＋12 〔Spot/視認〕＋12 〔Move Silently/忍び足〕＋11 〔Sense motive/真意看破〕＋10 〔Bluff/はったり〕＋16（精神を読む場合さらに＋4） 〔Disguise/変装〕＋17（別形態をとる場合さらに＋10、精神を読む場合さらに＋4） 〔Alertness/鋭敏感覚〕 〔Dodge/回避〕

速度 40ft 術レベル Ⅸ

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に（習熟）している
呪文への完全耐性〔変則〕 8レベル以下の呪文や擬似呪文能力の効果を、あたかもその呪文の使い手が呪文抵抗を破るのに失敗したかのように、無視することができる。
ダメージ減少20/＋3
ディテクト・ソウツ（超常） 常時、18レベル・ソーサラーの発動した同名の呪文と同様の思考感知が働いている（難易度15）。この能力は、フリー・アクションで抑止したり再開したりすることができる。
祝福されたクロスボウ・ボルトへの脆弱性〔変則〕 祝福されたクロスボウ・ボルトが命中した場合、ラークシャサは即座に死んでしまう。
呪文：ラークシャサは7レベル・ソーサラーと同様に呪文を発動するが、習得呪文を1レベルのクレリック呪文からも選択することができる（ただし、秘術呪文として扱う）。
別形態（超常） 標準アクションで、いかなる人型生物の姿をとることもできるし、元の姿に戻ることもできる。この能力は、18レベル・ソーサラーの発動したオルター・セルフ呪文に似ているが、ラークシャサは別の姿を無限にとり続けることができる。

ゲルゴン（バーテズゥ） Gelugon (Baatezu, Devil)

属性	秩序にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	23	（＋6）
種族	来訪者〔悪、秩序〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	13	（＋1）
HD	12d8＋60	間合い	15ft	〔耐〕	21	（＋5）
HP	114	頑健	＋13	〔知〕	22	（＋6）
イニシアチブ	＋1	反応	＋8	〔判〕	22	（＋6）
AC/挟/立	28/10/27	意志	＋4	〔魅〕	16	（＋3）
基本攻撃/組み	＋12/＋22	言語	天上語、地獄語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ ＋17近接（1d8＋9および冷気、ロングスピア）；または＋17遠隔（1d8＋6、爪）

全力攻撃 ＋17/＋12/＋7近接（1d8＋9および冷気、ロングスピア）；または爪×2および＋12近接（2d4＋3、噛みつき）および＋12近接（3d4および冷気、尾）

<技能>/（特技）
（Listen/聞き耳）＋22 （Spot/視認）＋22 忍び足）＋16 （Spellcraft/呪文学）＋20 （Sense motive/真意看破）＋20 （Concentration/精神集中）＋20 （Serch/捜索）＋20 （Knowledge/知識：神秘学）＋20 （Jump/跳躍）＋19 （Climb/登攀）＋20 （Bluff/はったり）＋16 （Disguise/変装）＋17 （Alertness/鋭敏感覚） （Dodge/回避） （Power Attack/強打） （Cleave/薙ぎ払い）

速度	40ft	術レベル	IX

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に（習熟）している
完全耐性〔変則〕〔火〕および毒に対する完全耐性
〔冷気〕、〔酸〕への抵抗20、ダメージ減少20/＋2、再生5（〔酸〕、＋2以上の聖なる武器、あるいは祝福された武器からの通常ダメージ）、呪文抵抗25
恐怖のオーラ（超常）フリー・アクションで、半径5ftの恐怖のオーラを作り出すことができる。この効果は、13レベル・ソーサラーの発動したフィアーの呪文と同様である（意志セーヴ、難易度19）。セーヴの成否に関らず、この能力を受けたクリーチャーは、1日の間、同一の個体からのオーラの影響を受けない。バーテズゥは、この能力に対する完全耐性をもつ。
擬似呪文能力：回数無制限 アニメイト・デッド、アンホーリィ・オーラ、ウォール・オヴ・アイス、コーン・オヴ・コールド、サジェスチョン、チャーム・モンスター、ディセクレイト、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、テレポート・ウィズアウト・エラー（自分および50ポンドの物体のみ）、フライ、ポリモーフ・セルフ、マジック・サークル・アゲンスト・グッド、メジャー・イメージ。これらの呪文は、いずれも、13レベル・ソーサラーが発動したものと同様である（難易度13＋呪文レベル）。

冷気（超常） ゲルゴンの尾かスピアの命中を受けたクリーチャーは、〔冷気〕の作用を受ける。対象は頑健セーヴ（難易度21）に成功しない限り、1d6ラウンドの間、スローの呪文の効果を受けたかのように減速状態となる。
暗闇を見通す（超常） ディーパー・ダークネスの呪文も含め、あらゆる暗闇の中で完全な視界を確保できる。
テレパシー（超常） 100ft以内にいる言語を持つクリーチャーと、意志の疎通を行うことができる。
バーテズゥ招来（擬呪） ※招来されたコルヌゴンはこの能力を使用できない

ナイト・ハグ Night hag

属性	中立にして悪	サイズ	中型	〔筋〕	19	（＋4）
種族	来訪者〔悪〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	12	（＋1）
HD	8d8＋8	間合い	5ft	〔耐〕	12	（＋1）
HP	44	頑健	＋9	〔知〕	15	（＋2）
イニシアチブ	＋1	反応	＋9	〔判〕	15	（＋2）
AC/挟/立	20/11/19	意志	＋10	〔魅〕	12	（＋1）
基本攻撃/組み	＋8/＋12	言語	奈落語、地獄語、天上語			

HP

攻撃・ダメージ
＋12近接（2d6＋6および病気、噛みつき）

<技能>/（特技）
（Intimidate/威圧）＋11 （Listen/聞き耳）＋14 （Ride/騎乗）＋11 （Spot/視認）＋14 （Spellcraft/呪文学）＋13 （Sense motive/真意看破）＋12 （Concentration/精神集中）＋12 （Bluff/はったり）＋11 （Alertness/鋭敏感覚） （Mounted Combat/騎乗戦闘） （Combat Casting/戦闘発動）

速度	20ft	術レベル	IX

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に（習熟）している
完全耐性〔変則〕〔火〕、〔冷気〕、〔魅惑〕、スリープ、および〔恐怖〕に対する完全耐性
病気〔変則〕 魔鬼熱：頑健セーヴ（難易度18）；潜伏期間1日；1d6点〔耐久力〕ダメージ；それ以後毎日、病気の頑健セーヴに失敗するたびにもう一度頑健セーヴを行わねばならず、失敗すると1点の〔耐久力〕を恒久的に失う
擬似呪文能力：回数無制限 スリープ、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー、ディテクト・マジック、ポリモーフ・セルフ、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント。これらの呪文は、いずれも、8レベル・ソーサラーが発動したものと同様である（難易度11＋呪文レベル）。ナイト・ハグは心臓石を持っている限り、回数無制限で16レベル・ソーサラーであるかのようにイセリアルネスを発動することができる。 夢中憑依（超常） ナイト・ハグは心臓石と呼ばれる特別のペリアプト（護符）を用いることによって、悪か混沌の属性を持つクリーチャーの夢の中に入り込むことができる。まず、ナイト・ハグはエーテル状態となり、その後に対象のクリーチャーの上に浮かぶ。夢の中に入り込むと、夜明けまでナイト・ハグは犠牲者の瀬に乗りまわす。犠牲者は悪夢にうなされ、目覚める際に1点の〔耐久力〕が恒久的に吸収される。他のエーテル状態のクリーチャーが、ナイト・ハグと戦って倒すことで、これを食い止めることができる。ナイト・ハグは心臓石を持っている限り、すべてのセーヴィング・スローに＋2の抵抗ボーナスを得る。

ナイトメア Nightmare

属性	中立にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	18	（＋4）
種族	来訪者〔悪〕	接敵面	5 x 10	〔敏〕	15	（＋2）
HD	6d8＋18	間合い	5ft	〔耐〕	16	（＋3）
HP	45	頑健	＋8	〔知〕	13	（＋1）
イニシアチブ	＋6	反応	＋7	〔判〕	13	（＋1）
AC/挟/立	24/11/22	意志	＋6	〔魅〕	12	（＋1）
基本攻撃/組み	＋6/＋14					

HP

攻撃・ダメージ
＋9近接（1d8＋4および1d4〔火〕、蹄）

全力攻撃
蹄×2および ＋4近接（1d8＋2、噛みつき）

速度	40ft/飛行90ft（良好）	術レベル	IX

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器および軍用武器に（習熟）している
燃える蹄（超常） ナイトメアの蹄の攻撃を受けた可燃物は、発火する。
煙（超常） ナイトメアがいなくなった場合、長さ15ftの円錐形に硫黄臭がする熱い煙が発生する。範囲内にいるものは頑健セーヴ（難易度16）に成功しなければ、範囲内にいる間と範囲内から離れてから1d6分経つまでの間、すべての攻撃とダメージのロールに－2の士気ペナルティを被る。この煙は、5ft先にいる敵に対して1/2視認困難を、10ft以上先にいる敵に対して完全視認困難を与える。ナイトメアはこの煙によって視界を遮られることはない。また、ナイトメアはフリー・アクションによってこの煙を抑止することができる。
アストラル・プロジェクションとイセリアスネス（超常） この能力は、20レベル・ソーサラーが発動した呪文と全く同様に働く。
運搬能力：軽荷重～300lb、中荷重301～600lb、重荷重601～900lb
<技能>/（特技） （Listen/聞き耳）＋12 （Spot/視認）＋12 （Move Silently/忍び足）＋11 （Sense motive/真意看破）＋10 （Serch/捜索）＋10 （Intute Direction/方向感覚）＋10 （Improved Initiative/イニシアチブ強化） （Alertness/鋭敏感覚）

ヴロック（タナーリ） Vrock (Tanar'ri, Demon)

属性	混沌にして悪	サイズ	大型	〔筋〕	19	（＋4）
種族	来訪者〔悪、混沌〕	接敵面	5 x 5	〔敏〕	15	（＋2）
HD	8d8＋24	間合い	10ft	〔耐〕	17	（＋3）
HP	60	頑健	＋9	〔知〕	14	（＋2）
イニシアチブ	＋2	反応	＋8	〔判〕	14	（＋2）
AC/挟/立	25/11/23	意志	＋8	〔魅〕	12	（＋1）
基本攻撃/組み	＋8/＋16	言語	天上語、奈落語、ドラゴン語			

HP

攻撃・ダメージ
＋11近接（1d8＋4、爪）

全力攻撃 爪×2および＋9近接（1d6＋2、噛みつき）および＋9/＋9近接（1d4＋2、引っかき×2）

<技能>/（特技）
（Hide/隠れ身）＋9 （Listen/聞き耳）＋13 （Spot/視認）＋12 （Move Silently/忍び足）＋13 （Spellcraft/呪文学）＋12 （Sense motive/真意看破）＋13 （Concentration/精神集中）＋14 （Search/捜索）＋13 （Knowledge/知識（何か一つ））＋12 （Power Attack/強打） （Cleave/薙ぎ払い） （Multiattack/複数回攻撃）

速度	30ft/飛行50ft（標準）	術レベル	IX

〔特殊能力〕 暗視60ft、すべての単純武器に（習熟）している
完全耐性〔変則〕毒、〔電気〕に対する完全耐性
〔冷気〕、〔火〕、〔酸〕への抵抗20、ダメージ減少20/＋2
呪文抵抗22
擬似呪文能力：回数無制限 ダークネス、ディセクレイト、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、テレキネシス、テレポート・ウィズアウト・エラー（自分および50ポンドの物体のみ）、マス・チャーム、ミラー・イメージ、いずれも、12レベル・ソーサラーが発動したものと同様に扱う（難易度11＋呪文レベル）。
胞子〔変則〕 3ラウンドに1度、体から大量の胞子を放出することができ、ヴロックから5ft以内にいるクリーチャーは自動的に1d8点のダメージを被る。その後、胞子を浴びたクリーチャーは成長する胞子によって10ラウンドの間1d2点のダメージを被る。10ラウンド目には胞子は完全に犠牲者を覆いつくし、墓状の物体となる（この墓は無害である）。この胞子はディレイ・ポイズンの呪文によって、呪文の持続時間の間は成長を止める。ブレス、ニュートラライズ・ポイズン、リムーヴ・ディジーズの各呪文を使うか、小瓶1ピン分の聖水を振りかけた場合、胞子は死ぬ。
朦朧化の絶叫（超常） 1回/時間 30ftの半径内にいるすべてのクリーチャーは、頑健セーヴ（難易度17）に成功しない限り、1ラウンドの間朦朧となる。

滅びの舞い（超常） 5体以上のヴロックが輪になって手をつなぎ、詠唱を続けながら激しい舞いを舞わなければならない。3ラウンド踊り続けたなら、外側へ向かう破壊のエネルギーが爆発し、半径100ft以内にいるデーモンではないすべてのクリーチャーは2d20点のダメージを被る（反応・半減、難易度15）。ヴロックの輪を破れば、踊りを止めることができる。
テレパシー（超常） 100ft以内にいる言語を持つクリーチャーと、意志の疎通を行うことができる。
タナーリ招来 ※招来されたヴロックはこの能力を使用できない