

ウルフ		脅威度 1/4 (50 XP)			
中型の野獣、無属性					
AC : 13(外皮)					
hp : 11(2d8+2)					
移動速度 : 12m(40ft)					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)
感覚 : 受動知覚 13					
技能 : <隠密>+4、<知覚>+3					
言語 : ー					
鋭聴覚&臭覚 : 聴覚または臭覚に基づく【判断力<知覚>】判定に有利を得る。					
集団戦術 : ウルフは最低でも1体の行動不能に陥っていない味方が1.5m以内にいるクリーチャーへの攻撃に優位を得る。					
行動 :					
噛みつき : 近接武器攻撃 : 攻撃+4、間合い 1.5m 単体					
→命中時 : 7(2d4+2)ダメージ。目標は難易度 11 の【筋力】セーブを行わねばならず、失敗すると伏せ状態になる。					

ゴブリン		脅威度 1/4 (50XP)			
小型の人型生物 (ゴブリン)、中立にして悪					
AC : 15(レザー・アーマー、シールド)					
hp : 7(2d6)					
移動速度 : 9m(30ft)					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)
技能 : 隠密+6					
感覚 : 暗視 18m(60ft)、受動知覚 9					
言語 : 共通語、ゴブリン語					
素早い脱出 : 自分のターンごとにボーナス・アクションとして離脱または隠れ身アクションを行える。					
行動 :					
シミター : 近接武器攻撃 : 攻撃+4、間合い 1.5m 単体					
→命中時 : 5(1d6+2 斬撃)。					
ショートボウ : 遠隔武器攻撃 : 攻撃+4、射程 24/96m 単体					
→命中時 : 5(1d6+2 刺突)。					
ゴブリンは小さくて捻くれて身勝手な人型生物です。個々は弱いが集まると脅威となり、調子に乗って悪ふざけをします。しばしば他の強いゴブリン類やウルフと群れを作ります。					

コボルド		脅威度 1/8 (25XP)			
小型の人型生物 (コボルド)、秩序にして悪					
AC : 12					
hp : 5(2d6-2)					
移動速度 : 9m(30ft)					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)
感覚 : 暗視 18m(60ft)、受動知覚 8					
言語 : 共通語、竜語					
日光過敏 : 太陽光の下では、攻撃ロールおよび視覚に基づく<知覚(判断)>に不利をこうむる。					
連携戦闘 : あるクリーチャーから 1.5m 以内にこのコボルドの味方が、かつその味方が無力状態でないならば、このコボルドはそのクリーチャーへの攻撃に有利を得る。					
行動 :					
ダガー : 近接武器攻撃 : 攻撃+4、間合い 1.5m 単体					
→命中時 : 4(1d4+2 刺突)。					
スリング : 遠隔武器攻撃 : 攻撃+4、射程 9/36m 単体					
→命中時 : 4(1d4+2 殴打)。					
コボルドは臆病な爬虫類の人型生物であり、ドラゴンを崇めている。畏だらけの巣穴を掘り、がらくたの宝で満たそうとする。					

ハーフオーガ		脅威度 2 (450XP)			
大型の巨人、任意の混沌					
AC : 12(ハイド・アーマー)					
hp : 30(4d10+8)					
移動速度 : 12m(40ft)					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
17(+3)	10(+0)	14(+2)	7(-2)	9(-1)	10(+0)
感覚 : 暗視 18m(60ft)、受動知覚 9					
言語 : 共通語、巨人語。					
行動 :					
バトルアックス : 近接武器攻撃 : 攻撃+5、間合い 1.5m 単体					
→命中時 : 12(2d8+3 斬撃)。両手持ちのとき 2d10+3。					
ジャベリン : 近接/遠隔武器攻撃 : 攻撃+5、間合い 1.5m 射程 9/36m 単体					
→命中時 : 10(2d6+3 刺突)。					
でかぶつ巨人のオーガと人間などの間に生まれた者たちです。オーガよりましなもの、大きな体で頭が悪く、怒りっぽい。					

ジャイアント・バジャー		脅威度 1/4(50 XP)			
中型の野獣、無属性					
AC : 10					
hp : 13(2d8+4)					
移動速度 : 15m(50ft)					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
13(+1)	10(+0)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	5(-3)
感覚 : 受動知覚 11					
言語 : ー					
鋭敏臭覚 : 臭覚による【判断力】<知覚>判定に有利を得る。					
行動 :					
複数回攻撃 : 2回の近接攻撃 (噛みつき 1回、爪 1回) を行う。					
噛みつき : 近接武器攻撃 : 攻撃+3、間合い 1.5m 単体					
→命中時 : 4(1d6+1) 刺突ダメージ。					
爪 : 近接武器攻撃 : 攻撃+3、間合い 1.5m 単体					
→命中時 : 6(2d4+1) 斬撃ダメージ。					

ミミック		脅威度 2 (450XP)			
中型の怪物 (変身生物)、中立					
AC : 12(外皮)					
hp : 58(9d8+18)					
移動速度 : 4.5m(15ft)					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
17(+3)	12(+1)	15(+2)	5(-3)	13(+1)	8(-1)
技能 : 隠密+5					
ダメージ無効 : 酸					
状態無効 : 伏せ					
感覚 : 暗視 18m(60ft)、受動知覚 11					
言語 : 共通語					
変身生物 : ミミックはアクションで物体に変身し、または真の姿に戻る。状態などは各々の形態で同じままである。身につけた装備はすべて変形しない。死んだときに真の形態に戻る。					
接着 (物体形態のみ) : ミミックは自身に触れたもの全てを接着できる。接着した超大型か、それより小さなクリーチャーはまた、ミミックに掴まれる (脱出 DC13)。この掴みから脱出するための能力判定は不利を受ける。					
擬態 (物体形態のみ) : ミミックが動いていないとき、それは普通の物体と区別できない。					
組み付き : ミミックは組み付かれているクリーチャーに対する攻撃ロールに有利を得る。					
行動 :					
偽足 : 近接武器攻撃 : 攻撃+5、間合い 1.5m 単体					
→命中時 : 7(1d8+3) 殴打ダメージ。もしミミックが物体形態なら、目標は「接着」される (上記の説明参照)。					
噛みつき : 近接武器攻撃 : 攻撃+5、間合い 1.5m 単体					
→命中時 : 7(1d8+3) 刺突、更に 4(1d8)酸ダメージ。					
ミミックは物体に化けて待伏せする恐ろしい怪物です。					

ラスト・モンスター		脅威度 1/2 (100XP)	
中型の怪物、無属性			
AC : 14(外皮)			
hp : 27(5d8+5)			
移動速度 : 12m(40ft)			
筋力	敏捷性	耐久力	知力
13(+1)	12(+1)	13(+1)	2(-4)
判断力	魅力		
13(+1)	6(-2)		
感覚 : 暗視 18m(60ft)、受動知覚 11			
言語 : ー			
金属腐食 : このラスト・モンスターにヒットした金属製の非魔法の武器は錆びる。その武器はダメージを与えた後、ダメージ・ロールに-1のペナルティを受ける。ペナルティは永続し累積する。ペナルティが-5に達したら破壊される。それが矢弾なら-1で破壊される。			
鉄臭覚 : 臭覚によって 9m(30ft)以内の鉄を含む金属の位置を正確に知ることができる。			
行動 :			
噛みつき : 近接武器攻撃 : 攻撃+3、間合い 1.5m 単体 →命中時 : 5(1d8+1 刺突)。			
触覚 : 1.5m 以内にあり、自分が見ることのできる鉄を含む金属製の非魔法な物体の一つ錆びさせる。それが着用も運搬もされていないなら、30cm 立方相当が破壊される。クリーチャーが着用または運搬されているなら、その者は接触を避けるために敏捷セーブ難易度 11 を行える。			
接触された物体が着用や運搬されている金属製の鎧か盾であったなら、その物体がもたらすACが-1される。ACが10まで減少した鎧や、ACボーナスが0になった盾は破壊される。武器の場合、金属腐食の項を参照。			
ラスト・モンスターは鉄を含む金属を餌として、これを錆びさせて食べる怪物です。鉄を探して地底を徘徊し、鉄やそれを身に付けた者に襲い掛かります。鉄の用途にこだわらないため、不要な鉄製品を餌にすることでかく乱することもできます。			

カルト教団員		脅威度 1/8 (25XP)	
中型の人型生物(任意の種族)、善でない任意の属性			
AC : 12(レザー・アーマー)			
hp : 9(2d8)			
移動速度 : 9m(30ft)			
筋力	敏捷力	耐久力	知力
11(+0)	12(+1)	10(+0)	10(+0)
判断力	魅力		
10(+0)	10(+0)		
技能 : 宗教+2、ベテン+2			
感覚 : 通常、受動知覚 10			
言語 : 1 種類(普通は共通語)。			
闇への献身 : 恐怖および魅了状態をもたらす効果に対するセーブに有利を得る。			
行動 :			
シミター : 近接武器攻撃 : 攻撃+3、間合い 1.5m 単体 →命中時 : 5(1d6+1 斬撃)。			
カルト教団員は元素大公やデーモン・ロード、アーチ・デヴィルといった闇の諸力に忠誠を誓っている。ほとんどのカルト教団員は迫害や処刑を逃れるために自身の信仰を隠している。			

宝石屋のカルヴァン		脅威度 1/2(100XP)	
中型の人型生物 (人間)、秩序にして悪			
AC : 14(メイジ・アーマー呪文)			
hp : 20(3d6+6)			
移動速度 : 9m(30ft)			
筋力	敏捷力	耐久力	知力
10(+0)	12(+1)	14(+2)	14(+2)
判断力	魅力		
10(+0)	12(+1)		
セーヴィング・スロー : 知力+4、判断力+2			
感覚 : 受動知覚 10			
言語 : 共通語、深淵語			
技能 : 看破+2、ベテン+3、魔法学+4、歴史+4			
呪文詠唱 : 2Lv 術者(ウィザード)として呪文を使用できる。詠唱能力値は知力(セーブ DC12、+4 呪文攻撃ロール)。下記の呪文を準備している。			
初級呪文(無限回) : ショッキング・グラスプ、アシッド・スプラッシュ、メッセージ			
1Lv 呪文(3回) : マジック・ミサイル、メイジ・アーマー、バーニング・ハンズ、ディテクト・マジック、アラーム			
行動 : 基本的に呪文を行使します。			
ダガー : 近接武器攻撃 : 攻撃+4、間合い 1.5m 単体 →命中時 : 3(1d4+1 刺突)。			
所持品 : ダガー、他			
口癖など : 「ようこそ、いらっしやいませ」、「いけませんな、お客様」、「静かになっていただかないと…」			

インテレクト・ディヴァウラー		脅威度 2 (450XP)	
超小型の異形、秩序にして悪			
AC : 12(			
hp : 21(6d4+6)			
移動速度 : 12m(40ft)			
筋力	敏捷力	耐久力	知力
6(-2)	14(+2)	13(+1)	12(+1)
判断力	魅力		
11(+0)	10(+0)		
技能 : 隠密+4、知覚+2			
ダメージ抵抗 : 非魔法攻撃での殴打、斬撃、刺突			
状態無効 : 盲目			
感覚 : 疑似視覚 18m(60ft) (その先は見えない)、受動知覚 12			
言語 : 深淵語を理解するが話せない、テレパシー18m(60ft)			
知性感知 : 92m(300ft)以内の【知力】3以上のクリーチャーの全ての存在と位置を感知できる。間に障壁があろうが関係ない。ただし相手がマインドブランク呪文で守られているときは感知できない。			
行動 :			
複数回攻撃 : 1 回の爪攻撃と 1 回の知性喰らいを行う。			
爪 : 近接武器攻撃 : 攻撃+5、間合い 1.5m 単体 →命中時 : 7(2d4+3) 斬撃ダメージ。			
知性喰らい : 3m 以内に居て自分から見える脳を持つクリーチャーを 1 体を目標にする。目標は【知力】セーブ難易度 12 を行い、失敗すると 11(2d10)精神ダメージを受ける。失敗していたらさらに 3d6 をロールし、合計が目標の【知力】値以上なら、目標の【知力】は 0 になり、目標は知力が 1 ポイント以上に回復するまで朦朧状態になる。			
肉体泥棒 : 1.5m 以内にあり、無力状態でプロテクション from イーヴル&グッド呪文によって守られていない人型生物 1 体に対して【知力】対抗判定を行う。対抗判定に勝ったなら、インテレクト・ディヴァウラー(以下 I.D.)は目標の脳を魔法的に吸収し、その頭蓋の中に瞬間移動して肉体の制御を得る。頭蓋の中にある間、I.D.は宿主の外からくる攻撃に対して完全遮蔽を得る。I.D.は本来の【知力】【判断力】【魅了】の値、深淵語を介する能力、テレパシー、特徴をそのまま維持する。その他の点では目標のデータを使用する。I.D.は目標が知っていたことを、呪文や言語まで含めてすべて知る。			
宿主の肉体が死ぬと、I.D.はそこから離れねばならない。また、宿主の肉体に対して発動されたプロテクション from イーヴル&グッド呪文は I.D.を追い出す。さらにウィッシュによって目標の喰われた脳が元に戻ったなら、やはり I.D.は追い出される。最後に I.D.は自分の移動を 1.5m ぶん消費することによって、1.5m 以内の一番近い何ものにも占められていない空間に瞬間移動できる(その場合、1 ラウンド以内に脳が回復されない限り、肉体は死ぬ)。			
インテレクト・ディヴァウラーは地底を徘徊する手足の付いた脳ミンです。主人であるマインド・プレイヤーのために、犠牲者の脳味噌を乗っ取って換り人形にする。			