



# BASIC RULES

## ダンジョンズ&ドラゴンズ ダンジョン・マスター用ベーシック・ルール日本語版

### Dungeon Master's Basic Rules Version 0.3

#### Credits

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Design Team: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Editing Team: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray  
Producer: Greg Bilisland

Art Directors: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji

Interior Illustrator: Jaime Jones

Additional Contributors: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay  
Production Services: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, Anita Williams

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Based on the original D&D game created by  
E. Gary Gygax and Dave Arneson,

with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye

Drawing from further development by

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Special thanks: Hobby Japan

Playtesting provided by  
over 175,000 fans of D&D. Thank you!

Release: November 4, 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC,  
1107 Lake Washington Boulevard North Suite 800  
Renton, Washington 98056 (本社)  
〒112-0004 東京都文京区後楽1丁目4番14号(日本窓口)

**DUNGEONS & DRAGONS**

Available for download at  
[DungeonsandDragons.com](http://DungeonsandDragons.com)

ダンジョンズ&ドラゴンズ日本公式ホームページ:  
<https://dnd-jp.com/>

**WIZARDS**  
OF THE COAST

# D&D ベーシック・ルール序言

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(D&D)の舞台は中世ファンタジー世界です。あなたがたはその世界で多くの物語、多くの冒険を経験することになります。無限の可能性と驚異があなたがたを待っています。『ダンジョンズ&ドラゴンズ』ベーシック・ルールは、このRPGの中核部分をPDF化したものです。

(訳注：『ダンジョンズ&ドラゴンズ』ベーシック・ルールは、先に発表されたプレイヤー用ベーシック・ルールと、このダンジョン・マスター用ベーシック・ルールの2つのpdfから成ります。このダンジョン・マスター用ベーシック・ルールには、キャラクターの前に立ちだかる無数のモンスターとノンプレイヤー・キャラクターのデータおよびそのデータの読みかた、ダンジョン・マスター (DM) がバランスのとれた遭遇を組み上げるための手引き、そして魔法のアイテムについてのルールと実例が含まれています)

けれど一番いい話はこれからです。ベーシック・ルールは完全無料のPDFなのです。英語版はウィザーズ・オブ・ザ・コースト公式ウェブサイト内部のベーシック・ルールのページ (<http://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules?x=dnd/basicrules>) から、日本語版はホビージャパン公式ウェブサイト (つまりあなたがいま見ているこのページです) から無料でダウンロードできます。私どもはD&Dを少しでも多くの方に届けたいと心から願っています。そして無料のデジタル・ファイルこそが、そのための一番の方法なのです。

さあ、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』ベーシック・ルールへようこそ！

## 日本語版補足

翻訳：D&D第5版ベーシック・ルール翻訳チーム

編集：上田明、伏見義行、

D&D第5版ベーシック・ルール編集スタッフ

日本語版デザインワーク：田中彰

協力：AL Regional Coordinator for Japan "Takeya Ukifune"

## 謝辞

D&Dベーシック・ルールの翻訳公開にあたり、以下の皆さんに心からの感謝を申し上げます。

- これまでD&D Adventure Leagueを開催して下さった、すべての店舗関係者ならびにスタッフ。
  - Adventure Leagueのイベントに参加して下さった、すべてのDMとプレイヤー。
  - D&D Adventure League日本地域のコーディネーター "Takeya Ukifune" 氏。
- 皆さんの活動と実績、熱意がプロジェクトの原動力となりました。

また、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト、ホビージャパン両社の担当者の方々には、ファン活動に対して誠実な対応をいただきました。

この翻訳が正式な形で公開できるようになったのは、両社担当者の御理解の賜物です。重ねて、ご協力に感謝いたします。

## ここから先へ

このpdfは、D&Dベーシック・ルールのうち、DM用のルールです。

このpdfと先に公開されたプレイヤー用ベーシック・ルールをあわせれば、それだけで仲間うちで遊ぶことは、もちろんできます。けれども念のために、

「ここに行けば遊び相手が見つかるよ」という場所や……

「これから後、こんなものが公開されるよ」という情報や……

「英語でよければこんなルールがあるよ」という案内などを、以下に載せます。

## Adventure League イベント開催店舗

D&D Adventure Leagueの日本地域での活動については、以下のサイトをご覧ください。

- ダンジョンズ&ドラゴンズ日本語公式サイト (<http://hobbyjapan.co.jp/dd/>) の イベント情報 (<http://hobbyjapan.co.jp/dd/event/>)。
- ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社のStore & Event Locator (<http://locator.wizards.com/#brand=dnd>) (英語)。

## 製品版ルールブック

D&Dは3冊のコア・ルールブック、すなわちプレイヤー・キャラクターに関するルールとデータをまとめた『Player's Handbook』(PHB)、モンスターのデータや生態を記した『Monster Manual』(MM)、数多くの選択ルールおよびダンジョン・マスターへの有用なアドバイス、データを記した『Dungeon Master's Guide』(DMG)から構成されています。

このDM用ルールブックはMMおよびDMGからの抜粋です。

MMにはさらに、

- デーモン、デヴィル等の恐るべきフィードを含む無数の強敵。
- 各モンスターの美しいイラスト。
- 各モンスターの生態や逸話などの背景情報。
- 一部モンスター用のオプション・ルール。

が含まれ、DMGにはさらに、

- 世界の作り方。
- D&Dの宇宙観。
- アドベンチャーの作り方、NPCの作り方、その他各種データの作り方。
- 君好みのD&Dを作るための様々な選択ルール。
- ゲームを進める上での山ほどのノウハウ。
- さらなる魔法のアイテム。

が掲載されています。このベーシック・ルールを最初のステップとして、英語のルールに触れてみるのもオススメです。

## D&Dについての最新情報

D&Dについての最新情報は以下のウェブサイトで得られます。

- ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社D&D公式サイト (英語) (<http://dnd.wizards.com/>)
- また、D&Dに関する情報や記事を配信するアプリ、『Dragon+』 (英語) (<https://dnd.wizards.com/articles/news/dragonplus>) が Google Play、App Storeにて配信中です。

## 皆さんの力が必要です

私ども翻訳担当者は、D&Dを少しでも多くの方に届けたいと心から願っています。

D&D製品版の日本語翻訳出版に関するご要望は、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社へお送りください。

<http://dnd.wizards.com/> (合衆国本社)

また、私どもはD&Dベーシック・ルールの翻訳をよりよいものにしたと心から願っています。

D&Dベーシック・ルールの誤訳その他の誤謬を発見された方は、ホビージャパン社のホームページ (<http://hobbyjapan.co.jp/dd/>) (注: このURLをクリックすれば行けます) のメールアドレスから社へお送りください。

## 翻訳にあたってのおぼえがき

### 略号について

本書では以下の略号を用いる。

AC: アーマー・クラス (Armor Class)

hp: ヒット・ポイント (Hit Point)

XP: 経験点 (eXperience Point)

gp: 金貨 (Gold Piece)

sp: 銀貨 (Silver Piece)

cp: 銅貨 (Copper Piece)

ep: エレクトラム貨 (Electrum Piece)

pp: プラチナ貨 (Platinum Piece)

### 単位について

本書では英米特有の単位が多く用いられている。このため、単位の換算法を以下に載せる。

#### ・重さ

1[ポンド] = 454[g]

#### ・長さ

1[インチ] = 2.54[cm] = 1/12[フィート]

1[フィート] = 30.5[cm]

1[ヤード] = 0.914[m] = 3[フィート]

1[マイル] = 1.61[km] = 1760[ヤード]

#### ・面積

1[平方フィート] = 0.0929[m<sup>2</sup>]

1[平方ヤード] = 0.832[m<sup>2</sup>] = 1/4840[エーカー]

1[エーカー] = 4050[m<sup>2</sup>]

1[平方マイル] = 2.59[km<sup>2</sup>] = 640[エーカー]

#### ・体積

1[ガロン] = 3.79[リットル]

1[液用パイント] = 473[cc] = 1/8[ガロン]

1[液用オンス] = 29.6[cc] = 1/128[ガロン]

1[立方フィート] = 28.3[リットル]

1[立方ヤード] = 765[リットル] = 27[立方フィート]

以上の単位はそのまま訳し、一部メートル・キログラム法と併記した。

この他にも稀に出てくる単位があるが、それについては必ずメートル・キログラム法と併記した。

### あいうえお順について

物をあいうえお順に配列するさい、長音符(ー)は直前の母音と同じ音とみなす。たとえばハープリングはハープリング扱いではなくハアプリング扱い。

### 「以上」と「以下」について

日本語の「以上」や「以下」は、数学的な意味では「同じかそれより上」、「同じかそれより下」を意味するが、日常生活では「それより上」、「それより下」の意で使われることも多い。本書の数字周りで「以上」や「以下」という言葉が出てくる場合、常に「数学的な」意味で使われているものと思われたい。

### 英語の併記について

英語版アドベンチャーを遊ぶ人や、英語版ルールブックを読む人の便宜のため、本書中の術語やアイテム名のうち参照頻度が高いと思われるものには適宜、英語を併記した。また、モンスター名は巻末付録のモンスター一覧に英語を併記した。

### クリーチャー名の表記原則について

(1) クリーチャー名のうち、特定文化圏に由来するものは、その文化圏での発音に従った。うち、ギリシア・ローマ圏由来のモンスターについては、原則として『ギリシア・ローマ神話』(ブルフィンチ、岩波文庫)の表記に従った。

例: Minotaur ミノタウロス (ミナトールとしない)

(2) 例外として、以下のクリーチャー名については英語読みを採用した: ハービー、ベガサス、マミー、マンティコア。

(3) 確たる出典がないものは英語ふうにした。

### ベーシック・ルール未収録のクリーチャーについて

当ファイルに名前が出てくるモンスターのうち、当ファイルに収録されずMMにのみ収録されているものには、名前の後にアスタリスク(\*)を付した。

### おことわり

本書に登場する個人・団体・思想・病名その他はすべてフィクションであり、実在のものとは一切関係ありません。同様に特定個人や団体などを攻撃する意図はございません。あらかじめご了承ください。

# モンスター

モンスターのデータ・ブロックに書かれている情報を理解するための手引きを以下に述べる。

## データ・ブロック (Statistics)

モンスターのデータ (データ・ブロック/stat blockと呼ばれることも多い)には、DMがそのモンスターを運用する (=ゲーム中で動かす)のに必要不可欠な情報が含まれている。

## サイズ (Size)

すべてのモンスターは、超小型 (Tiny)、小型 (Small)、中型 (Medium)、大型 (Large)、超大型 (Huge)、巨大 (Gargantuan)のいずれかのサイズに分類される。以下の『サイズ分類』の表には、各サイズのクリーチャーが戦闘において占める“接敵面” (space)の広さが記されている。クリーチャーのサイズおよび接敵面に関するより詳しい情報は、プレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照のこと。

### サイズ分類

サイズ	接敵面	例
超小型	2½×2½フィート	インプ*、スブライト*
小型	5×5フィート	ゴブリン、 ジャイアント・ラット
中型	5×5フィート	オーク、ワーウルフ
大型	10×10フィート	オーガ、ヒボグリフ
超大型	15×15フィート	トリエント*、 ファイアー・ジャイアント
巨大	20×20フィート以上	クラーケン*、 パープル・ワーム*

## 種別 (Type)

モンスターの種別は、そのモンスターの根本的な性質を言い表すものだ。ある種の呪文、魔法のアイテム、クラス特徴、その他のゲーム的な効果は、特定の種別のクリーチャーに対して特別な作用を及ぼすことがある。たとえば、アロー・オヴ・ドラゴン・スレイニング (竜殺しの矢)は、ドラゴンという名前のクリーチャーだけでなく、種別がドラゴンであるすべてのクリーチャー (たとえばドラゴン・タートルやワイヴァーンなど)にも追加ダメージを与える。

このゲームには以下のモンスター種別が存在する。これらの種別そのものはルールの効果を持たない。

アンデッド (Undead)は、死霊術の魔法や不浄な呪いなどの力でおぞましい不死の姿に変化した元生物だ。アンデッドにはヴァンパイア\*やゾンビなどの“歩く死体”もいれば、ゴースト\*やスペクター\*のような肉体を持たない亡霊もいる。

異形 (Aberration)は完璧に異質な存在だ。異形の多くは生まれつき魔法を使う能力を持っているが、それらはこの世界の神秘的な力に由来するものではなく、異形クリーチャー自身の異質な精神に由来するものである。異形の典型例はアポレス\*、マインド・フレイヤー\*、ビホルダー\*、スラード\*だ。

エレメンタル (Elemental; 元素精霊)は元素界の住人だ。この種別に属するクリーチャーの中には、自律行動能力を備えた特定の元素の塊に過ぎないものもいる。単にエレメンタルと呼ばれる者たち (訳注: ファイアー・エレメンタルなど)はその一例である。また、元素エネルギーを帯びた生物的な肉体を持つエレメンタルもいる。ジン\*やイフリート\*などのジンニーたちは諸元素界において最も重要な文明を築いている。他のエレメンタルとしては、エイザー\*、インヴィジブル・ストーカー\*、ウォーター・ウィアード\*などがいる。

怪物 (Monstrosity)は最も狭義の“モンスター”である——すなわち、普通でなく、自然でもなく、(ごく一部の例外を除いて)善良でもない、恐るべきクリーチャーだ。アウルベアのように魔法実験の暴走によって生まれた怪物もいれば、ミノタウロスやユアンティ\*のように恐るべき呪いによって生まれた怪物もいる。怪物を細かく分類することは不可能であり、他の種別に収まらないクリーチャーをまとめて放り込むために作られた種別であるともいえる。

巨人 (Giant)はヒューマンやその親戚よりも遥かに大きい。姿形は人型だが、頭が2つあったり (エティン\*)、畸形を持つ (フォモール\*)者もいる。中でもヒル・ジャイアント、ストーン・ジャイアント\*、フロスト・ジャイアント、ファイアー・ジャイアント、クラウド・ジャイアント\*、ストーム・ジャイアント\*の6種類は“本物の巨人族” (True Giant)と呼ばれる。また、オーガやトルロルといったクリーチャーも巨人に含まれる。

植物 (Plant)。モンスターの種別としての“植物”は、普通の草木ではなく、植物質の体を持つクリーチャーを指す。植物クリーチャーのほとんどは歩行能力を備えており、肉食のものも少なくない。植物モンスターの代表格はシャンプリング・マウンド\*とトリエント\*だ。ガス・スポア\*やマイコニド\*などの菌類クリーチャーもこの種別に含まれる。

人造 (Construct)は産まれるのではなく、造られる。作成者が設定した単純な命令に従う人造もいれば、知性を与えられて独立した思考能力を持つ人造もいる。人造の代表格はゴーレムだ。外方次元界の1つであるメカヌスの住人の多く (たとえばモドロク\*)は、メカヌスの原物質を材料として、より強力なクリーチャーの意志によって作り出された人造である。

セレスチャル (Celestial; 天の存在)は上方次元界の住人だ。セレスチャルの多くは神々のしもべであり、神の使者または活動員として、定命の世界および他の次元界に送り込まれる。セレスチャルは本質的に善の存在であり、善属性を踏み外すセレスチャルなどというものは、ほほいらないといってよい。セレスチャルにはエンジェル\*、コウアトル\*、ペガサスなどが含まれる。

ドラゴン (Dragon)は、太古から存在し、とてつもない力を備えた、爬虫類クリーチャーだ。善なるメタリック・ドラゴン (金属竜)および悪のクロマティック・ドラゴン (色彩竜)を含むトゥルー・ドラゴン (真竜)は高い知性と生まれつきの魔法を備えている。またこの種別には、ワイヴァーンやスードウドラゴン\*など、トゥルー・ドラゴンの遠い血縁ではあるが力も知性も魔法も劣るクリーチャーたちも含まれている。

粘体 (Ooze)はほぼ常に不定形なゼラチン状のクリーチャーだ。ほとんどの粘体は地下に棲み、洞窟やダンジョンを徘徊して、ゴミや死肉を(そして運悪く粘体と出くわしたクリーチャーを)喰らう。粘体の代表格と言えば、何と言ってもブラック・プディング\*とゼラチナス・キューブ\*だろう。

人型生物 (Humanoid)はD&D世界で多数派を占める“人々”だ。人型生物には文明的な者もいれば野蛮な者もあり、ヒューマンをはじめとして多種多様な種族が存在する。人型生物は言語と文化を持つ。生まれつき魔法的な能力を持つ種族も少数ながら存在するが、ほとんどの人型生物は学習によって呪文の使い方を身につけることができる。人型生物は二足歩行に適した肉体を持つ。最も一般的な人型生物は、プレイヤー・キャラクターに最もふさわしい種族 (ヒューマン、ドワーフ、エルフ、ハープリング)だ。これらの種族と同じくらい数が多いが、はるかに野蛮で暴力的で、ほぼ例外なく悪なのが、ゴブリン類 (ゴブリン、ホブゴブリン、バグベア)、オーク、ノール、コボルドだ。

フィンド (Fiend；魔物) は下方次元界の住人である邪悪なクリーチャーだ。神格に仕えている者も多少はいるが、アーチデヴィルやデーモン・プリンスの下で働いている者の方が多い。邪悪な司祭や魔法使いは物質界にフィンドを召喚して使役することがある。悪のセレスチャルが極めて稀に存在するのに対して、善のフィンドなどというものはほとんど想像すらできない。フィンドにはデーモン、デヴィル、ヘル・ハウンド、ラクシャサ\*、ユーゴロスなどが含まれる。

フェイ (Fey；妖精) は自然の諸力と密に結びついた魔法的なクリーチャーで、黄昏の木立や霧の森をうろついている。いくつかの世界において、フェイは妖精界フェイワイルドとも密に結びついている。外方次元界、とりわけアルボレアとビーストランズに住むフェイも少なくない。ドライアド\*、ピクシー\*、サテュロス\*などは皆フェイである。

野獣 (Beast) はファンタジー世界の生態系の自然な一部であるクリーチャーのうち、人型生物以外の者たちだ。野獣の中には魔力的な力を持つ者もいるが、ほとんどは知性が低く社会や言語を持たない。野獣にはあらゆる普通の動物、恐竜 (Dinosaur)、そして普通の動物の巨大版 (Giant〜) が含まれる。

## タグ (Tag)

モンスターの種別の直後に、( ) つきでいくつかの“タグ”が付記されていることがある。たとえば、オークの種別は人型生物 (オーク) である。この ( ) 内のタグは、そのクリーチャーが特定のクリーチャー群に属することを示している。タグそれ自体にはルーラの効果はないが、ゲーム内の何か (魔法のアイテムなど) が特定のタグに言及していることはある。たとえば、デーモンと戦うのに役立つ槍は、(デーモン) のタグを持つあらゆるモンスターに対して有効である。

## 属性 (Alignment)

モンスターの属性は、そのモンスターの基本的な性格を把握したり、ロールプレイや戦闘といった状況での振る舞い方を考えるための材料になる。たとえば、“混沌にして悪”のモンスターは説得が難しく、キャラクターたちを見かけたときに襲いかかってくるかもしれない。一方、中立のモンスターならば交渉の余地があるかもしれない。個々の属性の解説はプレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照せよ。

モンスターのデータ・ブロックに記された属性はあくまで基本の設定にすぎない。DMは自分のキャンペーンの必要に応じて自由にモンスターの属性を変えてかまわない。善属性のグリーン・ドラゴンや悪属性のストーム・ジャイアントが君に必要ななら、君を止めるものは何もないのだ。

データ・ブロックに任意の属性 (any alignment) と書かれているクリーチャーもいる。これはつまり、DMがそのモンスターの属性を選べということだ。また、属性の項目に、秩序、混沌、善、悪のいずれかを好むか嫌う傾向が書かれている場合もある。たとえば、狂戦士 (Berserker) はその野性的な性質にふさわしく、任意の混沌属性 (混沌にして善、混沌にして中立、混沌にして悪のいずれか) である。

知性の低いクリーチャーの多くは、秩序と混沌、善と悪という概念をまったく理解できない。そういったクリーチャーが倫理や道徳に基づいて行動を決めることは決してなく、もっぱら本能に基づいて行動する。これに該当するクリーチャーは無属性 (unaligned) となる。これは (訳注：中立ではなく) 属性を持たないことを意味する。

## アーマー・クラス (Armor Class)

鎧や盾を装備しているモンスターのACは、そのモンスターの鎧、盾、【敏捷力】によって決まる。それ以外の場合、モンスターのACは【敏捷力】修正値と外皮 (natural armor。皮、鱗、甲羅などの防御力を示す値) の値によって決まる (外皮がない場合もある)。モンスターが外皮を有していたり、鎧を着用していたり、盾を持っている場合は、ACの値の直後の ( ) 内にその旨が記されている。

## ヒット・ポイント (Hit Points)

普通のモンスターはヒット・ポイントが0になった時点で死ぬか破壊される。ヒット・ポイントに関する詳細はプレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』を見よ。

モンスターのヒット・ポイントはダイスと平均値の2通りで記されている。たとえば、2d8のヒット・ポイントを有するモンスターは平均で  $2 \times 4.5 = 9$  のヒット・ポイントを有することになる。

モンスターのヒット・ポイントを決めるためのダイスの種類はモンスターのサイズ分類によって決まる。以下の『サイズごとのヒット・ダイス』表を見よ。

### サイズごとのヒット・ダイス

モンスターのサイズ	ヒット・ダイス	ダイス1つごとの平均値
超小型	d4	2.5
小型	d6	3.5
中型	d8	4.5
大型	d10	5.5
超大型	d12	6.5
巨大	d20	10.5

モンスターの【耐久力】修正値もヒット・ポイントに影響を及ぼす。ヒット・ダイスのダイス・ロールの結果に、(【耐久力】修正値×ヒット・ダイスの個数) を加えること。たとえば、あるモンスターの【耐久力】が12 (修正値+1) であり、ヒット・ダイスが2d8であるなら、そのヒット・ポイントは  $2d8 + 2$  (平均値11) となる。

## 移動速度 (Speed)

モンスターの移動速度は、そのモンスターが自分のターンにどれだけの距離を移動できるかを表している。移動速度に関するより詳しい説明はプレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』を見よ。

すべてのクリーチャーは歩行移動速度 (walking speed) を有しており、これは単に移動速度と呼ばれることも多い。地上を移動するのに適した肉体を持たないクリーチャーは、歩行移動速度が0フィートである。

一部のクリーチャーは以下に挙げた追加の移動モードを持っている。

### 穴掘り (Burrow)

穴掘り移動速度を有するモンスターは、この移動速度を用いて砂、土、泥、氷の中を移動することができる。岩の中を移動できると書かれた特徴を有していない限り、穴掘り移動速度によって固い岩を掘り進むことはできない。

### 水泳 (Swim)

水泳移動速度を有するモンスターは水泳のために追加の移動を消費する必要がない。

## 登攀 (Climb)

登攀移動速度を有するモンスターは、自分の移動の一部または全部を使って垂直な表面を移動できる。その際には、登攀のために追加の移動を消費する必要がない。

## 飛行 (Fly)

飛行移動速度を有するモンスターは、自分の移動の一部または全部を使って飛行できる。一部のモンスターはホバリング (hover) 能力を有しており、空中から叩き落とすのが難しい (プレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』の飛行に関するルールで説明されている)。モンスターが死亡した時点でホバリングは終了する。

## 能力値 (Ability Score)

すべてのモンスターは6種類の能力値 (【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、【知力】、【判断力】、【魅力】) を持ち、それぞれの能力値に対応する能力修正値を持っている。能力値の説明およびゲーム中の使い方に関するより詳しい情報は、プレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』を見よ。

## セーヴィング・スロー (Saving Throw)

データ・ブロックにセーブ (セーヴィング・スロー) の項目があるのは、特定の効果に対して特に高い抵抗力を持つクリーチャーだけだ。たとえば、魅了や恐怖を受けにくいクリーチャーは【判断力】セーブにボーナスを有していることがある。ほとんどのクリーチャーはセーブにいかなるボーナスも持っておらず、セーブの項目自体が存在しない。

セーヴィング・スロー・ボーナスはそのモンスターのそのセーブに対応する能力修正値と、そのモンスターの脅威度 (challenge rating) によって決まる習熟ボーナスとを加えたものだ (以下の『脅威度ごとの習熟ボーナス』表を見よ)。

### 脅威度ごとの習熟ボーナス

脅威度	習熟ボーナス	脅威度	習熟ボーナス
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

## 技能 (Skill)

データ・ブロックに技能の項目があるのは、1つ以上の技能に習熟しているモンスターだけだ。たとえば、五感が鋭敏で隠れ身に長けたモンスターは【判断力】〈知覚〉と【敏捷力】〈隠密〉の判定にボーナスを有しているかもしれない。

技能ボーナスはそのモンスターのその技能に対応する能力修正値と、そのモンスターの脅威度 (challenge rating) によって決まる習熟ボーナスとを加えたものだ (前述の『脅威度ごとの習熟ボーナス』表を見よ)。それ以外の修正値が適用されている場合もある。たとえば、ある技能に高度な熟練を有するモンスターは普通よりも高い技能ボーナスを持っていることがある (習熟ボーナスが2倍になっていることが多い)。

## 脆弱性、抵抗、完全耐性 (Vulnerability, Resistance, Immunity)

一部のクリーチャーは特定の種類のダメージに対する脆弱性、抵抗、完全耐性のいずれかを持っている。また、特定の状態 (condition) に対する完全耐性を持つクリーチャーもいる。あるモンスターがダメージでも状態でもないゲーム的な効果に対して完全耐性を持つ場合、そのことは (訳注: この項目ではなく) 特徴 (special trait) として別項に記されている。

## 感覚 (Senses)

感覚の項目にはモンスターの受動【判断力】〈知覚〉値と、そのモンスターが有する特殊な感覚とが記載されている。特殊な感覚の説明を以下に述べる。

### 暗視 (Darkvision)

暗視を持つモンスターは、特定の距離内に限り、闇の中でもものを見ることができる。このモンスターは“薄暗い”光 (dim light) の範囲内を“明るい”光 (bright light) の範囲内であるかのように見ることができ、暗闇 (darkness) の範囲内を“薄暗い”光 (dim light) の範囲内であるかのように見ることができる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。地下に住むクリーチャーの多くは暗視を持っている。

### 擬似視覚 (Blindsight)

擬似視覚を持つモンスターは視覚に頼ることなく、特定の距離内の周囲の状況を知覚できる。

グリムロック\*やグレイ・ウーズ\*などの目を持たないクリーチャーは擬似視覚を持っているのが普通だ。バット (コウモリ) のようなソナー能力を持つクリーチャーや、トゥルー・ドラゴンのように優れた感覚を持つクリーチャーも、擬似視覚を持っていることが多い。

生まれつき視覚能力を持たないモンスターは、擬似視覚の直後の ( ) 内にその旨が記されている。そういったモンスターは、その擬似視覚の距離より遠くのものを知覚できない。

### 振動感知 (Tremorsense)

振動感知を持つモンスターは、特定の距離内に限り、あらゆる振動の発生源を感知し、発生源の位置を正確に知ることができる。ただしそのためには、そのモンスターと振動の発生源とが同一の地面または物に触れていなければならない。飛行中のクリーチャーや非実体 (incorporeal) のクリーチャーを振動感知によって感知することはできない。穴掘り移動を持つクリーチャー (たとえばアンケグ\*やアンバー・ハルク\*など) は振動感知を持っていることが多い。

## 超視覚 (Truesight)

超視覚を持つモンスターは、特定の距離内に限り、通常および魔法的な暗闇の中でもものを見ることができ、不可視のクリーチャーや物体を見ることができ、視覚的な幻を自動的に見破り、視覚的な幻に対するセーヴィング・スローに自動的に成功し、変身生物 (shapechanger) や魔法によって変身中のクリーチャーの真の姿を知覚できる。さらに、このモンスターは同じ距離内に限ってエーテル界 (Ethereal Plane) を覗きこむこともできる。

## 言語 (Languages)

この項には、そのモンスターが話すことのできる言語がアイウエオ順に列挙されている。ある言語を理解できるが話すことはできないという場合は、その旨が特記されている。言語の項が“—”となっている場合、そのクリーチャーはいかなる言語も理解できず、話すこともできない。

## テレパシー (Telepathy)

テレパシーは特定の距離内にいる他のクリーチャーと精神的な意志疎通を行なえる魔法的な能力である。テレパシーによる接触を受けるクリーチャーと、テレパシーで呼びかけるモンスターの両者が共通して知っている言語がなくとも、意志疎通は可能である。ただし、言語を1つも理解できないクリーチャーに対してテレパシーによる意志疎通を行なうことはできない。テレパシーを持たないクリーチャーは、テレパシーによる呼びかけを受け取って返答することができるが、自分からテレパシーによる意志疎通を始めたり終わらせたりすることはできない。

テレパシー持ちのモンスターから相手クリーチャーが見えていなくとも、テレパシーで接触することは可能だ。また、テレパシー持ちのモンスターは任意の時点でテレパシーによる接触を打ち切ることができる。両者の距離がテレパシー能力の距離を超えるか、テレパシー持ちのモンスターが距離内の別のクリーチャーに“接触”した時点で、既存のテレパシー接触は終了する。テレパシー持ちのモンスターはアクションを費やすことなくテレパシーによる会話を始めたり終わらせたりできるが、無力状態 (incapacitated) である間はテレパシー接触を始めることができず、無力状態になった時点で既存のテレパシー接触は終了する。

アンティマジック・フィールドなどの魔法が機能しない場所にいるクリーチャーは、テレパシーによる呼びかけを発することも受け取ることもできない。

## 脅威度 (Challenge)

モンスターの脅威度 (challenge rating) は、そのモンスターの脅威の大きさを示す数値だ。適切な装備を持ち、十分に休息を取った4名の冒険者からなるパーティは、自分たちのレベルに等しい脅威度を持つモンスター1体を、死者を出すことなく倒せるはずだ。たとえば、3レベル・キャラクター4名のパーティにとって、脅威度3のモンスター1体はそれなりに歯ごたえのある相手だが、恐るべき強敵とまではいかないだろう。

1レベル・キャラクターよりも明らかに弱いモンスターは、1未満の脅威度を有している。脅威度0のモンスターは同時に多数で出現しないかぎりほとんど脅威にならない。脅威度0のモンスターのうち、まともな攻撃を持たないものは経験点が0であり、攻撃を持つものは10XPに相当する。

普通の20レベル・パーティに対処できる範囲を超えた途方もない脅威となるモンスターも存在する。こういったモンスターは脅威度が21以上であり、プレイヤーたちの腕前を試すために特別にデザインされている。

## 経験点 (Experience Points)

モンスターの経験点 (XP) は脅威度によって決まる。通常、経験点はモンスターを倒すことによって獲得できるが、DMはモンスターの脅威が他の何らかの手段によって無力化された際にも経験点を与えてかまわない。

他に特記無き限り、呪文その他の魔法的な能力によって召喚されたモンスターも、データ・ブロックに書かれたとおりの経験点を与える。

このDM用ベーシック・ルールの後の方に、“経験点予算”を用いて遭遇をデザインする方法と、遭遇の難易度を調整する方法とが説明されている。

### 脅威度と経験点

脅威度	経験点	脅威度	経験点
0	0または10	14	11,500
1/8	25	15	13,000
1/4	50	16	15,000
1/2	100	17	18,000
1	200	18	20,000
2	450	19	22,000
3	700	20	25,000
4	1,100	21	33,000
5	1,800	22	41,000
6	2,300	23	50,000
7	2,900	24	62,000
8	3,900	25	75,000
9	5,000	26	90,000
10	5,900	27	105,000
11	7,200	28	120,000
12	8,400	29	135,000
13	10,000	30	155,000

## 特徴 (Special Traits)

モンスターの脅威度 (challenge) の直後、アクション (Action) やリアクション (Reaction) の前に書かれている特徴は、戦闘遭遇において意味を持つ可能性が高く、かつ説明を要するような特殊な性質である。

(訳注：データ・ブロックに特徴 / Special Traits という見出しはないことに注意)

## 呪文発動能力 (Spellcasting)

“呪文発動能力”のクラス特徴を有するモンスターは、術者レベルと呪文スロットを持ち、(プレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』に書かれているとおりに) 1レベル以上の呪文を発動することができる。この術者レベルは、この特徴に含まれている初級呪文 (Cantrip) の発動にも用いられる。

呪文発動能力を持つモンスターは、特定のクラスに基づく習得呪文または準備した呪文のリストを持っている。このリストには、クレリックの信仰の領域 (Divine Domain) のような同じクラスの他のクラス特徴も含まれている場合がある。

より高いレベルの呪文スロットを持つモンスターは、自分の呪文リストにある呪文を“高レベル版として”発動することができる。たとえば、ドラウの魔道士 (Drow Mage) は、3レベル呪文であるライトニング・ボルトを、5レベル呪文スロット1つを使って5レベル呪文として発動することができる。

DMはモンスターが修得または準備している呪文を入れ替えることができる。その際には、モンスターの呪文リストにある呪文を、同じクラスの呪文リストに含まれる同じレベルの呪文と交換すること。ただしこれを行なうと、そのモンスターの実際の強さが元々の脅威度からずれてしまう可能性もある。

## 生得呪文発動能力 (Innate Spellcasting)

生まれつき呪文を発動する能力を備えているモンスターは生得呪文発動能力という特徴を有しており、この能力によって発動される呪文を生得呪文 (Innate Spell) と呼ぶ。特記無き限り、1レベル以上の生得呪文は常に、その呪文を発動可能な最低のレベルで発動され、高レベル版として発動することはできない。術者のレベルによって効果の変わる初級呪文 (cantrip) を持つモンスターにレベルが書かれていない場合は、そのモンスターの脅威度をレベルとして用いる。

生得呪文には特別なルールや制限が付属する場合もある。たとえば、ドラウの魔道士 (Drow Mage) はレヴィテート呪文を生得呪文として発動できるが、(自身のみ / Self Only) という制限がついており、このドラウ本人以外にこの呪文の効果及ぶことはない。

モンスターの生得呪文を他の呪文と交換することはできない。あるモンスターの生得呪文が攻撃ロールを必要としないなら、その呪文には攻撃ボーナスが記されていない。

## アクション (Action)

モンスターが自分のアクションを行なう際には、データ・ブロックのアクションの項目に記された選択肢から選ぶか、すべてのモンスターが行なえるアクション (早足 / Dash や隠れ身 / Hide など; プレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』参照) から選ぶ。

### 近接攻撃と遠隔攻撃 (Melee and Ranged Attacks)

モンスターが戦闘中行なう最も一般的なアクションは、近接攻撃と遠隔攻撃だろう。どちらの攻撃も、呪文攻撃の場合もあれば武器攻撃の場合もある。さらに、モンスターの“武器”は人工物の場合もあれば、爪や尾のトゲのような肉體武器の場合もある。さまざまな種類の攻撃に関するより詳しい説明は、プレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』を見よ。

クリーチャーと目標: 近接攻撃や遠隔攻撃の目標は、クリーチャー1体または目標1つなのが普通だ。両者の違いは、“目標”はクリーチャーでも物體でもかまわないということだ。

ヒット: 攻撃が目標にヒットした際に与えるダメージおよび他の効果は皆、ヒット / Hit の後ろに書かれている。ダメージについては平均値を用いる方法とダイスをロールする方法とがある (DMである君が選んでよい)。このため、ダメージは平均値とダイスという2通りの表記で記されている。

ミス: 攻撃がミスした際に何らかの効果と及ぼす場合、ミス / Miss の後ろにその効果が記されている。

### 複数回攻撃 (Multiattack)

自分のターンに複数回の攻撃を行なえるクリーチャーは、複数回攻撃の能力を持っている。機会攻撃は1回の近接攻撃でなければならないため、機会攻撃の際に複数回攻撃を使用することはできない。

### 矢弾 (Ammunition)

モンスターは遠隔攻撃を行ない続けるのに十分な数の矢弾を携帯している。敢えて決めるなら、投擲武器攻撃については2d4個、弓やクロスボウなどの射撃武器については2d10本の矢弾を持っているということにしてもよい。

## リアクション (Reaction)

モンスターがリアクションとして何か特別なことを行なえるなら、この項目にその旨が記されている。特殊なリアクションを持たないクリーチャーの場合、この項目自体が存在しない。

### モンスター用の“つかみ” (Grapple) ルール

多くのモンスターは素早く獲物をつかむ特殊な攻撃を備えている。そういった攻撃がヒットした場合、そのモンスターはつかみの成功失敗を決めるための能力値判定を行なう必要がない (その攻撃に特記無き限り)。

このようなモンスターにつかまれたクリーチャーは、自分のアクションを使ってつかみからの脱出を試みることができる。そのクリーチャーはモンスターのデータ・ブロックに記された難易度に対して、【筋力】〈運動〉または【敏捷力】〈軽業〉の判定に成功しなければ脱出できない。脱出の難易度が書かれていない場合は、(10 + そのモンスターの【筋力】〈運動〉判定修正値) が難易度となる。

## 回数制限つきの能力 (Limited Usage)

特殊能力の中には使用回数に制限のついたものもある。

X回 / 日 (X/Day) と書かれた特殊能力は、大休憩をとって使用回数を回復するまでの間にその能力を何回使用できるかを表している。たとえば“1回 / 日”は、その能力は1回使用すると大休憩を終えるまで再使用できなくなることを意味する。

再チャージ X ~ Y (Recharge X-Y) は、その能力は1回しか使用できないが、戦闘中の毎ラウンドにランダムな確率で再使用可能になることを意味する。そのモンスターのターンの開始時ごとに1d6をロールすること。ダイスの目が“再チャージ”の後ろに書かれた数値のいずれかに等しければ、その特殊能力の使用回数が回復する。この種の能力の使用回数は小休憩または大休憩を終えることでも回復する。

たとえば“再チャージ 5 ~ 6”とは、そのモンスターがその特殊能力を1回だけ使用できることを意味する。その能力の使用後、そのモンスターは自分のターンの開始時ごとに1d6をロールし、5または6の目が出ればその能力の使用回数が回復する。

小休憩または大休憩で再チャージ (Recharge after a Short or Long Rest) とは、その能力は1回使用すると小休憩または大休憩を終えるまで再使用できなくなることを意味する。

## 装備品 (Equipment)

データ・ブロックにそのモンスターが使用する武器と防具以外の装備品が書かれていることは稀だ。人型生物のように普通は服を着るクリーチャーは、(訳注: 装備品の項に何も書かれていなくとも) 妥当な衣服を身に着けているものとみなされる。

DMはプレイヤー用ベーシック・ルールまたは『プレイヤーズ・ハンドブック』を参考にして、モンスターに追加の装備やアクセサリを自由に身につけてかまわない。また、あるクリーチャーを倒した後にその装備品をどれだけ回収できるか、回収できたとして使用可能かどうかは、DMが決めることだ。たとえば、モンスター用に作られた傷だらけの鎧をPCが着用できる可能性はきわめて低いだろう。

呪文発動能力を持つモンスターが呪文発動に物質要素を必要とする場合、そのモンスターは自分のデータ・ブロックに記されたそれぞれの呪文の発動に必要な物質要素をすべて持っているものとみなされる。

## 伝説的クリーチャー (Legendary Creatures)

伝説的クリーチャーは、普通のクリーチャーにはできないことができる。伝説的クリーチャーは自分のターン以外のタイミングで特殊なアクションを行なうことができる。さらに一部の者は周囲の環境を操作する力を持ち、存在するだけで尋常ならざる魔法的な効果を引き起こす。

### 伝説的アクション (Legendary Action)

伝説的クリーチャーは自分のターン以外にも、“伝説的アクション”と呼ばれる特別なアクションを一定の回数だけ行なうことができる。伝説的アクションを使用できるのは他のクリーチャーのターン終了時のみであり、同時に複数の伝説的アクションを使用することはできない。使用した伝説的アクションの使用回数は、伝説的クリーチャーのターン開始時に回復する。伝説的アクションを行なう義務はない。無力状態 (incapacitated) の伝説的クリーチャーは伝説的アクションを行なえない。

### 伝説的クリーチャーの住処 (A Legendary Creature's Lair)

伝説的クリーチャーには、その住処の説明および、自分の住処にいる際に (意志の力によって、あるいは単にその場に存在するだけで) 発生させることのできる特殊な効果の解説がついている場合がある。すべての伝説的クリーチャーが住処を持っているわけではない。自分の住処で長い時間を過ごし、かつ住処で遭遇する可能性の高い伝説的クリーチャーのみが住処 (Lair) の項目を持っている。

### 住処アクション (Lair Action)

住処アクションを持つ伝説的クリーチャーは、住処アクションによって自分の住処に充満する魔力を操作することができる。イニシアチブ・カウント20の時点で (同値の場合は常に後)、伝説的クリーチャーは自分の住処アクションのいずれか1つを使用するか、そのラウンドは住処アクションを使用しないかを選べる。

### 環境に及ぼす効果 (Regional Effect)

伝説的クリーチャーの存在そのものが、周囲の環境に奇怪で不可思議な効果を及ぼすことがある。この項目で述べられているのはまさしくそういった効果だ。伝説的クリーチャーが環境に及ぼす効果は、そのクリーチャーが死亡した時点で即座に消え去る場合もあれば、時間の経過とともに徐々に薄れていく場合もある。

## アース・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：17 (外皮)

hp：126 (12d10 + 60)

移動速度：30フィート、穴掘り30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (±0)	5 (-3)

ダメージ脆弱性：[雷鳴]

ダメージ抵抗：魔法のものでない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：気絶状態、消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態

感覚：暗視60フィート、振動感知60フィート、受動<知覚>10

言語：地界語

脅威度：5 (1,800XP)

地潜り：このエレメンタルは魔法のものでない未加工の土や石のなかを穴掘りによって移動でき、しかもその土や石に何の影響も及ぼさない。

攻城モンスター：このエレメンタルは物体ならびに構造物に対しては2倍のダメージを与える。

### アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：14 (2d8 + 5) [殴打]ダメージ。

アース・エレメンタル(地の元素精霊)が足取り重く進むさまは、まるで丘が歩いているかのように、両脇で振っているごつごつした石の腕は棍棒のようである。泥と石でできた頭や胴体のそこかしこに、金属や宝石や明るい色の鉱物の塊がはまっている。

## アウエイクンド・シュラブ

小型・植物、無属性

AC：9

hp：10 (3d6)

移動速度：20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3 (-4)	8 (-1)	11 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	6 (-2)

ダメージ脆弱性：[火]

ダメージ抵抗：[刺突]

感覚：受動<知覚>10

言語：作成者の知っている言語1つ

脅威度：0 (10XP)

外見偽装：アウエイクンド・シュラブは、動かずにいる間は普通の灌木と区別がつかない。

### アクション

引っかけ：近接武器攻撃：攻撃+1、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：1 (1d4 - 1) [斬撃]ダメージ。

アウエイクンド・シュラブ(覚醒した灌木)は、ありふれた灌木に魔法がかかって、知性を獲得し、動き出すようになったものである。

## アウエイクンド・ツリー

超大型・植物、無属性

AC：13 (外皮)

hp：59 (7d12 + 14)

移動速度：20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (±0)	10 (±0)	7 (-2)

ダメージ脆弱性：[火]

ダメージ抵抗：[殴打]、[刺突]

感覚：受動<知覚>10

言語：作成者の知っている言語1つ

脅威度：2 (450XP)

外見偽装：アウエイクンド・ツリーは、動かずにいる間は普通の木と区別がつかない。

### アクション

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：14 (3d6 + 4) [殴打]ダメージ。

アウエイクンド・ツリー(覚醒した樹木)は、ありふれた木に魔法がかかって、知性を獲得し、動き出すようになったものである。

## アウル(フクロウ)

超小型・野獣、無属性

AC：11

hp：1 (1d4-1)

移動速度：5フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3(-4)	13(+1)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	7(-2)

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+3

感覚：暗視120フィート、受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：0 (10XP)

かすめ飛び：このアウルは飛行によって敵の間合いから出る際に機会攻撃を誘発しない。

鋭敏聴覚&視覚：このアウルは聴覚または視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：1 [斬撃] ダメージ。

## アウルベア

大型・怪物、無属性

AC：13 (外皮)

hp：59 (7d10+21)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20(+5)	12(+1)	17(+3)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

技能：〈知覚〉+3

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：3 (700XP)

鋭敏視覚&嗅覚：このアウルベアは視覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(くちばし1回、爪1回)を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：10 (1d10+5) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：14 (2d8+5) [斬撃] ダメージ。

アウルベアは巨大なフクロウと熊のあいのこの怪物だ。凶暴さと攻撃性で悪名高く、野外で最も恐れられる捕食獣の一種である。

# アダルト・レッド・ドラゴン

超大型・ドラゴン、混沌にして悪

AC：19 (外皮)

hp：256 (19d12 + 133)

移動速度：40フィート、登攀40フィート、飛行80フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27 (+8)	10 (±0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

セーブ：【敏】+6、【耐】+13、【判】+7、【魅】+11

技能：〈隠密〉+6、〈知覚〉+13

ダメージ完全耐性：【火】

感覚：擬似視覚60フィート、暗視120フィート、受動〈知覚〉23

言語：共通語、竜語

脅威度：17 (18,000XP)

伝説的抵抗力 (3回/日)：このドラゴンは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功にしてしまうことができる。

## アクション

複数回攻撃：このドラゴンは“畏怖すべき存在”を使用できる。しかるのち3回の攻撃(噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：19 (2d10 + 8) [刺突] ダメージおよび7 (2d6) [火] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：15 (2d6 + 8) [斬撃] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃+14、間合い15フィート、目標1つ。ヒット：17 (2d8 + 8) [殴打] ダメージ。

畏怖すべき存在：このドラゴンは、自分から120フィート以内において、かつ自分の存在に気づいているクリーチャーのうち、任意の数の者たちを選択する。それらの者はみな難易度19の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間、恐怖状態になる。そのクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、1度成功すればこの効果は(そのクリーチャーに対しては)終了する。あるクリーチャーのセーヴィング・スローが成功するか、(訳注：その他何らかの理由で)あるクリーチャーに対してこの効果が終了したならば、そのクリーチャーは以後24時間、同じ個体のドラゴンの“畏怖すべき存在”に対しては完全耐性を得る。

炎のプレス (再チャージ5~6)：このドラゴンは60フィートの円錐に火を吐く。この効果範囲内のクリーチャーはみな、難易度21の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗したなら63 (18d6) [火] ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。

## 伝説的アクション

このドラゴンは3回の伝説的アクションを行なえる(そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度で使用できる伝説的アクションは1つだけである。このドラゴンは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

感知：1回の【判断力】〈知覚〉判定を行なう。

尾の攻撃：“尾”による攻撃を1回行なう。

翼の攻撃 (2アクション消費)：このドラゴンは翼を羽ばたき打ち鳴らす。このドラゴンから10フィート以内のクリーチャーはみな、難易度22の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら15 (2d6 + 8) [殴打] ダメージを受け倒れて伏せ状態になる。しかるのち、このドラゴンは飛行移動速度の $\frac{1}{2}$ までの飛行を行なえる。

レッド・ドラゴン(赤竜)の体は軽石と硫黄の匂いに取り巻かれている。シルエット上の特徴は、角が後ろ向きに生えており、背びれがあること。くちばし状に突き出た鼻からはいつも煙があがっている。ひとたび怒ると両眼に炎が踊る。

## レッド・ドラゴンの住処

レッド・ドラゴンは、山岳地帯に、雪山の地下洞窟に、あるいは放棄された坑道やドワーフの地下城塞の奥深くに居を構える。なかでも彼らが好むのは火山活動や地熱のある洞窟である。こうした洞窟なら、侵入者の邪魔になるような、環境による危険要因もあるし、高熱と火山ガスを浴びながらゆっくり眠ることもできるというものだ。

レッド・ドラゴンの宝の山は住処の奥底に大切にしまっている。そこでレッド・ドラゴンは安心して、山の地下で過ごすのと同じほど多くの時間を山の外でも過ごす。レッド・ドラゴンにとって、世界の高みは玉座のようなもの。竜はそこから自分の支配するすべての土地を、そしてもっと広い、支配すべき世界を見渡すのである。

竜の住処の中では、いたるところでもべらが、竜を讃える記念碑を建て、竜がいかなる生涯を送りいかなる敵を倒しいかなる国々を打ち従えたかという陰惨な物語を語っている。

## 住処アクション

イニシアチブ・カウント20の時点で(同値の場合は常に後)、このドラゴンは住処アクションを行ない、以下のうち任意の1つの効果を生み出せる。このドラゴンは同一の効果をも2ラウンド連続で使用することはできない。

- このドラゴンから120フィート以内の、ドラゴンが見ることのできる1点から、マグマが高さ20フィート、半径5フィートに噴出する。この噴出したマグマの範囲内にいるクリーチャーはみな難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、セーブに失敗すれば21 (6d6) [火] ダメージ、セーブに成功すればその半分のダメージを受ける。
- このドラゴンから半径60フィートの範囲で、地震が住処を揺るがす。この範囲内の地面にいる、このドラゴン以外のクリーチャーはみな、難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば倒れて伏せ状態になる。
- このドラゴンから120フィート以内の、ドラゴンが見ることのできる1点を中心に、火山ガスが半径20フィートの球体の雲を形成する。この球体は角を回りこんで広がる。ガス雲の範囲内は“軽度の隠蔽”となる。ガス雲は次のラウンドのイニシアチブ・カウント20まで持続する。各クリーチャーは、雲の中で自分のターンを開始したなら難易度13の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば次の自分のターンの終了時まで毒状態になる。これにより毒状態になっている間、その者は無力状態にもなる。

## 環境に及ぼす効果

伝説的レッド・ドラゴンの住処のある場所は、このドラゴンの魔力によってひきゆがみ、以下のうち1つ以上の効果を受ける。

- 住処から6マイル以内では小さな地震がよく起きる。
- 住処から1マイル以内の水源地はみな、超自然的に熱せられ、硫黄が混じっている。
- 住処から1マイル以内の複数の地割れが火の元素界に通じるポータルになっており、そこから火の元素クリーチャーがこの世界に入りこんできて付近に住みついている。

このドラゴンが死んだなら、これらの効果は1d10日で消え去る。

## アックス・ビーク

大型・野獣、無属性

AC：11

hp：19 (3d10+3)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14(+2)	12(+1)	12(+1)	2(-4)	10(±0)	5(-3)

感覚：受動<知覚> 10

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

### アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6(1d8+2) [斬撃] ダメージ。

アックス・ビーク(「斧のようなくちばしを持った鳥」ほどの意)は背の高い、空を飛べない鳥である。強い足と、くさび状のくちばしと、荒い気性をあわせもっている。

## アニメイテッド・アーマー

中型・人造、無属性

AC：18 (外皮)

hp：33 (6d8+6)

移動速度：25フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14(+2)	11(±0)	13(+1)	1(-5)	3(-4)	1(-5)

ダメージ完全耐性：[精神]、[毒]

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、石化状態、聴覚喪失状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態、盲目状態

感覚：擬似視覚60フィート(それより先は見えない)、受動<知覚> 6

言語：—

脅威度：1 (200XP)

魔法抑止が弱点：アニメイテッド・アーマーはアンティマジック・フィールドの範囲内では無力状態になる。また、アニメイテッド・アーマーはディスペル・マジックの目標となったなら、発動者の呪文セーブ難易度に対して【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば1分間気絶状態になる。

外見偽装：アニメイテッド・アーマーは、動かずにいる間は普通の鎧と区別がつかない。

### アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5(1d6+2) [殴打] ダメージ。

アニメイテッド・アーマー(動く鎧)とは、魔法の力を帯びてひとりだけで動くプレート・アーマーである。動く時には金属のこすれあい、打ちあう音を立て、そのさまあたたかも薙れた騎士の霊が怒りを発するかのよう。

## アロサウルス

大型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：51 (6d10+18)

移動速度：60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19(+4)	13(+1)	17(+3)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

技能：<知覚>+5

感覚：受動<知覚> 15

言語：—

脅威度：2 (450XP)

飛びかかり：アロサウルスがクリーチャー目がけて直線状に30フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに「爪」攻撃をヒットさせたなら、その目標は難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら(訳注：もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も)、このアロサウルスはボーナス・アクションとしてその目標に対して1回の噛みつき攻撃を行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：15(2d10+4) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：8(1d8+4) [斬撃] ダメージ。

アロサウルスはたいそう体が大きく力が強く動きが速い肉食恐竜である。開けた土地ならおよそあらゆる獲物に追いつける。追いついたなら飛びかかって、恐ろしい爪で引き倒してしまう。

## アンキロサウルス

超大型・野獣、無属性

AC：15 (外皮)

hp：68 (8d12+16)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19(+4)	11(±0)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

感覚：受動<知覚> 11

言語：—

脅威度：3 (700XP)

### アクション

尾：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：18(4d6+4) [殴打] ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、その目標は難易度14の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

草食恐竜アンキロサウルスの体は、分厚い鎧のような皮膚に覆われている。肉食獣から身を守って戦うときは、先がこぶ状になった尾を使い、恐るべき打撃を繰り出す。

## イーグル (鷲)

小型・野獣、無属性

AC：12

hp：3 (1d6)

移動速度：10フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6 (-2)	15 (+2)	10 (±0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

技能：〈知覚〉+4

感覚：受動〈知覚〉14

言語：—

脅威度：0 (10XP)

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d4+2) [斬撃] ダメージ。

## イエティ

大型・怪物、混沌にして悪

AC：12 (外皮)

hp：51 (6d10+18)

移動速度：40フィート、登攀40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+3

ダメージ完全耐性：[冷気]

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉13

言語：イエティ語

脅威度：3 (700XP)

炎恐怖症：このイエティは[火]ダメージを受けると、次の自分のターンの終了時まで攻撃ロールと能力値判定に不利を受ける。

鋭敏嗅覚：このイエティは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

雪の迷彩：このイエティは雪の地形で行なう【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：凍てつく視線を使用し、2回の“爪”攻撃を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7 (1d6+4) [斬撃] ダメージおよび3 (1d6) [冷気] ダメージ。

凍てつく視線：このイエティから30フィート以内において、このイエティが見ることのできるクリーチャー1体を目標とする。目標がこのイエティを見ることができれば、目標は難易度13の【耐久力】セーブを行なわねばならず(これは魔法に対するセーブである)、失敗すると10 (3d6) [冷気] ダメージを受けた上に1分間麻痺状態になる([冷気]に対する完全耐性を有する目標はこの[冷気]ダメージを受けず、麻痺状態にもならない)。麻痺状態になった目標は自分のターン終了時毎に再びセーブを行なうことができ、成功すればその目標に対するこの効果は終了する。

目標がこのセーブに成功するか、目標に対するこの効果が終了したならば、その目標は以後1時間、すべてのイエティの“凍てつく視線”に対する完全耐性を得る(Abominable Yeti\*の同名能力は含まない)

イエティは餌を求めて雪の峰を徘徊する巨体の怪物だ。雪のように白い毛皮が凍てつく大地を進む姿は幽霊のごとく捕えがたい。

## ヴァルチャー (ハゲワシ)

中型・野獣、無属性

AC：10

hp：5 (1d8+1)

移動速度：10フィート、飛行50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7 (-2)	10 (±0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

技能：〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：0 (10XP)

鋭敏視覚&嗅覚：このヴァルチャーは視覚と嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

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

### アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：2 (1d4) [刺突] ダメージ。

## ウィーゼル (イタチ)

超小型・野獣、無属性

AC：13

hp：1 (1d4-1)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

技能：〈隠密〉+5、〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：0 (10XP)

鋭敏聴覚&嗅覚：このウィーゼルは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：1 [刺突] ダメージ。

## ウィンター・ウルフ

大型・怪物、中立にして悪

AC：13 (外皮)

hp：75 (10d10 + 20)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+5

ダメージ完全耐性：[冷気]

感覚：受動〈知覚〉15

言語：ウィンター・ウルフ語、共通語、巨人語

脅威度：3 (700XP)

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

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

雪の迷彩：このウルフは雪の地形で行なう【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：11 (2d6 + 4) [刺突] ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度14の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

冷気のプレス (再チャージ5~6)：このウルフは15フィートの円錐形の範囲に凍てつく風を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度12の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると18 (4d8) [冷気] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

極寒の地に住むウィンター・ウルフは知性を備えた邪悪なクリーチャーであり、毛皮は雪のように白く、目は淡い青だ。

## ウォーグ

大型・怪物、中立にして悪

AC：13 (外皮)

hp：26 (4d10 + 4)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (±0)	8 (-1)

技能：〈知覚〉+4

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉14

言語：ウォーグ語、ゴブリン語

脅威度： $\frac{1}{2}$  (100XP)

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

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：10 (2d6 + 3) [刺突] ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、目標は難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら伏せ状態になる。

ウォーグは狼に似た肉食の怪物であり、自分より弱い者を狩り立てて喰らうことを喜びとする。

## ウォーター・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：14 (外皮)

hp：114 (12d10 + 48)

移動速度：30フィート、水泳90フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (±0)	8 (-1)

ダメージ抵抗：[酸]；魔法のものでない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突] ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉10

言語：水界語

脅威度：5 (1,800XP)

水の体：このエレメンタルは敵対的なクリーチャーの接敵面に入ることができ、その接敵面に留まることもできる。また、幅1インチ以上の場所を“無理矢理入りこむ”ことなく通過できる。

氷結：このエレメンタルが[冷気] ダメージを受けると、体が部分的に氷結し、このエレメンタルの次のターンの終了時まで移動速度が20フィートぶん減少する。

### アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：13 (2d8 + 4) [殴打] ダメージ。

水没 (再チャージ4~6)：このエレメンタルの接敵面内にいるクリーチャーはみな難易度15の【筋力】セーブを行なわねばならない。失敗した者は13 (2d8 + 4) [殴打] ダメージを受け、さらにサイズが大型以下ならつかまれた状態になる (脱出難易度14)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、水中で呼吸できるのでない限り呼吸できない。このセーブに成功した者は、このエレメンタルの接敵面の外まで押しやられる。

このエレメンタルが同時につかんでいられるクリーチャーの数の上限は、大型なら1体、中型以下なら2体までである。このエレメンタルのターン開始時ごとに、このエレメンタルにつかまれている者はみな13 (2d8 + 4) [殴打] ダメージを受ける。このエレメンタルから5フィート以内にいるクリーチャーは、1回のアクションとして難易度14の【筋力】判定を行って成功すれば、エレメンタルにつかまれているクリーチャーまたは物体1つを引きずり出すことができる。

ウォーター・エレメンタルは水の元素界の住人であり、召喚によってこの世界に現れる。その姿は逆巻く大波が地面を進むようであり、立ちふさがる者はみな水中に飲み込まれる。

## ウォーホース(軍馬)

大型・野獣、無属性

AC: 11 (外皮)  
hp: 19 (3d10 + 3)  
移動速度: 60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

感覚: 受動(知覚) 11  
言語: —  
脅威度: 1/2 (100XP)

蹂躞突撃: このウォーホースがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にその目標に“ひづめ”攻撃をヒットさせたなら、そのクリーチャーは難易度14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。目標が伏せ状態なら(訳注: もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も)、このウォーホースはボーナス・アクションとしてそのクリーチャーにもう1回ひづめ攻撃を行なえる。

### アクション

ひづめ: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 11 (2d6 + 4) [殴打]ダメージ。

## ウルフ(狼)

中型・野獣、無属性

AC: 13 (外皮)  
hp: 11 (2d8 + 2)  
移動速度: 40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

技能: <隠密>+4、<知覚>+3  
感覚: 受動(知覚) 13  
言語: —  
脅威度: 1/4 (50XP)

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

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

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 7 (2d4 + 2) [刺突]ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、目標は難易度11の【筋力】セーブを行わねばならず、失敗したなら伏せ状態になる。

## エア・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC: 15  
hp: 90 (12d10 + 24)  
移動速度: 0フィート、飛行90フィート(ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (±0)	6 (-2)

ダメージ抵抗: [電撃]、[雷鳴]; 魔法のものでない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]  
ダメージ完全耐性: [毒]  
状態完全耐性: 気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態  
感覚: 暗視60フィート、受動(知覚) 10  
言語: 風界語  
脅威度: 5 (1,800XP)

風の体: このエレメンタルは敵対的なクリーチャーの接敵面に入り、そこで止まることができる。また、幅1インチ以上の空間なら“無理矢理入り込む”ことなく通り抜けることができる。

### アクション

複数回攻撃: 2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ: 近接武器攻撃: 攻撃+8、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 14 (2d8 + 5) [殴打]ダメージ。

竜巻変化(再チャージ4~6): このエレメンタルの接敵面内にいるクリーチャーはみな難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行わねばならない。セーブに失敗した目標は15 (3d8 + 2) [殴打]ダメージを受け、このエレメンタルから(ランダムな方向へ)20フィート離れた所へ吹き飛ばされ、倒れて伏せ状態になる。吹き飛ばされた目標が(壁や床などの)物体に衝突したなら、その目標は10フィート飛ばされたごとに3 (1d6) [殴打]ダメージを受ける。目標が他のクリーチャーのいる場所へ吹き飛ばされたなら、その“他のクリーチャー”は難易度13の【敏捷力】セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗したなら上記のダメージを受けて伏せ状態になる。

セーブに成功した目標は半分の[殴打]ダメージを受け、吹き飛ばされることも伏せ状態になることもない。

エア・エレメンタル(風の元素精霊)の姿は、じょうごのように上のほうが広がった空気の渦で、なにやら顔のように見える部分もある。望むならば、ひょうひょうと甲高い音を立てる竜巻に姿を変え、暴風で他のクリーチャーを打ちすえ吹き飛ばすこともできる。

## エイブ (類人猿)

中型・野獣、無属性

AC: 12

hp: 19 (3d8 + 6)

移動速度: 30フィート、登攀30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

技能: <運動>+5、<知覚>+3

感覚: 受動<知覚> 13

言語: —

脅威度: 1/2 (100XP)

### アクション

複数回攻撃: 2回の“拳”攻撃を行なう。

拳: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 6 (1d6 + 3) [殴打] ダメージ。

岩: 遠隔武器攻撃: 攻撃+5、射程25/50フィート、目標1つ。ヒット: 6 (1d6 + 3) [殴打] ダメージ。

## エルク (ヘラジカ)

大型・野獣、無属性

AC: 10

hp: 13 (2d10 + 2)

移動速度: 50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	10 (±0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (±0)	6 (-2)

感覚: 受動<知覚> 10

言語: —

脅威度: 1/4 (50XP)

突撃: このエルクがクリーチャー目がけて直線状に20フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で7 (2d6) ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

### アクション

頭突き: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 6 (1d6 + 3) [殴打] ダメージ。

蹄: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィート、伏せ状態のクリーチャー1体。ヒット: 8 (2d4 + 3) [殴打] ダメージ。

## エレファント (象)

超大型・野獣、無属性

AC: 12 (外皮)

hp: 76 (8d12 + 24)

移動速度: 40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (±0)	6 (-2)

感覚: 受動<知覚> 10

言語: —

脅威度: 4 (1,100XP)

蹂躞突撃: このエレファントがクリーチャー目がけて直線状に20フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“牙の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、その目標は難易度12の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら (訳注: もともと伏せ状態であった場合も、蹂躞突撃によって伏せ状態になった場合も)、このエレファントは1回のボーナス・アクションとして、その者に対して1回の“踏みつけ”攻撃を行なえる。

### アクション

牙の突き刺し: 近接武器攻撃: 攻撃+8、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 18 (3d8 + 5) [刺突] ダメージ。

踏みつけ: 近接武器攻撃: 攻撃+8、間合い5フィート、伏せ状態のクリーチャー1体。ヒット: 21 (3d10 + 5) [殴打] ダメージ。

## オーガ

大型・巨人、混沌にして悪

AC: 11 (ハイド・アーマー)

hp: 59 (7d10 + 21)

移動速度: 40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

感覚: 暗視60フィート、受動<知覚> 8

言語: 共通語、巨人語

脅威度: 2 (450XP)

### アクション

グレートクラブ: 近接武器攻撃: 攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 13 (2d8 + 4) [殴打] ダメージ。

ジャヴェリン: 近接/遠隔武器攻撃: 攻撃+6、間合い5フィートまたは射程30/120フィート、目標1つ。ヒット: 11 (2d6 + 4) [刺突] ダメージ。

オーガはでかぶつの巨人で、怒りの沸点が低いことで悪名高い。ひとたび怒りに火が付くと、叩き潰せる物体や生き物がなくなるまで、手当たり次第にイライラをぶつけ続ける。

# オーカー・ジェリー

大型・粘体、無属性

AC：8

hp：45 (6d10 + 12)

移動速度：10フィート、登攀10フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(+2)	6(-2)	14(+2)	2(-4)	6(-2)	1(-5)

ダメージ抵抗：[酸]

ダメージ完全耐性：[斬撃]、[電撃]

状態完全耐性：恐怖状態、聴覚喪失状態、消耗状態、伏せ状態、魅了状態、盲目状態

感覚：擬似視覚60フィート(60フィートより遠くを“見る”ことはできない)、受動<知覚>8

言語：—

脅威度：2(450XP)

不定形：このオーカー・ジェリーは幅1インチ以上の場所であれば“無理矢理入りこむ”ことなく通過して移動できる。

蜘蛛歩き：このジェリーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる(さかさまに天井を移動する場合も含む)。

## アクション

擬足：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：9(2d6+2)[殴打]ダメージおよび3(1d6)[酸]ダメージ。

## リアクション

分裂：このオーカー・ジェリーが[斬撃]または[電撃]ダメージを受けた時、このジェリーのサイズが中型以上であり、かつこのジェリーの現在hpが10以上なら、このジェリーは2つに分裂する。分裂した2体のジェリーのhpはどちらも元のジェリーの半分(端数切捨て)であり、サイズ分類は元のジェリーよりも1段階小さい。

オーカー・ジェリーは黄色い粘体だ。扉と床の隙間や細い割れ目をすり抜けて獲物を追いかけ、喰らう。

# オーク

中型・人型生物(オーク)、混沌にして悪

AC：13(ハイド・アーマー)

hp：15(2d8+6)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(±0)	10(±0)

技能：<威圧>+2

感覚：暗視60フィート、受動<知覚>10

言語：共通語、オーク語

脅威度：1/2(100XP)

猛進：このオークはボーナス・アクションとして、自分が見ることのできる敵対的なクリーチャーに近づくように、最大で自分の移動速度までの移動を行なえる。

## アクション

グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：9(1d12+3)[斬撃]ダメージ。

ジャヴェリン：近接/遠隔武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィートまたは射程30/120フィート、目標1つ。ヒット：6(1d6+3)[刺突]ダメージ。

オークは野蛮な人型生物で、背をかかめて歩き、顔は豚に似て、口からはイノシシの牙に似た歯が突き出している。オークは部族単位で生活し、立ち向かう人型生物をことごとく殺して血の飢えを満たす。

# オクトパス(タコ)

小型・野獣、無属性

AC：12

hp：3(1d6)

移動速度：5フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4(-3)	15(+2)	11(±0)	3(-4)	10(±0)	4(-3)

技能：<隠密>+4、<知覚>+2

感覚：暗視30フィート、受動<知覚>12

言語：—

脅威度：0(10XP)

息こらえ：水の外にいる時、このオクトパスは最大30分間まで息を止めることができる。

水中迷彩：このオクトパスは、水中にいる間、【敏捷力】<隠密>判定に有利を得る。

水中呼吸：このオクトパスは水中でのみ呼吸を行なえる。

## アクション

触手：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：1[殴打]ダメージ、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度10)。このつかみが終了するまで、このオクトパスはつかんでいる目標以外を触手で攻撃することができない。

墨吐き(小休憩または大休憩で再チャージ)：この能力を水中で使用すると、このオクトパスを中心とした半径5フィートの範囲に墨が広がる。この範囲は1分間“重度の隠蔽”になるが、強い水流があると墨は流されてしまう。墨を吐いた後、このオクトパスはボーナス・アクションとして“早足”アクションを行なえる。

## ガーゴイル

中型・エレメンタル、混沌にして悪

AC：15 (外皮)

hp：52 (7d8 + 21)

移動速度：30フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	11 (±0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (±0)	7 (-2)

ダメージ抵抗：魔法でもアダマンティン製でもない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、石化状態、毒状態

感覚：暗視60フィート、受動<知覚> 10

言語：地界語

脅威度：2 (450XP)

外見偽装：このガーゴイルは、動かずにいる間は、動き出すことのない普通の像と区別がつかない。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(噛みつき1回、爪1回)を行なう。

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

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

地の元素のクリーチャーである凶悪なガーゴイルの姿は、みにくくひきゆがんだ魔物の像のように見える。石造の建築や廃墟にひそみ、動きを止めて待ちうける。ひとたび動き出せば、相手は驚き恐れ、ガーゴイルはこれを見て喜ぶこと限りない。

## キマイラ

大型・怪物、混沌にして悪

AC：14 (外皮)

hp：114 (12d10 + 48)

移動速度：30フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	11 (±0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (±0)

技能：<知覚>+8

感覚：暗視60フィート、受動<知覚> 18

言語：竜語を解するが話すことはできない。

脅威度：6 (2,300XP)

### アクション

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

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

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

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

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

キマイラは山羊と獅子と竜が混じりあったような凶悪な存在であり、これら3つの生きものの頭をすべて備えている。滑空して舞い降り、口から炎を吐きかけたのち着地して襲いかかる、という戦術を好む。

## キャット(猫)

超小型・野獣、無属性

AC：12

hp：2 (1d4)

移動速度：40フィート、登攀30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3 (-4)	15 (+2)	10 (±0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

技能：<隠密>+4、<知覚>+3

感覚：受動<知覚> 13

言語：—

脅威度：0 (10XP)

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

### アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃±0、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：1 [斬撃] ダメージ。

## キャメル(ラクダ)

大型・野獣、無属性

AC：9

hp：15 (2d10+4)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	8(-1)	14(+2)	2(-4)	8(-1)	5(-3)

感覚：受動<知覚> 9

言語：—

脅威度： $\frac{1}{8}$  (25XP)

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。  
ヒット：2 (1d4) [殴打] ダメージ。

## キュクロプス

超大型・巨人、混沌にして中立

AC：14 (外皮)

hp：138 (12d12+60)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22(+6)	11(±0)	20(+5)	8(-1)	6(-2)	10(±0)

感覚：受動<知覚> 8

言語：巨人語

脅威度：6 (2,300XP)

貧弱な距離感：このキュクロプスは30フィートよりも遠くの目標に対する攻撃ロールに不利を被る。

### アクション

複数回攻撃：2回の“グレートクラブ”攻撃を行なう。

グレートクラブ：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：19 (3d8+6) [殴打] ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃+9、射程30/120フィート、目標1つ。  
ヒット：28 (4d10+6) [殴打] ダメージ。

一つ目巨人キュクロプスは、荒野で貧しい暮らしを送っている。体が大きく力も強いので、戦いとなれば恐ろしい相手である。しかし機転のきく敵にあうとダメされてしまうこともままある。

## キラー・ホエール(シャチ)

超大型・野獣、無属性

AC：12 (外皮)

hp：90 (12d12+12)

移動速度：0フィート、水泳60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19(+4)	10(±0)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

技能：<知覚>+3

感覚：擬似視覚120フィート、受動<知覚> 13

言語：—

脅威度：3 (700XP)

音波探知：このキラー・ホエールは、自分が聴覚喪失状態である間は擬似視覚を使用できない。

息こらえ：このキラー・ホエールは最大30分まで息を止めることができる。

鋭敏聴覚：このキラー・ホエールは聴覚に基づく【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。  
ヒット：21 (5d6+4) [刺突] ダメージ。

## クイッパー

超小型・野獣、無属性

AC：13

hp：1 (1d4-1)

移動速度：0フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2(-4)	16(+3)	9(-1)	1(-5)	7(-2)	2(-4)

感覚：暗視60フィート、受動<知覚> 8

言語：—

脅威度：0 (10XP)

血の狂乱：このクイッパーは、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイントよりも低いあらゆるクリーチャーに対する近接攻撃ロールに有利を得る。

水中呼吸：このクイッパーは水中でのみ呼吸を行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。  
ヒット：1 [刺突] ダメージ。

クイッパーは鋭い歯を持つ肉食魚だ。

## ゲール

中型・アンデッド、混沌にして悪

AC：12

hp：22 (5d8)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	15 (+2)	10 (±0)	7 (-2)	10 (±0)	6 (-2)

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、毒状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉10

言語：共通語

脅威度：1 (200XP)

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：9 (2d6+2) [刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7 (2d4+2) [斬撃]ダメージ。もし目標がクリーチャーであり、かつエルフでもアンデッドでもないならば、その目標は難易度10の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1分間麻痺状態になる。目標は自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すればこの効果は終了する。

ゲール(食屍鬼)は刃物のように鋭い歯とギザギザの爪を持つ。彼らは人型生物の肉に対する止みがたい飢えに駆られ、群をなして夜闇を徘徊する。

## クラブ(カニ)

超小型・野獣、無属性

AC：11 (外皮)

hp：2 (1d4)

移動速度：20フィート、水泳20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2 (-4)	11 (±0)	10 (±0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

技能：〈隠密〉+2

感覚：擬似視覚30フィート、受動〈知覚〉9

言語：—

脅威度：0 (10XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

### アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃±0、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：1 [殴打]ダメージ。

## グリック

中型・怪物、真なる中立

AC：14 (外皮)

hp：27 (6d8)

移動速度：30フィート、登攀30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	14 (+2)	11 (±0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

ダメージ抵抗：魔法のものでない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉12

言語：—

脅威度：2 (450XP)

岩場の迷彩：岩がちな地形で隠れるための【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：1回の“触手”攻撃を行なう。その攻撃がヒットしたなら、同じ目標に対して1回の“くちばし”攻撃を行なえる。

触手：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：9 (2d6+2) [斬撃]ダメージ。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d6+2) [刺突]ダメージ。

グリックは洞窟を徘徊する、芋虫のような怪物であり、その体色は背後の岩に溶けこむ。獲物が近づいてきたところで、とげのついた触手をくわっと四方に広げると、血に飢えた、カチカチと音を立てるくちばしがあらわになる。

## グリフィン

大型・怪物、無属性

AC：12

hp：59 (7d10 + 21)

移動速度：30フィート、飛行80フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

技能：〈知覚〉+5

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉15

言語：—

脅威度：2 (450XP)

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(くちばし1回、爪1回)を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：8 (1d8 + 4) [刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：11 (2d6 + 4) [斬撃]ダメージ。

グリフィンは獰猛な空飛ぶ肉食獣である。その体は筋骨隆々たる獅子のもの、頭と前足と翼は鷲のものである。

## クロコダイル(ワニ)

大型・野獣、無属性

AC：12 (外皮)

hp：19 (3d10 + 3)

移動速度：20フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	10 (±0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (±0)	5 (-3)

技能：〈隠密〉+2

感覚：受動〈知覚〉10

言語：—

脅威度： $\frac{1}{2}$  (100XP)

息こらえ：最大15分間まで息を止めていられる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：7 (1d10 + 2) [刺突]ダメージ、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度12)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このクロコダイルは他の目標に“噛みつき”を使用できない。

## ケンタウロス

大型・怪物、中立にして善

AC：12

hp：45 (6d10 + 12)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (±0)

技能：〈運動〉+6、〈生存〉+3、〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：エルフ語、森語

脅威度：2 (450XP)

突撃：このケンタウロスがクリーチャー目がけて直線状に30フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“バイク”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で10 (3d6) [刺突]ダメージを受ける。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(“バイク1回、蹄1回”か“ロングボウ2回”)を行なう。

バイク：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：9 (1d10 + 4) [刺突]ダメージ。

蹄：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：11 (2d6 + 4) [殴打]ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程150/600フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d8 + 2) [刺突]ダメージ。

ケンタウロスの姿は、大きな馬の体のうえに人型生物の胴体、頭、両腕がくっついたようである。彼らは他者に近寄らぬ放浪者であり、争いを避けるが、避けられないと悟れば猛然と戦う。

# ゴースト

中型・アンデッド、任意の属性

AC：11

hp：45 (10d8)

移動速度：0フィート、飛行40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7 (-2)	13 (+1)	10 (±0)	10 (±0)	12 (+1)	17 (+3)

ダメージ抵抗：[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]；魔法のものでない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[死霊]、[毒]、[冷気]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート、受動(知覚) 11

言語：生前知っていた言語すべて

脅威度：4 (1,100XP)

エーテル界視覚：このゴーストは物質界にいる時には60フィート先までエーテル界を見通すことができ、エーテル界にいる時には60フィート先まで物質界を見通すことができる。

非実体移動：このゴーストは他のクリーチャーや物体を、あたかも“移動困難な地形”であるかのように通り抜けることができる。ゴーストは自分のターンを物体の中で終了したなら5 (1d10) [力場]ダメージを受ける。

## アクション

衰弱の接触：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：17 (4d6 + 3) [死霊]ダメージ。

エーテル体：このゴーストは物質界からエーテル界へ、エーテル界から物質界へ行き来できる。ゴーストがエーテル界の境界領域(訳注：ここでは「エーテル界が物質界と重なりあっているところ」の意)にいる時には、その姿は物質界からも見え、ゴーストが物質界にいる時には、その姿はエーテル界の境界領域からも見える。けれどもゴースト自体は、異なる次元のものから作用を受けることはなく、異なる次元のものに作用を及ぼすこともない。

恐るべき容貌：このゴーストから60フィート以内において、このゴーストを見ることができる、アンデッドでないクリーチャーはみな、難易度13の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら1分間恐怖状態になる。このセーブに5以上の差で失敗したなら、目標は恐怖状態になるだけでなく(1d4×10)歳だけ年をとる(訳注：加齢の具体的効果はDMが判断する)。恐怖状態の目標は自分のターンの終了時ごとに再び上記のセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すればその目標の恐怖状態は終了する。ある目標のセーヴィング・スローが成功するか、その目標に関してこの効果が終了したなら、その目標は以後24時間、このゴーストの“恐るべき容貌”に対する完全耐性を得る。一方、加齢の効果はグレーター・レストレーション呪文によって元に戻るが、そのためには加齢が起きてから24時間以内に発動せねばならない。

憑依(再チャージ6)：このゴーストが見ることができ、このゴーストから5フィート以内にいる人型生物1体は、難易度13の【魅力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとこのゴーストに憑依される。憑依が起きたなら、このゴーストは姿を消し、目標は無力状態になり自分の肉体の制御を失う。いまやゴーストは目標の肉体を制御しているのだが、しかし目標の意識は失われてはいない。憑依中のゴーストはいかなる攻撃、呪文、その他の効果の目標にもならない(ただしアンデッドを退散させる効果は除く)。ゴーストは属性、【知力】、【判断力】、【魅力】、恐怖状態および魅了状態に対する完全耐性をそのまま保持する。それ以外の点では憑依した目標のデータを使うが、ただ目標の知識、クラス特徴、習熟は利用できない。

憑依が終了するのは(1)目標の肉体のhpが0になるか、(2)ゴーストが1回のボーナス・アクションとして憑依を終了させるか、(3)ゴーストが退散させられるかディスペル・イーヴル・アンド・グッド呪文(訳注：『プレイヤーズ・ハンドブック』所収)等の効果によって無理矢理押し出された、時である。憑依が終了したなら、このゴーストは入っていた肉体から5フィート以内の、何ものにも占められていない場所に再び現れる。目標が(訳注：最初に憑依されそうになった際の)セーヴィング・スローに成功するか、目標に対する憑依が終了したならば、その目標は以後24時間、このゴーストの“憑依”に対する完全耐性を得る。

ゴースト(幽霊)はかつて生きていたクリーチャーの魂であり、特定の場所、クリーチャー、あるいは生前の持ち物に縛りつけられている。

# ゴート(山羊)

中型・野獣、無属性

AC：10

hp：4 (1d8)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	10 (±0)	11 (±0)	2 (-4)	10 (±0)	5 (-3)

感覚：受動(知覚) 10

言語：—

脅威度：0 (10XP)

突撃：このゴートがクリーチャー目がけて直線状に20フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で2 (1d4) [殴打]ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度10の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

確かな足元：このゴートは、伏せ状態をもたらす効果に対して【筋力】セーブまたは【敏捷力】セーブを行なう際に有利を得る。

## アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：3 (1d4 + 1) [殴打]ダメージ。

## コッカトリス

小型・怪物、無属性

AC：11

hp：27 (6d6 + 6)

移動速度：20フィート、飛行40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

感覚：暗視60フィート、受動(知覚) 11

言語：—

脅威度： $\frac{1}{2}$  (100XP)

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：3 (1d4 + 1) [刺突] ダメージ、目標は魔法による石化状態に抗するために難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したならそのクリーチャーは石と化しはじめ、拘束状態になる。その者は次の自分のターンの終了時に再びこのセーヴィング・スローを行なわねばならない。成功すれば効果は終了する。失敗すればその者は以後24時間石化状態になる。

コッカトリスはトカゲと鳥とコウモリを混ぜ合わせたような醜い姿をしている。肉を石に変えてしまうその力を誰もが恐れる。

## ゴブリン

小型・人型生物(ゴブリン類)、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：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8 (-1)	14 (+2)	10 (±0)	10 (±0)	8 (-1)	8 (-1)

技能：〈隠密〉+6

感覚：暗視60フィート、受動(知覚) 9

言語：共通語、ゴブリン語

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

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アクションまたは隠れ身アクションを行なえる。

### アクション

シミター：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d6 + 2) [斬撃] ダメージ。

ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程80/320フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d6 + 2) [刺突] ダメージ。

ゴブリンは体の小さく、心のねじけた人型生物で、荒れはてたダンジョンなどの寂れた場所に住みついている。単体では弱いが大勢で寄ってたかって他のクリーチャーを悩ませ苦しめる。

## コボルド

小型・人型生物(コボルド)、秩序にして悪

AC：12

hp：5 (2d6 - 2)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

感覚：暗視60フィート、受動(知覚) 8

言語：共通語、竜語

脅威度： $\frac{1}{8}$  (25XP)

陽光過敏：太陽光の下では、このコボルドは攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】(知覚)判定に不利をこうむる。

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

### アクション

ダガー：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d4 + 2) [刺突] ダメージ。

スリング：遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程30/120フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d4 + 2) [殴打] ダメージ。

コボルドは臆病な爬虫類の人型生物であり、主としてダンジョンに住み着いている。彼らは自分たちの肉体的な弱さを、ずる賢い罠作りで補っている。

## コンストリクター・スネーク (締め殺す蛇)

大型・野獣、無属性

AC：12

hp：13 (2d10 + 2)

移動速度：30フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (±0)	3 (-4)

感覚：擬似視覚10フィート、受動(知覚) 10

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：5 (1d6 + 2) [刺突] ダメージ。

締めつけ：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：6 (1d8 + 2) [殴打] ダメージ、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度14)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このコンストリクター・スネークは他の目標に“締めつけ”を使用できない。

## サテュロス

中型・フェイ、混沌にして中立

AC：14 (レザー・アーマー)

hp：31 (7d8)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	16 (+3)	11 (±0)	12 (+1)	10 (±0)	14 (+2)

技能：〈隠密〉+5、〈芸能〉+6、〈知覚〉+2

感覚：受動〈知覚〉12

言語：共通語、エルフ語、森語

脅威度： $\frac{1}{2}$  (100XP)

魔法抵抗：このサテュロスは呪文その他の魔法的效果に対するセーヴに有利を得る。

### アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (2d4+1) [殴打]ダメージ。

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d6+3) [刺突]ダメージ。

ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+5、射程80/320フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d6+3) [刺突]ダメージ。

サテュロスは騒々しいフェイの一種だ。体はたくましい人間の男に似ているが、下半身は毛皮に覆われ、足は山羊のような蹄になっている。未開の森の中で浮かれ騒ぎ、好奇心と快楽主義に等しく突き動かされている。

## シー・ホース (タツノオトシゴ)

超小型・野獣、無属性

AC：11

hp：1 (1d4-1)

移動速度：0フィート、水泳20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (±0)	2 (-4)

感覚：受動〈知覚〉10

言語：—

脅威度：0 (10XP)

水中呼吸：このシー・ホースは水中でのみ呼吸を行なえる。

## ジャイアント・アウル

大型・野獣、真なる中立

AC：12

hp：19 (3d10+3)

移動速度：5フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (±0)

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+5

感覚：暗視120フィート、受動〈知覚〉15

言語：ジャイアント・アウル語。共通語、エルフ語、森語を解するが話すことはできない。

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

かすめ飛び：このアウルは、飛行移動で敵の間合いの外に出ることによって機会攻撃を誘発することはない。

鋭敏視覚&聴覚：視覚や聴覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：8 (2d6+1) [斬撃]ダメージ。

ジャイアント・アウル(巨大フクロウ)は森を守る、高い知性を持つ生きものである。

## ジャイアント・イーグル

大型・野獣、中立にして善

AC：13

hp：26 (4d10+4)

移動速度：10フィート、飛行80フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (±0)

技能：〈知覚〉+4

感覚：受動〈知覚〉14

言語：ジャイアント・イーグル語。共通語と風界語を解するが話すことはできない。

脅威度：1 (200XP)

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(くちばし1回、鉤爪1回)を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d6+3) [刺突]ダメージ。

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：10 (2d6+3) [斬撃]ダメージ。

ジャイアント・イーグル(巨大鷲)は誇り高い生きもので、独自の言語を話し、さらにいくつかの言語を理解する。

## ジャイアント・ヴァルチャー

大型・野獣、中立にして悪

AC：10

hp：22 (3d10+6)

移動速度：10フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(+2)	10(±0)	15(+2)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

技能：〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：共通語を解することができない。

脅威度：1 (200XP)

鋭敏視覚&嗅覚：視覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：このヴァルチャーの味方が1体以上、目標の5フィート以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このヴァルチャーはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(くちばし1回、鉤爪1回)を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7 (2d4+2) [刺突] ダメージ。

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：9 (2d6+2) [斬撃] ダメージ。

ジャイアント・ヴァルチャー(巨大ハゲタカ)は高い知能と獐猛な性情を併せ持っている。

## ジャイアント・ウィーゼル (巨大イタチ)

中型・野獣、無属性

AC：13

hp：9 (2d8)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11(±0)	16(+3)	10(±0)	4(-3)	12(+1)	5(-3)

技能：〈隠密〉+5、〈知覚〉+3

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度： $\frac{1}{8}$  (25XP)

鋭敏聴覚&嗅覚：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d4+3) [刺突] ダメージ。

## ジャイアント・ウルフ・スパイダー

中型・野獣、無属性

AC：13

hp：11 (2d8+2)

移動速度：40フィート、登攀40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12(+1)	16(+3)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	4(-3)

技能：〈隠密〉+7、〈知覚〉+3

感覚：擬似視覚10フィート、暗視60フィート、受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

蜘蛛歩き：このスパイダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる(さかさまに天井を歩く場合も含む)。

蜘蛛の巣の振動感知：このスパイダーは、蜘蛛の巣に触れている間は、同じ蜘蛛の巣に触れている他のクリーチャーすべての正確な位置を知ることができる。

蜘蛛の巣渡り：このスパイダーは蜘蛛糸による移動の制限を無視する。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：4 (1d6+1) [刺突] ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば7 (2d6) [毒] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。この[毒]ダメージによって目標のhpが0になったなら、目標は容態安定化するが1時間のあいだ毒状態になる(hpを回復した後もこの毒状態は続く)。この毒状態の間は麻痺状態でもある。

ジャイアント・ウルフ・スパイダー(巨大コモリグモ)は、開けた土地を歩いて獲物を狩ることもある。穴や裂け目に身を隠し、不意を襲って跳びかかることもある。

## ジャイアント・エイブ (巨大類人猿)

超大型・野獣、無属性

AC: 12

hp: 157 (15d12+60)

移動速度: 40フィート、登攀40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23(+6)	14(+2)	18(+4)	7(-2)	12(+1)	7(-2)

技能: <運動>+9、<知覚>+4

感覚: 受動<知覚> 14

言語: —

脅威度: 7 (2,900XP)

### アクション

複数回攻撃: 2回の“拳”攻撃を行なう。

拳: 近接武器攻撃: 攻撃+9、間合い10フィート、目標1つ。ヒット: 22 (3d10+6) [殴打] ダメージ。

岩: 遠隔武器攻撃: 攻撃+9、射程50/100フィート、目標1つ。ヒット: 30 (7d6+6) [殴打] ダメージ。

## ジャイアント・エルク (巨大ヘラジカ)

超大型・野獣、無属性

AC: 14 (外皮)

hp: 42 (5d12+10)

移動速度: 60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19(+4)	16(+3)	14(+2)	7(-2)	14(+2)	10(±0)

技能: <知覚>+4

感覚: 受動<知覚> 14

言語: ジャイアント・エルク語。共通語、エルフ語、森語を解するが話すことはできない。

脅威度: 2 (450XP)

突撃: このエルクがクリーチャー目がけて直線状に20フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で7 (2d6) [殴打] ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度14の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

### アクション

頭突き: 近接武器攻撃: 攻撃+6、間合い10フィート、目標1つ。ヒット: 11 (2d6+4) [殴打] ダメージ。

蹄: 近接武器攻撃: 攻撃+6、間合い5、伏せ状態のクリーチャー1体。ヒット: 22 (4d8+4) [殴打] ダメージ。

## ジャイアント・オクトパス (巨大タコ)

大型・野獣、無属性

AC: 11

hp: 52 (8d10+8)

移動速度: 10フィート、水泳60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17(+3)	13(+1)	13(+1)	4(-3)	10(±0)	4(-3)

技能: <隠密>+5、<知覚>+4

感覚: 暗視60フィート、受動<知覚> 14

言語: —

脅威度: 1 (200XP)

息こらえ: 水の外で最大1時間まで息を止めていられる。

水中迷彩: 水中にいる間は【敏捷力】<隠密>判定に有利を得る。

水中呼吸: 水中でのみ呼吸できる。

### アクション

触手: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い15フィート、目標1つ。ヒット: 10 (2d6+3) [殴打] ダメージ。目標は、もしクリーチャーであるなら、つかまれた状態になる(脱出難易度16)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このオクトパスは他の目標に“触手”を使用できない。

墨吐き(小休憩または大休憩後に再チャージ): このオクトパスが水中にあるならば、その周囲、半径20フィートに墨の雲が広がる。その範囲内は1分間“重度の隠蔽”となる(ただし、強い水流があれば墨が流れ去ってしまう可能性もある)。墨を吐いた後、このオクトパスはポーン・アクションとして“早足”アクションを行なえる。

## ジャイアント・クラブ (巨大カニ)

中型・野獣、無属性

AC: 15 (外皮)

hp: 13 (3d8)

移動速度: 30フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13(+1)	15(+2)	11(±0)	1(-5)	9(-1)	3(-4)

技能: <隠密>+4

感覚: 擬似視覚30フィート、受動<知覚> 9

言語: —

脅威度: 1/8 (25XP)

水陸両生: 空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

### アクション

爪: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 4 (1d6+1) [殴打] ダメージ、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度11)。このクラブには2対の爪があり、それぞれ1体の目標のみをつかんでおくことができる。

## ジャイアント・クロコダイル (巨大ワニ)

超大型・野獣、無属性

AC：14 (外皮)

hp：85 (9d12+27)

移動速度：30フィート、水泳50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (±0)	7 (-2)

技能：〈隠密〉+5

感覚：受動〈知覚〉10

言語：—

脅威度：5 (1,800XP)

息こらえ：最大30分間まで息を止めていられる。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(噛みつき1回、尾1回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：21 (3d10+5) [刺突]ダメージ、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度16)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このクロコダイルは他の目標に“噛みつき”を使用できない。

尾：近接武器攻撃：攻撃+8、間合い10フィート、このクロコダイルにつかまれた状態でない目標1つ。ヒット：14 (2d8+5) [殴打]ダメージ。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度16の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

## ジャイアント・ゴート (巨大山羊)

大型・野獣、無属性

AC：11 (外皮)

hp：19 (3d10+3)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	11 (±0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

感覚：受動〈知覚〉11

言語：—

脅威度： $\frac{1}{2}$  (100XP)

突撃：このゴートがクリーチャー目がけて直線状に20フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で5 (2d4) [殴打]ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

確かな足元：このゴートは、伏せ状態をもたらす効果に対して【筋力】セーヴまたは【敏捷力】セーヴを行なう際に有利を得る。

### アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：8 (2d4+3) [殴打]ダメージ。

## ジャイアント・コンストリクター・スネーク (締め殺す巨大な蛇)

超大型・野獣、無属性

AC：12

hp：60 (8d12+8)

移動速度：30フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (±0)	3 (-4)

技能：〈知覚〉+2

感覚：擬似視覚10フィート、受動〈知覚〉12

言語：—

脅威度：2 (450XP)

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い10フィート、クリーチャー1体。ヒット：11 (2d6+4) [刺突]ダメージ。

締めつけ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：13 (2d8+4) [殴打]ダメージ、目標はつかまれた状態になる(脱出難易度16)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このスネークは他の目標に“締めつけ”を使用できない。

## ジャイアント・シー・ホース

大型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：16 (3d10)

移動速度：0フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	15 (+2)	11 (±0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

感覚：受動〈知覚〉11

言語：—

脅威度： $\frac{1}{2}$  (100XP)

突撃：このシー・ホースがクリーチャー目がけて直線状に20フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で7 (2d6) [殴打]ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度11の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

水中呼吸：水中でのみ呼吸できる。

### アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d6+1) [殴打]ダメージ。

ジャイアント・シー・ホース(巨大タツノオトシゴ)はしばしば水棲人型生物の乗騎として用いられる。

## ジャイアント・シャーク

超大型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：126 (11d12 + 55)

移動速度：0フィート、水泳50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23 (+6)	11 (±0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (±0)	5 (-3)

技能：〈知覚〉+3

感覚：擬似視覚60フィート、受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：5 (1,800XP)

血の狂乱：このシャークは、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイント未満であるあらゆるクリーチャーに対する近接攻撃ロールに有利を得る。

水中呼吸：水中でのみ呼吸できる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：22 (3d10 + 6) [刺突] ダメージ。

ジャイアント・シャーク (巨大サメ) は体長30フィート (約9m) ほどもあり、普通は広大な外洋に住む。

## ジャイアント・スコープイオン (巨大サソリ)

大型・野獣、無属性

AC：15 (外皮)

hp：52 (7d10 + 14)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

感覚：擬似視覚60フィート、受動〈知覚〉9

言語：—

脅威度：3 (700XP)

### アクション

複数回攻撃：3回の攻撃 (爪2回、毒針1回) を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d8 + 2) [殴打] ダメージ、目標はつかまれた状態になる (脱出難易度12)。このスコープイオンには2対の爪があり、それぞれ1体の目標のみをつかんでおくことができる。

毒針：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：7 (1d10 + 2) [刺突] ダメージ、目標は難易度12の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば22 (4d10) [毒] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

## ジャイアント・スパイダー (巨大蜘蛛)

大型・野獣、無属性

AC：14 (外皮)

hp：26 (4d10 + 4)

移動速度：30フィート、登攀30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (±0)	4 (-3)

技能：〈隠密〉+7

感覚：擬似視覚10フィート、暗視60フィート、受動〈知覚〉10

言語：—

脅威度：1 (200XP)

蜘蛛歩き：このスパイダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる (さかさまに天井を歩く場合も含む)。

蜘蛛の巣の振動感知：このスパイダーは、蜘蛛の巣に触れている間は、同じ蜘蛛の巣に触れている他のクリーチャーすべての正確な位置を知ることができる。

蜘蛛の巣渡り：このスパイダーは蜘蛛糸による移動の制限を無視する。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：7 (1d8 + 3) [刺突] ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば9 (2d8) [毒] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。この[毒] ダメージによって目標のhpが0になったなら、目標は容態安定化するが1時間のあいだ毒状態になる (hpを回復した後もこの毒状態は続く)。この毒状態の間は麻痺状態でもある。

蜘蛛糸 (再チャージ5~6)：遠隔武器攻撃：攻撃+5、射程30/60フィート、クリーチャー1体。ヒット：目標は蜘蛛糸によって拘束状態になる。これによって拘束状態になっている目標は、1回のアクションとして難易度12の【筋力】判定を行なうことができ、成功すれば蜘蛛糸をひきちぎれる。この蜘蛛糸は攻撃によって破壊することもできる (AC10; hp5; [火] ダメージに対する脆弱性; [殴打]、[精神]、[毒] ダメージに対する完全耐性)。

## ジャイアント・センチピード (巨大ムカデ)

小型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：4 (1d6 + 1)

移動速度：30フィート、登攀30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

感覚：擬似視覚30フィート、受動〈知覚〉8

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：4 (1d4 + 2) [刺突] ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると10 (3d6) [毒] ダメージを受ける。この[毒]ダメージによって目標のhpが0になったなら、目標は容態安定化するが1時間のあいだ毒状態になる (hpを回復した後もこの毒状態は続く)。この毒状態の間は麻痺状態でもある。

## ジャイアント・トード (巨大ヒキガエル)

大型・野獣、無属性

AC：11

hp：39 (6d10 + 6)

移動速度：20フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (±0)	3 (-4)

感覚：暗視30フィート、受動〈知覚〉10

言語：—

脅威度：1 (200XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

立ち跳び：助走の有無にかかわらず、20フィートまでの幅跳びと、10フィートまでの高跳びを行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7 (1d10 + 2) [刺突] ダメージおよび5 (1d10) [毒] ダメージ、目標はつかまれた状態になる (脱出難易度13)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このトードは他の目標に“噛みつき”を使用できない。

飲み込み：このトードは、自分がかかっている、サイズ分類が中型以下のクリーチャー1体に対して、1回の“噛みつき”攻撃を行なう。この攻撃がヒットしたなら、目標は飲み込まれ、つかみは終了する。飲み込まれた目標は、盲目状態かつ拘束状態であり、このトードの外側からの攻撃その他の効果に対して完全遮蔽を有し、そしてこのトードのターンの開始時ごとに10 (3d6) [酸] ダメージを受ける。このトードが同時に飲み込んでおける目標は1体だけである。

このトードが死んだなら、飲み込まれていたクリーチャーはもはや拘束状態ではなくなり、5フィートぶんの移動を用いて死体から脱出することができる (伏せ状態でてくる)。

## ジャイアント・ハイエナ (巨大ハイエナ)

大型・野獣、無属性

AC：12

hp：45 (6d10 + 12)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

技能：〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：1 (200XP)

大暴れ：このハイエナは、自分のターン中に近接攻撃でクリーチャーのhpを0にしたならば、(訳注：そのターン中に) ボーナス・アクションとして、移動速度の半分までの移動を行なった上で1回の“噛みつき”攻撃を行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：10 (2d6 + 3) [刺突] ダメージ。

## ジャイアント・バジャー (巨大アナグマ)

中型・野獣、無属性

AC：10

hp：13 (2d8+4)

移動速度：30フィート、穴掘り10フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	10 (±0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

感覚：暗視30フィート、受動〈知覚〉11

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(噛みつき1回、爪1回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d6+1) [刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (2d4+1) [斬撃]ダメージ。

## ジャイアント・バット (巨大コウモリ)

大型・野獣、無属性

AC：13

hp：22 (4d10)

移動速度：10フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	16 (+3)	11 (±0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

感覚：擬似視覚60フィート、受動〈知覚〉11

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

音波探知：聴覚喪失状態の時には擬似視覚を使用できない。

鋭敏聴覚：聴覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：5 (1d6+2) [刺突]ダメージ。

## ジャイアント・ファイアー・ビートル

小型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：4 (1d6+1)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8 (-1)	10 (±0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

感覚：擬似視覚30フィート、受動〈知覚〉8

言語：—

脅威度：0 (10XP)

照明：このビートルは半径10フィートに“明るい”光、さらに10フィート先まで“薄暗い”光を放つ。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+1、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：2 (1d6-1) [斬撃]ダメージ。

ジャイアント・ファイアー・ビートル(巨大発光甲虫)は夜光性の生きものである。一対の発光する分泌腺を持ち、これはこのビートルの死後も1d6日間は光を放ち続ける。

## ジャイアント・フロッグ (巨大蛙)

中型・野獣、無属性

AC：11

hp：18 (4d8)

移動速度：30フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	13 (+1)	11 (±0)	2 (-4)	10 (±0)	3 (-4)

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+2

感覚：暗視30フィート、受動〈知覚〉12

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

立ち跳び：助走の有無にかかわらず、20フィートまでの幅跳びと、10フィートまでの高跳びを行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d6+1) [刺突]ダメージ、目標はつかまれた状態になる (脱出難易度11)。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このフロッグは他の目標に“噛みつき”を使用できない。

飲み込み：このフロッグは、自分がかかっている、サイズ分類が小型以下のクリーチャー1体に対して、1回の“噛みつき”攻撃を行なう。この攻撃がヒットしたなら、目標は飲み込まれ、つかみは終了する。飲み込まれた目標は、盲目状態かつ拘束状態であり、このフロッグの外側からの攻撃その他の効果に対して完全遮蔽を有し、そしてこのフロッグのターンの開始時ごとに5 (2d4) [酸]ダメージを受ける。このフロッグが同時に飲み込んでおける目標は1体だけである。

このフロッグが死んだなら、飲み込まれていたクリーチャーはもはや拘束状態ではなくなり、5フィートぶんの移動を用いて死体から脱出することができる (伏せ状態で出てくる)。

## ジャイアント・ボア (巨大猪)

大型・野獣、無属性

AC：12 (外皮)

hp：42 (5d10+15)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	10 (±0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

感覚：受動〈知覚〉8

言語：—

脅威度：2 (450XP)

突撃：このボアがクリーチャー目がけて直線状に20フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“牙”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で7 (2d6) [斬撃]ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

不倒 (小休憩または大休憩後に再チャージ)：もしもこのボアが10以下のダメージを受け、これによってhpが0になるならば、hpは0ではなく1になる。

### アクション

牙：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：10 (2d6+3) [斬撃]ダメージ。

## ジャイアント・ポイズナス・スネーク (巨大毒蛇)

中型・野獣、無属性

AC：14

hp：11 (2d8+2)

移動速度：30フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (±0)	3 (-4)

技能：〈知覚〉+2

感覚：擬似視覚10フィート、受動〈知覚〉12

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d4+4) [刺突]ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば10 (3d6) [毒]ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

## ジャイアント・ラット (巨大鼠)

小型・野獣、無属性

AC: 12

hp: 7 (2d6)

移動速度: 30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7 (-2)	15 (+2)	11 (±0)	2 (-4)	10 (±0)	4 (-3)

感覚: 暗視 60フィート、受動<知覚> 10

言語: —

脅威度: 1/8 (25XP)

鋭敏嗅覚: 嗅覚による【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

連携戦闘: このラットの味方が1体以上、目標の5フィート以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このラットはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 4 (1d4+2) [刺突] ダメージ。

## ジャイアント・リザード

大型・野獣、無属性

AC: 12 (外皮)

hp: 19 (3d10+3)

移動速度: 30フィート、登攀 30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (±0)	5 (-3)

感覚: 暗視 30フィート、受動<知覚> 10

言語: —

脅威度: 1/4 (50XP)

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 6 (1d8+2) [刺突] ダメージ。

ジャイアント・リザード(巨大トカゲ)は恐るべき肉食獣である。人型爬虫類やアンダーダークの住人たちはしばしばこれを乗騎や荷役獣として活用する。

## ジャイアント・ワスプ (巨大蜂)

中型・野獣、無属性

AC: 12

hp: 13 (3d8)

移動速度: 10フィート、飛行 50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	14 (+2)	10 (±0)	1 (-5)	10 (±0)	3 (-4)

感覚: 受動<知覚> 10

言語: —

脅威度: 1/2 (100XP)

### アクション

毒針: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット: 5 (1d6+2) [刺突] ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば10 (3d6) [毒] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。この[毒]ダメージによって目標のhpが0になったなら、目標は容態安定化するが1時間のあいだ毒状態になる (hpを回復した後もこの毒状態は続く)。この毒状態の間は麻痺状態でもある。

## ジャツカル

小型・野獣、無属性

AC: 12

hp: 3 (1d6)

移動速度: 40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8 (-1)	15 (+2)	11 (±0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

技能: <知覚>+3

感覚: 受動<知覚> 13

言語: —

脅威度: 0 (10XP)

鋭敏聴覚&嗅覚: このジャツカルは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

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

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+1、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 1 (1d4-1) [刺突] ダメージ。

## スウォーム・オヴ・インセクツ (虫の大群)

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：12 (外皮)

hp：22 (5d8)

移動速度：20フィート、登攀20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3 (-4)	13 (+1)	10 (±0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態

感覚：疑似視覚10フィート、受動<知覚> 8

言語：—

脅威度： $\frac{1}{2}$  (100XP)

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズの虫が通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い0フィート、この大群の接敵面内にいるクリーチャー1体。ヒット：10 (4d4) [刺突] ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら5 (2d4) [刺突] ダメージ。

## スウォーム・オヴ・クィツパーズ (肉食魚の大群)

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：13

hp：28 (8d8 - 8)

移動速度：0フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態

感覚：暗視60フィート、受動<知覚> 8

言語：—

脅威度：1 (200XP)

血の狂乱：この大群は、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイント未満であるあらゆるクリーチャーに対する近接攻撃ロールに有利を得る。

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのクィツパーが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

水中呼吸：この大群は水中でのみ呼吸を行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い0フィート、この大群の接敵面内にいるクリーチャー1体。ヒット：14 (4d6) [刺突] ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら7 (2d6) [刺突] ダメージ。

## スウォーム・オヴ・バツツ (コウモリの大群)

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：12

hp：22 (5d8)

移動速度：0フィート、飛行30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5 (-3)	15 (+2)	10 (±0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態

感覚：疑似視覚60フィート、受動<知覚> 11

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

音波探知：この大群は、自分が聴覚喪失状態である間は疑似視覚を使用できない。

鋭敏聴覚：この大群は聴覚に基づく【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのバツツが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い0フィート、この大群の接敵面内にいるクリーチャー1体。ヒット：5 (2d4) [刺突] ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら2 (1d4) [刺突] ダメージ。

## スウォーム・オヴ・ポイザナス・スネークス (毒蛇の大群)

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：14

hp：36 (8d8)

移動速度：30フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8 (-1)	18 (+4)	10 (±0)	1 (-5)	10 (±0)	3 (-4)

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態

感覚：擬似視覚10フィート、受動<知覚> 10

言語：—

脅威度：2 (450XP)

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのスネークが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い0フィート、この大群の接敵面内にいるクリーチャー1体。ヒット：7 (2d6) [刺突] ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら3 (1d6) [刺突] ダメージ。さらに目標は難易度10の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると14 (4d6)の[毒]ダメージを受ける(成功した場合は半分のダメージ)。

## スウォーム・オヴ・ラッツ (ネズミの大群)

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：10

hp：24 (7d8-7)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
9 (-1)	11 (±0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (±0)	3 (-4)

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態

感覚：暗視30フィート、受動<知覚> 10

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

鋭敏嗅覚：この大群は嗅覚に基づく【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのラットが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い0フィート、この大群の接敵面内にいるクリーチャー1体。ヒット：7 (2d6) [刺突] ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら3 (1d6) [刺突] ダメージ。

## スウォーム・オヴ・レイヴンズ (ワタリガラスの大群)

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：12

hp：24 (7d8-7)

移動速度：10フィート、飛行50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

技能：<知覚>+5

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態

感覚：受動<知覚> 15

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのレイヴンが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

### アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、この大群の接敵面内にいるクリーチャー1体。ヒット：7 (2d6) [刺突] ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら3 (1d6) [刺突] ダメージ。

## スケルトン

中型・アンデッド、秩序にして悪

AC：13 (鎧の残骸)  
hp：13 (2d8 + 4)  
移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

ダメージ脆弱性：[殴打]  
ダメージ完全耐性：[毒]  
状態完全耐性：消耗状態、毒状態  
感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉9  
言語：生前に知っていた言語をすべて理解できるが、話せない  
脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

### アクション

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d6 + 2) [刺突] ダメージ。

ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程80 / 320フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d6 + 2) [刺突] ダメージ。

## スコーピオン (サソリ)

超小型・野獣、無属性

AC：11 (外皮)  
hp：1 (1d4 - 1)  
移動速度：10フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2 (-4)	11 (±0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

感覚：擬似視覚10フィート、受動〈知覚〉9  
言語：—  
脅威度：0 (10XP)

### アクション

毒針：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：1 [刺突] ダメージ。目標は難易度9の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると4 (1d8) [毒] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

## スタージ

超小型・野獣、無属性

AC：14 (外皮)  
hp：2 (1d4)  
移動速度：10フィート、飛行40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4 (-3)	16 (+3)	11 (±0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉9  
言語：—  
脅威度： $\frac{1}{8}$  (25XP)

### アクション

吸血：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d4 + 3) [刺突] ダメージ。このスタージは目標に食いつく。食いついているスタージは攻撃を行わず、代わりにそのスタージのターン開始時ごとに、吸血によって目標のヒット・ポイントが5 (1d4 + 3) だけ失われる。

食いついているスタージは自分の移動を5フィートぶん費やすことで目標から離れることができる。目標が吸血によって10ヒット・ポイントを失うか、目標が死亡した時点で、スタージは目標から離れる。目標を含む任意のクリーチャーは自分のアクションを使用して1体のスタージを目標から離すことができる。

スタージは大きなコウモリと巨大な蚊のあいこのような外見の恐るべきモンスターだ。脚の先は鋭い<sup>はさみ</sup>になっており、クリーチャーの生き血をすすするための針のように尖った長い口先は風切り音を鳴らす。

## ストーン・ゴーレム

大型・人造、無属性

AC：17 (外皮)

hp：178 (17d10 + 85)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (±0)	1 (-5)

ダメージ完全耐性：[精神]、[毒]；魔法でもアダマンティンでもない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視120フィート、受動<知覚> 10

言語：作成者が知っていた言語をすべて理解するが、話せない

脅威度：10 (5,900XP)

形態不変：このゴーレムは、自分の形態を変化させるような呪文および効果に対する完全耐性を持つ。

魔法抵抗：このゴーレムは呪文その他の魔法的效果に対するセーブに有利を得る。

魔法の武器：このゴーレムの武器攻撃は魔法の武器によるものとみなされる。

### アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い5フィート、目標1つ。  
ヒット：19 (3d8 + 6) [殴打]ダメージ。

減速 (再チャージ5~6)：このゴーレムは自分から10フィート以内にいて自分から見えている任意の数のクリーチャーを目標にする。各目標は難易度17の【判断力】セーブを行なわねばならない (これは魔法に対するセーブである)。失敗した者はリアクションを行なえず、移動速度が半分になり、自分のターンに2回以上の攻撃を行なうことができない。さらに、目標は自分のターンに、アクションとボーナス・アクションのいずれか1つしか行なえない。これらの効果は1分間持続する。目標は自分のターンの終了時ごとにこのセーブを繰り返すことができ、セーブに成功すればこの効果が終了する。

ストーン・ゴーレムは、石材を切り出して削った巨大な石像を、魔法によって人造クリーチャーとしたものである。他のゴーレムと同じく、呪文や普通の武器に対しては無敵に近い防御力を誇る。

## スパイダー (クモ)

超小型・野獣、無属性

AC：12

hp：1 (1d4 - 1)

移動速度：20フィート、登攀20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (±0)	2 (-4)

技能：<隠密>+4

感覚：暗視30フィート、受動<知覚> 10

言語：—

脅威度：0 (10XP)

蜘蛛歩き：このスパイダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる (さかさまに天井を歩く場合も含む)。

蜘蛛の巣の振動感知：このスパイダーは蜘蛛の巣に触れている間、同じ蜘蛛の巣に触れている他のクリーチャーすべての正確な位置を知る。

蜘蛛の巣渡り：このスパイダーは蜘蛛糸による移動の制限を無視する。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。  
ヒット：1 [刺突]ダメージ。目標は難易度9の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると2 (1d4) [毒]ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

## スペクテイター

中型・異形、秩序にして中立

AC：14 (外皮)

hp：39 (6d8 + 12)

移動速度：0フィート、飛行30フィート(ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (±0)

技能：〈知覚〉+6

状態完全耐性：伏せ状態

感覚：暗視120フィート、受動〈知覚〉16

言語：深淵語、地下共通語、テレパシー120フィート

脅威度：3 (700XP)

### アクション

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

目の光線：このスペクテイターは、自分から90フィート以内において、自分が見ることのできるクリーチャー1体または2体に、以下の魔法光線を計2回まで放つことができる。ただし1種類の光線を1ターンに2回以上放つことはできない。

1. 混乱光線：目標は難易度13の【判断力】セーブを行わねばならない。失敗した目標は、目標自身の次のターンの終了時までリアクションを行なえず、また次の自分のターンには移動を行なえず、自分のアクションを“ランダムに選んだ目標に対する近接攻撃または遠隔攻撃”に費やさねばならない。攻撃を行なえない場合、目標はそのターンに何もしない。

2. 麻痺光線：目標は難易度13の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間麻痺状態になる。目標は目標自身のターンの終了時ごとにこのセーブを繰り返すことができ、セーブに成功すればこの効果が終了する。

3. 恐怖光線：目標は難易度13の【判断力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間恐怖状態になる。目標は目標自身のターンの終了時ごとにこのセーブを繰り返すことができ(その時点でこのスペクテイターを見ることができるなら、このセーブには不利がつく)、セーブに成功すればこの効果が終了する。

4. 致傷光線：目標は難易度13の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると16 (3d10) [死霊] ダメージを受ける(成功した場合は半分のダメージ)。

クリエイト・フード・アンド・ウォーター：このスペクテイターは魔法によって自分用の24時間ぶんの水と食糧を作り出す。

## リアクション

呪文反射：このスペクテイターが呪文に対するセーブに成功するか、このスペクテイターに対する呪文攻撃がミスした時、このスペクテイターは自分から30フィート以内において自分が見ることのできるクリーチャー1体(その呪文の術者自身を含む)を選ぶことができる。するとその呪文は、スペクテイターの代わりに選ばれたそのクリーチャーを目標とする。その呪文がセーブを行なわせるなら、選ばれたクリーチャーがセーブを行なう。その呪文が攻撃を行なうものなら、選ばれたクリーチャーを目標として、攻撃ロールを再ロールする。

スペクテイターはかの醜悪で恐るべき異形、ビホルダーの下級種だ。スペクテイターの体は宙に浮かぶ球体で、大きな口と巨大な単眼を備えている。球体から上に伸びる4本の眼柄は恐るべき光線を放つ。

## セイバートウースト・タイガー (剣歯虎)

大型・野獣、無属性

AC：12

hp：52 (7d10 + 14)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

技能：〈隠密〉+6、〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：2 (450XP)

鋭敏嗅覚：このタイガーは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

飛びかかり：このタイガーがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“爪”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は難易度14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。目標が伏せ状態なら(訳注：もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も)、このタイガーはボーナス・アクションとして目標に1回の噛みつき攻撃を行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。  
ヒット：10 (1d10 + 5) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：12 (2d6 + 5) [斬撃] ダメージ。

## ゾンビ

中型・アンデッド、中立にして悪

AC：8

hp：22 (3d8 + 9)

移動速度：20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

セーブ：【判】±0

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視60フィート、受動<知覚> 8

言語：生前に知っていた言語をすべて理解するが、話せない

脅威度：1/4 (50XP)

アンデッドのしぶとさ：[光輝]ダメージでもクリティカル・ヒットでもないダメージによってこのゾンビのヒット・ポイントが0になった時、このゾンビは難易度 (5 + 受けたダメージ) の【耐久力】セーブを行わねばならない。成功したなら、このゾンビのヒット・ポイントは0ではなく1になる。

### アクション

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d6 + 1) [殴打] ダメージ。

ゾンビは体を傾けたぎこちない足取りのアンデッドだ。葬られた時に着ていた衣服の朽ちかけた残骸をまとい、腐敗臭を漂わしている。

## ダイア・ウルフ (巨大狼)

大型・野獣、無属性

AC：14 (外皮)

hp：37 (5d10 + 10)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

技能：<隠密>+4、<知覚>+3

感覚：受動<知覚> 13

言語：—

脅威度：1 (200XP)

鋭敏聴覚&嗅覚：聴覚や嗅覚による【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

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

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：10 (2d6 + 3) [刺突] ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、その目標は難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

## タイガー (虎)

大型・野獣、無属性

AC：12

hp：37 (5d10 + 10)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

技能：<隠密>+6、<知覚>+3

感覚：暗視60フィート、受動<知覚> 13

言語：—

脅威度：1 (200XP)

鋭敏嗅覚：このタイガーは嗅覚に基づく【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

飛びかかり：このタイガーがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“爪”攻撃をヒットさせたなら、そのクリーチャーは難易度13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。目標が伏せ状態なら (訳注：もともと伏せ状態であった場合も)、この攻撃によって伏せ状態になった場合も)、このタイガーはボーナス・アクションとしてそのクリーチャーに1回の噛みつき攻撃を行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：8 (1d10 + 3) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7 (1d8 + 3) [斬撃] ダメージ。

## ディア (鹿)

中型・野獣、無属性

AC：13

hp：4 (1d8)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11 (±0)	16 (+3)	11 (±0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

感覚：受動<知覚> 12

言語：—

脅威度：0 (10XP)

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：2 (1d4) [刺突] ダメージ。

## ティラノサウルス・レックス

超大型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：136 (13d12 + 52)

移動速度：50 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
25 (+7)	10 (±0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

技能：〈知覚〉+4

感覚：受動〈知覚〉14

言語：—

脅威度：8 (3,900XP)

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、尾1回）を行なう。ただし、同一の目標を2回攻撃することはできない。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：33 (4d12 + 7) [刺突] ダメージ。目標が中型サイズ以下のクリーチャーなら、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度17）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このティラノサウルスは他の目標に噛みつきを行なうことができない。

尾：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：20 (3d8 + 7) [殴打] ダメージ。

この巨大な肉食恐竜は、その縄張り内のあらゆるクリーチャーの脅威となる。ティラノサウルスは食べ物に見える相手は何でも追いかける——そしてティラノサウルスが丸呑みにしたいと思わないクリーチャーは少ない。

## デス・ドッグ

中型・怪物、中立にして悪

AC：12

hp：39 (6d8 + 12)

移動速度：40 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+5

感覚：暗視120フィート、受動〈知覚〉15

言語：—

脅威度：1 (200XP)

双頭：【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。また、気絶状態、恐怖状態、聴覚喪失状態、魅了状態、盲目状態、朦朧状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

## アクション

複数回攻撃：2回の“噛みつき”攻撃を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d6 + 2) [刺突] ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、その目標は病気に対する難易度12の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら病気が治るまで毒状態になる。24時間が経過するたびに、その者はこのセーヴィング・スローを再び行なわねばならず、失敗するたびに最大hpが5 (1d10) 減少する。この減少は病気が治るまで持続する（=減ったままになる）。この病気によって最大hpが0になったなら、その者は死亡する。

デス・ドッグ（死の犬）は醜い双頭の猟犬であり、平原、砂漠、地下世界アンダーダークを徘徊している。

## トウィグ・ブライト

小型・植物、中立にして悪

AC：13 (外皮)

hp：4 (1d6 + 1)

移動速度：20 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

技能：〈隠密〉+3

ダメージ脆弱性：[火]

状態完全耐性：聴覚喪失状態、盲目状態

感覚：擬似視覚60フィート（60フィートより遠くを“見る”ことはできない）、受動〈知覚〉9

言語：共通語を理解するが話せない

脅威度：1/8 (25XP)

外見偽装：トウィグ・ブライトが動かずにいる限り、枯れた灌木と見分けがつかない。

### アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：3 (1d4 + 1) [刺突] ダメージ。

トウィグ・ブライトは灌木に似た外見の植物クリーチャーであり、地面から自分の根を引き抜いて歩くことができる。絡まりあった枝が、何やら人めいた姿の、頭もあれば手足もある体の形になっている。

## ドッペルゲンガー

中型・怪物(変身生物)、真なる中立

AC: 14

hp: 52 (8d8 + 16)

移動速度: 30 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11 (±0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (±0)	12 (+1)	14 (+2)

技能: <看破>+3、<ペテン>+6

状態完全耐性: 魅了状態

感覚: 暗視 60 フィート、受動<知覚> 11

言語: 共通語

脅威度: 3 (700XP)

変身生物: ドッペルゲンガーは自分のアクションを用いて、(1)自分が見たことのある、小型または中型の人型生物に変身することや、(2)真の姿に戻る、ことができる。いずれの姿でも(サイズ分類以外の)データは変わらない。着用/運搬している装備も変わらない。ドッペルゲンガーは死ぬと真の姿に戻る。

待ち伏せ屋: ドッペルゲンガーは自分が不意を討ったクリーチャーに対する攻撃ロールに有利を得る。

不意打ち攻撃: ドッペルゲンガーがクリーチャーを不意打ちし、かつ戦闘の最初のラウンド中に攻撃を行なってそのクリーチャーにヒットを与えたなら、その目標はその攻撃から追加で 10 (3d6) ダメージを受ける。

### アクション

複数回攻撃: 2回の近接攻撃を行なう。

叩きつけ: 近接武器攻撃: 攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 7 (1d6 + 4) [殴打] ダメージ。

思考読解: このドッペルゲンガーは魔法の力で60フィート以内のクリーチャー1体の表層思考を読む。この効果は障壁を貫通するが、厚さ3フィートの木や泥、2フィートの石、2インチの金属、薄い鉛の板によって妨害される。目標が射程内におり、かつこのドッペルゲンガーの精神集中(これは呪文に対する精神集中と同様に扱う)が途切れない限り、ドッペルゲンガーは目標の思考を読み続けることができる。目標の心を読んでいる間、ドッペルゲンガーはその目標に対する【判断力】<看破>および【魅力】<威圧、説得、ペテン>判定に有利を得る。

ドッペルゲンガーはさすがにこい変身生物であり、他の人型生物に化け、誤誘導と偽装によって獲物を破滅させたり追跡を逃れたりする。

## ドラフト・ホース(荷馬)

大型・野獣、無属性

AC: 10

hp: 19 (3d10 + 3)

移動速度: 40 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	10 (±0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (±0)	7 (-2)

感覚: 受動<知覚> 10

言語: —

脅威度: 1/4 (50XP)

### アクション

ひづめ: 近接武器攻撃: 攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 9 (2d4 + 4) [殴打] ダメージ。

## トリケラトプス

超大型・野獣、無属性

AC: 13 (外皮)

hp: 95 (10d12 + 30)

移動速度: 50 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (±0)	5 (-3)

感覚: 受動<知覚> 10

言語: —

脅威度: 5 (1,800XP)

蹂躞突撃: このトリケラトプスがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“角の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、そのクリーチャーは難易度13の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら(訳注: もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も)、このトリケラトプスはボーナス・アクションとしてそのクリーチャーに1回の踏みつけ攻撃を行なえる。

### アクション

角の突き刺し: 近接武器攻撃: 攻撃+9、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 24 (4d8 + 6) [刺突] ダメージ。

踏みつけ: 近接武器攻撃: 攻撃+9、間合い5フィート、伏せ状態のクリーチャー1体。ヒット: 22 (3d10 + 6) [殴打] ダメージ。

大きな3本角を持ち足の速いトリケラトプスは草食恐竜にしては極めて攻撃性が高く、自分を狙ってきた相手に突進しては死ぬまで踏み潰す。

## トロル

大型・巨人、混沌にして悪

AC：15 (外皮)

hp：84 (8d10 + 40)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

技能：〈知覚〉+1

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉11

言語：巨人語

脅威度：5 (1,800XP)

鋭敏嗅覚：このトロルは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

再生：このトロルは、自分のターン開始時毎に（訳注：現在hpが0であっても）10hpを回復する。このトロルが【酸】または【火】ダメージを受けた場合、このトロルの次のターン開始時においてこの特徴は機能しない。このトロルのターン開始時にヒット・ポイントが0であり、かつ再生を行えない状況であるなら、このトロルは死亡する。

### アクション

複数回攻撃：3回の攻撃（噛みつき1回、爪2回）を行なう。

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

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

恐るべき緑肌の巨人であるトロルは、捕まえて飲み込めるものなら何でも食い尽くす。トロルの肉体が持つ再生能力を封じることができなのは酸と火のみである。

## ナシック

中型・異形、中立にして悪

AC：15 (外皮)

hp：45 (6d8 + 18)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (±0)	8 (-1)

技能：〈隠密〉+5、〈看破〉+4、〈知覚〉+2、〈魔法学〉+3

感覚：超視覚120フィート、受動〈知覚〉12

言語：地下共通語

脅威度：2 (450XP)

鋭敏視覚：このナシックは視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

## アクション

複数回攻撃：2回の“爪”攻撃を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d6 + 3) [斬撃]ダメージ。

腐敗の視線：このナシックは自分から30フィート以内にいて自分が見ることのできるクリーチャー1体を目標に選ぶ。目標は難易度12の【耐久力】セーブを行なわねばならず（これは魔法に対するセーブである）、失敗すると10 (3d6) [死霊]ダメージを受ける。

奇怪なる看破力：このナシックは自分から30フィート以内にいて自分が見ることのできるクリーチャー1体を目標に選ぶ。目標の【魅力】〈ペテン〉判定とこのナシックの【判断力】〈看破〉判定との対抗判定を行なうこと。この判定でナシックが勝った場合、ナシックは目標に関する1つの事実または秘密を魔法的に読み取る。目標が魅了状態に対する完全耐性を持つなら、目標はこの対抗判定において自動的に勝利する。

ナシックは凶悪な鉤爪と巨大な単眼を持つ化け物じみたクリーチャーだ。戦闘においては恐るべき視線によって敵の肉を腐らせ、骨から肉を剥がれ落とさせる。

## ノール

中型・人型生物（ノール）、混沌にして悪

AC：15 (ハイド・アーマー、シールド)

hp：22 (5d8)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	12 (+1)	11 (±0)	6 (-2)	10 (±0)	7 (-2)

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉10

言語：ノール語

脅威度：1/2 (100XP)

大暴れ：ノールは、自分のターン中に近接攻撃でクリーチャーのhpを0にしたならば、（訳注：そのターン中に）ボーナス・アクションとして、移動速度の半分までの移動を行なった上で1回の“噛みつき”攻撃を行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：4 (1d4 + 2) [刺突]ダメージ。

スピア：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィートまたは射程20/60フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d6 + 2) [刺突]ダメージ、両手持ちで近接攻撃を行なう際は6 (1d8 + 2) [刺突]ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+3、射程150/600フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d8 + 1) [刺突]ダメージ。

ノールはハイエナの頭をもつ、ただけしい人型生物である。警告もなくいきなり襲いかかり、相手を惨殺してその肉を食らう。

## ハーピー

中型・怪物、混沌にして悪

AC：11

hp：38 (7d8+7)

移動速度：20フィート、飛行40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (±0)	13 (+1)

感覚：受動<知覚> 10

言語：共通語

脅威度：1 (200XP)

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(爪1回、クラブ1回)を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (2d4+1) [斬撃] ダメージ。

クラブ：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：3 (1d4+1) [殴打] ダメージ。

誘い寄せの歌：このハーピーは魔法の歌を歌う。人型生物または巨人のうち、このハーピーから300フィート以内におり、この歌を聞ける者はみな、難易度11の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すればこの歌が終るまで魅了状態になる。このハーピーは(訳注：歌い始めた)次のターンからは、この歌を歌い続けるためにボーナス・アクションを行なわねばならない。歌を止めることはいつでもできる。また、このハーピーが無力状態になった時にも歌は止む。

目標は、このハーピーによって魅了状態になっている間は、無力状態でありかつ他のハーピーの歌を無視する。この魅了状態の目標がこのハーピーから5フィートより遠く離れているなら、目標は自分のターンに早足アクションを行なって、最も直接的な経路でこのハーピーに近づくように移動せねばならない。このとき、目標は機会攻撃の誘発を避けようとはしない。しかし、ダメージを与える地形(溶岩、落とし穴など)に踏みこむ前や、このハーピー以外のものからダメージを受けた時には、そのたびに上記のセーヴィング・スローを再び行なえる。くわえて、目標は自分のターンの終了時ごとに再び上記のセーヴィング・スローを行なえる。クリーチャーがこのセーヴに成功したならば、この歌の効果は、そのクリーチャーに関しては終了する。

セーヴに成功した目標は、このハーピーの歌に対しては、以後24時間、完全耐性を得る。

ハーピーはハゲタカの体と足と翼、人間の女性の上半身と腕と頭を持つ。その甘美な歌によって死に誘いこまれた冒険者の数は知れない。

## ハイエナ

中型・野獣、無属性

AC：11

hp：5 (1d8+1)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11 (±0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

技能：<知覚>+3

感覚：受動<知覚> 13

言語：—

脅威度：0 (10XP)

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

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：3 (1d6) [刺突] ダメージ。

## バグベア

中型・人型生物(ゴブリン類)、混沌にして悪

AC：16 (ハイド・アーマー、シールド)

hp：27 (5d8+5)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (±0)	9 (-1)

技能：<隠密>+6、<生存>+2

感覚：暗視60フィート、受動<知覚> 10

言語：共通語、ゴブリン語

脅威度：1 (200XP)

蜜力：このバグベアが近接武器でヒットを与えたならば、その近接武器のダメージがダイス1個ぶん多くなる(以下の攻撃には加算済み)。

不意打ち攻撃：バグベアがクリーチャーを不意打ちし、かつ戦闘の最初のラウンド中に攻撃を行なってそのクリーチャーにヒットを与えたなら、その目標はその攻撃から追加で7 (2d6) ダメージを受ける。

### アクション

モーニングスター：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：11 (2d8+2) [刺突] ダメージ。

ジャヴェリン：近接/遠隔武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィートまたは射程30/120フィート、目標1つ。ヒット：近接時9 (2d6+2) [刺突] ダメージまたは遠隔時5 (1d6+2) [刺突] ダメージ。

バグベアは毛深いゴブリン類の一種で、生れつき戦いと乱暴が大好きである。略奪と狩猟によって生き、待ち伏せを好み、数で敵わないと見たら逃げ出す。

## バジャー (アナグマ)

超小型・野獣、無属性

AC: 10

hp: 3 (1d4 + 1)

移動速度: 20フィート、穴掘り5フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4 (-3)	11 (±0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

感覚: 暗視30フィート、受動(知覚) 11

言語: —

脅威度: 0 (10XP)

鋭敏嗅覚: 嗅覚による【判断力】(知覚)判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。  
ヒット: 1 [刺突]ダメージ。

## バジリスク

中型・怪物、無属性

AC: 15 (外皮)

hp: 52 (8d8 + 16)

移動速度: 20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

感覚: 暗視60フィート、受動(知覚) 9

言語: —

脅威度: 3 (700XP)

石化の凝視: クリーチャーがこのバジリスクから30フィート以内で自分のターンを開始し、そのクリーチャーとこのバジリスクが互いに相手を見ることができ、かつこのバジリスクが無力状態でないならば、このバジリスクはそのクリーチャーに難易度12の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわせることができる。セーブに失敗したならそのクリーチャーは魔法によって石と化しはじめ、拘束状態になる。その者は次の自分のターンの終了時に再びこのセーヴィング・スローを行なわねばならない。成功すれば効果は終了する。失敗すればその者は(グレーター・レストレーションその他の魔法によって解放されるまで続く)石化状態となる。

不意を討たれていないクリーチャーは、自分のターンの開始時に、目をそらして上記のセーヴィング・スローを避けることができる。そうした場合、そのクリーチャーは次の自分のターンの開始時までこのバジリスクを見ることができない。次の自分のターンの開始時になったなら、再び目をそらすことを選択できる。その間のどこかでバジリスクを見てしまったなら、即座に上記のセーブを行なわねばならない。

もしバジリスクが、“明るい”光のもとで、自分自身の姿が反射したのを見てしまったならば、バジリスクはそれを競争相手だと思いこんで、自分自身を凝視の目標とする。

## アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。  
ヒット: 10 (2d6 + 3) [刺突]ダメージおよび7 (2d6) [毒]ダメージ。

バジリスクは何組もの足を持つ恐ろしい爬虫類である。その凝視は犠牲者を多孔質の石に変えてしまう。そうしてその石を強い顎でむさぼり食うと、石は喉のなかで生物組織に戻る。

## バット (コウモリ)

超小型・野獣、無属性

AC: 12

hp: 1 (1d4 - 1)

移動速度: 5フィート、飛行30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

感覚: 擬似視覚60フィート、受動(知覚) 11

言語: —

脅威度: 0 (10XP)

音波探知: 聴覚喪失状態の時には擬似視覚を使用できない。

鋭敏聴覚: 聴覚による【判断力】(知覚)判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃±0、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット: 1 [刺突]ダメージ。

## バブーン (ヒヒ)

小型・野獣、無属性

AC: 12

hp: 3 (1d6)

移動速度: 30フィート、登攀30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8 (-1)	14 (+2)	11 (±0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

感覚: 受動(知覚) 11

言語: —

脅威度: 0 (10XP)

連携戦闘: このバブーンの味方が1体以上、目標の5フィート以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このバブーンはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+1、間合い5フィート、目標1つ。  
ヒット: 1 (1d4 - 1) [刺突]ダメージ。

## パンサー (豹)

中型・野獣、無属性

AC：12

hp：13 (3d8)

移動速度：50フィート、登攀40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	15 (+2)	10 (±0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

技能：〈隠密〉+6、〈知覚〉+4

感覚：受動〈知覚〉14

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

鋭敏嗅覚：このパンサーは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

飛びかかり：このパンサーがあるクリーチャーに向かって真っすぐ20フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“爪”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は難易度12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。目標がこれによって伏せ状態になった場合、このパンサーはボーナス・アクションとして目標に1回の噛みつき攻撃を行なえる。

### アクション

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

爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d4+2) [斬撃] ダメージ。

## バンシー

中型・アンデッド、混沌にして悪

AC：12

hp：58 (13d8)

移動速度：0フィート、飛行40フィート(ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 (-5)	14 (+2)	10 (±0)	12 (+1)	11 (±0)	17 (+3)

セーブ：【判】+2、【魅】+4

ダメージ抵抗：[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]；魔法のものでない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[死霊]、[毒]、[冷氣]

状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、消耗状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉10

言語：共通語、エルフ語

脅威度：4 (1,100XP)

生命感知：このバンシーは、魔法の力によって、5マイル以内の生きているクリーチャーの存在を感知できる。相手の大体の方角はわかるが、正確な位置はわからない。

非実体移動：このバンシーは他のクリーチャーや物体を、あたかも“移動困難な地形”であるかのように通り抜けることができる。バンシーは自分のターンを物体の中で終了したなら5 (1d10) [力場] ダメージを受ける。

### アクション

腐敗の接触：近接呪文攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：12 (3d6+2) [死霊] ダメージ。

恐るべき容貌：このバンシーから60フィート以内においてこのバンシーを見ることができる、アンデッドでないクリーチャーはみな、難易度13の【判断力】セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すれば1分間、恐怖状態になる。恐怖状態の目標は自分のターンの終了時ごとに再びこのセーヴィング・スローを行なえ(このとき、このバンシーに視線が通っているならセーブに不利を受ける)、成功すればその目標に関してはこの効果は終了する。ある目標のセーヴィング・スローが成功するか、その目標に関してこの効果が終了したなら、その目標は以後24時間、このバンシーの“恐るべき容貌”に対する完全耐性を得る。

慟哭(1回/日)：このバンシーは悲しみ嘆く声を発する(これは陽光の中にいない時に限られる)。慟哭は人造クリーチャーおよびアンデッドには何の効果もない。それ以外のクリーチャーのうち、このバンシーから30フィート以内の者はみな、難易度13の【耐久力】セーヴィング・スローを行わねばならない。失敗した者はhpが0になる。成功した者は10 (3d6) [精神] ダメージを受ける。

嘆き悲しむバンシーは、エルフの女性の霊からかたちづくられた恐るべきクリーチャーである。乱れもつれた髪が顔をふちどり、かすみのようなぼろざれが体を包んではためき流れている。

## ハンター・シャーク

大型・野獣、無属性

AC：12 (外皮)

hp：45 (6d10+12)

移動速度：0フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (±0)	4 (-3)

技能：〈知覚〉+2

感覚：擬似視覚30フィート、受動〈知覚〉12

言語：—

脅威度：2 (450XP)

血の狂乱：このシャークは、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイント未満であるあらゆるクリーチャーに対する近接攻撃ロールに有利を得る。

水中呼吸：このシャークは水中でのみ呼吸を行なえる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：13 (2d8+4) [刺突] ダメージ。

ハンター・シャーク(肉食鯨)は体長が15~20フィート(約4.5~6m)もあり、通常は独り外洋で獲物を取っている。

## ヒポグリフ

大型・怪物、無属性

AC: 11

hp: 19 (3d10 + 3)

移動速度: 40フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

技能: <知覚>+5

感覚: 受動<知覚> 15

言語: —

脅威度: 1 (200XP)

鋭敏視覚: 視覚による【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃: 2回の攻撃(くちばし1回、爪1回)を行なう。

くちばし: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 8 (1d10 + 3) [刺突]ダメージ。

爪: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 10 (2d6 + 3) [斬撃]ダメージ。

ヒポグリフは鷲の翼と前足、馬の後半身、そして鷲のような馬のような頭を持つ魔法の生きものである。

## ヒュドラ

超大型・怪物、無属性

AC: 15 (外皮)

hp: 172 (15d12 + 75)

移動速度: 30フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (±0)	7 (-2)

技能: <知覚>+6

感覚: 暗視60フィート、受動<知覚> 16

言語: —

脅威度: 8 (3,900XP)

息こらえ: このヒュドラは最大1時間まで息を止めることができる。

複数の頭部: このヒュドラには頭が5つある。頭が2つ以上ある間、このヒュドラは気絶状態、恐怖状態、聴覚喪失状態、魅了状態、盲目状態、朦朧状態に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

このヒュドラが1つのターン中に25以上のダメージを受けると、ヒュドラの頭が1つ死ぬ。すべての頭が死んだ時点でこのヒュドラは死亡する。

このヒュドラのターンの終了時に、このヒュドラが1つ前の自分のターン以降に[火]ダメージを受けていないなら、(2×前の自分のターンより後に死んだ頭の数)本の頭が生える。こうして生えた頭1つにつき、このヒュドラは10hpを回復する。

多頭の反応力: このヒュドラは毎ラウンド、(訳注: 通常の1回のリアクションに加えて)(自分の頭の数-1)回のリアクションを追加で行なうことができる。ただし、この追加のリアクションは機会攻撃には使えない。

眠らぬ眠り: このヒュドラが寝ている時も、少なくとも1つの頭は目を覚ましている。

### アクション

複数回攻撃: このヒュドラは自分の頭の数に等しい回数の噛みつき攻撃を行なう。

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+8、間合い10フィート、目標1つ。ヒット: 10 (1d10 + 5) [刺突]ダメージ。

ヒュドラは怪物的な爬虫類であり、ワニに似た胴体から蛇のような長い首がたくさん生えている。その首を切り落とすことは可能だが、魔法的な力によってあっと言う間に新しい首が生えてくる。

## ヒル・ジャイアント

超大型・巨人、混沌にして悪

AC: 13 (外皮)

hp: 105 (10d12 + 40)

移動速度: 40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

技能: <知覚>+2

感覚: 受動<知覚> 12

言語: 巨人語

脅威度: 5 (1,800XP)

### アクション

複数回攻撃: 2回の“グレートクラブ”攻撃を行なう。

グレートクラブ: 近接武器攻撃: 攻撃+8、間合い10フィート、目標1つ。ヒット: 18 (3d8 + 5) [殴打]ダメージ。

岩: 遠隔武器攻撃: 攻撃+8、射程60/240フィート、目標1つ。ヒット: 21 (3d10 + 5) [殴打]ダメージ。

ヒル・ジャイアント(丘の巨人)はわがままで頭のにぶい暴れん坊で、いつも食べ物を探して狩をしたり人里を襲ったりしている。いつも日なたにいたので肌は日に焼けて褐色である。武器としては、根こそぎ引き抜いた樹をふり回し、地面から掘り出した岩を投げる。

## ファイアー・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：13

hp：102 (12d10 + 36)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (±0)	7 (−2)

ダメージ抵抗：魔法のものでない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]  
ダメージ完全耐性：[毒]、[火]  
状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態  
感覚：暗視60フィート、受動<知覚> 10  
言語：火界語  
脅威度：5 (1,800XP)

火の体：このエレメンタルは幅1インチ以上の空間なら“無理矢理入り込む”ことなく通り抜けることができる。このエレメンタルに触れたクリーチャーや、このエレメンタルから5フィート以内でこのエレメンタルに近接攻撃を行なってヒットを与えたクリーチャーは、5 (1d10) [火] ダメージを受ける。また、このエレメンタルは敵対的なクリーチャーの接敵面に入り、そこで止まることができる。このエレメンタルが1つのターン中で初めてあるクリーチャーの接敵面内に入ったとき、そのクリーチャーは5 (1d10) [火] ダメージを受け、かつ着火する；何者かが1回のアクションを用いて火を消さない限り、そのクリーチャーは自分のターンの開始時ごとに5 (1d10) [火] ダメージを受ける。

照明：このエレメンタルは半径30フィートに“明るい”光、さらに30フィート先まで“薄暗い”光を放つ。

水が弱点：このエレメンタルは、水中で5フィート移動することに1 [冷気] ダメージを受け、1ガロンの水を浴びせかけられるごとに1 [冷気] ダメージを受ける。

### アクション

複数回攻撃：2回の“接触”攻撃を行なう。

接触：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：10 (2d6 + 3) [火] ダメージ。目標がクリーチャーであるか可燃性の物体であるなら、それは着火する。何者かが1回のアクションを用いて火を消さない限り、その目標は自分のターンの開始時ごとに5 (1d10) [火] ダメージを受ける。

ファイアー・エレメンタル(火の元素精霊)は、ゆらめく人型の姿をとり、気まぐれな破壊をはたらく。“それ”が動くと、周りのものは何もかも火がついて燃えあがる。あとには灰と煙と消し炭しか残らない。

## ファイアー・ジャイアント

超大型・巨人、秩序にして悪

AC：18 (プレート)

hp：162 (13d12 + 78)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
25 (+7)	9 (−1)	23 (+6)	10 (±0)	14 (+2)	13 (+1)

セーブ：【敏】+3、【耐】+10、【魅】+5  
技能：<運動>+11、<知覚>+6  
ダメージ完全耐性：[火]  
感覚：受動<知覚> 16  
言語：巨人語  
脅威度：9 (5,000XP)

### アクション

複数回攻撃：2回の“グレートソード”攻撃を行なう。

グレートソード：近接武器攻撃：攻撃+11、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：28 (6d6 + 7) [斬撃] ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃+11、射程60/240フィート、目標1つ。ヒット：29 (4d10 + 7) [殴打] ダメージ。

ファイアー・ジャイアント(火の巨人)は浅黒い肌と燃える赤い髪を持ち、戦士として、また征服者として恐れられている。彼らは噴火口や溶岩流や岩山のあたりに住み、焼き、奪い、壊す力によって名高い。

## フェイス・スパイダー

大型・怪物、無属性

AC：13 (外皮)

hp：32 (5d10+5)

移動速度：30フィート、登攀30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (±0)	6 (-2)

技能：〈隠密〉+6

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉10

言語：—

脅威度：3 (700XP)

エーテル移動：このスパイダーはボーナス・アクションとして、魔法的に物質界からエーテル界へ、あるいはエーテル界から物質界へと転移することができる。

蜘蛛歩き：このスパイダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる(さかさまに天井を歩く場合も含む)。

蜘蛛の巣渡り：このスパイダーは蜘蛛の巣による移動の制限を無視する。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7 (1d10+2) [刺突]ダメージ。さらに目標は難易度11の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると18 (4d8) [毒]ダメージを受ける(成功した場合は半分のダメージ)。この毒ダメージによって目標のヒット・ポイントが0になった場合、目標は即座に容態安定化するが、1時間のあいだ毒状態になる(hpを回復した後もこの毒状態は続く)。また、この毒状態が続いているあいだ、目標は麻痺状態である。

フェイス・スパイダーはエーテル界に出入りする魔法的な能力を備えている。何も無いはずの場所から突然現れ、攻撃し、すぐに姿を消してしまう。

## プテラノドン

中型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：13 (3d8)

移動速度：10フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	15 (+2)	10 (±0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

技能：〈知覚〉+1

感覚：受動〈知覚〉11

言語：—

脅威度：1/4 (50XP)

かすめ飛び：このプテラノドンは飛行によって敵の間合いから出る際に機会攻撃を誘発しない。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (2d4+1) [刺突]ダメージ。

プテラノドンは恐竜の遠縁にあたる飛行爬虫類だ。口に歯はないがクチバシは鋭くとがっており、丸呑みにできない獲物は串刺しにする。

## フライング・スネーク

超小型・野獣、無属性

AC：14

hp：5 (2d4)

移動速度：30フィート、飛行60フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4 (-3)	18 (+4)	11 (±0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

感覚：擬似視覚10フィート、受動〈知覚〉11

言語：—

脅威度：1/8 (25XP)

かすめ飛び：このスネークは、飛行移動で敵の間合いの外に出ることによって機会攻撃を誘発することはない。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：1 [刺突]ダメージおよび7 (3d4) [毒]ダメージ。

フライング・スネーク(飛蛇)は翼のある、明るい体色をした蛇で、僻遠の地の密林に見られる。

## フライング・ソード

小型・人造、無属性

AC：17 (外皮)

hp：17 (5d6)

移動速度：0フィート、飛行50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	15 (+2)	11 (±0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

セーブ：【敏】+4

ダメージ完全耐性：[精神]、[毒]

状態完全耐性：恐怖状態、石化状態、聴覚喪失状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態、盲目状態

感覚：擬似視覚60フィート(それより先は見えない)、受動<知覚>7

言語：—

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

魔法抑止が弱点：このフライング・ソードはアンティマジック・フィールドの範囲内では無力状態になる。また、フライング・ソードはディスペル・マジックの目標となったなら、発動者の呪文セーブ難易度に対して【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば1分間気絶状態になる。

外見偽装：このフライング・ソードは、動かずにいる間は普通の剣と区別がつかない。

### アクション

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d8+1) [斬撃] ダメージ。

フライング・ソード(空飛ぶ剣)は魔法の力を帯びてひとりで動く。空中に踊り、決して傷つかない戦士のように戦う。

## ブラウン・ベア (ヒグマ)

大型・野獣、無属性

AC：11 (外皮)

hp：34 (4d10+12)

移動速度：40フィート、登攀30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	10 (±0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

技能：<知覚>+3

感覚：受動<知覚>13

言語：—

脅威度：1 (200XP)

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(噛みつき1回、爪1回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：8 (1d8+4) [刺突] ダメージ。

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

## ブラック・ベア

中型・野獣、無属性

AC：11 (外皮)

hp：19 (3d8+6)

移動速度：40フィート、登攀30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	10 (±0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

技能：<知覚>+3

感覚：受動<知覚>13

言語：—

脅威度： $\frac{1}{2}$  (100XP)

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃(噛みつき1回、爪1回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d6+2) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7 (2d4+2) [斬撃] ダメージ。

## ブラッド・ホーク

小型・野獣、無属性

AC：12

hp：7 (2d6)

移動速度：10フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6 (-2)	14 (+2)	10 (±0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

技能：<知覚>+4

感覚：受動<知覚>14

言語：—

脅威度： $\frac{1}{8}$  (25XP)

鋭敏視覚：視覚による【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

連携戦闘：このブラッド・ホークの味方が1体以上、目標の5フィート以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このブラッド・ホークはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

### アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d4+2) [刺突] ダメージ。

ブラッド・ホーク(血汐鷹)という名前は、紅の羽根とどうもうな性質から来たもの。短剣のようなくちばしで猛攻を加える。

## ブリンク・ドッグ

中型・フェイ、秩序にして善

AC：13

hp：22 (4d8+4)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (±0)	13 (+1)	11 (±0)

技能：〈隠密〉+5、〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：ブリンク・ドッグ語。森語を解するが話すことはできない。

脅威度： $\frac{1}{4}$  (50XP)

鋭敏聴覚&嗅覚：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d6+1) [刺突]ダメージ。

瞬間移動 (再チャージ4~6)：この犬は (もし着用または運搬している装備があればそれも一緒に) 魔法の力で、最大40フィート先までの、自分が見ることができる、何ものにも占められていない場所へ、瞬間移動を行なう。この犬は、この瞬間移動の前または後に1回の“噛みつき”攻撃を行なえる。

ブリンク・ドッグ (またたき犬) という名前は、この犬が瞬時に現れ、消えることから来ている。ブリンク・ドッグはこの力を攻撃の助けにも使うし、危害を逃れるのにも使う。

## フレイムスカル

超小型・アンデッド、中立にして悪

AC：13

hp：40 (9d4+18)

移動速度：0フィート、飛行40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (±0)	11 (±0)

技能：〈知覚〉+2、〈魔法学〉+5

ダメージ抵抗：[刺突]、[死霊]、[電撃]

ダメージ完全耐性：[毒]、[火]、[冷気]

状態完全耐性：恐怖状態、麻痺状態、毒状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉12

言語：共通語

脅威度：4 (1,100XP)

照明：このフレイムスカルは (1) 半径15フィートに“薄暗い”光を放つ。あるいは (2) 半径15フィートに“明るい”光、さらに15フィート先まで“薄暗い”光を放つ。(1)と(2)のどちらにするかは、1回のアクションによって切り替え可能である。

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

黄泉がえり：このフレイムスカルは破壊されても1時間後にはすべてのヒット・ポイントを回復する。これを防ぐには、フレイムスカルの残骸に (1) 聖水を注ぐか、(2) ディスペル・マジックを発動するか、(3) リムーヴ・カースを発動する、必要がある。

呪文発動能力：このフレイムスカルは5レベルの術者である。その呪文発動能力値は【知力】である (呪文セーブ難易度13、呪文攻撃+5)。フレイムスカルは自分の呪文を発動するには動作要素も物質要素も一切必要としない。フレイムスカルは以下のウィザード呪文を準備済である。

初級呪文 (無限回)：メイジ・ハンド

1レベル (3スロット)：シールド、マジック・ミサイル

2レベル (2スロット)：ブラー、フレイミング・スフィア

3レベル (1スロット)：ファイアーボール

### アクション

複数回攻撃：“火炎光線”を2回使用する。

火炎光線：遠隔呪文攻撃：+5、射程30フィート、目標1つ。ヒット：10 (3d6 [火]ダメージ)。

フレイムスカル (炎の髑髏) は、緑色の猛火に包まれ、狂笑を響かせるアンデッドである。体から離れて首だけになったこの髑髏は、両眼から灼熱の光線を放ち、記憶の暗い奥底から恐るべき呪文を呼びおこして敵をうつ。

## プレシオサウルス

大型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：68 (8d10+24)

移動速度：20フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：2 (450XP)

息こらえ：このプレシオサウルスは最大1時間まで息を止めることができる。

### アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：14 (3d6+4) [刺突]ダメージ。

プレシオサウルスは恐竜の遠縁にあたる肉食の水棲爬虫類であり、出くわした相手に見境なく襲いかかる。長くしなやかな首のおかげであらゆる方向に強力な噛みつきを行なえる。

## フレッシュ・ゴーレム

中型・人造、真なる中立

AC：9

hp：93 (11d8 + 44)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (±0)	5 (-3)

ダメージ完全耐性：[電撃]、[毒]；魔法でもアダマンティン製でもない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート、受動<知覚> 10

言語：作成者が知っていたすべての言語を解するが話すことはできない。  
脅威度：5 (1,800XP)

**凶暴化**：このゴーレムがヒット・ポイント40以下の状況で自分のターンを開始するたび、1d6をロールすること。6が出たならこのゴーレムは凶暴化する。凶暴化中のターンには、このゴーレムは自分が見ることのできる最も近いクリーチャーを攻撃する。移動して攻撃できる範囲内にクリーチャーがいなかった場合、物体を攻撃する（その際には自分よりもサイズ分類の小さな物体を優先して攻撃する）。このゴーレムは、ひとたび凶暴化したなら、破壊されるかヒット・ポイントが全快するまでは凶暴化したままである。

このゴーレムの作成者は、凶暴化したこのゴーレムから60フィート以内にいる場合、強く巧みに語りかけてこれを落ち着かせようとする事ができる。ただしそれにはゴーレムが作成者の声を聞くことができねばならない。作成者は1回のアクションを用いて難易度15の【魅力】<説得>判定を行わねばならない。この判定に成功したなら、ゴーレムの凶暴化は止む。だが、hpが40以下のままにいる時にダメージを受けたならば、再び凶暴化する可能性がある。

**火に対する忌避**：このゴーレムは、[火]ダメージを受けたなら、次の自分のターンの終了時まで、攻撃ロールと能力値判定に不利を被る。

**形態不変**：このゴーレムは形態を変化させる呪文や効果に完全耐性を有する。

**電撃吸収**：このゴーレムは、[電撃]ダメージにさらされても、一切のダメージを受けないばかりか、かえって本来受けるはずだったダメージと同じだけのヒット・ポイントを回復する。

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

**魔法の武器**：このゴーレムの武器攻撃は魔法のものである。

### アクション

**複数回攻撃**：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

**叩きつけ**：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：13 (2d8 + 4) [殴打]ダメージ。

フレッシュ・ゴーレム(肉のゴーレム)は、人型生物の体の切れ端を寄せ集めて縫いあわせネジ留めして、筋骨隆々たる大力漢の姿にしたものである。強い魔法に守られているため、多くの呪文は通用せず、よほど強力な武器でなければ歯が立たない。

## フロスト・ジャイアント

超大型・巨人、中立にして悪

AC：15 (つぎはぎの鎧)

hp：138 (12d12 + 60)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (±0)	12 (+1)

セーブ：【耐】+8、【判】+3、【魅】+4

技能：<運動>+9、<知覚>+3

ダメージ完全耐性：[冷気]

感覚：受動<知覚> 13

言語：巨人語

脅威度：8 (3,900XP)

### アクション

**複数回攻撃**：2回の“グレートアックス”攻撃を行なう。

**グレートアックス**：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：25 (3d12 + 6) [斬撃]ダメージ。

**岩**：遠隔武器攻撃：攻撃+9、射程60/240フィート、目標1つ。ヒット：28 (4d10 + 6) [殴打]ダメージ。

フロスト・ジャイアント(霜の巨人)は氷と雪の生きものであり、髪もひげも青白く、肌は氷河の氷のように青い。もっぱら蛮力と戦闘技術のみを尊ぶ。

## フロッグ

超小型・野獣、無属性

AC：11

hp：1 (1d4 - 1)

移動速度：20フィート、水泳20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

技能：<隠密>+3、<知覚>+1

感覚：暗視30フィート、受動<知覚> 11

言語：—

脅威度：0 (0XP)

**水陸両生**：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

**立ち跳び**：助走の有無にかかわらず、10フィートまでの幅跳びと、5フィートまでの高跳びを行なえる。

フロッグ(蛙)は有効な攻撃方法を持たない。小さな虫を食べて生き、水辺や木の間や地下に住む。

## ペガサス

大型・セレスチャル、混沌にして善

AC：12

hp：59 (7d10 + 21)

移動速度：60フィート、飛行90フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (±0)	15 (+2)	13 (+1)

技能：〈知覚〉+6

感覚：受動〈知覚〉16

言語：エルフ語、共通語、天上語、森語を理解するが、話せない

脅威度：2 (450XP)

### アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：11 (2d6 + 4) [殴打]ダメージ。

白い翼を持つ馬であるペガサスが大空を舞う眺めは、優雅と威厳に満ちている。

## ヘル・ハウンド

中型・フィンド、秩序にして悪

AC：15 (外皮)

hp：45 (7d8 + 14)

移動速度：50フィート

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

技能：〈知覚〉+5

ダメージ完全耐性：[火]

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉15

言語：地獄語を解するが話すことはできない。

脅威度：3 (700XP)

鋭敏聴覚&嗅覚：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

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

### アクション

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

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

ヘル・ハウンド (地獄の猟犬)とは、力の強い犬のような姿をとった、火を吹く魔物である。しばしば悪のクリーチャーに仕え、番犬やお供に使われる。

## ボア (猪)

中型・野獣、無属性

AC：11 (外皮)

hp：11 (2d8 + 2)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	11 (±0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

感覚：受動〈知覚〉9

言語：—

脅威度：1/4 (50XP)

突撃：このボアがクリーチャー目がけて直線状に20フィート以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“牙”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で3 (1d6) [斬撃]ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度11の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

不倒 (小休憩または大休憩後に再チャージ)：もしボアが7以下のダメージを受け、これによってhpが0になるならば、hpは0ではなく1になる。

### アクション

牙：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d6 + 1) [斬撃]ダメージ。

## ポーラー・ベア (ホッキョクグマ)

大型・野獣、無属性

AC：12 (外皮)

hp：42 (5d10 + 15)

移動速度：40フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20 (+5)	10 (±0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

技能：〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：2 (450XP)

鋭敏嗅覚：このベアは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃 (噛みつき1回、爪1回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：9 (1d8 + 5) [刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：12 (2d6 + 5) [斬撃]ダメージ。

## ポイザナス・スネーク (毒蛇)

超小型・野獣、無属性

AC: 13

hp: 2 (1d4)

移動速度: 30フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2 (-4)	16 (+3)	11 (±0)	1 (-5)	10 (±0)	3 (-4)

感覚: 擬似視覚10フィート、受動<知覚> 10

言語: —

脅威度: 1/8 (25XP)

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 1 [刺突]ダメージ。目標は難易度10の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると5 (2d4) [毒]ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

## ホーク (鷹)

超小型・野獣、無属性

AC: 13

hp: 1 (1d4-1)

移動速度: 10フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

技能: <知覚>+4

感覚: 受動<知覚> 14

言語: —

脅威度: 0 (10XP)

鋭敏視覚: 視覚による【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

### アクション

鉤爪: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 1 [斬撃]ダメージ。

## ポニー

中型・野獣、無属性

AC: 10

hp: 11 (2d8+2)

移動速度: 40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	10 (±0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (±0)	7 (-2)

感覚: 受動<知覚> 10

言語: —

脅威度: 1/8 (25XP)

### アクション

ひづめ: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 7 (2d4+2) [殴打]ダメージ。

## ホブゴブリン

中型・人型生物 (ゴブリン類)、秩序にして悪

AC: 18 (チェーン・メイル、シールド)

hp: 11 (2d8+2)

移動速度: 30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (±0)	10 (±0)	9 (-1)

感覚: 暗視60フィート、受動<知覚> 10

言語: 共通語、ゴブリン語

脅威度: 1/2 (100XP)

連携打撃: あるクリーチャーから5フィート以内に“このホブゴブリンの味方がかつ無力状態でない者”がいるなら、このホブゴブリンは1ターンに1回のみ、そのクリーチャーに対して自分が武器攻撃でヒットを与えた際に追加で7 (2d6)ダメージを与えることができる。

### アクション

ロングソード: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 5 (1d8+1) [斬撃]ダメージまたは6 (1d10+1) [斬撃]ダメージ (両手で用いた場合)。

ロングボウ: 遠隔武器攻撃: 攻撃+3、射程150/600フィート、目標1つ。ヒット: 5 (1d8+1) [刺突]ダメージ。

ホブゴブリンは大柄なゴブリン類の生きもので、赤橙色や暗い橙色の肌を持つ。かれらは力と武勇ばかりを徳とし、戦の技と術策ばかりを尊ぶ。

## マーフォーク

中型・人型生物(マーフォーク)、真なる中立

AC: 11

hp: 11 (2d8+2)

移動速度: 10フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10(±0)	13(+1)	12(+1)	11(±0)	11(±0)	12(+1)

技能: <知覚>+2

感覚: 受動<知覚> 12

言語: 共通語、水界語

脅威度: 1/8 (25XP)

水陸両生: 空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

### アクション

スピア: 近接/遠隔武器攻撃: 攻撃+2、間合い5フィートまたは射程20/60フィート、目標1つ。ヒット: 3 (1d6) [刺突] ダメージ、両手持ちで近接攻撃を行なう際は4 (1d8) [刺突] ダメージ。

マーフォークは水棲の人型生物で、下半身は魚そっくりだ。彼らは水中に小さな部族単位で暮らしている。

## マスティフ

中型・野獣、無属性

AC: 12

hp: 5 (1d8+1)

移動速度: 40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13(+1)	14(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

技能: <知覚>+3

感覚: 受動<知覚> 13

言語: —

脅威度: 1/8 (25XP)

鋭敏聴覚&嗅覚: このマスティフは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】<知覚>判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 4 (1d6+1) [刺突] ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度11の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

マスティフは大型の狩猟犬であり、その忠誠心と感覚の鋭さから多くの人型生物に珍重されている。

## マミー

中型・アンデッド、秩序にして悪

AC: 11 (外皮)

hp: 58 (9d8+18)

移動速度: 20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	8(-1)	15(+2)	6(-2)	10(±0)	12(+1)

セーブ: 【判】+2

ダメージ脆弱性: [火]

ダメージ抵抗: 魔法のものでない武器による [殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性: [死霊]、[毒]

状態完全耐性: 恐怖状態、消耗状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚: 暗視60フィート、受動<知覚> 10

言語: 生前に知っていた言語すべて

脅威度: 3 (700XP)

### アクション

複数回攻撃: “恐るべき眼光”を使用し、“腐敗の拳”で1回の攻撃を行なう。

腐敗の拳: 近接武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 10 (2d6+3) [殴打] ダメージおよび10 (3d6) [死霊] ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度12の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとミイラの腐敗の呪いを受ける。この呪いを受けた目標はヒット・ポイントを回復できず、かつ24時間ごとに最大ヒット・ポイントが10 (3d6) ずつ減少し続ける。この呪いによって目標の最大ヒット・ポイントが0になった場合、目標は死亡し、死体は崩れて塵と化す。この呪いはリムーヴ・カースなどの魔法によって取り除くまで持続する。

恐るべき眼光: このマミーは自分から60フィート以内にいて自分が見ることのできるクリーチャー1体を目標に選ぶ。目標がこのマミーを見ることができるなら、目標は難易度11の【判断力】セーブを行なわねばならず(これは魔法に対するセーブである)、失敗するとこのマミーの次のターンの終了時まで恐怖状態になる。このセーブに5以上の差で失敗した目標は、同じ時間の間さらに麻痺状態になる。このセーブに成功した目標は、以後24時間、すべてのマミーの“恐るべき眼光”に対する完全耐性を得る(Mummy Lord\*の同名能力は含まない)。

マミー(ミイラ)は闇の埋葬儀式によって蘇り、埋葬布に包まれたまま起き上がる。そして朽ちた寺院や墳墓からよるよると這い出て、死者の眠りを妨げた者を皆殺しにする。

## マンティコア

大型・怪物、秩序にして悪

AC：14 (外皮)

hp：68 (8d10 + 24)

移動速度：30フィート、飛行50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

感覚：暗視60フィート、受動(知覚) 11

言語：共通語

脅威度：3 (700XP)

尾のトゲ再生：このマンティコアの尾には24本のトゲが生えている。このマンティコアが大休憩を終えた時点で、消費したトゲはすべて再生する。

### アクション

複数回攻撃：3回の攻撃（“噛みつき1回、爪2回”か“尾のトゲ3回”）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7 (1d8 + 3) [刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d6 + 3) [斬撃]ダメージ。

尾のトゲ：遠隔武器攻撃：攻撃+5、射程100/200フィート、目標1つ。ヒット：7 (1d8 + 3) [刺突]ダメージ。

マンティコアはライオンの体から人に似た頭とドラゴンの翼が生えている。長い尾の先には凶悪なトゲがたくさん生えていて、驚くほど遠くの獲物を串刺しにできる。

## マンモス

超大型・野獣、無属性

AC：13 (外皮)

hp：126 (11d12 + 55)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (±0)	6 (-2)

感覚：受動(知覚) 10

言語：—

脅威度：6 (2,300XP)

蹂躞突撃：このマンモスがあるクリーチャーに向かって真つすぐに20フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“牙の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は難易度18の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（訳注：もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も）、このマンモスはボーナス・アクションとして目標に1回の“踏みつけ”攻撃を行なえる。

## アクション

牙の突き刺し：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：25 (4d8 + 7) [刺突]ダメージ。

踏みつけ：近接武器攻撃：攻撃+10、間合い5フィート、伏せ状態のクリーチャー1体。ヒット：29 (4d10 + 7) [殴打]ダメージ。

マンモスは分厚い毛皮と長い牙をそなえた、象に似たクリーチャーである。

## ミノタウロス

大型・怪物、混沌にして悪

AC：14 (外皮)

hp：76 (9d10 + 27)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18 (+4)	11 (±0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

技能：〈知覚〉+7

感覚：暗視60フィート、受動(知覚) 17

言語：奈落語

脅威度：3 (700XP)

突撃：このミノタウロスがある目標に向かって真つすぐに10フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にその目標に“角の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は9 (2d8)の追加[刺突]ダメージを受ける。目標がクリーチャーなら、目標はさらに難易度14の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると最大10フィートまで押しやられて伏せ状態になる。

迷宮暮らしの記憶力：このミノタウロスは、自分が通ったことのある道を完璧に記憶している。

捨て身の攻撃：このミノタウロスは自分のターン開始時に、“自分がこのターンに行なうすべての近接武器攻撃ロールに有利を得る代りに、次の自分のターンの開始時まで自分に対するすべての攻撃ロールも有利になる”ことを選べる。

### アクション

グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：17 (2d12 + 4) [斬撃]ダメージ。

角の突き刺し：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：13 (2d8 + 4) [刺突]ダメージ。

返り血で汚れた毛皮を持つミノタウロスは、雄牛の頭を持つ筋骨隆々とした人型クリーチャーであり、その吼え声はすべての文明種族を震撼させる野蛮な戦いの叫びである。

## ミュール(ラバ)

中型・野獣、無属性

AC：10

hp：11 (2d8 + 2)

移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14(+2)	10(±0)	13(+1)	2(-4)	10(±0)	5(-3)

感覚：受動(知覚) 10

言語：—

脅威度： $\frac{1}{8}$  (25XP)

荷役獣：このミュールは、運搬能力を計算する際には大型サイズの動物として扱う。

確かな足元：このミュールを伏せ状態にしようとする効果に対して【筋力】または【敏捷力】のセーブを行なう際、このミュールは有利を得る。

### アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d4 + 2) [殴打] ダメージ。

## メドゥサ

中型・怪物、秩序にして悪

AC：15 (外皮)

hp：127 (17d8 + 51)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10(±0)	15(+2)	16(+3)	12(+1)	13(+1)	15(+2)

技能：〈隠密〉+5、〈看破〉+4、〈知覚〉+4、〈ペテン〉+5

感覚：暗視60フィート、受動(知覚) 14

言語：共通語

脅威度：6 (2,300XP)

石化の凝視：このメドゥサの目を見ることができクリーチャーが、このメドゥサから30フィート以内の位置で自分のターンを開始したなら、メドゥサはそのクリーチャーに難易度14の【耐久力】セーブを行なわせることができる。ただし、このメドゥサが無力状態であってはならず、またこのメドゥサから目標が見えていなければならない。このセーブに5以上の差で失敗したクリーチャーは即座に石化状態になる。4以下の差で失敗したクリーチャーは徐々に石化しはじめ、拘束状態になる。拘束状態になったクリーチャーは次の自分のターンの終了時に再度このセーブを行なわねばならない。このセーブに失敗すれば石化状態になり、成功すれば石化の凝視の効果が終了する。この特徴による石化状態は、石化したクリーチャーがグレーター・レストレーションなどの魔法によって解放されるまで持続する。

不意を討たれた状態でない限り、クリーチャーは自分のターンの開始時にこの特徴によるセーブを回避すべく“目をそらす”ことを選べる。目をそらしたクリーチャーは次の自分のターンの開始時までメドゥサを見ることができず、次の自分のターンの開始時には再び目をそらすか否かを選べる。次の自分のターンの開始時までメドゥサを見てしまったなら、その時点で即座にセーブを行なわねばならない。

このメドゥサが、“自分から30フィート以内にある鏡のように磨かれた表面”に映ったメドゥサ自身の姿を見た場合、その場所の明るさが“明るい”なら、メドゥサは己の呪いによって自分自身の凝視の作用を受けることになる。

### アクション

複数回攻撃：(1) “蛇の髪”で1回とショートソードで2回、合計3回の近接攻撃を行なうか、(2) ロングボウで2回の遠隔攻撃を行なう。

蛇の髪：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4 (1d4 + 2) [刺突] ダメージおよび14 (4d6) [毒] ダメージ。

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5 (1d6 + 2) [刺突] ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+5、射程150/600フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d8 + 2) [刺突] ダメージおよび7 (2d6) [毒] ダメージ。

蛇の髪を持つメドゥサは恐るべき呪いの犠牲者であり、目と目が合った相手をことごとく石に変えてしまう。石像と化したクリーチャーの列はメドゥサの腐敗と墮落を示す記念碑だ。

# ヤング・グリーン・ドラゴン

大型・ドラゴン、秩序にして悪

AC：18 (外皮)

hp：136 (16d10 + 48)

移動速度：40フィート、飛行80フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

セーブ：【敏】+4、【耐】+6、【判】+4、【魅】+5

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+7、〈ペテン〉+5

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：擬似視覚30フィート、暗視120フィート、受動〈知覚〉17

言語：共通語、竜語

脅威度：8 (3,900XP)

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

## アクション

複数回攻撃：3回の攻撃(噛みつき1回、爪2回)を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い10フィート、目標1つ。ヒット：15 (2d10 + 4) [刺突] ダメージおよび7 (2d6) [毒] ダメージ。

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

毒のプレス(再チャージ5~6)：このドラゴンは30フィートの円錐形の範囲に毒ガスを吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度14の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると42 (12d6) [毒] ダメージを受ける(成功した場合は半分のダメージ)。

グリーン・ドラゴン(緑竜)はトゥルー・ドラゴンの中で最も狡猾で欺きに長けており、誤誘導と詐術を活用して敵の上手に立つ。グリーン・ドラゴンの目立つ特徴とえば、眉間から頭頂を経て背中まで続いている“とさか”だ。このとさかは後頭部で最も高くなっている。

# ライオン

大型・野獣、無属性

AC：12

hp：26 (4d10 + 4)

移動速度：50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

技能：〈隠密〉+6、〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：1 (200XP)

鋭敏嗅覚：このライオンは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

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

飛びかかり：このライオンがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“爪”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は難易度13の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら(訳注：もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も)、このライオンはボーナス・アクションとして目標に1回の噛みつき攻撃を行なえる。

助走つき跳躍：このライオンは、10フィート助走してから跳躍を行なうなら、最大25フィートまでの幅跳びを行なうことができる。

## アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7 (1d8 + 3) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d6 + 3) [斬撃] ダメージ。

# ライディング・ホース(乗用馬)

大型・野獣、無属性

AC：10

hp：13 (2d10 + 2)

移動速度：60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16 (+3)	10 (±0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (±0)	7 (-2)

感覚：受動〈知覚〉10

言語：—

脅威度：1/4 (50XP)

## アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：8 (2d4 + 3) [殴打] ダメージ。

## ライノセラス (サイ)

大型・野獣、無属性

AC: 11 (外皮)  
hp: 45 (6d10 + 12)  
移動速度: 40 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

感覚: 受動(知覚) 11  
言語: —  
脅威度: 2 (450XP)

突撃: このライノセラスがある目標に向かって真っすぐに20フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にその目標に“角の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、目標は追加で9 (2d8) [殴打]ダメージを受ける。さらに、その目標がクリーチャーであるなら、目標は難易度15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。

### アクション

角の突き刺し: 近接武器攻撃: 攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 14 (2d8 + 5) [殴打]ダメージ。

## ラット (鼠)

超小型・野獣、無属性

AC: 10  
hp: 1 (1d4 - 1)  
移動速度: 20 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2 (-4)	11 (±0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (±0)	4 (-3)

感覚: 暗視30フィート、受動(知覚) 10  
言語: —  
脅威度: 0 (10XP)

鋭敏嗅覚: このラットは嗅覚に基づく【判断力】(知覚)判定に有利を得る。

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃±0、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 1 [刺突]ダメージ。

## リーフ・シャーク

中型・野獣、無属性

AC: 12 (外皮)  
hp: 22 (4d8 + 4)  
移動速度: 0 フィート、飛行40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (±0)	4 (-3)

技能: (知覚)+2  
感覚: 擬似視覚30フィート、受動(知覚) 12  
言語: —  
脅威度: 1/2 (100XP)

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

水中呼吸: このシャークは水中でのみ呼吸を行なえる。

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 6 (1d8 + 2) [刺突]ダメージ。

リーフ・シャークは体長6~10フィート(1.8~3m)で、浅い海やサンゴ礁に住んでいる鯊だ。

## リザード (トカゲ)

超小型・野獣、無属性

AC: 10  
hp: 2 (1d4)  
移動速度: 20 フィート、登攀20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2 (-4)	11 (±0)	10 (±0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

感覚: 暗視30フィート、受動(知覚) 9  
言語: —  
脅威度: 0 (10XP)

### アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃±0、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 1 [刺突]ダメージ。

## リザードフォーク

中型・人型生物(リザードフォーク)、真なる中立

AC：15(外皮、シールド)

hp：22(4d8+4)

移動速度：30フィート、水泳30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(+2)	10(±0)	13(+1)	7(-2)	12(+1)	7(-2)

技能：〈隠密〉+4、〈生存〉+5、〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：竜語

脅威度： $\frac{1}{2}$ (100XP)

息こらえ：このリザードフォークは最大10分間まで息を止めることができる。

### アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。ただし同じ武器で2回攻撃することはできない。

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

ヘヴィ・クラブ：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5(1d6+2)[殴打]ダメージ。

ジャヴェリン：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィートまたは射程30／120フィート、目標1つ。ヒット：5(1d6+2)[刺突]ダメージ。

スパイク・シールド：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5(1d6+2)[刺突]ダメージ。

リザードフォークは原始的な爬虫類の人型生物で、沼やジャングルに隠れ住んでいる。縄張り意識が強く、必要なら躊躇なく殺し、生きていくためなら何でもする。

## レイヴン(ワタリガラス)

超小型・野獣、無属性

AC：12

hp：1(1d4-1)

移動速度：10フィート、飛行50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2(-4)	14(+2)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	6(-2)

技能：〈知覚〉+3

感覚：受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：0(10XP)

声まね：このレイヴンは、聞いたことのある単純な音(人のささやく声、赤ん坊の鳴き声、動物の鳴き声など)を声まねすることができる。レイヴンの声まねを聞いたクリーチャーは、難易度10の【判断力】〈看破〉判定に成功すれば偽の音だと気付く。

### アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：1[刺突]ダメージ。

## ワーウルフ

中型・人型生物(ヒューマン、変身生物)、混沌にして悪

AC：人型形態では11、ウルフ形態または中間形態では12(外皮)

hp：58(9d8+18)

移動速度：30フィート(ウルフ形態では40フィート)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(+2)	13(+1)	14(+2)	10(±0)	11(±0)	10(±0)

技能：〈隠密〉+3、〈知覚〉+4

ダメージ完全耐性：魔法でも銀でもない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

感覚：受動〈知覚〉14

言語：共通語(ウルフ形態では話せない)

脅威度：3(700XP)

変身生物：このワーウルフは1回のアクションとして、ウルフとヒューマンの中間形態またはウルフ形態に変身したり、本来の姿(=ヒューマン形態)に戻ったりすることができる。いずれの形態においても、AC以外のデータは変化しない。変身の際、装備または運搬していた装備品は変化しない。死亡したワーウルフは本来の姿に戻る。

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

### アクション

複数回攻撃(ヒューマン形態または中間形態のみ)：2回の攻撃(噛みつき1回、爪またはスピア1回)を行なう。

噛みつき(ウルフ形態または中間形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6(1d6+2)[刺突]ダメージ。目標が人型生物なら、目標は難易度12の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとワーウルフのライカンスロビーの呪い(訳注：『モンスター・マニュアル』参照)を受ける。

爪(中間形態のみ)：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7(2d4+2)[斬撃]ダメージ。

スピア(ヒューマン形態のみ)：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィートまたは射程20/60フィート、目標1つ。ヒット：5(1d6+2)[刺突]ダメージ、両手持ちで近接攻撃を行なう際は6(1d8+2)[刺突]ダメージ。

ワーウルフはヒューマン、狼、そして両者の中間の形態(毛皮に覆われた筋骨隆々の人型生物の体に、餓えた狼の頭がついている)に変身できる凶暴な捕食者だ。

## ワイヴァーン

大型・ドラゴン、無属性

AC：13 (外皮)

hp：110 (13d10 + 39)

移動速度：20フィート、飛行80フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19 (+4)	10 (±0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

技能：〈知覚〉+4

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉14

言語：—

脅威度：6 (2,300XP)

### アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、毒針1回）を行なう。飛行中は、いずれか1回の攻撃の代わりに爪攻撃を行なうことができる。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い10フィート、クリーチャー1体。ヒット：11 (2d6 + 4) [刺突] ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：13 (2d8 + 4) [斬撃] ダメージ。

毒針：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い10フィート、クリーチャー1体。ヒット：11 (2d6 + 4) [刺突] ダメージ。目標は難易度15の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると24 (7d6) [毒] ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

偉大なるドラゴンの遠縁にあたるワイヴァーンは、鱗に覆われた2本脚と皮膜の翼を持ち、しなやかな尾の先端には生物を即死させる猛毒の針が生えている。

## ワイト

中型・アンデッド、中立にして悪

AC：14 (スタデッド・レザー)

hp：45 (6d8 + 18)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (±0)	13 (+1)	15 (+2)

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+3

ダメージ抵抗：[死霊]；魔法でも銀でもない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：消耗状態、毒状態

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉13

言語：生前に知っていた言語すべて

脅威度：3 (700XP)

陽光過敏：太陽光の下では、このワイトは攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利をこうむる。

### アクション

複数回攻撃：2回の“ロングソード”攻撃または2回の“ロングボウ”攻撃を行なう。その際、1回の“ロングソード”攻撃の代わりに生命力吸収を行なうこともできる。

生命力吸収：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、クリーチャー1体。ヒット：5 (1d6 + 2) [死霊] ダメージ。目標は難易度13の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると受けたダメージに等しい値だけ最大ヒット・ポイントが減少する。この減少は目標が大休憩を終えるまで持続する。この効果によって最大ヒット・ポイントが0になった目標は死亡する。

この攻撃によって死んだ人型生物は、24時間後にこのワイトの制御下にあるゾンビとして蘇る（ゾンビ化する前に蘇生させるか死体が破壊されない限り）。このワイトが同時に制御下におけるゾンビの数の上限は12である。

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d8 + 2) [斬撃] ダメージ。ただし両手持ちで攻撃するなら7 (1d10 + 2) [斬撃] ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程150/600フィート、目標1つ。ヒット：6 (1d8 + 2) [刺突] ダメージ。

ワイトは知性の高い人型のアンデッドであり、外見は武器を持ち鎧に身を包んだ死体に見える。生者との永遠との戦いを目的として飽くことを知らない。

# ノンプレイヤー・キャラクター

この項には、冒険者たちがD&Dのキャンペーンにおいて遭遇する可能性のあるさまざまな人型種族のノンプレイヤー・キャラクター (NPC) のデータが載っている。以下のデータ・ブロックはヒューマンのNPCとしてもそれ以外の種族のNPCとしても使える。

## NPCのカスタマイズ

この付録に載っているNPCを君のキャンペーン用にカスタマイズする簡単な方法がいくつかある (訳注: 詳しくは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』参照)。

**種族特徴:** 君はNPCに種族特徴を追加することができる。たとえば、ハープリングの司祭は移動速度が25フィートで、“ハープリングの幸運”の特徴を持っていることにしてもよい。NPCに種族特徴を持たせても脅威度は変化しない。種族特徴に関する詳しい記述は『プレイヤーズ・ハンドブック』または『プレイヤー用ベーシック・ルール』を見よ。

**呪文の入れ替え:** 呪文を使うNPCをカスタマイズする方法の1つとして、そのNPCの呪文をいくつか、他の呪文と入れ替えるという手がある。NPCの呪文リストに載っている呪文はどれでも、同じレベルの呪文と入れ替えてよい。このようにして呪文の入れ替えを行なっても、脅威度は変化しない (訳注: ただし実際の強さと脅威度がずれることはあるので注意)。

**防具と武器の入れ替え:** NPCの鎧を高性能または低性能なものに変えたり、武器の種類を変えてもよい。ただしACやダメージの変化によってNPCの脅威度が変わる場合がある。

**魔法のアイテム:** 強力なNPCであればあるほど、魔法のアイテムを持っている可能性が高くなる。たとえば後述の魔道士は魔法のスタッフかワンドを持っているかもしれない、ポーションや呪文の巻物もいくつか携帯している可能性がある。大ダメージを与えるような魔法のアイテムをNPCに持たせたなら、脅威度が変化するだろう。

なお、この文書にもいくつかの魔法のアイテムが収録されている。

## 一般人

中型・人型生物 (任意の種族)、任意の属性

AC: 10

hp: 4 (1d8)

移動速度: 30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)

感覚: 受動<知覚> 10

言語: 1種類 (普通は共通語)

脅威度: 0 (10XP)

## アクション

クラブ: 近接武器攻撃: 攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 2 (1d4) [殴打] ダメージ。

一般人には、農民、農奴、奴隷、使用人、巡礼、商人、職人、隠者などが含まれる。

## 衛兵

中型・人型生物 (任意の種族)、任意の属性

AC: 16 (チェーン・シャツ、シールド)

hp: 11 (2d8+2)

移動速度: 30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (±0)	11 (±0)	10 (±0)

技能: <知覚>+2

感覚: 受動<知覚> 12

言語: 1種類 (普通は共通語)

脅威度: 1/8 (25XP)

## アクション

スピア: 近接/遠隔武器攻撃: 攻撃+3、間合い5フィートまたは射程20/60フィート、目標1つ。ヒット: 4 (1d6+1) [斬撃] ダメージ。

衛兵には、都市の衛兵、砦や要塞都市の歩哨、商人や貴族の護衛などが含まれる。

## カルト員

中型・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: 30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11 (±0)	12 (+1)	10 (±0)	10 (±0)	11 (±0)	10 (±0)

技能: <宗教>+2、<ベテン>+2

感覚: 受動<知覚> 10

言語: 1種類 (普通は共通語)

脅威度: 1/8 (25XP)

闇への献身: このカルト員は、恐怖状態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。

## アクション

シミター: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 4 (1d6+1) [斬撃] ダメージ。

カルト員は闇の諸力に忠誠を誓っており、己の信念と実践のせいでしばしば狂気の兆候を見せる。

## 騎士

中型・人型生物(任意の種族)、任意の属性

AC：18(プレート)  
hp：52(8d8+16)  
移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	11(±0)	14(+2)	11(±0)	11(±0)	15(+2)

セーブ：【耐】+4、【判】+2  
感覚：受動(知覚) 10  
言語：1種類(普通は共通語)  
脅威度：3(700XP)

騎士の勇気：この騎士は恐怖状態をもたらす効果に対するセーブに有利を得る。

### アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。

グレートソード：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：10(2d6+3)[斬撃]ダメージ。

ヘヴィ・クロスボウ：遠距離武器攻撃：攻撃+2、射程100/400フィート、目標1つ。ヒット：5(1d10)[刺突]ダメージ。

指揮(小休憩または大休憩で再チャージ)：以後1分間、この騎士は“自分から30フィート以内にいて自分が見ることのできる敵対的でないクリーチャー”が攻撃ロールまたはセーブを行なうたびに特別な命令または警告を発することができる。そのクリーチャーが騎士の声を聞き、内容を理解できるなら、その攻撃ロールまたはセーブに1d4を加えることができる。同時に複数の“指揮”能力の利益を得ることはできない。この騎士が無力状態になった時点で、この効果は終了する。

### リアクション

受け流し：この騎士に近接攻撃がヒットしそうになった時、この騎士は自分のACに2を加えることができる。これを行なうためには、この騎士が攻撃者を見ることができ、かつこの騎士が近接武器を使用していないなければならない。

騎士は統治者や宗教騎士団や高貴な大義に忠誠を誓った戦士だ(実際の程度その誓いを守るかは属性しだいではあるのだが)。

## 狂戦士

中型・人型生物(任意の種族)、任意の混沌属性

AC：13(ハイド・アーマー)  
hp：67(9d8+27)  
移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	12(+1)	17(+3)	9(-1)	11(±0)	9(-1)

感覚：受動(知覚) 10  
言語：1種類(普通は共通語)  
脅威度：2(450XP)

捨て身の攻撃：この狂戦士は自分のターン開始時に、“自分がこのターンに行なうすべての近接武器攻撃ロールに有利を得る代わりに、次の自分のターンの開始時まで自分に対するすべての攻撃ロールも有利になる”ことを選べる。

### アクション

グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：9(1d12+3)[斬撃]ダメージ。

予測不能な狂戦士たちは、文明化されていない土地から戦闘集団単位で現れては、どこであれ戦いの気配を探し求める。

## 山賊

中型・人型生物(任意の種族)、秩序でない任意の属性

AC：12(レザー・アーマー)  
hp：11(2d8+2)  
移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11(±0)	12(+1)	12(+1)	10(±0)	10(±0)	10(±0)

感覚：受動(知覚) 10  
言語：1種類(普通は共通語)  
脅威度：1/8(25XP)

### アクション

シミター：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：4(1d6+1)[斬撃]ダメージ。

ライト・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+3、射程80/320フィート、目標1つ。ヒット：5(1d8+1)[刺突]ダメージ。

山賊は集団で徘徊しており、時には強力なNPC(呪文の使い手の可能性もある)に率いられていることもある。すべての山賊が悪属性とは限らない。圧制、早魘、疫病、飢饉などのせいで、ごく真面目な庶民が山賊に身を落とさざるをえなくなる場合もあるのだ。

## 司祭

中型・人型生物(任意の種族)、任意の属性

AC: 13 (チェーン・シャツ)

hp: 27 (5d8 + 5)

移動速度: 25 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	10 (±0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

技能: <医術>+7、<宗教>+4、<説得>+3

感覚: 受動<知覚> 13

言語: 任意の言語 2種類

脅威度: 2 (450XP)

いと高き信仰: この司祭はボーナス・アクションとして呪文スロットを1つ消費することにより、自分の近接武器攻撃がヒットした目標に追加で10 (3d6) [光輝] ダメージを与えるようにすることができる。この利益はこの司祭の次のターンの終了時まで持続する。この特徴のために2レベル以上の呪文スロットを消費した場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、追加ダメージが1d6増加する。

呪文発動能力: この司祭は5レベルの“呪文の使い手”であり、呪文発動能力値は【判断力】である(呪文セーブ難易度13、呪文攻撃ロール+5)。この司祭は以下のクレリック呪文を準備している。

初級呪文(回数無制限): セイクリッド・フレイム、ソーマタージー、ライト

1レベル(4スロット): ガイディング・ボルト、キュア・ウーンズ、サンクチュアリ

2レベル(3スロット): スピリチュアル・ウェポン、レッサー・レストレーション

3レベル(2スロット): スピリット・ガーディアンズ、ディスペル・マジック

### アクション

メイス: 近接武器攻撃: 攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 3 (1d6) [殴打] ダメージ。

司祭は寺院や社の霊的指導者だ。

## 侍祭

中型・人型生物(任意の種族)、任意の属性

AC: 10

hp: 9 (2d8)

移動速度: 30 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	14 (+2)	11 (±0)

技能: <医術>+4、<宗教>+2

感覚: 受動<知覚> 10

言語: 1種類(普通は共通語)

脅威度: 1/4 (50XP)

呪文発動能力: この侍祭は1レベルの“呪文の使い手”であり、呪文発動能力値は【判断力】である(呪文セーブ難易度12、呪文攻撃ロール+4)。この侍祭は以下のクレリック呪文を準備している。

初級呪文(回数無制限): セイクリッド・フレイム、ソーマタージー、ライト

1レベル(3スロット): キュア・ウーンズ、サンクチュアリ、プレス

### アクション

クラブ: 近接武器攻撃: 攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 2 (1d4) [殴打] ダメージ。

侍祭は下級の聖職者であり、普通は司祭に仕えている。侍祭は寺院においてさまざまな役割を果たし、神々からささやかな呪文発動能力を授かっている。

## ならず者

中型・人型生物(任意の種族)、善でない任意の属性

AC：11(レザー・アーマー)

hp：32(5d8+10)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(+2)	11(±0)	14(+2)	10(±0)	10(±0)	11(±0)

技能：〈威圧〉+2

感覚：受動〈知覚〉10

言語：1種類(普通は共通語)

脅威度： $\frac{1}{2}$ (100XP)

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

### アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。

メイス：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：5(1d6+2)[殴打]ダメージ。

ヘヴィ・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+2、射程100/400フィート、目標1つ。ヒット：5(1d10)[刺突]ダメージ。

ならず者は脅しと暴力を得意とする無慈悲な乱暴者だ。ならず者が働くのは金目当てであり、良心の持ち合わせは少ない。

## 魔道士

中型・人型生物(任意の種族)、任意の属性

AC：12(メイジ・アーマーで15)

hp：40(9d8)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
9(-1)	14(+2)	11(±0)	17(+3)	12(+1)	11(±0)

セーブ：【知】+6、【判】+4

技能：〈魔法学〉+6、〈歴史〉+6

感覚：受動〈知覚〉11

言語：任意の言語4種類

脅威度：6(2,300XP)

呪文発動能力：この魔道士は9レベルの“呪文の使い手”であり、呪文発動能力値は【知力】である(呪文セーブ難易度14、呪文攻撃ロール+6)。この魔道士は以下のウィザード呪文を準備している。

初級呪文(回数無制限)：ファイアー・ボルト、プレスティジティション、メイジ・ハンド、ライト

1レベル(4スロット)：シールド、ディテクト・マジック、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

2レベル(3スロット)：サジェスチョン、ミスティ・ステップ

3レベル(3スロット)：カウンターSPELL、ファイアーボール、フライ

4レベル(3スロット)：アイス・ストーム、グレーター・インヴィジビリティ

5レベル(1スロット)：コーン・オヴ・コールド

### アクション

ダガー：近接/遠隔武器攻撃：攻撃+5、間合い5フィートまたは射程20/60フィート、目標1つ。ヒット：4(1d4+2)[刺突]ダメージ。

魔道士は魔道の研究と実践に一生を費やす。

# 戦闘遭遇の作成

君の想像力を自由に働かせ、プレイヤーが楽しめるような戦闘を作ってみよう。そして遭遇の内容が固まった後で、この項の記述を元に遭遇の難易度を調節すること。

## 遭遇の難易度

遭遇の難易度は以下の4段階に分けられる。

**簡単 (Easy)：**“簡単”な遭遇はキャラクターたちのリソース(呪注：回数制限つきの能力や消費アイテムなど)をほとんど消費せず、命の危険を感じさせない。何ポイントかのダメージは受けるかもしれないが、勝利はほぼ確実だ。

**通常 (Medium)：**“通常”の遭遇においては、プレイヤーたちがヒヤリとする瞬間が1～2回発生するが、最終的にはPC側が死亡者なしで勝てるはずだ。また、1人以上のPCが回復のためにリソースを消費することになるだろう。

**困難 (Hard)：**“困難”な遭遇では、冒険者たちが悲惨な目に遭う可能性がある。打たれ弱いPC(1人だけとは限らない)が戦闘不能になる可能性が充分にあり、1人以上のPCが死亡する危険性すら否定できない。

**死地 (Deadly)：**“死地”の遭遇では1人以上のPCが死亡する可能性がある。うまい戦術と素早い判断がなければ生き延びることすらおぼつかず、パーティは敗北の危険に晒されている。

## レベルごとの経験点基準値

レベル	遭遇の難易度			
	簡単	通常	困難	死地
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1,100
6	300	600	900	1,400
7	350	750	1,100	1,700
8	450	900	1,400	2,100
9	550	1,100	1,600	2,400
10	600	1,200	1,900	2,800
11	800	1,600	2,400	3,600
12	1,000	2,000	3,000	4,500
13	1,100	2,200	3,400	5,100
14	1,250	2,500	3,800	5,700
15	1,400	2,800	4,300	6,400
16	1,600	3,200	4,800	7,200
17	2,000	3,900	5,900	8,800
18	2,100	4,200	6,300	9,500
19	2,400	4,900	7,300	10,900
20	2,800	5,700	8,500	12,700

## 遭遇の難易度の見積もり

戦闘遭遇の難易度を見積もる際には、以下の手順に従うこと。

1. 難易度ごとの経験点基準値を求める：初めに、君のパーティの各キャラクターにとっての4段階の遭遇難易度の基準となる経験点の量を計算しよう。『レベルごとの経験点基準値』表に、キャラクターのレベルごとに4段階の遭遇難易度の経験点基準値が記されている。君のパーティ内の各キャラクターについて、そのキャラクターのレベルに対応した4種類の数値をメモしておくこと。

2. パーティの経験点基準値を求める：遭遇難易度の各段階ごとに、各キャラクターの経験点基準値を合計する。この結果がそのパーティの経験点基準値となる。これによって4段階の遭遇難易度に対応した4つの数値が決まる。

たとえば、君のパーティが3レベル・キャラクター3人と2レベル・キャラクター1人で構成されている場合、君のパーティの経験点基準値は以下ようになる。

簡単：275XP (75 + 75 + 75 + 50)  
通常：550XP (150 + 150 + 150 + 100)  
困難：825XP (225 + 225 + 225 + 150)  
死地：1,400XP (400 + 400 + 400 + 200)

これらの数値は君のアドベンチャーのすべての遭遇で使うことになるので、しっかり記録しておこう。

3. モンスターの経験点を合計する：遭遇に登場するすべてのモンスターの経験点を加えること。モンスターのデータ・ブロックには必ず経験点が記されている。

4. モンスターが2体以上なら、合計経験点に修正を加える：その遭遇に登場するモンスターが2体以上なら、遭遇経験点の数値に所定の係数を掛け算すること。モンスターの数が多ければ多いほど、1ラウンド中に君がPCたちに対して行なう攻撃ロールの回数は多くなり、その遭遇の危険性は増加する。遭遇の難易度を正しく見積もるために、遭遇に登場するモンスターの経験点の合計値に、『遭遇経験点の係数』表に基づいた係数を掛け算すること。

たとえば、ある遭遇に4体のモンスターが登場し、その遭遇の合計経験点が500XPだとしよう。その遭遇の難易度を判断する際にはその遭遇の合計経験点を2倍する必要があるため、修正後の合計経験点は1,000XPとなる。これによって、そのモンスターを倒すことで獲得できる経験点が増えるわけではない。これはあくまで、その遭遇の難易度を正しく見積もるためだけに使う数値なのだ。

この計算を行なう際には、その遭遇に登場するモンスターの平均脅威度から著しく低い脅威度を持つモンスターは無視すること(その“弱い”モンスターがその遭遇の難易度に大きな影響を及ぼしていると思われる場合を除く)。

## 遭遇経験点の係数

モンスターの数	経験点係数
1	× 1
2	× 1.5
3～6	× 2
7～10	× 2.5
11～14	× 3
15以上	× 4

5.二種類の経験点を比較する：修正後のモンスターの合計経験点と、パーティの遭遇難易度の基準値を比較する。4種類の基準値の中で、“修正後の合計経験点より低く、かつ最大の値”が、その遭遇の難易度となる。

たとえば、バグベア1体およびホブゴブリン3体の遭遇は修正後の合計経験点が1,000XPとなる。これは前述のパーティ（3レベル・キャラクター3人と2レベル・キャラクター1人）にとって“困難”な遭遇である。このパーティの“困難”の基準値は825XP、“死地”の基準値は1,400XPだからだ。

### 脅威度

遭遇やアドベンチャーを組み立てる際には（低レベル帯においては特に）、パーティの平均レベルよりも高い脅威度を持つモンスターに格別の注意を払うこと。そのようなクリーチャーは1アクションで低レベルのPCたちを粉砕するだけのダメージを与えかねないからだ。たとえばオーガの脅威度は2だが、オーガの一撃は1レベルのウィザードを即死させる可能性が充分にある。

## 大人数または少人数のパーティ

ここまでのガイドラインは、3～5名の冒険者からなるパーティを前提にしたものだ。

君のパーティが1～2人の場合、『遭遇経験点の係数』表の経験点係数を1段階大きい方にずらす。たとえば1体のモンスターならば経験点係数は1.5になり、15体以上の場合は5倍になる。

6人以上のパーティの場合、『遭遇経験点の係数』表の経験点係数を1段階小さい方にずらす。モンスターが1体の場合は経験点係数が0.5になる。

## 複数のパートからなる遭遇

君がデザインした遭遇に多数の敵が登場するが、パーティはそれらの敵全部といっぺんに戦うわけではない、という場合もあるだろう。たとえば敵たちがいくつかの“波”に分かれて押し寄せる場合だ。こういった複数のパートからなる遭遇においては、遭遇の難易度を見積もる際には遭遇内の各パート（敵の第1波や第2波）を別個の遭遇とみなす。

この時、パーティは各パートの間で小休憩の利益を得られないということは覚えておこう。つまり、PCたちはヒット・ダイスを消費してヒット・ポイントを回復することも、小休憩で再使用可能になる能力を取り戻すこともできないのだ。おおまかに言って、複数のパートからなる1つの遭遇の合計経験点が、そのパーティの“冒険の一日”（後述）の経験点合計の $\frac{1}{3}$ を超えるようなら、その遭遇は個々のパートを単に足し合わせたよりもさらに危険性が高いものといえる。

## 経験点予算に基づく遭遇作成

望ましい難易度を決めてから遭遇を組み立てることもできる。パーティの経験点基準値を、モンスターを“買う”ための“予算”のようなものと考えて、“簡単”、“通常”、“困難”、“死地”の遭遇を作成するのだ。モンスターが2体以上登場する場合、個々のモンスターの経験点の合計値よりも多くの予算が消費される（『遭遇の難易度の見積もり』の4を参照）ことも覚えておこう。

たとえば、『遭遇の難易度の見積もり』の『2』に登場したパーティの場合、修正後のモンスター経験点の合計値が（このパーティの“通常”の遭遇の基準値である）550XP以上かつ（このパーティの“困難”の遭遇の基準値である）825XP未満になるようにモンスターを選ぶことで、難易度“通常”の遭遇を作れる。脅威度3のモンスター（マンティコアやアウルベアなど）1体の経験点は700XPであるため、この条件を満たす。2体のモンスターを出したい場合、双方のモンスターの経験点が1.5倍扱いになる。ダイア・ウルフ2体（各200XP）の修正後の合計経験点は600XPであるため、これもまた、このパーティにとって“通常”の遭遇となる。

このやり方をサポートするために、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の付録Bには『モンスター・マニュアル』に収録されているモンスターすべてを脅威度順に並べたリストがある。この『DM用ベーシック・ルール』ファイルの付録にも、このファイルに登場するモンスターの脅威度順のリストがある。

## 冒険の一日

（訳注：冒険の一日とは、必ずしも24時間のことではなく、次に大休憩を取るまでの不定期な長さの時間のことである）

典型的な冒険の状況と平均的な運を前提にした場合、ほとんどの冒険者は1日に6～8回の“通常”または“困難”な遭遇に対処できる。“簡単”な遭遇が多ければこなせる遭遇の数は増え、“死地”の遭遇が多ければこなせる遭遇の数は減る。

遭遇の難易度を見積もったのと同様に、アドベンチャーに登場するモンスターその他の経験点を合計することで、パーティの進行速度を見積もることもできる。

パーティ内の各キャラクターについて、『冒険の一日における経験点』表を参照し、そのキャラクターが1日で獲得しうる経験点を見積もる。そして各キャラクターの数値を合計し、そのパーティの“冒険の一日”あたりの経験点を求める。この数値は、そのパーティが大休憩を取るまでの間にこなせる遭遇の、修正後の合計経験点のおおまかな見積もりになる。

### 冒険の一日における経験点

PCのレベル	PC1人の1日あたりの修正後の経験点	PCのレベル	PC1人の1日あたりの修正後の経験点
1	300	11	10,500
2	600	12	11,500
3	1,200	13	13,500
4	1,700	14	15,000
5	3,500	15	18,000
6	4,000	16	20,000
7	5,000	17	25,000
8	6,000	18	27,000
9	7,500	19	30,000
10	9,000	20	40,000

## 小休憩

おおまかに言って、“冒険の一日”の中でパーティは2回の小休憩を取ることが予想される。その一日の行程のおよそ $\frac{1}{3}$ が過ぎた時点と、 $\frac{2}{3}$ が過ぎた時点だ。

## 遭遇の難易度の調節

遭遇が起きる場所や状況しだい、遭遇はより簡単になったり難しくなったりする。

キャラクターたちだけが不利益を被り、敵側は不利益を受けない場合、戦闘の難易度は1段階上昇する(たとえば“簡単”が“通常”になる)。キャラクターたちだけが利益を得て、敵側は利益を得られない場合、戦闘の難易度は1段階下降する。利益または不利益が複数ある場合は、そのぶんだけ難易度が増減する。利益と不利益の両方が同じだけある時は、互いに打ち消しあう。

不利益な状況の例を以下に挙げる；

- ・パーティ全員が不意打ちされ、敵側は誰一人不意打ちされていない。
- ・敵が遮蔽を得ており、パーティは得ていない。
- ・どのキャラクターからも敵が見えない。
- ・キャラクターたちは環境の効果や魔法によって毎ラウンドダメージを受けるが、敵は受けない。
- ・キャラクターたちはロープにぶら下がっていたり、壁や崖を登攀中だったり、足が床から離れなくなったり、そのほか何らかの理由で移動を阻害されるか隙だらけの状態になっている。

利益のある状況は不利益な状況と同様だが、敵ではなくキャラクターたちの利益になるものだ。

## 楽しい戦闘遭遇

戦闘遭遇をより楽しくスリリングにするために、以下の要素が役立つ。

- ・キャラクターにも敵にも脅威となるような地形的要素；揺れるロープ橋、グリーン・スライムで満たされた池など。
- ・高低差をもたらす地形的要素；穴、積みあがった空き箱、岩棚、バルコニーなど
- ・キャラクターも敵も避けて通らざるを得ないもの；シャンテリア、火薬や油の樽、刃の回転する罠など
- ・敵が射線の通らない場所や防御に適した位置におり、ふだんは遠くから攻撃するキャラクターも戦場を大横断せざるをえなくなる。
- ・別種類のモンスターが協力して戦う。

# 魔法のアイテム

あらゆるアドベンチャーは「魔法のアイテムが手に入るぞ！」という期待を抱かせる(保証をするわけではない)。『Lost Mine of Phandelver』(英語版『D&Dスターター・セット』付属のアドベンチャー)にも、複数の魔法のアイテムが収められており、「D&Dの広大な世界にはもっとさまざまな魔法のアイテムが君を待っているのだ」ということが暗示されていた。ここにその一部を示す。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』にはさらに多くのアイテムが収められている。

## 魔法のアイテムの使いかた

個々の魔法のアイテムがどんなふうに機能するかは、そのアイテムの解説中に記してある。キャラクターは、魔法のアイテムを手にとって調べれば、「このアイテムには何か普通でないところがあるぞ」とわかる。そしてアイテムの特性(property)を明らかにする一番の早道はアイデンティファイ呪文である。別の手だてもある。1人のキャラクターが1回の小休憩の間、1つの魔法のアイテムと物理的な接触を保ち、そのアイテムに集中する。すると、小休憩の終了時に、そのキャラクターにはそのアイテムの特性と用法がわかる。なお、ポーション(魔法の水薬)はこのルールの例外である。一なめするだけで、なめた者にはそのポーションのはたらきがわかる。

一部の魔法のアイテムは、クリーチャーがそのアイテムと一種の絆を結んではじめてそのアイテムの魔法的な特性を使用できるようになっている。この絆を同調(attunement)という。さらに一部のアイテムには同調に前提条件(prerequisite)がある。前提条件がクラスであるなら、そのクラスに属するクリーチャーのみが、そのアイテムに同調できるとことになる。

クリーチャーが1つのアイテムに同調するには、1回の小休憩を費やして、そのアイテムと物理的な接触を保ち、そのアイテムにのみ集中する(これは、その魔法のアイテムの特性を見抜くのと同じ小休憩中には行なえない)。この集中は、具体的には武器の訓練、瞑想、その他しかるべき活動の形をとる。小休憩が中断されたなら同調の試みは失敗する。中断されなかったならクリーチャーは小休憩の終了時に、そのアイテムの魔法的な特性をどうやれば起動できるかを本能的に悟る。合言葉(command word)が必要な場合、それも悟る。

2体以上のクリーチャーが同時に同一のアイテムに同調することはできない。また、1体のクリーチャーが同時に同調していられるアイテムは最大で3つまでである。4つめのアイテムと同調しようとする試みは自動的に失敗する(まず1つのアイテムとの同調を終らせておかなければならない)。また、1体のクリーチャーは同時に2個以上の同一のアイテムと同調することはできない。たとえば、1体のクリーチャーが同時に2つのリング・オブ・プロテクションと同調することはできないのだ。

クリーチャーの、アイテムに対する同調は、以下の場合に終了する。(1)そのクリーチャーが同調の前提条件を満たさなくなった場合。(2)まる24時間のあいだ、アイテムがクリーチャーから100フィートよりも遠く離れていた場合。(3)そのクリーチャーが死んだ場合。(4)他のクリーチャーがそのアイテムと同調した場合。

加えて、クリーチャーは1つのアイテムに集中して1回の小休憩を費やすことによって、そのアイテムとの同調を自発的に終了させることもできる。ただしこれはそのアイテムが呪われていない場合に限られる。

## アイテム解説

### アーマー、+1、+2、+3

Armor, +1, +2, or +3 / 鎧、+1、+2、+3

鎧(軽装、中装、重装)、レア(+1)、ヴェリー・レア(+2)、レジェンダリー(+3)

この鎧を着用している間、君はACにボーナスを得る。ボーナスの値はレアリティによって決まる。

### アミュレット・オヴ・ヘルス

Amulet of Health / 健康のお守り

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

このアミュレットを着用している間、君の【耐久力】値は19になる。【耐久力】がもともと19以上だった場合は何の効果もない。

### ウェポン、+1、+2、+3

Weapon, +1, +2, or +3 / 武器、+1、+2、+3

武器(どれでも)、アンコモン(+1)、レア(+2)、ヴェリー・レア(+3)

この魔法の武器で行なう攻撃ロールとダメージ・ロールにはボーナスが付く。ボーナスの値はレアリティによって決まる。

### ガントレッツ・オヴ・オーガ・パワー

Gauntlets of Ogre Power / オーガの力の籠手

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

この籠手を着用している間、君の【筋力】値は19になる。【筋力】がもともと19以上だった場合は何の効果もない。

### キオトムズ・オイントメント

Keoghtom's Ointment / キオトムの軟膏

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この直径3インチのガラスのつぼには、かすかにアロエの匂いのするドロリとした混合物が、(1d4+1)服ぶん入っている。つぼと中身の重さはあわせて $\frac{1}{2}$ ポンド。

この軟膏1服ぶんを呑むか皮膚に塗るのは1回のアクションである。この処置を受けたクリーチャーは(2d8+2)hpを回復し、もはや毒状態ではなくなり、あらゆる病気から回復する。

### グラヴズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング

Gloves of Swimming and Climbing / 水泳と登攀の手袋

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

この手袋を着用している間、君は登攀や水泳を行なう際に追加の移動を要することがなく、かつ登攀や水泳を行なうための【筋力】(運動)判定に+5のボーナスを得る。

### クローク・オヴ・エルヴンカインド

Cloak of Elvenkind / エルフ族の外套

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

君がこの外套を着用してフード(頭巾)部分をかぶっている間、他者が君を視認するために行なう【判断力】(知覚)判定には不利が付き、かつ君は隠れるための【敏捷力】(隠密)判定に有利を得る。この外套が自在に色を変じて君の姿を隠してくれるためである。この外套のフードをかぶるのや、フードを後ろへはねのけるのは、1回のアクションを要する。

### ゴーグルズ・オヴ・ナイト

Goggles of Night / 暗視のゴーグル

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この黒いゴーグルを着用している間、君は暗視60フィートで

得る。元から暗視を有している場合、このゴーグルを着用することで暗視の距離が60フィート伸びる。

### スペル・スクロール

Spell Scroll / 呪文の巻物

巻物、レアリティさまざま

1枚のスペル・スクロールには神秘的な暗号の形式で1つの呪文の文言が記されている。その呪文が君のクラスの呪文リストにあるなら、君は1回のアクションを用いて巻物を読み上げ、その呪文を発動できる。このとき、その呪文の構成要素は一つ提供する必要がない。その呪文が君のクラスの呪文リストにないなら、君はその巻物に何が書いてあるかわからない。

その呪文が君のクラスの呪文リストにあるが、しかし君が通常に発動できるよりも高いレベルである場合、君は呪文発動能力値の能力値判定を行なって、その呪文を首尾よく発動できたかどうかを決定せねばならない。難易度は(10+その呪文のレベル)である。判定に失敗したならその呪文は何の効果も発することなく巻物から消え去る。

呪文が発動されたならば、巻物の文字はうすれて消え、巻物自体も砕けて塵と化す。

巻物に記されている呪文のレベルによって、その呪文のセーブ難易度と攻撃ボーナスが決まり、その巻物のレアリティも決まる。『スペル・スクロール』表を参照。

### スペル・スクロール

呪文レベル	レアリティ	セーブ難易度	攻撃ボーナス
初級	コモン	13	+5
1	コモン	13	+5
2	アンコモン	13	+5
3	アンコモン	15	+7
4	レア	15	+7
5	レア	17	+9
6	ヴェリー・レア	17	+9
7	ヴェリー・レア	18	+10
8	ヴェリー・レア	18	+10
9	レジェンダリー	19	+11

巻物にあるウィザード呪文は、呪文書にある呪文を書き写すのと同じように書き写せる。呪文を巻物から書き写す者は難易度(10+その呪文のレベル)の【知力】(魔法学)判定を行なわねばならない。成功したなら呪文は首尾よく書き写される。この判定に成功した場合も失敗した場合も呪文の巻物は破壊されてしまう。

### バッグ・オヴ・ホールディング

Bag of Holding / 物入れ袋

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この袋を外側から見たサイズは、口の直径約2フィート、深さ4フィート。だが中の空間はそれよりずっと大きい。この袋は重量500ポンド(約230kg)以内、かつ容量64立方フィート(約1800リットル)以内のものを収めることができる。しかも袋の重さは、中にどれだけ物が入っていても、常に15ポンド(約7kg)である。この袋の中から1つのアイテムを取り出すには1回のアクションを要する。

この袋の容量が上限を超えたり、袋が突き破られたり引き裂かれたりしたなら、袋は破裂して破壊されてしまい、中のものはアストラ界に散乱する。袋を裏返したなら、中身は損害を受けることなくこぼれ出し、袋はもう一度裏返して元通りにするまでは使えなくなる。呼吸をするクリーチャーはこの袋の中で(10÷袋の中のクリーチャー数)分まで生存できる(最低1分)。この時間が過ぎたなら、中のクリーチャーは窒息しはじめる。

この袋をヒューワーズ・ハンディ・ハヴァサック、ポータブル・ホールその他のアイテムの生み出す異次元空間の中に置いたならば、双方のアイテムが瞬時に破壊され、アストラ界へのゲート(次元門)が生れる。このゲートは一方のアイテムがもう一方のアイテムの中に置かれたまさにその場所に出現する。このゲートから10フィート以内のクリーチャーはみな、ゲートに吸いこまれ、アストラ界のランダムな場所に放り出される。しかるのちゲートは閉じる。このゲートは一方通行であり、再び開かれることはない。

### ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリング

Boots of Striding and Springing / 早足と跳躍のブーツ  
その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

このブーツを着用している間、君の歩行移動速度は(元からもっと高くない限り)30フィートになり、かつ君の移動速度は荷重がかかっても重装鎧を着ていても減少しない。加えて、君は通常の3倍の距離を跳躍できるが、残りの移動速度が許す距離を超えて跳躍を行なうことはできない。

### ヘッドバンド・オヴ・インテレクト

Headband of Intellect / 知力のヘッドバンド  
その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

このヘッドバンドを着用している間、君の【知力】値は19になる。【知力】がもともと19以上だった場合は何の効果もない。

### ポーション・オヴ・インヴィジビリティ

Potion of Invisibility / 不可視の水薬  
ポーション、ヴェリー・レア

このポーションの容器は一見カラに見えるが、手に取ると中に液体が入っているような感じがする。これを飲めば君は以後1時間、不可視状態になる。君が着用または運搬している物も君とともに不可視状態になる。君が攻撃を行なうか呪文を発動したならば、これらの効果は終了する。

### ポーション・オヴ・ヴァイタリティ

Potion of Vitality / 活力の水薬  
ポーション、ヴェリー・レア

このポーションを飲むと、君がこうむっている消耗状態はすべて取り除かれ、君に作用している病気や毒はすべて消え去る。以後24時間、君はヒット・ダイスを消費するたびに最大の値のヒット・ポイントを回復する。このポーションの深紅色の液体は鈍い光を定期的に明滅させており、そのさまはなにやら心臓の鼓動を思わせる。

### ポーション・オヴ・フライング

Potion of Flying / 飛行の水薬  
ポーション、ヴェリー・レア

このポーションを飲むと、君は以後1時間、歩行移動速度に等しい飛行移動速度を得、かつホバリング可能になる。君は、このポーションの効果が切れた時もしも空中にいたならば、空中に留まる他の何らかの手段がない限り、落下する。このポーションの透明な液体は容器の下側ではなく上側にたまっており、中には雲のような白いまじりものが浮いている。

### リング・オヴ・イヴェイジョン

Ring of Evasion / ひらりの指輪  
指輪、レア(要同調)

この指輪のチャージ数は3である。そして消費されたチャージ数は夜明けごとに1d3回復する。

君は、この指輪を着用している時に【敏捷力】セービング・スローに失敗したなら、リアクションを用いて指輪のチャージ数を1消費し、そのセーブを失敗ではなく成功したことにしてしまえる。

### リング・オヴ・プロテクション

Ring of Protection / 守りの指輪  
指輪、レア(要同調)

この指輪を着用している間、君はACとすべてのセービング・スローに+1のボーナスを得る。

### リング・オヴ・レジスタンス

Ring of Resistance / 抵抗の指輪  
指輪、レア(要同調)

この指輪を着用している間、君は1つのダメージ種別に対する抵抗を得る。指輪の宝石がダメージ種別を示す。指輪にどの宝石がはまっているかは、DMが、選択するかランダムに決定する。

d10	ダメージ種別	宝石
1	[酸]	パール(真珠)
2	[冷気]	トルマリン
3	[火]	ガーネット
4	[力場]	サファイア
5	[電撃]	シトリン(黄水晶)
6	[死霊]	ジェット(黒玉)
7	[毒]	アメジスト
8	[精神]	ジェイド(翡翠)
9	[光輝]	トパーズ
10	[雷鳴]	スピネル(尖晶石)

### ワンド・オヴ・マジック・ディテクション

Wand of Magic Detection / 魔法感知のワンド  
ワンド、アンコモン

このワンド(小さな棒)のチャージ数は3である。これを手に持っている時、君は1回のアクションとして1チャージを消費し、ワンドからディテクト・マジック呪文を発動することができる。このワンドは消費されたチャージ数を夜明けごとに1d3回復する。

### ワンド・オヴ・マジック・ミサイルズ

Wand of Magic Missiles / 魔法の矢のワンド  
ワンド、アンコモン

このワンドを手に持っている時、君は1回のアクションを用いてワンドの7チャージのうち1~3チャージを消費し、いかなる構成要素も使わずにマジック・ミサイル呪文を発動できる。1チャージを消費したなら、1レベル呪文スロットを使用したかのようにマジック・ミサイルを発動する。2チャージなら2レベル呪文スロット、3レベルなら3レベル呪文スロットである。

このワンドは消費されたチャージ数を夜明けごとに(1d6+1)回復する。ただし、このワンドの最後のチャージを消費してしまったならば、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

# 付録：モンスター一覧（脅威度順）

この一覧は当文書中のモンスターを脅威度順に整理したものである。

## 脅威度0 (0 ~ 10XP)

アウェイクンド・シュラブ (Awakened shrub)  
アウル (Owl)  
イーグル (Eagle)  
ヴァルチャー (Vulture)  
ウィーゼル (Weasel)  
オクトパス (Octopus)  
キャット (Cat)  
クイッパー (Quipper)  
クラブ (Crab)  
ゴート (Goat)  
シー・ホース (Sea horse)  
ジャイアント・ファイアー・ビートル (Giant fire beetle)  
ジャッカル (Jackal)  
スコルピオン (Scorpion)  
スパイダー (Spider)  
ディア (Deer)  
ハイエナ (Hyena)  
バジャー (Badger)  
バット (Bat)  
バブーン (Baboon)  
フロッグ (Frog)  
ホーク (Hawk)  
ラット (Rat)  
リザード (Lizard)  
レイヴン (Raven)  
  
一般人 (Commoner)

## 脅威度 $\frac{1}{8}$ (25XP)

キャメル (Camel)  
コボルド (Kobold)  
ジャイアント・ウィーゼル (Giant weasel)  
ジャイアント・クラブ (Giant crab)  
ジャイアント・ラット (Giant rat)  
スタージ (Stirge)  
トウィグ・ブライト (Twig blight)  
フライング・スネーク (Flying snake)  
ブラッド・ホーク (Blood hawk)  
ポイズナス・スネーク (Poisonous snake)  
ポニー (Pony)  
マーフォーク (Merfolk)  
マスティフ (Mastiff)  
ミュール (Mule)  
  
衛兵 (Guard)  
カルト員 (Cultist)  
山賊 (Bandit)

## 脅威度 $\frac{1}{4}$ (50XP)

アックス・ビーク (Axe beak)  
ウルフ (Wolf)  
エルク (Elk)  
ゴブリン (Goblin)  
コンストリクター・スネーク (Constrictor snake)  
ジャイアント・アウル (Giant owl)  
ジャイアント・ウルフ・スパイダー (Giant wolf spider)  
ジャイアント・センチピード (Giant centipede)  
ジャイアント・バジャー (Giant badger)  
ジャイアント・バット (Giant bat)  
ジャイアント・フロッグ (Giant frog)  
ジャイアント・ポイズナス・スネーク (Giant poisonous snake)  
ジャイアント・リザード (Giant lizard)  
スウォーム・オヴ・バツツ (Swarm of bats)  
スウォーム・オヴ・ラツツ (Swarm of rats)  
スウォーム・オヴ・レイヴンズ (Swarm of ravens)  
スケルトン (Skeleton)  
ゾンビ (Zombie)  
ドラフト・ホース (Draft horse)  
パンサー (Panther)  
プテラノドン (Pteranodon)  
フライング・ソード (Flying sword)  
ブリンク・ドッグ (Blink dog)  
ボア (Boar)  
ライディング・ホース (Riding horse)

侍祭 (Acolyte)

## 脅威度 $\frac{1}{2}$ (100XP)

ウォーグ (Worg)  
ウォーホース (Warhorse)  
エイブ (Ape)  
オーク (Orc)  
コッカトリス (Cockatrice)  
クロコダイル (Crocodile)  
サテュロス (Satyr)  
ジャイアント・ゴート (Giant goat)  
ジャイアント・シー・ホース (Giant sea horse)  
ジャイアント・ワスプ (Giant wasp)  
スウォーム・オヴ・インセクツ (Swarm of insects)  
ノール (Gnoll)  
ブラック・ベア (Black bear)  
ホブゴブリン (Hobgoblin)  
リーフ・シャーク (Reef shark)  
リザードフォーク (Lizardfolk)  
  
ならず者 (Thug)

### 脅威度1 (200XP)

アニメイテッド・アーマー (Animated armor)  
グール (Ghoul)  
ジャイアント・イーグル (Giant eagle)  
ジャイアント・ヴァルチャー (Giant vulture)  
ジャイアント・オクトパス (Giant octopus)  
ジャイアント・スパイダー (Giant spider)  
ジャイアント・トード (Giant toad)  
ジャイアント・ハイエナ (Giant hyena)  
スウォーム・オヴ・クィッパーズ (Swarm of quippers)  
ダイア・ウルフ (Dire wolf)  
タイガー (Tiger)  
デス・ドッグ (Death dog)  
ハーピー (Harpy)  
バグベア (Bugbear)  
ヒポグリフ (Hippogriff)  
ブラウン・ベア (Brown bear)  
ライオン (Lion)

### 脅威度2 (450XP)

アウェイクンド・ツリー (Awakened tree)  
アロサウルス (Allosaurus)  
オーガ (Ogre)  
オーカー・ジェリー (Ochre jelly)  
ガーゴイル (Gargoyle)  
グリック (Grick)  
グリフィン (Griffon)  
ケンタウロス (Centaur)  
ジャイアント・エルク (Giant elk)  
ジャイアント・コンストリクター・スネーク (Giant constrictor snake)  
ジャイアント・ボア (Giant boar)  
スウォーム・オヴ・ポイズナス・スネークス (Swarm of poisonous snakes)  
セイバートゥースト・タイガー (Saber-toothed tiger)  
ナシック (Nothic)  
ハンター・シャーク (Hunter shark)  
プレシオサウルス (Plesiosaurus)  
ペガサス (Pegasus)  
ポーラー・ベア (Polar bear)  
ライノセラス (Rhinoceros)

狂戦士 (Berserker)  
司祭 (Priest)

### 脅威度3 (700XP)

アウルベア (Owlbear)  
アンキロサウルス (Ankylosaurus)  
イエティ (Yeti)  
ウィンター・ウルフ (Winter wolf)  
キラー・ホエール (Killer whale)  
ジャイアント・スコルピオン (Giant scorpion)  
スペクテイター (Spectator)  
ドッペルゲンガー (Doppelganger)  
バジリスク (Basilisk)  
フェイズ・スパイダー (Phase spider)  
ヘル・ハウンド (Hell hound)  
マミー (Mummy)  
マンティコア (Manticore)  
ミノタウロス (Minotaur)  
ワーウルフ (Werewolf)  
ワイト (Wight)

騎士 (Knight)

### 脅威度4 (1,100XP)

エレファント (Elephant)  
ゴースト (Ghost)  
バンシー (Banshee)  
フレイムスカル (Flameskull)

### 脅威度5 (1,800XP)

アース・エレメンタル (Earth elemental)  
ウォーター・エレメンタル (Water elemental)  
エア・エレメンタル (Air elemental)  
ジャイアント・クロコダイル (Giant crocodile)  
ジャイアント・シャーク (Giant shark)  
トリケラトプス (Triceratops)  
トロル (Troll)  
ヒル・ジャイアント (Hill giant)  
ファイアー・エレメンタル (Fire elemental)  
フレッシュ・ゴーレム (Flesh golem)

### 脅威度6 (2,300XP)

キマイラ (Chimera)  
キュクロプス (Cyclops)  
マンモス (Mammoth)  
メドゥサ (Medusa)  
ワイヴァーン (Wyvern)

魔道士 (Mage)

### 脅威度7 (2,900XP)

ジャイアント・エイブ (Giant ape)

### 脅威度8 (3,900XP)

ティラノサウルス・レックス (Tyrannosaurus rex)  
ヒドラ (Hydra)  
フロスト・ジャイアント (Frost giant)  
ヤング・グリーン・ドラゴン (Young green dragon)

### 脅威度9 (5,000XP)

ファイアー・ジャイアント (Fire giant)

### 脅威度10 (5,900XP)

ストーン・ゴーレム (Stone golem)

### 脅威度17 (18,000XP)

アダルト・レッド・ドラゴン (Adult red dragon)