

一般人 脅威度 0 (10XP)					
中型(あるいは小型)の人型生物(任意の種族)、任意の属性					
AC : 10(鎧なし)					
hp : 4(1d8)					
移動速度 : 30ft (小型のとき 25ft)					
筋力	敏捷力	耐久力	知力	判断力	魅力
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)
感覚 : 通常、受動知覚 10					
言語 : 1 種類(普通は共通語)。					
行動 :					
棍棒 : 近接武器攻撃 : 攻撃+2、間合い 5ft 単体 →命中時 : 1(1d4 殴打)。					
一般人は小作人や奴隷、召使い、巡礼、商人、職人や隠者を含む					

ウルフ 脅威度 1/4 (50 XP)					
中型の野獣、無属性					
AC : 13(外皮)					
hp : 11(2d8+2)					
移動速度 : 40ft					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)
感覚 : 受動知覚 13					
技能 : <隠密>+4、<知覚>+3					
言語 : ー					
鋭敏聴覚&臭覚 : 聴覚または臭覚に基づく【判断力<知覚>】判定に有利を得る。					
を得る。					
集団戦術 : ウルフは最低でも 1 体の行動不能に陥っていない味方が 5ft 以内にいるクリーチャーへの攻撃に優位を得る。					
行動 :					
噛みつき : 近接武器攻撃 : 攻撃+4、間合い 5ft 単体 →命中時 : 7(2d4+2)ダメージ。目標は難易度 11 の【筋力】セーブを行わねばならず、失敗すると伏せ状態になる。					

ジャイアント・ラット 脅威度 1/8 (25 XP)					
小型の野獣、無属性					
AC : 12					
hp : 7(2d6)					
移動速度 : 30ft					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
7(-2)	15(+2)	11(+0)	2(-4)	10(+0)	4(-3)
感覚 : 暗視 60ft、受動知覚 10					
言語 : ー					
鋭敏臭覚 : ラットは匂いに関係した判断力(知覚)チェックに優位を得る。					
集団戦術 : ラットは最低でも 1 体の行動不能に陥っていない味方が 5ft 以内にいるクリーチャーへの攻撃に優位を得る。					
行動 :					
噛みつき : 近接武器攻撃 : 攻撃+4、間合い 5ft 単体 →命中時 : 4(1d4+2)ダメージ。					

ジャイアント・ラットのなかには、病気の感染源になっているかもしれません。ただし、ゲームに慣れていないうちは使わない方が良いでしょう。

ネズミ疫	
病気 :	頑健セーブ目標値 11、進行期間 24 時間
感染源のネズミに噛まれた場合、遭遇の終了時に頑健セーブを行ってください。失敗するとネズミ疫に感染します。進行期間を経るたびに頑健セーブを行い、失敗すると最大 hp に-3 のペナルティを受け、成功するとペナルティが 2 減ります。この理由で最大 hp が減少したクリーチャーは、魔法以外で回復できなくなります。ペナルティが 0 になると完治し、hp が 0 になると病死します。大休憩の際に治療者が処置を行うなら、頑健セーブと<医療>判定の高い方の値を用いることができます。	

スケルトン 脅威度 1/4 (50 XP)					
中型のアンデッド					
AC : 13 (鎧の残骸)					
hp : 13(2d8+4)					
移動速度 : 30ft					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)
特徴 :					
ダメージ脆弱性 : 殴打					
ダメージ無効 : [毒]					
状態無効 : [毒]					
感覚 : 暗視 60ft、受動知覚 9					
言語 :					
行動 :					
ショートソード : 近接武器攻撃 : 攻撃+4、間合い 5ft 単体 →命中時 : 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 80ft/320ft 単体 →命中時 : 5(1d6+2) 刺突ダメージ。					
その他 :					

コボルド 脅威度 1/8 (25XP)					
小型の人型生物 (コボルド)、秩序にして悪					
AC : 12					
hp : 5(2d6-2)					
移動速度 : 30ft					
筋力	敏捷力	耐久力	知力	判断力	魅力
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)
感覚 : 暗視 60ft、受動知覚 8					
言語 : 共通語、竜語					
日光過敏 : 太陽光の下では、攻撃ロールおよび視覚に基づく (知覚 (判断)) に不利をこうむる。					
連携戦闘 : あるクリーチャーから 5ft 以内にこのコボルドの味方が、かつその味方が無力状態でないならば、このコボルドはそのクリーチャーへの攻撃に有利を得る。					
行動 :					
ダガー : 近接武器攻撃 : 攻撃+4、間合い 5ft 単体 →命中時 : 4(1d4+2 刺突)。					
スリング : 遠隔武器攻撃 : 攻撃+4、射程 30/120ft 単体 →命中時 : 4(1d4+2 殴打)。					
コボルドは臆病な爬虫類の人型生物であり、ドラゴンを崇めている。畏だらけの巣穴を掘り、がらくたの宝で満たそうとする。					

オーガ		脅威度 2 (450XP)			
大型の巨人、混沌にして悪					
AC : 11(ハイド・アーマー)					
hp : 59(7d10+21)					
移動速度 : 40ft					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
19(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	7(-2)	7(-2)
感覚 : 暗視 60ft、受動知覚 8					
言語 : 共通語、巨人語。					
行動 :					
グレートウラブ : 近接武器攻撃 : 攻撃+6、間合い 5ft 単体 →命中時 : 13(2d8+4 殴打)。					
ジャベリン : 近接/遠隔武器攻撃 : 攻撃+6、間合い 5ft 射程 30/120ft 単体 →命中時 : 11(2d6+4 刺突)。					
オーガはでかぶつ巨人で、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。					

盲目オーガのザグ		脅威度 2 (450XP)			
大型の巨人、混沌にして悪					
AC : 11(ハイド・アーマー)					
hp : 76(9d10+27)					
移動速度 : 40ft					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
19(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	7(-2)	7(-2)
感覚 : 暗視 60ft、盲目、受動知覚 8					
言語 : 共通語、巨人語。					
行動 :					
複数回攻撃 : 2回の近接攻撃(右ナイフ x1、左ナイフ x1)					
大型ナイフ(右) : 近接武器攻撃 : 攻撃+7(不利)、間合い 5ft 単体 →命中時 : 8(1d8+4 斬撃)。					
大型ナイフ(左) : 近接武器攻撃 : 攻撃+7(不利)、間合い 5ft 単体 →命中時 : 4(1d8 斬撃)。					
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。					