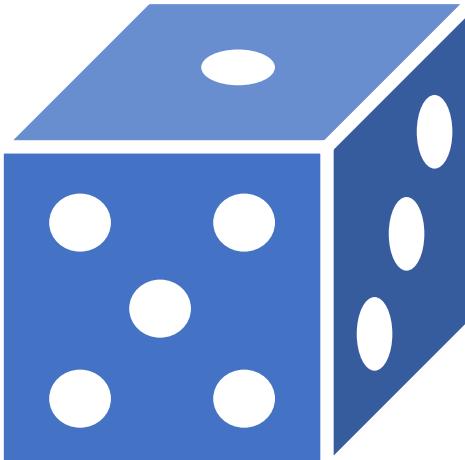


簡易汎用 TRPG システム

Plain D6

モンスターデータ集



2025.04.23 版

もくじ

はじめに	P.2
戦闘力評価点の算出方法	P.2
戦闘バランスの調整	P.7
モンスターデータ（五十音順）	P.8
索引	P.59
分類別	P.59
評価点順	P.61

はじめに

このモンスターデータ集で紹介されている内容はあくまでもサンプルにすぎません。実際のセッションでは状況にあわせて自由にカスタマイズして利用してください。

戦闘力評価点の算出方法

Plain D6 に登場するキャラクターの戦闘力は、以下に定められた式によって戦闘力評価点として算出することができます。戦闘バランス調整時の参考としてください。特殊評価点は「アイテム・魔法評価表」および「特殊能力表」から算出できます。なお、装備・取得することで特殊評価点以外の計算値に直接影響しているものについては、その分を特殊評価点から差し引いています。

STR・DEX・INT のうち最も高い攻撃値 + その値の与 BP = A

STR・DEX・INT のうち 2 番目に高い攻撃値 + その値の与 BP = B

STR・DEX・INT のうち 3 番目に高い攻撃値 + その値の与 BP = C

(AGI 値 + STR 防御値 + DEX 防御値 + INT 防御値 + VIT 値 + BP 減少値 + A + B ÷ 2 + C ÷ 3) × 10 + 特殊評価点

= 戦闘力評価点（小数点以下切捨）

アイテム・魔法評価表

名称	特殊評価点	名称	特殊評価点	名称	特殊評価点	名称	特殊評価点
AGI 強化	5	VIT 強化	5	炎熱付与	10	SP 回復	10
STR 強化	5	防御強化	10	氷冷付与	10	HP 回復	25
DEX 強化	5	体幹力強化	5	電撃付与	10	HP 大回復	45
INT 強化	5	集中力強化	5	神聖付与	10	代替魔法	5

特殊能力一覧表

名称	基準レベル	効果	特殊評価点
小さな体	0	AGI 防御判定値に +1 のボーナスを得る。狭所でのペナルティを受けない。目安は体長 50 センチ以下。	10
大きな体	0	常時 VIT+1 のボーナスを得るが、狭所で行動する場合、すべての判定値に -1 のペナルティが生じる。目安は体長 2~3 メートル。	0
とても大きな体	0	常時 VIT+2 のボーナスを得るが、狭所に侵入することができず、AGI の判定値に -1 のペナルティが生じる。目安は体長 3~5 メートル。	0
巨大な体	0	常時 VIT+3 のボーナスを得るが、狭所に侵入することができず、AGI 判定値に -2 のペナルティが生じる。目安は体長 5~10 メートル。	0
超巨大な体	0	常時 VIT+4 のボーナスを得るが、狭所に侵入することができず、AGI 判定値に -3 のペナルティが生じる。目安は体長 10 メートル超。	0
姿勢維持	0	BP 減少値に +1 のボーナスを得る。四足類、六脚類が備える。	0
超姿勢維持	0	BP 減少値に +2 のボーナスを得る。多足類、匍匐性生物が備える。	0
見えない体	0	AGI 防御判定値に +2 のボーナスを得る。	10

名称	基準レベル	効果	特殊評価点
回復せず	1	HP 回復系のアイテムや魔法の効果を受け付けない。	-20
移動せず	1	初期配置された位置から移動することができない。よって撤退することもない。	-5
撤退せず	1	友軍の戦力が 1/2 以下になったときと、HP が 1/3 以下となったときに生じる土気判定の対象外となる。	0
攻撃せず	1	攻撃することがない。	0
短絡的な攻撃	1	直前に自分にダメージを与えた者を率先して攻撃する。該当者が存在しない場合には通常通り処理する。〈短絡的な攻撃〉の効果は他の攻撃対象の選択条件よりも優先される。主に群れで行動しない動物が取得している。	-5
マーキング	1	近接攻撃によってダメージを受けたときに攻撃者が目標値 3 の AGI 判定に成功しなければマーキングが行われる。同種のモンスターは可能な限りマーキングされた者を攻撃対象として選択する。	0
主体性	1	GM が最も有効であると考える行動を取ることができる。また、【補助行動】を用いて、自陣営の単体もしくは複数の任意対象に、状況判断を必要としない単一の作戦指示を出すこともできる。主に指揮官が有する特殊能力。	0
取り込む (A) ベアハグ (A) 締め付け (A) 抑え込み (A)	1	攻撃者がこの効果を用いた場合、攻撃 A でダメージを受けた者は自分と攻撃者以外を対象とした行動が取れなくなり、自分と攻撃者以外から対象とされることもなくなる。また、〈回避宣言〉〈ガード宣言〉〈防御専念〉〈撤退〉は強制解除され、行えなくなる。この状態は防御者が自分の手番で【補助行動】を用いた攻撃者との STR 対抗判定に勝利するか、ほかの者が【主行動】を用いて攻撃者との STR 対抗判定に勝利することで解除される。	10
擬態	1	不意の遭遇が発生した場合、〈擬態〉取得者は敵勢力側全員に DEX 判定を求め、そのうちの最も高い値を目標値として AGI+2 判定を行い、これに成功すると一方的に先制ラウンドの発生機会を得られる。	5
常時警戒	1	イニシアチブ値決定の AGI 判定値に +3 のボーナスを得る。	10
飛行	1	【補助行動】を用いることで飛行状態となり、合計 3 回まで近接攻撃に対する防御判定値に +2 のボーナスを得る。なお、ガード成立時に〈飛行〉による防御判定値のボーナスは得られない。	20
飛翔	1	【補助行動】を用いることで飛翔状態となり、合計 3 回まで近接攻撃に対する防御判定値に +4、遠隔攻撃に対する防御判定値に +2 のボーナスを得る。ただし、飛翔状態であるあいだは近接攻撃判定値に -2 のペナルティが生じる。	50
バーサーク	1	1 点以上のダメージを受けた場合、次の自分の手番がきたら強制的に【補助行動】を用いた近接攻撃を行う。このときの攻撃対象は敵陣営から必ずランダムで決定する。なお、この攻撃では BP や SP を使用できない。	30

名称	基準レベル	効果	特殊評価点
BPなし	1	BPが累積しない。靈体など重力の影響を受けないものや特定の形状を持たない液体生物などに適用される。	60
ダメージ毒 (A) : R [1~5]	1	攻撃 A でダメージを与えた場合、対象をダメージ毒状態に陥らせる。ダメージ毒状態に陥った者は、以後 3 回、自分の手番開始時に目標値 R の VIT 判定を行い、これに失敗したのであれば 1 点のダメージを被る。なお、効果中に R 以上のダメージ毒を受けた場合、効果は上書きされる。	R×10
保菌 (A) : R [1~5]	1	攻撃 A でダメージを与えた場合、対象に目標値 R の VIT 判定を求め、これに失敗したのであれば保菌状態に陥らせる。保菌状態に陥った者は、戦闘終了後から発熱・嘔吐などの症状を引き起こし、すべての判定値に -2 のペナルティを受ける。この症状は休息終了時に目標値 R の VIT 判定に成功すれば治る。また、自分の休息機会を放棄して手当をする者はこの判定を互助できる。	R×10
死者感染 : R [1~4]	1	攻撃によって戦闘不能にした対象に目標値 R の VIT 判定を求め、これに失敗したのであれば攻撃者と同種のアンデッドにする。新たに生まれたアンデッドは戦闘終了後から活動を開始する。	R×10
特殊装備 : S	1	所持しているアイテム・魔法による評価点 S を示したもの。	S

名称	基準レベル	効果	特殊評価点
炎熱弱点 氷冷弱点 電撃弱点 神聖弱点	2	該当する属性攻撃を受けた場合、その攻撃の出目 5 を追加ロール機会として数える。	-10
K の庇護	2	同陣営に K に分類される者が存在する場合、その者が実行可能であれば必ずガードしてもらえる。	0
撤退者を攻撃せず	2	撤退宣言した対象を攻撃することがない。	0
炎熱付与攻撃 (A) 氷冷付与攻撃 (A) 電撃付与攻撃 (A) 神聖付与攻撃 (A)	2	攻撃 A は該当する属性攻撃として扱う。	10
炎熱攻撃半減 氷冷攻撃半減 電撃攻撃半減 神聖攻撃半減	2	該当する属性攻撃を受けた場合、その達成値を 1/2 (端数切捨) として扱う。	10
物理攻撃半減	2	属性攻撃以外の攻撃を受けた場合、その達成値を 1/2 (端数切捨) として扱う。	20
炎熱攻撃無効 氷冷攻撃無効 電撃攻撃無効 神聖攻撃無効	2	該当する属性攻撃によるダメージを受けない。	20
物理攻撃無効	2	属性攻撃以外ではダメージを受けることがない。	50
チャージ	2	【主行動】を消費して力をためることで次の攻撃判定値に+6、与 BP に +3 のボーナスを得る。なお、チャージ中は防御判定値に +2、被 BP に -1 のボーナスを得る。	40
D [2~5] ダメージ未満復活	2	D ダメージ未満の攻撃で HP が 0 になっても戦闘不能とならず HP1 扱いとなる。	(D-1)^2 ×10
近接反撃 (W) : R [2~10]	2	近接攻撃によってダメージを受けたときに攻撃手段 W による攻撃判定値 R、与 BP0 の反撃を行う。W の属性や能力種類は任意に設定する。	R×10
毒反撃 : R [2~10]	2	近接攻撃によるダメージを受けたときに毒をまき散らし、VIT による攻撃判定値 R、与 BP0 の自動反撃を行う。	R×10
胞子反撃 : R [2~10]	2	近接攻撃によるダメージを受けたときに毒性の胞子をまき散らし、VIT による攻撃判定値 R、与 BP0 の自動反撃を行う。これによって戦闘不能となったものは 24 時間以内に休憩を完了して目標値 R÷2 (端数切捨) の VIT 判定に成功しないとマイコニドとなってしまう。	R×10

名称	基準レベル	効果	特殊評価点
毒液： R [2~10]	2	【主行動】を用いて SP を 1 点消費することで毒液を射出し、INT による攻撃判定値 R、与 BP0 の近接攻撃を行う。ダメージを受けた者は目標値 R ÷ 2 の VIT 判定を行い、これに失敗すると戦闘終了後から発熱・嘔吐・痙攣などの症状を引き起こし、すべての判定値に -2 のペナルティを被る。この症状は休息終了時に目標値 R ÷ 2 (端数切捨) の VIT 判定に成功すれば治る。また、自分の休息機会を放棄して手当をする者はこの判定を互助できる。	R×10
視線反撃： R [2~10]	2	ダメージを受けたときに視線により心筋梗塞を引き起こす INT 遠隔攻撃値 R、与 BP0 の自動反撃を行う。	(R+1) ×10
遠隔反撃 (W)： R [2~10]	2	ダメージを受けたときに遠隔攻撃 W による攻撃判定値 R、与 BP0 の反撃を行う。W の属性や能力種類は任意に設定する。	(R+1) ×10
麻痺 (A)： R [1~4]	2	攻撃 A でダメージを与えた場合、対象に目標値 R の VIT 判定を求め、これに失敗したのであれば麻痺状態に陥らせる。麻痺状態に陥った者は、自分の手番開始時に目標値 R の VIT 判定を行い、これに失敗すると手番を失う。麻痺状態は HP が 1 点以上回復するか戦闘が終了するまで続く。	(R+2) ×10
石化： R [1~4]	2	【補助行動】で SP を 1 点消費することで準備。次の手番以降に【主行動】を用いて近接攻撃扱いで定めた対象に目標値 R の VIT 判定を求め、これに失敗したのであれば石化状態に陥らせる。石化状態に陥った者は、すべての判定値に -2 のペナルティを被る。石化によって HP が直接減少することはないが、VIT 値を上限とするため間接的には減少する。石化状態は重複し、これによってすべての能力値が 1 となった場合、対象は完全に石化して一切の行動が行えなくなる。石化状態は特別に用意されたアイテム/魔法によってのみ解除される。	(R+2) ×10
炎の息： R [2~10]	2	【補助行動】で SP を 1 点消費することで準備。次の手番以降に【主行動】を用いて、敵陣営の「ガード」「通常」「防御」「撤退」のいずれかの状態の者を対象とした INT による攻撃判定値 R、与 BP0 の範囲遠隔攻撃を行える。この攻撃はガード対象とならない。	(R-INT : 下限 0) × 10+30

名称	基準レベル	効果	特殊評価点
属性攻撃以外復活	3	属性攻撃以外で HP が 0 になっても HP1 の状態で踏みとどまる。	40
炎熱攻撃以外無効 氷冷攻撃以外無効 電撃攻撃以外無効 神聖攻撃以外無効	3	特定の属性攻撃以外ではダメージを受けることがない。	50
物理攻撃以外無効	3	属性攻撃ではダメージを受けることがない。	50
再生	3	自分の手番がくるたびに HP を 1 点回復する。	50
憑依	3	【主行動】を用いて任意対象と VIT による対抗判定を行い、相手を上回つたのであれば憑依状態となって次の手番までのあいだ対象の中に入り込んで対象を自由に操作できる。対象が戦闘不能に陥った場合、憑依状態は即座に解除される。	50
恐怖 (A) : R [1~5]	3	攻撃 A でダメージを与えた場合、対象に目標値 R の VIT 判定を求め、これに失敗したのであれば恐怖状態に陥らせる。恐怖状態に陥った者は、自分の手番で強制的に撤退を試みる。なお、ほかの者が【主行動】を用いて目標値 R の VIT 判定に成功すれば対象の恐怖心を取り払って恐怖状態を解除できる。	R×10

戦闘バランスの調整

戦闘力評価点から戦闘バランスを図る場合には、[こちらのスプレッドシート](#)を利用してください。

モンスターデータ（五十音順）

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
アースエレメンタル		精霊	10	4	INT	428			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 90)			解説						
AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 6 VIT : 4				周囲のマナが集まって形作った大地を司る存在。魔法によってコントロールされているとき以外は、近づいてきた者を手当たり次第に攻撃してくる。					
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈BPなし〉 〈回復せず〉 特殊 3 : 〈物理攻撃以外無効〉									
◎土 : 近接両手武器 [I1/B2] ◎土 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
	1 (0.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	7 [2] (3.5)	5 (2.5)	5 (2.5)	8 (4.0)	1	4
戦利品判定目標値									
0 ~ 5	(なし)			6 ~	鎧強化素材				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
アイアンゴーレム		傀儡	20	16	STR	586			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 20)			解説						
AGI : 1 STR : 10 DEX : 4 INT : 4 VIT : 10				神が使役していたと伝えられる 3 メートル級の鉄でできた動く巨像。サーバントの上位存在であると考えられている。その巨体が振るう拳は、人間サイズのものを軽々と吹き飛ばす。また、あらゆる攻撃に対して強固な防御力を誇る。このことから、雑用を命じられることが多い下位サーバントに対して、ゴーレムは宝などを守護する役目を担うことが多い。					
特殊 0 : 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈チャージ〉									
◎鉄の拳 : 近接両手武器+2 [S3/B2] ◎鉄の体 : 重量鎧+3 [A-2/S3/D3/I3/B-1]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
	1 (0.5)	13 [2] (6.5)	2 [0] (1.0)	2 [0] (1.0)	13 (6.5)	7 (3.5)	7 (3.5)	1	11
戦利品判定目標値									
0 ~ 3	(なし)			4 ~ 5	武器強化素材				
6 ~	武器強化素材×2			-					

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
アイスエレメンタル	精靈	10	4	INT	418			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 110)		解説						
AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 6 VIT : 4		周囲のマナが集まって形作った氷を司る存在。魔法によってコントロールされているとき以外は、近づいてきた者を手当たり次第に攻撃してくる。						
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈BPなし〉 〈回復せず〉								
特殊 2 : 〈氷冷付与攻撃（氷）〉 〈氷冷攻撃無効〉 〈炎熱弱点〉								
特殊 3 : 〈物理攻撃無効〉								
 ◎氷：近接両手武器 [I1/B2]								
◎氷：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			VIT			
		STR	DEX	INT				
2 (1.0)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	7 [2] (3.5)	4 (2.0)	4 (2.0)	7 (3.5)	0 (3.5)	4
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~	氷冷付与アイテム			

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
アルミラージ	幻獣	15	12	DEX	398			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)		解説						
AGI : 10 STR : 3 DEX : 8 INT : 1 VIT : 4		金色の毛をもつ大きめのウサギであり、黒いねじれた 60cm ほどの長い 1 本角を持つ。その角は好事家たちの間では高値で取引される。アルミラージはその外見とは裏腹に獰猛な肉食獣であり、人間や家畜を襲う。しかし魔法に弱いと言われている。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉								
特殊 1 : 〈常時警戒〉								
 ◎角：近接両手武器 [D1/B2]								
◎毛皮：軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			VIT			
		STR	DEX	INT				
10 (5.0)	1 [0] (0.5)	9 [2] (4.5)	1 [0] (0.5)	3 (1.5)	8 (4.0)	1 (0.5)	1 (0.5)	4
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料			
4 ~ 5	やや高価な装飾品、食料			6 ~	高価な装飾品、食料			

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点
アルラウネ		植物	15	9	INT	433
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 1 STR : 3 DEX : 6 INT : 7 VIT : 5			解説			
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈移動せず〉 特殊 2 : 〈炎熱弱点〉 〈麻痺（つる）：3〉 ◎魅了の香り：遠隔両手武器 [I1/B2] つる：近接両手武器 [D1/B2] ◎樹皮：軽量鎧 [S0/D0/I0]			大きな花弁の中央に人間の女性を模しためしべを持つ植物。甘い香りを周囲に漂わせており、その匂いを嗅いだ者は泥酔状態に陥り、つるに絡めとられて養分を吸収されてしまう。			
戦利品判定目標値						
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料	
4 ~ 5	治療アイテム、食料			6 ~	SP 回復アイテム、食料	

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点
イミーター		魔法生物	15	10	DEX	413
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 8 STR : 2 DEX : 10 INT : 2 VIT : 3			解説			
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈擬態〉 ◎牙：近接両手武器 [D1/B2] ◎軟体：軽量鎧 [S0/D0/I0]			あらゆる物質に擬態する魔法生物。主に床、扉、箱などに擬態し、とくに宝箱に擬態した個体はミニックと呼ばれることがある。			
戦利品判定目標値						
0 ~	(なし)			-		

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点
インプ		妖魔	10	5	INT	258
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 5 STR : 1 DEX : 1 INT : 6 VIT : 3			解説			
特殊 0 : 〈小さな体〉 特殊 1 : 〈主体性〉 〈飛行〉 ◎魔法攻撃：遠隔魔法攻撃 [IO] ◎毛皮：軽量鎧 [S0/D0/IO]			体長 30 センチ程の翼をもつ黒肌の妖魔。小さな角と尻尾を持っている。 いたずら好きで、他者を欺いたり、混乱させたりすることを楽しむ。性格は非常に悪辣で、嘘やトリックを使うことが得意だが、強者に対しては腰が低い。			
戦利品判定目標値						
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	INT 強化アイテム	
4 ~	SP 回復アイテム			-		

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点
エアエレメンタル		精霊	10	4	INT	428
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 6 VIT : 4			解説			
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈BP なし〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈電撃付与攻撃（雷）〉 〈電撃攻撃無効〉 特殊 3 : 〈物理攻撃無効〉 ◎雷：近接両手武器 [I1/B2] ◎雷：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]			周囲のマナが集まって形作った風を司る存在。魔法によってコントロールされているとき以外は、近づいてきた者を手当たり次第に攻撃してくる。			
戦利品判定目標値						
0 ~ 1	(なし)			2 ~	電撃付与アイテム	

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
オーガ			妖魔	15	10	STR	368			
能力値 / 特殊能力 / 装備				(特殊 : -10)	解説					
AGI : 1 STR : 10 DEX : 2 INT : 2 VIT : 8				山中に住む2メートル級の亜人。食人鬼と呼ぶ地域もある。凶暴で残酷な性格であり、知性や賢さといったものはほとんどもたず、人の生肉を食べるとされる。女王を頂点とした実力主義のヒエラルキーが形成されている。オーガの多くが金銀の財宝を収集する傾向にあるが、これは女王への貢物であると考えられている。						
特殊 0 : 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈短絡的な攻撃〉										
◎両手棍：近接両手武器 [S1/B2] ◎布：軽量鎧 [S0/D0/I0]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
1 (0.5)	11 [2] (5.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	10 (5.0)	2 (1.0)	2 (1.0)	0	9		
戦利品判定目標値										
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	STR 強化アイテム					
4 ~ 5	装飾品			6 ~	やや高価な装飾品					

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
オーガエリート			妖魔	15	10	STR	373			
能力値 / 特殊能力 / 装備				(特殊 : -5)	解説					
AGI : 1 STR : 10 DEX : 2 INT : 2 VIT : 8				山中に住む2メートル級の亜人。食人鬼と呼ぶ地域もある。凶暴で残酷な性格であり、知性や賢さといったものはほとんどもたず、人の生肉を食べるとされる。女王を頂点とした実力主義のヒエラルキーが形成されている。オーガの多くが金銀の財宝を収集する傾向にあるが、これは女王への貢物であると考えられている。オーガの中には稀に変化の身体能力を有したエリートが存在し、人の姿を装い人間社会に紛れ込んでいると言われている。						
特殊 0 : 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈短絡的な攻撃〉 〈擬態〉										
◎両手棍：近接両手武器 [S1/B2] ◎布：軽量鎧 [S0/D0/I0]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
1 (0.5)	11 [2] (5.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	10 (5.0)	2 (1.0)	2 (1.0)	0	9		
戦利品判定目標値										
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	STR 強化アイテム					
4 ~ 5	装飾品			6 ~	やや高価な装飾品					

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
オーガクイーン		妖魔	20	16	STR	473			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 5)			解説						
AGI : 2 STR : 12 DEX : 3 INT : 3 VIT : 10				山中に住む2メートル級の亜人。食人鬼と呼ぶ地域もある。凶暴で残酷な性格であり、知性や賢さといったものはほとんどもたず、人の生肉を食べるとされる。女王を頂点とした実力主義のヒエラルキーが形成されている。女王はオーガの中では例外的に人間並みの知能を持ち、その本来の姿は他のオーガに比べると一回り大きいが、普段は姿を変えて美しい人間の女性を装っているが、体臭まではごまかせていない。					
特殊 0 : 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈主体性〉 〈擬態〉									
◎両手棍：近接両手武器 [S1/B2] ◎布：軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
2 (1.0)	13 [2] (6.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	12 (6.0)	3 (1.5)	3 (1.5)	0 (1.5)	11	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	装飾品				
4 ~ 5	やや高価な装飾品			6 ~	高価な装飾品				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
オーガベア		幻獣	30	25	STR	631			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)			解説						
AGI : 8 STR : 12 DEX : 6 INT : 4 VIT : 10				体長3メートルを超える極めて力の強い大型の熊。一説には成人男性10人がかりでも動かなかった岩を軽々と持ち上げたという話もある。ほかの熊とは異なり、基本的に直立歩行している。					
特殊 0 : 〈とても大きな体〉 特殊 1 : 〈ベアハグ（爪）〉 〈短絡的な攻撃〉									
◎牙：近接両手武器 [S1/B2] 爪：近接片手武器 [S0/B1] ◎毛皮：重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
5 (2.5)	13 [2] (6.5)	3 [0] (1.5)	2 [0] (1.0)	14 (7.0)	8 (4.0)	6 (3.0)	1 (1.0)	12	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×4				
4 ~	高価な装飾品、食料×4			-					

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
ガーゴイル	傀儡	15	12	DEX	458		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 20)			解説				
AGI : 8 STR : 2 DEX : 7 INT : 6 VIT : 4			かつて宗教施設の守護のために造られたとされるゴーレム。基本は竜人をイメージした姿だが、動物や幻獣、悪魔を模したものなど様々なバリエーションがある。				
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈飛行〉							
◎爪 : 近接両手武器 [D1/B2] 炎の息 : 近接両手武器 [I1/B2] ◎石像 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]							
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			VIT		
		STR	DEX	INT			
7 (3.5)	1 [0] (0.5)	8 [2] (4.0)	7 [2] (3.5)	3 (1.5)	8 (4.0)	7 (3.5)	0 4
戦利品判定目標値							
0 ~ 1	(なし)			2 ~	装飾品		

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
ガスト	亡者	15	12	DEX	426		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 35)			解説				
AGI : 5 STR : 6 DEX : 7 INT : 4 VIT : 5			腐肉食妖魔であるグールがアンデッド化した存在。				
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈擬態〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈麻痺(爪) : 3〉 〈2ダメージ未満復活〉 〈神聖弱点〉							
◎爪 : 近接片手武器+1 [S0/D0/B1] ◎体毛 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]							
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			VIT		
		STR	DEX	INT			
5 (2.5)	6 [1] (3.0)	7 [1] (3.5)	2 [0] (1.0)	6 (3.0)	7 (3.5)	4 (2.0)	0 5
戦利品判定目標値							
0 ~	(なし)			-			

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点			
カッパーブロブ			魔法生物	10	7		STR	396			
能力値 / 特殊能力 / 装備				解説							
AGI : 2 STR : 6 DEX : 4 INT : 4 VIT : 5								魔法で生み出された生きる肉塊。銅を含んでおり、黄土色に輝いている。獲物を取り込み、すり潰しながら消化する。強い衝撃を受けると核が露出し、核が損傷すると生命活動が停止する。稀に体内に銅塊を保持していることも。			
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈取り込む（圧壊）〉 特殊 2 : 〈電撃弱点〉											
◎圧壊 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎銅細胞 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]											
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT			
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT				
1 (0.5)	7 [2] (3.5)	2 [0] (1.0)	2 [0] (1.0)	8 (4.0)	6 (3.0)	6 (3.0)	3	5			
戦利品判定目標値											
0 ~ 3	(なし)			4 ~ 5	装飾品						
6 ~	やや高価な装飾品			-							

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点			
カトブレバス			幻獣	20	13		INT	573			
能力値 / 特殊能力 / 装備				解説							
AGI : 1 STR : 5 DEX : 3 INT : 9 VIT : 8								黒い毛で覆われた体長 2 メートル程度の水牛のような生き物。頭部が大きく、常に頭を垂れている。動きは遅いが、その息は毒を含み、目をあわせたものは死ぬとされる。			
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 〈大きな体〉 特殊 2 : 〈視線反撃 : 8〉											
◎毒の息 : 近接両手武器 [I1/B2] ◎毛皮 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]											
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT			
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT				
1 (0.5)	2 [0] (1.0)	1 [0] (0.5)	10 [2] (5.0)	7 (3.5)	5 (2.5)	11 (5.5)	2	9			
戦利品判定目標値											
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×3						
4 ~	やや高価な装飾品、食料×3			-							

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点				
キマイラ		幻獣	25	20	STR	616				
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 40)			解説							
AGI : 6 STR : 7 DEX : 7 INT : 7 VIT : 8				体長 2 メートル超の獣。ライオンの頭と山羊の胴体、蛇の尻尾を持つ。一説には魔法の研究によって生み出された合成獣だとも言われている。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 〈大きな体〉 特殊 2 : 〈ダメージ毒 (毒牙) : 4〉										
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] 毒牙 : 近接片手武器 [D0/B1] 炎の息 : 近接両手武器 [I1/B2] ◎毛皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
	6 (3.0)	8 [2] (4.0)	7 [1] (3.5)	8 [2] (4.0)	8 (4.0)	8 (4.0)	8 (4.0)		1 9	
戦利品判定目標値										
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×3					
4 ~ 5	やや高価な装飾品、食料×3			6 ~	高価な装飾品、食料×3					

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
グール		妖魔	10	6	DEX	353		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 55)			解説					
AGI : 5 STR : 4 DEX : 5 INT : 3 VIT : 4				遺跡や洞窟の中に暮らしており、体色をある程度自由に変化させることができる能力を用いて擬態し、獲物を襲う。腐った肉を好んで食すため、殺した獲物をすぐに食べずにあえて一度地中に埋め、腐らせてから食べることがある。一見、愚かな生き物のように見えるが、人間の言葉を理解できるだけの知性を持ち、独自の言語を用いて集団で生活する。なお、雌雄の別があり、卵を産んで繁殖する。子は雌の授乳によって育つが、この母乳は人間にとて幻覚作用がある。マナを皮膚呼吸すると考えられており、一部の魔法使いが研究対象としている。				
特殊 1 : 〈擬態〉 特殊 2 : 〈麻痺 (爪) : 3〉								
◎爪 : 近接片手武器+1 [S0/D0/B1] ◎体毛 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	5 (2.5)	4 [1] (2.0)	5 [1] (2.5)	1 [0] (0.1)	4 (2.0)	5 (2.5)	3 (1.5)	
戦利品判定目標値								
0 ~	(なし)			-				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
グーロ		幻獣	5	4	STR	318			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 20)			解説						
AGI : 4 STR : 6 DEX : 2 INT : 2 VIT : 5			主に寒冷地に生息する獣。体長は 1 メートルから 1.5 メートルほど。全身が長く太い毛に覆われており、油分の分泌量も多いことから寒さに強い。その発汗量の多さゆえに大食であり、1 日に自分の体重と同量の餌を食べてしまう。体格と比較して頭部が大きく、その頸の力はかなり強く獲物を骨ごと食べる。視覚や聴覚はさほど優れていないが、犬にも勝る嗅覚を持ち、一度狙った獲物を追い続ける。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 2 : 〈氷冷攻撃半減〉 〈炎熱弱点〉									
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮 : 軽量防具 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
4 (2.0)	7 [2] (3.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.0)	6 (3.0)	2 (1.0)	2 (1.0)	1		5
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×2				
4 ~ 5	装飾品、食料×2			6 ~	やや高価な装飾品、食料×2				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
グリズリー		動物	10	16	STR	523			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)			解説						
AGI : 5 STR : 10 DEX : 5 INT : 3 VIT : 8			主に針葉樹林を中心とした森林地帯に生息する大型の熊。成体は体長 2 メートルを超える、体重は 250 キロ以上となる。雑食ではあるが肉食の傾向が大きく極めて危険。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈ベアハグ (爪) 〉 〈短絡的な攻撃〉									
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] 爪 : 近接片手武器 [S0/B1] ◎毛皮 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
3 (1.5)	11 [2] (5.5)	2 [0] (1.0)	1 [0] (0.5)	12 (6.0)	7 (3.5)	5 (2.5)	2		9
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×3				
4 ~ 5	やや高価な装飾品、食料×3			6 ~	高価な装飾品、食料×3				

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
グリフォン			幻獣	20	16		STR	513		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 30)				解説						
AGI : 6 STR : 9 DEX : 3 INT : 5 VIT : 8				体長 2 メートル、身体の前半分が金色の鷹、後ろ半分が白いライオンの獣。黄金の存在を知覚する能力を持ち、その巣に大量の金を蓄えて居るとされている。馬と強欲な人間を敵視し、その鋭い鉤爪で襲ってくる。その翼には飛行の効果を発揮する魔力が宿っている。雌馬と交配することもあり、両者の間にヒッポグリフが誕生する。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈抑え込み (爪) 〉 〈飛行〉										
◎くちばし : 近接両手武器 [S1/B2] 爪 : 近接片手武器 [S0/B1] ◎毛皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
5 (2.5)	10 [2] (5.0)	1 [0] (0.5)	2 [0] (1.0)		10 (5.0)	4 (2.0)	6 (3.0)	1 9		
戦利品判定目標値										
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×3					
4 ~ 5	やや高価な装飾品、食料×3			6 ~	高価な装飾品、食料×3					

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
グレイウルフ			動物	5	8		STR	348		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)				解説						
AGI : 7 STR : 6 DEX : 3 INT : 3 VIT : 4				体長 1 メートルを超える犬に似た動物。いわゆる狼。体色は灰褐色が多く、個体により白から黒まである。北に住む個体ほど大きく、毛皮の色が白くなっていく。十頭前後の群れによる縄張りを作る。縄張りは最大 1000 平方キロに及ぶ。群れでは厳密な役割分担が成され、遠吠えによりコミュニケーションを取り、高度な組織的行動を取る。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈常時警戒〉										
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
7 (3.5)	7 [2] (3.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)		6 (3.0)	3 (1.5)	3 (1.5)	1 4		
戦利品判定目標値										
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×2					
4 ~	やや高価な装飾品、食料×2			-						

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
グレムリン			妖魔	5	3		DEX	268		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)				解説						
AGI : 4 STR : 2 DEX : 6 INT : 2 VIT : 4				体長 50 センチ程度の小さな妖魔。機械を壊すことが大好きで手先が器用。敏捷性にも長けている。細い体に比べて顔が大きく、大きな目、尖った耳、鋭い歯が生えた大きな口が特徴。肌は鱗状でトカゲに近い。						
特殊 0 : 〈小さな体〉										
◎爪 : 遠隔片手武器 [D0/B1]										
◎鱗 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
	4 (2.0)	1 [0] (0.5)	6 [1] (3.0)	1 [0] (0.5)	2 (1.0)	6 (3.0)	2 (1.0)	0 4		
戦利品判定目標値										
0 ~ 1	(なし)			2 ~	DEX 強化アイテム					

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
ゴースト			死靈	15	6		INT	398		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 80)				解説						
AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 7 VIT : 5				現世に残る死者の魂。亡靈。						
特殊 1 : 〈BP なし〉 〈回復せず〉										
特殊 2 : 〈神聖弱点〉										
特殊 3 : 〈物理攻撃無効〉										
◎念動力 : 遠隔両手武器 [I1/B2]										
◎靈体 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
	3 (1.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	8 [2] (4.0)	3 (1.5)	3 (1.5)	7 (3.5)	0 5		
戦利品判定目標値										
0 ~	(なし)			-						

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
ゴールドプロブ			魔法生物	10	4		STR	306		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)				解説						
AGI : 2 STR : 4 DEX : 4 INT : 4 VIT : 4				魔法で生み出された生きる肉塊。金を含んでおり、金色に輝いている。獲物を取り込み、すり潰しながら消化する。強い衝撃を受けると核が露出し、核が損傷すると生命活動が停止する。稀に体内に金塊を保持していることも。						
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈取り込む（圧壊）〉 特殊 2 : 〈電撃弱点〉 ◎圧壊：近接両手武器 [S1/B2] ◎金細胞：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
1 (0.5)	5 [2] (2.5)	2 [0] (1.0)	2 [0] (1.0)	5 (2.5)	5 (2.5)	5 (2.5)	2 (2.5)	4		
戦利品判定目標値										
0 ~ 3	(なし)			4 ~ 5	高価な装飾品					
6 ~ 7	とても高価な装飾品			8 ~	極めて高価な装飾品					

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
ゴーレム			傀儡	15	14		STR	468		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 20)				解説						
AGI : 1 STR : 10 DEX : 3 INT : 3 VIT : 10				神が使役していたと伝えられる3メートル級の粘土でできた動く巨像。サーバントの上位存在であると考えられている。その巨体が振るう拳は、人間サイズのものを軽々と吹き飛ばす。また、あらゆる攻撃に対して強固な防御力を誇る。このことから、雑用を命じられることが多い下位サーバントに対して、ゴーレムは宝などを守護する役目を担うことが多い。						
特殊 0 : 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈チャージ〉 ◎土の拳：近接両手武器 [S1/B2] ◎土の体：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
1 (0.5)	11 [2] (5.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	11 (5.5)	4 (2.0)	4 (2.0)	0 (2.0)	11		
戦利品判定目標値										
0 ~ 3	(なし)			4 ~	鎧強化素材					
6 ~	鎧強化素材×2			-						

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
コカトリス	幻獣	10	0	STR	208			
能力値 / 特殊能力 / 装備			解説					
AGI : 3 STR : 2 DEX : 2 INT : 1 VIT : 2			体長 50 センチに満たない鶏のような体に蛇の尻尾を持つ獣。その血には毒が含まれ、くちばしは石化の力を持つと言われており、それと知らずに戦うと痛い目を見る。					
特殊 0 : 〈小さな体〉								
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈短絡的な攻撃〉								
特殊 2 : 〈毒反撃 : 3〉 〈石化 : 2〉								
◎くちばし：近接片手武器 [S0/B1]								
◎羽毛：軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			VIT			
		STR	DEX	INT				
3 (1.5)	2 [1] (1.0)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	2 (1.0)	2 (1.0)	1 (0.5)	0 (0.5)	2
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料			

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ゴブリンアーチャー	妖魔	5	0	DEX	288			
能力値 / 特殊能力 / 装備			解説					
AGI : 4 STR : 3 DEX : 6 INT : 2 VIT : 4			人間の胸から腰程度の身長の小人。体毛は灰色で髭を生やしていることが多い。下半身は山羊に近くその足先は蹄となっている。暗闇を見通す猫目を持ち、大きな口と鋭い牙で人間の子供を含む幼獣の生肉を好んで食す。					
◎弓：遠隔両手武器 [D1/B2]								
◎鱗：軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			VIT			
		STR	DEX	INT				
4 (2.0)	1 [0] (0.5)	7 [2] (3.5)	1 [0] (0.5)	3 (1.5)	6 (3.0)	2 (1.0)	0 (1.0)	4
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	DEX 強化アイテム			
4 ~	集中力強化愛アイテム			-				

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ゴブリンウォリアー			妖魔	5	1	STR	248	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 0)				解説				
AGI : 3 STR : 5 DEX : 2 INT : 2 VIT : 4				人間の胸から腰程度の身長の小人。体毛は灰色で髭を生やしていることが多い。下半身は山羊に近くその足先は蹄となっている。暗闇を見通す猫目を持ち、大きな口と鋭い牙で人間の子供を含む幼獣の生肉を好んで食す。				
◎長剣：近接片手武器 [S0/B1] ◎革鎧：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	2 (2.0)	5 [1] (2.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	6 (3.0)	3 (1.5)	3 (1.5)	0 4
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	VIT 強化アイテム			
4 ~ 5	STR 強化アイテム			6 ~	長剣：近接片手武器 [S0/B1]			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ゴブリンシャーマン			妖魔	10	6	INT	383	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 50)				解説				
AGI : 3 STR : 5 DEX : 2 INT : 2 VIT : 4				人間の胸から腰程度の身長の小人。体毛は灰色で髭を生やしていることが多い。下半身は山羊に近くその足先は蹄となっている。暗闇を見通す猫目を持ち、大きな口と鋭い牙で人間の子供を含む幼獣の生肉を好んで食す。				
特殊 1：〈主体性〉 〈特殊装備：50〉				ゴブリンの中でも長く生きた個体は魔法を習得し、シャーマンとして群れを率いる傾向がある。シャーマンは他の種類よりも一回りほど大きい。				
◎両手杖：遠隔両手武器 [I1/B2] ◎革鎧：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
HP 回復×2								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	2 (1.0)	2 [0] (1.0)	1 [0] (0.5)	7 [2] (3.5)	5 (2.5)	4 (2.0)	7 (3.5)	0 5
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	INT 強化アイテム			
4 ~ 5	集中力強化アイテム			6 ~	HP 回復アイテム			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ゴブリンスカウト			妖魔	5	1	DEX	218	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 0)				解説				
AGI : 4 STR : 3 DEX : 4 INT : 2 VIT : 3				人間の胸から腰程度の身長の小人。体毛は灰色で髭を生やしていることが多い。下半身は山羊に近くその足先は蹄となっている。暗闇を見通す猫目を持ち、大きな口と鋭い牙で人間の子供を含む幼獣の生肉を好んで食す。				
◎短剣：近接片手武器 [D0/B1] ◎鱗：軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	4 (2.0)	1 [0] (0.5)	4 [1] (1.5)	1 [0] (0.5)	3 (1.5)	4 (2.0)	2 (1.0)	0 3
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	DEX 強化アイテム			
4 ~ 5	短剣：近接片手武器 [D0/B1]			6 ~	装飾品			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ゴブリンナイト			妖魔	10	5	STR	326	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 0)				解説				
AGI : 2 STR : 6 DEX : 3 INT : 3 VIT : 5				人間の胸から腰程度の身長の小人。体毛は灰色で髭を生やしていることが多い。下半身は山羊に近くその足先は蹄となっている。暗闇を見通す猫目を持ち、大きな口と鋭い牙で人間の子供を含む幼獣の生肉を好んで食す。				
◎長剣：近接片手武器 [S0/B1] ◎小盾：盾 [S+1/D+1/I+1/B1] ◎鱗+革鎧：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	1 (0.5)	6 [1] (3.0)	1 [1] (0.5)	1 [1] (0.5)	8 (4.0)	5 (2.5)	5 (2.5)	0 5
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	STR 強化アイテム			
4 ~ 5	体幹力強化アイテム			6 ~	長剣：近接片手武器 [S0/B1]			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
コボルトアーチャー			妖魔	10	4	DEX	288	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 0)				解説				
AGI : 5 STR : 2 DEX : 6 INT : 2 VIT : 4				鉱山などに生息する体長 80 センチ、体重 15 キロ程度の亜人。爬虫類のような肌をしており、人間の感覚では醜い。地面を叩いて、その反響音で鉱石の存在の有無を感知する能力を持ち、そのときに扉を叩くような音を出すことから鉱夫などからはノッカーとも呼ばれる。				
◎弓：遠隔両手武器 [D1/B2] ◎鱗：軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	5 (2.5)	1 [0] (0.5)	7 [2] (3.5)	1 [0] (0.5)	2 (1.0)	6 (3.0)	2 (1.0)	0 4
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	ポーチ			
4 ~ 5	DEX 強化アイテム			6 ~	装飾品			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
コボルトウォリアー			妖魔	5	1	STR	228	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 0)				解説				
AGI : 4 STR : 4 DEX : 2 INT : 2 VIT : 3				鉱山などに生息する体長 80 センチ、体重 15 キロ程度の亜人。爬虫類のような肌をしており、人間の感覚では醜い。地面を叩いて、その反響音で鉱石の存在の有無を感知する能力を持ち、そのときに扉を叩くような音を出すことから鉱夫などからはノッカーとも呼ばれる。				
◎長剣：近接片手武器 [S0/B1] ◎鱗+革鎧：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	3 (1.5)	4 [1] (1.5)	1 [0] (1.5)	1 [0] (1.5)	5 (1.5)	3 (2.0)	3 (1.5)	0 3
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	STR 強化アイテム			
4 ~ 5	体幹力強化アイテム			6 ~	長剣：近接片手武器 [S0/B1]			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
コボルトシャーマン			妖魔	10	6	INT	378	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 50)				解説				
AGI : 5 STR : 3 DEX : 3 INT : 6 VIT : 4				鉱山などに生息する体長 90 センチ、体重 18 キロ程度の亜人。爬虫類のような肌をしており、人間の感覚では醜い。地面を叩いて、その反響音で鉱石の存在の有無を感知する能力を持ち、そのときに扉を叩くような音を出すことから鉱夫などからはノッカーとも呼ばれる。コボルトの中でも長く生きた個体は魔法を習得し、シャーマンとして群れを率いる傾向がある。シャーマンは他の種類よりも一回りほど大きい。				
特殊 1 : 〈主体性〉 〈特殊装備 : 50〉								
◎両手杖 : 遠隔両手武器 [I1/B2]								
◎鱗 + 革鎧 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
HP 回復×2								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
4 (2.0)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	7 [2] (3.5)	4 (2.0)	4 (2.0)	7 (3.5)	0	4
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	治療アイテム			
4 ~ 5	INT 強化アイテム			6 ~	HP 回復アイテム			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
コボルトスカウト			妖魔	5	1	DEX	208	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)				解説				
AGI : 5 STR : 2 DEX : 4 INT : 2 VIT : 2				鉱山などに生息する体長 80 センチ、体重 15 キロ程度の亜人。爬虫類のような肌をしており、人間の感覚では醜い。地面を叩いて、その反響音で鉱石の存在の有無を感知する能力を持ち、そのときに扉を叩くような音を出すことから鉱夫などからはノッカーとも呼ばれる。				
◎短剣 : 近接片手武器 [D0/B1]								
◎鱗 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
5 (2.5)	1 [0] (0.5)	4 [1] (2.0)	1 [0] (0.5)	2 (1.0)	4 (2.0)	2 (1.0)	0	2
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	ポーチ			
4 ~ 5	装飾品			6 ~	AGI 強化アイテム			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
コボルトナイト			妖魔	10	5	STR	298	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 0)				解説				
AGI : 2 STR : 5 DEX : 4 INT : 3 VIT : 5				鉱山などに生息する体長 80 センチ、体重 15 キロ程度の亜人。爬虫類のような肌をしており、人間の感覚では醜い。地面を叩いて、その反響音で鉱石の存在の有無を感知する能力を持ち、そのときに扉を叩くような音を出すことから鉱夫などからはノッカーとも呼ばれる。				
○長剣：近接片手武器+1 [S0/D0/B1] ○鱗+革鎧：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	1 (0.5)	5 [1] (2.5)	4 [0] (2.0)	1 [0] (0.5)	6 (3.0)	5 (2.5)	4 (2.0)	0 5
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	防御強化アイテム			
4 ~ 5	VIT 強化アイテム			6 ~	長剣：近接片手武器+1 [S0/D0/B1]			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
コボルトリーダー			妖魔	20	14	STR	480	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 0)				解説				
AGI : 4 STR : 8 DEX : 7 INT : 4 VIT : 6				鉱山などに生息する体長 90 センチ、体重 18 キロ程度の亜人。爬虫類のような肌をしており、人間の感覚では醜い。地面を叩いて、その反響音で鉱石の存在の有無を感知する能力を持ち、そのときに扉を叩くような音を出すことから鉱夫などからはノッカーとも呼ばれる。リーダーはコボルトの中でとくに秀でた個体であり、他の個体よりも一回り大きい。				
特殊 1：〈主体性〉								
○長剣：近接片手武器+1 [S0/D0/B1] ○小盾：盾 [S+1/D+1/I+1/B1] ○鱗+革鎧：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	3 (1.5)	8 [1] (4.0)	7 [1] (3.5)	2 [0] (1.0)	10 (5.0)	9 (4.5)	6 (3.0)	0 6
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	STR 強化アイテム			
4 ~ 5	体幹力強化アイテム			6 ~	長剣：近接片手武器+1 [S0/D0/B1]			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点				
コボルトロード			妖魔	25	22	STR	695				
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 75)			解説								
AGI : 5 STR : 9 DEX : 8 INT : 7 VIT : 8			鉱山などに生息する体長 100 センチ、体重 20 千口程度の亜人。爬虫類のような肌をしており、人間の感覚では醜い。地面を叩いて、その反響音で鉱石の存在の有無を感知する能力を持ち、そのときに扉を叩くような音を出すことから鉱夫などからはノッカーとも呼ばれる。ロードは周辺一帯のコボルトを統べる存在であり、白魔法を行使する。								
特殊 1 : 〈主体性〉 〈特殊装備 : 75〉											
◎長剣 : 近接片手武器+2 [S0/D0/I0/B1]											
◎小盾 : 盾 [S+1/D+1/I+1/B1]											
◎鱗 + 鎖鎧 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]											
HP 回復×3											
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御						
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	VIT		
3 (1.5)	9 [1] (4.5)	8 [1] (4.0)	7 [1] (3.5)	12 (6.0)	11 (5.5)	10 (5.0)	1	8			
戦利品判定目標値											
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	武器強化素材						
4 ~ 5	武器強化素材×2			6 ~	長剣 : 近接片手武器+2 [S0/D0/I0/B1]						

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点				
ゴルゴン			妖魔	20	19	INT	710				
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 145)			解説								
AGI : 5 STR : 6 DEX : 6 INT : 10 VIT : 7			人間の体を基本として、頭髪は無数の毒蛇、歯は猪の牙、手は青銅、そして背中からは黄金の翼が生えている。とくにその宝石の用に輝く眼光の力がよく知られており、目をあわせた者は石化すると言われている。また、ある個体はメドウーサという名であったとされている。								
特殊 1 : 〈飛行〉 〈特殊装備 : 15〉											
特殊 2 : 〈ダメージ毒 (毒牙) : 3〉 〈石化 : 4〉											
◎魔法攻撃 : 遠隔魔法攻撃 [IO]											
毒蛇の牙 : 近接両手武器 [D1/B2]											
猪の牙 : 近接両手武器 [S1/B2]											
◎青銅の肌 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]											
能力代替×3											
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御						
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	VIT		
3 (1.5)	7 [2] (3.5)	8 [2] (4.0)	10 [0] (5.0)	8 (4.0)	8 (4.0)	12 (6.0)	1	7			
戦利品判定目標値											
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	やや高価な装飾品						
4 ~ 5	高価な装飾品			6 ~	とても高価な装飾品						

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点				
サラマンダー			幻獣	20	12	INT	518				
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 145)			解説								
AGI : 7 STR : 2 DEX : 3 INT : 9 VIT : 6			火を吐くトカゲ。主に火の中に生息する。耐火性能に優れる皮が採取できる。								
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈短絡的な攻撃〉 特殊 2 : 〈炎熱付与攻撃（牙）〉 〈炎熱攻撃無効〉 〈反撃（炎熱 INT） : 9〉											
◎炎の息：近接両手武器 [I1/B2] ◎鱗：軽量鎧 [S0/D0/I0]											
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT			
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT				
7 (3.5)		1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	10 [2] (5.0)	2 (1.0)	3 (1.5)	9 (4.5)	1 6			
戦利品判定目標値											
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	炎熱付与アイテム						
4 ~ 5	鎧強化素材			6 ~	鎧強化素材×2						

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点				
ジャイアントアント			虫類	5	5	STR	388				
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 30)			解説								
AGI : 5 STR : 7 DEX : 2 INT : 2 VIT : 4			未開地の地中に巨大な巣を作り、数十匹以上の群れを形成する。その黒光りする甲皮はブレートアーマー並みの強度。巨大な牙はその甲皮をも貴く。視力はほとんどなく、知覚には聴覚・嗅覚を用い、貪欲で動くものであればどんなものでも餌と認識して襲い掛かってくる。寿命は3ヶ月程度。								
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈撤退せず〉 特殊 2 : 〈麻痺（牙） : 3〉 〈炎熱弱点〉 〈氷冷弱点〉											
◎牙：近接両手武器 [S1/B2] ◎甲皮：重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]											
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT			
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT				
3 (1.5)		8 [2] (4.0)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	8 (4.0)	4 (2.0)	4 (2.0)	2 4			
戦利品判定目標値											
0 ~ 3	(なし)			4 ~	やや高価な装飾品						

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ジャイアントスコーピオン			虫類	10	10	DEX	488	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 50)				解説				
AGI : 1 STR : 6 DEX : 7 INT : 1 VIT : 6				体長 150 センチを超える巨大サソリ。				
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈抑え込み (ハサミ) 〉 特殊 2 : 〈ダメージ毒 (毒牙) : 4〉								
◎毒針 : 近接両手武器 +1 [D2/B2] ハサミ : 近接片手武器 [S0/B1] ◎甲皮 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	1 (0.5)	6 [1] (3.0)	9 [2] (4.5)	1 [0] (0.5)	8 (4.0)	9 (4.5)	3 (1.5)	
戦利品判定目標値								
0 ~ 3	(なし)			4 ~	高価な装飾品			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ジャイアントスネーク			動物	5	5	STR	403	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 40)				解説				
AGI : 3 STR : 6 DEX : 3 INT : 3 VIT : 5				比較的温暖な地域の森林に生息する。夜行性。大人しい性格だが、一度攻撃を始めると途中で手を緩めることはほとんどない。敏捷性に優れるが、毒はあまり強くない。自分と同等のサイズ以下の生き物であれば、巻き付いて抵抗できなくした後で丸呑みにしてしまう。				
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈ダメージ毒 (牙) : 3〉 〈締め付け (巻き付き) 〉								
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] 巻き付き : 近接両手武器 [D1/B2] ◎蛇皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	2 (1.0)	7 [2] (3.5)	4 [2] (2.0)	1 [0] (0.5)	7 (3.5)	4 (2.0)	4 (2.0)	
戦利品判定目標値								
0 ~ 3	(なし)			4 ~	やや高価な装飾品、食料			

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ジャイアントスパイダー		動物	5	5	DEX	363			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 30)			解説						
AGI : 5 STR : 5 DEX : 5 INT : 2 VIT : 3			世界各地に生息する巨大蜘蛛。交配以外は主に単独行動を取り、自分よりも大きな動物まで捕食する。網を張り、それにかかった獲物を捕食するのが特徴。その牙から出される神経毒は強力で人間サイズの動物であっても行動不能に陥る。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 2 : 〈麻痺（牙）：3〉 〈炎熱弱点〉 〈氷冷弱点〉									
◎牙：近接両手武器+1 [S1/D1/B2] ◎甲皮：軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
5 (2.5)	6 [2] (3.0)	6 [2] (3.0)	1 [0] (0.5)	5 (2.5)	5 (2.5)	2 (1.0)	1		3
戦利品判定目標値									
0 ~ 3	(なし)			4 ~	やや高価な装飾品				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ジャイアントセンチピード		虫類	10	7	DEX	438			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 30)			解説						
AGI : 3 STR : 6 DEX : 6 INT : 1 VIT : 4			未開の地に生息する。湿った場所を好むため、洞窟内などで遭遇することが多い。地中にもぐって進むこともできる。通常、単独で行動している。夜行性。紫色の甲皮はブレートアーマー並みの強度。巨大な牙はその甲皮をも貫く。また、その牙には毒も持っている。単眼を四つ持っているが、視力はほとんどなく、知覚には聴覚・嗅覚を用いて、主に動くものを標的として捕食する。巨大昆蟲類の中では最強を誇り、他の大型肉食動物とも互角以上の力を持つ。						
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈撤退せず〉 特殊 2 : 〈麻痺（牙）：3〉 〈炎熱弱点〉 〈氷冷弱点〉									
◎牙：近接両手武器+1 [S1/D1/B2] ◎甲皮：重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
1 (0.5)	7 [2] (3.5)	7 [2] (3.5)	1 [0] (0.5)	8 (4.0)	8 (4.0)	3 (1.5)	3		4
戦利品判定目標値									
0 ~ 3	(なし)			4 ~	やや高価な装飾品				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ジャイアントバット		動物	5	4	DEX	208			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 50)			解説						
AGI : 6 STR : 1 DEX : 4 INT : 1 VIT : 2				体長 30 センチを超える巨大コウモリ。翼開長は 2 メートルほど。洞窟の中など暗い場所に集団で生息しており、縄張りに侵入した者に容赦なく襲い掛かる。病原菌や寄生虫を保有しており、直接噛まれたりした場合はすぐに感染率が高い。					
特殊 0 : 〈小さな体〉 特殊 1 : 〈飛行〉 〈保菌（牙） : 2〉									
◎牙 : 近接片手武器 [D0/B1] ◎毛皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
6 (3.0)	1 [0] (0.5)	4 [1] (2.0)	1 [0] (0.5)	1 (0.5)	4 (2.0)	1 (0.5)	0 (0.5)	2	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ジャイアントビー		虫類	10	5	DEX	268			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 50)			解説						
AGI : 6 STR : 1 DEX : 5 INT : 1 VIT : 2				森林に生息する体長 50 センチ程の巨大蜂。大きな羽音を立てて飛ぶ。食欲旺盛で繁殖力も強く、人里近くに巣を作った場合、村を滅ぼしかねない。なお、ジャイアントビーは越冬しない。					
特殊 0 : 〈小さな体〉 特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈飛行〉 特殊 2 : 〈炎熱弱点〉 〈氷冷弱点〉 〈麻痺（針） : 2〉									
◎針 : 近接片手武器 [D0/B1] ◎甲皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
6 (3.0)	1 [0] (0.5)	5 [1] (2.5)	1 [0] (0.5)	1 (0.5)	5 (2.5)	1 (0.5)	0 (0.5)	2	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	治療アイテム				
4 ~	SP 回復アイテム			-					

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ジャイアントフロッグ		動物	10	5	DEX	373			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)			解説						
AGI : 4 STR : 6 DEX : 5 INT : 2 VIT : 5			沼地に棲息する巨大力エル。長い舌で獲物を絡めとつて捕食する。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈締め付け（舌）〉									
◎舌 : 近接両手武器+1 [S1/D1/B2] ◎皮膚 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
4 (2.0)	7 [2] (3.5)	6 [2] (3.0)	1 [0] (0.5)	6 (3.0)	5 (2.5)	2 (1.0)	1	5	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ジャイアントラット		動物	5	4	STR	258			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 30)			解説						
AGI : 6 STR : 4 DEX : 1 INT : 1 VIT : 2									
特殊 0 : 〈小さな体〉 特殊 1 : 〈姿勢維持〉 〈保菌（牙） : 2〉			体長 30 センチを超える巨大ネズミ。基本的には夜行性。あらゆる場所に生息しており、数十匹の群れでなわばりを形成していることが多く、侵入者には容赦なく襲い掛かる。病原菌や寄生虫を保有しており、直接噛まれたりした場合はとくに感染率が高い。						
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
6 (3.0)	5 [2] (2.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	4 (2.0)	1 (0.5)	1 (0.5)	1 (0.5)	2	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料				

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点				
ジャイアントリンカルス	動物	5	5	STR	383				
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 35)			解説						
AGI : 3 STR : 6 DEX : 3 INT : 3 VIT : 5									
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈擬態〉 特殊 2 : 〈毒液 : 3〉 〈氷冷弱点〉					主に湿地帯に生息する体長 3 メートルほどの大蛇。隠密性に優れ、獲物に忍び寄るとひと噛みで猛毒を注入して仕留めることから、「死神の使い」とも呼ばれる。敵対する生き物と対峙しているときには噴気音を立てて威嚇し、噛むだけでなく、毒液を 5 メートルほど先まで噴射して対象を失明させることもある。				
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎蛇皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
2 (1.0)	7 [2] (3.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	7 (3.5)	4 (2.0)	4 (2.0)	2 (2.0)	6	
戦利品判定目標値									
0 ~ 3	(なし)			4 ~	やや高価な装飾品、食料				

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点				
ジャッカローブ	幻獣	15	7	DEX	298				
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 20)			解説						
AGI : 11 STR : 1 DEX : 4 INT : 1 VIT : 2									
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 〈小さな体〉 特殊 1 : 〈常時警戒〉 〈兎の庇護〉					山麓から中腹に掛けての密林に生息する、体長 50 センチ程の鹿のような角が生えた兎。背面は褐色、腹面は淡色や白の毛衣で被われる。「角兎」と呼ばれることがある。薄明薄暮性。日中は巣である穴倉の中で休んでいる。食性は植物食。360 度を見渡せる視野と、優れた聴覚を持ち、外敵から身を隠している。その鳴き声は成人男性の声色に近く、「オーオー」と聞こえるため、その声につられて山岳地帯で道を外れ、遭難する者もいる。かつては人を恐れず、野営する者に近づいて好物である蒸留酒を舐めたという逸話も多く残されているが、ジャッカローブの乳が万能薬となることが明らかになったため、乱獲対象となり、個体数が激減した。				
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
11 (5.5)	1 [0] (0.5)	5 [2] (2.5)	1 [0] (0.5)	1 (0.5)	4 (2.0)	1 (0.5)	1 (0.5)	2	
戦利品判定目標値									
0 ~ 3	(なし)			4 ~ 5	食料				
6 ~ 7	HP 回復アイテム、食料			8 ~	HP 大回復アイテム、食料				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
シャドウストーカー		魔法生物	20	10	DEX	323	
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 8 STR : 2 DEX : 8 INT : 2 VIT : 5			解説				
特殊 0 : 〈見えない体〉 特殊 1 : 〈擬態〉 ◎角 : 近接両手武器 [D1/B2] ◎毛皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]			影だけが見えて、その本体の姿を目視することができないとされる魔法生物。暗殺を目的としてとある魔法使いが作り出したと言われているが、実在するのかも不明。				
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	
	8 (4.0)	1 [0] (0.5)	9 [2] (4.5)	1 [0] (0.5)	1 (0.5)	4 (2.0)	1 (0.5)
戦利品判定目標値							
0 ~	(なし)	-					

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
シルバーブロブ		魔法生物	10	5	STR	326	
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 2 STR : 5 DEX : 4 INT : 4 VIT : 4			解説				
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈取り込む（圧壊）〉 特殊 2 : 〈電撃弱点〉 ◎圧壊 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎銀細胞 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]			魔法で生み出された生きる肉塊。銀を含んでおり、銀色に輝いている。獲物を取り込み、すり潰しながら消化する。強い衝撃を受けると核が露出し、核が損傷すると生命活動が停止する。稀に体内に銀塊を保持していることも。				
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	
	1 (2.0)	6 [2] (3.0)	2 [0] (1.0)	2 [0] (1.0)	6 (3.0)	5 (2.5)	5 (2.5)
戦利品判定目標値							
0 ~ 3	(なし)	4 ~ 5		やや高価な装飾品			
6 ~ 7	高価な装飾品	8 ~		とても高価な装飾品			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
スケルトン			亡者	5	0	DEX	173	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : -20)				解説				
AGI : 3 STR : 2 DEX : 3 INT : 3 VIT : 2				魔法によって死ぬことを禁じられた不浄な骸骨。魔力の供給源を断つことで不死の呪縛から解放することができることもあるといわれている。				
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈神聖弱点〉 〈2ダメージ未満復活〉 ◎爪 : 近接片手武器 [D0/B1] ◎闇の息 : 近接片手武器 [I0/B1] ◎骨 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少
3 (1.5)	1 [0] (0.5)	3 [1] (1.5)	3 [1] (1.5)	2 (1.0)	3 (1.5)	3 (1.5)	0 (1.5)	2
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	装飾品			
4 ~ 5	やや高価な装飾品			6 ~	高価な装飾品			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
スケルトンウォリアー			亡者	10	8	DEX	356	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : -20)				解説				
AGI : 5 STR : 5 DEX : 5 INT : 3 VIT : 5				アンデッドとなった骸骨の剣士。優れた剣の腕前を持つうえに、小さなダメージを与えるだけでは破壊することができない。				
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈神聖弱点〉 〈2ダメージ未満復活〉 ◎長剣 : 近接片手武器+1 [S0/D0/B1] ◎円盾 : 盾 [S+1/D+1/I+1/B1] ◎鎖帷子 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
4 (2.0)	5 [1] (2.5)	5 [1] (2.5)	1 [0] (0.5)	7 (3.5)	7 (3.5)	5 (2.5)	0 (2.5)	5
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	装飾品			
4 ~ 5	やや高価な装飾品			6 ~	長剣 : 近接片手武器+1 [S0/D0/B1]			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ストーンゴーレム			傀儡	15	14	STR	518	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 20)				解説				
AGI : 1 STR : 10 DEX : 3 INT : 3 VIT : 10				神が使役していたと伝えられる 3 メートル級の石でできた動く巨像。サーバントの上位存在であると考えられている。その巨体が振るう拳は、人間サイズのものを軽々と吹き飛ばす。また、あらゆる攻撃に対して強固な防御力を誇る。このことから、雑用を命じられることが多い下位サーバントに対して、ゴーレムは宝などを守護する役目を担うことが多い。				
特殊 0 : 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈チャージ〉								
◎石の拳 : 近接両手武器+1 [S2/B2] ◎岩の体 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	1 (0.5)	12 [2] (6.0)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	12 (6.0)	5 (2.5)	5 (2.5)	1 11
戦利品判定目標値								
0 ~ 3	(なし)			4 ~	鎧強化素材			
6 ~	鎧強化素材×2			-				

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
スピアビートル			虫類	5	0	DEX	218	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)				解説				
AGI : 4 STR : 1 DEX : 5 INT : 1 VIT : 1				体長 20 センチ程度の鋭利な角を持つ甲虫。その見た目は巨大なカブトムシといったところ。角を用いた飛行からの突撃は小動物であれば一撃で倒すほどで侮れない。主に夜間に行動し、日中は土の中に潜り込んでいることが多い。なお、攻撃に用いられる角は工芸品として重宝される。				
特殊 0 : 〈小さな体〉 特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈飛行〉 〈マーキング〉 特殊 2 : 〈炎熱弱点〉 〈氷冷弱点〉								
◎角 : 近接両手武器 [D1/B2] ◎甲皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	4 (2.0)	1 [0] (0.5)	6 [2] (3.0)	1 [0] (0.5)	1 (0.5)	5 (2.5)	1 (0.5)	0 1
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~	装飾品			

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
スペクター	死靈	20	16	INT	556			
能力値 / 特殊能力 / 装備		(特殊 : 110)						
AGI : 6 STR : 5 DEX : 5 INT : 9 VIT : 6			解説					
特殊 1 : 〈主体性〉 〈撤退せず〉 〈BPなし〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈神聖弱点〉 特殊 3 : 〈物理攻撃無効〉 〈恐怖（精神汚染）：3〉			人々の恐怖の感情が具現化した存在。見る者に恐怖を与える。					
◎精神汚染：遠隔両手武器 [I1/B2] ◎靈体：軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
6 (3.0)	2 [0] (1.0)	2 [0] (1.0)	10 [2] (5.0)	5 (2.5)	5 (2.5)	9 (4.5)	0	6
戦利品判定目標値								
0 ~	(なし)			-				

名称	分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
スライム	魔法生物	15	11	INT	495			
能力値 / 特殊能力 / 装備		(特殊 : 110)						
AGI : 1 STR : 6 DEX : 6 INT : 6 VIT : 5			解説					
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈取り込む（粘液）〉 特殊 2 : 〈炎熱弱点〉			不定形かつ粘液状の体を持つ魔法生物。体内に取り込んだものを溶かして捕食する。					
◎粘液：近接両手武器+2 [S1/D1/I1/BP2] ◎粘液：重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
1 (0.5)	7 [2] (3.5)	7 [2] (3.5)	7 [2] (3.5)	8 (4.0)	8 (4.0)	8 (4.0)	3	5
戦利品判定目標値								
0 ~	(なし)			-				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
ゾンビ		亡者	5	0	STR	238		
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 3 VIT : 3				解説				
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈死者感染 : 2〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈炎熱弱点〉 〈神聖弱点〉 〈3ダメージ未満復活〉 ◎腕：近接両手武器 [S1/B2] ◎服：軽量鎧 [S0/D0/I0]				魔法によって死ぬことを禁じられた不浄な亡骸。				
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	装飾品			
4 ~ 5	やや高価な装飾品			6 ~	高価な装飾品			

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
ダークエレメンタル		精霊	10	4	INT	398		
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 6 VIT : 4				解説				
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈BPなし〉 〈回復せず〉 特殊 3 : 〈物理攻撃無効〉 ◎闇：近接両手武器 [I1/B2] ◎闇：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]				周囲のマナが集まって形作った闇を司る存在。別名シェイド。魔法によつてコントロールされているとき以外は、近づいてきた者を手当たり次第に攻撃してくる。				
戦利品判定目標値								
0 ~	(なし)			-				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ダイアウルフ		動物	15	12	STR	426			
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 7 STR : 7 DEX : 4 INT : 4 VIT : 5			解説						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈常時警戒〉 ◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]			草原から山林に渡る広範囲に棲息する大型の狼。体長は 1.2 メートルを超え、通常の狼よりもがっしりしている。						
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)		2 ~ 3	食料×2					
4 ~ 5	やや高価な装飾品、食料×2		6 ~	高価な装飾品、食料×2					

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ダイアラット		動物	10	8	STR	378			
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 7 STR : 6 DEX : 3 INT : 2 VIT : 4			解説						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 〈小さな体〉 特殊 1 : 〈保菌（牙） : 4〉 ◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]			体長 50 センチに迫る巨大ネズミ。基本的には夜行性。あらゆる場所に生息しており、数十匹の群れでなわばりを形成していることが多く、侵入者には容赦なく襲い掛かる。病原菌や寄生虫を保有しており、直接噛まれたりした場合はとくに感染率が高い。						
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)		2 ~	食料					

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点
ドール			動物	5	3	STR	268
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)				解説			
AGI : 5 STR : 5 DEX : 2 INT : 2 VIT : 3				体長 1 メートル程の野犬。背面の毛衣は主に赤褐色、腹面の毛衣は淡褐色や黄白色。尾の先端は黒い体毛で被われる。寒暖の差が激しくない森林などに生息し、浅い穴を掘り地中に巣穴を作つて暮らす。昼行性だが月夜に活動することもある。十頭前後の群れで行動し、嗅覚に優れているため仲間とのコミュニケーションに匂いを用いる。			
特殊 0 : 〈姿勢維持〉							
◎牙：近接両手武器 [S1/B2]							
◎毛皮：軽量鎧 [S0/D0/I0]							
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT
	5 (2.5)	6 [2] (3.0)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	5 (2.5)	2 (1.0)	2 (1.0)
戦利品判定目標値							
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料		

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点
ハウンドドッグ			動物	5	7	STR	338
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)				解説			
AGI : 6 STR : 6 DEX : 3 INT : 3 VIT : 4				訓練された狩猟犬。			
特殊 0 : 〈姿勢維持〉							
特殊 1 : 〈常時警戒〉							
◎牙：近接両手武器 [S1/B2]							
◎毛皮：軽量鎧 [S0/D0/I0]							
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT
	6 (3.0)	7 [2] (3.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	6 (3.0)	3 (1.5)	3 (1.5)
戦利品判定目標値							
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料		

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
バグベア		妖魔	10	8	STR	328			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : -5)			解説						
AGI : 4 STR : 6 DEX : 5 INT : 2 VIT : 6			体長 2 メートルに迫る、毛むくじゃらの熊のような外見をした妖魔。ゴブリンの大型亜種であると考えられている。襲撃や待ち伏せを好む好戦的な妖魔であり、遺跡や森の中に潜んでいることが多い。						
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈擬態〉 〈短絡的な攻撃〉									
◎石斧 : 近接片手武器 [S0/B1]									
◎爪 : 近接片手攻撃 [D0/B1]									
◎毛皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
4 (2.0)	6 [1] (3.0)	5 [1] (2.5)	1 [0] (0.5)	6 (3.0)	5 (2.5)	2 (1.0)	0	6	
戦利品判定目標値									
0 ~ 3	(なし)			4 ~	石斧 : 近接片手武器 [S0/B1]				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
バジリスク		幻獣	15	11	INT	546			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 140)			解説						
AGI : 4 STR : 6 DEX : 5 INT : 2 VIT : 6									
特殊 0 : 〈姿勢維持〉									
特殊 2 : 〈ダメージ毒（毒牙）：4〉 〈毒反撃：4〉 〈石化：3〉									
◎毒の息 : 遠隔両手武器 [I1/B2]									
牙 : 近接両手武器 [S1/B2]									
◎鱗 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
5 (2.5)	6 [2] (3.0)	2 [0] (1.0)	8 [2] (4.0)	5 (2.5)	4 (2.0)	7 (3.5)	1	4	
戦利品判定目標値									
0 ~ 5	(なし)			6 ~	とても高価な装飾品				

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ハリペュイア			幻獣	15	8	DEX	363	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 140)				解説				
AGI : 4 STR : 6 DEX : 5 INT : 2 VIT : 6				女の顔を持つ体長 1 メートル程度の大型の鳥。主に群れを作つて活動する。狩りの際にはその鋭い爪で人間の子供くらいの動物をつかんだまま飛翔して、地面に叩き落す。食欲旺盛であり、腐肉を含めてなんにでも貪りつく。				
特殊 1 : 〈飛行〉 〈抑え込み（爪）〉								
◎爪：近接両手武器 [S1/B2] ◎羽毛：軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	6 (3.0)	2 [0] (1.0)	7 [2] (3.5)	1 [0] (0.5)	4 (2.0)	6 (3.0)	3 (1.5)	0 4
戦利品判定目標値								
0 ~	(なし)			-				

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ビッグシルバーブロブ			魔法生物	15	11	STR	405	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)				解説				
AGI : 1 STR : 6 DEX : 6 INT : 6 VIT : 5				魔法で生み出された生きる肉塊。銀を含んでおり、銀色に輝いている。獲物を取り込み、すり潰しながら消化する。強い衝撃を受けると核が露出し、核が損傷すると生命活動が停止する。稀に体内に銀塊を保持していることも。				
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈取り込む（圧壊）〉 特殊 2 : 〈電撃弱点〉								
◎圧壊：近接両手武器 [S1/B2] ◎銀細胞：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	1 (2.0)	7 [2] (3.5)	3 [0] (1.5)	3 [0] (1.5)	7 (3.5)	7 (3.5)	7 (3.5)	2 5
戦利品判定目標値								
0 ~ 3	(なし)			4 ~ 5	やや高価な装飾品×2			
6 ~ 7	高価な装飾品×2			8 ~	とても高価な装飾品×2			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点
ヒポグリフ			幻獣	15	11	STR	428
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 30)				解説			
AGI : 5 STR : 8 DEX : 3 INT : 3 VIT : 7				体長 2 メートル、身体の前半分が鷹、後ろ半分が馬の獣。もとはグリフィンと雌馬が交配してできた生物だと言われている。ヒッポグリフには雄雌が存在し、同種で交配可能。グリフィンの血を受け継いだその翼には飛行の効果を発揮する魔力が宿っている。肉食で特に馬肉を好み、ときには人を襲うこともあるが、乗馬用に調教できないこともない。後方に対して強力な蹴りを放つため、近づくときには注意が必要。			
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 〈大きな体〉 特殊 1 : 〈抑え込み (爪) 〉 〈飛行〉 ◎くちばし : 近接両手武器 [S1/B2] 爪 : 近接片手武器 [S0/B1] ◎毛皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]							
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT
	5 (2.5)	9 [2] (4.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	8 (4.0)	3 (1.5)	3 (1.5)
戦利品判定目標値							
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×3		
4 ~ 5	やや高価な装飾品、食料×3			6 ~	高価な装飾品、食料×3		

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点
ファイアエレメンタル			精霊	10	4	INT	428
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 110)				解説			
AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 6 VIT : 4				周囲のマナが集まって形作った炎を司る存在。魔法によってコントロールされているとき以外は、近づいてきた者を手当たり次第に攻撃してくる。			
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈BP なし〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈炎熱付与攻撃 (炎) 〉 〈炎熱攻撃無効〉 〈氷冷弱点〉 特殊 3 : 〈物理攻撃無効〉 ◎炎 : 近接両手武器 [I1/B2] ◎炎 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]							
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT
	2 (1.0)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	7 [2] (3.5)	4 (2.0)	4 (2.0)	7 (3.5)
戦利品判定目標値							
0 ~ 1	(なし)			2 ~	炎熱付与アイテム		

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点				
ファイアビーントル			虫類	10	6	DEX	378				
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 70)			解説								
AGI : 6 STR : 3 DEX : 7 INT : 1 VIT : 3			体長 20 センチ程度の鋭利な角を持つ炎を纏った甲虫。その見た目は巨大なカブトムシといったところ。角を用いた飛行からの突撃は小動物であれば一撃で倒すほどで侮れない。主に夜間に行動し、日中は土の中に潜り込んでいることが多い。								
特殊 0 : 〈小さな体〉 特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈飛行〉 〈マーキング〉 特殊 2 : 〈炎熱付与攻撃（角）〉 〈炎熱攻撃無効〉 〈氷冷弱点〉											
◎角 : 近接両手武器 [D1/B2] ◎甲皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]											
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御						
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT				
6 (3.0)	1 [0] (0.5)	8 [2] (4.0)	1 [0] (0.5)	3 (1.5)	7 (3.5)	1 (0.5)	0 3				
戦利品判定目標値											
0 ~ 1	(なし)			2 ~	やや高価な装飾品						

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点				
ファントム			死靈	15	12	INT	498				
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 130)			解説								
AGI : 6 STR : 2 DEX : 2 INT : 8 VIT : 7			幻影を伴う死靈。人に憑りつくとされている。								
特殊 1 : 〈BP なし〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈神聖弱点〉 特殊 3 : 〈物理攻撃無効〉 〈憑依〉											
◎念動力 : 遠隔両手武器 [I1/B2] ◎體体 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]											
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御						
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT				
6 (3.0)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	9 [2] (4.5)	2 (1.0)	2 (1.0)	8 (4.0)	0 7				
戦利品判定目標値											
0 ~	(なし)			-							

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
フォグフロッグ			幻獣	10	6	STR	338			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : -15)				解説						
AGI : 4 STR : 6 DEX : 5 INT : 2 VIT : 4				沿地に棲息する大きく飛び出した両目が特徴的な人間サイズのカエル。「ギーゴー、ギーゴー」とノコギリを引いたような鳴き声をあげる。乾燥を極端に嫌い、目の後方の首の付け根あたりにある汗腺に似た機構から霧を発生させる。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈擬態〉 特殊 2 : 〈炎熱弱点〉 〈電撃弱点〉										
◎舌 : 近接両手武器+1 [S1/D1/B2] ◎皮膚 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御					
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	VIT	
4 (2.0)	7 [2] (3.5)	6 [2] (3.0)	1 [0] (0.5)	6 (3.0)	5 (2.5)	2 (1.0)	1	4		
戦利品判定目標値										
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料					

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
フォグフロッグクイーン			幻獣	15	14	INT	481			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : -15)				解説						
AGI : 4 STR : 7 DEX : 5 INT : 7 VIT : 6				沿地に棲息する大きく飛び出した両目が特徴的な人間サイズのカエル。「ギーゴー、ギーゴー」とノコギリを引いたような鳴き声をあげる。乾燥を極端に嫌い、目の後方の首の付け根あたりにある汗腺に似た機構から霧を発生させる。クイーンは身体のサイズはオスの倍の大きさであり、口から強酸を吐く。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈擬態〉 〈締め付け（舌）〉 〈短絡的な攻撃〉 特殊 2 : 〈炎熱弱点〉 〈電撃弱点〉										
◎強酸 : 近接両手武器 [I1/B2] 舌 : 近接両手武器+1 [S1/D1/B2] ◎皮膚 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
3 (1.5)	8 [2] (4.0)	6 [2] (3.0)	8 [2] (4.0)	8 (4.0)	6 (3.0)	8 (4.0)	1	6		
戦利品判定目標値										
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料×2					

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
プラチナプロブ			魔法生物	15	6		STR	346		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)				解説						
AGI : 2 STR : 6 DEX : 4 INT : 4 VIT : 4				魔法で生み出された生きる肉塊。白金を含んでおり、白金色に輝いている。獲物を取り込み、すり潰しながら消化する。強い衝撃を受けると核が露出し、核が損傷すると生命活動が停止する。稀に体内に白金塊を保持していることも。						
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈取り込む（圧壊）〉 特殊 2 : 〈電撃弱点〉 ◎圧壊：近接両手武器 [S1/B2] ◎白金細胞：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
1 (0.5)	7 [2] (3.5)	2 [0] (1.0)	2 [0] (1.0)	7 (3.5)	5 (2.5)	5 (2.5)	2 (2.5)	4		
戦利品判定目標値										
0 ~ 3	(なし)			4 ~ 5	装飾品					
6 ~ 7	やや高価な装飾品			8 ~	高価な装飾品					

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
プロブ			魔法生物	5	0		STR	258		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)				解説						
AGI : 2 STR : 3 DEX : 3 INT : 3 VIT : 4				魔法で生み出された生きる肉塊。獲物を取り込み、すり潰しながら消化する。強い衝撃を受けると核が露出し、核が損傷すると生命活動が停止する。						
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 1 : 〈取り込む（圧壊）〉 特殊 2 : 〈炎熱弱点〉 ◎圧壊：近接両手武器 [S1/B2] ◎細胞：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
1 (0.5)	4 [2] (2.0)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	4 (2.0)	4 (2.0)	4 (2.0)	2 (2.0)	4		
戦利品判定目標値										
0 ~	(なし)			-						

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ヘルハウンド		幻獣	20	15	STR	498			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 40)			解説						
AGI : 6 STR : 8 DEX : 3 INT : 7 VIT : 6			炎を吐く大型の黒犬。燃えるような赤い目を持つ。さらに多頭の上級種も存在すると言われている。						
特殊 0 : 〈超姿勢維持〉 特殊 2 : 〈炎の息 : 7〉 〈炎熱攻撃半減〉									
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
5 (2.5)	9 [2] (4.5)	1 [0] (0.5)	3 [0] (1.5)	9 (4.5)	4 (2.0)	8 (4.0)	1		6
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料				
4 ~	高価な装飾品、食料			-					

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ボーンサーパント		傀儡	5	0	DEX	158			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : -20)			解説						
AGI : 3 STR : 2 DEX : 3 INT : 3 VIT : 2			骸骨を素材として魔法によって命令を与えられた従者。						
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉									
◎爪 : 近接片手武器 [D0/B1] ◎骨 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
3 (1.5)	1 [0] (0.5)	3 [1] (1.5)	1 [0] (0.5)	2 (1.0)	3 (1.5)	3 (1.5)	0		2
戦利品判定目標値									
0 ~	(なし)			-					

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
マイコニド		植物	15	12	INT	388			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 20)			解説						
AGI : 1 STR : 3 DEX : 3 INT : 8 VIT : 10			人間サイズの二足歩行するキノコの化け物。外的衝撃により胞子をまき散らすことによって動物に寄生して増殖する。						
特殊 1 : 〈撤退せず〉 特殊 2 : 〈胞子反撃 : 3〉 〈炎熱弱点〉									
◎胞子 : 近接両手武器 [I1/B2] ◎子実体 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
1 (0.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	9 [2] (4.5)	3 (1.5)	3 (1.5)	8 (4.0)	0	10	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料×2				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
マタンゴ		植物	5	0	DEX	233			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)			解説						
AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 3 VIT : 3			菌糸に寄生された人間であり、体表に粉状の胞子をまとっている。脳まで浸食されており、菌を増殖させるためだけに動く屍と化している。						
特殊 1 : 〈撤退せず〉 特殊 2 : 〈胞子反撃 : 2〉 〈炎熱弱点〉									
◎拳 : 近接片手武器+1 [S0/D0/B1] 胞子 : 遠隔片手武器 [I0/B1] ◎服 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
3 (1.5)	3 [0] (1.5)	3 [1] (1.5)	3 [1] (1.5)	3 (1.5)	3 (1.5)	3 (1.5)	0	3	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	装飾品				
4 ~ 5	やや高価な装飾品			6 ~	高価な装飾品				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
マミー		亡者	15	12	STR	465		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 0)				解説				
AGI : 3 STR : 7 DEX : 6 INT : 6 VIT : 5				包帯が巻かれた遺体が呪詛によって動き出したもの。ミイラとも呼ばれる。動きは遅いが不死性を持っており手ごわい。				
特殊 1: 〈撤退せず〉 〈回復せず〉								
特殊 2: 〈3ダメージ未満復活〉 〈炎熱弱点〉 〈神聖弱点〉								
◎拳: 近接両手武器 [S1/B2] 包帯: 近接両手武器 [D1/B2] 呪い: 近接両手武器 [I1/B2] ◎包帯: 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	2 (1.0)	8 [2] (4.0)	7 [2] (3.5)	7 [2] (3.5)	8 (4.0)	7 (3.5)	7 (3.5)	0
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	やや高価な装飾品			
4 ~ 5	高価な装飾品			6 ~	とても高価な装飾品			

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
マンイーティングツリー		植物	20	19	DEX	540		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊: 45)				解説				
AGI : 1 STR : 7 DEX : 7 INT : 7 VIT : 10				一見すると単なる巨木だが、動物が近づくとつるを素早く動かして捕食する。栄養価豊富な実をつける。				
特殊 0: 〈BPなし〉 〈移動せず〉 〈とても大きな体〉								
特殊 1: 〈締め付け (つる)〉								
特殊 2: 〈炎熱弱点〉								
◎つる: 近接両手武器 [D1/B2]								
◎樹皮: 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	1 (0.5)	3 [0] (1.5)	8 [2] (4.0)	3 [0] (1.5)	8 (4.0)	8 (4.0)	8 (4.0)	0
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料×3			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
マンドレイク			植物	5	2	INT	248	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : -10)				解説				
AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 5 VIT : 3				人型の根茎を持つ植物。成長すると根茎は人間の子供並みの大きさになり、新たな自生地を求めて二足歩行で移動するようになる。また、外部から刺激を与えられると、聞いた者の意識を刈り取る悲鳴をあげ、気絶した者に根を這わせて養分を吸収する。なお、自立歩行するまでの地中に埋まっている状態のときは滋養のある植物として重宝される。				
特殊 2 : 〈炎熱弱点〉								
◎悲鳴 : 近接両手武器 [I1/B2]								
◎樹皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	3 (1.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	6 [2] (3.0)	3 (1.5)	3 (1.5)	3 (1.5)	0 3
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~	治療アイテム			

名称			分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ミノタウロス			妖魔	5	2	INT	248	
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 50)				解説				
AGI : 2 STR : 10 DEX : 6 INT : 5 VIT : 8				体長 2 メートルを超える牛頭人身の残酷な怪物。肉食性で特に人肉を好み、腹を減らすと人里を襲うとされている。そうした災厄を防ぐため、田舎の村では若い娘を生贊に捧げる儀式がしばしば行われている。ミノタウロスが空腹であれば生贊はすぐに食べられてしまうが、ほかに食料があるうちにしばらく生かされ、子孫を残すために利用される。なお、ミノタウロスの成長速度は牛に近く、3 年ほどで成獣となる。				
特殊 0 : 〈大きな体〉								
特殊 1 : 〈バーサーク〉								
◎両手斧 : 近接両手武器+2 [S2/B3]								
◎毛皮 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	1 (0.5)	12 [3] (6.0)	3 [0] (1.5)	2 [0] (1.0)	12 (6.0)	8 (4.0)	7 (3.5)	1 9
戦利品判定目標値								
0 ~ 5	(なし)			6 ~	両手斧 : 近接両手武器+2 [S2/B3]			

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ミリタリードッグ		動物	5	7	STR	323			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)			解説						
AGI : 8 STR : 5 DEX : 4 INT : 1 VIT : 3			軍事上の目的で訓練された犬。戦闘に参加するだけでなく、鋭い嗅覚や聴覚を使って危険を知らせたり、小さなものであれば物資を運んだりすることもできる。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈常時警戒〉									
◎牙：近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮：軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
8 (4.0)	6 [2] (3.0)	2 [0] (1.0)	1 [0] (0.5)	5 (2.5)	4 (2.0)	1 (0.5)	1 (0.5)	3	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~	食料				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
ムービングコープス		傀儡	5	2	STR	128			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)			解説						
AGI : 1 STR : 1 DEX : 1 INT : 1 VIT : 5			動く死体であり、完全に破壊されるまで幾度も立ち上がってくる。何らかの力によって操られている死体でありアンデッドではない。						
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈炎熱弱点〉 〈3ダメージ未満復活〉									
◎腕：近接片手武器 [S0/B1] ◎服：軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
1 (0.5)	1 [1] (0.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	1 (0.5)	1 (0.5)	1 (0.5)	0 (0.5)	5	
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)			2 ~	装飾品				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
ムーンペア		動物	10	10	STR	398		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)			解説					
AGI : 6 STR : 8 DEX : 3 INT : 2 VIT : 6								
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈ベアハグ (爪) 〉 〈短絡的な攻撃〉								
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] 爪 : 近接片手武器 [S0/B1] ◎毛皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	5 (2.5)	9 [2] (4.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	9 (4.5)	4 (2.0)	3 (1.5)	1 6
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×2			
4 ~ 5	やや高価な装飾品、食料×2			-				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
ユニコーン		幻獣	20	15	STR	593		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 135)			解説					
AGI : 6 STR : 8 DEX : 2 INT : 7 VIT : 7								
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈特殊装備 : 135〉								
◎角/蹄 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1] HP 大回復×3								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
	5 (2.5)	9 [2] (4.5)	1 [0] (0.5)	3 [0] (1.5)	9 (4.5)	3 (1.5)	8 (4.0)	1 7
戦利品判定目標値								
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	治療アイテム、食料×2			
4 ~ 5	HP 回復アイテム、食料×2			6 ~	HP 大回復アイテム			

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ライオン		動物	15	11	STR	428	
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 7 STR : 8 DEX : 3 INT : 3 VIT : 5			解説				
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈常時警戒〉 ◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]			体長 1.5 メートルを超えるネコ科の動物。黄褐色の毛皮を持つ。温暖な地域の草原や砂漠に生息する。夜行性であり、狩り以外の時間は木陰や樹上で休むことが多い。十頭前後の群れによる最大 500 平方キロにも及ぶ縄張りを作る。				
戦利品判定目標値							
0 ~ 1	(なし)	2 ~ 3		食料×2			
4 ~ 5	やや高価な装飾品、食料×2	6 ~		高価な装飾品、食料×2			

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点	
ライトエレメンタル		精霊	10	4	INT	398	
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 3 STR : 3 DEX : 3 INT : 6 VIT : 4			解説				
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈BPなし〉 〈回復せず〉 特殊 3 : 〈物理攻撃無効〉 ◎光 : 近接両手武器 [I1/B2] ◎光 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]			周囲のマナが集まって形作った光を司る存在。別名ウィルオーウィスプ。魔法によってコントロールされているとき以外は、近づいてきた者を手当たり次第に攻撃してくる。				
戦利品判定目標値							
0 ~	(なし)	-					

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
リトルグリズリー			動物	10	10		STR	403		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 0)				解説						
AGI : 4 STR : 8 DEX : 4 INT : 2 VIT : 7				主に針葉樹林を中心とした森林地帯に生息する大型の熊の子供。好奇心旺盛。成体は体長 2 メートルを超える、体重は 250 キロ以上となる。雑食ではあるが肉食の傾向が大きく極めて危険。						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈ペアハグ (爪) 〉 〈短絡的な攻撃〉										
◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] 爪 : 近接片手武器 [S0/B1] ◎毛皮 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
	3 (1.5)	9 [2] (4.5)	2 [0] (1.0)	1 [0] (0.5)	9 (4.5)	5 (2.5)	3 (1.5)	1 7		
戦利品判定目標値										
0 ~ 1	(なし)			2 ~ 3	食料×2					
4 ~ 5	装飾品、食料×2			6 ~	やや高価な装飾品、食料×2					

名称			分類	知名度	成長値合計		長所	評価点		
リビングアーマー			傀儡	20	17		STR	481		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : -30)				解説						
AGI : 4 STR : 9 DEX : 6 INT : 5 VIT : 8				手練れた剣士の動きをする鎧。魔法により稼働している。						
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈電撃弱点〉										
◎大剣 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎板金鎧 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]										
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT			
	2 (1.0)	10 [2] (5.0)	3 [0] (1.5)	2 [0] (1.0)	11 (5.5)	8 (4.0)	7 (3.5)	1 8		
戦利品判定目標値										
0 ~ 3	(なし)			4 ~ 5	大剣 : 近接両手武器 [S1/B2]					
6 ~	板金鎧 : 重量鎧 [A-2/S2/D2/I2/B-1]			-						

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
リンクス		動物	5	5	DEX	288			
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 7 STR : 4 DEX : 3 INT : 2 VIT : 3			解説						
特殊 0 : 〈姿勢維持〉 特殊 1 : 〈常時警戒〉 ◎牙 : 近接両手武器 [S1/B2] ◎毛皮 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]			寒冷地の森林の奥深く、低地ないし山地の流水のある地域に生息する。敏捷性に優れ、木登りが得意で、小動物を捕食する。暗視能力を持ち、暗闇の中で光って見える瞳が特徴的。単独で行動することが多く、繁殖期のみ家族単位で行動することもある。						
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
7 (3.5)	5 [2] (2.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	4 (2.0)	3 (1.5)	2 (1.0)	1		3
戦利品判定目標値									
0 ~ 1	(なし)	2 ~ 3		食料					

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
レイス		動物	20	15	INT	518			
能力値 / 特殊能力 / 装備 AGI : 9 STR : 1 DEX : 1 INT : 8 VIT : 8			解説						
特殊 1 : 〈主体性〉 〈BP なし〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈神聖弱点〉 特殊 3 : 〈物理攻撃無効〉 〈憑依〉 ◎念動力 : 遠隔両手武器 [I1/B2] ◎靈体 : 軽量鎧 [S0/D0/I0]			生者の魂が肉体から抜けだした状態の生き靈。この状態で肉体が破壊されてしまうと元に戻ることができなくなり、そのまま消滅するか死靈としてさまようこととなる。						
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
9 (4.5)	1 [0] (0.5)	1 [0] (0.5)	9 [2] (4.5)	1 (0.5)	1 (0.5)	8 (0.5)	0 (4.0)		8
戦利品判定目標値									
0 ~	(なし)	-							

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
レブナントアーチャー		亡者	-	14	DEX	446		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)			解説					
AGI : 5 STR : 5 DEX : 8 INT : 5 VIT : 6								
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉								
特殊 2 : 〈3ダメージ未満復活〉 〈神聖弱点〉								
◎長弓：遠隔両手武器 [D1/B2]								
◎蛮族鎧：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
4 (2.0)	2 [0] (1.0)	9 [0] (4.5)	2 [2] (1.0)	6 (3.0)	9 (4.5)	6 (3.0)	0	6
戦利品判定目標値								
0 ~	(なし)				-			

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
レブナントウォリアー		亡者	-	13	STR	456		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)			解説					
AGI : 3 STR : 9 DEX : 5 INT : 4 VIT : 7								
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉								
特殊 2 : 〈3ダメージ未満復活〉 〈神聖弱点〉								
◎長剣：近接片手武器 [S0/B1]								
◎円盾：盾 [S+1/D+1/I+1/B1]								
◎蛮族鎧：中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
2 (1.0)	9 [1] (4.5)	2 [0] (1.0)	2 [0] (1.0)	11 (5.5)	7 (3.5)	6 (3.0)	0	7
戦利品判定目標値								
0 ~	(なし)				-			

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
レブナントスカウト		亡者	-	14	DEX	423			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 10)			解説						
AGI : 8 STR : 4 DEX : 8 INT : 3 VIT : 6				生前、斥候として訓練を積んだ死者が蘇った姿。能力値や装備は生前の内容に準ずるため、ここに示された内容は一例に過ぎない。知名度についても生前の人物次第となり、よほど名の知れた人物でなければ知名度判定の余地はない。					
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈3ダメージ未満復活〉 〈神聖弱点〉									
◎双剣：近接両手武器 [D1/B2] ◎服：軽量鎧 [S0/D0/I0]									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
8 (4.0)	2 [0] (2.0)	9 [2] (4.5)	1 [0] (0.5)	4 (2.0)	8 (4.0)	3 (1.5)	0	6	
戦利品判定目標値									
0 ~	(なし)		-						

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点			
レブナントブラックマジシャン		亡者	-	14	INT	481			
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 55)			解説						
AGI : 6 STR : 4 DEX : 5 INT : 9 VIT : 5				生前、黒魔法使いとして訓練を積んだ死者が蘇った姿。能力値や装備は生前の内容に準ずるため、ここに示された内容は一例に過ぎない。知名度についても生前の人物次第となり、よほど名の知れた人物でなければ知名度判定の余地はない。					
特殊 1 : 〈主体性〉 〈回復せず〉 〈特殊装備 : 45〉 特殊 2 : 〈3ダメージ未満復活〉 〈神聖弱点〉									
◎魔法杖：遠隔両手武器 [I1/B2] ◎魔法衣：軽量鎧 [S0/D0/I0] 炎熱付与×1 氷冷付与×1 電撃付与×1 能力代替×3									
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御		VIT		
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	BP 減少	
6 (3.0)	2 [0] (1.0)	2 [0] (1.0)	10 [2] (5.0)	4 (2.0)	5 (2.5)	9 (4.5)	0	5	
戦利品判定目標値									
0 ~	(なし)		-						

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
レブナントホワイトマジシャン		亡者	-	13	INT	508		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 75)			解説					
AGI : 5 STR : 5 DEX : 3 INT : 9 VIT : 6				生前、白魔法使いとして訓練を積んだ死者が蘇った姿。能力値や装備は生前の内容に準ずるため、ここに示された内容は一例に過ぎない。知名度についても生前の人物次第となり、よほど名の知れた人物でなければ知名度判定の余地はない。				
特殊 1 : 〈主体性〉 〈回復せず〉 〈特殊装備 : 65〉 特殊 2 : 〈3ダメージ未満復活〉 〈神聖弱点〉 ○魔法杖 : 遠隔両手武器 [I1/B2] ○鎧帷子 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1] 体幹力強化×3 HP回復×2								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
4 (2.0)	2 [0] (1.0)	1 [0] (0.5)	10 [2] (5.0)	6 (3.0)	4 (2.0)	10 (5.0)	0	6
戦利品判定目標値								
0 ~	(なし)			-				

名称		分類	知名度	成長値合計	長所	評価点		
ワイト		死靈	15	8	STR	411		
能力値 / 特殊能力 / 装備 (特殊 : 30)			解説					
AGI : 3 STR : 6 DEX : 4 INT : 6 VIT : 4				死体に悪霊が取り憑いた存在。生きた人間を道連れにしようとする。				
特殊 1 : 〈撤退せず〉 〈死者感染 : 2〉 〈回復せず〉 特殊 2 : 〈神聖弱点〉 特殊 3 : 〈属性攻撃以外復活〉 ○両手剣 : 近接両手武器 [S1/B2] 念動力 : 近接片手武器 [I0/B1] ○蛮族鎧 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]								
判定値 (固定値)	AGI	攻撃 [与 BP]			防御			VIT
		STR	DEX	INT	STR	DEX	INT	
2 (1.0)	7 [2] (3.5)	2 [0] (1.0)	6 [1] (3.0)	7 (3.5)	5 (2.5)	7 (3.5)	0	4
戦利品判定目標値								
0 ~ 3	(なし)			4 ~ 5	両手剣 : 近接両手武器 [S1/B2]			
6 ~	蛮族鎧 : 中量鎧 [A-1/S1/D1/I1]			-				

分類別

虫類

ジャイアントアント	P.28
ジャイアントスコーピオン	P.29
ジャイアントスパイダー	P.30
ジャイアントセンチピード	P.30
ジャイアントビー	P.31
スピアビートル	P.36
ファイアビートル	P.44

動物

グリズリー	P.17
グレイウルフ	P.18
ジャイアントスネーク	P.29
ジャイアントバット	P.31
ジャイアントフロッグ	P.32
ジャイアントラット	P.32
ジャイアントリンカルス	P.33
ダイアウルフ	P.39
ダイアラット	P.39
ドール	P.40
ハウンドドッグ	P.40
ミリタリードッグ	P.51
ムーンベア	P.52
ライオン	P.53
リトルグリズリー	P.54
リンクス	P.55

植物

アルラウネ	P.10
マイコニド	P.48
マタンゴ	P.48
マンイーティングツリー	P.49
マンドレイク	P.50

幻獣

アルミラージ	P.9
オーガベア	P.13
カトブレパス	P.15
キマイラ	P.16
グーロ	P.17
グリフォン	P.18
コカトリス	P.21
サラマンダー	P.28
ジャッカラープ	P.33
バジリスク	P.41
ハレピュイア	P.42
ヒポグリフ	P.43
フォグフロッグ	P.45
フォグフロッグクイーン	P.45
ヘルハウンド	P.47
ユニコーン	P.52

精霊

アースエレメンタル	P.8
アイスエレメンタル	P.9
エアエレメンタル	P.11
ダークエレメンタル	P.38
ライトエレメンタル	P.53
ファイアエレメンタル	P.43

妖魔

インプ	P.11
オーガ	P.12
オーガエリート	P.12
オーガクイーン	P.13
グール	P.16
グレムリン	P.19
ゴブリンアーチャー	P.21

ゴブリンウォリアー	P.22
ゴブリンシャーマン	P.22
ゴブリンスカウト	P.23
ゴブリンナイト	P.23
コボルトレーチャー	P.24
コボルトウォリアー	P.24
コボルトシャーマン	P.25
コボルトスカウト	P.25
コボルトナイト	P.26
コボルトリーダー	P.26
コボルトロード	P.27
ゴルゴン	P.27
バグベア	P.41
ミノタウロス	P.50

亡者

ガスト	P.14
スケルトン	P.35
スケルトンウォリアー	P.35
ゾンビ	P.38
マミー	P.49
レブナントアーチャー	P.56
レブナントウォリアー	P.56
レブナントスカウト	P.57
レブナントブラックマジシャン	P.57
レブナントホワイトマジシャン	P.58

幽魂

ゴースト	P.19
スペクター	P.37
ファンタム	P.44
レイス	P.55
ワイト	P.58

傀儡

アイアンゴーレム	P.8
ガーゴイル	P.14
ゴーレム	P.20
ストーンゴーレム	P.36
ボーンサーパント	P.47
ムービングコープス	P.51
リビングアーマー	P.54

魔法生物

イミテーター	P.10
カッパークロブ	P.15
ゴールドクロブ	P.20
シャドウストーカー	P.34
シルバーコロブ	P.34
スライム	P.37
ビッグシルバーブロブ	P.42
プラチナクロブ	P.46
ブロブ	P.46

評価点順

評価点 0～

ムービングコープス	P.51
ボーンサーパント	P.47
スケルトン	P.35
コカトリス	P.21
コボル特斯カウト	P.25
ゴブリンスカウト	P.23
スピアビートル	P.36
コボルトウォリアー	P.24
マタンゴ	P.48
ゾンビ	P.38
ゴブリンウォリアー	P.22
ジャイアントバット	P.31
マンドレイク	P.50

評価点 250～

インプ	P.11
ジャイアントラット	P.32
プロブ	P.46
グレムリン	P.19
ジャイアントビー	P.31
ドール	P.40
ゴブリンアーチャー	P.21
コボルトアーチャー	P.24
リンクス	P.55
コボルトナイト	P.26
ジャッカロープ	P.33

評価点 300～

ゴールドプロブ	P.20
グーグ	P.17
シャドウストーカー	P.34
ミリタリードッグ	P.51
ゴブリンナイト	P.23
シルバープロブ	P.34
バグベア	P.41

ハウンドドッグ

フォグフロッグ	P.45
プラチナプロブ	P.46
グレイウルフ	P.18

評価点 350～

グール	P.16
スケルトンウォリアー	P.35
ジャイアントスパイダー	P.30
ハリレビュニア	P.42
オーガ	P.12
オーガエリート	P.12
ジャイアントフロッグ	P.32
コボルトシャーマン	P.25
ダイアラット	P.39
ファイアビートル	P.44
ゴブリンシャーマン	P.22
ジャイアントリンカルス	P.33
ジャイアントアント	P.28
マイコニド	P.48
カッパープロブ	P.15
アルミラージ	P.9
ゴースト	P.19
ダークエレメンタル	P.38
ムーンベア	P.52
ライトエレメンタル	P.53

評価点 400～

ジャイアントスネーク	P.29
リトルグリズリー	P.54
ビッグシルバープロブ	P.42
ワイト	P.58
イミテーター	P.10
アイスエレメンタル	P.9
ファイアエレメンタル	P.43
レブナントスカウト	P.57
ガスト	P.14

ダイアウルフ	P.39
アースエレメンタル	P.8
エアエレメンタル	P.11
ヒポグリフ	P.43
ライオン	P.53
アルラウネ	P.10
ジャイアントセンチピード	P.30
レブナントアーチャー	P.56

評価点 450~

レブナントウォリアー	P.56
ガーゴイル	P.14
マミー	P.49
ゴーレム	P.20
オーガクイーン	P.13
コボルトレリーダー	P.26
フォグフロッグクイーン	P.45
リビングアーマー	P.54
レブナントブラックマジシャン	P.57
ジャイアントスコーピオン	P.29
スライム	P.37
ファントム	P.44
ヘルハウンド	P.47

グリフォン	P.18
サラマンダー	P.28
ストーンゴーレム	P.36
レイス	P.55
グリズリー	P.17
マンイーティングツリー	P.49
バジリスク	P.41

評価点 550~

スペクター	P.37
カトブレパス	P.15
アイアンゴーレム	P.8
ユニコーン	P.52

評価点 600~

ミノタウロス	P.50
キマイラ	P.16
オーガベア	P.13

評価点 650~

コボルトロード	P.27
ゴルゴン	P.27

評価点 500~

レブナントホワイトマジシャン	P.58
----------------	------