

괴물의 자료 상자

가고일 GARGOYLE

중형 원소, 혼돈 악

방어도 15 (자연 갑옷)
히트 포인트 52 (7d8+21)
이동속도 30ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

피해 저항 아다만틴이 아니며 비마법적 공격에 의한 타격/참격/관통 피해
피해 면역 독성
상태 면역 탈진, 석화, 중독
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10
언어 대지어
도전지수 2 (450 xp)

거짓 외관. 가고일은 움직이지 않고 있으면, 보통의 움직이지 않는 석상과 구분할 수 없습니다.

행동

다중공격. 가고일은 물기 1회, 할퀴기 1회로 총 2회 공격을 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 참격 피해.

이 흉포한 대지 원소의 괴물들은 기괴하고 악마 같은 석상처럼 생겼습니다. 가고일은 건물이나 폐허 속에 잠복해 있다가 갑자기 움직여 적으로 공격할 때 적들이 보이는 공포를 즐기곤 합니다.

가지 황폐자 TWIG BLIGHT

소형 식물, 중립 악

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 4 (1d6+1)
이동속도 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

기술 은신 +3
피해 취약성 화염
상태 면역 장님, 귀머거리
감각능력 맹안시야 60ft(너머는 장님으로 취급), 상시 감지 9
언어 공용어를 이해하지만 말할 수는 없음
도전지수 1/8 (25 xp)

거짓 외관. 황폐자가 움직이지 않고 있으면, 보통의 죽은 덩불과 구분할 수 없습니다.

행동

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 3(1d4+1) 점의 관통 피해.

가지 황폐자는 땅에서 뿌리를 뽑아내 돌아다니는 덩불 식물처럼 생겼습니다. 이 식물의 가지들은 서로 엉켜 어렴풋이 머리와 사지를 가진 인간형 크리처의 모습과 비슷해 보입니다.

갈색 곰 BROWN BEAR

대형 야수, 성향 없음

방어도 11 (자연 갑옷)
히트 포인트 34 (4d10+12)
이동속도 40ft 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 1 (200xp)

예리한 후각. 곰은 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 곰은 물기 1회, 할퀴기 1회 씩 2번의 공격을 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: +6 명중, 5ft 간격, 목표 하나. 명중시: 8(1d8+4) 점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: +6 명중, 5ft 간격, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4) 점의 참격 피해.

개구리 FROG

초소형 야수, 성향 없음

방어도 11
히트 포인트 1 (1d4-1)
이동속도 20ft 수영 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

기술 감지 +1, 은신 +3
감각능력 암시야 30ft 상시 감지 11
언어 —
도전지수 0 (0xp)

수륙양용. 개구리는 수중과 지상에서 모두 호흡이 가능합니다.

제자리 뛰기. 개구리는 도움닫기를 하지 않고도 10ft 너비, 5ft 높이까지 도약할 수 있습니다.

개구리에게는 유효한 공격 능력이 없습니다. 개구리는 물가 근처 나 나무, 지하에서 작은 곤충들을 잡아먹고 살아갑니다.

거대 개구리 GIANT FROG

중형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 18 (4d8)

이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

기술 감지 +2, 은신 +3

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 12

언어 —

도전지수 1/4 (50 xp)

수륙양용. 개구리는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

제자리 뛰기. 개구리는 도움닫기를 하지 않고도 20ft 너비, 10ft 높이까지 도약할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d6+1)점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 11) 이렇게 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태가 되며, 개구리는 크리쳐를 물고 있을 때 다른 목표에게 물기 공격을 할 수 없습니다.

삼키기. 개구리는 붙잡고 있는 소형 이하 크기 크리쳐에 물기 공격을 가합니다. 명중하면 목표는 물기 피해를 받고 삼켜지며, 붙잡은 상태는 종료됩니다. 삼켜진 크리쳐는 장남에 포박 상태가 되며, 외부의 모든 공격과 효과에 완전 업해를 받습니다. 삼켜진 크리쳐는 매번 개구리의 턴이 시작할 때 5(2d4)점의 산성 피해를 받습니다. 개구리는 한 번에 하나의 목표만 삼킬 수 있습니다. 개구리가 사망하면 삼켜진 목표는 포박 상태에서 벗어나며, 이동력 5ft를 소모하여 넘어진 상태로 밖에 나올 수 있습니다.

독성 피해로 목표의 hp가 0 이하가 되었다면 목표는 즉시 안정화되지만, 이후 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. 이 중독 상태는 hp를 회복했어도 유지됩니다. 이렇게 중독되어 있는 동안에는 마비 상태이기도 합니다.

거미줄(재충전 5-6). 장거리 무기 공격: 명중 +5, 장거리 30/60ft, 크리쳐 하나. 명중시: 목표는 거미줄로 포박 상태가 됩니다. 포박된 크리쳐는 행동을 사용해 DC 12의 근력 판정에 성공하면 거미줄에서 탈출할 수 있습니다. 또한 거미줄을 공격해 파괴하는 것도 가능합니다. 거미줄은 AC 10에 hp 5를 지니고 있으며 화염 피해에 취약합니다. 거미줄은 타격, 독성, 정신 피해에 면역입니다.

거대 게 GIANT CRAB

중형 야수, 성향 없음

방어도 15 (자연 갑옷)

히트 포인트 13 (3d8)

이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

기술 은신 +4

감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 9

언어 —

도전지수 1/8 (25 xp)

수륙양용. 게는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

행동

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d6+1)점의 타격 피해. 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 11) 게는 2개의 앞발을 지니고 있으며, 각각 하나씩의 크리쳐를 붙잡을 수 있습니다.

거대 거미 GIANT SPIDER

대형 야수, 성향 없음

방어도 14 (자연 갑옷)

히트 포인트 26 (4d10+4)

이동속도 30ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

기술 은신 +7

감각능력 맹안시야 10ft, 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 —

도전지수 1 (200 xp)

거미 등반. 거미는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

거미줄 감각. 거미는 거미줄에 접촉해 있을 때, 그 거미줄에 접촉해 있는 다른 크리쳐들의 위치를 정확히 알 수 있습니다.

거미줄 걷기. 거미는 거미줄로 인한 이동 제한을 무시합니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 7(1d8+3)점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 9(2d8)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약 이

거대 구렁이류 뱀

GIANT CONSTRUCTOR SNAKE

거대형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 60 (8d12+8)

이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

기술 감지 +2

감각능력 맹안시야 10ft, 상시 감지 12

언어 —

도전지수 2 (450 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4)점의 관통 피해.

조이기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 13(2d8+4)점의 타격 피해. 또한 대상은 붙잡힌 상태가 됩니다. (탈출 DC 16) 이 붙잡힌 상태가 지속되는 동안 목표는 포박되어 이동할 수 없게 되며, 뱀은 다른 목표에게 조이기 공격을 가할 수 없습니다.

거대 늑대 거미 GIANT WOLF SPIDER

중형 야수, 성향 없음

방어도 13
히트 포인트 11 (2d8+2)
이동속도 40ft, 등반 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

기술 감지 +3, 은신 +7
감각능력 맹안시야 10ft, 암시야 60ft, 상시 감지 13
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

거미 등반. 거미는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

거미줄 감각. 거미는 거미줄에 접촉해 있을 때, 그 거미줄에 접촉해 있는 다른 크리처들의 위치를 정확히 알 수 있습니다.

거미줄 걷기. 거미는 거미줄로 인한 이동 제한을 무시합니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 크리처 하나. 명중시: 4(1d6+1) 점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 7(2d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약 이 독성 피해로 목표의 hp가 0 이하가 되었다면 목표는 즉시 안정화되지만, 이후 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. 이 중독 상태는 hp를 회복했어도 유지됩니다. 이렇게 중독된 동안에는 마비 상태이기도 합니다.

거대 늑대거미는 평지에서 무리지어 다니거나 틈새나 균열에 숨어 있다가 매복하여 먹이를 덮치곤 합니다.

거대 대머리수리 GIANT VULTURE

대형 야수, 중립 악

방어도 10
히트 포인트 22 (3d10+6)
이동속도 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3
감각능력 상시 감지 13
언어 공용어를 이해하지만 말할 수는 없음
도전지수 1 (200 xp)

예리한 시각과 후각. 대머리수리는 시각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 대머리수리가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 대머리수리의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 대머리수리는 부리 1회, 발톱 1회로 총 2회의 공격을 가합니다.

부리. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(2d4+2) 점의 관통 피해.

발톱. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 9(2d6+2) 점의 참격 피해.

거대 대머리수리는 보통 짐승보다 영리한 지능을 지니고 있지만 악의에 찬 성격을 지니도록 변했습니다.

거대 도마뱀 GIANT LIZARD

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 19 (3d10+3)
이동속도 30ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 10ft
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d8+2) 점의 관통 피해.

거대 도마뱀은 무서운 포식자로, 때로 언더다크의 거주민이나 파충류 인간형 종족들이 길들여 탈것이나 집꾸는 동물로 쓰기도 합니다.

거대 독사 GIANT POISONOUS SNAKE

중형 야수, 성향 없음

방어도 14
히트 포인트 11 (2d8+2)
이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

기술 감지 +2
감각능력 맹안시야 10ft, 상시 감지 12
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d4+4) 점의 관통 피해. 그리고 목표는 DC 11의 건강 내성 굴림에 실패할 시 10(3d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

거대 독수리 GIANT EAGLE

대형 야수, 중립 선

방어도 13
히트 포인트 26 (4d10+4)
이동속도 10ft, 비행 80ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

기술 감지 +4
감각능력 상시 감지 14
언어 거대 독수리어. 공용어와 창공어를 이해하지만 말할 수 없음.
도전지수 1 (200 xp)

예리한 시각. 독수리는 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 독수리는 부리 1회와 발톱 1회로 2회의 공격을 가합니다.

부리. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 관통 피해.

발톱. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3)점의 참격 피해.

거대 두꺼비 GIANT TOAD

대형 야수, 성향 없음

방어도 11
히트 포인트 39 (6d10+6)
이동속도 20ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1 (200 xp)

수륙양용. 두꺼비는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

제자리 뛰기. 두꺼비는 도움닫기를 하지 않고도 20ft 너비, 10ft 높이까지 도약할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d10+2)점의 관통 피해. 추가 5(1d10)점의 독성 피해. 목표가 크리쳐라면 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 13) 이렇게 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태가 되며, 두꺼비는 크리쳐를 물고 있을 때 다른 목표에게 물기 공격을 할 수 없습니다.

삼키기. 두꺼비는 붙잡고 있는 중형 이하의 크리쳐에게 물기 공격을 1회 가합니다. 이 공격이 명중하면 목표는 물기 피해를 받고 삼켜지며, 붙잡은 상태는 종료됩니다. 삼켜진 크리쳐는 장님에 포박 상태가 되며, 외부의 모든 효과에 완전 엄폐를 받습니다. 삼켜진 크리쳐는 매번 두꺼비의 턱이 시작할 때마다 10(3d6)점의 산성 피해를 받습니다. 두꺼비는 오직 하나의 목표만 삼킬 수 있습니다. 두꺼비가 사망하면 삼켜진 목표는 포박 상태에서 벗어나며, 이동력 5ft를 소모하여 넘어진 상태로 밖에 나올 수 있습니다.

거대 말벌 GIANT WASP

중형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 13 (3d8)
이동속도 10ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/2 (100 xp)

행동

독침. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 10(3d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약 이 독성 피해에 의해 목표의 hp가 0 이하로 떨어졌다면, 목표는 안정화되지만 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. hp를 회복해도 중독 상태는 유지되며, 이렇게 중독된 상태일 때에는 동시에 마비 상태이기도 합니다.

거대 멧돼지 GIANT BOAR

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 42 (5d10+15)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 8
언어 —
도전지수 2 (450 xp)

돌격. 멧돼지가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 엄니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 참격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 13의 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

끈질김(짧은/긴 휴식 후 충전됨). 멧돼지가 피해를 받아 hp가 0으로 떨어졌다면, 한 번에 11점 이상의 피해를 받은 것이 아닌 한 hp 1점은 남게 됩니다.

행동

엄니. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3)참격 피해

거대 문어 GIANT OCTOPUS

대형 야수, 성향 없음

방어도 11
히트 포인트 52 (8d10+8)
이동속도 10ft, 수영 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

기술 감지 +4, 은신 +5
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 14
언어 —
도전지수 1 (200 xp)

숨 참기. 문어는 물 밖에 나와도 1시간 동안 숨을 참을 수 있습니다.
수중 은폐. 문어는 물속에 있을 때 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.
수중 호흡. 문어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

촉수. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 15ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3) 점의 타격 피해. 목표가 크리쳐라면 붙잡힙니다. (탈출 DC 16) 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태이며, 문어가 크리쳐 하나를 붙잡고 있을 때는 다른 목표에게 촉수 공격을 가할 수 없습니다.

먹구름(짧은/긴 휴식 이후 충전됨). 문어는 수중에 있을 때 주변 20ft 반경으로 먹물 구름을 퍼트립니다. 이 지역은 1분간 심하게 가려진 지역이 되며, 그 이전에도 물살이 급하다면 흩날릴 수 있습니다. 먹물을 퍼트린 다음 문어는 추가 행동을 사용해 질주 행동을 취할 수 있습니다.

거대 박쥐 GIANT BAT

대형 야수, 성향 없음

방어도 13
히트 포인트 22 (4d10)
이동속도 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

감각능력 맹안시야 60ft, 상시 감지 11
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

반향감지. 박쥐는 귀머거리 상태가 되면 맹안시야를 잃어버립니다.
예리한 청각. 박쥐는 청각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

거대 부엉이 GIANT OWL

대형 야수, 중립

방어도 12
히트 포인트 19 (3d10+3)
이동속도 5ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

기술 감지 +5, 은신 +4
감각능력 암시야 120ft, 상시 감지 15
언어 거대 부엉이어, 공용어와 엘프어, 삼림어를 이해하지만 말할 수는 없음
도전지수 1/4 (50 xp)

날아치기. 부엉이는 적의 간격에서 날아서 빠져나올 때 기회공격을 유발하지 않습니다.

예리한 청각과 시각. 부엉이는 청각이나 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

발톱. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 8(2d6+1) 점의 참격 피해.

거대 부엉이는 요정이나 다른 숲속 존재들의 친구이며, 숲속 세계의 파수꾼이 되곤 합니다.

거대 불딱정벌레 GIANT FIRE BEETLE

소형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 4 (1d6+1)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 8
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

광원. 딱정벌레는 주변 10ft까지 밝은 빛으로, 추가로 10ft까지는 약한 빛으로 밝힙니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 2(1d6-1)점의 참격 피해.

거대 불딱정벌레는 발광기관을 지닌 야행성 크리쳐로, 이 발광샘은 벌레가 죽고 난 다음에도 1d6일간 빛을 냅니다..

거대 상어 GIANT SHARK

거대형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 126 (11d12+55)
이동속도 0ft, 수영 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

기술 감지 +3
감각능력 맹안시야 60ft, 상시 감지 13
언어 —
도전지수 5 (1,800 xp)

피의 격분. 상어는 최대hp가 아닌 크리처를 근접 공격할 때 명중 굴림에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 상어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 22(3d10+6) 점의 관통 피해.

거대 상어는 몸 길이가 30ft에 이르며, 깊은 바다에서 발견되곤 합니다.

거대 악어 GIANT CROCODILE

거대형 야수, 성향 없음

방어도 14 (자연 갑옷)
히트 포인트 85 (9d12+27)
이동속도 30ft, 수영 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

기술 은신 +5
감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 5 (1,800 xp)

숨 참기. 악어는 30분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

행동

다중공격. 거대 악어는 물기 1회와 꼬리 1회로 2회의 근접 공격을 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 21(3d10+5) 점의 관통 피해. 목표가 크리처라면 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 16) 이렇게 붙잡힌 크리처는 포박 상태가 되며, 악어는 크리처를 물고 있을 때 다른 목표에게 물기 공격을 할 수 없습니다.

꼬리. 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 10ft. 악어에 붙잡히지 않은 목표 하나. 명중시: 14(2d8+5)점의 타격 피해. 목표가 크리처라면 DC 16의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다.

거대 엘크 GIANT ELK

거대형 야수, 성향 없음

방어도 14 (자연 갑옷)
히트 포인트 42 (5d12+10)
이동속도 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

기술 감지 +4
감각능력 상시 감지 14
언어 거대 엘크어. 공용어와 엘프어, 삼림어를 이해하지만 말할 수는 없음
도전지수 2 (450 xp)

돌격. 엘크가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 엄니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 참격 피해를 받습니다. 목표가 크리처라면, DC 14 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

행동

돌이받기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4) 점의 타격 피해.

발굽. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 넘어진 크리처 하나. 명중시: 22(4d8+4)점의 타격 피해.

거대 염소 GIANT GOAT

대형 야수, 성향 없음

방어도 11 (자연 갑옷)
히트 포인트 19 (3d10+3)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

감각능력 상시 감지 11
언어 —
도전지수 1/2 (100 xp)

돌격. 염소가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 엄니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 5(2d4)점의 타격 피해를 받습니다. 목표가 크리처라면, DC 13 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

안정된 자세. 염소는 넘어지게 만드는 효과에 대한 근력과 민첩 내성에 이점을 받습니다.

행동

돌이받기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 8(2d4+3) 점의 타격 피해.

거대 오소리 GIANT BADGER

중형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 13 (2d8+4)
이동속도 30ft, 굴착 10ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 11
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

예리한 후각. 오소리는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 오소리는 물기 1회와 할퀴기 1회로 2회의 근접 공격을 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d6+1) 점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(2d4+1) 점의 참격 피해.

거대 유인원 GIANT APE

거대형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 157 (15d12+60)
이동속도 40ft, 등반 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

기술 운동 +9, 감지 +4
감각능력 상시 감지 14
언어 —
도전지수 7 (2,900 xp)

행동

다중공격. 유인원은 주먹 공격을 2번 가합니다.

주먹. 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 22(3d10+6) 점의 타격 피해.

바위. 장거리 무기 공격: 명중 +9, 장거리 50/100ft, 목표 하나. 명중시: 30(7d6+6) 점의 타격 피해.

거대 전갈 GIANT SCORPION

대형 야수, 성향 없음

방어도 15 (자연 갑옷)
히트 포인트 52 (7d10+14)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

감각능력 맹안시야 60ft, 상시 감지 9
언어 —
도전지수 3 (700 xp)

행동

다중공격. 거대 전갈은 할퀴기 2회와 독침 1회로 총 3회의 공격을 가합니다.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d8+2) 점의 타격 피해. 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 12) 전갈에게는 2개의 집게 발이 있으며, 각각 하나씩의 크리처를 붙잡을 수 있습니다.

독침. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리처 하나. 명중시: 7(1d10+2) 점의 관통 피해. 목표는 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 22(4d10)점의 독 성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

거대 족제비 GIANT WEASEL

중형 야수, 성향 없음

방어도 13
히트 포인트 9 (2d8)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

기술 감지 +3, 은신 +5
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 13
언어 —
도전지수 1/8 (25 xp)

예리한 청각과 후각. 족제비는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d4+3) 점의 관통 피해.

거대 쥐 GIANT RAT

소형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 7 (2d6)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/8 (25 xp)

예리한 후각. 쥐는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 쥐가 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태가 아닌 쥐의 동료가 있을 경우, 쥐는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d4+2) 점의 관통 피해.

거대 지네 GIANT CENTIPEDE

소형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 4 (1d6+1)
이동속도 30ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 8
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 4(1d4+2) 점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 10(3d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약 이 독성 피해로 목표의 hp가 0 이하가 되었다면 목표는 즉시 안정화되지 만, 이후 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. 이 중독 상태는 hp를 회복했어도 유지됩니다. 이렇게 중독되어 있는 동안에는 마비 상태이기도 합니다

거대 해마 GIANT SEA HORSE

대형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 16 (3d10)
이동속도 0ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 11
언어 —
도전지수 1/2 (100 xp)

돌격. 해마가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 얹니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 타격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 11 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

수중 호흡. 해마는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

들이받기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d6+1) 점의 타격 피해.

거대 해마는 때로 수중 인간형 종족들에 의해 탈것으로 쓰이곤 합니다.

거대 하이에나 GIANT HYENA

대형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 45 (6d10+12)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 1 (200 xp)

광란. 하이에나가 자기 턴에 근접 공격으로 어떤 크리쳐의 hp를 0으로 떨어트렸다면, 하이에나는 추가 행동을 써서 이동 속도의 절반까지 이동 하고 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3) 점의 관통 피해.

거미 SPIDER

초소형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 1(1d4-1)

이동속도 20ft, 등반 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

기술 은신 +4

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 10

언어 —

도전지수 0 (10 xp)

거미 등반. 거미는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

거미줄 감각. 거미는 거미줄에 접촉해 있을 때, 그 거미줄에 접촉해 있는 다른 크리쳐들의 위치를 정확히 알 수 있습니다.

거미줄 걷기. 거미는 거미줄로 인한 이동 제한을 무시합니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 1점의 관통 피해. 목표는 DC 9의 건강 내성에 실패할 시 2(1d4)점의 독성 피해를 받습니다.

검치호 SABER-TOOTHED TIGER

대형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 52 (7d10+14)

이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

기술 감지 +3, 은신 +6

감각능력 상시 감지 13

언어 —

도전지수 2 (450 xp)

예리한 후각. 호랑이는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

급습. 검치호가 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 할퀴기 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 14의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 만약 목표가 넘어졌다면 검치호는 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(1d10+5)점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 12(2d6+5)점의 참격 피해.

검은 곰 BLACK BEAR

중형 야수, 성향 없음

방어도 11 (자연 갑옷)

히트 포인트 19 (3d8+6)

이동속도 40ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3

감각능력 상시 감지 13

언어 —

도전지수 1/2 (100 xp)

예리한 후각. 곰은 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 곰은 물기 1회, 할퀴기 1회로 2번의 공격을 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(2d4+2)점의 참격 피해.

게 CRAB

초소형 야수, 성향 없음

방어도 11 (자연 갑옷)

히트 포인트 2 (1d4)

이동속도 20ft, 수영 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

기술 은신 +2

감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 9

언어 —

도전지수 0 (10 xp)

수륙양용. 게는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

행동

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +0, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 타격 피해.

겨울 늑대 WINTER WOLF

대형 괴물류, 중립 악

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 75 (10d10+20)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

기술 감지 +5, 은신 +3
피해 면역 냉기
감각능력 상시 감지 15
언어 공용어, 거인어, 겨울 늑대어
도전지수 3 (700 xp)

예리한 청각과 후각. 늑대는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 늑대가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 늑대의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

눈 위장. 늑대는 눈덮힌 지형에서 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4)점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 14의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다.

냉기 브레스 (재충전 5-6). 늑대는 15ft 길이의 원뿔형 범위에 냉기를 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리쳐는 DC 12의 민첩 내성에 실패할 시 18(4d8)점의 냉기 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

고블린 GOBLIN

소형 인간형(고블리노이드), 중립 악

방어도 15 (가죽 갑옷, 방패)
히트 포인트 7 (2d6)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

기술 은신 +6
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 9
언어 공용어, 고블린어
도전지수 1/4 (50 xp)

재빠른 도주. 고블린은 자기 턴에 추가 행동을 사용해 퇴각이나 은신 행동을 취할 수 있습니다.

행동

시미터. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 참격 피해.

단궁. 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 80/320ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해.

고블린은 작은 크기에 악랄한 인간형 종족으로 멀리 버려진 던전이나 다른 퇴락한 곳에 자리를 잡고 살아갑니다. 이들은 개별적으로는 약하지만 다른 크리쳐들을 괴롭히기 위해 많은 수가 모여 함께 행동하곤 합니다.

고양이 CAT

초소형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 2 (1d4)
이동속도 40ft 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3, 은신 +4
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 0 (10xp)

예리한 후각. 고양이는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

발톱. 근접 무기 공격: +0 명중, 5ft 간격, 목표 하나. 명중시: 1점의 참격 피해.

곤충 무리 SWARM OF INSECTS

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 22 (5d8)
이동속도 20ft, 등반 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

피해 저항 타격, 관통, 참격
상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격
감각능력 맹안시야 10ft, 상시 감지 8
언어 —
도전지수 1/2 (100 xp)

무리. 작은 곤충의 무리는 다른 크리쳐가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 곤충이 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 0ft, 무리의 공간에 있는 크리쳐 하나. 명중시: 10(4d4)점의 관통 피해. 무리의 hp가 최대hp의 절반 이하라면 5(2d4)의 관통 피해.

광전사 BERSERKER

중형 인간형(중족 무관), 혼돈 성향이면 무관

방어도 13 (하이드 아마)
히트 포인트 67 (9d8+27)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

감각능력 상시 감지 10
언어 아무 언어나 한 가지 (대개 공용어)
도전지수 2 (450 xp)

무모함. 광전사는 자기 턴이 시작할 때 이번 턴 동안 모든 근접 명중 굴림에 이점을 받으려 할 수 있습니다. 단, 그렇게 하면 자신의 다음 턴이 시작될 때까지 광전사를 목표로 하는 모든 명중 굴림도 이점을 받게 됩니다.

행동

대도끼. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 9(1d12+3) 점의 참격 피해

구렁이류 뱀 CONSTRUCTOR SNAKE

대형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 13 (2d10+2)
이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

감각능력 맹안시야 10ft, 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

구울 GHOUL

중형 언데드, 혼돈 악

방어도 12
히트 포인트 22 (5d8)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

피해 면역 독성
상태 면역 매혹, 탈진, 중독
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10
언어 공용어
도전지수 1 (200 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 9(2d6+2) 점의 관통 피해.

활키기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(2d4+2) 점의 참격 피해. 목표가 크리쳐이며 엘프나 언데드가 아닐 경우, 목표는 DC 10의 건강 내성 굴림을 굴려야 합니다. 이 내성에 실패하면 1분간 마비 상태가 됩니다. 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때 다시 내성 굴림을 굴릴 수 있으며, 성공하면 효과는 종료됩니다.

면도날처럼 날카로운 이빨과 뾰족한 손톱을 지닌 구울은 인간형 종족의 살점에 대한 굶주림에 미쳐 무리를 이루어서 밤에 돌아다니곤 합니다.

그리폰 GRIFFON

대형 괴물류, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 59 (7d10+21)
이동속도 30ft, 비행 80ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

기술 감지 +5
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 15
언어 —
도전지수 2 (450 xp)

예리한 시각. 그리폰은 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 그리폰은 부리로 1회, 활키기 1회로 총 2회의 공격을 가합니다.

부리. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 8(1d8+4) 점의 관통 피해.

활키기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4) 점의 참격 피해.

그리폰은 사자의 근육질 몸에 독수리의 머리와 앞발, 날개를 지닌 육식성 괴물입니다.

그릭 GRICK

중형 괴물류, 중립

방어도 14 (자연 갑옷)
히트 포인트 27 (6d8)
이동속도 30ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

피해 저항 비마법적 무기로 인한 타격/관통/참격 피해
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 12
언어 —
도전지수 2 (450 xp)

바위 위장. 그릭은 바위 지형에서 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 그릭은 속수로 1회 공격을 가합니다. 공격이 명중한 경우, 그릭은 같은 목표에게 부리로 1회 공격을 가할 수 있습니다.

촉수. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 9(2d6+2)점의 참격 피해.

부리. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해.

이 벌레 같은 괴물은 바위투성이 동굴에 숨어들어 잠복하고 있습니다. 먹잇감이 근처에 오면 갈고리가 돌아난 촉수를 뻗어 붙잡고 굴주린 부리로 물어뜯어 공격하곤 합니다.

까마귀 RAVEN

초소형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 1 (1d4-1)
이동속도 10ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

기술 감지 +3
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

흥내내기. 까마귀는 사람이 속삭이는 소리나 아기 울음소리, 동물 소리 등 자신이 들었던 간단한 소리를 흉내낼 수 있습니다. 이 소리를 들은 크리쳐는 DC 10의 지혜(통찰) 판정에 성공해야 가짜임을 알아차릴 수 있습니다.

행동

부리. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 관통 피해.

까마귀 무리 SWARM OF RAVENS

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 24 (7d8-7)
이동속도 10ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

기술 감지 +5
피해 저항 타격, 관통, 참격
상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격
감각능력 상시 감지 15
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

무리. 작은 까마귀 무리는 다른 크리쳐가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 까마귀가 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

행동

부리. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 무리의 공간에 있는 크리쳐 하나. 명중시: 7(2d6)점의 관통 피해. 무리의 hp가 최대hp의 절반 이하라면 3(1d6)점의 관통 피해.

깨어난 나무 AWAKENED TREE

거대형 식물, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 59 (7d12+14)
이동속도 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

피해 취약성 화염
피해 저항 타격, 관통
감각능력 상시 감지 10
언어 창조자가 알고 있는 언어 한 가지
도전지수 2 (450 xp)

거짓 외관. 깨어난 나무가 움직이지 않고 있으면, 보통 나무와 구분할 수 없습니다.

행동

후려치기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 14(3d6+4)점의 타격 피해.

깨어난 나무는 보통 나무가 마법으로 깨어나 의식을 지니고 움직이게 된 것입니다.

깨어난 덤불 AWAKENED SHRUB

소형 식물, 성향 없음

방어도 9

히트 포인트 10 (3d6)

이동속도 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)

피해 취약성 화염

피해 저항 관통

감각능력 상시 감지 10

언어 창조자가 알고 있는 언어 한 가지

도전지수 0 (10 xp)

거짓 외관. 깨어난 덤불이 움직이지 않고 있으면, 보통 덤불과 구분할 수 없습니다.

행동

갈퀴. 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1(1d4-1)점의 참격 피해.

깨어난 덤불은 보통 덤불이 마법으로 깨어나 의식을 지니고 움직이게 된 것입니다.

그린 드래곤 성체

YOUNG GREEN DRAGON

대형 용족, 질서 악

방어도 18 (자연 갑옷)

히트 포인트 136 (16d10+48)

이동속도 40ft, 비행 80ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

내성 굴림 민첩 +4, 건강 +6, 지혜 +4, 매력 +5

기술 기만 +5, 감지 +7, 은신 +4

피해 면역 독성

상대 면역 중독

감각능력 맹안시야 30ft, 암시야 120ft, 상시 감지 17

언어 공용어, 용언

도전지수 8 (3,900 xp)

수륙양용. 드래곤은 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

행동

다중공격. 드래곤은 물기 1회, 활퀴기 2회, 총 3회 공격을 가할 수 있습니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 15(2d10+4)점의 관통 피해, 추가로 7(2d6)점의 독성 피해.

활퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4)점의 참격 피해.

독성 브레스(재충전 5-6). 드래곤은 30ft 길이의 원뿔형 범위에 독성 가스를 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리처는 DC 14의 건강 내성에 실패할 시 42(12d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

참된 드래곤 중에서도 가장 교활하고 악의에 찬 것으로 알려진 그런 드래곤들은 적들을 속이고 잘못된 정보를 주어 우위를 차지하

곤 합니다. 그런 드래곤은 둥그런 턱선과 눈가에서 시작해 척추까지 이어지는 독특한 빛으로 인해 구분할 수 있습니다.

낙타 CAMEL

대형 야수, 성향 없음

방어도 9

히트 포인트 15 (2d10+4)

이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 9

언어 —

도전지수 1/8 (25 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 2(1d4)점의 타격 피해.

날뱀 FLYING SNAKE

초소형 야수, 성향 없음

방어도 14

히트 포인트 5 (2d4)

이동속도 30ft, 비행 60ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

감각능력 맹안시야 10ft, 상시 감지 11

언어 —

도전지수 1/8 (25 xp)

날아치기. 날뱀은 적의 적의 간격에서 날아서 빠져나올 때 기회공격을 유발하지 않습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 관통 피해. 추가로 7(3d4)점의 독성 피해.

날뱀은 밝은 색 비늘을 지닌 날개달린 뱀으로, 멀리 떨어진 정글에 살고 있습니다.

날아다니는 검 FLYING SWORD

소형 구조물, 성향 없음

방어도 17 (자연 갑옷)
히트 포인트 17 (5d6)
이동속도 0ft, 비행 50ft (부양)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

내성 굴림 민첩 +4
피해 면역 독성, 정신
상태 면역 장님, 매혹, 귀머거리, 탈진, 공포, 마비, 석화, 중독
감각능력 맹안시야 60ft(너머는 장님으로 취급), 상시 감지 7
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

반마법 영향. 검은 반마법장Antimagic Field의 영향 하에 들어가면 행동불능 상태가 됩니다. 만약 검이 마법 무효화Dispel Magic 주문의 목표가 되면 시전자의 주문 내성 DC를 목표로 건강 내성을 굴려 실패할 시 1분간 무의식 상태가 됩니다.

거저 외관. 이 검이 움직이지 않고 있으면, 보통 검과 구분할 수 없습니다.

행동

장검. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d8+1)점의 참격 피해.

마법의 힘으로 움직이게 된 날아다니는 검은 허공을 떠다니며 마치 부상당하지 않는 전사처럼 공격을 가해옵니다.

노새 MULE

중형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 11 (2d8+2)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/8 (25 xp)

짐꾼 짐승. 노새는 적재량을 판정할 때 대형 동물로 취급합니다.

안정된 자세. 노새는 넘어지게 만드는 효과에 대한 근력과 민첩 내성에 이점을 받습니다.

행동

발굽. 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d4+2)타격 피해.

노틱 NOTHIC

중형 기괴체, 중립 악

방어도 15 (자연 갑옷)
히트 포인트 45 (6d8+18)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

기술 비전학 +3, 통찰 +4, 감지 +2, 은신 +5
감각능력 진시야 120ft, 상시 감지 12
언어 지하공용어
도전지수 2 (450 xp)

예리한 시각. 노틱은 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 노틱은 할퀴기 공격을 2회 가합니다.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 참격 피해.

부패의 시선. 노틱은 주변 30ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 목표로 정합니다. 목표는 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 마법적으로 10(3d6)점의 사령 피해를 받습니다.

기괴한 통찰. 노틱은 30ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 목표로 지정합니다. 목표의 매력(기만)과 노틱의 지혜(통찰)로 대결 판정을 벌입니다. 만약 노틱이 승리한다면, 노틱은 목표에 대한 한 가지 사실이나 비밀을 마법적으로 알게 됩니다. 목표가 매혹에 면역이라면 자동으로 대결 판정에서 승리합니다.

노틱은 무시무시한 갈퀴발톱과 커다란 눈 하나를 지닌 괴물입니다. 폭력적인 충동으로 움직이는 이 괴물들은 단지 노력하는 것만으로 적의 살점을 씹어 들어가게 합니다.

놀 GNOLL

중형 인간형(놀), 혼돈 악

방어도 15 (통가족 갑옷, 방패)
히트 포인트 22 (5d8)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10
언어 놀어
도전지수 1/2 (100 xp)

광란. 놀이 자기 턴에 근접 공격으로 어떤 크리쳐의 hp를 0으로 떨어트렸다면, 놀은 추가 행동을 써서 이동 속도의 절반까지 이동하고 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 4(1d4+2)점의 관통 피해.

창. 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft 또는 장거리 20/60ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해. 만약 양손으로 잡고 근접 공격을 했다면 6(1d8+2)점의 관통 피해.

장궁. 장거리 무기 공격: 명중 +3, 장거리 150/600ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d8+1)점의 관통 피해.

놀은 하이에나의 머리를 지닌 야만적인 인간형 종족으로, 아무런 경고도 없이 공격을 가하며 희생자들을 살육하고 그 시체를 먹어 치웁니다.

늑대 WOLF

중형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 11 (2d8+2)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

기술 감지 +3, 은신 +4
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

예리한 청각과 후각. 늑대는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 늑대가 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태가 아닌 동료가 있으면, 늑대는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(2d4+2) 점의 관통 피해. 만약 목표가 크리쳐라면, DC 11의 근력 내성 굴림에 실패할 경우 넘어집니다.

다이어 울프 DIRE WOLF

대형 야수, 성향 없음

방어도 14 (자연 갑옷)
히트 포인트 37 (5d10+10)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3, 은신 +4
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 1 (200 xp)

예리한 후각과 청각. 다이어 울프는 듣기나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 다이어 울프가 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태가 아닌 동료가 있으면, 다이어 울프는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 10(2d6+3) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어 집니다.

대기 원소 AIR ELEMENTAL

대형 원소, 중립

방어도 15
히트 포인트 90 (12d10+24)
이동속도 0ft, 비행 90ft (부양)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

피해 저항 번개, 천둥. 비마법적 무기에 의한 참격/관통/타격 피해
피해 면역 독성
상태 면역 탈진, 붙잡힘, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박, 무의식
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10
언어 창공어
도전지수 5 (1,800 xp)

대기 형태. 원소는 적대적 크리쳐가 점유한 공간에 들어가서 멈출 수 있습니다. 또한 원소는 1인치 정도의 틈이 있다면 끼이지 않고 그 틈을 통해 이동할 수 있습니다.

행동

다중공격. 원소는 후려치기 공격을 2회 가합니다.

후려치기. 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 14(2d8+5) 점의 타격 피해.

회오리바람(재충전 4-6). 원소가 점유한 공간에 있는 모든 크리쳐는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 15(3d8+2)점의 타격 피해를 받고 무작위 방향으로 20ft 날아가서 넘어집니다. 던져진 목표가 벽이나 바닥 등 단단한 물체에 충돌했다면 목표는 날아간 거리 10ft당 3(1d6)점의 타격 피해를 받습니다. 만약 목표가 다른 크리쳐가 있는 위치로 날아갔다면 해당 지점의 크리쳐는 DC 13의 민첩 내성에 실패할 시 충돌하여 같은 피해를 받고 넘어집니다.

내성 굴림에 성공하면 피해는 절반으로 줄어든다, 날아가거나 넘어지지 않습니다.

대기 원소는 휘몰아치는 구름 형상에 희미하게 얼굴 모습을 띠고 있습니다. 대기 원소는 스스로를 강력한 회오리로 바꿀 수 있으며, 소용돌이를 일으켜 길을 막고 있는 자들을 날려버릴 수 있습니다.

대머리수리 VULTURE

중형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 5 (1d8+1)
이동속도 10ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

기술 감지 +3
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

예리한 시각과 후각. 대머리수리는 시각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 대머리수리가 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태가 아닌 대머리수리의 동료가 있을 경우, 대머리수리는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

부리. 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 2(1d4) 점의 관통 피해.

대지 원소 EARTH ELEMENTAL

대형 원소, 중립

방어도 17 (자연 갑옷)
히트 포인트 126 (12d10+60)
이동속도 30ft, 굴착 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

피해 취약성 천둥
피해 저항 비마법적 무기로 인한 타격/관통/참격 피해
피해 면역 독성
상태 면역 탈진, 마비, 석화, 중독, 무의식
감각능력 암시야 60ft, 진동감지 60ft, 상시 감지 10
언어 대지어
도전지수 5 (1,800 xp)

대지 활주. 비마법적이고 비인공적인 땅이나 돌을 통해 흐르듯 이동할 수 있습니다. 이렇게 이동하는 동안, 원소는 바닥의 물질에 영향을 주지 않습니다.

공성 괴물. 원소는 물체나 건축물에 2배의 피해를 가합니다.

행동

다중공격. 원소는 후려치기 공격을 2회 가합니다.

후려치기. 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 10ft, 목표 하나.
명중시: 14(2d8+5)점의 타격 피해.

대지 원소는 걸어 다니는 언덕과 같이 묵직하며, 곤봉 같은 팔에는 날카로운 바위들이 솟아나 있습니다. 원소의 머리와 몸통은 흙과 돌로 이루어져 있으며, 때로 금속이나 보석, 혹은 밝은 광물 덩어리들이 들어가기도 합니다.

도끼 부리 AXE BEAK

대형 야수, 성향 없음

방어도 11
히트 포인트 19 (3d10+3)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

행동

부리. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d8+2)점의 참격 피해

도끼 부리는 날지 못하는 큰 새로, 튼튼한 다리와 무겁고 각진 부리를 지니고 있습니다. 이 새는 성질이 더럽기로 유명합니다.

도마뱀 LIZARD

초소형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 2 (1d4)
이동속도 20ft, 등반 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 9
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +0, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 관통 피해.

도플갱어 DOPPELGANGER

중형 괴물류(변신자), 중립

방어도 14
히트 포인트 52 (8d8+16)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

기술 기만 +6, 통찰 +3
상태 면역 매혹
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 11
언어 공용어
도전지수 3 (700 xp)

변신자. 도플갱어는 행동을 사용해 자신이 본 적 있는 특정한 소형 혹은 중형 인간형 크리처의 모습으로 변신할 수 있습니다. 크기를 제외한 모든 게임 자료는 어떤 형태에서든 동일합니다. 도플갱어가 장비하거나 들고 있는 물건은 같이 변신되지 않습니다. 도플갱어가 사망할 경우 본래 모습으로 돌아옵니다.

매복자. 도플갱어는 전투 첫 라운드에 기습당한 목표를 공격할 때 명중 굴림에 이점을 받습니다.

기습 공격. 어떤 크리처를 기습해 전투 첫 라운드에 공격을 명중시켰다면, 목표는 추가로 10(3d6)점의 피해를 더 받습니다.

행동

다중공격. 도플갱어는 근접 공격을 2회 가합니다.

후려치기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d6+4)점의 타격 피해.

생각 읽기. 도플갱어는 주변 60ft 내의 크리처 하나를 정해 표면적 생각을 마법적으로 읽습니다. 이 효과는 방벽을 뚫을 수 있지만, 3ft 두께의 나무나 흙, 2ft 두께의 돌, 2인치 두께의 금속, 혹은 얇은 납판을 뚫을 수는 없습니다. 목표가 범위 내에 있는 동안이라면 도플갱어는 계속 그 생각을 읽을 수 있습니다. 이 효과는 도플갱어가 집중하는 동안 지속됩니다. (주문 집중과 동일) 목표의 마음을 읽는 동안, 도플갱어는 목표에 대한 지혜(통찰) 판정과 매력(기만, 위협, 설득) 판정에 이점을 받습니다.

도플갱어는 다른 인간형 종족의 모습을 취할 수 있는 교활한 변신자로, 기만과 오도를 통해 희생자를 파멸로 이끌어 갑니다.

독사 POISONOUS SNAKE

초소형 야수, 성향 없음

방어도 13
히트 포인트 2 (1d4)
이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

감각능력 맹안시야 10ft, 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/8 (25 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 관통 피해. 목표가 DC 10의 건강 내성에 실패할 시 5(2d4)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

독사 무리 SWARM OF POISONOUS SNAKES

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

방어도 14
히트 포인트 36 (8d8)
이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

피해 저항 타격, 관통, 참격
상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격
감각능력 맹안시야 10ft, 상시 감지 10
언어 —
도전지수 2 (450 xp)

무리. 작은 야수들의 무리는 다른 크리쳐의 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐들 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 뱀이 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간에도 들어갈 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 0ft, 무리의 공간에 들어간 크리쳐 하나. 명중시: 7(2d6)점의 관통 피해. 무리의 hp가 절반 이하라면 3(1d6)점의 관통 피해. 목표는 DC 10의 건강 내성에 실패할 시 14(4d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

독수리 EAGLE

소형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 3 (1d6)
이동속도 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

기술 감지 +4
감각능력 상시 감지 14
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

예리한 시각. 독수리는 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

발톱. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d4+2)점의 참격 피해.

레드 드래곤 원숙체

ADULT RED DRAGON

거대형 용족, 혼돈 악

방어도 19 (자연 갑옷)
히트 포인트 256 (19d12+133)
이동속도 40ft, 등반 40ft, 비행 80ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

내성 굴림 민첩 +6, 건강 +13, 지혜 +7, 매력 +11
기술 감지 +13, 은신 +6

피해 면역 화염
감각능력 맹안시야 60ft, 암시야 120ft, 상시 감지 23
언어 공용어, 용언
도전지수 17 (18,000 xp)

전설적 저항력 (3/일). 드래곤이 내성에 실패한 경우, 이 능력을 1회 소비하고 대신 성공한 것으로 할 수 있습니다.

행동

다중공격. 드래곤은 먼저 공포스러운 존재감을 사용할 수 있습니다. 그런 다음 물기 1회, 할퀴기 2회, 총 3회의 공격을 가할 수 있습니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +14, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 19(2d10+8)점의 관통 피해, 추가로 7(2d6)점의 화염 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +14, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 15(2d6+8)점의 참격 피해.

꼬리. 근접 무기 공격: 명중 +14, 간격 15ft, 목표 하나. 명중시: 17(2d8+8)점의 타격 피해.

공포스러운 존재감. 드래곤으로부터 120ft 내에 있는 크리쳐들 중 드래곤이 선택한 크리쳐들 모두는 DC 19의 지혜 내성 굴림에 실패할 시 1분간 공포 상태가 됩니다. 공포 상태의 크리쳐들은 매번 자기 턴이 끝날 때 다시 내성 굴림을 굴릴 수 있으며, 성공시에는 효과가 종료됩니다. 내성 굴림에 성공하였다면, 해당 크리쳐는 이후 24시간 동안 해당 드래곤의 공포스러운 존재감에 면역을 얻게 됩니다.

화염 브레스(재충전 5-6). 드래곤은 60ft 길이의 원뿔형 범위내 화염을 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리쳐는 DC 21의 민첩 내성에 실패할 시 63(18d6)점의 화염 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

전설적 행동

드래곤은 아래의 선택지 중에서 3회의 전설적 행동을 취할 수 있습니다. 전설적 행동은 동시에 한 가지만 취할 수 있으며, 오로지 다른 크리쳐의 턴이 끝날 때만 사용할 수 있습니다. 드래곤은 자기 턴이 시작할 때 사용한 전설적 행동 횟수를 모두 회복합니다.

탐지. 드래곤은 지혜(감지) 판정을 합니다.

꼬리 공격. 드래곤은 꼬리 공격을 1회 가합니다.

날개 공격 (행동 2회 소모). 드래곤은 날개를 휘둘러 칩니다. 드래곤으로부터 10ft 내에 있는 모든 크리쳐들은 DC 22의 민첩 내성에 실패할 시 15(2d6+8)점의 타격 피해를 받고 넘어집니다. 드래곤은 이 공격을 가한 다음 자신의 비행 이동 속도 절반만큼 비행해 이동할 수 있습니다.

레드 드래곤 주변에는 유황과 초석의 냄새가 가득합니다. 뒤로 굽어 자라난 뿔과 등골에 돋아난 프릴로 레드 드래곤의 모습을 쉽게 알아볼 수 있습니다. 숨을 내쉴 때마다 연기가 흘러나오며, 눈은 분노의 불길로 이글거립니다.

레드 드래곤의 본거지

레드 드래곤은 높은 산이나 언덕에 보금자리를 마련하고 눈이 덮인 봉우리 근처 동굴, 혹은 과거 드워프들이 살던 요새나 버려진 광산에 자리를 잡기도 합니다. 화산 동굴이나 지열 활동이 활발하게 벌어지는 지역은 레드 드래곤이 가장 좋아하는 곳이며, 이는 이글거리는 열이나 화산의 가스들이 침입자들을 격퇴하는 위험 요소가 되어 드래곤이 잠잘 때 주변을 보호해 주기 때문입니다.

레드 드래곤이 일단 보물 더미를 본거지 깊숙한 곳에 튼튼히 방비해 놓았다면, 이후 대부분의 시간을 산 밖에서 보냅니다. 레드 드래곤에게 있어서 세상의 높은 위치에 있다는 것은 자신이 지배하는 아랫것들을 내려다볼 수 있는 왕좌에 있는 것과 마찬가지로 지입니다. 자신이 지배하는 영역이 넓어질수록, 더 높은 자리를 바라게 될 것입니다.

복잡한 본거지 구조 곳곳에는 하수인들이 드래곤의 권력을 나타내는 기념비를 세운 곳입니다. 드래곤이 얼마나 많은 적을 죽였는지, 얼마나 많은 나라를 파괴하고 정복했는지 보여주는 것입니다.

본거지 행동

드래곤의 본거지는 우선권 순서 20에서 아래 효과 중 한 가지를 본거지 행동으로 발동합니다.(비길 경우 항상 지는 것으로 취급) 드래곤은 한 가지 효과를 연달아 두 라운드 사용할 수 없습니다.

- 120ft 내에서 드래곤이 볼 수 있는 한 지점을 중심으로 용암이 솟아오릅니다. 5ft 반경에 20ft 높이까지 치솟아 오르는 분출이 일어나며, 그 범위 내에 있는 모든 크리처는 DC 15의 민첩 내성 굴림에 실패할 시 21(6d6)점의 화염 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.
- 드래곤을 중심으로 60ft 반경에 진동이 일어나며 땅이 흔들립니다. 드래곤을 제외하고 해당 범위에서 땅에 서 있는 모든 크리처는 DC 15의 민첩 내성 굴림에 실패할 시 넘어집니다.
- 120ft 내에서 드래곤이 볼 수 있는 한 지점을 중심으로 20ft 반경에 화산 가스가 모여듭니다. 이 구체는 모서리를 돌아 퍼져 나가며, 이 지역은 가볍게 가려진 지역이 됩니다. 이 가스는 다음 라운드의 우선권 20까지 남아 있습니다. 이 구름 내에서 자기 턴을 시작하는 모든 크리처는 DC 13의 건강 내성에 실패할 시 자기들의 다음 턴이 끝날 때까지 중독 상태가 됩니다. 이 방식으로 중독된 동안에는 행동불능에 빠집니다.

지역 효과

전설적인 레드 드래곤의 본거지 주변은 드래곤의 마법으로 인해 뒤틀리며, 아래 효과 중 한 가지 이상이 나타나게 됩니다.

- 드래곤의 본거지 주변 6마일 이내에는 작은 지진이 수시로 일어나게 됩니다.
- 드래곤의 본거지 주변 1마일 이내의 물은 마법적으로 따뜻해지며, 유황으로 오염됩니다.
- 드래곤의 본거지 주변 1마일 이내에 있는 바위 균열은 화염계로 향하는 포탈이 되며, 불의 원소에 속하는 크리처들이 근처에 자리를 잡게 됩니다.

만약 드래곤이 죽으면, 이 효과들은 1d10일 이내에 서서히 사라지게 됩니다.

리저드포크 LIZARDFOLK

중형 인간형(리저드포크), 중립

방어도 15 (자연 갑옷, 방패)

히트 포인트 22 (4d8+4)

이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3, 은신 +4, 생존 +5

감각능력 상시 감지 13

언어 용언

도전지수 1/2 (100 xp)

숨 참기. 리저드포크는 15분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

행동

다중공격. 리저드포크는 서로 다른 무기를 이용해 근접 공격을 2회 가할 수 있습니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해.

무거운 곤봉. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 타격 피해.

투창. 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft 또는 장거리 30/120ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해.

가시 방패. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해.

리저드포크는 원시적인 파충류 인간형 종족으로 높이나 정글에서 살아갑니다. 이들은 자신들의 터전을 격렬하게 보호하며, 생존에 필요하다면 무엇이든 주저없이 죽이고 무슨 짓이든 할 수 있는 종족으로 알려져 있습니다.

마스티프 MASTIFF

중형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 5 (1d8+1)

이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3

감각능력 상시 감지 13

언어 -

도전지수 1/8 (25 xp)

예리한 청각과 후각. 마스티프는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d6+1)점의 관통 피해. 목표가 크리처라면, 목표는 DC 11의 근력 내성에 실패할 시 넘어지게 됩니다.

마스티프는 충성심과 날카로운 감각으로 유명하며, 인간형 종족들이 주로 사냥개로 키웁니다.

매 HAWK

초소형 야수, 성향 없음

방어도 13

히트 포인트 1 (1d4-1)

이동속도 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

기술 감지 +4

감각능력 상시 감지 14

언어 —

도전지수 0 (10 xp)

예리한 시각. 매는 시각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

발톱. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 참격 피해.

매머드 MAMMOTH

거대형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 126 (11d12+55)

이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

감각능력 상시 감지 10

언어 —

도전지수 6 (2,300 xp)

짓밟는 돌격. 매머드가 한 턴에 최소 20ft 이상을 직선으로 이동하여 목표에게 들이받기 공격을 명중시켰다면, 목표는 DC 18의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면, 매머드는 추가 행동으로 짓밟기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

들이받기. 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 25(4d8+7)점의 관통 피해.

짓밟기. 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 5ft, 넘어진 크리쳐 하나. 명중시: 29(4d10+7)점의 타격 피해.

매머드는 두꺼운 가죽과 길다란 엄니를 지닌 코끼리와 유사한 크리쳐입니다.

맨티코어 MANTICORE

대형 괴물류, 질서 악

방어도 14 (자연 갑옷)

히트 포인트 68 (8d10+24)

이동속도 30ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 11

언어 공용어

도전지수 3 (700 xp)

꼬리 가시 재성장. 맨티코어는 24개의 꼬리 가시를 지니고 있습니다. 사용한 꼬리 가시들은 긴 휴식을 마칠 때 다시 자라납니다.

행동

다중공격. 맨티코어는 근접하여 물기 1회, 할퀴기 2회, 혹은 장거리에서 꼬리 가시 3회로 총 3회의 공격을 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d8+3)점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 참격 피해.

꼬리 가시. 장거리 무기 공격: 명중 +5, 장거리 100/200ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d8+3)점의 관통 피해.

맨티코어는 어렴풋이 인간처럼 보이는 머리에 사자의 몸통을 지니고 있으며, 드래곤 같은 날개를 지니고 있습니다. 맨티코어의 길다란 꼬리 끝에는 치명적인 가시들이 달려 있으며, 멀리 떨어진 거리에서도 가시를 날려 먹이를 꿰뚫어버리곤 합니다.

메두사 MEDUSA

중형 괴물류, 질서 악

방어도 15 (자연 갑옷)
히트 포인트 127 (17d8+51)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

기술 기만 +5, 통찰 +4, 감지 +4, 은신 +5
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 14
언어 공용어
도전지수 6 (2,300 xp)

석화의 응시. 메두사는 자기 주변 30ft 내에서 턴을 시작하는 크리처가 있을 경우, 자신이 행동불능 상태가 아니고 서로를 볼 수 있다면 그 크리처를 석화하려 시도할 수 있습니다. 목표는 DC 14의 건강 내성에 실패할 시 포박 상태가 되어 마법적으로 석화하기 시작합니다. 만약 목표가 이 내성 굴림에 5 이상의 차이로 실패했다면 즉시 석화합니다. 포박 상태가 된 크리처는 자기 턴이 끝날 때 다시 내성 굴림을 굴려야 하며, 이때 성공하면 효과는 종료됩니다. 그러나 두 번째 내성에도 실패하면 완전히 석화하여 **상급 회복** Greater Restoration 주문 등으로 해소할 때까지 석화된 채로 있게 됩니다.

크리처는 기습당한 것이 아닌 한 자기 턴이 시작할 때 눈길을 돌리겠다고 선언하여 내성 굴림을 피할 수 있습니다. 그렇게 눈길을 돌린다면 해당 크리처는 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 메두사를 볼 수 없습니다. 만약 해당 크리처가 잠깐이라도 메두사와 마주본다면 즉시 내성 굴림을 굴려야 합니다.

만약 메두사가 밝은 빛 환경에 있을 때 30ft 내에 반사되는 표면이 있다면 메두사 역시 자신의 모습을 비쳐보고 스스로에게 석화의 응시를 사용하게 됩니다.

행동

다중공격. 메두사는 뱀 머리카락으로 1회, 소검으로 2회씩 근접 공격을 3회 가합니다. 혹은 장궁으로 장거리 공격을 2회 가할 수도 있습니다.

뱀 머리카락. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 크리처 하나. 명중시: 4(1d4 +2)점의 관통 피해. 추가로 14(4d6)점의 독성 피해.

소검. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해.

장궁. 장거리 무기 공격: 명중 +5, 장거리 150/600ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d8+2)점의 관통 피해. 추가로 7(2d6)점의 독성 피해.

무시무시한 저주를 받아 머리카락이 뱀으로 변한 메두사는 타락과 저주의 힘을 받아 단지 응시하는 것만으로 상대를 돌로 바꿔버릴 수 있습니다.

멧돼지 BOAR

중형 야수, 성향 없음

방어도 11 (자연 갑옷)
히트 포인트 11 (2d8+2)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 9
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

돌격. 멧돼지가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 엄니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 3(1d6)점의 참격 피해를 받습니다. 목표가 크리처라면, DC 11의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다.

끈질김(짧은/긴 휴식 후 재충전됨). 멧돼지가 피해를 받아 hp가 0으로 떨어졌다면, 한 번에 8점 이상의 피해를 받은 것이 아닌 한 hp 1점은 남게 됩니다.

행동

엄니. 근접 무기 공격: +3 명중, 5ft 간격, 목표 하나. 명중시: 4(1d6+1) 참격 피해.

문어 OCTOPUS

소형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 3 (1d6)
이동속도 5ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

기술 감지 +2, 은신 +4
감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 12
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

숨 참기. 문어는 물 밖에 나와도 30분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

수중 은폐. 문어는 물속에 있을 때 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 문어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

촉수. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 타격 피해. 목표가 크리처라면 붙잡힙니다. (탈출 DC 10) 붙잡힌 크리처는 포박 상태이며, 문어가 크리처 하나를 붙잡고 있을 때는 다른 목표에게 촉수 공격을 가할 수 없습니다.

먹구름(짧은/긴 휴식 이후 충전됨). 문어는 수중에 있을 때 주변 5ft 반경으로 먹물 구름을 퍼트립니다. 이 지역은 1분간 심하게 가려진 지역이 되며, 그 이전에도 물살이 급하다면 흩날릴 수 있습니다. 먹물을 퍼트린 다음 문어는 추가 행동을 사용해 질주 행동을 취할 수 있습니다.

물의 원소 WATER ELEMENTAL

대형 원소, 중립

방어도 14 (자연 갑옷)
히트 포인트 114 (12d10+48)
이동속도 30ft, 수영 90ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

피해 저항 산성, 비마법적 무기에 의한 타격/관통/참격 피해
피해 면역 독성
상태 면역 탈진, 불잡힘, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박, 무의식
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10
언어 수중어
도전지수 5 (1,800 xp)

물 형태. 원소는 적대적 크리처가 점유한 공간에 들어가서 멈출 수 있습니다. 또한 원소는 1인치 정도의 틈이 있다면 끼이지 않고 그 틈을 통해 이동할 수 있습니다.

얼어붙음. 원소는 냉기 피해를 받으면 부분적으로 얼어붙게 됩니다. 이 경우, 원소는 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 이동 속도가 20ft 감소합니다.

행동

다중공격. 원소는 후려치기 공격을 2회 가합니다.

후려치기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 13(2d8+4)점의 타격 피해.

휩쓸기 (재충전 4-6). 원소가 점유한 공간에 있는 모든 크리처는 DC 15의 근력 내성에 실패할 시 13(2d8+4)점의 타격 피해를 받습니다. 또한 대형 크기 이하의 크리처는 불잡힌 상태가 됩니다. (탈출 DC 14) 이렇게 불잡힌 크리처는 포박 상태이며 물 속에서 호흡할 수 없는 한, 숨을 쉴 수 없습니다.

원소는 대형 크리처 하나 또는 중형 이하 크기 크리처 둘 까지를 동시에 휩쓸 수 있습니다. 원소 주변 5ft 내의 크리처는 행동을 사용해 DC 14의 근력 판정에 성공할 시 휩쓸린 크리처를 무사히 밖으로 끌어낼 수 있습니다.

수중계에서 소환되어 나타나는 물의 원소는 땅 위로 밀려오는 파도 같은 모습을 하고 있습니다. 물의 원소는 마주치는 적은 무엇 이든 휩쓸어 집어 삼킬 수 있습니다.

미노타우르스 MINOTAUR

대형 괴물류, 혼돈 악

방어도 14 (자연 갑옷)
히트 포인트 76 (9d10+27)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

기술 감지 +7
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 17
언어 심연어
도전지수 3 (700 xp)

돌격. 미노타우르스가 한 턴에 최소 10ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 돌이받기 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 9(2d8)점의 관통 피해를 받습니다. 목표가 크리처라면, DC 14의 근력 내성에 실패한 경우 10ft 멀리 밀려나고 넘어집니다.

미궁 기억력. 미노타우르스는 자신이 지나온 길을 완벽하게 기억할 수 있습니다.

무모함. 미노타우르스는 자기 턴이 시작할 때 이번 턴 동안 모든 근접 명중 굴림에 이점을 받으려 할 수 있습니다. 단, 그렇게 하면 자신의 다음 턴이 시작될 때까지 미노타우르스를 목표로 하는 모든 명중 굴림도 이점을 받게 됩니다.

행동

대도끼. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 17(2d12+4)점의 참격 피해.

돌이받기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 13(2d8+4)점의 관통 피해.

쓰러트린 적의 피로 얼룩진 두터운 가죽을 지닌 **미노타우르스**는 거대한 황소 머리를 지닌 인간형 종족으로, 전투에 들어서면 문명 종족들 모두가 두려움에 떨게 하는 사나운 함성을 내지릅니다.

미이라 MUMMY

중형 언데드, 질서 악

방어도 11 (자연 갑옷)
히트 포인트 58 (9d8+18)
이동속도 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

내성 굴림 지혜 +2
피해 취약성 화염
피해 저항 비마법적 무기에 의한 타격/관통/참격 피해
피해 면역 사령, 독성
상태 면역 매혹, 탈진, 공포, 마비, 중독
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10
언어 생전에 알았던 언어 전부
도전지수 3 (700 xp)

행동

다중공격. 미이라는 공포의 시선을 사용하고, 부패의 주먹으로 1회 공격합니다.

부패의 주먹. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3)점의 타격 피해. 추가로 10(3d6)점의 사령 피해. 목표가 크리처라면 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 미이라 부패의 저주를 받습니다. 저주 받은 목표는 hp를 회복할 수 없으며, 매번 24시간이 지날 때마다 최대hp가 10(3d6)점씩 줄어듭니다. 만약 이 저주로 인해 목표의 최대hp가 0 이하로 떨어졌다면 목표는 사망하며, 시체는 먼지가 되어 흩어집니다. 이 저주는 **저주 해제/Remove Curse** 주문이나 유사한 마법으로 해소할 때까지 유지됩니다.

공포의 시선. 미이라는 60ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리처 하나를 목표로 정합니다. 만약 목표 역시 미이라를 볼 수 있다면, 목표는 이 마법에 대해 DC 11의 지혜 내성을 굴려 실패할 시 미이라의 다음 턴이 끝날 때까지 공포 상태가 됩니다. 만약 목표가 이 내성에 5 이상의 차이로 실패했다면, 목표는 또한 같은 지속시간 동안 마비 상태에도 걸립니다. 목표가 내성에 성공했다면 이후 24시간 동안 모든 미이라가 사용하는 공포의 시선에 대해 면역을 얻습니다. (미이라 군주의 시선은 예외입니다)

어둠의 매장 의식을 통해 수의에 감싸인 채 되살아나는 **미이라**는 버려진 신전이나 무덤 속에서 잠들어 있다가 자신들의 영원한 잠을 방해하는 자가 다가오면 무엇이든 죽여 없애 버립니다.

바실리스크 BASILISK

중형 괴물류, 성향 없음

방어도 15 (자연 갑옷)
히트 포인트 52 (8d8+16)
이동속도 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 9

언어 —

도전지수 3 (700 xp)

석화의 응시. 바실리스크는 자기 주변 30ft 내에서 턴을 시작하는 크리처가 있을 경우, 자신이 행동불능 상태가 아니고 서로를 볼 수 있다면 그 크리처를 석화하려 시도할 수 있습니다. 목표는 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 포박 상태가 되어 마법적으로 석화하기 시작합니다. 이렇게 포박 상태가 된 크리처는 자기 턴이 끝날 때 다시 내성 굴림을 굴려야 하며, 이때 성공하면 효과는 종료됩니다. 그러나 두 번째 내성에도 실패하면 완전히 석화하여 **상급 회복** Greater Restoration 주문 등으로 해소할 때까지 석화된 채로 있게 됩니다.

크리처는 기습당한 것이 아닌 한 자기 턴이 시작할 때 눈길을 돌리겠다고 선언하여 내성 굴림을 피할 수 있습니다. 그렇게 눈길을 돌린다면 해당 크리처는 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 바실리스크를 볼 수 없습니다. 만약 해당 크리처가 잠깐이라도 바실리스크와 마주본다면 즉시 내성 굴림을 굴려야 합니다.

만약 바실리스크가 밝은 빛 환경에 있을 때 30ft 내에 반사되는 표면이 있다면 바실리스크 역시 자신의 모습을 비쳐보고 스스로에게 석화의 응시를 사용하게 됩니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3)점의 관통 피해. 추가로 7(2d6)점의 독성 피해.

바실리스크는 여러 개의 다리가 달린 파충류 괴물로, 응시하여 먹이를 석화시키는 힘을 지니고 있습니다. 바실리스크는 단단한 턱으로 이 바위를 씹어먹고, 위장 속에서 다시 살아있는 살점으로 바꾼다고 합니다.

바위 골렘 STONE GOLEM

대형 구조물, 성향 없음

방어도 17 (자연 갑옷)
히트 포인트 178 (17d10+85)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

피해 면역 독성, 정신, 아다만틴이 아니며 비마법적 공격에 의한 타격/참격/관통 피해

상태 면역 매혹, 탈진, 공포, 마비, 석화, 중독

감각능력 암시야 120ft, 상시 감지 10

언어 제작자의 말을 알아듣지만 말할 수는 없음

도전지수 10 (5,900 xp)

형태 불변. 골렘은 형태를 변화시키는 모든 주문과 효과에 면역입니다.

마법 저항. 골렘은 주문과 기타 마법적 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

마법 무기. 골렘의 무기는 마법 무기로 취급합니다.

행동

다중공격. 골렘은 두 번의 근접 공격을 가합니다.

후려치기. 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 5ft, 목표 하나.

명중시: 19(3d8 +6) 점의 타격 피해.

감속 (재충전 5-6). 골렘은 주변 10ft 이내에서 자신이 볼 수 있는 크리처들을 원하는 만큼 목표로 선택해 감속시킵니다. 각각의 목표는 DC 17의 지혜 내성 굴림을 굴려 실패할 시 반응행동을 사용할 수 없고, 이동속도가 절반으로 줄어들며, 턴 당 1회만 공격을 가할 수 있게 됩니다. 또한 목표는 자기 턴에 행동과 추가 행동 중 하나만을 행할 수 있습니다. 이 효과는 1분간 지속되며, 매번 자기 턴이 끝날 때 다시 내성을 굴려 성공할 시 효과를 종료시킬 수 있습니다.

바위 골렘은 바위를 깎아 만들어진 커다란 석상이 마법에 걸려 움직이는 것처럼 생겼습니다. 다른 골렘들과 마찬가지로, 바위 골렘 역시 보통 무기나 주문들에는 거의 영향을 받지 않습니다.

박쥐 BAT

초소형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 1 (1d4-1)
이동속도 5ft, 비행 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

감각능력 맹안시야 60ft, 상시 감지 11

언어 —

도전지수 0 (10 xp)

반향감지. 박쥐는 귀머거리 상태가 되면 맹안시야를 잃어버립니다.

예리한 청각. 박쥐는 청각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +0, 간격 5ft, 크리처 하나. 명중시: 1점의 관통 피해.

박쥐 무리 SWARM OF BATS

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 22 (5d8)

이동속도 0ft, 비행 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

피해 저항 타격, 관통, 참격

상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격

감각능력 맹안시야 60ft, 상시 감지 11

언어 —

도전지수 1/4 (50 xp)

반향감지. 박쥐 무리는 귀머거리 상태가 되면 맹안시야를 잃어버립니다.

예리한 청각. 박쥐 무리는 청각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리. 작은 박쥐들 무리는 다른 크리처가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리처 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 박쥐가 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 0ft, 무리의 공간에 들어간 크리처 하나. 명중시: 5(2d4)점의 관통 피해. 무리의 hp가 최대hp의 절반 이하라면 2(1d4)의 관통 피해.

밴시 BANSHEE

중형 언데드, 혼돈 악

방어도 12

히트 포인트 58 (13d8)

이동속도 0ft, 비행 40ft (부양)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

내성 굴림 지혜 +2, 매력 +5

피해 저항 산성, 화염, 번개, 천둥. 비마법적 무기에 의한 타격/관통/참격

피해 면역 냉기, 사령, 독성

상태 면역 매혹, 탈진, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 공용어, 엘프어

도전지수 4 (1,100 xp)

생명 탐지. 밴시는 5마일 이내에 있는 언데드나 구조물을 제외한 크리처들의 존재를 마법적으로 감지할 수 있습니다. 밴시는 이러한 생명체들의 방향을 알 수는 있지만, 정확한 위치까지는 바로 파악할 수 없습니다.

비실체 이동. 밴시는 다른 크리처나 물체가 점유한 공간을 어려운 지형처럼 취급해 이동할 수 있습니다. 물체가 점유한 칸에서 자기 턴을 종료하는 경우, 밴시는 5(1d10)점의 역장 피해를 받습니다.

행동

부패의 접촉. 근접 주문 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 12(3d6+2)점의 사령 피해.

공포스러운 형상. 밴시 주변 60ft 내의 언데드가 아닌 크리처는 모두 밴시의 모습을 볼 때 DC 13의 지혜 내성을 굴리며, 실패하면 1분간 공포 상태가 됩니다. 이 공포 상태의 크리처는 매번 자기 턴이 끝날 때 다시 내성을 굴릴 수 있지만, 시야에 밴시가 있을 때에는 내성에 불리점이 가해집니다. 만약 목표가 내성에 성공하면 효과는 종료되며, 목표는 이후 24시간 동안 밴시의 공포스러운 형상에 면역을 얻습니다.

통곡(1회/일). 밴시는 통탄에 찬 통곡을 터트립니다. 이 통곡은 햇빛이 닿지 않는 곳에서만 터트릴 수 있습니다. 통곡은 구조물과 언데드에게는 아무 영향도 없습니다. 밴시 주변 30ft 내에서 통곡을 들은 모든 크리처는 DC 13의 건강 내성에 실패할 시 hp가 0으로 떨어집니다. 내성에 성공한 크리처는 10(3d6)점의 정신 피해를 받습니다.

밴시는 죽은 여성 엘프의 영혼이 변해 만들어집니다. 은은하게 빛나는 유령 같은 형태를 띠고 있으며, 생전 모습과 유사한 흐릿한 모습으로 나타납니다. 밴시의 얼굴은 형클어진 머리카락으로 가려져 있고, 몸 주변은 생전의 네마가 펼쳐입니다.

버그베어 BUGBEAR

중형 인간형(고블리노이드), 혼돈 악

방어도 16 (통가족 갑옷, 방패)

히트 포인트 27 (5d8+5)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

기술 은신 +6, 생존 +2

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 공용어, 고블린어

도전지수 1 (200 xp)

야만스러움. 버그베어가 가하는 근접 공격은 명중시 피해에 추가로 주사위 하나가 늘어납니다. (이미 적용됨.)

기습 공격. 만약 버그베어가 어떤 크리처를 기습해 전투 첫 라운드에 공격을 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 피해를 더 받습니다.

행동

모닝스타. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d8+2)점의 관통 피해.

투창. 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft 또는 장거리 30/120ft, 목표 하나. 명중시: 근접 공격 시에는 9(2d6+2)점의 관통 피해, 원거리 공격 시에는 5(1d6+2)점의 관통 피해.

버그베어는 털복숭이 인간형 크리처로, 전투와 분쟁을 위해 태어난 존재입니다. 이들은 약탈과 사냥으로 먹고 살지만, 특히 매복하는 것을 좋아하고 적들의 세력이 강하면 주저없이 도망가곤 합니다.

범고래 KILLER WHALE

거대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 90 (12d12+12)
이동속도 0ft, 수영 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3
감각능력 맹안시아 120ft, 상시 감지 13
언어 —
도전지수 3 (700 xp)

반향감지. 고래는 귀머거리 상태가 되면 맹안시아를 잃어버립니다.

숨 참기. 고래는 30분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

예리한 청각. 고래는 청각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 21(5d6+4) 점의 관통 피해.

부엉이 OWL

초소형 야수, 성향 없음

방어도 11
히트 포인트 1 (1d4-1)
이동속도 5ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3, 은신 +3
감각능력 암시아 120ft, 상시 감지 13
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

날아치기. 부엉이는 적의 간격에서 날아서 빠져나올 때 기회공격을 유발하지 않습니다.

예리한 청각과 시각. 부엉이는 청각이나 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

발톱. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 참격 피해.

북극곰 POLAR BEAR

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 42 (5d10+15)
이동속도 40ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 2 (450 xp)

예리한 후각. 곰은 후각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 곰은 물기 1회, 핏줄기 1회씩 2번의 공격을 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: +7 명중, 5ft 간격, 목표 하나. 명중시: 9(1d8+5) 점의 관통 피해.

핏줄기. 근접 무기 공격: +7 명중, 5ft 간격, 목표 하나. 명중시: 12(2d6+5) 점의 참격 피해.

불의 원소 FIRE ELEMENTAL

대형 원소, 중립

방어도 13
히트 포인트 102 (12d10+36)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

피해 저항 비마법적 무기에 의한 타격/관통/참격 피해

피해 면역 독성

상태 면역 탈진, 불잡힘, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박, 무의식

감각능력 암시아 60ft, 상시 감지 10

언어 화염어

도전지수 5 (1,800 xp)

화염 형태. 원소는 1인치 정도의 틈이 있다면 끼이지 않고 이동할 수 있습니다. 원소에 접촉하거나 주변 5ft 내에서 근접 공격을 명중시킨 크리쳐는 매번 5(1d10)점의 화염 피해를 받으며 불이 붙습니다. 다른 누군가가 행동을 사용해 불을 꺼 주기 전까지, 불이 붙은 크리쳐는 매번 자기 턴이 시작할 때 5(1d10)점의 화염 피해를 받게 됩니다. 또한 원소는 적대적 크리쳐의 공간에 들어가 턴을 마칠 수 있습니다.

광원. 원소는 주변 30ft까지 밝은 빛, 추가 30ft까지는 약한 빛으로 밝힙니다.

물에 민감함. 원소가 물 속에서 5ft 이동할 때마다, 혹은 원소에 물 1갤런을 부을 때마다 원소는 1점씩 냉기 피해를 받습니다.

행동

다중공격. 원소는 접촉 공격을 2회 가합니다.

접촉. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3)점의 화염 피해. 목표가 크리쳐라거나 가연성 물체라면 불이 붙습니다. 행동을 사용해 불을 끄기 전까지, 목표는 매번 자기 턴이 시작할 때 5(1d10)점의 화염 피해를 받습니다.

불의 원소는 희미한 인간형 모습을 띠고 있는 거친 불길로 이루어져 있습니다. 불의 원소는 변덕스러운 파괴의 힘 그 자체입니다. 불의 원소가 지나가는 곳마다 주변은 불타오르고 세상은 잿더미와 연기, 숯으로 변합니다.

비비 BABOON

소형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 3 (1d6)
이동속도 30ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

감각능력 상시 감지 11
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

무리 전술. 비비가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 비비의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1(1d4-1) 관통 피해.

사냥꾼 상어 HUNTER SHARK

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 45 (6d10+12)
이동속도 0ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

기술 감지 +2
감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 12
언어 —
도전지수 2 (450 xp)

피의 격분. 상어는 최대hp가 아닌 크리처를 근접 공격할 때 명중 굴림에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 상어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 13(2d8+4) 점의 관통 피해.

사냥꾼 상어는 몸길이 15에서 20 ft이며, 주로 깊은 바다에서 홀로 사냥하곤 합니다.

사슴 DEER

중형 야수, 성향 없음

방어도 13
히트 포인트 4 (1d8)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 12
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 크리처 하나. 명중시: 2(1d4)점의 관통 피해.

사이클롭스 CYCLOPS

거대형 거인, 혼돈 중립

방어도 14 (자연 갑옷)
히트 포인트 138 (12d12+60)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

감각능력 상시 감지 8
언어 거인어
도전지수 6 (2,300 xp)

원근감 미약. 사이클롭스는 30ft보다 멀리 떨어진 목표에 대한 명중 굴림에 불리점을 받습니다.

행동

다중공격. 사이클롭스는 대곤봉 공격을 2회 가합니다.

대곤봉. 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 19(3d8+6) 점의 타격 피해.

바위. 장거리 무기 공격: 명중 +9, 장거리 30/120ft, 목표 하나. 명중시: 28(4d10+6)점의 타격 피해.

사이클롭스는 야생 지대에서 고립된 채 살아가는 외눈박이 거인들입니다. 이들은 무시무시한 크기와 힘을 지니고 있어 전투에서는 끔찍하게 위협적인 존재이지만, 영리한 적에게 쉽게 속아 넘어가곤 합니다.

사자 LION

대형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 26 (4d10+4)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

기술 감지 +3, 은신 +6
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 1 (200 xp)

예리한 후각. 사자는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 사자가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 사자의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

급습. 사자가 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 할퀴기 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 만약 목표가 넘어졌다면 사자는 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

달려 넘기. 10ft의 도움달기만 하면, 사자는 최대 25ft까지를 멀리뛰기로 뛰어넘을 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d8+3)점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 참격 피해.

사티로스 SATYR

중형 요정, 혼돈 중립

방어도 14 (가죽 갑옷)
히트 포인트 31 (7d8)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

기술 감지 +2, 공연 +6, 은신 +5
감각능력 상시 감지 12
언어 공용어, 엘프어, 삼림어
도전지수 1/2 (100 xp)

마법 저항. 사티로스는 주문과 기타 마법적 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

행동

돌이받기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(2d4+1)점의 타격 피해.

소검. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 관통 피해.

단궁. 장거리 무기 공격: 명중 +3, 장거리 80/320ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 관통 피해.

사티로스는 호색한 요정 종족으로 강건한 인간 남성의 상체에 염소의 발굽이 달린 털복숭이 하체를 지니고 있습니다. 이들은 야생 숲에서 살아가며, 호기심과 쾌락주의로 유명합니다.

산호 상어 REEF SHARK

중형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 22 (4d8+4)
이동속도 0ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

기술 감지 +2
감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 12
언어 —
도전지수 1/2 (100 xp)

무리 전술. 상어가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 상어의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 상어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d8+2)점의 관통 피해.

산호 상어는 몸길이 6에서 10ft 정도이며, 연안이나 산호 해안에서 주로 찾아볼 수 있습니다.

살점 골렘 FLESH GOLEM

중형 구조물, 중립

방어도 9

히트 포인트 93 (11d8+44)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

피해 면역 번개, 독성, 아다만틴이 아니며 비마법적 공격에 의한 타격/참격/관통 피해

상태 면역 매혹, 탈진, 공포, 마비, 석화, 중독

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 제작자의 언어를 이해하지만 말할 수는 없음

도전지수 5 (1,800 xp)

광분. 골렘이 자기 턴을 시작할 때 hp가 40점 이하라면 d6을 굴립니다. 이때 6이 나오면 골렘은 광분에 빠집니다. 광분해 있는 동안, 골렘은 무조건 보이는 가장 가까운 크리처를 공격합니다. 만약 이동해서 공격할 수 있는 범위에 크리처가 없다면, 골렘은 자신보다 작은 물체를 공격합니다. 일단 골렘이 광분에 빠지면, 완전히 파괴되거나 hp가 최대로 회복될 때까지 그 효과가 지속됩니다.

만약 골렘의 제작자가 광분에 빠진 골렘 주변 60ft에 있다면 골렘을 진정시키려 시도할 수 있습니다. 골렘은 제작자의 목소리를 들을 수 있어야 합니다. 제작자가 행동을 사용해 DC 15의 매력(설득) 판정에 성공하면 골렘은 광분에서 벗어납니다. 그러나 만약 hp 40 이하일 때 다시 공격을 받는다면, 골렘은 다시 광분에 빠질지도 모릅니다.

화염 기피. 골렘은 화염 피해를 받으면 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 모든 명중 굴림과 능력 판정에 불리점을 받습니다.

번개 흡수. 골렘이 번개 피해를 받은 경우 그 피해는 무시되며, 오히려 피해량 만큼 자신의 hp를 회복합니다.

형태 불변. 골렘은 형태를 변화시키는 모든 주문과 효과에 면역입니다.

마법 저항. 골렘은 주문과 기타 마법적 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

마법 무기. 골렘의 무기는 마법 무기로 취급합니다.

행동

다중공격. 골렘은 2회의 후려치기 공격을 가합니다.

후려치기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 13(2d8+4)점의 타격 피해.

살점 골렘은 인간형 종족들의 몸을 이어붙여 만들어 낸 괴물로, 근육 투성이 덩치에 무시무시한 힘을 자랑합니다. 강력한 마법이 골렘을 보호하고 있어서 대부분의 주문들을 견딜 수 있으며, 가장 강력한 무기에 의해서만 피해를 받곤 합니다.

서리 거인 FROST GIANT

거대형 거인, 중립 악

방어도 15 (누더기 갑옷)

히트 포인트 138 (12d12+60)

이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

내성 굴림 건강 +8, 지혜 +3, 매력 +4

기술 운동 +9, 감지 +3

피해 면역 냉기

감각능력 상시 감지 13

언어 거인어

도전지수 8 (3,900 xp)

행동

다중공격. 거인은 대도끼 공격을 2회 가합니다.

대도끼. 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 25(3d12+6)점의 참격 피해.

바위. 장거리 무기 공격: 명중 +9, 장거리 60/240ft, 목표 하나. 명중시: 28(4d10+6)점의 타격 피해.

서리 거인은 얼음과 눈으로 만들어진 것처럼 보이는 청백색의 머리카락과 수염을 지니고 있으며, 마치 빙하 얼음처럼 푸른 피부를 지니고 있습니다. 이들은 오로지 강력한 힘과 전투에서의 용맹함을 숭상합니다.

스켈레톤 SKELETON

중형 언데드, 질서 악

방어도 13 (갑옷 조각)

히트 포인트 13 (2d8+4)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

피해 취약성 타격

피해 면역 독성

상태 면역 탈진, 중독

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 9

언어 생전 알았던 언어를 모두 이해하지만 말할 수는 없음

도전지수 1/4 (50 xp)

행동

소검. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해

단궁. 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 80/320ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2) 관통 피해.

스터지 STIRGE

초소형 야수, 성향 없음

방어도 14 (자연 감응)
히트 포인트 2 (1d4)
이동속도 10ft, 비행 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 9
언어 —
도전지수 1/8 (25 xp)

행동

흡혈. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 5(1d4+3)점의 관통 피해. 스터지는 목표에 달라붙습니다. 스터지는 붙어 있는 동안 공격할 수 없으며, 대신 매번 스터지의 턴이 시작할 때 목표는 피가 빨리며 5(1d4+3)점의 hp를 잃게 됩니다.

스터지는 이동력 5ft를 소모해 떨어져 나올 수 있으며, 목표에게서 10점의 hp를 흡혈하거나 목표가 죽으면 떨어져 나옵니다. 붙어 있는 크리쳐를 포함, 스터지에 인접한 크리쳐는 행동을 사용해 스터지를 떼어낼 수 있습니다.

스터지는 대형 박쥐와 크게 확대된 모기를 합친 것처럼 생겼습니다. 이들은 날카로운 집게가 달린 다리와 바늘처럼 날카로운 대롱을 지니고 있으며, 살아있는 크리쳐에 달라붙어 피를 빨아 먹습니다.

스펙테이터 SPECTATOR

중형 기괴체, 질서 중립

방어도 14 (자연 감응)
히트 포인트 39 (6d8+12)
이동속도 0ft, 비행 30ft (부양)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

기술 감지 +6
상태 면역 넘어짐
감각능력 암시야 120ft, 상시 감지 16
언어 지저어, 지하 공용어, 정신감응 120ft
도전지수 3 (700 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 2(1d6-1)점의 관통 피해.

눈 광선. 스펙테이터는 90ft 이내의 목표 중에서 둘을 골라 아래의 눈 광선 중 2개를 발사합니다. 각 광선은 턴 당 오직 한 번만 발사할 수 있습니다.

1. **혼란 광선.** 목표는 DC 13의 지혜 내성에 실패할 경우 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 반응행동을 사용할 수 없습니다. 목표는 자신의 다음 턴에 이동할 수 없으며, 행동을 사용해 사거리 내의 무작위 대상을 향해 근접 또는 장거리 공격을 가해야 합니다. 만약 목표가 공격할 수 없는 상태라면 자기 턴에 아무 행동도 하지 않을 것입니다.

2. **마비 광선.** 목표는 DC 13의 건강 내성에 실패하면 1분간 마비됩니다. 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때 내성을 다시 굴릴 수 있으며, 성공하면 효과는 종료됩니다.

3. **공포 광선.** 목표는 DC 13의 지혜 내성에 실패할 경우 1분간 공포 상태가 됩니다. 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때 내성을 다시 굴릴 수 있으나, 시선 내에 스펙테이터가 보일 경우 이 내성에는 불리점을 받습니다. 내성에 성공하면 효과는 종료됩니다.

4. **부상 광선.** 목표는 DC 13의 건강 내성에 실패할 경우 16(3d10)점의 사령 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

음식과 물 창조. 스펙테이터는 24시간 동안 스스로 먹고 마시기에 충분한 음식과 물을 창조할 수 있습니다.

반응행동

주문 반사. 스펙테이터가 주문에 대한 내성에 성공하였거나, 스펙테이터를 목표로 한 주문 공격이 빔나갔다면, 스펙테이터는 주변 30ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 지정해 방금 자신이 받았던 주문의 목표가 되도록 할 수 있습니다. 해당 주문이 내성을 굴리는 것이라면 지정된 목표는 내성 굴림을 굴려야 합니다. 주문이 명중을 굴리는 것이라면 지정된 목표를 상대로 다시 명중 굴림을 합니다.

스펙테이터는 끔찍하고 사악한 기괴체 괴물들인 비홀더의 하급 아종입니다. 이들은 거대한 입에 큼지막한 눈 하나가 달린 구체 모양 몸통으로 지니고 있습니다. 이 몸통은 허공에 떠서 움직이며, 몸통에서는 각각 치명적인 광선을 쏘아대는 눈알이 달린 눈자루 4개가 자라나 있습니다.

승용마 RIDING HORSE

대형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 13 (2d10+2)
이동속도 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

행동

발굽. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 8(2d4+3)점의 타격 피해.

아울베어 OWLBEAR

대형 괴물류, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 59 (7d10+21)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 13
언어 —
도전지수 3 (700 xp)

예리한 시각과 후각. 아울베어는 시각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 아울베어는 부리 1회, 할퀴기 1회, 총 2회 공격합니다.

부리. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 10(1d10+5) 점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 14(2d8+5) 점의 참격 피해.

거대 부엉이와 곰을 합해 놓은 것처럼 생긴 괴물인 아울베어는 사나운 성질과 공격성으로 유명하며, 야생 세계에서 가장 무시무시한 포식자로 알려져 있습니다.

악어 CROCODILE

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 19 (3d10+3)
이동속도 20ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

기술 은신 +2
감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/2 (100 xp)

숨 참기. 악어는 15분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 7(1d10+2) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 12) 이렇게 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태가 되며, 크리쳐를 물고 있을 때 다른 목표에게 물기 공격을 할 수 없습니다.

알로사우르스 ALLOSAURUS

대형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 51 (6d10+18)
이동속도 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

기술 감지 +5
감각능력 상시 감지 15
언어 —
도전지수 2 (450 xp)

급습. 알로사우르스가 최소 30ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 할퀴기 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 만약 목표가 넘어졌다면 알로사우르스는 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft. 목표 하나. 명중시: 15(2d10+4) 점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft. 목표 하나. 명중시: 8(1d8+4) 점의 참격 피해.

알로사우르스는 거대한 포식자로, 강력한 힘을 지니고 재빠르게 움직입니다. 이것들은 들판에서 먹이를 뒤쫓아 달리며, 사나운 발톱으로 급습을 가해 쓰러트립니다.

앵킬로사우르스 ANKYLOSAURUS

거대형 야수, 성향 없음

방어도 15 (자연 갑옷)
히트 포인트 68 (8d12+16)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 11
언어 —
도전지수 3 (700 xp)

행동

꼬리. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 18(4d6+4) 점의 타격 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 14의 근력 내성에 실패할 시 넘어 집니다.

앵킬로사우르스는 갑각판으로 몸을 지키며 묵직한 꼬리로 파괴적인 일격을 가해 포식자들로부터 몸을 보호합니다.

언덕 거인 HILL GIANT

거대형 거인, 혼돈 악

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 105 (10d12+40)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

기술 감지 +2
감각능력 상시 감지 12
언어 거인어
도전지수 5 (1,800 xp)

행동

다중공격. 거인은 대곤봉 공격을 2회 가합니다.

대곤봉. 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 18(3d8+5)점의 타격 피해.

바위. 장거리 무기 공격: 명중 +8, 장거리 60/240ft, 목표 하나. 명중시: 21(3d10+5)점의 타격 피해.

이기적이고 멍청한 폭력배 괴물인 언덕 거인들은 항상 먹을 거리를 찾아 사냥하며 습격하곤 합니다. 이들은 햇빛을 그대로 받아 태운 피부를 지니고 있으며, 땅에서 뽑아낸 나무를 그대로 무기처럼 휘두릅니다.

엘크 ELK

대형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 13 (2d10+2)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

돌격. 엘크가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 들이받기 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 타격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 13의 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

행동

들이받기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 타격 피해.

발굽. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 넘어진 크리쳐 하나. 명중시: 8(2d4+3)점의 타격 피해.

염소 GOAT

중형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 4 (1d8)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

돌격. 염소가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 들이받기 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 2(1d4)점의 타격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 10의 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

안정된 자세. 염소는 넘어지게 만드는 효과에 대한 근력과 민첩 내성 굴림에 이점을 받습니다.

행동

들이받기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 3(1d4+1)점의 타격 피해.

예티 YETI

대형 괴물류, 혼돈 악

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 51 (6d10+18)
이동속도 40ft, 등반 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3, 은신 +3
피해 면역 냉기
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 13
언어 예티어
도전지수 3 (700 xp)

불 공포증. 예티가 화염 피해를 받으면, 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 명중 굴림과 능력 판정에 불리점을 받습니다.

예리한 후각. 예티는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

눈 위장. 예티는 눈덮힌 지형에서 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 예티는 흑한의 응시를 사용하고 할퀴기 공격을 2회 가할 수 있습니다.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d6+4)점의 참격 피해. 추가로 3(1d6)점의 냉기 피해.

흑한의 응시. 예티는 주변 30ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 응시합니다. 목표 역시 예티를 볼 수 있다면 목표는 이 마법에 대해 DC 13의 건강 내성을 굴려 실패할 시 10(3d6)점의 냉기 피해를 받고 1분간 마비 상태가 됩니다. 목표가 냉기 피해에 면역인 경우 이 효과에도 면역입니다. 마비된 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때 다시 내성을 굴릴 수 있으며, 성공하면 효과는 종료됩니다. 만약 목표가 내성에 성공했거나 효과가 종료되어 마비에서 풀려났다면 이후 1시간 동안 모든 예티의 응시에 면역을 얻습니다. (흉물 예티는 제외)

에티는 높은 산꼭대기에서 살아가며 먹을 것을 찾아다니는 덩치 큰 괴물입니다. 눈처럼 하얀 털가죽을 지닌 이들의 모습은 얼어붙은 지형에서 마치 유령처럼 보이곤 합니다.

오소리 BADGER

초소형 야수, 성향 없음

방어도 10

히트 포인트 3 (1d4+1)

이동속도 20ft, 굴착 5ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 11

언어 —

도전지수 0 (10 xp)

예리한 후각. 오소리는 후각에 관계된 지혜(감지)판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 관통 피해.

오우거 OGRE

대형 거인, 혼돈 악

방어도 11 (통가족 갑옷)

히트 포인트 59 (7d10+21)

이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 8

언어 공용어, 거인어

도전지수 2 (450 xp)

행동

대곤봉. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 13(2d8+4)점의 타격 피해.

투창. 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft 또는 장거리 30/120ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4)점의 관통 피해.

오우거는 덩치큰 거인으로, 사나운 성질로 유명합니다. 화가 치밀어 오르면 오우거는 주변에 때려 부수고 망가트릴 것이 모두 없어질 때까지 날뛰기 시작할 것입니다.

오커 젤리 OCHRE JELLY

대형 점액류, 성향 없음

방어도 8

히트 포인트 45 (6d10+12)

이동속도 10ft, 등반 10ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

피해 저항 냉기

피해 면역 번개, 참격

상태 면역 장님, 매혹, 귀머거리, 탈진, 공포, 넘어짐

감각능력 맹안시야 60ft(너머는 장님으로 취급), 상시 감지 8

언어 —

도전지수 2 (450 xp)

부정형. 젤리는 1인치 정도의 틈만 있으면 좁은 곳도 끼이지 않고 이동 가능합니다.

거미 등반. 젤리는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

행동

위족. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 9(2d6+2)점의 타격 피해. 추가로 3(1d6)점의 산성 피해.

반응행동

분열. 중형 이상 크기의 젤리가 번개나 참격 피해를 받은 경우, 젤리에게 10점 이상의 hp가 남아 있는 상태였다면 젤리는 둘로 분열합니다. 분열된 새 젤리들은 각각 기존 젤리가 지녔던 hp의 절반을 지니고 있습니다. (나머지 내림) 새 젤리는 기존 젤리보다 한 단계 작은 크기입니다.

오커 젤리는 노란색 점액으로, 먹어 치울만한 것을 찾아 문 틈이나 좁은 틈도 새어 들어가며 끝없이 움직입니다.

오크 ORC

중형 인간형(오크), 혼돈 악

방어도 13 (통가족 갑옷)

히트 포인트 15 (2d8+6)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

기술 위협 +2

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 공용어, 오크어

도전지수 1/2 (100 xp)

공격성. 오크는 추가 행동으로 자신의 이동속도만큼 움직여 자신이 볼 수 있는 적대적인 크리처에게로 접근할 수 있습니다.

행동

대도끼. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 9(1d12+3)점의 참격 피해.

투창. 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +5 간격 5ft 또는 장거리 30/120ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 관통 피해.

오크는 구부정한 자세에 돼지처럼 생긴 얼굴을 지닌 사나운 인간형 종족으로, 큼지막한 엄니와 이빨이 돋보입니다. 이들은 부족 단위로 돌아다니며 피의 갈증을 풀기 위해 마주치는 인간형 종족의 거주지를 약탈하고 습격합니다.

와이번 WYVERN

대형 용족, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 110 (13d10+39)
이동속도 20ft, 비행 80ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

기술 감지 +4
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 14
언어 —
도전지수 6 (2,300 xp)

행동

다중공격. 와이번은 물기 1회, 독침 1회로 총 2회의 공격을 가합니다. 하늘을 날고 있을 때는 다른 공격을 대신해 할퀴기 공격을 사용할 수도 있습니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 10ft, 크리쳐 하나. 명중시: 11(2d6+4)점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 13(2d8+4)점의 참격 피해.

독침. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 10ft, 크리쳐 하나. 명중시: 11(2d6+4)점의 관통 피해. 목표는 DC 15의 건강 내성에 실패할 시 24(7d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

거대한 드래곤들의 사촌격인 와이번은 비늘투성이 다리 두개와 피막 날개, 유연한 꼬리를 지니고 있습니다. 와이번의 꼬리 끝에 달린 독침에 찔린 크리쳐는 몇초 지나지 않아 죽음을 맞이하게 될 것입니다.

와이트 WIGHT

중형 언데드, 중립 악

방어도 14 (스터디드 레더)
히트 포인트 45 (6d8+18)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

기술 감지 +3, 은신 +4
피해 저항 사령. 비마법적이고 문제가 아닌 무기에 의한 타격/관통/참격 피해
피해 면역 독성
상태 면역 탈진, 중독
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 13
언어 생전에 알았던 언어 전부
도전지수 3 (700 xp)

태양광 민감성. 와이트는 햇빛을 받고 있을 때 시각에 관계된 지혜(감지) 판정과 모든 명중 굴림에 불리점을 받습니다.

행동

다중공격. 와이트는 장검이나 장궁 공격을 2회 가합니다. 와이트는 장검 공격 1회 대신 생명 흡수를 사용할 수도 있습니다.

생명 흡수. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 사령 피해. 목표는 DC 13의 건강 내성에 실패할 시 최대hp도 같은 양만큼 감소합니다. 이렇게 감소한 최대hp는 긴 휴식을 마칠 때 회복됩니다. 만약 목표가 이 공격으로 인해 최대hp가 0 이하로 떨어질 경우 즉시 사망합니다.

몸이 완전히 파괴되지 않은 인간형 크리쳐가 이렇게 사망한 경우, 24시간이 지난 다음 와이트의 명령을 받는 좀비로서 되살아납니다. 와이트는 최대 12체까지의 좀비를 움직일 수 있습니다.

장검. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d8+2)점의 참격 피해. 양 손으로 사용한 경우 7(1d10+2)점의 참격 피해.

장궁. 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 150/600ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d8+2)점의 관통 피해.

와이트는 지성을 지닌 언데드 인간형 종족으로, 무장하고 갑옷을 갖춘 시체처럼 보입니다. 이들은 지치지 않고 살아있는 자들과의 영원한 전쟁을 벌이고 있습니다.

움직이는 갑옷 ANIMATED ARMOR

중형 구조물, 성향 없음

방어도 18 (자연 갑옷)
히트 포인트 33 (6d8+6)
이동속도 25ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

피해 면역 독성, 정신
상태 면역 장님, 매혹, 귀머거리, 탈진, 공포, 마비, 석화, 중독
감각능력 맹안시야 60ft(너머는 장님으로 취급), 상시 감지 6
언어 —
도전지수 1 (200 xp)

반마법 영향. 이 갑옷은 반마법장Antimagic Field의 영향 하에 들어가면 행동불능 상태가 됩니다. 만약 갑옷이 마법 무효화Dispel Magic 주문의 목표가 되면 시전자의 주문 내성 DC를 목표로 건강 내성을 굴러 실패할 시 1분간 무의식 상태가 됩니다.

거짓 외관. 이 갑옷이 움직이지 않고 있으면, 보통 갑옷과 구분할 수 없습니다.

행동

다중공격. 갑옷은 근접 공격을 2회 가합니다.

후려치기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5 (1d6+2)점의 타격 피해.

이 텅 빈 강철 껍질은 켈그령대며 움직이고, 두꺼운 철판들은 마치 쓰러진 기사의 복수심이 담겨 있더라도 한 것처럼 보입니다.

워그 WORG

대형 괴물류, 중립 악

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 26 (4d10+4)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

기술 감지 +4
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 14
언어 고블린어, 워그어
도전지수 1/2 (100 xp)

예리한 청각과 후각. 워그는 청각과 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3)점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다.

워그는 늑대와 비슷한 모습을 지닌 괴물 포식자로, 자기보다 약한 적들을 몰아세워 사냥하고 잡아먹는 것에서 기쁨을 느낍니다.

위상 거미 PHASE SPIDER

대형 괴물류, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 32 (5d10+5)
이동속도 30ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

기술 은신 +6
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10
언어 —
도전지수 3 (700 xp)

에테르 도약. 위상 거미는 추가 행동을 사용해 마법적으로 물질계에서 에테르계로 들어가거나, 에테르계에서 물질계로 나올 수 있습니다.

거미 등반. 거미는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

거미줄 걷기. 거미는 거미줄로 인한 이동 제한을 무시합니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 7(1d10+2)점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 18(4d8)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약 이 독성 피해로 목표의 hp가 0 이하가 되었다면 목표는 즉시 안정화되지만, 이후 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. 이 중독 상태는 hp를 회복했어도 유지됩니다. 이렇게 중독된 동안에는 마비 상태이기도 합니다.

위상 거미는 에테르계로 들어갔다 나올 수 있는 마법적 능력을 지니고 있습니다. 이들은 갑자기 허공에서 나타나 공격을 가한 다음 다시 재빨리 사라지곤 합니다.

위어울프 WEREWOLF

중형 인간형(인간, 변신자), 혼돈 악

방어도 인간형일 때 11, 늑대나 변종형일 때 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 58 (9d8+18)
이동속도 30ft (늑대 형태일 때 40ft)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

기술 감지 +4, 은신 +3
피해 면역 비마법적이고 은제가 아닌 무기로 가해진 타격/관통/참격 피해
감각능력 상시 감지 14
언어 공용어 (늑대 형태에서는 말할 수 없음)
도전지수 3 (700 xp)

변신자. 위어울프는 행동을 사용해 늑대-인간 변종형 혹은 늑대로 변신하거나, 변신한 상태에서 원래 모습으로 돌아올 수 있습니다. AC와 이동 속도를 제외한 위어울프의 게임 수치는 모든 형태에서 동일합니다. 위어울프가 장비하거나 들고 있는 물건은 같이 변신되지 않습니다. 위어울프가 사망할 경우 본래 모습으로 돌아옵니다.

예리한 청각과 후각. 위어울프는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. (인간형 또는 변종형에서만). 위어울프는 창 2회(인간형) 또는 물기 1회, 할퀴기 1회(변종형)으로 총 2회 공격을 가합니다.

물기 (늑대 또는 변종형에서만). 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d8+2)점의 관통 피해. 목표가 인간형 크리쳐라면 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 위어울프 라이칸스로프 저주에 걸립니다.

할퀴기 (늑대 또는 변종형에서만). 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(2d4+2)점의 참격 피해.

창 (인간형에서만). 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft 또는 장거리 20/60ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해. 양손으로 근접 공격을 했을 경우 6(1d8+2)점의 관통 피해.

위어울프는 인간형 종족이나 늑대, 혹은 둘 사이의 융합된 모습을 취할 수 있는 사나운 포식자입니다. 융합형 모습을 하고 있을 때에는 털가죽에 근육이 발달한 커다란 인간형 상체와 굽주린 늑대의 머리를 하고 있습니다.

유령 GHOST

중형 언데드, 성향 무관

방어도 11

히트 포인트 45 (10d8)

이동속도 0ft, 비행 40ft (부양)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

피해 저항 산성, 화염, 번개, 천둥, 비마법적 무기로 가해진 타격/관통/참격 피해
피해 면역 냉기, 사령, 독성
상태 면역 매혹, 탈진, 공포, 불잡기, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 11
언어 생전에 알았던 언어 전부
도전지수 4 (1,100 xp)

에테르 시야. 유령은 물질계에서도 주변 60ft까지의 에테르계를 볼 수 있으며, 에테르계에서도 주변 60ft까지의 물질계를 볼 수 있습니다.

비실체 이동. 유령은 다른 크리처나 물체가 점유한 공간을 어려운 지형처럼 취급해 이동할 수 있습니다. 물체가 점유한 칸에서 자기 턴을 종료하는 경우, 유령은 5(1d10)점의 역장 피해를 받습니다.

행동

최퇴의 접촉. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 17(4d6+3)점의 사령 피해.

에테르화. 유령은 마법적으로 물질계에서 에테르계로 들어가거나, 에테르계에서 다시 물질계로 나올 수 있습니다. 유령이 변경 에테르계에 있을 경우, 물질계에서도 그 모습을 볼 수 있으며, 물질계에 있어도 변경 에테르계에서 보입니다. 그러나 유령에게 직접적 영향을 주려면 같은 세계에 있어야 합니다.

공포스러운 형상. 유령 주변 60ft 내의 언데드가 아닌 크리처는 모두 DC 13의 지혜 내성을 굴리며, 실패하면 1분간 공포 상태가 됩니다. 만약 이 내성에 5 이상의 차이로 실패한 경우, 목표는 순간적으로 1d4×10살의 나이를 먹습니다. 공포 상태의 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때 다시 내성을 굴릴 수 있으며, 내성에 성공하면 효과는 종료됩니다. 목표가 공포에서 벗어났다면 이후 24시간 동안 해당 유령의 공포스러운 형상에 대한 면역을 얻습니다. 늙는 효과는 **상급 회복 Greater Restoration** 주문을 사용하면 회복할 수 있으나, 효과를 받은지 24시간이 지나면 완전히 고정됩니다.

빙의(재충전 6). 유령은 주변 5ft 내에서 자신이 볼 수 있는 인간형 크리처 하나에 빙의를 시도합니다. 목표는 DC 13의 매력 내성에 실패할 시 빙의됩니다. 빙의한 유령은 목표의 몸속으로 사라지며, 목표는 행동불능 상태가 되고 몸의 통제권을 잃어버립니다. 빙의 중에는 유령이 그 몸을 통제하지만, 목표는 여전히 감각을 통해 보고 들을 수 있습니다. 빙의한 유령은 다른 공격이나 주문 등 효과의 목표가 되지 않지만 언데드 퇴치 효과만은 받습니다. 또한 유령은 빙의 상태에서도 자신의 성향과 지능, 지혜, 매력 점수를 유지하며, 매혹과 공포 상태에 면역이 됩니다. 그 외 게임 자료는 빙의된 몸의 것을 사용할 수 있지만, 목표가 지닌 지식이나 클래스 요소, 숙련을 사용할 수는 없습니다.

빙의는 몸의 hp가 0으로 떨어지면 종료되며, 그전에도 유령 스스로 추가 행동을 사용해 빠져나올 수 있습니다. 또한 유령은 퇴치되거나 **악과선 퇴치/Dispel Evil and Good** 주문 등을 당해도 몸에서 빠져나옵니다. 빙의가 끝나면 유령은 신체 주변 5ft 내의 점유되지 않은 칸에 나타납니다. 한번 빙의되었던 목표는 이후 24시간 동안 해당 유령의 빙의에 면역을 지니게 됩니다.

유령은 한때 살아 있던 크리처의 영혼으로, 어떤 장소나 크리처, 물체에 묶여 그 근처를 떠돌곤 합니다.

유인원 APE

중형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 19 (3d8+6)

이동속도 30ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

기술 운동 +5, 감지 +3
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 1/2 (100 xp)

행동

다중공격. 유인원은 주먹 공격을 2번 가합니다.

주먹. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 타격 피해.

바위. 장거리 무기 공격: 명중 +5, 장거리 25/50ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 타격 피해.

육식어 무리 SWARM OF QUIPPERS

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

방어도 13

히트 포인트 28 (8d8-8)

이동속도 0ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

피해 저항 타격, 관통, 참격
상태 면역 매혹, 공포, 불잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 8
언어 —
도전지수 1 (200 xp)

피의 격분. 육식어는 hp가 최대치가 아닌 크리처를 공격할 때, 근접 명중 굴림에 이점을 받습니다.

무리. 작은 육식어 무리는 다른 크리처가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리처 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 육식어가 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

수중 호흡. 육식어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 0ft, 무리의 공간에 들어간 크리처 하나. 명중시: 14(4d6)점의 관통 피해, 무리의 hp가 절반 이하라면 7(2d6)점의 관통 피해.

육식어류 QUIPPER

초소형 야수, 성향 없음

방어도 13

히트 포인트 1 (1d4-1)

이동속도 0ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 8

언어 —

도전지수 0 (10 xp)

피의 격분. 육식어는 최대hp가 아닌 크리처를 공격할 때 근접 명중 굴림에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 육식어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 관통 피해

육식어는 날카로운 이빨을 지닌 육식성 어류들의 총칭입니다.

인어 MERFOLK

중형 인간형(인어), 중립

방어도 11

히트 포인트 11 (2d8+2)

이동속도 10ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

기술 감지 +2

감각능력 상시 감지 12

언어 수중어, 공용어

도전지수 1/8 (25 xp)

수륙양용. 인어는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

행동

창. 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft 또는 장거리 20/60ft, 목표 하나. 명중시: 3(1d6)점의 관통 피해. 두 손으로 근접 공격을 가했을 경우는 4(1d8)점의 관통 피해.

인어는 수중에서 살아가며 어류의 하반신을 지닌 인간형 종족입니다. 이들은 바다 속에서 소규모 부족을 이루어 살아갑니다.

재칼 JACKAL

소형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 3 (1d6)

이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

기술 감지 +3

감각능력 상시 감지 13

언어 —

도전지수 0 (10 xp)

예리한 청각과 후각. 재칼은 청각이나 후각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 재칼이 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태가 아닌 동료가 있으면, 재칼은 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1(1d4-1)점의 관통 피해.

전갈 SCORPION

초소형 야수, 성향 없음

방어도 11 (자연 갑옷)

히트 포인트 1 (1d4-1)

이동속도 10ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

감각능력 맹안시야 10ft, 상시 감지 9

언어 —

도전지수 0 (10 xp)

행동

독침. 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 크리처 하나. 명중시: 1점의 관통 피해. 목표는 DC 9의 건강 내성에 실패할 시 4(1d8)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

전투마 WARHORSE

대형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 19 (3d10+3)

이동속도 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

감각능력 상시 감지 11

언어 —

도전지수 1/2 (100 xp)

짙넓는 돌격. 전투마가 한 턴에 최소 20ft 이상을 직선으로 이동하여 목표에게 발굽 공격을 명중시켰다면, 목표는 DC 14의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면, 전투마는 추가 행동으로 발굽 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

발굽. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4)점의 타격 피해.

점멸견 BLINK DOG

중형 요정, 질서 선

방어도 13
히트 포인트 22 (4d8+4)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

기술 감지 +3, 은신 +5
감각능력 상시 감지 13
언어 점멸견어, 삼림어를 이해하지만 말할 수는 없음.
도전지수 1/4 (50 xp)

예리한 청각과 후각. 점멸견은 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d6+1) 관통 피해.

순간이동. (재충전 4-6). 점멸견은 자신이 장비하거나 신고 있는 모든 것과 함께, 자신이 볼 수 있는 40ft 내의 빈 공간에 마법적으로 순간이동합니다. 점멸견은 이렇게 순간이동하기 전이나 하고 난 후 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

점멸견은 깜빡이며 사라졌다 나타나는 능력 덕에 그런 이름을 얻게 되었습니다. 이들은 이 능력을 이용해 거의 해를 받지 않고 적들을 공격하곤 합니다.

조랑말 PONY

중형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 11 (2d8+2)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/8 (25 xp)

행동

발굽. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(2d4+2) 점의 타격 피해.

족제비 WEASEL

초소형 야수, 성향 없음

방어도 13
히트 포인트 1 (1d4-1)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

기술 감지 +3, 은신 +5
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

예리한 청각과 후각. 족제비는 청각과 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 관통 피해.

좀비 ZOMBIE

중형 언데드, 중립 악

방어도 8
히트 포인트 22 (3d8+9)
이동속도 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

내성 굴림 지혜 +0
피해 면역 독성
상태 면역 중독
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 8
언어 생전 알았던 언어를 이해하지만 말할 수는 없음
도전지수 1/4 (50 xp)

언데드의 인내력. 좀비가 피해를 받아 hp가 0 이하가 되었다면, 5 + 받은 피해를 DC로 건강 내성을 굴립니다. 이 내성에 성공할 시 좀비는 hp 1을 남깁니다. 단 광휘 피해나 치명타로 받은 피해는 이렇게 견딜 수 없습니다.

행동

후려치기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d6+1) 점의 타격 피해.

언데드 좀비는 비틀대며 어색하게 움직입니다. 이들은 살아 생전 입었던 낱마를 걸치고 씌어들어가는 악취를 풍깁니다.

죽음의 개 DEATH DOG

중형 괴물류, 중립 악

방어도 12
히트 포인트 39 (6d8+12)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

기술 감지 +5, 은신 +4
감각능력 암시야 120ft, 상시 감지 15
언어 —
도전지수 1 (200 xp)

두 머리. 죽음의 개는 지혜(감지) 판정과 장님, 매혹, 귀머거리, 공포, 충격, 무의식 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 죽음의 개는 물기 공격을 2회 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 질병에 걸립니다. 이 질병은 중독 상태를 일으키며, 24시간이 지날 때마다 다시 내성을 굴릴 수 있습니다. 내성에 실패할 때마다 해당 크리쳐의 최대hp는 5(1d10)점씩 감소합니다. 이렇게 최대hp가 감소하여 0 이하로 떨어지면 크리쳐는 사망합니다. 질병을 치료하면 잃어버린 최대hp는 모두 회복됩니다.

죽음의 개는 추악하게 생긴 머리 두개 가 달려 있는 사냥개로, 평야나 사막, 언더다크에서 발견되곤 합니다.

쥐 RAT

초소형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 1 (1d4-1)
이동속도 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 10
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

예리한 후각. 쥐는 후각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +0, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 관통 피해.

쥐 무리 SWARM OF RATS

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 24 (7d8-7)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

피해 저항 타격, 관통, 참격
상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격
감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

예리한 후각. 쥐 무리는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리. 작은 쥐 무리는 다른 크리쳐가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 쥐가 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 0ft, 무리의 공간에 들어간 크리쳐 하나. 명중시: 7(2d6) 점의 관통 피해, 무리의 hp가 절반 이하라면 3(1d6) 점의 관통 피해.

짐말 DRAFT HORSE

대형 야수, 성향 없음

방어도 10
히트 포인트 19 (3d10+3)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

행동

발굽. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 9(2d4+4) 점의 타격 피해.

켄타우르스 CENTAUR

대형 괴물류, 중립 선

방어도 12
히트 포인트 45 (6d10+12)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

기술 운동 +6, 감지 +3, 생존 +3
감각능력 상시 감지 13
언어 엘프어, 삼림어
도전지수 2 (450 xp)

돌격. 켄타우르스가 한 턴에 최소 30ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 장창 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 10(3d6)점의 관통 피해를 받습니다.

행동

다중공격. 켄타우르스는 장창 1회, 발굽 1회로 2회의 근접 공격을 가하거나, 장궁으로 2회의 장거리 공격을 가합니다.

장창. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 9(1d10+4)점의 관통 피해.

발굽. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4)점의 타격 피해.

장궁. 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 150/600ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d8+2)점의 관통 피해.

켄타우르스는 큰 말의 하반신이 인간형 상반신과 머리, 팔을 가진 크리쳐입니다. 이들은 은둔하는 방랑자들로, 대개는 싸움을 피하지만 피치 못할 때가 오면 사납게 맞서 싸우곤 합니다.

코끼리 ELEPHANT

거대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷)
히트 포인트 76 (8d12+24)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

감각능력 상시 감지 10
언어 —
도전지수 4 (1,100 xp)

짓밟는 돌격. 코끼리가 한 턴에 최소 20ft 이상을 직선으로 이동하여 목표에게 들이받기 공격을 명중시켰다면, 목표는 DC 12의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면, 코끼리는 추가 행동으로 짓밟기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

들이받기. 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 19(3d8+6)점의 관통 피해.

짓밟기. 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 5ft, 넘어진 크리쳐 하나. 명중시: 22(3d10+6)점의 타격 피해.

코볼드 KOBOLD

소형 인간형(코볼드), 질서 악

방어도 12
히트 포인트 5 (2d6-2)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 8
언어 공용어, 용언
도전지수 1/8 (25 xp)

태양광 민감성. 코볼드는 햇빛을 받고 있을 때 시각에 관계된 지혜(감지) 판정과 모든 명중 굴림에 불리점을 받습니다.

무리 전술. 코볼드는 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 코볼드의 동료가 있다면, 코볼드는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

단검. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d4+2)점의 관통 피해.

돌팔매. 근접 무기 공격: 명중 +4, 장거리 30/120ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d4+2)점의 타격 피해.

코볼드는 겁이 많은 파충류 인간형 종족으로 주로 던전에서 무리 지어 살아갑니다. 이들은 자신들의 신체적 연합함을 만회하기 위해 영리하게 함정을 설치해 적들에 맞섭니다

코뿔소 RHINOCEROS

대형 야수, 성향 없음

방어도 11 (자연 갑옷)
히트 포인트 45 (6d10+12)
이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

감각능력 상시 감지 11
언어 —
도전지수 2 (450 xp)

돌격. 코뿔소가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 들이받기 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 9(2d8)점의 참격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 15의 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

행동

들이받기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 14(2d8+5)점의 타격 피해.

코카트리스 COCKATRICE

소형 괴물류, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 27 (6d6+6)

이동속도 20ft, 비행 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 11

언어 —

도전지수 1/2 (100 xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 3(1d4+1) 점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 마법적으로 석화하기 시작합니다. 처음 실패하면 포박 상태가 되며 돌로 변하기 시작합니다. 목표는 자기 턴이 끝날 때 다시 내성을 굴러야 하며, 이때 성공하면 효과는 종료됩니다. 그러나 두 번째도 실패하면 목표는 완전히 석화하며, 24시간이 지나면 석화에서 풀립니다.

코카트리스는 도마뱀, 새, 박쥐가 융합한 것처럼 생긴 무시무시한 괴물입니다. 이 괴물은 적을 석화시키는 능력으로 악명을 떨치고 있습니다.

키마이라 CHIMERA

대형 괴물류, 혼돈 악

방어도 14 (자연 갑옷)

히트 포인트 114 (12d10+48)

이동속도 30ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

기술 감지 +8

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 18

언어 용언을 알아듣지만 말할 수는 없음.

도전지수 6 (2,300 xp)

행동

다중공격. 키마이라는 3번의 공격을 가합니다. 이는 물기 1회, 뿔 1회, 할퀴기 1회로 이루어집니다. 화염 브레스가 충전되어 있을 때면 물기나 뿔 대신 브레스를 사용할 수 있습니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4) 점의 관통 피해.

뿔. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(1d12+4) 점의 타격 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4) 점의 참격 피해.

화염 브레스(재충전 5-6). 키마이라는 드래곤 머리는 15ft 길이의 원뿔형 범위에 화염을 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리쳐는 DC 15의 민첩 내성에 실패할 시 31(7d8)점의 화염 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

키마이라는 염소, 사자, 드래곤이 융합한 끔찍한 괴물로, 이 융합의 재료가 된 크리쳐들의 머리가 제각각 달려 있습니다. 이 괴물은 하늘에서 내리 떨어지며 불꽃의 숨결로 먹이를 태워버립니다.

트롤 TROLL

대형 거인, 혼돈 악

방어도 15 (자연 갑옷)

히트 포인트 84 (8d10+40)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

기술 감지 +2

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 12

언어 거인어

도전지수 5 (1,800 xp)

예리한 후각. 트롤은 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

재생. 트롤은 자기 턴이 시작할 때 10점의 hp를 회복합니다. 만약 트롤이 화염이나 산성 피해를 받았다면 그 다음 턴의 시작에는 hp를 회복할 수 없습니다. 트롤은 hp가 0 이하로 내려간 다음 턴에 재생이 불가능해지면 완전히 파괴됩니다.

행동

다중공격. 트롤은 물기 1회와 할퀴기 2회로 총 3회 공격합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d6+4) 점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4) 점의 참격 피해.

녹색 피부를 지닌 사나운 거인인 트롤들은 잡아먹을 수 있는 것이라면 무엇이든 먹습니다. 트롤의 몸은 재생력이 강하기 때문에 산과 불로만 제대로 피해를 입힐 수 있습니다.

트리케라톱스 TRICERATOPS

거대형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 95 (10d12+30)

이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

감각능력 상시 감지 10

언어 —

도전지수 5 (1,800 xp)

짓밟는 돌격. 트리케라톱스가 한 턴에 최소 20ft 이상을 직선으로 이동하여 목표에게 들이받기 공격을 명중시켰다면, 목표는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면, 트리케라톱스는 추가 행동으로 짓밟기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

들이받기. 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 24(4d8+6) 점의 관통 피해.

짓밟기. 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 5ft, 넘어진 목표 하나. 명중시: 22(3d10+6)점의 타격 피해.

초식 공룡 중에서도 가장 사나운 트리케라톱스들은 머리 앞쪽으로 단단한 보호 갑각이 자라나 있습니다. 이들은 무서운 속도로 돌격하며 거대한 뿔로 들이받아 포식자들을 죽음에 이르게 합니다.

티라노사우르스 렉스 TYRANNOSAURUS REX

거대형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 136 (13d12+52)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

기술 감지 +4
감각능력 상시 감지 14
언어 —
도전지수 8 (3,900 xp)

행동

다중공격. 티라노사우르스는 물기 1회, 꼬리 1회로 2회의 공격을 가합니다. 두 공격은 서로 다른 목표에게 행해져야 합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 33(4d12+7)점의 관통 피해. 목표가 중형 이하 크기의 크리처라면 붙잡힙니다. (탈출 DC 17) 붙잡힌 크리처는 포박 상태이며, 티라노사우르스는 크리처를 물고 있을 때 다른 목표에게 물기 공격을 할 수 없습니다.

꼬리. 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 20(3d8+7)점의 타격 피해.

이 거대한 포식자는 자기 영역의 모든 다른 것들에게 공포의 대상이 됩니다. 그 크기와 무게에도 불구하고 이것은 먹을 수 있는 사냥감들은 무엇이든 추적하며, 통째로 삼키지 못하는 동물은 거의 없습니다.

페가서스 PEGASUS

대형 천상체, 혼돈 선

방어도 12
히트 포인트 59 (7d10+21)
이동속도 60ft, 비행 90ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

내성 굴림 민첩 +4, 지혜 +4, 매력 +3
기술 감지 +6
감각능력 상시 감지 16
언어 천상어, 공용어, 엘프어, 삼림어를 이해하지만 말할 수 없음
도전지수 2 (450 xp)

행동

발굽. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4)점의 타격 피해.

페가서스라는 이름을 지닌 날개 달린 하얀 말들은 우아하고 장엄한 모습으로 하늘을 날아다닙니다.

표범 PANTHER

중형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 13 (3d8)
이동속도 50ft, 등반 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

기술 감지 +4, 은신 +6
감각능력 상시 감지 14
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

예리한 후각. 표범은 후각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

급습. 표범이 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 활궤 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 12의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면 표범은 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해.

활궤기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d4+2)점의 참격 피해.

프테라노돈 PTERANODON

중형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷)
히트 포인트 13 (3d8)
이동속도 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

기술 감지 +1
감각능력 상시 감지 11
언어 —
도전지수 1/4 (50 xp)

날아치기. 프테라노돈은 적의 간격에서 날아서 빠져나올 때 기회공격을 유발하지 않습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(2d4+1)점의 관통 피해.

이 날아다니는 파충류는 공룡의 일종이며 이빨이 없습니다. 대신 날카로운 부리로 먹이를 습격하며, 통째로 삼키기 힘든 적은 쪼아서 물어 뜯습니다.

플레시오사우르스 PLESIOSAURUS

대형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 감옥)
히트 포인트 68 (8d10+24)
이동속도 20ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

기술 감지 +3, 은신 +4
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 2 (450 xp)

숨 참기. 플레시오사우르스는 1시간 동안 숨을 참을 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 14(3d6+4) 점의 관통 피해.

이 포식성 수생 파충류는 공룡의 일종이며, 마주치는 적은 무엇이든 공격합니다. 이들은 길고 유연한 목으로 어느 방향에 있는 적 이든 물어뜯을 수 있습니다.

피의 매 BLOOD HAWK

소형 야수, 성향 없음

방어도 12
히트 포인트 7 (2d6)
이동속도 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

기술 감지 +4
감각능력 상시 감지 14
언어 —
도전지수 1/8 (25 xp)

예리한 시각. 피의 매는 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을받습니다.

무리 전술. 피의 매가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 매의 동료들이 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

부리. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d4+2) 점의 관통 피해.

선홍색 깃털과 공격적인 성질 때문에 이름이 붙은 피의 매는 날카로운 단검 같은 부리로 사납게 적을 공격합니다.

하이에나 HYENA

중형 야수, 성향 없음

방어도 11
히트 포인트 5 (1d8+1)
이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

기술 감지 +3
감각능력 상시 감지 13
언어 —
도전지수 0 (10 xp)

무리 전술. 하이에나가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 하이에나의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 3(1d6) 점의 관통 피해.

하피 HARPY

중형 괴물류, 혼돈 악

방어도 11
히트 포인트 38 (7d8+7)
이동속도 20ft, 비행 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

감각능력 상시 감지 10
언어 공용어
도전지수 1 (200 xp)

행동

다중공격. 하피는 할퀴기 1회, 곤봉 1회로 총 2회 공격합니다.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(2d4+1) 점의 참격 피해.

곤봉. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 3(1d4+1) 점의 타격 피해.

유혹의 노래. 하피는 마법의 노래를 부릅니다. 하피 주변 300ft 내의 인간형 또는 거인 크리쳐는 노래를 들었을 때 DC 11의 지혜 내성을 굴려야 하며, 실패할 시 노래가 끝날 때까지 매혹 상태가 됩니다. 하피는 매턴 추가 행동을 사용해야만 노래를 계속할 수 있습니다. 하피는 언제나 원할 때 노래를 멈출 수 있으며, 하피가 행동불능 상태가 되어도 노래가 멈추게 됩니다.

하피에 매혹된 크리쳐는 행동불능 상태로 취급되며, 다른 하피들의 노래를 무시합니다. 만약 매혹된 크리쳐가 하피로부터 5ft 이상 떨어져 있다면 무조건 하피를 향해 가장 가까운 경로로 다가와 5ft 내로 접근하려 합니다. 목표는 기회공격을 피하지 않지만, 용암이나 구덩이처럼 위험한 지형에 들어가기 전이나 하피를 제외한 다른 이유로 피해를 받을 때마다 다시 내성을 굴릴 수 있습니다. 또한 매혹된 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때에도 다시 내성을 굴릴 수 있습니다. 내성에 성공하면 매혹 효과는 종료됩니다.

매혹 효과에서 빠져나온 크리쳐는 이후 24시간 동안 하피의 노래에 대해 면역을 얻습니다.

하피는 대머리수리의 몸, 다리, 날개와 인간 여성의 상체, 팔, 머리를 지닌 괴물입니다. 이들은 달콤한 노래를 불러 모험자들을 유혹해 죽음으로 이끌곤 합니다.

해마 SEA HORSE

초소형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 1 (1d4-1)

이동속도 0ft, 수영 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+1)	2 (-4)

감각능력 상시 감지 10

언어 —

도전지수 0(0 xp)

수중 호흡. 해마는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

헬 하운드 HELL HOUND

중형 악마, 질서 악

방어도 15 (자연 갑옷)

히트 포인트 45 (7d8+14)

이동속도 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

기술 감지 +5

피해 면역 화염

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 15

언어 하계어를 이해하지만 말할 수는 없음

도전지수 3 (700 xp)

예리한 청각과 후각. 헬 하운드는 청각이나 후각에 관련된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 헬 하운드가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 헬 하운드의 동료 있다면, 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d8+3)점의 관통 피해. 추가로 7(2d6)점의 화염 피해.

화염 브레스(재충전 5-6). 15ft 길이의 원뿔형 범위에 화염을 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리처는 DC 12의 민첩 내성에 실패할 시 21(6d6)점의 화염 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

불을 내뿜는 악마가 강력한 개의 모습을 취한, 헬 하운드는 대개 악한 크리처들이 경비용 짐승이나 동료로 키우기 위해 데리고 다니곤 합니다.

호랑이 TIGER

대형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 37 (5d10+10)

이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

기술 감지 +3, 은신 +6

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 13

언어 —

도전지수 1 (200 xp)

예리한 후각. 호랑이는 후각에 관련된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

급습. 호랑이가 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 할퀴기 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면 호랑이는 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 8(1d10+3)점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d8+3)점의 참격 피해.

홉고블린 HOBGOBLIN

중형 인간형(고블리노이드), 질서 악

방어도 18 (체인 메일, 방패)

히트 포인트 11 (2d8+2)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 공용어, 고블린어

도전지수 1/2 (100 xp)

군사적 이점. 턴 당 한 번, 홉고블린은 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 다른 동료가 있는 적에게 공격을 명중시켰을 경우, 해당 공격에 7(2d6)점의 추가 피해를 가할 수 있습니다.

행동

장검. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d8+1)점의 참격 피해. 양손으로 공격했을 경우 6(1d10+1)점의 참격 피해.

장궁. 장거리 무기 공격: 명중 +3, 장거리 150/600ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d8+1)점의 관통 피해.

홉고블린은 어두운 오렌지색이나 붉은 오렌지색 피부를 지닌 덩치 큰 고블리노이드 종족입니다. 홉고블린은 신체적인 힘과 무예를 미덕으로 여기며, 전투에서 보여주는 교활함과 전투 기술을 최우선으로 생각하며 다른 것에는 관심을 두지 않습니다.

화염 거인 FIRE GIANT

거대형 거인, 질서 악

방어도 18 (플레이트)
히트 포인트 162 (13d12+78)
이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

내성 굴림 민첩 +3, 건강 +10, 매력 +5
기술 운동 +11, 감지 +6
피해 면역 화염
감각능력 상시 감지 16
언어 거인어
도전지수 9 (5,000 xp)

행동

다중공격. 거인은 대검 공격을 2회 가합니다.

대검. 근접 무기 공격: 명중 +11, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 28(6d6+7)점의 참격 피해.

바위. 장거리 무기 공격: 명중 +11, 장거리 60/240ft, 목표 하나. 명중시: 29(4d10+7)점의 타격 피해.

검은 피부에 타는듯한 붉은 머리카락을 지닌 화염 거인들은 군인이자 정복자로서 무시무시한 명성을 지니고 있습니다. 이들은 화산이나 용암 호수, 바위 투성이 산맥에 자리를 잡고 무엇이든 불 태우고 약탈하며 파괴하는 능력을 뽐내곤 합니다.

화염해골 FLAMESKULL

초소형 언데드, 중립 악

방어도 13
히트 포인트 40 (9d4+18)
이동속도 0ft, 비행 40ft (부양)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

기술 비전학 +5, 감지 +2
피해 저항 번개, 사령, 관통
피해 면역 냉기, 화염, 독성
상태 면역 매혹, 공포, 마비, 중독, 넘어짐
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 12
언어 공용어
도전지수 4 (1,100 xp)

광원. 화염해골은 15ft 반경에 약한 빛을 내거나, 15ft 반경에 밝은 빛, 추가로 15ft까지 약한 빛을 낼 수 있습니다. 밝기는 행동을 사용해 변경 가능합니다.

마법 저항. 화염해골은 주문과 기타 마법적 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

회생. 화염해골은 파괴되어도 성수를 뿌리거나 **마법 무효화** *Dispel Magic* 또는 **저주 해제** *Remove Curse*를 걸지 않은 상태로 1시간 이상 방치한 경우 다시 최대hp로 부활합니다.

주문시전. 화염해골은 5레벨 주문시전자입니다. 화염해골의 주문시전 능력치는 지능입니다. (주문 내성 DC 13, 주문 명중 +5). 화염해골은 물질 또는 동작 구성요소를 사용하지 않습니다. 화염해골은 아래 위저드 주문을 준비하고 있습니다.

소마법(자유시전): **마법사의 손** *Mage Hand*
1레벨(3슬롯): **마법 화살** *Magic Missile*, **방패** *Shield*
2레벨(2슬롯): **흐려짐** *Blur*, **화염 구체** *Flaming Sphere*
3레벨(1슬롯): **화염구** *Fireball*

행동

다중공격. 화염해골은 화염 광선을 2회 사용합니다.

화염 광선. 장거리 주문 공격: 명중 +5, 장거리 30ft, 목표 하나. 명중시: 10(3d6)점의 화염 피해.

타오르는 녹색 불꽃에 휩싸여 광기로 메아리치는 웃음소리를 흘리는 언데드가 **화염해골**입니다. 이들은 몸 없이 해골만 날아다니면서 눈에서는 불꽃 광선을 발사하고 생전의 기억에서 어둠의 힘을 끌어올려 무시무시한 주문을 쓰곤 합니다.

히드라 HYDRA

거대형 괴물류, 성향 없음

방어도 15 (자연 갑옷)
히트 포인트 172 (15d12+75)
이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

기술 감지 +6
감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 16
언어 —
도전지수 8 (3,900 xp)

숨 참기. 히드라는 1시간 동안 숨을 참을 수 있습니다.

여러 개의 머리. 히드라는 5개의 머리를 지닙니다. 머리가 둘 이상 남아 있다면, 히드라는 장님, 매혹, 귀머거리, 공포, 충격, 무의식 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

히드라가 한 턴에 25점 이상의 피해를 받게 되면, 머리 중 하나를 잃습니다. 만약 모든 머리가 제거되면 히드라 역시 사망합니다.

히드라는 자기 턴이 끝날 때 지난 번 자기 턴 이후 죽은 머리 하나당 두 개씩의 머리를 재생시키며, 재생된 머리 하나마다 10점씩의 hp를 회복합니다. 단, 지난번 자기 턴 이후 화염 피해를 받았다면 턴이 끝날 때 머리를 재생하지 못합니다.

반응하는 머리. 히드라의 머리가 2개 이상 남았다면, 각각의 머리는 기회 공격으로만 사용할 수 있는 반응행동을 하나씩 가집니다.

깨어있음. 히드라가 머리 중 하나가 잠들어 있을 때에도 다른 머리는 깨어 있습니다.

행동

다중공격. 히드라는 머리 개수만큼의 물기 공격을 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 10(1d10+5)점의 관통 피해.

히드라는 악어 같은 몸통에 뱀처럼 길다란 여러 개의 머리를 지닌 파충류 괴물입니다. 히드라의 머리들을 잘라낼 수는 있지만, 마법의 힘에 의해 금방 다시 머리가 자라나곤 합니다.

히포그리프 HIPPOGRIFF

대형 괴물류, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 19 (3d10+3)

이동속도 40ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

기술 감지 +5

감각능력 상시 감지 15

언어 —

도전지수 1 (200 xp)

예리한 시각. 히포그리프는 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 히포그리프는 부리 1회, 할퀴기 1회로 총 2회 공격합니다.

부리. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 8(1d10+3) 점의 관통 피해.

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3) 점의 참격 피해.

히포그리프는 독수리의 날개와 앞발, 말의 하체를 지닌 마법적인 짐승으로, 머리의 모습에서는 두 짐승의 특징이 함께 드러납니다.