

“剣を守る者”のホブゴ布林 レベル5 遊撃役
 中型・自然・人型 XP200

イニシアチブ：+8 感覚：〈知覚〉+5；夜目
 hp：62；重傷値：31
 AC19；頑健18、反応17、意志16
 移動速度：6；ダカーニ・フットワークも参照のこと

④シミター(標準；無限回)◆【武器】
 +10対AC；1d8+6ダメージ(クリティカル1d8+14)。

↓シミター・アドヴァンテージ/シミターによる優位(標準；目標に対して戦術的優位を得ていることが必要；シミターが必要；無限回)
 “剣を守る者”のホブゴ布林はシミター攻撃を2回行なう。

ブレードベアラー・フィネス/“剣を守る者”の妙技(フリー；突撃時のみ使用可；無限回)
 “剣を守る者”のホブゴ布林は突撃を開始するマス目から離れたときに機会攻撃を誘発しない。

ダカーニ・フットワーク/ダカーニの足さばき(フリー、“剣を守る者”のホブゴ布林が1回の近接攻撃のヒットを与えたとき；無限回)
 この“剣を守る者”のホブゴ布林が1マスのシフトを行なう。

ホブゴ布林・レジリアンス/ホブゴ布林のしぶとさ(即応・対応、“剣を守る者”のホブゴ布林がセーブによって終了させることのできるなんらかの効果を受けたとき；遭遇毎)
 この“剣を守る者”のホブゴ布林はその効果に対して1回のセーヴィング・スローを行なう。

属性：無属性 言語：共通語、ゴ布林語
 技能：〈運動〉+12、〈隠密〉+11
 【筋】20(+7) 【敏】18(+6) 【判】16(+5)
 【耐】14(+4) 【知】10(+2) 【魅】12(+3)
 装備品：レザー・アーマー、シミター×2

アスラー、“剣を守る者”のホブゴ布林

0		31	
			62
	30		

- 〈自然〉難易度：15 アスラー、“剣を守る者”のホブゴ布林、中型・自然・人型
- 〈自然〉難易度：22 パワー

ホブゴ布林の戦闘魔道士 レベル3 制御役(指揮)
 中型・自然・人型 XP150

イニシアチブ+5 感覚(知覚)+4；夜目
 hp：46；重傷値：23
 AC17；頑健13、反応15、意志14
 移動速度：6

④クォータースタッフ(標準；無限回)◆【武器】
 +8対AC；1d8+1ダメージ。

↓ショック・スタッフ/電撃杖(標準；再チャージ②③④)◆【電撃】、【武器】
 クォータースタッフが必要；+8対AC；2d10+4[電撃]ダメージ。目標はホブゴ布林の戦闘魔道士の次のターンの終了時まで幻惑状態となる。

↘フォース・ルアー/カ場による誘引(標準；再チャージ②③④)◆【カ場】
 遠隔5；+7対“頑健”；2d6+4[カ場]ダメージ。目標を3マスまで横滑りさせる。

↙フォース・パルス/カ場噴出(標準；再チャージ6)◆【カ場】
 近接範囲・噴射5；+7対“反応”；2d8+4[カ場]ダメージ。目標は1マス押しやられ、伏せ状態になる。ミス：半減ダメージ、目標は押しやられず、伏せ状態にもならない。

ホブゴ布林・レジリアンス/ホブゴ布林のしぶとさ(即応・対応、このホブゴ布林がセーブによって終了させられる何らかの効果を受けたとき；遭遇毎)
 このホブゴ布林は、トリガーとなった1つの効果に対して、即座に1回のセーヴィング・スロー：を行なうことができる。

属性：悪 言語：共通語、ゴ布林語
 技能：〈運動〉+4、〈魔法学〉+10、〈歴史〉+12
 【筋】13(+2) 【敏】14(+3) 【判】16(+4)
 【耐】14(+3) 【知】19(+5) 【魅】13(+2)
 装備：ローブ、クォータースタッフ

ザール、“滅びの手”の戦闘魔道士

0		23	
			46
	22		

- 〈自然〉難易度：13 ザール、“滅びの手”の戦闘魔道士、中型・自然・人型
- 〈自然〉難易度：21 パワー
- 〈自然〉難易度：13 ホブゴ布林の弓兵、中型・自然・人型
- 〈自然〉難易度：21 パワー

ヘル・ハウンド レベル7 暴れ役
 中型・元素・野獣(火) XP300

イニシアチブ+5 感覚〈知覚〉+11
 ファイアー・シールド/炎の盾(【火】)：オーラ1；範囲内に入るか、範囲内でターンを開始したすべてのクリーチャーは1d6の【火】ダメージを受ける。
 hp：96；重傷値：48
 AC20；頑健18、反応17、意志18
 抵抗：【火】20
 移動速度：7

④バイト/噛みつき(標準；無限回)◆【火】
 +10対AC；1d8+2ダメージおよび1d8[火]ダメージ。

↙ファイアリー・プレス/炎の吐息(標準；再チャージ②③④⑤)◆【火】
 近接範囲・噴射3；+9対“反応”；2d6+3の【火】ダメージ。

属性：無属性 言語：—
 【筋】14(+5) 【敏】14(+5) 【判】17(+6)
 【耐】16(+6) 【知】2(-1) 【魅】10(+3)

ヘル・ハウンドA

0		48	
			96
	47		

ヘル・ハウンドB

0		48	
			96
	47		

- 〈魔法学〉難易度：16 ヘル・ハウンド、中型・元素・野獣(火)
- 〈魔法学〉難易度：23 パワー

ホブゴ布林の弓兵 Hobgoblin Archer レベル3 雑魚 砲撃役
 中型・自然・人型 XP32

hp：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +7
 AC 17；頑健 13；反応 15；意志 13 感覚 〈知覚〉+8
 移動速度：6 夜目

標準アクション

④：ロングソード(【武器】) ◆ 無限回
 攻撃： 近接・1(クリーチャー1体)；+6対AC
 ヒット： 4ダメージ。

⑤：ロングボウ(【武器】) ◆ 無限回
 攻撃： 遠隔20/40(クリーチャー1体)；+9対AC
 ヒット： 6ダメージ。
 効果： このホブゴ布林の弓兵は自分から5マス以内にいる味方1が同じ目標に対して行なう次の1回の遠隔攻撃ロールに+2のボーナスを与える。

技能： 〈隠密〉+6
 【筋】 14 (+3) 【敏】 19 (+5) 【判】 14 (+3)
 【耐】 15 (+3) 【知】 11 (+1) 【魅】 10 (+1)

属性： 悪 言語： 共通語、ゴ布林語
 装備： レザー・アーマー、ロングソード、ロングボウ、アロー20本

ウォーター・ヒュドラ Water Hydra		レベル8 単独 暴れ役	
大型・自然・野獣(爬虫類、水棲)		XP625	
hp: 364	重傷値 182	イニシアチブ +6	
AC 22	頑健 21	反応 19	意志 19
移動速度: 5、水泳 10		感覚 <知覚>+11	
セーヴィング・スロー: +2		アクション・ポイント: 1	
特徴			
オール・アラウンド・ビジョン/全周囲視覚			
敵はこのヒュドラを挟撃することでは戦術的優位を得られない。			
メニー・ヘッデッド/多頭			
このヒュドラは朦朧状態または支配状態であってもフリー・アクションを行うことができる。			
リジェネレイティング・ヘッズ			
このヒュドラはそれぞれの遭遇開始時に4つの頭部を持つ。このヒュドラのヒット・ポイントが273、182、91を下回る毎に頭部は1つずつ朽ちる。頭部が1つ朽ちた後、[火]か[酸]ダメージを被らない限り、ヒュドラが次のターンを開始した時点で2つの頭部が生える。			
スレトニング・リーチ/機会攻撃の間合い			
このヒュドラは2マス以内の敵に対して機会攻撃を行なえる。			
標準アクション			
④ : バイト/噛みつき ◆ 無限回			
攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +13対AC			
ヒット: 3d8 ダメージ。			
↓ : ヒュドラ・ヒューリイ/ヒュドラの怒り ◆ 無限回			
効果: ヒュドラはその時点で生えている頭部の数だけバイト攻撃を行うことができる。頭部が2つだけとなったなら、ダメージ・ロールに+5ボーナスを得る。頭部が1つだけとなったなら、ダメージ・ロールに+15ボーナスを得る。			
トリガー型のアクション			
↓ : スナッピング・ジョーズ/素早き顎 ◆ 無限回			
トリガー: 1体の敵がヒュドラの2マス以内でターンを終了する。			
効果(フリー): このヒュドラはトリガーとなった敵に対して2回のバイト攻撃を行なう。			
技能: <隠密>+11			
【筋】	20 (+9)	【敏】	15 (+6)
【耐】	19 (+8)	【知】	1 (-1)
		【判】	15 (+6)
		【魅】	7 (+2)
属性: 無属性		言語: -	

ウォーター・ヒュドラ

0	91	182	273
90	181	272	364

<自然>難易度: 16

ウォーター・ヒュドラ、
大型・自然・野獣(爬虫類、水棲)

<自然>難易度: 24

パワー

ゴブリンの狼乗り Goblin Wolf Rider レベル5 遊撃役	
小型・自然・人型、ゴブリン XP200	
hp: 62 ; 重傷値 31	イニシアチブ +6
AC 19 ; 頑健 17 ; 反応 17 ; 意志 16	感覚 <知覚>+3
移動速度: 8	夜目
標準アクション	
④ : ショート・ソード〔武器〕 ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +10対AC	
ヒット: 1d6 + 6 ダメージ。	
↓ : ウルフズ・バイト/狼の噛みつき ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(伏せ状態のクリーチャー1体); +10対AC	
ヒット: 2d8 + 4 ダメージ。	
↑ : モバイル・メレー・アタック/機動近接攻撃 ◆ 無限回	
効果: このゴブリンは半分までの速度で移動し、その途中の任意のマスで1回のショート・ソード攻撃を行なう。このゴブリンはこの攻撃の目標からは移動による機会攻撃を誘発しない。	
トリガー型のアクション	
ゴブリン・タクティクス/ゴブリン戦術 ◆ 無限回	
トリガー: このゴブリンに対する近接攻撃がミスする。	
効果(即応・対応): このゴブリンは1マスのシフトを行なう。	
ノックダウン・チャージ/押し倒し ◆ 無限回	
トリガー: このゴブリンが1回の突撃攻撃をヒットする。	
効果(アクション不要): この攻撃には 1d6 の追加ダメージが加わり、目標は倒れて伏せ状態になる。	
技能: <隠密>+9	
【筋】 13 (+3) 【敏】 14 (+4) 【判】 13 (+5)	
【耐】 14 (+4) 【知】 8 (+1) 【魅】 8 (+2)	
属性: 悪	言語: 共通語、ゴブリン語
装備: レザー・アーマー、ショート・ソード	

ゴブリンの狼乗りA

0		31	
			62
	30		

ゴブリンの狼乗りB

0		31	
			62
	30		

- <自然>難易度: 15 ゴブリンの狼乗り、小型・自然・人型、ゴブリン
- <自然>難易度: 22 パワー

戦闘用ウオーグ Battle Worg レベル5 暴れ役	
大型・自然・魔獣(乗騎) XP200	
hp: 78 ; 重傷値 39	イニシアチブ +3
AC 17 ; 頑健 18 ; 反応 17 ; 意志 17	感覚 <知覚>+6
移動速度: 8	
特徴	
④ フライトフル・グラウル/畏怖すべきうなり声〔恐怖〕 ◆ オーラ1	
オーラの範囲内の敵は、攻撃ロールに-1ペナルティをこうむる。	
スレイヴァリング・レンジ/盲従の突進	
このウオーグの騎手がイニシアチブをロールした時点で、このウオーグはフリー・アクションとして半分までの速度で移動することができる。	
標準アクション	
④ : バイト/噛みつき ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +10対AC	
ヒット: 1d10 + 5 ダメージ、継続的ダメージ 5 (セーブ・終了)。	
【筋】 15 (+4) 【敏】 12 (+3) 【判】 9 (+1)	
【耐】 18 (+6) 【知】 2 (-2) 【魅】 13 (+3)	
属性: 悪	言語: -

戦闘用ウオーグA

0		39	
			78
	38		

戦闘用ウオーグB

0		39	
			78
	38		

- <自然>難易度: 15 戦闘用ウオーグ、大型・自然・魔獣(乗騎)
- <自然>難易度: 22 パワー

マンティコアの棘撃ち屋 Manticore Spiker レベル6 精鋭 遊撃役	
大型・自然・魔獣 XP250	
hp: 144 ; 重傷値 72	イニシアチブ +9
AC 20 ; 頑健 19 ; 反応 19 ; 意志 16	感覚 <知覚>+10
移動速度: 6、飛行 8	
セーヴィング・スロー: +2 ; アクション・ポイント: 1	
標準アクション	
④ : クロー/爪 ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +11対AC	
ヒット: 1d10 + 8 ダメージ、突撃時は1d10 + 10 ダメージ。	
ㄱ : テイル・スパイク/尾の鉄釘 ◆ 無限回	
攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +11対AC	
ヒット: 1d8 + 10 ダメージ。	
効果: 攻撃の後、マンティコアは2マスまでのシフトを行なう。	
トリガー型のアクション	
ㄱ : スパイク・カウンターアタック/反撃の鉄釘 ◆ 無限回	
トリガー: 敵の攻撃がこのマンティコアにヒットする。	
効果(即応・対応): マンティコアはトリガーとなった敵に対してテイル・スパイクを使用する。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。	
【筋】 18 (+7) 【敏】 18 (+7) 【判】 14 (+3)	
【耐】 16 (+6) 【知】 2 (-1) 【魅】 9 (+1)	
属性: 混沌にして悪	言語: 共通語

マンティコアの棘撃ち屋

0		36		72		108
						144
	35		71		107	

- <自然>難易度: 15 マンティコアの棘撃ち屋、大型・自然・魔獣
- <自然>難易度: 23 パワー

ホブゴブリンの戦闘護衛 Hobgoblin Battle Guard レベル3 兵士役	
中型・自然・人型	XP150
hp: 49 ; 重傷値 24	イニシアチブ +5
AC 19 ; 頑健 17 ; 反応 15 ; 意志 15	感覚 <知覚>+8
移動速度: 6	夜目
標準アクション	
④ : フレイル(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +8対AC ヒット: 1d10 + 5 ダメージ、このホブゴブリンは、このホブゴブリンの次のターンの開始時まで目標をマークする。	
移動アクション	
ファランクス・ムーヴメント/方陣隊形移動	
効果: 近接範囲・爆発1(爆発の範囲内の味方すべて) このホブゴブリンとすべての味方は、フリー・アクションとして1マスのシフトを行なう。目標はこのホブゴブリンに隣接する位置にシフトしなくてはならない。	
トリガー型のアクション	
シールド/盾の共有 ◆ 無限回	
トリガー: 隣接する味方に対しACが対“反応”攻撃がヒットする 効果(即応・割込): その味方は、トリガーとなった攻撃に対するACと反応防御値に+2のボーナスを得る。	
【筋】 19 (+5) 【敏】 14 (+3) 【判】 15 (+3)	
【耐】 17 (+4) 【知】 10 (+1) 【魅】 10 (+1)	
属性: 悪	言語: 共通語、ゴブリン語
装備: チェインメール、フレイル、ヘヴィ・シールド	

ホブゴブリンの戦闘護衛

0	25	
	24	49

<自然>難易度: 13 ホブゴブリンの戦闘護衛、
中型・自然・人型

<自然>難易度: 21 パワー

ホブゴブリンの槍兵 Hobgoblin Spear Soldier レベル3 遊撃役	
中型・自然・人型	XP150
hp: 48 ; 重傷値 24	イニシアチブ +5
AC 17 ; 頑健 17 ; 反応 15 ; 意志 15	感覚 <知覚>+3
移動速度: 6	夜目
特徴	
スレトニング・リーチ/機会攻撃の間合い	
このホブゴブリンは武器の間合い(2マス)内にいる敵に対して機会攻撃を行なえる。	
標準アクション	
④ : ロングスピア(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +8対AC ヒット: 1d10 + 6 ダメージ。	
ㄨ : ジャヴェリン(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +8対AC ヒット: 2d6 + 4 ダメージ。	
移動アクション	
ファランクス・ムーヴメント/方陣隊形移動	
効果: このホブゴブリンと隣接するすべての味方はフリー・アクションとして1マスのシフトを行なう。すべての味方はこのホブゴブリンと隣接する位置にシフトしなくてはならない。	
トリガー型のアクション	
タクティカル・ヴィズドローアル/戦術的撤退 ◆ 無限回	
トリガー: このホブゴブリンの隣接マスに敵が進入する。 効果(即応・対応): このホブゴブリンは3マスまでのシフトを行なう。	
【筋】 19 (+5) 【敏】 15 (+3) 【判】 14 (+3)	
【耐】 16 (+4) 【知】 11 (+1) 【魅】 10 (+1)	
属性: 悪	言語: 共通語、ゴブリン語
装備: チェインメール、ジャヴェリン6本、ロングスピア	

ホブゴブリンの槍兵A

0	25	
	24	49

ホブゴブリンの槍兵B

0	25	
	24	49

<自然>難易度: 13 ホブゴブリンの槍兵、
中型・自然・人型

<自然>難易度: 21 パワー

ホブゴブリンの戦争屋 Hobgoblin Warmonger レベル4 砲撃役(指揮)	
中型・自然・人型	XP175
hp: 46 ; 重傷値 23	イニシアチブ +6
AC 18 ; 頑健 15 ; 反応 17 ; 意志 16	感覚 <知覚>+4
移動速度: 6	夜目
標準アクション	
④ : メイス(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +9対AC ヒット: 1d8 + 6 ダメージ。	
ㄨ : ロングボウ(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 遠隔・30(クリーチャー1体); +11対AC ヒット: 1d10 + 7 ダメージ、目標はこのホブゴブリンの次のターンの開始時まで戦術的優位を与える。	
※ : バトル・クライ/戦の雄叫び(〔魅了])	
◆ 再チャージ 最初に“重傷”なったとき	
攻撃: 遠隔範囲・10マス以内・爆発1(爆発の範囲内の敵すべて) ; +9対“意志”	
ヒット: 目標はフリー・アクションとして、このホブゴブリンが選択したクリーチャーに対して1回の近接基礎攻撃を行なう。 効果: 爆発の範囲内のすべての味方はフリー・アクションとして1回の突撃が基礎攻撃を行なう。このパワーにより引き起こされた攻撃がヒットした味方は、一時的ヒット・ポイント 5 を得る。	
移動アクション	
ファランクス・ムーヴメント/方陣隊形移動	
効果: このホブゴブリンと隣接するすべての味方はフリー・アクションとして1マスのシフトを行なう。すべての味方はこのホブゴブリンと隣接する位置にシフトしなくてはならない。	
【筋】 15 (+4) 【敏】 19 (+6) 【判】 14 (+4)	
【耐】 16 (+5) 【知】 11 (+2) 【魅】 17 (+5)	
属性: 悪	言語: 共通語、ゴブリン語
装備: アロー20本、チェインメール、ロングボウ、メイス	

ホブゴブリンの戦争屋

0	23	
	22	46

<自然>難易度: 14 ホブゴブリンの戦争屋、
中型・自然・人型

<自然>難易度: 21 パワー

ミノタウロスのカーキラン Karkilan the Minotaur レベル6 兵士役
 中型・自然・人型、ミノタウロス XP250

イニシアチブ+7 感覚<知覚>+5
 HP:72;重傷値:36;下記のフェロシティも参照のこと。
 AC22;頑健20、反応17、意志18
 移動速度:6

Ⓧバトルアックス(標準;無限回)◆【武器】
 +13対AC;1d12+4ダメージ。目標は若いミノタウロスの襲撃兵の次のターンの終了時まで“マークされた状態”となる。

Ⓧゴーリング・チャージ/角突撃(標準;無限回)
 若いミノタウロスの襲撃兵は突撃を行ない、1回の近接基礎攻撃の代わりに以下の攻撃を行なう:+14対AC;1d6+5ダメージ。目標は倒れて“伏せ状態”となる。

Ⓧシールド・スマッシュ/盾追撃(即応・割込、若いミノタウロスの襲撃兵によって“マークされた状態”にある隣接した目標1体が、シフトを行なうか、ミノタウロス以外の目標に攻撃を行なった時;シールドが必要;無限回)
 +11対“頑健”;1d6+4ダメージ。目標は倒れて“伏せ状態”となる。

Ⓧトゥラクバル・チャージ/トゥラクバル式突撃術(標準;遭遇毎)
 トゥラクバル族の若いミノタウロスの襲撃兵は1回のゴーリング・チャージを行なった後で、同じ目標に対して続けて1回の近接基礎攻撃を行なう。

フェロシティ/凶暴性(ヒット・ポイントが0になった時)
 若いミノタウロスの襲撃兵は1回の近接基礎攻撃を行なう。

属性:混沌にして悪 言語:共通語、ゴブリン語
 技能:<威圧>+9、<持久力>+11、<自然>+10
 【筋】19(+7) 【敏】14(+5) 【判】14(+5)
 【耐】16(+6) 【知】10(+3) 【魅】12(+4)
 装備品:スケイル・アーマー、ヘヴィ・シールド、バトルアックス(訳注:このバトルアックスはダメージが1d12であることから、大型のバトルアックスだと思われます)

ミノタウロスのカーキラン

0		36	
	35		72

<自然>難易度:15 ミノタウロスのカーキラン、
 中型・自然・人型、ミノタウロス
 <自然>難易度:23 パワー

竜魔将コス Wyrmlord Koth レベル7 精鋭 砲撃役
 中型・自然・人型、バグベアー XP600

hp: 138 ;重傷値 69 イニシアチブ +9
 AC 21 ;頑健 18 ;反応 20 ;意志 20 感覚 <知覚>+4
 移動速度: 6 夜目
 セーヴィング・スロー: +2 ;アクション・ポイント: 1

標準アクション
 Ⓧメイス(【武器】)◆無限回
 攻撃:近接・1(クリーチャー1体);+12対AC
 ヒット:1d6+7ダメージ。

Ⓧクロマティック・ボルト/万色の魔弾
 (【火】、【冷気】、【電気】、【酸】、【毒】)◆無限回
 攻撃:遠隔・10(クリーチャー1体);+12対“反応”
 ヒット:2d8+7[火]か[冷気]か[電気]か[酸]か[毒]ダメージ(選
 目標は1マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

Ⓧワイアームローズ・スラスト/竜魔将の貫く視線(【凝視】、【魅了】)
 ◆再チャージ Ⓧ
 攻撃:遠隔・10(クリーチャー1体);+12対“意志”
 ヒット:1d6+7ダメージ。目標は支配状態になる(セーブ・終了)。

マイナー・アクション
 Ⓧホリファイング・モックリイ/戦慄の嘲弄(【恐怖】)
 ◆再チャージ 最初に“重傷”なったとき
 攻撃:近接範囲・爆発3(爆発の範囲内の敵1体);+10対“意志”
 ヒット:コスは目標を1マス押しやり、それから3マスのシフトを行なう。

プレデタリー・アイ/獲物を狙う目◆遭遇毎
 効果:コスが次に戦術的優位を得た状況で行う攻撃は、1d6ポイントの追加ダメージを与える。コスはこのボーナスを次の自分のターンの終了時まで適用しなければならない。

トリガー型のアクション
 ブラッディ・シフト/重傷時シフト◆無限回
 トリガー:コスが重傷の間に1回の攻撃によるヒットを受ける
 効果(フリー):コスは1マスのシフトを行なう。

技能:<威圧>+11、<運動>+10、<隠密>+12、<魔法学>+7、<はったり>+10
 【筋】14(+5) 【敏】19(+7) 【判】12(+4)
 【耐】16(+6) 【知】10(+3) 【魅】16(+6)
 属性:悪 言語:共通語、ゴブリン語
 装備:レーザー・アーマー、メイス、ライト・シールド、ティアマトのシンボル



竜魔将コス

0	35	69	103
34	68	102	138

<自然>難易度:16 竜魔将コス、
 中型・自然・人型、バグベアー
 <自然>難易度:23 パワー

ホブゴブリンの戦争屋 Hobgoblin Warmonger レベル4 砲撃役(指揮)
 中型・自然・人型 XP175

hp: 46 ; 重傷値 23 **イニシアチブ** +6
 AC 18 ; 頑健 15 ; 反応 17 ; 意志 16 感覚 <知覚>+4
 移動速度: 6 夜目

標準アクション

④ : **メイス**([武器]) ◆ 無限回
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +9対AC
 ヒット: 1d8 + 6 ダメージ。

ㄝ : **ロングボウ**([武器]) ◆ 無限回
 攻撃: 遠隔・30(クリーチャー1体); +11対AC
 ヒット: 1d10 + 7 ダメージ、目標はこのホブゴブリンの次のターンの開始時まで戦術的優位を与える。

※ : **バトル・クライ/戦の雄叫び**([魅了])
 ◆ **再チャージ** 最初に“重傷”なったとき
 攻撃: 遠隔範囲・10マス以内・爆発1(爆発の範囲内の敵すべて); +9対“意志”
 ヒット: 目標はフリー・アクションとして、このホブゴブリンが選択したクリーチャーに対して1回の近接基礎攻撃を行なう。
 効果: 爆発の範囲内のすべての味方はフリー・アクションとして1回の突撃か基礎攻撃を行なう。このパワーにより引き起こされた攻撃がヒットした味方は、一時的ヒット・ポイント5を得る。

移動アクション

ファランクス・ムーヴメント/方陣隊形移動
 効果: このホブゴブリンと隣接するすべての味方はフリー・アクションとして1マスのシフトを行なう。すべての味方はこのホブゴブリンと隣接する位置にシフトしなくてはならない。

【筋】 15 (+4) **【敏】** 19 (+6) **【判】** 14 (+4)
【耐】 16 (+5) **【知】** 11 (+2) **【魅】** 17 (+5)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語
 装備: アロー20本、チェインメイル、ロングボウ、メイス

ホブゴブリンの戦争屋

0	23	
	22	46

<自然>難易度: 14 ホブゴブリンの戦争屋、
 中型・自然・人型

<自然>難易度: 21 パワー

ホブゴブリンの弓兵 Hobgoblin Archer レベル3 雑魚 砲撃役
 中型・自然・人型 XP32

hp: 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない **イニシアチブ** +7
 AC 17 ; 頑健 13 ; 反応 15 ; 意志 13 感覚 <知覚>+8
 移動速度: 6 夜目

標準アクション

④ : **ロングソード**([武器]) ◆ 無限回
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +6対AC
 ヒット: 4 ダメージ。

㊦ : **ロングボウ**([武器]) ◆ 無限回
 攻撃: 遠隔20/40(クリーチャー1体); +9対AC
 ヒット: 6 ダメージ。
 効果: このホブゴブリンの弓兵は自分から5マス以内にいる味方1体が同じ目標に対して行なう次の1回の遠隔攻撃ロールに+2のボーナスを与える。

技能: <隠密>+6
【筋】 14 (+3) **【敏】** 19 (+5) **【判】** 14 (+3)
【耐】 15 (+3) **【知】** 11 (+1) **【魅】** 10 (+1)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語
 装備: レザー・アーマー、ロングソード、ロングボウ、アロー20本

<自然>難易度: 13 ホブゴブリンの弓兵、
 中型・自然・人型

<自然>難易度: 21 パワー

--	--	--	--	--

--	--	--

ファイアー・ハウンド Fire Hound レベル3 暴れ役
 中型・元素・野獣(火) XP150

hp: 54 ; 重傷値 27 **イニシアチブ** +2
 AC 16 ; 頑健 14 ; 反応 13 ; 意志 14 感覚 <知覚>+8
 移動速度: 7
 抵抗: [火]10

特徴

④ : **ファイアー・シールド/炎の盾**([火]) ◆ **オーラ1**
 範囲内に入るか、範囲内でターンを開始したすべてのクリーチャーは1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。

標準アクション

④ : **バイト/噛みつき**([火]) ◆ 無限回
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +6対AC
 ヒット: 1d8 + 2 ダメージ、さらに 1d8 [火]ダメージ。

← : **ファイアリー・プレス/炎の吐息**([火]) ◆ **再チャージ** [再チャージ]
 攻撃: 近接範囲・噴射3(噴射の範囲内のクリーチャーすべて); +5対“反応”
 ヒット: 2d6 + 3 [火]ダメージ。

【筋】 12 (+2) **【敏】** 12 (+2) **【判】** 15 (+3)
【耐】 14 (+3) **【知】** 2 (-3) **【魅】** 8 (±0)

属性: 無属性 言語: -

ファイアー・ハウンドA

0	27	
	26	54

ファイアー・ハウンドB

0	27	
	26	54

<自然>難易度: 13 ファイアー・ハウンド、
 中型・元素・野獣(火)

<自然>難易度: 21 パワー、
 抵抗[火]10

緑竜オジランディオン Ogyrrandion the Green レベル5 精鋭 遊撃役	
大型・自然・魔獣(ドラゴン) XP1000	
hp: 126 ; 重傷値 63	イニシアチブ +9
AC 19 ; 頑健 17 ; 反応 19 ; 意志 17	感覚 <知覚>+10
移動速度: 8(森渡り)、飛行 10	暗視
抵抗: [毒]10	
セーヴィング・スロー: +2 ; アクション・ポイント: 1	
特徴	
④ :ポイズニクス・ウーンズ/毒の傷([毒]) ◆ オーラ1	
オジランディオンが重傷である時、オーラの範囲内でターンを終了した敵は継続的[毒]ダメージ5をこうむる。敵が重傷であるなら継続的[毒]ダメージは10になる。	
アクション・リカヴァリー/アクション回復	
オジランディオンがターンを終了すると、オジランディオンが受けている幻惑状態、朦朧状態、支配状態はその時点で終了する。	
インスティンティヴ・フライバイ/本能的かすめ飛び攻撃	
オジランディオンはイニシアチブ判定+10の時点で、フリー・アクションによりフライバイ・アタックを行なう。フライバイ・アタックの移動中、オジランディオンは機会攻撃に対するすべての防御値に+4ボーナスを得る。もしオジランディオンが支配状態や朦朧状態によりフリー・アクションを行なえないのであれば、オジランディオンはこの攻撃に代わりこれらの効果を終了させることができる。	
標準アクション	
④ :バイト/噛みつき([毒]) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +10対AC	
ヒット: 2d10 + 4 ダメージ。さらに継続的[毒]ダメージ 5 (セーブ・終了)。	
ミス: 5 [毒]ダメージ。	
↓ :クロー/爪 ◆ 無限回	
攻撃: 近接・2(クリーチャー1体もしくは2体); +10対AC	
目標が1体である場合は2回攻撃を行なえる。	
ヒット: 2d8 + 4 ダメージ。さらにオジランディオンは 2 マスまでのシフトを行う。	
← :プレス・ウェポン/プレス攻撃([毒]) ◆ 再チャージ ☹️☹️	
攻撃: 近接範囲・噴射 5(噴射の範囲内の敵のみ); +8対“頑健”	
ヒット: 2d10 + 3 [毒]ダメージ。目標は減速状態になり、継続的[毒]ダメージ 5 を受ける(セーブ・共に終了)。	
後効果: 目標は減速状態になる(セーブ・終了)。	
↑↘ :フライバイ・アタック/かすめ飛び攻撃 ◆ 再チャージ ☹️☹️	
効果: オジランディオンは自身の移動速度までの飛行を行なう。この動は減速状態の効果は受けない。オジランディオンは移動途中の任意の時点で1回のバイト攻撃か(再チャージされているなら)プレス・ウェポンを行なうことができる。	
マイナー・アクション	
← :ルアリグ・グレア/誘い寄せの眼光([魅了]) ◆ 無限回	
攻撃: 近接範囲・噴射10(噴射の範囲内の敵1体); +8対“意志”	
ヒット: オジランディオンは目標を3マス横滑りさせる。	

トリガー型のアクション		
ブラッディ・プレス/手負いのプレス ◆ 遭遇毎		
トリガー: オジランディオンが最初に重傷になる。		
効果(フリー): プレス・ウェポンは再チャージされ、それを即座に使う。		
技能: <はったり>+10、<看破>+10、<隠密>+12		
【筋】 17 (+5)	【敏】 20 (+7)	【判】 16 (+5)
【耐】 15 (+4)	【知】 15 (+4)	【魅】 17 (+5)
属性: 悪		言語: 共通語、竜語

緑竜オジランディオン

0	32	63	95
	31	62	94
			126

<自然>難易度: 15 緑竜オジランディオン、大型・自然・魔獣(ドラゴン)

<自然>難易度: 22 パワー、抵抗



マンティコアの射撃屋 Manticore Shooter		レベル6 遊撃役
大型・自然・魔獣		XP125
hp: 72	;重傷値 36	イニシアチブ +9
AC 20	;頑健 19 ;反応 19 ;意志 16	感覚 <知覚>+10
移動速度: 6、飛行 8		
標準アクション		
④ :クロー/爪 ◆ 無限回		
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +11対AC		
ヒット: 1d10 + 8 ダメージ、突撃時は1d10 + 10 ダメージ。		
㄀ :テイル・スパイク/尾の鉄釘 ◆ 無限回		
攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +11対AC		
ヒット: 1d8 + 10 ダメージ。		
効果: 攻撃の後、マンティコアは2マスまでのシフトを行なう。		
トリガー型のアクション		
㄀ :スパイク・カウンターアタック/反撃の鉄釘 ◆ 無限回		
トリガー: 敵の攻撃がこのマンティコアにヒットする。		
効果(即応・対応): マンティコアはトリガーとなった敵に対してテイル・スパイクを使用する。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。		
【筋】 18 (+7)	【敏】 18 (+7)	【判】 14 (+3)
【耐】 16 (+6)	【知】 2 (-1)	【魅】 9 (+1)
属性: 混沌にして悪		言語: 共通語

マンティコアの棘撃ち屋

0		36	
	35		72

- <自然>難易度: 15 マンティコアの棘撃ち屋、
大型・自然・魔獣
- <自然>難易度: 23 パワー



ホブゴブリンの戦闘護衛 Hobgoblin Battle Guard レベル3 兵士役	
中型・自然・人型	XP150
hp: 49 ; 重傷値 24	イニシアチブ +5
AC 19 ; 頑健 17 ; 反応 15 ; 意志 15	感覚 <知覚>+8
移動速度: 6	夜目
標準アクション	
④ : フレイル(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +8対AC ヒット: 1d10 + 5 ダメージ、このホブゴブリンは、このホブゴブリンの次のターンの開始時まで目標をマークする。	
移動アクション	
ファランクス・ムーヴメント/方陣隊形移動	
効果: 近接範囲・爆発1(爆発の範囲内の味方すべて) このホブゴブリンとすべての味方は、フリー・アクションとして1マスのシフトを行なう。目標はこのホブゴブリンに隣接する位置にシフトしなくてはならない。	
トリガー型のアクション	
シールド・シールド/盾の共有 ◆ 無限回	
トリガー: 隣接する味方に対ACか対“反応”攻撃がヒットする 効果(即応・割込): その味方は、トリガーとなった攻撃に対するACと反応防御値に+2のボーナスを得る。	
【筋】 19 (+5) 【敏】 14 (+3) 【判】 15 (+3)	
【耐】 17 (+4) 【知】 10 (+1) 【魅】 10 (+1)	
属性: 悪	言語: 共通語、ゴブリン語
装備: チェインメール、フレイル、ヘヴィ・シールド	

ホブゴブリンの戦闘護衛A

0	25	
24		49

ホブゴブリンの戦闘護衛B

0	25	
24		49

<自然>難易度:13 ホブゴブリンの戦闘護衛、
中型・自然・人型

<自然>難易度:21 パワー

ホブゴブリンの槍兵 Hobgoblin Spear Soldier レベル3 遊撃役	
中型・自然・人型	XP150
hp: 48 ; 重傷値 24	イニシアチブ +5
AC 17 ; 頑健 17 ; 反応 15 ; 意志 15	感覚 <知覚>+3
移動速度: 6	夜目
特徴	
スレトニング・リーチ/機会攻撃の間合い	
このホブゴブリンは武器の間合い(2マス)内にいる敵に対して機会攻撃を行なえる。	
標準アクション	
④ : ロングスピア(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +8対AC ヒット: 1d10 + 6 ダメージ。	
⑤ : ジャヴェリン(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +8対AC ヒット: 2d6 + 4 ダメージ。	
移動アクション	
ファランクス・ムーヴメント/方陣隊形移動	
効果: このホブゴブリンと隣接するすべての味方はフリー・アクションとして1マスのシフトを行なう。すべての味方はこのホブゴブリンと隣接する位置にシフトしなくてはならない。	
トリガー型のアクション	
タクティカル・ヴィズドローアル/戦術的撤退 ◆ 無限回	
トリガー: このホブゴブリンの隣接マスに敵が進入する。 効果(即応・対応): このホブゴブリンは3マスまでのシフトを行なう。	
【筋】 19 (+5) 【敏】 15 (+3) 【判】 14 (+3)	
【耐】 16 (+4) 【知】 11 (+1) 【魅】 10 (+1)	
属性: 悪	言語: 共通語、ゴブリン語
装備: チェインメール、ジャヴェリン6本、ロングスピア	

ホブゴブリンの槍兵

0	25	
24		49

ホブゴブリンの弓兵 Hobgoblin Archer レベル3 雑魚 砲撃役	
中型・自然・人型	XP32
hp: 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない	イニシアチブ +7
AC 17 ; 頑健 13 ; 反応 15 ; 意志 13	感覚 <知覚>+8
移動速度: 6	夜目
標準アクション	
④ : ロングソード(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +6対AC ヒット: 4 ダメージ。	
⑤ : ロングボウ(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 遠隔20/40(クリーチャー1体); +9対AC ヒット: 6 ダメージ。 効果: このホブゴブリンの弓兵は自分から5マス以内にいる味方1が同じ目標に対して行なう次の1回の遠隔攻撃ロールに+2のボーナスを与える。	
技能: <隠密>+6	
【筋】 14 (+3) 【敏】 19 (+5) 【判】 14 (+3)	
【耐】 15 (+3) 【知】 11 (+1) 【魅】 10 (+1)	
属性: 悪	言語: 共通語、ゴブリン語
装備: レザー・アーマー、ロングソード、ロングボウ、アロー20本	

<自然>難易度:13 ホブゴブリンの弓兵、
中型・自然・人型

<自然>難易度:21 パワー

--	--	--	--	--

--