

## 第四章 『侵攻軍迫る』 同行キャラクター

独立ソーサラー、ミハ・セレイニ レベル8 撃破役

Miha Serani, Lone Sorceress

中型・自然・人型、ヒューマン XP350

hp: 62 ;重傷値 31 イニシアチブ +13

AC 19 ;頑健 19 ;反応 22 ;意志 22 感覚 〈知覚〉+11

移動速度: 6

### 特徴

⚡ :エレクトリック・オーラ／電撃のオーラ ◆ オーラ1

オーラの範囲内でターンを終えた生きているクリーチャーは10[電撃]ダメージを受ける。

バトル・アーティアーリー／戦闘砲撃

ミハ・セレイニは遠隔攻撃を行なう際に機会攻撃を受けない。

### 標準アクション

⊕ :レイ・オヴ・エグザイル／退去光線([電撃]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +13対“反応”

ヒット: 2d8 + 7 [電撃]ダメージ。目標は1マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

↓ :アーケイン・ストライク／秘術打撃 ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 2d6 ダメージ。目標は減速状態になる。

☞ :ディスインテグレーション・レイ／分解光線 ◆ 一日毎

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +13対“頑健”

ヒット: 3d8 ダメージ。目標は幻惑状態(セーブ・終了)になり、倒れて伏せ状態になる。

セーブ1回目失敗: 目標は幻惑状態ではなく、朦朧状態になる(セーブ・終了)。

セーブ2回目失敗: 目標は回復力値に等しいダメージを受ける。

### トリガー型のアクション

ディセプション・ヴェイル／偽りの帳([幻],[瞬間移動]) ◆ 遭遇毎

トリガー: ミハに攻撃がヒットする。

効果(即応・割込): ミハにヒットした攻撃は、ミハに代わってミハに最も近いマスにいるクリーチャーにヒットする。

技能: 〈はったり〉+14

【筋】 14 (+6) 【敏】 12 (+5) 【判】 14 (+6)

【耐】 10 (+4) 【知】 14 (+6) 【魅】 20 (+9)

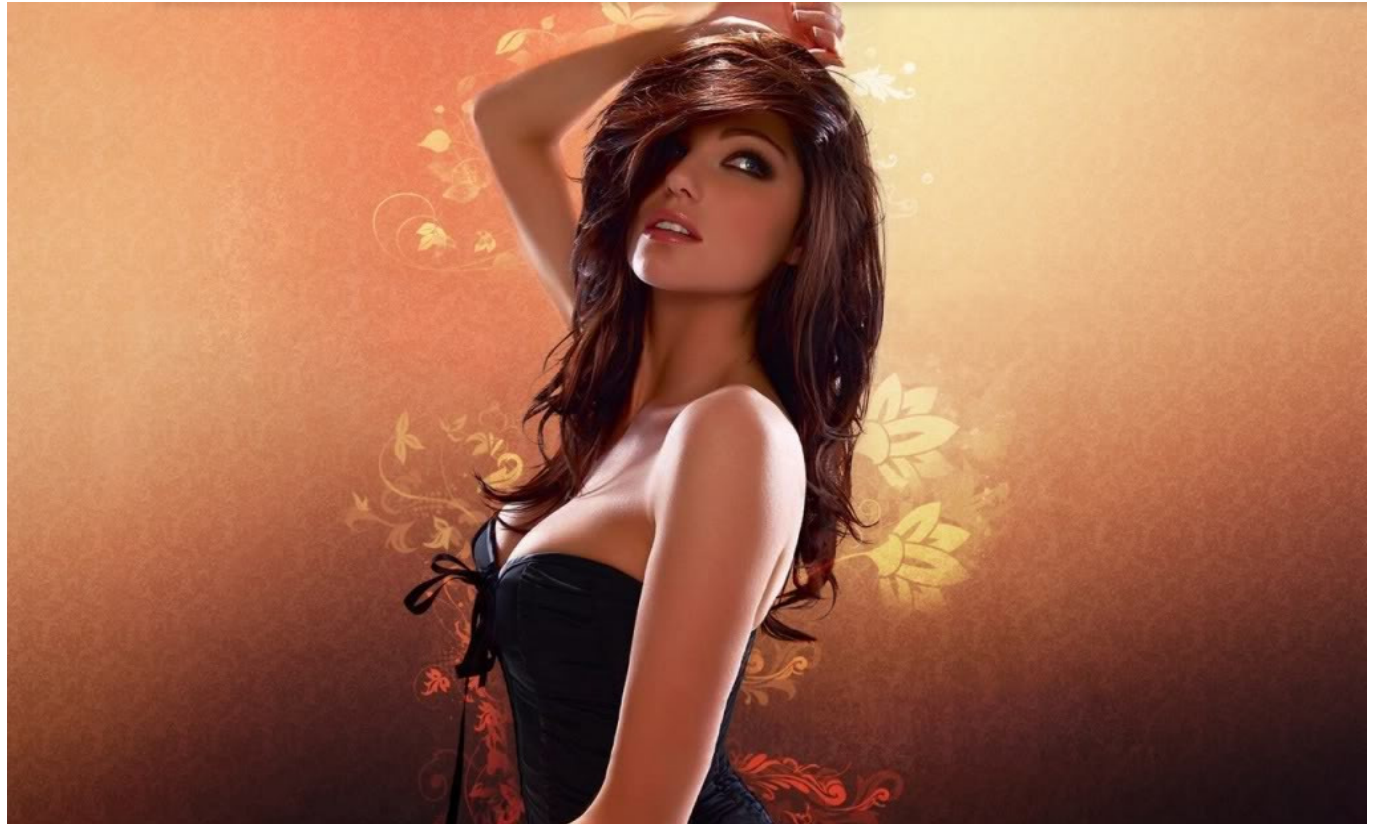
属性: 無属性

言語: 共通語

装備: ダガー

回復力: 15

回復力使用回数: 7 → 6 (負傷により低下)



エルシア谷でも有名な傭兵魔道士である独立ソーサラー。彼女はひとところに留まるのを嫌い、さまざまな英雄たちとともに冒険に出かけ、また浮名を流している。

赤手団の侵攻が始まる少し前、彼女はある冒険者たちとともに竜煙山脈に向かい、そこで遭遇したモンスターに敗退し、ただひとり帰還した。彼女は未だに骨折した腕を固定しているが、彼女の闘志は挫けていない。

## 第四章『侵攻軍迫る』 同行キャラクター

赤虎 Crimson Tiger レベル8 撃破役  
 中型・自然・人型、ヒューマン XP350

hp: 62 ; 重傷値 31 イニシアチブ +13  
 AC 22 ; 頑健 22 ; 反応 19 ; 意志 19 感覚 〈知覚〉+11  
 移動速度: 6

### 特徴

#### スニーク・アタック／急所攻撃

赤虎が戦術的優位を得ている目標に対する攻撃は、+2d6ポイントの追加ダメージを加える。

### 標準アクション

#### ④ :ドス(「武器」) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 1d4 + 5 ダメージ。赤虎は目標を1マス横滑りさせ、目標の元のマスに赤虎はシフトを行なう。

#### 殺ったらあー ◆ 遭遇毎

効果: 赤虎は突撃を行なう。突撃中は位相移動となり、移動中に受ける機会攻撃のダメージは半減ダメージとなる。

### マイナー・アクション

#### ↓ :頭突きじゃあ! ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対“頑健”

ヒット: 1d4 ダメージ。目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。

### トリガー型のアクション

#### あばよおー! ◆ 遭遇毎

トリガー(フリー): 赤虎のhpが0になる。

効果: 赤虎は3マスのシフトを行ない、以下の攻撃を行なう。

攻撃: 近接範囲・爆発2(爆発の範囲内のクリーチャーすべて); +13対“反応”

ヒット: 3d8 [火]ダメージ。

効果: 目標は爆発の範囲外まで押しやられ、倒れて伏せ状態になる。赤虎はこの遭遇が終了するまで、“ゲームから除外された”状態となり、遭遇終了後にhp1の状態での元のマスに現れる。

技能: 〈隠密〉+13

【筋】 20 (+9) 【敏】 14 (+6) 【判】 14 (+6)

【耐】 14 (+6) 【知】 10 (+4) 【魅】 12 (+5)

属性: 無属性 言語: 共通語、原始語

装備: ドス、ダイナマイト

回復力: 15

回復力使用回数: 7

赤虎一家のチンピラ Crimson Tiger's Cutter レベル8 雑魚  
 中型・自然・人型、ヒューマン XP87

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 +11  
 AC 21 ; 頑健 21 ; 反応 18 ; 意志 18 感覚 〈知覚〉+9  
 移動速度: 6

### 標準アクション

#### ④ :組長、いまでっせ!(「武器」) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 5 ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まですべての目標に対して戦術的優位を与える。

### トリガー型のアクション

#### 組長… ◆ 遭遇毎

トリガー(フリー): 赤虎一家のチンピラのhpが0になる。

効果: このチンピラはこの遭遇が終了するまで、“ゲームから除外された”状態となり、遭遇終了後にhp1の状態での元のマスに現れる。

【筋】 18 (+8) 【敏】 14 (+6) 【判】 14 (+6)

【耐】 14 (+6) 【知】 10 (+4) 【魅】 12 (+5)

属性: 無属性 言語: 共通語、原始語

装備: ドス



エルシア谷でも有名な極道である赤虎一家の組長。  
 エルシア谷を救う英雄たち一行に加わった赤虎一家は、死霊王の獅子窟に踏み込み、英雄たちの戦いに貢献した。  
 過去を悔い改めてプリンドルに向かった彼らは、赤手団と真っ向戦うことを誓う……。

## 市壁を守れ

ヒル・ジャイアントの打ち壊し屋 Hill Giant Smasher レベル11 暴れ役  
大型・自然・人型(巨人) XP600

hp: 137 ; 重傷値 68 イニシアチブ +7  
AC 23 ; 頑健 24 ; 反応 20 ; 意志 23 感覚 <知覚>+8  
移動速度: 8

### 特徴

モビリティ/機動力

自身のターンの開始時、この打ち壊し屋は“動けない状態”、“拘束状態”、“減速状態”に対し、セーブで終了できるものであればいずれか1回のセーブを行なうことができる。

### 標準アクション

④ : グレートクラブ([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +16対AC  
ヒット: 2d10 + 10 ダメージ。目標に隣接する別の敵は7ダメージを受ける。

† : ブルータル・スマッシュ/暴虐のぶちかまし([武器])  
◆ 再チャージ(このパワーをミスしたとき)

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +16対AC  
ヒット: 4d10 + 14 ダメージ。

← : ワーリング・クラッシュ/回転うちくさき([武器]) ◆ 遭遇毎

攻撃: 近接範囲・爆発2(爆発の範囲内の敵のみ); +16対AC  
ヒット: 2d10 + 8 ダメージ。

### トリガー型のアクション

† : パーシステント・スマッシュ/まだだ、まだやらせんよ

トリガー: この打ち壊し屋のヒット・ポイントが0になる。  
効果(即応・割込): この打ち壊し屋は半分まで速度で移動し、1回のグレートクラブ攻撃を行なう。

技能: <運動>+15

【筋】 21 (+10) 【敏】 14 (+7) 【判】 16 (+8)

【耐】 17 (+8) 【知】 7 (+3) 【魅】 11 (+5)

属性: 混沌にして悪 言語: 巨人語

装備: グレートクラブ、ハイド・アーマー

### ヒル・ジャイアントの打ち壊し屋

0	69
68	137

<自然>難易度: 16

ヒル・ジャイアントの打ち壊し屋、  
大型・自然・人型(巨人)

<自然>難易度: 24

パワー

ヒル・ジャイアントの砕き屋 Hill Giant Crusher レベル11 雑魚 砲撃役  
大型・自然・人型(巨人) XP150

hp: ; 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 23 ; 頑健 24 ; 反応 20 ; 意志 23 感覚 <知覚>+8  
移動速度: 8

### 標準アクション

④ : グレートクラブ([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +16対AC  
ヒット: 8 ダメージ。

⑤ : 投石([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +16対AC  
ヒット: 12 ダメージ。

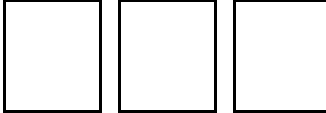
【筋】 21 (+10) 【敏】 14 (+7) 【判】 16 (+8)

【耐】 17 (+8) 【知】 7 (+3) 【魅】 11 (+5)

属性: 混沌にして悪 言語: 巨人語

装備: 投石(多数)

### ヒル・ジャイアントの砕き屋



<自然>難易度: 16

ヒル・ジャイアントの砕き屋、  
大型・自然・人型(巨人)

<自然>難易度: 24

パワー

“剣を守る者”のホブゴブリン Hobgoblin Bladebearer レベル7 遊撃役  
中型・自然・人型、ホブゴブリン XP600

hp: 82 ; 重傷値 41 イニシアチブ +10  
AC 21 ; 頑健 20 ; 反応 19 ; 意志 18 感覚 <知覚>+7  
移動速度: 6 夜目

### 特徴

ブレードベアラー・フィネス/“剣を守る者”の妙技

“剣を守る者”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。

### 標準アクション

④ : シミター([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +12対AC  
ヒット: 2d8 + 6 ダメージ(クリティカル 1d8 + 22)。

† : シミター・アドヴァンテージ/シミターによる優位 ◆ 無限回

必要条件: シミターを2本持っている。  
必要条件: 目標に対して戦術的優位を得ている。  
効果: “剣を守る者”は目標に対して2回のシミター攻撃を行なう。

### トリガー型のアクション

レッドハンド・フットワーク/赤い手の足さばき ◆ 無限回

トリガー: “剣を守る者”が1回の近接攻撃でヒットを与える。  
効果(フリー): “剣を守る者”は1マスのシフトを行なう。

ホブゴブリン・リジリアンス/ホブゴブリンのしぶとさ ◆ 遭遇毎

トリガー: “剣を守る者”がセーブ・終了の効果を受ける。  
効果(即応・対応): “剣を守る者”はその効果に対して即座に1回のセービング・スローを行なう。

技能: <運動>+14、<隠密>+13

【筋】 21 (+8) 【敏】 19 (+7) 【判】 17 (+6)

【耐】 15 (+5) 【知】 11 (+3) 【魅】 13 (+4)

属性: 無属性 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: レザー・アーマー、シミター×2

### “剣を守る者”のホブゴブリン

0	41
40	82

<自然>難易度: 16

“剣を守る者”のホブゴブリン、  
中型・自然・人型、ホブゴブリン

<自然>難易度: 23

パワー



“赤”のアビスライアクス Abithriax the RED レベル8 単独 兵士役  
超大型・自然・魔獣(ドラゴン) XP1750

hp: 372 ; 重傷値 196 イニシアチブ +9  
AC 24 ; 頑健 22 ; 反応 19 ; 意志 19 感覚 〈知覚〉+12  
移動速度: 6、飛行 8 暗視  
抵抗: [火]15  
セーヴィング・スロー: +5 ; アクション・ポイント: 2

### 特徴

#### アクション・リカヴァリー／アクション回復

アビスライアクスがターンを終了すると、アビスライアクス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・アソールト／本能的猛襲

アビスライアクスはイニシアチブ判定+10の時点で、フリー・アクションによりバイト攻撃かクロー攻撃を行なう。もしアビスライアクス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、アビスライアクス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([火]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 2d10 + 7 ダメージ。目標はつかまれ、継続的ダメージ[火]5またはアビスライアクスが“重傷”であるなら継続的ダメージ[火]10を、つかみから脱出するまで受ける(脱出難易度19)。

#### ↓ : クロー／爪 ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +12対AC

ヒット: 2d8 + 6 ダメージ。目標はつかんでいるクリーチャーが2体未満であるなら、つかまれる(脱出難易度16)。

#### ← : プレス・ウェポン／プレス攻撃([火]) ◆ 再チャージ ☼☼

攻撃: 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内のクリーチャーすべて); +11 対“反応”

ヒット: 2d12 + 8 [火]ダメージ、アビスライアクスが“重傷”であるなら2d12 + 18 [火]ダメージ。

ミス: 半減ダメージ。

## アビスライアクス襲来

### トリガー型のアクション

#### ↓ : テイル・ストライク／尾の打ちつけ ◆ 無限回

トリガー: 敵がアビスライアクスから3マス以内のマスから離れる。

攻撃(即応・対応): 近接・4(トリガーとなったクリーチャー); +10 対“反応”

ヒット: 1d6 + 6 ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。

#### ← : ブラッドイド・プレス／手負いのプレス ◆ 遭遇毎

トリガー: アビスライアクス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〉+11、〈看破〉+12

【筋】 22 (+10) 【敏】 17 (+7) 【判】 17 (+7)

【耐】 20 (+9) 【知】 12 (+5) 【魅】 14 (+6)

属性: 悪

言語: 共通語、竜語

### “赤”のアビスライアクス

0	98	196	294
	97	195	293
			372

〈自然〉難易度: 16

〈自然〉難易度: 24

“赤”のアビスライアクス、  
超大型・自然・魔獣(ドラゴン)

パワー、抵抗



## 第四章 『侵攻軍迫る』 同行キャラクター

独立ソーサラー、ミハ・セレイニ レベル9 撃破役

Miha Serani, Lone Sorceress

中型・自然・人型、ヒューマン XP400

hp: 72 ;重傷値 36 イニシアチブ +14

AC 20 ;頑健 20 ;反応 23 ;意志 23 感覚 〈知覚〉+12

移動速度: 6

### 特徴

⚡ :エレクトリック・オーラ／電撃のオーラ ◆ オーラ1

オーラの範囲内でターンを終えた生きているクリーチャーは10[電撃]ダメージを受ける。

バトル・アーティアーリー／戦闘砲撃

ミハ・セレイニは遠隔攻撃を行なう際に機会攻撃を受けない。

### 標準アクション

⊕ :レイ・オヴ・エグザイル／退去光線([電撃]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +14対“反応”

ヒット: 2d8 + 8 [電撃]ダメージ。目標は1マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

↓ :アーケイン・ストライク／秘術打撃 ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +14対AC

ヒット: 2d8 ダメージ。目標は減速状態になる。

☞ :ディスイントグレイション・レイ／分解光線 ◆ 一日毎

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +14対“頑健”

ヒット: 3d8 ダメージ。目標は幻惑状態(セーブ・終了)になり、倒れて伏せ状態になる。

セーブ1回目失敗: 目標は幻惑状態ではなく、朦朧状態になる(セーブ・終了)。

セーブ2回目失敗: 目標は回復力値に等しいダメージを受ける。

### トリガー型のアクション

ディセプション・ヴェイル／偽りの帳([幻],[瞬間移動]) ◆ 遭遇毎

トリガー: ミハに攻撃がヒットする。

効果(即応・割込): ミハにヒットした攻撃は、ミハに代わってミハに最も近いマスにいるクリーチャーにヒットする。

技能: 〈はったり〉+14

【筋】 15 (+6) 【敏】 12 (+5) 【判】 14 (+6)

【耐】 10 (+4) 【知】 15 (+6) 【魅】 21 (+9)

属性: 無属性

言語: 共通語

装備: ダガー

回復力: 18

回復力使用回数: 7 → 6 (負傷により低下)



エルシア谷でも有名な傭兵魔道士である独立ソーサラー。彼女はひとところに留まるのを嫌い、さまざまな英雄たちとともに冒険に出かけ、また浮名を流している。

赤手団の侵攻が始まる少し前、彼女はある冒険者たちとともに竜煙山脈に向かい、そこで遭遇したモンスターに敗退し、ただひとり帰還した。彼女は未だに骨折した腕を固定しているが、彼女の闘志は挫けていない。

## 第四章『侵攻軍迫る』 同行キャラクター

赤虎 Crimson Tiger レベル9 撃破役  
 中型・自然・人型、ヒューマン XP400

hp: 72 ; 重傷値 36 イニシアチブ +14  
 AC 23 ; 頑健 23 ; 反応 20 ; 意志 20 感覚 <知覚>+12  
 移動速度: 6

### 特徴

#### スニーク・アタック／急所攻撃

赤虎が戦術的優位を得ている目標に対する攻撃は、+2d6ポイントの追加ダメージを加える。

### 標準アクション

④ :ドス(「武器」) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +14対AC

ヒット: 1d4 + 6 ダメージ。赤虎は目標を1マス横滑りさせ、目標の元のマスに赤虎はシフトを行なう。

殺ったらあー ◆ 遭遇毎

効果: 赤虎は突撃を行なう。突撃中は位相移動となり、移動中に受ける機会攻撃のダメージは半減ダメージとなる。

### マイナー・アクション

↓ :頭突きじゃあ! ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +14対“頑健”

ヒット: 1d4 ダメージ。目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。

### トリガー型のアクション

あばよおー! ◆ 遭遇毎

トリガー(フリー): 赤虎のhpが0になる。

効果: 赤虎は3マスのシフトを行ない、以下の攻撃を行なう。

攻撃: 近接範囲・爆発2(爆発の範囲内のクリーチャーすべて); +14対“反応”

ヒット: 3d8 [火]ダメージ。

効果: 目標は爆発の範囲外まで押しやられ、倒れて伏せ状態になる。赤虎はこの遭遇が終了するまで、“ゲームから除外された”状態となり、遭遇終了後にhp1の状態での元のマスに現れる。

技能: <隠密>+14

【筋】 21 (+9) 【敏】 15 (+6) 【判】 15 (+6)

【耐】 14 (+6) 【知】 10 (+4) 【魅】 12 (+5)

属性: 無属性 言語: 共通語、原始語

装備: ドス、ダイナマイト

回復力: 18

回復力使用回数: 7

赤虎一家のチンピラ Crimson Tiger's Cutter レベル8 雑魚  
 中型・自然・人型、ヒューマン XP100

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 +12  
 AC 22 ; 頑健 22 ; 反応 19 ; 意志 19 感覚 <知覚>+10  
 移動速度: 6

### 標準アクション

④ :組長、いまでっせ!(「武器」) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +14対AC

ヒット: 5 ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まですべての目標に対して戦術的優位を与える。

### トリガー型のアクション

組長… ◆ 遭遇毎

トリガー(フリー): 赤虎一家のチンピラのhpが0になる。

効果: このチンピラはこの遭遇が終了するまで、“ゲームから除外された”状態となり、遭遇終了後にhp1の状態での元のマスに現れる。

【筋】 19 (+8) 【敏】 15 (+6) 【判】 15 (+6)

【耐】 14 (+6) 【知】 10 (+4) 【魅】 12 (+5)

属性: 無属性 言語: 共通語、原始語

装備: ドス



エルシア谷でも有名な極道である赤虎一家の組長。  
 エルシア谷を救う英雄たち一行に加わった赤虎一家は、死霊王の獅子窟に踏み込み、英雄たちの戦いに貢献した。  
 過去を悔い改めてプリンドルに向かった彼らは、赤手団と真っ向戦うことを誓う……。

## ブリンドル軍

ヒューマンの召集兵 Human Call-up レベル4 雑魚  
 中型・自然・人型、ヒューマン XP43

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 +3  
 AC 19 ; 頑健 17 ; 反応 15 ; 意志 15 感覚 〈知覚〉+6  
 移動速度: 5

### 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); +9対AC  
 ヒット: 5 ダメージ。

ㇿ : クロスボウ(〔武器〕) ◆ 無限回  
 攻撃: 遠隔・15(クリーチャー1体); +9対AC  
 ヒット: 5 ダメージ。

【筋】 16 (+5) 【敏】 10 (+2) 【判】 9 (+1)  
 【耐】 15 (+4) 【知】 9 (+1) 【魅】 10 (+2)

属性: 無属性 言語: 共通語

### ヒューマンの召集兵

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

エルフの狙撃手 Elf Sniper レベル5 雑魚 奇襲役  
 中型・フェイ・人型、エルフ XP50

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 +11  
 AC 19 ; 頑健 15 ; 反応 19 ; 意志 18 感覚 〈知覚〉+10  
 移動速度: 7 夜目

### 特徴

ワイルド・ステップ/原野の歩み  
 このエルフは移動困難地形でもシフトすることができる。

### 標準アクション

④ : ダガー(〔武器〕) ◆ 無限回  
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +10対AC  
 ヒット: 5 ダメージ。

ㇿ : ロングボウ(〔武器〕) ◆ 無限回  
 攻撃: 遠隔15(クリーチャー1体); +10対AC  
 ヒット: 6 ダメージ。

技能: 〈はったり〉+8、〈隠密〉+11

【筋】 13 (+3) 【敏】 19 (+6) 【判】 16 (+5)  
 【耐】 10 (+2) 【知】 11 (+2) 【魅】 12 (+3)

属性: 無属性 言語: 共通語、エルフ語

装備: ダガー、レザー・アーマー、ロングボウ、適切な数のアロー

### エルフの狙撃手

--	--	--	--	--

--

バリケード Barricade レベル5 障害物型  
 危険要因

腐材などを組み合わせたバリケードだが、その効果は十分だ。

### 危険要因

このバリケードは敵の侵攻を遮り、味方に遮蔽を与える。

### 〈知覚〉

バリケードを見るのに判定は必要ない。

### 作動

バリケードのマスに移動で進入したクリーチャーは機会攻撃を受ける。

### 攻撃 ◆ [武器]

**機会アクション** **近接・0**  
 攻撃: 近接・0(クリーチャー1体); +15対AC  
 ヒット: 5 ダメージ。

### 対抗措置

助走して難易度20の〈運動〉判定に成功することで、バリケードを飛び越えることができる。助走しないなら難易度40になる。

難易度15の〈軽業〉判定に成功することで、機会攻撃を受けることなくバリケードを通過することができる。

ラウンド中、1マス移動するだけで他のアクションを行わないのであれば、機会攻撃を受けることなくバリケードを通過することができる。

難易度22の〈運動〉判定に成功することで、バリケード1マス分を除去することができる。



## 血戦の市街 第一波

ホブゴブリンの隊長 Hobgoblin Captain レベル8 兵士役(指揮)  
 中型・自然・人型、ホブゴブリン XP350

hp: 88 ; 重傷値 44 イニシアチブ +7  
 AC 24 ; 頑健 19 ; 反応 20 ; 意志 21 感覚 <知覚>+9  
 移動速度: 5 夜目

### 標準アクション

④ : バスタード・ソード([武器]) ◆ 無限回  
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC  
 ヒット: 1d10 + 11 ダメージ。

効果: 目標はこの隊長の次のターンの終了時までマークされる。このマークが終了するまで、目標は戦術的優位を与える。

↓ : フォロー・ミー/続け ◆ 再チャージ(初めて重傷になった時点)

効果: この隊長は敵に突撃する。この隊長から5マス以内にいる味方1体または2体は、フリー・アクションで異なる敵に突撃を行なうことができる。

### トリガー型のアクション

キャプテンズ・リジリアンス/隊長のしぶとさ ◆ 遭遇毎

トリガー: この隊長が5マス以内の味方がセーブで終了できる効果を受ける。

効果(即応・対応): 目標となったクリーチャーはその効果に対して1回のセーヴィング・スローを行なうことができる。

技能: <運動>+12、<歴史>+13、<威圧>+13

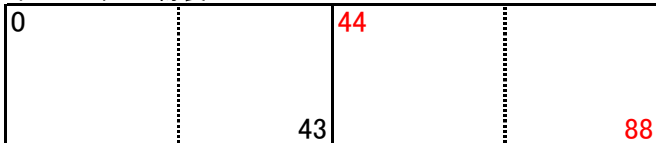
【筋】 17 (+7) 【敏】 12 (+5) 【判】 21 (+9)

【耐】 14 (+6) 【知】 19 (+8) 【魅】 18 (+8)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: バスタード・ソード、ヘヴィ・シールド、スケイル・アーマー

### ホブゴブリンの隊長



<自然>難易度: 16

ホブゴブリンの隊長、  
 中型・自然・人型、ホブゴブリン

<自然>難易度: 24

パワー

マンティコアの狙撃屋 Manticore Sniper レベル8 雑魚  
 大型・自然・魔獣 XP88

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 +11  
 AC 22 ; 頑健 21 ; 反応 21 ; 意志 18 感覚 <知覚>+12  
 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); +13対AC  
 ヒット: 8 ダメージ、突撃時は 10 ダメージ。

ㄨ : テイル・スパイク/尾の鉄釘 ◆ 無限回

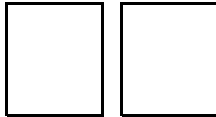
攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +13対AC  
 ヒット: 8 ダメージ、クリティカル時は 10 ダメージ。

【筋】 19 (+8) 【敏】 19 (+8) 【判】 15 (+6)

【耐】 17 (+7) 【知】 3 (±0) 【魅】 10 (+4)

属性: 混沌にして悪 言語: 共通語

### マンティコアの狙撃屋



<自然>難易度: 16

マンティコアの狙撃屋、  
 大型・自然・魔獣

<自然>難易度: 24

パワー

ホブゴブリンの兵士 Hobgoblin Warrior レベル8 雑魚  
 中型・自然・人型、ホブゴブリン XP88

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 24 ; 頑健 20 ; 反応 20 ; 意志 18 感覚 <知覚>+5  
 移動速度: 6 夜目

### 特徴

ファランクス・ソルジャー/密集陣形  
 ホブゴブリンの兵士は、味方と隣接していることでACに+2ボーナスを得る。

### 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); +13対AC  
 ヒット: 8 ダメージ。

⑤ : ショートボウ([武器]) ◆ 無限回  
 攻撃: 遠隔10(クリーチャー1体); +13対AC  
 ヒット: 6 ダメージ。

### トリガー型のアクション

ホブゴブリン・リジリアンス/ホブゴブリンのしぶとさ ◆ 遭遇毎  
 トリガー: このホブゴブリンがセーブで終了できる効果を受ける。

効果(即応・対応): このホブゴブリンはその効果に対して1回のセーヴィング・スローを行なうことができる。

技能: <運動>+9、<歴史>+5

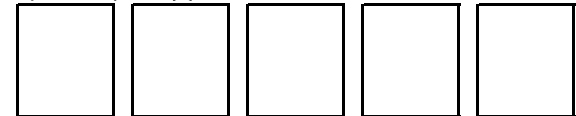
【筋】 19 (+8) 【敏】 14 (+6) 【判】 14 (+6)

【耐】 15 (+6) 【知】 11 (+4) 【魅】 10 (+4)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: ロングソード、チェインメール、ショートボウ、適切な数のアロー

### ホブゴブリンの兵士



<自然>難易度: 16

ホブゴブリンの兵士、  
 中型・自然・人型、ホブゴブリン

<自然>難易度: 24

パワー



## 血戦の市街 第二波

バグベアの工兵 Bugbear Engineer レベル8 兵士役  
大型・自然・人型、バグベア XP350

hp: 76 ; 重傷値 38 イニシアチブ +9  
AC 22 ; 頑健 22 ; 反応 21 ; 意志 20 感覚 (知覚)+9  
移動速度: 7 夜目

### 標準アクション

④ : ウォー・ピック([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +13対AC  
ヒット: 2d6 + 9 ダメージ。

効果: 目標はこのバグベアの次のターンの終了時まで“マークされた状態”になる。このマークを受けた目標がこのバグベアを含まない攻撃を行なったなら、目標は5ダメージを受ける。

④ : バリアー・ブレイクスルー／障壁突破([武器]) ◆ 無限回

効果: このバグベアは、指定された難易度の(運動)判定に成功することで、間合いの内のバリケードなど障壁1マス分を除去する。このパワーは1ラウンドに1回までしか使えない。

↓ : スピード・ワーク／素早き仕事([武器]) ◆ 無限回

効果: このバグベアは2回の基礎攻撃を行なえる。

### マイナー・アクション

← : フライトンド・ロアー／怯えさせる咆哮([恐怖]) ◆ 遭遇毎

攻撃: 近接範囲・爆発1(爆発の範囲内の敵すべて); +11対“意志”

ヒット: 目標は1マス押しやられ、このバグベアの次のターンの終了時まで弱体化状態になる。

技能: (運動)+13

【筋】 18 (+8) 【敏】 16 (+7) 【判】 20 (+9)

【耐】 14 (+6) 【知】 12 (+5) 【魅】 18 (+8)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: ウォー・ピック、ハイド・アーマー

<自然>難易度: 16

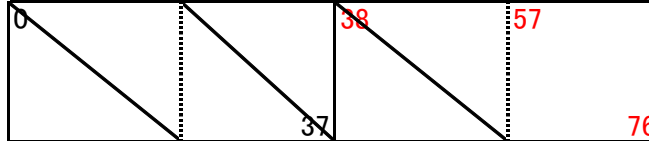
バグベアの工兵、  
大型・自然・人型、バグベア

<自然>難易度: 24

パワー

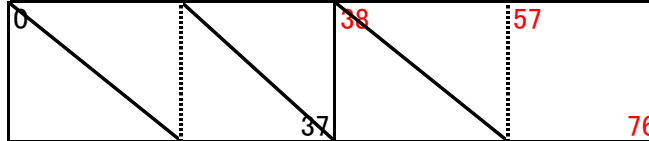
バグベアの工兵A

残り19



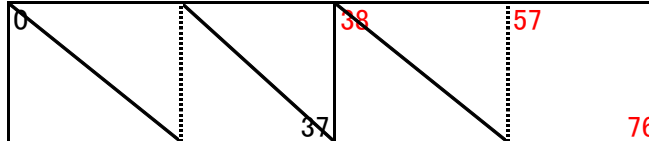
バグベアの工兵B

残り19



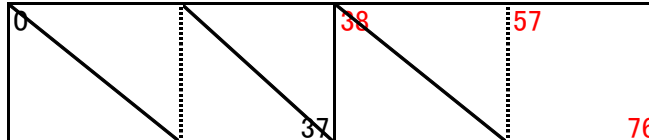
バグベアの工兵C

残り19



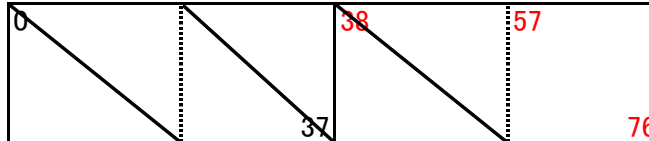
バグベアの工兵D

残り19



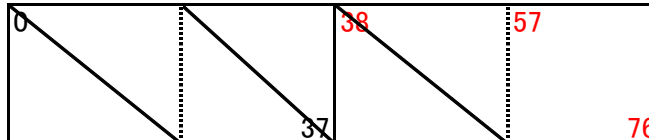
バグベアの工兵E

残り19



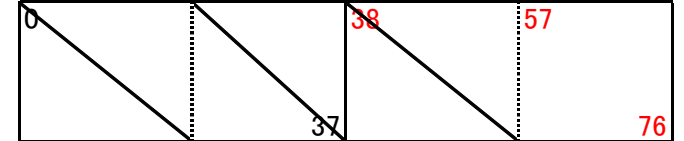
バグベアの工兵F

残り19



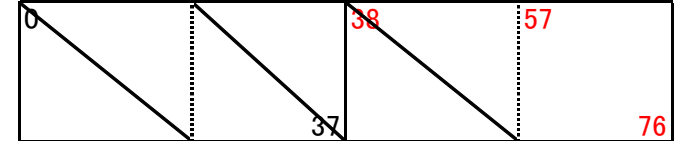
バグベアの工兵G

残り19



バグベアの工兵H

残り19



狙撃台 Sniper Point

レベル8 砲台型

### 危険要因

この廃材で作られた砲座は、急ごしらえながら十分に防御されている。ここに潜む射手は安全に敵を射抜くことができる。

### 危険要因

砲座の射程内で油断する者は、誰であろうと生き残ることはできない。

### <知覚>

砲座を見るのに判定は必要ない。

### イニシアチブ

+9

### 防御値

AC 25 ; 頑健 22 ; 反応 18 ; 意志 -

### 作動

砲座から20マス以内で、遮蔽を得ずに機会攻撃を誘発するなら、その者は1回の機会攻撃を受ける。

### 攻撃 ◆ [武器]

#### 機会アクション

遠隔

攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 6ダメージ。

### 対抗措置

砲座に対して攻撃パワーをヒットさせるかダメージを与えることで、砲座は砲座の次のターンの終了時まで機能を失う。

## 血戦の市街 第三波

ブルースポーン・ストームリザード レベル9 暴れ役

Bluespawn Stormlizard XP400

大型・自然・野獣(爬虫類) イニシアチブ +8

hp: 117 ; 重傷値 58 AC 21 ; 頑健 21 ; 反応 19 ; 意志 20 感覚 <知覚>+8

移動速度: 8 暗視

抵抗: [火]15

**特徴**

⚡ : ライトニング・ウィズイン / 内なる電撃 ◆ オーラ5

このオーラ内にいるすべての味方は[電撃]に対する抵抗5を得る。

**標準アクション**

④ : ゴア / 突き刺し ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +14対AC

ヒット: 2d10 + 9 ダメージ。

⬇ : ライトニング・チャージ / 電撃突撃([電撃]) ◆ 遭遇毎

必要条件: このストームリザードは1回の突撃攻撃を行なう。

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +14対AC

ヒット: 3d10 + 9 [電撃]ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。

**トリガー型のアクション**

☞ : カウンター・ボルト / 反撃弾([電撃]) ◆ 再チャージ ⚡⚡⚡

トリガー: 5マス以内に別のストームリザードがいる時、いずれかの敵

がいずれかの味方を攻撃した

攻撃(即応・対応): 遠隔・6(トリガーとなったクリーチャー);

+12対“反応”

ヒット: 2d8 + 9 [電撃]ダメージ。

技能: <運動>+14

【筋】 21 (+9) 【敏】 18 (+8) 【判】 19 (+8)

【耐】 17 (+7) 【知】 2 (±0) 【魅】 6 (+2)

属性: 無属性 言語: -

<自然>難易度: 17

ブルースポーン・ストームリザード、

大型・自然・野獣(爬虫類)

<自然>難易度: 25

パワー、抵抗

ブルースポーン・ストームリザードA

0		59	
		58	117

ブルースポーン・ストームリザードB

0		59	
		58	117

ブルースポーン・ストームリザードC

0		59	
		58	117

ブルースポーン・ストームリザードD

0		59	
		58	117

ブルースポーン・ストームリザードE

0		59	
		58	117

ホブゴブリンの兵士 Hobgoblin Warrior レベル8 雑魚

中型・自然・人型、ホブゴブリン XP88

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 24 ; 頑健 20 ; 反応 20 ; 意志 18 感覚 <知覚>+5

移動速度: 6 夜目

**特徴**

ファランクス・ソルジャー / 密集陣形

ホブゴブリンの兵士は、味方と隣接していることでACに+2ボーナスを得る。

**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); +13対AC

ヒット: 8 ダメージ。

⑤ : ショートボウ([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔10(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 6 ダメージ。

**トリガー型のアクション**

ホブゴブリン・レジリアンス / ホブゴブリンのしぶとさ ◆ 遭遇毎

トリガー: このホブゴブリンがセーブで終了できる効果を受ける。

効果(即応・対応): このホブゴブリンはその効果に対して1回のセー

ヴィング・スローを行なうことができる。

技能: <運動>+13、<歴史>+9

【筋】 19 (+8) 【敏】 14 (+6) 【判】 14 (+6)

【耐】 15 (+6) 【知】 11 (+4) 【魅】 10 (+4)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: ロングソード、チェインメール、ショートボウ、適切な数のアロー

**ホブゴブリンの兵士**

□ □ □ □ □

<自然>難易度: 16

ホブゴブリンの兵士、

中型・自然・人型、ホブゴブリン

<自然>難易度: 24

パワー

## 狙撃

スケイサー Skather レベル10 精鋭 砲撃役  
 中型・自然・人型、ドラゴンボーン XP1000

hp: 168 ; 重傷値 84 イニシアチブ +9  
 AC 24 ; 頑健 23 ; 反応 23 ; 意志 20 感覚 <知覚>+11  
 移動速度: 6  
 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 : 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); +15対AC (重傷時は+19)  
 ヒット: 3d6 + 8 ダメージ。

⑤ : ロングボウ([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +17対AC (重傷時は+19)  
 ヒット: 2d10 + 7 ダメージ。  
 目標は1マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

✳ : アロー・ヴォレイ/超兆弾([武器]) ◆ 再チャージ [3][3][3]

攻撃: 遠隔範囲・10マス以内の爆発1(爆発の範囲内の敵のみ);  
 +17対AC (重傷時は+19)  
 ヒット: 1d10 + 8 ダメージ。

### マイナー・アクション

◀ : ドラゴン・ブレス/ドラゴンの息吹き([酸]) ◆ 遭遇毎

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);  
 +13対“反応” (重傷時は+15)  
 ヒット: 1d6 + 6 [酸]ダメージ。目標は1マス押しやられる。

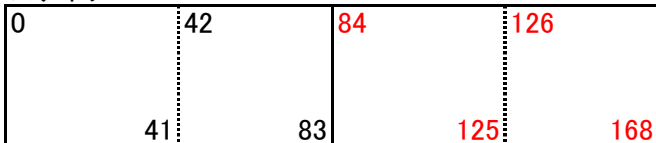
【筋】 14 (+7) 【敏】 18 (+9) 【判】 13 (+6)

【耐】 18 (+9) 【知】 10 (+5) 【魅】 10 (+5)

属性: 悪 言語: 共通語、竜語

装備: ロングボウ、ショート・ソード、アロー20本、ティアマトのシンボル

### スケイサー



<自然>難易度: 18

スケイサー、  
 中型・自然・人型、ドラゴンボーン

<自然>難易度: 26

パワー

<自然>難易度: 16

カルカー・ズールの従軍魔道士、  
 中型・自然・人型、ホブゴブリン

<自然>難易度: 24

パワー

カルカー・ズールの従軍魔道士 レベル8 制御役(指揮)  
 中型・自然・人型、ホブゴブリン XP350

hp: 96 ; 重傷値 48 イニシアチブ +10  
 AC 22 ; 頑健 18 ; 反応 20 ; 意志 19 感覚 <知覚>+9  
 移動速度: 6 夜目

### 標準アクション

④ : クォータースタッフ([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC  
 ヒット: 2d8 + 5 ダメージ。

† : ショック・スタッフ/電撃杖([電撃]、[武器])

◆ 再チャージ [2][2][2]

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC  
 ヒット: 2d10 + 5 [電撃]ダメージ。目標は戦闘魔道士の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

ㄨ : フォース・ルアー/カ場による誘引([カ場])

◆ 再チャージ [2][2]

攻撃: 遠隔・5(クリーチャー1体); +12対“頑健”  
 ヒット: 2d10 + 7 [カ場]ダメージ。目標を3マス横滑りさせる。

◀ : フォース・パルス/カ場噴出([カ場]) ◆ 再チャージ [2]

攻撃: 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内のクリーチャーすべて);  
 +12対“反応”

ヒット: 2d10 + 7 [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。

### トリガー型のアクション

ホブゴブリン・リジリアンス/ホブゴブリンのしぶとさ ◆ 遭遇毎

トリガー: このホブゴブリンがセーブにより終了する効果を受ける。  
 効果(即応・対応): トリガーとなった効果に対して即座に1回のセーブを行う。

技能: <運動>+12、<魔法学>+15、<歴史>+15

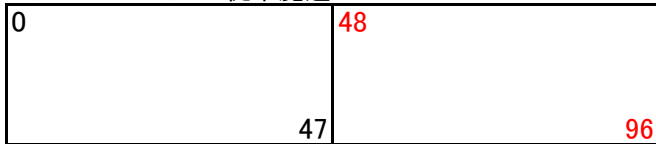
【筋】 16 (+7) 【敏】 16 (+7) 【判】 18 (+8)

【耐】 16 (+7) 【知】 22 (+10) 【魅】 16 (+7)

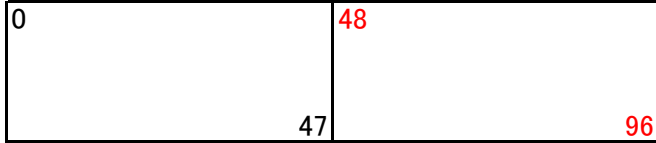
属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: ローブ、クォータースタッフ

### カルカー・ズールの従軍魔道士A



### カルカー・ズールの従軍魔道士B



ミハ・セレイニ、アレイニア型 レベル9 撃破役  
 中型・自然・人型、アレイニア XP400

hp: 72 ; 重傷値 36 イニシアチブ +14  
 AC 20 ; 頑健 20 ; 反応 23 ; 意志 23 感覚 <知覚>+12  
 移動速度: 6、蜘蛛歩き 6

### 特徴

⚡ : エレクトリック・オーラ/電撃のオーラ ◆ オーラ1

オーラの範囲内でターンを終えた生きているクリーチャーは10[電撃]ダメージを受ける。

バトル・アーティラー/戦闘砲撃

ミハ・セレイニは遠隔攻撃を行なう際に機会攻撃を受けない。

### 標準アクション

⑤ : レイ・オヴ・エグザイル/退去光線([電撃]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +14対“反応”  
 ヒット: 2d8 + 8 [電撃]ダメージ。目標は1マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

↓ : アークイン・ストライク/秘術打撃 ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +14対AC  
 ヒット: 2d8 ダメージ。目標は減速状態になる。

ㄨ : ディスインテグレーション・レイ/分解光線 ◆ 一日毎

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +14対“頑健”  
 ヒット: 3d8 ダメージ。目標は幻惑状態(セーブ・終了)になり、倒れて伏せ状態になる。

セーブ1回目失敗: 目標は幻惑状態ではなく、朦朧状態になる(セーブ・終了)。

セーブ2回目失敗: 目標は回復力値に等しいダメージを受ける。

### トリガー型のアクション

ディセプション・ヴェイル/偽りの帳([幻]、[瞬間移動]) ◆ 遭遇毎

トリガー: ミハに攻撃がヒットする。

効果(即応・割込): ミハにヒットした攻撃は、ミハに代わってミハに最も近いマスにいるクリーチャーにヒットする。

技能: <はったり>+14

【筋】 15 (+6) 【敏】 12 (+5) 【判】 14 (+6)

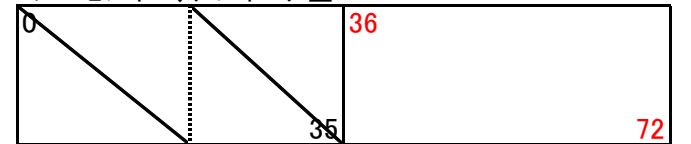
【耐】 10 (+4) 【知】 15 (+6) 【魅】 21 (+9)

属性: 無属性

言語: 共通語

装備: ダガー

### ミハ・セレイニ、アレイニア型



## さいごの戦い

竜魔将フラヴェック・ハーン レベル11 精鋭 兵士役(指揮)

Wymlord Hravek Kharn

中型・自然・人型、ホブゴブリン XP1200

hp: 226 ; 重傷値 113 イニシアチブ +9

AC 27 ; 頑健 23 ; 反応 21 ; 意志 25 感覚 <知覚>+7

移動速度: 6

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 : ウォー・ピック([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +16対AC

ヒット: 3d6 + 9 ダメージ。

効果: 目標はマークされる(セーブ・終了)。

↓ : クロマティック・ストライク/万色の一撃

([武器]、[火]、[冷気]、[電気]、[酸]、[毒]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +16対AC

ヒット: 3d8 + 9 [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。

ㄨ : 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 [目]

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +13対“意志”

ヒット: 1d8 + 7 ダメージ。目標は支配状態になる(セーブ・終了)。

ダブル・ストライク/二連撃

◆ 再チャージ [目][目][目]

効果: ハーンはウォー・ピック攻撃とクロマティック・ストライク攻撃を1回ずつ行なう。

### トリガー型のアクション

ワイアームローズ・チャレンジ/竜魔将の挑戦 ◆ 無限回

トリガー: ハーンにマークされた目標がハーンを含まない攻撃を行なう。

効果(即応・対応): トリガーとなった敵は 14 ダメージをこうむる。

技能: <威圧>+16、<運動>+13

【筋】 16 (+8) 【敏】 14 (+7) 【判】 14 (+7)

【耐】 18 (+9) 【知】 13 (+6) 【魅】 22 (+11)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: ウォーピック、ヘヴィ・シールド、ティアマトのシンボル

竜魔将フラヴェック・ハーン

0	57	113	170
56	112	169	226

<自然>難易度: 19

竜魔将フラヴェック・ハーン、  
中型・自然・人型、ホブゴブリン

<自然>難易度: 27

パワー

ヒル・ジャイアントの壊し屋 Hill Giant Basher レベル9 暴れ役

大型・自然・人型(巨人) XP400

hp: 117 ; 重傷値 58 イニシアチブ +5

AC 21 ; 頑健 22 ; 反応 18 ; 意志 21 感覚 <知覚>+6

移動速度: 6

### 特徴

モビリティ/機動力

自身のターンの開始時、この壊し屋は“動けない状態”、“拘束状態”、“減速状態”に対し、セーブで終了できるものであればいずれか1回のセーブを行なうことができる。

### 標準アクション

④ : グレートクラブ([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +14対AC

ヒット: 2d10 + 8 ダメージ。

↓ : ブルータル・スマッシュ/暴虐のぶちかまし([武器])

◆ 再チャージ (このパワーをミスしたとき)

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +14対AC

ヒット: 4d10 + 12 ダメージ。

← : ワーリング・クラッシュ/回転うちくたき([武器]) ◆ 遭遇毎

攻撃: 近接範囲・爆発2(爆発の範囲内の敵のみ); +14対AC

ヒット: 2d10 + 6 ダメージ。

### トリガー型のアクション

↓ : パーシステント・スマッシュ/まだまだ、まだやらせんよ

トリガー: この壊し屋のヒット・ポイントが 0 になる。

効果(即応・割込): この壊し屋は半分まで速度で移動し、1回のグレートクラブ攻撃を行なう。

技能: <運動>+14

【筋】 21 (+9) 【敏】 12 (+5) 【判】 15 (+6)

【耐】 15 (+6) 【知】 7 (+2) 【魅】 10 (+4)

属性: 混沌にして悪 言語: 巨人語

装備: グレートクラブ、ハイド・アーマー

ヒル・ジャイアントの壊し屋A

0	59
58	117

ヒル・ジャイアントの壊し屋B

0	59
58	117

<自然>難易度: 17

ヒル・ジャイアントの壊し屋、  
大型・自然・人型(巨人)

<自然>難易度: 25

パワー

オーガの傭兵 Ogre Mercenary レベル8 精鋭・雑魚 兵士役

大型・自然・人型(巨人) XP175

hp: 2 ; 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 +8

AC 24 ; 頑健 22 ; 反応 19 ; 意志 19 感覚 <知覚>+6

移動速度: 8

### 特徴

エリート・ミニオン/精鋭としての雑魚

このオーガはダメージを受けることで重傷となり、再度ダメージを受けることで倒れる。20以上のダメージを受けるかクリティカル・ヒットを受けた場合、オーガは即座に倒れる。

### 標準アクション

④ : モーニングスター([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 2d8 + 7 ダメージ。目標は減速状態になる。

ㄨ : ハンドアックス([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 1d8 + 7 ダメージ。

← : ブルータル・スワイプ/野蛮な一掃([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接範囲・噴射2(噴射の範囲内の敵のみ); +13対AC

ヒット: 1d8 + 7 ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。

### トリガー型のアクション

↓ : デス・ブロー/死に際の一撃

トリガー: この傭兵のヒット・ポイントが 0 になる。

効果(フリー): この傭兵は標準アクションを使用して攻撃を行なう。

技能: <運動>+15

【筋】 22 (+10) 【敏】 15 (+6) 【判】 15 (+6)

【耐】 21 (+9) 【知】 7 (+2) 【魅】 8 (+3)

属性: 混沌にして悪 言語: 巨人語

装備: ハンドアックス2本、モーニングスター

<自然>難易度: 16

オーガの傭兵、  
大型・自然・人型(巨人)

<自然>難易度: 24

パワー

