

# Hide in Plain Sight 何気ない装いの影に



SP-2

Featuring ADRIC, KHAL, and other characters!

## DUNGEONS & DRAGONS<sup>TM</sup>

Comic & Game Adventure

### Hide in Plain Sight

by John Rogers, Andrea Di Vito, and Christopher Perkins



The orphanarium is engulfed in flames and sinking into the depths of the river. Meanwhile, a dark ritual is being performed in caves beneath the building, possessing the orphans within. Can you save the children and stop the malevolent ceremony?

IDW



**Credits**  
**Designers:** Jhon Rogers, Andrea Di Vito, Christopher Perkins  
**Cartography:** Jonathan Roberts  
**Translation:** Tirthika

孤児院は炎に吞まれ、河の深みに沈んで行った。一方、暗黒の儀式は建物の地下にある洞穴で執行され、孤児たちが犠牲になろうとしていた。君は子供たちを救い、悪しき儀式を止めることができるだろうか？



# 概要

## Introduction

新たなるD&Dコミックに続き、エイドリックと彼の仲間たちの冒険を描く。第1巻において、彼らはフォールクレストをゾンビの大群から守ったが、それはゾンビとされた者たちは、燃え上がる倉庫の地下に隠されたシャドウフェルへのポータルから漏れ出したダーク・エネルギーにより変質させられた市民である（恐怖を）を発見しただけだった。

その巻で、エイドリックと仲間は燃える建物から逃げ出せなくなった孤児を救い出し、シャドウフェルへのポータルを開いた悪人と真っ向からぶつかった。カーシェという名前のドッペルゲンガーのウィザードだ。カーシェは逃走して隊商に潜入し、別の場所で悪事をなそうとしている。

我々は物語の中から以下の重要なシーンを取り出し、3つの遭遇を作り出した。君はこれらの遭遇を以前の冒険の続きとすることもできるし、君自身が作り出すより長い冒険の基礎としても良いし、また単独のショート冒険とすることもできる。

エイドリックと彼の仲間は英雄級冒険の中盤から後半に位置するが、我々は敢えてこれらの遭遇レベルを低下させ、1レベルか2レベルの冒険者用に仕立てた。もし君が高レベル・キャラクター向けの冒険を求めるなら、君はいつでもこれを拡張することができる。『DMG』や『Dungeon Master's Kit』には、遭遇レベル調整のための指標が掲載されている。

# 冒険の背景

## Adventure Background

この冒険は第1巻の冒険が終了した時点から始まる。

以下の遭遇は、『DMG』や『Dungeon Master's Kit』で解説されているネンティア谷にあるフォールクレストの郊外で行なわれる。君はこの冒険を君のキャンペーンの街や都市のそばに配置して運用することもできる。

第1遭遇（『地中の障害』）は、英雄たちが燃え上がる倉庫の地下に隠された洞穴を発見するところから始まる。ドッペルゲンガーのカーシェは今回のフォールクレストでの任務が完了したことを悟り、後処理を英雄たちに押し付けると早急に撤退しようとしている。第2遭遇（『ドッペルゲンガーの動向』）は、英雄たちがカーシェを追跡する技能チャレンジであり、彼らは非情なるオークの一隊（『グリーン団』）に襲われている隊商へと導かれる。技能チャレンジの如何によって、第3の、そして最後の遭遇の難度に変化する。

# さあ、始めよう

## Getting Started

DMはD&Dゲームのルールを必要とする。それは『D&D第4版スターターセット』や『Dungeon Master's Kit』に掲載されている。プレイヤーは『ヒーローズ・オヴ・ザ・フォールン・ランズ』と冒険に使用するためのキャラクター・シートのコピーを必要とする。

君が開始する準備ができたなら、『遭遇1：地中の障害』に進め。



## 遭遇1： 地中の障害

### Trouble Below

#### 遭遇レベル1（725XP）

#### 準備

1体 ドッペルゲンガーのウィザード、カーシェ（K）  
1個 爆弾  
1基 落とし穴

この遭遇は冒険者たちが、燃え盛る倉庫の床に開いた穴に飛び込むところから始まる。この穴はかつて密輸商人が使っていた、地下の隠し穴に通じている。

この遭遇は慎重に進めること。いくつかの特徴は、遭遇の展開次第で活動を開始するからである。

君は現在のラウンド数をきっちりと数える必要があるだろう。第2ラウンドの開始時に、燃える梁が穴に落下して下にいるものにダメージを与え、脱出路を塞いでしまう。第5ラウンドの開始時に爆発が起こり、そして第10ラウンドの開始時に建物は頭上で崩壊する（詳細については『エリアの特徴』参照）。

落とし穴は見つかるかトリガーするまで隠されている。

遭遇を開始したなら、読め：

悪しきパワーが、フォールクレストの市民の多くを、ゾンビのような恐ろしいバケモノに変えてしまった。そしてすべての兆候は、街の南にある、河沿いの倉庫を指し示していた。倉庫は現在、孤児院として使われている。そしていま、そこは火に包まれている。君が不幸な建物から、最後の子供たちを連れ出したとき、落下した梁が床を打ちつけ、大きな穴を開けた。この下には、隠し洞窟があるのだ！ 地下深くから、狂乱の笑い声が聞こえてくる。

燃え盛る倉庫の中には、特に目につく物はなく、聞こえる物音もない。煙と落下物を避けつつ、冒険者らは調査のため穴の底に降りなくてはならない。

それは倉庫の床から下方に10フィート落下することで、下の洞窟の床に到達する。キャラクターは移動アクションを使用して慎重に降り立つか、あるいは修得済みの〈軽業〉で落下ダメージを軽減しないのであれば、1d10ダメージを受ける。

冒険者が天井に開いた穴を通して洞窟に入るなら、読め：

君は古めかしい、密輸商人の洞窟を発見した。そこは箱や樽でいっぱいだ。洞窟の中央には、ストーン・サークルが鎮座まし、サークルの中央には、ダーク・エネルギーが脈打ちながら浮揚していた。その近くでは、恐怖に恍惚としたウィザードが、カラカラとひきつった笑いを浮かべていた。

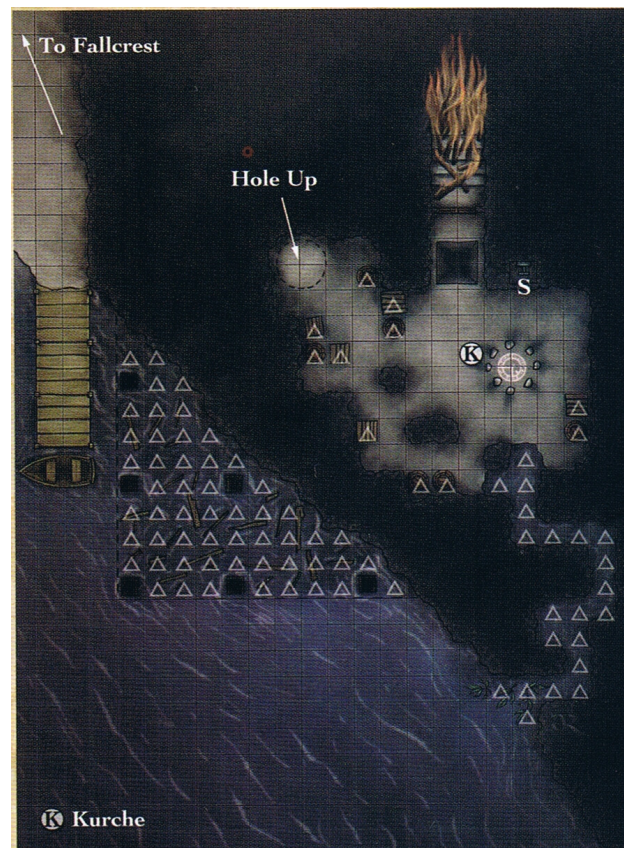
冒険者は、天井に開いた穴の下である、洞窟の角から遭遇を開始する。

## 戦術

### Tactics

ドッペルゲンガーはファイアーボールを使い、続いてカラー・スプレーを使う。ラウンド毎に1回、自身に近接攻撃を行なう敵に対してシヴを使用する。それはアクション・ポイントを脱出する時のためにとっておく。

ドッペルゲンガーは初めて重傷になった時点で逃走するが、必要に応じてファイアーボールを攪乱のために使用する。密輸商人の洞窟から河につながるトンネル内で炸裂したファイアーボールは、その副次効果として爆発の範囲内を脆弱にすることにより、遭遇の終了時まで持続する[区域]を生み出す。[区域]に進入するか[区域]内でターンを開始したクリーチャーは、砕け散った破片により2ダメージをこうむる。



## 展開

### Development

英雄たちはドッペルゲンガーを殺しても追い払うだけにとどめても、経験点をすべて受け取る。続く遭遇は、ドッペルゲンガーが生きて脱出した場合のものだ。もし冒険者がドッペルゲンガーの逃走を阻止して捕縛するか殺したなら、君は次の遭遇と最終遭遇を別の機会に譲ることになる。

(いつなんどき、オークの襲撃を必要とするかも知れないからだ！)。

#### 落下する梁 Falling Timbers([火]) ◆ 遭遇毎

##### フリー・アクション

攻撃：天井に開いた穴の真下に位置する2×2マス(範囲内のクリーチャーすべて)；+4対“反応”

ヒット：1d6+6 ダメージ。さらに目標は拘束状態になり、継続的ダメージ[火]2をこうむる(共にセーブ・終了)。

ミス：目標は拘束状態になり、継続的ダメージ[火]2をこうむる(共にセーブ・終了)。

#### 爆発 Explosion([火]) ◆ 遭遇毎

##### フリー・アクション

攻撃：両開き扉を起点とした近接範囲・噴射3(噴射の範囲内のクリーチャーすべて)；+4対“反応”

ヒット：1d8+11 ダメージ。さらに目標は倒れて伏せ状態になる。

ミス：半減ダメージ。さらに目標は倒れて伏せ状態になる。

#### 落とし穴 Pit Trap ◆ 遭遇毎

##### フリー・アクション

トリガー：落とし穴のマスにクリーチャーが進入する。

攻撃(フリー・アクション)：近接・0(トリガーとなったクリーチャー)；+4対“反応”

ヒット：2d10 ダメージ。さらに目標は落とし穴の底で倒れて伏せ状態になる。

ミス：目標は最後に占めていたマスに戻る。

効果：落とし穴は明らかになる。

## エリアの特徴

### Features of the Area

#### 照明 Illumination：

松明が明るい明るさを提供する。

#### ボート Boat：

小さめのボートが、倉庫の並びの棧橋の外れの杭にもやわれている。ボートは最大で4体までの中型クリーチャーを乗せることができ、移動速度は4だ。

#### 天井 Ceiling：

洞窟の天井の高さは10フィートで、トンネルの高さは6フィートだ。戦闘の第2ラウンド開始時に、燃える梁が洞窟天井の穴を通過して落下し、真下の4マスにいる者を直撃する。頭上の建物は崩壊し、天井の穴は炎を上げる残骸に塞がれて通過不能になる。

#### 箱と樽 Crates and Barrels：

樽は糖蜜と油で満たされ、また箱は食料と一般的なアイテムがしまわれている。箱と樽の中には、ランダムでレベル1の財宝が隠されている(『DMG』か『ダンジョン・マスターズ・キット』の“財宝”参照)。箱と樽を含むマスは移動困難地形だ。

#### 扉 Doors：

施錠された両開き扉は、洞窟から階段を介して倉庫まで続く。倉庫の火事は階段を燃える残骸で満たしているため、通過可能にするには20回分の標準アクションを必要とする。扉の錠を開くには専用の鍵を使うか(“隠し部屋”参照)、難易度20の〈盗賊〉判定を必要とする。扉はまた難易度18の【筋力】判定に成功することでこじ開けることができる。

#### 爆発 Explosion：

戦闘の第5ラウンド開始時に、大爆発が上の建物を揺り動かす。両開き扉が爆風で開き、熱波と燃える残骸が吹き込んでくる。扉の両側2×3マスのいずれかを占めているクリーチャーは攻撃を受ける。落とし穴に落ちたキャラクターは、この攻撃に対して遮蔽を得る。

#### 落とし穴 Pit Trap：

この落とし穴は一般的な床に見えるように偽装されている。落とし穴に隣接したクリーチャーは、難易度18の〈知覚〉判定に成功することでそれを発見することができる(クリーチャーが能動的に罠を捜索していないのであれば、受動〈知覚〉を使用しろ)。落とし穴の深さは20フィートで、一度起動したなら開放状態になる。

#### 隠し部屋 Secret Room：

落とし穴の近くには小さな隠し部屋がある。キャラクターは難易度18の〈知覚〉判定に成功することで秘密扉を発見することができる(クリーチャーが能動的に罠を捜索していないのであれば、受動〈知覚〉を使用しろ)。部屋の中はからっぽで、反対側の壁から木製のレバーが突き出ている。レバーを操作することで落とし穴は再装填され、また落とし穴を停止させることができる。これにより、クリーチャーは罠をトリガーすることなく落とし穴のマスに進入することができる。

レバーにはすりへったロープで結ばれた鉄製の鍵がかけられている。この鍵は倉庫に至る扉を解錠する事ができる(“扉”参照)。

#### ストーン・サークル Summoning Stones：

洞窟の中央にはギザギザの岩で作られたサークルがある。難易度16の〈魔法学〉判定に成功することで、サークルの内部はシャドウフェルから滲出してきたダーク・エネルギーが満ちていることがわかる。サークルの内側に進入した、あるいはターンを開始したクリーチャーは、5[死霊]ダメージをこうむり、さらにそれぞれの(現在の)ターンの終了時まで弱体化状態になる。ドッペルゲンガーが逃走するか殺されるなら、ストーン・サークルはその魔術的特性を失い、安全に中に入ることができる。

#### トンネル Tunnel：

この部分的に水浸したトンネルは、古い密輸商人の洞窟と河をつないでいる。トンネルは浸水しているため動きを妨げることから移動困難地形となる。トンネルの出口は葦によって隠されているため、外から確認するためには難易度14の〈知覚〉判定に成功する必要がある。

#### 木製の柱 Wooden Pilings：

6本の木製の柱が、部分的に河上にせり出している倉庫を支えている。建物は第10ラウンドの開始時に河に向かって崩壊する。それが崩壊したなら、燃える建物の下でターンを開始するクリーチャーは落下する破片のため5ダメージをこうむる。柱の間は残骸のため移動困難地形として扱われる。

## 遭遇2：ドッペルゲンガーの動向

### Doppelganger Season

#### 遭遇レベル1（100XP）

この技能チャレンジは、冒険者が燃え上がる川沿いの倉庫の下にある密輸商人の洞窟から逃げ出したドッペルゲンガーを追跡する際に起こる。

冒険者が無事に河岸に到着したなら、読め：

君が、密輸商人の洞窟から脱出した時、燃え上がる倉庫は、崩壊しながら河に倒れこんだ。助け出された孤児は、街に走り去り、君はこの一連の事態に責任を持つ、悪党を追いつめようと考えた。

## 技能チャレンジ：カーシェの追跡

### Skill Challenge: Tracking Kurche

洞窟から脱出した後、ドッペルゲンガーはフォールクレストから退避しようとする。その途中、それは偶然に見かけた衛兵を殺害し、その姿を借りることになった。さらに隊商が街を離れるのを見るや、ドッペルゲンガーは雇われ剣士としてそれに紛れ込むことにした。これらは既に起きた事実だ。そして冒険者は悪党を捕らえるためにこれらの事実を明らかにしなくてはならない。

この技能チャレンジは、冒険者がどれだけうまくカーシェの痕跡を追跡できたかを決定するものだ。彼女らが目標を捕えることは疑いない。しかし、それは予想以上に長いかかる可能性がある。そしてその遅延は思いがけない結果を生む！

この技能チャレンジは判定が3回だけという変則的なものだ。そしてそれは以下の手順で進められる。技能判定はすべて集団判定で解決される（集団判定ルールについては『ルールズ・コンペンディウム』参照）。場合によっては、英雄たちは1回の判定に複数の技能を提示される場合がある。そのような場合、それぞれのメンバーは各自が選択した技能でもって集団判定の一部を行うことができる。もし冒険者の少なくとも半分が判定に成功するなら、集団判定は成功とされる。そうでないなら、集団判定は失敗1回とされる。遭遇の終了時に失敗回数を合計し、何が起きるかを決定しろ。

#### 主要技能

〈運動〉、〈交渉〉、〈持久力〉、〈看破〉、〈自然〉、〈知覚〉、〈事情通〉。

#### 死体の発見 *Finding the Corpse*

（〈知覚〉難易度12）

もし英雄たちが集団判定に成功するなら、彼女らはドッペルゲンガーによって殺された、切り刻まれた衛兵の死体を発見する。

#### 街からの逃走 *Fleeing Town*

（〈交渉〉、〈看破〉、〈事情通〉難易度12）

もし英雄たちが集団判定に成功するなら、彼女らは（地元の民兵から聞き及んだ情報を統合した結果に基づいて）ドッペルゲンガーが最近街を離れた隊商に紛れ込んでフォールクレストを離れたと結論する。

#### 隊商を捕捉する *Catching the Caravan*

（〈運動〉、〈持久力〉、〈自然〉難易度12）

もし英雄たちが集団判定に成功するなら、彼女らはちょうど良いタイミングで隊商に追いつく。

#### 失敗回数： 0

もし冒険者たちがすべての集団判定に成功するなら、彼女らは技能チャレンジにより 100XP を得。『遭遇3：グリーン団』に進んで記述に従え。

#### 失敗回数： 1～3

失敗数にかかわらず、冒険者たちはこの技能チャレンジから完全な経験点を得る。失敗回数毎に『遭遇3：グリーン団』に登場する隊商護衛の数を2ずつ減らせ。



## 遭遇3: グルーン団

### Gruhn's Gang

遭遇レベル3 (840XP)

#### 準備

- 1体 グルーン、オークの刺青公 (G)
- 1体 シーシャック、オークの殺戮坊主 (S)
- 24体 オークの“うじむし隊” (O)
- 1体 カーシェ、ドッペルゲンガーのウィザード (K)
- 1体 デイヴァン、ヒューマンの商人 (D)
- 12体 隊商護衛 (C、人数については右記参照)

冒険者はドッペルゲンガーを追跡する行程で古い交易所に到達する。そこでは隊商がオークの野盗と戦うため、急ごしらえの防御陣を築いていた。

冒険者はマップの下縁からから進入する。そのためグルーンは彼女らと交易所の間に位置する。

ドッペルゲンガーのカーシェは変装したまま隊商の護衛に紛れ込んでいる。ドッペルゲンガーは隊商が交易所に到着する少し前に加わった。ドッペルゲンガーの能力については『遭遇1: 地中の障害』を(必要に応じて)参照しろ。ただし戦術についてはこの遭遇におけるカーシェの役割に応じて変化させろ。

この遭遇の経験点は、オークが逃げ出すか、NPCが殺されることによって増減する。

## 技能チャレンジの失敗

### Skill Challenge Failure

もし冒険者が『遭遇2: ドッペルゲンガーの動向』で1回以上失敗しているなら、彼女らの到着は遅くなる。失敗した回数毎に2体ずつ、隊商の護衛を減らせ。

冒険者が現場に到着したなら、読め:

君の目には、木々の合間を抜けて、道路脇に作られた、開墾地が見える。廃墟と化した、石の建物の周囲に、6台の馬車がつながれている。商人と護衛からなる一隊が、馬車と崩れた壁を利用し、2ダース近いオークに抗して、かろうじて持ちこたえている。中でも特別に大きい、恐ろしげなオークが、戦いに加わろうとしている。その手にはグレートソードが握られている。彼が叫ぶ。「やれ、“うじむし隊”よ！ やつらの血で、大地を染めてやれ！」彼の隣りには、ウィザードかプリーストのような服をまとった、やせこけた、悪賢いようなオークがいる。

毎ラウンド、オークの“うじむし隊”の半数は、冒険者ではなく隊商の護衛を攻撃する。もしデイヴァン含む隊商護衛が全滅したなら、オークは一団となって英雄たちを攻撃する。

オークと隊商の護衛については互いに攻撃させるのではなく、毎ラウンド終了時に双方が1d6をロールさせろ。ロールが低い側は、任意の雑魚を1体失う。もしロールが同値であるなら、双方が雑魚を失う。

## 戦術

### Tactics

グルーンはシーシャックとの隣接を維持し、殺戮坊主を狙う攻撃をブランツ・オヴ・ジ・アタックを使って毎ラウンド1回は吸収しようとする。グルーンは臆病者ではないが、もしオークの“うじむし隊”の半数が殺されるなら、彼は攻撃を断念して配下に撤退を命じる。

もしグルーンのヒット・ポイントが0になるなら、シーシャックは激昂して死ぬまで戦う。残ったオークの“うじむし隊”はシーシャックが倒れるまでは戦い続けるが、その後は散り散りに逃げ出す。戦闘において、シーシャックは適切な距離を保ち、負傷した味方に対してブラッド・セフトを使って回復させる。

オークの“うじむし隊”は約1/3が近接戦闘を行う; 残りは遮蔽を取って矢を射る。

ドッペルゲンガーは他の隊商護衛と協調して戦う。彼は自分と近くにいる隊商護衛を守るが、注意を引き付けるようなマネはしない。同様にそれは(近くのキャラクターを攻撃するような)不必要な危険も犯さない。

デイヴァンと隊商護衛は遮蔽を取り、自分たちか馬に近づくオークを攻撃する。

## 展開

### Development

戦闘の混沌の中でドッペルゲンガーを発見することは、控えめに言っても難しい。キャラクターは標準アクションを使用し、選択した隊商護衛1人に対して難易度30の〈看破〉判定を行うことができる。もし変身したカーシェに対して判定が成功したなら、キャラクターはドッペルゲンガーの識別に成功する。

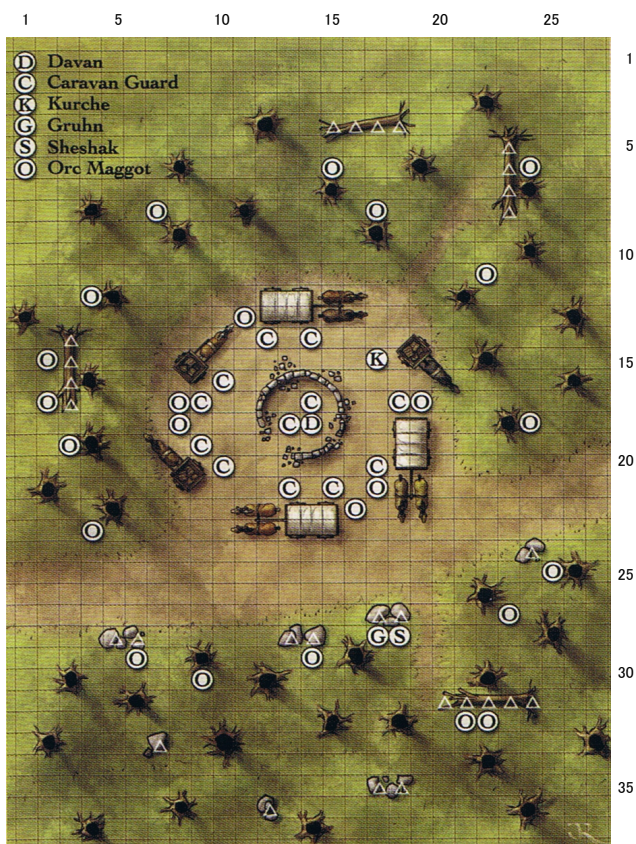
もし英雄たちがオークを打ち負かすなら、デイヴァンは感謝の印に彼女らにランダムでレベル2財宝を与える(『DMG』か『Dungeon Master's Kit』の“財宝”参照)。デイヴァンと彼の仲間の商人は、隊商にドッペルゲンガーが潜入したことを知り恐れおののく。

捕らえて尋問されたオークは、単に商人の運搬している荷を狙っているだけと思われる。隊商への攻撃に対し、彼らは他に動機を持っていない。

## 続きはどうなる？

### What's Next?

グリーンと彼の配下のオークが敗北するか追い払われたなら、英雄たちは本来の任務に戻らなくてはならない: 隊商に潜入したドッペルゲンガーと対峙する事だ。捕らえにくい変身生物との対峙こそが、コミック第3巻の冒険の始まりだ！



## エリアの特徴

### Features of the Area

#### 照明 Illumination:

明るい明るさだ。

#### 巨岩と倒木 Boulders and Deadfalls:

巨岩と倒木に占められたマスは移動困難地形だ。これら低めの障害物は背後に隠れるクリーチャーに対して遮蔽を提供する。

#### 樹木 Standing Trees:

クリーチャーは樹木の占めるマスに進入することはできない。しかしながら、樹木のマスに隣接しているクリーチャーは、難易度10の〈運動〉判定に成功することで樹木を登ることができる。樹上のクリーチャーは視認困難を得る。

#### 石の小屋 Stone Hut:

かつては交易所であった小屋の壁は粉々であり、その高さは3～5フィートである。崩壊した壁は、その背後に隠れるクリーチャーに遮蔽を提供する。壁をよじ登るには、移動に1マスの追加コストがかかる。

#### 馬車と馬 Wagons and Horses:

石の小屋の周囲には3台の幌馬車と3台の無蓋馬車がある。幌馬車にはそれぞれ2頭の馬が繋がれ、また無蓋馬車にはそれぞれ1頭の馬が繋がれている。馬は訓練されているため戦闘中も落ち着いているが、もしダメージを受けるなら暴走する(幌馬車であるならもう1頭の馬も)。馬のデータについては『モンスター・マニュアル』のライディング・ホースか『Monster Vault』のホースを参照しろ。

すべての馬車には箱と樽が積まれている。クリーチャーは馬車のマスに登攀するか這い進むことにより進入する事ができる。馬車のマスは移動困難地形として扱われる。馬車はまた背後または下に隠れるクリーチャーに遮蔽を提供する。

ドッペルゲンガーのウィザード		レベル2 単独 遊撃役	
Doppelganger Wizard			
中型・自然・人型		XP625	
hp: 148	重傷値 74	イニシアチブ +5	
AC 16	頑健 13	反応 15	意志 14 感覚 〈知覚〉+7
移動速度: 6			
セーヴィング・スロー: +5		アクション・ポイント: 2	
特徴			
フォーカスト・マインド／乱れぬ精神			
ドッペルゲンガーが受けている幻惑状態または朦朧状態は、ターン開始時に終了する。			
シャドウ・ストライド／影渡り			
ドッペルゲンガーがターンを開始したマスから少なくとも3マス移動したなら、次ターン開始時まで視認困難を得る。			
標準アクション			
④ スライ・ダガー／狡猾なる小剣(〔武器〕) ◆ 無限回			
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +5対“反応”			
ヒット: 1d4+8 ダメージ。			
効果: ドッペルゲンガーは攻撃の後に1マスシフトを行える。			
← :カラー・スプレー／色しぶき(〔光輝〕) ◆ 無限回			
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); +5対“反応”			
ヒット: 1d8+6 [光輝]ダメージ。目標はこのドッペルゲンガーの次のターンの終了時まで盲目状態になる。			
※ :ファイアーボール／火球(〔火〕) ◆			
最初に重傷になった時点で再チャージ			
攻撃: 遠隔範囲・爆発2・10マス以内(爆発の範囲内のクリーチャーすべて); +5対“反応”			
ヒット: 2d6+8 [火]ダメージ。			
マイナー・アクション			
チェンジ・シェイプ／(〔変身〕) ◆ 無限回			
効果: ドッペルゲンガーは自身の身体的形状を、チェンジ・シェイプを再度使うかヒット・ポイントが0に低下するまで、別の中型・人型に変身することができる(0に低下したなら本来の姿に戻る)。特定の個体に変身するためには、ドッペルゲンガーはその個体を見たことがなくてはならない。他のクリーチャーは難易度30の〈看破〉判定に成功することで、変装していることを見破ることができる。			
トリガー型のアクション			
↓ :シヴ／不意の一刺し ◆ 無限回			
トリガー: 1体の敵がドッペルゲンガーに1回の近接攻撃を行なう。			
効果(即応・割込): このドッペルゲンガーはトリガーとなった敵に対してスライ・ダガーを使用する。			
技能: 〈魔法学〉+9、〈はったり〉+8、〈看破〉+7、〈盗賊〉+8			
【筋】 11 (+1)	【敏】 15 (+3)	【判】 12 (+2)	
【耐】 13 (+2)	【知】 16 (+4)	【魅】 15 (+3)	
属性: 悪		言語: 共通語	
装備: ダガー			

ドッペルゲンガーのウィザード

0	38	74	112
37	73	111	148

<自然>難易度:13

ドッペルゲンガーのウィザード、  
中型・自然・人型

<自然>難易度:20

パワー



オークの刺青公 Orc Terror レベル2 精鋭 暴れ役(指揮)		
中型・自然・人型 XP250		
hp: 92 ;重傷値 46 <b>イニシアチブ</b> +3		
AC 14 ; <b>頑健</b> 15 ;反応 13 ;意志 14 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 :グレートソード(〔武器〕) ◆ 無限回		
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +7対AC		
ヒット: 1d10 + 7 ダメージ。		
↓ :ダブル・アタック ◆ 無限回		
効果: 刺青公は2回の近接基礎攻撃を行なう。		
マイナー・アクション		
スキン・オヴ・テラー／恐怖の刺青 ◆ 無限回		
効果: 刺青公は視線の通る1体の敵を選択する。刺青公は刺青公の次のターンの開始時まで、その敵による攻撃に対し抵抗 5 を得る。		
トリガー型のアクション		
プラント・オヴ・ジ・アタック／お前の相手は俺だ ◆ 無限回		
トリガー: 1体の隣接する味方に攻撃がヒットする。		
効果(即応・割込): トリガーとなった攻撃の目標は刺青公に変更される。		
技能: 〈運動〉+10、〈持久力〉+9、〈威圧〉+9、〈隠密〉+8		
【筋】 19 (+5) 【敏】 15 (+3) 【判】 13 (+2)		
【耐】 16 (+4) 【知】 11 (+1) 【魅】 16 (+4)		
属性: 混沌にして悪 言語: 共通語、巨人語		
装備: グレートソード		

オークの刺青公

0	23	46	69
22	45	68	92

〈自然〉難易度: 13

オークの刺青公  
中型・自然・人型

〈自然〉難易度: 20

パワー

オークの虐殺坊主 Orc Slaughter-Priest レベル2 砲撃役(指揮)		
中型・自然・人型 XP125		
hp: 38 ;重傷値 19 <b>イニシアチブ</b> +2		
AC 16 ; <b>頑健</b> 14 ;反応 13 ;意志 14 感覚 〈知覚〉+6		
移動速度: 6		
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・1(クリーチャー1体); +7対AC		
ヒット: 1d10 + 5 ダメージ。		
↓ :ブラッド・セフト／血の収奪 ◆ 無限回		
攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +5対“頑健”		
ヒット: 2d6 ダメージ、さらに虐殺坊主から5マス以内にいる味方1体は一時的ヒット・ポイント3を得る。		
※ :ラス・オヴ・グルームシュ／グルームシュの憤怒 ◆		
再チャージ ㊦㊧㊨		
攻撃: 遠隔範囲・爆発1・10マス以内(爆発の範囲内の敵のみ); +5対“頑健”		
ヒット: 目標は虐殺坊主の次のターンの終了時まで、すべてのダメージに対する脆弱性5をこうむる。		
技能: 〈運動〉+9、〈持久力〉+8、〈宗教〉+6、〈隠密〉+7		
【筋】 12 (+2) 【敏】 12 (+2) 【判】 11 (+1)		
【耐】 14 (+3) 【知】 10 (+1) 【魅】 14 (+3)		
属性: 混沌にして悪 言語: 共通語、巨人語		
装備: モーニングスター		

オークの虐殺坊主

0	19
18	38

〈自然〉難易度: 13

オークの虐殺坊主  
中型・自然・人型

〈自然〉難易度: 20

パワー

オークの“うじむし隊” Orc Maggot レベル2 雑魚 兵士役		
中型・自然・人型 XP31		
hp: 1 ;ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない <b>イニシアチブ</b> +4		
AC 18 ; <b>頑健</b> 16 ;反応 14 ;意志 13 感覚 〈知覚〉+6		
移動速度: 6		
標準アクション		
④ :バトルアックス(〔武器〕) ◆ 無限回		
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +7対AC		
ヒット: 5 ダメージ。		
効果: 目標はこの“うじむし隊”の次のターンの終了時までマークされた状態になる。		
⑤ :ロングボウ(〔武器〕) ◆ 無限回		
攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +7対AC		
ヒット: 5 ダメージ。		
効果: 目標はこの“うじむし隊”の次のターンの終了時までマークされた状態になる。		
技能: 〈運動〉+9、〈持久力〉+8、〈隠密〉+7		
【筋】 16 (+4) 【敏】 12 (+2) 【判】 10 (+1)		
【耐】 15 (+3) 【知】 8 (±0) 【魅】 9 (±0)		
属性: 混沌にして悪 言語: 共通語		
装備: バトルアックス、ロングボウ、アロー12本		

オークの“うじむし隊”


〈自然〉難易度: 13

オークの“うじむし隊”  
中型・自然・人型

〈自然〉難易度: 20

パワー

ヒューマンの商人 Human Merchant		レベル1 遊撃役
中型・自然・人型		XP -
hp: 27 ;重傷値 13		イニシアチブ +4
AC 15 ;頑健 13 ;反応 14 ;意志 13 感覚 <知覚>+0		
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 :ロングソード([武器]) ◆ 無限回		
効果: 商人は攻撃の前か後に1マスのシフトを行なえる。		
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +6対AC		
ヒット: 1d8 + 5 ダメージ。		
技能: <交渉>+6、<事情通>+6		
【筋】 12 (+1) 【敏】 14 (+2) 【判】 11 (±0)		
【耐】 11 (±0) 【知】 10 (±0) 【魅】 12 (+1)		
属性: 無属性 言語: 共通語、ドワーフ語		
装備: ロングソード		

ヒューマンの商人

0	7	14	21
6	13	20	27

<自然>難易度:12 ヒューマンの商人  
中型・自然・人型  
<自然>難易度:19 パワー

隊商護衛 Caravan Defender		レベル1 雑魚 兵士役
中型・自然・人型		XP -
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 +4		
AC 17 ;頑健 15 ;反応 13 ;意志 12 感覚 <知覚>+6		
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 :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。		
効果: 目標はこの隊商護衛の次のターンの終了時までマークされた状態になる。		
【筋】 15 (+4) 【敏】 12 (+2) 【判】 9 (+1)		
【耐】 11 (+3) 【知】 10 (±0) 【魅】 10 (±0)		
属性: 無属性 言語: 共通語		
装備: ロングソード、チェインメール		

隊商護衛

<del>8</del>	<del>8</del>	<del>2</del>	<del>2</del>	<del>1</del>	<del>1</del>