58 Dwarf Warlord

レベル 12 | AC 26 | 防御値 24 | 移動速度 5 | HP 80

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Dwarven Waraxe: +19 vs AC; 20ダメージ

Crossbow: (nearest /最も近い) +14 vs AC; 15ダメージ

Drive into Peril: +19 vs AC; 30ダメージおよび2マスまでpush /押しやる。※味方1体はpush /押しやる された対象が隣接した場合、自由に基礎攻撃を行うことができる。[再チャージ] 2体以上の敵が、このクリーチャーのターン終了時に隣接していた時。

※Drive into Perilのpushの処理を行ったあと、その対象と隣接している味方がいたら アイコンのついている攻撃を、その対象に行うことができる。

ABILITIES /基本能力

Good /善 • Dwarf

防御値 +4 (Fort /頑健)

CHAMPION /指揮官 3

• 味方の攻撃ロールの出目が18以上だったとき使用。その攻撃はクリティカルになる。

• このchampion /指揮官を、このラウンドで一番最初にactivate /起動したときに使用。※自分のフォーバンドにいる全てのDwarfクリーチャーはこのラウンド中、移動速度+2と攻撃+2をえる。

※ABILITIES/基本能力の項目にDwarfと記載されているクリーチャーを対象とする。

30 Angel of Valor

レベル 8 | AC 25 | 防御値 21 | 移動速度 F8 | HP 55

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Lightning Blades: +12 vs AC もしくは 防御値 (Ref /反応); 15ダメージ

Lightning Strike: (隣接する全ての敵) +11 vs 防御値(Fort /頑健); 20 lightning /電撃 ダメージおよびStunned /朦朧状態; [再チャージ] ゲーム中初めて "重傷" になったとき。

ABILITIES /基本能力

Good /善 • Angel

防御値 +4 (Will /意思)

Immune Fear /完全耐性 恐怖

"If angels are the pets of the gods, as I've asserted, then angels of valor are lapdogs."
–Arvus Gahnd, Blasphemies

32 Cleric of Pelor

レベル 8 | AC 22 | 防御値 20 | 移動速度 6 | HP 55

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Shining Mace: +15 vs AC; 15 radiant /光輝 ダメージ

ABILITIES /基本能力

Good /善 • Human • Divine

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Combat Healing: 5マス以内のliving /生きている味方が 攻撃ロールで16以上の出目を出したとき、その味方のHPを15回復する。

Aura of Radiance: 5マス以内の味方は 攻撃に +5 radiant /光輝 ダメージ。※

※ 通常のダメージとは別に radiant / 光輝 属性のダメージを与える。

CHAMPION /指揮官 3

• living /生きている味方があなたのvictory areas /勝利ポイント獲得エリアでターンを終了した場合に使用。その味方のHPを15回復する。

• 敵がこのchampion /指揮官に対して攻撃を行ったとき使用。あなたのフォーバンドはバトル終了時まで、その敵に対して攻撃 +2。

21 Halfling Paladin

squares heals 10 HP

レベル 7 | AC 23 | 防御値 20 | 移動速度 5 | HP 60

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Longsword: +12 vs AC; 15ダメージ

Vindicating Blow: +12 vs AC; 15ダメージおよび、このクリーチャーもしくは5マス以内にいるliving /生きている味方1体の HPを10回復する。

ABILITIES /基本能力

Good /善 • Halfling • Paladin

Immune Fear /完全耐性 恐怖

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Charge Protection: 敵は、このクリーチャーの 5マス以内にいる味方に charge /突撃 できない。

Second Chance: [再ロール] このクリーチャーの1回の攻撃。

Some consider "halfling piety" to be an oxymoron, but few can doubt the strength faith lends such a stouthearted warrior of such small stature.

62 Young Silver Dragon

レベル 8 | AC 23 | 防御値 21 | 移動速度 F7 | HP 95

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Bite: +13 vs AC; 15 + 10 cold /冷気ダメージ

Cold Breath: (large cone /大きな噴射状) +8 vs 防御値 (Fort /頑健); 40 cold /冷気ダメージおよび対象を1マス pushed /押しやるに加えてImmobilized /動けない状態(セーブにより終了); [再チャージ] ゲーム中初めて "重傷" になった時

ABILITIES /基本能力

Good /善 • Dragon

Flight /飛行

Reach /間合い 2;

Resist 5 Cold /ダメージ抵抗 冷気 5

CHAMPION /指揮官 2

• このchampion /指揮官がCold Breathを使用したとき使用。あなたのフォーバンドのクリーチャーはEvil /悪の対象に対し、このラウンド中、攻撃ロールで18以上が出た場合、クリティカル。

• このchampion /指揮官がラウンド開始時にあなたのvictory areas /勝利ポイント獲得エリアにいた場合VP /勝利ポイントに +10

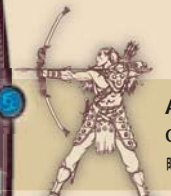
5 Elf Archer

レベル 2 | AC 13 | 防御値 11 | 移動速度 7 | HP 20

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Shortsword: +7 vs AC; 5 ダメージ

Longbow: (sight /視界内) +8 vs AC; 10ダメージ



ABILITIES /基本能力

Good /善 • Elf

防御値 +4 (Will /意思)

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Archer's Mobility: ※開始位置から少なくとも4マス以上離れたマスに移動したターンに、このターン中 +2 をえる。

※ 開始位置から数えて4マス以上距離が離れていることが条件、4マス分の移動を行っていても、開始位置から4マス以上離れていなければ発動しない。

Elf arrows strike without warning, hitting the mark faster than the sound of their flight reaches the ears.

65 Death Knight

レベル 13 | AC 29 | 防御値 27 | 移動速度 5 | HP 80

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Greatsword: +20 vs AC; 20 ダメージ

Unholy Flames: (range /射程10, radius /半径 2) +14 vs 防御値 (Fort /頑健); 20 necrotic /壊死 もしくは 20 fire /火ダメージ

ABILITIES /基本能力

Evil /悪 • Undead • War

Immune Poison /完全耐性 毒;

Vulnerable 10 Radiant /脆弱性 光輝 10

Bloodthirsty: "重傷" の対象に対し、攻撃 +5

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Death's Right Hand: 10マス以内のこのクリーチャーよりレベルの低いUndeadの味方は 攻撃 +2

CHAMPION /指揮官 2

Warband Building: 全てのEvil /悪のUndeadクリーチャーをあなたのフォーバンドに入れることができる。

• Undeadの味方が 攻撃を命中させたとき使用。+20ダメージ

• 隣接する敵が起動したとき使用。その敵に10ダメージを与え、そのターン中このchampion /指揮官から離れることができない。

8 Orc Raider

レベル 3 | AC 15 | 防御値 13 | 移動速度 6 | HP 35

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Battleaxe: +6 vs AC; 15ダメージ

ABILITIES /基本能力

Evil /悪 • Orc

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Opportunist: 隣接する "重傷" のクリーチャーが 攻撃に失敗したとき、このクリーチャーはその敵に対して を行ってよい。

Orcs raid not only for plunder, but also for glory in the eye of Gruumsh.

52 Young Red Dragon

レベル 7 | AC 24 | 防御値 18 | 移動速度 F8 | HP 85

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Fiery Bite: +15 vs AC; 10 + 10 fire/火ダメージ

Draconic Fury: 2回攻撃, +13 vs AC; 各15ダメージ

❑ Fiery Breath: (large cone/大型の噴射状) +11 vs 防御値(Ref/反応); 25 fire/火ダメージ; [再チャージ] ゲーム中初めて"重傷"になったとき

ABILITIES/基本能力

Evil/悪 • Dragon

Flight/飛行

Reach/間合い2;

Resist 5 Fire /ダメージ抵抗 火 5

CHAMPION/指揮官 2

• クリティカルヒットが出た際に使用。+20ダメージ

• ラウンドのあなたのターンが開始する前に使用。※一番レベルの高い敵を破壊したウォーバンドのプレイヤーは、このラウンドの勝利ポイントに+15

※相手ウォーバンドの中で一番レベルの高い敵を破壊した場合。使用したラウンドの現時点の最高レベルの敵を参照する。

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ★ 9/60

29 Gargoyle

レベル 9 | AC 23 | 防御値 22 | 移動速度 F7 | HP 50

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Claw: +13 vs AC; 15ダメージ

Stonesoul Frenzy: このクリーチャーがStone Formでターンを開始した際に使用, 移動速度分まで移動し、このターン中移動の際に入りこんだスペースにいる敵それぞれに対し1回づつ攻撃を行う。+11 vs 防御値(Ref/反応); 15ダメージ および Slowed/減速状態(移動速度2)

ABILITIES/基本能力

Evil/悪 • Gargoyle • Earth

Flight/飛行

SPECIAL POWERS/特殊パワー

Stone Form: [攻撃アクション] このクリーチャーは移動、攻撃、敵を挟撃すること、を行うことができない。加えて、Resist 20 All/ダメージ抵抗 全てのダメージタイプ 20

このクリーチャーが Stone Form でラウンドを開始した場合、自分のターンに移動アクションを使用して Stone Form を終了してよい。Stone Formをとっている間、このクリーチャーはVPを獲得することができない。

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ◆ 10/60

38 Oni

レベル 10 | AC 21 | 防御値 20 | 移動速度 8 | HP 70

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Greatsword: +15 vs AC; 20ダメージ

❑ Freezing Blast: (large cone/大型の噴射状) +15 vs 防御値(Fort/頑健); 20 cold/冷気ダメージ

❑ Lightning Bolt: (line10/直線10) +15 vs 防御値(Ref/反応); 20 lightning/電撃ダメージ

ABILITIES/基本能力

Evil/悪 • Giant

Reach/間合い2

Sneak Attack 10: このクリーチャーが対象に対して[戦術的優位]を得ているときダメージ+10

SPECIAL POWERS/特殊パワー

❑ Gaseous Form: このクリーチャーは次に攻撃するまでの間、下記の効果を得る。

Flight/飛行 と移動速度 F8

[ダメージ半減] 全ての攻撃

"Why does something so big need so much magical power? Seems unfair if you ask me."
–Endugo, halfling explorer

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ★ 11/60

18 Chillborn

レベル 6 | AC 18 | 防御値 16 | 移動速度 4 | HP 45

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Slam: +13 vs AC; 15 + 5 cold/冷気ダメージおよび Followup/フォローアップ

Followup: +10 vs 防御値(Fort/頑健); Immobilized /動けない状態(移動速度 0)

ABILITIES/基本能力

Evil/悪 • Undead • Cold/冷気

Immune Poison; /完全耐性 毒

Vulnerable 5 Radiant /脆弱性 光輝 5

SPECIAL POWERS/特殊パワー

Ice Reaper: 別のCold/冷気クリーチャーがこのクリーチャーの5マス以内にいる場合、Immobilized /動けない状態の敵に対してcold/冷気ダメージ+5

Chillborn are the cold of the grave, given just enough motivation to hunt and to kill.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ● 12/60

26 Drow Spiderguard

レベル 8 | AC 23 | 防御値 20 | 移動速度 7 | HP 50

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Frostburn Longsword: +13 vs AC; 10 + 5 cold/冷気ダメージ

ABILITIES/基本能力

Evil/悪 • Drow

防御値 +4 (Ref/飛行)

SPECIAL POWERS/特殊パワー

Deadly Patience: このラウンドで行動終了している敵に対して攻撃+2とダメージ+10

Rapid Advance: <ターン中1回> 隣接する敵がシフトを行ったとき、このクリーチャーは[割り込み]シフトを行ってよい。

A sudden bite of cold steel in the dark, the spider-guard is the hunter among the web spinners.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ◆ 13/60

61 Eye of Flame

レベル 13 | AC 26 | 防御値 26 | 移動速度 F5 | HP 90

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Bite: +16 vs AC; 10ダメージ

Cinder Cone: (large cone/大型の噴射状) +15 vs 防御値(Ref/反応); 20 fire/火ダメージ,[ミス] 10 fire/火ダメージ

Eye Rays: (range/射程8) 最大2回、別々の対象に行う。*Fear:* +13 vs 防御値(Will/意思); [割り込み]、対象はこのクリーチャーから離れるように移動力分まで移動する。加えて基本能力にBeholder/ビホルダーとある対象に対して攻撃-2 (Fear, セーブにより終了)

Fire: +15 vs 防御値(Ref/反応); 25 fire/火ダメージ

Telekinesis: +13 vs 防御値(Fort/頑健); 15ダメージおよび対象を4マスslide/横滑り

ABILITIES/基本能力

Evil/悪 • Beholder/ビホルダー

Flight/飛行

SPECIAL POWERS/特殊パワー

❑ Eye Ray Frenzy: "重傷"のときに一度使用できる。Eye Raysの攻撃回数を2回の代わりに3回行う。

Firestarter: 味方のfire/火ダメージを与える攻撃は攻撃+2

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ★ 14/60

83 Immolith

レベル 15 | AC 27 | 防御値 27 | 移動速度 8 | HP 90

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Claw: +18 vs AC; 20ダメージおよび Followup/フォローアップ

Followup: +18 vs防御値(Fort/頑健): 対象をこのクリーチャーに隣接するマスに近づけるように1マスpull/引き寄せる

ABILITIES/基本能力

Evil/悪 • Demon • Undead • Fire/火

Immune Poison/完全耐性 毒

Vulnerable 10 Radiant /脆弱性 光輝 10

Resist 15 Fire/ダメージ抵抗 火 15

Reach/間合い 4

SPECIAL POWERS/特殊パワー

Pale Fire: <ターン開始時>このクリーチャーに隣接している全ての敵は15 fire/火か15 necrotic/壊死ダメージをうける。

Roiling Flames: 2マス以内の全てのマスは、敵に対して difficult terrain/移動困難地形となる。

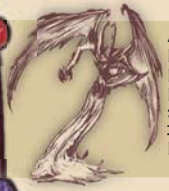
©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ★ 15/60

42 Shadow Demon

レベル 11 | AC 21 | 防御値 23 | 移動速度 F8 | HP 60

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Shadow Claw: +12 vs 防御値(Ref/反応); 15ダメージおよび対象はShadowedになる。



ABILITIES/基本能力

Evil/悪 • Demon • Shadow

Flight/飛行;

Insubstantial/非物質的: クリティカル・ヒット以外の攻撃は半減ダメージとなる。

Resist 5 Necrotic /ダメージ抵抗 壊死 5

SPECIAL POWERS/特殊パワー

❑ Deathport: [割り込み]いずれかのクリーチャーが破壊された後。このクリーチャーを、破壊されたクリーチャーと隣接しているマスに配置する。

Shadowed: 効果をうけたクリーチャーが起動したとき。その対象と、隣接する味方は5ダメージをうける。

<効果終了>Shadowクリーチャーから5マス以上離れて行動を終えたターン。

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ◆ 16/60

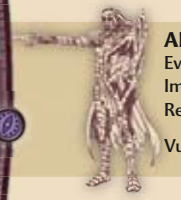
30 Warrior Wight

レベル 9 | AC 28 | 防御値 23 | 移動速度 5 | HP 60

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Longsword: +14 vs AC; 15ダメージおよび攻撃ロールの出目が16以上でFollowup/フォローアップ

Followup: +9 vs 防御値 (Will/意思); necrotic/壊死 10ダメージおよび、このクリーチャーのHPを10回復し、次のターン終了時まで攻撃 +2



ABILITIES /基本能力

Evil/悪 • Undead • Wight

Immune Poison/完全耐性 毒

Resist 5 Necrotic /ダメージ抵抗 壊死 5

Vulnerable 5 Radiant /脆弱性 光輝 5

Wrapped in steel, shield ready, sword drawn, it stands with undying vigilance, hollow eyes fixed on the tomb door.

©2008 Wizards Dungeons & Dragons® ◆ 17/60

22 Howling Hag

レベル 7 | AC 19 | 防御値 18 | 移動速度 5 | HP 45

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Staff: +9 vs AC; 10ダメージ

❑ Baleful Whispers: (range/射程 10, radius/半径 1) +10 vs 防御値 (Will/意思); 20ダメージおよび、対象がこのクリーチャーから遠ざかってターンを終えるまでの間、対象の毎ターンの開始時に10ダメージを与える

[再チャージ] ラウンド開始時に、このパワーの影響下にあるクリーチャーが1体もいない場合。

Shriek of Pain: (large cone/大型の噴射状) +10 vs 防御値 (Fort/頑健); 15ダメージ、この攻撃を行うまでに受けた 10ダメージにつき、ダメージ+5

[ミス]合計値の半分のダメージ

ABILITIES /基本能力

Evil/悪 • Hag

防御値 +4 (Will/意思)

SPECIAL POWERS /特殊パワー

❑ Earthwalk: [移動アクション] このクリーチャーを視界内の5マス離れている位置に配置する。

[再チャージ] このクリーチャーのターン開始時に、隣接するクリーチャーが1体もいない場合。

©2008 Wizards Dungeons & Dragons® ◆ 18/60

57 Magma Brute

レベル 13 | AC 26 | 防御値 22 | 移動速度 4 | HP 90

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Slam: +15 vs AC; 20 + fire/火 10ダメージ

Power Windup: (隣接していない対象のみ) +15 vs AC; 20 + fire/火 20ダメージ

ABILITIES /基本能力

Evil/悪 • Elemental • Fire/火

防御値+4 (Fort/頑健)

Reach/間合い 2;

Resist 10 Fire/ダメージ抵抗 火 10

Susceptible Cold: このクリーチャーが1度の攻撃でcold/冷気25ダメージ以上のダメージをうけた場合。バトル終了時まで Slowed/減速状態 (移動速度 2) になる。

Indiscriminate volcanic fury rises hotly to slaughter with the combined power of fire and stone.

©2008 Wizards Dungeons & Dragons® ◆ 19/60

62 Vrock

レベル 13 | AC 27 | 防御値 25 | 移動速度 F8 | HP 80

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Claw: +17 vs AC; 20ダメージ

Bird of Prey: (隣接している対象のみ、機会攻撃を誘発した際。) 同じ対象に対し3回攻撃。+15 vs AC; 各15ダメージ

❑ Stunning Screech: (burst/爆発 3) +15 vs 防御値 (Fort/頑健); Stunned/朦朧状態

ABILITIES /基本能力

Evil/悪 • Demon

Flight/飛行

Reach/間合い 2

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Mobile Melee Attack: [割り込み] 攻撃を行った後にシフトを行うことができる。

❑ Spores of Madness: (burst/爆発 2) [割り込み] ゲーム中初めて "重傷" になったとき。; +15 vs 防御値 (Will/意思); Confused/混乱状態

©2008 Wizards Dungeons & Dragons® ★ 20/60

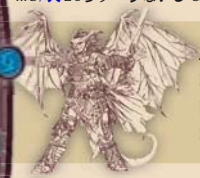
96 Ascendant Hellsword

レベル 11 | AC 22 | 防御値 25 | 移動速度 F8 | HP 105

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Two-Bladed Sword: +14 vs AC; fire/火 20ダメージないしcold/冷気 20ダメージ

Infernal Slash: 隣接する全ての敵に1回づつ攻撃 +12 vs AC; 各対象を視線の通る3マス先まで移動させ fire/火 20ダメージないし cold/冷気 20ダメージを与える



ABILITIES /基本能力

Evil/悪 • Devil • Cambion

Flight/飛行

Resist 10 Fire /ダメージ抵抗 火 10

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Soul Shroud: 攻撃をうける際、AC +4 と防御値 +4 (Ref/反応) する。

CHAMPION /指揮官 3 ❑ ❑ ❑

- 勝利ポイント獲得エリアで敵を倒した際に VP +10
- イニシアチブロールに勝利したとき使用。

自分のラウンドの最初のターンに追加で1体クリーチャーを起動する。

©2008 Wizards Dungeons & Dragons® ★ 21/60

75 Rakshasa Baron

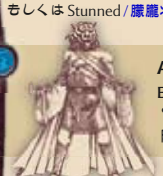
レベル 14 | AC 28 | 防御値 23 | 移動速度 7 | HP 85

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Claw: +21 vs AC; 15ダメージ

Mind Twist: (range/射程 20) +19 vs 防御値 (Will/意思); 20ダメージおよび Staggered/よろめき状態

❑ Thundering Phantom: (range/射程 10, radius/半径 1) +17 vs 防御値 (Will/意思); 20 psychic/サイキックダメージもしくは Stunned/朦朧状態 (対戦相手がどちらかを選択する)



ABILITIES /基本能力

Evil/悪 • Rakshasa • Arcane • Mastermind

防御値 +4 (Will/意思)

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Desperate Displacement: ゲーム中初めてBloodied/重傷になったとき。このクリーチャーは攻撃によるダメージを受けるまでの間 Conceal/視認困難 11を得る。

CHAMPION /指揮官 3 ❑ ❑ ❑

- Evil/悪の味方が攻撃する際に使用。その味方は対象に対し[戦術的優位]を得る。
- この champion/指揮官のターン中に使用。

[再チャージ] 味方の再チャージ可能なパワーのどれか1つ。

©2008 Wizards Dungeons & Dragons® ★ 22/60

16 Vampire Spawn

レベル 6 | AC 15 | 防御値 13 | 移動速度 6 | HP 40

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Claw: +9 vs AC; 15ダメージ

❑ Blood Drain: このクリーチャーが対象に対し、[戦術的優位]をえているときにのみ使用可能 +9 vs AC; 10ダメージおよび、このクリーチャーのHPを15回復。

[再チャージ] 攻撃が成功した時。

ABILITIES /基本能力

Evil/悪 • Undead • Vampire

Immune Poison /完全耐性 毒

Vulnerable 5 Radiant /脆弱性 光輝 5

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Bloodlust: <ターン中> このクリーチャーが "重傷" の敵に隣接している場合、移動と "重傷以外" の敵に対して攻撃を行うことができない。

Vampire spawn are insatiable hunger personified.

©2008 Wizards Dungeons & Dragons® ● 23/60

66 Champion of Baphomet

レベル 13 | AC 23 | 防御値 22 | 移動速度 7 | HP 95

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Maze Hammer: +19 vs AC; 30ダメージおよび対象を2マスpush/押しやる

Bewildering Strike: +15 vs 防御値 (Will/意思); 25ダメージおよび対象はあなたの選んだクリーチャーに対し基礎攻撃を行う。それには対象の仲間も含まれる。

ABILITIES /基本能力

Evil/悪 • Minotaur

防御値 +4 (Fort/頑健)

Reach/間合い 2

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Ferocity: HPが0になったとき、このクリーチャーは破壊される前に割り込みで攻撃を行うことができる。

CHAMPION 3 ❑ ❑ ❑

- [再ロール] charge/突撃攻撃をミスしたとき。
- "重傷" の味方が攻撃を命中させたとき使用。ダメージ+15

©2008 Wizards Dungeons & Dragons® ★ 24/60

53 Balhannoth

レベル 13 | AC 27 | 防御値 23 | 移動速度 4 | HP 50

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Tentacle Slam: +16 vs AC; 20ダメージ

❑ Tentacle Flail: 間合いの範囲内にいる全ての敵に対して攻撃を行う; [再チャージ]このクリーチャーのターン開始時に、間合いの範囲内に敵が1体だけの場合

ABILITIES /基本能力

Evil / 悪 • Aberrant

防御値 +4 (Will / 意思)

Reach / 間合い3

SPECIAL POWERS

❑ ❑ Warp: 3マス以内の基本攻撃以外の攻撃アクションを使用した敵は1d20ロールを行う。

1-9: 攻撃は失敗し、このクリーチャーは対象を 1マス pull / 引き寄せてよい

10+: 効果無し

Reality Burst: このクリーチャーのターン開始時にを行い、出目によって決められた[割り込み]アクションを行う。

1-10: 視線の通っている、10マス離れた位置に配置する。

11-20: 攻撃を行う。この[攻撃]アクションは基礎攻撃とは別の1d20ロールとして扱う。

90 Mind Flayer Scourge

レベル 11 | AC 23 | 防御値 23 | 移動速度 7 | HP 85

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Dagger: +12 vs AC; 15ダメージ

Focused Mind Blast: (range / 射程 5) +15 vs 防御値 (Will / 意思); 20 psychic / サイキックダメージおよび Stunned / 朦朧状態

❑ Mind Blast: (large cone / 大型の噴射状) +15 vs 防御値 (Will / 意思); 20 psychic / サイキックダメージおよび Stunned / 朦朧状態 ミスした場合 10 psychic / サイキックダメージ、[再チャージ]このクリーチャーが Stunned / 朦朧状態の敵にダメージを与えた場合

ABILITIES /基本能力

Evil / 悪 • Mind Flayer • Mastermind

防御値 +8 (Will / 意思)

CHAMPION /指揮官 2 ❑ ❑

• Stunned / 朦朧状態の敵に対して攻撃を行う前に使用。攻撃+4、ダメージ+10

• 各プレイヤーのイニシアチブチェックで 2以下が出た時に使用。このラウンド中、あなたのウォーバンドは攻撃+4。

18 Troglodyte Bonecrusher

レベル 6 | AC 23 | 防御値 19 | 移動速度 5 | HP 45

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Club: +14 vs AC; 15ダメージ

ABILITIES /基本能力

Evil / 悪 • Troglodyte

防御値 +4 (Fort / 頑健)

SPECIAL POWERS /特殊パワー

❑ Stench: (隣接したクリーチャーを対象)

このクリーチャーのターン開始時に使用、+9 vs 防御値 (Fort / 頑健); 対象は攻撃アクションとして回復するまで Slowed / 減速状態 (移動速度 2) となる; [再チャージ] 攻撃 (命中) を受けたとき

"Lucky you can smell them coming."
–Khur Agundar, human fighter

51 Vampire Vizier

レベル 11 | AC 26 | 防御値 22 | 移動速度 6 | HP 75

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Greatsword: +17 vs AC; 20 ダメージ

Drain: +14 vs 防御値 (Fort / 頑健); 10ダメージおよび HP 25 を回復する。

ABILITIES /基本能力

Evil / 悪 • Undead • Vampire

防御値+4 (Will / 意思)

Immune Poison / 完全耐性 毒

Vulnerable 10 Radiant / 脆弱性 光輝 10

SPECIAL POWERS /特殊パワー

❑ Dominating Gaze: 6マス以内にいるクリーチャーが、このクリーチャー単体を対象とする攻撃や攻撃を行った時。+11 vs 防御値 (Will / 意思); 対象の敵は攻撃の代わりに、移動速度の値までの slide / 横すべりを行い。あなたの選択した対象に基礎攻撃を行う。味方を含む。

CHAMPION /指揮官 2 ❑ ❑

• 敵が指揮官パワーを使用した時に使用。1d20を行い、結果が10以上であったなら、その敵の指揮官パワーは無効となる。

• ラウンドの開始時に使用。Undead / アンデッドの味方はこのラウンド中、攻撃+2 ※イニシアチブロールの前に使用する。

66 Ice Archon

レベル 14 | AC 29 | 防御値 25 | 移動速度 8 | HP 85

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Icy Warhammer: +19 vs AC; 20 cold / 冷気 ダメージおよび Slowed / 減速状態 (移動速度 2)

ABILITIES /基本能力

Evil / 悪 • Elemental • Cold / 冷気

Resist 10 Cold / ダメージ抵抗 冷気 10

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Icy Wallop: 現在の移動速度の値が、通常の移動速度以下である敵に対して攻撃+4

Icy Ground: 隣接するマスは、基本能力に Cold / 冷気を持たない敵にとって、移動困難地形として数える。

The relentless hammer of an unyielding glacier, the frozen essence of remorseless malice.

98 Lamia

レベル 12 | AC 28 | 防御値 24 | 移動速度 7 | HP 80

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Touch: +16 vs 防御値 (Fort / 頑健); 10ダメージおよび Death Beetle Contagion

Swarm Spray: (range / 射程 6) +16 vs 防御値 (Fort / 頑健); 15ダメージおよび Death Beetle Contagion

❑ Swarm's Embrace: +16 vs 防御値 (Fort / 頑健); 15 ダメージおよび Death Beetle Contagion; [再チャージ]このクリーチャーが敵を破壊した時

ABILITIES /基本能力

Evil / 悪 • Fey • Undead

Swarm: 攻撃と攻撃によって与えられるダメージは半分になる

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Death Beetle Contagion: 影響をうけているクリーチャーが起動した時、対象と、対象に隣接している全ての味方に対し 10ダメージ与える。<効果終了>、対象がこのクリーチャーから最低で10マス離れた位置でターンを終了した時。

18 Gnoll Marauder

レベル 6 | AC 17 | 防御値 14 | 移動速度 7 | HP 60

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Spear: +9 vs AC; 20ダメージ

ABILITIES /基本能力

Evil / 悪 • Gnoll

防御値 +4 (Fort / 頑健)

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Headstrong: 5マス以内にこのクリーチャーよりレベルの高い味方がいない場合、攻撃 +2

Stabbing Frenzy: 自身が重傷のとき、+5ダメージ

When the gnolls come, your choices are simple: Fight, flee, or perish.

24 Bugbear Headreaver

レベル 7 | AC 19 | 防御値 17 | 移動速度 7 | HP 65

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Battleaxe: +10 vs AC; 20 ダメージ

ABILITIES /基本能力

Bugbear

Evil Soul: ウォーバンドに Evil champion / 悪の指揮官がいるとき、ダメージ+5

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Headhunter: 攻撃を行う前に[割り込み]で使用する。その攻撃で敵のhpを0に減少する事ができた場合VP+10、それ以外の場合 VP-5

"Was this your friend?
Trade you his head for yours."

49 Dwarf Shieldmaiden

レベル 12 | AC 27 | 防御値 20 | 移動速度 5 | HP 75

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

⊕ **Warhammer:** +18 vs AC; 20 ダメージ

ABILITIES /基本能力

Dwarf • Fighter

防御値 +4 (Fort / 頑健)

Bloody Critical 18+: 重傷の対象に対する攻撃ロールは18以上の値でクリティカルヒットになる

SPECIAL POWERS /特殊パワー

❑ **Deny the Weak:** 隣接する重傷の敵が攻撃を命中させた時に使用する。対象の敵はその攻撃ロールを、再ロールする。

Dwarf soldiers stand like a bulwark against waves of unworthy foes.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ◆ 33/60

6 Goblin Picador

レベル 2 | AC 18 | 防御値 14 | 移動速度 6 | HP 20

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

⊕ **Harpoon:** +8 vs AC; 10 ダメージ

Thrown Harpoon: (range / 射程 6) +6 vs 防御値 (Ref / 反応); 10ダメージおよびImmobilized / 動けない状態 (Speed / 移動速度 0)

ABILITIES /基本能力

Goblin

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Battle Training: Hobgoblin / ホブゴブリンの指揮官がウォーバンドにいる時、HP+10

Just as in a bullfight, the goblin picador softens targets for his allies. Unfortunately, you're the bull.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ● 34/60

24 Human Fighter

レベル 7 | AC 22 | 防御値 17 | 移動速度 5 | HP 55

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

⊕ **Greatsword:** +13 vs AC; 15ダメージ

Confidence-Building Strike: +13 vs AC; 15ダメージ; 攻撃ロールをミスするたびに累積攻撃ボーナス+1

❑ **Death Blow:** 重傷の対象のみ , +13 vs AC; 30ダメージ; [再チャージ]このクリーチャーが敵を重傷にした時。

ABILITIES /基本能力

Human • Fighter

防御値 +4 (Fort / 頑健)

※ +1 cumulative Attack について。
Confidence-Building Strikeの攻撃をミスするたびに、攻撃に累積攻撃ボーナス+1。バトル終了までミスの回数につきボーナスは累積する。(2回ミスしたら次の攻撃の際には+1 3+2で攻撃ロール+15)

A skilled fighter is to a common soldier what a tiger is to a housecat.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ◆ 35/60

8 Iron Defender

レベル 3 | AC 19 | 防御値 15 | 移動速度 8 | HP 30

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

⊕ **Iron Jaws:** +10 vs AC; 10 ダメージ

ABILITIES /基本能力

Construct • Beast

防御値 +4 (Fort / 頑健)

Immune Poison / 完全耐性 毒

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Defender: 隣接する敵がこのクリーチャー以外の対象に対し攻撃を行った時、このクリーチャーは対象の敵が攻撃の処理を行う前に[割り込み]で⊕攻撃を行ってもよい。

Your best friend . . . tough as nails and never needing kibble.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ● 36/60

16 Dire Wolf

レベル 5 | AC 18 | 防御値 15 | 移動速度 8 | HP 40

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

⊕ **Bite:** +10 vs AC; 15ダメージ

ABILITIES /基本能力

Beast • Dire • Wolf

防御値 +4 (Fort / 頑健)

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Bring Down Prey: 基本能力に Wolf を持つ味方と隣接する敵に対し、このクリーチャーが攻撃を命中させた時、Immobilized / 動けない状態 (Speed / 移動速度 0)

Gnaw: Immobilized / 動けない状態 の対象に対して、ダメージ+10

It's like a whole wolf pack crammed into one ferocious package.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ◆ 37/60

71 Ettin Jack-of-Irons

レベル 10 | AC 23 | 防御値 19 | 移動速度 4 | HP 100

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

⊕ **Club:** +15 vs AC; 20ダメージ

ABILITIES /基本能力

Giant • Ettin

防御値+4 (Fort / 頑健, Will / 意思)

Reach / 間合い 2

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Multi-Activation 2: ラウンド中、2回[起動]する。

Awareness: 隣接する敵がシフトを行う際、"機会攻撃"を行ってもよい。

Double trouble.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ★ 38/60

31 Everfrost Ranger

レベル 9 | AC 23 | 防御値 21 | 移動速度 8 | HP 60

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

⊕ **Two-Weapon Slash:** +12 vs AC; 20ダメージ

❑ **Whirlwind of Steel:** 隣接する全ての敵に対してそれぞれ1回づつ攻撃; +10 vs AC; 25ダメージ

Frost Longbow: (nearest / 最も近い対象) +10 vs AC; 10ダメージ+ 5 cold / 冷気ダメージ

ABILITIES /基本能力

Human • Ranger

Bloody Critical 18+: 重傷の対象に対する攻撃ロールは18以上の値でクリティカルヒットになる

SPECIAL POWERS /特殊パワー

❑ **Counterattack:** [割り込み] 隣接する敵が攻撃を命中させた後に使用。このクリーチャーは対象の敵に対し、(攻撃+2)の修正をした⊕攻撃を行ってもよい。

The rangers of the Everfrost are as unforgiving and hard as the tundra from which they hail.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ◆ 39/60

22 Griffon

レベル 7 | AC 18 | 防御値 19 | 移動速度 F8 | HP 60

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

⊕ **Claw:** +11 vs AC; 15 ダメージ

Ripping Beak: 自身が重傷状態の時にのみ使用可能; ⊕攻撃を同じ対象に対して2回行う。両方命中した場合ダメージの合計値に+10

※ 各攻撃ごとに+10されるのではなく、15ダメージ+15ダメージの合計値にダメージ+10される (15+15+10の40ダメージ)

ABILITIES /基本能力

Beast • Griffon

Flight / 飛行

Immune Fear / 完全耐性 恐怖

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Thunder Charge: <突撃時> 攻撃ボーナス+4

A bolt of fur, feathers, and claws, the griffon fearlessly plunges from the sky for the kill.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® ★ 40/60

6 Kobold Archer

レベル 2 | AC 18 | 防御値 16 | 移動速度 6 | HP 20

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Dagger: +5 vs AC; 5ダメージ

Shortbow: (nearest / 最も近い)+7 vs AC; 10ダメージ

ABILITIES /基本能力

Kobold

防御値 +4 (Ref / 反応)

Defensive Mobility: このクリーチャーが移動する際に発生した<機会攻撃>に対してAC+5

SPECIAL POWERS /特殊パワー

First Arrow: このクリーチャーが※攻撃を受けるまでの間 攻撃は攻撃ボーナス+2とダメージ+5

※バトルが始まってから、初めて攻撃を受けるまでの間。

An archer is the embodiment of kobold battle strategy. Why go toe-to-toe when an arrow from the darkness works better?

57 Wyvern

レベル 13 | AC 28 | 防御値 25 | 移動速度 F8 | HP 80

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Bite: +18 vs AC; 20ダメージ

Sting: +19 vs AC; 15ダメージおよびFollowup

Followup: +19 vs 防御値 (Fort / 頑健); ongoing / 継続的 poison / 毒 15ダメージ

ABILITIES /基本能力

Beast

Flight / 飛行

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Mobile Melee Attack: 攻撃の後に[割り込み]でシフト移動を行うことができる。

"I can define 'wyvern' in three words: wing and sting." –Sebaed Gimbulgot, gnome scholar

15 Defiant Rake

レベル 5 | AC 19 | 防御値 16 | 移動速度 6 | HP 40

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Rapier: +10 vs AC; 10ダメージ

Hand Crossbow: (range / 射程 10) +12 vs AC; 10ダメージ

ABILITIES /基本能力

Human • Rogue

防御値 +4 (Ref / 反応)

Sneak Attack 10: このクリーチャーが[戦術的優位]を得ている対象に対してダメージ +10

SPECIAL POWERS /特殊パワー

❑ **Wicked Dodge:** このクリーチャーに対する攻撃ロールの出目が9以下だった時、その攻撃は自動的にミスとなる。あなたは攻撃を行った対象の間合い内の別の対象に対して、その攻撃ロールを再ロールする。

"Ouch! How unlucky for your friend. And I thought you were aiming at me."

33 Emerald Orb Wizard

レベル 9 | AC 20 | 防御値 23 | 移動速度 7 | HP 40

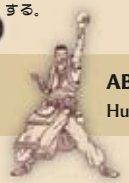
ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Dagger: +8 vs AC; 5ダメージ

Orb Blast: (all adjacent enemies / 隣接する全ての敵) 自動命中10ダメージ

Sudden Spikes: (nearest / 最も近い, radius / 半径 2) +11 vs 防御値 (Ref / 反応); 20ダメージ, 対象のいるマスが移動困難地形であった場合、ダメージ+10

❑ **Shard Storm:** (range / 射程 10, radius / 半径 2) +7 vs 防御値 (Ref / 反応); 25ダメージ; [命中/失敗] 攻撃範囲内にある通常マスの1つを[移動困難地形△]にする。



ABILITIES /基本能力

Human • Wizard

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Orb Ward: このクリーチャーに対する攻撃をミスした敵に15ダメージを与える。

14 Grick

レベル 5 | AC 16 | 防御値 13 | 移動速度 6 | HP 45

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Tentacle Rake: +8 vs AC; 15ダメージ

ABILITIES /基本能力

Aberrant • Beast

防御値+4 (Will / 意思)

Resist 5 All / ダメージ抵抗 全てのダメージタイプ 5

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Bloodlust: [ターン中]このクリーチャーは、隣接する敵が<重傷>であったなら、移動や、重傷ではないクリーチャーへの攻撃を行うことができない。

Evil Resonance: 悪の味方が5マス以内にいる場合、攻撃+2

The grick expresses the madness of the Far Realm in simple, predatory brutality.

26 Spectral Magelord

レベル 7 | AC 17 | 防御値 15 | 移動速度 F6 | HP 35

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Ghostly Touch: +7 vs 防御値 (Ref / 反応); 10ダメージ

Aether Blast: (range / 射程 10) +9 vs 防御値 (Fort / 頑健); 15ダメージおよびStaggered / よろめき状態

❑ **Spectral Dissipation:** (range / 射程 10, radius / 半径 1) +9 vs 防御値 (Will / 意思); 15ダメージおよびEnervated / 活力喪失状態 (セーブにより終了) [再チャージ] Enervated / 活力喪失状態のクリーチャーが破壊された時。

ABILITIES /基本能力

Spirit

Flight / 飛行;

Insubstantial: [ダメージ半減] クリティカル・ヒット以外の攻撃から受けるダメージ

Phasing: "壁その他の事物を遮る地形"や"敵"を通過することができる。

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Wandering Monster: セットアップ時に、ランダムに決定された victory area / 勝利ポイント獲得エリアに配置する

27 Tiefling Warlock

レベル 8 | AC 22 | 防御値 18 | 移動速度 6 | HP 55

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Soul Blast: +8 vs 防御値 (Fort / 頑健); 15ダメージ

Inevitable Blast: (range / 射程 10) +8 vs 防御値 (Ref / 反応); 20ダメージ, 対戦相手のフォーバンドより自分のフォーバンドのクリーチャーの数が多ければ<ミス>10ダメージ

❑ **Price of Pride:** (range / 射程 5) +8 vs 防御値 (Will / 意思); 20ダメージに加え、バトル終了時まで対象が攻撃ロールを行う際に10以上の出目を出した時<ターン中1回>10ダメージを与える。

ABILITIES /基本能力

Tiefling

防御値+4 (Will / 意思)

"Your confidence will be your undoing, and every success like ash on your tongue."

34 Warforged Infiltrator

レベル 9 | AC 24 | 防御値 23 | 移動速度 6 | HP 55

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Dagger: +15 vs AC; 10ダメージ

Hand Crossbow: (range / 射程 10) +15 vs AC; 15ダメージ

ABILITIES /基本能力

Warforged • Stealth

SPECIAL POWERS /特殊パワー

❑ **Covert Agent:** このクリーチャーだけが、あなたの victory areas / 勝利ポイント獲得エリアのいずれか1つにいる場合、VP+10

Solid as a stone. Slick as a serpent.

52 Runecarved Eidolon

レベル 13 | AC 23 | 防御値 20 | 移動速度 4 | HP 60

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Slam: +18 vs AC; 30ダメージ

Divine Retribution: (nearest / 最も近い) +12 vs 防御値 (Ref / 反応); 30ダメージ

ABILITIES /基本能力

Construct

Immune Poison / 完全耐性 毒

Reach / 間合い 2

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Divine Beacon: [攻撃アクション] ラウンド終了時まで味方は攻撃+2、ダメージ+5

Eidolon Programming: このクリーチャーは攻撃されるか味方が破壊されるまでの間、攻撃と攻撃を行うことができない。

Statue Form: このクリーチャーが、ラウンド中に、"起動していない状態" であるならば、AC+5と防御値+5

50 Drow Wand Mage

レベル 11 | AC 21 | 防御値 24 | 移動速度 6 | HP 45

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Dagger: +13 vs AC; 10ダメージ

Icy Ray: (range / 射程 10, 3体の対象) +11 vs 防御値 (Fort / 頑健); cold / 冷気 25ダメージおよび Slowed / 減速状態 (移動速度 2); [再チャージ] ターン開始時に隣接する敵がいない場合。

Wand Blast: (sight / 視界内, radius / 半径 1) +13 vs 防御値 (Ref / 反応); 20ダメージ

ABILITIES /基本能力

Drow • Arcane

Feyweave: 攻撃に対し、AC+4 と防御値 +4

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Combat Teleport: このクリーチャーに対して攻撃を失敗した場合、攻撃してきた対象を視線の通る3マス先まで移動する。

CHAMPION /指揮官 2

• あなたがイニシアチブロールを行う前に使用。このラウンド中、Evil / 悪の味方は重傷の敵に対する攻撃ロールで16以上の出目が出た場合クリティカル・ヒットになる。

• [再ロール] 味方の cold / 冷気ダメージあるいはnecrotic / 壊死ダメージを与える攻撃。

45 Shade Knight

レベル 11 | AC 26 | 防御値 23 | 移動速度 7 | HP 55

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Greatsword: +15 vs AC; 20ダメージ

Shadow Blow: +15 vs 防御値 (Ref / 反応); necrotic / 壊死 25ダメージ

ABILITIES /基本能力

Human • Shadow

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Shadow Blade: このクリーチャーが攻撃ロールで16以上の目を出して命中させた時、対象はShadowed状態になる。

Shadowed: 影響下にあるクリーチャーが起動した時、対象と、隣接する味方全てに5ダメージ <効果終了>Shadowの敵から対象が5マス以上離れた位置でターンを終了した時。

CHAMPION /指揮官 1

• [VP 10 消費] このクリーチャーのHPを40回復。

• 悪の味方が攻撃を命中した際に使用。1d20ロールを行い、10以上の出目だったなら、その命中はクリティカル・ヒットになる。

69 Skeletal Tomb Guardian

レベル 10 | AC 20 | 防御値 24 | 移動速度 8 | HP 110

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Scimitar: +12 vs AC; 25ダメージ <ミス> 1回再ロール

Cascade of Steel: +14 vs AC; 25ダメージおよび [割り込み] この攻撃を再度行う。(最大4回)

ABILITIES /基本能力

Undead • Skeleton

Immune Poison / 完全耐性 毒

Vulnerable 5 Radiant / 脆弱性 光輝 5

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Multiple Threats: このクリーチャーに隣接する全ての敵に対し "攻撃者" は [戦術的優位] を得る。

Wandering Monster: <セットアップ時>ランダムに決められた victory area / 勝利ポイント獲得範囲 に配置する。

Each sword arm was taken from a skilled soldier.

59 Bulette

レベル 9 | AC 27 | 防御値 22 | 移動速度 6 | HP 90

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Bite: +14 vs AC; 20ダメージ

Earthcrest: このクリーチャーが [穴掘り] を開始した位置から3マス以上離れるように移動した場合。移動終了時 (2マス以内にいる全てを対象), +15 vs AC; 20ダメージ

ABILITIES /基本能力

Beast

Burrow / 穴掘り

防御値 +4 (Fort / 頑健)

The earth is their sea, and they are murderous sharks to any who walk the land.

11 Deathjump Spider

レベル 4 | AC 18 | 防御値 16 | 移動速度 6 | HP 35

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Bite: +8 vs AC: 10ダメージ

Death From Above: "飛行" を持っているかのように最大で6マスまで移動を行う、"隣接する/隣接していた" 対象に対して, +11 vs AC; 10ダメージ および ongoing poison / 継続的 毒 10ダメージ

ABILITIES /基本能力

Beast • Spider

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Agile Leap: このクリーチャーに対する機会攻撃を1回、自動的にミスにする。

After seeing the deathjump spider attack, no one can wonder how it got its name.

93 Fen Hydra

レベル 12 | AC 24 | 防御値 20 | 移動速度 3 | HP 115

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Bite: +16 vs AC; 20ダメージ

ABILITIES /基本能力

Beast • Hydra

防御値 +4 (Fort / 頑健)

Ponderous: シフトを行うことができない

Reach / 間合い 3

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Multi-Activation 2: ラウンド中、2回 [起動] する。

New Heads: 重傷になった時に1度、このクリーチャーはそのターン中、攻撃アクションを行う際に 2回攻撃する。

Neither dragon nor serpent, the hydra is far more fearsome than a combination of both.

9 Giant Centipede

レベル 4 | AC 19 | 防御値 15 | 移動速度 4 | HP 35

ATTACK ACTIONS /攻撃アクション

Bite: +9 vs AC; 15ダメージ

ABILITIES /基本能力

Beast

Defensive Mobility: 移動中の機会攻撃に対してAC+5

SPECIAL POWERS /特殊パワー

Scuttle +4: このクリーチャーが壁に隣接している状態で移動を開始した場合、移動速度+4

Wriggle 3: <ターン中> 攻撃を行う前に、このクリーチャーは最低でも3マス以上移動しなければならない。

Primeval in form, size, and purpose, the centipede is an exemplar of evolutionary efficiency.

65 Hook Horror

レベル 13 | AC 25 | 防御値 20 | 移動速度 6 | HP 95

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Hook: +15 vs AC; 20ダメージ

Latch On: “隣接していない自分より小さい敵のみ” ,+13 vs 防御値 (Fort/頑健); 30ダメージ および 対象を pull/引き寄せる

Thresh: 隣接する敵がいない場合に使用, 2 回 攻撃

ABILITIES/基本能力

Aberrant

防御値 +4 (Fort/頑健) ;

Reach/間合い2

Evil Soul: 悪の指揮官が自分のウォーバンドにいる間、ダメージ +5

Lethal: “重傷”の対象に対し、攻撃ボーナス +4

Once you're hooked, the horror begins.

10 Shadowhunter Bat

レベル 3 | AC 17 | 防御値 17 | 移動速度 F8 | HP 30

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Tail Slash: +8 vs AC; 10 ダメージ

ABILITIES/基本能力

Beast • Shadow

Flight/飛行

SPECIAL POWERS/特殊パワー

Shadow Killer: Shadowedの対象に対しダメージ+5

Mobile Melee Attack: [割り込み] 攻撃を行った後でシフトを行ってよい

Night has wings, misery a bladed tail.

32 Spectral Panther

レベル 9 | AC 26 | 防御値 24 | 移動速度 7 | HP 45

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Claw: +13 vs AC; 20 ダメージ

ABILITIES/基本能力

Beast • Shadow

SPECIAL POWERS/特殊パワー

Fade Out: ゲーム中初めて重傷になったラウンドの終了時に、このクリーチャーをバトルマップの外に置く。そのまま次のラウンドまでマップの外に置いておくこと。その次のラウンドのイニシアチブロールを行う前に、このクリーチャーを敵のどれか1体から5マス離れたところに置く。

Pounce +20: このクリーチャーが戦術的優位を得ている対象に突撃を行う時、ダメージ+20

Stalker: このクリーチャーだけが対象に隣接している場合、攻撃ボーナス+4、ダメージ+10

43 Bralani

レベル 9 | AC 23 | 防御値 21 | 移動速度 F6 | HP 60

ATTACK ACTIONS/攻撃アクション

Longsword: +17 vs AC; 20ダメージ

Whirlwind Arrow: (line/直線10) +15 vs 防御値 (Ref/反応); 15ダメージ、[ミス] 5ダメージ

ABILITIES/基本能力

Fey • Eladrin • Noble

Flight/飛行

Vulnerable 5 Necrotic /脆弱性 壊死 5

CHAMPION/指揮官 3 ❑ ❑ ❑

• この指揮官のターンの間に使用。飛行を持つ敵はこのラウンド中 Slowed/減速状態 (移動速度 2)

• クリーチャーの攻撃ロールで16以上の出目がでた時使用。このラウンドの残りの間、自分のウォーバンドは攻撃ボーナス+4

Autumn's chill winds bear him aloft, buffet his enemies, and carry his arrows singing home.