

遭遇1 ありんこ駆除

ハイヴ・ウォリアー(戦士アリ) 1		Lv 2 XP 125	
中型・自然・野獣 遊撃役		識別: 自然 13/20	
インシアチブ +6	属性	無属性	
感覚	知覚 0; 震動感知10、夜目		
HP	36 ; 重傷値: 18		
防御値 AC	16 頑健	14 反応	15 意志 11
移動速度	8 マス(40ft. 登攀8)		
Mバイト/噛みつき(標準;無限回) [毒]			
+7対AC; 1d8+4ダメージ。既に継続的[酸]ダメージを受けている 目標に対しては、1d10の追加[酸]ダメージを与える。			
ハイヴ・ワーカー・フレンジー/働きアリの狂乱(フリー: このハイヴ・ワーカーから10マス以内にいるいずれかのジャイアント・アンのhpが0になった時;無限回)			
マークされた状態ではなくなり、また呪われていたならその呪いも終了する。そして、このハイヴ・ワーカーは2マスのシフトを行う。			
【筋】	17 (+4)	【敏】	15 (+3)
【耐】	14 (+3)	【知】	2 (-3)
		【判】	9 (+0)
		【魅】	4 (-2)

ハイヴ・ワーカー(働きアリ) 1 ~ 8		Lv 1 XP 25	
中型・自然・野獣 遊撃役・雑魚		識別: 自然 12/19	
インシアチブ +0	属性	無属性	
感覚	知覚 -1; 震動感知10、夜目		
HP	1; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。		
防御値 AC	15 頑健	13 反応	13 意志 10
移動速度	6 マス(30ft. 穴掘り2(トンネル掘り)登攀6)		
Mバイト/噛みつき(標準;無限回) [毒]			
+5対AC; 4ダメージ			
ハイヴ・ワーカー・フレンジー/働きアリの狂乱(フリー: このハイヴ・ワーカーから10マス以内にいるいずれかのジャイアント・アンのhpが0になった時;無限回)			
このハイヴ・ワーカーは2マスのシフトを行う。			
【筋】	17 (+3)	【敏】	15 (+2)
【耐】	14 (+2)	【知】	2 (-4)
		【判】	9 (-1)
		【魅】	4 (-3)

知識判定難易度	
通常	モンスターの識別、種別、典型的な気質、キーワード
困難	抵抗力と脆弱性、パワー

遭遇2 コボルド剛力団

雑魚コボルド(M)		1 ~ 6	Lv 1	雑魚
小型・自然・人型		識別: 自然	XP	各25
インシアチブ	+3	属性	悪	
感覚	知覚 +1、暗視		自然	12/19
HP	1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない			
防御値	AC 15	頑健 11	反応 13	意志 11
隣接するマスに他の雑魚コボルドがない場合、全防御値に -2ペナルティを受ける。				
移動速度	6 マス(30ft.)			
Mスピア(標準;無限回) [武器]				
+6対AC ; 4ダメージ。				
R ジェヴェリン(標準;無限回) [武器]				
遠隔10 / 20 ; +6対AC ; 4ダメージ。				
シフティ(マイナー、無限回)				
コボルドは1回のマイナーAct.として1マスのシフトが行える				
トラップ・センス / 畏感知				
コボルドは畏に対するすべての防御値に+2のボーナスを得る。				
【筋】	8 (-1)	【敏】	16 (+3)	【判】 12 (+1)
【耐】	12 (+1)	【知】	9 (-1)	【魅】 10 (+0)
言語・技能	竜語、隠密 +5、盗賊 +5			
装備	ハイド・アーマー、ライト・シールド、スピア、ジャベリン3			

知識判定難易度

通常	モンスターの識別、種別、典型的な気質、キーワード
困難	抵抗力と脆弱性、パワー

コボルドの遊撃兵(K)		A ~ C	Lv 1	遊撃役
小型・自然・人型		識別: 自然	XP	100
インシアチブ	+5	属性	悪	
感覚	知覚 ±0、暗視		自然	12/19
HP	27 ; 重傷: 13			
防御値	AC 15	頑健 11	反応 14	意志 13
移動速度	6 マス(30ft.)			
Mスピア(標準;無限回) [武器]				
+6対AC ; 1d8+4ダメージ ; 後述の人海戦術も参照。				
戦術的優位				
コボルドの遊撃兵は自分が戦術的優位を得ている敵に対する近接・遠隔攻撃の際に、+1d6のダメージを与える。				
人海戦術				
目標と隣接するマスに味方のコボルドが1体いるごとに、コボルドの遊撃兵は#ATに+1ボーナスを得る。				
シフティ(マイナー、無限回)				
コボルドは1回のマイナーAct.として1マスのシフトが行える				
トラップ・センス / 畏感知				
コボルドは畏に対するすべての防御値に+2のボーナスを得る。				
【筋】	8 (-1)	【敏】	16 (+3)	【判】 10 (+0)
【耐】	11 (+0)	【知】	6 (-2)	【魅】 15 (+2)
言語・技能	竜語、隠密 +10、軽業 +8、盗賊 +10			
武装	ハイド・アーマー、スピア			

コボルドの虫使い			Lv 3	砲撃役
小型・自然・人型		識別: 自然	XP	150
インシアチブ	+4	属性	悪	
感覚	知覚 +4、暗視		自然	13/21
HP	38 ; 重傷: 19			
防御値	AC 16	頑健 13	反応 14	意志 13
移動速度	6 マス(30ft.)			
Mハンドアックス(標準;無限回) [武器]				
+7対AC ; 1d6+3ダメージ。				
R スリング(標準;無限回) [武器]				
射程10/20 ; +10対AC ; 2d6+3ダメージ。				
c ヴァーミン・ケイジ/虫かご(標準;遭遇毎) [毒]、[武器]				
遠隔5 ; +8対“反応” ; 1d8+2ダメージ、目標は継続的 [毒] ダメージ5を受け、“幻惑状態”(セーブ・両方とも終了)。				
ミス: 半減ダメージ、目標は継続的 [毒] ダメージ2を受け、“減速状態”となる(セーブ・両方とも終了)。				
シフティ(マイナー、無限回)				
コボルドは1回のマイナーAct.として1マスのシフトが行える				
トラップ・センス / 畏感知				
コボルドは畏に対するすべての防御値に+2のボーナスを得る。				
【筋】	11 (+1)	【敏】	17 (+4)	【判】 12 (+2)
【耐】	14 (+3)	【知】	10 (+1)	【魅】 10 (+1)
言語・技能	共通語、竜語、隠密 +9、盗賊 +11			
武装	レザー・アーマー、ハンドアックス、スリング、虫かご			

遭遇4 わるいやつをやっつける

雑魚コボルド(M)		1 ~ 4		Lv 1	雑魚
小型・自然・人型		識別: 自然		XP	各25
インシアチブ	+3	属性	悪		
感覚	知覚 +1、暗視		自然 12/19		
HP	1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない				
防御値	AC 15	頑健 11	反応 13	意志 11	
	隣接するマスに他の雑魚コボルドがない場合、 全防御値に -2ペナルティを受ける。				
移動速度	6 マス(30ft.)				
Mスピア(標準;無限回) [武器]					
	+6対AC ; 4ダメージ。				
R ジェヴェリン(標準;無限回) [武器]					
	遠隔10 / 20 ; +6対AC ; 4ダメージ。				
シフティ(マイナー、無限回)					
	コボルドは1回のマイナーAct.として1マスのシフトが行える				
トラップ・センス / 畏感知					
	コボルドは畏に対するすべての防御値に+2のボーナスを得る。				
【筋】	8 (-1)	【敏】	16 (+3)	【判】	12 (+1)
【耐】	12 (+1)	【知】	9 (-1)	【魅】	10 (+0)
言語・技能	竜語、隠密 +5、盗賊 +5				
装備	ハイド・アーマー、ライト・シールド、スピア、ジャベリン3				

ファイアー・ビートル		1 ~ 2		Lv 1	XP 100
小型・自然・野獣		暴れ役		識別: 自然	
インシアチブ	+1	属性	無属性		
感覚	知覚 +0		自然 12/19		
HP	32 ; 重傷値:16				
防御値	AC 13	頑健 13	反応 12	意志 11	
抵抗	[火]10				
移動速度	6 マス(30ft.)				
Mバイト / 噛みつき(標準;無限回)					
	+6対AC;1d8+6ダメージ				
C ファイアー・スプレー / 火炎噴射(標準;再チャージ					
	56) [火]				
	近接範囲・噴射3 ; +4対"反応" ; 1d6+3 [火] ダメージ。				
【筋】	14 (+2)	【敏】	12 (+1)	【判】	10 (+0)
【耐】	12 (+1)	【知】	1 (-5)	【魅】	8 (-1)

竜鱗盾のコボルド(D)		a ~ b		Lv 2	兵士役
小型・自然・人型		識別: 自然		XP	各125
インシアチブ	+4	属性	悪		
感覚	知覚 +2、暗視				
HP	36 ; 重傷: 18				
防御値	AC 18	頑健 14	反応 13	意志 13	
抵抗	[火]5				
移動速度	6 マス(30ft.)				
Mショート・ソード(標準;無限回) [武器]					
	+7対AC ; 1d6 + 6ダメージ & 『マークされた状態』 (コボルドの次のターンが終わるまで、他の敵への#AT - 2)。				
ドラゴンシールド・タクティクス(即応・対応、無限回)					
	隣接する1体の敵が自分から離れるようにシフトした場合、 または1体の敵が自分に隣接するマスに移動してきた場合、 竜鱗盾のコボルドは1マスのシフトが行える				
人海戦術					
	目標と隣接するマスに味方のコボルドが1体いるごとに、 竜鱗盾のコボルドは#ATに+1ボーナスを得る。				
シフティ(マイナー、無限回)					
	1回のマイナーAct.として1マスのシフトが行える				
トラップ・センス / 畏感知					
	コボルドは畏に対するすべての防御値に+2のボーナス				
【筋】	14 (+2)	【敏】	13 (+1)	【判】	12 (+1)
【耐】	12 (+1)	【知】	9 (-1)	【魅】	10 (+0)
言語・技能	共通語、竜語、隠密 +9、軽業 +7、盗賊 +9				
装備	スケイル・アーマー、ヘヴィ・シールド、ショート・ソード				

知識判定難易度

通常	モンスターの識別、種別、典型的な気質、キーワード
困難	抵抗力と脆弱性、パワー