

アナグマ斬撃戦士/BADGER SLASHER (脅威度 1)

ディフェンス・クラス：12 (革鎧)

スタミナ・ポイント：14

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+3 (16)、【敏】+1 (12)、【耐】+3 (16)、【知】-2 (7)、【判】+0 (11)、
【魅】+0 (10)

技能：〈威圧〉

攻撃：バトルアックス (+5 近接攻撃、1d8+3 [斬撃] ダメージ)、またはジャベリン (+3 遠隔攻撃、1d6+1 [刺突] ダメージ)

秘奥：《暗視》

・《暴虐》：1 ターンに 1 回だけ、フリー・アクションとして、アナグマ斬撃戦士は視界内の敵対するキャラクターに向かって、自分の移動速度分、移動することができる。

気取り屋な喧嘩師/COCKY BRAWLER (脅威度 3)

ディフェンス・クラス：14 (革鎧)

スタミナ・ポイント：30

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+3

能力値：【筋】+2 (14)、【敏】+0 (10)、【耐】+2 (14)、【知】+0 (10)、【判】+0 (10)、
【魅】+0 (10)

技能：〈隠密〉

攻撃：棍棒 (+5 近接攻撃、1d6+2 [殴打] ダメージ)、または素手攻撃 (+5 近接攻撃、1d4+2 [殴打] ダメージ)

秘奥：《暗視》

・《怒りの鉄拳》：攻撃の際、喧嘩師は素手攻撃を 2 回行える。もしその攻撃が有利であれば、さらにボーナス・アクションとして素手攻撃を 2 回行える。

・《戦いはこれからだ》：1 戦闘に 1 回だけ、喧嘩師はボーナス・アクションとして「1d8+2」点のスタミナ・ポイントを回復することができる。

・《目潰し》：喧嘩師の素手攻撃がヒットしたら、喧嘩師はダメージロールを行う代わりに目標に難易度 14 の【耐久力】セービンスローを行わせることができる。もし目標がセービンスローに失敗したなら、目標は目標の次のターン終了時まで盲目状態になる。

狂えし呪術師（マンサー）／INSANE MANCER（脅威度4）

ディフェンス・クラス：15（呪文による保護）

スタミナ・ポイント：35

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+3

能力値：【筋】+0（10）、【敏】+0（10）、【耐】+0（10）、【知】+2（14）、【判】+2（14）、【魅】+1（12）

技能：〈感知〉、〈歴史知識〉

攻撃：燃え上がる手（+3 近接／遠隔攻撃、2d8 [熱] ダメージ）

秘奥：《暗視》

・《シールド・オブ・アース》：1 戦闘に 1 回だけ使用可能。120 フィート以内の呪マンサー術師が選ぶ任意の場所に石の壁が出現する（訳注：壁の範囲は、ウォール・オブ・マジック（『マウ連合君主国』、p.133）を参照）。

この壁が出現した際に、壁の範囲内にいる各キャラクターは難易度 13 の【敏捷力】セービングスローを行わなければならない。失敗したキャラクターは 5d8 [殴打] ダメージを受ける。壁は呪マンサー術師が呪文の維持（訳注：ボーナス・アクションを費やす）を止めるか 10 分が経過すると終了する

・《ブラスト・オブ・フロスト》：呪術師の手から生み出された冷気の霧が、半径 20 フィートの球体へと凝縮し爆発する。範囲内にいるすべてのキャラクターは【敏捷力】セービングスローを行わなければならない。セービングスローに失敗したキャラクターは 6d6 の [冷気] ダメージを受け、成功した者はダメージが半減する。この攻撃によってスタミナ・ポイントが 0 になった者はスタミナ・ポイントが 1 点に回復するまで石化状態になる。

・《ガスト・オブ・ウィンド》：呪マンサー術師は目標 1 体を好きな方向へ 20 フィート押しやろうとする。目標が難易度 13 の【耐久力】判定に成功できれば、効果を受けない。

サタリ・フォン・オシキャット／SATARI VON OCICAT（脅威度2）

ディフェンス・クラス：14（革鎧）

スタミナ・ポイント：22

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+3（16）、【敏】+0（11）、【耐】+0（10）、【知】+0（10）、【判】+0（10）、【魅】+0（10）

技能：〈隠密〉

攻撃：ダガー（+5 近接攻撃、1d6+3 [刺突] ダメージ）、またはクロスボウ（+2 遠隔攻撃、1d6[刺突]ダメージ）

秘奥：《暗視》

・《不意打ち》：サタリの攻撃が有利な場合、命中すると追加で1d6ダメージを与える。

懺悔する雑種／PENITENT MUTT（脅威度2）

ディフェンス・クラス：12（革鎧）

スタミナ・ポイント：16

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+0（11）、【敏】+0（11）、【耐】+0（10）、【知】+2（14）、【判】+1（12）、【魅】+0（10）

技能：〈動物使い〉、〈生存〉

攻撃：メイス（+2近接攻撃、1d6〔殴打〕ダメージ）、または聖なる炎（+3遠隔攻撃、1d8+1〔熱〕ダメージ）

秘奥：

・《癒しの吠声》：1戦闘につき1回だけ、雑種は自分または仲間1体のスタミナ・ポイントを6点回復する。

サンディ・ゴールデン＝ラブラドル／SANDY GOLDEN-LABRADOR（脅威度4）

ディフェンス・クラス：16（魔法のローブ）

スタミナ・ポイント：32

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+3

能力値：【筋】-1（8）、【敏】+3（16）、【耐】+2（14）、【知】+4（18）、【判】+1（12）、【魅】+4（18）

技能：〈真意看破〉、〈はったり〉、〈魔法学知識〉、〈宗教知識〉

攻撃：ダガー（+5近接攻撃、1d6+3〔刺突〕ダメージ）

秘奥：

・《クリエイト・ゾンビ》：この呪文は死体から最大3体のゾンビを作り出すことができる。データは『マウ連合君主国』の201ページまたは本書4ページのゾンビを使うこと。ゾンビはサンディの統制下におらず、最も近くにいる生者を攻撃する。

・《ヒトへの祈り（墮落）》：サンディは治癒能力を維持しているが、その力は墮落したものとなっている。スタミナ・ポイントが0になったキャラクターを3点回復すると、そのキャラクターはゾンビ化する。ゾンビ化したキャラクターはサンディの統制下におらず、最も近くにいる生者を攻撃する。

・《邪霊召喚》：この能力を使うと、サンディはゾンビ1体もしくは“見えざる者”1体（種類はガイド任意）を自分の味方として召喚できる。サンディは睡眠を取る前に4回、この能力を使うことができる。

・《**莊嚴のローブ**》：このローブはサンディに莊嚴な雰囲気を与えている。もしローブを失った場合、サンディの【魅力】は+1 (12)まで下がってしまう。

しぶとい衛兵／STUBBORN SENTINEL (脅威度 3)

ディフェンス・クラス：15 (重装鎧)

スタミナ・ポイント：48

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+3

能力値：【筋】+2 (14)、【敏】+0 (10)、【耐】+2 (14)、【知】+0 (10)、【判】+0 (10)、【魅】+1 (12)

技能：〈威圧〉、〈真意看破〉

攻撃：スピア (+5 近接 / +3 遠隔攻撃、1d8+2 [刺突] ダメージ) またはシールド・バッシュ (+5 近接攻撃、1d6+2 [殴打] ダメージ)

秘奥：

・《**シールド・バッシュ**》：衛兵への攻撃が5を超える差で外れた場合、衛兵はリアクションとしてシールド・バッシュによる攻撃を1回行える。もし相手の攻撃ロールが大失敗だった場合には、シールド・バッシュは自動的に命中する。

・《**薙ぎ払い**》：衛兵が攻撃によって敵のスタミナ・ポイントを0以下にした場合、ボーナス・アクションとして別の敵を攻撃できる。この際、最初の攻撃と同じ攻撃をしなければならない。

ゾンビ／ZOMBIE (脅威度 1)

ディフェンス・クラス：10

スタミナ・ポイント：13

移動速度：20 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+2 (15)、【敏】-1 (8)、【耐】+5 (20)、【知】-5 (1)、【判】+0 (10)、【魅】-5 (1)

攻撃：叩きつける (+4 近接攻撃、1d6+2 [殴打] ダメージ)

秘奥：《暗視》、《耐性：[殴打]、[刺突]》

野猫の辻強盗／MOGGIE HIGHWAYCAT (脅威度 1)

ディフェンス・クラス：12 (革鎧)

スタミナ・ポイント：9

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+0 (11)、【敏】+2 (15)、【耐】+1 (12)、【知】+0 (10)、【判】+0 (10)、
【魅】-1 (8)

技能：〈隠密〉

攻撃：メイス (+2 近接攻撃、1d6 [殴打] ダメージ)、またはジャベリン (+3 遠隔攻撃、
1d6+2 [刺突] ダメージ)

秘奥：《暗視》

・《急速離脱》：野猫は自分のターンの間、離脱、または隠れるのアクションをボーナス・アクションとして使用できる。

ハツカネズミ海兵/MOUSE MARINE (脅威度 1)

ディフェンス・クラス：12 (皮鎧)

スタミナ・ポイント：6

移動速度：20 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+1 (12)、【敏】+1 (12)、【耐】+0 (10)、【知】+0 (10)、【判】+0 (10)、
【魅】+1 (12)

技能：〈感知〉、〈踏破〉

攻撃：ショートソード (+3 近接攻撃、1d6+1 [斬撃] ダメージ)、またはスピア (+3 近接
/遠隔攻撃、リーチ、1d6+1 [刺突] ダメージ)

秘奥：

・《小さき者の戦法》：ハツカネズミは攻撃ロールを行う際、目標の5フィート以内に無力状態でない仲間が1体でもいれば、攻撃ロールが有利になる。

フォレストシャーク/FOREST SHARK (脅威度 2)

ディフェンス・クラス：12

スタミナ・ポイント：16

移動速度：20 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+2 (14)、【敏】+1 (12)、【耐】+1 (13)、【知】-2 (7)、【判】-1 (9)、
【魅】-4 (3)

攻撃：咬みつき (+4 近接攻撃、1d8+2 [刺突] ダメージ)

秘奥：《耐性：[殴打]ダメージ》、《暗視》

・《チーム戦法》：フォレストシャークが攻撃ロールを行う際、目標の5フィート以内に無力状態ではない仲間が1体でもいると、攻撃ロールが有利になる。

ぶっきらぼうな魔導師/GRUFF WIZARD (脅威度 3)

ディフェンス・クラス：18（厚手のローブ）

スタミナ・ポイント：18

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+3

能力値：【筋】+0（10）、【敏】+0（10）、【耐】+0（10）、

【知】+2（14）、【判】+1（12）、【魅】+1（12）

技能：〈説得〉、〈文化知識〉

攻撃：電撃破（+5 遠隔攻撃、1d8+1 [電撃] ダメージ）

秘奥：

・《ワード・オブ・プロテクション》：1 戦闘につき 1 回だけ、ぶっきらぼうな魔導師はこの呪文を発動し自分へのすべての攻撃を不利にする。これはぶっきらぼうな魔導師の次のターン開始時まで持続する。

・《アシッド・バースト》：1 戦闘につき 1 回だけ、ぶっきらぼうな魔導師は敵 1 体に粘度のある強酸性の液体を浴びせかけ、即座に 4d4 [酸] ダメージを与えた上で、目標の次のターン終了時にも 2d4 [酸] ダメージを与える。もし目標が難易度 14 の【敏捷力】判定に成功した場合、代わりに最初の 2d4 [酸] ダメージだけを受ける。

フック・メインクーン・フォン・コラット / HOOK MAINCOON VON KORAT（脅威度 3）

ディフェンス・クラス：13（布鎧）

スタミナ・ポイント：24

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+2（14）、【敏】+2（15）、【耐】+0（10）、【知】+0（10）、【判】+2（15）、

【魅】+1（12）

技能：〈隠密〉、〈感知〉、〈探索〉、〈真意看破〉、〈はったり〉、〈文化知識〉、〈魔法学知識〉

攻撃：ショートソード（+5 近接攻撃、1d6+3 [刺突] ダメージ）、素手攻撃（+5 近接攻撃、1d4+2 [殴打] ダメージ）

秘奥：《低光量視覚》

・《まだまだこれからだぜ！》：1 戦闘につき 1 回だけ、フックはボーナス・アクションとして 1d8+2 点のスタミナを回復することができる。

野犬のならず者 / STRAY VAGABOND（脅威度 1）

ディフェンス・クラス：11（革鎧）

スタミナ・ポイント：10

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+2 (15)、【敏】+0 (10)、【耐】+2 (14)、【知】-1 (8)、【判】+0 (11)、
【魅】-1 (8)

技能：〈感知〉

攻撃：バトルアックス (+4 近接攻撃、1d8+2 [斬撃] ダメージ)、またはショートボウ (+2 遠隔攻撃、1d6 [刺突] ダメージ)

秘奥：《暗視》

・《全力攻撃》：野犬が近接攻撃に有利を得ている場合、その有利を放棄することで《全力攻撃》を行うことができる。《全力攻撃》を行う場合、攻撃ロールを通常通り行い、命中したら大成功として扱う。

雇われ刺客／HIRED KILLER (脅威度 2)

ディフェンス・クラス：14 (革鎧)

スタミナ・ポイント：22

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+3 (16)、【敏】+0 (11)、【耐】+0 (10)、【知】+0 (10)、【判】+0 (10)、
【魅】+0 (10)

技能：〈隠密〉

攻撃：ダガー (+5 近接攻撃、1d6+3 [刺突] ダメージ)、またはクロスボウ (+2 遠隔攻撃、1d6 [刺突] ダメージ)

秘奥：《暗視》

・《狂戦士》：雇われ刺客は、1回のアクションでダガーまたはクロスボウによる攻撃を2回行える。

・《不意打ち》：刺客の攻撃が有利な場合、命中すると追加で1d6のダメージを与える。

・《隙有り！》：刺客がこのラウンドでまだアクションを使用していない相手を攻撃した場合、その攻撃は有利になる。