

## “暴走機関車”ハウラー

ファースト・ラストバトルの裏で行われていた戦闘により記憶を失い、単身ムジョンを彷徨っています。残る記憶は「ムオンティ」という名のみ。この誰とも知れない“仇”を滅ぼす事のみが彼の生きる理由となっています。

所属していたウオーバンド：Stubborn Strugglers（スレイヤーカルト）のジャイアントスレイヤー

雇い値 140gc 報酬 (※放浪のスレイヤー) レーティング点+90点

雇用条件：ダークサイド以外のウオーバンド

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
ハウラー	3	6	3	3	3	2	3	2	10

装備：ドワーフアックス×2、ダガー、ラビットフット

## ※ドワーフアックス

鋭い刃(Cutting edge)：敵のアーマーセーブをさらに－1できる。

受け流し(Parry)：敵がヒットロールを振ったときにD6を振って、敵の出目より大きな目を出せば、その攻撃を無効に出来る。2本のドワーフアックス（又はドワーフアックスとソード等）を持てば、失敗した Parry をリロールできる。

- **スキル**：ハウラーは長い闘いの果てに、以下のスキルを見いだした。

**狩猛なる突撃(Ferocious Charge)**：チャージしたターンA×2、命中判定－1。

**強打(Mighty Blow)**：接近戦での攻撃時にS+1。これは接近戦武器を使う場合のみ適用される。

**痛打(Strike to Injure)**：接近戦攻撃でインジャリー判定に+1の修正を加えられる。

**魔獣殺し(Monster Slayer)**：常に4+でダメージを与えられる。(敵のタフネスに関係なく)

普通に4+以下でダメージを与えられる場合は、一番低い値を採用してよい。

**刃の達人(Master of Blades)**：受け流し(Parry)する際、敵のヒットロール以上を出せば成功する。さらに、両手に Parry 可能な武器を持っていたら、2回の攻撃を Parry できる。それが2本のドワーフアックスならば、それぞれの失敗した Parry をリロールできる。

**見切り(Step Aside)**：接近戦でダメージを受けたときに常に5+でセービング可。アーマーセーブ終了後。

**歴戦の闘士(Resilient)**：接近戦時、彼への攻撃はすべてS－1される。この効果はアーマーセーブ修正に影響を与えない。

- **特殊ルール**：ハウラーはすべてのドワーフの例にもれず、以下のルールに従う。

**体力**：インジャリーの際、3－5でスタン、6で行動不能扱い（メイス、ハンマー等の効果は無視）

アーマーによるM値の修正を無視。

**精神**：オークとゴブリンを憎悪している。

**放浪のスレイヤー**：1回の戦闘ごとに、敵にラージサイズのモデルかS5以上もしくはT5以上の敵がいなかった場合、ハウラーは戦闘終了後にそのウオーバンドを去ってしまう。彼が去った戦後処理時に、再び彼を見つけることはできない。該当する敵モデルがいた場合、彼は報酬（アップキープ）を要求しない。

**名誉ある死を求めて(Deathwish)**：心理ルール無視。孤独な戦い(all alone)も無視。

**タトゥー・オブ・ラック（幸運の刺青）**：各ゲームごとに、初めの一回目のヒットを無効化できる。

**タトゥー・オブ・ヘイトレッド（憎悪の刺青）**：すべての敵を憎悪（ヘイト）する。

**スカー・オブ・グロムリル（隕鉄鉞の傷痕） Scar of Gromril**：射撃に対して4+のワードセーブを得る。

本テキストは、「ムジョン・キャンペーン」に使用する目的で、キャンペーン推進委員によって作成されたものです。「ムジョン・キャンペーン」に参加する意思のない方、キャンペーンでの使用を目的としない方は、本テキストを無断コピー、無断配布することを禁止します。それによって発生したあらゆる被害には応じかねますので、ご注意ください。

★ムジョンキャンペーンについてはこちらへ <http://sentui.com/mordheim/moussion/moussion-main.html>