

ドワーフトレジャーハンター

ドワーフが貴金属、エール、冒険をこの順番ではないにせよ愛して止まないことは有名である。モードハイムの破滅以来、彼等は廃墟に財宝を求めてますます多くやって来た。但し多くの善戦を乗り越えて。

彼らは強靱な戦士として広く知られており、他のウォーバンドから雇われ戦力としてよく求められる。しかし、トレジャーハンターは他の利点をまた持っている。

ドワーフトレジャーハンターは他の人々が隠そうとした富を見つける専門家であり、それはウォーバンドの資金をかなり増やすことになるだろう。

Profile	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
ドワーフ	3	5	4	3	4	1	2	1	9

雇用費：55 g c、アップキープ：30 g c

雇用可能：マーセナリー、ウィッチハンターとエルフのウォーバンドはドワーフトレジャーハンターを雇うことができる。ドワーフトレジャーハンターウォーバンドは一匹狼の探鉱者をライバル視しているのを雇うことはできない。

エルフのウォーバンドはドワーフトレジャーハンターを雇うことができる。しかしトレジャーハンターはエルフがドワーフの寛容さに対し適切な対価を支払う場合を除き、とがった耳をした民族と行動を共にすることに我慢できない。よってアップキープに二倍のコストがかかる。

レーティング：ドワーフトレジャーハンターはウォーバンドレーティングを+24点上昇させ、さらにその経験点“1点”につき+1点上昇させる。

武器/防具：グロムリルアーマー、ヘルメット、つるはし、ダガー、ハンマー、トレジャーマップ、竿灯

スキル：ドワーフトレジャーハンターは新たにスキルを得たとき、コンバット、ストレングススキルから選択することが出来る。

特殊ルール

- **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。
- **精神**：オークとゴブリンを憎悪している。
- **つるはし**：両手持ちの武器として扱う。(訳注：武器のカテゴリーは原文に明記されていないが、とりあえずムジヨンキャンペーンでは“両手持ちのハンマー”として扱うものとする。)
- **竿灯**：竿の先につけたランタンはトレジャーハンターにランタンの効果をもたらすが武器を扱う際に両手は自由として扱う。

本テキストは、「ムジヨン・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。「ムジヨン・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。
★ムジヨンキャンペーンについてはこちらへ <http://sentui.com/mordheim/moussion/moussion-main.html>

・**トレジャーマップ**: 廃墟の中を長く過ごすうちにトレジャーハンターは多くのトレジャーマップを得た。これらのうちのいくつかは明白な偽物ですが見込みのあるように思われるものがいくつかある。少なくとも初めて覗き見るまでは。

トレジャーハンターは地図を1枚選んで何処に通じているか見る。戦闘終了後、トレジャーハンターが行動不能になっていなかったらd6を振る。あなたが探鉱者の興味を引くか礼儀正しいのでなければ「欲張り」呼ばわりされてしまうだろう。

1. 待ち伏せ!

トレジャーハンターは運命に軽率な者をおびき寄せるために偽の地図を教え込んだd3人のならず者達に待ち伏せに会う。直ちに、ならず者達が突撃してきたとみなして接近戦を解決せよ。ならず者達はマーセナリーウォーリア (ルールブック p.71) の能力値を使うこと。彼等はクラブとダガーで武装している。

2. つまらない偽物

この地図がくだらない偽物で完全に役に立たないことは直ちに明らかになります。トレジャーハンターはパイプに火をつけるためにそれを使います。

3. 略奪された貯蔵庫

良い地図でしたが誰かが君達を出し抜いた! こういうことである。あなたのウォーバンドによって集められたワードストーンの数に+1を加えるだけにそれは十分残されていた。

4. 酒蔵

ドワーフが「お宝だー」と叫んだ時、それは必ずしも金品とは限らない。地図はバグマンの特級エールの小さな樽を秘めた廃墟と化したバブの忘れられた酒蔵へと導いたーお宝には違いない!

これはバグマンのエールとしての効果を得る。しかしd6人の戦士に与える量しかない。あなたは彼らにいつそれを飲み、かつそれがどれくらい多くか確かめるためにダイスを1回振って決定せよ。最初に飲んでしまうのはトレジャーハンター自身である。

樽は売ることができない。またトレジャーハンターを解雇したならば彼は去る際に樽を持って行ってしまうだろう。

5. 当り

追加で探索ロールのダイスを1つ得る。

6. 大当たり!

追加で探索ロールのダイスを1つ得る。しかしながら、他の探索ロールのダイスと一緒にこれを振らないこと。まず通常の探索ロールのダイスを振る。次に追加のダイスを振る代わりにダイスの目を決める(ダブルをトリプルにすることが可能)。一旦これをしたならば通常通りの結果と同じように解決してください。

これらの結果が累積的ではないことに注意せよ。戦い毎にトレジャーハンターは異なる地図を調べる。そして結果はその戦いにのみ当てはまる(すなわち、この戦闘後と次の戦闘の間でのみ)。