

## クランスクリール・ラットオウガ (Clan Skryre Rat Ogre)

Profile	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
ラットオウガ	4	3	3	5	5	3	1	3	10

**雇用費**：100wt (gcと同価値)、アップキープ：ウィアードストーン1個

### \*ムジヨン用アップキープルール

維持費として、インカムの結果を2段階悪くすること。(例：ウォーバンド人数15人で、インカムの結果が23だった場合、通常60gcもらえるのが、2段階悪く(上に移行)して40gcしかもらえない。ただし勝利点の条件”インカム結果20以上”の勝利点+1はもらえる。

この処理の結果、2段階以上悪く出来ない場合は、1段階悪くすることでこれに代える。

また、収入が0gcになる場合、その回の収入から-10gcすることでこれに代える。

**雇用可能**：スケイブンのウォーバンドのみ、クランスクリールラットオウガを雇うことができる。

**レーティング**：クランスクリール・ラットオウガはウォーバンドのレーティングを+25点上昇させる。

**武器/防具**：顎と爪！(ハンドウェポン扱い)左腕に内蔵型ワープファイアスロアーを搭載している。

さらに機械の身体による4+のアーマーセーブを持つ

**スキル**：クランスクリールラットオウガはスクリール族のエンジニアの悪しき魔術によって生み出された機械生命体である。よって一切の経験値は獲得できない。

### 特殊ルール

**でかい**：他のスケイブンよりも軒並みでかい巨躯はラットオウガはラージターゲットとして扱う。

**恐怖**：クランスクリール・ラットオウガはとても奇怪な外見をしている。クランスクリールラットオウガは恐怖を引き起こす。

**機械生命体**：死肉と不可解なエンジニアの技術と悪しき魔術の合成で生まれたクランスクリール・ラットオウガは、命令を忠実にこなす機械でしか無い。クランスクリール・ラットオウガは一切の心理テストを無視する。

**動力源**：クランスクリール・ラットオウガはアップキープを要求することは無い。代わりに機動のたびにワードストーンを使用し、動力を供給する形で運用する。各ゲームの前にウィアードストーンを1つ消費することで機動する。

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>

**ストロイ**：クランスクリール・ラットオウガは死体を機械化して機動させている機械生命体ゆえに、スケイブン特有の機敏な動作は全くできません。クランスクリール・ラットオウガはラン不可。

**毒無効**：その身体ゆえ、クランスクリールラット・オウガは一切の毒が効かない。

**内蔵型ワープファイアスロアー**：クランスクリールラット・オウガは、左腕に恐るべきワープファイアスロアーの小型化されたものを内蔵している。

**内蔵型ワープファイアスロアー 射程 6” S4 アーマーセーブ1**

**\*火炎放射** 真っ直ぐ6”、横幅2” 内にあるモデルは4+でワープファイアスロアーを喰らう。この兵器の射撃による射撃ペナルティは一切かからない。さらにワープファイアスロアーは火災を起こすことができる(Mordheim 2002 アニュアルの 85 ページ、Brazier Ironのルールを参照)。

**非常に不安定…**：スクリール族は高度なバイオメカニクスの技術を持つてはいるものの、それはほとんど適当な理論と狂った思想によるもので、実は完全に信頼できるものではない！各ロールの始めに、クランスクリール・ラットオウガに何らかの行動（移動、戦闘、射撃）をさせる場合、各フェイズの始めにD6を振ること。2～6なら正常に機能するが、1が出た場合、その機能に深刻な不調をきたすことになるやもしれません。**不調？ロール表**を振り、結果に従って下さい。

不調？ロール		結果
1	チュドーン！！	ラットオウガのワープストーンジェネレーターに過負荷がかかり、緑色の閃光と共に大爆発を引き起こした！クランスクリールラットウガの6”以内の全モデルはS5ヒットを受ける。その後クランスクリールラットオウガは爆発で跡形も無く壊れてしまう。 ロスターシートからデータを消すこと。
2	制御不能！！	ゲーム終了までクランスクリール・ラットオウガのコントロールができない。 各々のスケイブンのプレイヤーのターンの最初にスキッターダイスの方向に移動する。 その際チャージレンジにモデルがいればチャージを行い、射撃できる範囲に敵がいれば射撃を行う。基本的に一番近いモデルへと移動、射撃を行うこと。
3	シャット ダウン！？	ワープストーンジェネレーターがシュウという音と共に機能を停止してしまいます。（戦闘が終わるまで機能停止なのか、ターンが終了するまで行動不可か分からず） 接近戦をしていた場合、相手の攻撃は自動ヒットとなる。
4	コントロール ミス！？	クランスクリール・ラットオウガは任意の方向に移動する。 その際モデルに接触する場合チャージ扱いになる。モデルに接触しない場合は、ワープファイアスロアーの範囲内にいるモデルに射撃を行う。
5	フリーズ…	このロールのみ、移動も射撃もできずその場で行動終了になる。
6		接近戦をしていた場合、相手の攻撃は自動ヒット。

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>