

# ダンジョンズ&ドラゴンズ・ミニチュア ハービンジャー データ・カード(1)

## 1 Cleric of Order 法のクレリック

指揮官値：5  
種別：人型生物（人間）  
指揮官効果：土気回復に成功した部下はそのターン、土気回復の後、通常どおりに行動することができる。  
特殊能力：アンデッド退散4  
呪文：1レベル **コマンド/命令**（距離6；朦朧化；難易度13） **シールド・オヴ・フェイス/信仰の盾**（接触；+2AC）；2レベル **メジャール・レジスタンス/上級抵抗力**（接触；セーブ+3）

## 2 Cleric of Yondalla ヤンダーラ神のクレリック

指揮官値：3  
種別：小型の人型生物（ハープリング）  
指揮官効果：攻撃者より大きいクリーチャーを攻撃するなら攻撃+2。{ウォーバンド編制}：いずれの陣営のものであってもハープリングであれば君のウォーバンドに入れてよい。  
特殊能力：セーブ+4；アンデッド退散2  
呪文：1レベル **キュア・ライト・ウーンズ/軽傷治療**（接触；治癒5hp） **マジック・ウェポン/魔法の武器**（接触；攻撃+1、ダメージ減少無視）

## 3 Dwarf Axefighter ドワーフのアックスファイター

種別：人型生物（ドワーフ）  
特殊能力：薙ぎ払い；セーブ+4。

## 4 Ember, Human Monk 人間のモンク、エンバー

近接攻撃ダメージ5魔法  
種別：人型生物（人間）  
特殊能力：個体名。矢止め（遠隔攻撃に対してAC+4）；強行突破（機会攻撃に対してAC+4）；セーブ+4；朦朧化攻撃（難易度15）

## 5 Evoker's Apprentice 力術師の弟子

種別：人型生物（人間）  
呪文：1レベル **マジック・ウェポン/魔法の武器**（接触；攻撃+1、ダメージ減少無視） **マジック・ミサイル/魔法の矢**（視線；5ダメージ）

## 6 Halfling Veteran ハーフリングの熟練兵

種別：小型の人型生物（ハープリング）

## 7 Hound Archon ハウンド・アルコン

種別：来訪者  
特殊能力：ダメージ減少5；呪文抵抗。  
呪文：4レベル **ディメンジョン・ドア/次元扉**（回数無制限）（自身；このクリーチャーを、このクリーチャーが一部でも見ることのできる任意のマス目に移動する）

## 8 Human Commoner 人間のコモナー

種別：人型生物（人間）  
特殊能力：制御困難7。

## 9 Large Earth Elemental 大型アース・エレメンタル

種別：大型のエレメンタル  
特殊能力：制御困難12。指揮官の仲間が必要。穴掘り4；薙ぎ払い；ダメージ減少5；近接攻撃の間合い2。

## 10 Man-at-Arms マン・アット・アームズ（兵士）

種別：人型生物（人間）

## 11 Sun Soul Initiate サン・ソウル・イニシエイト（陽魂門拳士）

種別：人型生物（人間）  
特殊能力：矢止め（遠隔攻撃に対してAC+4）；強行突破（機会攻撃に対してAC+4）；セーブ+4；朦朧化攻撃（難易度13）。

## 12 Sword of Heirneous ハイローニアスの剣

指揮官値：7  
種別：人型生物（人間）  
指揮官効果：+1AC。  
特殊能力：恐れ知らず；悪を討つ一撃+5。  
呪文：2レベル **キュア・モデレット・ウーンズ/中傷治療**（接触；治癒10hp）

## 13 Tordek, Dwarf Fighter ドワーフのファイター、トルデク

種別：人型生物（ドワーフ）  
特殊能力：個体名。セーブ+4。

## 14 Jozan, Cleric of Pelor ペイロア神のクレリック、ジョウゼン

種別：人型生物（人間）  
特殊能力：個体名。アンデッド退散2。  
呪文：1レベル **キュア・ライト・ウーンズ/軽傷治療**（接触；治癒5hp） **コマンド/命令**（距離6；朦朧化；難易度13）

## 15 Arcane Archer アークエイン・アーチャー

指揮官値：3  
遠隔攻撃ダメージ5魔法  
種別：人型生物（エルフ）  
指揮官効果：遠隔攻撃を持つ部下は“遠隔攻撃+2”と“選択射撃2”を取得する。  
特殊能力：精密射撃；選択射撃2（このクリーチャーは遠隔攻撃を行なう際、最も近い敵が、あるいは2番目に近い敵を目標とすることができる。複数回攻撃を行なう場合は1発ごとに目標の選択を行なう）。

## 16 Axe Sister アックス・シスター

種別：人型生物（人間）  
特殊能力：大旋風（自身のターンに、このクリーチャーがまったく移動しないか、1マスしか移動しないなら、このクリーチャーは、自身が機会攻撃範囲に収めているすべての敵クリーチャーに対して1回ずつの近接攻撃を行なうことができる）。

## 17 Centaur ケンタウロス

種別：大型の人怪

## 18 Cleric of Corellon Larethian コアロン・ラレシアン神のクレリック

指揮官値：4  
種別：人型生物（エルフ）  
指揮官効果：エルフの部下は“セーブ+4”を取得する。  
特殊能力：アンデッド退散4。  
呪文：1レベル **プレス/祝福**（君のウォーバンド；攻撃+1） **マジック・ウェポン/魔法の武器**（接触；攻撃+1、ダメージ減少無視）；2レベル **キュア・モデレット・ウーンズ/中傷治療**（接触；治癒10hp） **ホールド・パースン/対人金縛り**（視線；人型生物のみ、麻痺；難易度14）

## 19 Crested Felldrake クレストッド・フェルドレイク

種別：小型の竜  
特殊能力：制御困難3。

## 20 Devis, Half-Elf Bard ハーフエルフのバード、デヴィス

種別：人型生物（エルフ）  
特殊能力：個体名。打ち消しの歌。  
呪文：ソーサラー呪文；1レベル **キュア・ライト・ウーンズ/軽傷治療**（接触；治癒5hp） **レッサー・コンフュージョン/初級混乱**（距離6；混乱、目標クリーチャーの次の起動の後で終了；難易度13）

## 21 Elf Archer エルフの弓兵

種別：人型生物（エルフ）

# ダンジョンズ&ドラゴンズ・ミニチュア ハーピンジャー データ・カード(2)

## 22 Elf Pyromancer エルフのパイロマンサー (炎術師)

種別: 人型生物 (エルフ)  
呪文: 1レベル **レッサー・ファイアー・オーブ/初級火の球体** (距離6; 5 [火] ダメージ、呪文抵抗無視); 2レベル **スコッチング・レイ/灼熱の光線** (距離6; 15 [火] ダメージ) **レジスト・エナジー/エネルギーへの抵抗力** (接触; 目標クリーチャーは君が選んだ種類の“エネルギーへの抵抗10”を取得する); 3レベル **ファイアーボール/火球** (視線; 半径4; 20 [火] ダメージ; 難易度15); 4レベル **プロテクション・フロム・エナジー/エネルギーよりの保護** (接触; 目標クリーチャーは君が選んだ種類の“エネルギーへの完全耐性”を取得する)。

## 23 Elf Ranger エルフのレンジャー

指揮官値: 2  
種別: 人型生物 (エルフ)  
指揮官効果: 遠隔攻撃を持つ部下は“遠隔攻撃+1”を取得する。

## 24 Gnome Recruit ノームの新兵

種別: 小型の人型生物 (ノーム)

## 25 Human Wanderer 人間の放浪者

種別: 人型生物 (人間)

## 26 Krusk, Half-Orc Barbarian ハーフオークのバーバリアン、クラスク

種別: 人型生物 (オーク)  
特殊能力: 固体名。制御困難1。

## 27 Lidda, Halfling Rogue ハーフリングのローグ、リダ

種別: 小型の人型生物 (ハーフリング)  
特殊能力: 固体名。隠れ身; 時間のかかる遠隔攻撃; 急所攻撃+5。

## 28 Nebin, Gnome Illusionist ノームの幻術師、ネビン

種別: 小型の人型生物 (ノーム)  
特殊能力: 固体名。  
呪文: 1レベル **カラー・スプレー/色しぼき** (円錐形; 朦朧化; 難易度13) **マジック・ウェポン/魔法の武器** (接触; 攻撃+1、ダメージ減少無視); 2レベル **ブラー/かすみ** (接触; 目標クリーチャーは“視認困難6”を取得する) **メルフス・アシッド・アロー/メルフの酸の矢** (視線; 10 [酸] ダメージ、呪文抵抗無視)。

## 29 Vadania, Half-Elf Druid ハーフエルフのドルイド、ヴァダニア

近接攻撃ダメージ10魔法  
指揮官値: 2  
種別: 人型生物 (エルフ)  
指揮官効果: 部下の動物と魔獣は“セーブ+2”を取得する。  
特殊能力: 固体名。ビーストマスター2。  
呪文: 1レベル **プロデュース・フレイム/火炎作成** (視線; 5 [火] ダメージ) **マジック・ファンク/魔法の牙** (接触; 動物または魔獣のみ; 攻撃+1、ダメージ減少無視); 2レベル **キャッツ・グレイス/猫の敏捷力** (接触; +2AC、遠隔攻撃+2) **フレイム・ブレード/炎の刃** (自身; 近接攻撃+5、近接ダメージは5 [火] になる)。

## 30 Wild Elf Barbarian ワイルド・エルフのバーバリアン

種別: 人型生物 (エルフ)

## 31 Wood Elf Skirmisher ウッド・エルフのスカームィッシャー

種別: 人型生物 (エルフ)  
特殊能力: 精密射撃。

## 32 Azer Raider エイザーの襲撃兵

種別: 来訪者\*  
特殊能力: [火] への完全耐性; [冷氣] への脆弱性。  
\*このクリーチャーのミニチュアは20mmベースに乗っていますが、ルール上は中型クリーチャーです。

## 33 Half-Orc Monk ハーフオークのモンク

近接攻撃ダメージ10魔法  
種別: 人型生物 (オーク)  
特殊能力: 矢止め (遠隔攻撃に対してAC+4); セーブ+4; 朦朧化攻撃 (難易度14)。

## 34 Dire Boar ダイア・ボア

種別: 大型の動物  
特殊能力: 制御困難20。死に際の一撃 (このクリーチャーのhpが0以下に減少したら、このクリーチャーは即座に1回の近接攻撃を行なうことができる)。

## 35 Lizardfolk リザードフォーク

種別: 人型生物 (爬虫類)

## 36 Shambling Mound シャンプリング・マウンド

種別: 大型の植物  
特殊能力: 制御困難8。[電気] への完全耐性; 近接攻撃の間合い2。

## 37 Wolf ウルフ

種別: 動物  
特殊能力: 制御困難20。朦朧化攻撃 (難易度13)。

## 38 Thri-Kreen Ranger スリクリーンのレンジャー

近接攻撃ダメージ10/5+“毒”  
種別: 人怪  
特殊能力: 矢止め (遠隔攻撃に対してAC+4); 睡眠への完全耐性; 毒 (麻痺; 難易度11)。

## 39 Barghest バージェスト

種別: 来訪者  
特殊能力: 制御困難5。ダメージ減少5; むさぼり食らう10 (このクリーチャーが人型生物を撃破したなら、このクリーチャーは即座に“+10hp”を取得する。この能力によるhpの取得は累積する)。

## 40 Bearded Devil ビアデッド・デヴィル (鬚悪魔)

種別: 来訪者  
特殊能力: 制御困難7。ダメージ減少5; [火] 毒への完全耐性; [酸] [冷氣] への抵抗5; 呪文抵抗。

## 41 Displacer Beast ディスプレイサー・ビースト

種別: 大型の魔獣  
特殊能力: 制御困難4。視認困難11; 近接攻撃の間合い2。

## 42 Goblin Sneak ゴブリンのこそ泥

種別: 小型の人型生物 (ゴブリン類)  
特殊能力: 時間のかかる遠隔攻撃; 急所攻撃+5。

## 43 Half-Orc Fighter ハーフオークのファイター

指揮官値: 3  
種別: 人型生物 (オーク)  
指揮官効果: 近接攻撃+2。

## 44 Hell Hound ヘル・ハウンド

近接攻撃ダメージ5+5 [火]  
種別: 来訪者  
特殊能力: プレス攻撃 (攻撃のかわりに行なう; 円錐形; 5 [火] ダメージ; 難易度13); [火] への完全耐性; [冷氣] への脆弱性。

## 45 Human Blackguard 人間のブラックガード

指揮官値: 6  
近接攻撃ダメージ10魔法  
種別: 人型生物 (人間)  
指揮官効果: 暴君的士気ボーナス+4。  
特殊能力: 急所攻撃+5; 善を討つ一撃+10。  
呪文: 1レベル **キュア・モデレット・ウーンズ/中傷治療** (接触; 治療10hp) **ドゥーム/災難** (視線; 攻撃-2; 難易度13)。

# ダンジョンズ&ドラゴンズ・ミニチュア ハービンジャー データ・カード(3)

## 46 Human Executioner

人間の処刑人

種別：人型生物（人間）

特殊能力：処刑人の刃（指揮下にないかあるいは敗走状態のクリーチャーに対し、近接攻撃+4および近接ダメージ+5）

## 47 Human Thug

人間のごろつき

種別：人型生物（人間）

## 48 Kobold Warrior

コボルドのウォリアー

種別：小型の人型生物（爬虫類）

特殊能力：臆病（仲間が撃破されたとき、このクリーチャーの6マス以内に誰も行動可能な仲間がいなかったなら、このクリーチャーは敗走する）

## 49 Medusa

メドウサ

近接攻撃ダメージ5/5+ “毒”

種別：人怪

特殊能力：制御困難3。凝視攻撃（攻撃のかわりに行なう；距離6；生きているクリーチャーにのみ作用、最も近い目標クリーチャーを撃破して像に変える；難易度15）；毒（毒を受けたクリーチャーが起動することに5ダメージ；難易度14）。

## 50 Mind Flayer

マインド・フレイヤー

指揮官値：4

種別：異形

指揮官効果：敵クリーチャーは“土気セーブ-4”を取得する。

特殊能力：マインド・ブラスト（攻撃のかわりに行なう；円錐形；朦朧化；難易度17）；かきむしり+15（このクリーチャーが1体のクリーチャーに対し2回の近接攻撃を同一ターンに命中させたなら、2番目の攻撃にダメージ+15）；呪文抵抗。

## 51 Mummy

ミイラ

種別：アンデッド

特殊能力：制御困難5。恐怖のオーラ2（このクリーチャーが機会攻撃範囲に置いているマス目にいる敵は“土気セーブ-2”を取得する）；ダメージ減少5；[火]への脆弱性。

## 52 Wight

ワイト

近接攻撃ダメージ5+ “レベル吸収”

種別：アンデッド

特殊能力：無視界戦闘。レベル吸収（このクリーチャーの近接攻撃が生きているクリーチャーにダメージを与えるたびに、ダメージを受けたクリーチャーは“攻撃-1”と“セーブ-1”を取得し、このクリーチャーは“+5hp”を取得する。この能力によるhpの取得は累積する）。

## 53 Wraith

レイス

近接攻撃ダメージ5+ “耐久力吸収”

種別：アンデッド

特殊能力：非実体。耐久力吸収（このクリーチャーの近接攻撃が生きているクリーチャーにダメージを与えるたびに、ダメージを受けたクリーチャーはセーブを行なわねばならない。失敗すると、ダメージを受けたクリーチャーはさらに+5のダメージを受け、このクリーチャーは“+5hp”を取得する。この能力によるhpの取得は累積する；難易度14）；飛行。

## 54 Owlbear

アウルベア

種別：大型の魔獣

特殊能力：制御困難20。かきむしり+15（このクリーチャーが1体のクリーチャーに対し2回の近接攻撃を同一ターンに命中させたなら、2番目の攻撃にダメージ+15）。

## 55 Skeleton

スケルトン

種別：アンデッド

特殊能力：[冷気]への完全耐性。

## 56 Troglodyte Zombie

トログロダイトのゾンビ

種別：アンデッド

## 57 Wolf Skeleton

ウルフのスケルトン

種別：アンデッド

特殊能力：[冷気]への完全耐性。

## 58 Zombie

ゾンビ

種別：アンデッド

## 59 Cleric of Gruumsh

グルームシュ神のクレリック

指揮官値：3

種別：人型生物（オーク）

指揮官効果：部下は“薙ぎ払い”を取得する。{ウォーバンド編制}：いずれの陣営のものであってもオークかハーフオークであれば君のウォーバンドに入れてよい。

呪文：1レベル **ドゥーム/災難**（視線；攻撃-2；難易度13）；2レベル **インフリクト・モデルット・ウーンズ/中傷付与**（接触；10負のダメージ；難易度14） **ベアズ・エンデュアランス/熊の持久力**（接触；目標の生きているクリーチャーは“+10hp”を取得する）。

## 60 Drow Archer

ドラウの弓兵

種別：人型生物（エルフ）

特殊能力：精密射撃；呪文抵抗。

## 61 Drow Cleric of Lolth

ドラウのロルス神クレリック

指揮官値：5

種別：人型生物（エルフ）

指揮官効果：部下は挟撃されているクリーチャーに対する近接攻撃のダメージに+5。

特殊能力：視認困難6；呪文抵抗。

呪文：1レベル **コース・フィアー/恐怖の喚起**（距離6；レベルが5以下の目標クリーチャーは土気セーブを行なう） **マジック・ウェポン/魔法の武器**（接触；攻撃+1、ダメージ減少無視）；2レベル **インフリクト・モデルット・ウーンズ/中傷付与**（接触；10負のダメージ；難易度14）；3レベル **スラッシング・ダークネス/切り裂く暗闇**（視線；10負のダメージまたはアンデッドを10hp治療）。

## 62 Drow Fighter

ドラウのファイター

種別：人型生物（エルフ）

特殊能力：呪文抵抗。

## 63 Ghoul

グール

近接攻撃ダメージ5+ “グールの接触”

種別：アンデッド

特殊能力：制御困難3。グールの接触（麻痺、エルフには作用しない；難易度12）。

## 64 Gnoll

ノール

種別：人型生物（ノール）

## 65 Half-Orc Assassin

ハーフオークのアサシン

種別：人型生物（オーク）

特殊能力：隠れ身；サイドステップ（このクリーチャーは、1マスしか移動しないのであれば、機会攻撃を誘発せず、全力攻撃を行なうことができる）；急所攻撃+15

## 66 Human Bandit

人間の山賊

種別：人型生物（人間）

## 67 Hyena

ハイエナ

種別：動物

特殊能力：制御困難20。

# ダンジョンズ&ドラゴンズ・ミニチュア ハービンジャー データ・カード(4)

## 68 Kuo-Toa

クオトア

種別：人怪（水棲）

特殊能力：麻痺、毒への完全耐性；[電気]への抵抗5。

## 69 Large Fire Elemental

大型ファイアー・エレメンタル

近接攻撃ダメージ10+5[火]

種別：大型のエレメンタル

特殊能力：制御困難12。指揮官の仲間が必要。ダメージ減少5；ファイアー・シールド5（このクリーチャーに近接攻撃を命中させたクリーチャーは[火]ダメージを受ける）；[火]への完全耐性；近接攻撃の間合い2；強行突破（機会攻撃に対してAC+4）；[冷氣]への脆弱性。

## 70 Minotaur

ミノタウロス

種別：大型の人怪

特殊能力：制御困難4。強力突撃（突撃時には近接攻撃ダメージ+5）；近接攻撃の間合い2。

## 71 Ogre

オーガ

種別：大型の巨人

特殊能力：近接攻撃の間合い2。

## 72 Orc Archer

オークの弓兵

種別：人型生物（オーク）

## 73 Orc Berserker

オークの狂戦士

種別：人型生物（オーク）

特殊能力：制御困難3。恐れ知らず。

## 74 Orc Spearfighter

オークのスピアファイター

種別：人型生物（オーク）

## 75 Orc Warrior

オークのウォリアー

種別：人型生物（オーク）

## 76 Tiefling Captain

ティーフリングのキャプテン

指揮官値：4

種別：来訪者

指揮官効果：近接攻撃において出目が19か20ならクリティカル・ヒットとなる。

特殊能力：無視界戦闘；視認困難6；[冷氣][電気][火]への抵抗5。

## 77 Troll

トロル

種別：大型の巨人

特殊能力：制御困難5。近接攻撃の間合い2；再生5（このクリーチャーは自身のターンの開始時ごとに5hp治療する）；かきむしり15（このクリーチャーが1体のクリーチャーに対し2回の近接攻撃を同一ターンに命中させたなら、2番目の攻撃にダメージ+15）；[火]への脆弱性。

## 78 Umber Hulk

アンバー・ハルク

種別：大型の異形

特殊能力：制御困難7。穴掘り4；凝視攻撃（攻撃のかわりに行なう；距離6；混乱；難易度15）。

## 79 Werewolf

ワーウルフ

種別：人型生物（人間、変身生物）

特殊能力：制御困難4。無視界戦闘；ダメージ減少5。

## 80 Worg

ウォーグ

種別：魔獣

特殊能力：制御困難4。

