

# コボルド

隧道に棲み生存のために団結する竜の眷族

## 種族的特徴

平均身長:3 フィート 6 インチ~4 フィート

平均体重:60~75 ポンド

能力値:+2【耐久力】;+2【敏捷力】あるいは+2【魅力】

サイズ:小型

移動速度:6 マス

視覚:暗視

言語:共通語、竜語

技能ボーナス:+2〈ダンジョン探検〉、+2〈盗賊〉

**爬虫類:**君は爬虫類キーワードを参照する効果では爬虫類であるとみなされる。

**畏感知:**君は畏からの攻撃に対するすべての防御値に+2の種族ボーナスを得る。

**シフティ・マニューヴァ:**君はシフティ・マニューヴァのパワーを持つ。

## シフティ・マニューヴァ

Shifty Maneuver/急速機動

コボルド/汎用

君は生まれ持った才能で危険を避け、君の同胞にも支持を飛ばす。

[遭遇毎]

移動アクション 近接範囲・爆発2

目標:使用者および爆発内の味方すべて

効果:すべての目標はフリー・アクションで1マスシフトできる。

コボルドはその数と狡猾な畏によって彼らの体格と筋力を補い、ダンジョンや洞窟を制圧する。世界のより大きく強いモンスターの間で生き残ってきたことが、彼らの戦術と手先による生存能力を示している。

コボルドは大規模な部族を形成し、彼らの数を増やすため頻繁に繁殖する。集団による圧力と求心力ある指導者の強権的な命令により、共同体は末端まで彼らの生存のために働く。それぞれのコボルドが何を感じて信じていようが、共同体は服従を求め、すべてのコボルドは部族が期待するようにふるまおうとする。若干のコボルドは善の心を持っているが、彼らの族長は冷酷さだけが種族に力を与えると感じている。このようにほとんどのコボルドは悪の行為を許容するか、少なくとも利己的な存在である。

コボルドは世界が彼らについて思っていることとほとんど変わりが無い。彼らのごみあさりであり盗賊だ。彼らは自分たちで食べ物を育てず、何かを起用に作るよりは他からあるものを奪う。彼らは文明の境界に潜み、農場を襲い、隊商を待ち伏せる。彼らは自分た

ちが防衛するのに適し守りを固められるところを選び、古い遺跡やダンジョンに住み着く。彼らが大勢いても、断固とした攻撃に対して身を守ることはできないとコボルドは知っている。このことから、多くの部族はさらなる力を求めてモンスターと同盟を結成したり、ダンジョンの支配者の召使いとなる。

コボルドが同盟しうるモンスターのうち、ドラゴンはすべてにおいて最高だ。ドラゴンはコボルドが持たないものをすべて備えている。巨大さを、威厳を、そして強さを。彼らはコボルドのかくあるべしという自身の姿を投影した神であり、ドラゴンがこの小さなクリーチャーを受け入れたら話であるが——信仰と奉仕に値する。ドラゴンの一挙手一投足が部族を迅速な行動へ駆り立てる。コボルドはその巢穴へ追いつき、生贄、行列、そして彼らが見合ったと思うさまざまなものでその意思を示す。もちろん、ドラゴンは目の前に居並ぶ自発的な犠牲を満足いくまでむさぼってその食欲を満たす。だがドラゴンによってもたらされる死でコボルドの献身を止めることはできない。彼らは神の食事となることを大きな名誉だと感じており、ドラゴンの胃袋に入る機会を求めているのだ。

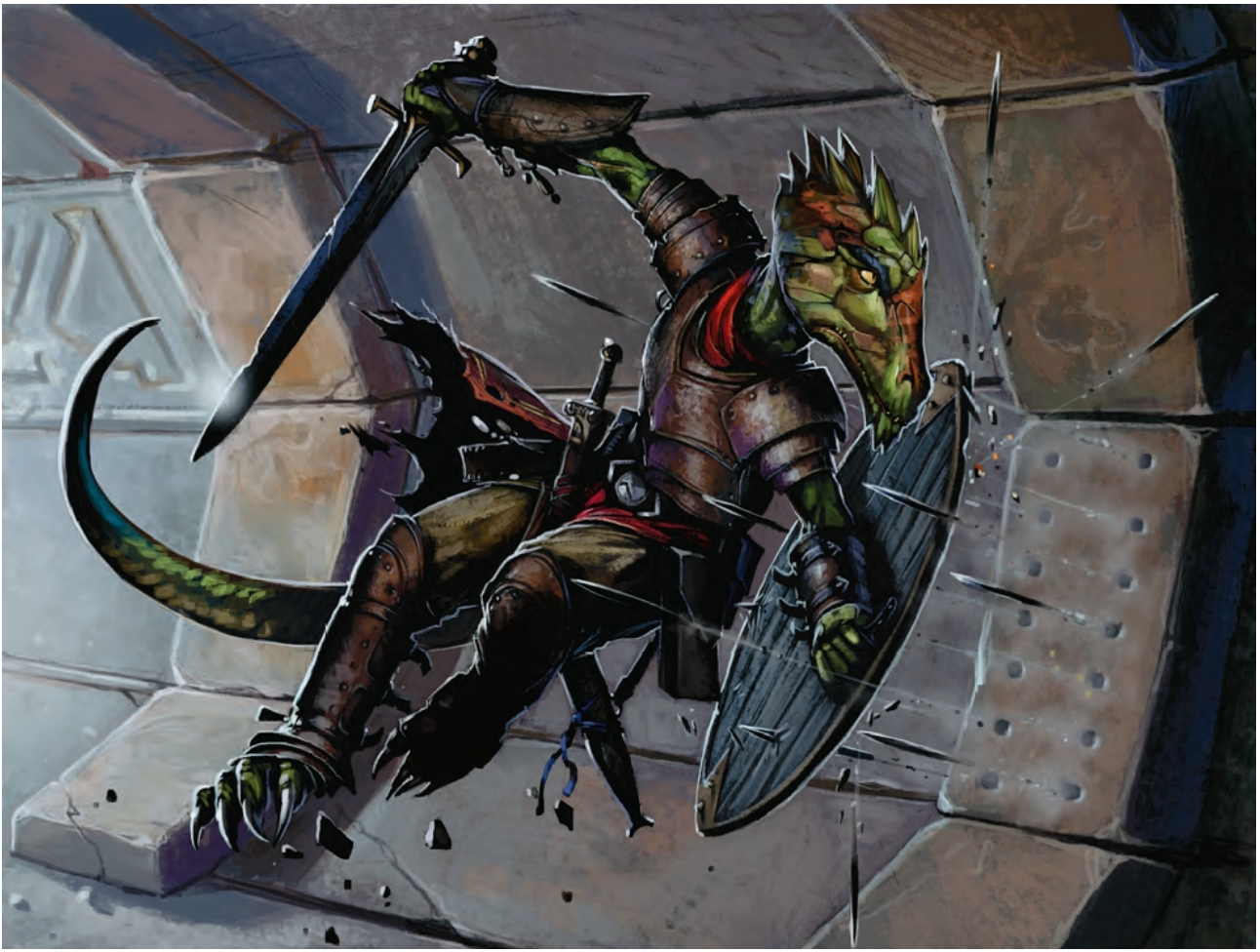
老成したドラゴンはコボルドを迷惑がる。プレス攻撃の爆轟は充分に来客を排除する。ドラゴンを悩ますのはたとえ拒絶されてもコボルドがあきらめず、ひそかに仕えようとするかもしれないところである。しかし、より若いドラゴンは忠実な氏族が彼らのねぐらを守る衛兵となり、近づいてくる冒険者を知らせる可能性があることに利点を感じるかもしれない。コボルドの部族は一度ドラゴンの傍に仕えたなら、かれらの行動すべては彼らの神に仕えるためのものになる。

コボルドの一生は控えめにいっても辛く苦しい。一握りのコボルドが老年まで生き残る。彼らは成年を迎える前にほとんどが淘汰される。飢え、乾き、そして貧困は永遠についてまわり、もつとも間抜けなコボルドさえ彼らの存在を学ぶ。はるかにささやかなものだが、コボルドはドラゴンと同じ貪欲さにつきまとわれる。彼らのほとんどはたとえ彼らがそれらの財貨を共有する義務があるとしても、部族にも秘密のささやかな隠し場所にコインや他の財宝を隠している。

コボルドは彼らがばらばらであるより団結している方が強いと考えている。すべての悪意は部族が外敵からの脅威にさらされた時忘れられる。コボルドは彼らが戦場を互角とするために設計した罠で侵入者と駆け引きする時、恐るべき狡猾さを示す。コボルドの罠作りの腕前は素晴らしい。最小の器具——ほとんどはがらくた——だけで彼らは精巧な罠と精密な警報を作成できる。勇敢な探検家すらコボルドの巢穴に入り込むことが傷と死を招くことを知っている。

コボルドが生き残ることの厳しさは指導者の命令への絶対服従を要求する。殺戮への本能が欠如していたり、何らかの弱さを示したり、命令に従わないコボルドはつまはじきにされて部族の外れへと追いやられる。通りすがりの捕食者に食られず、血に飢えた神への生贄とされなければ、そうした追放者は部族の外へ自分の運命を求めるかもしれない。生き残りは決して保障されないが、そうした行動は彼らに少なくとも生き残りの機会を与える。

コボルドは第一に逆境を生きる者だ。彼らは敵の前にひれ伏すことでかわずかな時間を稼げないならそれをいとわない。襲撃、虜囚、あるいはさまざまな理由で同胞とはぐれた孤独なコボルドの生存者は、死から逃れるために適応しなければならない。悪の種族の一員だったコボルドはそれを導き助ける気がある他者に対してその



このコボルドは的の準備をして前方に待ち受けている針を発射する罠をやり過ぎている

新しい“部族”が以前のものより快適なものになりそうな場合、ふるまいを変えることがあるかもしれない。そのような個体は冒険者としての人生が好都合——彼らは危険や興奮を求めているのではなく、彼らの才能が彼らを保護する他の冒険者へのお返しとして有用なので——だと考える。

## 身体的特徴

彼らの細い骨格と背中を丸めた体勢は他者の恐れを呼び起こさず、それはコボルドにまさしくふさわしい。彼らは威圧できるような容貌ではないが弱くないように見せたい。数少ない勇敢なコボルドは彼らが奉じるドラゴンを真似る。彼らは少し筋肉をつけ、鼻を高くし、そのような弱い外見のクリーチャーが出せるとは誰も思えない残酷な叫び声をあげる。

コボルドの長い鼻づらはドラゴンやクロコダイルのそれらに似て、小さな歯が内側に並びだらりと舌が垂れ下がっている。彼らの細長い目は通常赤、金、あるいは黄色だ。コボルドの額から後ろにかけては小さな角があり、骨ばったとげが前腕の肘に突き出ている。その指先には短く太い鉤爪がある。コボルドの肉体は通常は緑色をした小さな鱗が覆われている。特定の種族では茶色、赤、そして橙色の鱗が、皮に数色のまだらとして現れる。

その爬虫類の造形はコボルドの豊かな身体的表現を他の種族から隠している。彼らの顔は他の人型種族と同じ感情の幅を示すための造形が欠如している。恒温生物と関わる必要があるコボルドは彼らが感じたことを伝えるために、幅広い身振り手振りを駆使する。

彼らの拾ったもので間に合わせなければならないので、コボルドの衣服は制限され最低限のものだ。戦士は死体から鎧の残骸を剥がすまで、腰帯で最低限の備えをする。彼らはよりよい得物を盗むまでは粗悪な武器を使う。

コボルドの成長は速い。彼らは生後数時間のうちに歩行と会話が可能となり、およそ1年で肉体的に完全なものとなる。生まれて10年生きるコボルドはごく少数だが、彼らは百年以上生きることができる。

## 姿勢と信条

コボルドはまず部族のことを考え、彼らは共同体の生き残りを確実にするため必要と考えるあらゆる方法をとる。部族の人数が多ければ、すべての個体の危害を受ける可能性は——たとえその数が常に目立つものだとしても——低くなる。このように、コボルドは共同体の出産場所で彼らの卵を育て、彼らの数を次世代によって確実に維持しようとする。

部族のもとを去るコボルドさえも生き残るための仲間を探す本能を持つ。冒険者のコボルドはパーティを小規模な部族と考え、皆が成功するための立ち位置を探し出す。彼や彼女は、特にコボルドが皆の誰も向いていない仕事ができるなら集団の中で働きたいという意欲を即座に示す。

善属性のコボルドすら名誉のために戦う者はまれだ。公平な戦いでも君が死ぬなら意味はない。その代わりコボルドは計略と詐術を



美德として称揚し、あらゆる公正さにつながる概念を愚かだと馬鹿にする。コボルドにとって最高の戦いはコボルドの血が流れないものである。

コボルドはドラゴンを生き神として生贄、祈り、そして彼らが主人への敬意を示すさまざまなものを提供する。彼らの信仰は彼らのティアマトへの血脈に根ざしたもので、彼らは彼女を最高の女神にして全竜種の母とみなしている。コボルドはまた、ティアマトのエグザルフの1柱であると考えられるカートウルマクを筆頭とする彼らの祖霊も信仰している。冒険者のコボルドはたとえそれが彼らの新しい仲間にとって不快なものでも決してティアマトへの信仰を捨てず彼女を崇拜し続ける。コボルドはそのような荒ぶる神を怒らせて起こることを見たくないのである。

## コボルドの共同体

コボルドの畏を分析した者なら誰でも彼ら独自の建築学を発見できるが、それでもコボルドは彼らの町や要塞を建造しない。その代わりに、彼は以前の住人が捨てた場所に居座る。コボルドの集落は守りが強く、逃げ場になり、部族を養えるだけの十分な水と食料が得られなければならない。

典型的なコボルドの共同体には階層や階級にまたがって集まり、料理、略奪品の分配を行う広い集会場がある。近くにはティアマトに捧げられた神殿や祠があり、高司祭、族長、そして最精鋭の戦士の部屋も周辺にある。これらの部屋は近くにいる部族の残りを危険にさらすことなく上層部に私生活を提供する。

外部の者は巣穴へ向かう通路が安全に見えるかもしれないが、侵入者を危険な目に遭わせるためのさまざまなたちの悪い畏は巧妙に仕掛けられている。コボルドは彼らの犠牲者に苦痛を与えるのと同じくらい恥をかかせる道具を好んでいる。コボルドの畏を生き延びた冒険者のほとんどは誇りが無傷ではいられない。部族は彼らの巣穴を守るためにラット、スコープオン、スライム、あるいはドレイクを使うこともある。

ドラゴンを奉じていないコボルドの部族は攻撃を受けたならねぐらを捨てて逃げ出す。彼らは自分たちの身を守るためには戦うが、守れないような状況になれば、彼らは住居を見捨てて他の入植地を探そうとする。ドラゴンとの関係は部族の勇気を支え、コボルドは彼らの神を守るために珍しい勇敢さを見せる。

## コボルドの冒険者

コボルドにとって冒険はありえそうにない職業のようだが、彼らは生まれながらに適性のある才能をいくつか持っている。彼らは暗闇を見通せ、畏を予測でき、彼らの敵から先手を取ることができる。コボルドはほぼあらゆる冒険者グループの役に立つ仲間であることができる。

しかし、冒険者の道を選ぶコボルドはほんのわずかだ。彼らが危険を探して放浪するにはかなりの災難が彼らに起こらなければならない。ほとんどはこの生活を冒険者に捕らえられるか彼らの部族とはぐれたことから始めている。

**ローグ** つまづいたら毒矢が飛んできて、すべての通路にはとげだらけの落とし穴が仕掛けられたちょっとした足運びの間違いが命取りになる環境で成長したコボルドは、畏に対する好ましい敬



コボルドは加護の代償として  
求められたものは何でもドラゴンに提供する

意を学ぶ。そうした危険要因を熟知することは、彼らの人目を盗みややすい性質と合わさり、コボルドはローグのクラスへの生まれついた素質を持つ。コボルドのローグは罠を発見して解除することにかけては最高の部類だ。この才能は、彼らの素晴らしい機動性と組み合わせることで、コボルドのローグを特に危険なものとする。

**ソーサラー** コボルドには強大な秘術の伝統があり、その伝統に従う者のほとんどはソーサラーになる。彼らは竜の血が彼らの血管に流れていると考えるのを好み、彼らはこの精髓を利用することで彼らが信仰する神のような存在になることができると信じている。コボルドのソーサラーの多くは竜魔法を選んでいる。

**ウォーロック** 魔法の素質を持たないコボルドは他の力の源を探す。多くのコボルドは怪しげな存在と賢明ではない契約を行なって、自分自身を強くするために自らの魂を差し出す。彼らは己強くするともちかけてくる何とでも取引を行うが、コボルドのウォーロックの多くは魔力のために星とそこに住む存在に目をつける。

**アサシン** コボルドは直接戦うことを好まない。彼らは毒、罠、そして敵を待ち伏せるなど、すべての戦術がアサシンという仕事にきわめて向いている。コボルドが報酬のためにアサシンとなることはまれだが、ほとんどは彼らの仕事に対する報酬を受け取る。むしろ、彼らの技術はコボルドが普段どう戦っているかという自然の所産である。

## コボルドをロールプレイする

コボルドの冒険者を作成するとき、考慮すべきいくつかの要点がここにある。

君は罠の周りにある君の通り道を知っている。たとえ別のキャラクターが罠を解除する役割を持っていても、君はそれらの構造を充分に知っており、彼らがそれらを発見して解体する戦いを行っている時に助けることができる。罠は君を魅了し、そしてどんな新しい装置も君が持つ武器にする機会がある。できるだけ罠とかかわりあい、それを君の利益に結びつける方法を見つけようとする機会を逃さないようにしましょう。

公平な戦いなんてくそくらえ。名誉、高貴、そして公正というような概念は君にとってほとんど意味をなさない。死はそれらの馬鹿馬鹿しい信念を貫いて待ったなしに訪れる。君は敵を倒すために計略と詐術を駆使する。君は彼らを君の味方が彼らにとどめをさせる場所まで誘導して危険に追い込む。君は彼らが下にいるか、朦朧としているか、あるいは他の不調を得ているときだけ敵を攻撃する。君の生き残りは勝利のためなら何でもするという君のやる気にかかっている。

ドラゴンは神なり。ドラゴンはコボルドがかくあるべしと望むすべてを体現している。皆が彼らを恐れている。ドラゴンが真の神でないなら、彼らは君に近い存在だ。ドラゴンとの遭遇は彼らのもたらす脅威を超え、君に畏敬の念を覚えさせる。君はドラゴンと戦うことと、たとえば貢物やお世辞をまくし立てることで平和的に遭遇をまとめることの間で葛藤する。君の尽力が失敗しても、君はまだ味方を助けるだろうが、ドラゴンを殺すことは最後の手段でなければならない。

君は立場をわきまえている。部族を構成しているすべてのコボルドはすべての構成員が彼や彼女のつとめを果たさなければならないと知っている。冒険者のコボルドである君は仲間を新たな部族とみなし、戦闘以外で貢献する方法を模索する。君は食事の準備、服のつくり、あるいは鎧の手入れを探検と戦闘の合間に行なうかもしれない。

君は注意を働かせている。不注意による危険は君を殺すかもしれない。君は自分自身がどういう状況にあるかを知り、備えをすることに優れている。君の手に負えない状況になったら、逃げることは重要な戦術になる。追跡する敵はなじみの薄い、しばしば罠で守られた場所に入ってくる。君は逃亡に恥辱を感じないが君の仲間がコボルドのようになることに恥辱を感じている状況では、君は背を向けねばならない。

世界は君を憎んでいる。君が会おう人々のほとんどに有害な生物と考えられていることは、きっと被害を与えるだろう。君が何かをなしえたとしても、他人は敵意のある疑いを向けてくるかもしれない。他の爬虫類型人型種族の大部分すら君を見下すだろうが、彼らは君が自身の力を示せば若干の尊敬を示すかもしれない。文明化された土地を旅するとき、面倒ごとを避けるために君の特徴を隠すことを考慮するとよい。

**コボルドの特徴:**野心的、強調的、へつらい屋、貪欲、忠実、従順、すばやい、臆病

**男性の名前:**ポント、ダルタック、ディーキン、フォーゲン、コル、ミーボ、ニン、スピーロック、ジーム

**女性の名前:**カバックス、エーニス、フォールール、グンバ、イーメン、ローベ、ロワタック

**部族の名前:**黒死、折れ牙、ゆすり屋、赤月、どくる蹴り、裂け耳

## コボルドの特技

コボルドの部族はそれぞれ彼ら独自のわざや専門分野を持っているが、彼ら全員はある程度共通したものを持っている。ダンジョンを旅することとドラゴンへの信仰はどちらもコボルドの社会で特徴的な部分である。罠作成と回避運動はコボルドを戦いで有利にし、彼らはこれらの能力を高めようと非常に苦心する。

**《気高き竜》** 君は恐れ知らずというわけではないが、君は偉大なるドラゴンを手本にしようとしている。

**前提条件:**コボルド

**利益:**幻惑あるいは朦朧状態に対するセーヴィンク・スローを行なう時、君は2回ダイスをロールして任意の結果を使うことができる。

**《妖かしの機動》** コボルドの伝統として、ウォーロックは彼らの動きで秘術のエネルギーをねじって敵の防御を突破する方法を学ぶ。君の攻撃は予測できないジグザグの軌跡を描いて敵の不意をつく。

**前提条件:**コボルド、ウォーロック、ウォーロックの呪いのクラス特徴

**利益:**君のターンが開始してから君が最低3マス移動した場合、君の次のターン開始時まで君は君のウォーロックの呪いの目標に対して戦術的利益を得る。

**《隅のコボルド》** 罾にかけられ行き止まりで包囲されることはコボルドが直面しうる最悪の危機だ。敵が君を囲んだ時、君の本能は脱出のために働き、君は怒りの反撃をする。

**前提条件:**コボルド

**利益:**君への戦術的優位を得ているクリーチャーへのダメージ・ロールに君は+1のボーナスを得る。このボーナスは11レベルで+2に、21レベルで+3に上昇する。

**《奇策の動き》** 戦場を慎重に動くことはコボルドが勝利をつかむための道であり、部族の全員がそれを得意としていなければならない。君の専門技術は他人にも影響する。

**前提条件:**コボルド、シフティ・マニューヴァの種族パワー

**利益:**君がシフティ・マニューヴァを使用した時、そのパワーの目標1体はさらに2マスシフトできる。

**《罾殺し》** 君はさまざまな罾で使われている仕組みを理解しており、それらを解除する腕前は誰にも劣らない。

**前提条件:**コボルド、〈盗賊〉を修得している

**利益:**罾を発見するための〈知覚〉判定を行なう時、君は2回ダイスをロールして任意の結果を使うことができる。さらに、君は罾を解除するための〈盗賊〉判定に失敗しても罾を起動させることがない。

## コボルドの汎用パワー

コボルドは彼らにとって快適な場所からあまり遠出することを好まないで、彼らは冴えた動き、協力、そして慎重な探索によってそこに留まることにこだわる。多くのコボルドはくず鉄と他のがらくたから作られた変な道具を持ち歩いている。彼らはこれらの道具を部族に伝えられたことと、彼らが何年も磨いた罾作りの腕で独自の発明で作成する。

コボルドのキャラクターが1レベル以降にクラスの汎用パワーを修得する時、君はクラスによって得られるパワーを得ないことを選択できる。その代わりに、君は同レベル以下のコボルドの汎用パワーを修得できる。

**フリー!** コボルドは圧倒的な兵力差を相手にするほど愚かではない。時に戦いに勝つ唯一の方法は、退却して別の日に戦うことだ。退却する時、コボルドは安全に先導する。

**フリー!**

Flee!/逃げる!

コボルド/汎用/2

君は同胞を導いて素早く退却する。

**[一日毎]**

**移動アクション** 近接範囲・爆発2

**効果:**使用者の次のターン終了時まで、爆発内の味方すべては機会攻撃に対してすべての防御値に+2のパワー・ボーナスを得る。使用者はその移動速度までシフトする。

**ロード・スリングポット** コボルドは小さなかわらけにさまざまな物質を詰め込んで特別なスリングの弾薬を作成する。君はちょっとした竜の魔法をたしなむことでこの芸術の使い方を学んだ。しかし魔法は予測できないもので、どの魔力を得るのかは君もよくわかっていない。

## ロード・スリングポット

Load Slingpot/特殊弾装填

コボルド/汎用/2

君は急いでスリングから魔法がかかった弾を投げつける。

**[遭遇毎]**

**フリー・アクション** 使用者

**必要条件:**使用者がスリングを装備している。

**効果:**使用者はスリングにランダムな種類の弾を準備する。使用者の次のターン終了時まで、次に使用者がこのスリングを使用した遠隔基礎攻撃をヒットさせた時、それは以下の効果のうち1つを發動させる。弾の種別を決定するためにd6をロールすること。

1~2 **スティンクポット:**目標はそれの次のターン終了時まで攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

3~4 **ファイアーポット(火):**目標は2点の[火]継続ダメージを受ける(セーブ・終了)。

5~6 **グルーポット:**目標はそれの次のターン終了時まで動けない状態となる。

## 新アイテム:なげとり

いくらかの探し出されたより紐、柔らかな蔦、単純な滑車、そして柔らかな布で、コボルドは障害を乗り越える粗雑な運搬手段を使える。このコボルドがなげとりと呼んでいる物は、長い間物体を投げ飛ばして崖の間に物品を投げ飛ばしたり、狭い溝の下で見失った小さなアイテムを取り戻すことに使われてきた。

なげとり(4ポンド、10gp)の使用には移動アクションが必要となる。君がそうした時、君が持っている5ポンド以下のアイテムを1つ移して5マス以内の占有されていないか同意しているキャラクターのマスに移動させるか、同様にアイテム1つをキャラクターから受け取るか君のマスまで移動させることができる。君がアイテムをキャラクターに渡すつもりである場合、彼や彼女は空いた手がなければならず、それを掴むためにフリー・アクションが行なえなくてはならない。そうでない場合、アイテムはそのキャラクターが占有しているマスに落ちる。

なげとりの5ポンドまでの制限は単純な物体を運搬するのに充分である。アイテムがバックパックや袋に入れられているなら、それは移動するには重過ぎる。いくつかのアイテムはこのような手段で移動させるにはあまりに扱いづらいが、最終的には君のDMがそれを決定する。

なげとりは意図した受け取り手がそれをつかまえるなら、ガラス製品でさえそれらが無事であるように作られている。物体が移動中に壊れるのは非常に少ないことである。コボルドはなげとりで送るアイテムについて保障しない。



**トンネル・スキットル** 狭い隧道やダンジョンの狭く予測できない通路で生きることは君に不安定な地形の上ですばやく動く方法を教えた。君は危険から逃れるために充分な素早さで、自然の竪穴をよじ登ることや小さな隙間に入り込むことができる。

### トンネル・スキットル

Tunnel Scuttle/隧道の遁走 コボルド/汎用/6

君は壁や最後まで狭い隙間をよじ登る。

#### 【遭遇毎】

**移動アクション** 近接範囲・爆発2

**目標:**使用者および爆発内の味方すべて

**効果:**使用者はその移動速度まで移動する。この移動中、使用者は移動速度に等しい登攀速度を得るとともに、無理やり入り込んで速度が落ちることがない。

**フランティック・シフト** 冷血なコボルドは素早いクリーチャーには見えないかもしれないが、彼らは驚くべき速さで跳ぶことができる。彼らは機動性を重んじて確実に動くことができる。

### フランティック・シフト

Frantic Shift/決死のシフト コボルド/汎用/10

君は瞬発力で一息に動く。

#### 【遭遇毎】(特別)

**マイナー・アクション** 使用者

**効果:**使用者は1マスシフトする。

**特別:**使用者が遭遇で最初に重傷状態になった時、使用者はこのパワーの使用回数を回復する。

**トラップギャング・メソッド** コボルドは彼らが罠を仕掛けられていると考える場所を探索する時、連れ立って仕事をする。共同作業は仲間同士がお互いに警告し合い、起動してしまった罠にかかる者が分散するため生存可能性が増える。大きな人の多くはこれらの作業に参加しないため、冒険するコボルドは敵をこの仕事に“使う”。

### トラップギャング・メソッド

Trap-Gang Method/罠探し団のやり方 コボルド/汎用/10

君は敵をコボルドの罠探し団の信頼された仲間のように扱う。つまり、君は罠の前でそれを突き飛ばすのだ。

#### 【無限回】

**即応・割込** 特別

**目標:**使用者と雑魚ではないクリーチャーが隣接しており、使用者が罠や危険要因の攻撃でダメージを受けた時。

**効果:**使用者はトリガーを発生させた攻撃から半分のみダメージを受け、使用者に隣接している雑魚ではないクリーチャー1体はもう半分を受ける。



すべてのコボルドはその魂がドラゴンのものであると信じている