

## 生命の石板

その他(消費)

アクションとして以下の1つを発動する。「トゥルー・リザレクション」「ヒール(9レベル)」「グレート・レストレーション(9レベル)」。その後、この石板は塵になり破壊される。

## 赤き破壊者

任意の近接武器(要同調)

この武器は任意の+3武器である。装備者は以下の利益を得る。

- この武器を用いて近接攻撃をヒットさせたとき、追加で3d6火ダメージを与える。
- 1日1回、アクションとして60ft円錐の範囲にブレスを吐くことができる。範囲内のクリーチャーは敏捷セーブ難易度18を行い、失敗したならば12d6火ダメージを受ける。成功したならば半減ダメージを受ける。
- この武器で攻撃ロール20を出したとき、5ft以内にいる任意のクリーチャーに5点の火ダメージを与える。

## カスの剣

バスタードソード(要同調)

この剣は+3ロングソードまたは+3グレートソードとして使用することができる。装備者は以下の利益を得る。

- この武器は19-20でクリティカルする。またアンデッドに対しては2d10の追加ダメージを与える。
- この武器を装備している間、イニシアチブ判定に+1d10することが出来る。またこの武器を使ってアクションとして攻撃を行う際、攻撃ロールへのボーナスをACへのボーナスに置き換えることが出来る。この効果は次のターン開始時に元に戻る。
- 装備者は魅了・恐怖状態にならない。

## 髑髏の護符

その他(要同調)

この護符を装備しているクリーチャーは死霊ダメージに対する抵抗を持つ。

# 錬金術工房

工房の設備を使ってポーションなどの精製を試みることが出来る。

○推奨技能：〈自然〉 〈魔法学〉 〈治療〉

○推奨道具：〈錬金術用品〉 〈薬草師道具〉 〈醸造用品〉

## ①回復のポーション

回復のポーションを精製しようとする冒険者は、1回の判定を行う。完成したポーションはポーション・オヴ・ヒーリングとして扱うが、その回復量は達成値の2倍である。もし冒険者たちがトロルの心臓を保持しており、それを使用するならば、代わりに回復量は3倍になる。

## ②任意のポーション

作りたいポーションを表から選び、1回の判定を行う。達成値が目標値に達していたならばそのポーションは完成するが、そうでない場合、失敗する。

達成値15：ポーション・オヴ・レジスタンス、オイル・オヴ・スリッパネス

達成値20：エリクサー・オヴ・ヘルス、ポーション・オヴ・ヒロイズム

達成値25：ポーション・オヴ・フライング、ポーション・オヴ・スピード

小休憩を取らないことを選んだならば判定に有利を得る

# 魔法具工房

工房の設備を使ってマジックアイテムの製造・強化を試みることが出来る。

○推奨技能：〈宗教〉 〈魔法学〉

○推奨道具：〈織工道具〉 〈革細工道具〉 〈宝石細工道具〉

## ①アイテムを強化する

クロークまたはリング1つを選択。

判定難易度15：ACに+1

判定難易度20：ACとSTに+1

この処置が施されたアイテムは同調を必要とする。もし冒険者が“髑髏の護符”を所有しているならば、ACへのボーナスの代わりに死霊ダメージへの抵抗を得ることを選んでもよい。

## ②アイテムを作る

冒険者たちは既存のアイテムの即席代用品を作ることが出来る。

達成値15：アーティフィサーの“複製”表から2-6レベルのもの

達成値20：アーティフィサーの“複製”表から10レベルのもの

達成値25：アーティフィサーの“複製”表から14レベルのもの

小休憩を取らないことを選んだならば判定に有利を得る

# 鍛冶場

鍛冶場の設備を使って金属製の武器または防具の強化を試みることが出来る。

○推奨技能：〈運動〉 〈魔法学〉

○推奨道具：〈よろず修理屋道具〉 〈鍛冶道具〉 〈革細工道具〉

ゴーレムの素材を持っているならば、判定回数+1

## ①武器をメッキする

金属製の近接武器1つを選ぶ。  
メッキしたい素材を表から選び、1回の判定を行う。

達成値15：元素鋼：近接攻撃  
ヒット時、1d6の[火]or[冷  
気]or[電撃]追加ダメージ。

達成値20：太陽鋼：近接攻撃  
ヒット時、1d6の[光輝]追加ダメージ。

## ②防具をメッキする

金属製の鎧1つか盾1つを選ぶ。メッキしたい素材を表から選び、1回の判定を行う。

達成値15：元素鋼：[火][冷気][電撃]  
のどれか一つに抵抗を得る。

達成値20：太陽鋼：[死霊]抵抗を得る。

小休憩を取らないことを選んだならば判定に有利を得る

# 大図書館

図書館では有用な書物を検索することが出来る。

○推奨技能：〈捜査〉

○推奨道具：画材、書道用具

## ①ヴェクナの情報を探す

ヴェクナに関する書物を探し、解読する。  
達成値15で資料1つ、達成値20で資料2つを発見することが出来る。

キャラクターが資料を発見するたび1d10をロールし、その内容を決定する。

- 1.抵抗・完全耐性
- 2.再生能力
- 3.呪文(偶数)
- 4.呪文(奇数)
- 5.ボーナスアクション
- 6.リアクション①
- 7.リアクション②
- 8.アクション①
- 9.アクション②
- 10.アクション③

霊体の目玉を持っているならただちに2つ資料を発見する。

## ②スクロールを作る

判定不要。スペルキャスター限定。  
1d4+2をロールする。自分が今日準備している出目、以下のレベルの呪文1つのスクロールを作ることが出来る。  
デーモンの皮があるなら出目+2

## ③能力値上昇の本を探す

知力判定20。  
成功したならば能力値1つに+2。  
研究資料があるなら判定難易度-2。  
この判定には知力以外のボーナスを加えることが出来ない。

小休憩を取らないことを選んだならば判定に有利を得る

### ①ヴェクナの抵抗・完全耐性

**抵抗** 冷気、電撃

**ダメージ完全耐性** 毒、死霊、非魔法的な殴打・刺突・斬撃

**状態異常完全耐性** 魅了、消耗、恐怖、麻痺、毒、朦朧、聴覚喪失

### ②ヴェクナの再生能力

ターン開始時にHPを回復する。光輝ダメージを受けたならば、次のヴェクナのターン終了時まで抑止される。

### ③ヴェクナの準備呪文(偶数)

初級呪文：メイジハンド、レイ・オブ・フロスト、ショッキング・グラスプ

2レベル：ミラーイメージ、アーケインロック

4レベル：ディメンジョン・ドア、ブライト、グレーター・インビジビリティ

6レベル：チェイン・ライトニング、ディスインティグレイト、サークル・オヴ・デス

8レベル：ドミネイト・モンスター、マインドブランク

### ④ヴェクナの準備呪文(奇数)

1レベル：レイ・オブ・シックネス、シールド、ディテクト・マジック、マジック・ミサイル

3レベル：ディスペル・マジック、ライトニング・ボルト、アニメイト・デッド

5レベル：クラウドキル、ホールド・モンスター、ウォール・オヴ・フォース、スクライニング

7レベル：プレーン・シフト、テレポート

9レベル：タイム・ストップ、タイム・ラベージ

### ⑤ボーナスアクション

**邪悪なる瞬間移動**：ヴェクナは30ft以内の見える地点に瞬間移動を行う。到着地点の15ft以内にいるクリーチャーに精神ダメージを与える。

### ⑥リアクション①

**残忍なる報復**：ヴェクナがヒットを受けたときに使用できる。ヴェクナはヒットさせたクリーチャーに精神ダメージを与える。その後、見える地点へ30ftの瞬間移動を行う。

### ⑦リアクション②

**恐るべき対抗呪文**：ヴェクナは視認できるクリーチャーが呪文を詠唱しようとしたとき、それを妨害する。その呪文が3レベル以下であれば自動的にその呪文は失敗する。4レベル以上の場合、ヴェクナは呪文能力判定を行う。成功したならばその呪文は失敗する。打消しの成否にかかわらず、呪文を唱えたクリーチャーに精神ダメージを与える。

### ⑧アクション①

**腐敗せし運命**：ヴェクナは120ft以内の見えるクリーチャー1体を選択する。目標は耐久セーブを行う。失敗したならば死霊ダメージを受け、成功したならば半減ダメージを受ける。このダメージでHPが0になったならばそのクリーチャーは死亡し、ゾンビになる。

### ⑨アクション②

**ダガー**：近接/遠隔武器攻撃、+??命中、間合い5ftまたは射程20/60ft、目標1体、命中：刺突ダメージと精神ダメージ。ヒットを受けたクリーチャーは自身のターンの開始時に精神ダメージを受ける。この効果は重複する。ターン終了時に耐久セーブを行い成功するか、魔法的な回復を受けたならばこの効果は全て終了する。

### ⑩アクション③

**マルチアタック**：ヴェクナは腐敗せし運命または呪文詠唱を1回行い、ダガー攻撃を2回行う。

ヴェクナの聖域に立ち入らんとするものよ、その悪謀を恐れよ。聖域への門は只人に見ること能わず。剥ぎ取るべき取るべきあり。聖域への門は只人に見ること能わず。死の罠が汝の

## リンボを探索する

〈探索〉に3回成功でヴェクナの塔に到着できる。

以下がDMからの提案だが、その他の行動を試みても良い。

### ①リンボを探索する。

集団〈探索〉判定を行う。使用技能は自己申告でよい。半分以上が成功することで判定は成功となる。集団判定に失敗した場合、失敗したキャラクターは1段階の消耗を得る。

### ②占術を用いる。

占術呪文を用いてヴェクナの現在地を調べることができる。有効に使うたび〈探索〉判定に1回の成功を得る。ただしヴェクナはリンボにおり、物質界からは「異なる次元界にいる」とみなされることに注意。

### ③知識をたぐる。

キャラクターは自身の知識や図書館の記録によってヴェクナについて調べることができる。難易度20の知力〈歴史〉判定に成功したキャラクターはヴェクナの概要を知ることができる。難易度25の知力〈歴史〉判定に成功したキャラクターはヴェクナの塔の大まかな位置を知ることができ、これは1つの成功としてカウントされる。

②、③から得られる成功はそれぞれ1つまで。