

スカルロード

中型・アンデッド(ウォーロック)・秩序にして悪

AC 18(プレート)

HP 112(15d8+45)

移動速度 30ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
14(+2)	16(+3)	17(+3)	16(+3)	15(+2)	21(+5)

セーブ習熟：耐久+8、魅力+10

技能 運動+7、歴史+8、知覚+12、隠密+8

抵抗 冷気、死霊、非魔法な刺突・斬撃・殴打

ダメージ完全耐性 毒

状態異常完全耐性 盲目、魅了、聴覚喪失、消耗
恐怖、毒、朦朧、気絶

感覚 暗視60ft、受動知覚22

言語 共通、巨人、深淵、地獄、ドラゴン

脅威度 15 習熟ボーナス +5

身かわし：セーブ失敗時、半減ダメージのみを与える効果に対しセーブを成功したならばダメージを受けない。失敗しても半分しかダメージを受けない。この効

伝説的抵抗(3/日)：スカルロードがセーブに失敗したとき、それを成功にする。

墓所の王：30ft以内のアンデッドはSTに有利を得る。

呪文発動：スカルロードは13レベル術者であり、呪文発動能力は魅力(セーブ難易度18、呪文攻撃+10)である。準備している呪文は以下のとおり。

初級呪文：メイジハンド、ポイズンスプレー、エルドリッチボルト(ダメージ+5)

5レベル(3つ)：コーン・オブ・コールド
ホールド・モンスター、カウンタースペル

6レベル(1つ)：サモン・フィード

7レベル(1つ)：フィンガー・オブ・デス

アクション

マルチアタック：スカルロードは骨の錫杖か死の光線を合計3回使用する。

骨の錫杖：近接武器攻撃、+8命中、間合い5ft、目標1体、命中：7(1d8+3)殴打ダメージと21(6d6)死霊ダメージ

死の光線：遠隔呪文攻撃、+10命中、射程60ft、目標1体、命中：27(5d8+5)死霊ダメージ

伝説的アクション

スカルロードは3つの伝説的アクションを持つ。選択肢は以下の通り。他のクリーチャーのターン終了時に1つを選んで使用することができる。スカルロードは自身のターン開始時にすべての伝説的アクションを回復する。

攻撃：スカルロードは1回の骨の錫杖または死の光線攻撃を行う。

移動：スカルロードは機会攻撃を誘発せずに移動力分の移動を行う。

暗黒騎士カス

中型・人形(人間)・秩序にして悪

AC 18(プレート)

HP 255(30d8+120)

移動速度 40ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
20(+5)	16(+3)	18(+4)	18(+4)	16(+3)	20(+5)

セーブ習熟：耐久+9、判断+8、魅力+10

技能 運動+10、欺瞞+10、威圧+10、宗教+9

抵抗 冷気、死霊、非魔法な刺突・斬撃・殴打

状態異常完全耐性 恐怖、魅了

感覚 暗視60ft、受動知覚18

言語 共通、深淵、地獄

脅威度 17 習熟ボーナス +6

憎悪のオーラ：カス自身と30ft以内にいるアンデッド、フィードの味方は近接攻撃で5点の追加ダメージを与える。この効果は無力状態のときには使えない。

ヴェクナの右腕：カスの武器攻撃は追加で2d8の冷気ダメージを与える。(適用済)

特殊装備：カスは“カスの剣”を装備している。これは+3ロングソードであり、以下の利益を与える。

●この武器は19-20でクリティカルする。アンデッドに対して追加で2d10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。

●装備者は魅了状態、恐怖状態にならない。

アクション

マルチアタック：カスは3回の武器攻撃を行う。

ヘルファイヤー・オーブ(1/日)：カスは120ft以内の地点に地獄の炎を投擲する。起点から20ft以内のクリーチャーは難易度19の敏捷セーブを行い、失敗したならば10d6(35)の火ダメージと10d6(35)の死霊ダメージを受ける。セーブに成功したならば半分のダメージを受ける。

カスの剣：近接武器攻撃、+14命中、間合い5ft、目標1体、命中：18(1d10+13)斬撃ダメージと9(2d8)冷気ダメージ。19-20クリティカル。

ジャヴェリン：近接/遠隔武器攻撃、+11命中、間合い5ft/射程30/120ft、目標1体、命中：8(1d6+5)刺突ダメージと9(2d8)冷気ダメージ

ボーナス・アクション

スマイト：カスが近接武器攻撃をヒットさせたとき、即座にこのボーナスアクションを使うことが出来る。目標は難易度19の耐久セーブを行う。失敗したならば以下の二つの効果のうちどちらかを適用する。

●盲目：目標は14(4d6)死霊ダメージを受けるとともに1分間盲目状態になる。目標は各自のターン終了時に再度セーブを振ることが出来る。

●衝撃：目標は14(4d6)雷鳴ダメージを受けるとともに10ft押しやられ、伏せ状態になる。

アークリッチ、ヴェクナ

中型・アンデッド(ウィザード)・秩序にして悪

AC 20(外皮、不浄なる暗黒の書)

HP 384(32d8+128)

移動速度 40ft

筋力	敏捷	耐久	知力	判断	魅力
12(+1)	18(+4)	18(+4)	24(+7)	24(+7)	16(+3)

セーブ習熟：耐久+12、知力+15、判断+15

技能 魔法学+22、歴史+14、看破+15、知覚+15

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

感覚 超視覚120ft、受動知覚25

言語 すべて

脅威度 26 **習熟ボーナス** +8

隠れ家アクション：ヴェクナは隠れ家アクションを持つ(シナリオ参照)。

伝説的抵抗(5/日)：ヴェクナがセーブに失敗したとき、それを成功にする。

特殊装備：ヴェクナは“追想”を装備している。これはヴェクナ以外の手にある時は+2ダガーである。

特殊装備：ヴェクナはアーティファクトである”不浄なる暗黒の書”を装備している。これはヴェクナのウィザードとしての呪文書であり、呪文焦点具でもある。これを装備している間、ヴェクナは以下の利益を得る。

●**苦痛もたらず呪言**：アクションとしてパワー・ワード・ペインを発動することが出来る。

●**闇の守り**：ヴェクナのACは2上昇する(適用済)。またヴェクナは無力状態でない限り不意を打たれることはなく、イニシアチブ判定に有利を得る。

再生：ヴェクナはターン開始時に40点のHPを回復する。光輝ダメージを受けたならば、この回復能力は次のヴェクナのターン終了時まで抑止される。

呪文発動：ヴェクナは20レベル術者であり、呪文発動能力は知力(セーブ難易度23、呪文攻撃+15)である。準備している呪文は以下のとおり。

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

1レベル(無限)：レイ・オブ・シックネス、シールドアンシーン・サーバント

2レベル(無限)：ミラーイメージ、アーケインロック

3レベル(無限)：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

4レベル(3つ)：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

5レベル(3つ)：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

6レベル(3つ)：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

7レベル(2つ)：プレーン・シフト、テレポート

8レベル(2つ)：ドミネイト・モンスター、マインドブランク

9レベル(2つ)：タイム・ストップ、タイム・ラベージ

マルチアタック：ヴェクナは腐敗せし運命か呪文発動を1回行い、“追想”による攻撃を2回行う。

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。目標は難易度23の耐久セーブを行う。失敗したならば96(8d8+60)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。このゾンビはヴェクナの直後に行動する。

追想：近接/遠隔武器攻撃、+14命中、間合い5ftまたは射程20/60ft、目標1体、命中：8(1d4+4)刺突ダメージと9(2d8)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9(2d8)の精神ダメージを受ける。この効果は重複する。ターン終了時に難易度20の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。追想は自動的に持ち主の手に戻る。

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10(3d6)精神ダメージを与える。

リアクション

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10+呪文レベルを目標値とした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。いずれにしても、呪文を唱えたクリーチャーに10(3d6)精神ダメージを与える。

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10(3d6)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。

伝説的アクション

ヴェクナは3つの伝説的アクションを持つ。選択肢は以下の通り。他のクリーチャーのターン終了時に1つを選んで使用することができる。ヴェクナは自身のターン開始時にすべての伝説的アクションを回復する。

呪文詠唱：ヴェクナは3レベル以下の呪文を1つ使用する。

亡者の飛翔(2アクション)：ヴェクナは60ft円錐の範囲内に亡者の群れを解き放つ。範囲内のクリーチャーは難易度23の判断セーブを行い、失敗したならば36(8d8)の冷気ダメージを受け、1分間恐怖状態になる。成功したならば半減ダメージのみを受ける。恐怖状態になったクリーチャーは毎ターン終了時、セーブをすることが出来る。

生命破壊(2アクション)：ヴェクナは周囲に破壊的な死霊術のエネルギーを放出する。20ft以内のクリーチャーは難易度23の耐久セーブを行い、失敗したならば42(12d6)の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