

# “呪われし者”クテンミーア

防御値、ダメージ、アップデート済み

ヒューマンのヴァンパイア、クテンミーア レベル13 精鋭 兵士役  
 Ctenmiir, Human Vampire  
 中型・自然・人型 (アンデッド) XP1,600  
 hp : 254 ; 重傷値 127 イニシアチブ +11  
 AC 29 ; 頑健 23 ; 反応 25 ; 意志 23 感覚 <知覚> +8  
 移動速度 : 7、登攀 3(蜘蛛歩き) 暗視  
 抵抗 : [死霊]10 脆弱性 : [光輝]10  
 完全耐性 : 病気、[毒]  
 セーヴィング・スロー : + 2 ; アクション・ポイント : 1

## 特徴

### リジェネレーション／再生

クテンミーアは自分のターン開始時にヒット・ポイントを10だけ回復する。この再生はクテンミーアが直射日光にさらされている間は機能しない。



## 標準アクション

④ : ハンマー・ストライク／ハンマー打撃 ([武器]) ◆ 無限回

必要条件 : ウェルムを装備している

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体); +18対AC

ヒット : 2d10+10ダメージ(クリティカル時は30+4d6、大型以上のサイズに対して30+4d10)

⑤ : スローン・ハンマー／ハンマー投擲 ([武器]) ◆ 無限回

必要条件 : ウェルムを装備している

攻撃 : 遠隔・5/10(クリーチャー1体); +17対“反応”

ヒット : 2d10+10ダメージ(クリティカル時は30+4d6、大型以上のサイズに対して30+4d10)

↓ : ダブル・アタック／2回攻撃 ([武器]) ◆ 無限回

必要条件 : ウェルムを装備している

クテンミーアは1回のハンマー・ストライク攻撃を行なったのち、別の目標に対して1回のハンマー・ストライクかスローン・ハンマー攻撃を行なう。

↓ : ブラッド・ドレイン／吸血 ([回復]) ◆ 隣接するクリーチャーが重傷になったら再チャージ

攻撃 : 近接・1(戦術的優位を得ているクリーチャー1体); +15対“頑健”

ヒット : 4d12ダメージ、目標は弱体化状態になる(セーブ・終了)。クテンミーアは63ヒット・ポイントを回復し、1アクション・ポイントを得る。

↓ : サンダー・スマイト／雷鳴の一撃 ([武器]、[雷鳴]) ◆ 遭遇毎

必要条件 : ウェルムを装備している

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体); +18対AC

ヒット : 3d10+15ダメージ(クリティカル時は45+4d6、大型以上のサイズに対して45+4d10)、さらに目標は倒れて伏せ状態になる。

ミスト・フォーム／霧形態 ([変身]) ◆ 遭遇毎

効果 : クテンミーアは自身の次のターンの終了時まで“非物質的”と“飛行12(ホバリング)”を得る。クテンミーアはこの形態では攻撃することができず、この形態を最大1時間まで持続できる。

維持 : マイナー

セカンド・ウィンド／底力 ([回復]) ◆ 遭遇毎

効果 : クテンミーアは回復力を使用して63ヒット・ポイントを回復する。加えて、彼は自身の次のターンの開始時まですべての防御値に+2ボーナスを得る。

## マイナー・アクション

☞ : ドミネーティング・ゲイズ／支配の凝視 ([魅了]、[凝視])

◆ 再チャージ ③

攻撃 : 遠隔・5(クリーチャー1体); +16対“意志”

ヒット : 目標は支配状態かつ支配状態に対するセーヴィング・スローに-2ペナルティを受ける(セーブ・共に終了)。

後効果 : 目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。

特殊 : クテンミーアは同時に1体のクリーチャーのみ支配状態にすることができる。

技能 : <運動>+15、<はったり>+11、<威圧>+11、<隠密>+14

【筋】 19 (+10) 【敏】 16 (+9) 【判】 14 (+8)

【耐】 15 (+8) 【知】 12 (+7) 【魅】 11 (+6)

属性 : 無属性

言語 : 共通語

装備 : スケイル・アーマー、ウェルム

<自然>か<宗教>難易度 : 20 クテンミーア

中型・自然・人型 (アンデッド)

<自然>か<宗教>難易度 : 29 パワー、抵抗、脆弱性、完全耐性

ヒューマンのヴァンパイア、クテンミーア

0	64	127	191
	63	126	190
			254