

タラスク・キング・オブ・モンスターズ

D&D5 版・16 レベル冒険者 5 人向けシナリオ

作：そば(@siba_i)

冒険の概要

この冒険は冒険者たちがダマリ侯爵ジャーファルの邸宅に集められるところから始まる。数週間前、タラスクが長き眠りから目覚め、その咆哮に呼応するように世界中で怪獣が目覚めているのは、冒険者も知るところである。世界を滅ぼしかねないこの怪物たちに対処すべく、世界中、あるいは異なる世界の出身者をも含む討伐隊が編成されることとなった。冒険者たちはその一員である。

ここで彼らはジャーファルと彼の協力者たちと出会い、現状について聞かされる。

覚醒以降大暴れをしていくつもの都市や集落を廃墟に変えたタラスクは、現在自ら作り上げた荒野の中で活動停止状態にあること。各地で呼応するように現れた怪獣たちの周囲では元素次元界とのつながりが生まれ、再活動のためのエネルギーがタラスクへと注ぎ込まれていること。そして怪獣たちの体の一部はマジックアイテムをつくるための極上の素材であること。

以上を伝えたところで、ジャーファルはまず呼応した怪獣たちを倒すことを提案する。

ここで冒険者たちは事前準備・怪獣討伐・素材収集を行い、タラスクを弱体化させつつ自身の強化を図ることになる。大小多くの怪獣が目覚めており、世界中で冒険者や騎士団が戦っているが、冒険者たちが立ち向かうのは地水火風の頂点捕食者、コング、ガメラ、ラドン、モスラである。また元素怪獣とは異なる様子の怪獣も目撃されており、さらにとあるアーティファクサーがタラスクに立ち向かうための兵器を製造しているという話も聞く。

そして冒険者たちが全ての怪獣を討伐したかまだかにかかわらず、タラスクが再覚醒し、元素の力渦巻く荒野で最後の決戦が行われる。

物語の背景

この物語は帝国が大規模魔術実験の結果、地下深くに施されていたプライモーディアルの封印に穴をあけてしまうところから始まる。この穴はブラックホールのように周囲の物質を飲み込みながら拡大し、やがて莫大な力の奔流となって数マイル四方の大地を吹き飛ばし、爆発痕として巨大な荒野を形成した。そして穴の中から這い出てきた巨大な怪物は始

原のエネルギーで全身を満たすと、大陸中に響きわたる咆哮を放った。

この“怪獣王”タラスクの咆哮は、世界中に同様に存在していた封印を、音波を受けたガラスのように粉碎し、呼応するように元素エネルギーが噴出し、巨大怪獣が出現した。中でも特に地水火風のエネルギーが濃い地点で出現した怪獣は周囲の怪獣を従えることから頂点捕食者と呼ばれ、冒険開始時点では

- ・“髑髏島の大猿”コング
- ・“古代亀”アーケロン
- ・“暁の”フェニックス
- ・“邪眼鱗翅”ルナーモス

が知られている。また、タラスクが咆哮した晩には黄金の彗星としてキングヒュドラが襲来している。これらの巨大怪獣の近くでは世界自体が“元素の混沌”に近づき、野生生物が変質したり、嵐や噴火、津波といった荒ぶる自然現象も頻発している。

この状況に対し、人類は小規模な怪獣を討伐し“元素の混沌”の侵食を食い止めているが、時間稼ぎに過ぎず、このままでは“元素の混沌”に世界が飲み込まれてしまうことは時間の問題である。そのため帝国に隣接する領主であるジャーファルは様々な人材を集め、タラスクをはじめとした巨大怪獣を討伐させることを決意。

冒険の始まり

冒険の始まりとして、以下の枠内の文章をプレイヤーに読み聞かせます。

数日前の晩に世界中に鳴り響いた咆哮を皮切りに、大陸中で巨大な怪物——タイタンと呼ばれている——が出現し、信じがたいほどの力を持って周囲の全てを破壊しつつしている。そしてさらに悪いことに、これらのクリーチャーの周囲では気候や地形が歪められ、あらゆる生物に対して天変地異が襲い掛かっている。

咆哮の“爆心地”である帝国からの避難民は列をなし、君たちのいる西方にも多くが押し寄せはじめている。彼らの伝える情報はまとまりのない、支離滅裂なものがほとんどだが、それでも明確なことがある。この状況を座視すれば、大陸は人間が住むことの出来ない荒野になり果てる、という事だ。

君たちは港湾都市ダマリの侯爵がタイタンに立ち向かう人材を求めていると聞き、彼の城館を訪れた。

※冒険者たちは既にパーティとして活動していても結構ですし、今回の一件で初めて顔を合わせる、という形でも OK です。このタイミングで確定させましょう。

NPC：ダマリ侯爵ジャーファル

ヒューマン・中立にして善

ジャーファルは浅黒い肌をした神経質そうな細身の中年のヒューマン男性で、中東風のゆったりした服と豪華なアクセサリを好んで着用しています。彼は通常、優雅な身振りと朗々とした声で会話しますが、動揺したり興奮すると一瞬目を細める癖があります。

ジャーファルは詩人としても知られており、彼のデータとして**バード**を使用します。彼は青い宝石の嵌められたスタッフを愛用しており、これは**スタッフ・オヴ・ヒーリング**です。

ジャーファルは帝国の南西に位置する都市国家群の一つ、ダマリを治めており、他の都市国家の支配者たちと同様に侯爵を自称しています。10年ほど前に父から侯爵位を受け継いだ彼は、抜け目ない交渉術と先見の明を生かし、ダマリを他の港湾都市よりも優越した地位に導きました。一方軍才は乏しく、ダマリの守備隊は精強とは言い難いですが、代わりに彼は国境沿いに駐屯する帝国の地方軍と金銭を通じた誼を結んでおり、それは半ば暗黙の抑止力としてダマリを守っています。

彼の最大の武器は港湾都市の支配者として長年培ってきた広大な人脈であり、これには他の都市国家や帝国の王侯貴族や将軍、優れた魔術師や技術者、高名な冒険者などが含まれます。

タイタン災害において、彼に軍事的な野心はなく、ダマリの防衛と災害後の復興とそれを通じた経済的地位の更なる向上に目を向けています。彼は守銭奴としてみられることも多くありますが、それでも常に善良な保護者です。

性格的特徴：私の雄弁なお世辞は私と話す者たちに、自身が世界で一番素晴らしく重要な存在であると思わせる。

尊ぶもの：高貴なる義務。下々を保護し面倒を見るのは私の義務だ。

関わり深いもの：財産。これには金銀財宝に加え人材や人脈も含まれる。

欠点・弱み：私は財力や武勇・知識など優れた点のない人間を軽んじる。

NPC：ゴールバンドゥス

ドラゴンボーン・秩序にして悪

ゴールバンドゥスはレッド・ドラゴンの血を引くドラゴンボーン男性であり、筋骨隆々の体に刻まれた多くの古傷を誇示しています。彼は普段は威圧的な大声で会話しますが、同時に貴族に対する作法も兼ね備えています。

彼のデータはウォーロードですが、グレートソードの代わりに+2ハルバードを装備している点が異なります。

ゴールバンドゥスは「俺は帝国の将軍であり、山脈を挟んで都市国家群に隣接する帝国南西部のトルスカ溪谷に駐留する軍隊の指揮官である」と自称します。しかし、公式には帝国における彼の地位は大隊長です。

ゴールバンドゥスはたたき上げの軍人であり、いくつもの戦場で武功をあげることで、あまり豊かでない村の青年から帝国の中隊長にまで昇進しました。彼は野心家であり、武功を挙げる機会の少ないトルスカ溪谷に配置されてからは、更なる昇進のため賄賂による働きかけを行いました。その結果彼は大隊長の位を手に入れましたが、このための資金はジャーファルからの“贈り物”によって大部分が賄われていました。

彼は軍人としては十分に有能であり、自ら矛槍を振るう勇敢さと部下を指揮する威厳、そして容赦のない決断力を兼ね備えています。

タイタン災害によって帝国中が混乱の大渦へと突き落とされ、トルスカ駐留軍にも多くの被害が出た時、彼は自身が成り上がる最高の機会であることを理解しました。彼は独力でのタイタンへの対処は不可能であると理解しており、いくらかの信頼のおける手勢と共にかねてより親交のあったダマリ侯爵のもとを訪れ、情報と引き換えに助力を求めました。

彼はタイタン討伐の最大の功労者として、帝国元帥あるいは独立国家の王となることさえ可能だと考えています。

ウォーロードの号令：「総員抜剣！呪文構え！」

性格的特徴：私は常に先陣を切る

尊ぶもの：権力。いつか誰にも指図されず、指図する側になる。

関わり深いもの：肩を並べて戦う仲間は何にも代えがたい。

欠点・弱み：自分が間違っていることを認めようとしない。

侯爵と将軍

冒険者が侯爵の屋敷に到着したら以下の文章を読み上げる。

ダマリの市街地は商人と船乗りたちがもたらす喧騒と活気に加え、帝国からの避難民によって混乱していたが、上層街に入るとまだ幾許かの静けさが保たれている。

侯爵の屋敷に案内されると、早速会議室へと案内される。レリーフやシャンデリアといった華やかな内装には似つかぬ、無骨な武具やよく分からない鉱石などが部屋の隅には乱雑に積まれ、部屋の中央には様々な地図や書類の積まれた大きな石造りの円卓が鎮座している。

君たちが到着したことに気付くと、ひときわ豪華な服を着て大きな宝石のはまったスタッフを持つ、中年のヒューマンが君たちへと向き直り、口を開く。

「よく来てくれた、勇敢なる冒険者諸君。私がこのダマリの侯爵、ジャーファルだ。我々の計画について話す前に、帝国の協力者を紹介しよう」

紹介されて進み出たのはドラゴンボーンの偉丈夫であり、君たちを見下ろすと、傲然と一礼する。

「帝国南方軍、将軍のゴールバンドゥスである。早速軍議に入ろうではないか」

情報

○ジャーファルとゴールバンドゥスは以下の事を知っており、開示する。

- ・数日前、帝国の首都近郊で大爆発が起こり、その直後、巨大な怪獣が咆哮する姿が目撃された。古文書などを紐解いたところ、タラスクと呼ばれる怪獣であり、歴史上何度か姿を現していることが明らかになった。
- ・タラスクの咆哮に呼応するように、大陸中で巨大怪獣が出現し、人々を襲っている。これらの怪獣の周囲では地形や環境が危険なものへと変化している。タラスクも含めこれらの怪獣を、神話の時代に元素邪霊たちが生み出した怪物から名前を取って、タイタンと名付けた。
- ・タイタンたちの居場所の近くには元素の次元界とつながるポータルがあり、そこから元素エネルギーが流入していることが確認されている。
- ・ゴールバンドゥスの所属する南方軍もタイタンの1体によって壊滅的な打撃を受け、指揮権を継承した彼は避難民を護衛して知己のジャーファル侯爵の下へ向かい、助けを求めた。
- ・ゴールバンドゥスから詳細な情報を聞いたジャーファルは、これを放置すると彼のいる大

陸沿岸部にも災禍が及ぶと判断し、早期にタイタンを撃滅する計画を立て、そのための人材を招集した。

- ・ゴールバンドゥスは帝国の将軍として、他の部隊とペアリングされたセンディング・ストーンやセンディングの使えるウィザードを擁しており、怪獣の動向をある程度リアルタイムで把握できている。
- ゴールバンドゥスは以下の情報を隠そうとする。
 - ・彼は半ば強引に指揮権を継承した身であり、正式な将軍ではない。

作戦

現在タラスクは一時的に休眠状態になり、活動を停止している。しかし、休眠状態になったのと時を同じくして、膨大な元素のエネルギーがタラスクの周囲で渦巻き、致命的な嵐を巻き起こしている。

そのため、まず他のタイタンを撃破し、そのねぐらにあるポータルを封印することでタラスクの周囲で渦巻く元素エネルギーを弱体化させ、タラスクへのアクセスを容易にすることが提案される。

また、集められた人材の一人である魔女ニーラは、タイタンの体の一部などは優れたマジックアイテムの素材になるといい、それを手に入れば自分が加工しよう、と申し出る。

移動手段としては侯爵の所有しているスペースガレオン船“ゴールデン・ラム/金の雄羊”号による弾道飛行をすれば大陸のどこにもおおよそ2～3時間で行けるだろう。

ジャーファルは冒険者に一人 1000gp の報酬とこの任務の中で得られたタイタン装備を報酬として渡すことを約束する。

進展

ここまで説明したところで、冒険者たちに「ハンドアウト：怪獣退治」を配布する。

現在発見されている怪獣はタラスクに加え、

- ・“鬮島の大猿”コング
- ・“古代亀”アーケロン
- ・“炎の悪魔”フェニックス
- ・“邪眼鱗翅”ルナーモス

の4体である。これらの怪獣の「ハンドアウト：怪獣情報」を配布する(情報部分は隠す)また、1体目の怪獣を倒した時点で「ハンドアウト：空中神殿」を配布すること。

怪獣のねぐらの探索は1～2時間程度を要する。冒険者が効果時間1時間の能力を事前で使用したいという場合、1d6をロールし4-6ならば効果は残存する。ディヴィネーションなどの占術呪文を使用するならば、正確な所要時間を知り、判定なしとしてもよい。

スペルジャマーシップ：“金の雄羊”号

スペースガレオン船

“金の雄羊”号はスペースジャマーシップであり、スペースガレオン船のデータを使用しますが、以下の点が異なります。

12.上部倉庫：このスペースは魔女ニーラによる即席のマジックアイテム工房になっています。

魔術砲台：この船のマングネルは攻撃ロールとダメージロールに+2 の修正を受け、魔法的な攻撃として扱われます。

強化船体：この船のヒット・ポイントは通常の2倍です。

“金の雄羊”号の乗組員は以下の通りです。()はスタットを示します。

- ・船長：ゴールバンドゥス(ウォーロード)
- ・副官：帝国兵(剣闘士)
- ・スペルジャマー：帝国兵(魔導士)
- ・錬金術師：魔女ニーラ(マスター・セージ)
- ・軍医：メローラのクレリック(司祭)
- ・射撃手：バリスタ6名、マングネル5名(衛兵)
- ・非戦闘員：一等航海士(斥候)、主計(貴族)、軍医(Frontline Medic + Healer Feat)、コック(Commoner + Chef Feat)

計 20 名

冒険者パーティの人数が3名以下の時に限り、「対峙」においてゴールバンドゥスがNPCとしてパーティに同行し戦闘に参加します。

冒険者パーティの人数が3名以下の時に限り、「事前準備」において魔女ニーラがNPCとしてパーティに加わり知識判定を行います。

いずれの場合も、残りのNPCは船の防衛や補修、運営業務を行います。

軍医が生存している間、この船の中で小休憩を行った時、ヒーラーズ・キットを使用し1d6+20のHPを回復してくれます。

コックが生存している間、この船の中で小休憩を行った時、ヒットダイスを1個以上使用したキャラクターは追加で1d8のHPを回復します。

対峙：コング

上陸

このタイタンと対峙することを選んだ冒険者たちは髑髏島に向かう事となる。
以下の文章を読み上げる。

髑髏島は直径 2~3 マイルほどの小さな島だ。遠目に身を引くものは大きな岩山が一つあるばかりで、その他には鬱蒼としたジャングルが広がっている。

近づいてみると島全体が巨大な一つの岩であるかのように砂浜などは見当たらない。君たちは比較的背の低い岩場に目を付け、上陸艇を用いて接岸することにした。

島に上陸してみると、木がないのは沿岸の十数フィートだけで、その先は異常なまでに繁茂した密林が続いている。ジャングルの中からは聞いたことがない生き物の鳴き声が聞こえ、見たことの無い色の鳥が羽ばたいていった。

髑髏島を歩く

コングを探して髑髏島を探索する冒険者は、それぞれ 1 回の探検判定(難易度 20)を行う。これは〈運動〉〈自然〉〈知覚〉などジャングルを探索するのに役立つような技能であればなんでもよい。冒険者が役立つようなクラス特徴や道具、呪文などを使用した場合、+2 ボーナスか有利、あるいはその両方を与えてよい。

冒険者の半分以上が判定に成功しているならば探検は成功、そうでないなら失敗となる。成功・失敗にかかわらず、冒険者たちはコングを発見する。

発見

冒険者たちはコングを発見する。以下の文章を読み上げる。

青々とした下生えをかき分け、毒虫や蛇を追い払いながら密林を進む君たちは、前方に黒い巨大な影を発見する。よく見ればそれは岩や樹木ではなく、毛皮のある生き物のようだ。

視線を上げれば分厚い胸板と 2 本の腕、そして巨体に似つかない小さな頭と鋭い乱杭歯が目に入る。

——コングだ！

だが幸いにもコングはまだ君たちに気付いていないようだ。

冒険者たちが探検判定に成功していた場合、不意打ちをすることもできる。冒険者たちがそれを望むならば各自に隠密判定を行わせること。隠密の値が 21(コングの受動知覚)を超えていたキャラクターは不意打ちラウンドに行動できる。

不意打ちをしない場合、1 ラウンド分の準備時間を与えてもよい。いずれにしろ、冒険者たちがコングを見つけてから 1 ラウンド後に、コングも冒険者たちを発見する。

冒険者たちが探検判定に失敗していた場合、不意打ちの機会はない。代わりに以下の文章を読み上げ、後述の“髑髏島の隠れ家アクション”を 1 回ロールする。

君たちがひっそりとコングの様子をうかがっていると、仲間の誰かが生き物の尾を踏みぬいたのか、大きな叫び声が響き渡る。——まずい。コングも君たちに気付いたようだ。

戦闘環境

- ・照明：明るい
- ・下生え：大型以下のクリーチャーにとっては移動困難地形かつ遮蔽を提供。
- ・巨木：遮断地形。高さ 50ft。

髑髏島の隠れ家アクション

髑髏島での戦闘中、イニシアティブカウント 20(同値は常に負け)で髑髏島に住む危険な生物が戦闘に参加する。彼らは頂点捕食者であるコングではなく冒険者たちに襲い掛かる。出現するクリーチャーは以下の表をロールして決定する。

また隠れ家アクションのタイミングでメイズやバニッシュメントなどの呪文によってこのタイタンが異なる次元に放逐されている場合、次元の狭間を超え、元素エネルギーと共にもともといたスクエアに帰還する。この時、任意の伝説的アクションを 1 つ使用できる。

| 髑髏島の怪物表(1d4 をロール) | |
|-------------------|-------------------|
| 1 | ドラゴンブラッド・ウーズ 1 体 |
| 2 | シャンブリング・マウンド 1 体 |
| 3 | ジャイアント・クロコダイル 1 体 |
| 4 | トリケラトプス 1 体 |

どちらが勝者か？

コングの HP が 150 以下になった時点で、コングへ威圧を行うことが可能になる。この判定はアクションとして行い、達成値の 5 倍がコングの残り HP を超えていれば成功となる。

髑髏島の勝者

冒険者がコングの HP を 0 にしたならば、以下のテキストを読み上げる。

最後の一撃を受け、コングの巨体が崩れ落ちる。

君たちを睨みつけていた血走った瞳も、恐ろしい唸り声も沈黙している。

コングの毛皮はあまりにも強靱なため、直接の加工は難しそうだが、この髑髏島には多くの有用そうな動植物が眠っている。タラスクに立ち向かうためにも、きっと役に立つだろう。

冒険者がコングを威圧によって屈服させているならば、代わりに以下のテキストを読み上げる。

君たちの武威を見せつけられたコングは、君たちが勝者であることを認めたのか、1 歩、2 歩と後ずさり、腰を下ろす。

そして首を垂れる用に頭を下げ、大きな手のひら一杯の動物の骨や草木を差し出してきた。

君たちの中に錬金術の心得がある者がいれば、いずれも貴重な素材であることに気付くだろう。分からなければ、ひとまず船の中にいるニーラへと素材を持っていこう。

素材収集

どちらの結末を迎えたかにかかわらず、冒険者たちは d6 の素材ロールを行う。または、「髑髏島のポーション」を 1 つ得る。

対峙:アーケロン

航海

このタイタンと戦うことを選んだ冒険者たちは、大陸南部の墨爪岩礁(インククロウ・リーフ)へ向かう事となる。

以下の文章を読み上げる。

アーケロンがいると噂の墨爪岩礁に近づくとつれ、波は高くうねり吹きすさぶ風がマストを揺らす。時折水面から除く黒く尖った岩はこの岩礁の名前の由来でもあり、その鋭利さと見辛さから、多くの船を沈めている恐ろしい存在だ。

さらに進むと空は次第に黒く暗くなり、大粒の雨が甲板へと打ち付ける。タイタンは周囲の環境を変えてしまうという。この付近にアーケロンがいるのは間違いなさそうだ。

嵐の中の操船

アーケロンを探して墨爪岩礁を航海する冒険者たちは、それぞれ1回の操船判定(難易度20)を行う。これは〈運動〉〈乗り物:船〉〈手先の早業〉など嵐の中航海をするのに役立ちそうな技能であればなんでもよい。冒険者が役立ちそうなクラス特徴や道具、呪文などを使用した場合、+2ボーナスか有利、あるいはその両方を与えてよい。

冒険者の半分以上が判定に成功しているならば探索は成功、そうでないなら失敗となる。成功・失敗にかかわらず、冒険者たちはアーケロンを発見する。

発見

冒険者たちはアーケロンを発見する。以下の文章を読み上げる。

大荒れの海の中、幾つめかの“墨爪”を回避しようとした君たちは、それが君たちの船へと近づくように動いていることに気付く。岩肌とは明らかに違う濃緑色の光沢に、君たちがその正体を理解すると同時にそれは水飛沫を上げながらその巨体を現した。

鯨より鋭い牙に小舟ほどもありそうな手足、そして苔むした岩山のような甲羅。

——アーケロンだ！

この遭遇において、冒険者たちが金の雄羊号から離れすぎない限りにおいて、金の雄羊号は1ラウンドに1回、マンゴネルで支援砲撃を行う。「マンゴネル：遠隔武器攻撃、+7命中、射程200/800ft、5d10+2殴打ダメージ、魔法的」

冒険者たちが操船判定に失敗していた場合、冒険者は伏せ状態で遭遇を開始する。

冒険者たちが操船判定に成功していた場合、金の雄羊号は追加で支援射撃を行う。1ラウンドに2回のバリスタ攻撃である。「バリスタ：遠隔武器攻撃、+6命中、射程120/480ft、3d10刺突ダメージ、非魔法的」。

戦闘環境

- ・照明：薄暗い
- ・嵐：遠隔武器攻撃に不利、視覚・聴覚に依存する知覚に不利、飛行しているクリーチャーはターン終了時に難易度15の筋力セーブを行い、失敗したら転倒する。非魔法的な火は掻き消され、フォグクラウドのような呪文は瞬く間に吹き散らされる。
- ・“墨爪”：切り立った鋭利な岩である。移動困難地形として移動可能。
- ・渦潮：渦潮のあるスクエアに入った、またはそこでターンを開始した大型以下のクリーチャーは難易度20の筋力セーブを行い、失敗したならば拘束状態(脱出難易度20)となる。

墨爪岩礁の隠れ家アクション

墨爪岩礁での戦闘中、イニシアティブカウント20(同値は常に負け)で以下のアクションのうち1つを選択し、使用する。同じものを2ラウンド続けて使用することは出来ない。

- ・嵐の操作：アーケロンから30ft以内にいるクリーチャーは皆難易度19の筋力セーブを行う。失敗したクリーチャーはアーケロンの選択した方向へ30ft移動させられる。セーブに成功したならば10ft移動させられる。
- ・絡みつく海草：水と接する半径20ftの球状に霊体の海草が出現し、敵に絡みつく。難易度19の筋力セーブを行い、失敗したならば次の各自のターン終了時まで拘束される。
- ・熱水噴出：アーケロンから120ft以内の水から15ftの円錐形で熱水が噴出する。範囲内の各クリーチャーは難易度19の耐久セーブを行い、失敗したなら6d6の火ダメージ、成功したならその半分を受ける。このダメージは水中にいることによって抵抗を得られない。

また隠れ家アクションのタイミングでメイズやバニッシュメントなどの呪文によってこのタイタンが異なる次元に放逐されている場合、次元の狭間を超え、元素エネルギーとともにいたスクエアに帰還する。この時、任意の伝説的アクションを1つ使用できる。

墨爪岩礁の勝者

冒険者たちがアーケロンの HP を 0 以下にしたら、以下の文章を読み上げる。

強烈な一撃がアーケロンを打ち据える。それが最後の引き金だったように、アーケロンの体内からは制御しきれなくなったエネルギーがあふれ出し、その体を焼き尽くしていく。眼も眩むような強い光が君たちの視界を塗りつぶす。

どれだけ経っただろうか。臉を焼く光が弱まったことに気付き、目を開いて見れば、先ほどまでの荒天が嘘だったかのように海は静けさを取り戻している。そして目の前には焼け残った爪や牙、そして何より甲羅が残されている。君たちはさっそくこれを引き上げ、工房で待つニーラのもとへと向かった。

素材収集

どちらの結末を迎えたかにかかわらず、冒険者たちは d8 の素材ロールを行う。
または、「古亀の防具」を 1 つ得る。

対峙：暁のフェニックス

移動

フェニックスと対峙することを選んだ冒険者たちは、メンティリ山へと向かう。
以下の文章を読み上げる。

謎めいて聳え立つ深紅の巨峰であるメンティリ山は、周囲一帯のどこからでも見ることの出来るランドマークであり、山肌全体に散在する横穴から常に白い蒸気が立ち上っている。

この山については単なる火山だというもの、火の元素の集約点であるというもの、古の悪魔が封印されているというもの、様々な学説が存在したが、今回のタイタン災害はこの論争に終止符を打つこととなった。

メンティリ山の中腹、比較的火山活動の穏やかな地点に船を着陸させた君たちは、山の頂へと足を進めることになった。

火山登頂

暁のフェニックスを探してメンティリ山に登る冒険者たちは、それぞれ1回の登山判定(難易度 20)を行う。これは〈運動〉〈道具習熟:登攀〉〈治療〉など熱波に覆われた山に登るのに役立ちそうな技能であればなんでもよい。冒険者が役立ちそうなクラス特徴や道具、呪文などを使用した場合、+2 ボーナスか有利、あるいはその両方を与えてよい。判定に失敗した冒険者は1段階の疲労を得る。

発見

冒険者たちは暁のフェニックスを発見する。以下の文章を読み上げる。

溶岩の混じる山肌を登り続け、頂点が見えてきたとき、君たちは一際強力な光を放つ影を目にする。

太陽と見まがうばかりの金色の輝きと身を焦がすような熱。紅蓮を噴き上げる双翼と尾羽。

——暁のフェニックスだ！

戦闘環境

- ・**照明**：明るい
- ・**溶岩**：そのターンで初めて溶岩のあるマスに進入した、または溶岩のあるマスでターンを開始したクリーチャーは 6d6 の火ダメージを受ける。

メンティリ山の隠れ家アクション

メンティリ山での戦闘中、イニシアティブカウント 20(同値は常に負け)で以下のアクションのうち 1つを選択し、使用する。同じものを 2 ラウンド続けて使用することは出来ない。

- ・**溶岩噴出**：任意の溶岩を起点に 15ft 円錐の範囲に溶岩が噴出する。範囲内にいる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 6d6 の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。
- ・**黒煤の雲**：暁のフェニックスから 120ft 以内の 40ft 球形の空間は次の隠れ家アクションまでの間、黒煙と燃えがらの雲に満たされる。煙は視線を完全に遮断し、初めて雲のあるマスに進入した、または雲のあるマスでターンを開始したクリーチャーは 3d6 の火ダメージを受ける。
- ・**灼熱熱波**：暁のフェニックスから 300ft 以内のクリーチャーは熱波を受ける。火ダメージに対して完全耐性を持たない全てのクリーチャーは難易度 19 の耐久セーブを行い、失敗したならば 1d8 の火ダメージを受けるとともに 1 段階の疲労を得る。成功したならば何も起こらない。火ダメージに対する抵抗を持つクリーチャーはこのセーブにおいて有利を得る。

また隠れ家アクションのタイミングでメイズやバニッシュメントなどの呪文によってこのタイタンが異なる次元に放逐されている場合、次元の狭間を超え、元素エネルギーと共にもともといたスクエアに帰還する。この時、任意の伝説的アクションを 1つ使用できる。

メンティリ山の勝者

冒険者たちが暁のフェニックスの HP を 0 以下にしたら、以下の文章を読み上げる。

とどめの一撃を受けた不死鳥は火口の傍らに墜落し、その動きを停止した。近づくのも困難だった高熱は収まり、明るい緋色の羽毛が見て取れる。

羽にしる血にしる、フェニックスの体が極上の錬金術の素材になるのは誰もが知るところである。君たちは感慨もそこそこに、素材の収集に取り掛かった。

素材収集

冒険者たちは d8 の素材ロールを行う。
または、「不死鳥の霊血」を 1 つ得る。

対峙：ルナーモス

移動

ルナーモスと対峙することを決めた冒険者たちは“蒼白の木立”へと向かう。準備が出来たら以下の文章を読み上げる。

キュリオス山脈の北端に位置する“蒼白の木立”。かつては山間の豊かな森であったが、かつて大いなる災害に襲われ以降、草木の一本に至るまで生命力を吸い取られ、いまや白く枯れた化石の木立となっているという。

上空から近づいてみれば、木立のある一帯は白い謎めいた霧によって覆われており、中の様子をうかがい知ることは出来ない。君たちは近くの丘に金の雄羊号を着陸させ、木立へと足を踏み入れた。

蒼白の木立を探索する

ルナーモスを探して蒼白の木立を探索する冒険者は、それぞれ1回の探索判定(難易度20)を行う。これは〈運動〉〈自然〉〈知覚〉など霧に満ちた森を探索するのに役立つような技能であればなんでもよい。冒険者が役立つようなクラス特徴や道具、呪文などを使用した場合、+2ボーナスか有利、あるいはその両方を与えてよい。

冒険者の半分以上が判定に成功しているならば探索は成功、そうでないなら失敗となる。成功・失敗にかかわらず、冒険者たちはルナーモスを発見する。

発見

以下の文章を読み上げる。

伸ばした指先が霞むほどの濃霧の中、君たちは木立の影に紛れて巨大な鱗翅目のシルエットを見つける。白い帳を挟んでいながらも、巨大な瞳に凝視されているような感覚を覚えた。

探索に成功しているならば、以下のように続ける。

巨大な翼の動く気配を感じつつも、君たちは同時に足元に走る僅かな振動を見逃さなかった。何かが接近している。

探索に失敗しているならば、以下のように続ける。

ぎらつく視線に意識を取られた瞬間、足元が揺らぐ。何かが足元から飛び出してきた！

探索判定に失敗しているならば、冒険者たちはルナーモスの幼生による不意打ちを受ける。

戦闘環境

- ・ **照明**：薄暗い
- ・ **濃霧**：濃霧が木立を埋め尽くしている。5ft より遠くにいる物を見る際、軽度の隠蔽となる。30ft より遠くにいる物を見る時、重度な隠蔽となる。ガスト・オヴ・ウィンドのような呪文は霧を一時的に吹き散らす。
- ・ **白骨化した樹木**：樹木は高さ 30ft である。

蒼白の木立の隠れ家アクション

蒼白の木立での戦闘中、イニシアティブカウント 20(同値は常に負け)で以下の隠れ家アクションのうち 1 つを選択し、使用する。同じ隠れ家アクションを 2 回続けて使用することは出来ない。

また隠れ家アクションのタイミングでメイズやバニッシュメントなどの呪文によってこのタイタンが異なる次元に放逐されている場合、次元の狭間を超え、元素エネルギーと共にもともといたスクエアに帰還する。この時、任意の伝説的アクションを 1 つ使用できる。

- ・ **絡みつく根**：ルナーモスから 120ft 以内の 50ft 四方の地面を指定する。そこは絡みつく根で満たされ、次のイニシアティブカウント 20 まで移動困難地形となる。
- ・ **掴みかかる枯れ木**：蒼白の木立の木を 1 つ指定する。次のイニシアティブカウント 20 までその木は“掴みかかる枯れ木”になる。この 10ft 以内でターンを開始したクリーチャーは難易度 19 の敏捷セーブを行い、失敗したならば捕まれる(脱出難易度 19)。この効果が終了しても掴まれているクリーチャーはそのままである。
- ・ **枯死の白光**：ルナーモスから 120ft 以内のクリーチャー 1 体を選択する。そのクリーチャーは枯死の白光に包まれる。難易度 19 の敏捷セーブを行い、失敗したならば 10d8 の力場ダメージを受ける。この攻撃でヒットポイントが 0 以下になったならば、そのクリーチャーはミイラ状になって死亡する。この光は魔法の破壊(ウォール・オヴ・フォースなど)においてディスインティグレートとして扱う。

勝利か和解か？

ルナーモスの HP が 150 以下になった時点で、ルナーモスを鎮めるために音楽演奏(芸能)を行うことが可能になる。この判定はアクションとして行い、達成値の 5 倍がルナーモスの残り HP を超えていれば成功となる。

蒼白の木立の勝者

冒険者がルナーモスの成体の HP を 0 にしたならば、以下のテキストを読み上げる。

最後の一撃を受け、ルナーモスの巨体が崩れ落ちる。

全身から流れ出た青い血液が蒼白の木立を文字通り青と白に染め上げる。

幸運にも羽や毒腺、糸袋には大きな傷はないようだ。

君たちはそれぞれ役立ちそうな部位を回収し、船へと戻った。

冒険者がルナーモスを音楽演奏によって鎮めているならば、代わりに以下のテキストを読み上げる。

君たちが音楽を演奏すると、ルナーモスから発せられていた敵意は和らぎ、けたたましい虫の大軍のカチャカチャという音も次第に鳴りを潜めていく。

ルナーモスは口から糸を吐き、一抱えもある繭玉を作り出すと、君たちへと差し出した。

これは上質なアイテムの素材になるだろう。

素材収集

冒険者たちは d6 の素材ロールを行う。

または、「月絹の衣」を 1 つ得る。

対峙：キングヒュドラ

急報

タイタンを1体討伐したタイミングで、冒険者に以下の情報を伝える。

“金の雄羊号”へと君たちが戻り、飛び立って少ししたタイミングで、ゴールバンドゥスが君たちを呼び出す。伝令兵曰く、重要な用があるとのことだ。

「諸君、この先の進路に、我々の記録にはない空中建築物を発見した。どうやら神殿のようだが、これまでこのようなものは発見されていなかった。今回のタイタン災害と何らかの関係があるのではないかと考えている。調査するかは君たちの判断にゆだねよう」

冒険者たちがこの空中神殿を探索することに決めたのなら、ハンドアウト：空中神殿を渡すこと。

空中神殿

空中神殿についての情報を調べた冒険者たちは比較的容易に、それがキングヒュドラと呼ばれる、かつてタイタンと殺し合った異星怪獣を封印した神殿であることに気付くだろう。冒険者たちはこれを封印したままにしてもよいし、タイタンに対抗する素材を手に入れるため、これを解放し、立ち向かうことを選んでもよい。

3つのオベリスク

キングヒュドラの解放は空中神殿の祭壇で行う。3つのオベリスクに対し、それぞれ1人以上の冒険者が手を触れ、解放の言葉を唱えることでキングヒュドラが解き放たれる。解放の言葉が判明していない場合、代わりに難易度20の魔法学または宗教判定で代用することが出来る。失敗したならばオベリスクに触れているキャラクター全ては2d12の電撃ダメージを受ける。再挑戦に上限はない。この儀式には1分を要する。

解放

冒険者たちがキングヒュドラの解放に成功したら以下の文章を読み上げる。

晴天であったはずの空から、突如として三本の雷光がオベリスクへと落下する。雷光は一撃

のもとにオベリスクを粉碎し、強烈な爆風が君たちを襲う。巻き上がった砂ぼこりの中から、三つ首の巨体が姿を現す。

黄金の鱗と雷電をまとった翼、そして数多のタイタンをかみ殺したと記される巨大な牙を備えた3つの頭。

——キングヒュドラだ！

戦闘環境

- ・照明：明るい
- ・落下：空中神殿は高度1万フィートの空間に存在する。何らかの理由で落下したクリーチャーは、まず500ft落下する。自身のターンが来たならば通常通りアクションや移動を行い、ターン終了時にまだ落下中であったならば、再び500ft落下する。

空中神殿の隠れ家アクション

空中神殿での戦闘中、キングヒュドラはイニシアティブカウント 20(同値は常に負け)で以下の呪文のうち1つを選択し、使用する。同じものを2ラウンド続けて使用することは出来ない。使用能力値は知力であり、呪文攻撃+12、セーブ難易度 20 である。

- ・ライトニング・ボルト
- ・サンダーステップ
- ・パルス・ウェイヴ

また隠れ家アクションのタイミングでメイズやバニッシュメントなどの呪文によってこのタイタンが異なる次元に放逐されている場合、次元の狭間を超え、元素エネルギーと共にもともといたスクエアに帰還する。この時、任意の伝説的アクションを1つ使用できる。

空中神殿の勝者

冒険者たちがキングヒュドラのHPを0以下にしたら以下の文章を読み上げる。

君達の一撃が最後の首を刎ね飛ばす。無尽蔵と思えたキングヒュドラの生命力もついに尽きたとみえ、首を失った体はピクリとも動かない。

黄金の鱗、雷を発する角、そしてタイタンの外皮すら易々貫く巨大な牙。

さあ、素材を回収し、船へと戻ろう。

素材収集

冒険者たちは d10 の素材ロールを行う。

または、「タイタンスレイヤー・ウェポン」を 1 つ得る。

最終決戦:タラスク

目覚め

冒険者たちがタイタンを倒し終わった後、タイタンを4体倒している、または最終遭遇を行うべき残り時間(残り2時間程度)だと判断したら以下の文章を読み上げる。

君たちが戦闘を終え金の雄羊号に戻ると、真剣な表情をしたゴールバンドゥスが出迎える。

「ご苦労だった、冒険者諸君。つい先ほど帝国に残したスカウトから、タラスクが活動を再開したとの情報が入った。周囲を取り巻く嵐は大幅に弱まっており、今ならタラスクのもとへ辿り着けるはずだ。」

タラスクのある帝国東部へはおおむね8時間程度かかる。
冒険者たちは最終決戦に臨む前に、大休憩を行うことができる。

タラスクのもとへ

タラスクのもとへ向かうには、嵐の中に船で突っ込む方法と、嵐の外で船から降り、徒歩で向かう方法がある。「船で向かう」「徒歩で向かう」の各セクションとゴールバンドゥスの提案を参考にすること。

嵐を指差しながら、ゴールバンドゥスは続ける。

「して、タラスクのもとに向かうには、作戦が二つある。

一つはこの黄金の雄羊号ごと嵐に突入するというものだ。空中は地上付近より嵐が強く、また船が撃沈されれば我々は皆真っ逆さまだ。リスクは大きい。しかしタラスクのもとへと到着する時間を大幅に短縮できるし、何よりこの船の魔導衝角であればタラスクにも大きな一撃を加えられるはずだ。成功すれば見返りも相応に大きいだろう。

もう一つは嵐の外に一度船を降ろし、そこから突入部隊である君たちが徒歩で向かう、というものだ。これまでのタイタン戦と同様到着までに時間はかかるだろうが、地上付近は遮蔽物が多いせいか嵐も弱いし、イレギュラーは少ないはずだ。いわばローリスクローリターンな作戦である。

どちらを選ぶかは君たちに任せよう。」

船で向かう

冒険者たちが船で向かうことを選んだならば、以下を読み上げる。

弱まったとはいえ依然として唸り声をあげる嵐の中を、黄金の雄羊号は進む。
つむじ風に紛れ、氷や岩のつぶてが船体を叩く。見れば前方には焦熱の雲や強酸の霧が広がっている。この恐ろしい嵐の中を、君たちは進まねばならない。

冒険者たちは難易度 20 の操船判定を行う。これは乗り物(宇宙)や軽業、運動など、嵐の中スperlジャマーシップの操縦に役立ちそうな技能であればなんでもよい。冒険者が役立ちそうなクラス特徴や道具、呪文などを使用した場合、+2 ボーナスか有利、あるいはその両方を与えてよい。

冒険者の半分以上が判定に成功しているならば探索は成功、そうでないなら失敗となる。失敗した冒険者は(20-達成値+生き残っているタイタンの数)d8 の元素(残っているタイタンに合わせそれらしいものを選ぶ)ダメージを受ける。

判定に成功しても失敗しても、冒険者たちはタラスクを発見する。

またこの時点で効果時間 1 時間の能力を使用している場合、1d6 をロールし 2-6 で効果が残存する。

嵐に負けずその中心へと突き進んだ金の雄羊号は、ついにその中央へとたどり着いた。台風の目のように不思議と凪いでいるその空間は、大小無数の瓦礫と死体に満ちている。そしてその中を我が物顔で闊歩する大怪獣の姿を、君たちは目にする。

数百フィート離れた上空から眺めているにもかかわらず、その威容は明らかだ。溶けたダイヤモンドのような甲殻に、巨人さえ一口で丸呑みしそうな巨大なあぎと、そして数十フィートの巨体。

——タラスクだ！

君たちがタラスクに気付いたのと同時にタラスクも君たちに気付いたようで、大きく口を開くと唸るように喉を震わせる。離れていても届く振動に君たちは身構えるが、それがただの威嚇でないことは次の瞬間に明らかになった。

目を焼くようなまばゆい熱線がタラスクの口から放たれ、“金の雄羊号”へと突き進む。ゴールデンバンドゥスは咄嗟の回避行動を命じるも、完全には間に合わず、金の雄羊号はその側

面を業火によって貫かれた。船体を大きく損傷し制御を失った“金の雄羊号”は進路をタラスクからわずかにずらしたまま、緩やかに墜落を始めた。

冒険者たちが何もしなければ、金の雄羊号はタラスクから 50ft ほど離れた地点に墜落し、各キャラクターは難易度 15 の筋力または敏捷セーブを行い、失敗したならば 4d6 のダメージを受け、伏せ状態になる。成功したならば衝撃を堪え安全に着地することができる。冒険者たちは墜落が決定的になるまでのわずかな間(おおむね 1 アクション)に何らかの行動をとることができる。以下はその例を記す。

- ・呪文またはマジックアイテムの能力を発動する：例えばフェザー・フォール呪文やウィングド・ブーツの起動は墜落に伴うダメージと伏せ状態になることを防いでくれるだろう。また墜落を受け入れ、自分たちを強化する呪文を唱えたり、髑髏島のポーションを飲むこともできる。
- ・金の雄羊号を操舵する：スペルジャマーヘルムに同調することはできないが、マストを操作したり帆を出し入れすることで、船の墜落する方向をある程度操作できる。〈習熟：乗り物(船)〉などを行い、達成値に等しいフィートだけ着地点をタラスクから近づける/遠ざけることができる。
- ・衝撃に備える：墜落を受け入れ、落下の瞬間に安全に船から飛び降りるためあらかじめ身構えておくことができる。これを選んだキャラクターは、落下時のセーブに有利を得る。

ゴールデン・ラムの一撃

金の雄羊号の落下地点とタラスクの距離が 0ft になったならば、冒険者たちは金の雄羊号をタラスクに衝突させることができる。そうしたらならば、タラスクは 16d10+2 の魔法的な殴打ダメージを受け、船に乗っていた飛行していないクリーチャーは 4d10 の非魔法的な殴打ダメージを受ける。以下の文章を読み上げる。

落ちていく船の中、懸命に帆を張り、風を起こし、船首を起こした君たちの努力の甲斐あって黄金の雄羊号の船首につけられた金の雄羊頭の魔導衝角はタラスクへと突き付けられる。そして両者が見つめ合った一瞬の後、目の前に雷が落ちたような大轟音とともに衝突する。船体は前半分がひしゃげ、ありとあらゆる構造物が飛礫となって船上にいる君たちを襲う。しかし同時に、タラスクも魔導衝角の一撃を受け、大きく体勢を崩している。

——さあ、今こそ決着の時だ！

黄金の雄羊号とタラスクが衝突していないならば、代わりに以下を読み上げる。

轟音とともに黄金の雄羊号は大地と衝突する。タラスクの熱線放射によって中破状態であった船体は完全に大破している――しかし、君たちは健在だ。眼前には唸りを上げ血走った瞳で君たちへ吠える大怪獣。

――さあ、今こそ決着の時だ！

「戦闘環境」へ行け。

徒歩で向かう

冒険者たちが徒歩で向かうことを選んだならば、以下の文章を読み上げる。

強い向かい風を受けながら、君たちは前進する。時折風に乗って氷のつぶてや燃え殻が飛んできてもあるが、君たちの歩みは止まらない。かつては栄えた都市があったであろう一帯は完全に破壊しつくされ、わずかな文明の残滓である瓦礫が元素界から流入したであろう土砂によって埋め立てられようとしている。

冒険者たちは難易度 15 の行軍判定を行う。これは〈生存〉や〈知覚〉、〈運動〉など、嵐の中を歩くことに役立つような技能であればなんでもよい。冒険者が役立つようなクラス特徴や道具、呪文などを使用した場合、+2 ボーナスか有利、あるいはその両方を与えてよい。冒険者の半分以上が判定に成功しているならば探索は成功、そうでないなら失敗となる。失敗した冒険者は(15-達成値+生き残っているタイタンの数)d8 の元素(残っているタイタンに合わせそれらしいものを選ぶ)ダメージを受ける。

判定に成功しても失敗しても、冒険者たちはタラスクを発見する。

どれほど歩いたところだろうか、次第に元素の嵐は弱まり、台風の目ともいえる場所に辿り着く。そこには嵐による破壊にも耐え抜いたと思われる堅牢な石造りの塔。そしてそれをしのぐ大きさの、聳え立つ大怪獣。頑丈に見えた塔はのしかかるように力を込めた怪獣によってひび割れ、崩れる。

溶けたダイヤモンドのような甲殻に、巨人さえ一口で丸呑みしそうな巨大なあぎと、そして数十フィートの巨体。

——タラスクだ！

巻きあがる土埃越しに君たちと目が合った怪獣王は、開戦を告げるようにひときわ大きな咆哮を放った。

——さあ、今こそ決着の時だ！

戦闘環境

- ・照明：明るい
- ・瓦礫：大型以下のクリーチャーにとっては移動困難地形かつ遮蔽。
- ・元素の嵐：タラスクとの戦いの間、この嵐は活性化される。そのターンで初めてのあるマスに進入した、または嵐のあるマスでターンを開始したクリーチャーは[まだ生きているタイタンの数]d6の火・冷気・電撃・酸いづれかのダメージを受ける。
- ・甲殻の傷：タラスクの甲殻には帝国の親衛隊が戦闘を行った時の傷がいくつか残されている。タラスクの休眠はこれを回復するためでもあったが、十分な元素エネルギーが得られなければ修復が完了していないかもしれない。(倒したタイタンにつき AC-1。最大 -4 まで。ただしパーティが弱いと思ったら 1 体につき -2 にして、3 体目撃破で魔法抵抗を除去してもよい)

元素の嵐の隠れ家アクション

元素の嵐での戦闘中、イニシアティブカウント 20(同値は常に負け)で元素エネルギーが戦場で炸裂する。元素エネルギーは地形を変え、隣接するスクエアに対応する下級エレメンタルを召喚する。下級エレメンタルはイニシアティブカウント 10 で行動する。1d4 をロールし、対応する元素をランダムに決定する。

| 元素の環境表(1d4 をロール) | 下級エレメンタル |
|------------------|------------------|
| 1 地：泥濘 | マッド・メフィット 2 体 |
| 2 水：凍結 | アイス・メフィット 2 体 |
| 3 火：溶岩 | スモーク・メフィット 2 体 |
| 4 風：雷霆 | ガルバナイズ・ウィアード 2 体 |

- ・泥濘：タラスクから 300ft 以内の 40ft 四方の地面を指定する。次のイニシアティブカウント 20 までこの範囲は泥濘になる。泥濘は移動困難地形である。
- ・凍結：タラスクから 300ft 以内の 20ft 四方の地面を指定する。次のイニシアティブカウント 20 までこの範囲は凍結する。凍結した地面に侵入した、あるいはターンを開始した

大型以下のクリーチャーは難易度 17 の敏捷セーブを行い、失敗したならば転倒する。このセーブはターンに 1 回までである。

- **溶岩**：タラスクから 300ft 以内の 10ft 四方の地面を指定する。次のイニシアティブカウント 20 までこの範囲は溶岩に覆われる。溶岩のあるマスでターンを開始したクリーチャーは難易度 17 の敏捷セーブを行い、失敗したならば 6d6 の火ダメージを受ける。成功したならばダメージはない。
- **雷霆**：タラスクから 300ft 以内の 5ft 四方、高さ 300ft の空間に雷が落ちる。この範囲にいるクリーチャーは難易度 17 の敏捷セーブを行い、失敗したならば 8d6 の電撃ダメージを受ける。成功したならば半減ダメージを受ける。

また隠れ家アクションのタイミングでメイズやバニッシュメントなどの呪文によってこのタイタンが異なる次元に放逐されている場合、次元の狭間を超え、元素エネルギーと共にもともといたスクエアに帰還する。この時、任意の伝説的アクションを 1 つ使用できる。

勝利

冒険者たちがタラスクの HP を 0 以下にしたならば以下の文章を読み上げる。

どれほどの間戦ったであろうか。幾度となく刃を打ち付け、爪牙を防ぎ、満身創痍の中放った一撃はとうとうタラスクの心臓を貫いた。断末魔の咆哮を上げ、巨体が崩れ落ち、大地を揺らす。

先程までの嵐が嘘だったかのように空は穏やかで、青く澄み渡っている。

万感の思いで君たちが立ち尽くしていると、“金の雄羊号”からゴールバンドゥスとニーラが君たちの方へと駆け寄ってくる。

「やったな、諸君！この偉業は帝国において千年は語り継がれるであろう！地下のものにしておくには全く惜しい！どうだ、吾輩と共に帝国軍を新たに築き上げていこうではないか！」

「こんな場面で野暮を言うなよ、将軍殿。ああ、それにしても素晴らしい素材だねこれは。腕が鳴るよ。と、言っても頭は侯爵の屋敷にでも飾るのかな？」

思い思いの言葉で称賛する二人。

そう、君たちの働きによって、この大陸は救われたのだ。

君たちはこの後、どのようにふるまうのか、自由にロールプレイしてよい。