

オリジナル：女王のハレム 30 レベル冒険者 5 人向けシナリオ

作：そば

●導入：

最近、クロマティック・ドラゴン達が凶暴化している。これまで手出しを受けていなかった国々や集落が相次いで襲撃を受けており、中にはドラゴン同士の同士討ちさえあった。この異常事態は何かの前兆ではないかと疑い、調査を行った君たちが手に入れたのは、驚くべき事実であった。

——ティアマトが交配期を迎えている。

このクロマティック・ドラゴンの女神は多くの愛人を抱えていることで知られているが、此度の交配期においては、あらゆるドラゴンにチャンスが与えられたのだ。「力と財宝を持って己の価値を証明せよ」。全ての悪しきドラゴンに神託として下ったそれを受け、彼らは猛り狂った。神のつがいともなれば、その身には神性が宿り、他を圧倒する高みに上り詰めることができるだろう。彼らは一番の宝を携え、ティアマトのねぐらへと向かうという。

いにしへの邪竜・魔竜すら動き出しているという話を聞き、君たちは動き出した。

- ・ 餞別：セッションの開始時、冒険者達は 2 本のポーション・オヴ・ライフを受け取る。これは協力関係にある神格からの餞である。

●シナリオ概要

このシナリオは 3 つの戦闘遭遇と 1 つの技能チャレンジで構成される。

第一遭遇“破滅のあざと”において冒険者は番兵たるドラコリッチと戦う。彼はこのねぐらに訪れたものが、ティアマトに相応しいかを見極めるよう、言いつけられている。

第二遭遇“灼熱の胃袋”では、2 頭のエンシェント・ドラゴン(ネファーマンディスとアシャーダロン)がティアマトの息子(エンシェント・アビスル・ワーム)立ち会いのもと、どちらがティアマトに相応しい強者かを争っている。しかし、冒険者がこの部屋に踏み入ると、彼らはドラゴン同士の戦いではなく、冒険者を狩ることで優劣をつけようとする。

第三遭遇“五頭の門”はねぐらの最深部、ティアマトの寝所を護る扉である。冒険者達は手を尽くすことでこの門の守りを解除し、上手くやればかの竜女王に一泡吹かせることができるかもしれない。

第四遭遇“女王の心臓”では卵の安置された寝所でティアマトが連れ合いのドラゴンボーンと睦み合っている。冒険者はこの場所に乗り込み、悪しきドラゴンの卵を破壊し尽くすとともに、この竜女王を打ち倒さねばならない。

付録：技能判定難易度表

レベル/難易度	簡単	標準	困難
28	23	30	40
29	23	31	41
30	24	32	42

第1遭遇：破滅のあざと

遭遇1：破滅のあざと					
名前	レベル	役割	経験点	数	小計
ドラゴサ	31	制御(単独)	115,000	1	115,000
竜骨のスケルトン(6体セット)	29	暴れ(雑魚)	15,000	2	30,000
スケルトンの巨像	29	兵士	15,000	2	30,000
					0
合計			175,000		

導入

タイテリオンの深層、ティアマトのねぐらを突き止めた冒険者達は細心の注意を払ってその入口に足を踏み入れる。深い闇に包まれたそこを照らしてみると、無数のクロマティック・ドラゴンの死骸が散乱している。その中の1つ、ひときわ大きな白骨死体の瞳に緑色の炎が燃え上がり、その巨大な体躯を立ち上がらせた。

「ふむ、今度の婿は随分と惨めな成りをしておるわ」

ドラコリッチはそう嘲ると、全身から死霊術のエネルギーを迸らせる。すると、ドラゴンの死骸から骨だけが寄せ集められるように動き、人型を作った。

地形：

- ・照明：暗い
- ・天井：40ft(8マス)
- ・石塊・ドラゴンの頭蓋骨：中型以下のクリーチャーにとっては移動困難地形であり、中型以下のクリーチャーはこれを遮蔽として用いることができる。
- ・裂け目：1000フィート(200マス)ほどの深さがあり、底は全く見えない。超大型以下のクリーチャーは落下の危険がある。落下した場合にはまずそのターンに500フィート(100マス)落下し、次のターンに一揃いのアクションを取る。そのいずれによっても落下を阻止できなかった場合、さらに500フィート(100マス)落下し地面に着弾、50d10のダメージを受ける。落下中のキャラクターは1回の標準アクションにより難易度32の〈筋力〉判定を行うことで岩壁に掴まろうとすることができる。
- ・穴：50フィート(10マス)の深さがあり、底は全く見えない。大型以下のクリーチャーは落下の危険がある。
- ・竜女神の祝福：全てのドラゴンは“破滅のあざと”内において、ターン開始時に自分が受けている効果1つに対して、1回のSTを行うことができる。これは、本来であればSTの出来ない効果であっても構わない。

遭遇後

冒険者は裂け目から更に下層へと向かう。裂け目の底部からは更に別の裂け目があり、1マイルほど降りると“灼熱の胃袋”へと繋がっている。

名前:ドラコリッチの古王、ドラゴサ レベル:31 種類:単独 役割:制御
キーワード:巨大・自然・魔獣(ドラゴン・アンデッド) 経験点:115000

HP:1001 重傷値:500 イニシアティブ:+29
AC:45 頑健:44 反応:45 意志:44 知覚:+21
速度:8、飛行 10(ホバー) 暗視
完全耐性:毒・病気・恐怖・催眠・魅了 抵抗:死霊 30 脆弱性:光輝 15
アクションポイント:2 セーヴィング・スロー:+5

特性

名前:オーラ・オヴ・ドゥーム/破滅のオーラ オーラ 3

オーラ内の敵が HP を回復したり、一時的 HP を得る時、その値は常に半分になる。

名前:アクション・リカヴァリィ/行動回復

ドラゴサのターン終了時に、全ての幻惑・朦朧・支配状態は終了する。

名前:インスティンクティヴ・アソールト/本能的襲撃

ドラゴサは自身のイニシアティブ+10 のタイミングでフリー・アクションとして移動力分までの移動を行い、その後クローかバイトを 1 回使用する。もし朦朧など何らかの状態異常によってこの攻撃が行えないならば、代わりにそれらの状態異常を全て終了する。

標準アクション

名前:バイト 近接基礎・無限回

攻撃:近接 4(クリーチャー1 体) +38 対 AC

ヒット:4d10+21 のダメージ。加えて目標は 1 回の回復力使用回数を失う。

名前:クロー 近接基礎・無限回

攻撃:近接 4(クリーチャー1 体) +38 対 AC

ヒット:3d8+18 のダメージ。ドラゴサは以下の二次攻撃を行う。

二次攻撃:+36 対頑健

ヒット:2d12+12 の[死霊]ダメージ。目標は弱体化状態(セーブ・終了)になる。

名前:フューリー・オヴ・トゥース・アンド・クローズ/爪牙の連撃 無限回

効果:ドラゴサは 2 回のクローと 1 回のバイトを使用する。

名前:ブレス・ウェポン 遭遇毎

攻撃:近接噴射 10(クリーチャー全て) +36 対反応

ヒット:6d12+24 の[火][冷気][死霊]ダメージ。目標は加えて目標は 1d4 回の回復力使用回数を失う。

ミス:半減ダメージ。加えて目標は 1 回の回復力使用回数を失う。

名前:デス・ウィンド/死の風 遭遇毎

攻撃:近接爆発 10(クリーチャー全て) +36 対頑健

ヒット:3d12+20 の[死霊]ダメージ。目標は継続的[死霊]ダメージ 40(セーブ・終了)を受けるとともに、遭遇終了まで[死霊]に対する抵抗・完全耐性を全て失う。

効果:ドラゴサは爆発の範囲内の任意のスクエアへ瞬間移動を行う。

名前:フライトフル・プレゼンス/畏怖すべき存在 遭遇毎

攻撃:近爆発 20(敵全て) +36 対意思

ヒット:目標は次のドラコリッチのターン終了時まで朦朧状態になる。

後効果:次のドラコリッチ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。

名前:リカバー・ブレス/ブレス回復 遭遇毎

効果:ドラゴサはブレス・ウェポンを再チャージする。

マイナー・アクション

名前:ドラゴサズ・カース/ドラゴサの呪い 無限回

効果:ドラゴサから 10マス以内のクリーチャー1体を選ぶ。そのクリーチャーはシフトにより機会攻撃を誘発する(セーブ・終了)。

トリガー・アクション

名前:リヴィング・ボーンシャード/意思持つ骨片 無限回

トリガー:ドラゴサが[光輝]キーワードを持たない近接攻撃のヒットを受けた。

効果(アクション不要):ドラゴサはトリガーとなった攻撃から追加で 10 点のダメージを受ける。ドラゴサに隣接するスクエアに 1 体の“竜骨のスケルトン”が出現する。

名前:ルーンスクライブド・レタリテイション/ルーン刻印の返報 無限回

トリガー:ドラゴサが遠隔攻撃の目標になった。

攻撃(即応・割込):近接爆発 20(トリガーとなった攻撃を行ったクリーチャー)+36 対意思で攻撃を行う。

ヒット:ドラゴサはトリガーとなった攻撃の目標をドラゴサから 5 マス以内の別のクリーチャー1体に変更する。新しい目標も適切な対象でなければならないが、射程は本来のものを越えてしまっても構わない。

名前:ブラッディ・デス/手負いの死 遭遇毎

トリガー:ドラゴサが遭遇で最初に重傷になった。

効果(アクション不要):ドラゴサが被っている状態異常を全て終了する。その後、このドラコリッチはデス・ウィンドを再チャージし、フリー・アクションとしてそれを即座に使用する。

名前:竜骨のスケルトン レベル:29 種類:雑魚 役割:暴れ

キーワード:中型・自然・人型(アンデッド) 経験点:15000/6

HP:1(ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない) イニシアティヴ:+19

AC:42 頑健:42 反応:43 意志:41 知覚:+10

速度:6 完全耐性:毒・病気・死霊・催眠 暗視

標準アクション

名前:スラム/叩きつけ 近接基礎・無限回

攻撃:近接 1(クリーチャー1体) +35 対 AC

ヒット:23 点のダメージ。このスケルトンは目標をつかむ(脱出難易度 32)。もし既に目標がこのスケルトンに掴まれているならば、追加で 5 ダメージ。

トリガー・アクション

名前:ボーンシャード・バースト/骨片炸裂 遭遇毎

トリガー:このスケルトンの HP が 0 以下になる。

攻撃(フリー):近接爆発 1(クリーチャーすべて) +32 対頑健

ヒット:17 点のダメージ。目標は伏せ状態になる。

第2遭遇：灼熱の胃袋

遭遇 2:灼熱の胃袋					
名前	レベル	役割	経験点	数	小計
アシャーダロン	30	暴れ(単独)	95,000	1	95,000
ネファーマンディス	31	砲撃(単独)	115,000	1	115,000
エンシェント・アビスル・ワーム	30	遊撃(精鋭)	38,000	1	38,000
合計			248,000		

導入

裂け目の底部へと降りた冒険者たちは、岩のドームへと至る。このマグマの渦巻く洞窟では2頭のエンシェント・ドラゴンが戦っているが、君達が来たことに気付くと争うことをやめる。その後ろ、焔で出来た壁を背に、双頭のワームがおどけるように言う。

“やあやあ御兩人、なんと幸運なことだろう！”

“同胞の血を流すまいとする母上の思し召した、女神は偉大なり！”

彼らは続ける。

“彼らは5人、ちょうどいい”

“多く倒した方を母上へとお通ししよう！”

地形：

- ・明かり：溶岩が燃え盛り、明るい
- ・照明：溶岩に照らされて明るい
- ・天井：60 フィート(12 マス)
- ・石柱・鉄柱：遮断地形。石柱は天井まで繋がっているが、鉄柱の高さは30 フィート(6 マス)である。
- ・溶岩のプール：陸地から20 フィート下に広がっており、侵入したクリーチャーは2d10の落下ダメージと20点の[火]ダメージ。比重が重いので、PCは沈まない。
- ・焔の壁(右上)：遮断地形。隣接するマスに入るか、そこでターンを開始したクリーチャーは30点の火ダメージを受ける。
- ・竜女神の祝福:全てのドラゴンは“灼熱の胃袋”内において、ターン開始時に自分が受けている効果1つに対して、1回のSTを行うことができる。これは、本来であればSTの出来ない効果であっても構わない。

その他：

アシャーダロンとネファーマンディスはこれまで戦っており、ともに400点のダメージを受けている。また、フライトフル・プレゼンス/ドミネイティング・プレゼンスのパワーは既に使用済である。

遭遇後：

すべての敵が倒されると焔の壁が形を変え、ポータルを形作る。ポータルの先は“五頭の門”へと続いている。

名前：“魂喰らい”アシャーダロン レベル:30 種類:単独 役割:暴れ
キーワード:巨大・自然・魔獣(ドラゴン・デーモン) 経験点:95000

HP:1020 重傷値:510 イニシアティブ:+25
AC:43 頑健:45 反応:40 意志:42 知覚:+21
速度:12、飛行 16(ホバー) 抵抗:火 40 擬似視覚 5 暗視
アクションポイント:2 セーヴィング・スロー:+5

特性

名前:アビスル・サイクロン/奈落の旋風 オーラ 10

アシャーダロンのターン開始時、オーラ内の敵は20点の[火]ダメージを受けるとともに5マス引き寄せられる。

名前:アクション・リカヴァリィ/行動回復

アシャーダロンのターン終了時に、全ての幻惑・朦朧・支配状態は終了する。

名前:インスティンクティヴ・アソールト/本能的襲撃

アシャーダロンは自身のイニシアティブ+20のタイミングでフリー・アクションとして移動力分までの移動を行い、その後クローかバイトを1回使用する。もし朦朧など何らかの状態異常によってこの攻撃が行えないならば、代わりにそれらの状態異常を全て終了する。

名前:ドラコニック・フレンジー/ドラゴンの狂乱

アシャーダロンは重傷の間、全てのダメージに対する脆弱性10を持つとともに、その攻撃は16-20でクリティカルになる。

標準アクション

名前:バイト 近接基礎・無限回

攻撃:近接 4(クリーチャー1体) +37 対 AC

ヒット:4d12+24の[火]ダメージ。

名前:クロー 近接基礎・無限回

攻撃:近接 4(クリーチャー1体) +37 対 AC

ヒット:4d8+20のダメージ。目標を2マスまで横滑りさせる。

名前:デモニック・フューリー/デーモンの憤怒 無限回

効果:アシャーダロンは2回のクローと1回のバイトを使用する。

名前:ブレス・ウェポン 再チャージ 5.6

攻撃:近接噴射 10(クリーチャー全て) +35 対反応

ヒット:8d12+10の[火]ダメージ。目標は遭遇終了まで[火]に対する抵抗・完全耐性を全て失う。

ミス:半減ダメージ。

名前:アビスル・トレント/奈落の奔流 再チャージ 5.6

攻撃:近接爆発 5(クリーチャー全て) +35 対頑健

ヒット:4d10+40の[火][死霊]ダメージ。目標を5マスまで横滑りさせ、動けない状態(セーブ・終了)にする。

名前:ドミネイティング・プレゼンス/支配されるべき存在 遭遇毎

攻撃:近接爆発 10(敵全て) +35 対意思

ヒット:目標は次のアシャーダロンのターン終了時まで支配状態になる。

後効果:次のアシャーダロン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。

トリガー・アクション

名前:テイル・リポスト/尾の反撃 無限回

トリガー: 敵がアシャーダロンにヒットを与えた。

攻撃(即応・対応): 近接 5(トリガーとなった攻撃を行ったクリーチャー) +37 対 AC

ヒット: 6d10+12 ダメージ。目標を 3 マスまで押しやる。

名前: ブラッディ・プレス/手負いのプレス 遭遇毎

トリガー: アシャーダロンが遭遇で最初に重傷になった。

効果(アクション不要): アシャーダロンが被っている状態異常を全て終了する。その後、アシャーダロンはプレス・ウェポンを再チャージし、フリー・アクションとしてそれを即座に使用する。

※エンシェント・アビスサル・ワームのデータは『デモノミコン』に収録のものをそのまま使用。『デモノミコン』収録のモンスター・テーマから、スペル・イーターを採用した。

名前：“見捨てられしファラオ”ネファーマンディス レベル:31 種類:単独 役割:砲撃
キーワード:巨大・自然・魔獣(ドラゴン) 経験点:115000

HP:998 重傷値:499 イニシアティブ:+28
AC:44 頑健:45 反応:42 意志:44 知覚:+21
速度:10、飛行 12(ホバー)、穴掘り 10 抵抗:火 40 振動感知 20 暗視
アクションポイント:2 セーヴィング・スロー:+5

特性

名前:ドラコニック・マジスティ/竜の威厳 オーラ 10

オーラ内のドラゴンは攻撃ロールとダメージロールに+4 のボーナスを得る。

名前:ヘリッシュ・アキュラシイ/地獄の正確さ

ネファーマンディスの攻撃は 19-20 でクリティカルになる。

標準アクション

名前:バイト 近接基礎・無限回

攻撃:近接 4(クリーチャー1 体) +37 対 AC

ヒット:4d10+20 のダメージ。目標は弱体化状態(セーブ・終了)になる。

名前:ブレス・ウェポン 再チャージ 5.6

攻撃:近接噴射 10(クリーチャー全て) +37 対反応

ヒット:5d10+20 の[火]ダメージ。目標は盲目状態になる(セーブ・終了)。

ミス:半減ダメージ。

名前:サンドストーム/砂嵐 遭遇毎

攻撃:近接爆発 20(敵全て) +37 対反応

ヒット:4d10+20 のダメージ。目標を 5 マスまで横滑りさせる。次のネファーマンディスのターン終了時まで爆発の範囲は区域を形成する。この区域はネファーマンディス以外の全てのクリーチャーの視線を遮る。

名前:フライトフル・プレゼンス/畏怖すべき存在 遭遇毎

攻撃:近接爆発 10(敵全て) +37 対意思

ヒット:目標は次のネファーマンディスのターン終了時まで朦朧状態になる。

後効果:次のネファーマンディス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。

名前:ウォール・オヴ・サンド/砂の壁 再チャージ 5.6

効果:壁状 10(20 マス以内):吹き荒れる超高温の砂で壁を形成する。この壁は遭遇終了か破壊されるまで持続する。この壁は視線を遮るとともに移動を阻害する。この壁に隣接してターンを開始したクリーチャーは 20 点の[火]ダメージを受ける。この壁は 1 マスあたり 100 ポイントの HP を有する。

マイナー・アクション

名前:クロー 近接基礎・無限回

攻撃:近接 4(クリーチャー1 体) +37 対 AC

ヒット:4d4+18 のダメージ。目標を 2 マスまで横滑りさせる。

トリガー・アクション

名前:ブラッディ・ブレス/手負いのブレス 遭遇毎

トリガー:ネファーマンディスが遭遇で最初に重傷になった。

効果(アクション不要):ネファーマンディスが被っている状態異常を全て終了する。その後、ネファーマンディスはブレス・ウェポンを再チャージし、フリー・アクションとしてそれを即座に使用する。

第3遭遇：五頭の門

導入

ポータルを抜けた先には、5つのドラゴンの頭部が彫り込まれた巨大なアダマンティン製の扉があり、ティアマトの寝所への道を塞いでいる。扉に手をかけようとしたその時、5つ首の瞳に嵌めこまれた宝石が怪しく輝いた。

技能チャレンジ：3回失敗する前に5~10回成功。

ルール

- 1.この遭遇は技能チャレンジである。
- 2.“五頭の門”は5つのドラゴンの頭部を模した彫刻が織り成す魔力的な防護によって、施錠されている。5つの頭の護りを全て“解除”した時点で扉を開ける(=技能チャレンジを終了させる)ことができるようになる。
- 3.“五頭の門”の護りを全て解除した後、冒険者は更に5つの首に籠められた元素エネルギーを“暴走”させることで、寝所のエネルギーを掻き乱し、ティアマトの行動に負荷をかける(弱体化させる)ことができる。ただし、3回失敗してしまった場合は技能チャレンジに失敗したものとして扱われる。この場合でも、“暴走”による利益は得ることができる。
- 4.それぞれの首を“暴走”させた時の効果は以下の通り。
 - 黒：ティアマトの全防御値-2
 - 青：ティアマトの攻撃ロール-2
 - 緑：ティアマトの全防御値-2
 - 赤：ティアマトのHP-10%
 - 白：ティアマトのHP-10%

推奨技能：〈魔法学〉〈宗教〉〈盗賊〉〈運動〉〈知覚〉〈歴史〉など。PLの提案はできるだけ受け入れること。

難易度：“解除”は標準、“暴走”は困難。

成功：冒険者は“五頭の門”を抜け、先へ進むことが出来た。1つ以上の“暴走”を起こしている場合は“女王の心臓”において、それに対応した利益を得る。

失敗：冒険者は“五頭の門”の力を制御することに失敗した。1d4+1回の回復力使用回数を失うこと。1つ以上の“暴走”を起こしている場合は“女王の心臓”において、それに対応した利益を得る。

遭遇後

扉の先はティアマトの寝所へと続いている。

※全部成功されても差し支えないくらいティアマトは強い。

第4遭遇：女王の心臓

遭遇 3:女王の心臓					
名前	レベル	役割	経験点	数	小計
ティアマト	35	暴れ(単独)	235,000	1	235,000
カサルス	30	兵士(精鋭)	38,000	1	38,000
					0
					0
合計			273,000		

導入

巨大な扉の向こうでは、プラチナ製の豪華な寝台があり、その上にティアマトが身を横たえている。

ティアマトが倒された時

最後の一撃を受け、ティアマトの巨躯が崩れ落ちる。十の瞳には憎悪と憤怒を浮かべているが、その四肢には無く、光の粒子として霧散しつつある。

“口惜しや。矮小なる定命の者に妾が敗れるとは”

しばらくして、ドームを照らしていた燐光が完全に消える。かくして、君達は最も強力にして邪悪なるドラゴンの女神を打ち倒したのである。

地形：

- ・照明：ティアマトが神々しく輝いており、明るい。
- ・寝台(中央)：高さは20フィート(4マス)。判定は不要で登攀可能。ムーディな音楽が流れたり回転したりする。
- ・孵卵台(マップ縁)：高さは20フィート(4マス)。判定は不要で登攀可能。4つの卵が安置されている。HP50、全防御値20。卵を破壊したキャラクターは、遭遇終了までティアマトに対して16・20でクリティカルになる。

※ティアマトのデータは『ドラコノミコン クロマティックドラゴン』に収録のものを使用。ただし、ここにはティアマトの卵があるため、彼女は重傷で非実体化すること無く、HPが0になるまで戦う。

名前:ドラゴンボーンの殲滅者、カサルス レベル:30 種類:兵士 役割:精鋭
キーワード:中型・自然・人型(ドラゴンボーン) 経験点:38000

HP:472 重傷値:236 イニシアティブ:+30
AC:47 頑健:45 反応:44 意志:45 知覚:+25
速度:7、飛行 10(ホバー) 暗視 ST+2 AP:1

特性

名前:ティアマツ・ブーン/ティアマトの加護

カサルスはティアマトの攻撃・オーラに対する完全耐性を持つ。ティアマトはカサルスの攻撃に対し、完全耐性を持つ。

標準アクション

名前:グレートソード 近接基礎・無限回

攻撃:近接 1(クリーチャー1体) +37 対 AC
ヒット:3d10+21 のダメージ。目標をマークする。

名前:アナイアレイターズ・ラッシュ/殲滅者の猛攻 無限回

効果:カサルスは 10 マスまでのシフトを行い、その間の任意の地点で 2 回の基礎攻撃を行う。もしカサルスが重傷ならば、代わりに 3 回の基礎攻撃を行う。

マイナー・アクション

名前:ドラゴン・ブレス 再チャージ 5.6

攻撃:近接噴射 5(クリーチャー全て) +35 対反応
ヒット:6d6+20 の[火][酸][冷気][毒][電撃]ダメージ。目標は攻撃ロールに-2 のペナルティを受ける(セーブ・終了)。

トリガー・アクション

名前:バニシング・ブレス/罰するブレス 無限回 即応・割込

トリガー:5 マス以内の敵がカサルスを目標に含まない攻撃を行った。
効果:カサルスはドラゴン・ブレスを再チャージし、それを即座に使用する。この攻撃はトリガーとなった敵を巻き込むように行わなくてはならない。