

# The Worldgorger/世界を喰らう獣 30 レベル冒険者 5 人向けシナリオ

作：そば

## ●導入：

世界の最奥に眠るとされる大いなる獣、タラスク。

このアボミネーションは一日で一つの都市を、一週間で一つの王国を、一カ月で一つの大陸を胃袋に収めてしまう恐るべき捕食者であるが、その活動には莫大なエネルギーが必要であり、長期にわたって暴れ続けることはなかった。

しかし、この情報は過去のものとなりつつある。

プライモーディアルのエージェント達が、タラスクに元素のエネルギーを注入し、疲れ知らずの怪物へと仕立て上げようとしているのだ。

英雄たちはアンダーダークよりも深く、竜のねぐらよりも恐ろしい世界の底へと歩を進めた。

- ・ 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。

## 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

## 第一遭遇：地底に潜むもの

遭遇 1:地底に潜むもの					
名前	レベル	役割	経験点	数	小計
マインド・プレイヤーの精神卓越者	31	精鋭制御	46,000	1	46,000
ドラウの暗殺者	29	奇襲	15,000	3	45,000
合計			91,000		

### 導入

遙か地底に眠るタラスクの寝床へと至るため、冒険者たちは地下世界への旅を始める。今はもう使われていない魔鉱の最奥に穴をあけ、さらなる深みのアンダーダークへ。そしてこの広漠な暗黒世界の末端にある細道から、デーモンウェブピットを横目に見つつ更に潜る。やがて真っ当な生物では生存できないほどの高温に満たされた地殻へと至ろうか、という所で君たちは広大な空間に出る。これまでの地下空洞と決定的に異なっているのは、明らかに人為的な加工が施されているという点である。

広間の出口の前にはローブをまとった人影が一つ。それはイリシッドの姿をしているが、爬虫類を思わせる太い尾を生やしている。彼は君たちの接近に焦る様子もなく、「ここは自分たちの居住区である」と告げて立ち去るよう求める。

歴史 or 魔法学：タラスクの信奉者の中にはタラスクの精神を共鳴している者たちがいる。彼らは“清算人”と呼ばれ、甲羅や尻尾、大きな牙など、高位の者は姿形もタラスクに近づいている。

### 部屋の情報

誰でも分かる：部屋はやや前後に長い長方形であり、パーティの後ろとイリシッドの後ろに1つずつ大きな扉がある。

知覚標準：部屋の両脇の壁には小さな穴が無数に空いている。これはさながらアロースリットにも見える。

魔法学標準：部屋の両脇の壁には全体に何らかの魔法がかかっている。

魔法学困難：壁にかかっている魔法は一般的な防護系統のものではなく幻術系統のものである。

実はこの部屋の両脇には隠された空間があり、そこではドラウの暗殺者がクロスボウを構えて身を潜めている。

### 地形：

- ・照明：暗い
- ・天井：40ft(8マス)
- ・幻術の壁：視覚情報では完全に「アロースリットの付いた壁」にしか見えないが、反対側からは普通に見える。この壁の向こうからの攻撃を受けるたび、矢の軌道とアロースリットの位置がずれていることに気付くための知覚判定：困難を行うことができる。壁に触ったならばそのクリーチャーは手がすり抜けることに気付く。

### 遭遇後

パーティはイリシッドの後ろの扉をくぐる。この扉は“四大元素の大伽藍”に続いている。

名前:マインド・プレイヤーの精神卓越者	レベル:31	種類:精鋭	役割:制御
キーワード:中型・異形・人型		経験点:46,000	
HP:454	重傷値:227	イニシアティヴ:+27	
AC:44	頑健:44	反応:44	意志:46 知覚:+30
速度:7	AP:1、ST:+2		暗視
<b>標準アクション</b>			
名前:ポア・イントゥ・ブレイン/脳を貪る 無限回			
攻撃:近接 2(朦朧、支配状態またはつかまれているクリーチャー1体) +35 対頑健 ヒット:4d10+40 ダメージ。目標は次のマインド・プレイヤーのターン終了時まで朦朧状態(ST 終了)になる。このマインド・プレイヤーは遭遇毎パワー1つを再チャージする。			
名前:マインド・ブラスト/精神波 無限回			
攻撃:近接噴射 5(敵全て) +35 対意思 ヒット:4d8+25[精神]ダメージ。目標は幻惑状態(ST 終了)になる。 ミス:半減ダメージ。			
名前:エンスレイヴ/隷属化 遭遇毎			
攻撃:遠隔 10(クリーチャー1体) +35 対意思 ヒット:目標は支配状態(ST 終了)になる。			
<b>マイナー・アクション</b>			
名前:テントクル/触手 近接基礎・無限回			
攻撃:近接 2(クリーチャー1体) +37 対 AC ヒット:3d6+20 ダメージ。目標をつかむ。			
名前:センソリィ・オーバーロード/感覚の支配者 遭遇毎			
攻撃:近接爆発 5(敵全て) +35 対意思 ヒット:3d6+20[精神]ダメージ。目標は盲目かつ聴覚喪失状態(ST 終了)になる。			
名前:ヒューリアス・テイル/癡猛なる尾 無限回			
攻撃:近接 3(クリーチャー1体) +34 対頑健 ヒット:目標を4マスまで押しやり伏せ状態にする。			
<b>トリガー・アクション</b>			
名前:ワープ・リアリティ/現実歪曲 遭遇毎			
トリガー:このマインド・プレイヤーがヒットを受けた。 効果(即応割込):20マスまでの瞬間移動を行う。			

名前:ドラウの暗殺者	レベル:29	種類:標準	役割:奇襲
キーワード:中型・フェイ・人型(ドラウ)		経験点:15,000	
HP:200	重傷値:100	イニシアティヴ:+34	
AC:43	頑健:37	反応:43	意志:41 知覚:+17
速度:7、登攀 7(蜘蛛歩き)	抵抗:毒 10	暗視	
<b>特性</b>			
名前:バックスタブ/背後からの一撃			
1 ターンに一回、戦術的優位を得ている目標にヒットを与えた際、20 点の追加ダメージ。			
<b>標準アクション</b>			
名前:レイピア 近接基礎・無限回			
攻撃:近接 1(クリーチャー1 体) +36 対 AC			
ヒット:4d8+20 ダメージ。			
名前:ハンドクロスボウ 遠隔基礎・無限回			
攻撃:遠隔 10/20(クリーチャー1 体) +36 対 AC			
ヒット:4d6+20 ダメージ。			
<b>移動アクション</b>			
名前:インビジビリティ 再チャージ(5.6)			
効果:このドラウは次のターンの終了時まで不可視状態になるとともに 2 マスのシフトを行う。			
<b>マイナー・アクション</b>			
名前:ドラウ・ノックアウト・ポイズン/ドラウの気絶毒 再チャージ(攻撃をミスしたとき)			
効果:このドラウの行う次の攻撃は 20 点の[毒]ダメージを与えると同時に、ヒットした目標は朦朧状態(セーブ・終了)になる。			
セーブに一回失敗:目標は代わりに気絶状態(セーブ・終了)になる。			
名前:ダークファイアー・レヴェレイション/暴く闇炎 遭遇毎			
攻撃:遠隔 10(クリーチャー1 体) +34 対反応			
ヒット:3d8+15[火]ダメージ。			
効果:目標はこのドラウの次のターン終了時まで戦術的優位を提供するとともに、不可視及び隠蔽の利益を受けることが出来ない。			
技能:隠密+32			

## 第二遭遇：四大元素の大伽藍

遭遇 2: 元素邪霊の信奉者					
名前	レベル	役割	経験点	数	小計
プライモーディアルの使徒	31	色々:精鋭	46,000	4	184,000
元素の従僕@12	30	ザコ	19,000	1	19,000
					0
合計			203,000		

### 導入

扉の向こうは十字型の部屋になっており、一見して冒険者達の入ってきたところ以外に出入り口はないように見える。十字型の部屋の各方向では四人の元素クリーチャーが儀式を執行し、部屋の中央にある大釜に元素エネルギーを注ぎ込んでいる。

このイフリート、ジン、ダオ、マリッドからなる四人組は扉の守りが破られたことに不快感を露わにし、「所詮は地底の毒虫か」と門番を罵る。地水火風のプライモーディアルに選ばれしものである彼らは自分の次元界に満ちる元素のエネルギーを、大釜を通じてタラスクの居る更なる深層へと送っているが、冒険者たちが引く様子がないことを認めると一時中断し、従僕となるエレメンタルを召喚する。

### 地形：

- ・明かり：元素エネルギーが燐光を放ち、明るい
- ・天井：60 フィート(12 マス)
- ・大釜：大釜には元素のエネルギーが満ちている。この大釜に隣接するマスに入るか、そこでターンを開始した元素起源でないクリーチャーは 30 点の[火][冷氣][電撃][酸]ダメージを受ける。

### 遭遇後：

全ての敵を倒すと、冒険者たちは大釜の真下がタラスクの寝床であることに気付く。冒険者たちはタラスクの元へ行く前に、この儀式の場を用いてタラスクの力を弱めるための技能チャレンジを試みることができる。

名前:アイミックスの使徒	レベル:31	種類:精鋭	役割:砲撃
キーワード:超大型・元素・人型(イフリート)		経験点:46000	
HP:504	重傷値:252	イニシアティヴ:+32	
AC:45	頑健:44	反応:41	意志:45 知覚:+20
速度:8、瞬間移動 4		完全耐性:火	
アクションポイント:1	セーヴィング・スロー:+2		
<b>特性</b>			
名前:ウィザリング・フレイム/萎縮させる炎 オーラ 3			
オーラ内の敵は[火]ダメージに対する抵抗を失う。			
名前:プライモーディアル・ブーン/元素邪霊の加護			
この使徒はターン開始時に自身が受けている効果 1 つに対して ST を行うことができる。セーブに成功したならば、その効果は即座に終了する。			
<b>標準アクション</b>			
名前:ブレイジング・ブレード/灼熱剣 無限回・近接基礎			
攻撃:近接 3(クリーチャー1 体) +37 対 AC			
ヒット:4d10+25 の[火]ダメージ。			
名前:ファイアリィ・オーブ/火炎珠 無限回・遠隔基礎			
攻撃:遠隔 20(クリーチャー1 体または 2 体) +39 対反応			
ヒット:4d8+20 の[火]ダメージ。目標に隣接する敵は 20 点の[火]ダメージを受ける。			
<b>マイナー・アクション</b>			
名前:ブラインディング・フレア/目つぶしの光炎 無限回(ラウンド 1 回)			
効果:10 マス以内の“元素の従僕”1 体の HP を 0 にし、そのいたマスを起点に以下の攻撃を行う。			
攻撃:近接爆発 1(全てのクリーチャー) +37 対頑健			
ヒット:4d6+15 の[火]ダメージ。目標は盲目状態(セーブ・終了)になる。			
名前:サーヴァンツ・オヴ・エレメンタル/元素の従僕 無限回			
効果:10 マス以内の何にも占められていないマスに 1d4+2 体の“元素の従僕”を創造し、この方法で創造した従僕 1 体につき 10 点のダメージを受ける。この使徒は 1 回のマイナー・アクションとして 1 体の“元素の従僕”を 6 マスまで移動させることができる。			

名前:オグレモクの使徒	レベル:31	種類:精鋭	役割:兵士
キーワード:超大型・元素・人型(ダオ)		経験点:46000	
HP:558	重傷値:279	イニシアティヴ:+30	
AC:47	頑健:45	反応:43	意志:41 知覚:+20
速度:8		抵抗:酸 30	
アクションポイント:1	セーヴィング・スロー:+2		
<b>特性</b>			
名前:ジャグド・アース/波打つ大地 オーラ 3			
オーラ内の地面は敵にとっては移動困難地形である。			
名前:プライモーディアル・ブーン/元素邪霊の加護			
この使徒はターン開始時に自身が受けている効果 1 つに対して ST を行うことができる。セーブに成功したならば、その効果は即座に終了する。			
<b>標準アクション</b>			
名前:アース・バインド/地縛 無限回・近接基礎			
攻撃:近接 3(クリーチャー1 体) +36 対 AC			
ヒット:4d8+25 のダメージ。目標は次のこの使徒のターン終了時まで動けない状態になる。もし既に動けない状態ならば、代わりに石化状態(セーブ・終了)になる。			
<b>マイナーアクション</b>			
名前:サーヴァンツ・オヴ・エレメンタル/元素の従僕 無限回			
効果:10 マス以内の何にも占められていないマスに 1d4+2 体の“元素の従僕”を創造し、この方法で創造した従僕 1 体につき 10 点のダメージを受ける。この使徒は 1 回のマイナー・アクションとして 1 体の“元素の従僕”を 6 マスまで移動させることができる。			
<b>トリガー・アクション</b>			
名前:スポット・クエイク/局地地震			
トリガー:“元素の従僕”に隣接する敵が移動またはシフトを行った。			
効果(機会アクション):トリガーとなった“元素の従僕”1 体の HP を 0 にし、そのいたマスを起点に以下の攻撃を行う。			
攻撃:近接爆発 1(敵全て) +34 対頑健			
ヒット:4d6+15 のダメージ。目標は伏せ状態になり、立ち上がることが出来ない(セーブ・終了)。			

名前:オルヒュドラの使徒	レベル:31	種類:精鋭	役割:暴れ
キーワード:超大型・元素・人型(マリッド)		経験点:38000	
HP:592	重傷値:296	イニシアティブ:+26	
AC:42	頑健:43	反応:42	意志:42 知覚:+20
速度:8		擬似視覚 10、暗視	
アクションポイント:1	セーヴィング・スロー:+2		

### 特性

名前:ミスティ・ヴェイル/霧の衣 オーラ 3

このオーラは敵にとって軽度な隠蔽である。この使徒が重傷ならば、オーラ内でターンを開始した敵は 20 点の[酸]ダメージを受ける。

名前:プライモーディアル・ブーン/元素邪霊の加護

この使徒はターン開始時に自身が受けている効果 1 つに対して ST を行うことができる。セーブに成功したならば、その効果は即座に終了する。

### 標準アクション

名前:ウェイブ・スラム/波濤の叩きつけ 無限回・近接基礎

攻撃:近接噴射 5(クリーチャー全て) +35 対反応

ヒット:4d10+25 のダメージ。目標をつかむ(脱出難易度 36)。目標はつかまれている間、継続的ダメージ 15 を受ける。

### マイナーアクション

名前:サーヴァンツ・オヴ・エレメンタル/元素の従僕 無限回

効果:10 マス以内の何にも占められていないマスに 1d4+2 体の“元素の従僕”を創造し、この方法で創造した従僕 1 体につき 10 点のダメージを受ける。この使徒は 1 回のマイナー・アクションとして 1 体の“元素の従僕”を 6 マスまで移動させることができる。

### トリガー・アクション

名前:アシッド・スプラッシュ/酸のしぶき 無限回

トリガー:この使徒の攻撃が“元素の従僕”の HP を 0 にした。

効果(フリー):トリガーとなった攻撃は追加で 10 点の[酸]ダメージを与える。1 回の攻撃で複数の従僕を破壊した場合、この効果は累積する。



名前:元素の従僕 レベル:29

種類:雑魚 役割:-

キーワード:中型・元素

経験点:-

HP:1、ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない

イニシアティブ:+20

AC:42 頑健:42 反応:42

意志:42 知覚:-

速度:2

完全耐性:[火][電撃][雷鳴][酸][冷気]

特性

名前:エレメンタル・トレント/元素の噴流 オーラ1

オーラ内でターンを開始した敵は5点の[火][電撃][雷鳴][酸][冷気]ダメージを受ける。  
目標が複数の従僕に隣接しているならば、この効果は重複する。

## 第三遭遇：次元の扉

### 導入

プライモーディアルのエージェントを倒した今、君たちはタラスクの元へと行くことができる。しかし、ここに残されたポータルと大釜を用いて、戦いを有利にするための下準備をしておくべきだろう。

技能チャレンジ：3回失敗するか8回判定したときに終了。途中で終了させることを選んでもよい。

### ルール

- 1.この遭遇は技能チャレンジである。
- 2.地水火風、四つの次元界につながるポータルを切断し、その接続先を置き換えることで、元素の混沌からタラスクへ流れ込むエネルギーを弱めることができる。これにあたり、冒険者は各ポータルに対し、「切断」「変更」の順で2回まで成功を積むことができる。
- 3.それぞれの判定による効果は以下の通り。

切断：1回成功するごとにタラスクの防御値が下がる。

地：AC-2

水：頑健-2

火：反応-2

風：意思-2

変更：繋ぎ変える先の次元界によって効果が異なる。いずれも各一回まで。

シャドウフェル：攻撃ロール-2

フェイワイルド：イニシアティヴ-5

アストラル海：抵抗半減

彼方の領域：移動力-3

- 4.判定に失敗したキャラクターは元素エネルギーのバックドラフトにより回復力使用回数を1d4回失う。

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：“切断”は標準、“変更”は困難。

### 遭遇後

冒険者たちはタラスクの寝床へと歩を進める。

#### 第四遭遇：世界を食らう獣

遭遇 3:世界を喰らう獣					
名前	レベル	役割	経験点	数	小計
タラスク	35	暴れ(単独)	235,000	1	235,000
タラスクの“清算人”@6	30	雑魚	19,000	2	38,000
					0
					0
合計			273,000		

#### 導入

タラスクの寝床に降りてみると、既にタラスクは目覚めており、異質のエネルギーを注ぎ込まれた不快感からか猛り狂っている。その周囲にはローブに身を包んだ信奉者たちの死体が山と積まれているが、数少ない生き残りはタラスクを君たちの方に向けようと先導している。

- ・照明：暗い
- ・天井：80ft(16マス)

名前:タラスク レベル:35 種類:単独 役割:暴れ

キーワード:超巨大(5×5)・元素・魔獣 経験点:235,000

HP:1300

重傷値:650

イニシアティヴ:+30

AC:46

頑健:47 反応:44

意志:45 知覚:+22

速度:12、穴掘り12、登攀12

超視覚40

抵抗:全て10

ST+5

### 特性

名前:アース・バインド/地縛 オーラ40

オーラ内の飛行しているクリーチャーは減速状態になるとともに高度制限が4になる。オーラ内にいる高度5以上のクリーチャーは即座に落下する。

名前:イミュティブル/不変の存在

タラスクは石化、幻惑、減速、朦朧、動けない、聴覚喪失、弱体化、支配、拘束、伏せ、気絶状態にならない。

名前:エルダー・オヴ・アナイレイション/古き滅ぼし手

タラスクの攻撃によるダメージはいかなる手段によっても減少させることができない。タラスクの攻撃ロールへのペナルティは半分になる。

名前:エレメンタル・アタック/元素攻撃

タラスクは自身のイニシアティヴ+20、+10、-10、-20のタイミングでフリー・アクションとして1回の「元素攻撃」を行う。タラスクはこの攻撃を行う代わりに“現在受けている効果を1つ終了させる”ことを選んでも良い。

### 標準アクション

名前:バイト/噛み付き 近接・無限回

攻撃:近接5(クリーチャー1体) +41 対AC

ヒット:4d20+40ダメージ。タラスクは目標を掴む(脱出難易度42)。タラスクは移動する際、この方法によって掴まれているクリーチャーから機会攻撃を誘発せず、同じマスだけ横滑りさせることができる。タラスクが掴まれているクリーチャーに対してバイトをヒットさせたならば、その攻撃は自動的にクリティカルになる。

### 移動アクション

名前:トランプル/蹂躪 無限回

効果:タラスクは移動力分の移動を行う。この移動において、タラスクは敵のいるマスを通過することができる。最初に敵のいるマスに入るたび、タラスクはその敵に対して1回の以下の攻撃を行う。

攻撃:近接0(クリーチャー1体) +39 対反応

ヒット:40ダメージ。目標を伏せ状態にする。

### マイナー・アクション

名前:クロウ 近接基礎・無限回

攻撃:近接5(クリーチャー1体) +43 対AC

ヒット:4d10+20ダメージ。目標を6マスまで横滑りさせる。

### トリガー・アクション

名前:エレメンタル・バースト/元素の炸裂 遭遇毎

トリガー:タラスクが遭遇で最初に重傷になった。

効果(アクション不要):タラスクは以下の攻撃を行う。タラスクは遭遇終了まですべてのダメージに対する抵抗を失う。

攻撃:近接爆発 20(クリーチャー全て) +41 対反応  
ヒット:4d20+40[火][冷気][酸][電撃][雷鳴]ダメージ。  
ミス:半減ダメージ

#### 元素攻撃(各 1 回/ラウンド)

名前:ダイヤモンド・ホーン・オヴ・オグレモク/オグレモクの金剛角

効果:タラスクは移動力分の移動を行う。その後、以下の攻撃を行う。

攻撃:近接 5(クリーチャー1 体) +41 対 AC

ヒット:6d12+40 ダメージ。タラスクは目標を掴む(脱出難易度 42)。タラスクは移動する際、この方法によって掴まれているクリーチャーから機会攻撃を誘発せず、同じマスだけ横滑りさせることができる。目標は掴まれている間、継続的ダメージ 30 を受ける。

名前:タイタニック・テイル・オヴ・オルヒュドラ/オルヒュドラの巨尾

攻撃:近接噴射 10(クリーチャー全て) +39 対頑健

ヒット:4d12+30 ダメージ。目標を 10 マスまで押しやり伏せ状態にする。

名前:トウルー・フレイム・オヴ・アイミックス/アイミックスの真火

攻撃:遠隔 20・壁状 10(壁の中および壁に隣接するクリーチャー) +39 対反応

ヒット:4d10+20[火]ダメージ。目標は継続的[火]ダメージ 30(ST 終了)を受ける。

名前:サンダラス・ロアー・オヴ・ヤンシービン/ヤンシービンの雷咆

攻撃:近接爆発 10(クリーチャー全て) +39 対意思

ヒット:4d10+20[雷鳴]ダメージ。目標は幻惑状態(ST 終了)になる。

名前:タラスクの“清算人”	レベル:30	種類:雑魚	役割:制御
キーワード:中型・シャドウ・人型		経験点:	
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:+24	
AC:44	頑健:42	反応:42	意志:43 知覚:+20
速度:6			

#### 特性

名前:獣との合一

タラスクの“清算人”はタラスクの範囲攻撃に対して完全耐性を有する。

#### 標準アクション

名前:アナイアレイターズ・カース/滅ぼすものの呪い 無限回・遠隔基礎

攻撃:遠隔 10(クリーチャー1 体) +33 対意思

ヒット:5 ダメージ。目標は全てのダメージに対する脆弱性 10(ST 終了)を得る。すでに目標が脆弱性を得ているなら、代わりにその値を 5 増加させる。