



# ドラゴンの復活

屍龍アリーグナスの復活 ドラゴンの登場する協力型シナリオ！

## あらすじ

悪龍アリーグナス (Alirgnahs) がいかにしてフェルスタッドの地下深くに居を構えたのか、そこところは定かでない。アリーグナスの棲家の上に街が築かれたのだと言う説もあれば、フェルスタッドが気に入ったアリーグナスが棲み着いたのだと言う話もある。

おおよそ伝わっている話は次のようなものだ。アリーグナスは神を僭称し、信徒に囲まれて魔術の研究に没頭していた。この龍神教団は長く続いたが、それも終わりのときが来た。強力な魔術師が魔族やゴーレムを従えて、多大な犠牲を引き換えに教団とドラゴンを滅ぼし、その棲家に厳重な封印を施したのだ。しかし真相は雪と氷の底で朽ちてしまった。

さて雪解けの時に来て、墓荒らしどもがそれと知らずアリーグナスの魔宮に踏み入り、めぼしい財宝に手を出した。だがその財宝はアリーグナスを封じていた鍵だったのである。死霊術の奥義ゆえか、ドラゴンの持つ尋常ならざる生命力ゆえか、アリーグナスはおとなしく死の眠りについてはいなかった。目覚めた屍龍はたちまちのうちに墓荒らしを皆殺しにして、己の復活を知らしめんと虚ろな咆哮をあげたのである。

## セットアップ

このシナリオは危険極まりないオールド・ドラゴンを打倒するために、複数のウォーバンドが協力する。それとは別にアリーグナスとその手先を操るゲームマスターを1人用意する。

テーブルの広さは3フィート × 3フィートかその近辺でプレイする。テーブルはアリーグナスの魔宮を表しており、『混成獣の魔窟 (Into the Breeding Pits)』のダンジョン・セットアップを用いる。テーブルには岩石や、壊れた家具や瓦礫、書架、うず高く積まれた骨などを多数配置する。

ウォーバンドはそれぞれ出入り口の1つを選び、自分の選んだ出入り口の8インチ以内にウォーバンドを配置する。アリーグナスをテーブルの中央に置く。

このシナリオでの天井はアリーグナスのミニチュアが移動するのに足るだけの高さがある。  
重装スケルトン (『フロストグレイブ』ルールブック、P.112) を各部屋に1体ずつ置く。

## 特別ルール

アリーグナスには弱点となっている3つの財宝、つまり宝冠 (クラウン)、笏 (セプター)、剣 (ソード) がある。この3種のアイテムはテーブル上に分散するようにマスターが置く。これらはトークンで表し、財宝トークンを拾うのと同じように拾うことができるが、これによって移動力が低下することはないが、1体のミニチュアにつき1個のトークンしか運べない。

各財宝には以下の効果がある。

- ・誰かが宝冠を運んでいるあいだ、アリーグナスは【ウィル】が-5減らされる (修正後は+5)
- ・誰かが笏を運んでいるあいだ、アリーグナスは魔法に対して【アーマー】が-2減らされる (修正後は13)。
- ・宝冠、笏、剣の全てが運ばれている場合、剣はアリーグナスにとっての「破滅の武器」となる (【ファイト】+4、ダメージ+4、アリーグナスの【アーマー】が10になる)。この剣を拾ったキャラクターは直ちに装備して用いてもよい (これはマジック・ハンド・ウェポンとみなす)、手放すことにしてもよい。手放した場合はそのキャラクターと隣接する場所になにか適当なマーカーを置くこと。以後、そのマーカーに接触したミニチュアは剣を手にして、それを装備して用いることができる。またこの剣の使用者が倒された場合も、その場に剣のマーカーを置くこと。

## 財宝と経験点

アリーグナスが倒された場合、参加したウィザードはそれぞれ財宝トークンを5つ得る。アリーグナスが倒されなかった場合、参加したウィザードはそれぞれ財宝トークンを1つ得る。通常のルールに従って、ダイスを振り財宝表を見る。経験点は以下の通り。基本ルールのものは用いない。

- ・ウィザードかアプレンティスがスペルの発動に成功するたびに10経験点を得る。



- ・ウィザードかウォーバンドのメンバーが重装スケルトンを1体倒すたびに10経験点を得る。
- ・ウィザードかウォーバンドのメンバーがクリスタルを1個破壊するたびに40経験点を得る。
- ・アリーグナスが倒された場合、参加したウィザードはそれぞれ100経験点を得る。

ゲーム終了後、三種の神器はアリーグナスを再度封印するために用いられる。つまり持ち帰ることはできない。

## 屍龍アリーグナス

アリーグナスはドラコリッチ（リッチ化したドラゴン）であり、死霊魔術に精通している。アリーグナスは毒液を吐くことができ、その他オールド・ドラゴンの特別な能力を全て持つ。彼は自分の棲家で戦うため、「自己保存」のルールは用いず、死ぬまで戦う。

アリーグナスには三種の神器という弱点がある。これは前述の特別ルールで説明している。

アリーグナスは独自のスペルリストを持ち（後述）、自分のコントロール下でないアンデッドがテーブル上にいる場合はそのコントロールを試みる。そうでない場合は他のアンデッドを召喚しようとしたり、「スティール・ヘルス」のスペルを用いる。

| アリーグナス、オールド・ドラコリッチ |  |      |      |     |     |  |
|--------------------|--|------|------|-----|-----|--|
| ムーブ                | ファイト   | シュート | アーマー | ウィル | ヘルス | 特記   |
| 7                  | +8   | +0   | 15   | +10 | 36  | 大型、飛行(テレインや移動へのペナルティを無視する)、強力(ツーハンデッド・ウェポンを持っているものとして扱う)、魔法攻撃、毒無効、元素ダメージへの耐性+3、毒を吐く、恐怖、クリティカル・ヒット耐性、マインド・コントロール無効、アンデッド、地下迷宮の主、屍龍の財宝 |
| スペル                | ボーン・ダート(5)、ボーンズ・オブ・アース(7)、コントロール・アンデッド(8)、レイズ・ゾンビ(6)、スペル・イーター(9)、スティール・ヘルス(6)、ストライク・デッド(12)、クランブル(8)、ディケイ(7)、プレーグ・オブ・インセクト(9)、カース(7)、ポイズン・ダート(8) |      |      |     |     |  |

**地下迷宮の主** アリーグナスはダンジョンについて通曉しており、内部の罫や通路について使いこなすことができる。イニシアチブ・フェイズにアリーグナスもダイスを振る。このとき1か2が出れば、罫を飛び出させることができる。また19か20が出れば、アリーグナスは「隠し通路」を使って移動できる。

**骨の主** アリーグナスはレイズ・ゾンビのスペルによって重装スケルトンを作り出せる。またアリーグナスがコントロールできるアンデッドの数に上限はない。

**屍龍の財宝** アリーグナスを倒した場合、獲得した財宝の1つは「リッチ・ロード財宝表」（『リッチ・ロードの復活』掲載）を用いて判定してもよい。

## シナリオ作成にあたって

### ダンジョン・シナリオと強力なクリーチャーの相性について

フロストグレイブで（ゲームマスターを用意するような）強力なクリーチャーを相手にプレイヤーが協力するタイプのシナリオの場合、『混成獣の魔窟』の罫のルールはいささか不自然なものになってしまう。侵入者に対して危害を加える意図の罫が、クリーチャーに対して用いられるものになってしまうからだ。

このためアリーグナスには「地下迷宮の主」という特徴を与え、罫がプレイヤーを相手に作動しやすくなるようにした。

### なぜ重装スケルトンなのか

多数のクリーチャーをコントロールする都合上、ヘルスの記録が面倒だと思われたため、ヘルスが1しかない重装スケルトンを用いました。



## ドラゴンのバリエーション

### アイス・ドラゴン(氷龍)

アイス・ドラゴンは寒冷地に住み、凍りつくような吐息を武器とする。

氷のブレスを吐く(ルール上は炎の息とほぼ同じだが、必要な場合属性は火ではなく氷として扱う)

### ドラゴン・エンジン(機龍)

ドラゴンを模して作られた機械、もしくは機械に改造されてしまったドラゴン。

「コンストラクト」の特徴を与える。

### ドラコリッチ(アンデッド・ドラゴン)

アンデッドとなったドラゴンである。

「アンデッド」の特徴を与える。

### デモニック・ドラゴン(魔神龍)

ドラゴンのなかには魔神と見なされるものもある。

「デーモン」の特徴を与える。

## 多頭竜

複数の頭を持つドラゴン。通常は2つだが、稀にそれよりも多くの首を持つドラゴンがいる。

頭部が2つの場合は「双頭」(『混成獣の魔窟』P.61)、それ以上の場合は「多頭」(『混成獣の魔窟』P.59)の特徴を与える。テキストは適宜読み替えること。

・同時詠唱：ドラゴンはスペルを使用できるものであり、複数の頭部があるならば、同時に複数のスペルを使用できてもおかしいことではあるまい。

多頭龍は1アクションで複数回のスペルを使用できる(最大で首の数まで)。

・いがみ合い：首が多いのにもデメリットはある。頭同士で意見が合わず、言い争いを始めることがある。イニシアチブ・フェイズにダイスを振って、出目が頭部の数よりも低かった場合、そのターンはアクションが1つ減る。