

プレイ記録

花かんむりとキャベツ亭

ここはフェイルーンの西海岸、西ハートランズの田舎町キングスホルム。ごく平凡で平和なこの街が、大いなる英雄譚の発端となろうとは、住人たちの誰も思っていなかった。

さて、今はまだ平穏なキングスホルムの宿屋「花かんむりとキャベツ」亭では、3人の旅人が思い思いにくつろいでいた。彼らこそが運命に選ばれた未来の勇者たちである。その名をモーリッヒ、リラ、ペトラと言う。モーリッヒはヘルムに仕えるパラディン、リラは東の果てムルホルランドからやってきたトートのクレリック。ペトラは伝説のエルフの島エヴァーミートからやって来たスペルシーフだ。いずれもまだ若く無名だが、やがてはフェイルーン全土に名を轟かせることになるだろう。まあ、多分ね。

その時、音を立てて宿の扉が開き運命が入って来た。運命は宿の主人イアンの姿をしていた。しょうしょう貧相だが、とにかくこれが大冒険の始まりだった。

イアンは3人の若者を見回すと助けを求めた。なんでも2日前に墓地に行った一家が行方不明になり、その上、様子を見に行った衛兵まで戻ってこないらしい。墓地と聞いた途端、プレイヤー一同大変嫌そうな顔をしたが、ロールプレイ的にはパラディンやクレリックが断るはずもない。また、ペトラも報酬に釣られて引き受けることにした。

イアンは仕事を引き受けた一行に1人の若者を紹介した。その名もギリダン、略してギリ。北方はウスガード山脈からやって来たバーバリアンだ。今まで町長の家で居候を決め込んでいたが、そろそろお代りを遠慮するのも嫌になって来たので、ここらでいっちょ恩を売っとくかと同行を申し出たらしい。

なににせよ戦力が増えるのは喜ばしい。3人は喜んで迎え入れた。こうして4人の若者が恐るべき陰謀に立ち向かう大冒険の旅へと旅立ったのだった。

キングスホルム墓地

情報収集もそこそこに問題の墓地へと向かう一行。墓地は予想に反して手入れが行き届いており、モンスターがいそうな気配は全然ない。拍子抜けする一行。

しかし、世の中そんなに甘いわけがない。墓地の奥にある霊廟に近づいていくと入口のところに2体の死体が転がっていた。それだけではない。どこから入り込んだのか、2体のウルフと1体のウォーグの子供が襲いかかって来たのだ。

ウルフのうち1体は、不用意に突っ込んだところをギリのアタオポクリティカルで真っ二つになったが、もう一体のウルフとウォーグは見事な連係を見せてペトラを挟撃。気絶まで追い込んだが結局切り殺されてしまった。

ペトラは中の人が最近前衛ばかりやってるせいか、不用心に前に出たのが敗因だった。

幸い、命に別条はなかったのでキュアワンドで回復し、先に進むことにした。

さて、そうなると思えるのは入口に転がる2体の死体である。D&Dにおいては Unanimete と明記されていない死体は動くというのが常識だ。なんとなく遠巻きの様子を伺う一行。パラディンいるんだからデテクト・イービルすれば一発なのにとDMは思った。

事態を打開したのはペトラだった。こそこそとデスウォッチを唱える。なぜコソコソしてるかと言えば、デスウォッチは悪属性呪文だからだ。そりゃーパラディンの前で唱えるのはまずいよね。まあ、実際はパラディンもクレリックも全然 Spellcraft にスキル振ってないので、堂々と唱えてもばれないんだけど。

デスウォッチは範囲30フィート以内の物体は、死んでるか、生きてるか、アンデッドか、そのどれでもないかが一目でわかるすぐれものだ。しかも持続時間は10分/レベル。全てにおい

てデクト・アンデッドの上位互換なんですよ～、と嬉しそうに解説するプレイヤーが印象的だった。

さて、そんな優れもののデスウォッチで見たところ、死体はただの死体だった。どうも様子を見にきた衛兵たちのなれの果てらしい。検視してみたところ、死因は鈍器による打撲や矢傷で、到底ウルフにかみ殺されたようには見えない。どうやら他にも敵がいるようだ。おっかなびっくり霊廟に入ってみると、血痕が奥の扉まで点々と続いている。中には特に何も無いようだし奥に進むことにした。

霊廟地下

霊廟の奥は地下の霊安室に続いており、中に入ってみるといくつかの台の上に死体が並んでいる。そのうちいくつかはゾンビで、近寄ってきたPCを不意打ちすることになっていたのだが、例のデスウォッチのせいでバレバレだった。ま、まあ、どうせデクトイーブルしても分かるしね。悔しくなんかないやい。

ばれているとも知らず、じっと待っているゾンビ達をよそに作戦会議をする一行。まあとりあえずターンしてみようぜと言うことになったが、我慢の効かない前衛達が殴り始めてしまう。わざわざ近づいて来てくれたので殴り返すゾンビ。

ターンは不発だったものの、シングルアクションのゾンビがプローン状態から始まったのでは勝ち目がない。起き上がるころをボコられて何もする間もなく昇天。

だが、伏兵は意外な所から現れた。死角にいて見えなかったが実は3体のスケルトンも待ち構えていたのだ。瓦礫の影から射撃してくるスケルトンs。しかも贅沢なことにフレーミングアローを使っている。急いで倒さないとお宝が減ると悲鳴を上げる勇者達。

またもターンが失敗したこともあって意外と善戦するスケルトン達。肝心のフレーミングアローこそ当たらなかったものの、接近されて爪攻撃に切り替えてからは、奇跡的な出目を見せてモーリッヒを追い込む。叩き武器を用意しなかったため、HP6にもかかわらずDRに阻まれて倒すのに手こずり、意外と被害をこうむってしまった。

意外と苦労したものの、まあこの程度のモンスターでは勇敢なる若者たちの敵ではない。スケルトンからいそいそとフレーミングアローを回収した後、ゾンビを調べてみると真新しい。どうも行方不明になった一家のようだ。みんながやっぱりな、という表情をしていると、奥からドンドンと何かを叩く音と、「助けてー」という声が聞こえてきた。見ると奥にあるロッカーの一つがピトンで釘づけになっており、中に誰か閉じ込められているようだ。

念入りにデクト・イーブルした後助け出されたのは、行方不明になった一家の一人娘、ティラ＝ヤーリングだった。ティラは助けてくれたハンサムなパラディンにしがみつこうとしたが、肝心のモーリッヒは扉を貫通できなかったかも知れないから念のためと言って、デクト・イーブルやSense Motiveに忙しかったため、全然ロマンチックな雰囲気にならなかった。

もちろん、ここはどこぞのラッパンとは違うので、ティラは普通の可愛い町娘でこれっぽっちも怪しくなかった。ティラは家族が目の前で殺されたことでショックを受けていたのだが、ペトラがわざわざ死体を見せて、これはあなたの両親ですね？と確認を迫ったので、さらに深い心の傷をおったようだった。可哀想に。

ティラの話では一家がこの霊廟に来ると、突然大勢の人型種族に襲われたという。そいつらは両親を殺し、必死でロッカーに逃げ込んだティラを閉じ込めると奥へ行ってしまったそう。どうも墓荒らしの類が入り込んでしまったらしい。

その後、流石にティラを一人で帰らせるのはあんまりだと判断した一行は、報告がてら街に帰る

ことにした。

霊廟地下その2

街で報告した一行は引き続き調査を依頼される。一度寝ようというチキンな意見も出たが、墓荒らしに逃げられるとまずいので、もう少し進むことにして、再度墓地に向かう。墓荒らし達が進んでいったという奥に向かうと、そこはカタコンベになっており、墓荒らし達に荒らされていた。

そこにはミコロス夫妻という人物の墓もあったが、誰も知らなかった。つか、Knowledge(history) DC25 は普通無理。ミコロス夫妻の墓は個室になっており、中を見ると荒らされた様子もなかった。そこで引き揚げればいいものを、わざわざ中に入ったのでガーディアンが襲ってきた。それは蜂のような姿の人造で、本来はメカヌスに住んでいるらしい。

こいつらは Dex1d4 ダメージと言う 2 Lv じゃどうしようもない毒を持っていたのだが、運よく刺されたペトラがセーブを通したので、こいつらは見なかったことにして先に進むことにした。善人達は「ここは荒らされていないようだから」と言い訳していたが、そんなの開けた時点で分かってたはずなのにねとDMは思った。

ビホルダーの間

先に進むと扉があり、そこには何とも奇妙なモンスターの絵が書いてあった。目玉が 11 個ある D & D ではとっても有名なモンスターである。その絵を見せた途端、プレイヤー一同すっごく嫌そうな顔をしたが、残念ながらキャラクターは Knowledge(dungeoneerin) なんて持ってないので知らなかった。

ビクビクしながら入っていくと、さすがに 2Lv シナリオに本物が出てくるようなことはなく、例のモンスターをモチーフにした仕掛けがあるだけだった。11 個の絵が描かれたパネルがあって、それぞれがビホルダーの目に対応しており、そのパネルを扉の絵と同じ順番に並べ直すと隠し扉が開くというものだった。

一行は扉の絵のせいか異常に警戒しており、わざわざマウントで呼び出した馬にパネルを踏ませて確かめたりしていた。DMはそれを見てビビりすぎと笑っていたが、よく見ると 2d8+10 というウィザードあたりは即死しかねないダメージを受けるパネルもあったので、用心しすぎと言うことは全くなかった。誰だ、この部屋考えたやつ。

まあ、用心のお陰で誰一人ダメージを受けることもなく謎を解く事が出来た。

仕掛けを解くと地下におりる階段が出現した。下りていくとウルフのスケルトンとオーガのゾンビがいた。オーガのゾンビは HP も攻撃力も高く DMはかなり期待していたのだが、Grease ですっ転ばされて何もできずにやられた。やっぱり Grease はバランス壊すと思った。さすがにリソースが尽きてきたので、ここで引き返して休むことにした。

新たなる仲間

翌朝、休養を終えた一行は相談していた。ウィザードを欠いた今のまま探索を続けるのはやや戦力的に心もとない。戦闘は何とかなるにしても Knowledge スキルの高い人がいないのは色々な意味で厳しい。

一行は背に腹は代えられぬと村で最も物知りのケスラ・ティムス (エキスパート 3) を雇うとパデッドアーマーとライトシールドを買い与え、トータルディフェンスを教え込んで連れていくことにした。もちろん戦闘になったら後ろで大人しくしているように言い含めて。

さて、前回オーガゾンビを倒したところまで行って、やつが守っていた扉を開けると、そこにはつり橋がかかっていた。そこで一行を後から追いかけてきた男がいた。男の名前はドーモ。地

下世界の研究をしているエンチャンターで、ここの地下墳墓に興味があるので連れて行って欲しいという。正直胡散臭いのだが喉から手が出るほどウィザードが欲しかった一行は二つ返事で仲間に招き入れた。実はドーモは悪神シャアの信者で、善人ぶっているやつを墮落させるのが趣味と言うアレな人だったが、言ってることは本当のことだし、裏切るつもりもなかったの、今のところは問題なかった。

つり橋をペトラが調べても特に問題はなさそうだったので、ギリが渡ってみることにする。ギリが渡っていくと途中でロープが切れてギリは下の水たまりに落ちこちてしまった。

それだけなら腰にロープを結びつけていたので問題はなかったのだが、水溜りの中にはウーズがいた。水中ではあらがいようもなく捕まってしまうギリ。一行は水中では手の出しようがないのでロープを引っ張ってウーズごとギリを引っ張り上げ、ウーズを袋叩きにした。ウーズはあと一撃と言うところまで追い込まれて逃げて行った。

荒れ果てた部屋

一行はその後、橋を修理して対岸に渡った。すると扉が二つあり、片方からは何かがしゃべっている声が聞こえる。アンダーコモンだったため内容は分からなかったが、何かがいるようだ。

まあ、こんなところにいるのは敵だよな、と扉を蹴り開けると、何かがさっと天井の穴に隠れる。しばらく様子を見てみると、天井の穴からひょっこりと顔を出すものが。それはジョーカーだった。しかし、普通のジョーカーより一回りでかい。

こいつはいきなり襲いかかってくる様子ではなかったので、とりあえず話しかけてみる。アンダーコモンを話せるのはドーモだけだったので、交渉役はドーモだ。

色々と話してみると、こいつは墓泥棒の残っていた見張りで、ここを守っているらしい。食べ物とか貢物をよこせば見逃してやってもいいと言うが、パラディンが邪悪討つべしと主張したので、一戦やりあうことになった。

しかし、このジョーカーはかなりの強敵だった。なにしろ6人パーティーと知って強化したものの、ちょっとやり過ぎたかなとDMが後悔したぐらいの相手だ。1ラウンドに2回スタンダードアクションをとれる卑怯能力と、2Lvキャラではほぼ勝ち目のないImproved Grabを利用してあっという間に前衛を叩きのめす。リラは一生懸命治すものの、とても追いつかず、まずはギリが撃沈。続いてケーリッヒもあと一撃まで追い込まれた。彼がやられれば、残りは攻撃力に乏しい後衛達。下手すれば全滅である。

しかし、ジョーカー自身のHPも危険レベル(残り12)まで追い込まれていたため、ここで再び交渉が。このパラディンにトドメを刺されたくなければ、降参して貢物を差し出せと。

モーリッヒは天晴れにも「悪に屈するなら死んだ方がマシだ。俺にかまわずこいつを倒せ」とパラディンらしいことを言うが、ドーモからジョーカーは首絞めるから発言できないよと突っ込みが入ると、「やった助かった」と思わず本音を漏らして発言を撤回した。

こうして、降参に反対する人がいなくなった一行は、ペトラが持っていた安物のクリスタルを値打ちものだと騙して差し出し、平和裏に手打ちすることに成功した。満足したジョーカーはもちろん尻に帆かけて逃げていった。

モーリッヒは悪に屈したことで落胆していたが、「大事の前の小事、目的達成のためには時には妥協も必要なんだよ」とドーモに慰められていた。

墓地中枢部

傷を治した一行がもう一つの扉を調べると、デテクト・イービルに反応が。中に何かいるようだ。再び戦闘態勢を取り突入する一行。

部屋の中にはいくつも衝立が立ち並び視界が悪い。部屋のどこからかいびきが聞こえ、衝立の陰に何かがいるのは明白だ。その時衝立の蔭から現れたのは、ヴァラグというホブゴブリンの亜種

のゾンビだった。まあ、とりあえずこいつを倒そうと戦士達が回り込むと、やっぱりいました。まだ生きているヴァラグが2体。うち1体は二刀流でなかなか手ごわそう。既に眠りから覚め臨戦態勢を取ろうとしている。

戦いは熾烈を極めた。ヴァラグは Move が 60' の上、種族ボーナスで Spring Attack がつくという卑怯種族なので、戦場を縦横無尽に駆け回って Flank & Sneak を狙う。その上3体とも AC が高く全然攻撃が当たらない。つうかゾンビのくせに AC19 っておかしいだろ。Move も 60' のままだし。一方、PC 達も非常に AC が高く、ヴァラグの攻撃もなかなか当たらない。特にギリは事前にかけられた Protection from Evil が功を奏し、ギリギリで攻撃をかわしまくる。戦闘は膠着状態に陥るかと思われたが、初めて心術が効く相手が出てきて張り切る ドーモ や、Cleric のくせになぜか Color Spray の Scroll を読むリラの呪文が投入されると、徐々に戦局は PC 有利に傾き、どうにか勝利を収めることが出来た。

このヴァラグ達は Masterwork な武器や鎧に加え、何本かの Potion を持っており、一行は多めに潤ったのだった。とは言え激しい戦いが2回続いたことでリソースを使い切った一行は、一時撤退して休むことにした。

水路

一晩休んだ勇者達は昨日手に入れた戦利品を売りさばいた金で Scroll や Potion を補充すると、再び墓泥棒を捕まえるために墓地に向かった。かなり後れを取っているだけにのんびり休んでいる暇はない。

進んでいくと水路があり、その岸に2体のヴァラグの死体がある。これは怪しいとペトラが調べに行くと、水路から透明な蛇のようなクリーチャーが顔を出した。どうもヴァラグ達はこいつにやられたらしい。

こいつは「お前たちもそいつらの仲間か。ここを通ろうとするなら覚悟しろ」と言ってきたので、「いやいや、我々はこいつらの敵です」と言うと、なら通って良いよと態度が軟化した。

こんな良く分からない相手と戦う気はしないので、これ幸いと通ろうとするが、その時、ヴァラグの死体が目に入った。こいつらも Masterwork 装備じゃん.....物欲に勝てなかった勇者が試しに交渉してみると、ウォーター・ウィアードはそんなものに興味がなかったらしく、あっさりを持っていくのを承知してくれた。豪勢な不労収入だった。

死せる勇士たちの通廊

更に進んでいくと彫像が立ち並んだ通廊にでる。彫像は魔法使いや僧侶など、過去の英雄を象ったものようだ。一行が中に入ると彫像の陰に隠れていたダイアラットが不意打ちしてきたが、所詮はダイアラット。あっという間に片付けられてしまった。おかげで戦闘に参加するタイミングを逃して隠れていたワーラット・ローグのガージャクも、卑怯なパラディンビームで発見され、袋叩きにあってやられてしまった。

こいつは AC も命中も高く結構期待していたのだが、Improved Feint を取っているにもかかわらず Bluff が +4 しかないというトホホなスタットだったり、例によって Grease が猛威をふるったりしたので、DR10/銀のおかげでしぶといだけだった。

それにしても Grease はマジムカつく。いつか PC を Grease 地獄ではめ殺してやる。

ガージャクはまだ息があったので応急手当てして尋問することにする。彼は哀れっぽく訴えたり、理屈で攻めたり、さまざまな手段を講じてモーリッヒを籠絡し、情報を話せば逃がしてやるとの約束を取り付けると墓泥棒について話してくれた。

ガージャクが言うには墓泥棒はクセロンと言うユアンティーのソーサラーに率いられており、この墓で何かを探しているらしい。クセロン以外ではクルータッドというホブゴブリンのクレ

リックがあり、これが二番目に偉いらしい。地上にはクセロンのペットで大変凶暴な生き物がいる、との事だった。

一行は大変凶暴な生き物は見なかったことにすることを決め、ガージャクからお宝を剥ぎとった後、逃がしてやった。ちえ、逃がさなかったらパラディンが約束破って良いのかよー、と捨て台詞を残す予定だったのに。

その後、辺りを探索するとちょっとした魔法の仕掛けがあり、昔の英雄達の装備が隠されているのを発見した。モーリッヒは最初はパラディンっぽく墓荒らしの真似事は御免だと言っていたが、壁に「正しき目的に使うなら持ってっても良いよ。でも泥棒だったら呪い殺す」って書いてあったので、「ほらほら、我々は正義のために戦ってるんですから、持ってっても問題ありませんよ」とドーモに説得され、嬉しそうにレイピア + 1 を装備した。

装備を整えた一行は隣の部屋にいるというクルータッドを倒すべく、突入態勢を整えた所で、セーブして中断することにした。