

After the Rasputin-must-die...

ラスプーチンを倒した PT 一行。

その後 Hut に戻ると、前回出てきた部屋の 2 階の暖炉が通行可能になっていた。

そこを抜けると... ?

Hut の異空間内、温かい池

出てきた空間は峡谷の谷底っぽい雰囲気だが、全体的に霧がかかっており視界は悪い。頭上にも霧が立ち込め、本当に峡谷なのか、天井がある洞窟なのかも判然としない。

北東から滝の音が聞こえる。Nass が単独偵察に行くと、右手には大きな池がある。ぐるりと偵察してもクリーチャーの気配はない。あちこちに、それこそ池の中にまでもナナカマドの木が生えている。

分かれ道は何もなさそうなので全員で池に向かい、水面を飛んでみると、やがて巨大な滝が見える。

池の水は摂氏 32 度程度で暖かく、流れ落ちる滝の水はさらに熱い。

そして南の水中から生えている木は恐ろしく大きく、自然に育つならウン万年単位経っているであろう。

マトリョーシカを持った Helvetica が木に近づくと、幹から女性っぽい Large の人影があらわれ(恐らく Tree Stride)、ロシア語で挨拶してくる。通じにくいと察すると向こうは Tongues を使ってくる。

コミュ力が高いその女は Vigliv、バーバヤガの師匠 (Mentor) を名乗る。Diana は Knowledge を通し、Fey の Norm であると見抜く。

Vigliv 「ここは Hut の根源、Grandmother 's Cauldron」

Vigliv 「私はバーバヤガの師匠だが、今は彼女のほうが力は強大だし、私はそれほど彼女を助けたいというモチベーションはない。もし君たちが助けたいのなら手助けはするよ」

Vigliv 「ここはバーバヤガの根源であり、彼女がしてきたこと・することの Essence が詰まっている。それをバーバヤガに戻せれば封印を解くことができるだろう」

Nass 「具体的には？」

Vigliv 「バーバヤガの本質のエLEMENTを探すのだ。Fate、Power、Death、Life、Blood の 5 つ。彼女の故郷ロシアにあるかもしれないし、過去や未来にあるかもしれない。それらを集めてマトリョーシカの封印を解くのだ」

Nass 「どこを探せばいい？」

Vigliv 「最初のステップは私が導こう。君たちの探索行はいま始まるのだ」

そう Vigliv が言い放つと、彼女は木に引っ込み、そしてすぐに PT の足元の水面から巨大な影が現れる。Huge の Fury な水牛めいたモンスター。とても臭く、Sputnika は 10 ラウンド Sickened になり早速 Contingency の Cleanse が発動してしまう。

カトブレパス(特殊な个体)、Arj の必殺 Icy Prison は不発。カトブレパスは毒のプレスを吹き、失敗すると Con が減る。Kirsikka の拳と Helvetica の +5 剣が炸裂し相手は 2 ラウンドも保たずに倒れ

るが、毒の威力が高く、解毒までのセーブ数も多く PT は以後 10 ラウンド近くにわたってのたうち回るハメに。

とりあえず死者なしで毒を克服すると、金の糸を持った Vigliv が再度現れる。

Vigliv 「この糸がバーバヤガの運命を紡ぐだろう。カトブレパスの血をつけてマトリョーシカに吸収させるのだ」

しかし血は毒を強力に帯びており、糸を浸そうとした Helvetica は毒を受けそうになるが耐える。その糸をマトリョーシカに与えると、外殻が割れ、小さいマトリョーシカが中から現れる。そのマトリョーシカから、バーバヤガのウレシイ感情がほとぼしり、全員外皮 +1 された。

Kirsikka 「次は何をすればいい？」

Vigliv 「君たちは最初のテストをパスしたが、まだまだあるよ。次は Power だ」

Vigliv 「彼女は Mortal に力を与え上位存在にしていた。はるか昔にも同じことをして、Bremagyr という者に力を与え、ある王国の女王としていたが、いつしかバーバヤガへの畏敬を忘れてしまったため、バーバヤガは彼女の世界を永遠の闇に包んだ。Bremagyr は今は Vashliq 砦に呪いで縛られ、この Hut 空間にて Shadow of the Queen として存在し続けている」

Vigliv 「彼女から力を取り戻すのだ。詳しいことはそのバーバヤガから聞くのだ」

Vigliv 「Drake の渓谷を見つけ、そこから失われし砦にたどり着ける。Power を見つけたらまたここに来るのだ」

別れる前にちょっとした質問タイム。

Diana 「なんでここの水は熱いの？」

Vigliv 「なんでだろう？ この地形はもとはロシアにあったものだよ」

Sputnika 「彼女が解放されたらあなたはどうしたい？」

Vigliv 「特には…」

Vigliv はバーバヤガについては中立であり、我々が解放後のバーバヤガを殴ろうとしても協力はしてくれないようだ。

Hut の異空間内、北西の峡谷

北西に向かい行軍を続けると、3 時間後、崖にぶち当たる。

飛び石めいて平坦な地形があるため、さらに奥に進むには Climb を通すか飛行手段を得る必要があった（しかし Airwalk は切れている）

手段を選択する前に、Nass が Air Elemental に変わってマトリョーシカの示す北東に偵察に行く。しかし途中でワイバーンめいた翼竜の群れ（Rift Drake*10）に見つかってしまい、トレインしながら戻ってくるハメに。

Nass の帰りを待っていた PT だが、そこに上空から酸プレス 6 発が撃ち込まれ、HP が半減、なおかつ Save を落とすと Slow を被ってしまう。さらに Drake は Speed Surge などと叫んで Swift で Move してくる。ToHit が低いのが救いだが打点は高い。

負けじと Arl も範囲火力を連発し、Drake の数を削っていくが、総ダメージ量はこちらの被る量が

高く回復量が足らず、Helvetica は倒れる。最終的には押し勝つ。

回復もそこそこに、飛行呪文が効いているうちに対岸に向かうが、途中で Nass はキラッとひかるものを断崖に見つけた。+2 Arrow Catching Steel Small Shield だった。盾を持って前衛に立てるのは Kirsikka くらいであった。

Vortex 渦巻く異空間

崖を越えて向こうに行くと、トンネルがある。

そこをくぐると、向こうには右手に謎の Vortex が渦巻く崖っぷちに突き当たる。

崖をつたって行く先には皆めいた建造物も見える。先程までの空間に立ち込めていた霧はなく、視界は開けているが、右手の Vortex に近づいたらろくなことが起こりそうではない。

そして、皆よりもはるか手前にはテントめいたものが。

皆で近づくと、そのテントはなかなか豪華。銀色の煙が上がっていて、お香めいた不思議な匂い。

Nass がテントの中を覗くと、中には何人かの女性が、偉そうな角つきの男性にかしづいている。Nass が挨拶すると、偉そうな男 (Mametqul) はテレパシーで「何の用かな？」と応えた。

Nass 「影の女王 (Bremagyr) に用があるのだが」

Mametqul 「我々は Bremagyr を見守っている。奴はいつしかバーバヤガへの畏敬を失ったため、バーバヤガは罰を与え、我々は彼女を見守る任を得た」

Nass 「ウチらは奴をぶっ殺したい！」

Mametqul 「我々は見守るだけ。君たちが力を得たいのであれば、皆で彼女をデストロイし、冠を取ってくることに」

Kirsikka 「彼女の手勢は？」

Mametqul 「Demon や Undead を呼ぶのが得意だった」

Nass 「あの砦の材質は？」

Mametqul 「石じゃないかな？」

呪文は尽きかけ。休んだほうが良さそうなのでその旨を打診すると、Mametqul のテントを貸してもらえそうである。しかし Diana が識別するとこの Mametqul は N-E の Outsider でちょっと怖さがある。

また、バーバヤガは焦ってるっぽいので、へたに足を止めると怒られる可能性もある。とりあえず行けるとこまで行ってみることに。

先に進むと、砦までの道のりの半分ほどででっかいクリーチャーに見つかった。Nightwing、Devourer*2。

Huge の Nightwing は Combat Reflex を持っている上に一撃が重く、さらにそこに Vital Strike まで持っているため、接敵を試みた Helvetica は 1 ラウンド目の攻撃であえなく倒れる。しかし Sputnika の Reach Heal のサポートが厚く、Arl の Fireball の弾幕でしっかりと削れたため、強烈な Vital Strike も 3 発ほど奮っただけで Nightwing は倒れる。

そして前衛は Death Ward に護られているため Devourer は役立たずとなり、戦闘終了。

Bremagyr の砦へ

砦への侵入は今のリソースでは難しそうだが、砦までの道のりはクリアにしておきたいのでとりあえずそこまでは行く。

砦を囲う城壁までたどり着く。門外には誰もいないように見えるが、Nass が Air Elemental に化けて空から砦内を見ようとしたところ、城壁の裏に隠れていた Undead の弓兵に矢を射掛けられる。Nass は Paralyze してしまい墜落、落下ダメージもあって気絶。

Kirsikka は先程得た矢寄せの盾を構え、Nass をかばいに回る。

Sputnika の Heal で治った Nass は霧を張り、とりあえず安心するも、今度は後衛の Diana が狙われ始め、先んじて矢面に立った Helvetica は敵の叫び攻撃によって麻痺してしまいそのまま矢ぶずまになり気絶。戦場が広がり、各前衛が孤立状態になりがちなちょっとヤバイ雰囲気。

Nass は適宜霧を張って後衛や倒れた人から矢を逸しつつ、Arl は Flyby で Firefall を放つが、巻き込まれた Diana は盲目になってしまう (Sputnika は盲目になってもほぼ関係ない)。

徐々に敵が各個撃破され、さらに PT 側全員が霧に包まれた状態になると、敵は霧から Flyby している Arl に狙いを定めて接敵する。しかしそこに自分だけ Selective で除外した Fireball が炸裂し、敵勢は瓦解。

さすがに今のリソースで侵入は無理。そのまま Mametqul のテントまで撤退する。

過去に (3 体の巨像の中で) キャンプを取るときは毎晩悪夢を見せられていたトラウマのある一行。Mametqul を全幅に信じているわけではないが、世界全体に Dimensional Lock がかかっているようでキャンプ呪文は使えないため、そのまま寝ることに。

結局夜は何も起こらず、ふたたび砦へ。

砦の外に戦力補充はなさそうなので、城壁を飛び越えて内部へ。

巨大な入り口を抜けると、玄関を経て広いエントリーホール。壁には彫り物、天井には飾り窓があしらわれていたが、今は割れていて、床に散らばっていて危ない。中央には死体がうずたかく積まれた混合体があり、PT の侵入に反応して動き始めた。加えてホールのテラスには例の弓兵が待ち構えている。

Nass は新たにレポトリーに入れてきた Sunbeam を開幕で唱え、死体の塊は Save を 1 で落とし盲目になるが、Lifesense 持っている模様。

弓兵に対処するべく Ficklewind を掛けるために一度玄関に集まって戸を閉めるが、再び開けると扉の眼前で Ready していた弓兵 3 人が一斉に叫び、半数以上が麻痺してしまう。

死体の塊は麻痺した Helvetica を殴り、大ダメージに加えエナジードレイン。続くターンで Nass が Earth Elemental 化して壁を抜け、弓兵全員を巻き込むように Sunbeam、盲目化した弓兵は戦力外通告となってしまう。

死体の塊は Kirsikka にもエナジードレインを撒くも、所詮は太いだけの塊 1 体、6 人のダメージ量を負いきれずに破壊される。

死体の山の中から、Absorbing Shield を拾った。

ホールの奥には扉が 2 つ。そこそこ広そう。

というわけで Nass は Earth Elemental 形態となって得意の土遁 + X-Ray 偵察に出発。砦の構造を把握するなかで、さらに隠し部屋のお宝部屋まで見つけてしまう。探している王冠はなかったものの、ありがたく漁って帰ることに。

- 金の延べ棒 (200G)*80
- 貴重品箱 70G
 - の中に、Pot of Displacement, Fly, Good Hope, Haste, Heroism, Nondetection
- プラチナ宝石入れ 2000G
 - の中に、Ring of Mind Shielding
- シルク 50G
 - の中に、Cha+3 の本
- 宝石 5200G
- 赤い宝石と金ベースのすごく良いネックレス (Nass 着用)
 - 身体が腐り始め、Nass は Dex, Con, Cha が 1 ドレインされた
- Spell Resistance Half Plate +1

ストレートにボスに行けば 2 戦闘、寄り道すればもっとあるかも。
果たして Bremagyr は何者なのだろうか... ?

ロールパンポイント

- Nass: 0.8
- Kirsikka: 0.4
- Diana: 0.4
- Helvetica: 0.4
- Arl: 0.2
- Sputnika: 0.2