

前回の RoW !

ぼくたちテロリスト。

本命たる商業区画に潜入するため、まずは White Throne の時計塔にカチコミかけてひと暴れだ！

その後はレジスタンスが騒いでる隙に森の中のバーバヤガの小屋を奪還だ！

リソースない。きびしい。

時計塔に棲むドラゴン

前回、魔女と動く暖炉との激戦が行われた部屋からスタート。もうこの階に敵はいないようだ。

搜索すると、囚われの子供が見つかるので 1F に待たせている子どもたちに合流させる。

そして、Solveig に救出を頼まれていた彼女、Bella さんも見つかる。オペラ歌手 (Bard 1)。この街には不案内なようで、戦力も期待できないため、普通に帰す。

3F はからくりが動いているのみ。めっちゃウルサイ。

そして最上階の 4F に上がると、時計盤の一面が破壊されて外に開け、氷のプラットフォームが伸びている空間。

その上に、聞き及んでいた通りのボス、すなわち白いドラゴンが待ち構えていた。名を Logrivhth。とくに気の利いた出迎えの言葉はなく、「Intruder!」

Kirsikka は Winter Wolf に変身して接敵するも、ドラゴン乱舞を受けて一気に HP ゼロへ。Medium といえどドラゴンは甘くない。

プレスは抵抗力でさほど痛手にならないが、半分为氷に覆われた空間、さらに相手は飛び回るのでかなり不利。この後は Hut 奪還戦もあるため、リソースは温存したい。

遠隔攻撃を続けて屋内に誘い込む。回復をうけた Kirsikka が再び肉薄して牙のクリティカルを決め、さらに敵は Diana の Glitterdust で盲目になり攻撃を外す。

最終的には壁に追い詰めてタコにして討伐成功。

ドラゴンなだけあって、Logrivhth はお宝をいっぱい持っている。その中でも Figurine of Serpentine Owl は Sputnika が興味を示すが、Giant Owl には 3 回しかねないので難しいだろう。

トゲトゲの森へ

時計塔のボスを倒すことに成功したので、反乱軍への合図として花火を打ち上げる。

するとにわかには商業区画のほうが賑やかになってくる。反乱軍がハッピーしているのだ。警備は手薄になっているだろう。

いそいで商業区画に向かうと、不自然なまでに街中に森ができています。Diana は、どうやらこれは別次元から来た森っぽい気がすると言う。森の多くは Wall of Thorns っぽい何かで構成されており、うかつに触れると 40-AC のダメージをうけるようだ。アブナイ！

侵入するとさっそく Winterguard の氷トロールがこんにちわ。

もうおなじみの相手なので、普通に殴り勝つ。

左に曲がると、ストレンジにシルバーな池が見つかる。一部は空に向かって滝のように流出しており、空に舞って雪のように降りてきている。

池からは Abjuration と Conjunction のオーラを感じるが、意を決して Arl が近づいてみる。すると、髪が燃えてる女性が現れ「タチサレー」と言ってくる。

Diana 「この池はなんですか？」

女「説明する理由があるか？」

それもそうですね。池の北側に道が見えたが、ここは後回しにして立ち去る。

入り口から北に行くと、風や水が半球の形に渦巻く空間があり、道を塞いでいる。その奥には、目的物とおぼしき Hut がある！

あとで Knowledge したところ、これは Reality Syphon。Reality を吸い取って First Plane に送り、転送するためのポータルのようなのだ。Nazhena の策略なのだろうか？

この半球からも Abjuration と Conjunction を感じるため、さっきの池と関係がありそうな気がする。とりあえず探索を進める。

東に行くと、大きい岩の周りを小さい6つの岩が浮遊して回っているような何かがある。

近づくとやはり岩の上に Fey が現れ「タチサレー」と言う。

PT は口八丁でごまかし、北に「撤退」した。ちょっとずるくね？

どうやらいくつかのエLEMENTで Hut を囲み、儀式的に封印しているのだろう。

進むと、物陰に隠れているケモノ？っぽいやつ2体が襲ってくる。ペリュトンという、トナカイとレイヴンを合わせたような不気味なやつ。

透明なマーキングを飛ばしてきて、それが付いた相手を攻撃を受けると当たりやすくなる上に Frightened にもなってしまう。それでまずは Nass が恐怖し逃げ出す。

戻ってきた Nass を先ほどの Fey(Ravathiel) が訝しみ、試しにその手の笛を吹いて Sonic のダメージを与えつつ警戒。

Kirsikka は Arl の Color Spray で Stun したペリュトンを Grapple し、ひきずって茨の壁に押し付けガリガリ。

その間にもう一体のペリュトンによって Helvetica も恐怖し、Ravathiel のところまで戻ってしまう。「立ち去れって言ったよね！？」と Ravathiel はさすがに怒り、Spiked Pit を地面に穿って落とそうとするも回避。隠れていた2匹の Nuglub Gremlin も登場。

しかし岩を守っている＝逃げれば追ってこないと判断し、茨と Helvetica の攻撃でペリュトンが死んだのを機に奥へ撤退。勝負は持ち越しである。

恐怖のお酌妖精

先に進むと、半ば茨に埋まった家がある。その中から出てきたのは、Winterguard の印をつけた銀髪の女性、名を Bragda。銀髪というだけあって、本性は Winter Wolf のようだ。家の周囲には同じ Winterguard の死体がいくつかある。どうやら動物とかに倒されたっぽい。

Bragda「Winterguard として命じる。私をうまいことココから連れ出してくれ」

Diana「Fey はどこから来たの？」

Bragda「森を守ってたらいつのまにかいっぱい来た」

なんだかんだで敵対勢力であり、Winterguard との戦闘になったら不意打ちをうける恐れもある……ということで、Sputnika と Nass はここで戦おうと提案。しかし今は戦力が欲しく、今は Ravathiel によって退路が絶たれているが、先に進めば回りこんで入り口に戻れるかもしれない。というわけで連れて行くことに。

その先では、キャンプファイアを 6 人の男女が囲んでいる。Bragda は面識がないので、取り残された商人なのかもしれない。その中の Elzbehe という女性が話しかけてくる。

Elzbehe「お酒のみません？」

PT「護衛の任務がありますんで遠慮します」

Bragda「(Chaotic なので) 飲みます」

すると突然 Diana、Kirsikka、Sputnika がセーブを要求される。次の瞬間、なぜか Sputnika が仲裁に入り、「まあまあ友人のいうことですし、お酒の一杯くらい飲んでいきましょうよ」とお酒を飲む。Fort セーブを要求されるが通す。Sputnika は他の商人にもお酌を進める。ここではまだ Charm という確証が持てなかったため、手は出せない。

しかし残る 3 人にも Charm の手が伸び、Nass がセーブを要求されたことで釘が反応する。こんなところにいる Fey や Witch はロクな奴じゃないので、抜刀。すると敵はバケモノの本性を現す。Baccae という Fey であった。

人間態の間は Gaze で Charm してくる困った相手、怒ると Rage。さらにお酒がキマってしまった Bragda は Calm Emotion の影響下となり、戦闘開始後もボーッとしている。

Charm された Sputnika と Helvetica には「友達どうしの喧嘩が白熱」に見えるので、戦闘には参加せずどうにかして間に割り込もうとする。そんな Helvetica に Diana は Ghost Sound を用い遠方で「助けてー」という悲鳴を上げさせ、Helvetica の気をそらす。Arl はスクロールから Protection from Evil を Sputnika に掛け、チャームを解く。

しかし Rage した敵は防御こそ紙だが攻撃力が高く、こちらの火力が足りない間に Kirsikka は倒れる。Arl は Bragda を巻き込みつつ Color Spray を放って正気に戻し、白狼形態に戻った Bragda が一噛みして敵は殲滅。

さらに先にいくと、行き止まりの空間に枯れた常緑樹。その周囲には風が吹きすさび、枯れ葉が渦を巻いている。近づくとやはり Fey が出てきて「タチサレー」。言われたとおりに戻る。

回りこんで帰還という道筋はなくなったので、岩のこの Ravathiel をやっつけるために Bragda に協力をお願いし、なんとか説得する。

連戦！ Fey 三姉妹

Bragda という強い味方をつけ、Ravathiel と戦闘を再開。彼女は浮遊する岩の上に陣取っているため、まず接敵するまでがやっかいだ。

さらに敵はめっちゃくちゃ美しく、Std Action で色目を使えば Nass の目が潰れ耳から血が出るとこ

ろだったが、そんな暇はなかったようだ。

最初に部屋に突入した面々が Gremlin に対処するなか、Bragda が先陣を切って岩に上って Ravathiel と肉薄、下でウロウロする Nass に「早く登ってこいや！」と叱責。

Gremlin を片付け、他の前衛陣が岩に殺到しはじめたところに Ravathiel は Grease。岩は丸く回転してるので転ぶと更によくないことになりそうだったが、持ちこたえる。

なんとか殴り勝つと、浮いていた岩は落ちる。魔力が尽きたのだろう。

回転する岩の南には、樹木に持ち上げられグラつく家がある。その中から子供の悲鳴が。「パパが脚を怪我して動けない！」

家はバランスが厳しくヘタに動かすと落ちそうだが、Kirsikka の Climb であればそっと登れそう。Sputnika の Ring of Feather Fall を借りて登り、子供やパパ Grapple して軟着陸……を繰り返し無事救出。

どうやらここにいた商人で、急に家が持ち上がってその時にケガをしたようだ。Kirsikka はお礼に、亡き妻の遺品である Amulet of Natural Armor +1 をもらう。

入り口までの道がひらけたので、助けた家族および Bragda を外まで送り届ける。

Bragda「ご苦労であった。いまから Winterguard に報告してくるからここを守っておいてくれよ」

Bragda「しかしここを守っていたトロルは誰にやられたんだ」

Helvetica「どう考えても Fey のしわざでしょうね」

池に戻る。タチサレーさん 1 号 (Auraenos) は言う。「もうすぐで Hut の転送が終わる、Mortal が邪魔をするな」

戦闘へ。Kirsikka は水に浸かりながらも Auraenos を Grapple するが、次のラウンドに維持失敗。草陰に潜み、加勢しようとしてきた Quickling はウカツにもキャスターの視界内で移動を止めてしまい、Arl はスクロールから Faerie Fire を決める。悲しくなった Quickling は逃げていった。敵は Kirsikka に Overwhelming Grief を決め、長時間無力化。Nass が変身して水の上に立つ敵に接敵し、遠距離勢とともにダメージを積もらせる。

北のほうの道に壊れたワゴンがあったので、商人が困ってると考え Arl が向かう。途中トリップワイヤーがあり、かかると茨に Entangled されそうになったが危うく回避。敵はさらに Helvetica に対し Aqueous Orb を投射するが回避。しかし次ラウンドに合流した Arl を巻き込んでしまい、転がって Arl を水没させる。最終的には復帰した Kirsikka と Nass が挟撃して討伐。

改めて、壊れたワゴンのほうに行く。6 人ほどの死体があり、生存者はいないようだ。

Nass は奥の方にチェストが埋められているのを見つける。解錠して遺品ゲット。Wand of CMW(26 charge)、Pearl of Power 1 という素晴らしいモノが！

Hut への道を塞ぐ最後のパワーソースを潰すべく、再び枯れた常緑樹に向かう。最後の Fey、Zephimere と戦闘。これまでの奴にいたオトモモンスターがいなのは、どうやら Baccae が彼女の麾下だったようだ。かわいそうに。

おまけに地形的有利もなく、Silence したうえで囲み、Overwhelming Grief の防御的詠唱に失敗したので DM はサレンダー。

枯れ木に緑は復活しなかったが、まわりの風が止んだ。

決戦！ Nazhena サマ

Hut の前に戻ると、封印の渦がなくなっている。解除には成功したようだ。

Hut のトリ脚には巨大な足枷がされており、さらにフェンスで囲われている。フェンスの尖った部分に2人の死体が吊るされている。おそらく最初に出会った Black Rider が言っていた残り2人の騎士だろう。

そして封印の渦があった場所には氷の Construct な Guardian、Hut の屋根の上にはなんと Nazhena が。

Nazhena「お前たち、鏡を通してすべて見ていたぞ。私の Tower をボロボロにし、忠臣ロドセックを殺され……手出しできずに歯がゆい思いをしたが、ようやくお前たちを倒して恨みを晴らせる」

Nazhena「Fey どもの呪縛を解放してくれたのは礼を言おう。だが時間が惜しいので、サクッと死んでもらう」

……どうやら Nazhena は Hut に何かしている間に、別の要因によってココに閉じ込められてしまったようだ。

Nazhena は開幕 Waves of Fatigue。しかし 30ft.Cone で相当近づく必要があったのは失策か。

Guardian は Ice Golem であり、さほど打撃力はないように見えるため、前衛陣は AoO も意に介さず Nazhena に殺到。Kirsikka は Greater Grapple を用いて Nazhena に掴みかかるが、Slumber Hex を受けて眠る。逃れ屋根の上に戻った Nazhena を Arl は Flaming Sphere で追い回すも避けられる。

Helvetica に剣で起こされた Kirsikka は空を飛んで Nazhena を追ひ、Phantasmal Killer を唱えられるも Fort で耐える。Diana も Nazhena の呪文を打ち消すべく追跡。続く Kirsikka の Grapple が決まり、縄縛り上げ状態まで持っていくものの Dimension Door を試みられる。しかし集中2種は通されるも Kirsikka の Will セーブを通せず、縄抜けは失敗、DM サレンダー。

超常能力の Hex があるとはいえ、やはりキャスターは Grapple に弱い……。生け捕りではあったが、情報は得られないと見て Nazhena は処す。

さてようやく目的の Hut に到着。これで一件落着……とは行かなかった。

ドアを開け中に入ると、中では火もないのに湯気が立っている Cauldron。そして全員入ろうとしたが、Sputnika がドアを通った瞬間に爆発し、数人巻き込まれる。どうやらバーバヤガの祝福がない生物、つまり騎乗用の犬が通ると爆発が起こるようだ。確かに Black Rider は「(祝福で)バーバヤガの防御術がある場所を通れるようになる」と言っていたが……。

中は外で見たよりも明らかに広く、部屋もいくつかある様子。鍵をアクティベートさせる手がかりを見つけるべく家探し。Detect Magic をすると部屋全体が眩しい(アーティファクト)ので、マジックアイテムの判別は難しい。

- ・ 暖炉の前にシンボルが書かれているが判定はできず(後で知るが、キキーモラが隠れている場所の印らしい)。
- ・ 本棚の奥に隠し扉で図書館。詳しい家探しは後回し。
- ・ はしごの上にトラップドアがあるが、おいといて北の扉へ(天井は屋根裏だったようだ)。

観音開きの扉を開けると、椅子が並び、大きな部屋に Irrisen 全景が 3D マッピングされた近未来な空間。奥には Bone Golem が蠢き、襲ってくる。

Golem なので魔法がほぼ効かず、Bone Trap 能力によって Nass を遠距離 Grapple して無力化。さらに本体の強さ・硬さもあって、消耗した PT にはかなりきつい戦闘。Kirsikka は早々に倒れ、Diana の Acid Splash、Arl の Ice Spears でチマチマ遠隔で削る。

回復され立ち上がった Kirsikka も骨で囲われ、Helvetica の攻撃はことごとく外されるも、Nass の一撃がクリティカルしてぶっ散らばる。

投影されている地図は拡大縮小もできるようだ。ここからテレポートする際の情報源になるのだろう。

奥に進むと倉庫があり、Migrus Locker(UE) という気色悪いアイテムを発見。

搜索を終え安全を確認したので、本題の鍵のアクティベートをしようと PT 各々いろいろ試みるが、どうやら失敗。

(暖炉にくべる、地図の中に置く *2、鍵を身に付けて椅子に座る、身に付けてシチューを食べる、シチューに入れる)

そうすると、暖炉の前に Fey が現れ、話しかけてくる。キキーモラの Zorka だ。

Zorka 「あんたたち Hut を動かしたいのかい？」

Zorka 「鍵を使うには、釜のシチューに鍵を入れてかき混ぜるんだ。でもそうすると転送しちゃって中の構造も変わるから気をつけるんだよ？」

Kirsikka の案がかなり近かった。

Zorka 「ここに戻ってきたい場合はここに来た時の鍵を使うんだよ」

しかし鍵は見当たらない。まあ、エルヴァナが持っている可能性が大であろう。

アクティベートする前に図書館をあさると色々と UE なアイテムが出てくる。野ざらしだった騎士 2 人の遺体は、埋葬の暇がないため中に入れる。

いざ鍵を 2 つ Cauldron にいれてかき混ぜると、小屋が激しく揺れ動き、周囲の風景もかわる。ワープしている。

そして、いつの間にかいま居た部屋も構造が変わっている。はたしてどこに辿り着いたのか……？

■ボーナス経験点

全員振り直し 1 回分のプール経験点を獲得。

- Nass: 0.2
- Diana: 0.7
- Helvetica: 0.4

- Kirsikka: 1.1
- Arl: 0.4
- Sputnika: 0.1

■ Nazhena の持ち物

聞きながらメモったので違うところもあるかも。

Emberchill(+1 Frost sickle)

Cold Description の呪文を Spellstoring することで、そのレベル +1 までの Fire の呪文のカウンターに使える。

Hyperboreal Robe

+2 Resistance、着ている人が Grapple されると Grappler に 1d6 継続 Cold ダメージ。