

ラオツェン (Laotzen)

パーソナリティ

PL：たなとす

ティーフリングの男性。16 歳。L-G N-G。AR4699 年 12 月 27 日生まれ。

両親に裏切られ悪魔に捧げられた過去を持つため、なかなか他人が信用できない。

村に連れてこられてしばらくは他の子供たちと馴染めなかったが同郷のサールディンが積極的に世話を焼いてくれているうちに打ち解け、そこを起点にだんだんと馴染んでいった。

背景

ダントワース家というケナブレスに古くからあるシェリアクス人の家系の出身。父はモーヴィナス、母はヴァレリア(シェリアクスから嫁いで来た)。シェリアクスからの物的援助をケナブレスで展開する商人兼外交官的な仕事をしていきたい。

ヤスの塔から放たれる魔力によってデーモン・カルトの信者と化してしまった両親に連れられてヤスの塔に向かい、そこで人体実験の生贄とされてしまった。

塔はエヴァーブライトチャーチの攻撃によるものか、はたまた何か別の原因か爆発四散してしまい生贄の儀式からは逃れたものの、そこに 1 人取り残された。そこをアルシェイルに助けられ「村」に迎え入れられる。

かつてダントワース家が暮らしていた屋敷は他人の手に渡り、アルバークロフトの屋敷になっていた。そしてそこはバフォメット・カルトの拠点と化していた。

外見的特徴

赤い目に白い髪、腐って鉛色の皮膚をしている。腐った肌を隠すために常にフードの付いた外套を纏い手袋をしている。

またどうしても顔を見せる必要があるとき以外はマスクをつけて素顔を隠している。

好んで濃い灰色の衣服を身につける。

師匠(ファロン@ Rise of the Rune Lords)の影響で体を洗わなくなったため臭うようになった。臭いをごまかすために香水をつけているが、死体めいた肌の色もあいまって「奴からは死臭がする」と噂されている。

ナインドリアンエリクサーを飲んだ影響で異形化が進行し、Mythic 状態のときのように鳩尾の辺りが消失し、身体が上下に分割されているようになっていたが、2 本目のナインドリアンエリクサーを飲んだため腰から胸まで消失範囲が広がった。

また、常に法に従わなくても良いんじゃないかと思うようになった。ちなみに透明な部分は鱗でも生えているのか硬い。

その昔、ノクティキュラの手によって消されたデーモンロード(シャドウデーモン。名をアリークスという)の魂の器として身体を奪われそうになるが仲間の助けを得て返り討ちにした。その結果としてデーモンロードの力が流れ込み更なる変貌を遂げた。

デーモンロードに奪われた右目の代わりにナインドリアンクリスタルが眼窩に収まり、黒々とした眼窩の中で赤い光を放っている。そして、その背中には自由に出し入れできる翼を得た。

あまりに姿が変わりすぎてしまったので、普段は Hat of Disguise で姿をごまかすことにした。

喋るとなぜか声にエコーがかかる。

Mythic 状態

目が赤く光り、黒い角が生える。体の腐った部分は空間的に消失する。しかし消失した部分の内部が見えることはない。そこには黒々とした虚無が広がるのみである。

ティーフリング特徴 / 能力 & デーモンロード能力

- ・肌が腐っている
- ・鳩尾の辺りが消失していて身体が上下に分割されているように見える。
- ・Natural Armor +1
- ・声にエコーがかかる
- ・Negative Energy で HP が回復する。
- ・1 週間に 1 度、Commune (Sp)
- ・1 日に 1 回、Disintegrate (Su) (セーブなし) (+1DLP)
- ・1 日に 1 回、Modify Memory (Su) (セーブなし) (+1DLP)
- ・1 日に 3 回、Blur (Sp)
- ・ナインドリアンエリクサー中毒にならない。
- ・Negate Mythic Power (Immediate Action, +1DLP)
- ・True Seeing (右目のみ常時)
- ・飛行能力 (Su) (Free Action, maneuverability: Perfect, +1DLP)
- ・Ghost Balor の僕 (アンヒザール)
- ・Unholy Weapon (Su) (+1DLP)

デーモンロード能力の詳細はこちら

やりたいこと

- ・元の姿に戻る方法を探す。
- ・3 年前に Yath の塔で起きた爆発の原因を調べる。
- ・コーラムゼイダを強化したと思われる第 2 の Yath の塔 (みたいなもの) を探す。
- ・ヴィッタに再会する。
- ・エイリールに連れ去られたドロクを助け出す。
- ・師匠と一緒に魔力 (= 垢) を溜める。
- ・(レキシコン・パラドックスという魔法の本があるらしい。それはなんだ?)

完了したこと

- ・Radiance の持ち主ヤニエルが何者なのか色々な人に尋ねる。

ヤニエルは第 4 次クルセイダーの伝説的なパラディンだ。異端審問ばかりでその剣をデーモンに向けようとしないう者たちを尻目に世界に傷に乗り込み多くの人を救出した。再び世界の傷に向かった彼女はそこで命を落とし剣だけがケナブレスに戻ってきた。

- ・イーグルウォッチの詰所を探索し、そこに誰がいるのか確認する。

バフォメット・カルトが何をたくらんでいるにせよ時間はない。イーグルウォッチの詰め所を

じっくり調べる時間はなく搜索を断念することにした。

- ・アルバークロフトの屋敷、トパーズソリューション、エストロッドの塔を巡ってホシラが処分することになっていた証拠を集める。合言葉は「書庫への新しい資料を持ってきた」

アルバークロフトの屋敷、かつての僕の家はすでに崩壊して放棄された後だった。トパーズ・ソリューションは野盗が店内を物色していたが彼らはカルトの秘密には気が付かなかったようだ。しかし、地下に隠されていたカルトのアジトには罠が残されているのみだった。エストロッドの塔にはまだカルトの者たちが残っていた。合言葉を使って内部に入るとファクソンなる男がミナーゴオからの命令書なるものを振りかざしていた。これこそがバフォメット・カルトの活動を解明する手がかりとなった。

- ・バフォメットカルトが町の中心部で何をしているのか具体的なことを探る。

バフォメット・カルトは町の中心部でワードストーンネットワークに対して何らかの儀式をもくろんでいるらしい。儀式の最終仕上げはあの伝説の魔女エイリールが直々に行うという。エイリールが現れてからでは手も足も出なくなる。一刻も早く手を打たねば。

- ・ドロクとエレンスを探す。

ドロクとエレンスはイラベスに助けられイーグルウォッチで保護されていた。その後、灰の砦に乗り込んだ時にドロクがああエイリールに連れ去られてしまった。ドロクを助けなければ。だがエイリールは世界の傷の奥深くにいる。そこまで行けるくらい強くならなくてはならない。

- ・ナインドリアンクリスタルについて調べる。

ナインドリアンクリスタルはデーモンロードの死体から精製される邪悪なエネルギーの精髓らしい。物によってはアーティファクトと呼べるレベルの力を持つらしい。それだけ強大なものだけに、その力を封じるにはウィッシュやミラクルのような強力な力が必要らしい。

- ・騎士団の生存者を捜し出し、協力してバフォメットカルトの計画を阻止する。

騎士団の生き残りはディフェンダーズハートに集結していた。町の中心部に居座るカルトに対して攻撃を計画していたが、僕らのもたらした情報で標的は灰の砦とわかりそこに主力を集中するようだ。陽動を任された僕らはモンゲレルマンの案内で灰の砦につながる裂け目を通り主力よりも先に突入した。儀式完了まであと 10 分。主力の突入を待つ暇はないと判断した僕らはそのまま儀式を阻止すべく突入した。

- ・ワードストーンがどうなったのか見に行く。

ワードストーンは碎けてしまった。だが全ての力を失ったわけではなかった。伝説の魔女エイリールは儀式によってワードストーン群を無力化するだけでなく、そのネットワークを使ってナインドリアンクリスタルの瘴気を世界にばら撒こうとしていた。それは辛うじて防いだけれど、それはワードストーン欠片が白い光を放ってデーモンを撃退してくれたからだ。ワードストーンはまだ力を保っているのだろうか？それともあの光を最後に全ての力を使い果たしてしまったのだろうか？

- ・ガドに再会する。

カクカクした男ガドは呪いが解け元の状態に戻っていた。異端審問では僕らのために弁護人を務めてくれた。非常に弁が立つ男のようだ。ドレゼンとネロシャンの戦いが終わったあと、新たにワードストーンが建てられたドレゼンでマジックアイテムショップを開店した。

- ・ドレゼン攻略でデーモンと戦い身の潔白を証明する

とりあえず僕らがデーモンの仲間でないことを信じてくれる人たちが少ないながらも現れた。まだまだ僕らの評判は良くないけど、これからも自らの行動でそれを示していくしかない。

- ・ドレゼンでソード・オブ・ヴェイラーを起動してワードストーンを再起動する

ドレゼンを攻略した僕たちはついにソード・オブ・ヴァイラーを取り戻した。ネロシャンから迎えに来たシルバードラゴンのナムハイハスの背に乗りデーモンに包囲されているネロシャンを目指す。そしてネロシャン郊外での決戦のさなか、ついにワードストーンは再起動した。力なきデーモンは倒れ、コーラムゼイダはガルフリー女王らに囲まれ命からがら逃げ出した。指揮官を失ったデーモンは壊走した。こうしてデーモンの大規模侵攻からネロシャンは守られた。

- ・アルシェイルたち村の大人がどうなったか消息を調べる

アルシェイルは生きていた。村での戦いでアポナヴィシヤスに捕らえられドレゼンに幽閉されていたが、ネロシャンを攻めるためにアポナヴィシヤスが出陣したあとドレゼンの守りを任されたヴェインの手を逃れ脱出した。ヴェインが追手としてアニスハグを放ったけど、なんとかそれに追いついてアニスハグの魔の手からアルシェイルを助けることができた。

スラッシュはアルシェイルと一緒に捕らえられ同じくドレゼンに連れてこられた。だがスラッシュは処刑され帰らぬ人となった。魂を喰われたのか、どこかで魂だけアンデッドになって彷徨っているのか蘇生することはできなかった。

アンダルトは村の戦いで戦死したらしい。

クラードは残った村の住人を連れて脱出したらしい。ドーレスタとモルガンもまだ生きているらしい。だが2人が今どこにいるかわからない。

最後？の買い物

Ioun Stone, Incandescent blue, Sphere 8000gp (WIS +2)

Ioun Stone, Pink, Rhomboid 8000gp (CON +2)

Ioun Stone, Pale green, Prism 30000gp (attack rolls, saves, skill checks, ability checks に +1 competence bonus)

Cloak of Resistance +5 25000gp

Headband of Vast Intelligence +4 16000gp

Scroll of Overland Fright × 4 4500gp

Scroll of Freedom of Movement × 4 2800gp

Scroll of Mass Heal 3825gp

Portable Hole 20000gp

Wand of Death Ward 20000gp
Coldiron Arrow × 5000 500gp

ジャーナル

4716 年 8 月 20 日 ナインドリアンクリスタル

かろうじて食い止めることができたけど、バフォメット・カルトの者たちはエイリールの命に従って、ワードストーンネットワークを使ってナインドリアンクリスタルの瘴気を世界に広め、人々をデーモンに変貌させる儀式を行っていたらしい。ナインドリアンクリスタルから放たれる人々をデーモンに変貌させる紫の瘴気。あれは僕の身体をデーモンに変貌させたものと同じ力なのだろうか？だとしたらヤスの塔で行われていた実験はワードストーンを汚染して人々をデーモンに作り替える儀式の実験だったのだろうか？

みんながどうすることもできなかったナインドリアンクリスタルのケージは僕が触った時だけ飴のように簡単に形を変えた。そしてその中のワードストーンの欠片に触れたとき爆発が起こった。もしかしてこの爆発はヤスの塔で起こった爆発と何か関係があるのだろうか？今回と同じようなことがヤスの塔でも起こったのだろうか？だとしたら何を触媒として？

ナインドリアンクリスタルはデーモンロードの死体から精製されるという。ワードストーンの欠片から白い光が放たれたときに見たビジョンでは女デーモンが明らかに強大な力を持っていそうなデーモンを暗殺していた。そしてミナーグォの命令書に書かれていたナインドリアンクリスタルの問題は主の娘が解決してくれたという一文。もしかすると僕が見たのはナインドリアンクリスタルが精製される過程だったのかもしれない。

いずれにしても僕の運命にはナインドリアンクリスタルが深く関わりあっているらしい。アルシェイル、あなたは何か知っていたのか？今どこにいる？まだ生きているのか？いつかこのことをアルシェイルに尋ねられる日が来ると良いのだが。

冒険に出てからは（クラスやアーキタイプなど）

・ Trait

1. 悪魔の儀式

カルティストと化した両親の手で悪魔的な儀式に捧げられ、悪魔の血を持つ呪われた存在となってしまった。以来、悪魔に強い憎しみを抱いている。効果:デーモンに対する武器ダメージに +2 特徴ボーナス。また隠密に +2 特徴ボーナス。Mythic 状態になると、目が赤く光り、黒い角が生え、体の腐った部分が空間的に消失する（ゲーム的な効果は無い）。

2. Pragmatic Activator

「魔法を教えるには危うい感じがする」モルガンにそう告げられ本格的な魔術を教えてもらえそうにないラオツェンは、自分で問題解決を図るべく魔法装置を起動する方法を密かに模索した。才能に恵まれたものはその身に宿る魔力が魔法装置を起動させるというが、あいにくそのような才は持ち合わせていなかった。だから動作原理を理解し論理的に起動していく方法を独自に学

んだ。魔法装置使用判定を【魅力】修正値の代わりに【知力】修正値を使って行っても良い。

・ Class

1.Fighter (Weapon master) Lv.1 ~ 4

筋力があまりないので剣を振り回すのはあまり得意じゃない。だから訓練を得意だった弓に絞
り込んで早くデーモンと戦えるようになるという決意のもの弓の修練に打ち込む。

2.Ranger (Standard) Lv.5 ~ 6

デーモンと戦うには奴らの習性や弱点、やり口を学ぶ必要がある。デーモンを狩には狩人として
の知識が必要だ。

3.Magus (Myrmidarch) Lv.7 ~

だんだんと弓だけで戦っていくことに限界を感じ始めた頃、武器と魔術の力を融合させて戦う人
物に出会う。それまで自分の体を元に戻すために学んできた魔術の知識が更なる飛躍をもたら
す予感を感じる（みたいな流れで良いですか？→ DM）

武器が主、魔術が副みたいなイメージです。

レベルは大体このくらいの時にという目安

PRD 外要素

Dervish Dance [Feat][The Inner Sea World Guide]

前提：DEX 13, 《武器の妙技》, 芸能（舞踏）ランク 2, シミターへの習熟

シミターを片手で使用しているとき、命中とダメージに対してSTRボーナスの代わりにDEXボー
ナスを加えることができる。すべての特技とクラス能力に対してシミターを片手刺突武器とし
て扱う。この能力を使用するにはシミターは自分のサイズにあったものでなくてはならないし、
もう一方の手に武器や盾を持っていたはならない。