

VR ネットゲのつづき

前回はTPKしちゃったけどこれはネットゲなので、問題なくシナリオの続きに入ることができた。

エージェント・シェイラから封蝋つきの手紙が届く。

リサーラカルトはいにしへのルーンロード・クルーンをヴァリシアに復活させようとしている、
というのは前回調べた通り。

だが、ケアマガの地において具体的にどう復活させようとしているかもわかった。Refugee
Token というものを作り、それにより隠された Lair にアクセスできるようになり、企みが進むよ
うだ。

Token を手に入れることができれば、ルーンロードが目覚める前に墓所に向かい、封印開放を阻止
できるかも？

ケアマガの西、ワイバーン・マウンテンの寺院を発見し、Token を探すべし。ただし Token を使う
にはまだ早く、まずは調査のために持ち帰ってほしいとのこと。

リサーラのホーリーシンボルを掲げたものがケアマガを出発したという話もある。ケアマガの
アリーラ・ヴェンデインを尋ねるといいだろうというアドバイスも受け、そのとおりにワイバー
ン・マウンテンへと向かった。

.....アリーラさんに話聞いたっけ？聞いてないような気がするけどまあいいか。

崖際の戦闘

山中、崖際に作られた道を進んでいると上から声がかかる。

「待たれい旅人たちよ。ここから先は我々の雇い主であるナロス・ヴァラムが遺跡発掘をしてお
り、人を通すなど言われている。命を失いたくなくば引き返せ。」

一度引きかえして準備してから戻ると「命が惜しくないのだな。ならやるぞ！」オーク2体と戦
闘開始。

敵は「必殺！衝撃斬り」と叫び、Large になった Atioth を一発で HP1 まで削り、続く射撃で Atioth
は倒れるも、回復を受けて寝ながら戦い、前衛を倒す。

後衛は Alexice の Debilitating Portent と Ranni の Mental Block を食らって弱体化し、Ranni を狙った
射撃も Integra の風の壁で防がれて敗北。

頭の硬い天使との交渉

奥に進むと、遺跡の入り口の前に天使がいる。Deva の一種だろう。

「私はこの遺跡を盗掘者から守っている。一步でも進むとお前たちを破壊するぞ」

どうやら Planar Binding で見張りをやらされているようだ。交渉しようとする、

「では全ての魔法のアイテムを置いて呪文も解除してから Discern Lies をかけて話し合おうではな
いか」

と言われたので渋々その通りにする。

しかし正直に話そうとするも、天使は頭が硬く、悪の儀式が行われようとしていることを説いて
も「ここを通さないこと」を優先しようとする。

実際我々も他人から言われてカルトを妨害しに来ているので、彼らが完全に悪であることを力説
しづらいのだ。

だが「直近リサーラカルトのヴァンパイアと戦った」ことを述べたのが交渉の糸口になり、Integra
の交渉能力により丸くおさまった。

Disintegrate で切り取られたっぽい壁の穴をくぐり、遺跡内へ侵入。東に七芒星のかかれた扉があ

る。

北には Shoanti の頭を剃られた者たちが体育座りをしており、我々に気づいてもぼんやりしている。奴隷にされた者たちのようだ。

「我々を捕まえた者たちが奥の間で目的を達成するのを待っている」

「助かりたいけど我々だけじゃ山を降りることすらままならない。強い人がなんとかしてくれるといいな」

- ・ 敵は何人？ 7人くらい、魔法使い1人にローブ6人、人間かどうかもわからん
- ・ 敵の動き まず南に行ったあと北西の扉の中に入った。遺跡内に別の女性がいて、知らない言葉で喋っていた。

まずは扉のない南に向かう。

下半身が蛇、上半身が6枚羽の人間のクリーチャーの像、タッシュロンのルーンが刻まれている。腕にはペンとムチ。頭には七芒星。おそらくこれがリサーラをかたどった像だ。

像には Divination 以外のあらゆる魔法がかかっている。

さらに南の方には閉じた扉があるが、どんなに力をかけても開かない。

奥に行くと、リサーラ信者の習慣のレリーフが刻まれた部屋。自分たちにムチを打ったり焼きごてをおしたり。Zig は黒い影が西のほうへ向かうことに勘づいた。

出目に翻弄される冒険者たち

敵がいると思しき西の部屋に向かう。

開けると鎧の女性がおり、タッシュロン語で何かわめきたててくる。内容はわからないものの敵対的ではある。どうやら Grave Knight のようだ。

敵は開幕 30ft 円錐の炎を放ち、巻き込まれた奴隷たちは即死。

さらにインコが1匹壁の中から現れ、後衛のほうに向かう。触れられた Integra は 1d8 Bleed を負う...出血させるインコは珍しいね。Integra は珪素生物なのでかわりに水冷液を吹き出す。

インコは Ranni の得意技・Resilient Sphere (DC24) で一旦無力化される。

Integra は Aesgir たちを巻き込んで苛みの電撃を放ち、Grave Knight と Atioth に吐き気状態を与える。

しかし「Ref セーブとか余裕ッスよ」と慢心した Atioth が出目に恵まれず、3R にわたって吐き気状態にもだえ続けてしまう。

吐き気を耐えつつ敵に肉薄しつづける Atioth だが、乗ったままの Aesgir が危険にさらされ、Zig への Life Link を保ったまま気絶してしまい DoT をくらい続ける。

射線を確保しようと前に出た Zig に Knight は Following Step でつきまとい、こちらも満身創痍。さらに2発目の炎円錐をくらって Aesgir が死亡。

しかし前線で粘った Zig の射撃によりついに Knight は倒れ、Resilient Eidolon で居残った Atioth によりインコも倒せた。

Deva が Raise Dead をかけてくれて、Aesgir はなんとか復活する。

範囲攻撃さえ叩き込めればこちらのもの

最奥の部屋は広く、大きなアルコーブには大きなリサーラの像がある。ムチの柄のところが赤く光っている。

像の前に魔法使い、さらに異形 (Sinspawn) が 6 体。無言で戦闘開始。

相手が準備していると思込んで Alexice が魔法使いにディスペルを試みるが、Spell Turning をうけてしまう。

返す Caustic Eruption により大勢が酸まみれになってしまい、Integra は壁呪文で敵に痛い一撃を見舞ったうえで倒れる。他の面々は Communal なレジエナで DoT を回避。

シンスポーンは槍でツンツンしてくるが火力は控えめ。

Zig の Sleet Storm により一旦は敵の目を塞ぐが、こちらも手を出せない中で敵はドレッチを召喚していた。

しかし Sleet が解けた後の Ranni の Rime Frost 呪文追加により敵は総崩れ、やけくその Quicken True Strike Disintegrate を Ranni に放つもセーブを通され、返す Mental Block により討伐完了。

目的のトークンはゲット、任務達成！

今回得られた教訓

- ・ セーブ・オア・ダイな呪文は味方を巻き込まない・巻き込まれないようにしよう。慢心するな！
 - ・ うちの術者のセーブ DC 高すぎ問題。他キャンペと同じ感覚で FF を受けてはならない
- ・ Aesgir は HP が危険域になったら騎乗遮蔽よりも Life Link を切るために Immediate をとっておこう
 - ・ ...というか騎乗の時代は終わったんじゃないかな？