



D&D4th Skypeオンラインセッション リプレイ

遠き幽谷

沢渡祥子

D&D4版リプレイ 遠き幽谷 - 目次

1. [お試しオンセ 遠き幽谷](#)
 1. [2010年6月3日 21:00](#)
2. [OPENING](#)
3. [SCENE 1](#)
 1.
 1. [遭遇1：山を登る（技能チャレンジ）](#)
4. [SCENE 2](#)
 1.
 1. [遭遇2：アリ退治（戦闘遭遇 遭遇Lv1）](#)
5. [SCENE 3](#)
 1. [2010年6月10日 21：02](#)
6. [SCENE 4](#)
7. [SCENE 5](#)
 1.
 1. [遭遇3：森を探索する（技能チャレンジ）](#)
8. [SCENE 6](#)
 1.
 1. [遭遇4：邪妖精のイタズラ（戦闘遭遇 遭遇Lv1）](#)
9. [SCENE 7](#)
10. [SCENE 8](#)
 1.
 1. [遭遇5：山頂のハグ（戦闘遭遇 遭遇Lv2）](#)
11. [ENDING](#)
 1. [6月11日 24：30](#)

お試しオンセ 遠き幽谷

2011年6月3日・10日 オンラインセッション
D&D 4版 プライアルム世界 単発

D & D4版オンラインセッションのリプレイです。
MAP共有やダイスロールができるwebツール「どどんとふ」と、
会話をするためのツールとしてSkypeを併用しています。

参加者は皆、オンラインセッションほぼ初めての手探り状態。
最近御一緒できていない遠方の友人を誘い、2011年6月の夜中に2度に分けて
遊びました。

2010年6月3日 21:00

画面よーし、ダイスよーし、シナリオ準備よーし、録音よーし。
所定の時間になったのを確認して、Skypeグループ会話の発信ボタンを押します。
ポー————、というSkype独特の音がして、そして。

沢渡 ……もしもしー？

PC A あ、もしもし。

沢渡 おー。聞こえますね。

PC B ……わー。音でけー。

PC A B氏の声だけすごいでかいな。そっち、俺の声はどう？

沢渡 私は全然問題ないです。

PC B 耳がつぶれそうー。

PC A こういう言い方は大変失礼なんだが、B氏の声がでかく聞こえるってすげえ違和感。

沢渡 ああ、それ、わかります。

PC B やかましい。そんなにでかいの？

PC A うーんとね、イメージ的にはすぐ隣で聞こえている俺の声くらい。

PC B ああ、成程ねー。

沢渡 そもそも、耳元で人の声が聞こえる状態でゲームする、っていうのがおかしいんですよね。

PC A 実は、Skypeって対話に出たことはあるんだけど、いじったことはないんだわ。

沢渡 じゃ、使い方とかは？

PC A さわり程度。とりあえず準備の確認なんだけど、キャラクターシートは印刷した。使うかどうかわからないけど、プレイヤーズハンドブック置いた。一応念のため、サイコロを手元に。あとは、筆記用具とメモでいいかな？

沢渡 そうですね。で……えい。Skypeのチャットのところに、今、URLいきました？

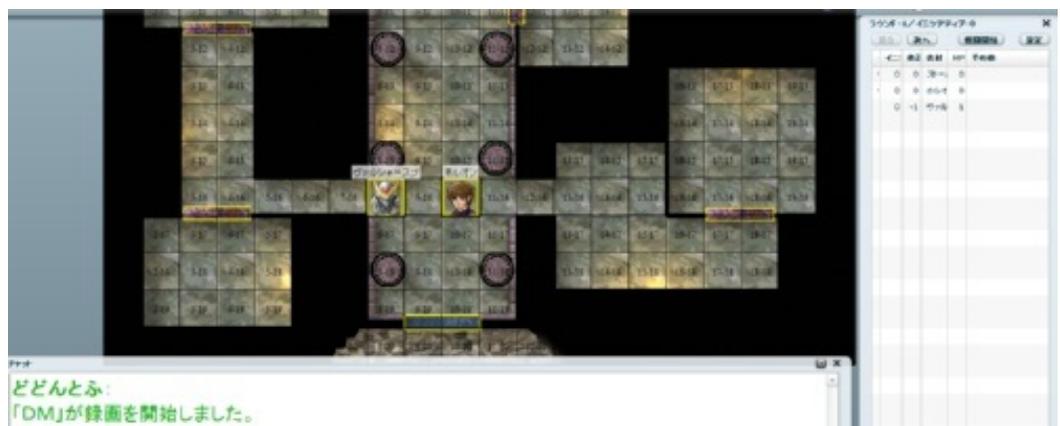
PC A ああ、来た。

沢渡 今日は、その3番部屋です。パスワードはいつもの奴です。

PC A ——「ちょっとハイキング」って奴か。ネーミングセンスがまさに君だな。

まずは、「どどんとふ」へ移動。この時は4th Impact! さんちを使わせてもらいました。

ここでまず、操作の確認と、動作に問題がないかのチェック。



沢渡 ——じゃ、適当にどれかダブルクリックしてもみてもらえますか？

PC A これか？

[: 1d20>=10 セーブします。 diceBot : (1D20>=10) → 13 → 成功]

[: 1d20>=10 セーブします。 diceBot : (1D20>=10) → 9 → 失敗]

PC A ああ、これで判定するんだ。

沢渡 そうです。そのチャットパレットに自分がよく使う判定値をあらかじめ登録しておいて、ダイスの代わりに使うと。

PC A なるほど、この「1d10+10 対AC」っていうのが.....ん？ これ、1d20じゃないの？

PC B おー。ごめん、間違い。そしたら、チャットパレットの「編集」ボタンを押して、10のところを全部直してくれれば。(←チャットパレットを用意した人)

PC A おととと。危うくダメな子になるところだった。

沢渡 B氏の陰謀ですね。

PC A まさか、昔クリティカルで暴れ回っていたのを防ぐための奴か。

問題があれば場所替えなども考えていたのですが、今回は問題なし。

それにしても、無料でどどんとふサーバを使えることは、本当にありが



たいです。

今回のキャラクターは、2人。

おためしセッションなので、気心の知れた少人数です。今回なら失敗も怖くない！（笑）

クラスはもうじき発売予定のヒーローズ・オヴ・フォールンランズから、パラディン／ブラックカード（撃破役）と、レンジャー／スカウト（指揮役）の2人です。

ヴァルシャースプ **Lv2**パラディン／ブラックガード

悪を討つための爆発的な力を持つパラディン。単体への大ダメージが売りです。

敵から戦術的優位を得たり、敵が重症になったり、敵に囲まれるとダメージが増えます。

<http://image01.wiki.livedoor.jp/s/3/sawatari23/cdb0c6046447c386.pdf>

ホルオン **Lv2**レンジャー／スカウト

弓で射止めて敵の動きを封じる、遠距離からの制御役。エッセンスのクラスは個人的にかっこ良く感じるものが多いので、嬉しいです。

<http://image02.wiki.livedoor.jp/s/3/sawatari23/dfd61a1f685823d1.pdf>

私家訳版でのセッションでしたので、実際の訳語といろいろ違うと思います。
ご了承ください。

OPENING

DM 今日の予定プレイ時間は、40分～1時間くらいを考えています。

ホルオン・ヴァル 1時間半だな。(笑)

DM なんでそうなるかなー。

ヴァル いや、過去の実績に基づいての計算で。

DM まあ、オンセって時間がかかるって話ですからね。とりあえず、今日は軽く1戦やってみようと思います。

DM 今回の依頼人は、ヴァルシャースプの昔からの友人です。駆け出しの学者でアルドスといい、地誌学や地理学を主に扱っています。自然の中に埋もれている価値のあるものを探求している人です。

ホルオン 博物学者って奴だな。

DM ……ちなみに、ブラックガードなひとって、表向きの職業はどうなっているんですか？フリーの戦士？

ヴァル どうなんだろうね、元々は善側の信仰系だったんでしょうけれど。

DM じゃ、今でも善の信仰系でいいんじゃないですか。表の顔はとても柔和な非戦闘員信仰系で、実はブラックガード。

ヴァル ありだろうけど、プレートメールはどうする？

DM 戦闘モードになった時は、教会の花壇下に隠してある長櫃を開くんです。(笑)

ホルオン 花壇かよ！むしろ飾ってある奴着るんだろう。飾り鎧だとかいっておいて、段々傷が増えていく。

ヴァル いいね。基本的には優しい神父、みたいな感じかね。普段は敬虔なヴァルティウスの信徒。戦う時は正義の名の下にはなく、悪を為すことで悪を討つので、“黒い太陽”。

DM では、そんな良い人モードのヴァルに、昔なじみが頼み事をしに来たことにしましょう。「万病の薬の材料になる植物があるらしいんだけど、そう簡単に行けない場所なんだ。いいツテはないかな」と。

ヴァル にこやかに、「それは素晴らしいことです。もしそれが見つかれば、病に困る人にとっても大きな福音になるでしょう」

ホルオン 後光さしているよー。(笑)

DM 「お前にはこんな肉体労働は頼めないけど、誰か荒っぽいことに慣れている知り合いがいたらお願いしたいんだ」

ヴァル 「案ずることはありません。私の友人に森のエキスパートがおります」

ホルオン え、えきすぱーと！？(笑)

DM 彼は手書きの地図を出して、「この山の頂上に精霊の木って木があって、その樹皮が必要なんだよ」と。というわけで頼み賃として、ポーション・オヴ・ヒーリングを3本。

ヴァル それはありがたいね。

DM 「頼める人かいたら、それを渡して依頼をしてもらえないか」と。ちなみにその木は、元々はこの物質界の木ではありません。妖精郷の植物らしいですね。

ヴァル その木から何が降ってくるかが俺の胸をしめつけているよ。異次元のクリーチャーとか出すための発言じゃねえんだろうな。

DM で、このままホルオンにも依頼をとか考えていたのですが、ヴァルがあてがあるとのことなので、彼は「よろしく」って言って帰っていく。

ヴァル では、ホルオンのところに行って、同じ話をするとするか。

ホルオン その時はもう鎧着ているんだよね。

ヴァル その時はもう ♪ちやっちやっちやーちやちやちやーちやちやちやー♪

ホルオン えー。

ヴァル ……よくよく考えてみると、別に悪を裁きに行くのでも何でもないので、そんな

に気分を盛り上げる必要も全くないんですが。
というわけでホルオンの家に。がんがん。

ホルオン では、その辺の話を聞いたということですね。「わかったわかった。うん、困った人を見捨てられないっていうのはよくわかるよ」、ぽんぽん。

ヴァル 「違うっ、誤解するな！ 我は、このようなものは人を惑わすと見た。ゆえに確かめねばならぬ」

ホルオン 「うんうん、わかったわかった。いいよー、そういうことにしておいてやるから」

SCENE 1

遭遇1：山を登る（技能チャレンジ）

DM では早速、目的の山の山頂に至るための技能チャレンジを行います。（笑）

ホルオン 何ねーっ！？

ヴァル いきなりかよ！

DM ダイスロールの練習だとでも思ってください。3回失敗する前に3回成功するという、一番簡単な奴です。山に登るため、まず2人とも〈持久力〉判定を行います。2人のどちらかが成功した時点で成功1カウント。

ヴァル プレート・アーマーが重い……っ！

ホルオン 我々の弱点をついてきたな。

DM 2人とも失敗したら、回復力使用回数を1回ずつ失います。

ヴァル ちなみに目標の数字は？

DM 11ですね。

[ヴァルシャースブ：1d20+6 持久力 diceBot：(1D20+6) → 16[16]+6 → 22]

ヴァル これでいいのかな？ 成功した。

ホルオン じゃ、俺は失敗してもいいな。はいつと。

[ホルオン：1d20+8 持久力 diceBot：(1D20+8) → 17[17]+8 → 25]

DM おー。では成功度1。あと残り成功2つを稼ぐために、何かテキトーな技能を使って山に登ってください。判定の目安は14です。

ヴァル こういう時は、パラディンって役に立たないんだよね。

ホルオン ここは〈自然〉だろう。山道を〈自然〉の知識を使いながら登るとしようかね。ほいよ。

[ホルオン：1d20+11 自然 diceBot：(1D20+11) → 4[4]+11 → 15]

ホルオン 15。危ねえ！

ヴァル これってさ、俺もやらなきゃならないのかな。

DM そうですね、次はヴァルの番です。

ヴァル 俺がやれそうなのは、山に対して〈威圧〉とか。

DM それは難易度25とみた。

ホルオン 25でいいの、出ちゃうよ？ 俺なら45っていうけどね。

DM いいですよ。25出るようなら何かしら考えます。その心意気は汲みたい。

ヴァル いや。可能性があるなら〈運動〉が8なんだけど……。登攀とか、上り下りをする時にしっかりとやるという奴だな。

[ヴァルシャースブ：1d20+8 diceBot：(1D20+8) → 3[3]+8 → 11]

ヴァル 失敗。鎧重いしねー。鎧の修正がなくてもぎりぎり1失敗なんだけどな。

ホルオン 本当だ。次は…… 〈知覚〉で方向をしっかりと確認しながら目的地に行くとか、あるいは〈軽業〉で位置を確認しつつやるとか。よし、レンジャーらしく木に登ろう。

DM 木登りは〈軽業〉ではなく〈運動〉です。

ホルオン あ、そうか。〈軽業〉では登れないもんね、落ちれるけどね。じゃ、〈知覚〉。音を聞き、自然のにおいをかぎ、水の音を探しながら歩き、方向を探る。

ヴァル レンジャーらしいな。

ホルオン レンジャーは、自然のキャラクターに格上げになったのです。

ヴァル [武勇]じゃないんだ？ 元に戻ったんだな。

ホルオン [武勇]かつ[原始]になったんですよ。ついに時代が我々に追いついた！

DM なんかこの件については、やたら嬉しそうなんですよー。

[ホルオン：1d20+11 自然 diceBot：(1D20+11) → 10[10]+11 → 21]

ホルオン 21！ 意外とダイス振った気になるんだよね、このエンターキーを押す瞬間が。

DM 技能チャレンジOKですー。

ヴァル おー、すごい。さすがにボクは知らない子でしたね。

ホルオン そりゃあねえ。ここは野外ですから。

SCENE 2

ここでMAPチェンジです。戦闘に挑戦。

ホルオン ……なんだ、これ。

DM あなた方が山のとっぺんに登ると、巨大な木が目に見える。精霊の木はかなり老木なのですが、年のせいだけではない黒ずみ方としなび方と枯れっぷり。

ヴァル 終わったな。

DM で、木が見えるにつれて、ぼりぼりぼりぼりと音がするわけです。

ホルオン 食ってる———！？

DM 山頂に吹き渡る風もやんで、山の空気というにはどんよりして、周りの草とかもしおれて。大木の周りには大小様々な——〈自然〉判定。(笑)

ヴァル 〈自然〉判定？ 気休めでしかないけど、振るだけ振ろう。

[ホルオン : 1d20+11 小さい自然 diceBot : (1D20+11) → 18[18]+11 → 29]

[ホルオン : 1d20+11 大きい自然 diceBot : (1D20+11) → 5[5]+11 → 16]

[ヴァルシャースブ : 1d20+1 小さい自然 diceBot : (1D20+1) → 6[6]+1 → 7]

[ヴァルシャースブ : 1d20+1 大きい自然 diceBot : (1D20+1) → 8[8]+1 → 9]

ホルオン 大きい自然、低っ。名前しかわからない。

DM ヴァルシャースブは、ジャイアント・アントという名前はわからないけど、アリだというところまではわかる。

ヴァル 私は、あのようなでかいアリは初めて見る。

DM 具体的には、ハーFRINGサイズのアリですね。(笑)

ホルオン やめれー！

ヴァル おいしく食べられちゃいそうだな。

DM ひとまわり大いのがジャイアント・アントのハイヴ・ウォリアー、戦士アリです。小さいのがハイヴ・ワーカー、働きアリ。ちなみに、木の幹にいるハイヴ・ウォリアーは、頭上20フィートの位置にいます。

ホルオン なるほど。

DM 地中からぼりぼりという音がしてまして、根の下にも何かいるんじゃないかな。

遭遇2：アリ退治（戦闘遭遇 遭遇Lv1）

この遭遇の敵は、あり。戦士アリx2と働きアリx6です。ちなみに働きアリはザコ。

働きアリは今のところMAP上には4匹しかいませんが、2匹が地中に



います。

【地形】 ななめ移動は可能。明るさ／明るい。

- 草原 通常の地形。 ■ 大樹 侵入不可地形。遮蔽を提供する。
- 灌木 移動困難地形。中にいると外からの攻撃に対して通常の遮蔽を得る。
- 崖 侵入不可地形

DM アリの主な攻撃手段は噛みつき。あと、周りの味方が死ぬとシフトなんかしちゃう。ちなみに穴掘りの移動能力を持っています。

ホルオン 俺ら、どこなんだよ。

DM あ、さっきの技能チャレンジに成功しましたので、初期位置は4辺に接するマスのもどこでもいいです。

ホルオン どんな風に入ってもいいよと。

ヴァル 君は後衛型だよな。ということは、戦術的優位は自分で作れということだね。

ホルオン 君は、一発殴ったら次のラウンドからはずっと戦術的優位をつけれるでしょう。こちらは、後ろから弓撃つことになる。

ヴァル このフェロウシャス・ストライク*1で、自分で頑張れってことだよな。ヴェンジャンス・ストライク*2は決め技でも使うということで。

ホルオン ヴェンジャンス・ストライクって何だっけ？

ヴァル 隣接している敵の数の2倍、ダメージが増える。

ホルオン 囲まれたらこれをやればいいんだよ。

ヴァル 高確率で囲まれるんじゃないか。

ホルオン うん、高確率で囲まれてくれ。囲まれるのが君の仕事さ、パラディンだろう。防衛役だよな。

ヴァル あれ？

ホルオン ーウソ。ブラックガードは撃破役です。

ちなみにホルオンは制御役です。前のめり撃破&後方支援制御の組み合わせ。初期配置は、話し合った結果、左端と右端に別れることになりました。

ホルオン ハイヴ・ウォリアーの方がやばそうだから、俺はこいつを射撃しながらハイヴ・ワーカー2つを潰す方がやりやすそうだ。

ヴァル 俺は移動してから突撃かな、歩数的に。

ホルオン ヴァルは何歩歩けるんだっけ、6歩だっけ。

ヴァル 5歩。プレートだから。

ホルオン なら、移動アクションだけで全然行ける。6-8まで移動して、普通に標準アクションでぶん殴ることができる。

ヴァル ああ、そうか。斜め移動を忘れていた。ありがとう、それでいきましょう。

DM ありんこ達は、あなた方が配置について頃にようやく、新しいごはんが来たことに気づく。

ホルオン 俺ら、ごはんかよ。

ヴァル 植物だけではないんだ、食うの。

DM アリは雑食ですよー。というわけでイニシアチブ。私は手元で振りますので、そちらは画面上で振ってください。

ちなみに、プレイヤーはどどんとふ画面上のダイスポットで判定をしていますが、DMは手元でリアルダイスを転がしています。主な理由は2つあり、ひとつは判定を隠したいから、もうひとつは手元で振る方が早いから。

どどんとふの機能を使ったダイスロールは、どうしてもちよっとのタイムラグが生じるわけで。

[ホルオン : 1d20+7 イニシアチブ diceBot : (1D20+7) → 18[18]+7 → 25]

[ヴァルシャースプ : 1d20+2 イニシアチブ diceBot : (1D20+2) → 14[14]+2 → 16]

DM まず25。ホルオン。

ホルオン 移動アクションでここまで歩いて。マイナー・アクションで、いきなり一日毎パワーのストーカーズ・ミスト*3をどんと使う。

ヴァル いきなり使うのか。でも固まっているときに使うのが吉だもんな、これは。

ホルオン いや、これはダメージパワーじゃないんだ。

(マップマスクを配置しながら) 今黒くなったところは、敵にだけ重度の隠蔽区域になります。私に隣接しないと-5、完全視認困難。隣接していると視認困難で-2。遭遇の終了時まで持続します。

で、標準アクションで、ハイヴ・ウォーリアー2に対してラピッド・ショット*4。周り8マスの敵にもきくので、ハイヴ・ワーカーの1と3も目標になる。完全視認困難を得ているので、すべてに対して戦術的優位がもらえる。(笑)

ヴァル すごいな。

[ホルオン : 1d20+9 対AC (戦術的優位中) diceBot : (1D20+9) → 18[18]+9 → 27]

[ホルオン : 1d20+9 対AC (戦術的優位中) diceBot : (1D20+9) → 16[16]+9 → 25]

[ホルオン : 1d20+9 対AC (戦術的優位中) diceBot : (1D20+9) → 10[10]+9 → 19]

[ホルオン : 1d8+4 ダメージ diceBot : (1D8+4) → 3[3]+4 → 7]

DM 全部にダメージ入りました。ハイヴ・ワーカーの1と3が死亡、と。

ホルオン で.....1を幻惑にさせようか、それとも2を動けなくしようか。

ヴァル 2の方がいいんじゃないかな。1って上にいるから。

ホルオン じゃ、2を動けなくする。アクション・ポイントを使用して遭遇毎パワーのディスラプティヴ・ショット*5、ハイヴ・ウォーリアー2に。

[ホルオン : 1d20+11 対AC (戦術的優位中) diceBot : (1D20+11) → 6[6]+11 → 17]

[ホルオン : 1d8+5 ダメージ (敵単独のため) diceBot : (1D8+5) → 8[8]+5 → 13]

DM 当たりますね。ハイヴ・ウォーリアー2は重傷入ります。

ホルオン 20点で重傷だから、残り20点ね。で、ハイヴ・ウォーリアー2を動けなくします。セーヴ・終了。これでそのラウンドは多分、何もできないで終わると思うんだ。——ふう、仕事したぜ。あとは寝ててもいいよね。

ヴァル いやいやいや。

DM 25ホルオン終了、次16。ヴァルシャースプどうぞ。

ヴァル じゃ、移動アクションで.....ん？ スタートここだったよな。

ホルオン 一歩ずつ置いて、ドラッグして置いてってやるとさっきみたいにやれるよ。

ヴァル 1、2、3、.....あれ。(6歩でうまくアりに隣接できない)

ホルオン 違う違う違う。1-8、2-8、3-7って動かないと。

ヴァル あ、そうか。それでか。カウントがおかしいのは。——ここまで来て、移動アクション終了。マイナー・アクションで、俺は今から悪徳を行うんだ、はあはあとヴァイシズ・リウワード*6を行う。

ホルオン 力だ、力だ、えへへへへ～。

ヴァル なんか違うな、悪徳というよりこれはただの暴れ者だ。hp5を得て、全防御値+2。

ホルオン ひでえ。

ヴァル で、フェロウシャス・ストライク*7だな。

ヴァルシャースプのフェロウシャス・ストライク*8は、ハイヴ・ワーカー2を斬

り飛ばします。

これでハイヴ・ワーカーは残り一匹。……地中に2匹待機させておいてよかった……。

で、ハイヴ・ウォーリアー1はヴァルに接敵してダメージを与えます。

ハイヴ・ワーカーの攻撃はいずれも外れ。

ハイヴ・ウォーリアー2に至っては、減速状態のせいで攻撃が届きませんでした。哀しい。

しかし2ラウンド目冒頭、地中から2匹のハイヴ・ワーカーが出てきます。

3匹のハイヴ・ワーカーがヴァルを囲んで、寄ってたかって噛みつく体制に。ヴァルシャースプはアリに囲まれている間、ホルオンはアリ2に攻撃をたたみかけ。

ホルオン マイナー・アクションでアспект・オヴ・ザ・カニング・フォックス^{*9}。狡猾なる狐の相の構えというのをとる。ここからハイヴ・ウォーリアー2にクレヴァー・ショット^{*10}。まだ闇の中なので戦術的優位。

[ホルオン : 1d20+11 対AC (戦術的優位中) diceBot : (1D20+11) → 8[8]+11 → 19]

[ホルオン : 1d8+5 ダメージ (敵単独のため) diceBot : (1D8+5) → 5[5]+5 → 10]

DM 命中ですー。

ホルオン こいつは単体なのでダメージが増える。相手が1人なら強いぜ。10点！

DM まだ。まだ頑張っているよー。

ホルオン で、ヒットしたので、こいつを減速にする。

ヴァル それは有り難いね。

DM ……ちっとも仕事させてくれないんだから。

3-3	4-3	5-3	6-3	7-3	8-3	9-3	10-3	11-3	12-3	13-
									ホルオン	
3-4	4-4	5-4	6-4	7-4	8-4	9-4	10-4	11-4		13-
3-5	4-5	5-5	6-5	7-5	8-5	9-5	10-5	11-5	12-5	13-
3-6	4-6	5-6	6-6	7-6	8-6	9-6	10-6	11-6	12-6	13-
		ハイヴ・ワーカー_1								
3-7	4-7	5	1			9-7	10-7	11-7	12-7	13-
		ハイヴ	ワ			ハイヴ・ウォーリアー_2				
3-8	4-8	6	2				10-8	11-8	12-8	13-
		ハイヴ・ワーカー_2								
3-9	4-9	5-9	2			9-9	10-9	11-9	12-9	13-
3-10	4-10	5-10	6-10	7-10	8-10	9-10	10-10	11-10	12-10	13-
3-11	4-11	5-11	6-11	7-11	8-11	9-11	10-11	11-11	12-11	13-

ホルオン:
1d8+5 ダメージ(敵単独のため)
diceBot : (1D8+5) → 5[5]+5 → 10

結局、ハイヴ・ウォーリアー2は全く仕事をできないまま、葬られてしまいました。

他のありんこも、「味方が死ぬと2マスシフトで散らばる」といううっとおしいことをしつつ、

一匹、また一匹と仕留められていき.....

4ラウンド後には、アリ退治終了。

SCENE 3

- DM では、最後の一匹まであなた方はありんこを切り刻みました。大小さまざまなありも、全部あなた方が追い払いました。
- ホルオン 踏みっ。踏みっ。踏みっ。
- DM ただ、木は枯れたまま。
- ホルオン 大丈夫ですよ、僕、レンジャーだから。
- DM だいぶ弱っているなどホルオンがぺたぺたチェックしていると、木の中からにゅっと美人のお姉さんが「助かったの？」と。
- ヴァル なんと面妖な！
- ホルオン おー。ドライアドだ。
- DM 彼女はずるずると、上半身を手で体を支えるみたいな感じででてくる。
- ヴァル 一応宣言しておかないとな。「勘違いするでない、我は貴様を助けたつもりなどない。ただ害虫駆除をただけだ」
- DM 彼女は、かなり……って、ドライアドって青白いものかな。相当弱っています。見た目は若いけれど、樹齡的には相当年をくっているのがわかる。
- ホルオン 木酢酢かけて一、石灰入れて一。
- DM 「ありがとう、でもまだ力が入らないわ。寄る年波には勝てないのかしら、最近肩の凝りが治らなくてね」
- ホルオン この人が死んだら、木も枯れるしねえ。
- DM シャレじゃなく本当に枯れそうです。
- ヴァル うん、やばそうだな。ポーション・オヴ・ヒーリング効くかな。
- DM 「それは効かないわ、私にはもう回復力使用回数がないの。害虫を追い払ってくれたついでにお願いがあるのだけど良いかしら」と、彼女はあなた方に言います。
- ヴァル 「聞くだけは聞いてやろう。末期の息として言ってみるがいい」
- DM 「私の中を通ると私の故郷に行けから、そこで姉妹の誰かに来てくれるように頼んでもらえないかしら。誰かがここにいなければ、ここは清浄さが保てない」
- ホルオン なるほど。次のドライアドはもっとうまくやるでしょうと、こういうことですね。
- DM 「私が枯れても、この場所は守らなきゃ」
- ヴァル 死ぬの？
- DM このままだと打つ手はないですね。年のせいもあるんですが、トドメが来ましたからねー。
- ホルオン これはやってあげるべきと、私の中のレンジャー君が言っています。というわけでヴァルに頼もうかな。「どのみちこの人が死んじゃうと樹皮も手に入らなくなるしね」という言い方をしてみる。
- DM ドライアドは縋るようにあなた方を見ている。
- ヴァル では、こう言うしかないか。「基本的に貴様にそこまでしてやる義理などないが、友の依頼を果たさないのは私の名誉の名折れ」
- ホルオン 「そうだよな。うん、そうだそうだ。さ、行くか」
- ヴァル 「よかろう、口車に乗ってやろう」で、うろみみたいなものがあるの？
- DM そうです。木のうろの向こうがどこかに通じているみたいです。
- ホルオン おー、フェイワイルドだ。わくわく。
- ヴァル 本当にフェイワイルドだろうな。飛んだらシャドウフェルじゃねえんだろうな。
- DM というわけで、木のうろの中にあなた方が入っていくところで前半終了です。

そんなわけで初オンセ初戦闘、無事に終了ー。

本日はここまで。おやすみなさい。来週の夜中、また続きです。

2010年6月10日 21:02

画面よーし、ダイスよーし、シナリオ準備よーし、録音よーし。
再び、Skypeに発信します。

沢渡 あ、AさんSkypeに入った。では通信かけまーす。
(ピーーーーーー)

沢渡 ーもしもーし。

PC A もしもし。よかった、間に合った。

沢渡 どうもですー。

PC B どうもです。ご苦勞でございます。

PC A どうも、こんばんは。

沢渡 なんか声がお疲れですよ？

PC A 今帰ってきたばっかなんだ。とりあえず、やるべきことはやってきた。後は明日だ。

PC B またそのパターンか.....。

PC A そっち、ずいぶんカエルの声が聞こえるね。

PC B 田舎ですっけの。

PC A どどんとふ行けばいいのか。ちょっと待ってくれ。

沢渡 はい。前回使った場所とは違いますので、ステータスとか合っているか確認してください。データはそっくり移したつもりなんですけど。

PC B 前回のチャットの内容も残っているんだね。

PC A え、違うページじゃないの？

沢渡 ページは違うんですけど、セーブ機能を使ってデータを持ってきたら、チャット画面の内容も反映されてました。

PC B 成程ね。チャットの画面もある程度はセーブされるということか。

PC A へえ。これは便利、.....ってことでいいのかな。とりあえず下のダイスは消してと。えーっと、チャットパレットのロード.....ちょっと待ってね、デスクトップに.....あれ？ デスクトップに貼り付けといたのがなくなってるな。(しばらくごそごそ) ーはい、お待たせしました。

SCENE 4

DM 今日3時間セッションの予定です。予定終了時間は24時。

ヴァル 2時か。……いや、一応1時とみておくか。どうかな。

ホルオン まあ、そんなところでしょう。

DM 内訳は、1回の技能チャレンジと2回の戦闘遭遇です。大休憩は取ったってことでいきましょう。HPとかも回復させておいてください。

では、前回の続き。前回は、大樹のうろを抜けて暗く狭く湿気ったトンネルに足を踏み入れました。中腰になってえっころえっころトンネルの中を移動して。

ホルオン なんだ、ハーフリング全然快適じゃん。

ヴァル 我は快適ではない。来るんじゃないなかった。

ホルオン ヴァルシャースプは中腰じゃ無理じゃないかな。這ってるでしょう。

ヴァル プレートメイル長距離は本気で勘弁して欲しいと思うんだよね。剣道でなら経験あるけど、腰を痛めるところか致命傷になるのではないかと。

DM ホルオン がさくさく進んで振り返ると、ヴァルシャースプが着いてこれてないという状態。

ホルオン 「あれ、来てない。あれ？」

ヴァル 「ホルオン、お主は我を置いていけ……この十字架を子どもたちに頼む……！」
がくっ。(笑)

ホルオン 移動速度6の人が、這い進みで移動速度2になった人を連れていかなきゃいけないわけだしね。付き合ってもらえないよねー。

ヴァル しかも前回やって思ったけど、ウィルダネスのパラディン、クソほどにも役に立たない。

DM 私は野外でやるって言いました。だからパラディンが苦勞しても、それは私の責任じゃないもん。

ヴァル だがそれでもパラディンをやるのが男道みたいなもんで。

DM ホルオンがいい加減見捨てようかなーと思い始めた頃にゴールに着きます。そこは緑あふれる自然の沃野。森の中ですが、さっきとは似て非なる場所です。

ホルオン おー。密林。

ヴァル 木々の密度が違うとか、においが違うとか、そんなようなレベルかな。

DM 光が眩しくて、色がいちいち鮮やかで、鳥や虫の音が賑やかで、香りが濃厚で、で、野性的らしいですね。

ホルオン プラス、魔力がおうよ。

ヴァル ここってプライアルムでいいんだよね？ 確か、沃野郷ってできたてなんだよな。懼夢六夜の時にできているから。

DM できて150年余りですね。でも、150年と思えないくらい木々は繁茂しています。フェイワイルドは資料がないのでどんな状態なのか私もよくわからないのですが、妖精さんの可愛らしい世界ではないみたいですね。危険度が高いというか。

ホルオン 大丈夫、今年(2011年)の冬に本が出るよ。

ヴァル 異世界紀行は何が出てくるか本気でわからんからな。湖だと思ったら全部ウーズでしたとかいう嫌なオチが。

DM ちなみに、妖精郷の地形というのは物質界の地形と似通っているんですね。だから物質界に山があれば、妖精郷にも山がある。

ヴァル ああ、一応鏡像世界になっているんだっけ。

DM はい。まあ、物質界の湖が、妖精郷では水たまりだったりもしますが。

ホルオン 沼だったりね。

DM あとは距離がぐだぐだで、物質界では1日で行けるところが、こっちでは同じところに行こうとして3日かかったとか。同じルートを逆に行ったら行き3倍かかったとか

。とにかくおかしいらしいです。

ヴァル　すごいな。

DM　なので細部はあてにならなくて、なまじ知識を持っている人の方が迷うらしいですね。

ヴァル　案ずるな。持ってねえ。

DM　では心おきなく迷ってください。あなた達が通ってきた道は、見あたりません。前後左右が森の中で、ぽんっと投げ出された感じ。

ヴァル　ハメられたー！（笑）

DM　あなた方はこの森の中でドライアドを見つけて、物質界と一緒に来てくれるように交渉しなければなりません。

ホルオン　あ、そうだったっけ。

ヴァル　よく見るとちゃんと下に説明が書いてあるな。（どどんとふのテキストウインドウに、時々要点を書いていた）あの植物を覚えておかなければいけないのか。葉っぱでも持ってくればよかったな。

ホルオン　大丈夫、わかる。〈自然〉持っているからわかる。

ヴァル　大して役には立たんが、この〈自然〉1で〈知覚〉1の俺も頑張ろう。

DM　です、第一印象はフェイワイルドの森ーって感じだったんですけど、なんかちょっとおかしい。木肌や地面には、見慣れない青紫色のコケが張りついています。

ホルオン　触らないように観察してみよう。

DM　このコケがどんなものかはよくわかりませんが、回りの植物を枯らしていることはわかる。

ホルオン　何ーっ！？

DM　草も木もこのコケのせいで枯れかけている。光り輝く妖精郷のはずが、全体的に黒っぽいもやで覆われている。で、もやが濃いところほど、コケがある。

ホルオン　これは〈自然〉技能でわからないコケだね。

ヴァル　〈魔法学〉か。

DM　判定してみます？

ホルオン　私の〈魔法学〉は0だ。

ヴァル　私の〈魔法学〉も0だ。

DM　うーん。なんて頼りになる2人組。

ヴァル　よし〈宗教〉だ！

DM　どうやらあなた方には打つ手がないようなので……。 （笑）

ホルオン　あっさり流されましたね。〈魔法学〉、平目で振ってみようか。

[ホルオン　：1d20 魔法学diceBot : (1D20) → 4]

[ヴァルシャースプ：1d20+0 魔法学diceBot : (1D20+0) → 16]

ホルオン　ふっ、これはコケだ。

ヴァル　おお、〈魔法学〉16出た。

DM　これは枯死のコケといいます。妖精郷の地下世界フェイダークに自生するものです。詳細は不明。

ヴァル　ということはあれか、ドラウ・エルフでも出てきたか。

DM　ちなみに、あなた方は山頂から移動してきたはずなのですが、ここは山の中腹みたいです。そのせいで見通しが悪く、植物が生い茂っていることもあって、周囲のことがよくわからない。

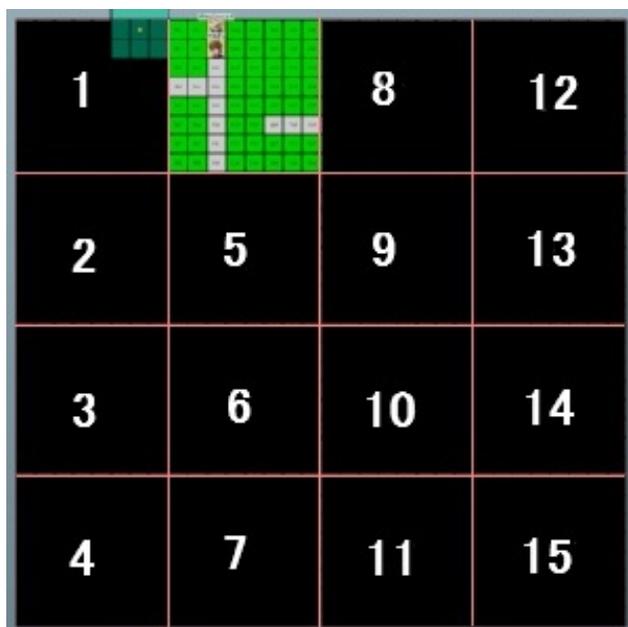
ホルオン　つまりそれは、高いところに行けということだね。

ヴァル　――なんか他意はないけど、技能チャレンジのメモっぽいのが出てきたぞ。

DM　他意はないけど技能チャレンジです。ちょっと変則的ですが。

SCENE 5

遭遇3：森を探索する（技能チャレンジ）



森での移動は技能チャレンジでした。

道が示されてるマスへ移動するには、目標値13の成功が必要。

道が表示されていない方向へ道をつけての移動には、目標値が+5。

主要技能は〈自然〉〈運動〉〈魔法学〉、1回の判定には20分かかります。

DM 目の前に灰色の道がありますが、これは便宜上の図面です。

ホルオン 踏み分け道みたいな感じか。

DM 踏み分け道になりうる場所です。技能チャレンジとしては、その灰色の部分の道をつきながら移動します。

ヴァル ナタか何かでぎっしやぎっしやとやりながら行くしかないのか。3版だと、ムダにそういうアイテムが豊富だったんだけどな。

DM うん、4版ではそこは概念的に処理しますので、道具はいらなくなりましたね。

ホルオン ここからなら1と5に移動できると、そういう考え方でOK？

DM そうですね。

ホルオン 斜めは？

DM 行けます。しかし、灰色い線がつながっていないところに道をつけて移動することになるので、道つけの難易度は+5されます。

ヴァル 俺たちにはほぼ不可能と見た方がいいな。

ホルオン いや、出ない数字ではない。でも1振らなければ13は出るので、道があるところだけ行けばほぼ成功するはず。ちなみに失敗すると何が起きるの？

DM 時間が無駄に費やされます。今は夕方前ですが、これから徐々に暗くなります。

ヴァル こんなところで夜過ごすのか。

ホルオン でもね、どこに向かえばいいかはよくわからないわけだよね。

ヴァル そうだね、手当たり次第というところだが。ちなみに高いところはわかる？

DM 手近な木とかに登って確認してもらえれば。

ホルオン 登攀は〈運動〉だよね。えーっと……。私を背負って登ってもらうことはできますかね。小型サイズなんですけど。

DM そうですねえ。鎧並みの重さしかないでしょうね。

ホルオン ルール的には鎧着ても重荷重にならないから、マイナスも何もなくよっこいしょで行ける。

DM 絵的に楽しいので良いとしましょう。ごつい人間がハーフリング背負って木に登るとか、指輪物語みたいだ。〈運動〉の難易度は12くらいかな。

ホルオン まあ、こんな時でないで小型の強みを生かせないので。

ヴァル よし、それだったら鎧を脱ごう。これで〈運動〉が2増える。さあホルオンさん、僕の背中におぶさってください。はい、じゃ、行くで一。

[ヴァルシャースプ：1d20+10 〈運動〉 diceBot：(1D20+10) → 9[9]+10 → 19]

ホルオン おー。ましろのように登ります。おおすげえ、早え、とか言いながら。

DM ではえっさほいさと登って、手頃な高さでホルオンが目をこらす、と。〈知覚〉かな。

ホルオン ほいっと。

[ホルオン：1d20+11 〈知覚〉 diceBot：(1D20+11) → 15[15]+11 → 26]

DM とです、南東の方向が一番高いようです。——で、そこからもくもくと黒い濃い煙が噴き上がっています。

ホルオン ひーっ。

ヴァル サイターだ。

DM そんなわけで、植物の判別まではつかないです。

ホルオン なるほどね。つまりあれですね、元に行ってぶっちしてしまえと、そういう話ですね。

ヴァル そうだね。人間には効かない孢子だといいいねと期待しつつ行けということかな。

ホルオン じゃ、そっち行くかしょうがねえ。斜め下方向に向かうには5か8ですね。

ヴァル とりあえず、「ホルオンさん、とりあえず進んでみませんか。あてがない以上はある程度の目印を元に行くしかないでしょう」

ホルオン そうしましょう。じゃあ、どちらに行きましょうかね。

ヴァル おっとその前にボクの鎧、鎧。(笑)

ホルオン 着なおして。えーっと、最短で向かうには.....。

ヴァル やはりここは、南ではないかと思う。

ホルオン では、エリア5に向かうとしますかね。じゃ、自然振るで一。

[ホルオン：1d20+11 〈自然〉 diceBot：(1D20+11) → 12[12]+11 → 23]

DM では道をつけることができます。(と、5番のマップマスクを外す)

ホルオン おお、開いた。

DM えーっと.....私どこをゴールに設定していたんでしたっけ.....。

ホルオン 知らんわ!

ヴァル 教えてくれればそっちに向かうけど。

DM ま、まあ、いいや。道々考えます。そのエリアに入るとですね、諸物の香りとコケの湿った香りに混じって、濃厚な血のにおいがします。

ヴァル いきなり血なまぐさいな。

DM 獣のうなり声と、甲高い笑い声と剣戟の音。

ホルオン 包丁を持って笑いながら、猫か犬をいたぶっているブレードハッピーがいるとか。

ヴァル それは嫌だな。

DM 音の源は現在地よりもやや森の中。あなた方は音の方向に行ってもいいし、無視して先に進んでもいい。

ヴァル じゃ、こう言うか。「この場所のことに不慣れな以上、様子を見に行くことがいいと



思うが、いかがか」

ホルオン 「確かに。話ができ情報収集ができるかもしれないし」

ヴァル つまりだ、早いところ同行者が出てくるんじゃないかと思っているのでございます。

ホルオン ぶっちゃけそうなんだけど。

DM では、マップの切り替え機能というものを試してみるのです。……えーと、これをまずセーブする、と（ごそごそ）。

ホルオン ——何かが起きた。

DM で、更に指定のデータを「ロード」にして、「キャラ」と「キャラ待合室」にもチェック入れて……。

ホルオン なんだその「キャラ待合室」ってのは。

DM そういう機能があるんですよ。待ち伏せとかで最初からMAP上に出さないコマを、そこに一時的に置いておくの。

というわけで、画面を戦闘モードに切り替えます。

チャット

ホルオン:
1d20+11 <自然>
diceBot: (1D20+11) -> 12[12]+11 -> 23

ぱっと変わるから、オンセは便利。リアルだとうちはいかんです。

ヴァル 「けがにん」が系統的に一発でわかるコマが使われているな。

ホルオン 『わたしエルフ』って顔していますな。

DM あれ。共有メモの「地形」が反映されてないなー。

ホルオン え？ 俺のところ見えるよ。なんで俺のところだけあるの。

ヴァル DMのところには見えていないのに。

DM すいません、それ、コピペってもう一度共有メモ作ってもらえますか。

ホルオン はいはい、今お待ちを。貼ります。えーっと、よいしょっと。

便利とはいえ、まだまだ機能を把握しきっていないわけですが……。

ともあれ、本日一発目の戦闘です。

SCENE 6

DM 草木をかきわけて音とにおいの源に行くと、傷だらけのエラドリンと一匹の白豹が木の根元にうずくまっています。取り囲むようにしてダガーをふるっているのは、ちっちゃい.....ホルオンくらいのサイズの邪悪な小妖精。

ホルオン 一緒にするなー！（笑）

ヴァル 邪妖精か。

邪妖精の正体はクイックリングx3。

イタズラ——というにはいささかタチの悪い行為を好む、しつこくて邪悪なフェイです。食料、お宝、あるいは単なる娯楽のために他のクリーチャーを殺します。得意技は移動しながら2回の攻撃を行うという、クイック・カット。

DM 白いヒョウは単身クイックリングと戦おうとしていたのですが、あなた方が加勢しようとする、それに合わせて一緒に戦おうとする。

ホルオン おう。

ヴァル 「誰が味方といった、誤解するなっ」



DM こいつ

の操作、どうしましょうね。同行者データが作ってあるんですが、どちらか使いますか？

ヴァル お試しということなら、やらせてもらうのも一興じゃないか。

ホルオン じゃ、もらおうか。

遭遇4：邪妖精のイタズラ（戦闘遭遇 遭遇Lv1）

【地形】断崖以外は、ななめ移動は可能

明るさ 明るい。というよりまぶしい。

■草原 通常の地形 ■灌木 移動困難地形。通常の遮蔽を得る。

■大樹 巨木。侵入不可地形。 ■崖 断崖。10フィートまっさかさま。

■くっつき粘液 移動困難地形。この粘液の中でシフト以外の移動を開始するクリーチャーは〈運動〉11に成功しないとイケない。失敗すると移動アクションは空費される。

DM あなた方が戦意があることを見て取ると、小妖精たちは血濡れたダガーを振りかざして襲いかかってきます。

ホルオン 「ククク、我々をオモチャだと。舐めていると痛い目に合うぞ。くはー！」——と、ヴァルシャースプは言った。

ヴァル 俺かーっ！？

[ヴァルシャーズプ：1d20+2 イニシアチブ diceBot：(1D20+2) → 12[12]+2 → 14]

[ホルオン：1d20+7 イニシアチブ diceBot：(1D20+7) → 9[9]+7 → 16]

[フェイ・パンサー：1d20+7 イニシアチブ diceBot：(1D20+7) → 18[18]+7 → 25]

ホルオン 遅せつ。

行動手番が一番早かったフェイ・パンサーがまず、クイックリング1に突撃します。

フェイ・パンサーの突撃は、敵を伏せ状態にもさせるすぐれもの。

伏せって、実質アクションひとつ空費させられるから、キライなんですよね.....。

DM では次、18でクイックリング。.....クイックリング1、まず立ち上がります。(笑)

ホルオン これで移動アクションが消えた。

DM 標準アクションで、クイック・カット。移動しながらの攻撃。

ホルオン 移動なら、機会攻撃。

DM そうですね。ください。

[フェイ・パンサー：1d20+7 対AC diceBot：(1D20+7) → 5[5]+7 → 12]

ヴァル うわ、AC12。はずれるな、さすがにこれは。

DM では、クイックリング1は移動しながらフェイ・パンサーに攻撃。(ころころ)すかつ。

ヴァル お互いはずしまくったということですね。

ホルオン なんかしよっぱいよ。

DM 更に6歩でホルオンのところに来て、クイックリング1はホルオンにも攻撃。(ころころ) AC11まで。

ホルオン 寝てるの？(笑)

起きてますーっ。

クイックリング2と3も移動しながらの攻撃で、ホルオンにもヴァルに攻撃。攻撃が命中したホルオンはセカンド・チャンスで振り直しを要求しますが、振り直した後のほうが命中値が高かったとかいう.....(笑)

ホルオン セカンド・チャンスが成功した試しがねえや。hpが減りました。

じゃ、次、こっち。マイナー・アクションでアスペクト・オヴ・ザ・カニング・フォックス*11。狐さんの構えを取って、目の前のクイックリング1にクレヴァー・ショット*12。

[ホルオン：1d20+9 対AC diceBot：(1D20+9) → 20[20]+9 → 29]

ホルオン AC29。

DM それ、クリティカル。

ヴァル あ、ほんとだ！ おめでとう。

ホルオン 本当だ。でも私はただの武器なので、ダメージ12。で、2マス横滑りで、こう。

DM はああああああ.....。

クイックリング1、セーヴィングに失敗して落下。



ヴァルシャースプはクイックリング3を攻撃、こちらも大ダメージ。

まだ活躍らしい活躍もしていないのに、うちのクイックリングたちが死んでしまう～。

15-6	16-6	17-6	18-6	19-6
				ヴァルシャースプ
15-7	16-7	17-7	18-7	クイックリング3
15-8	16-8	17-8	クイックリング3	19-8

ヴァル 「俺は今悪いことをやっている、はあはあ」と、彼は絶頂になった。

2ラウンド目。

クイックリング1は穴からよじ登ってきて終了。クイックリング2はフェイ・パンサーに攻撃。クイックリング3は、再び移動しながらヴァルシャースプを攻撃しようとはしますが——ブラックガードの機会攻撃が痛い。超痛い。

[ヴァルシャースプ：1d10+12 対 AC (戦術的優位中) diceBot : (1D10+12) → 10[10]+12 → 22]

[ヴァルシャースプ：1d10+9 ダメージdiceBot : (1D10+9) → 6[6]+9 → 15]

ヴァル ダメージ15点に、更に追加ダメージが2点。

DM うわああああああああつ。死にましたよーっ！

ヴァル 「愚かな、この我に背中を向けるとは」

DM ほんとにね。機会攻撃で15点とかくるか、普通！？

ホルオン くるんだよ。

ヴァル これが黒騎士の怖いところ。

次いでヴァルシャースプは自分の手番で、穴から上ってきたばかりの1を攻撃。

ああう、まだこいつ活躍していないのに……。

[ヴァルシャースプ：1d10+10 対 ACdiceBot : (1D10+10) → 7[7]+10 → 17]

[ヴァルシャースプ：1d10+9 ダメージdiceBot : (1D10+9) → 4[4]+9 → 13]

ヴァル AC17だからヒットね。相手が重傷ってことは、俺は今のはあはあしているぜ。今重傷だ！ 重傷だ————っ。ずば——っ。というわけでダメージが13点に、追加ダメージ2点。

DM 15点ですか。それで沈みました……。

ヴァル クイックリングよ、次は貴様だ！ と移動アクション。隣に行く。

DM 怖い……。

ホルオン ……楽しそうだねえ。

ヴァル 問題はここで追加アクションを取るかだけど、アクション・ポイント、次も戦闘があるとイヤだな。

ホルオン うーんとね、ぶっちゃけた話、今1戦闘目でしょう。次に技能チャレンジが入らなかったとして、ここで使うと次使えないね。

ヴァル 様子見しておくか。クイックリングの近くで威嚇する。「黒き太陽よ、この者に血の裁きを！」と、振りかぶったところで終わり。

0-1	クイックリング3	11-1	12-1	
9-2	ヴァルシャースプ	10-2	11-2	12-2
9-3		10-3	11-3	12-3
0-4		10-4	11-4	12-4
9-5	ホルオン	11-5	12-5	13-5
10-6		11-6	12-6	13-6
10-7		11-7	12-7	13-7
けがにん		10-8	11-8	12-8
フェイ・パンサー		10-9	11-9	12-9

最後に残ったクイックリング2、機会攻撃をかいくぐりながらフェイ・パンサーとヴァルシャースプに攻撃。結構頑張ってダメージを与えます。

あとは、逃げ切れれば文句なし、という状態だったのですが……。

ホルオン これでヴァルシャースプが重傷？

ヴァル うん、そう。

DM で、ここまで移動。うまくいけば逃げられるはず。

ヴァル 逃げれると思うたか。

DM 当たらなきゃいいんだもーん。

……が、ホルオンの減速効果付きの攻撃+ヴァルシャースプの突撃ときたら、逃げ切れるわけがないわけで。フェイ・パンサーも回り込んでくるし。さっきまで無傷だったんだけどなあ。

ヴァル 高らかに言おう。「一縷の望みを抱いたか。だが潰えろ」ブスッ。

DM それで死にました。

ということで、クイックリング戦、終了。……むう。

……ちなみにこの戦闘には、オチがつけました。

ホルオン 俺、クリットしても何の効果もないからねー。

ヴァル 1回くらいはクリティカルしたいなあ。……あああああ！？

ホルオン どうした？

ヴァル いや、今までヴァルシャースプの出目さ、なんかしょっぱいなーと思っていたんですけど……。

ホルオン もしかしてd10振ってない？

ヴァル うん。チャットパレットのダイスがd10になってる。

DM (過去ログさかのぼりつつ) わあ、何これ。でも、結構命中してますね。むしろd10振ってる方が命中しているんですけど。

ホルオン すげえ。俺、20面振っても外れているのに。(笑)

ヴァル クリティカル出ないなあと思ってたけど、出るはずがねえんだよ、20なんて出ないもんな。

DM そうか。ナマのダイスを振っていないから、こういうところで間違えるのか……。

ホルオン まあね。まあ、よくある話だが。

ヴァル ですね。間違いやすいところがわかったってことで、いいんじゃないかな。

SCENE 7

DM 小妖精たちは姿を消すや、豹は真っ先に主の元に戻り、鼻先をこすりつけています。エラドリンの青年はぐったりして血の気がなく、満身創痕です。

ヴァル けがにんの近くに言って言おう。「介錯が必要か」

ホルオン 待て待て待て。(笑)

ヴァル がしゃんと近くに膝をついて、「助けが必要か？ 近くぐらいただったら運んでやろう」

DM 「助けてくれるというのであれば、私のことはいいから、この森の異変をどうにかしてもらえないだろうか」と。

ホルオン おー。人間語が通じるよこいつ。

ヴァル 「このコケか。見たところ――」、知識ロールに成功した時の履歴では――かなり前だなおい、遡るの大変だ。何だっけ。死霊がどうのこうのとか、あったよね。

ホルオン 周りの木を枯らすとかだったよね。

DM 「このコケは魔法の力に強く反応し、繁殖するようだ。君たちは私ほど力を奪われてはいないようだ。秘術の力の薄い者への影響は乏しいようだな」

ヴァル つまりメタなことをいうと、パワー源が[原始]と[信仰]である以上、影響は受けにくいということか。

DM 「手助けをしてもらえるのであれば、このもやとコケの謎を暴いてはもらえないだろうか」

ヴァル 「よかろう。では話を聞かせてもらおうか。一体、コケはいつから発生した？」

DM 「私も、詳しいことはわからない。定期的にここに来るのだが、昨日は既にこのような状態になっていた」

ホルオン なるほどねー。

DM 「山頂から煙がたなびいていたのは見えたので、何らかの関わりがあろうかと思う。このフェイ・パンサーを連れて行くがいい」

ヴァル 「それはありがたい。ただ、条件がある。首尾良く解決したあかつきには、我々の求めていることに手を貸して欲しい」

DM 「それは内容による。どんなことだ」。

ホルオン えーと、こないだあったことを話して、地上でも困っているドライアドがいて、仲間を連れてきてくれと頼まれてこの世界にやってきたんだよということを話してですね。

DM 「それであれば、山頂付近まで行かなければならないだろう。低いところにはいない」

ホルオン ですよねー。利害は一致しているということだね、うんうん。

DM 「物質界に行くかは彼女らの気持ちひとつだが、口添えぐらいはできる」

ヴァル とりあえず、利害が一致したところで「か、勘違いするなよ。貴様のためでなく、我は目的を達するために山頂に行くというのだ」(笑)

DM 彼は口の端だけでかすかに笑って、「その気遣いに感謝しよう」

ヴァル 「な、何のことだかわからんな」

ホルオン 「うんうん、そうだね」

DM では、エラドリンの青年はフェイ・パンサーを撫で撫でて何か話しかけて、フェイ・パンサーは何かを理解したかのようにあなたの方についていく。

ホルオン “野生の才覚”でフェイ・パンサーとおしゃべりしながら行こうか。



DM で、「MAPの切り替え」でさっきの画面に戻る、と。――では、技能チャレンジを再開します。

ヴァル あ、なるほどね。こういう機能なんだ。へえー。
ホルオン 山頂方向は9、10だね。向こう側から回るか、9から回るかだね。
ヴァル 多分、まっすぐじゃなく回り込むようなパターンだと思う。マップの形から行って...
...6だな。

DM 何ですかその読みは。

ホルオン さっき私は〈自然〉をしたけど、今回もできるのかな。

DM はい、問題なくできます。

ホルオン じゃ、今回は確実にさうだから、1出ないことを祈ってもらってだな。

[ホルオン : 1d20+11 〈知覚〉 diceBot : (1D20+11) → 16[16]+11 → 27]

ホルオン 27しか出なかったよ。

ヴァル 嫌がらせか。

DM 問題なく行けます。エリア6ですね。よいしょと。

ホルオン 外れたぜ。

ヴァル 外れたな。いや、そうでもないぞ。このDMの癖からいって、次に行くのは3。そこからぐるっと回ってその下の4に行かされて。

ホルオン で、7に行行って行き止まりとなんだらう。

ヴァルそれはかなりだめだな。

ホルオン 無理矢理10に移動しようとするとうなるんだ？

DM 難易度は18です。

ホルオン 出目7以上だね。微妙。

ヴァル 普通にぐるっと回ってってという方法もあるにはある。ほら、こういっては何ですが、まだ失敗と決まったわけではないですからね。

ホルオン 7番に行ってみる？ それでだめだったら考える。

ヴァル 行ってみようか。まずは動こう。

ホルオン じゃ、もう一遍〈自然〉で7番へ行きまーす。

[ホルオン : 1d20+11 〈知覚〉 diceBot : (1D20+11) → 20[20]+11 → 31]

ホルオン 31ときたー。行っときゃよかったね。

ヴァル ヤケクソみたいな数字だな。

DM ーでは。えいっ。(と、7、11、15のマップマスクを一気に外す)

ヴァル 水？

DM はい。光り輝く湖です。湖には古びたイカダが漂っていて、これを使えば対岸のいずれかに行くことができます。

ヴァル 何かがいなけりゃね。

ホルオン 〈知覚〉だー！ もしくはイカダが使えるかどうかのチェックだー！

ヴァル とりあえず、〈知覚〉してみようぜ。

[ヴァルシャーсп : 1d20+8 〈知覚〉 diceBot : (1D20+8) → 6[6]+8 → 14]

[ホルオン : 1d20+11 〈知覚〉 diceBot : (1D20+11) → 10[10]+11 → 21]

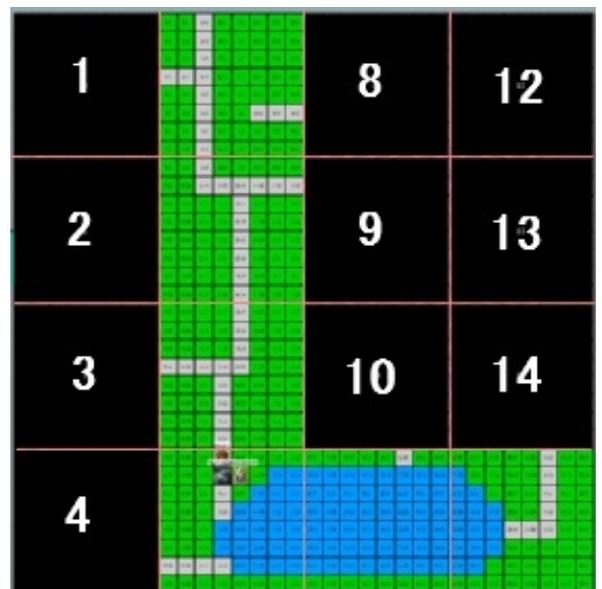
DM この湖は凧いでいて、特に何かの気配は見つからない。湖の真ん中に剣が突き出ているとかもないです。

ホルオン どちらかという残念だ。

ヴァル 突き出ていてほしいところだね。でもプライアルム、伝説の剣ってあんまりないからな

。

ホルオン 君、キャヴァリアーじゃないしね。どうしようか。イカダをチェックして、乗れそう



なら乗ってみますか。

ヴァル そうだね。せっかく用意してくれたギミックだし。

というわけでイカダを修理、先に進むことに。

ホルオン どこに接岸しよう。

ヴァル そうだな、10か14かってところなんだろうけど。

ホルオン まあ、4に行ってもしょうがないからね。14かね。

DM では、14へ。——この辺りには、見覚えのある木々が沢山並んでいます。地上でアリにたかられていたドライアドの木に似ています。あれよりも若くてまだまだ長生きしそうな感じ。なんですけども、この木にもコケがはりついて、樹皮がやられてきているよな。

ヴァル なるほど。ここにもやはり、浸食は出ているか。

ホルオン どうしてみようもねえな。

ヴァル ドライアドたちが宿っている木なのかな。フェイ語、誰も使えないよな。俺は持っているのはゴブリン語だ。

ホルオン ハーフリング語じゃなあ.....。

ヴァル ああそうだ、よく考えたらワン公がいるじゃないか。ワン公に翻訳してもらえ。

ホルオン わんこは言葉をしゃべれない。

ヴァル よし、じゃ、孢子の問題が解決したら、あのフェイに通訳してもらえばいいんだ。

ホルオン いえーす。連れてきてね。

ヴァル 後で考えよう。

ホルオン では、10に移動か。

ヴァル 10に移動でいいんじゃないか。バクチだからな。どっちが正解ともいえないんだよね。多分、12が正解なんだけど。

ホルオン 一番高いのは9か10か13か14っていつてなかったっけ。

ヴァル そうだっけ。

DM 着いた場所から南東方向が山頂、とは言いました。

ホルオン そうすると、12は南東じゃなくて完全に真東。

ヴァル そっかそっか。じゃ、10に行くか。

[ホルオン : 1d20+11 <自然> diceBot :
(1D20+11) → 13[13]+11 → 24]

DM (10のMAPを開いて) ——あなた方がたどりついたところは、この近辺の一番高い場所のようです。エラドリンの老婆がそこで、大きな木のスプーンで大釜をかき回しています。

ヴァル え、もしかしてこれ。

ホルオン ハグだよ。

DM 巨大な釜からは紺色がかかった黒い煙がもくもく出ています。老婆はエラドリンらしからぬキンキン声で、あなた方に何か.....。

ホルオン 問答無用で射撃します。たとえこいつがエラドリンだとしても、元凶なのは明らか。「自然を汚す悪党め！」

ヴァル 問答無用で剣を抜く。

DM ——では、こっちは木のさじをふりまわしながら、くわっと醜いばーちゃんの姿に変わります。と同時に、ホルオンの受動<知覚>は、周辺に小さい人が2人隠れていることに気づきます。



ホルオン 言うぞー、フリー・アクションで。ぎらーん。自然を壊す者は許さーん！

ヴァル 「悪しき存在よ、今から闇に帰れ！」

ホルオン 「偉大なる大地の精霊よ、我に力を貸したまえ！」

DM 老婆は「私は今若返りの薬を作っているんだよう。邪魔にを押しでないよ！」

ヴァル 「若返りの薬か。ならば無用だ。お前の生はここで終わる」

DM 「そんな生意気に言う奴は今晚のアタシのおかずだよ！ そのハーフリングは煮込めば良い出汁が出るんだけど、人間の男はねえ」

ホルオン むしろ逆じゃねえかとか思っている。

ヴァル じゃきつと構えて「ごたくはそれまでか。前置きは聞き飽きた。去ね」

DM 「あんたたち2人とも、あたしの夕飯にしてやるさ」

SCENE 8

最終戦の敵は、レベル調整をしたハウリング・ハグとゴブリン2匹です。
知識判定の結果はまずまずで、どちらの情報も入手できました。

地形情報は、クイックリング戦と一緒です。黒い部分は断崖。
ハグは押しやり攻撃があるので、えらく警戒されてしまいました。

DM　ゴブリンはですね、フェイワイルドに定着しているらしいんですよ。

ヴァル　定着してるの？

DM　旺盛な生命力でフェイワイルドの地下世界に渡って、王国を作ったり滅んだりを繰り返した結果、古来の種族と同じくらいがそれ以上の数はびこるようになったと。

ホルオン　まあ、150年いればゴキブリと同じだからね。

DM　――では、ここで休憩入れさせてください。11時半から戦闘しましょう。

ヴァル　おーい。じゃ、その間にトイレでも行ってくるか。

遭遇5：山頂のハグ（戦闘遭遇 遭遇Lv2）

ホルオン　……ハグかあ。こいつ厄介なんだよねえ。

ヴァル　hp次第なんだよな。これは戦局的にかなりきついで。

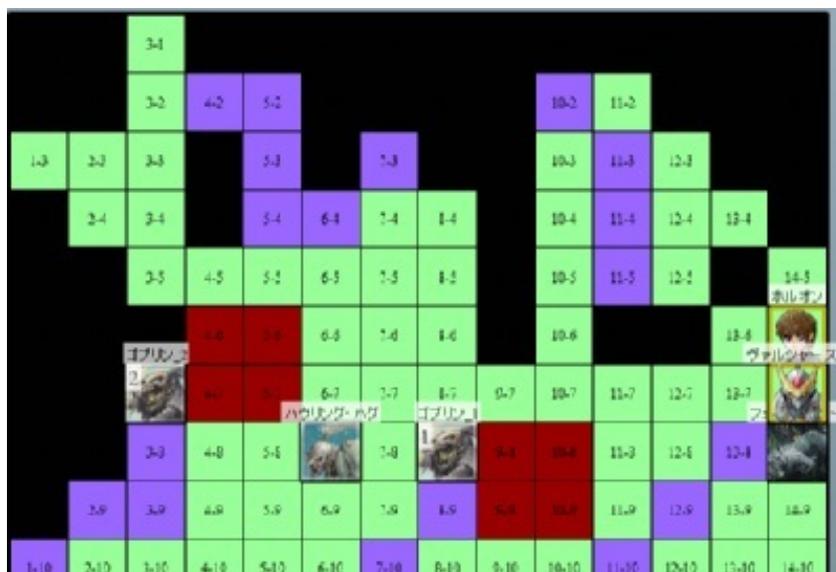
ホルオン　さっさと接敵していろいろぶちこむしかないんじゃないかと。ゴブリンが邪魔だな。まあ何とかするか。

DM　こわいー。

[ホルオン　：1d20+7 イニシアチブ diceBot : (1D20+7) → 6[6]+7 → 13]

[ヴァルシャーсп　：1d20+2 イニシアチブ　diceBot : (1D20+2) → 15[15]+2 → 17]

[フェイ・パンサー　：1d20+7 イニシアチブ　diceBot : (1D20+7) → 11[11]+7 → 18]



【地形】断崖以外は、ななめ移動は可能

明るさ 明るい。というよりまぶしい。

■草原 通常の地形

■大樹 巨木。侵入不可地形。 ■崖 断崖。10フィートまっさかさま。

■くっつき粘液 移動困難地形。この粘液の中でシフト以外の移動を開始するクリーチャーは〈運動〉11に成功しないとイケない。失敗すると移動アクションは空費される。

ホルオン 遅っ。さっきから10以上振ってくれないんだけども。

ヴァル あ、俺は早いよ、今回は。とはいえこの程度なんですけどね。

ホルオン フェイ・パンサーが一番早いのか。

DM では、戦闘開始しましょう。イニシアチブ23、ゴブリンです。

ホルオン なめた数字が聞こえたぞ。

せっかく先手を取ったのですが、ゴブリンの攻撃は当たりませんでした。
ゴブリンの後は3連続でパーティ側のターン。まずはフェイ・パンサーの突撃。
。(この時、フェイ・パンサーが突撃後にフェイ・ステップで戻ってましたが、
突撃後はアクション不可でした。すいません)

DMちょっと待ってください、ハグのデータ確認する。

ホルオン AC28とか、ばかなこと書いてあったんじゃないか。

DM もしかしたら、Lv9だった頃の数字が書いてあるかもしれない。

ホルオン 勝てるわけがなからう！

DM 今日のヴァルシャースプさんなら当たるような気がしますけど。あ、やっぱり高いまま
だわ。レベル調整しそこねてる。

ホルオン 下げろ、下げるんだ。



フェイ・パンサーに続いて、ヴァルシャースプが突撃。

[ヴァルシャースプ：1d20+11 対 ACdiceBot：(1D20+11) → 9[9]+11 → 20]

[ヴァルシャースプ：1d10+5 ダメージdiceBot：(1D10+5) → 4[4]+5 → 9]

DM 命中です。

ヴァル ダメージ9点。で、アクション・ポイントを使用する。

DM 使いますか。

ヴァル あまりダメージがあるわけじゃないけど、フェロウシャス・ストライク*13を使って、
それにドレッド・スマイト*14を合わせる。

[ヴァルシャースプ：1d20+10 対 ACdiceBot：(1D20+10) → 14[14]+10 → 24]

[ヴァルシャースプ：1d10+5 ダメージdiceBot：(1D10+5) → 2[2]+5 → 7]

DM 当たります。

ヴァル ダメージが7点に、追加ダメージの4点。[死霊]及び[冷気]ダメージ。そこに、継続5ダメージがつきます、[死霊]及び[冷気]ダメージの。で、次のターンの俺の終了時まで戦術的
優位。

DM てんこ盛りですね.....。

ホルオン ここでヴァルはオーラの中で行動を終了したので、[精神]ダメージが入るんだね。

DM はい。――4点ですね。

ヴァル 振ってるな。一時hpがなくなった。

ホルオン 振ってるね。d6ぐらいかな。

DM これで一時的hpかー。

ホルオン いや、結構弱くなるぞ、これで。

ヴァル 早く片付けないとだめだな、これ。

そしてホルオンが、一日毎パワーのストーカズ・ミスト*15を使いながら攻撃。
たたみかけてきますね.....。

ホルオン ハウリング・ハグに集めていいね？

ヴァル うん。

ホルオン じゃ、いきなり遭遇毎パワーのディスラプティヴ・ショット*16。戦術的優位で、11

The screenshot shows a combat grid with a character portrait of a young man with brown hair and blue eyes. A tooltip for the character's attack is visible, showing the roll: **ホルオン:**
1d8+4 ダメージ
diceBot : (1D8+4) → 6[6]+4 → 10

対AC。

[ホルオン : 1d20+11 対AC (戦術的優位中) diceBot : (1D20+11) → 7[7]+11 → 18]

[ホルオン : 1d8+4 ダメージdiceBot : (1D8+4) → 3[3]+4 → 7

DM 命中です、そして重傷。

ヴァル じゃ、さらにはあはあしちゃうぜ！

ホルオン ちょっと待ってねー。当たったから.....ねえ、動けないのがいいか幻惑がいいか、どっちがいい？ (笑)

ヴァル 幻惑がいいんじゃないかな。逃げたところで何もできなくなるしね。

ホルオン じゃ、幻惑にしときまーす。で、俺は当たったから2マスシフト。更にアクション・ポイントを使ってクレヴァー・ショット*17。ハウリング・ハグ。

DM はい.....。

クレヴァー・ショットでダメージ10点と、更に伏せ。

ホルオン こけてるよ。幻惑だよ。

DMあーうー。まず継続的ダメージをくろう、と。

ヴァル まだ生きてるの？

DM まだ生きてますよー。

ホルオン もう10点くらいかな、ないな。多分10点もないと思う。

DM こけてる時って、近接範囲に命中マイナスってつきますっけ。

ヴァル 調べてみようか。——「攻撃ロールにマイナスがつく」って書いてあるから、全てになる。

ホルオン 遠隔も当たりにくくなるんだね。しかもこけているだけで戦術的優位なんだね。ひ

っでー。

ヴァル　そして今重傷だから、ヴァルシャースプはすごい恍惚とした目をしているぜ。

ホルオン　伏せ状態中は、瞬間移動はできるけど、シフトはできない。機会攻撃をくらって這い進みをするか、マイナス2をくらって何かの攻撃をするか。あとは起きるか。

DM　マイナス2をくらっても、近接範囲の攻撃をする。ホルオンまで届くか……あ、届かない！

ホルオン　届くような位置にいねえよ。

ヴァル　うん。さっきからこの人カウントしていたし。

DM　ヴァルシャースプのみに対して、シュリーク・オヴ・ペインという叫びによる攻撃。（ころころ）頑健16。

ヴァル　外れ。ヴァルシャースプは頑健強いから。

DM　ひ、ひろいっくえふおーと*18……。　（笑）

ヴァル　ねえよ。じゃ、こう言っておこう。「そうか、命乞いの悲鳴か。心地よい、とても心地よいぞハグ……！」

DM　「あたしの、あたしの若返りの薬が、アンチエイジングの希望がー！」と、地面に這ったままじたばた。

ヴァル　……エルフ達も浮かばれねえだろうな、そんなもん作られていたら。

ホルオン　そうだな。

2ラウンド目。ゴブリンの攻撃は、依然として当たらない。

ヴァル　腰が引けているわ。

DM　へっぴりごしで腕カタカタしながら……いかん、負けロールしちゃいかん。えーと、いさましくジャベリンを構えて投げる。えい。（ころころ）……出目1。（笑）

ホルオン　へっぴり腰だー！　めっちゃへっぴり腰だ！

DM　ううううう。

ヴァル　じゃ、声をかけておこう。「何、焦ることはない。こいつをやったら次は貴様だ」

ホルオン　楽しそうだなあ。

ヴァル　目の前の老婆に対してとどめだ、うりゃあ。ヴェンジャンス・ストライク*19。

[ヴァルシャースプ：1d20+12 対 AC（戦術的優位中） diceBot：(1D20+12) → 6[6]+12 → 18]

[ヴァルシャースプ：1d10+11 ダメージ diceBot：(1D10+11) → 5[5]+11 → 16]

ホルオン　とどめだ、うりゃあ！　さあくらえ。多分10点もくらえば死ぬ。

ヴァル　AC18。

DM　命中、です。

ホルオン　ひでえ。

ヴァル　ダメージが16点の、それに対して追加ダメージが2点。

ホルオン　累積60点いった。

DM　うっうっ、受けきれないじゃないかーっ！

ヴァル　ぷしゅうっとやって、「よかったな、お主はこれで永遠に歳を取ることはない。なに、礼はいらぬよ」ずしゃあつ。

DM　うううううっ。



ヴァル で、まだ移動アクションとマイナー・アクションがあるから、ゴブリンに接敵して...
 ...こうか。で、マイナー・アクションで剣を構えるポーズ。「待たせたな」
 DM 「ひiiiiiiiiいっ」(笑)

ハグがほとんどいいところがありませんでした.....ううう。
 ゴブリンは、その後しばらく粘りましたが、PCを脅かすほどの存在にはな
 れず。
 (ピクミンのテーマで)♪追い詰められて、殴られて、こかされて～、でも私たち
 しぶとく戦いつづ～け～ます～♪

.....2ラウンドほど保ちましたが、しかしそれだけでした。

DM恐らく、ゴブリンは次の次のターンぐらいでお亡くなりになるでしょう。
 ホロン 逃がすかー！ 自然を汚すような奴は逃がすかー！ 死ねー！
 DM というわけで、戦闘終了です。

ENDING

ヴァル この地を汚す不浄な物をとっとと片付けるとするか。しかしすごい薬だな、これは。薬作っているだけでこの有様か。

ホルオン まあ、魔法だからねー。

DM たくさん作って、質のいいものを選びぬいて薬を作っていたようです。職人のこだわりですよ（笑）

ホルオン いろいろ死んでしまえ。

DM とりあえず火を止めて、中のものをどうにかすればこれ以上煙が出ることはなくなりますので。

ヴァル とりあえず火は止めよう。

DM ある程度分散させれば、あとは大地の自浄作用がこれを無力化してくれるだろう、ということですね。あなた方は、エラドリンからお礼の品物なんかをもらいつつ。

ホルオン ついでに口利きをしてもらいつつ。

ヴァル そう。うん。

DM 事情を話すとドライアドの一人が、「それなら私、行ってみたいー」と。

ホルオン 尻軽だなあ。

ヴァル まあ、ドライアドだしね。

DM 「物質界にはいろんな種族がいて、カッコいい男がいっぱいだって聞いているわ」

ヴァル ショタでよければ目の前にいるぞ。

ホルオン いや、私は大したことはないが、そちらは確か魅力が14あったはず。

ヴァル いやいやいや。ほら、このゲーム魅力値は顔の良さじゃないから。どっちかというとな精神力とかPOWに近いらしいからな、あれ。

DM 「きっと巡り会えるわ、私の王子様っ」

ホルオン 「いますよ。黒騎士ですけど、ここに」

DMドライアドはそっと目をそらす。（笑）

ヴァル なんと失礼な。

ホルオン 「これでも光の神に仕える、魂のきれいな男なんだよ」と、あることないこと吹き込んでみる。

DM じゃ、ちょっと目の色が変わったりして。

ヴァル 残虐超人だがな！

ホルオン 照れてるだけなんだよ、あいつ。

DM では、ヴァルシャースプは1メートルちょっとくらいの木を背負って帰ってください。（笑）

ヴァル そうか、よくよく考えたら木をしょって帰るんだよな。何かの罰ゲームか。

DM でですね、物質界に戻ってきたあなた方は、妖精郷での出来事がこっちにもリンクしていたということがわかります。

ホルオン あ、なるほどね。

DM というのも、こちらの山を覆っていたどんよりとした気配が消えているんですね。

ホルオン ありんこもいなくなっている？

DM はい、ありんこもいません。もうダメだと思われた精霊の木も、何とかなるんじゃないかという状態まで生気を取り戻してます。ただ、それはそれとして、連れてきたドライアドはここに居付くそうです。

ホルオン 植えますよ。〈自然〉で11あるんだから。ここで1振ったら笑えるな。振ってみよう。

[ホルオン : 1d20+11 〈自然〉 diceBot : (1D20+11) → 20[20]+11 → 31]

ヴァル クリット！

DM では、あなたは熟練の職人技で木を植えた。ドライアドはとても満ち足りた表情をして

いる。

ホルオン これ以上無理、俺には。

DM で、頼まれていた樹木の樹皮ですが、結局妖精郷の生粋の木から、質のいいものをもらってすることができました。

ホルオン 余計いいもんなんじゃないんだ！

DM そうですね、友達はむしろ大喜びでしょうね。「どうやってこんな質のいいの手に入れたんだよ」と。

ヴァル 「それは、こちらのホルオン君が知っています。彼はよくやってくれました」

ホルオン 照れ屋さんなんだからー。

ヴァル そう、ルール無用の残虐ファイトをしたとはとても思えないぐらい好青年で。全部ホルオンがやったことになるからなー。

ホルオン 俺じゃねえよ。あんな唐竹割、俺には無理だ！

DM では、あなた方は山を下りて元の生活に戻るのです。今回はそれでおしまい。

ちょっと時間は超過しましたが、何とか無事に終了です。
おつかれさまでしたー。

6月11日 24:30

- PC A おつかれさまでした。12時半ってところか。予想より若干短めだったな。
- PC B まあ、こんなもんだろうと思ったけどね。
- 沢渡 ありがとうございます。——どうでしょう。オンセ、できそうですかね？
- PC A 確かにリアルで会うより多少もどかしさとか、臨場感が落ちるといのはあるけど、ただ、それは許容範囲内だし。これは十分ありじゃないかな。
- 沢渡 たまにこれで遊べたらなあと思っておりました。
- PC A 本来のテーブルトークに、シミュレーション要素が強くなった遊び方ができるかもね。
- 沢渡 シミュレーション要素って、マップがどんと目の前にあるからですか？
- PC A それもあるけど、ダメージ履歴とか見れるから。メモも一通り取っていたけど、バックログが見れるので、そういった意味では戦略は練りやすくなっているってところはあるわね。より画面に集中できるっていうか。
- PC B ダメージが今何点くらい溜まっていそうね、っていう。
- 沢渡 そういうのって、文字であると全然違うもんですか。私は逆に、履歴を見る余裕がないんですよね。
- PC B 普通にやっている時だと、卓が遠くってっていうのもあるかもしれない。今は手元にあるから、考えやすいつていうのもあるかもね。
- 沢渡 それはそうか。ここなら、イニシアチブやhpの数字も目の前にありますし。
- PC A 普段は1個のイニシアチブ・ボードをみんなで覗き込んでいるから、角度によっては見にくいつていうのもあるしね。
- 沢渡 その辺DMは、普段のDMとあまり変わらないんですよね。ダイスはじかに振っていいし。いつものマスター・スクリーンの代わりに、目の前に画面がある感じ。その向こうにプレイヤーがいると思えば。
- PC A まあ、そうだね。あと、DMがここ、ここって指し示す時に画面が本当に動くから、位置の把握とか計算がしやすい。
- PC B 難点は、こういう風に移動しますとやるのはちょっと面倒くさいとか、1マスずつ動かしてみせないといけないというものがあるから、その辺をうまくできるばいいんだろうけど。
- PC A 画面の中にチットか何かを置いて移動を示すか、それかコマからドラックすると矢印が出せればいいけどね。
- PC B このソフトは、要望を出すと実装される可能性があるよ。
- PC A すげえなこれ。ここまで組み立てるのは相当大変だよ。
- 沢渡 こういう機能があったから、オンセやってみようという気になったんですよ。
- PC A そうだな。こういうのがないと、オンセはサイコロ振らずにロールプレイ・ゲームにするしかないから。
- PC B そうだよな。
- PC A そして、そういったロール中心のゲームとなると、どちらかというと苦手だ。
- PC B オンセの利点はもう1つあるね。この時間帯までゲームしても移動がない。(笑)
- PC A そうね、それはある。自分ちだから、すぐ寝ればいいだけだしな。
- PC B そうそう。終わったら閉じて寝る。
- PC A 一旦ちょっと今日は止めて、次は何日という相談もしやすいしな。わざわざ移動しないから。
- PC B この戦闘終わったらこのまま終わりにして、次の機会にというのも。シナリオ細切れにもできるし。
- 沢渡 そのためのセーブ機能もありますので、戦闘中の中断も普通にできます。
- PC A それはすごいなー。かゆいところに手が届くな。しかしまあ、あれだな。ダイス振っている快感はやっぱ低いな。

PC B まあね。それはしゃあないね。

沢渡 間違いに気づきにくいっていうのが印象的でした。

PC A だがまあ、とりあえずこれはこれとしてお手軽にできるという点においてそんなにめっちゃめっちゃ欠点というわけではないな。

沢渡 デジタルのダイスでも、偏差にへんな感じもないもんですね。ちゃんと、変な時に20が出たりするし。

PC B いつもみたいにな。

PC A 結果としてはどうなの、DMとしては。

沢渡 私はやりやすかったですよ。でも、プレイヤーのリアクションが直接見れないのは、結構違和感ありますね。

PC A それはある。正直、実プレイの完全代用は元々難しいとは思っていた。

PC B まあ、それはね。ゲーム成分の補充にはなるけどね。

こんな感じで、お試しオンラインセッション、終了です。

オンラインもなかなか楽しかったです。もっと経験を積みたいもの。

*1フェロウシャス・ストライク(憤怒の一撃)。パラディン/憤怒の悪徳の1Lv無限回パワー。(1[W]+【筋力】修正値)ダメージに加え、次に攻撃する最初の敵に対して戦術的優位を得る。

*2ヴェンジャンス・ストライク(復讐の一撃)。パラディンの1Lv無限回パワー。(1[W]+【筋力】修正値)に加えて、(使用者に隣接している敵の数x2)ぶんだメージが増える。

*3ストーカーズ・ミスト(追跡者の霧)。レンジャー/ハンターの2Lv一日毎パワー。使用者の敵にとって、“重度な隠蔽”の区域となる霧をつくる。

*4ラピッド・ショット(速射)。レンジャー/ハンターの無限回パワー。攻撃の範囲内のマスか隣接しているクリーチャーすべてに、1回の遠隔基礎攻撃を行う。

*5ディスラプティブ・ショット(妨害射撃)。レンジャー/ハンターの1Lv無限回パワー。(1[W]+【敏捷力】修正値)ダメージに加え、目標を“動けない状態”か“幻惑状態”にする。

*6ヴァイシズ・リワード(悪徳の報い)。パラディン/憤怒の悪徳の1Lv遭遇毎パワー。一時的hp+5、自分のターンの終了時まで全防御値+2、更にセーヴィング・スローを1回行える。

*7フェロウシャス・ストライク(憤怒の一撃)。パラディン/憤怒の悪徳の1Lv無限回パワー。(1[W]+【筋力】修正値)ダメージに加え、次に攻撃する最初の敵に対して戦術的優位を得る。

*8フェロウシャス・ストライク(憤怒の一撃)。パラディン/憤怒の悪徳の1Lv無限回パワー。(1[W]+【筋力】修正値)ダメージに加え、次に攻撃する最初の敵に対して戦術的優位を得る。

*9アспект・オヴ・ザ・カニング・フォックス(狡猾なる狐の相)。レンジャー/ハンターの汎用パワー。この構えをしている間、自分のターン中に受けるダメージは半減。及び自分のターン中に近接攻撃または遠隔攻撃を行った時に、2マスまでシフトできる。

*10クレヴァー・ショット(巧みなる射撃)。レンジャー/ハンターの無限回パワー。遠隔基礎攻撃をヒットさせた敵を、2マスまで横滑りさせるか、“伏せ状態”にするか、“減速状態”にする。

*11アспект・オヴ・ザ・カニング・フォックス(狡猾なる狐の相)。レンジャー/ハンターの汎用パワー。この構えをしている間、自分のターン中に受けるダメージは半減。及び自分のターン中に近接攻撃または遠隔攻撃を行った時に、2マスまでシフトできる。

*12クレヴァー・ショット(巧みなる射撃)。レンジャー/ハンターの無限回パワー。遠隔基礎攻撃をヒットさせた敵を、2マスまで横滑りさせるか、“伏せ状態”にするか、“減速状態”にする。

*13フェロウシャス・ストライク(憤怒の一撃)。パラディン/憤怒の悪徳の1Lv無限回パワー。(1[W]+【筋力】修正値)ダメージに加え、次に攻撃する最初の敵に対して戦術的優位を得る。

*14ドレッド・スマイト(恐怖の一撃)。パラディン/憤怒の悪徳の1Lv遭遇毎パワー。無限回パワーを当てたときに使用可能。(2+【魅力】修正値)の[死霊]および[冷氣]ダメージ及び、トリガーとなった攻撃がヒットした場合、継続的[死霊]および[冷氣]ダメージ5。

*15ストーカーズ・ミスト(追跡者の霧)。レンジャー/ハンターの2Lv一日毎パワー。使用者の敵

にとって、“重度な隠蔽”の区域となる霧をつくる。

*16 ディスラプティブ・ショット(妨害射撃)。レンジャー／ハンターの1Lv無限回パワー。(1[W]+【敏捷力】修正値)ダメージに加え、目標を“動けない状態”か“幻惑状態”にする。

*17 クレヴァー・ショット(巧みなる射撃)。レンジャー／ハンターの無限回パワー。遠隔基礎攻撃をヒットさせた敵を、2マスまで横滑りさせるか、“伏せ状態”にするか、“減速状態”にする。

*18 人間の種族パワー。攻撃ロールまたはセーヴィング・スローに+4。当たり前ですが、ハグは持っていません(笑)

*19 ヴェンジャンス・ストライク(復讐の一撃)。パラディンの1Lv無限回パワー。(1[W]+【筋力】修正値)に加えて、(使用者に隣接している敵の数×2)ぶんだメージが増える。

D & D 4 版リプレイ 遠き幽谷

<http://p.booklog.jp/book/51360>

著者：沢渡祥子

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/swtr/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/51360>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/51360>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社paperboy&co.