

企画卓のコンセプト

「エベロン大追跡!」はD&D4 版の基本的な特長である手軽さと連携のしやすさを体感して貰い、複数卓の参加者間での交流を目的として企画しました。この目的において自分の卓以外の参加者にも関心を持っていただけるよう、競争相手を明確にした上で競争要素を強く入れています。

また、D&D の遊び方の一つとして、複数卓によるトーナメントを実践し、D&D の遊び方の幅を広げることも目的としています。このような遊び方を一般的なものにしようように、シナリオの準備過程では参加者に特殊な技量的な熟練が無くとも楽しめるものになるように心がけました。

参加チームのデータ (敬称略) :
表中の区分は○が自作 PC で、▲がプレロールド PC、
☆は各チームのリーダーです。

キングス・シャドウ/ブレランド		
区分	PL名	役割など
○	CrusherGod	撃破/ハープリングのローグ
○	グレイル	指揮/ドワーフのシャーマン
▲	マグニ	防衛/ドラゴンボーンのパラディン
▲	ケイン	撃破/ハーフオークのバーバリアン
○	ミランダ☆	制御/人間のインヴォーカー

サイアリ・アヴェンジャーズ/ ニュー・サイアリ		
区分	PL名	役割など
○	Gaoh	制御/エルフの捕食獣ドルイド
○	ヒョッシー☆	指揮/人間のアーティファイサー
○	samia	撃破/ドラゴンボーンのソーサラー
○	madm	撃破/デーヴァのアヴェンジャー
○	hiko	防衛/カラシューターのパラディン

レッケンマーク騎士団/ カルナス		
区分	PL名	役割など
○	しーるど・あざー	指揮/ドワーフのクレリック
○	ライデン	防衛/シフターのファイター
○	ユーサ	制御/ディーヴァのウィザード
○	ヤマシタ	撃破/ハープリングのローグ
○	マヨヨ☆	撃破/ゴライアスのバーバリアン

アルジェンタム/ スレイン		
区分	PL名	役割など
○	東方腐敗	撃破/エルフ・レンジャー
○	やすかわ	制御/デーヴァ・インヴォーカー
○	さぼりっこ☆	防衛/ウォーフオージド・ファイター
○	Nora	指揮/ヒューマン・アーティファイサー
○	西村	撃破/ハーフオーク・ローグ

冒険の概要と当日前の準備

競争要素の強さから勢力同士の駆け引きが激しいエベロンをワールドとして選び、エベロンの世界観と PC のバリエーションを確保できるように、使用ルールはコアルールと、コア 2、「冒険者の宝物庫」、「エベロン・プレイヤーズガイド」、「エベロン・キャンペーン・ガイド」に絞りました。

当日までのゲーム参加を手軽にし、自作 PC の書式ともなるように上記のレギュレーション内の代表的な種族とクラスを含んだプレロールドを用意しました。

参加者には、エベロン世界内の勢力のエージェントとして、事前に 8 つのチームを組んでもらい。PC はプレロールドを選択するか、指定した書式に基づいた自作 PC を作成してもらいました。

参加チームのデータは下記の表の通りです (以降の記載すべてで敬称を略させていただきます)。

シードラゴンズ/ ラザー公国		
区分	PL名	役割など
○	浮羽	撃破/ハーフエルフのウォーロック
○	YAS	撃破/ハーフオークのローグ
○	Greysnow☆	指揮/ドラゴンボーンのウォーロード
○	ワン	制御/エルフのドルイド
○	せいじゅうろう	防衛/ウォーフオージドのウォーデン

ファインダーズ・オヴ・ザ・ロスト/ クバーラ		
区分	PL名	役割など
○	Ashow	撃破/ドラゴンボーンのバーバリアン
○	shimon	指揮/人間のシャーマン
○	ブレイド	撃破/チェンジリングのローグ
○	独楽屋	防衛/人間のウォーデン
○	東浜秀明☆	制御/ハーフエルフのドルイド

ダーク・ランタン/ ブレランド		
区分	PL名	役割など
▲	michi☆	制御/ハーフエルフの嵐ウィザード
▲	SONE	撃破/チェンジリングのローグ
▲	airo	指揮/エラドリンのウォーロード
▲	GEN	撃破/エルフの二刀レンジャー
▲	末治	防衛/ウォーフオージドのファイター

ロイヤル・アイズ/ アンデール		
区分	PL名	役割など
▲	坂内智之	撃破/チェンジリング・ローグ
○	松井智☆	制御/人間のウィザード
○	チョンパス3世	制御/ドワーフのインヴォーカー
○	キタ	防衛/ドワーフのウォーデン
▲	トール	指揮/エラドリン・ウォーロード

当日の開始前の準備

シナリオは共通の導入遭遇の後、8 つのチームが 4 つのルートに分かれて、それぞれのルートで競合するチームと実時間の長さで競いながら、各遭遇を行いました。それぞれのルートの卓は隣接するように設置されており、この関係で卓移動の際にプレイヤーの方に移動して貰う形式としました。

ムービーを上映して世界観と各チームの説明。導入戦を開始して貰う (下記に記載の時間は状況説明後にイニシアチブロールを開始した時間を記載しています)。

フェーズ 1

■フェーズ 1(共通遭遇) : X1(遭遇 Lv3) 11:10~11:50 作成 by オカ
ウォーミングアップとして直後に大休憩があることが宣言された戦闘。駅のホームで各国チームの護衛対象が襲われて線路に落ち、これを守りながら敵を殲滅。

他チームは制限時間内に終了したが、シー・ドラゴンズが苦戦。護衛対象を殺害された上に、制限時間の際にホームに入ってきた列車に敵がひき殺されて終了。

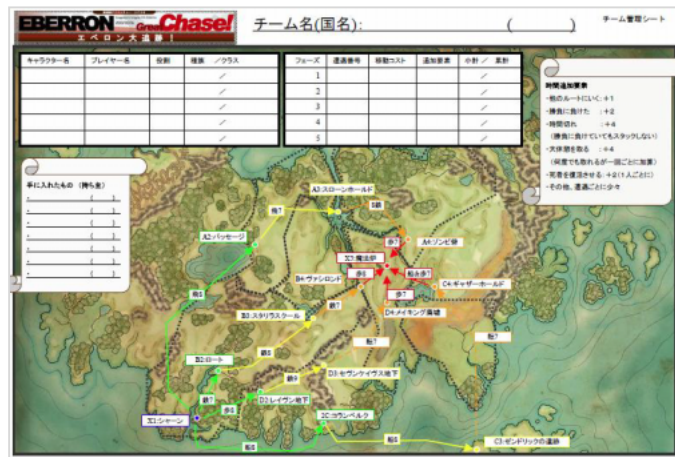
続いて戦闘遭遇の裏でアーティファクトが奪われたことと、これを分割して運ぶ敵を各チームで手分けして追うことになるという状況の説明を行い、それぞれに昼食へ。



■昼休み : 11:50~12:45

■ルートの選択 : 12:45~12:55

事前に配布されたマップ(下図)を参照に、各チームがルートを選択。ルート選択の順番はそれ用のイニシアチブ・カードで大きな数を出したチームから行う。このカードは競争中の他チームの足を引っ張るのにも利用できる。



フェーズ2

フェーズ2以降で、各チームで追撃ルートを選択、それぞれの遭遇で凌ぎを削る。Aルートは空中戦から始まっているような遭遇、Bルートはライトニング・レイルが中心、Cルートは海路、Dルートは地底での遭遇が中心となっている。

- A2：空中戦(遭遇 Lv5) 12:50～13:40 作成 by オカ
 ×サイアリ・アヴェンジャーズ(DM: Yoshi):
 0 遭遇前+8 移動+2 敗北=10/計 10
 ○アルジェンタム/スレイン (DM: 怜):
 0 遭遇前+8 移動=8/計 8

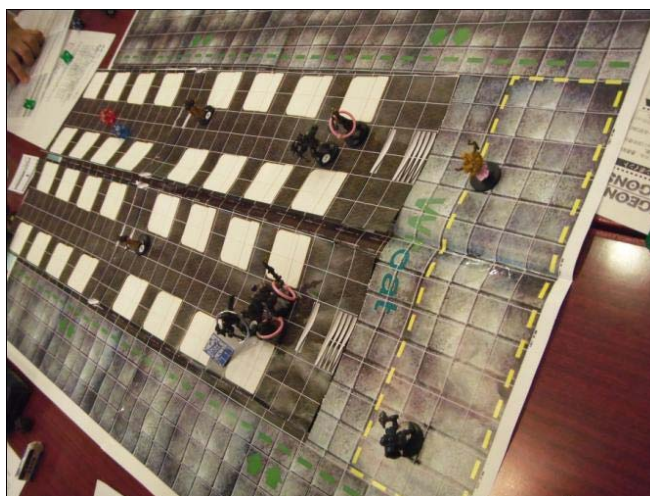


飛空艇同士の空中戦。敵は距離を取って砲撃と射撃に徹する弓兵と、機動性を生かして後衛を狙ってくるグリフィン・ライダー。

アルジェンタムは速攻で騎手を倒して秘宝の部品を入手、残敵を墜落させて後始末。サイアリ・アヴェンジャーズは敵の集中砲火で苦戦したようだ。

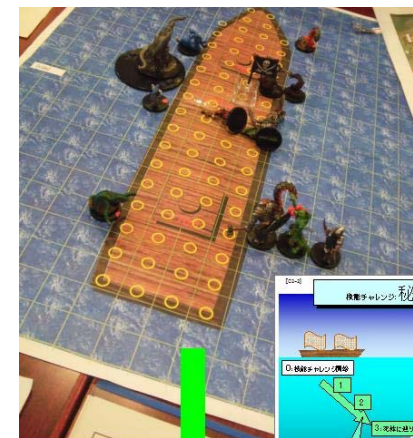
- B2：駅舎(遭遇 Lv6) 12:50～13:40 作成 by 火狩
 ○ダーク・ランタン/ブレランド (DM: naho):
 0 遭遇前+7 移動=7/計 7
 ×レッケンマーク騎士団/カルナス(DM: T0):
 0 遭遇前+7 移動+2 敗北=9/計 9

敵は秘宝を分割し持ち、二手に分かれて列車に乗り、列車は発車して車間距離が離れていく。エージェントは駅舎から駆け込んで、両方の殲滅を目指す。両チームともギリギリで殲滅していた模様。

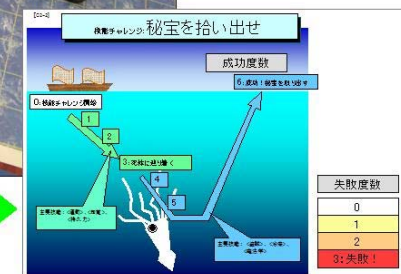


- C2：海戦(遭遇 Lv5) 12:50～13:40 作成 by ミヤ
 ○ファインダーズ of ロスト/クパーラ (DM: LeiT):
 0 遭遇前+8 移動=8/計 8
 ×シー・ドラゴンズ/ラザー公国 (DM: ミヤ):
 1 遭遇前+8 移動+2 敗北=10/計 11

船の上で異形化したクラーケン本体や、その触手と戦闘。全員が水上を歩けるシー・ドラゴンズは船上に海賊旗(バトル・スタンダード of マイト)を立てて戦っていた。戦闘後は沈んでいく秘宝を回収する技能チャレンジ。終了時刻がファインダーズと全く同時、リーダーのダイス目で勝負したところ、ファインダーズの勝ちとなった。



技能チャレンジ



- D2：海戦(遭遇 Lv5) 12:50～13:40 作成 by べにとら
 ×キングス・シャドウ/ブレランド (DM: Sato):
 0 遭遇前+8 移動+2 敗北=10/計 10
 ○ロイヤル・アイズ/アンデル (DM: べにとら):
 0 遭遇前+8 移動+1 特殊=9/計 9

地下の集荷所にて、仕掛けられた爆弾を解除しつつ戦闘。ロイヤル・アイズが先に敵を殲滅したが、爆弾を一つ処理できず。一方、キングス・シャドウは遅れをとり、痛み分けといったところ。



この時点での一位はダーク・ランタン。

フェーズ3

■A3: 市街戦(技能C_1Lv+遭遇Lv5) 14:05~15:00 作成 by オカ
 ×サイアリ・アヴェンジャーズ(DM: Yoshi):
 10 遭遇前+7 移動+2 敗北=9/計 19
 ○アルジェンタム/スレイン (DM: 怜):
 8 遭遇前+7 移動+4 大休憩=11/計 19

街に潜伏する敵を技能チャレンジで見つけ、一般人と混在する中から敵を見分け、敵リーダーが川からボートで脱出する前にこれを倒す。
 技能チャレンジを2~3分で終えたアルジェンタムが、先手を打って非ダメージ呪文で一般人ごとまとめて状態異常に落とし込み、各個撃破で勝利。更にアルジェンタムはパワーの配分的にこのタイミングがベストとして、他チームより早く大休憩をとった。



■B3: 切り離される列車(遭遇Lv6) 14:05~15:00 作成 by ペにとら
 ×ダーク・ランタン/ブレランド (DM: naho):
 7 遭遇前+8 移動+2 敗北=10/計 17
 ○レッケンマーク騎士団/カルナス(DM: TO):
 9 遭遇前+8 移動=8/計 17

仕掛けられた爆弾で次々と、切り離されていく列車でウォーフオージドと戦闘。切り離される前に駆け抜けながら敵を倒す必要がある。
 この遭遇はレッケンマーク騎士団が先にとり、ダーク・ランタンと対等の状態に追いついた。



■C3: ゼンドリック奥地(遭遇Lv6~8) 14:05~15:00 作成 by ミヤ
 ×ファインダーズ of ロスト/クバーラ (DM: LeiT):
 8 遭遇前+8 移動+4 時間切=12/計 20
 ○シー・ドラゴンズ/ラザー公園 (DM: ミヤ):
 11 遭遇前+8 移動=8/計 19



まともに戦うとかなり厳しい遭遇となるが、中立勢力も含んでおり、説得すれば戦わなくてすむ。また、必ずしも殲滅の必要はなく、転移陣から駆け抜けてしまっても構わない。

両チームとも殲滅を狙った模様で、ファインダーズが倒しきれなかったらしく経過日数が大幅に増加。シー・ドラゴンズの逆転となった。

■D3: 水没した縦穴(遭遇Lv6) 14:05~15:00 作成 by オカ
 ×キングス・シャドウ/ブレランド (DM: Sato):
 10 遭遇前+9 移動+2 敗北=11/計 21
 ○ロイヤル・アイズ/アンデル (DM: ペにとら):
 9 遭遇前+9 移動=9/計 18

水の溜まった縦穴の上にゴンドラで降り、そこにある転移陣から抜けようとする敵妖術師を逃がさぬようにしつつ、操られて襲いかかってくる守護竜(メタリック・ドラゴン)を倒す。竜はブレスでPCを水中に引きずり落とそうとするため、水上対策をしていると有利に戦闘を進めることができる。

戦闘を避けて転移陣から駆け抜けても構わない。全遭遇の中で、ここだけが移動コストが9と高いが、守護竜を殺さないでいれば、この点は軽減できる。

両チームとも、時間内に竜を殺して通過した模様。先に倒したのはロイヤル・アイズで、一步、先んじることとなった。



この時点ではダーク・ランタンとレッケンマーク騎士団の同着一位に見える。しかし、実際には先に大休憩を済ませているアルジェンタムが一步先に進んでいる。

フェーズ4 で一部のチームがルートを変更して追撃戦を継続。

■A4：廃棄された砦(遭遇 Lv7) 15:35～16:25 作成 by オカ
×ファインダーズ of ロスト/クバーラ(DM: Yoshi):
20 遭遇前+8 移動+6 他=14/計 34
○アルジェンタム/スレイン (DM: 怜):
19 遭遇前+8 移動=8/計 27

物見台からの砲撃をかいぐって砦の扉を開け、アンデッドと機械からなる敵を殲滅するか、駆け抜けて奥に到達すれば終了。砦内の大型ロボットは強力だが、これから秘宝の部品を抜き取ることもできる。アルジェンタムは扉を開けて行動阻害能力の高いグールを排除した後、大型ロボから秘宝を抜き取って、奥に駆け込んで終了。ファインダーズは苦戦の後、時間ギリギリに殲滅した様子。



■B4：モーランド国境の町(遭遇 Lv6) 15:35～16:25 作成 by 霧島
○ダーク・ランタン/ブレランド (DM: naho):
17 遭遇前+7 移動+4 大休憩=11/計 28
×レッケンマーク騎士団/カルナス(DM: TO):
17 遭遇前+7 移動+8 他=15/計 32

モーランドの国境沿いのデッドグレイ・ミストに閉ざされた町で、暗殺者と異形からなる氏族の襲撃を受ける。ダーク・ランタンが先に抜けて殲滅して勝利。レッケンマーク騎士団は敵の強制瞬間移動能力で霧の中に突っ込まれまくったようで、時間切れ。



■C4：水中戦(遭遇 Lv6) 15:35～16:25 作成 by 霧島さん
○キングス・シャドウ/ブレランド (DM: LeiT):
21 遭遇前+7 移動+1 変更=8/計 29
×シー・ドラゴンズ/ラザー公国 (DM: ミヤ):
19 遭遇前+7 移動+6 他=13/計 32



ノームの潜水艦に乗って湖の中を航行。途中で襲撃してきたサメやサハギンとの水中戦。緩和しているものの、やはり水中戦のペナルティ

は厳しい。

海戦が得意なはずのシー・ドラゴンズだが、水中戦までは対応していなかったのか、サハギン・バロンに大苦戦。一方、キングス・シャドウはバロンは早々に倒したものの、サメ相手に延々と殴り合い。最終的に勝利したのはキングス・シャドウ、トップに喰いつくために大休憩を取らない背水の陣で、最終戦に向かう。

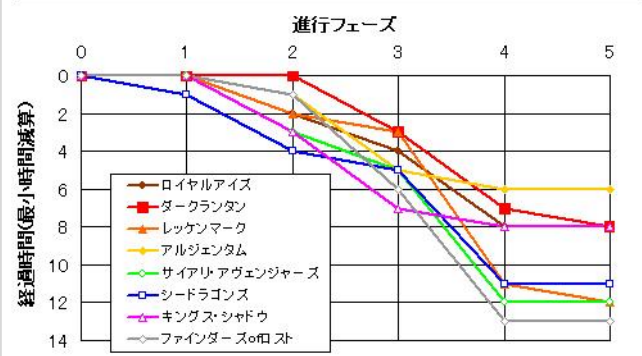
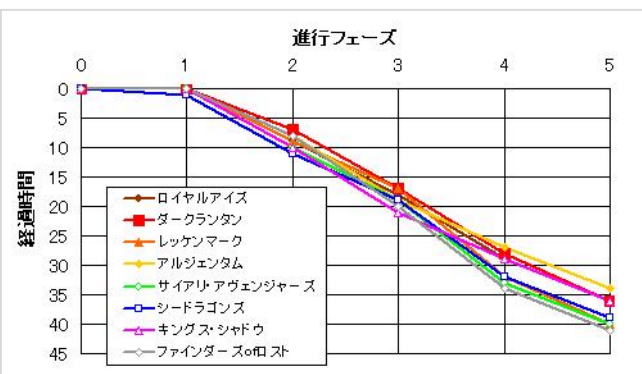
■D4：廃墟の町(遭遇 Lv6) 15:35～16:25 作成 by べにとら
○ロイヤル・アイズ/アンデール(DM: Sato):
18 遭遇前+7 移動+4 他=11/計 29
×サイアリ・アヴェンジャーズ(DM: べにとら):
19 遭遇前+7 移動+7 他=14/計 33

敵補の本拠地近くの廃墟に出たエージェントは、待ちかまえていた“冬の子ら”のサティロスが秘宝の力を使って現出した“エージェント達の未来の姿(=アンデット)”と戦闘になる。ボスを倒せば戦闘は終了だが、戦場は霧のせいで敵が有利。霧を何とかすれば・・・。
ロイヤル・アイズは瞬間 AC30 越えの防衛役を活用して、他の敵を無視してボスを急襲、これを倒して早々に戦闘を終了。この辺から変なスイッチが入ったように思われる。一方、サイアリ・アヴェンジャーズは経過日数の追加が累積して沈み込むことになった。



ここにきて遭遇をクリアできたチームとできなかったチームに分かれて、差が一気に開く。また、ほとんどのチームが大休憩を取ったことでアルジェンタムが単独首位となる。

フェーズ4から5への移動コストは自動的に決まるので、全体の経過日数が算出される(下記のグラフ、差を明確にするため最小移動コストである7を減算した推移も同時にプロット)。移動コスト合計がトップからの差分がそのまま最終遭遇の戦闘開始時間の時間差となる。常に25~30分で遭遇をクリア(多くのチームが各遭遇クリアに40~50分かかっている)してきたアルジェンタムが首位。それから2分遅れがダーク・ランタンとロイヤル・アイズ、大休憩抜きで食らいついてきたキングス・シャドウ。ここまでは時間差的には誤差の範囲。5分後にシー・ドラゴンズ、6分後にレッケンマーク騎士団とサイアリ・アヴェンジャーズ、7分後にファインダーズ。



■X5: 魔法炉(遭遇 Lv8)16:55(アルジェンタム)
~17:34(ロイヤル・アイズ)作成 by オカ
最終遭遇は、敵の本拠地の魔法炉。“冬の子”とウォーフオージドらの間に潜入していたカイバー教団が、彼らを使って奪った秘宝を使ってビホルダーの親玉“千眼の王”ベラシャイラの化身を合成しようとしており、建物内にはビホルダーらがうろついている。
各チームは上記の時間差で遭遇を開始。奥の部屋にある魔法炉の中に入り、アーティファクト・・・、具体的には、壇上にそれを摸しておかれたランプを物理的に手に取ったチームが勝ちとなる。



実時間のスピードが勝負の遭遇で、奥の部屋で一戦が予想されることから、各チームはマップ上のビホルダーらの相手は時間の無駄と判断して強行突破を図るが、ビホルダーらは光線による強制移動の乱射。多くのチームが低地や歯車に放り込まれて先に進めず、消耗していく。



そんな中で、ビホルダーを状態異常にしたロイヤル・アイズが敵を突破、ドワーフは光線を喰らうも落下はせず、エラドリンはフェイ・ステップで脱出して一気に奥の部屋に駆け込む。戦闘準備を整えつつ技能チャレンジで魔法炉を開き、中から現れたベラシャイラの化身に集中攻撃。一步遅れて、奥の部屋に入ったアルジェンタムは、技能判定から素早い攻撃で差を詰めるが、ロイヤル・アイズが逃げ切ってアーティファクトを手にとった。

○ロイヤル・アイズ/アンデール (DM: Sato): 遭遇処理時間 37 分



勝負はついたが、最後まで遭遇をしようかということで他チームも戦闘継続、元々消耗の大きかったキングス・シャドウはビホルダーに大損害を受けて全滅。ファインダーズは奥の部屋への侵入時に敵を振り切れず、化身とビホルダーの挟み撃ちにあって全滅していた。

エンディング

優勝チームのロイヤル・アイズが、アララ女王担当 DM にアーティファクトを献上、これにねぎらいの言葉があつて、ゲームを終了した。

謝辞

本企画の実施にあたり、多くの力を貸してくれた企画卓運営メンバー、紹介ムービーの作成していただいた方々、様々な助言を頂いたテストプレイヤーの方々、機会を与えていただき、その後のサポートをしていただいた DAC 運営委の方々、そして当日のゲームに参加していただいたプレイヤーの方々に感謝いたします。

これからも、良いゲームとゲーム仲間が共にありますように！