



死と税

(Death and Taxes)

D&D 4-5 レベル向け協道冒険

著 Aeryn "Blackdirge" Rudel

イラスト: Nicole Cardiff

冒険の背景

タイロス・ハーフェルム卿は放浪の騎士である。彼は武芸の腕前が劣ることはなかったが、激昂しがちなその危険で強欲な性格が彼をその地位へと留めていた。長年、彼は戦いにおいて沢山の君主に仕えてきたが、その残虐で暴力的な本質のために恒久的に家に仕えるものとしての地位を得ることはなかった。様々な君主たちからなけなしの金を得る生活に疲れたタイロス卿は自らの技術をより儲かるところに投資しようと試みた。彼は盗賊となったのである。

その乱暴な気質にもかかわらず、タイロス卿は戦いにおいて兵士たちを先導する技術に長けていた。そして、彼の旗のもとに沢山の人殺し共が集まっていた。最初に彼は自身の戦線把握能力を駆使して待ちぶせをしつつ、旅の商人に声をかけ、そしてひとたび彼の兵士たちが準備できれば状況を一転させて自身の武芸を用いるのだった。

最近起こった二つの出来事は放浪の騎士の盗賊家業をより効果的で儲かるものにした。一つは、レリックスというティーフリングのメイジがタイロス卿の一味に加わったことだ、その如才なさど炎の秘術を携えて。二つ目は、盗賊たちが最近、幸運にも収税吏と彼のその防御不十分な荷馬車に出くわしたことだ。収税吏とその護衛を殺した後、タイロス卿に一つのアイデアが浮かんだ。役人を装うというのはどうだろうか。交通量の多いこの道で、荷馬車が壊れたとか馬車を引くラバが病気になったふりをして、手助けしようと立ち

止まった奴らから略奪をするというのはどうだ？ コイツは完璧な計画だと、タイロス卿は直ぐにその案を実施した。

この策略を初めてすぐに彼らは気づいた。トラブルに見舞われた収税吏のふりをするには説得力があるだけではなく、通行人からの同情を集めることも出来る。田舎の役人にちょっとした恩を売ってやろうと、旅人たちは助けを差し伸べるべく頻繁にその足を止め、タイロス卿とその一味に見込みある犠牲者達を提供した。

盗賊たちの攻撃計画はシンプルなものであった。レリックスが収税吏の役を演じ、その一方でタイロス卿はそのボディガードとして振る舞った。(この嘘は簡単だった。なぜならそれはある意味で真実だからだ。)残りの盗賊たちは近くの茂みに身を潜めた。

ひとたび旅人たちが馬を止めれば、タイロス卿は彼らに単身で近づき、トラブルに見舞われた収税吏のお話をでっち上げた。タイロス卿はその犠牲者達の注意をひきつけている間、部下たちは配置につく。罠の準備ができれば、タイロス卿は命令を下す。そうして盗賊たちは矢やらスリングやら魔法砲撃の雨を降らせるのだ。たいていはこの先制攻撃で十分だが、タイロス卿とその部下たちはそこで攻撃の手を休めるようなことをせず、近接攻撃を行う。タイロス卿はこの収税吏のワゴン作戦を数十回にわたって繰り返してきた。そして、その度に一味は沢山の利益を上げることが出来た。なぜなら、彼はなるべくこの作戦が明るみに出ないように考え、作戦が明るみに出るたびに関係者を皆殺しにし、注意を欠かさなかったからだ。増加していく犠牲者の数は気に留めら

れなかったものの、地元の官憲は最近多くの旅人たちが失踪していると考え始めた。

キャラクターたちはこの失踪に関する話を聞き、調査するよう頼まれる。このあまりにも単純なアドベンチャーフックは彼らをタイロス卿とその馬車へと遭遇させる。冒険者達はタイロス卿の次のターゲットとなった。彼は経験豊かな冒険者に攻撃を仕掛けることの危険を理解しながらも、彼らが黴臭いダンジョンから手に入れた宝の山に対する誘惑を堪えることが出来ない。

冒険の概要

密林を切り開いて作られた公道で、キャラクターはタイロス卿に出会う。この放浪の騎士はここで悩ましき収税吏のふりをしている。第一遭遇は技能チャレンジであり、盗賊たちが機先を制する前に、キャラクターがタイロス卿の嘘を見破ることが出来るかどうかが決まる。第二遭遇では、キャラクターたちはタイロス卿とその一味たちと交戦する。戦闘の配置は先の技能チャレンジでパーティが上手くやったかどうかにかかってくる。上手くやったならば、キャラクターたちは不意打ちを受けずに済む。もしも、残念な結果に終わった場合、タイロス卿とその部下たちは茂みから飛び出し、パーティ達の不意をつく。

1. 騎士のから騒ぎ

非戦闘遭遇

タイロス卿の斥候は彼に冒険者の一団が道向こうからやってくるという情報を告げる。文句のつけようもなく、タイロス卿は馬車を準備し、部下に次のえものが来たことを教える。騎士は道の真中で待ち続け、一方でレリックス(メイジ)は収税吏のふりをしてワゴンの近くに立ち尽くしている。その他の部下は道の東側にある密林と西側にある小さな崖の向こう側へと急いで移動する。盗賊たちの奇襲を完全なものにするために、タイロス卿は彼らの移動が終わるまでキャラクターの注意を引く。

パーティがワゴンを見たら、読むこと:

道の真中に立っていたのは背の高い男で、剣と盾を持ち、全身武装している。彼の鎧は素晴らしいプレートメイルで、磨きぬかれて煌めいている。また、彼のラージシールドは黒い背景にホーン・ヘルムを被った黄色い髑髏のマークを含んでいる。その剣はさやに収まっており、兜の覆面は上に上がっている。そこから屈強な顔が晒されている。

騎士の背後を見ると、道の真中に巨大なワゴンが停まっている。その車輪の一つが車軸から外れており、近くの本に立てかけられている。もう一つ、着飾った人影がワゴンの隣に立っている。腰に手を当てる姿は言外にイライラした様子だった。その顔はずきんで隠されている。

二頭のグリーンスケイル・ドレイクが近くの日向でゆっくり横になっている。それらの向こうには二匹の雄牛がワゴンから外されて、ゆったりとした態度で森の張り出した部分で草を食べている。

その騎士は君たちを見ると笑顔になり、手を上げて挨拶した。そして、君たちの方向へ向かってくる。

タイロス卿は以下の様なことを喋る:

「こんにちは、良き旅人さん。私の名前はタイロス・ハーフェルム卿。騎士を生業としている。こちらが収税吏のレリックス。私は彼に雇われて、この危険極まりない道を護衛しているんだ。けれど、ワゴンの車輪が傷ついてしまったね。私達二人で修理をしてもとの場所まで戻さなければならないんだが、この道での見張りを一旦止めるとなるとどうにも躊躇してしまっただろ。近頃はこの道で旅人たちが失踪するという話を聞いた。間違いなく、山賊だろう。」

「もし良ければ君たちが我々の手助けをしてくれると嬉しいのだが」

タイロス卿は気楽そうにそう言ったが、なにか違和感を感じる。森が少し静かすぎるように思える。

タイロス卿の目標は不意打ちの準備をするためにキャラクターたちと十分な時間お喋りをし続けることである。騎士とそのワゴンに興味を持った PC はそれらの知識を得るために技能判定を行える:

歴史 DC15: 君は何年か前、タイロス・ハーフェルムという名前の騎士が地元の貴族、バネック卿に仕えていたことを思い出した。DC22: 記憶によると、この騎士はバネック卿に品行が不穏当であることを理由に解雇されている。彼の盾に描かれた紋章は無属性の傭兵集団カンパニー・オヴ・ザ・フォールンに所属していることを表している。

看破 DC22: タイロス卿は誠実そうに見えるが、彼の身振りや言葉の抑揚から完全に本当のことを行ってるわけではないことが分かる。収税吏、レリックスは騎士に喋ってほしそうにはしているが、明らかに苛ついている。



知覚 DC10: タイロス卿の盾と鎧は質がよく、また良い状態を保っている。しかし小さなへこみや擦り傷、血を拭った跡があり、戦いに用いたことを示している。DC15: 収税吏はティープリングであり、彼の衣服はとても大きい(まるで一回り大きい人物の服を着ているかのようだ。)また、そこには赤茶色の染みが点在し注意を引く。DC22: ワゴンの車輪へのダメージは武器によるもののように見える。

ロールプレイ

以下はキャラクターの質問とそれに対する気立ての良い騎士として予め準備された返答である。タイロス卿の意図に疑いを持つキャラクターは看破判定(騎士のはったりとの対抗判定)を行いその返答が事実なのかを確かめることが出来る。判定に成功することでタイロス卿が“誠実でもなんでもない”ことが分かる。

貴方は我々に言っていないことが何かありますか？
とんでもない！ 貴方は私の名誉を疑うのか？ どういう理由で？

貴方の雇い主の衣服の袖に血が付いていませんか？
いい目をしている！ そのような目で戦いで培われたものだろう、違うかな？ その通り、我が雇い主は不幸にもワゴンを修理しようとして、手を傷つけてしまったんだ(嘘)

何故貴方はバネック卿に解雇させられたのか？
ああ、なるほど、バネック卿か。それは不幸な話だなんだ。卿が新調したばかりのダブレットにワインをこぼしてしまった哀れな女奴隷が殴られそうになるのを私は止めた。そうして私は自らの騎士道に則って、彼に仕えるのを辞めたのだ。どうも、バネックは私に対して悪意ある噂を広めているようだ。大半は卿によるデタラメだ。他に何かあるかい？(嘘)

貴方の盾に示された紋章は何か？
この角鬚はカンパニー・オヴ・ザ・フォールンの紋章だ。君主がいなくとも、必要に応じて忠義を誓う騎士を示すものだ。(本当)

貴方は最近戦いをしましたか？
君は戦士の本能を持っているな！ その通り、二日前に盗賊どもが我が主人と私を襲撃した。私は奴らのうち二人を殺さざるを得なかったが、残りの一人は逃げた。私は奴がこの

周辺のゴロツキどもに注意を呼びかけるであろうことに恐れを抱いている。(嘘)
ワゴンの車輪に何が起きたのですか？
単純なことだ。我々は斧のように鋭い岩が突き出したところにぶつかったんだ。そいつは車輪から大きな塊をえぐりだし、我々をこの苦境へと追いやったのだ(嘘)

不意打ち！

タイロス卿がキャラクターと会話する一方で、彼の隊は素早く森へと移動し、パーティを包囲しようと試みている。もしもこの計略が成される前に PC がタイロス卿に攻撃を仕掛けないならば、PC に集団知覚判定 DC22 を行わせる。このグループ技能判定の結果が次の遭遇におけるタイロス卿の部下たちの位置を決定する。

2. 待ち伏せ！

レベル7戦闘遭遇(1575XP)

集団知覚判定の結果によって決定された初期位置に従って、戦闘が開始される(不意打ち！を参照)

光源: 日中

モンスター: “バンディット・ナイト” テーロス卿(T); “フェル・コート・ヘルメイジ” レリックス(L); 2 ガード・ドレイク(D); 2 レイヴン・ルースト・ハリアーズ(H); 6 ヒューマン・プロウラーズ(P)

その他のクリーチャー: 2 雄牛(O)

グループ内の半分以上のキャラクターが知覚判定に成功していた場合、ハリアーズとプロウラーズはマップの黒いアイコンで示された位置に配置される。半分より多くのプレイヤーが知覚判定に失敗した場合、盗賊たちは赤いアイコンで示された位置に配置される。タイロス卿、レリックス、ドレイク、及び雄牛の位置はどちらでも同じである。

集団近く判定の前にキャラクターがタイロス卿かレリックスを攻撃した場合、戦術マップの黒いアイコンの位置に敵対者がいるものとする。

キャラクターが集団知覚に失敗した場合は以下を読み:
タイロス卿が突然手のひらを高く掲げ、君達の質問はその突然の動きと彼の口元に浮かんだにやりという笑い顔に遮られた。君達の周りの木々から半ダースほどの恐ろしい顔つきの戦士たちが取り囲むようにして姿を表した。落ち着く間もなく、タイロス卿はその手に剣を構えると、賊共から口笛が鳴らされる。

キャラクターが集団知覚に成功した場合は以下を読み:
君の集中した質問はタイロス卿の嘘を暴いた。そして君の慧眼と耳は不意打ちの気配を感じ取った。自らが馬脚を露したのを感じ取ったのか、タイロス卿はよろよろと後ずさり、悪態をつきながら剣を抜いた。彼の背後、森の中から沢山の戦士たちが姿を現し、君たちの方へと突っ込んでくる。

崖: この小さな隆起は 15 フィートの高さである。勾配のきつい坂は登るのが難しい(DC15 運動判定) 下るのはそれほどもでもない(DC10 運動判定)

雄牛: この従順な家畜は戦闘から遠ざかるように移動する; どんな攻撃でも命中すれば雄牛を殺すことができる。キャラクター若しくは盗賊団は雄牛を敵の前に出すように仕向けることができるが、雄牛達はなるべく交戦しないように逃げる。

低木林: 道の西側にあるこれらの植物群は部分遮蔽を提供する。

木々: この高さ 20 フィートの木々は遮断地形である(DC10 運動判定)。それぞれの葉は地面から 10 フィートまで部分遮蔽を提供する。

ワゴン: ワゴンは遮断地形だが、その下には僅かな隙間があり這い入ることが出来る。高さは 10 フィートである。(DC10 運動判定)

戦術: 不意打ちラウンドを得ると、大半の盗賊たちはキャラクターたちに対して遠隔攻撃を行う。タイロス卿は一番防御力の低そうな敵に向かって近づく。ドレイク達はドレイク・リジェネレーションのオーラを利用してレリックスを守るように動く。

“バンディット・ナイト”タイロス卿(T)

レベル6 精鋭 兵士役
(指揮)

中型・自然・人型、ヒューマン

XP500

HP 140;重症値 70

AC 22, 頑健 19, 反応 17, 意志 18

移動速度 5

セーヴィング・スロー+2;アクション・ポイント 1

イニシアチブ +7

<知覚> +8

特徴

ナイツ・オーラ◆オーラ 1

自らの意思でオーラ内から離れたマークされていない敵はタイロスからの機会攻撃を誘発する。

標準アクション

バスタードソード(武器)◆無限回

攻撃:近接・1(クリーチャー 1 体);+11 対 AC

命中:2d10+4 ダメージ

ダブル・アタック◆無限回

効果:タイロスはバスタードソードを二回使用する。

マイナーアクション

シールド・ショーヴ(武器)◆再チャージ:初めて重症になった時

攻撃:近接・1(クリーチャー 1 体);+9 対頑健

命中:タイロスは対象を 2 マスまで押しやり、それから自身の移動速度の半分の速度までシフトする。対象が押しやられて、テロスの仲間一人以上と隣り合う場所で押しやりが終わったらそれらの仲間は対象に対してフリーアクションで近接基礎攻撃を行う。

ミス:タイロスは対象を 1 マス押しやり、1 マスシフトする。

トリガー型のアクション

ナイトリィ・リポート◆無限回

トリガー:タイロスのナイツ・オーラ内にいるマークされていない敵がタイロスを目標に含めない攻撃を行う。

効果(即応割込):タイロスはトリガーとなった敵に対してバスタードソードを使用する

技能:<運動>+12 <はったり>+11 <威圧>+11

筋 19(+7) 敏 14(+5) 判 10(+3)

耐 14(+5) 知 12(+4) 魅 16(+6)

属性:悪 言語:共通語

装備:プレートアーマー、ヘヴィシールド、バスタードソード

戦いが続いていくにつれて、ハリアー達はタイロス卿の隣まで来て近接戦闘に参加する。一方、他の盗賊達は遠隔攻撃を続ける。盗賊達はパーティを囲むように動き、逃げ道を断つようにする。

タイロス卿は死ぬまで戦う——彼は捕まってしまった場合、吊るしあげられてしまうことを知っている。一方で、彼の仲間たちはそれほど勇敢というわけではない。タイロス卿が殺さ

フェル・コート・ヘルメイジ(L) <div>中型・自然・人型、ティーフリング</div>	レベル4 砲撃役 (指揮)
HP 42;重症値 21 AC 22, 頑健 19, 反応 17, 意志 18 移動速度 6 抵抗:[火]5	イニシアチブ +6 〈知覚〉 +12 夜目
特徴	
ドレイク・リジェネレーション ([回復])◆オーラ 3	
オーラ内にいる重症状態のドレイクは、その HP が1以上あるならば、そのターンの初めに HP が5回復する。	
標準アクション	
ダガー(武器)◆無限回	
攻撃: 近接・1 (クリーチャー 1 体); +9 対 AC、対象が重症状態ならば+10 対 AC 命中: 2d4+7 ダメージ	
インファナル・ボルト ([火]、[装具]、[光輝])◆無限回	
攻撃: 遠隔 20 (クリーチャー 1 体); +9 対 反応、対象が重症状態ならば+10 対反応 命中: 1d8+3[火]かつ[光輝]ダメージ。さらに、継続的ダメージ 5[火]かつ[光輝](セーブ終了)	
トリガー型のアクション	
インファナル・ラス◆遭遇毎	
トリガー: ヘルメイジから 10 マス以内にいる敵が減るメイジに攻撃を命中させる 効果(即応割込): ヘルメイジはインファナル・ボルトを使用する。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。	
シー・ユー・イン・ヘル◆遭遇毎	
トリガー: ヘルメイジから 10 マス以内にいる敵が減るメイジに攻撃を命中させる 効果(即応割込): ヘルメイジはインファナル・ボルトを使用する。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。	
技能:<魔法学>+12 <はったり>+10 <隠密>+11 筋 15(+4) 敏 19(+6) 判 20(+7) 耐 12(+3) 知 21(+7) 魅 17(+5)	
属性: 悪 言語: 共通語・神界語 装備: ダガー	

れた場合、プロウラー達が一目散に逃げる確率は 50%ほどである。レリックスとハリアー達は重症になるまで戦うが、重症になったら逃げようと試みる。レリックスが逃げだすと、ドレイクたちも逃げ出す。

タイロス卿がそうであるように、盗賊達も自分たちが捕まったら絞首刑になってしまうであろうことを分かっている。彼らは追い詰められたら死ぬまで戦う。

2 ガード・ドレイク(D) <div>小型・自然・獣(爬虫類)</div>	レベル2 暴れ役
HP 48;重症値 24 AC 15, 頑健 15, 反応 13, 意志 12 移動速度 6	イニシアチブ +3 〈知覚〉 +7
標準アクション	
バイト(武器)◆無限回	
攻撃: 近接・1 (クリーチャー 1 体); +7 対 AC 命中: 1d10+3 ダメージ、ドレイクの2マス以内に仲間がいる場合 1d10+9 ダメージ	
筋 16(+4) 敏 15(+3) 判 12(+2) 耐 18(+5) 知 3(−3) 魅 12(+2)	
属性: 無属性 言語: ——	

2 レイヴン・ルースト・ハリアーズ(H) <div>中型・自然・人型、人間</div>	レベル4 遊撃役
HP 53;重症値 26 AC 18, 頑健 16, 反応 18, 意志 16 移動速度 6	イニシアチブ +7 〈知覚〉 +4
標準アクション	
ショートソード([武器])◆無限回	
攻撃: 近接・1 (クリーチャー 1 体); +9 対 AC 命中: 2d6+5 ダメージ。対象はハリアーの次のターンの終わりまで機会攻撃を行えない。	
ハンドクロスボウ ([武器])◆無限回	
攻撃: 遠隔 10/20 (クリーチャー 1 体); +9 対 AC 命中: 2d6+5 ダメージ。	
ムーヴィング・アタック◆無限回	
効果: ハリアーは自身の移動速度で移動し、移動中のどこかの時点でショートソードを使用する。攻撃の後、ハリアーは攻撃の対象から離れる移動で機会攻撃を誘発しない	
技能:<隠密>+10 筋 14(+4) 敏 16(+5) 判 14(+4) 耐 13(+3) 知 10(+2) 魅 8(+1)	
属性: 悪 言語: 共通語 装備: スタデッドレザー、ハンドクロスボウ、ショートソード、ボルト×20	

6 ヒューマン・プロウラーズ(P)	レベル5 雑魚・遊撃役
中型・自然・人型	XP 各 50
HP 1;ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない	イニシアチブ +7
AC 19, 頑健 16, 反応 17, 意志 15	<知覚> +3
移動速度 6	
標準アクション	
ロングソード([武器]) ◆無限回	
攻撃:近接・1(クリーチャー 1 体);+10 対 AC	
命中: 6 ダメージ	
ショートボウ([武器]) ◆無限回	
攻撃:遠隔 15(クリーチャー 1 体);+10 対 AC	
命中: 6 ダメージ	
移動アクション	
フランクング・ステップ◆無限回	
効果:プロウラーは2マスまでシフトする。	
技能:<隠密>+10	
筋 14(+4) 敏 16(+5) 判 12(+3)	
耐 12(+3) 知 10(+2) 魅 10(+2)	
属性:無属性 言語:共通語	
装備:レザー・アーマー、ロングソード、ショートボウ、アロー×30	

結論

キャラクター達はタイロス卿とその部下の盗賊を打ち倒した後、ワゴン进行调查することが出来る。捕まる前に集めていた税に加えて、ワゴン内には盗賊たちが集めた魅力的な宝物がある。内訳は 1500sp、300gp、三つの宝石(各 100gp)、一つの芸術品(250gp)、パーティレベル+1d4 の二つのコモンかアンコモンのマジックアイテムである。5LvPT には大体この5つが与えられます。

この強奪は儲けものという訳ではない。キャラクターたちは宝の大半が罪のない犠牲者たちからの盗品可、あるいは地元の役所に属する税金であることに気づくかもしれません。彼らはこの宝をそのままにしておいたり、正当な権利者に返そうと試みるかもしれません。もし、キャラクターがそれらの選択をした場合、彼らは官憲たちから盗賊を対峙した報酬がもらえる。金額にして、この報酬はワゴンに積んであった宝物の半分程度である。もし、プレイヤーが宝物をふさわしい場所に返すことを決めた場合、この善い行いは 5LV のメジャークエスト分の報酬を獲得することになる(各キャラクターごとに 200XP)

冒険の拡張

この脇道冒険はそれ以上の冒険へと導くことが出来る。これらの提案はタイロス卿がこの辺り一帯を支配するより大きな盗賊集団の一部であると考える。

盗賊の追跡:タイロス卿の策略はこの辺り一帯で盗賊が行う詐欺の一部に過ぎなかった。盗賊一味は旅をする商人や、修行僧、巡礼者、さらには吟遊詩人のふりをしてえじきたちを引きつける。キャラクターたちがタイロス卿の活動を報告した後、官憲はその他の致命的な詐欺を見つけ出し、止めるように頼んでくる。

正当なる相続:ワゴン内のアイテムのいくつかはかつて盗賊の犠牲となった地元の領主のものであった。然し、領主の印鑑指輪は盗まれたアイテムの中には無かった。恐らく、未だそれは領主の指にはまっており、そうして彼は生きているのだろう。領主の相続人はそのロードを救出するか、あるいは指輪のはまった彼の肉体を発見、取り戻してくることを望んでいる。

鋼鉄の三角形:タイロス卿は“鋼鉄の三角形”と自称する三人の邪悪な放浪騎士の一人だった。彼らはそれぞれ人殺したちを集め、近くの地元の道を通行不能にしている。当局はパーティに残り二つの盗賊たちを見つけ、退治してくるよう頼む。