

レルキンガムの関税

Dungeon 誌#158 掲載“Tariff of Relkingham”

<http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/duad/20080930>

参考： <http://d.hatena.ne.jp/Tirthika/20081014>

作者：Eytan Bernstein / 適正レベル：3 / 適正キャラクター数：4～6 名 / 公開日：2008,09,30 / 頁数：21)

『レルキンガムの関税』は、4～6 名の 3 レベルキャラクター用の冒険シナリオである。この冒険で PC たちは、デローネン国の宰相にして邪悪な高僧でもある男と先を争うことになる。彼はレルキンガム市にある通商の要点、レルキンガム水路を通ろうとするものに、人間の犠牲を要求するという法を制定・布告しようとしているのだ。件の宰相がレルキンガム市を邪悪な運命に突き落とす前に、PC たちは彼のところにたどり着けるだろうか？

冒険の背景

1ヶ月以上前のこと。デローネン国の指導者である建国者ニーラニーは、通行税として生贄を要求したいと言い出した。つまり、レルキンガム水路を利用する貿易商人たちは、水路の使用権の代わりに毎年エラティスに生贄を差し出さねばならないというのである。そうして生贄を捧げれば、エラティスが大地に雨を恵んでくれるのではないかと彼女は願っていた。デローネンは長い大旱魃に苦しめられており、彼女が治める人々はそれを生き延びられるかどうかの瀬戸際だったのだ。水路を利用する小規模な交易商人たちは、それぞれ片手か片目を差し出すようにと言われた。街や一国を代表するような大規模な一団ともなれば、人間ひとりを生贄に捧げなければならないのだった。建国者ニーラニーの傍に仕える謎めいた宰相、アーヴァナシモンこそがこの案の提唱者だった。しかし、レルキンガムの市民たちはこの関税に反対した。彼らはみな、ごくまっとうな料金を払えば水路を使えて当然で、どんな形にしろ、人間の犠牲などは野蛮だと考えたのである。

というわけで 1 ヶ月前、レルキンガムの交渉団が建国者ニーラニーの元に送られた。そうして彼女に、この関税の計画を考え直すようにと頼んだのである。彼女は考えてみると言ったが、彼女の宰相であるところの高僧アーヴァナシモンは、エラティスにこの貿易を許してもらうには生贄が必要なのだとニーラニーを言いくるめた。交渉者たちが立ち去ってしまうと、彼女は法令にサインをした。が、エラティスから、生贄を取ったならば起こるであろう恐ろしい光景のヴィジョンを受け取ると、彼女は再び考えを変えた。結局彼女はサインをした法令をしまいこみ、レルキンガムの代表団をヴィーリアにある彼女の宮殿に招くことにした。この問題について彼らと話し合い、また彼らにいきさつをすっかり話すために。うまくいけば　彼女は説き伏せられ、サインをした法令は火にくべてしまって、この問題は心の中にだけ残しておくということになるだろう。

PCたちはヴィーレアへ行くようにと選り出された市民ということになるだろう。レルキングガムの大使役を務めてくれるようにと頼まれた旅人ということでもいい（さらなるアイデアについては、“冒険の導入”を参照のこと）。ニーラニーは知らないことだが、実はアーヴァナシモンはヴェクナの神官であり、ヴェクナを奉ずるとあるカルトから当地に送り込まれた密偵なのだ。このカルトは現在、邪悪なるマウスレイン大僧正に率いられている。そうして、世界中の人々から片手と片目を奪い、誰もがヴェクナと同じ痛みを苦しむようにするという使命に励んでいるのだ。件の関税は、この目標を達成すべくアーヴァナシモンが考え出した方法だったというわけである。

一方、アーヴァナシモンは別にも計画を持っている。PCたちがレルキングガムを発つ前に彼は法令の書類を盗み出し、邪悪な手下どもを連れてレルキングガムへと急行する。レルキングガムにあるエラティスの聖なる祭壇で件の法令を読み上げ、祭壇をヴェクナの名において汚そうというのだ。デローネンでは、サインされ、エラティスの祭壇で読み上げられた法令は公式なものとなり、大司教以外ではそれを撤回はできない（そして不幸なことに、その大司教こそが件の宰相なのである）。大司教の地位は終身のものであり、アーヴァナシモンを殺すか件の法令を破り捨てる以外に、これを止める手立てはない。宮殿の祭壇にはあまりにも多くの人の目があり、邪魔が入るのは目に見えているので、彼はそこでは祭壇を汚す儀式を執り行なうことはできないとわかっている。そして、きちんとした祭壇のある最も近い街こそがレルキングガムだったのだ。この街を手薄だと見たアーヴァナシモンは　　実際はPCたちがいたわけだが　　ヴェクナのカルトをそこに招き、この港町を利用して彼らの邪悪な企みをより遠くまで敷衍したいとも考えている。もしアーヴァナシモンが件の法令を布告してしまえば、数千の無辜の命が失われるだろう。

冒険の概要

この冒険では、PCたちは一連の非戦闘遭遇をこなさねばならない。これらの遭遇の間に戦術的遭遇が挟まるのである。PCたちがこれをどうこなすかによって、アーヴァナシモンがより手強い敵となるか、小者として現われるかが変わってくる。

冒険は、PCたちとレルキングガムの市長との会合から始まる。そこから彼らは建国者ニーラニーとの会合に赴くのだ。会合の場でPCたちは、彼女が件の法令で課そうとしていることをすっかり思いとどまらせねばならない。その後PCたちは家に帰ろうとするが、アーヴァナシモンが残していった衛兵が帰り道を塞いでいる。また、アーヴァナシモンは扉を魔法的に封印してしまっている。PCたちは衛兵と戦ったあと扉を開けるか、あるいは台所の戸棚の中にある秘密のトンネルから逃げ出すことになる。

PCたちの行く道は、ハーモナの村に続いている。そこはヴェクナのカルトの活動によって酷くむごたらしい有様になっている。村の生き残り達は全員左手と左目を失い、よそ者を非常に疑わしい目で見ると見る。ハーモナの村人達はまた、ヴェクナのカルトが残していった呪い　すなわち、日が落ちるとアンデッド・クリーチャーになるというもの　に囚わ

れている。PCたちが社交の技能チャレンジに成功したなら、彼らは村人達を“日没前にトンネルを通して村を離れるように”と、説得することができる。そうすればなんとか大きな戦闘なしにここを乗り切ることができる。そうでない場合、彼らはアンデッドと化した村人と戦って血路を開くことになる。PCたちが脱出できたなら、彼らは焼け落ちた学校の校舎にたどり着く。そこではカルトの手下たちが待ち構えている。手下たちはPCたちを殺すか、あるいは校舎の床のそこらじゅうに空いた穴の中に突き落とすかしようとする。その穴には危険な大ネズミがぎっしり詰まっているのだ。

PCたちがレルキングラムに到着すると、街は件の主席大臣のせいで大騒ぎになっている。街の人々は、主席大臣がエラティスの神殿から僧侶たちを追い出し、中に立てこもってしまったのだと言う。アーヴァナシモンが儀式の執行や神殿の防御、そして自分自身の準備にかけられる時間が多いか少ないかは、PCたちが様々な技能チャレンジをどう成功させるかにかかっている。

冒険の導入

PCたちは様々な経緯で、建国者ニーラニーとの面会に赴くことを承知する。もっとも可能性が高いのは、PCたちの中にレルキングラムの市民がいるというものか、あるいは街の人々から“報酬はたっぷり弾むから、中立の立場の使者として行ってほしい”と頼まれたというものである。もしさらに個人的な動機を冒険に付け加えたいと君が望むなら、以下から選ぶこと。

交易提携の約束：一人以上のPCは、ドックに関わる実入りのいい商売を共同経営することを持ちかけられているか、この港を介して貿易を行えばずいぶん割引がきくことを約束されている。

建国者ニーラニーとの知己：このPCは騎士または貴族になりたいと願っている。レルキングラムの市長は、PCたちが力を貸してくれたなら、建国者ニーラニーまたはこの地の領主の誰かが、その願いについて考慮してくれるのではないかと言う。

悪の発生：PCたちの一人はエラティスの僧侶か信者で、人々が腕や目を失っている恐ろしいヴィジョンを神から送られ、またそれ以外の恐ろしいヴィジョンも見ている。

いなくなった親戚：PCのひとり、ハーモナの村で奇妙なことが起きたという噂を聞いており、会合の後、親戚の安否を尋ねに村に立ち寄りた望んでいる（もし君が良いと思うなら、PCたちがミッションに成功したなら、彼らは冒険のあとハーモナに戻っていないなくなった親戚を探すことにしてもよい）。

盗賊の噂：噂によれば、街道や小道のいくつかに盗賊が巢食っているという。PCの一人は、会合の帰りにその犯罪者たちを見つけ出して打ち倒すか、あるいは戦利品を横取りしたいと考えるかもしれない。