

縛鎖の網

Dungeon 誌#168 掲載“Web of Chains”

<http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/duad/20090708>

参考： <http://d.hatena.ne.jp/Tirthika/20090715>

作者：Owen K. C. Stephens／適正レベル：13／適正キャラクター数：5／公開日：2009,07,28／頁数：20)

「公海上の……商取引……に於ける密売で、我々が遅れをとっていることはわかっている。我々はアンダーダークの深淵を利用して地歩を得、新たな奴隷の背の上に我らの帝国を再建しよう。〈血まみれの縛鎖〉は生き延びるだけではない、繁栄するのだ！ クラグホルムの民は長きにわたり奴隷を使役してその恩恵に与ってきた。いまや彼らこそが鞭を振るわれるべき時が来たのだ」

——“食欲なる”ゴアファル

『縛鎖の網』は5名の13レベルPC用にデザインされたD&Dのアドベンチャーである。これは最近モンスター・マニュアルIIに登場したクリーチャーであるネオギが大活躍する、独立したアドベンチャーだ。舞台は荒野で、エルムホロウの村にほど近い、クラグホルムの名で知られる森林地帯である。本シナリオは場所型のアドベンチャーであり、川と森があり、統治があまり行われていない場所であればどこを舞台にしても運用することができる。

このアドベンチャーでは、英雄たちは略奪者の支配下にある村にやってくることになる。この略奪者たちは地元の人々を働かせ、その地に産する資源を根こそぎにしようとしているのだ。この略奪者は、この周辺にやってきたネオギの奴隷狩りの先遣部隊であり、資源はというと船で川下に運ばれ、奴隷市場と砦を建設するのに使われている。英雄たちが川を下って砦の場所まで行くと、彼らはさらなるネオギどもに遭遇する。そしてついにはネオギの部族を束ねる偉大なる老主に立ち向かうことになる。

冒険の背景

〈血まみれの縛鎖〉部族は古くから続くネオギの奴隷狩り兼商人の一団で、部族の最長老である“食欲なる”ゴアファルが部族を束ねてきた。〈血まみれの縛鎖〉は、かつては広大な海を旅し、緑の帆を張った奴隷船を指揮して、その船影を見たものの心を恐怖のどん底に叩き込んできた。〈血まみれの縛鎖〉はデヴィルやドラウ、邪悪な巨人と取引し、部族の帝国を打ち立てるに至った。が、それも、英雄たちの一団が彼らの帝国を滅ぼすまでのことだった。緑の帆の船は全て燃やされ、〈血まみれの縛鎖〉のネオギたちのほとんどは死んでしまったが、ゴアファルとその僅かな配下は生き延びた。

動くのも大儀なほどに巨大化したゴアファルは、内陸部に向かい、川と平底のはしけを移動手段とした。抜け目のない取引と、そして彼自身の瞠目に値する力をもって、ゴアファルは全滅寸前だった〈血まみれの縛鎖〉を、小さいが危険きわまりない略奪者集団にまで育て上げた。ゴアファルはなおも、かつて奴隷船を束ねていた頃の強大な財力と影響力を切望しており、失った地歩を取り戻すべく大博打に打って出た。手元に残っていた財宝や奴隷を手放して、新たな、そして恒久的な砦を作り上げるのに十分な傭兵を雇い入れた

のだ。その後ゴアファルは古いコネを使い、いかなる種類のクリーチャーでも売り買いできる広大な奴隷市場を自分は既に支配しているのだという噂を広めた。次の春には奴隷の買い付け人がやってくるだろう。それまでに作戦の土台を固めてしまわねばならない。

ゴアファルは溪谷にある独立した共同体、クラグホルムに目をつけた。ゴアファルはこの住民を売り飛ばしたくもあったが、彼らが営んでいる細々とした奴隷売買を乗っ取りたいとも考えていた。ゴアファルは早急に建材を必要としていたため、傭兵を送り込んで溪谷の出口近くにある村、エルムホロウを占拠した。村人たちは近くの森を伐採し、切り出した丸太を溪谷に流れ込む川に流すよう強いられた。そうすればゴアファルの必要な材木がその手元に届くというわけである。同属であるネオギは身近に置きたいと考えたゴアファルは、エルムホロウの支配はキュクロプス、それにドラウからなる傭兵の一団に任せた。

エルムホロウの人々は傭兵たちに逆らおうとしたが、その結果は悲惨だった。村長のハイテン・ストーンシャンクスは殺され、ドラウの一団が常に村を巡回するようになった。亡き村長の息子と娘（イラツとエサインの双子の兄妹）はレジスタンスを組織したが、ドラウたちの攻撃を受けて追い散らされた。これを受けてゴアファルはさらなるドラウを送り込み、その背後をキュクロプスに守らせた。彼らはレジスタンスを叩き潰し、自分たちの背後にはさらに大きな組織が存在することをあからさまにした。イラツとエサインは奴隷となり、イラツは（いまや奴隷の檻となった）村の牢獄に放り込まれ、エサインはゴアファルの宿営地に船で送られた。エルムホロウの人々は怯えきり、ドラウたちの背後にいる何者かの怒りを敢えて買うような真似はしようとしな。村人たちは、奴隷を入れておくための砦にエルムホロウを作り変えるための、あるいはゴアファルの計画の土台となる場所を作るのに十分なだけの材木を切り出すための労役に長時間従事させられている。彼らはこの数週間、ドラウの監視下で働かされ、助かる望みをすっかり捨ててしまっている。

作業は遅々として進まないが、ゴアファルは「もっと奴隷と材木を増やせ、そして次の春が来るまでに市場が完成させろ」と命令した。ここ数日というものの、エルムホロウの村人のうち若くて健康なものは、ほんのわずかな反抗でさえ咎められて奴隷の檻に放り込まれている。囚人が12名に達すると、ドラウは彼らを川下のゴアファルのもとに送るのだ。残りの村人たちは働かされ続けで疲弊している。一方ドラウやキュクロプスたちとはというと、できるだけ多くの時間を、姿を隠して来るかもしれない旅人を引きつけ、新たな奴隷として捕らえようとするのに費やしている。

冒険の概略

英雄たちはとりたてて何も起こらない旅の後、エルムホロウを取り巻く森に辿り着く。古い友人に呼ばれたからというのでも良いし、ちょうど通りかかったというのでもよい。その周辺では大々的な伐採が行なわれており、村人のほとんどが、長時間にわたって木を切り倒し、それを近くの川に投げ込んでいる。人々が非常に厳しい労働をしているのは明らかだが、何故そんなに急ぐのかと問うても誰も答えようとしな。村の南の外れに村長がいるから、質問なら直接村長に聞いてくれと彼らは言うのである。

新しい奴隷の檻に辿り着く前に、PCたちは傭兵たちの存在に気付くかもしれない。一方、危険に気付かないままと檻まで来てしまうということもありうる。傭兵たちとことを構えるに至り、英雄たちは、このドラウやキュクロプスたちはどうも自分たちを殺さずに

捕らえようとしているらしいと気付く。傭兵たちが倒されてしまうと、エルムホロウの村人たち（既に囚われていた者も）は、ここ数ヶ月の間に何が起きたか、本当のことを話してくれる。材木や囚人はゴアファルという領主の命令で川下に送られるのだが、その領主の姿は誰も見たことがないのだということも話の中に含まれている。エルムホロウの長老たちはPCたちに、できる限りの報酬を払うから囚人たちを助けてほしいと言う。

川沿いに下っていくのは容易く、PCたちが岸沿いに馬を走らせていくと、エルムホロウから送り出された丸太が流れ下っていくのが見える。他に森を伐採しているものたちがいないかと探しても、誰とも出会うことはない。ついにPCたちは川を下ってゆく小さなはしけに出くわす。その上にはネオギとキュクロプスが1体ずつ乗っており、さらに2体のメゾデーモンがそれに付き従っている。ネオギはPCたちを捕らえようとし、丸太でせき止められた川での戦いを仕掛けてくる。ネオギは敗色濃厚となったなら、メゾデーモンの1体を送って厄介ごとが起きたことをゴアファルに警告させる。これによって、この戦闘は追跡を主眼とした技能チャレンジに移行することもありうる。

川は〈縛鎖の市〉へと続いている。これは未完成の砦で、ゴアファルの配下はこの場所に材木や奴隷を集めていたのである。数名の奴隷が悲鳴を上げている。彼らは餌穴の周囲に並ばされており、その中では（1体のボーン・ナーガが世話役についた）ネオギ・スポンの群れが、餌を待ち構えているのである。囚人の一人はイラツである。助けられると彼は、裏口を抜けてPCたちを〈縛鎖の市〉の中庭へと案内してくれる。これにより、PCたちはゴアファルの未完成な防壁体勢をかいぐることが可能になる。

中庭で、PCたちは偉大なる老主に立ち向かう。ゴアファルは彼らに、虜囚となるよりは死を選ぶと言い放つ。最終決戦で倒されると、ゴアファルは「我が帝国は潰えたが、貴様らが倒したのは我が種族の最後の1体ではないのだ」とPCたちを罵り、死ぬ。

セッティング

『縛鎖の網』は3つの離れた地点を舞台としている。冒険は、この数週間というもののゴアファルの支配下にあったエルムホロウの村で始まる。人々は彼らを捕らえたものたちの厳しい監視下で労役に苦しんでいるが、この監視者たちはPCたちに待ち伏せを仕掛けることができるようになるまで自分たちの存在をひた隠しに隠している。

エルムホロウを解放した後、PCたちは川に沿って〈縛鎖の市〉へと移動する。彼らはネオギの〈血まみれの縛鎖〉族が力をつけてきているという更なる証拠に直面し、丸太でせき止められた川を挟んでの戦いで、初めてネオギと対峙することになる。

自分たちが直面している脅威が本当は何であったのか知ったPCたちは、〈縛鎖の市〉に到着する。市の壁の外で彼らはネオギ・スポンが餌にされた人々を襲っているところに行き当たる。そしてそこで、怪物の仔の餌になるようにと穴の中に取り残された奴隷たちを助けるため、素早く行動しなければならない。PCたちは戦って砦の壁を突破し、血路を開く（あるいはイラツを助けていた場合、彼がPCたちを中庭へと引き入れてくれる）。そこで彼らはゴアファルおよびその側近たちと戦うことになる。

宝物

本シナリオは13レベルになりたてのキャラクターたちが14レベルになるようなことは起こりにくい。そのため、シナリオ内で特に財宝ユニットを設定してはいない。そのかわり、君自身がパーティー全体に渡そうと考えていた財宝ユニットを、大がかりな遭遇の後

に渡すようにすること。どのような財宝ユニットがよいかというような示唆は定期的に与えられているので、それを参考にして、いつ金貨や芸術品、魔法のアイテムを渡すか決定すること。

冒険の導入

『縛鎖の網』は場所型のアドベンチャーであり、PCたちがエルムホロウに到着すると同時にシナリオ開始となる。PCたちがエルムホロウに特に用がある必要はない。この村は非常に典型的な村で、PCたちの目的地へと向かういかなる道の途上にも存在しうる。エルムホロウで何か奇妙なことが起きていると気付くまでにそう長くはかからず、ほとんどのグループにおいて、謎がひとつあれば、それ自身がそれをより深く掘り下げる動機として十分に機能するだろう。もし君のグループにはもっと強い動機が必要である場合、君はPCたちの味方の誰かからエルムホロウの村長のハイテン・ストーンシャンクスへ手紙を届ける、といってPCたちを送り出せばいい。村長はどこにいるかとか、村長は元気かなどという質問をすれば、樵たちに何かを尋ねた場合と同じ反応が返ってくる——「村長は村の南の外れにいるから会ってくる」といい。

ただし、そのやり取りの前に、PCたちは村に入っている必要がある。

冒険の結末（原文 P.23）

ゴアファルが死ねば、〈縛鎖の市〉は打ち捨てられるだろう。〈血まみれの縛鎖〉の中に、何もない場所から大きな奴隷市場を作り上げるだけの力とコネを持っているものはもういないのだ。単純な壁と塔のある砦が崩されない限り、この場所はいずれこの一帯にいる他の勢力の支配下に入り、そうなればエルムホロウの人々にとっていずれ問題をひきおこすだろう。とはいえ、この砦の未来の住人が、〈縛鎖の市〉がゴアファルの夢見た奴隷の取引の中心地になったときに〈血まみれの縛鎖〉たちが引き起こすはずだったような害悪を引き起こす恐れはほぼないといってよい。これまでに結んでいた契約も果たせないネオギの生き残りはじきに力を失い、傭兵を雇ったり、自分たちだけで周辺の街の人々を奴隷にしたりすることはできなくなる。

しかしこれでこの周辺の奴隷制度が消滅するわけではない。ゴアファルがやってくる前もエルムホロウでは奴隷制度が許容されていたし、PCたちがそれに抗しない限り、奴隷の売買は再びこの周辺の産業となるだろう。イラツとエサインは奴隷制度に反対するが、PCたちがこの二人の手助けをしてやらない限り（おそらく、二人が〈縛鎖の市〉を彼ら自身の砦とする手伝いをするということになるだろう）、ストーンシャンクスの係累たちは彼らの社会のありようを変えることはできないだろう。

また、PCたちが〈血まみれの縛鎖〉の名をもう二度と聞かずにすむこともなさそうだ。彼らの最後の偉大なる老主は死んだが、この部族に属するネオギの奴隷商人たちはまだ数名存在し、現在は交易路の確立のために旅に出ているのだ。ゴアファルの力なくしては彼らが実質的な成果を挙げることはできない——特に〈縛鎖の市〉が未完成のままであるとあっては——が、彼らの仕事がまったく無に帰したわけでもない。このネオギたちはいまや自分自身のコネを持っており、どこか他の勢力の代理人となることもできるだろう。ドラウの都市や巨人の砦がこの〈血まみれの縛鎖〉の生き残りを、奴隷商人や遠方まで旅してくれる商人として雇い入れることも十分にありうる。もちろん、これらのネオギは自分たちを下僕の下に落とした冒険者どものことを絶対に忘れないし、今後、ありとあ

らゆる機会に乗じてPCたちに嫌がらせをしようとする。