死よりも悪いこと

Dungeon 誌#164 掲載“Worse Than Death”
http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/duad/20090304
参考：http://d.hatena.ne.jp/Tirthika/20090311
作者：Robert J. Schwalb／適正レベル：12／適正キャラクター数：5／公開日：2009,03,04／頁数：22）

有力な好事家が荒野で失踪した。そこで有能な冒険者の一団が救出に向かうことになる。
『死よりも悪いこと』は、5人の12レベルキャラクター用にデザインされたD&D4版のアドベンチャーである。この冒険の舞台はいかなる共同体および集落からも遠く離れた荒野を舞台としており、そのため君はいかなるキャンペーン・セッティングの中にも用意に本シナリオを挿入することができる。

冒険の背景

フェストゥアド・イルソックは、その退廃と行動の不毛さで街じゅうに知られた貴族である――彼は快楽に耽溺すること以外に興味を示さず、酒と薬物と不品行とに財産を浪費しているのだ。生まれた街を見下ろす丘の上に聳え立つ豪邸で彼はありとあらゆる快楽を楽しみ、若い男女に対して門戸を開け放ってどんちゃん騒ぎを共にし、そして彼らに自分だけが提供できる素晴らしい楽しみごとの一端を味あわせている。高級なバーでも下町の酒場でも売春宿でも、イルソック邸のばら色の壁の向こう側の出来事についての、興味半分妬み半分の憶測が囁かれ続けている――誰もがイルソックの差し出すという禁断の果実を味わってみたくてしかたがないのだ。
このような人物は、ありがたくもない注目もひきつけずにはいない。僧侶や政治家、そして彼の仲間たちさえ彼のことを悪く言った。が、そのほとんどはたった一度、丘の上のイルソック邸を訪れただけで、すぐに堅固な志操を捨ててイルソックの忠実な追随者になってしまうのだった。考えを翻さなかったものは、そこで見たり体験したりしたことに怖気を振るって逃げ出すのだが、そうでないものは邸宅の中に消えて再び姿を現さないのだ。
フェストゥアドの成功と力は定命のものが得たいと願って得られる範囲をはるかに越えていた。彼の財力には際限がなく、彼の蕩尽に比べればその街で行なわれるいかなる浪費もちっぽけなものとなってしまうのだった。人々は、彼の財力はその事業に対する卓見の結果であるとか、元冒険者であった伯父か伯母から莫大な遺産を相続したのであると考えていた。しかし実際には、フェストゥアドの財産ははるかに強大な後見人に由来するのであった――すなわちプレゲトスの女公爵フェルニア、九層地獄のアーチデヴィルである。実のところ、フェストゥアドなどという人物は存在すらしていない。彼はアマラという名のサキュバスがつけている仮面に過ぎない。そしてこの冷酷なデヴィルは定命の世界に堕落をばら撒き、女主人のために魂を刈り集めているのである。
アマラは長いことこの仕事をしてきたため、いくばくかの敵をこしらえている。目に見えない脅威も注意深く排除はしてきたが、それでも敵はどうせいくらでもいるのだろうと彼女は思っている。敵は常に存在する。彼女が破壊した生命から、彼女が裏切った人々から、そして怠惰な若者の人当たりのいい外見の下に邪悪な何かが潜んでいるのではないかと疑ったものの中から、敵は生まれるのだ。定期的にアマラは家の“掃除”をする。まっ

たく違った姿に化けて自分と張り合おうとする人々の信頼を得、そうしておいて彼らを殺しつくすのだ。最後に彼女が敵を一掃してからもう数十年が経過した。そして幾多の囁きは、もういちど“掃除”を行うときがきたと彼女を確信させるにいたったのだ。

アマラはミカという名の若い男の召使の姿に化けると、イルソックの領地のありとあらゆる場所を歩き回った。そうして噂や裏切りを語る会話を聞き集め、自分に逆らう動きの中心人物を割り出し、自分に対して牙を研いでいる連中をことごとく洗い出した。それは時間のかかる作業だったが、アマラはミカの姿で彼らの信頼を得た。そして「自分は酷い扱いを受けている」だの「フェストゥアドはデーモンどもを信仰しているのだ」だの、とにかく“フェストゥアドを殺す”手伝いをしてくれるように“共謀者たち”を口説き落とすのに役立つことであればあることないこと並べ立て、ついに彼らを手の内に収めたのだった。

そうやって集めた“仲間たち”の中で、タイステル・ドレントという名のドワーフのキャラバンの長で、「イルソックが自分の妹をいいようにして辱めた」といって不満を抱いている人物に彼女は目をつけた。それからカーラ・トイデン、これはフェストゥアドの屋敷の衛兵隊長で、雇い主が自分の顔に恐ろしい傷をつけ、自分を殺そうとしたと訴えていた。そしてアイン、これは気の狂れたハーフリングのメイドで、イルソックが恐ろしい正体を隠しているのではないかと疑っており、一方ホアキン・タンタルロイという洒落者は、これは単にフェストゥアドの金貨を付け狙っているのだった。アマラは“共謀者たち”に計画を作らせ、必要に応じて彼らをたきつけ、ついに「件の貴族を誘拐し、家に帰してやるからといって莫大な身代金を強請り、その上で金を手に入れてしまい次第、彼を殺してしまう」という計画を立てさせるに至った。彼らはここから南に数日行った森の中にあるといううち捨てられた廃墟でイルソックを捕らえることにした。また、タンタルロイは連絡役となり、彼らの要求を街に伝える係を引き受けることになった。

反逆者たちには思いもよらず、そしてアマラが知りすぎるほど知っていることがひとつあった――すなわち、廃墟となった塔は一般に信じられているような無人のものではなかったのだ。それは1世紀ほどもまえにアマラが堕落させた、狂気のエラドリンが住んでいたのである。そうして彼は今では、自分の森を通り抜ける旅人を引き攫うようになっていた。このエラドリンが、彼女が選んだ誘拐者たちを始末してくれるだろう。だが、もうひとり始末せねばならないものが残っていた。最後に彼女は自分が（つまりここでは“フェストゥアド”が、ということだ）攫われるとすぐに、レディ・マリッサ・ダンダーリィという人物が冒険者たちを雇って自分の救出に向かわせるよう、手配を済ませた。レディ・マリッサが申し出る報酬は潤沢で、これだけあれば“反逆者たち”を追って行き、彼らを見つけ出し、そうして彼らを打ち倒してしまえるだけの力のある冒険者を雇うことができる。これは正気の沙汰ではない複雑な計画だが、アマラがこの計画全体を進めているのは、論理性からではなく、この計画が彼女の性に合っているからである。さらに、この計画は、彼女が堕落させたり破滅させたりして楽しめそうな、新たな下僕を与えてくれるのだ。

冒険の概略

フェストゥアド・イルソックの愛人かつ奴隷のひとりであるレディ・マリッサ・ダンダーリィは、キャラバンが出発してから2日後に冒険者たちを雇い、自分の恋人を助けてほしいと頼む。高額の報酬を約束されたPCたちはキャラバンの足取りを追ってゆき、宿営の後にたどり着く。PCたちは、その宿営地が前夜に襲撃に合い、どうやら体勢を建て直したと

ころであることを見て取る。多くの護衛や召使たちが死に、イルソックとその他数名がいなくなっている。しかし襲撃のタイミングは何やら奇妙で、この事件の背後には意外なものが潜んでいるのではないかということをにおわせる。

いくらか調査をした後、冒険者たちは証拠を繋ぎ合わせて起こったことの概略を知り、誘拐者たちが向かったおよその方向を割り出すことができる。悪漢どもを追って冒険者たちが森に入ると、そこはもう通常の世界ではなく、森の主――堕落と狂気で捩くれた恐るべきエラドリンの狂った領土である。森の脅威に対峙した後、PCたちはとうとう崩れた塔を見つけ出す。そうして忍耐強く探せば丘の地下深くにある小部屋の中でイルソックを発見できるのである。

冒険の導入

『死よりも悪いこと』は、キャラクターたちは冒険が本格的に始まる前に雇われており、レディ・マリッサ・ダンダーリィとの交渉は済ませていることを想定している。彼女の恋人を助け出してくれたら7,000gp払う、と彼女は言う。実際にはフェストゥアドは恐るべき悪役だが、そのことは最初から明らかになっているわけではないだろう。冒険が進むにつれて、PCたちはイルソックの本性を知るに至るのである。

フェストゥアドを放置しておいても解決にはならない。彼は非常な雄弁家であり、かつて彼がしたように森の主を従わせてしまうだけの力がある。もしPCたちがフェストゥアドを殺害したなら、崩れた塔の下から見つかる宝物の一部として、必ず7,000gpの報酬を彼らに渡してやること（ただし彼らがフェストゥアドの亡骸をレディ・マリッサのもとに持ち帰ろうとしない場合に限る。亡骸を持ち帰ろうとした場合、塔で見つかる宝物を半分に減らすこと）。

あるいは、PCたちが襲われた直後のキャラバンに偶然出くわすという導入でも良い。PCたちは単に彼らの自発的な意志から事件に巻き込まれてゆくのである。あるいはキャラバンの面々が、失踪したキャラバンマスターを助けてくれといってPCたちを雇うのかもしれない。あるいは“反逆者たち”の誰かが、自分たちのしでかした恐るべき殺人を見てしまったものたちを森に送り込むのかもしれない――“証人たち”が森の中でひとり残らず死んでしまえばいいと願いつつ。

いかなる場合においても、冒険の完遂――サキュバスを助け出すか、滅ぼすかする――ことが主要クエストとなる。フェストゥアドを救出した場合には3,000XPが、サキュバスを破壊した場合には3,500XPが与えられる。

クエスト

『死よりも悪いこと』でPCたちはXPを得られる。ここで示すのはこのアドベンチャーにおけるクエストおよびその報酬の事例である。

主要クエスト――フェストゥアドを救出する、あるいはサキュバスを滅ぼす：PCたちはフェストゥアドを助けてくれと頼まれる。しかしPCたちは彼を助け出すことになるのだろうか。それともフェストゥアドの本性を知ることになり、彼女を滅ぼすことになるのだろうか？

報酬：フェストゥアドを救出した場合には3,000gp、サキュバスを滅ぼした場合には3,500gp。さらにフェストゥアドを“無事に連れ戻した”場合には5,000～7,000gp、彼の亡骸を持ち帰った場合にはその半分。

冒険の脚色

君は冒険者たちを雇い入れる過程でもロールプレイを行うことにしてもよい。この場合、キャラクターたちは事前に少しは知識を仕入れられるだろう。その場合、レディ・マリッサは冒険者たちを、物語を開始した街のすぐ外側にあるイルソックの邸宅に冒険者たちを招く。そこでPCたちはいやというほどフェストゥアドの裕福さを思い知る一方で、彼が異常なほどオカルト的な芸術品に興味を示していること、そしてそれは何やら忌まわしい方向に傾倒していることを見て取ることになる。レディ・マリッサは赤毛の美女である――彼女は官能的なしぐさ、そして完璧な外見が印象的なハーフエルフである。彼女はPCたちに飲み物や素晴らしい食事、その他彼女が提供できる限りのものを提供する。しかし彼女は件の恋人に関する情報を話すことはなく、ただ、「彼はとても目の肥えた人なの」というばかりである。

彼女はぐずぐずせずに本題に入る。彼女が説明して言うには、イルソックは、ここから2日南に行ったところにある“囁きの森”の外れでキャラバンから攫われたということである。彼を無事帰してくれれば5,000gp、亡骸を持ち帰ってくれればその半分を支払おうと彼女は言う。交渉次第で彼が無事戻った際の報酬は7,000gpにまで上がる。PCたちが承諾すると、彼女はPCたちに地図をくれる。そこにはキャラバンの通った経路が記してあり、誘拐事件が起こった場所が強調されている。さらに彼女は道を急ぐための馬も用意してくれる。「一瞬も無駄にしないで、手遅れになる前に私の恋人を助けて」と彼女は言い募る。

身代金のことについて聞かれると、誘拐犯たちはまだ身代金を要求してきていないと彼女は答える。また、どうして誘拐のことを知ったのか尋ねると、イルソックの配下の者がセンディングの儀式を用いて状況とキャラバンの場所を知らせて寄越したのだと答える。

キャラクターたちは地元の人々に質問をし、さらにフェストゥアド・イルソックについての情報を得ることが出来る。この場合の判定は不要である。彼は裕福な男で多くの友と多くの敵を持っていたことをPCたちは知る。彼のことを悪く言うものは誰もおらず、彼の敵でさえこの力ある人物の陰口をたたくことはない。もちろん、誰も悪く言うものがいないこと自体から、何らかの疑念が生じる可能性はある。

その他の報酬

PCたちは冒険の過程で9つ以上の財宝ユニットを得るが、本稿で提供している宝物は遭遇の詳細に示すとおり、一般的なパーティー構成を念頭においたものである。他のアドベンチャーと同様に、必要とあればプレイヤーたちのほしいものリストを参照し、実際のキャラクターたちにより適切なアイテムに置き換えること。

冒険の結末

本シナリオを通して、冒険者たちが「フェストゥアド・イルソックは思わぬ正体を隠しているのではないか」と疑うに至る理由は沢山ある。彼らが雇われた状況がどうにも奇妙であること、時系列にどうも矛盾があること、彼が生き延びているということ、そして彼が最後に助け出されたときのあまりに都合のいい状況等々、全てが彼の本性を指し示している。PCたちが彼を救い出すと彼は非常に感謝し、その後冒険者たちの1人を誘惑して堕落させようとし始める。フェストゥアドはその悪徳で彼あるいは彼女の気を引き、その暗き女主人のために新たな魂を手に入れようとするのだ。フェストゥアドはすぐに手の内を明

かしはせず、冒険者たちが十分に賢くなって自分の正体を悟るまで、自分の都合のいいように彼らを使おうとする（秘密裏に盗みを働かせたり、その他の脅威を取り除かせたり等々）。そして冒険者たちに正体を感づかれるや否や、フェストゥアドは堂々と九層地獄からの援軍を呼び寄せ、もはや利用価値のなくなった冒険者たちを殺そうとする。