

# 『盗賊会議』

## 第1章：エレバスの墮とし子

アローデンの生前においてさえ、“盗賊会議”はウェストクラウンの公然の秘密であった。この都市の最初の（そして最も成功した）盗賊ギルドである“盗賊会議”は、ウェストクラウンの有力者、そしてしばしば貴族の家系に連なるものたちで構成されていた。この油断のならない、そして数世代にわたるありとあらゆる過去の実績を誇る、贅沢で裕福な犯罪者たちは、密輸、賭博、売春をはじめとするありとあらゆる種類の不法行為によって更なる富を蓄積していた。が、彼らはやがて“直接手を下すことはしない犯罪”により多く手を染めるようになった。そして今、“会議”の中で下克上の争いが勃発しようとしている。放っておけば、ウェストクラウン中を巻き込むクーデターとなりかねない。

### 冒険の背景

AR4606、人間性と革新と歴史の神であったアローデンが死んだ。ゴラリオン中のあらゆる都市の中でも、この破滅的な出来事によって最も根本的な被害を受けたのは他ならぬウェストクラウンである。シェリアックス　当時、この国家は国を挙げて人間性の神への強い信仰を保っていた　の首都であるウェストクラウンは、アローデンが再び現世に顕現すべき場所とみなされており、数十年をアローデンの帰還に備えて過ごしていた。アローデナーマの名で知られる巨大な広場には神の石像が聳え立ち、神性をその身に受け入れる日を待っていた。しかし、神の死の後、ほんの数年もしないうちにアローデン教会は崩壊した。アローデナーマは打ち捨てられ、やがて危険極まりない悪魔崇拝者たちとの内戦が国中で勃発した。

“忌まわしきこと限りなき”スルーン家の勃興がウェストクラウンにさらなる低迷をもたらした。30年間の内戦の後、極悪非道のスルーン家がシェリアックスを牛耳るようになった。新しい国家政府として彼らがまず行なった行動のひとつは、首都と宮廷を北方の都市エゴリアンに移し、ウェストクラウンの富と威光のほとんどを奪い去ることであった。取り残された貴族たちの多くは伝統と誇りを捨てない古い家柄のものたちであり、彼らは没落の中で朽ちてゆくに任されたのである。ウェストクラウンは、港街としてはまだ活発で重要な位置にはあったものの、数世紀にわたってこの街を特徴づけていた壮麗さは急速に失われた。国の高官たちを相手に商売をして生活していた一般人や商人たちは、宮廷がなくなったとあっては、街をすっかり捨てて移動せざるを得なくなった。ウェストクラウ

ンはかつての栄光の蒼白い影の中に消え去り、貴人たちの遺物をあさるハゲワシどもの遊び場と成り果てたのである。

## ドロヴェンジの恥辱

“盗賊会議”の中で、ドロヴェンジー家は常に重要な勢力でありつづけている。恐ろしく裕福で、かつ保守的な金貸しで大地主のこのドロヴェンジー家は、アローデンの死もスローン家の台頭も上手く乗り切った。家長ヴァッシンディオ・ドロヴェンジに率いられたこの一家はアローデンの死後数年は辛酸をなめたが、それでも裏社会における取り分はしっかりと保ち続けていた。“盗賊会議”を構成する連中がみな同じように上手くやれたわけではなかったが、少なくともドロヴェンジー家は、富と栄光と権力の大部分をどうにか維持しきったのである。

しかし、ヴァッシンディオの息子シドナイの代になって、その栄光に影が差した。尊大かつ何でも思い通りに操らねば気が済まぬこのドロヴェンジの裔は、彼の最初の子供が虚弱な女兒　その子は母親によってチャマディと名づけられた　だったことに怒り狂った。シドナイが欲していたのはドロヴェンジー家が新たな権力と繁栄を手にして一時代を築くその先鋒となるべき、“まっとうな嗣子”たる息子だったのである。チャマディの出生から数週間というもの、シドナイはなんとか神からの授かりものたる“息子”の父親として、うぬぼれ屋で非道極まりないこの国の貴族たちの間に堂々と君臨してみせようと陰謀をめぐらしていた。

シェリアックスでは、ティーフリングたちは二級市民として厳しい生活を余儀なくされる種族なのだが、シドナイは、アーチデヴィルの誰かと取引をすれば何とか“息子の父親”になることができるのではないかと考えていた。アスモデウスの8人の補佐役はみな男性であり、そして敬われること疑いなき地獄の君主ではないか。

結局、シドナイはウェストクラウンに近い森の中に住むハグの一団の助力を得ることになった。彼女たちは“蠅の魔女団”として知られており、一人の母親とその姉妹、そして娘の3人から成るのだった。彼女らはこの貴族に、アーチデヴィルの一人マモンの領域であるエレバスの深淵に由来するコインをひとつ渡した。そしてシドナイに、次に妻と褥を共にする前にこの金貨を飲み込むようにと告げたのである。魔女たちの邪教めいた解決策に礼を言って、シドナイはその場を後にした。

シドナイは言われたとおりのことをした。彼はコインを飲み込んだが、“蠅の魔女団”が彼に実のところ、何を渡したのかは気づかぬままだった。地獄の宝物庫の中にあった宝物は、すべて地獄の第三層の支配者であるマモンなのである。マモンは本来の形というものを持たず、あらゆる形態を取り、生物のありようを嘲い冒瀆し、活発に活動する魂なのだ。というわけで、コインを飲み下すことで、シドナイはマモンが一時的に彼の身体をのっとり、その汚らしい永劫の種子を何も知らぬ妻の身体に植えつけることを許してしまったのである。

9ヶ月が過ぎた。その間シドナイは自分の邪悪なるたくらみを隠蔽するのに汲々としており、妻の2度目の妊娠が日に日に病的になっていくのをすっかり見過ごしていた。生まれた子供は男の子だったが、その父親が何ものであるかをあからさまに示していた。子供は角と銀の瞳、そして金の肌を持つ異形であり、彼が不浄なるハーフフィンドであることは誰の目にも明らかだった。母親は怯えきってしまい、そうしてまもなくそれは家長の耳にも届いて彼を怒り狂わせた。ヴァッシンディオ・ドロヴェンジは、息子の妻が不貞を働いて家族に恥辱をもたらしたのだと信じ込み、彼女が長く苦しかった出産から回復するや否や、彼女を殺してしまった。この恥知らずな殺人を目の当たりにしたシドナイは恐慌状態に陥り、ことここにいたったわけを洗いざらい白状した。彼は父親に自分が何をしたかを告白したのである。息子の正気の沙汰ではない計画に愛想を尽かしきったヴァッシンディオは、かわりのあったものは何もかも殺してしまえと命令した。そしてその日の夕刻までには、シドナイの家の召使たち、シドナイの妻の小間使いたち、そしてシドナイが相談を持ちかけた森のハグの二人が殺されてしまった。この事件で生き残ったのは、“ 蠅の魔女団の母親 ” として知られるグリーン・ハグ（彼女は殺し屋たちが来たときにたまたま姉妹たちと離れた場所にいたのである）と、シドナイ本人だけであった。

とはいえ、シドナイも無事逃げ遂げたわけではない。怒り狂い、恥にまみれ、息子の正気を信じられなくなったヴァッシンディオは、かつては自分の嫡子だった男にたっぷり金を持たせると、彼をタルドールの首都オパーラの親戚のところに送り出したのである。父が見せた激怒に怒り狂いながらも怯えたシドナイは、即座にタルドールに向けて旅立った。しかし彼がオパーラにたどり着くことはなく、それどころか以後、彼の姿を見たものはいない。

ヴァッシンディオはシドナイが行方不明になる前から息子は死んだものとみなしており、一族の上に降りかかった無残な運命を嘆いた。彼は既に自身で子を成すことはできなかったのも、息子の残した子供たちを育てることにした。シドナイが一族に与えた恥辱が姿をとったようなティーフリングの赤ん坊も、今となってはヴァッシンディオの唯一の男の跡継ぎであった。ヴァッシンディオの魂にとっては長い暗い夜を過ごした後、彼はついにティーフリングを生かしておくことにし、彼をエカルディアンと名づけた。

チャマディとエカルディアンは召使たちに囲まれ、贅沢な、けれども冷たくさびしい幼少期を共に過ごした。二人の家族といえるのは互いのみであり、それぞれが互いにとって親であり遊び友達だった。そして二人は互いに献身的なまでに相手を思うようになっていったのである。

エカルディアンが一族から完全に無視されていたのに対し、チャマディのほうは祖父といくらか接触があった。時には贈り物をもらうこともあり、彼女はいつもそれを弟と、こっそりと分け合うのだった。また、彼女は日々、召使たちが弟を小突いたり嘲ったりするのを見たり聞いたりしていた。ひどく用心深くなったこの貴族の娘は、彼女に初めて与えられたお付きの小間使いが弟をふざけて叩こうとしたというので、割れたワインの瓶でそ

の娘に怪我をさせたこともある。その結果、望んで彼女のお付きになろうという小間使いはいなくなった。

チャマディは世界中のすべてと、そして祖父に対して腹を立てており、考えることといえば弟を連れて逃げ出すことばかりだったが、彼女たちを取り囲む檻は逃げ出すにはあまりに密で、自分たち姉弟のことを思いやるのは自分たち二人以外にいないということがはっきりしただけだった。

エカルディアンの子供時代は、姉のそれよりもさらに苦痛に満ちたものだった。召使たちは彼に聞こえないと思うと彼を馬鹿にし、ちょっとしたしくじりもひどく罰せられ、家族から愛され、認められたいと切望するほんのわずかな願いさえも否定された。彼はやがて祖父と祖父に仕えるものたちを嫌うようになった。奴らはもったいぶっていて悪口ばかり言っているからというだけでなく、何より連中が人間であるという理由で。愛する姉を除く人間すべてに対して、彼は燃えるような憎悪を募らせていった。

多くの人たちに立ち混じるようになって、チャマディとエカルディアンが一族から逃げ出すのは思ったほど容易ではなかった。祖父はあらゆるところに目を光らせ、支配的で、二人に商いと犯罪のくだらない王国の、あれこれの用事を押し付けた。とっくに80を超えているというのに、この老人は精力的で憎々しく、やがてドロヴェンジの子供たちは、この老いぼれは決して死なず、自分たちの自由も決して得られないのだと信じるようになった。となれば考えることは単純明快だったが、それを最初に口にしたのはチャマディだった。姉弟二人して祖父を殺せば、エカルディアンが一族を支配できる、と。祖父の権力と地位を手に入れられるというのなら、そうしない理由などない。ウェストクラウンを治める肉体からあの老いぼれ頭を斬り飛ばし、街全体を要求すればよいではないか。そうすればいずれは彼らの祖父の王国、そして街全体も彼らの前にひざまずき、やがて彼らはそれ以上のものの支配者となるだろう。

二人は数年間計画を温めていたが、その暗い妄想が実現することはなかった。そしてとうとう、老ヴァッシンディオはエカルディアンをタルドールに送り、そこで傾きかけている事業を担当させることにした。エカルディアンは海の向こうのタルドールに体よく追い払われる気などないと言って争ったが、家長に逆らうことなど出来ない相談だった。わずか数ヶ月のうちにエカルディアンはタルドールに発つことになった。彼はそこで一族の権益を再び確立するまで戻れない。数年で何とかなるかもしれないが、一生かかるかもしれない。

チャマディは辛い思いでその知らせを聞いたが、悲しみはしなかった。いよいよ行動のときが来たのだ。ヴァッシンディオは死に、ウェストクラウンは姉弟のものとなる。そして二人が裏社会の犯罪を完全に掌握したならば街じゅうが混沌のさなかに投げ込まれ、最終的にはエカルディアンの真の父親に力を与えるだろう。さあ、ことを然るべく為さなくては！

## 影と太陽の聖遺物

アローデンが死に、シェリ風の生き方が没落する数ヶ月前、2人のみすばらしいパスファインダーが恐ろしい話を携えてウェストクラウンに戻ってきた。パスファインダーのドナティラス・ビズビーと彼付きの記録者であったイルネリク・シヴァンシンは3年間にわたる

すなわち道に迷ったとしてそれ以上の探検を諦めてから2年かけて　ムワンギ平原への探索行から戻ってきたのである。彼らが語ったのは食人族や猿のデーモン、腐敗した密林、筆舌に尽くしがたい怪物ども、狂気の河の物語、そして密林の中に共に踏み入ったきり帰って来られなくなってしまった45人の人足や召使、探検家たち（その中には他の著名なパスファインダーも含まれていた）を襲った、身の毛もよだつ様々な運命に関する物語であった。二人の生存者の恐るべき話を裏付けるのはたったひとつ、密林の中の奇怪な古代遺跡から彼らがなんとか持ち帰ってきた奇妙な聖遺物のみであった。この遺物は二つの部分、すなわち黄金づくりの鳥の頭と黒曜石製の蝙蝠の頭が組み合わさったものであった。鳥の頭は古代の太陽神を現すものであり、一方、蝙蝠の頭は不浄なる夜のデーモンを現すものであった。このふた柱の神々はドナティラスとイルネリクがムワンギ平原の探索に出かけた目的であるところの、とある遺跡にかつて存在した太古の文明の基礎をなすものであった。この古代の神秘的な文明に関する手がかりを捜し求めていたパスファインダーたちにとって、この聖遺物が持ち帰られたことは非常に重要な発見だったのである。

ドナティラスの帰還は盛大に祝われ、彼の偉業がクロニクルに記されることは確実であると思われた。しかしドナティラスがちやほやされればされるだけ、イルネリクは彼をひどく妬むようになっていった。嫉妬に狂った彼は聖遺物を打ち壊すと、蝙蝠の頭の部分を持ってウェストクラウンを逃げ出したのである。ナイデルのニスローチ市場で、彼はふと、この蝙蝠の頭部はあるべき場所に収めるべきものなのではないかと思いついた。ところで彼は知らぬことだが、この聖遺物のふたつの部品は、共にあることでひとつの二元的な概念　すなわち、光と闇の平衡を表していたのである。太陽の像から引き離された蝙蝠の像は平衡をもたらすべきものを失った。それを所持し、またナイデルに向かう間じゅう嫉妬をつのらせていたイルネリクは、徐々に闇の存在へとなっていった。彼の肉体は日に晒されると火傷をした。また日に日に飢えはつのるのだが、食べ物のことを考えると吐き気を催すようになった。さらには夜には眠れなくなり、昼には動くのがやっとという状態になった。彼がナイデルの国境を越えた同じ日に、アローデンが死に、シェリアックスは混沌の中に放り込まれた。そしてその夜、イルネリクはとある洞窟に這いこんで死に、次に月が昇ると同時にヴァンパイアとしてよみがえる破目になったのである。

イルネリクは次の1世紀をナイデルで過ごし、影と夜の王者となるとともに蝙蝠の頭の遺物の真の力について学んだ。それはたとえば、この遺物は、現在では死んでいる、ヴィリアヴァックスという名の蝙蝠と影のデーモン・ロードを表すものであり、その持ち主にシャドウ・ビーストたちを操るありとあらゆる力を与える　例えば彼らを呼び集め、隷属させることもできる　というようなことであった。彼は年毎にナイデルでの勢力を拡大し

た。その中には、シェリアックスの新しい政府から秘密裏に接触を受けてウェストクラウンへ戻るという、喜ばしいが皮肉な出来事もあった。彼と彼のシャドウ・ビーストたちは、ウェストクラウンの夜警として働いた。つまり、夜が来て街の市民たちが安全に家の中にこもっている間、シャドウ・ビーストたちが我が物顔に街をうろついたのである。現在、イルネリクはアルヴァニクシ家に仕えるのをやめて“盗賊会議”つまり、エカルディア・アン・ドロヴェンジとチャマディ・ドロヴェンジに忠誠を誓っている。が、彼もドロヴェンジ姉弟同様、ウェストクラウンを一手に収めることを熱望しているのである。

## 舞台は整った

というわけで、事態は三つ巴の様相を呈している――すなわち、ヴァンパイアの呪文の使い手、支配欲に取り付かれた盗賊、そしてマモン自身の不浄なる堕とし子が、ウェストクラウンの支配を巡って危うい均衡を保っているのである。エカルディアとチャマディは祖父に逆らって動くことはできないし、“盗賊会議”を支配するには相応の準備が必要である。イルネリクの忠誠と助力、そして夜の街をうろつくイルネリクのシャドウ・ビーストたちの助けを確実に得ることがまず重要な第一歩である。というわけで、陰謀を企てる姉弟はウェストクラウンの市長に目をつけた。もっと正確に言えば、彼の荘園、“アベリアンの放蕩”荘に。この奇妙な家の地下にとらわれているのは、“双子のリエブダガ”と呼ばれる1体のピット・フィンドである。これは、何十年も前に、ウェストクラウンの新しい領主に対して、その忠誠と街の支配権を預けることの見返りとしてスルーン家から送られたものである。“アベリアンの放蕩”荘はピット・フィンドの地獄のエネルギーと魂を閉じ込め、この荘園屋敷の浪費と退廃に力を与えるためのものであった。同時にこれは現在のシェリアックスの過ちの、何よりもあからさまなしるしだったのである。ピット・フィンドの存在は公にはほとんど知られておらず、それこそ囁かれる噂にさえなっていない。しかしエカルディアとチャマディはその事実を知った。自分たちがウェストクラウンと“盗賊会議”の支配権を握るには強力な仲間が必要だ。そしてピット・フィンドより強力なものなど何があるだろう？

姉弟は“アベリアンの放蕩”荘に忍び込み、リエブダガと接触したいと望んでいる。そして彼を自由にしてやる代わりに、姉弟がウェストクラウンを掌握するのを数日だけ手伝ってくれと交渉しようというのだ。と同時に祖父を殺し、仲間たちに行動を起こさせる（少なくともヴァンパイアのイルネリクはすでに彼らの仲間なのだ）こともたくらんでいる。それが上手くいけば、彼らのクーデターの駒はすべてそろうというわけだ。

計画の最終段階に移る時が到来したが、しかし、ウェストクラウン当局による予定外の邪魔がひとつでも入れば、計画が無に帰しかねないことも彼らは知っている。彼らが成功するには、街じゅうが。特に市長が、このことに気づかずにいなくてはならない。この冒険の幕が上がる数週間前、チャマディは“盗賊会議”内における自分の影響力を利用して、いくつかの盗賊や追剥の集団に資金を提供した。そして“会議”が武器や金銭を提供

した見返りとして、この連中は内陸部の特定地域で大掛かりな騒動を起こしたのである。特にティーフリングのみで構成された“エレバスの墮とし子”を名乗る一団は、非常に有用であると見込まれた。パラヴィーンと名乗る悪辣なクレリック　彼は自身が“盗賊会議”の一員であると自惚れていた　に率いられたこのならず者たちは、ウェストクラウン市内に活動拠点を持っていたのである。街の内外で突然に盗賊行為や犯罪が増加したせいで、街の当局はその処理で手一杯になった。

しかし、エカルディアンとチャマディの計算外のことが起こった　突然の盗賊行為の増加は、同時に市民たちを立ち上がらせる結果を引き起こしたのである。つまり、“エレバスの墮とし子”に街を襲わせることで、その災厄に立ち向かう英雄が必要であると気づかせてしまったのだ。そしてこの英雄たちは、街を破滅から救うように運命付けられていたのである。

## 冒険の概要

この冒険はPCたちが、ジャニヴェンと名乗るとある女性に集められるところから始まる。彼女はPCたちを、意識の高いウェストクラウン市民からなる新しい秘密のグループに招き入れたいと考えている。彼らは不和と圧制の1世紀を過ごしたこのウェストクラウンを、再び安全と正義と名誉の確実存在する場所に戻そうとしているのだ。しかし彼らの集会は、“謀反人ども”を捕らえるために踏み込んできたヘルナイトたちによって中断される。都市の下水道を抜ける危険極まりない逃避行の後、PCたちはジャニヴェンのグループが隠れ家として使用していた古いアローデン神殿にたどり着く。が、そこでわかるのは、ジャニヴェンの師であり、このグループの指導者でもあったイオメデエのクレリック、アラエルがヘルナイトどもによって拉致されたということだけである。PCたちは危険な救出劇の一翼を担い、ヘルナイトどもの鼻を明かし、アラエルを無事ウェストクラウンに連れ帰る。

アラエルは言う　拉致される直前、自分は“エレバスの墮とし子”の秘密の隠れ家の在り処を発見したのだ、と。“エレバスの墮とし子”とは、最近ウェストクラウンを恐怖のどん底に叩き込んでいる、暴力的なティーフリングの盗賊の一味である。この情報を用い、PCたちは“エレバスの墮とし子”の拠点を探し出し、彼らと対峙する。盗賊どもを打ち倒すことで、PCたちは街の英雄への、そしてウェストクラウンの救済への第一歩を踏み出すのである。

しかし、“墮とし子”どもを打ち倒すことで判明するのは、ウェストクラウンがさらに深刻な問題に直面していた、ということなのだ。　“盗賊会議”として知られる伝説の盗賊ギルドがどうやらまだ存在しているらしい。そして街に対してなにやらたくらんでいるらしい、と。

## 『盗賊会議』プレイヤーズ・ガイド

このアドベンチャー・パスを遊び始めるにあたって、プレイヤーたちに [paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder) にアクセスして、“ Council of Thieves Player’s Guide ” をダウンロードするように勧めること。この無料のPDF内には、プレイヤー・フレンドリーなウェストクラウンの紹介や、PCたちがキャンペーンを構成していくに当たってどのような人物であるとよいかということについての豊富なアドバイスが載っている。さらに、このガイドには、プレイヤーにとってよい情報となるようなキャンペーンの特徴もいくつか載っている。キャラクター特徴（これはキャンペーンの特徴の一部である）は、PCにより詳細な特徴や背景を持たせるために、オプションとして使用可能なものである。また、キャラクター特徴に関する完全かつ最も新しいバージョンも、[paizo.com/traits](http://paizo.com/traits) でダウンロードできる。

また、“ Council of Thieves Gamemaster’s Guide ” と題したPDFもある。ここには都市の壁の向こう、ウェストクラウンを取り巻く周囲のシェリアックスの国々へ冒険を広げるための追加のアドバイスやアドベンチャー・フックが記載されている。

## 名声ポイント

このアドベンチャー・パスの様々な箇所で、PCたちはウェストクラウンの人たちの間で名声を獲得し、敬われるようになるだけの活躍を見せるだろう。悪名高い盗賊団を壊滅させたり、炎上する家から子供を助け出したり、跋扈する怪物を公衆の面前で斃したり、不可能に思われるようなことを成し遂げたり　これらはすべて“ 名声ポイント ” に値する。

このアドベンチャー・パスを遊ぶと、特定の遭遇の最後に“ 名声ポイント獲得 ” という項目があり、ここでどれだけの名声ポイントが得られるかが詳細に記されている。パーティーの名声ポイントが現在どれだけになっているかは記録しておくべきものだが、それを伏せておいてはならない。PCたちが名声ポイントを獲得した際には、それをきちんと告げ、彼らが“ 自分たちは何か重要なことを成し遂げたのだ ” と自覚できるようにしてやること。また、これはウェストクラウンにおける彼らの名声が高まったことも示すのである。名声ポイントは彼らが冒険の中で成し遂げたことに対して街じゅうがどれだけ注目しているかということを示すだけの数値だが、このキャンペーンの最後の戦闘においては、PCたちは多くの遭遇で名声判定を行なわねばなくなる。名声判定は、キャラクターの【魅力】の値とこのアドベンチャー・パスを通してパーティーが獲得してきた名声ポイントの値で修正を加えたレベル判定である。これは、キャンペーンのクライマックスにおいて街の防衛を組織するとき、PCたちがどれだけ影響力を持つかを決定するために行なうものである。

## パート1：ウェストクラウンの革命家

『盗賊会議』は、ウェストクラウンの街中で幕を開ける。そしてキャンペーンのほとん



どを通して、冒険の舞台が街の壁の向こうへと遠く離れることはない。今号のp.48以降に掲載されている『ウェストクラウン：黄昏の街』（別ファイルとしてアップ）を熟読し、この大きく複雑な街に馴染んでおくこと。プレイヤーも同様に、この街に親しんでいる必要がある。彼らが“Council of Thieves Player's Guide”を使ってキャラクター作成をしているのであれば、彼らは既にこの街の詳細にいろいろと注意を払っているだろう。そうでない場合は数分間を割いて街の概略を説明し、それぞれのPCがどんな背景を持ち、どのように街に関わっているかをはっきりさせること。君はPCたちに、キャンペーンの大部分はこの街の中で進行するものであり、プレイヤーたちがまかり間違ってもPCたちの人生の到達点をウェストクラウンの外どこかに求めたりなどしないよう、然るべく知らせておかねばならない。PCたちは全員、この街で生まれ育ったか、あるいはこの街の市民として暮らしているものであることが好ましい。とはいっても、すぐに街を離れねばならない理由を持ち合わせない人物でありさえすれば、他所からこの街へ通りがかったものでもまったく問題はない。

“盗賊会議”キャンペーンのPCについて仮定しておかねばならない最大の点は、ウェストクラウンの現在の為政者によるやり方を好むものが彼らの中に一人として存在しないこと、というものである。これは、PCたちの全員が無政府主義者でなければならないといっているわけではない。とはいえ、現行為政者の公正ならざるやりかたに盲目的に従っているPCにとっては、この“ウェストクラウン革命”に関わらねばならないまともな理由がなくなってしまうのである。秩序属性のキャラクターやヘルナイトの部隊のどれかに加わっているキャラクターにとって、このことはかなりな問題になりうる。“Council of Thieves Players Guide”を使用してそのあたりの折り合いのつけ方に関して助言するのもよいが、もっと手っ取り早い解決は、“秩序属性であるとは、現行法を盲目的に受け入れることではない”と言い切ってしまうことである。秩序にして善のパラディンは、自らの秩序への献身を捨てることなく、悪しきシェリアックスと戦う方法を捜し求めているかもしれない。そしてその葛藤に苦しんだ彼は、ウェストクラウンのさらに伝統的な（つまり、スルーン家の統治以前の）価値観の助けを求める。そしてこの価値観こそ、こんにちウェストクラウン革命を支えるものなのである。秩序にして中立のモンクは、シェリアックスの現行法（特に、夜の市街を“安全”に保つためにシャドウ・ビーストを使うあたり）は、あまりにも締め付けが厳しく残酷であると感じ、自分と同じく、“もっとマシな為政者”を求める人間を探そうという気になったのかもしれない。秩序にして悪のアスモデウスのクレリックでさえ、地獄に対するスルーン家の態度にいらだつだけの理由が充分にある。ここしばらくアスモデウス信仰はシェリアックスの国教になっているのだが、多くのアスモデウス信者はとある事実にとにかく辛い思いをしているのだ。すなわち、スルーン家は地獄を偉大な力としてではなく、良くてひとつのロールモデル、悪くすると単なる力の供給源としか思っていないのだ、ということに。

PCたちはお互いに知り合った状態で物語を始める必要はない。というのも、“盗賊会議”

の最初のイベントは、一団をひとつの場所に集め、生き延びるためには協力し合うしかない状態にすばやく追い込むようにデザインされているからだ。プレイヤーたちが、ウェストクラウンがどのような街であり、現行の為政者がいかに腐敗しているかひととおり理解してしまったら、ひとりひとり順番に、彼もしくは彼女のキャラクターが現行政府によってどのように苦しめられ、苛立たせられ、行動を妨げられているかを具体的に説明させること。プレイヤーたちが“Council of Thieves Players Guide”を使用している場合、この種のキャンペーン情報は相当に的確に与えられているだろう。個々のキャラクターが現行為政者に対してどのような不満を抱いているかがはっきりしたら、キャラクターたちは個々に（既に互いに一定の絆を有するような関係であった場合はパーティー全体として）、ジャニヴェンと名乗る魅力的な女性から接触を受ける。

このキャンペーンにおけるPCたちそれぞれの性質がどのようなものか（また、ウェストクラウンの為政者に対する不満がどのようなものか）に応じて、ジャニヴェンが個々のPCに対して行なう自己紹介は異なってくる。実は、ジャニヴェンは最近急速に成長してきた、ウェストクラウンをより安全に生きられる街に作り変えることを目指す、意識の高い市民たちの一団の副リーダーなのである。彼らは街を治めるスルーン家になんとかして対抗しようとしている。このグループはほんの最近結成されたばかりで、名前さえまだない。カリスマ的なハーフエルフで、アラエルという名のイオメデエのクレリックに率いられたこの一団は、あからさまな革命を起こしたり人心を騒がせたりしようとしているわけではない。彼らは結局のところ、全員“ウェストクラウンっ子”なのであり、市街で戦闘ということにでもなれば、それは単に彼らが守ろうとしているものを傷つけることにほかならない。柔軟な考えを持つアラエルやジャニヴェンは、革命を起こす代わりに“自警団”のようなものを結成しようとした。それをウェストクラウンの人々を守る第一歩とし、そしていずれはこの街にかつてのすなわち、アローデンの死とスルーン家の台頭以前の美々しさと栄光とを取り戻そうというのである。

一団の最終目的が理想的なものであるとはいえ、彼らの考えは現在のシェリ帝国政府にとって脅威となるような類のものではある。そのため、アラエルとジャニヴェンはこの一団が本当はいかなる性質を持つものであるかということ、彼らの集団が街の人々との間に確固たる関係を築き上げるまでは、為政者に知られないようにしようとしていた。そうすれば、時が来て彼らが真に目指すところを明らかにしたときに、街の人々の支持が得られるだろう。そうなればスルーン家も彼らに一目置かざるを得まい。アラエルはジャニヴェンにPCたちとの最初の会合の設定を任せ、その間、自分は街のどこか別のところで、自分達に協力的な集団特に、パスファインダーたち（これはアイリィン・ゴーンタサヴォスという名の密偵に率いられてウェストクラウン内で活動している集団である）と話をつけている。

ジャニヴェンとアラエルはこの種の会合をこれまで複数回行なってきており、既に十数名の支持者を得ている。PCたちに対する今回のこれがもっとも最近の加入要請である。ジ

ヤニヴェンは、街の当局は我々に対して不正を働いていると言う。さらに重要なのは、彼女がPCたちのそれぞれを、将来なにか大きなことを成し遂げる可能性を持つ者として見ているということである。切れ者のジャニヴェンには既にわかっていることだが　特にここ、ウェストクラウンにおいては　見知らぬものが信用してもらえなど、出来ない話である。彼女は個々のPCにそれぞれの個性に、また（これはもっと重要なのだが）それぞれの不平不満に応じた別々のやり方で近づく。彼女はPCたちが自分達の一団に加わってくれることを望んでおり、そのためにはいくらか握らせねばならないとなれば、お世辞を言うなり、一団に加わってくれさえすれば仕事を紹介できるようなことを匂わせるなりする。である以上、君はこの時点までにPCたちのそれぞれの個性と、彼らがそれぞれ何を望んでいるかを大体把握しておかねばならない。PCを会合に出向かせるためには、個々のPCとジャニヴェンが最初に接触する際のロールプレイにおいて、いわゆる“メタ知識”を使用することは一向に構わない。

PCの注意を引くことに成功し、会合に顔を出すという確約を得るとジャニヴェンは、今日の午後に“ヴィジオの酒場”と呼ばれる場所で会いましょう、そこで早い夕食（だいたい4時ごろ）を共にしながら、もっと詳しいことを話しましょう、と言う。

初めて顔を合わせることになるこの時点では、ジャニヴェンはアラエルの名前を出さない。ただし、PCがジャニヴェンに関する更なる情報を得ようとして難易度10の 知識：地域 判定もしくは 交渉 判定に成功して情報収集を行なった場合、彼女がウェストクラウンではそこそこ知られた人物であるということがわかる。彼女は複数のギルドや商人たちのために仕事をしており、時にはキャラバンの護衛もする。しかし、彼女の仕事の大部分を占めるのは、街を訪れた商人やギルドの仕事相手の案内や護衛である。街のギルドは、これらの客人が地元の盗人や夜の街をパトロールするシャドウ・ビーストと揉め事を起こさないように、彼女にその護衛を頼むのである。ジャニヴェンはちょっとばかり荒っぽいところがある（例えば、依頼人に、日が落ちるまでに街の安全な場所に戻ろうと言っても聞かなかったというので、件の依頼人氏を半裸状態で売春宿から無理やり引きずり出したとか）が、非常に信頼の置ける人物であると評判である。誰に聞いても彼女を褒めないものはいない。

PCが“ヴィジオの酒場”について調べた場合、難易度10の 知識：地域 判定もしくは 交渉 判定に成功すると、これはかつてこの店を営業していた一家の名前にちなんだ名であるということがわかる。ヴィジオの店は商人の護衛たちの行きつけの場所で、彼らは寛いだり、雇い主について愚痴をこぼしたり、新しい仕事を見つけたりするためにここに足を運んだのだった。が、数ヶ月前、ヴィジオ家の親父さんが亡くなり、残った家族は、遠くコレンタインの親戚を頼ってウェストクラウンを離れたのである。以来、この店は空っぽのままなのだが、難易度15の 知識：地域 もしくは 交渉 判定に成功すると、ハーフエルフの男性と人間の女性が新しく店主になったということがわかる。彼らはどうやらこの酒場を再開しようといういろいろ骨折っているらしい。PCがジャニヴェンにこのことに

ついて尋ねた場合、彼女は、自分と自分の商売仲間が最近この店を買い取ったのだ、だからPCたちと自分が話すにはこの場所はうってつけなのだと答える。

生まれてからずっとウェストクラウンの荒っぽく暮らしづらい街中で生きてきたジャニヴェンは、時として落ち込み、憂鬱な気分になり、また長期に渡る友達づきあいを避けるようなところがあった。少なくとも、ハーフエルフのアラエルと出会うまでは。イオメデエの敬虔な信者であるアラエルは、ジャニヴェンの人生の支えとなり、またジャニヴェンはアラエルの相談相手として、長きに渡って彼と行動を共にするようになったのである。

アラエルは、シェリアックスにとりわけウェストクラウンに、古い誇りと伝統を取り戻そうという一大計画を温めていた。イオメデエの信者である彼は、シェリアックスがアローデンの教えから地獄へと墮落したことをずっと嘆いており、この忌まわしい宿命を逆転させ、アローデンの後を継ぐ神格であるイオメデエを代わりに街の守護神格とすることだけを望んでいるのだ。生粋のウェストクラウンっ子であるジャニヴェンが傍にいてくれるということに彼は非常に価値を置いている。街のどこがどうなっているか知り尽くしている彼女は、彼の理想を達成するための“副リーダー”としてうってつけというわけだ。

ジャニヴェンは魅力的な女性だが、粗末な服を着て鎧をまとい、常に厳しく、常に理屈っぽいせいで、ずいぶんとその美しさを損なっている。しかし本当に友人として認めた人物とともにいるときの彼女の微笑みやユーモアのセンス、鮮やかなウィットを知ったならば、彼女は非常に魅力的で人懐っこい女性だとわかるだろう。彼女がアラエルと知り合ってからもう1年近くが経っている。彼女は彼を兄のように慕い、非常に尊敬し、また、いつかシェリアックス全土をイオメデエの導きの下に置きたいという彼の夢にも賛成している。が、彼女自身はデスナ信者であるため、人々に真の自由と安全を保障するためには、秩序を振り捨てるならいつが適切であるかということについて、延々と議論を戦わせたりもするのである。

## ジャニヴェン 脅威度2

経験点 600

女性の人間のレンジャー3

混沌にして善 / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ +3 (+5、都会) ; 感覚: 知覚 +9 (+11、都会)

防御:

AC17、接触13、立ちすくみ14 (+4鎧、+2【敏】、+1《回避》)

hp24 (3d10+3)

頑健+4、反応+5、意志+2

攻撃:

移動速度: 35 フィート

近接: 高品質のロングソード +4 (1d8 / 19~20)

**遠隔：**高品質のロングボウ + 7 ( 1d8 / × 3 )

**特殊攻撃：**得意な敵 ( 人間 + 2 )

**戦術：**

**戦闘前：** ジャニヴェンは敵に安全に矢を射掛けられそうな場所、できれば部屋の隅や高い場所を探す。

**戦闘中：** ジャニヴェンはなるべく遠隔戦闘をしようとし、近接戦闘をしかけてくる敵に対しては自分の移動速度を利用してできるかぎり距離を置こうとしつつ、できれば味方の近くにいる敵を自分にひきつけようとする。

**士気：** ジャニヴェンはhpが4になると、敵が命だけは助けてくれそうなら降伏し、さもなければ逃げる。

**一般データ：**

【筋】10、【敏】15、【耐】12、【知】10、【判】13、【魅】14

**基本攻撃 + 3 ; 戦技ボーナス + 2 ; 戦技防御16**

**特技：**《鋭敏感覚》、《快速》、《回避》、《持久力》、《精密射撃》

**技能：** 威圧 + 6、 隠密 + 8 ( + 10、都会 )、 騎乗 + 5、 交渉 + 3、 真意看破 + 8、 水泳 + 3、 生存 + 7 ( + 11、都会 )、 知覚 + 9 ( + 11、都会 )、 知識：自然 + 4、 知識：地域 + 3、 知識：歴史 + 1、 治療 + 4、 動物使い + 6  
**言語：**共通語

**その他の特殊能力：**追跡 + 1、得意な地形 ( 都会 + 2 )、野生動物との共感 + 5

**戦闘で使用する装備：** *ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ* ; **その他の装備：** 高品質のチェイン・シャツ、高品質のロングソード、高品質のロングボウとアロー20本、陽光棒、35gp

## ヴィジオの酒場

ジャニヴェンは午後いっぱいヴィジオの酒場で過ごし、PCたちとの会合の準備をしている。PCたちの誰かが早い時間に到着した場合、彼らはジャニヴェンが食事を用意したり、ちょっとした修繕作業をしたりしているのを見ることになる。彼女はPCたちの来訪を感謝し、椅子を勧めると、ちょっと時間を潰しててくださいといってエールを振舞ってくれるが、PCたち全員が到着するまでは何を聞いても、礼儀正しく“今はお答えできません”というばかりである。PCが集合する際、プレイヤーにそれぞれキャラクターを紹介する機会を与えること。夕食は満足のいくものだが、特にとりたててどうということはない。ジャニヴェンはPCたちとともに食卓に着き、食事をしながらPCたちと雑談をするか、でなければPCたち同士が自己紹介しあうのをただ見ている。この間にジャニヴェンはPCたちの人物を再度見定めており、また自分達の危険な秘密をどのようにPCたちに明かせばよいかと策を練っている。また、その際に、信頼できない人物にこの秘密を知られるような危険を冒したくはないとも考えている。PCたちは難易度15の 真意看破 判定に成功すれば、彼

女が何か心配事を抱えているが基本的には隠し事はなさそうで、とはいえ一方で数分毎に建物の前の窓のほうをちらちらと見やっていることに気付く。

ジャニヴェンが神経質になっているのは、彼女の指導者であり、この会合の進行を手伝ってくれるはずのアラエルがまだ到着しないせいである。彼は遅刻をするような人物ではないし、ジャニヴェン自身、来るはずの人物が遅れているとは思いたくない。なんだか神経質になっている理由、しょっちゅう店の窓の外を見てばかりいる理由を問われると、一瞬動揺を見せ、改めて落ち着こうとしてから、日が落ちた後の明かりのついていない道を“影の獣”<sup>シャドウ・ビースト</sup>がうろついているのだ、と説明する。この謎めいたシャドウ・ビーストがどんな生物でどこからやってきたかについては、街の誰に聞いてもみんな別々のことを言うのだが、ジャニヴェンはというと、裏づけのほとんどない陰謀説を唱える。すなわち、あの獣たちはスルーン家が送り込んだもので、ウェストクラウンの人々を虐げ、地獄の力を結集するためにここにいるのだ、というのである。彼女にそれを証明することはできないが、それこそが事実なのである。シャドウ・ビーストは暗くなってから見つけたものをだれかれかまわらず攻撃する。そして、街の為政者が夜に明かりを点すのは、ほんの僅かな大通りだけ、日が落ちてからも安全に歩けるのは、この道だけなのである（シャドウ・ビーストは明かりを避けるので）。それ以外の道　ヴィジオの酒場のある通りもまた　は暗いままで、当局の言い分によれば、これは夜に跳梁跋扈する犯罪的活動を予防するためであり、またウェストクラウン市警が犯罪とシャドウ・ビーストの双方に対応可能なほどには充実していないための措置なのだそうである。暗くなるまで会合が続くようなことはありませんが、夜の間ここに泊まるというのなら必要なものはそろえます、と彼女は言う。

食事は終わり、日が落ちるまでまだ数時間あると言うときになって、ジャニヴェンは表の扉の鍵をかけ、窓に鎧戸を下ろし、深呼吸をひとつすると、PCたちに対して会合への出席を感謝する。そして再度、あと1時間はかかりませんから、皆さん全員が日没前に帰宅するだけの時間は確実にあります、と断言する。彼女の演説は短いが、激しい情熱のこもったものである。

「あなた方が私に会いに来てくださったことに、再度感謝します。私はあるひとつの理由に基づいて、あなた方を選びました　ここにいる、私を含む誰もが酷い目に逢わされています。それに気付いているかどうかはともかくとして。私はこれまでずっとウェストクラウンで生きてきました。私はこの街を愛しています。でも　あなた方も同じでしょうけれど、平和も繁栄も取り上げられて、ただつらい思いばかりを強いられているのも本当です。人生の大部分が恐怖で占められるなんて間違ってます。だけど夜が来るごとに扉のすぐそこまで恐怖がやってくるじゃないですか。そう、70年間、ウェストクラウンは戦争や飢えとは縁のない平和な街で、そして、そう、私達の仕事は実入りがたっぷりあって　でも、平和も繁栄も、恐怖と地獄信仰に取って代わられてしまいました。他の場所に行

けば圧制とは縁がなく暮らせませう。他の街では夜になったら怯えるなんて有り得ません。他の領主なら、通りに地獄の影の化け物をうろつかせておくなんてしないでしょう。ウェストクラウンだって昔はちゃんとした場所だったし、またちゃんとした場所になることを、街も望んでいるんです。建物と運河とドックと歴史だけがウェストクラウンなんじゃありません、街の人たちがいて、それでウェストクラウンなんです。私達の友達が、隣人が、父母が、兄弟が、従兄弟が、息子や娘達がウェストクラウンなんです！ 数は少ないけれど熱心な兄弟姉妹がいれば、みんなの信頼と尊敬を勝ち得ることができるでしょう。ウェストクラウンが道をうろつく影の獣から自由になることが、忌まわしきこと限りなきスルーン家の悪魔から自由になるための第一歩なんです！」

ジャニヴェンの台詞はもちろん為政者への反逆である。今ジャニヴェンが言い切ったことよりもはるかに穏やかな“反逆的な台詞”を口走ったというのでヘルナイトに連れ去られたり、あっという間の裁判の後に斬首されたりした友達。の、友達の友達がいるということぐらいなら、ウェストクラウンの全員が当てはまるのだ。PCたちに、ジャニヴェンの演説に何か反応する機会を与えること。彼らは質問したいことが山ほどあるだろうし、ひとことふたこと言いたいこともあるだろう。ジャニヴェンは辛抱強く、質問にはできる限り答える。が、アラエルがいつまで経っても現れないので、彼女はだんだん苛立ってくる。彼女は“自分と同じ考えを持つ友人達の一団の力でウェストクラウンの人たちの生活を改善できる”と心の底から信じている。が、一方で、彼らは革命家や暴徒とみなされないよう細心の注意を払わねばならないのである。彼らは自前の自警団を組織し、よい仕事をし、人々をできる限り助けることで市民の尊敬を勝ち得ようとしているのだ。この戦略の鍵となるのは、ウェストクラウンが古い貴族の亡命場所として、シェリアックスの統治者からはほとんど無視された状態にあるということである。彼らが善行でもってウェストクラウンの人々の歡心を勝ち得、かつ、為政者の直接的な干渉を可能な限り避け得続ける限り、スルーン家も彼らの活動を“埒もない小競り合い”とみなして無視し続けるだろう。

## ヴィジオの酒場からの脱出

ジャニヴェンの演説が一段落してからあまりしない時点、できればPCたちが彼女の演説の意味するところをしっかりと理解する前に、突然凄まじい勢いで店の扉を叩く者があり、会合は中断される。とっさに防戦の姿勢を取ったジャニヴェンは、窓の隙間から扉を叩いている人物を確認するやいなや素早く扉に駆け寄り、鍵を外して扉を開ける。転がり込んだのは、息を切らせて怯えた表情をした、**モロジノ**（中立、男性の人間の子供、コモナー1）という十代の少年である。“アラエルが奴らに捕まった！”一声叫ぶと、長いこと走ってきた少年は身体を二つに折って激しく咳き込む。ジャニヴェンは厳しい顔になりながら、モロジノをなだめ、何があったか教えてほしいと言う。一瞬休んで息を整えると、モロジノは叫びだす。“ドクターリがアラエルを逮捕して、檻のヘルナイトがアラエルを

閉じ込めようとしてるんだ！ それにヘルナイトの連中が、今、こっちに向かってる！ ついさっきそれを見かけたから、奴らもうここを囲んでるよ！”

この時点で、鎧のガチャガチャ言う音が酒場へと近づいてくる。窓から外を覗いたものは皆、重装備で鎧を着込んだヘルナイトの一団が通りをやってくるのを目にする。が、ジャニヴェンは落ち着き払っている。彼女はPCたちを巻き込んでしまったことを詫げる。ヘルナイトたちが鍵のかかったドアを殴りつけ、轟くような声で、中にあるものは出てきて降伏せよと叫びたて始めると、ジャニヴェンはPCたちに、自分についてきてほしいと言う。ジャニヴェンとモロジノは酒場の古びたバーの後ろに素早く移動し、そこで床に切られた重い跳ね上げ戸を持ち上げる。ドアを殴りつける音がいよいよ大きくなってくると、ジャニヴェンは焦ったような調子で、この縦穴はウェストクラウンの下水道に続いていると言う。この道を通して逃げるなら、あっという間にヘルナイトを撒けるだろう、と。

ウェストクラウン市警も当局も、革命分子となる可能性のあるものをいちいち追いかけることにはさほど興味はないのだが、“檻の騎士団”として知られるヘルナイトの一団に関しては、それは当てはまらない。最も歴史あるヘルナイト騎士団として、彼らは革命の防止にあらん限りの執着を抱いているのだ。ジャニヴェンとアラエルの活動は相当にひっそりとしたものだったが、不運なことに、アラエルがイオメデエの教会に所属しているということがドッターリ（ウェストクラウン市警）の注意を引いてしまったのである。アラエルに対する彼らの警戒度は日々高まってゆき、今朝早く、アラエルがウェストクラウン北部に住む不穏分子と疑われているある人物と会合を持ったというので、彼らはすぐに行動を起こし、アラエルを捕まえた。アラエルは現在街の牢獄に押し込められており、ヘルナイトと街の当局は、このハーフエルフが何ものなのか議論を重ねているところなのだ。アラエルの助手である若いモロジノはうまく逃げ遂せた。少なくとも、彼は逃げ切ったと思った。実のところ、ヘルナイトはわざと彼を逃がし、うまく泳がせてアラエルの隠れ家や共謀者のもとへ“案内”させようとしていたのである。そしてジャニヴェンやPCたちにとっては不幸なことに、モロジノは見事にヘルナイトの案内人になってしまった。

とはいえ、思い遣りのあるジャニヴェンはそれを責めることはしない。しかし、彼女もモロジノもPCたちも、すぐにここから逃げ出さねばならないのは確かである。アラエルを助け出すためには、彼女も彼女の新しい仲間達も、とにかくここを逃れねばならない。

ヴィジオの酒場の周囲の道には、6人のヘルナイトと12人の従者（組織に入りたての新人で、ヘルナイトの従者兼荷物持ちとして仕える者）がいる。かれらはおびただしい武器で重装備しており、その無慈悲さと、謀反人と疑わしきものすべてを打ち倒してよいという特権を決して手放そうとはしないことで悪名高い。ヘルナイトたちはそこにいる全員を捕らえ、尋問しようとする。そして万が一PCたちが、ヘルナイトを説得しよう（もっと悪くすると、留まって戦おう）などと異論を唱えた場合、ジャニヴェンはぎょっとしたように目を見開くと、自分と一緒に下水道に逃げて欲しいと必至に頼み込む。そして連中は強情な単細胞で、ここにいる人間はまとめて有罪だと決めてかかっているのは間違いのないのだ



と警告する。ヘルナイトたちが扉を打ち破り、窓を開け始めると、彼女はPCたちを納得させようと最後の説得を試みるが、それでもPCたちが留まることを主張した場合、彼女はPCたちを放置し、モロジノを連れて下水道に逃げる。

PCがジャニヴェンと行動をとみにせず、かつ圧倒的な数のヘルナイトに殺されもしなかった場合、彼らは捉えられ、尋問のためにヘルナイトの砦であるリヴァド砦に連れて行かれる。この尋問は、要は恫喝であるが、PCが故意に反抗的になったり、あるいは関わりもしなかった犯罪を白状したりしない限り、ヘルナイトたちは（2d4時間の尋問の後）PCたちが謀反的な動向にほとんどかわりがないと認め、きつく警告してからPCたちを解放する。PCたちを日々の暮らしに戻してやること。しかし、ジャニヴェンは未だに“野放し”で、数日後、再度PCたちに接触を図ってくる。この場合も彼女はまた、自分達の仲間になってほしいと言うのだが、このときの依頼はアラエル救出作戦を手伝ってほしいということである（パート4に進むこと）。PCたちがこのときも活動への参加を拒んだ場合でも、“盗賊会議”キャンペーンを遊ぶことは可能である。しかしこの場合、君は成り行きに定期的に修正を加え、最終的にどの集団がPCたちの後ろ盾になるか決めなくてはならない。この場合、“鞭の騎士団”のヘルナイトというのが一番良い選択だろう。この騎士団は度々“檻の騎士団”とは対立しており、PCたちを、組織に対抗する犯罪者集団として育て上げるのに大いに見所のある連中であるとみなすのである。パスファインダーそのものというのも後ろ盾としてはよい選択である。彼らは失われたロッジに隠された情報の大部分を取り戻せないものかと考えており、その行為は自然と、“盗賊会議”との対立へとつながるのだ。

PCたちがジャニヴェンに従ったなら、彼らはジャニヴェンが床の側のカップボードの裏の小さな隠し扉を開けるのを見る。ジャニヴェンはモロジノと最初のPCに、扉をなんとか潜り抜けるように指示すると、トンネルを抜けて下水道へと降りていき、PCたちに向かってモロジノが案内できますと言う。そうしておいて、彼女は戻って台所の扉を閉め切り、棚を引き倒して障害物にし、さらに足止め袋を使って足場を悪くし、できるだけヘルナイトの足止めとなるような仕掛けをすると、最後のPCの後に続いて隠しトンネルを抜けてゆく。

**物語賞：**PCたちがヘルナイトと戦うよりもジャニヴェンと行動を共にすることを選んだ場合、パーティーに1,200XPを与えること。