

私生児の郡代

難易度：容易～中程度

序

この短編アドベンチャーは、大規模な冒険の幕間劇として、小金を稼がせるための脇道、またはネフ伯爵カーロ卿へ仕えるための導入として、様々なキャンペーンに差し挟めるように作られている。カルドア王国を舞台として設定してはいるが、改造して舞台を他の地へ移すことも容易だろう。また年内のどのような季節にでもプレイできる。

導入

領主: ガーディレンに座すネフ伯爵カーロ卿より、異母兄弟アキット・ラックを無法者として宣言し、王国内の忠実な全領主には追捕命令が発せられたことが伝えられる。

賞金稼ぎ: 町触れ役人より、生死を問わずアキット・ラックを連れて来た人物に賞金を出すとネフ伯爵が宣言したという知らせを聞く。

晩餐会の賓客: 幸運を経て、ガーディレンのネフ伯爵の大広間での晩餐会に招待される。晩餐会の最中に使者が訪れる。異母兄弟の反逆の報を聞いた伯爵は、裏切り者を追い詰め捕えた者に賞金を出すこととした。

舞台設定

カルドア王国ネフ州のカーミック荘園から反逆した郡代が、タシャル市を抜けてジェナン街道方面へ行こうとしている。GMはこの冒険を他の冒険への導入として利用してもよく、また PC たちを開始地点へ引き返させてもよい。

GMはこの冒険を地方の小さな荘園から始め、PC たちを近隣の大きな町へ導き、街道を行き来しながら陽気な追跡行を繰り広げさせることとなる。冒険の舞台は、どのような荘園及び大領主(伯爵、男爵、司教など)にでも容易に置換可能である。

背景

歴史: 伯爵の父親は、晩年になっても精力盛んであった。彼はアキット・ラックを含む数人の私生児を成した。アキットは父親の認知を受け、12歳のときから伯爵が亡くなるまで、伯爵の町屋敷の1つで母親と共に暮らしてきた。未亡人となった正妻はアキットを憎んでおり、彼とその母とを唯一の住まいである街屋敷から追い出した。

未亡人の没後10年、アキットは伯爵の宮廷に帰ってきた。母親が亡くなっていたため、ネフ伯爵カーロ卿は異母兄弟を保護するため宮廷に留め、嫡出・庶出の区別なく遇した。しかし製材師の徒弟として生活していたためア

キットは宮廷生活に慣れず、宮廷人の笑いものとなった。彼の身を案じた伯爵は、アキットを領内の富裕な荘園の郡代に任じた。カーロ卿は寛大な措置だと思っていたが、アキットの中で煮えくり返った屈辱と激怒を認識することなく、任地へ送り出すこととなった。

詳細: アキットの郡代着任は、5年前であった。過去40年にわたり良心的な郡代の手で繁栄していた荘園を引き継いだ。着任より数週間後、彼は荘園の富の収奪を始めた。まず高価な備品や家具を売り払った。従兄弟には勝手に樹木を伐採し、国王の資産である材木を売買する許可を与えた。農民たちには過酷に当たり財貨を吸い上げたが、荘園の維持管理に費やそうとはしなかった。傭兵たちと小屋住み農からなる残忍な従僕たちを抱え、集落全体を村人たちの牢獄と化した。村人たちは何年もの間、伯爵が村落を訪れ、アキットの所業を目の当たりにしてくれることを祈った。しかし伯爵が訪れることはなかった。

アキットがガーディレンへの毎年の貢納を怠らなかったことを、村人たちは知らなかった。もし伯爵が村落を来訪し、異母兄弟と晩餐を共にしても、彼は今の地位を与えてくれたことを感謝し、村落はますます繁栄し自分の責任の重大さは増したと平気で嘘をつくだろう。荘園からの貢納が前代の郡代時代から変化していなかったため、伯爵の家令はアキットに特別注意を向ける理由が無かった。

最終的に、状況を看過できなくなったカーミック荘園在住のピオーニ教会の聖職者が、伯爵へ次第を伝えるべく夜間に姿を消した。まる1日歩き通した後、司祭は晩餐の最中の伯爵の居城に到着した。彼は大広間の外で衛兵に家令への目通りを願い、荘園で起こった出来事を全て告げた。家令が伯爵にそれを伝え、伯爵は司祭を呼び寄せ直問した。伯爵はそれからガーディレンのピオーニ司祭に、この人物が真正正銘のカーミック荘園在住司祭であるかどうか身元を確認するよう命じた。伯爵を何とかしてでも説得しようと強く決意していた司祭は、彼の前に跪き、女神ピオーニの聖遺物にかけて神聖な宣誓をした。その誠実さに感服した伯爵カーロは事態について激怒し、「礼儀知らずの恥知らず」に対し無法者宣言をした。伯爵はアキットを背信と虐待と窃盗の罪で告訴、「被告不在」のまま裁判が開かれ、有罪判決が下された。伯爵による臣下への命令は、「アキットを引っ立てろ。殺してもよいが、可能ならば生かして捕らえろ」と簡潔明瞭であった。

急ぎガーディレンにやってきた司祭の姿はアキットの「腰巾着」ナヴィエルによって目撃され、このまま行けば皆が絞首刑を免れないことを悟った。伯爵が司祭を尋問している間、ナヴィエルはアキットに急を告げるべくカーミックへ発った。事の次第に動揺した伯爵の異母兄弟は、2人の傭兵とナヴィエルを連れて真夜中、伯爵の衛兵が到着する数時間前にカーミックから脱出した。

アキットへの非難で溢れる荘園は現在、一時的に家令の助手ピート・タナシュ卿の管理下に置かれている。追跡に騎士が送られたが、村人たちはアキットの姿を見ることすら普段から恐れていたため、逃亡方向を知らない。

私生児の郡代 2

目的

この冒険の目的は、噂と手掛かりを結びつけ、可能な限り急いでアキットを追跡し捕縛するという、簡明なものである。アキットを発見したら、PC たちは彼をどのように処遇するか決めなければならない。彼を殺害するのであれば、証拠(首級が望ましい)を伯爵に提示する必要がある。生け捕りにするのであれば、ガーディレンに突き出すまでの道程が全く新しい冒険となるだろう。

生け捕りにされた場合、アキットは金で自由を購おうとするだろう。この 5 年間に彼がカーミック荘園から収奪した資産の額は、GM の裁量次第となる。彼は他にも木材販売の仲介もしており、得た収益をタシャルでの商売に投資していた。GM の判断にもよるが、これにより彼の資産は急増・急減している可能性がある。ガーディレンに連れ戻されれば、ガーディレンは即刻絞首刑に処される。

悪党

生い立ち:アキット・ラックの生涯は、特権階層特有の快適な生活から始まった。(私生児ではあったが)伯爵の子として生まれた彼は、最上級の衣服を身につけご馳走を食べ、城砦の中で母親の愛情を独占して育った。彼は読み書きを学び、将来は小姓となるものと思われていた。父親が亡くなると彼と母親は「好ましくない人物」とされた。とりわけ未亡人[となった正妻]はアキットの母親を憎悪し、アキットを夫の不貞の象徴と見なした。そしてその時身につけていた肌着以外の全てを奪われ、真夜中に町屋敷から追い出されたのである。衝撃を受けた母子は、何年も前に娘を勘当していたアキットの祖父に匿ってくれるよう頼まざるを得なくなった。

それからの 10 年を、アキットは農奴同然の身として過ごした。彼は製材師の祖父に叩かれながら酷薄に働かされ、祖父が酔っ払う度に二人を追い出さないよう嘆願する母の姿を見せ付けられた。アキットは憎悪と悪意に満ちた青年へと成長したのである。

動機と人生目標:縁を取り戻そうと伯爵がアキットを呼び戻したとき、若者は自分の生活を惨めなものとし、本来なら自分のものであったはずの財物を取り上げた貴族への復讐の機会がやってきたと判断した。不幸なことに、肉体的鍛錬と宮廷作法の欠如は、彼を伯爵の宮廷での冗談の種とさせ、一層憤激させることとなった。異母兄弟が領内の辺鄙な地の郡代職を提示したとき、カルドアを永久に去る前にその地から財貨を根こそぎ奪ってやろうと決意したアキットは、感謝の風を装って拝命した。

アキットは伯爵から(そして木材の形で国王から)莫大な額の資産を奪取することに成功した。彼はカルドアから逃げ出し、他の王国に将来を求める計画を立てている。計画が成功すれば、彼は町屋敷を購入し、奪った財産で贅沢三昧の生活を送るだろう。

最近の行動:数か月ごとに、ナヴィエルの同伴で製材

師ギルドの代表者が木材購入のためにアキットの元を訪れていた。この 2 か月間、アキットは何度かタシャルを訪問していた。またアキットは、年に 1 度の貢納の時を除いて、異母兄弟のいるガーディレンを避けてきた。

血縁者:アキットの母と祖父の両者はすでに故人となっている。今も残る係累は、叔父と叔母、2 人の従兄弟だけである。郡代の任に就いたとき、従兄弟の 1 人リンドと一緒に住むようになったため、アキットは村の中心に大邸宅と付属設備とを建設するよう村人たちに強いた。リンドとアキットは非常に仲がよく、いつも密談をしている。村人たちはアキットの叔父も製材師で、彼の詐欺の片棒を担いでいると信じている。叔父がどこに住んでいるのかは分からないが、ガーディレンにいないことだけは確かである。

アキットには 5 年にわたり仕えてきた 2 人の傭兵がいる。彼らは特別な道徳律を持っておらず、支払いが続く限りアキットに従う。彼らは寝込みを襲うことはないという程度には信頼できるが、アキットに命を捧げるようなこともなく、危険となれば何でも掴める物を取って逃亡するだろう。

ギルド構成員たち:アキットの祖父は、彼がカーミック荘園の郡代に任命された後に死亡した。製材師遍歴職人であったアキットは、親方となって祖父の後釜に就いた。彼には本来親方となるだけの資格はなかったのであるが、要所へ賄賂を贈ることで、その地位を手に入れたのである。彼は製材師親方の身分証明書と、ギルドホールと構成員たちの中への幅広い人脈とを有している。リンドは遍歴職人であるが、実際の技量はアキットよりも上である。もし彼が自分への攻撃を企むようなことがあれば、アキットは躊躇うことなく言いくるめて配下のギルド構成員に助力を要請する。森林の奥深くで働くことが多いため、製材師親方は自ら武装し、遍歴職人や徒弟にも武装させる。

タイミング

追跡のタイミングは、PC たちがアキット一行を追捕できるか否かの鍵となる。あまりにも彼が早く捕えられたり、逆に追捕が不可能とならないよう、GM は調整すること。

任務を受けた PC たちが最初に取り得る行動で最も論理的なのは、カーミック荘園に向かうことであろう。かの地は最後にアキットが目撃された場所であり、荘園領主邸宅内には手掛かりが残されているかもしれない。PC たちが真夜中に不慣れな道を先行しようとする(あまりよい考えではない)のでない限り、伯爵の衛兵は PC たちより先に荘園へ到着しているだろう(夜明けと同時に出立するため)。PC たちはまる 1 日の間、荘園領主邸宅を搜索し、彼の姿を目撃した可能性のある人物全員に面接することができる。これは GM にとっても、伯爵が新任の郡代としてカーミック荘園に送り込むに相応しい人物を探させるという可能性を与えてくれる。

任務を受けるや否や、PC たちは上述のとおりカーミック荘園の調査に赴くのではなく、即座に街道をタシャルへ向かうかもしれない。この場合、PC たちが街道脇の森林

内で野営しているアキット一行を追い越すことも可能となる。アキット、リンド、ナヴィエルは公然と都市に入るのでなく、各自の任務を果たすべく変装して都市に入る。これにより、タシャルの街路での追跡劇が繰り広げられることになる。傭兵 2 人は馬やラバと共に、都市外で待っている。GM はセッションの緊張感を増すため、途中でリンドまたはナヴィエルを PC たちに捕まえさせてもよい。

PC たちの行動が遅かったり、またはカーミック荘園で偽の手掛かりを掴まされて時間を浪費した場合、このままではアキットが金をかき集め、どの方向に向かっているのか発見できなくなると GM は示唆してもよい。これは、リンドが宿屋で南方に向かう旅人を探していたという風聞を耳にしたり手掛かりを掴むという形で表されるべきである。バーテンや酒場経営者は特徴あるこの男をよく覚えており、ジェナン街道へ向かったと教えてくれるため、PC たちの追跡速度を速めてくれるだろう。4 輪馬車が故障したこととして、アキット一行の移動速度を落とすこともできよう。

最終的には、GM が PC たちと逃亡者一行の邂逅点及び最後の対決場所をどこにするかによって決められる。忙しい GM にとって、すでに地図が作成されているエライテン荘園は、地図の作成されていないエロニー女子修道院やワイライン騎士団支部、レダイン修道会領に比べて使いやすいだろう(訳注:エライテン荘園は Lythia.com にて資料が無償で発表されているが、他については現時点で未発表である)。都市内冒険を好むのであれば、最後の対決の舞台をタシャル近辺にすると喜ばれるだろう。

手掛かりと風聞

決定的な風聞

GM はプレイ開始時にいくつかの誤情報を PC たちに流してもよいが、カーミック荘園にて真に重要な「アキットはどうかタシャルへ逃亡したらしい」という情報を与えなければならぬ。PC たちがこの情報を発見するには、2 つの方法がある。

1. ある時、アキットは村人の誰からも腰巾着と思われている小屋住み農[32](訳注:Lythia.com で発表されている資料「カーミック荘園」の 9 ページを参照。以下にも登場する角括弧で囲われた番号は、この資料内の項目番号を指している)を、自分の従僕として取り立て旅に同道させた。帰ってきたとき、小屋住み農は自分がタシャル市の製材師ギルドのギルドホールで、まるで王様のように歓待されたことを自慢した。アキットは都市内の高利貸し数人に融資をしている。
2. 大急ぎで荷造りをしているリンドとアキットが、大都市の方でも全てをとりまとめて、隊商が去る前に参加できるものを探さなければならぬと話しているのを、料理人が漏れ聞いた。

カーミック荘園で得られるその他の風聞

1. アキットは村を北方へ去った。農奴[2]は彼がビドゥを経由してタシャルへ向かったのではないかと考えている。**GM 用注記:**農奴の推測は正しい。彼は北方へ向かった。
2. アキットは村を東方へ去った。小屋住み農[31]は彼がナニオン橋方面へ向かい、途中で軟化シージーサを経由してカイバンに向かおうとしているのではないかと考えている。**GM 用注記:**これは新体制下で自分をよく見せようとしている、アキットの従僕だった人物である。実際のところ、彼は何も目にしていない。
3. 傭兵の 1 人が少年の馬丁に、自分がナニオン橋を越え、そこから南下してネンダとミナルサスに行ったことを自慢したが、少年はこれらの町がどこにあるのか理解していない。**GM 用注記:**可能性はあるが、蓋然性は低い。荘園領主邸宅を搜索すれば、アキット一行は長期間の旅に必要なほどの物資を持ち出せなかったと結論づけられるだろう。
4. リンドのために働いていた小屋住み農[1]は、彼らはまずアスカー修道院領に向かい、それから国土を縦断してタシャルに向かったのではないかと考えている。彼はリンドが森林を通過する方法を知っているのではないかと考えており、また修道院領はこの地より山 2 つを超えた 5 リーグ先にあると申し出た。**GM 用注記:**森林内へと続く南方への道路を急ぎ調べれば、騎乗した 5 人と荷を積んだ 3 頭のラバがこのような道を通れるはずがないと結論できるだろう。
5. ある石切り工が恋人と一緒に、北へ向かって馬をかけるアキット一行を目撃した。彼は一行が夜間にガーディレンをこっそり通過し、ノロン街道をさらに北上したのではないかと考えている。**GM 用注記:**石切り工は確かにアキット一行を目撃したが、ガーディレンへ向かうという危険を冒す可能性は低い。もしそうであれば、伯爵の衛兵が彼を目撃しただろう。

タシャルで得られる風聞

1. 製材師ギルドのギルドホールの警備員の 1 人が、彼らはヒールーで西へ折れ、オロカンドを超えて「毛皮の道」を北西に向かったのではないかと語る。**GM 用注記:**この警備員はオーバル人である。知られる限り、アキット一行がこのような方角へ旅したことはない。
2. アキット一行は、製材師ギルドの真向かいにある「城楼亭」(訳注:「タシャル 31」参照)にて乗騎を馬小屋に入れた。少年馬丁は彼らがチビーサへ向かう巡礼と共に、ジェナン街道を南下したことを覚えている。**GM 用注記:**この証言は正しい。さらに尋ねれば、少年馬丁は一行の衣服についても証言してくれる。
3. アキットがカーミック荘園から逃亡した翌日、隊商が「塩の大道」を伝ってサーダへと向かった。**GM 用注記:**タシャルに到着したアキットがこの隊商に参加できるだけの時間はなかった。隊商出立の翌日に製材師ギルドのギルドホールの周辺で彼の姿を見たという

私生児の郡代 4

証言も得られるだろう。

4. 昨日、コースディルの一団がタシャルを発ち、アザドミアへ向かって「銀の山道」を西へ向かった。彼らは騎乗しラバを連れた人間を多数伴っていた。非常な富裕者が彼らと共に旅した。**GM 用注記:**PC たちが周囲に尋ねれば、その人物がコースディルとの深い取引関係にあることで有名な商人で、彼と話をすることすら可能だろう。

ジェナン街道で得られる風聞

1. エロニー女子修道院の修道女たちは 1~2 日前に巡礼一行の案内をした。彼女らは、栗色の服を着た体格のよい男と、ぞっとするような青い瞳の人物のことを覚えている。**GM 用注記:**修道女たちの証言は正しく、これこそがアキット一行である。
2. 門番は、「聖騎士たちの女王」騎士団のメケン(騎士団所属歩兵)が 2 名いるため、巡礼は次に訪れるワイライン騎士団支部に足を止めるだろうと考えている。**GM 用注記:**この推測は間違っている。巡礼は司教の座す寺院のあるレダイン修道会領へと向かう。

真相

アキットは真夜中に、従兄弟のリンドと 2 人の傭兵とナヴィエル(商売上の協力者)を伴い、イーラザルド荘園の北方を通り、それから方向を西へ転じエマイルン荘園とティラッチャン荘園の間の原野を抜けた。そしてアーヴェイヴ修道会領を通り過ぎ、日の出前にはビドゥ郊外に達していた。強行軍のため乗騎は完全に疲労困憊し、翌日は馬やラバを手で引いて歩かなければならなくなった。

逃亡の翌日の夜、一行は道路から離れて集まり野営する。翌朝、あらゆるニュースに先駆けて、アキットに対する無法者宣言が為されたことがタシャルで報じられた。タシャルに入った一行は製材師ギルドホールで暖かく歓待された。それからアキットは、都市及び周辺の高利貸しから不正な蓄財による自分の出資金を回収した。回収した資金は鉄製の箱に収められた 8 ポンド分の銀貨(訳注: 1,920 ペニー)と、腰に下げる小袋に入れた 2 ポンド分の金貨(訳注: 480 ペニー相当。コースディル王冠貨なら 1.5 枚分)となり、彼はこれをザイの高利貸しから引き出せる約束手形へと換えた。リンドは都市外への出立手段を手配した。ナヴィエルは衣服を新調し、追跡者を惑わせるための偽手紙を用意し、さらに武器と鎧を調達した。

アキットは、ザイに座す大主教を訪問しようとする、ラーニ篤信家として名高い人物レトスになりすますことを考えた。彼には 2 人の従者(リンドとナヴィエル)と 2 人の護衛が付く。5 人は馬上の人となり、ジェナン街道を南下する富裕な巡礼の一団に参加した。一行はまた道中の食料や備品を積むために、ラバを買い足した。巡礼の一団がタシャルを発ったのは翌日(アキット一行がカーミック荘園を逃亡してから 4 日後)である。現在、彼らは街道を移動中である。巡礼の一団の速度が遅すぎると感じるアキット

は非常に心配しているが、従兄弟のリンドは 5 人が荷を満載したラバと共に大急ぎで移動している方が人の目に付くと説得した。ナヴィエルもまた、十分な護衛のない状態でジェナン街道を行く方が危険だとアキットに説いた。

アキット一行の実際の逃亡距離は、GM が判断すること。もし GM が望むなら、上記の風聞で挙げられた他の旅路をアキット一行に辿らせてもよい。重荷を負った PC たちが徒歩で移動していたとしても、巡礼の一団は富裕者こそ騎乗しているが大半は徒歩であるため、いずれはアキット一行に追いつけるようにすべきである。

巡礼の一団は、1 日のうち 1 時間帯(訳注: 4 時間)しか移動しない。巡礼の一団はアキット一行の他に、バリム州の騎士 1 名(妻と 6 人の従者を従える)、アプリエル荘園のラーニ教会の司祭 1 名(2 人の平修士を伴う)、「聖騎士たちの女王」騎士団の 2 名のメケン(一般兵)(ネビュラン騎士団支部の兵士を含む)、保護を求めて同道した商人 1 名(下男 4 人と 4 輪馬車 1 台を伴う)を含めて合計 23 人となる。PC たちによるアキット捕縛に巻き込ませなければ、GM は一団をさらに増員してもよい。出自や経歴は曖昧にしながらもアキットは持てる魅力を十全に使い、自分たち一行に対する好印象を巡礼参加者たちに与えようとする。彼らの正体を確信持って証明しない限り、巡礼の一団はアキット一行を攻撃から守ろうとするだろう。

後援者

ネフ伯爵カーロ卿は肥満した食道楽家であるが、有能な統治者としても名高い。しかし彼の政治と無関係に、アキットとの問題は全く個人的なことから生じた。父親が亡くなったとき、彼は異母兄弟を屋敷から追い払うことを望まなかったが、母親の強要を容れてしまったため、後々まで後悔することとなった。伯爵は親切のつもりで 5 年前にアキットを宮廷に連れ戻したが、製材師徒弟としての人生が宮廷生活の噂話や策謀に合わないことがじきに明らかになった。伯爵は異母兄弟を宮廷での苦痛から解放しようと考え、小さい、しかし富裕な荘園に移したことで、アキットは密かに陰謀を巡らせることができるようになった。カーミック荘園の謂われなき惨状の報が伯爵の元に届いたとき、彼は激怒した。彼の怒りは心からのものであり、直ちに、しかし法的には正当に復讐の手を下すこととした。

PC たちと伯爵との関係は、様々なものが考えられる。すでに伯爵のために働いたことがあるか、または何らかの推薦状を有しているなら、伯爵は PC たちに依頼をするかもしれない。全く縁がなかった場合、PC たちにとってこの事件は新しい後援者の歓心を買う好機となるだろう。関係がどのようなものであれ、アキットの問題に関して伯爵は全く正当であり、そして信頼できる。

令状:PC たちが訪ねれば、伯爵の家令は PC を伯爵の代理人として、アキット、リンド及び共犯者たちを追捕する権限を与えることを明記した令状を発給してくれる。この令状は伯爵領内では絶対的な効力を有するが、他の地

ではそれほど強力ではない。しかし、PC たちが一行 5 人を捕縛しガーディレンに護送するところを誰何された場合、令状は事情を説明するのに役立つだろう。PC たちがアキット一行を殺害した場合、令状は殺人罪に問われるのを防いでくれるが、合法性が確認されるまで数日間地下牢で過ごすことになるかもしれない。

令状は、PC たちにとって賞金稼ぎの種になるだけでなく、伯爵の家臣から歓待を受けるためにも利用できる。PC たちは彼らからアキット捕縛に必要な支援を受けられるが、そのときの彼らは報酬の山分けを期待している。伯爵の晩餐の席に残っていた者は、家令が複数の集団に逃亡者捕縛を命じる令状を発給しているところを目撃するだろう。活発に追捕に取り組む集団は少なくとも PC たちの他に 1 つはあり、彼らとの競争という要素を強めたい GM は、PC たちに手掛かりの隠蔽の必要性を指示し、冒険の難易度を高めることができる。

冒険拡張用選択肢

選択その 1: 捕えられた時、アキットは横領した資産の大半を 3 つの大きな箱に収め、カーミック荘園のすぐ南にある 3 つの丘に埋めて隠したと主張し、自分の命を巡る駆け引きをする。埋蔵地の地図はなく、精確な場所はアキットのみが知っている。命を助けるならば埋蔵地へ案内しようとアキットは訴える。実際のところ、宝箱はない。彼の資産の大半は、自分が身に着けている皮製の短衣の裏側に縫い付け隠された約束手形となっている。カーミック荘園への護送の途中、アキットは逃亡を試みる。

選択その 2: アキットが自分の生命を賭けた取り引きに成功した場合、彼は PC たちに約束手形の一部を渡し、それから逃亡する。PC たちが手形を換金しようとすると、それらが精度の高い贋物であることが分かる。今や PC たちは、アキットを単なる重罪犯としてだけではなく、自分たちを騙した個人的な敵として彼を追いかけることになる。アキットは優秀な案内人を雇い、すでにザイへと辿り着いている。彼は本物の手形の一部を換金し、近郊の町で腕の立つ 4 人の傭兵を雇った。彼らは馬を 2 頭有しジェナン街道を馳せ下っており、すでにチビーサ領土内に辿り着いている。

選択その 3: PC たちがアキットに追いついたその時すでに、彼はより頭の切れる、または幸運だった賞金稼ぎによって捕えられていた。PC たちは報酬を諦めるか、それとも競争相手から彼の身柄を奪うかの選択を迫られる。競争相手は PC たちと同様の人員構成となっている。彼らはアキットを縛り付けた樹木を中心に野営し、交替で不寝番をしている。PC たちが彼らを発見した翌日、競争相手はガーディレンに向かい北上する。彼らもまた家令から伯爵の署名のある令状を有しているため、彼らを殺害すれば PC たちは法的な問題に直面することとなる。

PC たちの動機付けと報酬

欲望は、最も扱いやすい動機である。伯爵は異母兄弟の身柄に相当な報酬を提示している (GM のキャンペーンに応じて調整されるが、最少でも 5 ポンド (訳注: 1,200 ペニー) となる)。伯爵はアキットの身柄 (生け捕りの場合) または首を持ち込んだ者に報酬を払うだろう。リンドとナヴィエル、2 人の傭兵は従犯でしかないため、報酬はより少額となる (1 人当たり 1 ポンド (訳注: 約 240 ペニー))。

既に PC たちが伯爵に仕えていた場合、裏切り者の後任として荘園に派遣されるかもしれない。GM にとって封建領主の地位は、PC たちをガチョウのように追うための棒のような機能を有する。最近空席となったカーミック荘園郡代の地位は、伯爵の臣下、特に貧しい騎士にとっては魅力ある餌となる。

PC たちが伯爵に仕えているのではない場合、伯爵はこの冒険を自分が好意を向けるに値する人物を見出す機械であるとも考える。伯爵は十分な報酬を支払うだけではなく、自分の代理人として迅速かつ確実に行動する人材を発見することになる。また PC たちの中に騎士がいれば、伯爵は報酬として金銭の代わりに荘園領主の地位を提示するかもしれない。交渉技術に長けていれば、封建領主の義務の軽減を荘園内の秩序を回復するまで数年間勝ち取ることもできよう。これは荘園を再建し、村人の信頼を取り戻し、周囲の襲撃 (動物や人間、ガルグーンなど) から荘園を守るという新しい冒険に PC たちを導いてくれることになる。

GM にはもう 1 つ、「復讐」という選択肢もある。PC たちの 1 人がこの荘園出身者である場合、愛する人が虐待されたとの知らせを受ければ、熱心に追捕に取り組むだろう。アキットによって母親や姉妹が強姦されたり、家族の土地を奪われたりしていれば、PC たちをアキットの追跡行に送り出すのは容易なはずである。

その後

GM が望まなければ、PC たちのガーディレンへの帰途を扱わなくてもよい。国内各地に散在する伯爵の家臣のどこへでも逃亡者を突き出し、令状を提示すれば、その場で報酬を得られるだろう (囚人をガーディレンに護送するための費用を差し引かれるだろうが)。GM はまた本シナリオを、現在進行中のキャンペーンにおいて PC たちを遠隔地の新たな舞台へと移動させるための手段として用いることもできる。GM は望むなら、伯爵は無法者収容のための代理人を各地に (外国であるザイにすら) 擁していることとしてもよい。

この冒険はまた PC たちを、危険かつ予測困難ながら時に儲かる賞金稼ぎの世界へと誘ってくれる。成功を収めた集団は、類似の「問題」を抱えた貴族のための身分証明となる伯爵からの紹介状を得ることができよう。

私生児の郡代 6

NPC

アキツ: 生まれは高貴で、貴族ならではの技能(〈読み書き〉など)も一部は修めた彼であるが、本質的には榮華に取り憑かれたギルド構成員(製材師)である。長年にわたる憎悪と恐怖により、彼は幽霊のごとくやせていて、端からは27歳という実際の年齢よりも老けて見える。彼の瞳は茶色、頭髪は暗褐色である。常に朗らかな表情をみせようとしている彼であるが、いささか被害妄想の気があり、吝嗇癖もある。身なりは非常に整っている(衣服には栗色を好む)が、高貴な生まれの1人として認められたいという内に抱えた深刻な願望を反映してか、装飾過多な傾向がある。その場になるべく溶け込もうと努力している彼ではあるが、人々の輪から爪弾きにされがちである。

アキツ・ラック

郡代兼製材師親方

筋	07	視	12	知	08
持	13	聴	13	霊	11
器	07	嗅	10	意	10
敏	08	声	11	徳	05
貌	12	誕生星座:	フェニー		

戦闘関連属性値: 耐 10 移 08

技能: 〈製材〉28、〈生存〉22、〈木工〉40、〈騎乗〉24、〈舞踏〉16、〈紋章学〉20、〈言いくるめ〉30、〈陰謀〉40、〈法律知識〉10、〈農学〉10、**言語会話:**〈ハーン語〉80、**読み書き:**〈ラキス文字〉79、**宗教儀式:**〈ララーニ〉11、**篤信点:**03

戦闘関連技能: 〈主導権〉36、〈回避〉40、〈徒手格闘〉28、〈ショートソード〉31、〈ショートボウ〉28

鎧と武器: クロース製チュニックとフードとレギンス、レザー製チュニックと膝までのブーツ。ショートソードとショートボウ。

リンド: アキツの母親の兄の第2子に当たるリンドはこれまで懸命に働き、野外で活発に活動してきた。彼は極めて健康で、実年齢の34歳よりも若く見える。彼の青い瞳と黒い頭髪は素晴らしい対象をなしており、人々の間で彼を目立たせる要因となっている。彼は自惚れ屋であり自分の肉体を誇りとしており、その体格を強調するようなキツキツの皮革製ズボンと短衣を身に着けている。リンドは女性と一緒にいることを好む。十分に知的な彼であるが、会話をするときは時々言葉を止め、言葉を熟考するようにゆっくりと話す。製材師としてのリンドは従兄弟のアキツより優秀であるが、その従兄弟は運命により荘園郡代となった。リンドは金を無心するためにアキツの元を訪れる。

リンド・ライズニー

製材師遍歴職人

筋	10	視	13	知	12
持	13	聴	11	霊	09
器	09	嗅	13	意	16
敏	10	声	08	徳	06
貌	15	誕生星座:	ウランダス		

戦闘関連属性値: 耐 13 移 10

技能: 〈製材〉62、〈生存〉46、〈木工〉75、〈食料採集〉52、〈追跡〉61、〈騎乗〉62、〈陰謀〉48、**言語会話:**〈ハーン語〉82、**読み書き:**なし、**宗教儀式技能:**〈ビオーニ〉11、**篤信点:**10

戦闘関連技能: 〈主導権〉56、〈回避〉50、〈徒手格闘〉48、〈ハンドアックス〉50、〈ショーカナ〉40、〈ラウンドシールド〉54

鎧と武器: クロース製チュニックとフードとレギンス、レザー製チュニックと膝までのブーツ。ハンドアックスとショーカナ 2本とラウンドシールド。

ナヴィエル: 製材師ギルドの売人であるナヴィエルは、アキツの手下でもある。相応に知的な彼は自分が意思決定者になることを嫌い、他者に従うほうを好む。彼は平均的な体格を有し、やや痩せ気味で、緑の瞳と茶色の頭髪を有する。おそらくはお下がりと思われるいささかダブダブながら仕立てのよい衣服を彼は身に着けている。ナヴィエルは空気を読めない人物で、思ったことを遠慮会釈なしに話すことが多い。これまでの5年間、彼はアキツの手下として、木材の売人を探し、その利益の投資に従事していた。彼は王国全土に、非合法的な闇の縁故を多数有している。彼自身はアキツの不正利得の運用から極僅かしか利益を得ていない。

ナヴィエル・エンシア

商人遍歴職人

筋	08	視	14	知	10
持	11	聴	10	霊	13
器	14	嗅	07	意	09
敏	09	声	09	徳	06
貌	09	誕生星座:	スコラス		

戦闘関連属性値: 耐 09 移 09

技能: 〈言いくるめ〉50、〈陰謀〉70、〈数学[経理]〉54、〈法律知識〉27、〈騎乗〉43、〈生存〉44、**言語会話:**〈ハーン語〉69、〈ジャリン語〉69、**読み書き:**〈ラキス文字〉83、**宗教儀式技能:**〈ハリア〉09、**篤信点:**12

戦闘関連技能: 〈主導権〉36、〈回避〉36、〈徒手格闘〉40、〈ダガー〉66、〈ショートソード〉58

鎧と武器: クロース製チュニックとフードとレギンス、レザー製チュニックと膝までのブーツ。ショートソードとダガー。

傭兵(ケンリックとヘディン): アキツの護衛 2人は暴漢上がりである。勤勉家とはとても言えない彼らであるが、屈強かつ威圧的な人物である。ケンリックは背が高く、瞳と頭髪は茶色である。彼は傭兵仲間の指導者であり、意思決定の大半を行う。彼の行動原理の優先順位は、自分の身を守ること、金と女を得ること、快適さを求めることである。ヘディンは中肉中背であり、瞳は茶色、頭髪は汚れた金色である。彼は自分の希望を述べることもあるが、ケンリックの指導に従うことのほうが多い。ヘディンは他者を、特に女性を傷つけることを好む。彼は村で女性たちを強姦し、また売春婦にも暴力を振るうことを楽しむ。ビールと女性が尽きない限り、彼はどこでも幸せそうである。

ケンリックとヘディン

傭兵(中装歩兵)

筋	12	視	12	知	12
持	12	聴	12	霊	12
器	12	嗅	12	意	12
敏	12	声	12	徳	05
貌	12	誕生星座:	レイドー		

戦闘関連属性値: 耐 12 移 12

技能: 〈騎乗〉46、〈食料採集〉48、〈生存〉48、〈紋章学〉24、〈治療〉24、〈武器製作〉24、**言語会話:**〈ハーン語〉72、**読み書き:**なし、**宗教儀式技能:**なし、**篤信点:**0

戦闘関連技能: 〈主導権〉60、〈回避〉50、〈徒手格闘〉48、〈スパア〉82、〈ファルシオン〉70、〈ダガー〉70、〈ラウンドシールド〉70

鎧と武器: レザー製チュニック、レギンスと膝までのブーツ、プレート製ハーフヘルム、リング製ホーバーク。スパア、ファルシオン、ラウンドシールド。