

生物誌

打ち捨てられた空っぽの、焼けて黒ずんだあの海辺で、私は独り私の敵
あの、苛烈で執念深い海を待っていた。84日が飢えと嘲りの内に過ぎ、ま
た84日を疲れ知らぬ獣と戦った。それが私の試練、私の地獄であった が、
私は決して燃え尽きなかった。私の行為は変容をもたらした。私の棍棒は換
れた長槍となり、潮に浸された私の帽子は冑となった。これらの勝利の武具
をもってすれば私の意が通らぬはずはないのだった。十万の波が死ぬ間も私
は持ちこたえた。多くの男たちの命を奪った凍れる吐息も歯を食いしばって
耐えた。この永遠の獣の繰り出すいかなる手管にも私は屈せず、いかなる死
も私を打ち倒し得ないのだった。しかし85日目に、かの深淵の売女はその堕
とし子で水際を埋め尽くした その針のごとき歯、その理性を圧する復讐
そしてサフラン色の翼持つものどもは、我が正気を奪い去ったのである。
アクティノ・マノリン著『ロストマストの狂気』より

今号掲載の『パスファインダー生物誌』には、ウェストクラウンの通りや下水に棲
み付いた恐るべきものたちが、シェリアックスの影に跳梁跋扈する存在と共に掲載さ
れている。ウェストクラウンの中の暗い忘れられた地域をおぞましいトールや形を
持たぬシャドウガーム、そして種々様々な形の不快な寄生虫どもが這い回る。この地
獄の帝国の荒涼たる海辺はハニヴァーの名で知られる苛立たしいグレムリンが住み着
いて出没する場所となっており、“ 悪魔の止まり木 ” には翼ある忌まわしきストリク
スが住み着いている。今号からは地獄の住民に関する連載を開始する。まずは彼らの
うちで一番の小物であるところの、燃え盛るウコバクから。これはアーチデヴィルの
気まぐれに逆らおうとするものすべてに燃え盛る死をもたらす存在である。シェリア
ックスは危険な土地であり、ここでは命よりももっと大事なものを失う危険が常に転
がっている。

モンスター会議

『盗賊会議』アドヴェンチャー・パスでは、様々な新しいモンスターを紹介する。
これには各巻の冒険を彩るためのものもあり、またウェストクラウンの壁を越えて、
はるかシェリアックス中、あるいはゴラリオン中を探検しようというときにGMの助
けになろうというものもある。このシリーズを通して、各月の物語やテーマに深く結
びついた幅広い存在を紹介していく予定である。さらに、『盗賊会議』のテーマとし
て地獄が深く結びついているので、Pathfinder Chronicleシリーズのうち『Princes of
Darkness: Book of the Damned Volume 1』から多くの地獄に関する要素が登場する。

今回、そして続く残り5回の『生物誌』では、1種類ずつ新しいデヴィルを紹介する。これは前述の冊子の内容をさらに詳細に記述したもので、巻を追うにしたがって地獄での位の高いものが登場する。

今後発行される巻に関しても楽に準備ができるように、ここで角の向こうをうろついているモンスターを覗いてみよう。

パスファインダー誌25号：シェリアックスの住人。ウェストクラウンや地獄の帝国の各地からやっていきた数多の獣ども。

パスファインダー誌26号：貴族たちの恐怖。暗殺と名誉と野望のクリーチャーたち。

パスファインダー誌27号：宝物と骨董品の怪物たち。異国の獣と探検家殺し。

パスファインダー誌28号：地獄の堕とし子。地獄の彼方のヘルに住人。

パスファインダー誌29号：影の彼方の存在。闇から訪れる破滅。

パスファインダー誌30号：黒幕と世界を終わらせ得る悪。高レベルの受肉した破滅。

ワンダリング・モンスター

ウェストクラウンは何千ものシェリアックス人にとっての故郷であり戦場である。打ち捨てられた北の地区は廃墟と暴力、そして墮落しきった人間たちの場所と成り果てている。この荒廃した土地を獣と悪党がうろついている。それは輝かしかった過去を根こそぎにする存在であり、一方でそのような屑どもを餌食とする恐怖の存在でもある。ここで述べるもの、また“ランダム遭遇”のコラムで示したものは、PCたちが壁の向こうの“ウィスクラーニの^{ドスベラ}絶望”たる北の地区を探索している間に遭遇する可能性のある危険の、ほんの一部でしかない。

ドッターリ：ドッターリはウェストクラウンの市警である。その多くは真っ正直な平和の守り手だが、そうでないものは特にドスベラをうろついているものは腐敗しており、厄介者が犯罪的志向を持つ者である。典型的なドッターリを概算する際は、P.###のヘルナイトの従者のデータを用いること。

盗賊たち：キャラクターたちはウェストクラウンの廃墟を探索している間に、そこに半ば住み着いている種々様々な腐食性動物や犯罪者、ごろつき、その他のあれこれと遭遇するだろう。それは特に組織化されているわけではない盗人や殺し屋や詐欺師だが、場合によってはエレバスの堕とし子のメンバーと出くわすこともある。このような盗賊たちについてのデータは『Pathfinder RPG Bestiary』のp.264に掲載されたティーフリングのローグのものを使用すること。脅威度1/2の盗賊たち1d6体との遭遇は、脅威度2の遭遇であり、脅威度1/2の盗賊たち1d10体との遭遇は、脅威度3の遭遇となる。

ウェストクラウンの廃墟ランダム遭遇

d%	遭遇内容	平均脅威度	出展
----	------	-------	----

1～3	1d6体のダイア・ラット	1 / 3	Bestiary 232
4～7	1体のジャイアント・センチピード	1 / 2	Bestiary 43
8～10	1体のガード・ドッグ	1 / 2	本文P.###
11～15	1d6体のドッターリ	1	本文参照
16～19	1d6体のガード・ドッグ	1 / 2	本文P.###
20～22	1d4体の下水ゴ布林	1	本文P.###
23～24	1d6体のスケルトン	1	Bestiary 250
25～29	1つのスパイダー・スウォーム	1	Bestiary 258
30～32	2d8体のトーブル	1	Pathfinder #25
33～34	1体のティーフリングのファイター	2	本文P.###
34～35	1d6体のハニヴァー	2	Pathfinder #25
36～39	1体のインブ	2	Bestiary 78
40～42	1つのラット・スウォーム	2	Bestiary 232
43～46	1体のシャドウガーム	2	Pathfinder #25
47～51	1d10体のスケルトン	2	Bestiary 245
52～55	1d6体のスタージ	2	Bestiary 260
56～61	1d10体のティーフリングの殺し屋	2	本文P.###
62～64	1d6体の盗賊	2	本文参照
65～68	1つのトーブル・スウォーム	2	Pathfinder #25
69～73	1d6体のゾンビ	2	Bestiary 288
74～76	1体のアリップ	3	Bonus Bestiary 4
77～78	1体のアサシン・ヴァイン	3	Bestiary 22
79～82	1体のジャイアント・ロット・クラブ	3	Pathfinder #25
83～85	1体のシャドウ	3	Bestiary 245
86～89	1d10体の盗賊	3	本文参照
90～91	1d4体のヴェナマス・スネーク	3	Bestiary 255
92～94	1体のガーゴイル	4	Bestiary 137
95～96	1体のアティアグ	4	Bestiary 223
97～99	危険な環境としてロット・クラブ	4	Pathfinder #25
100	1体のシャドウ・マスチフ	5	Bonus Bestiary 16

Pathfinder RPG Bonus Bestiaryについてはpaizo.comを参照のこと。

グレムリン：ハニヴァー

この小さくて奇怪な人に似たクリーチャーは、奇妙な黄色い皮膚と、悪意で燃え立つちっぽけな黒い目をしています。獲物を見つけると、そいつは針のような歯がぎっ

しりと生えた口でにやりと笑います。そうしてその長い尾と鰭は、空中を飛ぶときも水中を泳ぐときも荒々しくばたばたとしためくのです。

ハニヴァー 脅威度1/2

経験点 200

真なる中立 超小型サイズのフェイ（水棲）

イニシアチブ+5；感覚：暗視60フィート、夜目；知覚 +4

防御

AC13、接触13、立ちすくみ12（+1【敏】、+2サイズ）

hp4（1d6+1）

頑健+1、反応+3、意志+2

ダメージ減少2 / 冷たい鉄；呪文抵抗8

攻撃

移動速度5フィート、飛行20フィート（平均的）、水泳20フィート

近接：噛みつき+1（1d3-1）

接敵面：2.5フィート；間合い：0フィート

特殊攻撃：置き換え

擬似呪文能力（術者レベル1）

無限回 ヴェントリロキズム（難易度12）、プレスティディジテーション

1回/日 スケアー（難易度13）

一般データ

【筋】9、【敏】13、【耐】12、【知】8、【判】11、【魅】12

基本攻撃±0、戦技ボーナス-3；戦技防御8

特技：イニシアチブ強化

技能：隠密 +13、水泳 +11、手先の早業 +7、知覚 +4、変装 +7；種族修正：+2 手先の早業、+2 変装

言語：共通語、森語

その他の特殊能力：水陸両生

生態

出現環境：温暖な海岸

編成：単体、2体、群れ（4～12）

宝物：ランダム

特殊能力

置き換え（超常）：ハニヴァーはすばしこく好奇心が強く、ハニヴァーが入り込んだマス目にいるいかなるキャラクターの所持品にもちょっかいを出すというとてもない能力を持っている。ハニヴァーが1体のクリーチャーに対して 手先の早業 判定を

1回行うときは常に、その持ち物を置き換えることができる。そのクリーチャーは武器やアイテムを使おうとしたとき、それらの持ち物の場所が変わっていたり、ごちゃごちゃになっていたりするのに気づくことになる。そのため、しまっておいたアイテムを取り出したり、武器を抜いたりするのに、1回の移動アクションでなく1回の標準アクションを要する(ハニヴァーがその品物を盗んでしまっていなかった場合は、だが)。この標準アクションを費やしてしまったあとは、そのキャラクターは何がどこにあったかきちんと覚えてしまうので、もはやこの能力の影響を受けることはない。ときたまハニヴァーは、アイテムを以前盗んだものと取り替えたり、略奪した箱や袋の中に古い宝物　貝殻、古くなった魚、砂の塊　を残していたりすることがある。これを行う際にも　手先の早業　の難易度が上昇することはない。

ハニヴァー・グレムリンは船乗りや漁師の物語によく登場するが、一番よく登場するのは、言うことを聞かない子供たちにうんざりした親が語って聞かせる教訓話の中である。そのような物語は何千と存在するが、そのどれも共通のテーマに沿ったヴァリエーションである　すなわち、グレムリンたちは海から飛び出して、意地の悪い漁師や言うことを聞かない子供たちを脅かし、その宝物を奪って逃げてしまうというのである。

そしてそのような物語の中でも非常に稀なケースではあるが、物語の一言一句がすべて　それがどんなにありえなさそうであろうと、馬鹿馬鹿しかろうと　本当のことである場合がある。

このかっぱらいの波とも羽ばたくカブトガニとも、どうしようもなく人を馬鹿にせずにはいられないイルカやサメの一種とも見える奇怪なフェイであるハニヴァーは、この種が生まれ持った好奇心の赴くままに狂ったように飛び回り続ける。その執着といえば、ありとあらゆるハニヴァーは、すべての岩の下、すべてのバスケットの中、すべての帽子の内側を調べて、そこにあるものが何かを知らずにはいられないというふうなのである。見つけたものが気に入ったなら、彼らはいつもそれを持ち去ろうとする。そしてそれをいとしい宝物のように抱え込むのだ　次の何かきらきらしたすてきなものに興味を引かれるまで。ハニヴァーは価値基準というものをもっていないが“それがどれだけ好ましいか”ということとはわかっており、他のクリーチャーや本来の持ち主がそのものに対して執着を示したとたん、今の今まで捨てようとしていたものをしっかりと掴みなおす。このグレムリンたちが悪意をもたずにいることは決してなく、好奇心やわがままから離れていることもほとんどない。時折、彼らの中でももっとも知性の高い個体については、自分たちが“取引”をしていると考えていることがある。すなわち、彼らが欲しいものの代わりに古い“宝物”　それはしばしば文字通り奇妙なもの、あるいは自然に産するものだったりするのだが　を置いていくのだ。ともあれ、民話に語られているところによれば、何かをハニヴァーに盗まれ

たなら、ただそれを諦めるべきで、それを取り戻そうというような顔などしてはならない　ということになっているのだが、何かがなくなっていることを知った漁師たちはひとくさりハニヴァーを罵ることが多い。

ハニヴァーは平たい皮のような身体を持ち、骨はちっぽけなものが数本のみである。ほとんどは体長が1フィート強、幅が1.5フィートほどの大きさで、体重は5ポンドに満たない。

生態

このフェイとしても奇妙な存在であるハニヴァーというグレムリンは、スプライトと沿岸に棲息するある種の魚の双方に似通っている。そのひれのような翼で彼らは、波の上と下の両方を素晴らしく機敏に動き回り、うねる波にひらひらと舞い込んだり飛び出したりする。彼らはちっぽけな鰓と肺の両方を持っており、よって空気中と水中のどちらでも生きることができる。また一方で、他のものにはそれが不可能なことであることを彼らは忘れてしまいがちなのである。もし彼らが無理やり地面に降ろした場合、地上を移動するハニヴァーというのは非常に惨めなものである。そのような場合、ハニヴァーは貧弱な爪で地面をかきむしりながら、ボートに放り上げられた魚のようにのたうちまわる。

習性と社会

ハニヴァーが海から遠く離れることはめったにない。彼らは、彼らにとって居心地の良い塩水があり、浜辺にときどき奇妙なものが打ち上げられているという理由から海岸沿いを好む。彼らの生存に水は必須ではないが、その皮のような身体はあまり長時間乾いたままではいると、擦り切れてごわごわになってしまう。というわけで、1時間以上水の外に出ているハニヴァーはほとんどいない。これらのグレムリンが特定のねぐらや居住地を持つことは稀であるが、ほとんどは（めったにないことではあるが）眠くなったときには、水底の裂け目の中の平たくなった場所や海中の崖の中腹にいた隙間を好む。宝物を貯め込んでいるハニヴァーもあり、そのような宝の隠し場所は、件のグレムリンにとって安全に見える場所ならどこでもよく、あちこちに無数に存在する。

彼らは仲間のことをあまり気に留めない、場合によっては避けているようにさえ見える　自分が執着しているものに目をつけそうな仲間から逃げ出すのだ　が、ハニヴァーは時には小集団で移動することもある。自身の安全のために群れを成した彼らは波を横切り、あるいは波をくぐって羽ばたいてゆく。しかし、彼らが大挙しているときに何か面白いものを見つけたが最後、それは非常に苛立たしい　むしろ危険な存在とさえなるのだ。海に行く船や一人でいる漁師、果ては鯨のような大きな海の生き物でさえ、ハニヴァーの群れを避けるために道を譲る。彼らは“ 言いようもなく

恐ろしい羽ばたくちっぽけな害獣の渦”に捕まり、持ち物すべてを手の早いグレムリンどもにかっばられるという危険など、わざわざ冒そうとはしないのである。

宝物

ハニヴァーたちが何を集めたり気にしたりするかというのは、そのものの価値にはまったく拠らない。彼らがそのものを攫うかどうかというのは、純粋にそれが興味を惹いたかどうかによるのである。ある種の品物については、確実にハニヴァーの気を惹く。特に蓋やひらひらしたものがついていた、あるいはきらきらしているものはその傾向が著しい。例えばチェスト、包み、箱、そしてテントなどはこのグレムリンどもから要らぬおせっかいをされることになる。また金属の武器や鎧、コイン、宝石、ランタン、釣り用のルアー、ボタン、貝殻……などなども同様。きらきらしていればいるだけ、余計彼らに好まれるのである。さらに、ハニヴァーたちはそれぞれにお気に入りの宝物を持っている。新しい羽を見つけた途端にそれを欲しがるものがあるかと思えば、高いところから落とすと面白い音を出すものにやたらと執着するものがある、と言った具合。このような執着は決して悪意のあるものではないが、結果としてハニヴァーが壊れやすいものや小さなクリーチャーを危険に晒すということはまあある。一方、ハニヴァーの執着はそのまま彼らの身の破滅につながることもある。この盗人たちは狭苦しいところに好んで首を突っ込むので、そのような場合、この無用心極まりないグレムリンを捕まえるのは馬鹿馬鹿しいほど簡単である。また、彼らが動物や、動いている機械や、そして　これが最も多いのだが　怒り狂う人型生物から何かを盗もうとしたとき、彼らの好奇心はそのまま彼らの悲惨な最期へと結びつく。

ハニヴァーたちは時折、丈夫なものやとりわけ魅力的にみえるものを蒐集することがある。そのような宝物を彼らが隠すのは、人目の届かぬ穴の中である　例えば、水底の裂け目や高い木のうろ、あるいは緩んだ屋根板の下など。そのような蒐集物はたいていにおいてガラスの欠片や紙切れ、子供の玩具などの価値のないものである。とはいえ、漁師たちによると、ある幸運な行商人の家では、煙突からは金貨が降ってくるのだという。というのも、コインを集めているハニヴァーが、哀れなことに煙突をその隠し場所に選んだからなのだ、と。

ハニヴァーは漁師を始めとして海辺に住む人々からは広く憎まれており、多くの街の保安官たちやしきたりを重んじるものの間では、ハニヴァーの死体1体につき銅貨1枚を支払うという古い伝統が生きている。言い伝えによれば、ハニヴァーは自分の仲間の死体を恐れるため、ハニヴァーの死体を扉の上に打ち付けてある家や、持ち物の中にハニヴァーの死体が入っている漁師は避けて通るのだという。これに関する唯一の問題は、適宜処理した上に乾燥（難易度11の　製作：皮細工　あるいは　職能：漁師　判定に成功すること）させないと、ハニヴァーの肉は死んでから1時間もすると、まるで釣ってから1週間も経った古い魚のような凄まじい臭気を放つということであ

る。あちこちの海沿いのコミュニティの子供たちは、この気味の悪いお守りに似せた“グレムリン・キャンデー”をよく食べている。これは、ハニヴァーの形をした干魚や干しエイを、塩とカラメルで覆ったものである。

ロット・クラブ

吐き気を催すようなうねりくねる白い地虫が、死体の脇腹から湧き出してきて一面に広がります。青白い飢えた波は起伏を繰り返しながら広がってゆきます。

ロット・クラブ・スウォーム **脅威度7**

経験点 3,200

真なる中立 極小サイズの蟲（スウォーム）

イニシアチブ +2；**感覚**：非視覚的感知30フィート； **知覚** ±0

防御

AC20、**接触**20、**立ちすくみ**18（+2【敏】、+8サイズ）

hp85（10d8+40）

頑健+11、**反応**+5、**意志**+3

防御能力：スウォームの特徴；**完全耐性**：[精神作用]効果、武器ダメージ

弱点：スウォームの特徴

攻撃

移動速度10フィート

近接：スウォーム（2d6およびわずらわす、寄生）

接敵面：10フィート；**間合い**：0フィート

特殊攻撃：わずらわす（難易度19）、寄生

一般データ

【筋】1、【敏】15、【耐】18、【知】 、【判】10、【魅】1

基本攻撃+7；**戦技ボーナス**-6；**戦技防御**6

生態

出現環境：どれでも

編成：単体

宝物：なし

特殊能力

寄生（変則）：ロット・クラブ・スウォームは生きているクリーチャーにダメージを与えると、そのクリーチャーが難易度19の反応セーブに成功しない限り、そのクリーチャーの体内に入り込む。寄生されたクリーチャーは1ラウンドごとに1d6ポイントの【耐久力】ダメージを負う。体内のロット・クラブがその肉を蝕むからである。この

ダメージは犠牲者がスウォームのいるマス目から出ても継続する。犠牲者が寄生による2ラウンドめのダメージを受ける前に、範囲効果を持つ[火]攻撃の目標になった場合、体内のロット・グラブは死に、寄生は終了する。しかし相当数のロット・グラブが体内に入っており、これを取り出すことはできない。

病気を癒す効果を有するもの(リムーヴ・ディズィーズあるいはヒールなど)はすべて寄生を中断させてロット・グラブを殺すが、病気に対する完全耐性を持っていても寄生を防ぐことはできない。セーブ難易度は【耐久力】に基づいて算出した。

ロット・グラブは吐き気を催すような寄生生物で、肉を餌とし、死骸を巣として育つ。ロット・グラブは死骸からも栄養を得ることができるが、彼らが真に欲しているのは生きているものの肉である。生きているものの肉は、ロット・グラブが成体にまで成長する速度を著しく速めるのである。死骸の肉だけを食べて育ったロット・グラブは数週間かかって成体になる。成体は黄色とオレンジ色の混ざった蜘蛛のようなすばしこい生物で、生態になってからはきわめて短命である。しかし生きている餌食の体内を食い破って生きた肉を貪り食い、結果的に死体となったものを巣として育ったものは、数時間で成体となる。成体となったロット・グラブの命はほんの数時間であるが、死ぬ前に、かつての自分の宿主の体内に十数個の卵を産み付けるには十分である。新しい世代のロット・グラブたちは、新たな宿主がやってこないかぎり、ゆっくりと育つことになる。

ありがたいことに、ロット・グラブのスウォームが現われるのは稀である。なぜならば、スウォームが生じるには超大型以上のクリーチャーの死体に寄生しなければならないし、さらにスウォームが形成されるには数週間が必要だからである。いったんスウォームが生じるとロット・グラブが宿主を骨だけになるまで食べつくしてしまったあと彼らはそこから離れ、地面を覆い、青白い肉でできた恐るべき絨毯を形成する。そしてこの集団はロット・グラブの小集団とは違い、生きた餌食を積極的に捜し求める。いったん形成されてしまうと、ロット・グラブ・スウォームは自活しつつ動き続ける。この蟲は殺したクリーチャーを速やかに食べつくし、また移動してゆく。そしてスウォームの中で成体になった個々のロット・グラブは、周囲のまだ成体になっていないロット・グラブに速やかに食べられてしまう。

ロット・グラブのスウォームの目的はただひとつで、飢えを満たすことのみである。彼らは貪欲な食欲を持ち、常に動き続け、食べられる肉を追い続ける。食べられる肉が存在する限り、スウォームは個体数を補充しつつ移動していく。スウォームは休息のために止まる必要はないのである。ロット・グラブのスウォームは、肉を喰らう洪水のように大地を横切り、運悪くそれに出会ってしまったありとあらゆる生きたクリーチャーを食べつくすとして知られている。この恐るべき脅威は暖かく湿った環境でより頻繁に発生するものだが、氷が張らない気候でさえあればどこでも発生しうる。

ジャイアント・ロット・グラブ

のたうつ薄き色の蛆虫の大きさは、大きな犬ほどもあります。その脈打つ身体の端には、4つの顎を持つ口が振くれながら喘いでいるのです。

ジャイアント・ロット・グラブ 脅威度3

経験点 800

真なる中立 小型サイズの蟲

イニシアチブ+1；感覚：非視覚的感知30フィート； 知覚 ±0

防御

AC15、接触12、立ちすくみ14（+3【鎧】、+1【敏】、+1サイズ）

hp34（4d8+16）

頑健+8、反応+2、意志+1

攻撃

移動速度20フィート

近接：噛みつき+6（1d6+3および毒、つかみ）

特殊攻撃：喰いちぎり

一般データ

【筋】14、【敏】12、【耐】18、【知】、【判】10、【魅】1

基本攻撃+3；戦技ボーナス+4；戦技防御15

生態

出現環境：どれでも

編成：単体、2体、巣（3～8）

宝物：なし

特殊能力

喰いちぎり（変則）：敵に組み付いた後、再度組み付き判定を行なってダメージを与えることを選択したロット・グラブは通常の噛みつきダメージの倍のダメージを与える（ほとんどのジャイアント・ロット・グラブは2d6+6のダメージを与える）。さらに、判定に成功するたびに新たに1回分の毒を注入する。

毒（変則）：噛みつき 傷；セーブ：頑健、難易度16；頻度：5ラウンドの間、1回／ラウンド；効果：1d3【筋力】ダメージ；治療：1回のセーブ。セーブ難易度は【耐久力】に基づいて算出。

時折、ロット・グラブの成体への変態がきっかけの段階で失敗することがある。この場合、この変異型のロット・グラブは食べ続け、成長し続け、最終的には育ちうる

最大の大きさに達して、恐るべきジャイアント・ロット・クラブとなる。この大きさになると、ロット・クラブは寄生行動をやめ、より純粋な捕食者として、生きたクリーチャーを餌食とすべく、その周辺をうろつきまわる。

いったいどのような環境においてジャイアント・ロット・クラブが生じるかということ予測するのはおそろしく困難である。が、多くはドラゴンの肉を食べたスウォームの中から、真の“長虫”かその他の血を引いて、ジャイアント・ロット・クラブが現われるのだと考えている。ドラゴンの肉を食べたロット・クラブ・スウォームから必ずジャイアント・ロット・クラブが生まれるとは信じがたいが、ジャイアント・ロット・クラブの出現頻度からすると、その可能性は高そうではある。

危険な環境としてのロット・クラブ（脅威度4）

通常のサイズのロット・クラブの小集団はスウォームではないが、個々においても彼らは十分に危険な生物である。一般的に、一度に1体の死体に寄生できるのは、ひと掴み程度のロット・クラブである。知覚判定に失敗すると、1d6体のロット・クラブが死体から飛び出してきて、そのクリーチャーに入り込もうとする。難易度15の反応セーブに成功すれば、ロット・クラブを避けることができる（ただし、そのクリーチャーがロット・クラブの存在に気付いているときのみである）。

いったん、ロット・クラブが生きている身体に入り込むと、宿主は毎ラウンド、難易度17の頑健セーブに成功しなければならない。失敗すると、ロット・クラブが体内に入り込むごとに2ポイントの【耐久力】ダメージを負う。【耐久力】が0になると、ロット・クラブは宿主の心臓や脳、その他重要な内蔵に到達してしまい、その結果、宿主は死ぬ。

寄生の第1ラウンドめに侵入口に火を浴びせると、ロット・クラブは死んで宿主は助かる。ただし、その際宿主は1d6ポイントの[火]ダメージを負う。傷口を開いてロット・クラブを抉り出してもよいが、ロット・クラブが宿主の体内に長く留まってしまえばしまうほど、この方法で宿主に与えるダメージも大きくなる。抉り出すには斬撃武器を用いて切りつけつつ難易度20の治療判定に成功した上で、ロット・クラブが宿主の体内に留まっている時間1ラウンドごとに、1d6ポイントのダメージを宿主に与えなければならない。治療判定が成功すればロット・クラブは抉り出される。リムーヴ・ディズィーズ（あるいは同様の効果）は即座に寄生を終了させるが、ロット・クラブ自身が物理的に寄生する以上、病気への完全耐性はロット・クラブの寄生に対しては防御的效果を持たない。

ただし、ダメージ減少能力を持っていれば、その程度によらずこの寄生に対しては完全耐性を持つ。

寄生されたアンデッド

ロット・クラブが生きた肉のみを餌とし、死んだ肉は卵を孵化させるために用いる以上、アンデッドはこの寄生虫から害を受けることはない。肉体を持ち、スケルトンでないアンデッドがロット・クラブに寄生された場合、そのアンデッドが触れたクリーチャー、あるいはそのアンデッドに対して接触攻撃あるいは肉体武器による攻撃を行なったクリーチャーに対して、1体のロット・クラブを移動させることができる。目標は難易度15の反応セーブに成功すれば、寄生されずにすむ。失敗すると、1体のロット・クラブが即座にその肉体を喰いちぎり始める。ロット・クラブに寄生されたアンデッドの脅威度は+1だけ上昇する。

ロット・クラブの伝統

ロット・クラブは数十年にわたってPCたちを脅かし続けてきた。伝統的に、ロット・クラブは集団でいると危険だが、1匹だけならほとんど害のない生物である。ここに載せたロット・クラブのヴァリエーションは、伝統的なロット・クラブとは違った役割を果たしてくれるだろう。ロット・クラブ・スウォームは中レベル帯での恐るべき脅威だが、1体のみで登場するジャイアント・ロット・クラブは大きさと筋力を得る代わりに怠惰になることで、より低いレベルでの脅威となりうる。GMがより伝統的なロット・クラブをPCたちの前に登場させたいと思うなら、“Tome of Horrors Revised”の421ページの、ロット・クラブを危険な環境として使用する際のルールを参照すること。本章で、これらのルールをパスファインダー・RPG用にコンバートしている。

シャドウガーム

この不定形のクリーチャーは巨大な蛇と虫が混ざったような姿をしています。油じみた黒い皮膚を持ち、その身体の一部はいつの間にか影に溶け込んでいます。そして常にうねり、振れているので、遠くからはそれとはっきり見定めるのが難しいのです。

シャドウガーム 脅威度2

経験点 600

中立にして悪 中型サイズの異形（他次元界）

イニシアチブ+6；感覚：暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚；知覚 +6

防御

AC14、接触12、立ちすくみ12（+2【鎧】、+2【敏】）

hp19（3d8+16）

頑健+3、反応+5、意志+5

防御能力：フェザー・フォール、影の混在

弱点：光による固化

攻撃

移動速度30フィート、**登攀**30フィート

近接：爪 + 4 (3つ) (1d4 + 2およびシャドウ・スライム)

一般データ

【筋】14、【敏】15、【耐】14、【知】5、【判】14、【魅】11

基本攻撃 + 2；**戦技ボーナス** + 4；**戦技防御**16

特技：イニシアチブ強化、神速の反応

技能： 隠密 + 6 (+10、薄暗い照明の中)、 知覚 + 6、 登攀 + 14

種族修正：薄暗い照明の中では 隠密 に + 4

生態

出現環境：どれでも (影の次元界)

編成：単体もしくは集団 (2~12)

宝物：なし

特殊能力

フェザー・フォール (変則)：シャドウガームの身体は軽く、幾重にもなった多数の細い肉がより合わさってできている。シャドウガームは飛ぶことはできないが、シャドウガームの落下速度は常にフェザー・フォールの呪文の影響下にあるように低下するため、シャドウガームは決して落下ダメージを負わない。

光による固化 (超常)：シャドウガームには明るい光が有害であるというわけではないが、シャドウガームは薄暗い場所を好む。一方、魔法的な光はシャドウガームの動きを鈍らせ、ぐったりとした状態にする。シャドウガームは魔法的に作り出された明るい照明の範囲に入ると、つねにふらついてよろめく。

影の混在 (超常)：薄暗い照明下において、シャドウガームの輪郭は曖昧になり、周囲の影に溶け込む。そのため、敵が薄暗い照明下でもはっきりとものを見る能力を持っていた場合でも、シャドウガームは視認困難 (失敗確率20%) を得る。

影のスライム (超常)：シャドウガームの体表は、油のような黒いスライムの薄い層で覆われている。そして敵に攻撃を命中させると、層の一部がコールド・ブラック・スライムになって敵へと襲い掛かる。このスライムはそれが触れた身体を徐々にしびれさせ、動きを鈍らせる。クリーチャーがシャドウガームの爪によるダメージを受けると、攻撃されたクリーチャーは難易度13の頑健セーブを行ない、失敗すると【敏捷力】に - 2のペナルティを負う。【敏捷力】に対するペナルティの合計値が本来の【敏捷力】の値と等しくなったクリーチャーは麻痺し、盲目状態になる。この状態はペナルティが有効である間持続する。これらの【敏捷力】ペナルティは、犠牲者が最後にシャドウ・スライムの影響を受けたときから1時間が経過すると消滅するが、

それまでに再度シャドウ・スライムの影響を受けるとそれまでに経過していた時間はリセットされてしまう。明るい光（光源はなんでもよい）に当てると、この【敏捷力】ペナルティは1ラウンドに2ずつ減少してゆき、最終的にはシャドウ・スライムは光によって“焼き尽くされて”しまう。シャドウガームは自分のシャドウ・スライムの効果および他のシャドウガームのシャドウ・スライムの効果に完全耐性を有する。セーヴの難易度は【耐久力】をもとに算出されている。

シャドウガームは影の次元界からやってきた奇妙なモンスターである。影の次元界では、彼らは下等な捕食者であり、ちょうど物質界でのコヨーテや豹、その他の同様な狩りを行なう哺乳類のような厄介な害獣として位置づけられている。しかし、影の次元界のことなどあずかり知らぬクリーチャーにとっては、シャドウガームはぞっとするようなおそろしい獣である。彼らは一般的に街の廃墟化した区域や小路の突き当たりを住処とし、日中はそれらのごたごたしたものの影に潜んでいる。そして夜になると出てきて、安全な光から余りに遠くさまよい出てしまったクリーチャーを餌食とするのである。この異形の捕食者は、影の次元界の影響の強いところであればどこでも、物質界に“漏れ出て”くる。シャドウガームの小さな集団が、アンデッド（特にシャドウ）が棲むとして知られる墓地をうろついていることもある。また、見捨てられた場所と同様に、影の魔法の強い伝統がある場所も、シャドウガームにとっては居心地のいい棲家である。

一般的なシャドウガームは、体長が4フィート半、体重は90ポンドほどだが、その身体はスポンジ状の黒い物質と影そのものでできているため、不自然なまでに軽くなることもできる。もっと大きく育つものもあるが、あらゆる大きさのシャドウガームはその身体を影に溶け込ませるため、そんなに大きくなったものが入り込めるはずのない場所で狩りを行ったり、小さな割れ目に入り込んだりすることができる。

生態

シャドウガームはその生態の良くわかっていない奇妙な存在だが、常に飢えていること、通常の生き物が水を欲するように影を欲すること、他のクリーチャーの肉だけを栄養としていることはわかっている。シャドウガームはあらゆる動物を食べ、消化することができる。肉から骨まで食べてしまい、消化されて残るものは僅かな煙と影のようなもののみである。シャドウガームに食べられてしまったクリーチャーが残すのは、金属でできたものと、金属と同様に堅い装身具のみである。

シャドウガームの外見は奇妙に流動的で、可塑性があり、またどの部分も一樣なものに見える。どのシャドウガームを比べても互いに似ておりはせず、また個別の個体においても少しずつ変化し、あっというまにその場所で最も暗い影に溶け込んでしまう。彼らが常に形態を変化させているとはいえ、爪の生えた三本の突起は常に存在し

ている。それは彼らが餌を摂ったり戦ったりするのに使うものである。触角とも触手とも見える脚の数は常に変化しており、ある一瞬には2~3本だったかと思えば、次の瞬間には十数本にも増えていたりする。シャドウガームには口はなく、頭と呼べるものもない。わずかに球状に飛び出した突起物が、彼らの移動をコントロールする役割のようなものを担ってはいる。何かを飲み込むと、彼らはゆっくりと飲み込んだものを溶かし、飲み込まれたものは一瞬ごとに何らかの有機物へと分解されていく。消化の過程は最後に全身での栄養分の吸収となって終わる。これはハエの消化・吸収の方法とよく似ている。飲み込まれたものは分解され、この影の狩人の全身に吸収されるのである。

数ヶ月に1回、彼らは発情し、ちょうど種族中が狂気に陥ったようになる。このときだけ、同族で群れることを避ける彼らの習性は、繁殖の本能に圧倒される。彼らは単性生殖を行なうが（訳注：hemaphroditicの訳語が見つからず、この後から推測）1体だけでは生殖を行なうことはできない。シャドウガームが集まり始めると、彼らは最大で12体までの集団になり、互いに密着して数日を過ごす。シャドウガームがこのような行動を起こすサイクルは、物質界の何ものともリンクしていない。ほとんどの学者達は、どのようなタイミングでこれが起こるのか、あるいはパターンなど存在しないのかつかめていない。

習性と社会

シャドウガームは、影の次元界では常に活発である。が、物質界においては、彼らは夜にのみ活動する捕食者とならざるを得ない。彼らは光を嫌うが、ある奇妙な一面からすると、光を必要としているともいえる。よく観察していると、彼らは暗闇の中ではなく実際の影の中にいることを好み、影の常に変化する性質を楽しんでいるのがわかる。つまりシャドウガームは明るい光も真の闇も彼らの身体に実際の害を与えるわけではないにもかかわらず、光と同様に完全な闇をも嫌っているのである。ほとんどのシャドウガームは満月の光の下や、日暮れや夜明けの薄暗い時間に狩りを行なっている。

都会にシャドウガームが住み着くとき、彼らは下水道や細い裏通りを好む。ここなら彼らは上や下から無用心な獲物を素早く攻撃することができる。彼らはきちんとした巣やねぐらというものを作ることはなく、新しい餌食を探して移動し続けることを好む。シャドウガームは落下を恐れる必要がないので、トンネルの天井の角の隙間や、せり出している屋根の下に入り込んでいることが多い。ここにいれば上から照りつける明るい光に晒されることはなく、下を通りかかる無用心な獲物を待ち伏せしていられるからである。そのため、シャドウガームは鐘楼の中や屋根裏部屋、やっと這いこめるような隙間、果ては古い屋根の隠れた隙間や緩んだ屋根板の隙間など、思ってもみないような意外な場所で発見されるのである。オバケが出ただの、窓の外を変

なものが歩いているだのといった子供の話は、実は夜中に歩いているシャドウゲームを目撃したものかもしれない。

シャドウゲームは非常に縄張り意識が強く、繁殖のために集まるとき以外は別の個体の近くに住むことはない。シャドウゲームは他の個体と出会うや否や臨戦状態になる。スリやその他のストリートの悪ガキどもは、シャドウゲームどうしが裏通りや薄暗い巣穴で激しく戦っているのを見たという話を互いによくする。そして盗みの成果を競うのではなく、どっちがすごい話ができるかというのを競うのだ。こういうストリートの住人のうち悪賢いものは、この縄張り意識を利用して、互いに張り合っているシャドウゲームを戦わせ、夜出歩くものたちがこの狩人に食われる危険を冒さずにその縄張りを横切る時間を稼いだりする。また、多くのシャドウゲームがうろついていることが既に知られている地域では通じない作戦ではあるが、旅人の注意を1体の狩人を避けることに集中させ、影の中に潜んで待ち構えている他の強盗たちに気づかせないようにしたりもする。

きわめて稀なケースだが、ドックで船にこっそり忍び込んで船倉に隠れていたシャドウゲームが海まで来てしまうことがある。いったん海に出てしまうと、この狩人は陰に潜み、船員達を襲い始める。シャドウゲームは影に溶け込み、死ねば霧になってしまい、また証拠となる死体さえも残さないで、生きているものが何ひとつ残っていない見捨てられた船が波間に漂っているのが見つかったときには、これはシャドウゲームにやられたものだろうと説明されることもある。

ストリクス

化け物じみた烏の翼が、その痩せた筋肉質の、漆黒の肌の人型生物を覆っています。周囲を見回す彼の目はまるで夜行性の捕食者のよう　まるで餌食を探してでもいるかのようです。

ストリクス　　**脅威度1 / 3**

経験点 135

ストリクスのウォリアー1

属性不問　中型の人怪

イニシアチブ +6；**感覚**：暗視60フィート、夜目；　**知覚**　±0（+2、夜間）

防御

AC12、**接触**12、**立ちすくみ**10（+2【敏】）

hp5（1d10）

頑健+2、**反応**+2、**意志**±0（+2、幻術に対して）

攻撃

移動速度30フィート、飛行60フィート（平均的）

近接：スピア + 2（1d8 + 1）

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】10、【知】8、【判】11、【魅】7

基本攻撃 + 1；**戦技ボーナス** + 2；**戦技防御**14

特技：イニシアチブ強化

技能： 飛行 + 3

言語：ストリクス語

その他の特殊能力：憎悪、夜行性

生態

出現環境：温暖な山岳

編成：単体、狩猟集団（3～6）、戦闘集団（5～12）、あるいは部族（22 + および100の非戦闘員、成体10体につき1体の2レベルのチャンピオン、1あるいは2体の3または4レベルの予言者、1体の5～7レベルのリーダー）

宝物：NPCの装備品（コインはない）

特殊能力

憎悪（変則）：ストリクスは“人間”の副種別を持つ人型生物に対する攻撃ロールに + 1のボーナスを得る。これは彼らがこの憎むべき敵に対する特殊な訓練を積んでいるためである。

夜行性（変則）：ストリクスは夜間、隠密 と 知覚 に + 2の種族ボーナスを得る。

“^{デヴィルス・バーチ}悪魔の止まり木”は、悪名高いアヴィスタン南西部の海岸地域で、これまでずっとシェリアックスの人々の想像力をかきたててきた。もう何世紀ともわからないほどの長い間、忌まわしき死と悪魔の影がこの辺りの峰々を跳梁跋扈し、そうしてこの土地には翼ある悪魔の物語が語り継がれるようになったのである。奇岩が突き出し、不自然なまでに深い亀裂があるせいでこの山は非常に危険な場所となっており、地上から上っていくことはほとんど不可能である。そして、この無慈悲な環境をどうにか乗り切ったものは、すぐにこの地の住人、すなわち黒い翼のストリクスは旅人を歓迎などしないことを知るのである。

ストリクスは翼ある人型生物で、自分たちの領地と領空を厳しく守っている。そうして“金切り声の峰”キリクスクリーを見渡せる場所はすべて自分たちの領域だと主張するのである。危険だが賢く、野蛮だが自分たちの領土には満足しているストリクスたちは、“悪魔の止まり木”の峰々の中で静かに暮らすことを好んでいる。とはいえ、これまでの歴史と伝統は彼らにこう教えるのだ 海岸や低地に住む翼のない連中を信用してはならない、そうして彼らの伝来の土地を守るのは恐怖と流血だけなのだ、と。

一般的なストリクスの身長は、男性で6フィートちょうど、女性もほぼ同じ身長である。身体的な特徴は鋭くとがった耳と瞳のない目、それにスリット状の鼻腔だが、彼らをもっとも特徴付けるのは、幅12フィートにも及ぶ翼である。成体となったストリクスの体重は170ポンドほどである。ほとんどのストリクスの寿命は40年ほどで、もっとも長命なものでは60まで生きることもある。ストリクスは彼ら独自の言語を話す。これはアズラント語と地獄語が奇妙になまったもので、ストリクス語を解するのはこの両方の言語を話せるものか、でなければストリクスのみである。

生態

謎と秘密に満ちた翼ある人型生物で、孤立主義者でもあるストリクスは、近隣の人間たちとは少しばかり異なった特徴をいくつか有する。ストリクスの目は特に興味深い。まず、彼らの目は非常によく光を反射する。多くの物語が、“悪魔の止まり木”の住民たちは輝く目を持っていると語っている。また、目が頭部の組織に固定されているため、ストリクスは視界を移動するのに首を回さねばならないのである。このため、彼らがごくたまに他のクリーチャーとやり取りをするとき、ストリクスは身動きもしない憂鬱な生物か、あるいはぎくしゃくして挙動不審な生物かの、どちらかに見えてしまう。ストリクスはちっぽけな爪の生えた手足を持っており、それで止まり木につかまるが、これらの爪は武器として使うにはあまりにも繊細なものである。

習性と社会

アヴィスタンで棲息の知られているストリクスは、一般には“悪魔の止まり木”として知られる、シェリアックス西部の岩がちな高い一群の連峰に棲みついている。夜になると、キリクスクリーの峰の頂上にある最も大きな居留地から彼らはやってきて、もっとも他愛のない侵入からも領土を守るのである。特に人間の侵入は決して許しはしない。

ストリクスは人間を憎むことを学んでおり、子供たちにはごく幼い頃から、あらゆる種族の中でも人間は恐ろしいもの、信用できないものだと教える。この憎しみがどこから来ているのかはストリクス以外には知る由もないのだが、可能性としてありそうなのは、何世紀にもわたって人間が彼らの土地に侵入しては流血沙汰を起こしたから、あるいは最初の出会いが非常に不幸だった、でなければもっと昔からのわだかまりが何かあるのだなどという理由である。。

ストリクスの文化は非常に緊密なもので、これは彼らの社会の構成員が1000人に満たないことによる。子供たちは大事にされ、誰かの死は重大な事件となり、たびたび儀式が執り行われる。ストリクスの間では、よそ者に殺される以外には誰かが殺されるということはない。そして報復を行う際、ストリクスは厳しく“目には目を”式の立場を取る。また、彼らは、自分たちの集団が自分たちを取り囲んで攻撃してくる人

間の国家よりずっと小さいということを認識しており、よって自分たちの仲間1人の死に対して、よそ者が数十人、あるいは数百人死んでやっと釣り合いが取れると考えている。また、平地の住人の社会が自分たちのそれと同じように緊密なのではないかと恐れているストリクスたちは、自分たちの土地に近づいた船一隻、あるいはキャラバン一隊を完全に全滅させてしまう。そうして、何も悪いことをしていないのに殺された仲間の復讐とするのである。彼らのやり方は血なまぐさいが、彼らは無慈悲な生物ではない。彼らが手を下すのは、ただ、生き延びるためなのだ。

ストリクスの失われた出自

ストリクスたちが、自らをアヴィスタンの海岸の本来の住人と信じていることを知るものはほとんどいない。そのような物語がよそ者に語られることは決してないし、“悪魔の止まり木”のストリクスたちの間に伝わる伝説においてさえ、彼らの出自は疑わしいものとなっている。口承で伝えられてきた古い物語では、緑の嵐が無慈悲なもの、劣ったものをその家から攫ってきて、ここで彼らとその子孫は太陽が空に昇らなくなるまで罰されることになったということになっている。そうして時が来れば太陽は空に上るのをやめ、ストリクスの祖先はその贖罪を終えるのだという。暗い世界に取り残された彼らは、何年と言えぬほど長い年月を獣のように狩をして暮らし、そうして彼らのうちの幾たりかがどうにか生き延びて、石の砦へとたどり着いた。ここでは海の魚は豊かに得られ、そうして地表の恐怖はやってくることができないのだった。彼らはそこを棲家とし、そうして何千年もたった今もそこにいるのだ。忘れられた逃避行の後の子孫たちが。

この伝説を別にしても、ストリクスの過去を語りうる手がかりはほとんど残っていない。が、“悪魔の止まり木”の港の周囲に住む人々はみな、ストリクスたちは、今では誰一人真実を知るものもなくなった悪い行いにより、呪われて恥を負わされた人間なのだと信じている。カイオニンにあるイアダラの大図書館には、奇妙な皮でできた古代の巻物が収められている。闇の時代の前から伝わっていると言われるこの人間ほどの大きさの巻物には、大きな翼を持ち謎めいた仮面をつけた黒い人物と灰色の人物が、アズラントの人間たちや失われたエルフの砦であるアダーシャヴィーアのエルフたちに交じって座っている姿が描かれている。ほんの一握りのエルフの学者たちだけが、シェリアックス西部に伝わる翼ある悪魔の物語と、この古代の巻物の内容がつながっているのではないかと提言している。

ストリクスのキャラクター

ストリクスのデータはそれぞれのクラス・レベルによって決定される。彼らは種族ヒット・ダイスを持たない。すべてのストリクスは以下の種族特徴を有する。

+2【敏捷】、-2【魅力】：ストリクスはすばしく身軽だが、彼らの恐ろしげな外

見と孤立主義のせいで彼らは他者と関わりにくい種族となってしまうている。

通常の移動速度：ストリクスの基本移動速度は30フィートである。

飛行：ストリクスは60フィートの飛行速度と平均的な機動性を有する。

夜目：ストリクスは薄暗い照明のもとで人間よりも二倍の距離を見通すことができる。

暗視：ストリクスは暗闇の中で60フィートまでを見通すことができる。

憎悪：ストリクスは“人間”の副種別を持つ人型生物に対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。これは彼らがこの憎むべき敵に対する特殊な訓練を積んでいるためである。

夜行性：ストリクスは夜間、隠密と知覚に+2の種族ボーナスを得る。

勳：ストリクスは[幻術]の呪文又は効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

言語：プレイ開始時には、ストリクスは彼らの種族言語であるストリクス語のみを話す状態である。高い【知力】を有するストリクスは、以下から好きな言語をボーナス言語として得ることができる：アズラント語、共通語、地獄語。

モンスター種族のキャラクター

プレイヤーやGMによっては、『*Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook*』に載っていない種族出身のキャラクターをゲームに取り入れたいと考えるかもしれない。このような一般的でない種族を用いることは、そのキャラクターを非常に特徴的な存在にしてくれる。とはいえ、それは一方で様々な問題が生じる可能性もはらんでいる。例えばストリクスのキャラクターは『*Core Rulebook*』収載の種族に比べて有利な点を有する。中でも特記すべきは彼らの飛行能力だろう。しかし、ありとあらゆるキャンペーンでこれが有利に働くわけではない。GMは、特定の種族の能力が自分のゲームにどのような影響を及ぼすか、また、そのキャラクターとパーティーの他のメンバーとのかかわりはどうのようになるかということを注意深く考慮せねばならない。結局のところ、GMはそのキャンペーンの要求に合わせて、プレイヤーたちがやりたいと言って持ってくる種族を取り入れたたり排除したりすることになるだろう。

モンスター種族のキャラクターを運用することに関するさらなる詳細は、『*Pathfinder Roleplaying Game Bestiar*』を参照のこと。

トール

このちょろちょろと走り回る物体は、一見、アニメイトされたカラフルな、ぼつりと丸いスライムといったところだ。けれどもその虫めいた細い脚と眼柄から、そ

れはもっと高等なクリーチャーなのだと知れます。アンテナのような突起物がなにやらものめずらしそうに波うち、手のひらに乗るぐらいの大きさの透き通った体は沢山ある足をちょこまかと動かして、驚くべき素早さで走り回らせるのです。

トーブル **脅威度1 / 8**

経験点 50

真なる中立 微小サイズの蟲

イニシアチブ +2；**感覚**：擬似視覚30フィート、暗視30フィート； **知覚** +2

防御

AC16、接触16、立ちすくみ14（+2【敏】、+4サイズ）

hp1（1d8 - 3）

頑健 - 1、**反応** +2、**意志** +2

ダメージ減少：1 / 刺突または斬撃；**完全耐性**：[酸]

弱点：粘体と蟲の混血

攻撃

移動速度15フィート、**登攀**15フィート

近接：噛みつき ±0（1および1 [酸]）

接敵面：0フィート；**間合い**：0フィート

一般データ

【筋】3、【敏】15、【耐】5、【知】 、【判】14、【魅】2

基本攻撃 ±0；**戦技ボーナス** - 8；**戦技防御**4

その他の特殊能力：原始的視覚、テレパシー感知

トーブル・スウォーム **脅威度2**

経験点 600

真なる中立 超小型サイズの蟲（スウォーム）

イニシアチブ +2；**感覚**：擬似視覚30フィート、暗視30フィート； **知覚** +8

防御

AC15、接触15、立ちすくみ12（+2【敏】、+1《回避》、+2サイズ）

hp13（3d8）

頑健 +3、**反応** +3、**意志** +3

完全耐性：[酸]、スウォームの特徴、武器ダメージ

弱点：粘体と蟲の混血

攻撃

移動速度15フィート、**登攀**15フィート

近接：スウォーム（1d6および1 [酸]）

接敵面：10フィート；**間合い**：0フィート

特殊攻撃：わずらわす（難易度11）

一般データ

【筋】3、【敏】15、【耐】10、【知】3、【判】14、【魅】2

基本攻撃 + 2；**戦技ボーナス** ；**戦技防御**

特技：《回避》、《技能熟練： 知覚 》

技能： 知覚 + 8

その他の特殊能力：群体の精神、原始的視覚、テレパシー感知

特殊能力

群体の精神（変則）：1ヒットダイスあたり少なくとも3のヒット・ポイントを持つトール・スウォーム（すなわち、9ヒット・ポイント以上の標準的なトール・スウォーム）は、群体としての精神を形成し、【知力】3を得る。スウォームのヒット・ポイントがこの閾値を下回ると、スウォームはまた精神を持たない存在に戻り、特技を失い、 知覚 ボーナスは+2に低下する。

粘体と蟲の混血（変則）：トールは粘体に影響を与える効果には粘体であるかのように反応し、蟲に影響を与える効果には蟲であるかのように反応する。これは、それがトールに有利に働くものであるか、その効果を生み出したものの有利に働くかを問わない。

原始的視覚（変則）：トールは擬似視覚を持ち、何も見えなくても動くことができるが、トールの単純な目も30フィートの有効範囲の貧弱な視野を持つ（主に光と色を見分ける）。視覚を持つ以上、彼らには目の見えるクリーチャーに有効な攻撃（凝視攻撃等）はすべて有効である。しかし彼らが頼っているのは擬似視覚なので、視覚に依存した攻撃により幻惑状態になったり盲目状態になったりすることはない。

テレパシー感知（超常）：トールはテレパシーの思考エネルギーを受け取ることができる。特殊能力としてテレパシーを持つクリーチャーは、1回の即行アクションとして1ラウンドに【魅力】ボーナス1ポイントあたり1体のトールを精神的に支配することができる。1回の移動アクションとして行なうならその2倍、1階の標準アクションとして行なうならその4倍のトールを支配できる。この支配で行なえる命令は単純なものに限られる（“ 攻撃しろ ”、“ 守れ ”、“ 止まれ ” など）。特定のクリーチャーが見えたら攻撃しろ、だの、特定の事象が生じたら守れ、だのという命令は、あまりにも複雑すぎて蟲には理解できない。トールは、そのクリーチャーのテレパシーの届く範囲から離れると、直ちに通常の行動を行ない始める。

トール（奇妙な動物相を研究している学者達からは“ コルドブラズム ”すなわち“ 脊柱を持った原形質 ”とも呼ばれ、他の多くからは“ ウーズ・バグ ”すなわちウーズ虫とも呼ばれる）は奇妙で熱狂的なクリーチャーである。そして、彼らの至極単純

な見た目からは想像もつかないほど奇怪な存在なのである。この珍妙な色をしたクリーチャーはちっぽけな粘体と昆虫を混ぜ合わせたようなシロモノである。彼らは通常、球根状の突起のあるカプトムシのような半透明の身体と6本の足、そして至極原始的な感覚球をその先端に有する長い1対の眼柄を持つ。通常、体色は緑や灰色、ピンク色だが、それ以外の何色にでもなれる。年取ったトーブルは、しばしば大きな粘体の捕食者、例えばオーカージェリーやブラック・プディングの色を真似たり、ゼラチナス・キューブのように無色になったりするが、これらのウーズと彼らとの関係ははっきりしない。クリーチャーの体内は透明かあるいはやや曇った色で、液体の中に脳が浮かんでいるという下等動物に共通する特徴を持つ。このクリーチャーが食餌をすると、体色は食べたものの色に似る。この特徴は数時間残ることもある。トーブルにはきちんとした器官といったものは存在しないが、このクリーチャーの体長と同じ長さの繊維状の神経組織の堅い束は、このクリーチャーが形を保つのを助けている。休息時、トーブルは、カタツムリやナメクジが危険に逢ったときに眼柄をしまいこむのと同じように、眼柄と脚を体内にしまいこむ。

典型的なウーズ・バグは体長7インチ、幅5インチで、体重は1ポンドほどである。

生態

トーブルは粘体や蟲とまったく同じ役割を果たしている。自分と同じぐらいの大きさのクリーチャーを狩り、死骸やその他の有機物を掃除し、餌もしくは脅威とみなしたのに対しては集団で攻撃を仕掛ける。彼らははじめじめした洞窟や都市の下水、腐った丸太がたくさんあるところや死骸があるところにやってくる。すなわち、獲物がたくさんいて、ライヴアルの掃除屋や捕食者に煩わされないところなら、どこにでも。トーブルは粘体特異的な呪文にも、蟲特異的な呪文にも至極簡単に支配されるので、孤立主義者のクレリックやドルイドがトーブルを隠れ家の護衛として使ったり、アティアグが使えないような場合にトーブルをゴミ捨て場の掃除屋として使ったりする。

ウーズ・バグは、体内に“芽”をつくることで増殖する。その芽は成熟すると、クリーチャーの体表に移動してきて1インチほど飛び出してくる。それはナメクジとゴキブリのあいのこの半透明なものといった非常に気色の悪いものである。これらの芽は親が殺された後も数日生き延び、親の死体を食べながら、親から離れて自分でやっていけるようになる日を待つ。これはつまり、トーブルがはびこりすぎたからと根絶やしにしようとしてもそれが有効なのはほんの一時期だということである。まだ生まれていなかったトーブルは速やかに育ち、今死んだばかりのトーブルの成体に養われて、再びその地域に棲息するようになるのである。駆虫業者は、非常に丹念に成体の死骸を破壊するか、火で焼くかそれと同様の方法で死体を消滅させて始めて、彼らの仕事の成果を長期間維持することができるのである。

トーブルは精神的支配に非常に感受性が強いので、テレパシー能力を有するクリーチャーは時々彼らを護衛や妨害者、あるいは突撃隊として使用する。卑しいインプでさえ、数体のトーブルのちっぽけな専制君主としてそれらを支配下に置けるのである。トーブルは、同じラウンド内で既にテレパシーによる命令を受けているか、他のものとの間により強力な絆ができていないかぎり、その種の強制に抵抗することはできない。

ほとんどのトーブルは常に飢えており、見つけたものはそれが食べられるか食べられないか判別する前に食べようとする。トーブルは肉も木も骨も消化でき、彼らの判と梅に名体の中でそれらが融解していくのが見える。石や金属やガラス等の硬い物体は、彼らには消化できないが、3～4時間かけてその消化器官を通過するため、その間、彼らのカラフルな粘体の身体の中にそれらの物体が浮かんでいるのが見える。トーブルは一度何かを飲み込むと、それが食べられるかどうか、以後は記憶しているように見える。が、多くはそれを恐るべき速さで忘れてしまうようでもある。

習性と社会

ほとんどのトーブルは集団で動き、蟻やミツバチのように連携して攻撃を行なう。あるいは100以上の個体が集まって大きなスウォームを形成することもあるが、コロニーを作る昆虫のように“女王”や“労働者”のような固定した役割を持つわけではない。コロニーやスウォームを形成する個体は、色や脚の数などでそれぞれ特徴的な外見を有する。彼らは同種のもを決して攻撃しないが、それは彼らの特徴的な外見で見分けているようである。ただし、あちこちの洞窟で、ピンクの個体が灰色の個体の死体をむさぼっていたり、6本足の個体群が自分達の縄張りに入ってきた4本足の個体群を狩り立てて殺したりするのを多くの探検家達が目撃している。

集団から離れたトーブルの行動は、集団でいたときとは全く異なり、神経質で臆病なものとなる。生きているクリーチャーを攻撃することは稀で、群を離れたトーブルは、見つけたものは何でも食べる。トーブルと出くわし、餌をやったなら、ウーズ・バグたちは即座に餌をくれたものになつき、“恩人”の後を数時間、時には数日にわたってついて歩く。ずっと餌を与え続けると、トーブルは非常に役に立つ。このそそかしいクリーチャーは、賢いというよりは面白おかしい生物といったほうがいいのだが、にもかかわらず ペットとなることがわかる。

トーブルの使い魔

湿地帯や海沿いの街の下水に棲み付いているとして悪名高いトーブルは、鬱陶しい、時にはぎょっとするような生物だが、多数で群れていないときは危険のほとんどないクリーチャーではある。彼らは献身的で、少なくとも、のんびりとだが狩りぐらいはしてくれる。テレパシーで支配することができない。

いようなクリーチャーでも簡単に操ることができる。貧しい共同体の子供達や沼地に住むものは、時々群を離れたトールを連れてきて、それがきらきら光ったり絶えず色を変えたりするのをみて楽しむ。そのような背景を持つ魔法の使い手は、トールを使い魔として選ぶことがある。他の一般的な、あるいはいかにも格好のよい使い魔たちとほとんど遜色なく、トールの使い魔は(時には非常に不器用ではあるけれども)主人を助け、奇妙な魔法の過程を理解し、異常なほどの献身を見せる。

呪文の使い手の使い魔となる過程を経たトールはテレパシーへの感受性と群体としての精神を失うが、永続的な【知力】3を得る。トールの使い魔は主人の 製作：錬金術 判定に+2のボーナスを与える

デヴィル：ウコバク

炎を上げる熊手の光が、不気味に歪んだちっぽけな男の姿を照らし出します。その赤い肌は傷だらけで、まるで酷い火傷を負ったかのように赤剥けです。身の丈は子供より少し高いだけなのに、その姿ときたら恐ろしい老人のまがい物。大きすぎる頭とナイフのような鼻、そして荒々しい炎にぎらぎらと光る、狂った丸い目をしています。

ウコバク(炎のデヴィル) 脅威度4

経験点 1,200

秩序にして悪 小型の来訪者(デヴィル、悪、他次元界、秩序)

イニシアチブ+8; 感覚: 暗視60フィート、闇の見通し; 知覚 +3

防御

AC17、接触15、立ちすくみ13(+4【敏】、+2外皮、+1サイズ)

hp32(5d10+5)

頑健+2、反応+8、意志+7

ダメージ減少: 5/銀または善; 完全耐性: [毒]、[火]; 抵抗: [酸]10、[冷氣]10; 呪文抵抗15

攻撃

移動速度30フィート

近接: ファイアー・ポーカー(火掻き棒)(×1)+5(1d6-1および1d4[火])

または爪(×2)+5(1d4-1および1d4[火])

遠隔: エンバー(燃えさし)(×1)+10(1d6[火])

特殊攻撃: 炎操り、炎の息、焼灼

一般データ

【筋】9、【敏】19、【耐】13、【知】13、【判】16、【魅】13

基本攻撃 + 5 ; 戦技ボーナス + 3 ; 戦技防御 + 17

特技：《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《万能投擲術》

技能： 隠密 + 16、 軽業 + 12、 鑑定 + 9、 製作：どれでも + 9、 知識：秘術 + 9、 登攀 + 7、 はったり + 9

言語：共通語、地獄語、天上語；テレパシー100フィート

その他の特殊能力：炎の跳躍

生態

出現環境：ヘル

編成：単体、2体、チーム（4～6体）

宝物：標準

特殊能力

炎操り（超常）：1回の標準アクションとして、ウコバクはその場に存在する小型サイズ以上の火をアニメイトすることができる。そうするには、ウコバクは難易度15の【判断力】判定に成功して、自らの意志を炎に反映させねばならない。この難易度は、火の大きさが小型サイズより1段階大きくなるごとに + 5ずつ増加する。ウコバクが判定に成功すると、炎はアニメイトされ、本来の炎と同じサイズのファイアー・エレメンタルのデータを獲得し、またウコバクが心の中で下す命令に従うようになる。炎はウコバクの【判断力】修正値に等しいラウンド数 通常は3である アニメイトされた状態を維持し、その後は通常の炎に戻って、移動が止まったマス目で燃え続けるか、あるいは消える。どちらになるかは周囲の条件によりけりである。

5体までのウコバクが援護を行い、それぞれ隣接するウコバクが炎をアニメイトしようとして行う【判断力】判定に + 2のボーナスを与えることができる（その結果、最大で + 10のボーナスが与えられる）。

炎の跳躍（超常）：1回の即行アクションとして、1体のウコバクが1つの火、溶岩だまり、焼け付くような蒸気、あるいはその他同様の火災とともに1つのマス目を占めるとき、その燃え盛る場所から瞬間移動して100フィート以内の別の場所から出現することができる。この能力はディメンジョン・ドアの呪文と同様に作用するが、出発場所も出現場所も火の中でなければならない。炎の中に入ると、ウコバクは即座に、自分が出られる可能性のある範囲内のすべての炎を察知する。もしウコバクが炎の中に入り、そして周囲100フィート以内に出るべき炎がなかった場合、このデヴィルの移動は即座に終了し、1ラウンドの間ウコバクは朦朧状態となる。

炎の息（超常）：ウコバクは1回の標準アクションを消費して1ポイントのオイルやアルコール、その他同様な引火性の液体を飲み干し、その可燃性の液体を体内にためておくことができる。そうしてから10分以内のいかなる時点でも、ウコバクはその液体を10フィートの火の噴射あるいは10フィートの直線状の火として噴出すことができる。どちらも、3d6ポイントの[火]ダメージ（反応、難易度13、半減ダメージ）

を与える。いったん火を噴出したあとは、再度1ポイントのオイルを飲まない限りウコバクはこの能力を再び使うことはできない。セーブ難易度は【耐久力】に基づき算出。

焼灼（超常）：ウコバクの接触は焼け付くように熱いため、ウコバクの爪あるいはウコバクが握っているあらゆる金属製の武器は、追加の1d4ポイントの〔火〕ダメージを与える。

凶暴で賢いウコバクは、執念と常に全身を続ける地獄の才能の権化である。地獄のありとあらゆる場所でこのちっぽけなデヴィルの大群が働いており、そうして彼らの絶えざる努力から、新たな異端と墮落の道具が生まれてくるのである。彼らは地獄の炎をたいそう素晴らしいものと考えており、それを破壊のためではなく、より偉大でより革新的な、極悪非道な終末を作り出すために操るのである。地獄のかまど番である彼らは、その正気の沙汰ではない仕事を楽しんでおり、彼らがその手を休めるのは、愚か者をその燃え盛る道具や新たに開発した拷問法で責め立てるときだけである。

ウコバクは身長およそ3.5フィートで、体重の平均は70ポンドである。彼らの持つ火掻き棒は彼らの存在と抜きがたく結びついており、持ち主が死ぬと同時に火の粉と灰を撒き散らして弾け飛ぶ。この火掻き棒は10個までのこぶし大の燃えさしをすくうことができ、ウコバクはその燃えさしを敵めがけて投げつけるのである。

生態

地獄の燃え盛る深奥から生まれたウコバクは、定命のものには行くことあたわぬ、息詰まり焼け付くような穴の中にいるときにもっともくつろいでいる。つまり彼らはこのむせかえるような環境に適応しているのである。彼らとて呼吸はしなければならないが、彼らは空気と同様に、煙や火の粉や蒸気を呼吸することができるのだ。その他のデヴィルたちと同様、ウコバクの地獄の瞳は最も暗く陰鬱な夜でさえも見通すことができる。しかし、同胞たちとは異なり、彼らは闇を好まない。彼らは闇を恐れはしないし、定命のものたちを苦しめるときには闇が非常に便利だということも十分知っているが、一方で闇は対外において無駄だと考えている。そうしてほんのほのかない影でさえ、炸裂する炎で消し去ろうとするのだ。

習性と社会

ほとんどのウコバクはディスの燃え立つ運河かブレゲトンの炎の穴から生まれる。バアルの砦の中心のモロクの火葬場で生まれるものも稀にあるとはいえ、多くのウコバクはアーチデヴィルの式典用のかまどの火を守っている。力あるウコバクはブレゲトンの中央にある鑄造所で鍛冶屋の仕事をし、意図的にしろ偶然にしろ致命的なものとなる巧妙な器具を作る。地獄でささやかれる噂に拠れば、ある、非常に抜け目のないウコバクが最初の花火をつくりだしたものに靈感を与え、よってデヴィルたちはこ

のような創造について世界中から愛されるようになってしまったらしい。

定命のもののたちの次元界では、ウコバクは都市を好む。多くの大都市で火事を防ぐための備えが乏しくなっているため、デヴィルたちは火を延焼させて喜ぶのだ。多くのウコバクはこっそりやってくる。そうして打ち捨てられた鍛冶場や大きなかまど、石の廃墟、その他もろもろの、失火がいつまでも燃え続けられそうな場所を住処にする。ウコバクが異様に炎を好むことには議論の余地がないが、彼らはむしろ人を襲うことに熱狂する。ちいさな掘っ立て小屋や枯葉の山、あるいは野良猫が焼けたところで、それは地獄の炎から生まれたクリーチャーの仕業でもなんでもない。彼らは秩序立って燃え広がる炎を好み、野火が火花を散らすのを見て高揚し、ランタンをひっくり返して街の一区画全体を火の海にし、献身的な集団を烏合の衆に変えるためにその要となっている指導者を殺害するのである。方法論に対する執着をさらに満足させるために、ウコバクは犠牲者に対して直接戦いを挑むよりは洗練された罠を仕掛けるほうを好む。たとえば建物全体を燃え盛る死の罠に落とし込んだり、同じ場所で罠にかかったと思ったら再び別の罠にかかるように仕組んだり、あるいはあからさまな落とし穴を仕掛けておいて、獲物がもっとひねくれた待ち伏せを見落とすように仕組んだり、等。このいたずらなデヴィルどのは、可燃性の液体や物質を使う方法も心得ており、オイルの樽やアルコールの樽、石炭の山、さらには火おこし棒のような錬金術の品物も使いこなして炎の創作に励む。

悪魔崇拝者の間では、ウコバクはベリス　　ありとあらゆる物質から金を作り出す錬金術の要素　　を作り出す方法を知っているのだといわれている。錬金術師が遠い異国から構成要素をすっかり集めてきてしまうと、ウコバクはこの知識を法外な値段で売ってくれると物語では言われている。そしてこのような物語はだいたいにおいて、自然ならぬ執着を戒める見え透いた教訓話に落ちるのだ。例えばかつて錬金術師であったタルドールの作家スマルディナの、謎めいて象徴に満ちた著作『シャググリーン』ではこう語られている　　その知識に拘ったある錬金術師が世界中を冒険して周り、最終的には寿命のうち23年をウコバクに差し出してその知識を買い取ったのだが、長年の旅のために手がすっかり弱ってもう仕事などできないとわかっただけだった。件の錬金術師はそのあとすぐに死に、黄金の棺に納められて地獄に引きずられていったのだ、と。

ウコバクの召喚

ウコバクは多くの悪魔崇拝者たちの召喚に応じてやって来る際、非常に人当たりがよい。特に何か創造的なものであることが明白なとき、錬金術にかかわりがあるとき、あるいは地獄をよりいっそう発展させることに繋がりそうな質問を問われたときなどは非常に愛想がいい。

水銀あるいは銀の粉でウコバクを繋ぎとめておくためのマジック・サークルを描い

た悪魔崇拝者、あるいは通常のオイルや火口ではなく化学的なやりかたで悪魔召喚の火をともした悪魔崇拝者は誰でも、ウコバクがこの魔法のトラップから抜け出す際の難易度を+2増加させることができる。さらに、その悪魔崇拝者がウコバクにさせようとする仕事が錬金術あるいは冶金の製作作業である場合、あるいは作業に火を用いる場合、ウコバク仕事をさせるための対抗【魅力】判定に+2のボーナスが得られる。

さらに、召喚者と知り合いで、相手を気に入っているウコバクは、ときどき地獄から贈り物を持ってきてくれる。このような贈り物は一見祝福のように見えるが、ウコバクはそれが召喚者を悲惨な最期に導くようにと注意深く贈り物を選んでいる。一般的に、このような地獄の贈り物は花火や爆発物の姿を取る。そのような技術が一般的でない土地においては、特に。あるいは地獄の装置のなにやら不可解な設計図や調合式、あるいは魔法のアイテム、さもなければ強力な爆発性の錬金術の秘薬などが贈り物となる。