



盜賊會議

プレイヤーズ・ガイド

盗賊会議プレイヤーズ・ガイド

アローデン Aroden の死後、混沌に突き落とされ、シェリアックス Cheliox は無秩序と破壊の末に新しい精神的なよりどころを見出した アスモデウスである。「唾棄すべきスルーン家 Thrice-Damned House of Throne」により支配された今日、シェリアックスは厳正なる法で支配される土地となった。その法はまるで、地獄の炎で鍛えられた固い鋼鉄の刃のように融通が利かない。それは無慈悲に押し付けられた調和により、高潔さと徳が2の次になってしまった土地である。そこは過去の栄光がただ影で囁かれるのみとなった場所である。英雄的な野心はただ胸のうちにしまわれ、無辜の民は群衆にまぎれて主張しないよう努めた。ここはかつての首都、ウエストクラウン Westcrown。こここそが「盗賊会議 Council of Theives」アドベンチャー・パス Adventure Path の舞台である。

このアドベンチャー・パスでは、君と仲間達は粉々になったウエストクラウンの誇りを取り戻す手助けをし、数十年來の呪いと戦い、他のどのフィードよりもはるかに恐ろしい敵と戦うことになる。この戦いこそ、永きに渡り悩み続けてきた巨大都市に輝きを取り戻す、ただ一つの希望なのである。しかしこの冒険を始める前にこのガイドを読むことで、君と仲間が直面するであろう困難に対して心構えをすることができるはずだ。このガイドによくよく目を通すことで、君の命だけでなく、魂までも救うことがあるかもしれない。

このガイドについて How to Use this Guide

盗賊会議アドベンチャー・パスの導入にこのガイドを使用すれば、シェリアックスに生きる者“らしい”キャラクターを作成することができるだろう。このガイドの内容は、シェリアックスに住む者にとっては一般的なものだ。このガイドはこのアドベンチャー・パスの焦点となる、ウエストクラウン内やその周辺に根付くキャラクターを構築する手助けとなるだろう。どのようなキャラクターであっても、盗賊会議アドベンチャー・パスに参加することはできる。しかし、このガイドを使用して作られたキャラクターならば、このアドベンチャー・パスで引き起こされる事件によって、多くの個人的な動機付けを行なうことができる。最初の冒険である「エレベスの落とし子 Bastards of Erebeth」(Pathfinder Adventure Path volume #25 に掲載)はウエストクラウンを舞台としている。そのため、キャラクター作成の際には、この街にいる理由や、この地方に長く停泊する目的で訪れた理由を考える必要がある。君がシェリアックスの国境外から訪れたキャラクターを作成しようと考えているのなら、GM とともにそのキャラクターがウエストクラウンにいる理由を明確にすること。

このガイドを読むことで興味を持ち、シェリアックスについてより多くの情報を得たいと思うかもしれない。その場合には、Pathfinder Chronicles supplement の「Cheliox: Empire of Devils」を確認するとよいだろう。この資料には、シェリアックスについての詳しい説明や、ウエストクラウンの概要が丁寧に書かれている。加えて、GM に向けた分かりやすい記事が Pathfinder Adventure Path volume #25 に掲載されている。また GM 向けの追加資料として、ウエストクラウン地方を拡張する情報をまとめたものが予定されている。しかし、このサプリメントには『ウエストクラウンを取り巻く環境』項にそれらの情報が含まれており、プレイヤー、GM 双方にとって十分な情報を提供している。これ以上の情報については、Pathfinder のウェブサイト (paizo.com/pathfinder) を確認し、より詳しいキャラクターのアイデア、話し合い、ウエストクラウンやこのアドベンチャー・パスや取り巻く世界の新事実についてまとめられた、今後の巻を確認されたい。気にしないでほしい。このガイドは単なる第一歩に過ぎない。そしてシェリアックスにおける冒険はまさにここから始まるのだ！

冒険者たち Adventurers

シェリアックスは欺瞞と策謀、中傷と欺きの国である。穏やかで道徳的な個々人の様式は、影で覆われたいくつもの通りに押しやられた。それでもなお、ウエストクラウンは呪われた歴

史にさらされて生き永らえてきた。薄暗いウエストクラウンの中でも炎は全ての明るい面を照らし出す。努力と正義の心を持つ冒険者は、自らの力がまさに必要とされていることに気付くだろう。そして、その有効な能力が英雄達を国中から引き出すことになる。ウエストクラウンの市民は辛い生活を送ってきたが、それにもかかわらず、彼らは誇りを持って振舞う。

次のセクションでは、一般的な種族とクラスの情報についてまとめている。彼らはこの「盗賊会議」アドベンチャー・パスの過程において栄光を掴むかもしれない。ゴラリオンに住むこれらの種族とクラスについてより詳しい情報を得たいのであれば、“Pathfinder Chronicles Campaign Setting”を参照のこと。

種族

シェリアックスの国の住人のほとんどは人間である。だが、ウエストクラウンなどの大都市を探せば、どのような人型生物も見られるだろう。ゴラリオンにある他の国と異なる点として、シェリアックスにはティーフリリングなどといった悪魔の血を引く種族が、他の地域よりも多く住んでいることが挙げられる。キャラクター作成の前に、GM にティーフリリングのキャラクターを作成してもよいか確認すること。ティーフリリングは基本種族に比べるとわずかではあるが強力な種族である。

ドワーフ

ウエストクラウンやシェリアックスの他の大都市では、没落貴族の所有財産から遺品や拾い出された物品などを修繕する仕事盛んである。そのため、ドワーフの交易商人たちは珍しいアイテムを求めてしばしばシェリアックスへ訪れる。シェリアックスの都市には大抵使用されていない区画がある。これらの区域は忘れられ、遺棄されたために建物はみな朽ちてしまっている。ドワーフの冒険者の多くはこれらの「都市遺跡」の探索を楽しんでいる。

ドワーフの中には生まれ故郷から使節団としてシェリアックスへやってきた者もいる。というのも、この街は裕福な家に従事する仕事をするのに都合がいいからだ。ドワーフの共同体では、鉱山採掘をすれば、地に住むフィードもとの小競り合いを引き起こすという噂がある。ドワーフの使節団はフィード達と戦う、よい方法を探しにきたのかもしれない。ひょっとしたら、自分個人の利益のためにそのような技術を探し出そうとしているのかもしれない。

エルフ

ウエストクラウンの北にあるバロウウッドの森 Barrowood には小さなエルフの国がある。ここ数十年のうちに、そこから出て行ったエルフもいる。国に残されたものはまったくと言っていいほどいない。国を出て行ったものは、ウエストクラウンや他の大都市にある小さなエルフの共同体に居住している。

エルフの共同体は人間とティーフリリングが彼らの区域に入ってくるのを拒み、彼らを信用しない。他の人型生物に対してはわずかながらの信頼を持って接する。中でも、エルフはシェリアックスの人間の貴族たちを非常に疑わしく感じている。それは、ここがアスモデウスへの帰依(アスモデウスを合法的なものとしたことと、表向き信仰していること)と悪魔崇拝が極めて一般的に行われているからである。その結果、シェリアック

スに住むエルフは上層の人々よりも貧しい種族と一緒に暮らすものがずっと多い。

ノーム

強力なデヴィルを召喚し束縛するための方法を学ぶために、召喚魔法の才能を持つノームがシェリアックスへ興味を持つこともある。ノームのウィザードの中には、貴族の後見人を獲得するものもいる。しかし、その際に交わされる取り決めから逃れる手段を後になって探すのは難しい。ほとんどのノームは「ケース・バイ・ケース」をモットーとしている。技術を活用して仕事を行い、そうして得たお金を古代の文書が眠るかもしれない遺跡へ冒険者を派遣するための資金として活用するのである。

使えるかもしれない無謀な実験、あるいは悪魔崇拝者や宝物の危険を調査するために、浄化技術の発達したノームはシェリアックスへ訪れたのかもしれない。その手の仕事は、引き受けるのはたやすいが、忘れるのは困難なものだ。そのような仕事を引き受けたものは生きてその仕事を終えるかもしれない。しかしその仕事は、黒く染まった髪や炎のように色づいた瞳、あるいは異様に長い爪といった様々な形で彼らに影響を与えることになる。

ハーフリング

退廃的な貴族の家には財産を管理するために多くの従者が必要である。他の地域と同じように、シェリアックスのハーフリングは、そのスタミナと従順な気質から、従者として好まれている。さらによいことには、彼らの背丈が半分しかないため、住む場所を提供するときに通常の半分の大きさの部屋しか準備しなくてよい。数年も経つと、彼らの雇い主が死ぬかこの国を逃げ出すようなことがあって、ハーフリングの従者は自分が解放されたと知る。ウエストクラウンなどの大都市に住むハーフリングのほとんどは、そのような解放された従者を元としている。

ハーフリングはシェリアックスの都市のいたるところにいる。人目につかないことをさせるために、彼らの能力をよい目的で使用するものもいる。ハーフリングの従者は他の貴族の家やギルド（秘密の組織）あるいは冒険者一行をスパイするという仕事を密に行っているかもしれない。貴族の館のハウスキーピングから裁判所の書記官まで、ハーフリングは多くの異なる都市の職務の一部を担っている。もし情報が必要ならば、普通はその情報を知っているハーフリングの一人は見つかるものである。

ハーフェルフ

ウエストクラウンは社会の爪弾きものが住む場所だ、という噂がシェリアックスに広がっている。そのため、この都市ではハーフェルフをしばしば見かけることができる。個人的な理由で他の国からやってきて、ウエストクラウンへ居住するものがほとんどだ。しかし混じり合った血統により作られた者がほとんどいないという事実を楽しんでいる。ティーフリングはこのハーフェルフに種族差別の矛先を向ける。実のところ、あまりフィンド的な特徴があらわではないティーフリングは、しばしば自分たちのコミュニティから抜け出してハーフェルフであろうとする。双方の種族にとって不幸なことに、このやり方はよく知られており、ハーフェルフが信用されない一因となる。以前そのような区画に入っていたことを証明するよう、ハーフェルフは要求されることさえあるかもしれない。

ハーフオーク

ハーフオークはウエストクラウンのような都市では気持ちのいい奴として生活することができる。ティーフリングと悪魔崇拝者の存在が、ハーフオークを恐れるほどではない存在であるように感じさせるのである。無数の政治的で回避できない仕事には、しばしば筋骨隆々としたものを雇う必要がある。そのため、貴族の館では常に多くの護衛を雇っている。ハーフオークの中には単なる暴漢として振る舞い、罪を犯すものもいる。その一方で、多くのものは密かに犯罪的な仕事を見つけている。

ハーフオークの中にはウエストクラウンやエゴリアン Egorian のコスモポリタン通りが住みよいので、そこに一生住もうとしているものもいる。シェリアックスに滞在するほかの案としては、自分たちの有益な場所を保持し続けようとすることや、他のどこより満足のいく冒険を探ることである。

人間

シェリアックスの人口のほとんどは人間が占めており、ほとんどの人間は貴族の血統に連なるものである。とはいえ、自分たちが貴族であるように振舞おうとはしない。実のところ「王家」は 250 ほどの貴族の家柄で構成されているのだから。多くは貴族であることを要求するか、正当な家系と関係がある振りをしているだけである。血統と身分は、金と同様に貨幣としてやり取りできるものとしている節もある。

シェリアックス人はシェリアックスの総人口の実に 3/4 を占める。それ以外のこの国のほとんどの人たちはアズラント人 Azlanti とタルダン人 Taldans により構成されている。多くのシェリアックス人は古アズラント Old Azlant に由来する血脈だと主張しており、真のアズラント人として自らを表すものさえている（だが、純粋なアズラント人の後継であると証明できるものは誰一人としていない）。タルダンは上流社会に入り、強い印象を与えることが有益であることを利用して、うまくシェリアックスの貴族社会に入り込むことができた。タルダン人の女性はシェリアックスにおける流行のオピニオン・リーダーとして名高い。最新のファッションの先端にあり、それらを導くことができなかつたものは排斥される。タルダン人の男性は魅力的であり、若い貴族の女性に興味を持つことから、何年にも渡りシェリアックスの貴族におけるさまざまな問題の原因となっている。

ウエストクラウンには、毎日のようにるか遠くから交易人が訪れてくる。中には、特定の目的をもって訪れるものもいる。シェリアックスの魔法のアイテムや高品質の武器を作成する力が、多くの地域から交易人を呼び寄せるのだ。目的のある犯罪者は、シェリアックスを薄暗い生活を営むのに適した場所であると感ずるだろう。しかし、それはシェリアックスのギルドの融通の利かない法に従うならばの話だ。

ティーフリング

ティーフリングはシェリアックスでの通常でない立場を楽しんでいる。ここで“楽しんでる”というのはおそらく悪い単語であろう。シェリアックスの悪魔崇拝者はティーフリングを人間より劣った存在として扱う。ティーフリングは格下の存在であり、人間の欺瞞や悪魔のいたずらにより生まれてきたと考えられている。貴族の家ではティーフリングの跡継ぎを隠し、彼らの存在を恥じ入って、いやいやながら家の仕事に従事させている（まるで彼らが有効な跡取りとしては存在していないように）。

その汚れた歴史から、シェリアックスに住むほとんどのティーフリングは強い憎悪と怒りを胸に秘めている。彼らの価値を証明する手段や、彼らの能力を正当に評価しない者たちをさらけ出すための手段を、重要なことと考えて努力するものもいる。自らの歴史を受け入れ、盗みや殺しといった違法なことをすることで、死すべき定めフィンドとなるうとしているものもいる。ほとんどのものは述べた両極端の間といったところだ。暗い裏通りを抜け出す方法を探してあがいているのである。

ティーリングをプレイする

ティーリングは基本種族よりわずかながら強力な種族であるため、ティーリングのキャラクターを作成する前に GM に確認を行うこと。プレイヤーがティーリングのキャラクターをプレイするのを GM が拒む理由としては、彼らの異なる能力は十分なものといえる。この項は、他の種族との格差を是正するための方法についてまとめている。GM は、ティーリングをプレイする際に、以下の制約（もしくは、同程度の制限）を一つ与えるかもしれない。プレイグループでの納得がいく結論を、GM と共に導き出すこと。

経験点の負債：成長のための経験点を獲得する前に、通常なら 2 レベルになるのに必要となる経験点の半分を負債として支払わなければならない。この場合、君は他のキャラクターよりわずかに成長が遅れ、他のキャラクターは君のキャラクターよりも早く高レベルになるだろう。しかしレベルを上昇させていくうちに、その差はわずかなものとなっていく。

NPC クラス：1 レベルの時点で、ティーリングはコモナー、エキスパート、アデプト、ウォリアーといった NPC クラスを選択しなければならぬ、という制限を GM はつけるかもしれない。

ティーリングの特徴：GM がボーナス特徴を認めるならば、ティーリングは“地獄の落とし子”の特徴（後述）を選択しなければならない、という制約を課すかもしれない。この特徴は基本のティーリング種族を“弱める”ものである。これにより、一般的な PC 種族と同程度の能力にティーリングを落とし込むことができる。

PC への恩恵：GM は単に、他の種族の特徴をティーリングに見合うように底上げすることもできる。ティーリングでない PC は任意の能力値 1 つに +2 のボーナスを種族ボーナスとして与えるというのは一つの解決策である。あるいは、ティーリングでないキャラクターは初期所持金を 500gp に変更してはじめる、という手もある。

クラス

シェリアックスにおいて、通常より力強い存在として描かれるクラスもあるが、11 の基本キャラクター・クラスは全て存在し、この複雑な国で繁栄を収めている。シェリアックスは、かつては現在の多くの国をまたぐ強大な帝国であったものの、シェリアックスの国境は後退し、このコスモポリタンの歴史は様々な種類の英雄が誕生し得るものとなっている。

バーバリアン

シェリアックスで成功しているバーバリアンはほとんどいない。時には追放されたショアント人 Shoanti や虐殺された部族のわずかな生き残りがシェリアックスに居住していることもある。それ以外では、バーバリアンには最近職務から解放されたか、自由になった異国民の奴隷が当てはまるかもしれない。そのような者は、過去の悲劇に取り憑かれている傾向がある。その結果、彼らの多くは危険な仕事や退廃的な娯楽を探す、気難しい一匹狼のように見える。ハーフオークのバーバリアンが、自分が所属していた部族のいた場所を見つけることのできないままシェリアックスを訪れることもある。ウエストクラウンなどの大都市でバーバリアンが見つけれられる仕事には、単調で辛い仕事（ボディガード、脅し屋、剣闘士、殺し屋など）しかない。雇い人は、バーバリアンの荒っぽさや雑然とした戦い方から、信頼の必要な仕事（重要人物の護衛など）に従事させるほどにはバーバリアンを信用しない。シェリアックスのような秩序立った国では、バーバリアンはほとんどの人々の神経を高ぶらせるのである。

バード

貴族の家の豪華に飾られた部屋ではバードは人気がある。暗闇での倒錯した才能はシェリアックスのバードの武器といえる。上流層の多くは、単なる恋物語よりも噂話を好むからだ。混乱した道徳のなかでは、ハッピー・エンドに納得することも難しいのである。曲芸、ジャグリング、演奏などを行うものは、

いつでもパーティや祭典で引っ張りだこだ。歴史家もまた、シェリアックスでは人気がある。しかし、ウエストクラウンにおいて最大の名誉を獲得できる芸人は俳優である。芸能：演劇技能を有するバードは、ウエストクラウンにおいては他のどんなバードよりも有利なのである。この国は金と動乱の歴史を持つ。それは惨劇の歴史でありその過去は失われていて、過去に興味を持つものにとっては本当の財宝のように見える。系図や血塗られた歴史に精通したバードは調査を生業とした家系で割りのいい仕事を得ることができるだろう。しかし、まづい情報には蓋をするよう用心することだ。

クレリック

シェリアックスの貴族はアスモデウスを敬愛すると言ってはいるが、国民のほとんどは他の国とほとんど変わらない実際の信仰が抑圧され監視されているだけだ。彼らの隣人と同じ望みや目的により、シェリアックスの人々は他の国の人々と同じ神々に懇願している。しかし彼らのほとんどは、表向きアスモデウスの信仰者を装っている。このような感じで、どんな神の信者もシェリアックスにいるのだが、彼らは表向き過激な悪魔崇拝者を装っており、その多くが罪悪感を胸に秘めている。あらゆる神格のクレリックがこの国で活動している。だが秩序属性でない神格のクレリックの数は目に見えて少なく、旅の神官に比べて多くはない。ウエストクラウンにはかつてアローデンの最高神殿があったが、彼の死後 100 年が経過し、この死したる神の加護を実際に受けたものはもはやいなくなってしまった。今や、ただ彼の霊廟が残るのみである。ほとんどの場合、イオメデエ Iomedae のクレリックはアローデンの遺産を崇めて心に刻み込んでいる。

エラスティル Erastil、アバダール Abadar、そしてイオメデエの小さな神殿はウエストクラウンに存在している。前者は田舎の共同体に、それ以外は大都市に。イオメデエの信仰が存在するところには、彼女の相である守護や正義が、名誉や平等以上に強調されていることだろう。このことはシェリアックスにおける厳格な貴族の支配層の影響かもしれない。あるいは、上流階級たちが持つ地獄への信仰の力かもしれない。あるいは生き残る手段なのかもしれない。ウエストクラウンの通りで堂々と女神や公平な行いについて説教することは、教会に面倒を招く可能性がある。

その他の神に帰依するクレリックと信者もシェリアックスに存在している。しかし彼らの行動のほとんどは密やかに行われるか、個人レベルのものである。シェリアックスにおける神の信仰が即座に禁止される、ということはない。しかし伝統に抗した行いは、それを望まないものから興味を引くことになる。この例外はシェリン Shelyn の教会である。彼女の信者たちは霊廟と、鮮やかで美しい公的な式典を管理しているのである（通常は曲芸師や音楽家を招く）。シェリアックスのいたるところに浸透している闇のために、退廃的な貴族でさえ美の女神の魅力や催し物を我慢することはできないのだ。

ドルイド

シェリアックスの田舎では、農業従事者、畜産業者、天候に関係した収益といった居住者をドルイドが支援している。村人はドルイドのことを知識のある隠者が路傍の魔術師であると思っている。しかしその助力は有益であるため、例え完全に理解されていなくても、普通は受け入れられている。しかしウエストクラウンのような都市ではドルイドは知られていない。港町では、水や天候に注力しているドルイドはしばしば助言や援助を口にする。ネズミ、カラス、その他の動物による、ウエストクラウンの疫病に関する問題を救おうと考えるドルイドや、都市化と自然との衝突を和らげようとするドルイドはしばしばシェリアックスへ訪れる。動物の相棒を連れてウエストクラウンの通りを歩くドルイドを見る目は、珍しいものを見るようである。ウエストクラウンに住むドルイドのほとんどは、バジャー、鳥、ドッグ、ホース、ポニー、ウルフを動物の相棒としている。しかし日々の生活から気を散らすために奇抜な喜びを探すこの街においては、エイブ、ディノサウロス、スネーク

といった奇妙な相棒でさえ前例のないものではない。

都市におけるドルイドの中には、娯楽のための公園や庭園を造るという形でシェリアックスの教会を援助しているものもいる。それ以外のものは、取り囲んでいる野生生物の中心における都市の侵食を食い止める方法や、都市に野生の要素を導入する方法を探して、ただ一人であることを好む。大都市における、悪魔崇拜や影の魔法はときどき周囲の野生生物を歪めてしまう。そのため、ドルイドの中には、この腐敗の原因を暴露しそれらを終わらせるために全力を尽くそうと思うものもいる。

ファイター

ゴラリオンなどの地域でも、ファイターが職を失うのは非常に稀なことだ。シェリアックスの都市においても、ボディガード、財産の見張り、事細かな個人警護の団長、腕っ節のあるものといった仕事におけるファイターの需要がある。ファイターを後継者のトレーナーとして雇う貴族も多い。もちろん、都市の警備団も、訓練を受けたファイターをいつも探している。ファイターの汎用性と経験は、シェリアックスの貴族が有益であると判断する助けとなる。信用できるファイターは価値のある魔法のアイテム、家宝、貴族の後継者などの護衛といった特に重要な仕事を依頼されるかもしれない。この仕事には危険が多い。にもかかわらずその仕事をやり遂げたファイターは、雇い主からの襲撃から身を守らねばならない。雇い主は手の届く範囲にある神経質になる情報を取り除くよりも雇用人を殺すべきだと思うだろうから。

モンク

シェリアックスの民には素手戦闘の専門家の価値を理解しているものが多い。政治的取引や秘密会議のほとんどでは武器の持ち込みは禁止されており、その場所ではモンクは極めて価値が高くなる。貴族は武器が無い状況であってさえ後継者がその身を守る能力を身につけることを考えるものだ。いくつかの理由により自らの組織を捨てることを強いられたモンクは、シェリアックスでトレーナーとしての仕事をしばしば見つけることができるだろう。

パラディン

シェリアックスにおいては、パラディンはクレリックが受けているものと同じ、多くの苦難に直面している。アスモデウスの信者は通りを堂々と闊歩している。彼らは残忍にもかかわらず正当なスルーン家に守られているのである。シェリアックス（特にウエストクラウンやエゴリアン Egorian のような主要な都市）に住むパラディンは、自らの義心から生じる強い思いを抑え、期待されているよりも強引に実行される法に従うことに心を配らねばならない。悪に対する善意の攻撃は政府により認められた残忍な報復を招く結果となるだろう。そして、投獄されたパラディンは自由であったときに比べ、悪と戦うことに際しずっと無力な存在となる。しかしながら、この国の支配者たちの墮落が元となり、この国内で直面するものよりも強大な悪が多く存在している。そしてパラディンは、より頭がよく破壊を好む可能性さえある悪と戦うことで、シェリアックスの人々が注目するようすばらしい偉業を行うかもしれない。アバダール、イオメデエ、シェリンに仕えるパラディンのほとんどはシェリアックスでその生き方を見つける。人々のために、この国を寄りよい場所にするために革命活動に加わることが、動脈硬化を起こした社会の中で自らをより満足させる献身である。

レンジャー

レンジャーはシェリアックスを放浪する多くの理由を見出す。他の地で見ることのできない歪んだ獣たちがデヴィルの帝国には数多く存在し、特に珍しい種を狩る、あるいは手なずけようとするレンジャーを魅了するのである。クリーチャーの追跡や破壊に特に心を傾けたレンジャーは主要都市でさえ職を見つげられるだろう。この国が多くの原野を保持していた統治の数世紀後（訳注：現在）であってもそれは変わらない。どの

国境にも暴漢や山賊はおり、国の至る所を退廃させる原因となっている。そのため人型生物を狩ることに長けたレンジャーは、都市の警備団や貴族から役に立つ者として声をかけられる。シェリアックスの都市にある古代の崩壊した通りでは暴れ続ける精霊が彷徨しており、冒険者たちが探す財宝を守り続けている。もちろん、悪魔崇拜者によって統治されている国では、フィンドの血を引くものを狩ることを好むレンジャーは極めて価値があり、そして極めて危険な存在と認知される。

「盗賊会議」において、レンジャーの得意な敵として最もよい選択は（五十音順に並べると）以下の通りである：アンデッド、人型生物（人間）、来訪者（悪）、来訪者（秩序）、来訪者（原住）。その次によい選択は異形、人怪、人造、動物、人型生物（巨人）、フェイ、魔獣である。このアドベンチャー・パスでは、あらゆるモンスター種別と遭遇する可能性があるが、ここに述べたものは登場する機会が多い。レンジャーの得意な地形として最もよい選択は地下と都市である。その次によい選択は森、山/丘陵、沼、水中である。それ以外の得意な地形の選択は「盗賊会議」アドベンチャー・パスにおいては有益な選択とはいえない。

ローグ

その道を踏み外した居住者や暗い噂にもかかわらず、シェリアックスは法と秩序を強く重んじている。この国のデヴィルとの繋がりや生来の支配欲は、シェリアックスの民に“法に従うこと”へのある種の尊敬を感じさせるように影響を与えている。しかし、秩序とこの都市の支配を欲したほとんどの貴族でさえ、熟達したローグの使い道を常に見出すことができる。より繊細でずっと組織化された犯罪事業の実際の努力を行っている間、シェリアックスの厳格な法と監視の厳しい警護は、二つの終焉を生み出すことになった。分かりやすい善悪二分論の終焉と、成り上がり者と厳格な法の施行との前に存在した無法事業の終焉である。為政者たちが存在を否定しているにも関わらず、エゴリアンとウエストクラウンには、この地に浸透している犯罪組織に関する想像力に飛んだ噂が飛び交っている。貴族は密偵や屋敷に潜入する者をたびたび使用する。稀なことだが、ライバルの家系から金品を盗み出すために、盗賊たちが使用されることもある。そのような行いは無作法で品の無い行為だと見られる。しかし、暗殺は貴族社会において尊重される昔からの伝統的な手段である。このようなわけで、暗殺者、誘拐業者、密偵はシェリアックスで仕事を見つけるのに困ることはほとんどない。

ローグ（あるいは、多くの技能をとることのできるキャラクター）は以下に示す技能に特に多くの技能ランクを割り振ることを考えるとよいだろう： 隠密 芸能：演劇 言語学 交渉 呪文学 真意看破 装置無力化 知覚 知識：なんでも はったり 変装 魔法装置使用。

ヘルナイト Hellknights

ヘルナイトの秩序だった軍隊はウエストクラウンの非常に大きな要素である。もっとも近くのヘルナイトの砦「リヴァド砦 Citadel Rivad」(後述)には最も古いヘルナイトの軍、「檻の騎士団 the Order of Rack」が居を構えている。このアドベンチャー・パスの間、「檻の騎士団」は比較的敵対的に振舞う。そのため、ヘルナイトになりたいPCはこの隊に所属すべきではない。Pathfinder Chronicles Campaign Settingには、ヘルナイトの他の部隊に関する多くの情報が掲載されている。また、Pathfinder Adventure Path volume #27にはヘルナイトの部隊についての広範な情報と、ヘルナイトになると熱望するキャラクターに向けての上級クラスが掲載される予定である。特に、「鞭の騎士団 the Order of the Scourge」はヘルナイトのPCにとってもっともよい選択である。というのも、この部隊は(他の部隊よりは)組織犯罪に対して非常に真面目に抵抗しているからである。

上級クラスの詳細についてはここでは述べないが、15レベルあるヘルナイトの上級クラスになるためには、君のキャラクターは以下の条件を満たす必要がある。

基本攻撃ボーナス : +5

武器の習熟 : すべての軍用武器に習熟していなければならない。

鎧の習熟 : 重装鎧に習熟していなければならない。

属性 : 秩序なら何でも。

特殊 : 他のヘルナイトに証言される特別な儀式の一部として、君はデビルを打ち負かさなければならない。この儀式の詳細はPathfinder Adventure Path volume #27に掲載されるが、キャラクター作成や初期のレベルにおける成長の間に心配する必要は無い。

ソーサラー

シェリアックスに住むソーサラーのほとんどが、その超常的な力をたどると地獄の先祖に行き着くというのは、まったく驚くに値しない。ティーリングはしばしばソーサラーの力は自らの分けりにくい血脈のためだと主張している。ティーリングの教育組織のために、ソーサラーは一般にそのような疑いの目を向けられる。また、ソーサラーは訓練されたウィザードと比較して混沌とした制御できないものとして見られており、そのために秩序を愛する一般市民に、多くの迷信として噂されている。時折、シェリアックスの外からやってきた、その力が地獄の血脈からやってきたと信じるソーサラーが、自らの起源を調べるためにシェリアックスの街を訪れることがある。そのような探索者は、自らの家系の真実が、壊れた宝物庫の中に埋没して横たわっているか、貴族の所有する図書館に収められた歴史書の中に書き込まれていると信じている。その情報をさらけ出すことには数ヶ月あるいは数年かかることもある。もし存在していればの話だが。

シェリアックスのソーサラーは地獄の血脈であることがほとんどだが、すべての血脈がウエストクラウンにはある程度受け継がれている。存在こそするものの、奈落の血統はおそらく一番少ない血脈だろう。

ウィザード

ウィザードは学者や訓練された秘術の学び手として尊敬されている。もちろん、フィンドの招請と束縛に専門化したウィザードがシェリアックスでは一般的であり、彼らの仕事は至る所で見られる。召喚術を学ぼうと他の国から訪れたウィザードは、召喚術を学ぶのにシェリアックスより優れた場所は無いと分かるだろう。多くのウィザードは貴族の徒弟となる。スポンサーへの奉仕の代わりに、古代の書物に触ることができるのである。しかしこの契約の中には、隠れた文言が含まれているために借金をスポンサーに支払うために仕事を果たしながら長い時間をかけて支払うものもある。スポンサーのために働くことに興味の無い個人主義のウィザードは、ウエストクラウンや他の大都市にあるうち捨てられた区域に研究所を置く機会を探している。死霊術やシャドウの魔法に特に興味をそそられたウィザードはその手の知識を、大都市の破壊された古代の塔

を調査することで簡単に見つけることができる。

使い魔を得るウィザード(およびソーサラー)は、「ローグ」項に記載された技能にボーナスが得られる使い魔を選択することを考えた方がよいだろう。すなわち、キャット、ホーク、アウル、ヴァイパーはとてよい選択である。ラット、トード、ウィーゼルはウエストクラウンにおいてよく選択されている。

加えて、ウエストクラウンの下水道にはトープル Torble あるいは「粘体蟲 ooze bugs」と呼ばれる奇妙な蟲がはびこっている。トープルについては、Pathfinder Adventure Path volume #25のモンスター集 Bestiaryにまとめられている。もし君がトープルに興味を持ち使い魔にしたいと思うのなら、GMに詳しい情報を教えてもらうこと。トープルの使い魔は製作: 錬金術 に+2のボーナスを与える(これはほとんどの使い魔が提供するボーナスより低い、ずる賢いトープルの酸の噛み付きとその特殊な生理機能は、一般的な使い魔に比べると少しだけ強力なものである)。

「盗賊会議」のキャンペーン特徴

Council of Thieves Campaign Traits

様々な人々の様式がウエストクラウンの一般市民を構成している。英雄、ならず者、悪魔崇拝者、聖徒、そしてそれらの中間など。このガイド、「Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of Devils」、「Pathfinder Character Traits Web Enhancement」(Pathfinder RPGのルール用に最近更新され、paizo.comにて閲覧可能)は君のキャラクターに変わったところを付け加え、より個人として特徴的なものとし、標準的なクラスのものとの区別することができるようにさえできるだろう。そして、その特徴はそのキャラクターの歴史に肉付けをする手助けとなることにもなる。ここに示すのは、「盗賊会議」アドベンチャー・パスに参加するキャラクターに向けた、いくつかのキャンペーン特徴である。

キャンペーン特徴 Campaign Traits

キャンペーン特徴はあるアドベンチャー・パス専用に使われてきたもので、新しいキャンペーンの最初の冒険を始めるためにあらかじめ組み込まれた理由をキャラクターに与える。キャンペーン特徴の中には、君がこのキャンペーンを始めようとする場合に、他のキャラクターと関係があり、仲間同士のやり取りに利益を与えるものもある。

キャンペーン特徴は他の特徴に比べてキャラクターの背景について多くが記載されている。そしてそれらはキャラクターを形成する幼少時の出来事よりもキャラクターに起きた最近の出来事が想定されている。君はキャンペーン特徴の想定している背景が起きた時期についてキャラクターに適應するように自由に調整してもかまわないが、背景を修正する前にGMに許可を得ること。

以下に述べる特徴は、すべて「盗賊会議」アドベンチャー・パスの重要な要素となる。これらの特徴を、このアドベンチャー・パスにおいて直面する敵や問題に関する情報として、ネタバレを気にすることなく読み解いて構わない(意図してそのような記述を行っている)。盗賊、シャドウ・モンスター、デヴィルといった要素が登場するだろうことを知っていれば、このキャンペーンに合致したキャラクターを作成することができるだろう。以降に述べる特徴は、冒険者、傭兵、解放奴隷、警備兵、監視つきの悪漢などの落ちこぼれ集団としてキャラクターたちをまとめあげるように作られている。

汚名の子 Child of Infamy : 君の家族は、長い間ショービジネスに関わってきた。君の両親がもしれないし、兄や姉がもしれないし、おじやおばがもしれない。いずれにせよ、君の近い血縁者は有名で人気のある役者だった。その血縁者は妥協したばつが悪い方法(訳注:自殺)で死んでしまった。しかしその不幸な死により、君の家族の名声と運命は変わることはなかった。それどころか、その評判はより悪いものとなった。人々が君の姓を知ると、彼らは「あの血縁者のように、君も退廃的

な生活をすごしているんだろう」と決め付けた。君がこの汚名を甘んじて受けるか、汚名をそそぐために努力するかどうかに関わらず、芸能協会との数年のやり取りが周りの人に君の印象を植え付けたのだ。君はその血縁者の才能を受け継いだ。並外れた体型を持つか、演劇じみた振る舞いであたりの注目を浴びるのを好むか、あるいは陰険な感情の操作者であった。

君は 芸能：演劇 技能判定に+1 の特徴ボーナスを得るとともに、君にとって 芸能：演劇 技能はクラス技能として扱われる。さらに、関係者たちの資産を受け継いでおり、望むならば貯蓄から 300gp を持ってゲームを開始する。

陰謀の狩り手 Conspiracy Hunter：君は「ウエストクラウンで悪事が進行中である」という噂を長い間耳にしてきた。追跡されることも疑問に思われることも無いまま失踪した、貴重品の積荷。まるで自分達が始めから存在していないかのように、姿を消す人々。彼らですら従わなければならない上司の偶然の失脚や幕の後ろでのつながりについて話す、貴族やビジネスの主。ウエストクラウンの裏社会を支配している王は何者なのか？ はるか遠いところにあるという犯罪組織の物語は、真実のヒントをつかんでいるのだろうか？ 伝説に名高い「盗賊会議」は、何年も前にこの都市から追放されていたといわれているが、何らかの形で生き残ったか再び作られたのだろうか？ そして今日、彼らは何を掌握するためにこの都市を掌握しているのだろうか？ 君はそれらについて何も知らない。だが、見つけようと決心している！ 以下の技能から一つを選ぶこと：はったり、交渉、知識：地域、知覚、真意看破、隠密。君は選択した技能の技能判定に+1 の特徴ボーナスを得るとともに、君にとって選択した技能はクラス技能として扱われる。

立ち上がった悪魔崇拜者 Diabolist Raised：君は人生のすべてを悪魔の所有物であるシェリアックスの支配の中で生きてきた。君はこの国の宗教に対して少しも関心をもってはいない。しかし世界でもっとも壮大なるこの帝国においては、その宗教を信じるのが生きる道であった。誰が帝国の支配者の信仰心を問うことができようか？ 確かに、どんな愚か者でさえ、君の友人のような理想主義の知人（個人の自由と平等主義に則った支配という奇妙な理想を持っている）のことを好きにはならないだろう。なんであれ彼らに起こった出来事を誰が話題にすることができるだろうか？ 君は地獄と厳格なる支配者の揺るがぬことを知っている。君はデヴィルを見た事さもある。君は、デヴィルを制御する力を持って、デヴィルをどのように使役するかを目の当たりにしている。そして君はこの国の闇の信仰を知っている。君は自身ではデヴィルの利益を享受するものになるまいとしている。しかしシェリアックスに生きていることは事実である。そして裏側でうごめいているものについて知っておくというのは常によいことなのだ。君の悪魔崇拜の知識により、君はウエストクラウンの貴族に対する はったり 交渉 威圧 真意看破 の技能判定に+1 のボーナスを得る。また、君はデヴィルからの[精神作用]副種別を持つ効果に対するセービング・スローに+1 のボーナスを得る。

地獄の落とし子 Infernal Bastard：君はティーフリングだ。君は逃亡した奴隷か、隠された不名誉か、住むところのない放浪者かもしれない。しかし、君がどのように養育されたにせよ、生きることは君にとって特に厳しいものであった。君は大いに苦しんできた。ある冬は餓死する一歩手前まで追い込まれ、ある夏は人種差別の船員になかば撲殺されかける、といった具合で。それらの経験により、君が冷酷でシニカルな悪党か、経験で希望に満ちた楽道家になるかどうかはあなた次第である。しかし一つ確実なことがある。君はティーフリングとしてさえも不十分なのだ。ひょっとしたらそれは君の辛い人生によるものかもしれない。あるいはフィードから受け継いだ遺産に何か失敗があったからかもしれない。君はティーフリングが生まれ持っている[冷気][電気][火]の抵抗を失っている。その代わりに、君はそれらの効果に対するセービング・スローに+2 のボ

ーナスを得る。同様に、君はダークネスを擬似呪文能力として1日に1回使用する能力も持っていない。その代わりに、君は0レベル呪文から1つを選び、回数無制限の擬似呪文能力として使用する能力を得る。

影の子 Shadow Child：ウエストクラウンは長い間特定の呪いの元で痛めつけられてきた。毎晩発生する荒廃とともにシャドウを狩る獣たちが減少していった。誰もそれら夜の恐怖がどこからやってくるのかを明言することはできない。神秘的なニダル Nidal のウィザードを疑うものもいれば、アローデンの凋落により引き起こされた呪いだと言い張るものもいる。影の多い首謀者 shadowy mastermind がウエストクラウンの北の遺跡の深淵から漆黒の輩を操っているのだと主張するものもいる。真相が何であれ、ウエストクラウンの人々は長い間、君ではなく夜を恐れている。君の目標は、闇の中に隠れる獣どもから暗黒を取り戻すことだ。君は暗闇に自分を順応させる。その結果、ほとんどのものよりも影の中でより精密に行動する。君は薄明かりの中にあるものに攻撃する場合であっても、薄明かりによる20%の失敗確率を受けない。

パスファインダーの亡命者 The Pathfinder's Exile：ウエストクラウンの荒廃しているパスファインダー・ロッジ「デルヴヘイヴン Delvehaven」は長い間、君の想像を掻き立てるものだった。悪魔のような支配者の命によりデルヴヘイヴンは強制的に閉鎖され、ウエストクラウンのパスファインダーは国外に追放された。彼らが持っていた無数の冒険から得られた公開されていない知識と財宝は、この都市に残したまま。今日、恐ろしい噂と闇の魔法の境界の下に「デルヴヘイヴン」は横たわっている。公職のものによりロッジは保護されており、不法侵入は阻まれている。正当なる手段で命じられてはいないものの、君はパスファインダーのエージェントである。君はシェリアックスにおける、パスファインダーの企てを支援することに興味を持った。デルヴヘイヴンの調査に向かった特定の目を使って、デルヴヘイヴンは、君の長年探し求めていた冒険に対する興味の開始点であった。驚くべきことに君は数日前、この国の裏で活動している名もなきパスファインダーからメッセージを受け取った。君がロッジを調査し、アブサロム Absalom のグランド・ロッジに調査結果を報告することを頼むとともに、彼は使い古して色あせてはいるものの、まだ十分に機能するウェイファインダー wayfinder を君に送った。君はこの見知らぬ人に、このアイテムの費用として 500gp を返済することを己に誓ったが、それまでの間、このアイテムは君のものだ。ウェイファインダーは魔法のコンパスであり、道に迷うかどうかを決定するための 生存 判定に+2 の状況ボーナスを提供する。そして、標準アクションとして、術者レベル5の呪文として光を放つことができる。パスファインダーの組織とウェイファインダーのより詳細な内容については、Pathfinder Campaign Setting あるいは Pathfinder Chronicles: Seekers of Secrets を参照のこと。

ウエストクラウンの扇動者 Westcrown Firebrand：この世界には非常によくない問題がある。彼らの愛する存在が仕事から無事に帰ってくることを来る日も来る日も望み、夜になっても配偶者は密談をしてはならない。近所の人に何が起こったのかについて質問される場合に、両親は子供の口をつぐませてはいけない。衛兵が旧友を通り殴りつけているときに、市民は目をそらしてはならない。ウエストクラウンの人々は、もう十分に、長い間苦しんできた！ いまこそ変革の時だ。しかしどうやって？ 街全域に布かれた外出禁止令の後でも自由な考えを持っている者たちの集まりの噂を、君は耳にした。ひょっとしたら、彼らは君の理想を共有してくれるだろうか？ 君は肉体的にも精神的にも素早かった。そして、突然ではあっても迅速な行動が多く、の闘争を解決する最良の方法であることを知っている。君はイニシアチブ判定に+1 の特徴ボーナスを得る。また、不意打ちラウンドに行動する際、あらゆる攻撃ロールに+1 の特徴ボーナスを得る。

ウエストクラウンを取り巻く環境 Westcrown Environs

ウエストクラウンは古い秩序の最後の名残だ。「唾棄すべき」スルーン家により築かれた新しく悪魔のような法が、この街を支配下に置いた。それからというもの、消極的な貴族は不機嫌になり、ポロポロの北地区には目に見えない脅威と闇が満たされている。北地区に偏った社会構造は古くさまざまな要素を含んでおり、死を招く影による黄昏病 twilight plague に侵されている。この街こそ盗賊会議アドベンチャー・パスの舞台なのだ。この街、ウエストクラウンの GM 向けの資料が、Pathfinder Adventure Path volume #25 に掲載されている。とはいえ、以降の情報はこの輝けるメトロポリスを取り巻く地域の概要として十分な内容である。この地を治める地獄の貴族の視野の外で立ちあがる小さな共同体と英雄が、ここに住む者から現れる可能性がある。(ウエストクラウンの周囲の地域ではなく)ウエストクラウン生まれのキャラクターを作成しようと思うプレイヤーは、プレイヤー向けのウエストクラウンのサマリー「Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of Devils」を参照すること。

ウエストクラウンの地域 The Westcrown Region

ウエストクラウンでの日常生活に重要な多くの場所が、街の内側や街の水域の上にあるわけではない。ウエストクラウンの権力者の多くは、影響力を強めたり何かを蓄えるために、周辺地域での影響力を引き出したり、場所や構造物の効果を使用したりする。さらに、南アディヴァン地域 South Adivan の地理や環境は、そこで生活するものと支配するものに影響を与えている。興味深く影響の大きい場所はいくつもあるが、抜粋して以下に記述する。

アディヴァン橋 Adivian Bridge : ヘルナイトの檻の騎士団 The Hellknight Order of the Rack はウエストクラウンから西北西へ 1 マイル向かったところにある、アディヴァン橋に駐屯している。シェリアックスにより建造されたこの橋は 30 フィート以上の長さがあり、ダエンフロウ川 Dhaenflow を渡している。その橋の両端には城門があり、多数のヘルナイト 少なくとも 4 人の見張り Signifiers と a Paralictor in command が配置されている。それぞれの門にすえつけられた 2 重の落とし戸を使えば、警備兵たちは旅人を門の間に捕らえることができる。それにより、旅人を頭上の岩落とし(岩を落とすために城壁につけられた穴)の下に送り込むのである。

バロウウッドの森 Barrowood : ソロウ湖 Lake Sorrow のはるか北にバロウウッドの森がある。ここは現実には起こった事件よりも、物語により語り継がれる場所だ。この森にどの種類の木が生息しているかの知識は、下流域や大陸の東の交易人や職人にとって多大な利益をもたらす。ウエストクラウンの造船工が管理している「バローク材 Barroak」は黒く艶があり、余分な重みがないため、これを素材にすれば通常では考えられない操縦性や堅牢製をもつ船が完成する。ウィザードにとっては、珍しい「陰カエデ shadow marple」が興味をそそる木材である。この木材は容易にワンドやスタッフとして魔力を付与できるのだ。ウエストクラウンから 300 マイルほど離れたところで、バロウウッドの森にはウエストクラウンの交易人や職人が関わっている。この森には、「木々の奥深くにはエルフの小さな集落があるが、彼らは現状を保とうとし、旅人を避ける傾向がある」という噂がある。

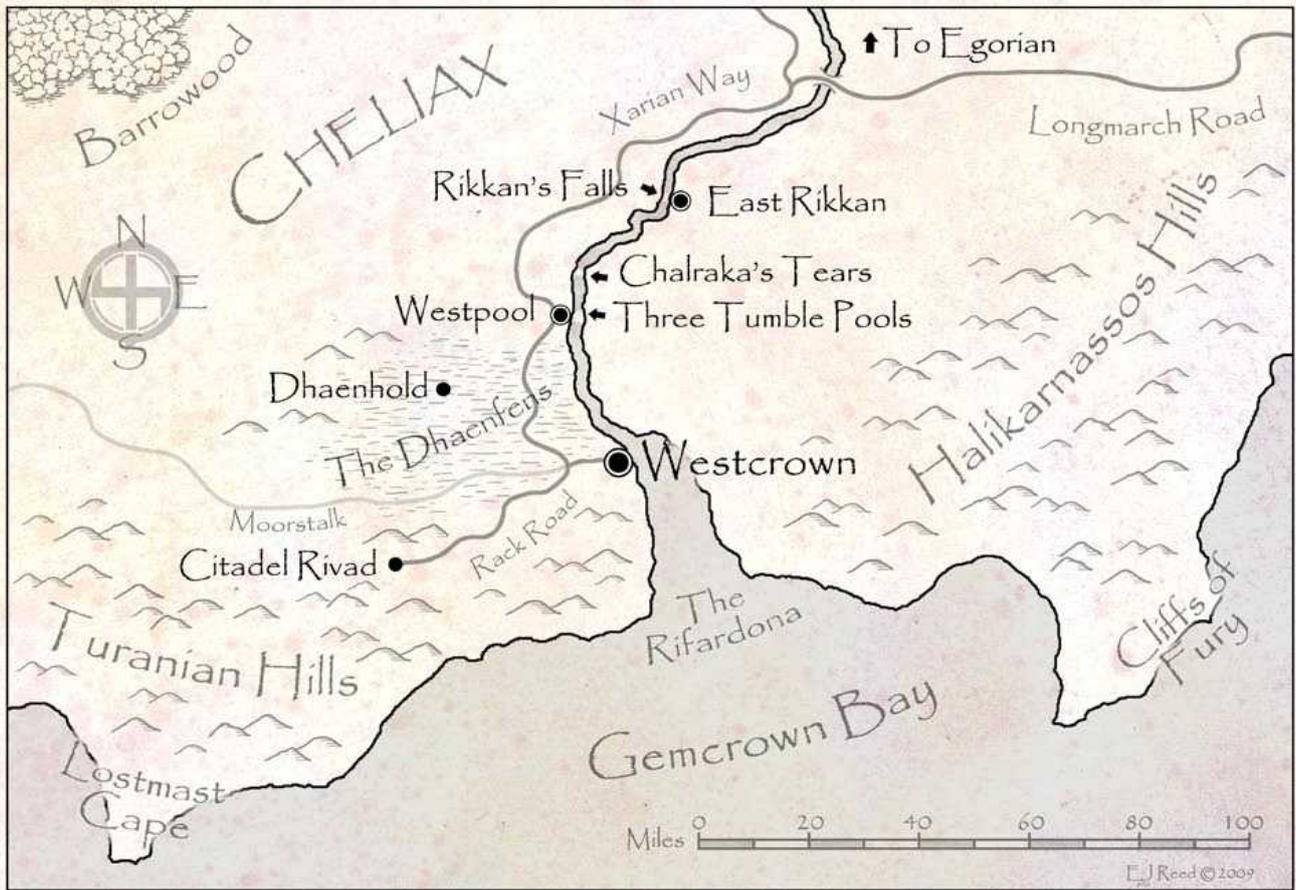
リヴァド砦 Citadel Rivad : 黄昏の街から西へ馬で一日弱の

場所に位置する丘は、シェリアックスにおいて最も険しい場所の一つである。ヘルナイトの原型である「檻の騎士団」を生み出した丘の上の砦。かつてアンドレン Andoren の貴族から長きにわたり流刑の地であったリヴァド砦は、今では不吉な壁、2 つの門、周囲を囲む鉄の棘を持った銃眼付きの胸壁に覆われている。薄暗く、3 つの塔を持った要塞は、全方位の視界を兵士たちに提供する。囲いの中にある 7 つの建造物には 150 人の軍の兵士、付添いの奴隷、雑務用の使用人と管理者が駐留している。最初のヘルナイト軍の偉大なる所有地であるため、リヴァド砦は多くのヘルナイトから誉れ高き駐屯地として人気がある。

ダエンフェンス湿地 The Dhaenfens : 黄昏の街の西北西 25 マイル以上先にある、アディヴァン川上流域 Upper Adivan の終わりに位置する丘の尾根には、せせらぎ、浅い水たまり、湖、沼地が集まっている。低地であり、水浸しとなったこの場所には、多くの種類のアンデッド、ハグ、ウィル・オー・ウィスプが生息し、ハーピーの金切り声が聞こえてくる。

ダエンホールド城 Dhaenhold : この長きにわたり遺棄された城は、ダエンフェンス湿地における植物の繁茂と生物のために腐り、ぼろぼろに崩れている。“発狂した”ラクエッサ・オラーラ・ダエン Larquessa Olara Dhaen と彼の父、“狂気の”ラーケス・ローカー・ダエン Larquess Roakar Dhaen が長い間守り続けてきた宝について語る噂もある。彼らとその一族はウエストクラウンに住む敵からこの沼地の深みに逃亡するのに十分な力を保持していた。彼らは 3 つの物語に語られる城を、闇より引き出した石から建造した。「最後には、その墜落した魔法が使用人、兵士、息子を腐敗したアンデッド・モンスターに変えた。そして娘は、沼の中に潜み泣き叫ぶ幽霊になった」と物語には書かれている。何人もの冒険者が、オラーラの宝や悪魔の知識を求めてダエンフェンス湿地に入っていった。このような冒険家で帰ってきた者の話を聞いたものは、ウエストクラウンにはほとんどいない。

リカン港 The Rikkan Ports : 川下を旅する際には多くの問題があり、そのため湖岸にある 2 つの小さい港町が成長することになった。ウエストプール Westpool と東リカン East Rikkan である。いずれも多くの旅館、宿屋、休憩所を抱えている。また、商人が品物を探したり、商人の荷物や奴隷、雇い人を上流へ運ぶ方法を探す手段を提供している。グレート・スタヴィアン・アーチ Great Stavian Arch (後述)により、ウエストプールは大きな街となり、現在は滝とともに広がっている。他方、東リカンは滝の下にあり、多くの漁師を抱え、旅人がアクセスしやすい港を保有している。AR4674 年から、帝国軍は革命軍と内通者を、スルーン家流のやり方で探すためにウエストプールを占拠した。それは、地獄の王族 Infernal Majestrix の栄光への不満を誘うためにグレート・スタヴィアン・アーチを破壊した者が、この地域にまだいると信じているものが多かったからである。ウエストプールの市長ティバルト・クロシーニ Tibalt Khrocini は、政敵の所有する船と乗組員を徴発し、強制的に奴隷にすることで多くの権力と利益を得た(この事件は「アディヴァン・アーチの崩落に伴うヴィスマルグレイブ Vismargrave of Adivian Falling」と呼ばれている)。ソロウ湖とエゴリアンへの輸送のために、ウエストポリタン・アデル Westpolitan adels を使うことで、彼は船によらない商品の流れを維持できた。



リファドナ The Rifardona : 「アローデンの砂州 Reef of Aroden」という意味の名前を持つリファドナは、大規模な砂州である。アディヴァン川の下流を流れる泥と残骸により補強され確立した。わずかに弧を描いた砂州は 12 マイル以上の長さがあり、水面から 5 フィート以内の範囲で盛り上がっているところもある。これらは厳しい潮汐から川口を守るとともに、海軍の侵入による直接的な襲撃からウエストクラウンを守っている。リファドナの南に打ち寄せる波の下には、何十隻もの沈没船が横たわっている。無謀なる冒険者や傲慢なる操縦者、あるいは単なる航海士といった犠牲者は、北の港にあるアローデンの見事な彫像に目を奪われてしまったのだ。何百隻もの難破船は、こんなにも長い間、この都市が強国のまま「知られずに」いた理由を教えてくれる。川の水と海水が混ざる汽水域に安全に入るためには、遠洋航海船はこの湾の東西にあるジェムクラウン岸 Gemcrown Cliffs に沿ってジグザグに進み、北の岸を 2 マイル以内に収めて曲がらなければならない。ジェムクラウン湾とリファドナの間で守られることで、黄昏の街は潮流や嵐にもほとんど悩まされない。

アディヴァン川 The River Adivian : 強大なる南アディヴァンは、広大なセレン川にも戦いを挑んだ。セレン川は流れが強い東側に位置する川である。神秘性も高く水深もあり、この地域の交易と移動において極めて重要な川である。広く緩やかな流れの場所が多いが、ジェムクラウン湾に注ぐときには極めて力強い流れとなる。低レベルの冒険者や交易商が不便に感じているように、様々な理由のため、アディヴァン川はウエストクラウンから 80 マイルまでの距離まで遡上する大きな船は通行できない。後期ゴズラン late Gozran の 2 週間、メナドール山脈 Menador Mountains の雪解け水がソロウ湖と河川に流れ込み、2 フィートほどに深さを増す(氾濫する場合もある)。これにより場所によっては 1/2 マイルまで川幅が広がる。加えて、多くの場所の川床が変化し、多くの船を沈没させた、岩でゴつゴつした浅瀬を隠してしまう。シェリアックスの西部において、この川や湾で失われた物品や宝物を探すのは、無謀な仕事なの

だ。

スタヴィアン・アーチ The Stavian Arches : 初めて公式訪問を行った際に起こったアディヴァン川からの出航の失敗に対する怒りにより、タルドール Taldor の皇帝スタヴィアン I 世 Emperor Stavian I は技術者や魔術師に「かつて私があらゆる障害に対して行ったように、汝らの皇帝がこの川を征服する方法を見つけ出せ」と命じた。彼らは川のそばに弓状の建造物を造り上げた。はじめは木材で、その後は石材で。都合がいいように川岸を削り、滝よりもなだらかな坂になるように岸に砂利を敷き詰めた。AR3850 年、小さな船が、滑車とロープにより滝のそばを通って引き上げられるようになった(強制的に集められた奴隷も必要とされた。彼らの多くは橋のそばの小さな村の住人だった)。AR4100 年には、見事な石製のアーチにより、中規模の船もアディヴァン川を横切ってリカン湖へ至れるようになった。AR4085 年(訳注: 誤記と思われるが原文に従った)に完成した第 3 スタヴィアン・アーチはリカン滝 Rikkan Falls の西岸の大規模な範囲を占め、もっとも大きな船でさえソロウ湖を横切って上流へ運ぶことができるようになった(水路のランプを上げる道具と船とを引き上げる奴隷は手元にあり、十分に供給された)。シェリアックス市民蜂起の終了後最大の反逆罪は、AR4660 年におきた第 3 スタヴィアン・アーチの破壊である。これにより大きな船の遡上はできなくなり、シェリアックスの首都へ簡単には向かえなくなった。橋の再建は試みられたが、帝国監督官の暗殺と働いていた奴隷の解放や虐殺により失敗した(それらの事件は、スルーン家の問題を引き起こした)。

3つの滝 The Three Falls : ソロウ湖とジェムクラウン湾との間、南アディヴァン地域には 900 フィートの落差があり、川には多くの急流や 3 つの滝の集まりがある。これらの滝の下には浅瀬と岩石があり、浅瀬用のはしけや素早く動かせる非常に小さな船でもなければ、いかなる船であっても通ることはできない。このため、河川運輸の大半が貨物用舢(はしけ)と「アデル adels」により行なわれている。アデルは陸に接している

貨物船の代わりに、個々の運送用に使われるシェリアックス独自の解である。AR3875年から、滑車とロープでできた仕掛けにより、リカン滝以外の場所では荷物をいっぱいまで積んだ解でも引き上げられるようになった。リカン滝では、岸に沿って商品と解を陸運水路により運ぶ必要がある。ウエストクラウンの北端から遡上すると、最初にぶつかるのが 26 マイル先にあるスリー・タンブル・プール Three Tumble Pools である。スリー・タンブル・プールは 5 フィートの急落が 3 つある場所だ。2 つ目と 3 つ目の滝の間にある非常に浅い水域が最も危険な場所である。次にあるのがチャルラカの涙 Chalraka's Tears である。ここはウエストクラウンから 33 マイル北に位置している。巨大な丸石が川底から張り出し、川を 2 つの滝に分割している。名も知られていない芸術家が、悲しむアズラント人の女性の表情をこの丸石の下流側に彫り込んだ。西側の滝は狭く、深い水域に向けて流れ落ちる。高さは 7 フィートで、高さ 15 フィートの峡谷の壁の近くを流れている。東側の滝は浅く、険しい斜面を 4 フィートだけ流れ落ちる。この斜面は東の峡谷の壁や川の水面の下にある岩に向けて船を動かしてしまう。17 マイル北には 3 番目の、そしてもっとも有名な滝が位置している。リカン滝は幅 4 マイルの池が元となる高さ 15 フィートの馬蹄形の滝である。その名はファー・フロンティア Far Frontier におけるアローデンに仕える旅行記執筆者に由来している。彼は AR1896 年、最初にこれらの滝について記し、およそ 40 年後にアルマ Almas において旅行記を出版した。

ウエストクラウンの礎 Westcrown s Foundations

ウエストクラウンの島々と西岸に興味を持つ者もいるが、この都市にあまり注意を払っていないものがほとんどだ。檻の騎士団が目を光らせているため、「現在ははっきりしていること以上の過去の混乱」に注目しないことが懸命だと感じるのである。ウエストクラウンのまわりの様々なポケットに隠されたものは、それらを注視するものにとっては歴史のかけらなのである。まず明らかなことは下水道と水路が街の通りとパレゴ・レジコナ Parego Regicona に現存する水路の真下にあることだ。アンドレン Andoren、タルダン Taldan、そしてジストカン Jistkan の建造物には、更に深いところにある水路がある。

都市の深部に挑むものは、下水道に水門と陽動用 diversionary パイプがあることを知っている。この下水道はシェリアックスの民によるものではなく、何百年も前の開拓者により作られた。下水道は時がたつにつれ広がっていった。はるかに多く小さい島が表面にあった時には洪水に対する早期解決策の運河や水路が作られた。西岸もまた島の内部の泥の浅瀬を、倒壊し水没した建造物で満たしながら拡張していった。シェリアックスの一部が死すべき定め mortal 世界へのアローデンの帰還において、彼を敬愛しようと提案したとき、スハラ半島 the peninsular Spara は最近の 1000 年の間に強化され完成した。

アディヴァス IV 世の誓約 the Oath of Adivus IV 「わが家の血が落ちるところは、電光の源（雲の上）から我々の脚元の最も深い洞窟まで、我々の陸地の所有権が熱く燃え盛っている！」にまだ従っていた多くのシェリアックスの貴族にとって、都市の真下にある水域や穴に潜り込む人は非常に危険な存在である。彼らの土地所有の概念は、その上の空域と彼らの下の地中まで（地中で発見されたものも）を含んでいる。「失われた都市」の閉ざされた空気の残されたポケットの周りを右往左往するというのが、不法侵入者にもっともありそうなことだ。ここで公職のものに捕まったなら、しばしば問答無用で殺されることになる。

チュラニアの丘 Turanian Hills : ウエストクラウンの周り何マイルにも渡る沿岸地域は、そこに位置するチュラニアの丘と同じように起伏のある地域である。オリーブ、ブドウなどのベリー類や果実のなる木がこの丘を覆っている。そのためこの国は多くの交易品を得ることができ、裕福になった。また、流れ込むアディヴァン川と多くの河川がそれらの丘を分断し、その粘土層をあらわにしている。粘土層はソロウ湖の周りでは栗色

をしているが、アディヴァン川では独特の赤い色をしている。この粘土は焼かれると、他のどこにもないような独特の緋色の陶器になる。スリー・タンブル・プールとリカン滝群との間でとれる粘土は特に鮮やかな赤色になる。春の雪解けの際、峡谷の壁から血を流しているように見えることから、この粘土は「血の土」という名でもよく知られている。

ヴァリグナス峡谷 Valignus : 「燃える谷」はリヴァド砦の南西のすぐそば、檻街道 Rack Road の北に位置しており、リクター門 Lictor's Gate に至る。平らでない自然の競技場の中にむけて、何世紀にもわたり、多くの船が峡谷の斜面を利用してきた。ヴァリグナス峡谷の下にある人間ほどにも大きな焦げた燃えカスは、リクター・アルマンソール Lictor Almansor によって毎月行われる「明快なる火葬 clarity pyres (焚書 book burning)」の無言の証人となっている。没収された「面倒な資料」を夕方から明け方まで焼いた後には、それらの周りの地面や燃えカスのかたまりは少なくとも 5 日はくすぶっている。

河川勅令 The River Edicts

ウエストクラウンとその周りの水域を運行する人は旅行法 Law of Travel (河川勅令とも呼ばれている) について知っており、理解もしている。何人として (帝国軍人でさえも) リカン滝群の南から公海までの水上旅程を止めることはできない。帝国の封印 Imperial seals と軍隊をもたずに旅程を止めるなら、不法なる障害による海賊行為として起訴されるだろう。都市警備兵司令官、都市警備兵のズロター Durotar、都市の帝国海軍司令官といった権威を所持する者のために、ウエストクラウンの運河が妨げられたり閉じられたりすることはない。帝国の水域の権限のない侵害 帝国の船が運行している周囲 50 フィートや係留された船の周り 100 フィート は、不意の攻撃と潜在的に死の可能性のある行為を罰することができる。岸から船への攻撃は、都市が所有する防備にのみ許可されている。河川勅令を理解するのは簡単であり、その周りで方法を見つけるのは長い気晴らしになる。一般的には、以下の見解でこの法律を回避する。公的な帝国の仕事で保持されている港や川中を旅するものは誰も停泊する義務はない。一時的にせよそうでないにせよ、彼らがドックを操作するなら、誰でも船をドックに入れることを拒むことができる。法外な料金を停泊費用に課さないものの中には、停泊した船の警護のために料金を追加するかもしれない。

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Council of Thieves Player's Guide. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: James Jacobs, F. Wesley Schneider, Amber Scott, and Hank Woon.