

『炎の遺産』

第1章：腐肉の王の咆哮

カタペシュは魔法に満ちた地であり、中でも“願いの魔術”は最も強力な魔法である。数多の願いが虐げられるとき、現実そのものが振動し、運命は本来ならば決して取り得なかった方向への紡ぎなおしを強いられるのだ。このように破壊されたとある宿命の物語が、この『炎の遺産』である。何世紀も昔に、ジャヴールという名のイフリートの公子が端緒となって、ある出来事が起き、そして連綿と続いてきたが、これらはいまや危険極まりない終焉へと向かいつつある。この『炎の遺産』アドヴェンチャー・パス全体を形づくるジャヴールの物語は本誌の88頁（訳注：“背景とアウトライン”として別ファイルにてアップ）に載っている。キャンペーンへの第一歩を踏み出す前に、概略となるこの物語を読んでおくこと。ただし、本キャンペーンを彩るべき英雄たちにとっては、物語は蒼白山の影の中で始まる（そして終わる）のである。

冒険の背景

二柱のジンニー　イフリートのジャヴールとジンのネフェシュティによって何世代にもわたって放たれ続けてきた“願いの魔術”は、蒼白山の一角を歪め、宿命と偶然とを捻じ曲げた。その結果、この恐るべき獣と雄々しい守護者とは長年にわたって生き永らえ続けてきたのだ。ジャヴールの古い神殿からさほど遠くない場所で、アルマという名の若い女豪商が、この込み入った運命に絡め取られた。彼女は真鍮山の麓のケルマレインという滅びた村　ここにはかつて素晴らしい闘技場があったのだ　に、新たな未来がないものかと探しあぐねているところだった。ここで最も重要なのは、くだんのイフリートとジンの放ったあまたの願いは世界の織り目を僅かに歪め、数名の冒険者たちをケルマレインに向かわせたということである。冒険者たちこそ　ジンニーではなく　が、もっとも油断のならない別れ道乗り切り、歴史の行く末を描き出すものなのだ。

カタペシュの謎めいた“^{バクトマスター}契約の主”たちは、この砂漠の商業王国を治める仮面の統治者たちである。彼らの望みは、見捨てられた闘技場の村、ケルマレインを再び経済拠点に復活させることである。結局、彼らはアルマに村中を調査させて何か悪いところがあればそれを排除し、村を再び機能させようとする。この件について、PCたちはアルマの密偵として活躍することになる。

ケルマレインが打ち捨てられてから数年の内に、この小さな町はノールの奴隷商人や人間の山賊、それに荒々しく混沌とした北方の地からやってきた悪名高い追剥どもの天国と

化していた。ところでこのノールどもはとある問題を引き起こした。このあたりに住むノールの部族はみな、蒼白山の中にある岩　これはジャヴールの“獣の家”の廃墟であったのだが　からこの地方を支配するという、伝説的なノールの支配者“腐肉の王”の爪の下に守られているものだった。このノールどもが揃って始めた活動は、近隣のオシリオンの部族との交易で身を立てているパクトマスターたちにとってあからさまな脅威となったのである。

しかし、ケルマレインの心臓部が暗黒に飲み込まれたのは、ケルマレインの中心近くに巣食ったノールどものせいではない。彼らを率いる　しかし、彼らとはまったく似ても似つかない、とある穢れた魂のためなのである。このよそ者は一人の男の姿をとってケルマレインにやってきた。が、それは人間よりももっと強力な何者かであった。奇妙な形の巨大な斧を携え、ノールどもなど眼中にも入れない尊大なこの男は、たった一度の戦いでそれまでの族長を斃してしまった。以後、この恐るべき敵に対してノールどもがちょっかいを出すことはなかった。

このよそ者は、名をカルズワーンといい、ネフェシュティの“五つの風の寺院守護者”のひとりであった。カルズワーンは自分の女主人であるジンの領土を拡大することに専心しており、じきに“自分の部族”に飽きてしまった。そこで彼はケルマレインの他の場所を探険することにしたのである。彼はまず、村外れの廃墟と化した教会に目をつけた。

そこには奇妙な魔法の封印が施されていたが、意のままにエーテル体になれるクリーチャーに対してはその封印は何の効力も持たなかった。その封印の向こうにカルズワーンが見たものは、まったく予期せぬほどの邪悪な存在だった。“それ”は彼の義なる魂を打ち砕いてしまった　かつて“それ”が数十年前にケルマレインの村中を破壊したように。村を破壊した後、“それ”はパクトマスターたちの寄越した密偵によって教会の納骨堂の中に封印されていた。パクトマスターたちは、この村が古代の邪悪な存在　ズルソスと呼ばれるダエモンを崇める邪教集団に乗っ取られたと知ると、秘密裏に村を制圧し、廃村としていたのだ。

カルズワーンは邪悪な存在に操られるようになり、女主人の恩寵を受けられぬ身となってしまった。いまや定命のものとなった彼は、自分に従いつつも蒼白山の“腐肉の王”にも仕えるノールの部族を率いると、北方からやってきてケルマレインの閉鎖された闘技場でバザールを再開した盗賊の一団に接触した。

一方、とある寺院の廃墟もまた、村を飲み込んだものと同じ闇の勢力に喰らい尽くされようとしていた。ネフェシュティへの忠誠のために二度滅びかけても生き残った、伝統ある“五つの風の寺院守護者”の残りの面々は、何とかひっそりと行動を起こせる時を待ちながら、彼らのジンが願った“永遠の忠誠”が実現する可能性や機会、そして理由のことを考え続けていた。

冒険の概略

PCたちはガラヴェルという名の雇い主に従い、駱駝に乗って、北方の“木の生える土地”カタペシュへ向かう傭兵としてキャンペーンを開始する。ガラヴェルは、女豪商アルマの家令である。あるキャラクターは、よりマシな明日と自由とを求めて逃げ出した逃亡奴隷で、アルマのところにいればそれが得られるのかもしれない。他のキャラクターたちは旅する商人で、有力な協力者を探しているのかもしれないし、あるいは罪を償うためにガラヴェルに仕えることになった犯罪者かもしれないし、単に砂漠住まいで冒険を探しているというだけかもしれない。『“炎の遺産”プレイヤーズ・ガイド』には、PCたちがガラヴェルのキャラバンに加わるための様々なオプションが載っているが、彼らが誰でどこから来たのかということは、結局のところ、特に問題となることはない。何かのきっかけで彼らはここ　人里から遠く離れ、ひよろひよろとした木が生えるひび割れた大地と、危険極まりない真鍮山脈の間のこの地にやってきたのである。

『腐肉王の咆哮』は、5つのパートからなる。パート1でPCたちは自分たちの雇い主である女豪商、アルマと対面し、彼女の直属の護衛や傭兵の一団と知り合い、とある謎めいた殺人の謎を解く際に協力し合う。調査の途中で、彼らは、パグワンピィというジャッカル頭をした邪悪なグレムリンがキャラバンを付けねらっていたことを明らかにする。

パート2では、PCたちは邪悪なパグワンピィを追って、打ち捨てられたサレンラーの僧院へ向かう。そこは丘の上にぼつんと残った廃墟で、数マイル先のケルマレインの村を見下ろすように立っている。ケルマレインに住み着いたノールや追剥どもに戦いを仕掛けるためのしっかりとした拠点を探していたアルマは、PCたちに僧院に住み着いたものを一掃し、自分たちがこの守るに易い廃墟に入れるようにしてほしいと頼む。

パート3では、ケルマレインの村の外延部の調査を行なう。その中でPCたちは付近の農園や神殿、その他めぼしい場所で戦うことになる。最終的にPCたちはケルマレインの村に入り、様々な危険と対峙する。アルマは彼らにすばやく村に討ち入り、廃墟を探索し、ケルマレインの中に潜む悪を打ち払って欲しいという。

カルズワーン率いるノールの部族とその取り巻き連中は、ケルマレインの中心部、つまり古い闘技場に住み着いている。村を開放するには、このノールどもを倒さねばならない。パート4では闘技場の構造やそこに何が住んでいるかが明らかにされる。その中には、この村で最近始まった悪巧みの中心となる、道を誤ったジンニーも含まれる。

パート5では、PCたちはカルズワーンを操る悪の精霊の探索に乗り出す。これは数十年前、カタペシュのパクトマスターたちが寄越した戦士たちによって、崩れた教会の納骨堂に封印された、おぞましいダエモンである。ノールを打ち倒すと、アルマは特殊な鍵を使い、PCたちが納骨堂に入れるようにしてくれる。そしてケルマレインを操っていた邪悪はこれを限りに倒されるのだ。

『腐肉王の咆哮』全体を通して、PCたちは1レベルから始めて5レベルまで成長することになる。パート2の終わり近くで彼らは2レベルになり、ケルマレインのほとんどを探索して闘技場に到着するあたりで3レベルになっているようにすべきである。また、4レベルに

なるまでは教会地下の納骨堂に入ってはならない。

五つの風の寺院守護者

この冒険を通して、PCたちは“五つの風の寺院守護者”として知られる古代の組織に関わる手がかりを見つけていくことになる。手がかりを見出しうるようなイベントごとに、PCたちに 知識：宗教、知識：歴史 あるいはバードの知識判定を行なわせ、この組織についてより多くを知る機会を与えること。

難易度 13: “五つの風の寺院守護者”とは、古の昔より存在する五柱の強力な魔神からなる一団である。この数世紀、彼らはなりを潜めているが、カタペシュの北端やオシリオンの南の国境を旅するものたちにより、彼らの導きによる奇跡や勝利を目の当たりにしたと語られることが今でも時々ある。

難易度 16: 伝説によれば、“五つの風の寺院守護者”は真鍮山脈のうち、ケルマレインの村に程近い蒼白山の近くで数百体の強大な悪を倒したのだという。また、寺院守護者たちはそれぞれある特定の風のアスペクトとかかわりを有し、それぞれに異なった強力な魔法の武器を手にしていたという。

難易度 20: “五つの風の寺院守護者”たちは破壊の神口ヴァググのカルトと特に対立しており、この不浄なる信仰の墮とし子との間に彼らが収めた勝利に関する物語が多く存在する。“守護者”自身は、特定の元素に仕えているわけではないジャーン、すなわち定命のジンニーの靈魂である。何らかの理由でこれらのジャーンは不死となっているのだが、この数世紀彼らの誰も姿を見せていない。

難易度 25: “五つの風の寺院守護者”は、ネフェシュティという名の強力なジンの姫君に使用している。これは偉大な魔神の貴族で、彼女の意図はオシリオンとカタペシュの上に、善きにつけ悪しきにつけ影響を及ぼしている。『エドレフの歌』が示唆するところに拠れば、“守護者”たちの不死性はネフェシュティがはるか昔に発動した強力なウィッシュに由来するものであるらしい。それは、戦士たちが彼女の寵を得ている限り、永遠に生き続けられると定めるものである。難易度 25の判定に成功すると、それぞれの“守護者”の名前と武器についての情報も得られるが、以下に述べるそれ以外の追加情報は、この判定だけでは得られない。

- ・ **ダヴァシューム** (『ジャッカルの値』、『最後の願い』): ダヴァシュームは善悪の判断能力を持たぬ危険なクリーチャーで、死刑執行人として もっと極端な言い方をすれば暗殺者として、ネフェシュティに仕えている。彼はすべての風の憤怒を体現しており、強力なクォータースタッフを得物としている。
- ・ **カルズワーン** (『腐肉王の咆哮』): 斥候にして次元界を渡り歩くカルズワーンの武器は手の込んだグレートアックスである。彼は南風を体現している。これはあらゆる風の中で、もっとも息が長く、世界の隅々までを吹き渡るものである。現在彼は、ケルマレインの廃墟化したサレンラーの教会の地下の納骨堂に幽閉されているダエモン、

ズルスに精神を支配されてしまっている。

- ・ **パズヴァーン** (『ジャッカルの値』): パズヴァーンはネフェシュティの相談役にして精神的な指導者である。彼が体現するのは、神々のささやきや長老たちの導きを運ぶ東風である。彼の武器は恐るべきバーニング・フレイルである。
- ・ **ヴァルディシャル** (『腐肉王の咆哮』): ネフェシュティの軍勢の将軍であるヴァルディシャルの靈魂は、僧院の研究室に住み着いている。彼は、彼のそのときの宿主が好む武器をなんでも得物とし、また軍勢の戦の雄叫びを乗せて吹き渡る北風を体現するものである。
- ・ **ザーフイド** (『獣の家』): ネフェシュティの間諜にして外交官であるザーフイドは、伝令にして密偵であった。彼が体現するのは、隠された秘密を運ぶ西風である。彼の武器は繊細かつ剃刀の鋭さを誇るシミターである。

キャンペーン特徴の決定

君が『“炎の遺産” プレイヤーズ・ガイド』を使用しており、君のプレイヤーたちが各々のキャラクターのためにキャンペーン特徴を選択していた場合、彼らはこのアドヴェンチャーの間にここの置かれた状況に対しての解決策を捜し求めることになるだろう。以下は、そのような“解決策”がどのようにもたらされるかという例である。

自由を勝ち取る : アルマはパクトマスターの代理人として、いかなる奴隷にも自由を与えることができる。そしてまた彼女は、この一連の冒険の間に必ずそのような行為を行なうだろう。それは冒険のクライマックスでというのが一番可能性が高いが、それ以前にもそのような場面にふさわしいドラマティックな状況が発生するならば、そのときにということもあるだろう。

冒険を求める : そのPCが厩 (エリアB4) でバードのフェリペドを助け出していたり、あるいは“五つの風の寺院守護者”について詳細な記録をとっていたりした場合、彼はパスファインダーたちの間で一目置かれることになる。冒険分団長までが、この栄光を手に入れられるならウェイファインダーの対価は要らないというほどに。

祖先の過ちを匡す : そのPCは墓地の中で、墓碑銘として両親の名を刻んだ墓を見つけることになる。もし君が意地の悪い試練を用意する気になった場合、教会の地下の納骨堂で出てくるアンデッドの1体はよく見知った顔をしているということになる。

ノール殺し : ケルマレインでノールどもを打ち滅ぼせば、そのキャラクターは満足するだろう。しかし、君は恐らく彼に、ここにはまだ他のノールの部族がいて、そして連中の首魁である“腐肉の王”は、じつはまだ他所にいるのだと匂わせることになる。

伝道師：そのPCがサレンラーを信仰していた場合、僧院や古い教会を再建することは、そのキャラクターの目標の達成を近づけることになる。あるいは、ザストランの信仰をそのPCの信仰に近づけ、ケルマレインに新しい教会を建設する手助けをさせるというのでもよい。

ハリーンの搜索：ハリーンは闘技場のエリアC8eで見つかる。彼女はPCたちと再合流すると、PCたちと協力してカルズワーンを倒し、ケルマレインを再建しようとする。ハリーンにとって、自分の負債を返すための金を稼ぐには、このほうがずっとよい方法というわけである。

パート1：スルトンの爪

本格的にプレイを開始する前に、プレイヤーたちにこう告げること。キャラクターたちはソルクの街を出発し、カタペシュの北方の低木の生えるという、まだ行ったことのない場所へ向かうキャラバンとして、物憂く揺れる駱駝の背に乗って、1週間以も一緒に旅している、と。彼らの雇い主はガラヴェルという名の生真面目な男で、目的地で彼らを待っているという女豪商の家令である。はるか西の霞がかかった向こうに、蒼白山の巨大な稜線が、まるで墓石のように半ば暮れかかった空に聳えたつのを、PCたちはちょうど目にする。プレイヤーたちに、各々のキャラクターについて、その外見や振る舞い方がどのようなものか説明する機会を与えること。数日間のうちに彼らは互いに知り合いになっている。物語の最初から協働させるには、これは良い手法である。

プレイヤーたちがそれぞれ自分のキャラクターについて簡単に説明してしまったら、プレイヤーたちに目的地が近いと告げること。ごつごつとした樹が次の丘の向こうに見えるとすぐに、なぜそれが“スルトンの爪”と呼ばれるのかわかる。5本の巨大な、そしてほとんど葉のない枝が伸びているその様は、命のある樹というより、巨大な骨の鉤爪のように見えるのである。

PCたちが最後の隆起を上ると、6台の馬車、そして大きなテントが1つからなるキャラバンがこのぼつんと立つ樹の回りに寄り集まっている光景が目に入る。近くの間いの中の駱駝たちは興奮して跳ね回り、混乱した様子の山羊やその他の家畜が一群、馬車の周囲をうろうろしている。およそ1ダースほどの男女が手に手に水の入ったバケツを持ちながら宿営地の周囲を駆け回り、動物を追ったり、あるいは“スルトンの爪”の側の馬車の集まっているところに追いやろうとしたりしている。馬車の一台が燃えている！

橙と赤の凄まじい炎が、月と星の模様で飾られ、入念に仕立てられた木製の馬車を飲み込もうとする。開いた扉から一塊の煙があふれ出す。近づいていくと、鮮やかな色の占い札が何枚も、熱風で馬車の中から吹き飛ばされてくる。PCの中からひとりを選ぶこと。君の判断で、“もっとも神秘に近い”者を、だ。焦げたカードの1枚がそのPCに向かってまっすぐ飛んで行く。カードがその者の胸に張り付いた瞬間、橙色の燃え殻が炸裂する。そ

れはサイクロンのカードである。何か知能を持った存在の命令により、出会うものすべてを引き裂くという力を現すものである。このカードが予言するのは、戦争、放火、そして破壊的な計画。PCたちがサイクロンのカードから改めて視線を馬車のほうに移すと、“スルトンの爪”全体が、輝く炎の中に燃え崩れていくところである。

美々しいテントの中央の垂れ幕が跳ね上がり、間違いなくアルマであろう堂々たる女性が炎の燃え盛る夜の中に歩みだしてくる。

「火に水を！」彼女は馬車の周囲の男達に叫ぶと、君達のほうを振り向く。「ああ、ガラヴェル！」彼女は言う。「また、いざという時の直後に来るのね、いつもみたいに」そして意識的に家令を無視してPCたちのほうをまともに見ると、簡潔な命令をひとこと叫ぶが早いか火のほうへと走ってゆく「何とかして手伝いなさい！」

緊急事態に直面し、PCたちは一連の技能に則した挑戦を行なうことになる。これはダイスを振ることですぐ結果がわかる。またこれは、アルマ一行の主要なメンバーと顔なじみとなる機会ともなる。今後のシーンでPCたちは彼らをより深く知ることになるだろうが、今のところ、火を何とかするのが全員の最優先事項だ。

個々のPCたちに以下の方法での手伝いの機会を与えること：

消火：アルマ、ガラヴェル、それにパクトマスターの護衛であることを示す赤いチタンのプレート・アーマーを着込んだ兵士が4人、占い師の馬車と覆いのない馬車の間の20フィートほどの距離を行きつ戻りつしている。覆いのない馬車のほうには、宿营地1週間分の飲み水に十分なだけの水をつめた巨大な樽が載っている。今のところ、バケツで次々に水をかける方式で6人のNPCが火を消し止めるには、10ラウンドかかる。PCたちにいきわたるだけのバケツは充分にあり、PCたちがこの方式で火を消し止めるのを手伝えれば、PC一人当たり1ずつ火を消すためのラウンド数は減少する。難易度20の【筋力】判定に成功すれば、そのキャラクターは樽をそっくりそのまま持って行って火に水をかけることができる。その場合、火は1ラウンドで消える。

アルマやガラヴェル、それに護衛たちを助けたPCは、今後の遭遇において彼らの態度を“中立的”でなく“友好的”な状態で開始することができる。一行の飲み水をすっかりダメにしてしまった場合、火を消したことでは感謝されるが、その勇敢にして愚かな行為を目の当たりにしたNPCとの今後の遭遇は“非友好的”で開始されることとなる。

馬車を引っ張り出す：屈強な傭兵が4人、燃えている馬車から数フィートも離れていない場所に止まっている木製の馬車に取り付いて騒いでいる。火の粉が飛んできてこの馬車まで炎上させられる前に、なんとか安全な場所まで動かそうというのだ。そして、上手く移動させられない限り、PCたちの到着後6ラウンド後にこの馬車は炎上する。馬のない馬車を動かすには、難易度26の【筋力】判定に成功しなくてはならない。傭兵達はそれぞれ難易度10の【筋力】判定を行ない（傭兵達は全員、【筋力】判定に+1のボーナスを持っている）、そのPCが馬車を動かすのを助けようとする。PCによるメインの判定には、最大で+8までのボーナスが加算できる。馬車の脱出が間に合えば、以後この傭兵達は自分達を

助けてくれたPCたちに対して“友好的”に振舞う。

傷ついた消火者の治療：赤毛のハーフリングのクレリック、ザストラン師が、燃え盛る馬車の中に入っていかうとして酷い火傷を負った二人の傭兵の側に跪いている。ザストラン師はトレヴィスという名の酷く傷ついた傭兵を治そうとしているが、二番目の患者である女性剣士、カリエンには手が回らないでいる。彼女は酷い火傷と煙を吸い込んだためにほとんど死にかけている。何らかの魔法の治療を行えば、現在のヒット・ポイントが-6で、そしてなおもそれを減らしつつあるカリエンは安定化する。難易度15の 治療 判定に成功した場合でも、カリエンが死にゆくのを止めることができる。今後、ザストラン師、トレヴィス、カリエンの三人のNPCたちは、カリエンが死にそうなのを助けてくれたすべてのPCに対して、“友好的”な状態で遭遇を開始する。

怯える動物達に対処する：ケルマレインへ向かうアルマー行には、相当数の豚や山羊、そして羊が伴われている。馬車の炎上でこの動物達は仰天し、炎にまかれて混乱しきった状態でなんとか囲いから逃げ出そうとしている。初老の人間の駱駝使いとその妻が恐慌状態に陥った動物達をなだめようと最善を尽くしているが、何をしてもこの状況でひっくり返されてしまう。

危険な場所から動物達を引き離すには、5体の動物をなだめねばならない。恐慌状態にある動物をなだめるには、難易度20の 動物使い あるいは野生動物との共感の判定に成功せねばならない。火が消し止められる前にPCたちが5回の判定に成功していれば、駱駝使いとその妻は今後の遭遇において、PCたちに“友好的”に接してくれる。動物をなだめるのに完全に成功した場合でも、駱駝使いのお気に入りの山羊のロンバードが混乱の中でいなくなってしまうとわかった瞬間、駱駝使いは非常に落胆する。

その他の経験点：延焼する前にPCたちが火を消し止めた場合、脅威度1のクリーチャーを倒した場合と同様の経験点を与えること。

アルマの一行

アルマの一行は、PCたちとその他の16人の人々（うち、占星術師のエロイーズは死んでしまったが）からなり、いずれも彼女がとある村を奪回するのを助けるために集められたものである。まず、アルマの家令ガラヴェル、ノールの専門家であるダシュキー、ネシスのクレリックであるザストラン、4人の兵士、6人の傭兵、二人の駱駝使い、そしてアルマ自身である。これらのNPCたちのほとんどに関してデータ・ブロックは存在しないが、彼らをキャラクターとして構築し、PCたちの側に立って戦わせたいと君が思うような場合に備えて、クラス・種族・レベル等は記載されている。

アルマ・ロヴェシュキー（秩序にして中立、女性の人間のエキスパート4/ファイター1/ローグ1）：アルマは若く美しい女豪商で、カタペシュのパクトマスターたちの裕福な密偵の一族に連なるものである。彼女の一族はもともとはるか北方のヴァリシアの出身で、数世代前にカタペシュに移ってきたのである。不幸なことに、彼女の一族はその数世

代の間に、よくない取引に手を出したり、ライヴァルの大商人との経済戦争に負けたりしたせいで、すっかり落剥してしまった。しかしアルマは何とかその状態を安定させ、一族の残したものを再建しようとしている。その過程で、ずっと昔彼女の一族が支配していたケルマレインの村を救おうというのである。パクトマスターたちはそれを取り返したがっており、そのためにアルマを送り込んだのだ。

アルマは抜け目ない商売人で、謎めいた上役に自分を売り込むチャンスは今しかないと理解している。そのため、彼女は今回の遠征に持てるものすべてを注ぎ込んだ。それでも自分の地位を示すだけの贅沢はできてはいるが（香を焚き染めた部屋、最高級の絹、傭兵にたっぷり支払うこと等）、しだいに緊張を隠しきれなくなっており、また状況の不利にうすうす勘付いているせいで決断が博打的になりつつある。気丈を装っているものの、実はよそ者の忠告をすぐに受け入れてしまうほど心弱くなっている。そのせいで彼女は知らないうちに、ダシュキーやその秘密の仲間達の手駒となってしまっていたのだ。ダシュキーの励ましにより、アルマは経済的な安定をよりはやく獲得し、家名を挙げる事ができた。そのため、彼女はこの斥候の多くの欠点が見えなくなっている。

もしPCがアルマにケルマレインについて訪ねると、彼女はこう答える「その村はずっと昔に、真鍮山脈のウワガ高地にある村の1つとして、闘技場の周囲にできたものです。この闘技場には巨大なアーケードがあって、商人も剣闘士も俳優も音楽家もそこにやってきました。そしてカタペシュじゅう、さらには隣のオシリオンからも客が集まったのです。もう20年も前だったか.....その村は陥ち、パクトマスターたちはその廃墟を見捨てました。疫病がはやっただの、邪悪な呪いによってのことだのといううわさは流れましたが、本当のところ、なぜこの村が廃村となったか誰も知らないのです。2年前、クルディス族と名乗るノールの一族が闘技場に住み着き、ケルマレインは自分達のものだと言い出しました。パクトマスターたちは村を取り返そうとし、そのために、私達を送り出したのです」。難易度20の 真意看破 判定に成功すると、アルマはケルマレインの村を襲った破滅についてもうちよっと何か知っているが、今のところそれを他人に話すまいと思っているようだと思付く。パート5で村のほとんどが解放されたときに、彼女はPCたちにさらなる詳細を語ってくれる。

ガラヴェル（秩序にして中立、男性の人間のファイター3）：こけた頬と突き出た顎を持ち、黒髪を短く刈り込んだ熱血漢のガラヴェルは、会計や事業を扱うよりは剣士が似合っているふうに見えるが、アルマの個人的な事業のほとんどを取りまとめているのは他ならぬ彼なのである。奇妙な金属のボルトが彼の頭蓋の左側から突き出しているが、これは彼がパクトマスターたちの直接の支配を受けていることを示すものである。また、これを介して、彼がパクトマスターたちの利益に関わる重要な取引に関係するとき、彼の感情は魔法的に制御されるのである。彼は飾りのない白いカーフィーヤ（頭巾）を頭にかぶることでこのボルトをよく隠している この金属のボルトは“パクトマスターの恩寵”と称するもので、忠誠を確実にし、感情の暴走を防ぎ、さらに[精神作用]効果に対するガラ

ヴェルのセーヴィング・スローに+4の抵抗ボーナスを与える（その代わり、いかなる士気ボーナスも彼は得られない）。難易度15の 視認 判定に成功すれば、彼がカーフィーヤを着用していてもボルトに充分気付くことができる。

時折、アルマはガラヴェルに剣を振るったり不正を行なったりといった“汚い”仕事もさせることがある。そしてその際、自分はどうかそれらの最低の仕事からは遠ざかっていられるようにするのだ。長いことアルマに仕えるうちに、彼はアルマに対する愛情のようなものを覚えるようになっていくが、これは魔法のボルトの精神を捻じ曲げる力のおかげで、表出されずにいる。彼とアルマは居室を共有しているが、彼らの関係の中に性的なものは一切存在しない。

ダシュキー（ノールの専門家）：アルマ一行の多くが、火をつけたのはダシュキーではないかと疑っている。彼の常に荒っぽい態度や、女主人にあからさまに惹きつけられている様子（ただしアルマ自身は彼を非常に目下のものとして認識しているため、周囲の全員が気付いている彼の態度にも全く気付いていない）、そして粗野な というよりはほとんど野蛮とまでいえる酷い礼儀作法は周囲の注意を引かずにはいないのである。

アルマがこの不潔で鋭い目をしたダシュキーを雇ったのは、1週間前、ソルクで、パクトマスターたちから託された土地について調べている際のことである。ケルマレインはノールの支配下にあるといわれていたので、彼女は自分達が立ち向かおうとしている存在について説明し、さらに起こりうる交渉の仲介となってくれるものを必要としていた。ダシュキーを見ていればノールの残虐性がどのようなものか目の当たりにできるので、彼らとの交渉についてはほぼ諦めていたが、ともあれアルマは彼を側に置き続けた。彼の奇矯な振る舞いにもかかわらず、彼の忠告を信用していたからである。ダシュキーと短時間でも一緒にいたものは、彼の酷い体臭のせいで、この衛生観念をほとんど持たない男は信用を失っているのだと気付く。彼は襤褸をまとい、古傷のせいで少しばかりびっこを引き（昔、ノールが彼の左足を腿から喰い切ろうとしたのだ）、節くれだった木の杖に寄りかかるようにして歩く。食事時に難易度10の 視認 判定に成功すると、このノールの専門家が不潔な手でひっつかむようにして食物を口に詰め込んでいるのがわかる。この動物的な行動を見てしまうと、文化や洗練などという言葉と縁のあるものは誰も彼には近づきたくないと思うようになるのである。

PCたちがダシュキーを少なくとも“友好的”にまですると、彼は自分の生い立ちについて語ってくれる（コラム参照）。彼の話は、少なくとも彼が逃げ出したあたりまでは本当である。実際は、彼の父親を殺して食べてしまったノールたちは若いダシュキーを自分達の狩猟団の中に受け入れ、曲がりなりにも彼らの一員として育て上げたのである。ともあれ、ダシュキーは数年の間“三つ顎”一族の中で、新しい家族からの酷い虐待に苦しんだ。彼はしばしば屈辱的な（しばしば暴力をとまなう）からかいの対象となり、生き延びるために非常に残虐な振る舞いをするようになった。結局、物まねから発したものは彼の本性となり、ダシュキーは、外見以外はすっかりノールそのものと変わりなくなってしまう

った。

数年前、ダシュキーの族長はこの若い人間をスパイとして、その生まれた町であるソルクに送り返すことにした。彼がふたたび人間らしく振舞えるようになるまで、彼らはダシュキーを部族から追い出した。群からの信頼と連帯を取り戻すため、ダシュキーはなんとか人間らしさを取り戻すように心がけた。ノールたちがそれに答えなかった。実際、ほとんど山のほうに行ってしまうとき、彼は彼らを見捨てた。人生で信頼できるのは自分自身だけなのだ、と悟って。復讐のため、彼はその地の斥候兵となり、狩人や政府がよこした人々を荒野に導いて、ノールが占領した土地を奪い返す手助けをした。こうしてソルクの市場で、何とかしてコインを得ようとしていたダシュキーはアルマと出会ったのである。

三週間前、ダシュキーのノールの“長兄”が、丘の麓の古い部族の元からやってきた。彼はダシュキーの顧客。これはアヴィスタンから来た二人の裕福な狩人で、珍しい毛皮を彼らのコレクションに加えようとやってきたのだ。を殺し、とうとう彼を再び部族に迎え入れた。ノールが占領した土地について、パクトマスターたちが興味を示してきたことを族長が聞きつけたのだという。彼は特にケルマレインについて気にかけている。ここは現在クルディス族の支配下にあるが、“三つ顎”族の領土に加えて然るべきものなのだ、と。ノールたちはダシュキーに、アルマのもとに留まってさらなる指示を待つようにという。

ダシュキー 脅威度2

男性のレンジャー

混沌にして中立 中型サイズの人型生物

イニシアチブ+6；感覚：聞き耳 +6、視認 +6

防御

AC15、接触12、立ちすくみ13（+3鎧、+2【敏】）

hp12（2d8）

頑健+3、反応+5、意志+1

攻撃

移動速度：30フィート

近接：高品質のシミター+3（1d6+2 / 18~20）

および高品質のダガー+3（1d4+1 / 19~20）

遠隔：ロングボウ+4（1d8 / ×3）

特殊攻撃：得意な敵（ノール+2）

戦術

戦闘中：ダシュキーがびっこを引いているのはほとんど見せかけだけのものである。戦闘となると、かれはきわめて身軽ですばしこく、ほとんど目もくらむような勢いでシミター

とダガーの二刀を操る。アルマに対する彼の忠誠は一時的なものであり、彼が彼女の側に留まるのは、彼の真の主人である“三つ顎”のノールがそれを望む間に限られる。

士気：ダシュキーは臆病であることの重要性を知っており、ヒット・ポイントが5を下回ると戦場を逃げ出して丘に隠れる。そうして、“三つ顎”たちを探し出し、手助けと復讐を求めるのである。

一般データ

【筋】14、【敏】15、【耐】10、【知】13、【判】12、【魅】8

基礎攻撃 +2；**組みつき** +2

特技：《イニシアチブ強化》、《隠密》、《追跡》、《二刀流》

技能： 隠れ身 +9、 聞き耳 +6、 視認 +6、 忍び足 +9、 生存 +6、

知識：自然 +6、 知識：地域 +3、 知識：地理 +5、

言語：共通語、ケリ語、ノール語

特殊能力：野生動物との共感 +1

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(2)；その他の装

備：+1レザー・アーマー、高品質のシミター、高品質のダガー、ロングボウとアロー20

本

ダシュキーの物語

「アルマは1ヶ月前俺を雇って、このあたりの丘に住むノールのことを説明しろと言った。ノールどもは俺がまだ子供の頃、お袋と爺さんを殺した。やつらは俺の村に火をつけて、何百人も殺した。俺は親父と一緒にどうにか、ここからそう遠くないソルクの町に逃げた。もうずいぶん昔のことだから、そのとき見たものの事なんか忘れちゃった。とにかく酷い有様だった。だけど音は俺の耳を離れねえんだ。甲高いうなり声、ほえ声 何百もの声がいっせいに叫ぶんだ こいつがとんでもなく近くに聞こえるんだ。ああ、笑うがいいさ。

「親父は俺を育てて、ノールのことなら何でも教えてくれた。やつらの習慣も、言葉もな。やつらを追い詰めて綺麗さっぱり殺せるように。何もかもな。親父と俺はやつらのねぐらを探し当て、やつらの部族について調べ、やつらが何を言っているのか理解するまで、やつらの話していることに耳を澄ました。やつらは愚かな動物じゃあない、それは知ってるだろう。いや、あんたが考えるようなものでもない。やつらはある意味では俺たちより賢いんだ。

「俺たちが最初に襲ったのは“三つ顎”族の宿営地だったが、親父はそれで生き延びられなかった。やつらはハイエナみたいに親父に飛び掛って引き倒して殺すと、親父の血やはらわたを自分の体中に塗りたくった。今でも親父の頭蓋骨が引き裂かれる音、骨がああ血に飢えた歯の間で噛み砕かれる音が耳を離れねえ。以来俺は周囲から忘れられた。無視されるようになった。

「俺はそこを逃げ出した。そして親父の仕事を継いだんだ」

ザストラン師（真なる中立、男性の老いた人間のネシスのクレリック3）：ザストランはカタペシュの海沿いの首都の出身である。魔法の神ネシスのクレリックであるザストランは、数年前、アルマがちょうど自分の事業を起こしたときにアルマと出会い、以来彼女の主治医兼精神的指導者となっている。ザストランはしよっちゅう街の家を懐かしがって見せる陽気な人間で、文化や芸術といったものに興味のあるものは自然とこの楽しい話し相手のもとに引き寄せられる。

ザストランの小さな馬車の中には無数のチェストが積まれており、その中には何十本ものポーションが収められている。これこそがアルマ一行およびケルマレインがノールの影響下から解放されたらすぐにそこにやってくるだろう入植者達を守るための、医療用品及び魔法の薬というわけである。これだけのものがあるにもかかわらず、彼はポーションを使ったり手当てをしたりすることを惜しむ。自分が癒したものよりも酷い怪我が生じることを恐れてのことである。このような場合、ザストラン師は非常に人を見下したような口調で、今後はそのような怪我をしないためにもっと気をつけるべきだと説教してくる。彼は錬金術に傾倒しており、同じものに興味を持つPCとはすぐに仲良くなる。

ザストランは戦闘を回避する達人である　というわけで、彼はこの冒険の間、直接的にPCたちに手を貸すことはない。彼の役割は呪文やポーションという形での治療を行なうことである。彼はキュア・モデレット・ウーンズを2回、キュア・ライト・ウーンズを3回、キュア・マイナー・ウーンズを4回発動することができ、PCたちの要求に応じて無料でそれを使ってくれる。彼のポーションのコレクションは膨大だが、種類は限られており、キュア・ライト・ウーンズ、キュア・モデレット・ウーンズ、ディレイ・ポイズン、レッサー・レストレーション、そして魔法のものでない聖水のみである。アルマの命により、彼がPCたちにポーションを売るときは全て半額で売ってくれる（ただし、しぶしぶと、である）　この際、君が彼のリソースに余り厳密な制限をかけたくないと望む場合、PCたちに買う金があるならいつでも彼は売だけのものを持っているとしておいてかまわない。

キャラバンの護衛（人間のウォリアー2）：アルマ一行の護衛は2種類のものである。パクトマスターたちと直接、彼女を守るという契約を行なった護衛兵と、一行を強化するためにソルクで彼女が雇った傭兵である。護衛たちはすべて2レベルの人間のウォリアーだが、二つのグループの性質は全く異なっている。

4人の護衛兵はそれぞれフィックス、ケルドン、ポダーン、ヴォドラヴという名で、ガラヴェルと同様にカタペシュのパクトマスターたちに仕えるものである。彼らは確かにアルマを守るという契約をしているが、アルマ自身は直接彼らに対する命令権を持たない。常に気を張っている護衛たちはユーモアのセンスもなければ特別に人当た

りがよいわけでもなく、PCたちに対しても、アルマの脅威となる可能性があるものとして以外には見方を変えようとしなない。

また、六人の傭兵 三人は男性（トレヴィス（名目上のリーダー）、ウターカス、ドゥレイン）、三人は女性（カリエン、プロティス、イエスパー）である。彼らは非常にみすばらしく、鎧には土が厚くこびりつき、髪の毛は油じみている。そうして、完璧な礼儀作法と洗練された衣服を身に着けた、アルマを常に警護している兵士達とは好対照を成している。ここで戦いの一翼を担ってはいるものの、彼らは見た目ほども、あるいは言うほども強くない。冒険の初期のころは彼らの大言壮語もそれなりにもっともらしく聞こえるかもしれないが、PCたちがモンスターたちを倒していけばいくほど、傭兵達はなにやら貧相に見えてくるだろう。しかし傭兵達自身は自分達がPCよりも目上の存在だと一貫して信じ続け、PCを目下の者として扱う。

駱駝使い（秩序にして中立、人間のコモナー2）：この人懐こい初老の人間の夫婦は、アルマの一行に食料、あるいは乗騎として伴われている十数匹の動物の世話をしている。アルマはソルクにほど近い町で彼らを雇い入れた。皆が夫のハドロッドも妻のハドラも好んでいるように見える。ハドラは一行の食事を作り、その他の日常のこまごまとした雑事もこなしている。二人ともが凄まじいうわさ好きで、また一行の全員に何らかのつけを勘定するという遊びをしている。新しい一団が合流したことで彼らは非常に興奮し、今までで一番ぐらいの大騒ぎをやらかす。ハドロッドもハドラもPCたちに向かうと、PCたちのほうが彼らに尋問をしようとしているというのに、そんなことはお構いなしに生い立ちだの服装だの興味のあることだのについて質問を浴びせ、どっちが尋問をしているのかわからないような有様になる。

火元調べ

緊急事態がひとまず収まった後、驚くべきことに、アルマは彼女の占星術師が死んだことに対してほとんど興味を示さない。個人的な悲劇というよりは、単にリソースが失われただけという扱いである。彼女はガラヴェルに、この火が何ものかによって宿営地に放たれたものであるか調べ上げるようにと頼む。PCたちもまた火が燃え上がったときにそこにいなかった（そして放火犯にはとても見えなかった）ことから、彼女はPCたちに対しても、家令を助けてこの火事に何か謎が隠されているのかはっきりさせてほしい、そしてもしそうならその謎を解決して欲しいと頼む。

ガラヴェルはPCたちに、破壊された馬車はアルマ付きの占星術師であるエロイーズのもので、彼はアルマの出身地である遠いヴァリシアからやってきた美青年であったと告げる。彼が得意としていたのは、“ハロウ”という名のひと組のカードを用いた占いで、焼け落ちた馬車の周囲の地面に、そのカードが数枚散らばっている。

壊れた馬車を物理的に調べて見つかるのは、すす混じりの灰、壊れたポーションのボトルが数本、ひびの入った魔法のものでない水晶球、そしてかつてはろうそくが立

っていたのだらうと思われる場所にある、溶けた蠟の塊である。エロイーズは焼け焦げた骨だけの姿になって、馬車の中央近くに倒れている。難易度20の 搜索 判定に成功すれば、そこに争ったような痕跡はなく、この占い師は火によって焼け死んだか、あるいは火による煙を吸い込んだことで死んだことがわかる。抜け目のないキャラクターが残骸をあさった場合、様々な額のすすけたコインで55gp分が見つかる。調べ物をしている間に難易度16の 視認 判定を行ない、成功すればノールの専門家のダシュキーがちょっと離れたところに潜み、近くの馬車の陰から彼らをうかがっているのがわかる。

尋問

PCたちが思いつかない場合、アルマかガラヴェルのどちらかが、火元調べの次の段階として、一行の他の者達と話してみるようにという。これはよい忠告であるのみならず、今後の冒険で起居を共にするであろうNPCたちをPCたちに紹介する非常によい機会となる。NPCたちの中で、PCたちのことを知っているのはガラヴェルのみである。他のNPCたちのPCたちに対する態度は“ 中立的 ” から開始する（ダシュキーを除く。彼のみ“ 非友好的 ” からの開始となる）。この開始時の態度は、火事の際にPCたちが取った行動に応じて調製すること。それぞれのNPCたちは進んで相当の情報を提供してくれる。ただし、以下のセクションの最後に述べてあることについては、彼らが“ 友好的 ” な場合のみ話してくれる。

この尋問のシーンを遊ぶに当たり、NPCたちに関する前述の記載は彼らを生き生きとさせるのに役立つだろう。プレイヤー達には、 交渉 判定を行なわせるだけでなく、実際に質問をさせ、君が返答として一連の情報を提供するというふうにするこ

と。

アルマ：アルマは約1ヶ月前にソルクの町でエロイーズを雇い、彼女のためにカード占いをさせた。彼女は父祖の地を訪れたことがなかったが、自分の側に占い師を置いておくことは“ 正しい ” ことのように思えたのだ。彼が彼女に何を告げたのかを彼女はなかなか言おうとしない。彼女は火が放火によるものだ と確信しているわけではないが、もしそうだった場合、PCたちに速やかに犯人を見つけ出して欲しいと彼女は考えている。彼女はエロイーズの死によって何か心をかき乱されているように見える。もしそのことを訪ねると、彼女は激しい口調で、友人の誰かが焼け死んだらどう思うかとその問いを口にしたものに訊ね返す。アルマはダシュキーが自分に夢中であるということに気付いていないが、そのことを告げられると、なにやら考え込むふうになる。彼女はエロイーズと自分の間に恋愛めいた関係は一切なかったと請合うが、実際彼女は長時間をこのヴァリシア人と過ごしていた。ダシュキーが嫉妬を覚える程度には、十分に長い時間を。（“ 友好的 ”：アルマはPCたちに、エロイーズの占いの結果は時を追って陰惨なものになっていったのだと告げる。最後の占いで彼が

中心においた占い札は“サイクロン”で、これは火や、強力な悪の企みによる死を示すものである。アルマが、これはケルマレインに関する何かを示すものかと問うと、彼は「そうです、でも村はもっと大きな何ものかのほんの一部に過ぎません “炎の遺産”のほんの一部に」と答えたのだという。“炎の遺産”の語で彼が何を示そうとしたのかアルマにはわからない。この時点ではPCたちは僅かな情報しか得ることができない。さらなる 知識 判定をしても何もわからないし、よく知られた物語や伝説の中にも“炎の遺産”の語は出てこない。)

ガラヴェル：アルマの家令は、火がどのように燃え上がったのかということについて強い疑いを持っているが、それについて現時点で口にするのが適切だとは思っていない。なにせよ、レディ・アルマが求めているのは色眼鏡を通さない調査なのだ。(“友好的”：ガラヴェルはため息をつく、今までダシュキーを信用したことは一度もないのだという。そして一行のなかの誰かが放火犯や殺人者だった場合、それがダシュキーならあまり驚かないね、と言う。)

キャラバンの護衛：アルマ自身の護衛は全員、火が燃え上がったとき彼女のテントの側で立ち番をしていた 占星術師の馬車の側で不審なものを見かけたものはないが、うち一人が、ダシュキーが近くの木の後ろに隠れようとしているのをちらりと見たという「やつがアルマのテントを覗き込もうとしていたのは明らかだ。あのボウヤは彼女に夢中だから」。ということは、火が燃え上がったとき、ダシュキーは件の馬車からかなり離れた場所にいたことになる。彼の情熱の証拠は彼に罪がないことをも証拠づけたのだ。(“友好的”：追加情報なし。)

傭兵達は食事の準備をする火のそばでくつろいでおり、強い飲み物と一緒に夕食を食べ終わろうというところだったという。彼らはエロイーズのことをあまり好いておらず、彼を弱虫だと思っていた。ダシュキーについては、彼が食事の火を囲んでいなかったことを明言した上で、うち一人が考え込みながら、彼はアルマのところに忍んでいったんじゃないかと言う。彼が女豪商に夢中になっていることは公然の秘密であり、アルマだけが彼の執着に無関心であったようなのだ。ダシュキーについて好意的な評価をする傭兵達はいない。(友好的：傭兵達はエロイーズとアルマの関係について、少しばかり性的な憶測を口にする。そしてダシュキーが占星術師の馬車に火をつけたのは“恋敵に火をつけた”ってことだろう、という。)

ザストラ：クレリックは火を埋けた穴の側で本を読んでいたが、傭兵達があまりに騒がしいので、立ち上がって自分の馬車へ戻ろうとしたときに火が燃え上がったのだという。6人の傭兵達は全員火の側におり、火が燃え上がったときに占星術師の馬車には近づかなかったこと、ダシュキーはそうではないことを彼は証言する。彼はエロイーズのことをペテン師だと考えており、アルマは本当のところエロイーズなどには関わるべきではないのだが、彼女は彼をたいそう好いていたようだと言っている。彼はダシュキーがそわそわとしていたのにも気付いており、彼のアルマへの執着

はいろいろと面倒なことになると考えている。「まともな望みを持つ者なら、やつがやるようなやり方でかわいい娘さんの周囲をうろついたりしないもんだ、やつみたいならくでなしが何をしでかすかわかったもんじゃない」（“友好的”：ザストランはエロイーズをペテン師だと思っていたと言い切るが、一方で話し相手としては大変いい相手だったとも言う。「このほかの連中はベリアナイズの詩だの遠いアブサロムの音楽についてだのまるで話しゃあせんからな。エロイーズは見聞が豊かで頭もよかった。あいつがいなくなってしまうと寂しいよ」）

駱駝使い：駱駝使いたちは非常に興奮しやすく、また互いの話を途中で取ってしまう傾向がある。ハドラが最初に火に気づいた、が、彼女も夫も動物達を落ち着かせるので精一杯だったというのである。ハドロッドは涙ぐんでいる 混乱の間に彼の一番お気に入りの山羊のロンバードが行方不明になっており、もっと悪いことになっているのではないかと彼は怯えている。二人はエロイーズのことを“外国人にしては感じのいい人”と考えていたが、彼の言うところの“サイクロンと魔物と反乱”については理解していなかった。けれど、レディ・アルマがかの占星術師を信頼しているということは、彼らが彼を良い人とみなす十分な理由だった。ダシュキーについて訊ねると、彼らの物言いの調子は暗いものになるが、それ以上は話してくれない。（“友好的”：いかにも協力的な調子で、ハドラは囁く。「私達、ソルクにいるときに、ダシュキーのこと、ちょっとは知ってたんですよ。お金持ちを低木地につれてって、これが狩れたらちょっとした狩人の証拠だみたいなことをいってノールを狩ってた。ここにいる人は誰も彼のことに信用してません。いつも焼きたての肉でも目の前にしたみたいによだれをたらしながらレディ・アルマのことをじろじろ見てますからね。だから、アルマの気を引く恋敵を片付けるために、ダシュキーがエロイーズを殺したんじゃないかしら？」）

ダシュキー：この奇妙なノールの専門家はあっという間に最も疑わしい容疑者となっているのだが、どんなに胡散臭く見えたとしても、実のところ、この特定の犯罪に関しては、彼は無実である。もし放火や殺人の嫌疑をかけられれば、彼は大声で無実を叫びたてる おそらくちょっとばかり大きすぎる声で。だが、とにかく彼は完全に無実である。彼は馬車が炎上したとき、キャンプファイアーの隣で夕食を終えようとしていたところだというのが、実際には彼はそのとき、アルマのほうをうかがっていた。ダシュキーはこの美しい女性に夢中になっており、この秘密は尋問の間中、彼を落ち着かなくさせている。尋問が進むうちに、彼は苛立ち、大声で叫ぶ。「違う！俺は火については何もしてない！ どうして火が着いたかなんか知るもんか。あの馬鹿は何百ものろうそくを馬車の中で点していたからな。おおかた、やつが不運だったってことなんだから。俺たちじゃノールの国にいるんだ。きっとパグワンピィの仕業だろうさ」

パグワンピィのことについて聞かれると、ダシュキーは犯人扱いをやめてくれたこ

とに礼を言った後、こう言う「地面の下の“闇の国”から這い上がってくるおそろしい生き物だ。とんがったちっちゃい頭をしてるから、“ジャッカル・ラット”って呼ぶやつもいる。やつらはノールを神として崇めてて、ノールが群れて暮らしてるところにそれこそネズミみたいに入り込む。パグワンピィがいるところには必ず不幸なことが起きる。だからノールはやつらのことを憎んでて、見つければいつだって殺そうとする。だがやつらはいつだって戻ってくる。おそらくやつらの持ってくる不幸があのかい師のろうそくに火をつけたんじゃないかな？ そうだ、パグワンピィだ。間違いない、パグワンピィだ」

パグワンピィについて聞いたことのあるPCは一人も居らず、アルマー行の中にもいない。しかし残念ながら、非常に近い将来、皆、パグワンピィのことを深く知るようになる。（“友好的”：ダシュキーはがっくりとうなだれ、おそらく自分はアルマのことが“ちょっとばかり好きになりすぎた”のだろう、と言う。が、この火に関しては自分は無実であるともいつのる。）

調査の決着

ガラヴェルがPCたちをアルマー行の全員に紹介してしまい、PCたちがエロイーズの馬車と動物の囲い（こちらでは何も見つからない）を調べてしまうと、家令はPCたちをアルマのテントに連れて行き、最終的な決断を下すことにする。状況や周囲の態度からするとダシュキーが怪しいが、アルマははっきりした証拠もないままこのノールの専門家を犯人にしようとはしない。

PCたちを含め、このキャンプにいる誰一人としてダシュキーが下手人だと名指す“パグワンピィ”なるものについて聞いたこともなく、またキャンプの中の数名は（もし問われれば）彼の言うことはすっかり嘘だという。一方、アルマはもう少し彼の言うことを信用しようとする。

「私の案内人の言うことが正しいなら」彼女は言う「この周囲の丘はみなパグワンピィの跋扈するところということになります。少なくともその痕跡はあるでしょう。ダシュキーの言うことが真実なら、それを一匹捕まえて連れてくることは、ダシュキーにとっては簡単なことのはず」

女豪商はPCたちのほうに向き直って言う。「ともあれ、彼は一番疑われているわけですから、彼をこの暗闇の中に一人で送り出すわけにはいきません。あなた方の調査はまだ終わっていないのではないかと私は思うのです。ダシュキーと一緒に砂漠に行き、パグワンピィを一匹持って帰ってください」

パグワンピィ狩り（遭遇レベル1）

“スルトンの爪”の北側の低木の生える丘に向かって出発したPCたちは、暗闇の中、パグワンピィの痕跡を探しながら行く。ダシュキーの話はいかにも荒唐無稽だっ

たが、彼は真実を語っている。この有害なグレムリンは、自分達の通過した後に膨大な手がかりを残して行っている。とはいえパグワンピィを捕らえるか、その死骸を持っていかない限りアルマは納得しないだろうから、調査は結局“スルタンの爪”の宿営地から100ヤードほど離れたところまで続くことになる。

この場面はGMにとって、だんだんに薄気味悪さを増していくにはもってこいの箇所である。それが結局は冒険の中でも一番ユーモラスな遭遇として決着するにしても。狩は起伏の激しい夜の丘で行なわれるのだ。岩がちな地形やそこらじゅうに生えている棘だらけのサボテンの中を行くためには、PCたちは暗視か、あるいは松明等の光源に頼らねばならない。狩人たちが荒野の中に入っていくにつれ、何やら怪しい影が松明の側を行過ぎる。幻めいたクリーチャーが藪の中をうごめくが、より近寄って調べると、夜行性の鳥やげっ歯類だったりするのだ。ダシュキーは、連中はハーフリングよりもまだ小さい人型生物に見える、薄い毛皮と汚い爪、そしてちっぽけなジャッカルの頭を持っている、と言う。

難易度15の 探索 判定に成功すると、このあたり一帯に数十の小さな足跡があり、“スルタンの爪”の宿営所へ向かったり、そこから戻ってきたりしていること、そして最終的には闇の中の丘へと逃げていっていることがわかる。《追跡》の特技を持っているものであれば、駱駝使いのいなくなった山羊のものらしきためらいがちな足跡が、どうやら意志に反して北西の方角へと引きずられていっているらしきものを見つけることができる。もしPCにその能力を持つ者がいなければ、ダシュキー自身はその足跡を見つけて指摘する。その後は技術を持たない者にもその足跡が追えるようになる。

数百フィートにわたって足跡を追った後、プレイヤー達に周囲の気配が何やら不思議に緊張していると告げること。彼らは何かおそろしいことが起きると予測するだろうが、周囲の様子は全く変わらない。その後すぐ、前方の暗闇の中から人間の赤ん坊のすすり泣きに聞こえなくもない声が聞こえてくる。難易度10の 知識：自然 判定に成功すれば、これはいなくなった山羊の声であろうとわかる。そして叫び声の調子から、山羊はどうやら痛い目にあっているのではないかとわかる。PCたちが声のするほうへと進むと、そこはサボテンが密集しており、PCたちは自分達がこの棘だらけの植物の繁茂する地域にまさに踏み込もうとしているところだと気付く。哀れっぽく鳴く山羊の声はもう誰の耳にもはっきりとしている。そしてその声は、このサボテン地帯の奥深くから聞こえてくるようなのだ。

サボテンの森は非常に幅広いが、酷く深いというわけではない。閉じ込められた山羊とPCたちの間はわずか25フィートしか離れていないが、サボテンが密集しているため、PCたちが向こう側に行くには、3ラウンドかけて注意深く移動しなくてはならない。

難易度12の 探索 判定に成功すると、PCの持っている光源の光あるいは視界の中

に山羊のロンバードを見つけることができる。山羊は低木の藪に、毛羽だらけで瘤だらけのロープで縛り付けられている。PCたちが光源を持っているか特に騒がしくしていた場合、山羊のか細い鳴き声は恐怖のわめき声に変わる。そのため、山羊の首に巻きついているロープは酷く引っ張られることになる。サボテンの間を抜けていくには、難易度15の 平衡感覚 判定に成功してそのあたりじゅうに突き出している大きな棘を避けなければならない。失敗すると、棘のために1ポイントのダメージを負うことになる。完全な移動速度で移動しようとした場合、この判定に -5のペナルティを負うことに注意すること。サボテンの棘を避けもせずに全速でこの地帯を抜けようとするキャラクターは、5フィート移動するごとに1ポイントのダメージを負う。

PCたちにとっては不幸なことに、このエリア全体がここに隠れているパグワンピの放射する“不運”に覆われている。これはつまり、トゲトゲのサボテンの中を移動するのは、彼らが思うよりずっと難しいことになることを意味する。最初の 平衡感覚 判定を行なった後、そのキャラクターにもう一度d20をロールし、低いほうの出目を使用するように言うこと。 平衡感覚 判定が失敗する毎に、そのキャラクターの身の上にどんな不運がおきて、彼が鋭い棘の中によるめく破目になったかをいちいち描写すること 靴紐を踏んづけた、ここぞという瞬間に胃の目庇が滑り落ちてきた、ロープや衣服の端が小枝にひっかかった、等々。その度に「何て運が悪い！」と忘れずに言うこと。『腐肉の王の咆哮』が終わる頃には、PCたちはパグワンピに恨み骨髓となっていようし、その憎しみの源泉となるこの場面は非常に重要なのである。というわけで、これは徒や疎かな演出ではないのだ。

サボテン地帯を抜けきってしまうと、PCたちは幅の狭い道に出る。その脇は幅15フィートほどの溪谷となっている。その端からちょっと見下ろしただけで、何本にも枝分かれしておそろしい棘を生やした巨大なサボテンが10フィート下の岩棚を占拠しているのが見える。それは哀れなちっぽけな山羊のロンバードが低木の藪に荒っぽく縛り付けられている場所のすぐ下なのである。山羊は棘だらけになっており、ヒット・ポイントは3しか残っていない。ロンバードは少しもじっとしていないので、彼を自由にしてやるのは困難を極める。暴れる山羊を解いてやるには、難易度15の 縄使い 判定に成功しなくてはならない。失敗すると、山羊はそのキャラクターの周囲に縄を巻きつけてしまい、彼を縄に絡め取ってしまったということになる。そうなるとそのキャラクターは即座に難易度15の 平衡感覚 判定を行ない、バランスを失って岩棚と巨大サボテンの中に飛び降りざるを得ない破目に陥るのを避けなくてはならない。サボテンの中に落ちると、2d6+2ポイントのダメージを負う。でなければ、斬撃武器で縄を切断するのだが、山羊が暴れまわるせいでロープは困難な標的になってしまっている(AC15)。斬撃武器が命中すれば、山羊は自由になる。もちろん、これらの判定はすべて、近くにいるパグワンピの不運のオーラの対象となる。ロンバードは自由になると、即座に“スルタンの爪”に逃げ帰ろうとする。が、恐慌状態に陥った状

態でサボテンの間を抜けようとするせいで、気絶するだけのダメージを受けてしまう。難易度15の 動物使い 判定もしくは野生動物との共感に成功すれば、山羊を落ち着かせるのに成功する。その場合、山羊は簡単に自由にしてやることができる。

クリーチャー：パグワンピィ自身は、山羊から5フィート離れた岩の後ろに隠れている。 視認 判定（パグワンピィの 隠れ身 との対抗判定）に成功すれば、このクリーチャーの隠れ場を見つけることができる。パグワンピィは錆びたダガーを構え、さらに雑なつくりの弓を背中に背負っている。そしてこの数分の間、スピーク・ウィズ・アニマルズを使用して、ロンバードに向かい、彼を夕食のために料理してしまう前にどのようなことをするつもりかという、ありとあらゆるおそろしげなことを話して聞かせていたのである。パグワンピィが見つかる、あるいはロンバードが逃げ出すと、このクリーチャーは怒り狂った甲高い叫び声を上げ、攻撃してくる。

パグワンピィ 脅威度1 / 2

hp3（『生物誌』参照）

戦術：

戦闘中：第1ラウンドに、パグワンピィはもっとも近くにいるPCが手にしている武器を破壊しようとする。その後はずっとPCたちの周囲を円を描いて走り回り、絶えずぺちゃくちゃ、きいきい叫びながらPCたちに向かって矢を射掛ける。

士気：パグワンピィは傷を負うと逃げようとする。ただ、恐慌状態に陥っているので、逃げようとするだけでサボテンにぶつかって傷だらけになるだけで、結局のところ、その存在の証拠となる亡骸をPCたちの前に残すだけとなる。

一般データ

装備：ダガー、ショートボウとアロー20本、12枚の署名の入ったハロウ・カード（これは、火が燃え始めたときこのパグワンピィが実際に占星術師の馬車の中にいたという証拠になるものである）

ロンバード 脅威度1 / 6

怯えたゴート（『モンスター・マニュアル』P.###のデータを使用のこと）

hp11（現在は3）

さらなる展開：“スルタンの爪”に戻ると、アルマがPCたちからの報告を待っている。パグワンピィの死骸を持ち帰ると、それでダシュキーの汚名は雪がれ、調査が成功に終わったことでアルマのPCたちに対する態度は“中立的”から“友好的”に移行する。いかなる状況でも、アルマがパグワンピィを彼女の宿営地の中で生かしておくことはない。数分間このクリーチャーについて調べた後、彼女はガラヴェルに、これを殺してしまいなさいと命じる。ダシュキーはパグワンピィの死骸を要求し、そのちっぽけな鼻面を自分のスタ

ツフの上に飾るのだという。アルマはしばらく考えた後、この周辺にはこのようなクリーチャーがたくさん住んでいるのでしょ、だとしたら“スルタンの爪”はあまりにも無防備な場所といえます、と言う。彼女はケルマレインの村の近くにサレンラーの僧院があり、その廃墟化した建物ならば来るべきノールに占領された村での戦いに関して、よりよい基地となるだろうと言う。さらにありがたいことに、この僧院は完全に打ち捨てられた状態というわけでもないようなのである。

雑事が解決してしまうと、アルマはPCたちを雇い入れることについて相談を始める。彼女は一人につき200gpを払おうという。これは冒険の開始時にはずいぶん安く買い叩かれたと見る向きもあるかもしれず、もっと取引を有利にしようとするPCが出るかもしれない。難易度20の交渉判定に成功すれば、アルマからの報酬を一人当たり500gpまで吊り上げることができる。この種の判定に10回以上失敗するか、あるいはこの種の試みを繰り返してしまった場合、アルマの態度は自動的に一段階悪いほうへと移行する。

その他の経験点：火事の謎を解いたことに対して、PCたちに脅威度2のクリーチャーを倒したのと同様の経験点を与えること。彼らはロンバードを生きた状態で駱駝使いのもとに返したなら、さらに脅威度1のクリーチャーを倒したのと同様の経験点を追加で与えること。