



— 『屍肉の冠』プレイヤーズ・ガイド —

これは、子供達の寝物語に登場する、月が正しき位置にある時だけ現れる残忍なけどものや、炉辺で語られる数多くの伝説に出てくる空想の存在のような、人の心がその実在を知ることには耐えられない存在についての、ゴラリオンに到る処で語られた暗闇の片隅に潜むぼんやりと描かれる存在についての物語です。それらは、家族の牛の血が何処に消えたかについて説明したり、何故内海地域のあらゆる墓地でクレリックが適切なファラズマの儀式を行う理由を説明しています。人々はそれらを、単にアブサロムまたはウエストクラウンの怖い話と決め付けていますが、しかしウースタヴにおいては、誰もが真夜中の不気味な物音を立てるものの真実を知っています。

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスでの、プレイヤー・キャラクター達による国の将来を決定するであろう冒険を行うことにより、夜の恐怖は疑う余地の無い現実となります。

このガイドは、そのトラウマとなる歴史により迷信深い市民達が、暗闇を押し退けようとあがき、生活を苦勞して営むウースタヴの国の背景を提供することにより、プレイヤー達がこのキャンペーンに備える助けとなるでしょう。このガイドの中で、プレイヤーは『屍肉の冠』アドベンチャー・パス環境でのすべての種族とクラスにおけるキャラクター作成への提案を見つけるでしょう。それには、プレイヤーの背景を作成する時に考慮すべきさまざまな個性的なキャンペーンキャラクター特徴も含まれます。

最後に、ヒーロー・ポイントシステムのオプション・ルールとしてヴァリシア人の伝統的な占い道具として知られているハロウ・デッキを導入する方法も含まれています。



●ウースタラヴ(Ustalav)の概要

不死者の公国であるウースタラヴはバーバリアン達の活動拠点である過酷な北方の中央に位置する、エンカーサン湖(Lake Encarthan)の北岸にある。その過酷さに溢れた環境と歴史は、懐疑的な住民に宗教的な献身と迷信を吹き込んだ。

ウースタラヴは、権力と栄光を求めて互いに反目し争い競い合う貴族達がゆるやかな同盟を結ぶ国の集まりであり、“囁きの大帝”タル=バフォン(Tar-Baphon)の不死の軍勢により征服され、奴隷化された何世紀もの間より以前の過去の栄光にすがる哀れな国です。

そして囁きの大帝が敗れた後、国の上流階級達は彼らを見捨てたあらゆる国と争うことに苦勞する間、平均的なウースタラヴの市民にとっては更に悪くなっていました。

数百年に及ぶ支配と地方に残された疫病による恐怖は、ウースタラヴの市民達に魔法、宗教、外国人、そして彼らの同胞である市民すら疑わせるようになりました。

彼らの風変わりな狭量な性質以上に、しばしばウースタラヴ人は気難しい世界観を持っています。彼らはその歴史から人生をより良くする何らかの希望を何も見いだせないが故に、彼らの苦痛に満ちた人生を耐えています。しかし、民衆にそのような心理的にも

身体的にも重い負担があるにも関わらず、それでもウースタラヴの人々はとても丈夫で粘り強い気質を持っています。それはこの国の男女はどれほど悪い事があっても、過去より悪くなる事は無いと固く信じているからです。

ウースタラヴは僅かな地方農民しか居ないにも関わらず、大都市の住人の多くは幾分か上手くやっており、彼らは文化と学問の中心であり、内海地域じゅうから旅行者と交易を得ています。

首都であるカリファス(Caliphass)はエンカーサン湖畔に有り、その霧に覆われた通りはいくつかの国内で最も優れた中央取引所と学院に面しています。北には、演劇やその他の芸術文化で繁栄するカーカウの街(Karcau)があり、その豪華な建築物は最も異国情緒溢れるタルドールの宮殿にすら匹敵します。

一方で、ウースタラヴの北西の国々は貴族の支配を脱して自治を獲得し、民主主義政府を樹立しました。そして、彼らは自身を自治領(the Palatinates)と呼称し、ウースタラヴの辺境の虐げられた人々に僅かながら望みの光を与えました。

この不死の公国こそ、『屍肉の冠』アドベンチャー・パスの舞台となります。そして貴方達のキャラクターは、この様々な国々を旅することにより、単なる棺桶担ぎから救国の英雄と成り得るかも知れな

い存在へと成り上がって行きます。

国の内部が様々と成り得るように、ウースタラヴは貴方の新たな家となります。そして、風の強い夜に荒野を横切り忍び寄る霧の如く、貴方達を名声と影響力そして財宝の気配が色濃く待ち構えています。

= プレイヤーへの追加書籍 =

プレイヤーが、更にゴラリオン世界に没頭し、貴方達のキャラクターの背景に『屍肉の冠』に関連するキャンペーンに特有の詳細を加える事に興味があるならば、以下の書籍を読むことをお勧めします。

Pathfinder Player Companions.

Adventurer's Armory:

あらゆる種類の使用者の為に新しく、エキゾチックな武器とオプションで溢れています。キャラクターの冒険の為に向上させるか、より適切に武装を選ぼうとするプレイヤーには必須の書です。

Inner Sea Primer:

ウースタラヴについては特別ありませんが、アヴィスタン(Avistan)とガルウンド(Garund)大陸の簡易解説があり、40以上の国々から地域の特徴と背景をキャラクターに提供することにより、『屍肉の冠』アドベンチャー・パスを開始するキャラクター達の母国を選択できます

これらのソースブックに加えて、Dave Gross 著のパスファインダー小説『Prince of Wolves』はウースタラヴを舞台としており、キャラクター達がキャンペーンの進行上で直面するかもしれない種類の冒険の興味を惹く、ネタバレの無いプレビューを提供します。

これらの本と、これまでに出版されたより多くのパスファインダーの資料は、貴方の地元の本屋やホビーショップ、そして paizo online で購入出来ます。

●『屍肉の冠』のキャラクター達

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスはもっぱら亡霊の国ウースタラヴで起こりますが、このキャンペーンはプレイヤー・キャラクターがこの国の出身者であることを必要としません（または、それを装うことすら出来ます）。

それぞれのPCは、ウースタラヴまたは内海地域の何処か他の地域より、カンターウォール(Canterwall)の辺境にあるラヴェングロ(Ravengro)の町に呼び出されることより冒険は開始します。こ

のように、どのような国や構想のプレイヤー・キャラクターであろうとも、アドベンチャー・パスの制約の中で動く事が出来ます。

貴方のプレイヤー・キャラクターがどのような背景を持っていようとも、最近亡くなった高名な学者であり、探検家であり教師であったペトロス・ロロミール教授(Professor Petros Lorrimer)の葬儀の為にラヴェングロへと到着する時を、冒険と陰謀が待ち構えています。

『屍肉の冠』プレイヤーズ・ガイドは、キャラクター達にロロミール教授との関係を提供する事を目的としています。――プレイヤー・キャラクターが自分の意志でそれぞれのプレイヤー・キャラクターの目的を決める十分な理由を、ウースタラヴの他の地域出身か、教授の多くの旅行に於いて偶然出会った内海地域の全く別の場所であるかどうかに関わらず

以下のキャラクター提案は、ウースタラヴにおけるプレイヤー・キャラクターの潜在的な初期情報と、故ロロミール教授との間にあり得るかもしれない関係についてどんなクラスについても提供してくれます。

貴方のプレイヤー・キャラクターが『屍肉の冠』アドベンチャー・パスを開始する宿命的な理由を与える出発点として、このガイドを利用して下さい。

以下のページは、全ての7つの種族の典型的な性質の概要を示しています。そして、Core Rulebook、Advanced Player's GuideとUltimate Magicに掲載された全18種の基本クラスも解説しています。そして、『屍肉の冠』アドベンチャー・パスの許容範囲内ではどのような組み合わせでも作成することが出来ます。

キャラクターの全ての属性、信仰そして出身は、このキャンペーンに不可欠な極めて重大な役割を持っており、そして以下の解説や概要は貴方のプレイヤー・キャラクターを輝かせる為に役立つでしょう。

よりよくキャラクターを改良し、キャンペーンの設定と関連づけ、構想を練ることを支援する為に、いくつかのキャンペーン特徴も準備されています。

●種族

内海地域の多くと同様に、ウースタラヴは人間が主要な人口を占める国ですが、それにより『屍肉の冠』アドベンチャー・パスにその他の種族が参加出来ないということはありません。首都であるカリファスは、エンカーサン湖畔という利便性の高い場所にある為、ドルー

マ(Druma)、五大王山脈(the Five Kings Mountains)、イスガー(Isger)、キヨーニン(Kyonin)、モルスーン(Molthune)、そしてニアマサス(Nirmathas)の各近隣諸国と取引を行っており、各地からウースタラヴの中心部へと非人間種族を運んできます。交易を別としても、豊かで暗いウースタラヴの歴史は内海地域じゅうの全ての文化的な種族の間で冒険者と好事家達を惹き付けてやみません。

更にまた、ロロミール教授は多くの同国民よりもずっと友好的であり、全ての種族の同僚や友人を持っていました。

> ドワーフ

ウースタラヴにおいて、ドワーフは決して一般的ではありませんが、それでもエンカーサン湖を通じて五大王山脈にあるドワーフの城塞とこの不死の公国にある大きな都市部の港の間で鉱山、醸造所、武器鍛冶の安定した取引があります。

この土地在住の頑健な種族は通常、バーストイ(Barstoi)とヴァーセクス(Versex)のような鉱山業の盛んな地域で見かけられ、そこで彼らはしばしばその土地の錫や塩の鉱山で高い地位を占めています。

多くのドワーフの交易人や商人が大都市中心部である南ウースタラヴで自分自身の地位を求めている間、いくらかの冒険者達は、ベルグゼンの近隣にある地方や時として彼らに偏見的な地域で、夜通し無言で要求を突きつけてくるオークの群れに対抗しています。

これらの人間以外の種族を通常疑わしく、また本当に憎んでいる人々も彼らドワーフの隣人が頑健で頑強であり、大変な実用主義であり、しばしば近隣の住民を理解する為に時間を使う事を知っています。

> エルフ

ウースタラヴ、特に国際的な首都であるカリファスや、学術の中心地である多くの国々の外では、エルフは一般的ではありません。最も歳経たエルフ達ですら、“囁きの大帝”による支配を思い出すにはあまりに若すぎるものの、エルフ達の記憶は長く、現在の長老達は彼らの親の世代がエンカータン湖岸より“輝ける十字軍”(the Shining Crusade)と肩を並べてタル＝パフォンの軍勢を駆逐した物語を語っています。

然るが故に、多くの年若いエルフ達はウースタラヴ地方の辺境に中にある長く埋もれていた神秘を発見したり、そう遠くない先祖が死した地ですらも探索することを望んでいます。

いくらかのエルフは彼ら自身が、ウースタラヴの、主にヴァリシア人の住民より根深い偏見による潜在意識的な集団差別を受けていることに気が付いています。それはエルフ達が自分達の身の安全を守る為に一旦キヨーニンの地へと戻った為に、“囁きの大帝”が倒され封印されるまでの長い間、奴隷にされたことによりウースタラヴ

が二度と完全に元通りにならなかった事を未だ恨み続けているからです。

> ノーム

どのようなノームの名士も、ウースタラヴを定住の地と定めていません。そして迷信から住人達は彼らの間で生きるノーム達を慎重に扱います。

彼ら曰く、ウースタラヴは奇妙な場所で、そしてしばしば世界中のノーム達はその奇怪な名所と更に奇怪な住民達に出会う為にそこに旅をします。

とりわけ魅力的なノームは、スクザーニ(Sczarni)のキャラバンの一員として彼ら自身により組み込まれることが知られており、辺境の到る処へと赴き、許可されている芝居を演じることと引き替えに、刺激的な光景や経験を得ています。

同様に、いくらかのノームは彼ら自身により見いだされた全く別のキャラバンに同行している：例えば移動サーカスのような。

これらの場合、驚愕の目で「畸形」や「囚われた妖精」を見る為に金を支払うような田舎物達の為にノーム達が自身の類い希なる才能を使用している間に時折行われる彼らの風変わりな仲間達の行いは、しばしばノーム達の“漂白化”(Bleaching)を食い止めるのに十分な興奮を与えています。

※翻訳注

漂白化：ゴラリオンのノーム特有の病気で、新鮮な経験や興奮を長い間得られなくなると、全身の色彩が失われて死に至る。

> ハーフエルフ

内海地域において、ハーフエルフの人口は常に少数であり、それはウースタラヴにおいても変わりありません。孤立した個人は各地に散らばっていますが、僅かな集団がアルディス(Ardis)、カリファス、そしてカーカウ(Karcaw)で見ることが出来ます。

迷信的であり、無教養なウースタラヴの辺境の人々は、しばしば尖った耳や人間離れした目といったハーフエルフの明らかな特性を見て、彼らのことをチェンジリングやティーフリング、その他の怪物との混血によるものと勘違いします。

またそのような人々は、彼らをまるで犯罪者のように扱い、ときどき街から追い出すようなことさえします。

このようなことから現地のハーフエルフは用心深く、そしてしばしば自身のエルフ的な特性を隠す事に全力を尽くします (Advanced Player's Guide で追加された新たな代替種族特性を参照のこと)。

しかし、世界中の他の地域より来たハーフエルフ達の多くは、ウースタラヴを彼ら自身の旅の途中として、或いは古代の王国に彼らの求める何らかの回答を求めて彷徨う傾向があります。

> ハーフオーク

ハーフオーク達はウースタラヴじゅうで異様なものとして見られており、主にウースタラヴの多くでは都心よりずっとみすばらしい地域である地域の外側や、多くの場合西の境界線に沿って見られます。

“囁きの大帝”はベルグゼンの地のオーク達の支配者として率い、ほぼ1000年近くウースタラヴを支配しており、輝ける十字軍が彼を打破し、その軍を荒野へと追い返した1000年の後ですら、特に最も名高い貴族達の間では未だにオーク達の残した血統を根絶やしにしようという意見が上がります。

典型的なスクザーニ達は自身を守ることに長け、余所者に用心深く接しますが、一部の力弱いキャラバンはより暗き国の種族からのどのような予想外の抵抗にも確実に對抗する為の腕力として、臨時にハーフオークの護衛を雇う事は知られていました。

それにも関わらず、やはりハーフオークは大部分のウースタラヴでは怪物と見なされ、どのようなウースタラヴの環境に於いてもしばしば最大の偏見の要員となります。

> ハーフリング

内海地域の何処か他の場所と同様に、ハーフリングは人間の広く野心的な影に並び立ち、これまで生きて、また働いてきました。ウースタラヴにおいてハーフリングは、アンドーランやシェリアックスのような南アヴィスタン大陸よりかは珍しい存在です。

同じような身長ノームと同様に、彼らはその低い身長のために巡業カーニバルやフリークショーでの見世物の一部にされるか、軽業師や奇術師として辺境地域を旅しているのを見かけるかも知れません。

カリファスやアルディス、カーカウのようなより都会的な都市の貴族達は、より繁栄しているシェリアックスやタルドールのような国々に目を向けることがあり、彼らのより贅沢な社会を模倣する為に使用人としてハーフリングを雇う事で彼らの繁栄に続こうとしています。

自治領として知られている北西部の国々では、世界の他の地域の奴隷制度の責務より逃亡したものの、アンドーランのように理想主義に縛られ自由の為の改革運動に参加しない生き方を望むハーフリング達が解放された一般市民と見なされ、地域の自由な農民として共に働いています。

> 人間

人間はウースタラヴの多くの人口を占め、その多くはこの地に祖先を持つヴァリシア人の民族です。

ウースタラヴ的な僅かな血統にしがみついた上流階級の貴族から、厳しい辺境地域で何とかやりくりしている禁欲的な農民達に至る迄、遠いものではあるもののウースタラヴでの遺産と歴史はとても重要なもので、彼らの権利を許諾しています。

それは現代のウースタラヴにおいても、“囁きの大帝”の手による苦悩の世紀と家族的な関係を通して直接繋がっており、闘争と苦痛の人生を継承していることを認識しているからです。

ヴァリシア人の民衆区分には、ヴァリシア湾より長い距離を旅してきたスクザーニという旅行する遊牧民のコミュニティがあり、彼らの典型的で悪辣な手法の為に、多くの仲間のヴァリシア人にさえ軽蔑されています。

一般的なケーリド人、特にヌーメリア、マンモス諸侯領と落ちし地のサーコリス地方の蛮族達は軽蔑され、差別的に扱われています。双方の定まらない集団は典型的に危険であると思われており、それにより二級市民として見なされています。

二級市民としての彼らの扱いにも関わらず、ケーリド人はウースタラヴ中でも一般的な存在です。ヴァリシア人の出現の前から行われてきた彼らのシャーマニズム的な社会風習の名残は、まだまだ各地で見ることが出来ます。

● その他の種族

以上の種族がウースタラヴで最も一般的な種族ですが、いくつかの非主流的な種族には『屍肉の冠』アドベンチャー・パスに迎えされる種族もあります。

それぞれの場合、特にウースタラヴのより迷信的な辺境に於いてこれらの種族は恐らくプレイヤーにより挑戦的な機会を示すでしょうが、彼らはとても良くアドベンチャー・パスのテーマに適合します。プレイヤーは、ここで公表される全ての種族を選ぶ為にはGMの賛同を得なければならず、また先に上げられた7つの主要種族とのバランスを取る為に種族的ヒットダイスを得られません。

> チェンジリング

ハグにより他の種族との取り替え子が行われると、チェンジリングが発生します。常に女性で、しばしば双方の眼の色が異なっており、チェンジリングは通常その父親を知らない両親により育てられ、そしてその両親もほとんど彼女の不自然な出生の状況を知りません。この新しい種族に関する詳細は、Pathfinder Adventure Path #43にあります。

> ダンピール

吸血鬼と生きた人間による好ましからざる結合の結果であるダンピールは気品ある長生種で、優美な外見、反自然的な反応力を持ちますが、代償の呪いとして明るい光への嫌悪や負のエネルギーへの親和性を持っています。ウースタラヴにおけるダンピールは内海地域の殆どどの地域よりも一般的ですが、しかし彼らはそれでも怪物と見なされそう扱われています。

ダンピールの能力値は Bestiary2 の p89 にあります。

> オーク

プレイヤー・キャラクターのための標準的なオプションとしてハーフ・オークがあるように、プレイヤー・キャラクターの選択肢の可能性として、ウースタラヴ近隣のベルクゼンの純血のオークを用意しています。しかしこの項目で示される標準的でない種族のうち、オークを選択することは最も大きく広範囲に渡る社会的徴候に直面し、深刻な問題を提示します。



恐怖を演じる(Roleplaying Horror)

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスは、ブラム・ストーカーのドラキュラ、メアリー・シェリーのフランケンシュタインによる伝統的なゴシック・ホラーの文彩、そしてH. P. ラヴクラフトとステイブン・キングの現代的な脅威に染め上げられています。

プレイヤーとしては、キャンペーンを通して示される多くのテーマや示唆を恐らくよく知っていることでしょう。

しかし、それは貴方のキャラクターが同じであることを意味しません。プレイヤーとしての貴方としては慣れ親しんでいるかも知れないそれら多くの恐怖を、キャラクターが影響を受け、恐怖として鮮明に受け取る事の出来る多くの方法があります。

外世界の悪を発見する迷信的で無垢な人や、禁書を紐解く学

究的な研究者を作るかどうかに関わらず、全ての回答を見ずにキャラクターを構築することを考えて下さい。

真実を発見する事は、このような長いキャンペーンにおける最も刺激的な部分であり、そしてそれにより貴方が途中でちょっとした恐怖を感じていることに気が付くかも知れません。

● クラス

クラスにより決定されるキャラクターの性格的要素は殆どありません。そして、『屍肉の冠』アドベンチャー・パスでは参加するキャラクターの様々な素晴らしい多様性を考慮に入れています。

全11のコア・クラスとAdvanced Player's GuideやUltimate Magicより追加された7つのベース・クラスは、このキャンペーン内でのウースタラヴに拡張された居場所を持っています。

貴方が自分のキャラクターを作る際に、新たなキャラクターコンセプトの為のインスピレーションの可能性を得る為に、あるいは貴方の選んだクラスをアドベンチャー・パスに合わせる為の方法として以下のクラス概要を使用して下さい。

背景情報に加えて、コアルール及びAdvanced Player's Guideで提示された代替種族特性や代替クラス特徴も、それぞれのクラスに対して来るべきキャンペーンに最も合うような貴方のキャラクターをカスタマイズすることへのいくつかの提案を提示してくれます。

ペトロス・ロロミール教授（彼の葬式が、貴方がラヴエングロを訪れることとなりアドベンチャー・パスを開始させる切っ掛けとなります）に、貴方のキャラクターがかつて会ったことがあるかもしれない少なくとも1つ以上の方法を、それぞれの解説は含んでいます。

来るべき冒険での貴方のプレイヤー・キャラクターの背景と切っ掛けを作る為に、キャンペーン特徴と合わせて以下の記述を使用して下さい。

> アルケミスト

アルケミストは、しばしば科学や学界の中心であるウースタラヴに惹き付けられて、その社会の周辺で自身の奇抜で風変わりな研究を偽りながら行っています。レピッドスタッド(Lepidstadt)、カリファスのクォーターファウクス史料館(Quarterfaux Archives)、ローゼンポート(Rozenport)のシンコマクティ大学(Sincomakti School)のような学校群や、呪われた土地の中にある“囁きの大帝”の軍勢により打ち砕かれた気高き貴族達の先祖達の図書館の遺跡のようなものは、世界中のアルケミスト達に十分な冒険の切っ掛けを提供し、それにより高位の手法を学び新たな処方やエキスを発見することを望んでいます。

研究室や彼と共に古代の手法について学習した図書館で、錬金

術師はロロミール教授と出会っていたかも知れません。

推奨：

錬金術師の持つ大きな融通性は、どのような傾向の性格であろうと『屍肉の冠』アドベンチャー・パスでよく機能します。そして、現在の状況解決の為に自身の持つ突然変異薬やエキスを集中投入させます。

〈知識：神秘学〉、〈知覚〉、〈呪文学〉、〈生存〉と〈魔法装置使用〉技能を持つそれらの錬金術師は、キャンペーンの進行の上で、彼らの才能の使い途を見つけます。

> バーバリアン

ウースタラヴは大変文化的な国家であり、彼らの革新性への欠如と伝統的な価値への固執の為にバーバリアンを非難しています。多くのケーリド人が北と東より訪れ、それにより偏見が更に増えています。もはやどのような汚名が彼らをそう位置付けたかは明白ではありませんが、ウースタラヴの大部分において、ケーリド人とバーバリアンは同義語であり、しばしばそのように扱われます。カーカウの外にあるグライドメア沼(The Graidmere swamp)においても、気まぐれな沼の民(ヴァリシア人と神秘的な沼地在住のケーリド人の間で生まれる雑種)が外国人嫌いの集団の中心を占めています。

ロロミール教授は文化と学界の人であり、特に彼らの故国についての研究と調査を行う際に、彼ら水際の部族のうち2つ3つと友好的関係すら結んでいます。このように、リノーム王国の土地やムワンギの広大なジャングルと同じぐらい離れた場所の蛮族達ですら、亡くなった教授の意志を受け継いでいるかも知れません。

推奨：

全てのタイプと起源のバーバリアンは、ラヴエングロに呼び出されるかも知れません。しかし、ウースタラヴ周辺の生まれのバーバリアンは“迷信深いバーバリアン”のアーキタイプを使用したいと思うでしょう。また、土地に点在する先祖の名残に惹き付けられたケーリド人は、“トーテムの戦士”のアーキタイプであることも考えられます。取得を示唆されるべき技能には、〈威圧〉、〈知覚〉、〈生存〉が含まれています。

> バード

ウースタラヴの多くは辺境の田舎の農場と小さな村より構成されています。しかし、それでもエンカータン湖の周囲にはいくつかの巨大で都会的な都市があります。アルディスの古代史料館には、カリファスの高貴な裁判官と帰属的な陰謀や、カーカウの世界的に有名なオペラ、そしてその他の歌劇、ダンス、喜劇や歌唱の学校は、内海地域じゅうの全ての詩人を惹き付けます。しかしながら、農村地帯ですら流浪の芸人や詐欺師、語り手はよく見られ、そしてスザーニのキャラバンにとっては彼の財布を軽くしている間に注意を惹き付ける役割が必要不可欠となっています。

ロロミール教授の海外での旅行において、研究を行う時にはしばしばロアキーパー達を探し、街にいる間はその社会に入り込む切っ掛けを必要としていた為に、内海地域の殆ど全ての都市で吟遊詩人との交流を持ちました。

推奨：

バードは信じられない程多彩であり、幾つものキャンペーン中での役割を満たすことが出来ます。完全に精神作用や変成術に集中している人々は、アドベンチャー・パスのいくつかの部分で挑戦すべき項目を見つけられることでしょう。少なくとも、一時的に仲間を戦闘中に強化する魔法や技術は何かと役に立ちます。

良いウラスアーキタイプには、学究、探偵、そしてマジシャンが含まれます。

取得を示唆されるべき技能は、〈軽業〉、〈はったり〉、〈真意看破〉そして〈隠密〉です。

> キャヴァリアー

ウースタラヴは、多くの騎乗戦士や熱心な十字軍従戦士達にとっての母国となります。南方にある飢餓山脈(Hungry Mountains)の山中では、キャヴァリアー達とラスト・ウォールから来たパラディン達が傷付いた土地で“囁きの大帝”により未だ残された力の徴候を探してパトロールしています。北と西にあるより青々とした樹木の茂る地域では、高貴な血統の騎士達が彼らの優れた馬術を証明するべく狩猟競技に参加しています。

世界中の危険な地域を調査したり、伝説的な生物の証拠を探す際にはロロミール教授は護衛として仕えてくれる騎士をしばしば雇い、それらの多くは一度ならず教授に貢献し、更にはそのうちの何人かと友好関係を深めました。

推奨：

キャヴァリアー達は、パーティーの優れたリーダーとなり、どのような冒険においても戦場ではとても貴重な存在となります。

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスは、大型の騎乗を持つ騎士に難問を示すような、いくつかの伝統的なダンジョン探索と都市での遭遇を含んでおり、何らかの非騎乗時の戦闘オプションを持つ事を推奨しています。

このキャンペーンでは、コカトリス、シールド、スターそしてソードが適切な騎士団として設定されています。取得を示唆されるべき技能は、〈交渉〉、〈登攀〉そして〈真意看破〉です。

> クレリック

ヴァリシア人の遊牧民達の大半は排他的にデズナ神を信仰していますが、殆どの一般的なウースタラヴ人の間で本当に敬意を持って信仰されているのはファラズマ神です。“墓所の貴婦人”への信仰は特に国中で強く、他の場所では殆ど見られない狭量で諦観した傾向を持つようになりました。彼らは悪い物事を経験する運命にあり、そして彼らはその役割を果たすことによりその死を彼らの

女神により公平な判断を成し遂げる事が出来るようになっていると、彼女の信者の多くは思っています。

ロロミール教授は、信仰の問題よりも知識の追求により興味を持っていましたが、内海地域内ではしばしば宗教的な学者と会う必要性や、彼の行う多くの考古学的な探検には常に1人または2人の治療者の同行が求められました。

推奨：

どんな信仰の聖職者も、ラヴェングロに呼び出される可能性があり、更にデズナ、アイオーメディとファラズマの聖職者にとって、アドベンチャー・パスのイベントの多くは最も緊密な結びつきがあるという事実が気が付きます。中でも、アンデッドへの命令、破壊や交渉に特化した聖職者は特に効果的です。

示唆される領域は、死、善、治療、知識、魔術、守護、急速、ルーン、太陽そして旅です。

取得を示唆される技能は〈知識：宗教〉、〈真意看破〉そして〈呪文学〉です。

> ドルイド

ウースタラヴは、それらの自然崇拝者達で知られた土地ではありません。にもかかわらず、1つの文明からより離れた神秘的な場所では彼らの存在はより多く見られます。原住民のドルイド達が一般的ではないとしても、緑の信仰(Green Faith)の支持者達は“囁きの大帝”の支配や戦争の痕跡が残る広大な“ファロウズ(The Furrows)”と呼ばれる国内の荒地を調査する為にしばしばウースタラヴを旅行します。多くの物達は、その元支配者による汚された痕跡を国中から取り除こうという理想主義的な希望を持っています。これらの自然の聖なる従事者達は、飢餓山脈の周辺と内部、そして国の南西側で最も多く見られます。様々な獰猛な野生動物と同様に、野生のドルイド達も自分たちの部族が古代に打ち立てた石碑に惹き付けられます。

ロロミール教授は、様々な神秘と自然についての疑問や質問があった時には、彼の知人のドルイド達にまずそれらの意見を聞きました。そして、彼らの多くと長年に渡り親友となりました。

推奨：

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスの幾らかの部分、ウースタラヴの内部や居住区の周辺が舞台となる為、ドルイドのキャラクターはAdvanced Player's Guideにある市街ドルイドを選択するべきかも知れません。同様に、ヴィルリッチの荒廃した土地に強く親近感を抱くドルイドは、荒地ドルイドをのアーキタイプを選択するかも知れません。

温暖な土地環境に生きる種類のどのような動物の相棒、特に猫類、鷹、梟、狼のような動物の相棒はこの冒険に合っています。また陸路の旅と追跡を得意とするドルイドには、相棒達の才能が特に役立つことを発見するでしょう。

取得を推奨される技能には、〈知識：自然〉、〈知覚〉そして〈追

跡〉です。

> ファイター

地元民兵、守衛、貴族に仕える護衛や訓練された狩人などの一員など、ウースタラヴの到る処で優秀なファイターが見つかります。

特に国境に沿って存在する岩の軍人達は土地の人々に対する最悪の脅威がいずれ来ることを知っており、用心深く寝ずの番を続けています。更に、レピドスタッド大学(University of Lepidstadt)の伝統と誇りある決闘同好会は、内海地域でも最も有名な剣術家を訓練したことで有名です。守衛、隊商の護衛または個人の警護としてなど、求められるそのような彼らの才能により、傭兵は適切な生計を立てられています。

ロロミール教授もしばしば護衛の必要性や、力による解決を必要としました。そして彼の長い人生の間、地元や旅先でその双方の為に多くの戦士の力を必要としました。

推奨：

このアドベンチャー・パスでは、どのようなファイターでもたくさんの役割を見つけることが出来ます。そして、Advanced Player's Guideで示されるファイター・アーキタイプのどれもとても良く機能します。その中でもクロスボウ兵、片手一刀流戦士、武器の達人が特に一般的です。

このキャンペーンの為に選ぶべき技能には、〈威圧〉、〈知識：ダンジョン〉と〈生存〉が含まれています。

> インクィジター

ウースタラヴのような何世紀もの長い間苦痛や争いに苦しめられた国では、人々には殆ど何もなく、宗教に縋る他ありませんでした。不死の公国において、これは時として熱狂的な信仰の形を取ります。絶えず増大するファラズマのインクィジター達は、苦痛こそが人々の悪行に対する処罰であるという道徳的な厳しさを保ち続けています。これらの狂信者たちは、魔術的な芸術に疑念を持っており、しばしば魔女裁判(Witch Burnings)を扇動します。アイオーメディ信徒を除き、他のインクィジター達はあまり一般的ではなく、彼らは未だ残る“囁きの大帝”による支配の残滓を求めて、ウースタラヴの辺境を搜索しています。

その長い職歴の間でロロミール教授は、秘密の情報や伝説を提供することにより、インクィジター達を援助しました。そして彼らの多くはその後何度も教授を頼りにしました。

推奨：

どのような信仰のインクィジターもこのキャンペーンでは発見出来ませんが、特にデズナ、アイオーメディ、ファラズマの信仰者こそが『屍肉の冠』アドベンチャー・パスでは最も関係が深いと感じるかも知れません。

このアドベンチャー・パスで役に立つ技能は〈はったり〉、〈交渉〉、〈変装〉、〈威圧〉、〈知識：神秘学〉、〈知識：ダンジョン〉、〈知

識：宗教)、〈知覚〉、〈真意看破〉、〈隠密〉、〈生存〉を含みます。

＞メイガス

呪文と刃の双方の達人であるメイガスは、それぞれの技の完成を常に求めています。戦闘技術と魔術の融合はしばしば彼らの特異性を際立たせ、それ故に彼らは民衆より信頼されません。しかし、タル＝バフオンの治世より残された魔術的遺産や伝説的な学界の中心であるウースタヴや傭兵としての生き方はこれらの個人惹き付け、不死の公国へと誘惑します。ウースタヴでは、メイガスは怪奇趣味の貴族達より生ずるかも知れません。そしてその人達の多くは自身の気まぐれを満足させる為に学問と剣捌きを含む様々な教育を受けています。彼らは国の統治者や支配者達の配下－トウルッシュムーアの不眠局(Thrushmoor's Sleepless Agency)－が直面する数えきれず、しばしば神秘的な脅威の解決を援助するために、様々なレポートを納めています。

ロロミール教授は既知の世界において広く旅行し、大学や図書館だけではなく修道院などでもしばしばメイガスと遭遇しました。

推奨：

剣と呪文の双方に才能を持つキャラクターは、このアドベンチャー・パス内で特別なイベントとの関連を見せます。

剣の盟友、呪術巧者、呪文剣士と杖のメイガスのそれぞれのアーキタイプは皆均等に活躍の機会を持ちます。

取得を推奨される技能は〈知識：神秘学〉、〈知識：ダンジョン〉と〈呪文学〉です。

＞モンク

ウースタヴには世界的に有名な特筆すべき修道院は存在しない一方、自己鍛錬、そしてスポーツマンシップ或いは野蛮性を背景に持つ自己完成と武道の信奉者達が定期的に巡礼を行うことで知られています。

しかしながら、ロロミール教授は故国よりもずっと離れた場所へと赴き、遠く離れた都市群や世間より隔離された世界中の修道院を訪れました。彼は、遠く内海地域の果てで老齢の武僧と哲学の議論に熱弁を振るい、また旅行を教えることにより、彼が出会った熱心で若い修行僧に彼の知恵の奥義のうちのいくらかを授けさせたと噂されています。

推奨：

モンクの力強い防衛力と多彩さはこのキャンペーンで役に立つことでしょう。

標準的なモンク以上のカスタマイズを考えているプレイヤーにとって、Advanced Player's Guide にある餓鬼拳士、気功師、癒掌拳士のアーキタイプを考慮してみるべきでしょう。

取得を推奨される技能は、〈軽業〉、〈知覚〉そして〈真意看破〉です。

＞オラクル

しばしば彼らの信仰の力の源が誤解されるせいで、ウースタヴでも特に迷信的なバーストイやヴァーセクスのような特別な地域では、オラクルは疑いの目を持って迎えられます。これらの精神的な導管に対する人々の嫌悪にも関わらず、ウースタヴでは治癒や予言、冷媒の才能やその他の神秘的なサービスを必要とする人々や貴族によりオラクルは求められます。世界の他の地域より訪れる多くのオラクル達は、自己の本質をよりよく知る為にウースタヴを旅します。そして、“囁きの大帝”の支配の名残である魔術や、忘れられた図書館の失われた書物が彼らの神の目的を教えてくれる事を望んでいます。

ロロミール教授は、オラクルを懸命に研究していた期間がありました。そして、その間に教授は数多くのオラクルと出会い、そのうち何人かと友好的な関係を結びました。

推奨：

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスでは、どのような神秘を持つオラクルも参加させることが出来ます。しかし、戦、骨、生命を選択したならば特にキャンペーンの提示するテーマに合っていると思うことでしょう。同様に、足萎え、異言、悪霊憑きのオラクルの呪いはアドベンチャー・パスが示すテーマと更に結びつけることが出来ます。

取得を推奨される技能は、〈交渉〉、〈知識：宗教〉そして〈真意看破〉が含まれます。

＞パラディン

ウースタヴほど、パラディンを必要とする土地はゴラリオンの中でも希です。“囁きの大帝”による長い支配により苦しめられ、虐げられ疲弊したウースタヴの人々が、悪に打ち勝ちどのような影響をも取り除き回復するには、不死の公国にもたらされるどのような善の利益があろうとも充分ではありません。来訪するパラディン達は、サーレンレイの聖なる戦士もそれなりに居ますが、だいたいはラストウォールより着たアイオーメディの信徒がより一般的です。

ロロミール教授の数多の探索において、いくつかの神聖なる遺物を発見し、しばしば前途の教会に所属するパラディンを連れて行きました。また、ゴラリオン中の宗教的な図書館を訪れる間にも、しばしばパラディン達と出会う機会がありました。

推奨：

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスには、どのような種類のパラディンでも打ち倒すべき悪と救うべき罪無き人々で満ちあふれることに気が付く事でしょう。

Advanced Player's Guide のアーキタイプである不死者懲罰官は特にこのキャンペーンに合致しますが、同様に救護騎士、聖光の戦士、信仰の守り手のアーキタイプもまた良い選択肢といえます。

取得を推奨される技能は〈交渉〉、〈知識；宗教〉、〈真意看破〉です。

> レンジャー

ウースタラヴの荒野には無数の脅威があり、そしてこれらの脅威を探し出す能力を持つキャラクターは非常に重宝されます。金持ち達の狩猟のガイド、荒廃した辺境でのアンデッドや他の悪夢のようなモンスターを追跡、アルディアやカーカウの通りで犯罪者を追い詰めるなど、レンジャーはウースタラヴの中で適当な仕事を見つける事が容易く出来ます。

探索を予定したり、講義の準備をしている間、何度もロロミール教授は地理や野生生物についてレンジャー達に相談し、そして彼は特に危険な探険に関しては最高のレンジャーを雇いました。

推奨；

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスで推奨されるレンジャー・アーキタイプには、ガイド、潜入者、遊撃兵そして都市レンジャーが該当します。

良い得意な敵には、異形、動物、人造、人型生物(人間)、そしてアンデッドです。得意な地形として森、山、沼そして都会を持つレンジャーはキャンペーンの中でも彼らの才能が最も役に立つとわかります。

推奨される動物の相棒はドルイドを参照のこと。推奨される技能は〈知識：ダンジョン〉、〈知覚〉と〈隠密〉です。

> ローク

街角や街道に多くのスザーニ達が溢れているウースタラヴにおいて、国内に詐欺師、スリ、暴漢そして泥棒が満ちあふれている事は意外でも何でもありません。スザーニでないキャラバンであろうとなかろうと、悪漢達は詐欺、暴力、手先の早業など己の役割を用いて彼らの注意をお金からそらして仕事を行います。ウースタラヴの人々を悩ます数多くの問題の中でもとりわけスザーニの動向を多くの市民は緊急の懸念と見なし、そのメンバーを監視し警戒しています。同時に、国の夜に出没する数多くの謎や秘密を影は、熟練の調査官、刑事、廷臣及び庶民達により真実の元にさらけ出されることとなります。

時々、調査や研究の間にロロミール教授は、罨を解除したり困難な情報を得る為に1人または2人のロークを雇いました。そして、仕事が終わった後の彼には最も有能な者が残されていました。

推奨；

あらゆる種類のロークがウースタラヴでは見つかりますが、軽業師、夜盗、巾着切り、放蕩者、暴漢のようなアーキタイプを持つ物達が一般的で、彼らの才能は『屍肉の冠』アドベンチャー・パスでは特に役立ちます

推奨される技能は〈装置無力化〉、〈知識：地域〉、〈知識：貴族〉、そして〈隠密〉になります。

> ソーサラー

“囁きの大帝”とその不死の軍勢による永年の治世が国の組織をととも深く傷つけたように、ウースタラヴの大地にも魔術的な傷が深く刻まれました。そのため、不死の公国に生まれた子供達が成熟するにつれて、固有の魔法を操る能力を高める事は珍しくありませんでした。“囁きの大帝”の残骸が封じられた牢獄であるギャロウスパイアの周辺では、時折不死者の血脈を持つソーサラーが発生し、またその一方で古代のケーリド人の遺跡があるヴァーセクスやヴィーランドでは、時として国内にいるソーサラーがその異形の力を発揮することにより弾圧されます。ウースタラヴの他の地域では、恐らく“囁きの大帝”と善の軍勢である輝ける十字軍の影響によりセレスチャルの血統が発生しています。

自身の起源に関わる古代魔術の謎について、幾らかの考察を確かめる為に多くのこれら、或いは他のソーサラー達もウースタラヴを旅します。そして、ロロミール教授はこの問題について長年に渡り最もよく知る者の一人でした。

推奨；

どの血統も全く合わないという訳ではありませんが、『屍肉の冠』アドベンチャー・パスに最も良く合うソーサラーの血統は、異形、秘術、天上の者、運命の子、そして不死の者です。

他の血統を希望するプレイヤーの中には、ベルグゼンの領土の近隣の国だからと Pathfinder Player Companion: Orcs of Golarion に掲載されたオークの血統や、Advanced Player's Guide に掲載された夢紡ぎや星の魂についても考えるかも知れません。

推奨される技能は、〈はったり〉、〈威圧〉、〈知識：神秘学〉です。

> サモナー

ウースタラヴにおける疑念と迷信は特に強烈で、サモナーはしばしばその両方の最悪の事態に直面します。ウースタラヴのような社会の中では、サモナーは一般的に跳ね回る奇妙な悪の（言うまでもなく、しばしば獣のような彼らの幻獣のことです）と見なされている時期がありました。それらの僅かなサモナー達はしばしば荒野で一人暮らしをしている隠者か、市民達の生活から離れて図書館に籠もる研究者かのどちらかになります。一方、原野や手つかずの自然に溢れるこの地域の北では多くのサモナー達が第一世界の力を利用し、その無限の潜在性より未だ見た事がないフエイのような生き物呼び出して利用しています。或いは、宇宙の淵を越えて届く名状しがたき者の命を受けた奇妙な夢想家達は、その助けを得て他の未知なる実体の調査をします。

ロロミール教授は、次元界の問題について何人ものサモナーの男女を尊重し、彼らに立て続けに質問をさせていただけた事でも知られていました。

推奨：

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスで、全ての形態とサイズのサモナーとその幻獣は良く機能しますが、社会的や都市の環境下では人型の幻獣が特によく馴染むでしょう。

最も推奨される技能は〈知識：神秘学〉、〈言語学〉、〈呪文学〉そして〈魔法装置使用〉です。

> ウィッチ

内海地域の大部分の地域に於いて、ウィッチは他者には理解出来ない強大な力との繋がりへの為を追放者とされています。しかしながらウースタラヴでは、強烈な偏見にも関わらず、時々殆ど選択肢のない孤立したコミュニティである隔離地域の間を旅したり、辺境での治療者と精神的なリーダーとしての重要な役割を果たしています。ウースタラヴのウィッチは古代ケーリド人の宗教である神秘的な神殿の崇拜としばしば関係しており、地域の至るところに強力な儀式場が点在しています。

ウィッチの守護者がこれらの妖術的な力と実際に関係があるかどうかは、個々のウィッチに左右されます。

推奨：

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスのウィッチには、魔力的、神秘的そして戦闘の専門知識の双方を利用するに十分な機会を与えられるべきです。

霧深いウースタラヴに巣喰うバット、キャット、フォックス、アウル、ラット、レイヴン、ヴァイパーそしてトードといったような非水棲型の遣い魔もこのキャンペーンには合致し、また同様にどのような守護者でも十分に働くことができます。

推奨される技能は〈知識：神秘学〉、〈知識：自然〉と〈呪文学〉です。

> ウィザード

ウースタラヴは、今迄の歴史の中でも最も強力なウィザードである”囁きの大帝”タル＝パフォンの揺籃の地であるという事実もあり、その遺産と本性を切り離す事が出来ません。彼は遙か過去に封印されたものの、彼の従者や現在のウースタラヴに未だ残る彼の残骸に対抗して結成された十字軍達により薄汚れた図書館や国中に点在する地下墓地から秘術の伝承が集められました。この地域を旅する多くのウィザードは古代の伝承やアーティファクトを探しているか、さまざまな大学や辺境に存在する孤立した修道院で学んだり教えたりする為に辺境を訪れます。

彼自身、信心深い学者であったロクミール教授は、ウィザードに関わりがあるものを容易に発見することが出来、親友、同僚、或いは競争するライバルとしてウィザードの知人を多く持っていました。

推奨：

『屍肉の冠』アドベンチャー・パスのウィザードは、どのような秘術に専門化していても輝く機会を見つけることが出来ますが、中でも防

御術、占術、力術そして死霊術の研究に捧げる人々はキャンペーンのテーマや構想に良く合います。心術師と幻術師は、自分たちの才能の多くがアドベンチャー・パスを通して有用ではないと気が付くかも知れません。

遣い魔を持つウィザードは、コア・ルールのどれでも適切であると思うことでしょう。

推奨される技能は〈知識：神秘学〉、〈知識：次元界〉、〈知識：宗教〉、〈言語学〉と〈呪文学〉が含まれます。



● キャンペーン特徴

キャラクター特徴とは、基本的にプレイヤー・キャラクターの背景を設定し、特定の冒険でのテーマとイベントに結びつける為の半特技です。それぞれのキャラクターはキャンペーンの開始時に2つのキャラクター特徴を選ばなければなりません、そのうちの一方に『屍肉の冠』キャンペーン特徴を選んでも構いません。

一般的な特徴については、Advanced Player's GuideまたはCharacter Traits Web Enhancement(<http://paizo.com/traits> の無料でダウンロード出来る pdf) を見て下さい。その上、ほとんどのパスファインダー・プレイヤー・コンパニオン・サプリメントには、ゴラリオン特有の種族、地域そして信仰特徴が含まれていて、『屍肉の冠』のプレイヤー・キャラクター達への使用に適しています。キャンペーン特徴は、特定のアドベンチャー・パスに合わせてあるため、新しいキャンペーンに貴方のキャラクターを組み込み、最初の冒険を開始する為の理由を与えてくれます。

キャンペーン特徴は、通常の特徴よりも貴方のキャラクターについての背景に関する要素をたっぴりと推測しています。そして、それはプレイヤーがキャラクターの詳細で面白い歴史を作ることを助けるインスピレーションとして使われることでしょう。

一旦貴方が適切な特徴を選んだとしても、キャンペーン特徴は予期されるバックストーリーを調節する際にある程度の余地を持たせています。但し、修正には必ずGMの承認を得てください。

次の特徴は全て、その葬式の為にラヴェングロを訪れるキャラクター達と知り合った為の方法として故ペトロス・ロロミール教授の周囲に展開されています。そして誰もが、最終的にはその意志と遺言により『屍肉の冠』アドベンチャー・パスは開始されます。

貴方は、キャラクターがアドベンチャー・パスの展開の中で遭遇するかもしれない敵や難関についての大体についてネタバレの無い範囲でのアイデアを得る為に、これらの特徴を見ることが出来ます。恐怖に汚染された景観、秘密結社、卑劣な計画、古代の魔術、政治そしてその他の要素があるだろうということを知るのは、貴方がこれから参加するキャンペーンに、より根本的な部分で適合するキャラクターを構築する助けとなるはずです。

【偶然の救世主】 Chance Savior

そう遠くない過去のある日、運命は貴方とロロミール教授に微笑みました。純粹なる偶然の産物として、貴方は生前の教授の命を救うことが出来る立場にあり、またそうしました。彼は感謝に溢れ、また決して貴方を忘れないと約束してくれました。

教授が貴方を呼ぶことが自然であるという確証は持てませんが、しかし貴方は自分が彼を早すぎる死より救った感謝の代わりとして相続人のリストに加えられているかも知れないと考えています。

利益：

貴方の素早い思考は貴方の行動と共にあり、またしばしば全く正確な時間に適切な場所に居ることを感じます。貴方は、イニシアチブ判定判定に+2の特徴ボーナスを得る。

【研究の対象】 Subject of Study

貴方がかつて異形の怪物との生き残ったか、他になにか宿命的な遭遇があったと聞いて、ロロミール教授は彼の研究の一部として貴方に近付きました。避難した時の状況と、死や負傷を回避した手段に興味があった彼は、数ヶ月前迄貴方と頻りに手紙でのやり取りをしていました。

その経験による疵痕と、彼が常々行ってくれた注意により、貴方は再び同じ種類の生き物により同じ目に逢わされないように自分の技術を磨き続けました。

ロロミール教授はその努力を支持し、そして貴方を攻撃した生物に関する分析と防御に関する考察を提供してくれました。

利益：

勉強の末に、貴方は選ばれた敵に対する戦闘効果を改善することが出来ました。

人型生物以外、たまたもし選んだのが来訪者であればその副種別も選択すること。貴方は、このタイプの生物に対してダメージ・ロールに+1のボーナスを獲得します。レンジャーの得意な敵の項目にこのキャンペーンで最も出現しやすいリストがあるのを確認して下さい。

【偉大なる者の影響】 Inspired by Greatness

貴方がロロミール教授をよく知っていたかそうでないかに関わらず、同僚或いは競争者として、彼の経歴や生前の発見からより良い影響を受けていました。

貴方は技術を磨くと共に、教授とは連絡を取り合いました。そして、貴方が大なる可能性の為に努力する直接的或いは間接的な動機を与えたということを知り、教授は喜んでいました。

教授の死のニュースにより悲しんだ貴方は、葬式に参列し、彼の最期の望みを叶え、そしてこれまでよりも高みへと到達し、いつか貴方に影響を与え、貴方にとっての崇拜者であった教授と並ぶ為に常に努力することにより、彼の記憶と尊敬を保つべきであると考えています。

利益：

貴方はこの特徴を選んだ時点で自分が使用出来る呪文を1つ選択すること。君がその呪文を使用した場合、常にその術者レベルは+1される。

【守り続けられる約束】 Making Good on Promises

過去のある時、ロロミール教授はいつか返礼を頼むという条件で貴方の願いを聞きました。しかし、彼が貴方の援助に来た後、彼の噂を二度と聞くことはなく、また彼からの連絡もありませんでした。そして毎日、貴方は援助に報いる日は今日かも知れないという予感の元に過ごしていました。

それでも、その日は決して訪れませんでした。そして教授が貴方を呼び何かをするだろうことについての恐れや心配は減少しました。

貴方は老人が死んだか、自分をすっかり忘れてしまったのどちらかだろうと考え、結局契約を果たす必要が無くなったと考えました。

教授が死んだ時、彼が特別な意志のもとに貴方を指定したという知らせを貴方が受けた時、彼が恐らく貴方から望むことが出来た物に対する恐怖はラヴェングロへの旅行の全てを通して高まりました。

ロロミール教授からの要求されざる責務への不確実さと恐れに耐える長い年月は、貴方を最大の不安に慣れさせました。

利益：

貴方は、[恐怖]に対するセーブに+2の特徴ボーナスを得ます。

【報酬の受理】 On the Payroll

荒れた地域での護衛、孤立した地での考古学的な発掘、専門的な事柄に関する情報等その他必要とあらば何でも、□□ミール教授は自身の目的を遂行する際に手助けをしてくれる誰かを雇う事に全く躊躇いが有りませんでした。

教授の長い経歴の行動の中において、世界中の何千もの人々が彼の要求を満たし、彼が気前よく、但し通常はその時々での学術的な支援者により払われる賃金により利益を得ました。

彼は、才能を見いだすコツがあり、優れた者達に囲まれていたいという欲望があったため、既知の世界中のあらゆる場所にいる大部分の領域の専門家と連絡を取りました。

教授が当初たとえどのような仕事の為に貴方を雇ったとしても、貴方の実績は彼の注目を集め、そして給料を払い、良く貴方の時間を補償し、時として貴方の家から遠く離れた仕事の為でさえも貴方の経歴の上でしばしば貴方は雇われました。貴方の住む地域での専門家の中では、貴方は最高の1人でした。

利益：

貴方は激務の年に報酬を受け取り、初期財産に更に 150gp を加えることができます。

【教授のお気に入り】 Teacher's Pet

□□ミール教授は、教育と講義の為にマナケト（ラハドゥームに在る港湾都市。名門の魔法学校 the Occularium がある）やマグニマル（国際色豊かなヴァリシアの第2都市）、そしてそれと同じぐらい離れた場所にあるタルドールの吟遊詩人学校や河川諸王国にある軍事大学などの内海地域中を旅しました。

軍事戦略や次元界の生物学、神学そして農業のように広義に渡る話題を立ち見以外には満席の講堂の前で行うため、□□ミール教授の講義時間は彼の専門知識より多くの利益を得ようと思っている生徒達にとって、大変人気がありました。

にもかかわらず、彼にはまだ何とか個人講義を自分の最も有望な徒弟に行うだけの時間がありました。

そして彼の要求を十分に満たすだけの可能性を持つ個人を見つけた時、教授はその才能を自らの手で育てようと決意しました。

貴方は、そういった学生でした。数ヶ月間の学科授業の後、亡くなった教授と貴方は興味のある科目についてより細部について討議し、時間を過ごしました。また、彼が貴方の為に開いてくれた知的好奇心の扉は、世界の見識に新たな味わいを加え続けてくれています。

利益：

貴方の選ぶ1つの〈知識〉技能に+2の特徴ボーナスを加え、その技能をクラス技能にすることが出来ます。

●ハロウ・ポイント：運命のカード

ヴァリシア人の伝統的な占い方法にハロウ・カードの予言があります。そして、ハロウ・デッキの中を流れる神秘的な力が彼らに影響し、その運命を少なからずコントロールすると、大部分のウースタラヴ人は多少なりとも信じています。従って、ハロウの予言をキャンペーンに加えるということは、ウースタラヴ的な雰囲気少なからず加えることとなります。

貴方と貴方のGMが、ゴラリオン世界に更なる味わい深さを加えるかもしれないこの要素を貴方のキャンペーンに加えたいと思うならば、追加を検討するためのオプション・システムがここに提示されています。

ハロウ・ポイントは Advanced Player's Guide で提示されたヒーロー・ポイントルールと、種類のルールを持つ GameMastery Plot Twist Card であるハロウ・デッキを合体させたものです。

ハロウ・デッキを引くことにより、引かれたカードにより定められた使い捨ての能力を獲得し、貴方が或いは仲間のプレイヤーに役立てる為にいつでも使用することが出来ます。アドベンチャー・パスを進行することにより自動的に得られたカードに加えて、貴方のパーティーが各冒険のプロットを達成することにより特定のカードを得る機会を得る機会があります。

貴方がこのサブシステムを使う場合、The Crows, The Eclipse, The Hidden Truth, The Marriage, The Survivor, and The Uprising のカードをデッキから除去するようにして下さい。これらの特定のカードは使用された時に独特の効果を持ちます。カードとそれにより彼らが得られる影響に関する詳細な情報については、個々の『屍肉の冠』アドベンチャー・パスの各章を参照して下さい。

プレイヤーは、6つの冒険のそれぞれの間にカードを使うか、破滅の運命の淵にいるパーティーを救う為に貴方の手にあるかもしれない複数のカードを使用しても良い。しかしながら、一旦カードが使用されたならば、それはプレイから取り除かれます。

ハロウ・デッキは6つの組札に分けられる54枚のカードから構成されています。そして、それぞれは Pathfinder Roleplaying Game での6つの能力点のうちの1つと関連しています。

組札と能力のそれぞれの結び付きは、Hammers(槌)【筋力】、Keys(鍵)【敏捷力】、Shields(盾)【耐久力】、Books(本)【知力】、Stars(星)【判断力】、Crowns(宝冠)【魅力】です。それぞれの組札には、9枚のカードがありそれぞれ9つの属性のうち1つに対応しています。

ハロウ・ポイントのルールが使用される場合、ハロウ・デッキのそれぞれのカードは2つの能力を秘めています。片方は組札に、そしてもう一方は属性に結びつけられています。ハロウ・カードが使用される時、プレイヤーは2つある力のうちどちらを使用するか選ばなければなりません。

> 組札

組札の与えられたカードを使用する場合、あなたはカードの属性により与えられる効果の代わりに、このリストにある結果を得ることを決めても良い。

Hammers(槌) :

判定を行う前に使用した場合、槌のカードは貴方が行う 1 回の d20 を使用する 1 回の判定に +8 の幸運ボーナスを与える。もし判定後に使用するのであれば、この幸運ボーナスは +4 に減少する。同じ場所にて、貴方のキャラクターが判定結果に影響を与え得る合理的な要因（例えばモンスターの気を逸らせたり、激励の言葉を叫んだり、判定に援護をしていたりするなど）があるのならば、貴方は別のキャラクターにこのボーナスを与えるために槌のカードを使用することができる。別のキャラクターを援護するために槌のカードを使用する場合、ボーナスは半分（判定前は +4、判定後は +2）となる。

Keys(鍵) :

鍵のカードを使用することで、貴方は即座に自分のターンを開始することができる。この行動は待機アクションとみなし、貴方のイニシアチブを現在行動しているクリーチャーの前に移動させる。貴方はこのターンでは 1 回の移動アクションか標準アクションしか行うことができない。

Shields(盾) :

貴方は自分のターンに盾のカードを使用することによって、そのターンに 1 回の標準アクションか移動アクションを追加で行うことができる。

Books(本) :

貴方は本のカードを使用することで、既に使用した呪文を思い出したり、他の制限を受けている特殊能力の使用回数を獲得することができる。これは呪文や貴方のキャラクターが獲得している 1 日ごとに回復する能力についてのみ使用されるべきである。

Stars(星) :

もし貴方が冒険の中で手詰まりになったと感じたのであれば、星のカードを使用してゲームマスターに次に何をすべきなのかヒントを求めることができる。ゲームマスターが与えるべき情報は無いと判断した場合は、星のカードは消費されない。

Crowns(宝冠) :

貴方は宝冠のカードを使用することによって、貴方が直前に行なった d20 を使用した 1 回の判定を再度判定することができる。2 回目の判定結果が 1 回目の結果より悪くなった場合でも、その

結果を使用しなければならない。

> 属性

属性の与えられたカードを使用する場合、あなたはカードの組札により与えられる効果の代わりに、このリストにある結果を得ることを決めても良い。

秩序にして善 :

貴方は次のターンの始まり迄、パラディンの“悪を討つ一撃”と同等の能力を得る。もしあなたがヒット・ダイスの半分以上のパラディン・レベルを持つのなら、ダメージ判定にはパラディン・レベルを使用しても良い。さもなければ、あなたのキャラクターレベルの半分（端数切り捨て、最低 1）がダメージ・ボーナスとなる。

中立にして善 :

貴方は、接触した相手を治療する正のエネルギー放出の能力を得る。回復量は 1 d 6 ×キャラクターレベルに等しい。

この効果はキュア・ライト・ウーンズと同様にアンデッド・クリーチャーにダメージを与える為に使用しても良い。

混沌にして善 :

貴方は、つかみか〈脱出術〉判定を回避したり脱出したりする CMB 判定に + 4 の状況ボーナスを得る。

秩序にして中立 :

貴方は、どのような 1 回の〈真意看破〉判定にも 1 回だけ +10 のボーナスを得る。

真なる中立 :

貴方は、1 回の未来の洞察を得る為に術者レベルがキャラクターレベルと等しいオーギュリイと同様の効果を得ることが出来る。問題となる特定の行動について質問するには 10 分間を必要として、物質要素は消費しない。

混沌にして中立 :

貴方は、（バーバリアンと同様の）“激怒”の能力を得る。持続時間は 1 ラウンド + 3 ヒットダイス毎に追加の 1 ラウンドである。

秩序にして悪 :

貴方は他のクリーチャーにコマンドの呪文と同等の命令を与えることが出来る。この命令は本来[精神効果]に完全耐性を持つアンデッド・クリーチャーにも効果を与えることが出来るが、その他の[精神効果]に完全耐性を持つクリーチャーには影響を及ぼさない。命令の判定難易度は 10 + 貴方のキャラクターレベルに等しい。

中立にして悪：

貴方は、接触した相手にダメージを与える負のエネルギー放出の能力を得る。ダメージ量は1 d 6 ×キャラクターレベルに等しい。この効果はインフリクト・ライト・ウーンズと同様にアンデッド・クリーチャーを治癒する為に使用しても良い。

混沌にして悪：

あなたはいずれか1体のクリーチャーに今行ったセーヴィング・スローを再度行うことを強制出来る。もし1回目の判定が失敗したとしても、必ず2回目の結果を適用しなければならない。

