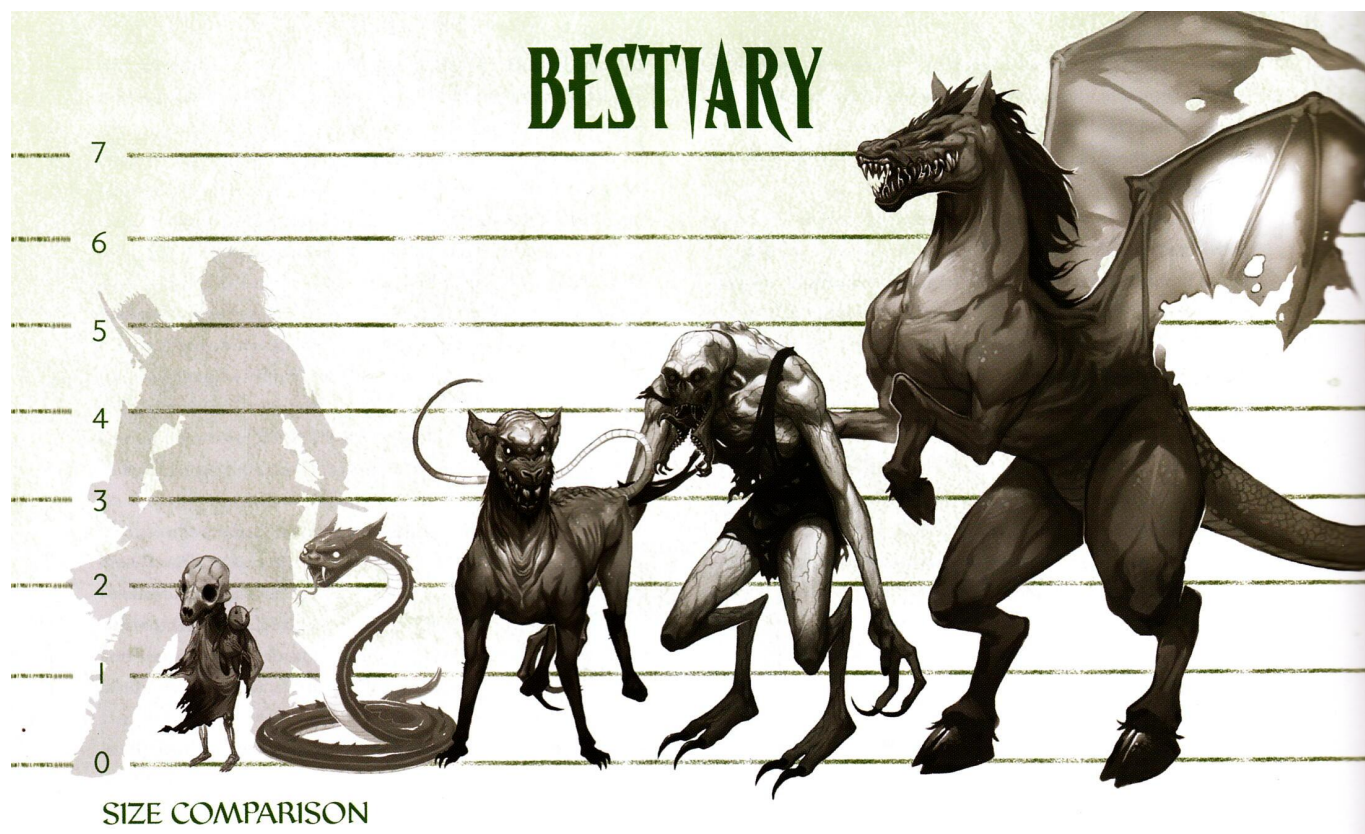




SIZE COMPARISON

田園の恐怖、恐るべきゴブリンの友、そしてサンドポイントの人々の夢を脅かす悪夢……などが今月の生物誌を飾る。PC たちは本作『炎の奉獻』中で英雄として名を上げる間に、きたならしいゴブリン・ドッグだの、壁をはいずるジャイアント・ゲツコーだの、“再生する恐怖”シンスポーンだのに遭遇する。が、この一見平和な街サンドポイントで、彼らが遭遇しうる敵はそれだけにはとどまらない。今月号に掲載の冒険シナリオに登場する新しいモンスターに加えて、アティック・ウィスパラーやゴブリン・スネーク、そしてサンドポイント・デヴィルも、この『ルーンロードの復活』キャンペーンにおいて活躍の場を見出すだろう。

●ゴブリン・スネーク●

ゴブリン・スネークの一般的な生息地はプリンスランプの沼地で、リクトウッド部族のゴブリンたちと共存している。が、彼らはここしばらく、ヴァリシアの海岸のそこそこで姿を見せるようになってきている。シスルトップ南部のセクションでこの連中を何体か出すのはなかなかよい考えである。それにサンドポイントの船着場の下には何が住んでいるか知れたものではないのだし、それゆえに街の人たちがそのあたり一帯を詳しく調べたことなどほとんどないのである。

●アティック・ウィスパラー●

PC たちがシスルトップへの下調的な遠征後、街でのアティック・ウィスパラーとの遭遇を設定するのは、なかなか

興味深いことになるだろう。“我らが英雄”の章を終えたからといって、PC たちに助けを求めるものがもうないわけではないのだ。サンドポイントでアティック・ウィスパラーを登場させるには、トゥランダロク学院が適当な舞台となるだろう。

●サンドポイント・デヴィル●

これは 1-3 レベルのパーティーにぶつけるにはやや強力すぎる相手だが、初期のうちからこのモンスターに関するヒントを出し続けておくというのはいいことである。本キャンペーンでは、このモンスターの登場する公式の場面は予定されていないが、そんなことはプレイヤーは知らないことである。そして結局のところ、キャンペーン中に予期しない恐怖を出現させたいと君が望んだ時に、サンドポイント・デヴィルを登場させることはいっこうに構わないのである。本キャンペーンでは陸上を旅する機会は無数にあり——今月号で PC たちがシスルトップまで旅するのがその第一歩である——そこで夜中にこの世のものとも思えない吠え声を聞いたり、馬に似た奇怪な姿をちらりと見かけたりする可能性は大いにあるのである。

アティック・ウィスパラーとゴブリン・スネークはリチャード・ベットとウェス・シュナイダーの妄想から現われた。サンドポイント・デヴィルは多人数による病的興奮状態——新しいモンスターが生まれるには最適の場所である——と、ジャージー島の悪魔伝説から生まれたものである。

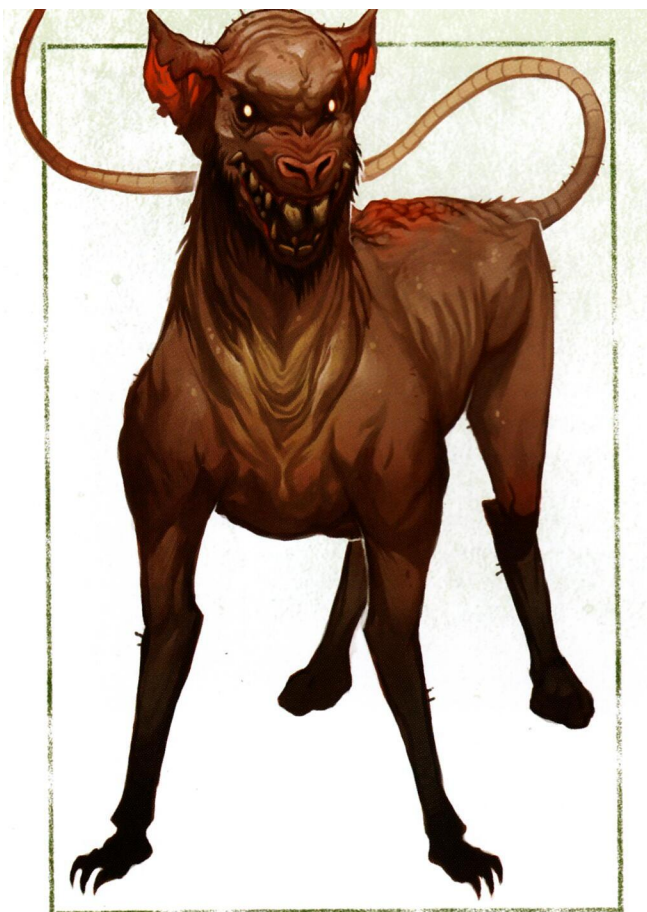
パスファインダー 生物誌

パスファインダー誌には毎月充実した生物誌を設け、その号のシナリオやキャンペーン・サブリメント、パスファインダー・ジャーナル等に関わりのある新しいクリーチャーを紹介する。これは、君のキャンペーンを膨らますために怪物たちをどのように活用するかを簡潔に説明し、サイズの比較図を提示し、今月号に載っているものが通常のシナリオに登場するものと比較してどのようなものか勘がつけられるようにするものである。

新モンスターは脅威度順に並んでおり、データ・ブロック、生態の詳細、持っている可能性のある宝物、どんな場所に登場するかということ——等々、あらゆる情報が記載されている。

また、すべてのモンスターは、その号に掲載した冒険シナリオのレベルとだいたい同程度のレベルのキャラクターに対して使用できるように設計されている。毎号バラエティ豊かなモンスターたちが登場し、下は最も低いレベルから、上は最凶の忌まわしい存在までをキャンペーンに即して網羅するようになっている。

ゴ布林・ドッグ



平たくひしゃげた鼻とぎらぎらと光る小さな丸い目、そしてネズミのそれがグロテスクに育ちすぎたような突き出た歯をもつ汚らしい犬、それがゴ布林・ドッグです。不潔極まりない見てくれをしており、ちっぽけな鉤爪の生えた四肢と毛のないピンク色の尾を持っています。そしてはげぢよろけの毛皮からは饅えた下水の臭いがぷんぷんと漂っているのです。

ゴ布林・ドッグ: 脅威度 1

真なる中立、中型サイズの動物

イニシアチブ: +2; 知覚: 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚;
〈聞き耳〉+1、〈視認〉+1

防御:

AC: 13、接触 12、立ちすくみ 12

(+2【敏】、+1 外皮)

hp: 9 (1d8+5)

頑健+4、反応+4、意志+1

完全耐性: 病気

攻撃:

移動速度: 50 フィート

近接: 噛みつき +2 (1d6+3 およびアレルギー反応)

接敵面: 5 フィート、間合い: 5 フィート

戦術:

戦闘前: 危険が近づいているのを察知すると、ゴ布林・ドッグは助けを求めて金切り声を上げ、その後隠れて敵を不意打ちしようとする。彼らは自分より小さいか、自分たちより数の少ない敵にしか襲い掛からない。

戦闘中: ゴ布林・ドッグは奇襲攻撃の名手であり、金切り声を上げたり吠えたりしながら絶えず動き続ける。

士気: いったん戦闘に突入すると、ゴ布林・ドッグは命に関わるような傷をうけるか、殺されてしまうまで戦うことが多い。

データ:

【筋】15、【敏】14、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】8

基本攻撃±0; 組みつき+2

特技:《持久力》、《追跡》^B

技能:〈隠れ身〉+6、〈忍び足〉+6、〈跳躍〉+14、〈平衡感覚〉+6、

特殊能力:

アレルギー反応(変則): ゴ布林・ドッグはすべてのクリーチャー(ゴ布林類を除く)にとって強烈なアレルギーとなるフケを、常に大量に振りまいている。ゴ布林・ドッグの噛みつき攻撃によってダメージを被ったり、ゴ布林・ドッグに対して肉体武器あるいは素手攻撃でダメージを与えたり、ゴ布林・ドッグに組みついたり乗ったり、その他このクリーチャーに接近するような行動をとったゴ布林類でないすべてのクリーチャーは、難易度 12 の頑健セーブを行なう必要がある。このセーブに失敗すると、ひりひりする皮膚病に見舞われる。この皮膚病が発症したクリーチャーは、1 日の間、【敏捷力】と【魅力】に-2 のペナルティを負う(アレルギー反応を複数起こしてもこのペナルティは累積しない)。この皮膚病は、リムーヴ・ディジーズあるいは疾病治療効果のあるなんらかの魔法的手段により、即座に治癒する。このセーブの難易度は【耐久力】に基いて算出されている。

技能: ゴ布林・ドッグは〈平衡感覚〉、〈隠れ身〉および〈忍び足〉に+4 の種族ボーナスを得る。

生態:

出現環境: すべての温暖な森林、湿地あるいは地下

編成: 単体または群(2~12 体)

宝物: なし

属性: 常に真なる中立

強大化: 2~6HD(中型サイズ)、7~12HD(大型サイズ)

レベル調整値: ——

ゴ布林・ドッグは人間からも他の動物達からも嫌われている。醜く、臭く、臆病で底意地が悪い、ネズミの顔をしたこの犬は最低最悪のクリーチャーである。こののけ者にされた吐き気をもよおすようなケダモノに対して、ゴ布林どもが親近感を覚えたのはなんの不思議もない。常に身体を掻き散らかし、種族全体の業病である皮膚病を大量のフケでさらにひどい状態にする彼らは、もっとも健康な個体でも病気にみえており、また痩せこけている。彼らのひどい姿や

病気に似た外見を嫌がらないクリーチャーであっても、彼らが常に発している、十数頭の犬が濡れそぼっているような悪臭には、裸足で逃げ出すのは間違いないのである。

生態

ゴ布林・ドッグは夜行性のハンターであり、そのため完全な暗闇の中でもものを見通す素晴らしい視覚を持っている。彼らの毛皮の状態はひどいものだが、この醜悪な犬自身は病気にはきわめて抵抗性が高い。しかし、彼らの皮膚病については、“ゴ布林発疹”に罹った人たちの間ではあらゆる形で語り草になっている。

棲息環境と社会

ゴ布林・ドッグは群れで狩をし、自分たちより大きい相手を倒す時は協同して働く。ただし特定の個体が独自に餌を見つけた場合は、その個体は群れを放り出して餌を独り占めしようとする。

ゴ布林どもおよびその同族たち——つまりこの犬族の苛立たしいフケに影響をうけない唯一の種族——は、しばしば自分たちの住処の中あるいは周囲でゴ布林・ドッグを飼い、住処の守りとするとともに乗騎とする。驚くべきことに、ゴ布林どもはこのケダモノのひどい臭いをよいにおいだと思っているふしがある。

ゴ布林・スネーク



ぽっかりと白く色の抜けた目、引き裂けた幅広い耳、そしてぎざぎざの歯と大きすぎる牙の生えた大きな口が大蛇の長い胴体の上で揺れています。巨大な蛇と狂気の最悪の融合物であるところのその、手足のない胴体を覆う鱗はぬめぬめと脂ぎった漆黒に光っています。そうして、唇のないゴ布林そっくりの灰色の顔からは、長く細い二股に裂けた舌が飛び出してくるのです。

ゴ布林・スネーク: 脅威度 1

混沌にして悪、小型サイズの異形(ゴ布林類)

イニシアチブ: +8; 知覚: 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚: 〈聞き耳〉+3、〈視認〉+5

防御:

AC: 14、接触 13、立ちすくみ 12

(+2【敏】、+1 外皮、+1 サイズ)

hp: 13(2d8)

頑健+2、反応+2、意志+4

攻撃:

移動速度: 30 フィート、穴掘り 5 フィート

近接: 噛みつき+2(1d6)

接敵面: 5 フィート、間合い: 5 フィート

特殊攻撃: ゴ布林・ブレス、飛びつき

戦術:

戦闘前: ゴ布林・スネークは危険を察知すると、“蛇との共感”の能力を用いるか、あるいは単に脅しつけて、周囲の

ゴ布林や蛇に自分を守らせる。その後(あるいは周囲に蛇もゴ布林もいなかった場合)、1 ラウンドかけて自分が有利になる立ち位置を探し、とぐろを巻くと最初に近寄ってきたクリーチャーに飛びつきを行なうべく身構える。

戦闘中: ゴ布林・スネークは相手に飛びつくと、可能な限りゴ布林・ブレスを吐きかける。そしてその間、加勢を呼び集めるのと、相手よりも自分が危険な存在であると見せる目的で、ひっきりなしに叫び続ける。

士気: 結局のところゴ布林・スネークは臆病なクリーチャーなので、自分より大きい相手よりは逃げ出す。完全に逃げ場がない場合のみ戦い続ける。

データ:

【筋】10、【敏】15、【耐】14、【知】8、【判】12、【魅】13

基本攻撃+1; 組みつき-3

特技: 《鋭敏感覚》

技能: 〈威圧〉+2、〈隠れ身〉+7、〈聞き耳〉+3、〈視認〉+5、〈はったり〉+2

言語: 共通語、ゴ布林語

その他の特殊能力: 蛇との共感+6

特殊能力:

ゴ布林・ブレス(変則): 1d4 ラウンドに 1 回、ゴ布林・スネークはむかつくような呼気を吐き出すことができる。ゴ布林・スネークから 5 フィート以内の距離にいるすべての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 1d6 ラウンドの間不調状態になる。セーブ難易度は【耐久力】に基いて算出されている。いったんこのセーブに成功したクリーチャーは、以後 24 時間、同じゴ布林・スネークのゴ布林・ブレスには影響を受けない。ディレイ・ポイズンあるいはニュートライズ・ポイズンは不調状態を取り除くことが可能である。毒に対して完全耐性を持つクリーチャーは影響を受けず、また毒に耐性のクリーチャーはセーブを行なう際に通常のボーナスを加算してよい。

飛びつき(変則): ゴ布林・スネークはとぐろを巻くと、通常なら間合いの外にいる敵に対して攻撃を行なうことができる。まず、1 全ラウンドを使用してしっかりととぐろを巻く。その後は 10 フィート以内の敵に対して、まるで 2 倍の間合いを持つかのように攻撃を行なうことができるようになる。この攻撃には+2 のボーナスが加算される。攻撃前に移動してしまうととぐろを解くことになり、その際は飛びつきを行なえない。また、一度飛びつきを行ってしまうと、もう一度飛びつく前にとぐろを巻きなおさねばならない。

蛇との共感(変則): この能力はドルイドの“野生動物との共感”と同様に働くが、このときゴ布林・スネークが会話可能になったり意思疎通が可能になったりするののは、蛇あるいは蛇状の爬虫類に限られる。ゴ布林・スネークはこの判定に+4 の種族ボーナスを得る。判定は種族固有のヒット・ダイスに依存する。

生態:

出現環境: すべての地下

編成: 単体、2 体、巢 (3~16 体)

宝物: なし

属性: 通常は混沌にして悪

強大化: 3~9HD (中型サイズ)、10~18HD (大型サイズ)

レベル調整値: +1

ゴ布林・スネークは暴君であり、かつ執念深い捕食者である。金切り声を上げ、衝動的で、そして常に腹を空かしている。その本性は狡猾そのもので、この凶暴なゴブリンの親戚は自分の似姿である蛇たちのしのびやかさと恐るべき狡猾さをすべて体現しているのである。

棲息環境と社会

ゴ布林・スネークは冷酷で自分勝手な生物であり、次の食事以外のことにはさして注意を払わず、横柄気ままに生きている。実のところ彼らはゴ布林よりも愚かな生物なのだが、非常に残虐であることや見かけが恐ろしいことから、彼らはゴブリンの社会において恐れられ、一定の地位を獲得している。ゴ布林・スネークは蛇と一緒にいることを好むので、しばしば 1d6 体のより小型の蛇を引き連れている。ゴ布林・スネーク 1 体と小型サイズのヴァイパー 5 体からなる遭遇の脅威度は 4 である。

ジャイアント・ゲッコー



馬ほどの大きさの巨大なトカゲがあたりを見回しています。丸く飛び出した両の目は、それぞれ他方とは別方向にぐるぐると動くのです。ぱっくりと開いた口からは数瞬ごとに長いピンクの舌が飛び出してはちいさな虫を捕えるか、でなければ自分の目の一方をぺろりと舐めて湿らせています。

ジャイアント・ゲッコー: 脅威度 1

真なる中立、中型サイズの動物

イニシアチブ: +8; **知覚:** 暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、〈聞き耳〉+2、〈視認〉+2

防御:

AC: 14、接触 12、立ちすくみ 12

(+2【敏】、+2 外皮)

hp: 11 (2d8+2)

頑健+4、**反応**+5、**意志**+2

攻撃:

移動速度: 40 フィート、登攀 40 フィート

近接: 噛みつき +2 (2d4+1)

接敵面: 5 フィート、**間合い:** 5 フィート

戦術:

戦闘前: 狩の時、ジャイアント・ゲッコーは自分よりも小さい獲物につかみかかることを好む。また、思いもかけないところに潜んで待ち伏せすることもしばしばである。

戦闘中: ジャイアント・ゲッコーは地形を活用して戦う。可能な限り、壁をよじ登って相手よりも高い位置からの攻撃を仕掛けようとするのである。

士気: ジャイアント・ゲッコーは獣にしては賢いほうであり、ヒット・ポイントが半分を下回ると、適わないと悟って逃げ出

す。

データ:

【筋】13、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】14、【魅】6

基本攻撃+1; 組みつき+2

特技:《イニシアチブ強化》

技能:〈登攀〉+10、〈平衡感覚〉+22

特殊能力:

熟練の登攀者(変則):ヤモリの足は特異な形状をしており、あらゆるものを、そこが滑りやすかろうが垂直であろうが登ることができる。よって、ジャイアント・ゲッコーは常にスパイダー・クライムの影響下にあるように扱う。この能力はさらに〈登攀〉判定に+8 のボーナスを与える。これは種族ボーナスと累積する。

技能:ジャイアント・ゲッコーは〈平衡感覚〉および〈登攀〉判定に+8 の種族ボーナスを得る。また、急いでいる時や脅かされている場合でも、〈登攀〉判定で出目 10 を行なうことが可能である。

生態:

出現環境:すべての暑い森林または山岳地帯

編成:単体、2 体または巣(3~6 体)

宝物:なし

属性:常に真なる中立

強大化:3~7HD(中型サイズ)、8~14HD(大型サイズ)

レベル調整値:——

ジャイアント・ゲッコーはつまり巨大なトカゲであり、犬やハープリングよりも大きいクリーチャーを脅かすことは稀である。ジャイアント・ゲッコーは比較的賢いクリーチャーである為、ある種の未開の人型生物の“番犬”や、場合によっては乗騎として、飼われることがある。

生態:

ジャイアント・ゲッコーは雑食性で、“小さいとこたち”よりは肉を好む傾向にはあるものの、果物や果汁、その他の甘い植物類も好む。ヤモリ特有のべったりと広がったつま先の形状を持つことから、彼らはいかなる状態の表面でもやすやすと横切ってゆくすばらしい登攀者となっている。

ジャイアント・ゲッコーには非常に多くの種類がある。ストゥーヴァル平原のスパイア・ストライダー(塔歩き)やリンノーム諸王領のフロストリーパー(霜跳ね)、そしてゲブのアーバン・グリッタースケイル・ゲッコーなどである。

シンスポーン



無毛で痩せこけ、奇怪に変形した人型生物が、影の中からよろめきだしてきます。異様に長い腕の先には鉤爪の生えた 3 本の指、そして足は犬の脚のように折れ曲がっています。蒼ざめた皮膚には血管がねじくれた網目のように浮き上がり、黒ずんだ青い文様を描いています。けれどももっとも恐ろしいのはその顔です。鼻は 2 つのスリットにすぎず、目は赤くざらざらと輝いています。下あごは中央でまっ平たつに割れ、割れた先端はちっぽけな 3 本指の手になっています。そしてぱっくりと裂けた喉首からはうねる舌が伸びています。

シンスポーン:脅威度 2

常に中立にして悪、中型サイズの異形

イニシアチブ:±0; **知覚:**暗視 60 フィート、罪への嗅覚; 〈聞き耳〉+1、〈視認〉+1

防御:

AC: 13、接触 10、立ちすくみ 13

(+1【敏】、+2 外皮)

hp: 19(3d8+6); 高速治癒 1

頑健+3、**反応**+2、**意志**+4

完全耐性:[精神作用]; **呪文抵抗:** 11

攻撃:

移動速度: 30 フィート

近接: 爪(×2)+2(1d4+1)および

噛みつき±0(1d6 および憤怒の牙)

接敵面: 5 フィート、**間合い:** 5 フィート

戦術:

戦闘中:1 体の敵を相手にする場合、シンスポーンは敵を生きたまま捕えようとする。そして必要であれば、未修得の〈治療〉判定を行い、相手の出血を止めようとする。そうすれば犠牲者を生きたままルーンウェルまで連れ帰れるからである。多数の敵を相手にする場合は、もっとも弱そうな外見のものに対して攻撃を集中させる。

士気:シンスポーンは死ぬまで戦う。

データ:

【筋】13、【敏】12、【耐】14、【知】10、【判】13、【魅】12

基本攻撃+1; 組みつき+2

特技:《イニシアチブ強化》、《複数回攻撃》

技能:〈隠れ身〉+11、〈忍び足〉+11

言語:タッシリオン語

その他の特殊能力:戦闘習熟

生態:

出現環境:すべて(憤怒のルーンウェルの近辺)

編成:単体、2 体またはカルト(3~9 体)

宝物:貨幣、物品、通常のアイテムはなし(武器と防具のみ)

属性:常に混沌にして悪

強化:キャラクター・クラスによる; **適性クラス:**バーバリアン

レベル調整値:+3

特殊能力:

戦闘習熟(変則):シンスポーンはすべての単純武器、軍用武器、すべての鎧とタワー・シールドを除く全ての盾に習熟している。

罪への嗅覚(超常):シンスポーンは鋭敏嗅覚の能力を持っているが、これは非常に怒り狂っているクリーチャーに対してのみ作用する。これには、バーバリアンの激怒やそれと同様の効果の影響下にあるクリーチャー、悪のクリーチャー、シンスポーンの“憤怒の牙”の影響下にあるクリーチャー、そして(これは GM 判断に拠るが)単にものすごく起きているクリーチャーが含まれる。

憤怒の牙(超常):シンスポーンに噛みつかれたクリーチャーは難易度 12 の意志セーブを行ない、失敗すると憤怒、怒り、激怒の感情に押し流されてしまう。その感情は非常に強く、犠牲者は怒りのあまり何もできないといった状態になる。シンスポーンの“憤怒の牙”攻撃を受けた後、1d6 分間の間、犠牲者は不調状態となり、すべての攻撃ロール、ダメージロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力判定に-2 のペナルティを負う。この影響下にある犠牲者がさらに“憤怒の牙”の攻撃を受けた場合、怒りはさらに増強し、彼は 1 ラウンドに 1 回の移動アクションあるいは標準アクションしか取れなくなる(この 2 つを同時に行なうことはできず、また全ラウンドアクションは行なえない)。さらに噛みつかれた場合は単に効果時間が延長するだけで、怒りの程度が増強することはない。

技能:シンスポーンは〈隠れ身〉と〈忍び足〉に+4 の種族ボーナスを得る。

シンスポーンが存在は肉体をあざ笑うものである。その形は人間の姿が絶えざる怒りによってねじくれ変形したものであり、目に馴染んでいたはずの姿が恐怖と破滅のそれに変わってしまったものなのである。シンスポーンは最初にルーンロード・アラツニストによって作り出された。彼女は異界のアボレスから仲間のルーンロードたちと一緒に盗み取った生命を捻じ曲げる魔法を使い、数多くの敵(その筆頭はルーンロード・カルツォーグである)に立ち向かうための軍隊を作ろうとしていたのである。彼女はこのモンスターの怒りの感情のみならず、殺傷能力についても研究を重ねていた。彼女は強大な力を得るには自由意志が重要であるという価値観を持っており、よってこのモンスターは女主人である彼女のためのみならず、自分自身のためにも動くようになっている。これが最後の一押しとなって、このモンスターは他とは異なったものになった。そして、作り主の知識の方向が他と違っていれば、また異なったモンスターができるというふうになったのである。

生態:

シンスポーンは、怒りに満ちた生を終えた死者の魂を糧とする不浄な魂溜まりから魔法的に作り出されたものである。取り出された魂は最初どろどろとした不定形をしているが、すぐにルーンウェルの名で知られる専用の入れ物に溜め込まれる。そうならなかった場合、取り出されたエクトプラズムはすぐに蒸発して消えてしまうのだ。怒りに満ちたクリーチャーが機能しているルーンウェルの近くで死ぬと、この装置は怒りを増幅させ、そうすると魂は死んだときの怒りを焼き付けたまま、この装置へと引き寄せられるのだ。通常、ルーンウェルが引き寄せられるのは、1 マイル以内の距離で死んだ魂のみに限られるが、ソウル・レンズという透視用の器具を使用すれば、シェードロン(タッシリオン魔術の 7 つの流派を象徴する七稜の星)を身につけ、生前にしかるべき儀式でもってしかるべき準備を施した魂を世界中から引き寄せることができる。

1 体のシンスポーンをルーンウェルの中から完全な形で顕現させるには、4 つの怒りに満ちた魂が必要である。いったん作り出されてしまうと、シンスポーンは完全なひとつのクリーチャーとなる。魂の本来の姿は、その怒りを除いては面影さえもとどめていない。シンスポーンには生殖能力はないが、自分たちの出生のしくみについて理解するだけの知性はある。そこでシンスポーンは犠牲者を生きたままルーンウェルまで連れ帰った後に“憤怒の牙”で噛みつき、即座に犠牲者を殺す。激怒に侵食された死者の魂は、そのまま新たな怪物を作るための原動力となるのである。

シンスポーンの身長は平均 5 フィート、体重は 100 ポンドである。人間と同程度の寿命を有するが、それを全うする

前に暴力的な最期を迎えるのが常である。シンスポーンは肉を好む(とりわけ生きたままむさぼり喰らうのを好む)が、個体の1マイル以内の距離にルーンウェルがある場合、その魔法によってシンスポーンは満たされ、飲み食いの必要を覚えない。

棲息環境と社会

古代バクラカーンにおいて、アラツニストは彼女の命令に完全に従うシンスポーンだけで構成された村を保持していた。ルーンウェルから生まれたこの争い好きのクリーチャーに互いに殺し合いを始めさせないようにするには、より強い存在による、ほとんど不断の監視が必要であった。また、怒りを収めておくために、壁で囲まれたその住処に定期的に奴隷を放り込んでやる必要があった。タツシリオンの凋落後、ほんの数十年もしないうちに、僅かに生き残ったシンスポーンも絶滅してしまった。カルツォーグが目覚め、それと同調して長らく休眠状態にあったルーンウェルが活性化したことにより、これらのクリーチャーも復活するようになった——『炎の奉獻』での、サンドポイント地下におけるシンスポーンの発生は、その典型的な一例である。

宝物

シンスポーンは金や宝石にはほとんど興味を示さないが、鎧や武器といった剣呑なものは好む。鎧や武器でさえあれば、通常のものだろうが、高品質のものだろうが、宝石で飾られていようが、魔法のものであろうがお構いなしである。

レベルを有するシンスポーン

シンスポーンは時にファイターやレンジャー、ローグなどのクラスを有することがある。彼らが最も好むのはバーバリアンである。シンスポーンの術者というものは稀だが、彼らはシンスポーンの集団の中ではリーダーではなく貴重な相談役、あるいは遠隔攻撃にて補佐をするものという立ち位置を占める。彼らは素晴らしいソーサラーやクレリックになるが(ロヴァググやラマシツなどの暴力的な神を信仰することが多い)、ウィザードの道を修めるだけの忍耐力には欠けている。シンスポーンのだルイドあるいはバードの存在は確認されていない。

クラス・レベルが上昇するごとにシンスポーンの呪文抵抗は+1 ずつ上昇する。能力修正値は【筋力】+2、【敏捷力】+2、【耐久力】+4、【判断力】+2、【魅力】+2 である。

様々なシンスポーン

タツシリオンの治世の終盤にアラツニストが最初のシンスポーンを作ったが、他のルーンロードたちには彼女の発明を再構成するだけの時間がなかった。だからといって、他の6つの罪に対応するシンスポーンが存在しないわけではない。他の罪に関係するシンスポーンは、特徴のある能

力についてはここで示したのとほぼ同じようなデータを有する(例えば、彼らの噛みつき攻撃はそれぞれ異なった感情を呼び覚ますが、ゲーム的な影響は同じである)。が、彼らの外見は全く異なり、能力値も微妙に異なり、好むクラスもそれぞれに異なる。

エンヴィスポーン(嫉妬):このシンスポーンは小柄で痩せており、身長が4-5フィートを超えることは稀である。また、他のシンスポーンよりも皮膚に浮いた血管の文様が少ない。能力修正値は【筋力】+4、【敏捷力】+2、【耐久力】+4、【判断力】+2、そして好むクラスはレンジャーである。

グレートスポーン(大食):大食のシンスポーンは非常に大兵肥満であるが、他のシンスポーンと同様のエネルギーと移動速度を有している。能力修正値は【筋力】+2、【耐久力】+6、【判断力】+2、【魅力】+2、そして好むクラスはファイターである。

グリードスポーン(強欲):強欲のシンスポーンは最も長身のシンスポーンであり、身長は実に7フィート、浮き出した血管は金色をしている。能力修正値は【筋力】+2、【敏捷力】+4、【耐久力】+4、【魅力】+2、そして好むクラスはローグである。

ラストスポーン(肉欲):怪物じみた顔と鉤爪を持っているにもかかわらず、ラストスポーンは男性あるいは女性として完璧に整った形状の肉体を持ち、性交が可能である(ただし繁殖能力はない)。能力修正値は【筋力】+2、【敏捷力】+2、【耐久力】+2、【魅力】+6、そして好むクラスはソーサラーである。

プライドスポーン(高慢):このシンスポーンは他のシンスポーンに比べてとりわけやせており、大きな目を持ち、そしてしばしば完全な頭髪を有する。能力修正値は【筋力】+2、【敏捷力】+2、【耐久力】+4、【知力】+4、そして好むクラスはウィザードである。

スローススポーン(怠惰):怠惰のシンスポーンの身体からは余分な皮膚が分厚く垂れ下がり、また彼らの足は通常の半分の長さしかない(が、移動速度は他のシンスポーンと変わらない)。能力修正値は【筋力】+2、【耐久力】+4、【判断力】+4、【魅力】+2、そして好むクラスはクレリックである。

アティック・ウィスパラー(屋根裏で囁くもの)



屋根裏の隅にいるのは、やせ衰えた子供のように見える何かです。首の上に載っている狐の頭蓋骨は灰色で、蜘蛛の巣と埃の屑に覆われ、いやらしい横目でどこかをにらんでいます。ちいさな鉤爪めいた手には子供が遊ぶような縫いぐるみを握り締めていますが、それは両目にピンを突き刺したボロ人形なのです。恐ろしいのはその声です。囁き声がどこからともなく呼びかけ、子守唄を歌い、すすり泣き、笑います——それもいちどきに。まるで、そのクリーチャーの回りじゅうを、目に見えない迷子たちが取り囲んでいるかのように。

アティック・ウィスパラー: 脅威度 4

中立にして悪、小型サイズのアンデッド

イニシアチブ: +8; **知覚:** 暗視 60 フィート; 〈聞き耳〉+12、〈視認〉+9

オーラ: すすり泣きのオーラ

防御:

AC: 18、**接触** 15、**立ちすくみ** 14

(+4【敏】、+3 外皮、+1 サイズ)

hp: 39 (6d12)

頑健 +2、**反応** +6、**意志** +8

完全耐性: アンデッドの種族的特徴

攻撃:

移動速度: 20 フィート

近接: 噛みつき +8 (1d4-1 および息盗み) および

接触 +3 (声盗み)

接敵面: 5 フィート、**間合い:** 5 フィート

特殊攻撃: 息盗み、声盗み

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

3 回/日——**インヴィジビリティ** (難易度 16)、**ゴースト・サウンド** (難易度 13)、**マイナー・イメージ** (難易度 15)

戦術:

戦闘前: 相手が自分の存在に気付いている場合、あるいはそこに複数の敵がいる場合は、アティック・ウィスパラーは決して戦闘を行なおうとしない。**インヴィジビリティ**を使用するなり、何かその場を誤魔化すような技能を駆使するなりした後、犠牲者を待ち伏せて不意打ちするか、或いは単に相手が眠っているときに襲い掛かる。

戦闘中: 物理的にはか弱い存在であるアティック・ウィスパラーは、“息盗み”の能力を用いて相手を気絶状態にし、無防備な相手に襲い掛かる。

士気: アティック・ウィスパラーの思考形態は子供のそれであり、非常にものに怯えやすい。彼らはヒット・ポイントを 3 点失ったところで逃げ出そうとすることが多い。

データ:

【筋】 9、**【敏】** 19、**【耐】** ——、**【知】** 14、**【判】** 16、**【魅】** 17

基本攻撃 +3; **組みつき** -2

特技: 《イニシアチブ強化》、《回避》、《武器の妙技: 噛みつき》

技能: 〈隠れ身〉+17、〈聞き耳〉+12、〈視認〉+9、〈忍び足〉+13、〈知識: 地域〉+8、〈登攀〉+5、〈はったり〉+12、

言語: 共通語

特殊能力:

すすり泣きのオーラ (超常): アティック・ウィスパラーが盗んだ声は、その周囲でオーラを形成する。それは目には見えないが神経を逆撫でするような、そしてしばしば子供の声のような音として聞き取れる。それはしゃくりあげ、バカバカしい詩を暗誦し、歌い、そしてすすり泣く。このオーラは半径 10 フィートの放射状にアティック・ウィスパラーを取り巻いている。知覚を持った生きているクリーチャーがこのオーラの範囲に入ると、全てのバードの呪歌の効果을失い、さらに攻撃ロール、ダメージロール、意志セーブに -1 のペナルティを被る。アティック・ウィスパラーはフリー・アクションでオーラの効果を抑制したり再活性化したりできる。

息盗み (超常): アティック・ウィスパラーの噛みつき攻撃でダメージを被ったクリーチャーは難易度 16 の意志セーブを行ない、失敗すると 1 時間の間疲労状態になる。疲労状態

のクリーチャーがこの効果を被ると 1 時間の間過労状態となり、過労状態のクリーチャーの場合は 1 時間の間気絶状態となる。この眠りは魔法的にひきおこされたものであり、眠りに落ちたものを目覚めさせるには **ディスペル・マジック** (解呪難易度 17)、**リムーヴ・カース**、あるいは **アティック・ウィスパラー** を破壊することが必要である。このセーブ難易度は【魅力】に基いて算出している。

声盗み(超常): この接触攻撃が命中したクリーチャーは難易度 16 の意志セーブを行ない、失敗すると 1 時間の間話すことができなくなる。この間、対象となったクリーチャーは、会話、音声要素を含む呪文の発動、バードの音楽の演奏、アンデッド退散、会話を必要とする全ての技能や能力の使用が不可能となる。もともと話すことができないクリーチャーに対しては、この能力は効果を及ぼさない。このセーブ難易度は【魅力】に基いて算出している。

アティック・ウィスパラー はクリーチャーの声を盗むと、その声(以前に盗んだことのある声を含む)を完全にまねることができる。それは犠牲者に声が戻ったあとも変わらない。声を真似ている間、アティック・ウィスパラーは、もともと自分が知っていた言語が何であれ、声の本来の持ち主が知っている全ての言語を話すことができる。その声の本来の持ち主と親しいものは、アティック・ウィスパラーの〈はったり〉に対抗して〈真意看破〉の判定を行ない、勝利すればその声が不自然であることに気付くことができる。

生態:

出現環境: すべての都会または廃墟

編成: 単体、2 体、ジェネレーション (3~9 体)

宝物: 貨幣なし、10% 物品、アイテムなし

属性: 通常、中立にして悪

強大化: 7~8HD (小型サイズ)

レベル調整値: ——

子供は大人よりも著しく感情的な存在のように思われる。彼らは確かにすぐに笑い、すぐに愛する。が、悲しみに傷つきやすく、見捨てられればすぐに打ちしおれる。見捨てられ、絶望し、凍りついた無垢な子供が見た夢は、アティック・ウィスパラーという名の悲しくも忌まわしい存在となって現われるのだ。

アティック・ウィスパラー は古い建物や荒れ果てた建物など、薄暗く、そして忘れ去られた場所に現われる。そこはかつて小さな子供たちと、そして何人かの悪人どもの双方にとって家だった場所なのだ。隙間風の入る屋根裏やかび臭い地下室に隠れ、このクリーチャーは数十年もの間まどろみ続ける——生きていた彼らの時間はほんの僅かなものだったのに。そうしているうちに、時には僅かに残った床さえも崩れ去ってしまうのだ。子供たちがやってくる。もういちど、いくぶんの希望を抱いて。彼らの魂を駆り立てるのは淋しさで、温かい場所と暖かい手を彼らはずっと捜し求めている。だから、友達になってくれそうな誰かを見つけると、

彼らはなんとしてもそれを手に入れようとする——二度とひとりぼっちにならないでいいように。

声を盗み、生きている肺から空気を盗む能力で周囲を苦しめ、恐怖に陥れるこのアンデッドは、自分がまたもや追い払われることを恐れ、愛情を求めて殺人を繰り返す。そしてこのクリーチャーを永遠にとりまくささやきは、温かい声が欲しいばかりに彼らが人から盗み取った声なのだ。声の主はずっと昔に死んでいる——しばしば、この心の壊れたアンデッドの手で殺されてしまっているのだが。

生態

打ち捨てられた孤独な子供が死ぬと、アティック・ウィスパラーになる。このクリーチャーの身体は死んだ子供の身体そのものよりも、古い玩具や衣服、ゴミ、その他、死者に関わりのあるがらくた——この子が打ち捨てられていたということを示すものの集合体でできていることが多い。様々な種類のものの寄せ集めでできていることから、アティック・ウィスパラーの外見は多岐にわたる。

アティック・ウィスパラー はアンデッドである以上、食物も必要とせず、代謝もしない。そのため、彼らが出没する都会あるいは廃墟で彼らの存在が知れ渡ることは稀である。

棲息環境と社会

アティック・ウィスパラー は彼らが形作られた場所に留まり続ける。多くは古い家や孤児院、学校、負債者を放り込んでおくような牢獄、感化院、その他子供が打ち捨てられそうな種々の場所である。死んでからも生前と同じ孤独感に苛まれているアティック・ウィスパラーは、遊び仲間や友達を探しつづけている。特に彼らが死んだときの年齢に近いものや単純で無垢なものを好む。打ち捨てられた家の中で、何年もの間、身動きもせずに彼らは遊び友達を待ち続ける。

友達になってくれそうな相手を見つけると、アティック・ウィスパラーはその子をおびき寄せようとする。子守唄を歌い、古い玩具を残し、あるいは他の子供たちから盗んだ声で呼びかける。が、それが友達を怖がらせるだけだとわかった瞬間、怪物が顔を出す。絶望して怒り狂ったアティック・ウィスパラーは自分をないがしろにした子供の声と息を盗み、その子を気絶させてしまう。しかし、一度ないがしろにされたからといってアティック・ウィスパラーは諦めはしない。彼らはその子の寝室にしのびこみ、明り取りの窓や洋服だんすの扉からその子を覗き込み、そして家族や友達に対する自分の怒りをなんとか満足させようとするのだ。

アティック・ウィスパラー は基本的に嫉妬深いクリーチャーで、遊び友達の愛情がほかに向くことには耐えられない。相手がアティック・ウィスパラーが実在するとは思っていない、ということですら彼には耐え難い。彼の執着の対象となった子供の両親や親戚、召使やペット、そして年下の友達などにとって、アティック・ウィスパラーはきわめて危険な存

在となる。アティック・ウィスパラーは哀れな存在だが、同時に無慈悲で自己中心的な怪物でもある。また、アティック・ウィスパラーは自分の遊び友達以外のクリーチャーにはまったく興味を示さず、他人が近づいてくると不可視化したり隠れたりする。そんなわけで、この悲劇的なクリーチャーは子供の悪夢か“空想上のお友達”として無視されることになる。

宝物

アティック・ウィスパラーを破壊すると、それを構成していた品物になって崩れ落ちる。たいていにおいてそれは古い家の屋根裏にかびるままに捨て置かれたほこりだらけのガラクタである。クリーチャーを破壊するとその身体の間には粉々になって飛び散るが、20%の確率で、残骸の中に転がった玩具や小物がなんらかの価値のあるものである可能性がある。そうやって出てくるのは、陶器の人形や小さなロケット、オルゴール、きれいな石、上等のティーカップ、鉛の兵隊……などである。

屋根裏ごとごと
あの子が起きた
しくしくあの子は
あそこにいるの？

口だけぱくぱく
声をきかせて
坊やもししく
あの子といっしょ？

屋根裏ひそひそ
子守唄うたう
屋根裏とことこ
坊やもそこに？

屋根裏で坊やの
声が響くよ
それともあの子が
嘘ついただけかな？

——ヴァリシアの子守唄

サンドポイント・デヴィル



この汚らしい獣は、動物の、胸の悪くなるような各部位の奇怪な融合体です。後ろ足は力強い馬のそれ、そしてその上に立ち上がって、ねじくれた二足歩行で忍び歩くのです。身体と頭部は巨大な馬、いぼだらけの皮からは巨大なコウモリの羽にもいたぼろぼろの翼が広がっています。感情を移さない白濁した瞳がほとんど骨と皮ばかりの頭部から周囲を睥睨し、黄色いオオカミの乱杭歯がぎっしり生えた鼻面からは苛立ったような声がしゅうしゅうと漏れてきます。

サンドポイント・デヴィル: 脅威度 8

中立にして悪、大型サイズの来訪者(原住)

イニシアチブ: +3; **知覚:** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚;
〈聞き耳〉+20、〈視認〉+20

防御:

AC: 21、接触 12、立ちすくみ 18

(+3【敏】、+9 外皮、-1 サイズ)

hp: 102 (12d8+48)

頑健+10、**反応**+11、**意志**+7

完全耐性: [火]; **呪文抵抗:** 14

ダメージ減少: 5/冷たい鉄

攻撃:

移動速度: 40 フィート、飛行 60 フィート(貧弱)

近接: 蹄(×2)+19(1d8+8)および

噛みつき+14(2d6+4)

接敵面: 10 フィート、**間合い:** 10 フィート

特殊攻撃: うなり、ヘルファイアー・プレス、蹂躞(2d6+126)

擬似呪文能力(術者レベル 10)

回数無制限——ガスト・オヴ・ウィンド(難易度 15)、スケ

アー(難易度 15)、パイロテクニクス(難易度 15)、フォッグ・クラウド(難易度 15)

3 回/日——ディメンジョン・ドア(難易度 17)、ファンタズマル・キラー(難易度 18)

戦術:

戦闘前: 餌食を怯えさせるのを好むサンドポイント・デヴィルは、夜の闇の中、あるいは魔法的に作り出した霧の中を好んで戦闘を仕掛ける。また、遠くからうなり、周囲を駆け回り、あるいは独りで道を行くものにちらりと自分の姿を目撃させたりして、敵を怯えさせる。

戦闘中: 敵が怯えたと見るや否や、サンドポイント・デヴィルはすぐに攻撃に移る。犠牲者を蹂躞し、また、できるだけ多くの敵をヘルファイアー・ブレス攻撃の中に捕えようとする。

士気: ヒット・ポイントが 15 以下になると、サンドポイント・デヴィルは逃げ出す。

データ:

【筋】26、【敏】16、【耐】18、【知】8、【判】16、【魅】16

基本攻撃+12; 組みつき+24

特技: 《一撃離脱》、《鋭敏感覚》、《隠密》、《回避》、《強行突破》

技能: 〈威圧〉+8、〈隠れ身〉+16、〈聞き耳〉+20、〈視認〉+20、〈忍び足〉+20、〈生存〉+11、〈搜索〉+6、〈知識: 地理〉+7、〈登攀〉+15、〈変装〉+9

特殊能力:

うなり(超常): サンドポイント・デヴィルが叫び声をあげた場合、300 フィート拡散の範囲内にいるすべてのクリーチャーは難易度 11 の意志セーブを行ない、失敗すると 2d4 ラウンドの間、恐慌状態となる。これは[音波]、[精神作用]、[恐怖]の効果である。セーブに成功したかどうかに関わらず、作用を受けたクリーチャーは、そのサンドポイント・デヴィルのうなりに対し、24 時間の間完全耐性を得る。このセーブ難易度は【魅力】に基いて算出されている。

ヘルファイアー・ブレス(超常): サンドポイント・デヴィルは 1d4 ラウンドに 1 回、30 フィートの円錐状に地獄の炎を吐き出すことができる(ダメージ 6d6[火]; 反応 20・半減)。セーブに失敗したクリーチャーは、さらに攻撃ロール、セーブ、能力値判定および技能判定に -4 のペナルティを被る。この影響は被ったダメージと同じ日数持続するが、ビストウ・カースの呪文の影響と同様に対処し、取り除くことが可能である。セーブ難易度は【耐久力】にもとづいて算出されている。

蹂躞(変則): 反応・半分; 難易度 24。セーブ難易度は【筋力】に基いて算出されている。

生態:

出現環境: すべての海浜地帯

編成: 単体(唯一無二)

宝物: なし

属性: 常に中立にして悪

強大化: 13~24HD(大型サイズ)

レベル調整値: ——

ロスト・コーストの薄暗がりに漂う霧はあまりにもおなじみのものであるが、そこには半ば吠え、半ば叫ぶようなうなり声を“悪魔の大皿”の薄気味悪い岩棚から響かせるものがあることでも知られている。サンドポイント・デヴィルはその名の由来となった街の周辺に、ここ 10 年ばかり出没している。この獣のすがたを見かけたものは、自分らが体験した恐怖について、それは馬に似た何かだったと証言する。そして、その骨と皮ばかりの顔が口を開くと、鋭いオオカミの牙がぎっしりと並んでいたのだ、と。また、痩せこけた馬に似た身体からはぼろぼろのコウモリの羽が広がり、突き出した前足の先は力強い蹄で、そして人間のように後足だけで立って歩いていた、と。詳細についての描写はそれこそ多岐にわたるが、目は悪魔じみた赤にぎらぎらと輝き、爬虫類の尾を有し、牡鹿のものにも似た折れた枝角が生えていたというのは大体において共通している。

サンドポイント・デヴィルが現われるのは、ほとんど月のない霧の夜である。娼婦から盗み、子供たちをさらい、悲嘆をもたらすもの……この獣については数知れない物語が存在する。サンドポイント一帯の農民の約半数は、少なくとも 1 度はこの獣を見たことがあると主張する。この獣は悪の権化であり、これの出現はひどい事件の到来を预言するものだという物語もある。“不和”後期の頃にこの獣の目撃の集中した時期があった——というのである。また別の物語では、これは大昔に魔法使いによって形をゆがめられた獣であり、“悪魔の大皿”の岩山深くに隠れ住んでいると語る。

この伝説の獣に関するすべての物語や証言を集めたところで、はっきりとした結論は得られない——ただ、このものが実在しているということを除いては。サンドポイント・デヴィルなどという代物は田舎の大酒飲みか単なる田舎者が酔っ払ってみた夢に過ぎないという者も多い。が、どんな皮肉屋であっても、だだっぴろい荒野に霧が立ち込め、夜の闇をうろつく飢えた何者かと自分を隔てるのは数枚の木の板だけとなれば、たちまち考えを改めるのである。

生態:

物語では彼は地獄からやってきたことになっているが、サンドポイント・デヴィルは実際のデヴィルではなく、血も肉もあるクリーチャーと言ったほうがよい——その心根は残虐にして狡猾で生来の悪意に満ちたものではあるが。完全に夜行性肉食動物であるサンドポイント・デヴィルは、客待ち中の売春婦や不注意な旅人が、野生の獣よりも都合のいい餌食であることに気付いてしまった——そして地元の人々の大騒ぎが始まったのである。サンドポイント・デヴィルは賢いハンターで、餌はねぐらに持ち帰って安全な状況下で食べる。一方で、反対に狩りたてられたり後をつくら

れたりすることに対しては常に用心を怠らない。奇妙なことに、サンドポイント・デヴィルは恐怖に怯えた餌食を好むようで、餌を殺してしまう前に長時間にわたって怯えさせることもしばしばである。この獣は、特に大量の餌を食べた後、短期の休眠サイクルに入ることが知られている。休眠する場所はどこでもよく、期間は1週間から3ヶ月にも及ぶ場合がある。

棲息環境と社会

サンドポイント・デヴィルは“悪魔の大皿”の中心近くの深い垂直の洞窟の中に住んでいる。そこなら他のクリーチャーに邪魔されることもないので、孤独な環境を好むサンドポイント・デヴィルには好都合である。このクリーチャーが自分の棲家の周辺では狩を行なうことは稀である。というのも、彼はこの近辺で生まれたもののここには食べ物ほとんどないのである。それでもこの環境は彼にとって居心地のよいものである。

サンドポイント・デヴィルは唯一無二のクリーチャーであり、複雑な社会を持つことはない。脅威が終わるその日まで、彼は宵闇にまぎれて獲物を狩り、街の人々を恐怖に陥れ続けるだけである。サンドポイント・デヴィルは自分自身の空腹以上の何か上位の存在に仕えているのだと主張するものもあるが、その噂が裏付けられることはない。

宝物:

サンドポイント・デヴィル自身は宝物を持っていないが、彼がねぐらにしていた洞窟の底には、餌となった数え切れない者たちの遺品が積み重なっている。傷みきった衣服、壊れた鎧、錆びた武器、そして1d6×100gp分の、まだ使える道具やコイン、そして数少ないアイテム類が何十年にもわたって蓄積したゴミに混じって残っている。それらの品々には、この怪物の過去の犠牲者に関わる個人的な品や、犠牲者の名を明らかにするような品が混ざっていることだけは間違いない。

その他の選択肢:

サンドポイント・デヴィルは唯一無二のクリーチャーだが、似たような神秘的な怪異がゴラリオンのどこかに存在する可能性はある。サンドポイント・デヴィルに関する記述と一致するようなクリーチャーが、遠く東方のダークムーン谷にもいる。気まぐれな魔女がそいつを暴れまわらせているのだ、と。はるか南方のジャングルの中、ワット・キリプトの遺跡の中でサンドポイント・デヴィルにそっくりな石像が見つかる。ジンジ・メサの部族にもサンドポイント・デヴィルのそれとよく似た伝説が残っており、彼らはコウモリの翼を持ち、ひとにらみで人間を金縛りにするという大蛇、ナイトスネークを恐れている。

催眠の凝視(超常): ヒュプノティズムの呪文と同様に作用する。距離30フィート、頑健、難易度19。このセーヴの難易

度は【魅力】に基いて算出された。サンドポイント・デヴィルが“催眠の凝視”能力を持つ場合、脅威度を+1すること。

サンドポイント・デヴィルの“真実”

噂や伝説にこそなっていなかったものの、ここ10年、この恐ろしいモンスターはサンドポイントの住民達を餌食にし続けてきた。そこで、サンドポイント・デヴィルを有名にしたと考えられる、人口に膾炙した(……が、時に矛盾した)噂を紹介する。

凶兆: サンドポイント・デヴィルを見てしまうのは縁起が悪い。見てしまったものは呪われ、ひどい運命に苛まれる。また、悲劇や殺人、難破などの前には悪魔がサンドポイント上空を飛んで警告を発するとも言われる。

悪魔の子: サンドポイント・デヴィルは、街の北に住み、黒魔術に手を染めて悪しき存在と交流のあったアガサ・リーズという名のやめめの息子である。妊娠して街にやってきた彼女は、お腹の子に関する一切の質問に対して回答を拒んだ。数週間後、リーズの家は焼け落ち、彼女自身も失踪した。その後すぐ、サンドポイント・デヴィルが目撃されるようになったのである。

消失: サンドポイント・デヴィルの存在を証拠づけるものは、それがきちんと確認されないうちに消失することが多い。足跡、噛まれた動物、その血のついた武器、その他同様の証拠品は、どんなにきちんと見張り、守っていても、必ずといっていいほど消失してしまう。また、サンドポイント・デヴィルを探しにいった人たちの多くは、跡形もなく消えうせてしまった。狩の途中になくなったものもいれば、戻ってきて数週間うちに失踪したものもある。

発火: 物語の記述や描かれたものなどから、サンドポイント・デヴィルに何らかの不思議な発火能力があるのは確実である。その火は家一軒を焼き落とせるほどのものである。

不死の守護者: ヴァリシア人の中には、サンドポイント・デヴィルは数千年にわたってロスト・コーストに住みつき、開拓者の手からこの地を守っているのだというものもある。ここ数年の悲劇は、近年の“文明化”との衝突にすぎないというのである。

仲間がいる: サンドポイント・デヴィルは、この地の伝説に語られる他の者たちと一緒にいるところも目撃されている。中でも一般的なのは、白い牡鹿や少女の幽霊、そして足のないゾンビなどである。