

サンドポイント

——ロスト・コーストの光

マグニマールから北へ向かって岩がちな海岸沿いに進むと、じきにいっふう変わった場所に出る。なだらかに起伏する風景の上には霧が立ちこめ、湿地帯やひと気のない荒野に、まるで幽霊のように漂っている。このあたりには小さな森林地帯があり、いい香りのするイラクサやベパーウッドや松の入り組んだ深い藪を作っている。内陸部ではごつごつした岩山と石灰岩の崖を縫うように、堂々たるレッドウッドに縁取られた溪谷が走っている。周囲から忘れられたように茫漠と広がるこの土地はこう呼ばれている——ロスト・コースト、すなわち失われた海岸、と。

とはいっても、ロスト・コーストにも人の住む場所はある。ヴァリシアの伝統的な野営場はほとんどすべての溪谷や崖の洞穴に存在するし、崖の上にぽつんと立つ家もそこここで見かけられる——これはよほどの変わり者か、あるいはマグニマールの喧騒を逃れてこの地に静寂を求めた金持ちの屋敷である。ロスト・コースト街道には24マイルかそこら毎に宿屋がある。つまりほとんどの旅人達が1日に稼ぐ距離ごとに宿があるということだ。また、このあたりではちょくちょく嵐が起きるのだが、旅人たちの女神にしてヴァリシアのパトロンたるデスナに捧げられた石造りのごぢんまりした神殿が、不用意な旅人達に避難所を提供している。これらの文明の種はやがて育って街となる。都市となるものさえある。そういう例は既に存在する——マグニマールの北西へ50マイルほど行ったところに、崖の中に守られるようにして天然の港が存在する。古代遺跡の塔の影の“普通よりは少し大きい野営場”は、ロスト・コースト最大の街へと育った。それがサンドポイントである。

サンドポイント

サンドポイントに近づくにつれ、ロスト・コーストの開化の足跡はいっそう明確になる。街を取り囲む荒野は耕されて畑になり、溪谷は切り開かれ、ヴァリシア湾の青緑色の水の面に浮かぶ漁船は次第に数を増してくる。入江や川を跨ぐ道は浅瀬を通るのではなく木の橋となり、ロスト・コースト街道そのものも道幅が広がり、整備されてくる。サンドポイントへ続く道からは街を望むことはできない(道は南および東から続いているが、そのどちらからも見えない)。“悪魔の大皿”の名で知られる石灰岩の切り立った大岩壁や、“口笛吹き”の岩山として知られる岩だらけの禿山に視界を遮られるのである。が、曲がりくねった道を最後にひとつ回りこむと、サンドポイントの賑やかな大通りと煙を吐きだす煙突の数々が両腕を

広げて旅人に歓迎の辞を述べ、暖かな寝床を約束する。そう、この数日をロスト・コースト街道で独りさびしく過ごしてきたものの目には、その光景は本当に心休まる暖かなものと映るのだ。

街の南側の入り口には木の橋がかかり、北側には低い石の壁があって、街のちょっとした守りになっている。ロスト・コースト街道はここで、1、2名の護衛が詰めている石造りの門衛所を抜ける——が、南側の橋には、普段は見張りも立っていない。ときどきゴブリンどもと揉め事を起こす以外には、サンドポイントの人々が侵略や強盗などの心配をすることはない。ここは余りにも辺鄙で、盗るものなど何もないからだ。門衛所と橋のどちらにも、鏡がかけてあって、その脇にはこんなことが書いてある——“サンドポイントへようこそ！ 街へいらっしゃる前に、どうぞ身づくろいをなさってください”。

サンドポイント

小さな町: 伝統的(市長制); 属性: 中立にして善

gp 上限: 800gp; 総資産: 49,600gp

種族比率:

人口: 1,240人

タイプ: 孤立状態(90%人間、3%ハープリング、2%ドワーフ、2%エルフ、1%ハーフェルフ、1%ノーム、1%ハーフォーク)

有力者:

ケンドラ・デヴェリン: 市長(中立にして善、女性の人間のアリストクラート4/エキスパート3); ベロール・ヘムロック: 保安官(混沌にして善、男性の人間のファイター4); アブスタラー・ザントウス: 街の司祭(混沌にして善、男性の人間のクレリック4); テイトウス・スカーネッティ: 貴族(秩序にして中立、男性の人間のアリストクラート6); エスラム・ヴァルデマール: 貴族(中立にして善、男性の人間のアリストクラート5/エキスパート2); ロンジク・カイジツ: 貴族(秩序にして中立、男性の人間のアリストクラート3/エキスパート2)

サンドポイントの歴史

千年の昔、タッシリオンが崩壊する前のこと。今日ロスト・コーストとして知られている場所は全くもって海岸などではなかった。茫漠たる広野を、フォグスカー山脈の端から南側のマッシュフェンズまで、岩だらけの断崖絶壁が横切っていた。そこは“^{ラスプ}鑪”と呼ばれ、岩山の尾根と石灰岩の絶壁はシャラストとバクラカーンの国境となっていた。タッシリオンの崩壊の際にバクラカーンの国土も崩壊して海に崩れ落ち、今日ヴァリシア湾として知られる地形を形成した。そしてラスプはこの地域の新しい海岸線となったのである。

この大崩壊の前、ラスプはシャラストとバクラカーン双

方の軍隊の厳しい監視下にあった。両軍の衝突は日常茶飯事であった。シャラストの首長カルツォーグは強力な魔法と巨人の奴隷を使い、ラスプに彼の姿を模した巨大な石像群を立てた。御影石の歩哨は身の丈数百フィートにも及び、その石の瞳を通して、カルツォーグはシン＝シャラストの玉座に居ながらにしてバクラカーンを見渡すことができるのだった。バクラカーンを率いるアラツニストはその返礼に、これまたラスプ沿いにヘルストーム・フリューム、すなわち地獄の嵐の吹き出し口と呼ばれる、破壊力を持った見張り塔をいくつも建てたのである。これらの塔に、彼女は雇った傭兵を住ませ、自分の近衛隊から特に選んだソーサラーや呪い師を指揮官として置いた。それぞれのフリュームの上からは常に秘術の炎が噴出し、数マイル以内に敵軍の侵入を見つけるや否や、指揮官の号令一下、侵入者を狙い打ちにするのだった。フリュームはカルツォーグの軍をバクラカーンから遠ざけておくのに、目覚しい効果を発揮した。一方でカルツォーグの歩哨の像は、アラツニストの秘密裏の隣国侵攻を完全に封じた。かくしてふたつの国家は、世界そのものが崩壊するまで、危うい均衡を保ち続けたのである。

タッシリオンが崩壊し、バクラカーンの国土が失われた後、ラスプは新たな海岸線となった。カルツォーグの歩哨の石像も破壊されたが、この偉大なる護衛兵の破片はそこそこに残った。バクラカーンのヘルストーム・フリュームの辿った運命がこれよりいいはずはなかった。ほとんどの塔は大崩壊の際に海に飲み込まれた。波の上に1つだけが残ったが、それも大方が砕かれて、本来の1/4の高さになってしまっていた。ヴァリシアの放浪者たちは、周囲に炎を吹き出していた塔が如何にして崩れ落ちていったかを口づてに伝えていったが、世代を重ねるにつれ、それらの物語は姿を変えていった。塔のあとは海際にあるため、まるでそこがかつては灯台であったかのように見えた。そして炎を撃ち出したという話は“光を放っていた”というふうになった。今日では、ヴァリシア人たちは、最後のヘルストーム・フリュームを古代の灯

台の跡であると信じて疑わず、“古き明かり”と称してこの土地の目印としている。今日の人々にはかつてこの塔が破壊的な目的で使用されていたなど知る由もないが、過去の暴力の遺産へ繋がる手がかりは、かつて塔のダンジョンに繋がっていた地下墳墓の中に、手付かずのまま眠っている。

さらに時代が下ると、南方の国家シェリアックスから入植者たちがヴァリシアにやってきた。ヴァリシア東部などでみられたシェリアックスへの強い依存を是としない人々によってマグニマールが建設されたが、その都市の人々を支えるためにより多くの農地がすぐに必要になるのは明らかだった。南側はマッシュフェンズの湿地帯

が広がっており、耕作は困難だった。そこで入植者たちは北方のロスト・コーストに目をつけたのである。海岸線は長かったが、落ち着ける場所はほとんどない——たったひとつの例外を除いては。その例外というのが、街から50マイルほど離れたところにある非の打ち所のない入り江だった。その傍には、ちょうど入り江を見下ろすように、奇妙な石の遺跡が立っているのだった。

新しい街の建設は決して簡単なものではなく、1人が頑張っただけでどうなるものでもなかった。ロスト・コースト一帯の土地利用について考えのある、マグニマールの有力な4つの一族が、反目しあうよりは手を結んだほうが有利だということで、力を合わせてサンドポイント商人組合を設立した。4つの一族とはすなわち、ガラス作りと宝石商を営むカイジツ家、造船業を営むヴァルデマール家、林業を営むスカーネッティ家、そして農業と醸造業を営むデヴェリン家である。彼らはマグニマールの僧院から権利の認証を受けると北へと船出し、自分たちの土地を手に入れようとした。が、彼らが到着したときには、件の土地には既に大勢のヴァリシア人が入植していたのである。

今更ひっこみはつかないというので、サンドポイント商人組合はそれからヴァリシア人たちと交渉に入り、彼らには相応の地位を約束するから新しい街の体制に協力するようにと主張した。不幸なことに、1週間後には話し合いは着地点を完全に見失っていた。そして、アラモン・スカーネッティなる自制心に少々難のある人物が、とうとう実力行使に出たのである。スカーネッティは兄弟や従兄弟たちをまとめあげるとヴァリシア人の野営地を襲撃しようとした。ヴァリシア人を皆殺しにしておいて、それを地元のゴブリンどもの仕業と見せかけるような証拠をわざと残しておこうという腹だった。が、酷い飲んだくれの自信過剰男であるスカーネッティは、ようやくヴァリシア人たちのうち5人を殺したところで逃げ出す破目になった。そのうえ彼は、後に仲間を3人置いていったのである。

サンドポイント商人組合はマグニマールへ逃げ帰り、続く数ヶ月の間はアラモンの襲撃の余波の処理に追われた。マグニマールのヴァリシア評議会は4家族全ての処罰を要求したが、上級裁判所が彼らの間をなんとか仲裁した。それはある若いバードと、4家族の構成員の1人、アルマー・デヴェリンの並外れた交渉能力に負うところが大きかった。彼女はヴァリシア人たちが血の代償を求めて騒ぐのを鎮めただけでなく、新しい街の大聖堂でのデスナ信仰を許し、自分たちがサンドポイントでの商売で得た全ての利益から一定の割合をヴァリシア評議会に支払うと約束することで、自分たちのサンドポイントにおける商売の計画も認めさせたのである。1年後、サンドポイント商人組合はヴァリシアの人々の全面的な協力の下に、いくつかの建物を建て始めていた。サンド

ポイント設立から 42 年にわたって、このことは語り継がれてきた。ヴァリシア評議会との契約の最初の期間が過ぎてしまうと、サンドポイント自治組織が設立され、驚いたことにさらに 20 年間契約を延長した。

今日ではサンドポイントは繁華な商業都市となっている。漁師や木こり、狩人や造り酒屋、なめし皮職人や船大工、そしてカイジツ家の所有するガラス工場……と、さまざまな産業が栄え、遠くコルヴォサやリドルポートからも腕のいい職人たちが集まってくる。また、サンドポイントがロスト・コーストにあるということから、これまでとは異なった人種もやってくるようになっていく。すなわち、探検家や冒険者と呼ばれる連中が、かつてこの一帯に大きな影響を与えていたタッシリオン（タッシリオン）の情報を得ようとやってくるのである。タッシリオンの遺跡が彼らを引きつける磁石のように働いているのだ。もはやオールド・ライトは珍しいものではなく、サンドポイントにやってきた人たちの目を特に引きつけるものでもなくなっているのだ。

ありがたいことに、この 40 年余りの歴史の中で、サンドポイントが大災害に見舞われたことはない。冬ごとに大嵐が吹き荒れるが、天然の港と砂州、そして崖は風と波を見事に防ぎ、街への被害はかなり抑えられている。街の年寄りたちはかつて街を襲った大嵐についてあれこれ話して聞かせたりもするが、実のところ、街はずれの岩がちな地域を除いては、災害と呼べるようなものは 2 回しか起きていない。それがサンドポイント大火と“刻み屋”事件である。この 2 つの出来事は極めて短い期間に連続して起こっていることから、事件の間にはっきりとした関連性があるようには見えないにもかかわらず、この 2 つをまとめて“この間の嫌な事件”と呼ぶことが多い。サンドポイントの住人はこの事件を口にするのを好まない。彼らは辛気臭い話よりは明るい話を好むのだ。

“この間の嫌な事件”

ジャーヴィス・ストットがオールド・ライトのすぐ北に居を構えようとしたとき、地元の人たちはそれを嫌だとは思わなかった。彼がちょっとした変人だという評判は、彼が街の全ての建物に鳥の姿を彫りつけようと、たったひとりの行脚を始めたときに既に立っていた。ストットがきちんとした許可を得ないまま彫刻を行なうことはなかったが、彼の彫刻の腕前は素晴らしく、許可を出さないものなどいかなかった。ストットの最新の計画の現場に自分の家が選ばれようものなら、誰もが大喜びでそのチャンスをつかまえるのだ。ストットにまかせる”のはじきに自慢できることとなり、ジャーヴィスは船首や馬車の飾りにもその腕前を発揮することとなった。金を出すから仕事をしてくれと彼に申し出たものは、そっけなくはねつけられることになった。ストットはこう言うのだ——この森には俺が自由にしてやらなきゃならん鳥はいない。そし

てどこかへ歩み去ってしまうのだ。それから彼は何日も道をうろつき、そしてある日突然、彼が手斧と彫刻刀で“自由にしてやる”許可を得た鳥の姿が、柵の上やまぐさ石、尖塔の上や扉の枠に出現するのだ。それは

あの島は手付かずの場所に思えるから、自分はおそこに引っ越したいのだ、と彼は言った。あそこは鳥の天国で、“鳥と一緒にいたい”自分の願いもかなえられるだろう、と。そこで大工ギルド（長年、ストットとは気のいいライバル同士といった関係を築いていた）は南の崖にただで階段をつくりつけてやり、ストットは楽に新しい家に出入りできるようになった。15 年間、ストットはその島に住んでいた。彼が街にやってくるのは年々稀になり、彼が新しい作品を置く家を選ぶと、それはちょっとした騒ぎになった。

サンドポイントは犯罪に縁がなかったわけではない。殺人だって起きたことはあった。年に 1 度か 2 度は情熱が行き過ぎたり、強盗事件がおおごとになったり、誰かが凄まじい嫉妬に狂ったり、多人数の呑み助が過度に酔っ払ったりして、その結果最終的に誰かが死ぬのだ。が、5 年前に次々と死体が転がりだしたときは、街の人々は最初、どう反応したものかさえわからない有様だった。当時のサンドポイント保安官は引退した元マグニマル市警長官で、キャスプ・アヴァーティンという名の無能とは程遠い男だった。が、その彼でさえ、後に“刻み屋”事件として知られることになった殺人事件にはまったく手をこまねくはめになったのである。冬の長かったある年、一ヶ月間、毎日のように新しい死体が見つかった。そのいずれにも、全く同じ恐ろしい特徴が観察された——死体の首と胴体には深い傷が刻まれ、手足は切り離されて胴体の傍に積み上げられ、目と舌は頭部から荒っぽく抉り取られていてどこにも見つからなかった。

その一ヶ月の間に、“刻み屋”は 25 人を犠牲にした。彼は罠からも追跡からも恐るべき巧みさで逃げ遂せ、そのことは自警団を苛立たせた。特にアヴァーティン保安官の苛立ちは酷いもので、それを紛らわすために彼の酒量は日々増えていった。結局アヴァーティン保安官自身が、“刻み屋”の最後の犠牲者となった。殺人者が狭い裏通り——刻み屋小路として今では知られている——で、犠牲者を切り刻んでいるところに踏み込んで返り討ちにあったのだ。が、そのときの戦いでアヴァーティンは殺人者になんとか深手を負わせることに成功した。数分後、自警団は 2 つの死体が転がっているのを見つけたが、そこからは殺人者の血まみれの足跡も続いていたのである。

足跡は、ストットの岩へとまっすぐ続いていた。

最初、自警団員たちはそれが示すことを信じようとはせず、“刻み屋”が哀れなストットを 26 番目の犠牲者に選んだのだと思った。が、島の上に立つ質素な家の中を、そしてその家の土台石を掘って作ったより大きな構造物

を見るに及んでは、もう疑いの余地はなかった。ジャーヴィス・ストットと“刻み屋”は同一人物だった。25 人の犠牲者たちの目と舌は祭壇の上に供えられていたが、それは誰もが敢えてその名を口にせぬ鳥に似た姿を持つデーモンに捧げられたものであった。ストット自身も祭壇の基部で死体となって見つかった。最後の供物として彼は自分の目をくりぬき、舌を切り取っていた。自警団員たちは部屋の入り口を破壊した上でストットの家を燃やし、階段をバラバラにし、その上で見たものを忘れるためにできるだけの努力をした。ストットは浜辺で火葬され、悪しき魂が不浄なる復活を遂げないようにと、その灰は祝福された上でばら撒かれた。

が、サンドポイントの人々を待ち受けていたのは、刻み屋”の騒ぎなどかすむほどの悲劇だった。殺人者が死んだ1ヵ月後、恐るべき大火がサンドポイントを襲った。火はサンドポイント礼拝堂から出てあつという間に広がった。教会の周囲は建物が密集していたので火の回りが速く、ノース・コースト厩舎、“白鹿”亭、そして 3 軒の民家が焼けた。結局教会は完全に焼け落ち、街中から愛されていた司祭、エザキエン・トビン師も亡くなったのだった。

かつては愛されたストットの彫刻は削り取られて、建物の壁や船首に荒々しい傷を残すばかりとなった。家主や船主達は手斧を持ち出して、いまや羊の群れの中の狼を思い出させる代物と成り果てたそれを叩き壊したのである。焼けた店舗や家は建て直され、サンドポイント礼拝堂もとうとう再建された。そして新しい大聖堂を聖別するまさにその日、サンドポイントはかつての“この間の嫌な事件”に続く暗黒の時代に突入するのである。

サンドポイント概観

サンドポイントの建物のほとんどは石の土台に建てた木造家屋で、屋根は板でふいてある。ほとんどは平屋建てだが、いくつか例外もある。街は大きくふたつの区域に分けられると考えられることが多い。山の手地域はエリア 1-12 からなる。ここの建物のほとんどは比較的新しく、道は開けていてあまり混みあってはいない。街のこの地域は他と比べて高台に位置し、エリア 13-46 からなる街の南半分を見下ろすような形になっている。街の建物の大半は下町にある。空いている場所には新参者がやってきて住もうとするため、街は徐々に混みあってきている。下町は海拔 60 フィートほどの位置から、東および南の海拔わずか数フィートの地域までひろがる、緩やかな斜面の上に乗っている。

サンドポイント港はかなり深い天然の港で、その幅は最大で 30 フィート、そしてその後ろは海岸線近くから立ち上がる急峻な崖になっている。トゥランダロク川のゆったりとした流れが内陸部から流れ出し、“悪魔の大皿”

の裾を回りこんで港に注いでいる。この川は上流で切り出した木を下流の製材所まで移動させるのにしばしば使われている。街の南側にはまた別の崖が聳えており、サンドポイント中の金持ちがその地の権利を互いに主張しあっている。

街の北方わずか数百フィートのところには、まばらに木の生えた岩山が盛り上がっている。今では“刻み屋の島”として知られるこの場所には、かつてサンドポイントでもっとも悪名高い犯罪者が住み着いていた。ここは空を飛ぶか、それともよほど岩登りが達者なものでもない、とゆきつけないような場所で、ここには“刻み屋”の亡霊が出るとして地元の人々は恐れている。子供たちが胆試しとして波に洗われている島の基部まで行き、島を取り巻く不毛な絶壁に触れたりすることはよくあるが、崖を登ったものはここ数年ひとりもない。

サンドポイントを訪れた人の目を最初に奪うのはオールド・ライトの遺跡である。塔が本来どれほどの高さであったのかはわからないが、この太古の建造物の碎けた基部を研究したものが算出したところによれば、この塔はおそらく 700 フィートを越すものであったろうという話である。現在では、塔はその 1/4 も残ってはいない。オールド・ライトは海面から、高さ 120 フィートの崖に向かい合うような形で聳え立っている。が、ぼろぼろになった遺跡の最も高い部分は、崖より 50 フィートはさらに高いのだ。遺跡の外壁は、ここに初めてやってきたのはシェリアックス人でもヴァリシア人でもないということ示している。また、ひどく風雨にさらされきった壁の彫刻から、この塔の頂点にはかつて輝かしい光が点されていたのだらうということも推察される。が、この塔の本当の目的を察するものは誰一人いないのである。

1. サンドポイント大聖堂

サンドポイント最大の建物であると同時に、この印象的な大聖堂は、街でもっとも新しい建造物でもある。かつての礼拝堂の土台の上に建立されたこの大聖堂は、単独の神にのみささげられたものではない。その屋根の下にはこの地域で一般的に信仰されている 6 柱の神があわせて奉られており、いずれの神への礼拝も捧げられるようになっている。つまり、サンドポイント大聖堂とは、6つの異なった教会がひとつの堂々たる屋根の下にあるともいえるのである。

以前の礼拝堂がこの場所に設けられた最初の聖所だったというわけではない。旧礼拝堂と新しい大聖堂がともに内陣としているのは、かつては丸い石の祭壇を囲む 7 つの石からなるストーン・サークルに囲まれた中庭だった場所である。これらの石は数世紀もの間、ヴァリシア人の信仰の場所となっていた。通常彼らはその石のもとでデスナに祈りを捧げるのだったが、その石自体にはさらに古い来歴があるのだった。今となっては誰一

人知らぬことだが、7つの石はかつてはタッシリオン魔術の7つの流派を現すものであり、ヘルストーム・フリュームの近くで破壊的な力に直接触れようとするウィザードの焦点具となっていたものなのである。が、この7つの石が古代の信仰の場所であったことを疑うものはサンドポイントには誰一人としていない。ヴァリシア人の口伝によれば7つの石は他の世界にあるデスナの宮殿の7つの塔を現すものとされているのだが、これは初期ヴァリシアの予言者が自分たちの故郷の破壊的な歴史を隠そう隠そうとして拵えた作り話が長く伝わったものに過ぎない。

かつてここに立っていた旧礼拝堂は、異なった6つの社の集合体で、それぞれが別々の建物になっており、屋根のない通路で互いに繋がっていた。デスナ信仰はこの地方のヴァリシア人たちを宥めておくためにここに組み入れられたのだが、礼拝堂を建設したものは他の5柱への信仰もデスナ信仰と完全に同等に扱ったのである。そのうちの4柱(アバダール、サレンラー、シェリン、ゴズレー)はサンドポイント商人組合の出資者達のパトロンであり、残るエラスティルは最初の入植者達の間で最も広く信仰されていた神である。

5年前、礼拝堂が焼け落ちると、デヴェリン市長は積極的な活動を開始した。礼拝堂は再建されるだけでなく、より大規模なものでなければならない。大聖堂は礼拝堂の跡地に建てられ、そしてそれは石とガラスで建てられるべきである。この計画に出資したのは、まず例の4家族、そして神の覚えのめでたからんことを欲する商人たち、そして個々の教会である。大聖堂の建設には数年を要したが、その成果は非常にすばらしいものとなった。サンドポイント中心部に面している南側には文明の神、アバダールとエラスティルの社がある。西側はオールド・ライトと海が見渡せ、こちらにはシェリンとゴズレーの社がある。東側はサンドポイント墓地と日の出が見渡せ、サレンラーとデスナが奉られている。

かつての礼拝堂には非常に愛されていた僧侶、エザキエン・トビンを筆頭に10名そこそこの侍僧がいた。悲しいことにトビン師は教会を焼いた同じ火で命を奪われたのだったが。サンドポイントの新しい高僧はたゆまぬ学徒にして非常に快い人物であり、名を**アプスタラー・ザントウス**という(混沌にして善; 男性の人間のクレリック4)。彼自身はデスナの信徒なのだが、信仰に関しては非常にさばけた見解の持ち主であり、他の神の信者に対してもよき相談相手になっている。

サンドポイントの6柱の神々に関する更なる情報は『Rise of Runelords Players Guide』を参照のこと。

2. サンドポイント墓地

トゥランダロク川を見下ろすように広がるこの墓地は、サンドポイント大聖堂の裏側に位置し、北の門および大

聖堂から続く扉を通して出入りできるようになっている。裕福な人々は墓地の周縁部あるいは中央部に石造りの納骨室を持っている。一方で何十ものつましい人たちの墓所は、飾り気のない墓石が木々や灌木の間にたたずんでいるというものである。墓地はよく手入れが行き届いている。墓地の面倒をみているのは**ナフェア・ヴォスク**(中立にして善; 男性の人間のローグ1/クレリック2)という男で、これはもとは密輸業者で、10年前に船を街のすぐ北で座礁させたのをトビン司祭が哀れんで寺男にしたものである。ナフェアは生まれつきのせむしで、そのせいでなにやら禍々しいような歩き方しかできないのだが、実はサレンラーに献金を欠かさない、街でも最も信仰心の篤い市民の一人である。彼は非常に几帳面に墓地を整備しており、またその同じ几帳面さをもって夜明けと正午と日暮れの3回、教会の鐘を鳴らすのである。

3. “白鹿”亭

白樺材から注意深く削りだされた等身大の木彫りの鹿が2体、この相当大的な酒場兼宿屋の入り口の両脇に立っている。“白鹿”亭からは、北側のヴァリシア湾の素晴らしい眺めが楽しめる。建物は新しいが、これは5年前にサンドポイント礼拝堂を焼いたのと同じ火で古い建物が焼け落ちてから、同じ場所に再建されたものだからである。新しい建物は大したもの、1階が石造り、残りが木造の3階建てで、上の階にはそれぞれ2-3人が泊まれる大きな部屋が12ずつある。

“白鹿”亭の亭主は**ギャリダン・ヴィスカライ**(秩序にして中立; 男性の人間のエキスパート4)という名の生真面目で物静かなショアンティ人で、家族のほかに地元の娘を数人使ってこの宿を切り盛りしている。彼の両親はシュリイキリ=クァー部族の人間だったが、その絆を断ち切ってサンドポイントへ移住してきたのである。ギャリダンはその選択を嘆いているものの、妻や家族を愛しているため、街を離れようとはしない。

街を訪れる人になんとか自分の宿に逗留してもらおうと、ギャリダンは部屋代や食事代を“錆びたドラゴン”亭(エリア37)と同程度に低く抑えている。“白鹿”亭の部屋は“錆びたドラゴン”亭のそれよりずっと広くて清潔なのだが、が、彼のぶっきらぼうな態度のせいで“白鹿”亭は“ドラゴン”亭ほどには人気がない。ギャリダンはサンドポイントの保安官、ベロール・ヘムロックとは兄弟どうしなのだが、ベロールはショアンティの伝統を完全に捨てたとギャリダンがみなして以来、2人はずっといがみ合っている。

4. 北の道

このあたりにはほかにも数軒家があるが、この平屋建ての家はサンドポイント大火の後、最近建て直されたも

のである。もともとは納屋だったものを、年はいっているがなかなか元気なノームのじいさんで**ヴェズナット・パロー**（中立にして善；男性のノームのウィザード 2／エキスパート 4）という男が、自分の地図や海図の膨大なコレクションを収める、整理されているのとは程遠い“図書館”へと改造した。このあたりの地図でさえあれば、ついこの近所のものからヴァリシア全土やストローヴァル平原全図まで、ここで買うことができる。大きさや精度によって値段は 5gp から 100gp まで変動する。ここで古い地図の写しを作っていないときは、**ヴェズナット**はだいたいトゥランダロク学園（エリア 27）にいる親友のイルソアリのところで、歴史について議論をしている。

5. 宝石商

このずんぐりした石の建物はサンドポイント北部を舐め尽した大火から逃れているが、それはもっぱら行動の人であるこの亭主、**メイヴァー・ケスク**（秩序にして善；男性の人間のエキスパート 3）によるところが大きい。メイヴァーは腕っ節の強い地元の者（秩序にして中立；人間のウォリアー 3）を 6 名、護衛として雇っているが、店や倉庫の扉を開けっ放しにしておく癖があり、そのせいで妻の**ベナー・ケスク**（秩序にして中立；女性の人間のコモナー 2）に、よく怒鳴りつけられている。

6. ユンカーの崖っぶち

ゴルヴィが雇った少年たち（エリア 7 参照）が集めたガラクタ類はこの崖の際に日常的に集められ、その後、下の浜に捨てられる。ゴズレーを信仰する人々（特にハナー・ヴェレリン：エリア 45 参照）はこれを苦々しく思っているが、同等の出費で同等の効果が得られ、同程度に便利な代替手段が見つかるまで、街の議会はこのやり方を変えようとはしない。なにせよ波がガラクタをさらっていくため、ゴミの山が大きくなりすぎることは絶対はない。

サンドポイント市民はあずかり知らぬことだが、ゴミの山が育ちすぎないのにはもうひとつ理由がある。実はセブン・トゥース部族のゴブリンが海岸沿いにゴミ捨て場に忍び込み、金属の欠片や食物の屑、完全に壊れてはいない道具類などの“価値のある”品々を攫っていつているのである。その結果、セブン・トゥース・ゴブリンはこの地域のゴブリンの間では最高の取引ができる相手とみなされているのである。

7. ゴルヴィの小屋

このぼろぼろの小屋は、サンドポイントでは数少ないハーフオークの一人で、肥満体の一面に刺青を彫ったでくのぼうの**ゴルヴィ**（混沌にして中立、男性のハーフオークのウォリアー 3）の小屋である。家の見てくれはひどいものの、サンドポイントのゴミ屋であるところの彼は実

際かなりの小銭を溜め込んでおり、2 ダースもの浮浪者やごろつきを雇っている。彼らはいずれもここで雇われなければ路上で犯罪でもしてかすしかないような連中であり、ゴルヴィの赤いねこ車を押して道沿いの不用品やゴミを拾い集めては銅貨の駄賃を貰うのである。この誰が必要としながら誰もやりたがらない仕事についている彼に対して、サンドポイントはかなりの金額を払っている。最近ゴルヴィはだんだん乱暴者になってきており、夜になると道に出て行ってご婦人に嫌がらせをしたり、“ハグフィッシュ”亭（エリア 33）で大暴れしたりを繰り返している。市長のケンドラは最近の頻繁な飲んだり騒いだりを少し控えるようにと頼まざるを得なかったが、街の通りが清潔である限り自分が街から追い出されることはないだろうと信じているゴルヴィは事態をなめてかかるようになっている。

8. 賢者の家

この古びた建物にたった一人で住んでいるのは、**プロダート・クウインク**（中立にして善；男性の人間のエキスパート 7）という、禿げかかった気難しい老人である。彼はヴァリシアの歴史及び工業の専門家である。プロダートは自分は若い頃、20 年間にわたってジャンデロフのドワーフの技術者のもとで学び、続く 30 年をマグニマルの大図書館で司書として過ごしたのだといい、自分の学んだことと明らかなる知識が自分にしかるべき名声をちっとももたらさないというので常に悩み怒っている。プロダートはここ数年、古代タッシリオンのルーンを研究しており、最近ではオールド・ライトの研究に執着している。が、この塔がかつては 1 マイルを越す射程で炎を撃ち出す戦争機械であったという彼の持論を信じるものは誰もいない。

9. 錠前師

ヴォリオーカー・プリスカルバード（秩序にして善；男性のドワーフのローグ 2／エキスパート 2）という派手好みのドワーフが、街の設立以来サンドポイントの錠前師をつとめている。街の錠前のほとんどはヴォリオーカーの手になるのが慣例のようになっている。彼はスツアーニ（エリア 43 参照）を宿敵とみなしているが、この連中は脅したりすかしたりして彼を仲間にいれようとしてきている。ヴォリオーカーが盗っ人やごろつきを嫌うのは、マグニマルで路上生活をしていた子供時代と何か関係がありそうだが、彼は自分の過去については常に口を閉ざしている。彼は非常に芸術愛好家であり、劇場にかかる新演目は決して見逃さない。

10. サンドポイント駐屯地

この石造りの要塞は、サンドポイント市民軍の住居であると同時に、軍が管理する牢獄でもある。牢獄そのも

のはある建物の地下にあるのだが、その地上部は自警団の宿舎になっている。サンドポイントの自警団は12名の正規の衛視(人間のウォリアー2)からなり、その2倍の数の従者やその他の人々(鍛冶屋、料理人、信号手、伝令などなど)もここに住んでいる。衛視はそれぞれ1人で街を見回る。というのも、ここには正体をなくした酔っ払いより酷い問題は普通起きないからである。よって、同じ時間に勤務についているのは3-4人というのが常である。

サンドポイントにはそのほかに62名の強健な男女(人間のウォリアー1)からなる市民軍がおり、彼らは少なくとも週に1度はここで訓練を行なうことになっている。この市民軍は1d3時間以内に召集が可能である。

駐屯地は現在、保安官ベロール・ヘムロック(混沌にして善;男性の人間のファイター4)の注意深い管理下にある。彼はショアンティの人間で、前任者のキャスプ・アヴァーティンが“刻み屋”に殺された後、その役職を受け継いだのである。ベロールは“刻み屋”の跋扈を止められる人間がいるとすれば彼だろうと目されており、その夜も街を見回っていた。その一週間後の緊急選挙で、サンドポイントの人々は彼の役職を承認し、ベロールはサンドポイント初の、ショアンティ出身の保安官となったのである。それを名誉に思い、かつキャスプのよき後継者となることを望んだベロールは、自分の苗字をシェリ語で読み替え、ヴィスカライからヘムロックに変えた。この選択はサンドポイントの多くのシェリ人を喜ばせたが、彼の実の兄弟であるギャリダン(エリア3参照)はそうはいかなかった。ベロールの“思うほどには秘められていない”カイエ・テサラニ(エリア43参照)との恋路も、家族との緊張を高める原因となった。

駐屯地の地下の牢獄は普段は空っぽで、たまに酔っ払いが何人か放り込まれたり、あるいはスツァーニの連中がちょっとした犯罪をしでかしてぶち込まれたりしている。殺人をはじめとする重犯罪者がこの牢獄に入れられるのは、マグニマルからの迎えが来るのを待つ数日間だけである。こういった連中は大都市の上級裁判所に送られてそこで裁きを受ける。駐屯地の牢番はヴァーチェディ(混沌にして善;男性の人間のバーバリアン3)という名の傷だらけの荒くれ者である。彼はショアンティの部族の人間で、十分に金を稼いで、カエル・マガンの奴隷商人から2人の息子を買戻せる日が来ることを望んでいる。

11. サンドポイント市庁舎

この2階建ての建物の1階部分のおおかたは、サンドポイント中の成人が入れるだけの席数を持つ大会議ホールである。しかし、実際の会議の際の出席者は半分もいればいいほうである。2階は事務所や倉庫になっており、地下の貴重品倉庫は過去数十年にわたって街の

銀行として機能している。きちんとした銀行をつくらうという計画は、街の設立以来あるのだが、計画が持ち上がるたびにさまざまな理由でお流れになっている。サンドポイントの市長はケンドラ・デヴェリン(中立にして善;女性の人間のアリストクラート4/エキスパート3)はだいたいこの建物にいて、街の様々な用務をこなしている。

12. サヴァの武器屋

この建物の北東の角はサンドポイント大火による損傷をいくらか被っているが、店主のサヴァ・ベヴァニキ(中立にして善;女性の人間のファイター2/ローグ1)にとってはありがたいことに、大きな被害は受けずに済んだ。サヴァの武器屋ではありとあらゆる種類の武器や防具を扱っており、その中には高品質の武器や特殊武器もある。例えばスパイク・チェーンや12本組の高品質のシュリケン、それに台木がダークウッドと象牙でできていて“ヴァンサヤ”の銘を持つ+1リピーティング・クロスボウなど。実のところ、彼女はその銘がどういう意味を持つかわかっていない——彼女はこれを1年前にリドルポートへ行く途中だというある冒険者から買い受けたのである。値段が高い上に扱いも難しいことから、これは半永久的に彼女の店の飾りとなることが決まったようなものである。

13. リサの店

リサ・マグラヴィ(中立にして善;女性の人間のソーサラー4)はサンドポイント設立以来の30年間、この酒場を切り回してきた。その彼女も今では寄る年波のせいではほとんど目も見えなくなり、日々の仕事はベスク、ラナリー、ヴォドガー(中立にして善;人間のコモナー2)の3人の子供たちに任せている。が、この謎めいたヴァリシア人のソーサラーは今でもこの店の要である。彼女が語る古代の伝説や神話はリサの昔話として有名で、香辛料で味付けをしたジャガイモやリンゴ酒と共に、この店の繁盛の理由となっている。とはいえ、店が地元の人たちに好まれるのは、ここが大通りからは外れていてよそ者はめったに転がり込んでこないから、というだけの理由かもしれないが。

14. ロヴァンキーのなめし皮工房

街はずれに工房を構えるラーツ・ロヴァンキー(秩序にして善;男性の人間のエキスパート3)は、サンドポイントなめし皮工房を厳格なまでの効率の良さで動かしている。彼は使用人にも製品にも完璧を要求し、その結果、一時的に手伝いを断って、自分ひとりで長時間皮をなめしていることもある。彼の手になる皮革製品や毛皮製品は見事なもので、ラーツが完璧を追求して大騒ぎをしている間、特注品の出来上がりを待ち続けることなど誰も

なんとも思わないのである。

15. 鍛冶屋の“赤犬”屋

ここの主人は店の名前にするほどに大きな赤いマスチフ犬を好いており、店の周囲にはいつでも 2-3 頭のマスチフ犬がうろうろしている。“赤犬”屋の主人は筋骨隆々たる禿げ頭の男で、名前をダス・コルヴート(秩序にして中立; 男性の人間のファイター1/エキスパート3)という。ダスの性格は——おそらくは、だが——彼が心から名声を求めていることに起因する。彼は客に対しても気が短いし、それ以外の人間に対してはもっと気が短い。彼は口汚く、そしてしばしば酔っ払って夜中に喚き散らし、サンドポイント中の迷惑となっている。こうなるのも、彼が自分の仕事がどの程度のものかいやというほど知っているせいなのだ。金属をハンマーでぶん殴っている間は、比較的彼は冷静で、鍛冶屋としての自分に自信も持っている。地元の子供たちは最近、ダスに関する酷い歌を歌いながら輪になってぐるぐる回ったり飛び跳ねたりするという遊びを始めた。もちろん件の鍛冶屋が歌を聞きつけたが最後、子供たちは歌を止めて逃げ出すはめになる。

ダス・コルヴート 気違い男
怒った蛇より まだ怖い
拳骨ふりあげ どかどかどかどか
今日は何人 殴られた？
いーち、にーい、さーん、しーい……

16. ダンゴムシの倉庫

崖下で、いくつもの長屋の間に埋もれているようなその建物の壁には、ダンゴムシがキノコの上に乗っている絵が描いてあり、ここが単なる住居ではないことを示している。この店の店主は小柄で丸っこい、アリヴァー・

“^{ドルバグ}ダンゴムシ”・ポディカー(秩序にして悪; 男性の人間のアダプト 5)という名の男である。彼は腕利きの薬草師で、庭師で、そして実は毒薬使いでもある。彼はシェリ人とヴァリシア人を両親に持つが、スツアーニ(エリア 43 参照)の連中は彼を完全なヴァリシア人として扱っている。彼の第一の収入源は医薬品やポーションの合法的な販売だが、一方で彼は毒を地元のスツアーニの連中に売るという“ステキな副業”も怠らない。毒薬商人としての彼と取引をするためには、客になろうという人間はまずこう言わねばならない“最近、陽気なダンゴムシがひっくりかえったって?”。

17. 瓶詰め屋

ごたごたした店の中は、棚が積み重なり、その中には壘や袋、その他の錬金術用品をしまった箱が詰め込まれている。ほこりまみれのものもあれば真新しいものも

あり、店じゅうに鼻をつく刺激臭が充満している。ニスク・タンダー(中立にして善; 男性のハーフエルフのウィザード1/エキスパート1)は自分の錬金術師としての腕前を実際よりもずっと高く買いかぶっている。この店で買った品物は、意図したとおりの働きを示さない場合が5%の確率で存在する。作用が弱かったり、不活性だったり、予想もつかないような作用を示したりする(錬金術師の火のフラスコのはずが、5 フィート拡散のデイズの呪文として働く閃光を発したり、酸のバイアルのはずが耐毒剤として働いたり)。難易度 25 の〈製作:錬金術〉判定に成功すれば、瓶詰め屋で買った品物がちゃんとしたものかそうでないかわかるが、ニスクは買う前の品物をじっくり検分させてくれるほど親切ではない。

18. “乱杭歯”亭

サンドポイント劇場のパトロンたちのお気に入りである“乱杭歯”亭は、劇場がはねると客で溢れかえる。店には大きな舞台があり、俳優だの歌手だの、その他誰でも演技を披露するチャンスがある。毎晩、明日のスターを夢見る連中が希望に満ちてバーに押しかける。亭主は“乱杭歯”のジェスク・ベリーニ(中立にして善; 男性のハーフオークのエキスパート 3)は、見た目は悪漢然としているが、実はなかなか博識で、素晴らしいウィットの持ち主である。彼が舞台に立って、マグニマルの政局を風刺する一幕を演ずるとなると、その晩は特に店は大入りになる。

19. 青石館

この長い石の建物でもっとも特徴的なのは、外壁と屋根だけのがらんどで、床は良く磨かれた青い石で飾られ、その間を縫うように葦を織ったマットが敷かれているということである。この建物はサンドポイントが設立された 10 年後に、エンデラキ・ソーンという名の放浪のモンクによって建てられた。エンデラキは 7 年前に死去し、現在この僧院はエンデラキの娘のサビル(秩序にして中立; 女性の人間のモンク 4)によって運営されている。サビルは自己の完成と知識をつかさどる神イロリの信者で、膨大な数の古書や巻物を地下室で管理している。彼女は仲間の信者たちに瞑想室と図書室の双方をとともに解放しているが、信者でないものがそこに入るには、難易度 25 の《交渉》判定に成功して、自分たちに悪い意図がないことを納得させねばならない。サビルの図書室を使用する場合、〈知識:歴史〉および〈知識:次元界〉の判定に+4 のボーナスが得られる。

20. サンドポイントガラス工場

街が始まって以来カイジツ家が所有しているガラス工場は、サンドポイントでもっとも古い工場のひとつである。この一族はガラス製品の取引を何代にもわたって続

けている。遠くミンカイで完成された彼らの技術の数々は、輝かしくも印象的な作品を作り上げ、これらはマグニマールやコルヴォサ、さらに遠くの地域でも、貴族たちの間で最高の値がつくのである。サンドポイントガラス工場についての詳細は『炎の奉獻』を参照のこと。

21. サンドポイントベーカリー

日曜を除く毎朝、海の塩辛いにおいを押しのけて、この店からはパンの焼けるいい香りが漂っている。この店は20年というものの、アヴァーティン一家によって切り盛りされてきたが、アルマ・アヴァーティン(秩序にして善; 女性の人間のエキスパート 7)は5年前に息子のキャズプが“刻み屋”の手でむごたらしい殺され方をしたという事実から、本当には立ち直ってはいない。最近、店の経営以外の全ての作業は彼女の双子の娘であるアリカとアネカ(秩序にして善; 女性の人間のエキスパート 2)が行なっている。

22. “知りたがり屋のゴブリン”

店の前に出ている看板には、目を大きく見開き、自分と同じぐらいの大きさの本を読んでいるゴブリンの絵が描かれている。本屋の中はというと、ある男の印刷物に対する執着心をそのまま形にしたような有様だ。シャスク・ハラダン(混沌にして善; 男性の人間のバード 3/エキスパート 3)は店の中で70年にもおよぶ書物との愛の軌跡を管理しており、それを見る限り、彼は書痴としての生き方を当分はやめるつもりがないことは明らかである。彼の店には驚くほど何でもあるが、ここの本は地元の人間が購入するにはあまりにも高すぎる。若いころの冒険で得た貯蓄とつましい生活のおかげで、商売を自分の満足の二の次にしても彼はなんとかやっつけているのである。プロダート・クウインク(エリア 8)やサビル・ソーン(エリア 19)、イルソアリ・ガンデサス(エリア 27)などを含む数人の地元民たちがよくこの店にやってくる。シャスクと喋ったり、店内にいくつかある大きな椅子のひとつに腰掛けて本を読んだりしている。

23. サンドポイント劇場

新しい大聖堂と古代遺跡だけがサンドポイント名物というわけではない。英雄的なオーナーであるところのシルダック・ドロックス(混沌にして中立; 男性の人間のバード 6)の出資によって立てられた大劇場は、ヴァリシアのこの一帯でもっとも素晴らしい劇場である。マグニマールの劇場群とも張り合えるこの劇場をシルダックは非常に誇りに思っている。というのも、彼にはとある謎めかしい理由でマグニマールを逃げ出さざるを得なかったという経緯があり、件の都市には含むところが大きいのである。その経緯については彼はことあるごとにほのめかそうとはするが、はっきりと説明することはけっしてない

(が、そこには地元の有力者のひとり、ジャスパー・コルヴァスキが一枚噛んでいるようである)。サンドポイント劇場ではたびたび地元の演者による演目がかかるが、みなが心待ちにしているのは三週間連続の特別プログラムである。シルダックはマグニマールに知己が多く、それで大都市の最も素晴らしい新作がここサンドポイントでも上演されうするというわけである。シルダックは街中の若い女性といちゃついては喜んでいるが、彼とジャスパー(エリア 40)とが恋仲であることは街のタブーとなっている。

24. 大エギルド

サンドポイントにある建物のほとんどは、大規模かつ常に仕事に追われている大エギルドのメンバーの手になるものである。現在はギルド長のアースリック・バトルホーン(秩序にして善; 男性のドワーフのエキスパート 5)がギルドを取り仕切っている。彼は石よりも木を扱うほうが好きだというほとんど異端とも言える好みのために故郷を捨ててここへ移住してきた。最近、サンドポイント大エギルドは街に関わる仕事とともに農地を仕切る仕事も数多く請けるようになっていく。ギルドは年来、サンドポイント造船場(エリア 46)とちょっとした確執をかかえているが、その発端のひとつはどちらのギルドが製材所で一番いい材木を取るかという争いなのである。

25. サンドポイント製材所

この長い建物は、サンドポイントができて最初に立てられた建物のひとつである。所有者はスカーネッティ家だが、最近の製材所の運営は、次第次第にパニー・ハーカー(中立にして善; 男性の人間のエキスパート 3)という節約マニアの実業家と、その相棒のイボール・ソーン(中立にして善; 男性の人間のエキスパート 2)に実権が移ってきている。近隣住民は、彼らが夜中までやたらとやかましい製材機械を運転しているといって不平を言うが、それはマグニマールからの増え続ける注文に間に合わせるためであるといって退けられている。どのみちスカーネッティ家に対するハーカーの影響力を考えると、彼は誰がなんと言おうと製材機械を動かし続けることになるのだろう。

26. よろず屋

この店を切り盛りしているのはヴェン・ヴィンダー(秩序にして中立; 男性の人間のコモナー 7)とその家族である。店はサンドポイントで最も古くもっとも品揃えのいい日用品店であり、ありとあらゆるものが少しずつ揃っている——農業用具、武器、鋏、道具類、家具、食料品、さらにはヴェンの妻のソルスタ(秩序にして善; 女性の人間のコモナー 4)が焼いた手作りパイまで。さらにヴェンは地下室に驚くほどの酒類を取り揃えているが、そこに入

るには、まず“ワインセラー”を見る許可をヴェンから得なければならない。ヴェンをはるか遠くのオークたちの都市ウルグリンから輸入した、きつくて苦いグログや安酒をことのほか好んでいる。が、彼の真の誇りとは、彼が溺愛している二人の娘である。最近、どうやら娘のカトリン（中立にして善；女性の人間のコモナー1）が製材所のろくでなし、ハーカーと愛をはぐみつたあるというので彼は苛立っている。そして不幸なことに、カトリンの夜の生活に気を揉みすぎるあまり、“尻軽”という噂が立っているもう1人の娘、シャイリス（混沌にして中立；女性の人間のコモナー1）の動向に気を配ることは完全にお留守になってしまっているのである。

27. トウランダロク学園

サンドポイントに集った同志でもある街の設立者たちは、じきに、子供たちを教育し、不幸な孤児たちを寝泊りさせ、年かさの子供たちがぐうたら者にならないように適度に忙しくさせておく場所が必要であることに気がついた。その答えがトウランダロク学園である。ここは半分は学校で半分は孤児院である。引退した冒険者のイルソアリ・ガンデサス（秩序にして中立；男性の人間のウィザード4／ローグ2）が2階建ての建物の地下をそっくり使わせてくれるならという条件で、ただで学園長を引き受けた。街はその申し出を受け入れ、その結果、今日では学園の地下は、イルソアリが長年にわたって集めた奇妙な品々や戦利品の博物館と化している。彼はその部屋に常に鍵をかけているが、1階で行なわれる授業に出席している子供たちや2階に住んでいる孤児たちは、地下には何がいるかということで山ほどの噂を作り出している。あそこはゴブリンの飼育場だというものから、オバケ蜘蛛の巣だというもの、果てはサンドポイント・デヴィルがあそこにいるんだというものまで。実際に地下室にあるのは邪悪とは程遠いものなのだが（丁寧に頼めばイルソアリは大喜びで異国の武器や奇妙な地図、そしてモンスターを倒したときの証拠品などを見せてくれるだろう）、老魔術師は子供たちの噂話にはいっこうに取り合うふうもないのである。

28. マダム・ムヴァンティの家

このボロボロの荘園屋敷は、外から見るとほとんど遺跡のようにさえ見える。屋敷にはいくつか部屋があるが、住んでいるのはたった1人——謎めいた老女のニスカムヴァンティ（真なる中立；女性の人間のドルイド3／ソーサラー3／ミスティック・シーアージ1）である。彼女は40年前にサンドポイントが設立されたときから老女であったマダム・ムヴァンティ（彼女はそう呼ばれるのを好むのである）は、ヴァリシア人の歴史家にして占い師であり、予言者としての家系を受け継ぐものである。他の予言者たちと同様に、近年になって急に、世界が定められた予

言とは異なった動きを始めたことは、彼女を酷く悩ませ、不安にさせている。彼女は必死になってカードを読み、骨占いをしているが、予言が的中することは稀である。

毎年遠縁の親戚がやってくるが、その相手をするのが堪えてならないと彼女は不平をならしている。またサンドポイントが設立されたとき、サンドポイント商人組合に対する要求の一部として、ヴァリシア人たちは尊敬する長老のために“大きな”荘園屋敷を立ててくれと要求したはずなのだがというのも彼女の不平の種である。彼女が死ねばその家屋敷はサンドポイント公庫に返還されるはずなのだが、彼女は優れて強健で、未だに生きている。彼女を生きたがらせさせているのは、第一に近所のヴァリシア人たちの助けのおかげなのだが、その中にはスツアーニに加わっているものもいて、彼女はその連中に対しては悪口雑言をぶちまける。内陸部のドルイドが週に1度やってきて、彼女を近くの田園地帯に連れ出し、長い散歩に付き合ってくれる。

29. マーケット・ホール

この建物は市場に面したところでは壁がない。日中は、ここの木箱やトレイや机の上に、その朝、周囲の農場から運び込まれた農作物が山と積み上げられている。後ろ側の店では道具や種、餌など農業に使う物品類が扱われている。建物の残り半分は、居室だの会議室だの書類室だの倉庫だのである。オルマー・ダンヴァックス（秩序にして善；男性のハーフリングのエキスパート4）が“刻み屋”に殺された前任者の後を継いでギルド長を務めている。

30. ヴェルナーの服屋

リンシン・ポヴァリー（中立にして善；女性のハーフェルフのエキスパート5）はこの5年間、この店を切り盛りしてきている。リンシンはヴェルナーという親切な女性の一人娘だが、父親の顔を知らない。彼女が知っているのは、父のイレミエルは彼女が生まれて一週間もしないうちにゴブリンに殺されてしまったということだけである。当時、謎めいたエルフのバードとヴェルナーの熱烈な恋は街中の語り草になっていた。リンシンの誕生日が来るごとに、エルフの貨幣や薬、おもちゃなどを詰めた小さな箱が、どこからともなく家の二階に置いてあるのだった。ヴェルナーはいつも、これはイレミエルの霊が置いていったものだと言い張ったが、街の人たちは、これらの贈り物は彼の（ちゃんと生きている）親戚の誰かが持って来てくれたのだと信じている。そしてリンシンはというと、父親はどこかで生きていて、この誕生日の贈り物を持って来てくれたのは父の霊ではなくて生きている父親なのだと信じていた。

母親が5年前の“刻み屋”事件で殺されると、リンシンはこれらの贈り物を売って得た金銭で母親の仕立屋を

広げ、さらには何十人ものキルト職人や手工芸作家、縫い子や仕立屋を集めてギルドを設立し、彼らが作ったものをそこで売れるようにした。彼女はマグニマルにも店を出したいと思っているが、まだ信頼に足るパートナーを見つけられないでいる。サンドポイントの若い男性の多くが“街一番の美女”リンシンを偶像視しているが、いざ付き合おうとすると、この孤独な女性は全ての求婚者を——その理由は決して明かそうとはしないが——礼儀正しく断ってしまうのである。

31. ウィーン的車屋

この工房は**ビリヴァー・ウィーン**（真なる中立；男性の人間のエキスパート3）というやせっぽちの男のものである。ビリヴァーは運に見放された車輪修理工で、働いているよりは街のあちこちにある酒場（特に“ハグフィッシュ”亭——エリア33参照）にすることが多い。昨年、娘のタネシアが水車池で溺れて以来、彼の妻の**ヴォラー**（秩序にして中立；女性の人間のコモナー1）は日に日に半狂乱になり、残る2人の子供たちの命もそう長くないんだとわめき立てている。ビリヴァーは“ハグフィッシュ”亭の飲み仲間達に、荷物をまとめてこんな街さっさと出て行ってやるとぶつぶつ言い続けているが、彼が実際にそうできると思っているものは誰もいない。

32. スカーネッティの水車場

サンドポイント製材所に併設されたこの建物は、スカーネッティ家のものである。ここで挽かれる小麦粉やその他の穀物類は、すべて地元の農夫たちが持ってきたものである。不審火がソギー川の水車、ビストン池の水車を焼き、最近ではクーガー・クリークの水車も焼いてしまったので、現在ではこのあたりで小麦粉を挽ける場所といえばここだけになってしまっている。これはスカーネッティが裏で糸を引いて放火をさせたのではないかという告発が上がっているが、この水車場の管理人で常にびくびくしている小心者の**コーリン・ウェスターウィル**（中立にして善；男性の人間のエキスパート2）は、周囲の水車場が再建されるまで自分の水車場の使用料は安くすると丁寧に申し出、そのおかげで噂はだいぶ静まっている。

33. “ハグフィッシュ”亭

“ハグフィッシュ”亭は、サンドポイントで名のある酒場のひとつである。特に漁師や博徒の間で人気のこの酒場は、サンドポイントでも最高の、昔ながらの魚料理を食べさせてくれる店でもある。亭主は人当たりのいい一本足の男で、名を**ジャージィ・クイン**（混沌にして善；男性の人間のローグ2／エキスパート2）という。“ハグフィッシュ”の名は、バーカウンターの後ろに大きなガラスの

水槽があり、そこで見るからに薄気味悪い**メクラウナギ**^{ハグフィッシュ}が飼われていることから来ている。そしてジャージィはそれに愛おしそうに“ノラ”と呼びかけるのである（が、実のところ、この“ノラ”嬢は数限りなく代替わりしてきている。クインの水槽の中では、メクラウナギはそう長くは生きられないのだ）。ノラの水槽の隣にはコインが詰まった皮袋がぶら下がっている。ノラの水槽から汲んだジョッキ一杯の“水”を飲み干せたものには賞品としてこれをやるというのだ。挑戦料は銀貨1枚。が、これには仕掛けがある。なにしろノラ嬢はメクラウナギである以上、その水槽の水はどろどろぬるぬるとしていて酷い味がする。そんなシロモノを飲み込めるものはほとんどいないが、やり遂げれば皮袋にぎっしりのコインが手に入り、その栄誉をたたえてバーの上の天井の梁に名前が刻まれるというわけである。現在、“ハグフィッシュ”亭は開店して10年ほどになるが、梁の名前はやっと28名ぶんである。

しかし、この酒場の名物はノラだけではない。ジャージィの賭博台はいつでも客を歓迎する。カードだろうとチェスだろうとサイコロだろうとダーツだろうと何でも来いというわけだ。ほら話も歓迎される。その名もまさに“ほら話”というゲームでは、即興のほら話を破綻させずにどれだけ長く話せるかというのを競う。この種の話で人気なのは“老いぼれ人食い魚”という、ヴァリシア湾の深みに住んでいるとかいないとか言われる巨大な赤いフエダイの話である。“ほら話”にかけてはジャージィはすばらしい名手である。ふたつと同じものはないその話は、決まって“俺がどうして足をかたっぽなくしたかというのだな……”で始まる。

34. ヴァルデマールの魚市場

市場の向こうの農産物ギルドと同様に、この長い建物の壁も一方が開けている。ここで街の人たちは、その日捕れたタラやサケ、マグロ、エビやカニ、さらにはタコまでを、夕食の材料にと買うのである。魚市場をなかなかにあすすべきやり方で切り盛りしているのは**ターチ・スターグルス**（秩序にして善；男性の人間のローグ1／エキスパート5）というやぶにらみでぼさぼさの白いあごひげを持つ引退した漁師である。彼はその天気だの魚の上がり具合だの、さもなければ最近の若い者はなっちゃいないということだのについて絶えずぶつくさ言っているが、お客の買い物を包んで手渡す時は人懐こい笑みを浮かべ、ウインクして寄越す。魚市場の持ち主はヴァルデマール家だが、街の人たちのほとんどはこの建物も商売もターチ自身のものであるように扱い、ときどきこの愛すべき老人にチップを弾んだりしている。ターチの5人の息子は誰も負けず劣らず賢い子供たちで、魚をさばいたり運んだり、果ては料理人になったりとそれぞれに一

人前の仕事をしている。

35. サンドポイント市場

ほとんどの日にはサンドポイント市場はがらんとしており、やんちゃな子供たちが広々とした空き地でホイッスルボールだのそれ以外のゲームだのをしているばかりだ。が、週に2回、市場は売り手たちでいっぱいになる。週の初めにはマーケット・ホールで野菜市場が立ち、そこで売られる“本日のお勧め”はここしばらく、著しく増えてきている。週の終わりには、マグニマールやガルドウリア、ナイボール、ワートル、その他遠くの地域からやってきた商人たちの市が立つ。遠方からの商人たちの市で売られているものはサンドポイントの gp 上限の 800gp に準ずるが、実際の価格は通常の市価の 75%となること が一般的である。

36. サンドポイント食肉市場

サンドポイント食肉市場を切り盛りしているのは地元の肉屋、コッド・ベヴァク(中立にして善; 男性の人間のエキスパート 3)である。建物の半分は屠殺場との兼用になっており、肉は残りの半分の道に面した側で売られている。肉のほとんどは家畜や猟師が捕えたものをここで加工したものである。コッドは今日にいたるまで「ついこないだ、“刻み屋”の野郎と出くわして大立ち回りを演じた末に指を一本切り落とされた」という話をし続けているが、街の人たちは、その怪我は目立ちたがり屋のコッドが自分で切り落としたものだろうと思っている。コッドはほら吹きで、自分の仕事に直接関わらないことなら何でもかんでも大げさに言う癖があり、そのせいで左手の指を失った経緯に関する彼の話の信用度はさっぱりである。

37. “錆びたドラゴン”亭

この大きな建物はサンドポイントで一番古い宿屋で、その屋根に浮き彫りにされた堂々たる(そして相当に錆びた)鉄のドラゴンで有名である。このドラゴンは飾り立てられ、夜は明かりで照らされて余計大きく見える。ここ数年、この宿屋を所有して切り盛りしているのは愛らしくて人気者のアメイコ・カイジツ(混沌にして善; 女性の人間のアリストクラート1/バード3/ローグ1)である。“錆びたドラゴン”亭は街一番の人気酒場であるだけでなく(その名のほとんどは、ここで供されるスパイシーで珍しい料理に負うものである)、街の外からやってきた人たちと会える場所でもある。というのも、サンドポイントに初めてやってきた人たちが最初に行くのはロスト・コースト街道に一番近いこの宿だからである。店主のアメイコの音楽の腕前や、それを上回る異国風の美しさや、それからほとんど毎日、彼女がふたつみつつは歌を披露してくれることが理由、といっても、まあ悪くはあるまい。アメ

イコとシルダックの間にはちょっとした確執があるようで、どちらの口からも互いの悪口を聞いたことがないというものはいない。が、この対抗意識の真の原因を知るものは誰もいない。アメイコについて誰もが知っていることとして、彼女が家族と長いこと不和状態にあるということがある——街を出て冒険者になるなど、一族にとっては酷い醜聞だったのだ。彼女が成功して大金を握って(そして毎日とっかえひっかえでとんでもない髪型をするようになって)街に戻り、サンドポイント最古の酒場を買い取ってそこにすっかり手を入れたと言い出すに及んで、一族は公式に彼女を無視した。アメイコは自分には構うなどと言いきったが、冒険者として成功しているのにどうして街に戻ってきたのだと誰かが問うと、決まって答をはぐらかすのである。街に秘密の恋人がいるのだというものもいるが、他の人々は、最後の冒険で何かが起こり、それで彼女はそれ以上冒険を続ける気がなくなったのだと考えている。なににせよ“錆びたドラゴン”亭は街で一番冒険者にとって居心地のいい場所である。バーの傍には“冒険者求む”の貼紙がそこらじゅうに張ってあるし、その上アメイコは“素敵な冒険の話をしてくれたら宿泊料を割引く”というルールを定めているのだ。

38. “ぺしゃんこゴブリン”厩舎

この建物の扉の上に掲げられた看板には、馬の脚に踏みしだかれて恐怖の表情を浮かべるちっぽけなゴブリンの絵が描かれている。ここを管理しているのは引退した猟師のダヴィレン・ホスク(真なる中立; 男性の人間のレンジャー4)だが、彼のゴブリン嫌いはサンドポイント中の語り草である。薄気味の悪いことに、厩舎の入り口の上には彼が狩り集めたゴブリンの耳のコレクションがぎっしりと飾られている。三本の梁にぎっしりと留めつけられたその耳のひとつひとつには、持ち主であったゴブリンの名前が焼きつけられている。ゴブリンの名誉をもっとも汚すのはその名前を書き記すことであると知ったダヴィレンは必ずこれを行なうのである。この気難しいレンジャーがもっとも誇りにも自慢にもしているのは、巨大なガラス瓶の中で塩水漬けになって保存されているゴブリンの死体である。これは今では滅び去った(ほとんどダヴィレンが滅ぼしたようなものである)ボーングリンダ一部族の首領、ワートゥスのものである。

39. “2人の騎士”醸造所

サンドポイントの酒場は様々な種類の酒を飲ませてくれるが、その“お勧め商品”の蜂蜜酒やエール、ラム酒はみな“2人の騎士”醸造所で作られたものである。サンドポイント設立から数年もしないうちに2人の兄弟(2人ともアバダール信者で、デヴェリン市長の従兄弟であった)がこの醸造所を設立して以来40年近く経つが、彼らの酒造りの腕前は年々上達していた。悲しむべきことに、

ウェイド・デヴェリンは“刻み屋”の初期の犠牲者のひとりとなってしまった。そして彼の死はその兄弟のガヴェン（秩序にして善；男性の人間のパラディン 2／エキスパート 3）の信仰を揺るがせたようなのである。街の人たちは、ウェイドが死んで以来この酒はちょっと味が落ちたような気がするやさやきあっているが、それをガヴェンに面と向かっていう者は誰もいない。

40. サンドポイント商人組合

この大きな建物は様々な用途で使用されている。ほかの港へ向かう船の予約もできれば、大陸を越えてのキャラバンを組織したり荷物を依頼したりもできる。街に住む誰かへの伝言を頼むこともできれば、同じようにコルヴォサや、さらにはリドルポートまでことづてを頼むこともできる。ここの土地の所有者や建物の建設された経緯、サンドポイント内および周囲の内陸部での新しい事業の設立等について述べようとするならば、まずこの組織の設立経緯から始めねばならない。この組合の所有権は未だにサンドポイントの有力貴族 4 家に分散されているが、この 4 貴族の中で日々の実際の事業に関わっているものはほとんどいない。事業のほとんどは有能なサー・ジャスパー・コルヴァスキー（秩序にして善；男性の人間のパラディン 3／エキスパート 1）の手に任されているのである。若かりし頃、彼はアバダールのパラディンであった。神の騎士としての危険な生き方をやめて随分になるが、彼は今でも神には忠実で、そして献身を欠かさない。一方、彼ができるだけのことをして隠そうとしたにもかかわらず、彼とシルダック・ドロックス（エリア 23）が恋愛関係にあることはサンドポイントの触れてはならない最悪の秘密となっている。ひとことで言うとうとサンドポイントで最も保守的な一族であるスカーネッティ家はこの関係に関する噂を酷い醜聞であり背徳的行為であると断じているが、この関係そのものが背徳的なのか、それともサンドポイントのほとんどが彼らの関係を受け入れていることが背徳的とみなされているのかは判然としない。どちらにしろスカーネッティ家はジャスパーをマグニマルに追い返そうとかなりあからさまな嫌がらせをしかけているが、他の 3 家族がジャスパーに協力的ということもあって、それ以上の非難行動はできないでいる。

41. サンドポイント・ブティック

この大きなブティックでは、ありとあらゆる衣料品や武器、玩具、芸術品、本、それに世界中から輸入された道具類などが売られているが、商品の多くはヴァリシア産のものである。ここの所有者はハイリス・コルヴァスキー（秩序にして中立；女性の人間のクレリック 2／エキスパート 2）で、彼女も兄のジャスパー同様、献身的なアバダールの信者である。ただし兄とは違い、誰もを幸せにし

ようとして自分を押さえるというようなことはない。彼女は敵を作ることを恐れないし、スカーネッティへの軽蔑を隠そうともしない。それどころか、デヴェリン市長が「問題は起こさないでくれ」と再三要求しているにも関わらず、スカーネッティの連中が来たらわざと値段をふっかけるようなことさえする。

42. “でぶ男の餌袋”亭

“ハグフィッシュ”亭がサンドポイントで一番人気の酒場だとすれば、“でぶ男の餌袋”亭はもっとも悪名高い酒場である。乱闘騒ぎは日常茶飯事だし、暴力沙汰や騒音があまりにも酷いというので、週に 2 度か 3 度はヘムロック保安官がここにやってくる破目になる。ここの客の大半はヴァリシア人のごろつきか、評判のあまりよくない船乗りである。

グレッセル・テニウアー（混沌にして中立；男性の人間のローグ 2／エキスパート 1）という名の大男がこの酒場の持ち主だとほとんどの人間は思っているが、実はこの本当の持ち主はこの店の常連の一人で、ジュブレイル・ヴィスキ（中立にして悪；男性の人間のローグ 7）というやせっぽちの殺し屋なのである。ジュブレイルはこのあたりを縄張りしているスツアーニというギャング団の首領であり、これはヴァリシア人の盗人や追剥、詐欺師、墓泥棒、密輸入、そして人殺しの中に広がるネットワークでもある。サンドポイントでは 20 人を少し超す程度のヴァリシア人がスツアーニに加わっている。誰も彼も冷酷で自分のことしか考えない男女で、それぞれが人夫だの漁師だの狩人だのといった表向きの仕事を持っていてもいる。が、彼らの収入源となっているのは、詐欺や暴力などスツアーニの非合法行為に関わることで得られる金銭なのだ。ヘムロック保安官はジュブレイルがこの地域のまとめ役なのではないかと疑ってはいるが、確たる証拠はつかめずにいる。そうするうちにもスツアーニの連中は法の網目を潜り抜け、自分たちの優位を見せつけ続けているのである。というわけで、ヘムロック保安官はこの数年間、ジュブレイルの下っ端たちを牢にぶち込み続けてはきたものの、彼にたどり着くことはできずじまいになっており、そのことがいつそうジュブレイルを面白がらせている。

43. “ピクシーの子猫”

サンドポイントの野暮天たちの多くはこの種の店にはもっと派手な名前をつけてきたものだが、カイエ・テサラニ（混沌にして善；女性の人間のローグ 3／ソーサラー 1）はこの売春宿をほかとは違った品のいい店として営んでいる。店の娘達や男の子たちへの支払いもしっかりしているし、用心棒にと雇われている 3 人のショアンティの荒くれ者（混沌にして善；男性の人間のバーバリアン 3）も、厄介者たちの始末をつける仕事に見合う以上の

給料を受け取っている。売春はサンドポイントでは違法ではないが、スカーネッティ家は長いことこれを違法とすべく運動してきている。曰く“子猫”は悪徳と犯罪行為の温床となりうるというのである。確かにジュブレイルはこの5年というものの売春稼業に手を出そうとし続けているが、カイエと街の保安官のあまり秘められていない友情(と恋)はこれを随分と繊細な問題に仕上げており、スツァーニにとっては、最高にうまくいったとしても“ずっと先の目標”止まりというような形になっている。

44. “翼ある蛇”屋

このごたついた店の中は、薫香と香料と埃の入り混じった奇妙なおいが充満している。この店を一人でやっているのはヴォルヴァシャリ・ヴォーン(秩序にして中立; 男性の人間のウィザード2/ローグ2/エキスパート2)という風変わった風体の男である。彼は明るい青い瞳と赤い長い髪をしており、その肌はほとんど青銅色で、店に客が来ると大喜びして話しかけてくる。彼の店には売り物でないものも置いてあり、選び抜かれた奇妙なレリックや像、記念碑の欠片などのちょっとした博物館といった趣もある。ヴォルヴァシャリの店の在庫は常に変わっている。彼の何十人もの知己たちが毎週マグニマルからやってきては、あれこれと買い物をしていくからである。冒険者達がマジック・アイテムやその他の道具類を探している場合は、ここに来ればたいいていのものは手に入れられる。

45. ハナーの家

アブスタラー・ザントウス(エリア1)がサンドポイントの病人や弱者のためにいかに力を尽くしたからといっても、全員を彼一人で救うわけにはいかない。ちょっとした痛みや苦しみや病氣などに関しては、サンドポイント住民のほとんどはハナー・ヴェレリン(中立にして善; 女性のエルフのクレリック3/エキスパート1)に頼っている。ハナーは午前中はほとんど屋外に出ており、薬草を集めたり、さまなければ単純にゴズレーのみ恵みに感謝していたりする。昼になると彼女は自宅と兼用の店に戻り、薬を調合したり病人を診察したりする。皮肉なことに、ハナーは誰かが妊娠中絶を求めるときにも、一方で誰かが出産のために助産婦を呼んでいるときにも出かけることになる。彼女は診察したすべての女性にきちんと出産をするようにと励まし、一方で事が起きてしまってからまだ時期が早いようであれば、望まない妊娠を防ぐためにピンベリーのエキスをを使うようにと助言する。が、どうしてもということになれば、緊急に今まで助言したこととは正反対の施術も行なう。

46. サンドポイント造船所

この長い建物の南側の壁はサンドポイント港に向かっ

て開けており、岸のすぐ傍にある4つの乾ドックのひとつで船大工や綱職人、縫帆手たちが仕事をできるようになっている。造船所の所有者はヴァルデマール家で、老エスラムの長男、ベルヴェン・ヴァルデマール(中立にして善; 男性の人間のアリストクラート1/エキスパート5)がここでの日常業務の管理をしている。ベルヴェンはなかなかハンサムで決まった相手もない独り者なのだが、造船業や家族のことに打ち込みすぎているせいで、ここ数年、若い娘達が彼の目を引こうと躍起になっているのにも応じる暇ひとつない状態である。

47. ヴァルデマール屋敷

一家が街の造船業と漁業に深く関わっていることにふさわしく、この荘園屋敷からは、サンドポイントの街並みと港を見下ろす息を呑むような眺めが楽しめる。一家は未だに家長制を取っており、老エスラム・ヴァルデマール(中立にして善; 男性の人間のアリストクラート5/エキスパート2)に従っている。老エスラムはサンドポイント商人組合の最初のメンバーのうち、唯一まだ生きている人物である。エスラムは相当の高齢であり、どれだけ手をつくしても執念深く再発する肺炎を患っている。

48. スカーネッティ屋敷

この一家はサンドポイントで一番悪名高い貴族である。サンドポイントに住む年のいったヴァリシア人たちは、未だに40年前にアラモン・スカーネッティが自分たちを襲ったことを忘れても許してもいない。等のアラモンはもう20年も前にサンドポイント墓地にうずめられたというのに、である。スカーネッティ家は現在、アラモンのただひとり生き残った息子であるティトウス(秩序にして中立; 男性の人間のアリストクラート6)に率いられており、サンドポイントの水車場と製材所を牛耳っている。彼らが製材を牛耳っているために、造船を営むヴァルデマール家が彼らの助力を必要とするという図式は未だに変わっておらず、よって彼らはヴァルデマールの協力を得るために可能な限りこの図式を利用する。スカーネッティ家は、ひとことというサンドポイントで一番保守的な一族であり、現在ではとくに時代遅れになっていることの多い古いシェリの価値観を押し付けようとする。

49. カイツツ屋敷

サンドポイントを見下ろす4貴族の屋敷の中でカイツツ屋敷は一番小さいが、街で一番金持ちの一族は実は彼らである。この家は外見こそ高くも広くもないが、その内部は異国風の素晴らしい内装が施されている。ロンジク・カイツツ(秩序にして中立; 男性の人間のアリストクラート3/エキスパート2)は父が誇りにしていたガラス製造業を継ぎ、サンドポイントガラス工場は街で一番資産が流れ込む商売である。この製品は遠くコルヴォサマ

でも出荷されている。カイジツ家は今では知るものもない罪に問われてミンカイを終われ、“世界の頂”を超えてヴァリシアにやってきた新参の一族なのだが、ロンジクの代になってとうとう素晴らしい成功を収めたというわけである。ロンジクはマグニマール生まれで、故郷を訪れたことは一度もないが、亡くなった両親が彼に話してくれた沢山の物語から、その驚異に満ちた場所の記憶を紡ぎだしていた。事業では成功したものの、しかし彼は父親としては完全に失敗した。彼の長男のツトの存在は、どこの馬の骨ともしれぬエルフと彼の妻の間に間違いがあったことの証拠だった。それでも数年はことなく過ぎたが、ある口論の後、ロンジクは息子を杖で殴りつけたのである。長女のアメイコは冒険者になっただけも恥だというのに、挙句酒場と兼用の安宿まで開いた——“女には向かない職業ですよ”、聞いてくれる人さえあれば彼はそういつてこぼす。そしてもちろん、ロンジクが実は酷く気が短いことを知っている人間こそが、彼の真の悩みの種となるのである。

50. デヴェリン屋敷

一番大きい屋敷に住んでいるデヴェリン家は、伝統的にサンドポイントの“リーダー”としての役目をこなしてきた。最初の 23 年間、サンドポイントの市長を務めたのは老エイモス・デヴェリンであり、その息子のフェンクスが次の 11 年を市長として務めた。2 人のデヴェリンは 2 人とも不幸な事故でなくなったが(エイモスは祭りの日に暴れ馬に蹴られ、フェンクスは蛇狩りのときに蛇に噛まれたのである)、エイモスの末娘が一族の資産を受け継ぎ、市長候補となった。**ケンドラ・デヴェリン**(中立にして善; 女性の人間のアリストクラート 4/エキスパート 3)は最

初はこの職を望んではいなかったが、親友のキャस्प・アヴァーティンに推薦されて出馬し、彼女の宿敵に大差をつけて圧勝した。ティトウス・スカーネッティにはまったく出番は回ってこないようなものだった。彼女とキャस्पがいずれ夫婦になるのだろうかということも囁かれていたが、キャस्पが“刻み屋”の手で殺されて、その話も消えた。ケンドラは今ではショックから立ち直ったが、あれ以来政治に献身して、色恋沙汰からは全く遠ざかるようになっている。彼女は兄の大家族とともにこの屋敷に住んでいる。義理の姉はもっと広い素敵な家に住みたいと始終不平を鳴らしているのだが、ケンドラは公の仕事に尽力することで、勝手な言い分に氣をとられることのないようにしている。

内陸部

この号の p.33 にサンドポイントを直接取り囲む農場と手付かずの自然を示した地図が掲載されている。『炎の奉獻』では、PC たちはシスルトップやティックウッドでの猪狩りに出かけることになるが、この地図の大部分は次の冒険シナリオで使用するようになる。『スキソウの殺し屋』は、街の外やロスト・コースト沿いを舞台に展開するシナリオである。“悪魔の大皿”やフォックスグローヴ屋敷、ハーベの療養所、そして“ドラゴンのパンチボウル”についての詳細や内陸部でのワンダリング・モンスターに関する表などは次号に掲載する。ところで君は、PC たちがロスト・コーストのさらなる謎に目を向ける前に、サンドポイントの街中や憤怒の地下墳墓、そしてシスルトップのダンジョンで、彼らが忙しくするだけのネタをたっぷり仕込んでおくべきである。

