

『ルーンロードの復活』プレイヤーズ・ガイド(1)

訳: J

“ヴァリシアは、我が愛する長き旅路の中で立ち寄った、他のどの土地とも異なる。ここヴァリシアでは、芸術と環境が真にひとつのものとなっている。謎めいて浪漫的な人々のモノリスは風雪に耐え、沈黙の中に消え去った人々について、声無き声で語り続ける。麗しき日々は鮮やかに空を彩る——穏やかな青色に、燃え立つ炎色に、そして萎れる灰色に——天の思いは澄み渡った果て無き画布を斯くの如く彩ったのである。ここにあるものは、人々の生活でさえ、展示に耐える名工の作品にも似る。彼らの刺青は彼らの生を映し、彼らの舞踏は彼らの終わりなき物語を語り、彼らの知恵は過去と未来の双方から響き来る調べによって整えられるのである。”

——“赤翼”セヴィル・チャームス殿下、エイドロン

ヴァリシアへようこそ！

ヴァリシアの地は古代のウィザードたちの墮落によって切り刻まれ、獣と蛮人の跋扈する荒野の中に再生した。そしてようやくここ数百年になって、この驚異と謎に満ちた地に、再び文明人たちが踏み込むようになったのである。

ヴァリシアへようこそ。このヴァリシアこそが、パスファインダー・アドベンチャー・パス、『ルーンロードの復活』の舞台となる。この古代より続く裏切りの大地で、君のキャラクターは数世紀の時を経て復活した邪悪に抗して武器を取るのである。が、冒険に飛び込む前に、君が知っておくべきことがいくつかある。このプレイヤーズ・ガイドを読めば、クエストに立ち向かう準備は万端だ。ここにはヴァリシアに関する情報が詰まっている——この地に暮らすさまざまな人々について、また君が出くわすであろうオリジナルの技能や道具類について、そして英雄的な勝利と不名誉な結末を隔てるいくつかの岐路について。

このガイドの使い方

『ルーンロードの復活』アドベンチャー・パスについての紹介のほかに、このガイドにはヴァリシアの歴史や背景に関する情報が記載されており、プレイヤーがこの地域によく馴染むキャラクターを作成するのに役立つ。このガイドに記載された情報はすべて、“皆が知っているもの”として取り扱う。特にヴァリシアを故郷とするキャラクターにとっては常識となる——である以上、プレイヤーはこの変化に富んだ地に深く結びついたキャラクターを作成することが望ましい。

というわけで、このガイドはキャラクター作成に便利のように編集されている。そして君に、この地域の種族に関する詳細や様々なキャラクター・クラスがこの地では

どのような性格を有するかということに関する記述、一般に信仰されている神格、この地域に特有の新しい特技、そしてこの地の人々が作り出し、日常に使っている道具類についての様々な情報を提供するのである。また、後半の章ではヴァリシアの土地そのものに関して詳述する。特に、『ルーンロードの復活』アドベンチャー・パスの重要地点となるサンドポイントに焦点を合わせている。『ルーンロードの復活』には新旧とりまぜてどんなキャラクターを持ち込んでも構わないが、アドベンチャー・パスが展開していくにつれ、このガイドを使用して作成したキャラクターは有利になっていくだろう。

パスファインダー誌 1 号に掲載の最初の冒険シナリオ『炎の奉獻』は、海辺の街サンドポイントから始まる。キャラクターたちはその地域社会の一員であるか、あるいはその地域を訪れるだけの相応の理由をもってはならない。もし君がヴァリシア国境の外からやってきたキャラクターを作成ことにした場合は、GMと相談し、そのキャラクターがサンドポイントにいる然るべき理由を決定すること。

このガイドを読んでヴァリシアや『ルーンロードの復活』アドベンチャー・パスについてもっと情報が欲しいと思った場合は、Pathfinder 誌 1 号を参照してほしい。そこにはサンドポイントの街に関する完全な情報が載っている。さらに、Pathfinder のウェブサイト (paizo.com/pathfinder) や、今後発行される Pathfinder 各誌でも、この驚異と謎に満ちた地と、それをとりかこむ世界についての情報が明らかになっていく予定である。また今後紹介される新たなオプションを目にすれば、プレイヤー達はその先の冒険にさらに夢中になることだろう。

最後にひとつ、重要なことを付け加えておく。このガイドは最初の一步に過ぎず、君のヴァリシアの旅は始まったばかりなのだ！

“この損なわれたヴァリシアの地について要約するならば、野蛮と退行の語が相応しい。尖った山の連なりが、不毛で無価値な粘土の大地を呆れるほどの長さで奇怪に分断している。荒野に野放図にはびこる雑草はやがて絡み合った森を成す——この鬱蒼たるイラクサの藪は、要は頑強な刺の塊以外のなにものでもない。ひび割れた大地とのたうつ藪のしなびた広がり、残忍な祖先たちから連なる人間社会の呪われた最後の世代を含む、ありとあらゆる蛮人たちのための、ひからびた樂園となっている。見渡す限りの大地は、今となっては忘れ去られた人々によってつけられた傷跡を負っている。その人々の残した腐食した遺跡と、拙いながらに志したらしき“芸術”は、自身の業病的地勢によって既に病んでいる風景を、さらに傷つけている。

——ダラヴァイン・ギオス・アンプレイ著

『無慈悲なる地：アベンデーゴ、ベルゼン、ヴァリシア、そしてその他の地獄』より

ヴァリシアの種族

ミエラニ森の孤高のエルフたちに始まって、ベルゼンの要塞を出自に持ちながら“ヴァリシアの放浪者”と、この地に由来した名で呼ばれるオークの血を引く侵入者たちに至るまで、ヴァリシアには種々雑多で複雑に絡まった様々な文化が根付いている。

■人間

ヴァリシアには3種の異なった人種が住んでいる。シェリアックスの拡張主義にもとづく入植者たち、ショアンティのバーバリアンの寧猛なる部族、そして謎めいたヴァリシア人である。

シェリアックス人：マインドスピン山脈——つまり心紡ぎと呼ばれる山々のはるか南に、異教徒たちの国家シェリアックスがある。かつては誰疑うものなき強大な帝国であったが、皇帝にして神であったアローデンの死後は、その際限なき退廃と終わりなき支配から、地獄の輩の所業にも例えられるような、腐敗しきった貴族政治の勃興を許していた。例えようもなく退廃し、神の消失によって力を失いはしたが、しかしシェリアックスは今でも大陸南部の大半を支配する、文化と芸術、そして魔法の灯火であり続けている。

シェリアックスは根強い拡張主義を持つ国家であり、かつてはヴァリシアの富を手に入れようと躍起になっていた。が、ヴァリシアはそれを拒み、ヴァリシアのシェリアックス入植者たちは本国とは異なった運命を辿ることになったのである。かくして現在、もっとも有力なシェリアックス人の都市は碑の都市マグニマールと帝国主義都市コルヴォサであり、これらの都市は見捨てられたかつてのヴァリシアの砦を治めることで強盛を誇っているのである。

これらの都市、そしてそれぞれが抱える数多くの封建的な周辺都市の住民の多くは、彫りの深い面差しのシェリアックスの人々を祖先に持つ。シェリアックス人たちは濃い色の髪と瞳、そして対照的な白い肌を持つ。そして美しい衣服や装飾品を好み、高踏的な芸術を愛する。

シェリアックス人たちは遠征を重ね、様々な民族を擁するシェリアックスの砦を構え、そして様々な“シェリアックス系人種”を生み出した。かくして膨大かつ種々雑多なシェリアックス系移民が存在することになり、今ではヴァリシアの人々は、ヴァリシア人でもショアンティでもない人間はすなわちシェリアックス人であると考えようになっている。

ショアンティ：ヴァリシアの北東部に、七つの心熱いショアンティの部族が住んでいる。荒々しい人々は数百年も変わらぬ伝統を非常に重んじており、粗野な生活をし、捕食者を狩り、無情な大地から得られるものをどうにか育てて生きている。ほとんどの人々は季節によって居場所と在り処を変える獣と水を追う放浪者だが、彼らが馴染み深いテリトリーの外に出ることはほぼなく、そして毎年、最も好ましい場所へと戻ってくるのである。

全ヴァリシアは、かつてはショアンティとヴァリシア人のものだった。ショアンティはヴァリシア人を遠い親戚と見なしていたが、両者の付き合いは親密なものではなかった。が、シェリアックスの入植者達の到来が全てを変えてしまった。つまり血塗られた戦の時代が始まったのだ。この終わりの見えない戦いの中でどれだけのショアンティの部族が消えていったか知る者はほとんどいない。今日に至ってさえ、“死んだ部族”について語るものはいない——が、結局、バーバリアンたちは故郷の南半分を侵入者達に明け渡すことになった。彼らは今でもヴァリシア全土は自分たちのものだとして主張してはいるが、現在、彼らの勢力ははストローヴァル平原、シンダーランドすなわち灰の大地、カーチャニアン丘陵地、そしてヴェラーシュ高地に限られている。土地の南半分を失ったことは癒えない傷としてすべての部族に共有されており、熱狂的な若者たちはしばしば、すべてのシェリ人種に対して血塗られた反撃の声を上げる。生き残った7つのショアンティの部族のうち、シュリイキリ＝クアー族は動物を非常に偉大なものとして尊敬し、彼らのやり方から多くを学び——そして他の種族の人間たちに対して最も友好的な部族である。他の部族はそれぞれリルン＝クアー族、シャド＝クアー族、シャンダー＝クアー族、スク

ラー＝クァー族、スコアン＝クァー族、タミル＝クァー族で、彼らはより好戦的で超然としている。

ショアンティの人々は強健で頑丈な身体を持つ。顔は赤銅色、成人男性は通常 6 フィートを越す身長を誇り、女性もそれよりわずかに小柄なだけである。頭髪は見苦しいもの、あるいは不利になるもの(特に、多くの部族が培ってきた複雑な徒手戦闘技術において)とみなされ、男女ともしばしば頭を剃りあげている。この文化を無視するのは神秘的な技に関わるものと老人のみである。多くのショアンティは派手な刺青を体中に施している。一般的にそれらの刺青の形やパターンは伝統的な意味を持ち、人々はその刺青を年毎に増やし、また飾り立てるのである。

ヴァリシア人:この地は、情熱的で激しい独立の気風を持つヴァリシア人の名にちなんでヴァリシアと呼ばれるようになった。彼らの血を引く放浪の氏族は世界中に存在するが、彼らの父祖の地であるこの土地ほどに多くが集まっている場所はない。

彼らは古来の放浪の生活に拘り続けるため、ヴァリシア人の家族はやがて、運命の導くあらゆる場所へと流れてゆく放浪者の共同体を形成するようになる。ヴァリシア人たちは土地を欲することを無意味だと思っており、放浪の生活に全く苦痛を感じていない。自然は彼らの要求のほとんどを満たしてくれるが、放浪者たちはしばしば都市や街の定住者たちを訪れる。そして旅の途中で得た芸術品や珍しいものを売ったり、芸を見せたりちよつとした仕事をしたりして小銭を稼いだり、時には無用心な誰かを騙したり盗みを働いたりするのだ。ヴァリシア人たちは、彼ら独特の神秘主義に生きていることでも知られている。彼らの伝統的な舞踊は未来に対する見通しの力を与えたり、彼らの一族の古老たちはずっと昔に死んだものの声を聞くことができるなどと信じているものもいる。

一般的なヴァリシア人は濃いオリーブ色の肌を持つ。また髪は漆黒から赤褐色の間で、男性も女性もしばしばそれを長く伸ばしている。刺青の習慣もあり、これは複雑なパターンやシンボルを描くものだが、同郷のショアンティたちのそれとは全く異なるものである。放浪者——そしてしばしば“芸術家”であるヴァリシア人たちは、独特の服装を好む傾向がある。旅に適した昨日的な服装に始まって、踊りや、異国風の刺青や、身体の線を際立たせるようなまったくもって非実用的な衣装に至るまで、彼らはさまざまな衣服を着こなす。

ヴァリシア人の名前、ショアンティの名前

故郷を同じくしながら、ヴァリシア人とショアンティの人々の名づけの習慣は全く異なっている。

ショアンティ

男性のショアンティの名前は、いくつかの鋭い音

節から構成される。一方、女性の名前については語尾に“アー”という音が入ることにより、それとわかる。その人物の功績にちなんで呼ばれる“二つ名”も、ショアンティの間では一般的である。

男性:アクリム、イヴトルト、カドック、ガルスタク、ザコック、シャドフラー、タンロヴ、ナルミド、ピクラク、フララナク、メストラルド、ロアッカド。

女性:アドハー、イスタス、エイオター、カーダ、シャドラー、デスバ、トスカ、ヌーナ、メーダ、ユーナス、ヨーラ、レンナ。

ヴァリシア人

女性のヴァリシア人の名前は複雑で詩的なものが多い。男性の名前は短く強い音が好まれる。

男性:ウェッシュ、カムロ、ジャル、ジュブレイル、ズリサトウロ、チャイン、デイヴォン、ドウリッケン、パイス、マンドレイヴ、ラウノ、レル。

女性:アイルモラ、イムカーラ、ウレン、エミラルダ、シエイラ、セオニ、ゼノヴィア、タウニ、チャヴァリ、マリリス、レリス。

■エルフ

ミエラニ森の住民を除いては、ヴァリシアに住み着くエルフはほとんどいない。ミエラニのエルフたちは、巨大な松の群生や白い樹皮の木々、そして海岸沿いのレッドウッドの中にいくつかの村を拵えている。中でも有名なのは崖のそばにある“海ぎわのアルスメリル”や、ヴァラーシュ高地の縁にある交易街、クライング・リーフである。彼らの真の故郷はセルウィンヴィアの樹上都市だったが、この都市は廃都となってしまった。また、シティ・オヴ・エメラルド・レイン——すなわち“エメラルドの雨の都”は未だに健在であるが、そこから逃げてきたエルフたちはただ、「あの都市はもっとも暗い影の中に沈んでしまった」というばかりである。それより多くのことを知っているエルフはほとんどいない——よそ者にいたっては知るはずもない——が、コルヴォサやマグニマルへ使わされた使者たちは、これらの見捨てられた都市を調べようというものには素晴らしい報酬を与えようと申し出ている。

これらの北方の森のエルフたちを除いては、キオニンやソヴィリアン、モーダントの塔など、はるか彼方の異国の地出身のエルフたちがヴァリシアにいるなどということは、ほとんどどこでも報告されていない。

■ドワーフ

ヴァリシアのドワーフの大半は、ジャンダーホフの鉄の壁に囲まれた街に住んでいる。彼らは数世紀前、マインドスピン山脈のふもとの銅鉱脈に富んだ丘陵地帯に居を定めた。が、よそ者が流れてきたのを受けて、ドワーフたちは彼らの単純な採鉱のための村をにぎやかな交

易都市にせねばならないと考えた。ジャンダーホフの外見はいかにも皆みているが、そこに暮らす人々は、まっとうな取引を望み、いざこざを起こさない人間であれば誰でも大歓迎する。この友好的な態度は、ストローヴァル平原のショアンティの部族に対しても、コルヴォサのシェリアックス人の伝統主義者に対しても適用されている。バーバリアンたちとシェリアックス人たちはことあるごとに反目しているが、ジャンダーホフはそのような反目をまったく意に介さない。ドワーフたちは、コルヴォサで作られた品々が平原へと運ばれ、ショアンティの珍しい食料品や医薬品、古代のアーティファクトが南へと流れるための唯一の交易路という立場を確立し続けることを強く望んでいるのである。ジャンダーホフはドワーフが事業を起こすための好機に溢れているが、一方でまた銅製のとんがり屋根の我が家を捨て、マグニマルの工房やリドルポートのガス炉に自らの幸運を求めたり、ショアンティの狩場に出掛けたり、その他、ヴァリシアのどこか他の場所でひと旗揚げようとするものもいる。

■ノーム

ヴァリシアのノームたちの故郷がサノス森であることはよく知られているが、実際にノームのコミュニティを見たことがあると確かに言えるものはほとんどいない。気まぐれだが秘密主義者の——見かけはいかにも善良そうだが、実はそうなのだ——ヴァリシアのノームたちは故郷についてほとんど口を閉ざしている。もし故郷について語るとしても、二度と同じことを口にするのはほとんどなく、多くの人々は素晴らしい宝物だの、妖精の宮廷への出入り口だの、その他森の中に隠された種々の秘密について想像するしかなくなる。これらの謎とは無関係に、ヴァリシアのノームたちは種族としての自然界への結びつきを共有しており、そしておそらくは自然界に対する好奇心をさらに研ぎ澄ましてもおり、そうして多くのノームたちはなにやら“遠い”“奇妙な”“古い”土地へのある種の感覚を持っているようにも見える。ノームたちはサノス森周辺の田舎のコミュニティに混ざっているのがもっとも一般的である。ナイボール、ワートル、そしてホイッスルダウンなどにノームたちは最も多く見られる。マグニマルやコルヴォサまで旅するものもいる。コルヴォサやさらに北方でもノームたちを見かけることはあるが、この珍しい例の多くは、トームから東方へ交易や放浪のために旅し、シェリアックスのブラッスルワークやイレレの砦に至ったものたちである。

■ハーフエルフ

常ならぬ——そして、時として不幸な境遇に生まれたハーフエルフたちは、両親の種族のどちらからも差別的な目を向けられる。南ヴァリシアの繁華な人間の都市で、混じった血を隠して生きていけばよいのだと考えるもの

もいる一方で、少なからぬ数のハーフエルフたちはリドルポートの殺し屋やごろつきたちの間に危うい“聖地”を見出す。ミエラニ森の外縁に住むハーフエルフたちは、状況がよければエルフたちから哀れまれるだけですが、悪ければつまはじきにされる。わずかな数ではあるが、ヴァリシアの放浪者たちに立ち混じるハーフエルフもいる。ショアンティの人々は彼らと純血のエルフをまったく差別せずに扱うし、ヴァリシア人たちは彼らの“文明化された”人間の従兄弟たちがいかに彼らをあざ笑ってきたかを、わがことのように理解するのである。

それはともあれ——あるいはそれにもかかわらず——運命はなかなか彼らに味方せず、ハーフエルフたちは常ならぬ終着点を目指し、世界に逆らい、差別を打ち砕こうとして、誰もが敢えて行なおうとも口にしようもしないような非常な努力をすることになる。

■ハーフオーク

この数少ない、規格外れの種族のほとんどは、ベルゼンの要塞からやってきてヴァリシアの辺境を荒らしまわると略奪者である。彼らはしばしばショアンティの部族を襲い、シンダーランドのわずかな資源を強奪してゆく。はるか昔、好戦的なオークの氏族が、人間との混血児が素晴らしく抜け目無く、また規律を持った若者に育つということに気付き、そのような恐るべき部隊を産み出そうとしてヴァリシア人たちを襲ったのである。ベルゼンの野蛮さに嫌気が差して逃げ出そうとしたハーフオークもいたが、ほとんどはその戦長たちの命に従ってヴァリシア中を行軍し、卑劣なるリドルポート、影深いカエア・マガ、そしてウルグリンの無慈悲なる塹壕群へと至った。ハーフオークたちは、血に飢えた親族の墮落しきった住処に居場所を定めるものも多いが、ヴァリシア南部の辺境の地に住むものもいる。この外れものたちは、社会に受け入れられようとして、素晴らしく豪胆な、そして自己を厳しく律した生活をしている。彼らは自らの暗い生い立ちから逃れるという行為によって自分の価値を証明しようとするのだ。どちらにせよ、賢いハーフオークはヴァリシアのショアンティたちを意識的に避ける。ショアンティたちはハーフオークを最悪の存在とみなし、南方のシェリアックス人よりも憎んでいるのだ。

■ハーフリング

ハーフリングは世界中どこにでもいるといった印象があるが、ヴァリシアのハーフリングはその土地に暮らす他の種族に混ざって生活していることが多い。彼らももっとも多く見られるのは南部のマグニマルからコルヴォサにかけてで、そこで彼らは三種類の全く異なった生き方のうちのどれかで生活している。

彼らの多くは、シェリ人の開拓者たちと一緒にヴァリシアに入植してきたものたちで、コルヴォサやそれに従う

居住地のハーフリングたちはシェリアックスの親戚と同様な暮らしをしている。つまり、召使や中間業者、あるいは芸人としての二流市民の生活である。西の、マグニマールに属する地域では、ハーフリングたちは人間と同じ社会的地位を獲得し、もっと自由な生活を享受している。シェリ式の差別も消滅してはおらず、そのせいで少数種族に対して好奇の視線が注がれることもあるが、ほとん

どのハーフリングたちは愚かでお人よしの人間たちをだまらかしながら、幸せな生活を営んでいる。

そして数多くのハーフリングたちが、この地にもとから暮らすヴァリシア人たちと、放浪の生活と女神デスナへの信仰を共有している。ハーフリングとヴァリシア人はともに互いを善き精神の持ち主であり、望ましい同行者であるとみなしているのである。

身長と体重

ゴラリオンの種族はPHBに記載されたものと基本的にはほぼ同様の特徴を持つが、身長と体重に関してはいくらか変更がある。最も特徴的なのは、ゴラリオンのエルフは背が高いということ、そしてノームはフェイの親戚で、より身軽になったということである。全ての種族に関する詳細は、ここで簡単に参照できる。

種族	基本の身長	身長修正値	基本の体重	体重修正値
人間男性	4' 10"	+2d10	120 lb.	× (2d4) lb.
人間女性	4' 5"	+2d10	85 lb.	× (2d4) lb.
エルフ男性	5' 2"	+2d8	100 lb. × (1d6) lb.	
エルフ女性	5' 2"	+2d6	90 lb.	× (1d6) lb.
ドワーフ男性	3' 9"	+2d4	150 lb.	× (2d6) lb.
ドワーフ女性	3' 7"	+2d4	120 lb. × (2d6) lb.	
ノーム男性	3' 0"	+2d4	35 lb.	× 1 lb.
ノーム女性	2' 10"	+2d4	30 lb.	× 1 lb.
ハーフエルフ男性	5' 0"	+2d8	110 lb.	× (2d4) lb.
ハーフエルフ女性	4' 10"	+2d8	90 lb.	× (2d4) lb.
ハーフオーク男性	4' 10"	+2d12	150 lb. × (2d6) lb.	
ハーフオーク女性	4' 5"	+2d12	110 lb. × (2d6) lb.	
ハーフリング男性	2' 8"	+2d4	30 lb.	× 1 lb.
ハーフリング女性	2' 6"	+2d4	25 lb.	× 1 lb.

ヴァリシアの冒険者たち

ヴァリシアでは、ありとあらゆる冒険的な人々が、幸運を探し当てようと活動している。この危険な地で生き延びようと望むものは、以下の文章を一読しておくこと。

■ウィザード

秘術の秘密や古代の力に魅せられたウィザードたちは、ヴァリシアの探索のために世界中からやってくる。この土地にもとから暮らす人々の中には、ウィザードは稀である——ヴァリシア人たちはソーサラーの魔法を好むし、ショアンティはクレリックやドルイドのやり方を好むからである。とはいえ、ヴァリシア原住民たちが興味を示さなかったためにぽっかりと空いた穴を、その他のさまざまな魔法の手法が埋めている。ジャンダーホフではドワーフのメイジ・スミスが、素晴らしい職人技によって作られた品々を、魔法でさらに強力なものとしている。マグニマルでは、街中に聳え立つ数え切れないほどの石碑が人造や人造の製造に関する興味を呼び覚まし、それは特に最近都市から援助を受けるようになったゴーレムワーカーたちの間で過熱している。シェリのデヴィル・バインダーたちは故郷に伝わる危険な魔術を使ってフィンドもを奴隷にし、コルヴォサの人々に仕えさせようとしている。そしてカエア・マガの廃都では、邪悪なウィザードたちの教団がいつのものとも知れぬ秘密の広間に集い、忘れられたはずのものごとを解放しようとしている——が、彼らがそれを扱いこなせるという保障はないのだ。

魔法を学ぼうとしたり、秘術の助言を得たいと望んだりするものは、人里近くに住むウィザードや賢者、そして南ヴァリシアに散在する、ちょっとした魔法の品々を扱う小さな店を見つけることができる。もっと正確に言えば、最近ガルドウリアには魔法学校が設立されたばかりだし、一方カエア・マガのダーク・メイジたちは、相応の報酬さえ払えば——それがいかに汚いことであろうとも——魔法を使ってくれる。エ

ルフたちもまたセルウィンヴィアンのはずれに、タワー・オヴ・スター、すなわち星の塔の名で呼ばれる堂々たる独自の魔法学校を開いている。

■クレリック

世界を股にかけるエラスティルの狩人たち、イロリの心細やかな僧侶たち、カリストリアの魅惑的な追従者たち、そして襲い掛かるロヴァググの狂信者たち……ヴァリシアには、ゴラリオン中で信仰されているほとんど全ての神の信徒がいる。南方の村や都市では寺院を見か

けることは少ないが、宗教というものは看板を掲げてやってくるわけではないのだ。そう、熱心な信徒の心菜えや、放浪の伝道者の言葉から、宗教は人々へと伝わるのだ。

信仰は篤いものの、いくつもの神殿を擁するには小さすぎるといような街では、その地の重要な信仰の対象となっている神々を同時に祀った公共の場を設けることが多い。ヴァリシア南方で信仰されている一般的な善属性・中立属性の神々の中で、ヴァリシア人の放浪者たちによる熱心なデスナ信仰という伝統は飛びぬけている。一方、ショアンティの人々は抽象的な自然の力や祖霊、あるいは部族のトーテムを信奉している。ヴァリシアのモンスター種族の多くは、ラマシツやロヴァググの名において血の犠牲を供している。

ヴァリシアの文明化された人々においては、以下の6柱のうちの1柱を信仰するのが最も一般的である：アブダラー、エラスティル、ゴズレー、サレンラー、シェリン、デスナ（『ヴァリシアの信仰』のコラムを参照）。

■ソーサラー

魔法はヴァリシアの地に注がれ、大いなる運命は、自らの血の呼び声を耳にしたものたちを招きよせる。数え切れない石の碑に記され、また土地の人々の肌に刻まれた古代のシンボルは、やがてこの地を覆っていく。これらのルーンをもっともよく解するのは謎めいたヴァリシア人である。氏族の人々は子供たちを注意深く観察し、わずかでも生来の魔法の素質を見出したならば、それがいかにかすかなきらめきであっても、それを育てようとする。彼らは魔法を生来の権利の一部とみなしており、その血に潜む力を引き出し増幅するために彼らの肉体に刻まれた複雑なシンボルについて熟知している（《ヴァリシアの刺青》の項を参照）。これらの文様は、それを肌に刻んだものの多くを奇妙な、時には恐ろしい風貌にさえ見せるが、ヴァリシア人たちはそのように恐れられ、無視されることは、祖霊の偉大なる力に触れるための些細な代償にすぎないと考えている。ヴァリシアの別系列の原住民であるショアンティの人々も、同様に秘術の力の脈動を感じることはあるが、それに深入りするものは稀である。リルン＝クァー族とスコアン＝クァー族は例外であるが、ほとんどにおいて魔法は臆病者のごまかしとみなされ、少数のシャーマンや医療従事者に便利に使用されるだけのものとなっている。

一部の熱心に魔法を探求する人々を除き、ソーサラーの技能はまったくでたらめに出現する。もっともソーサラーを多く輩出するコルヴォサのシェリ人の家系は、何か悪魔と取引でもしたせいでそういう家系になったのではないかとされている（ただし、このような根も葉もない

噂が言うようなことの影響よりは、ただの偶然や、注意深い“交配”によってソーサラーが生まれる可能性のほうがよほど大きい)。また、フェイとかかわりがあるといわれるサノス森のノームたちの間にも、多くのソーサラーが見受けられる。

■ドルイド

自然の守り手たちは、ヴァリシア全土においてひそやかな戦を遂行している。もう何十年の間、よそ者たちがやってきては自然の宝庫を荒らしまわり、この土地にもとから暮らすものたちに対して優位を主張している。そしてヴァリシアのドルイドたちは、そのような現象とずっと戦い続けてきているのである。ショアンティの人々——そうでなくても彼らは土地を守ろうと躍起になっているが——の中にはドルイドの道を歩み、その魔法の力でもって自分や自然に連なる人々を助けようとするものがある。ミエラニ森にはこのあたりで最も古いドルイド・サークルがあり、自然の真っ只中に侵入してきた悪疫を取り除くべく活動している。他にも小さな共同体や個人が、その他多くの“自然がこの地にかけての留め金”を守っており、中でも活発なのはチャールウッドの森やサノス森、マッシュフェンズの沼地、そしてストーニー——すなわち岩だらけ——山脈のものたちである。これらの集団以外にも、実のところヴァリシアには、多くの“流れ者の”ドルイドたちがいる。これはヴァリシアの地を、まだ汚されていない、守るべき土地であると考え他国のドルイドや、より大きなドルイド・サークルの密使たちである。

ヴァリシアのドルイドたちは、気まぐれに移り変わる土地の空気に極めて細やかに同調している。その場所を守るために土地のドルイドたちはそこに暮らすクリーチャーと友達になる。一般的なドルイドの友人は、例えば広大な森や丘陵地の獣であったり、山岳地帯や平原に暮らすダイア・アニマルであったり、ヴァリシア国境の山脈の向こうでは全く知られていない、この地に産する数え切れないほどのクリーチャー(コラム参照)であったりする。

■バード

ありとあらゆる芸人たちが、名を上げることを夢見て、そしてこの土地の人々の独特な芸能を学ぼうとして、ヴァリシア中を旅している。そういった人々の中で、魅力的なヴァリシア人の舞い手たちは彼らに伝わるにぎやかな歌に乗ってくるくと旋回し、一方でショアンティの“雷を呼ぶもの”たちは、かつてこの地に生きた英雄たちの武勲を堂々と歌い上げるのである。人間でない種族の間でも、エルフたちは鑑賞するものの心を感わさずにはおこなぬような美しい舞踊や音楽、それに歌の豊かな伝統を持ち、ドワーフの鍛冶楽人たちはその鎚で素晴らしい音楽をたたき出し、ノームの語り部たちはその入り組ん

だ話を耳にしたものをうっとりさせずにはおかないのである。リドルポートの“謎の主”たちやマグニマールのエコーホール大劇場の座付き芸術家たち、そして女皇陛下の楽人たちも彼らの才能を披露すべく、どこにでも出掛けてゆく。

このような芸人たちを別にしても、あちこちを旅するバードたちはヴァリシアの土地とその歴史について、自然と多くを学ぶことになる。数え切れないほどの碑の物語、自然の脅威、そして過去から受け継がれた謎は、この土地の過去をほのめかす非常に貴重な資料である。これらを知る技能——とりわけ〈知識:自然〉、〈知識:神秘学〉、〈知識:歴史〉——を持つことは、この土地の数限りないとも見える秘密に対して大いなる洞察を与えるのである。

■バーバリアン

ヴァリシア北部には数多くの文明化されていない人々が住んでいる。最も有名なのは誇り高きショアンティ、ミエラニ森ので生まれた野育ちの人々、そしてオークの支配するベルゼン要塞や猛々しいリンノーム諸王領からやってくる外国生まれの略奪者たちである。ストローヴァル平原には、怒りに血をたぎらせるショアンティの戦士たちが数多くいることが知られている。中でもリルン＝クァー族、シャド＝クァー族、そしてスクラー＝クァー族のバーバリアンたちはその捨て身の戦闘で特に知られている。ショアンティの偉大なる戦士たちの多くは自分が部族のトーテムと結びついていることを公言しており、戦いにおいてはトーテムの助力を頼りにしている(《トーテムの精霊》参照)。

ショアンティ以外にも、リンノーム諸王領の海賊やベルゼンの略奪者たちも、たびたびヴァリシアへと流れてくる。戦場で名を上げようというものもあれば、周囲の残虐な環境から逃げてきたものもいる。ミエラニ森のエルフの中には“獣たちのやり方”に倣うものがあり、彼らは自らの土地をより深く理解し、森に侵入しつつある汚れを打ち払うために、動物のような生活をしている。

■パラディン

ヴァリシアは、たとえば騎士団などのような社会的な組織が存在しないのだが、このような無法状態であるからこそ、パラディンや名誉を重んじる戦士たちの必要性はいっそう大きくなっている。バーバリアンやモンスターが、平和裏に生きて働く人々を脅かすとき、これらの人々を救うために立ち上がるものはほとんどいないのだ。信仰篤きものを守り、信仰なき地に教えを広めるため、いくつかの教団は勇者たちをヴァリシアの地に送った。特にアバダールやエラストイルの教会は、この地にひたかたならぬ関心を抱いている。アバダールの勇者たちはこの地の共同体の間を渡り歩き、流れの裁判官や法

律家としての仕事をする。そうしてこの盗賊が跋扈する野蛮の地に、統一された法治社会を築き上げようとするのだ。エラスティルの信者たちは文明果つる場所に孤立して暮らすものたちが直面している危険や苦難を熟知している。彼らは必要とされるならどこへでも赴き、できる限りのことをして人々を助ける。これらの教会の活動で一番目立つのは軍事的な側面なのだが、ともあれゴラリオンのありとあらゆる神の信者たちが、この土地のいたるところで活動を行なっている。これらの神々の信徒たち以外にも、なにやら孤立した、規律の厳しいパラディン(あるいは元パラディン)の一団も見受けられる。コルヴォサ——これはシェリアックスの伝統にもとづいて、といったところだが——は、ヴライドの砦を熱心に支援している。ここはヘルナイト・オーダー・オヴ・ザ・ネイル——すなわち鉄爪の地獄騎士団——の稜堡なのである。シェリアックスのヘルナイトたちはどの神にも使えていないが、鉄の掟と地獄の伝統に望んで膝を屈している。ここはもともと生真面目で陰鬱な人間とドワーフの集団で、時にはハーフオークやセントールも加わるといふものであった。彼らはシェリアックスの忠実な献身者であり、やがてこの地を新たなる帝国の置かれるべき場所とみなすようになった。彼らは南ヴァリシアを来るべきシェリの支配の拠点とみなし、この地の自由なバーバリアンやその他の人型生物たちを支配下に置こうとしているのである。

■ファイター

ヴァリシアでは多くの人々が剣に生きて死に、数多くの戦士たちが土地を巡って戦っている。ショアンティの戦士の部族民たちは子供らにハンマーとスリングの使い方の基礎を教え、狩のしかた、そして部族を守るための知識を伝える。ベルゼン要塞の野蛮な略奪者たちは己の傷で己の武勲を誇り、ウルグリンの塹壕群で流血に心を躍らせるのである。ミエラニのエルフたちは、故郷の森を守るために先祖代々伝わる弓と長剣の技をさらに受け継いでゆく。ジャンダーホフでは壁の監視人たちが父譲りの斧を担ぎ、一家に伝わるルーンを彫り付けた鎧をまとして、彼らの鉱山と炉を守りぬくのである。リドルポートの海賊たちのレイピアがリンノーム諸王領の略奪者たちの斧とぶつかって火花を散らす。数多くの南方の共同体では保安官や警備の役人がたったひとりで平和を守る一方で、マグニマルやコルヴォサの兵士たちは自分たちの都の勢力が広がるべき場所を血眼で捜している。そして需要があればたちまち傭兵たちや冒険者たちがやってきて、報酬の効果と引き換えに剣の腕を売るのである。

■モンク

モンクはゴラリオン中にみられるが、ヴァリシアには武

闘僧院といった習慣がない。ヴァリシア内でそれに最も近いものは、ショアンティの武闘家たちの戦闘技術である。彼らは武器を弱者の象徴とみなし、肉体こそが戦の手段であるとしてこれを鍛え抜こうとするのである。これはスコラー＝クアー族やスコアン＝クアー族の間で一般的に実践されており、戦士の肉体を極限まで鍛え上げ、敵のどこに拳を叩き込み、あるいは掴めばもっとも効果が得られるかというものを学ぶ技術となっている。

ヴァリシアには武闘僧院やある流派の戦闘術を教える組織というものはないが、自らをモンクと称し、異国の戦闘技術を実践するものはいる。彼らはイロリのクレリックと同行し、自己の完成を目指して献身しつつ、信仰における兄弟の身を守るための技術を磨くのである。また、はるか南方のティアン・シアやその他のさまざまな異邦からの旅人が、彼らの間に伝わる妖術にも等しい戦闘技術を携えてヴァリシア南部にやってくることもある。

■レンジャー

人の手の触れぬ自然や驚くべき動物たちの多く残るヴァリシアは、探検家たちの天国である。狩や追跡、荒野での生存技術はここでは大いに求められている。ヴァリシア南部では、レンジャーたちは多くの小さな共同体において、もっとも有能な供給者と守護者の二役を兼ねている。一方、マグニマルやコルヴォサでは組織されたレンジャーの部隊が、都市部全域の守備に当たっている。人里はなれて生活する放浪の民であるヴァリシア人やショアンティの人々の間では、腕のいい狩人や案内人は共同体の中で非常に名誉ある地位を得る。ミエラニ森やサノス森のレンジャーたちはともに、木の葉の帳に覆われた故郷のしのびやかな守り手となっている。

ヴァリシアの狩人たちは、どこに行くかによってさまざまに異なったクリーチャーと出くわすことになる。そして、これらの獣を狩るための訓練を積んだものたちは、獲物に事欠くことなどないのである。海ぎわや南方では、危険な動物や蟲、ゴブリン類、そして時にはアンデッドどもがヴァリシアの人々を脅かしている。森や丘陵地帯やはらかな平原にはさらに危険な動物や野育ちのな亜人種、フェイたちがおり、そしてもっとも人の手の届かぬ場所には、魔獣や恐るべきドラゴン、そして野蛮なジャイアントの部族が棲みついているのだ。

■ローグ

文化の辺境には、ありとあらゆる無法者や何かの機会に便乗しようと周囲をうかがうものたちが跋扈している。ヴァリシアはローグがひとつの技として原住の人々の間に根付いている土地である。彼らの盗人や詐欺師としての腕前はヴァリシアの外でも悪名高い。この国の放浪者たちの誰もが卑劣な悪漢というわけではないが

——それでも腕のいい盗人どもにはまったくもって事欠かない。このローグたちは山賊や密輸業者、それに窃盗犯等で構成されたスツアーニ(スカーニー)と呼ばれるゆるやかな犯罪組織に属している。彼らが他のヴァリシア原住民たちを狙うことはほとんどない。ショアンティは危険な上に狙ったところで得られるものはなく、一方でヴァリシア人に対して詐欺を働くことは氏族のタブーとなっているからである。かくしてヴァリシア南部の人々やよそ者がしばしばスカーニーの詐欺にひっかかることになる。スカーニーたちはそうそう深刻な大犯罪は犯さないが、彼らは腕のいい拘りで、嘔吐きで、機会さえあれば盗みを働き、自分がいま要るものだけの、仲間の役に立ちそうなものなどを持ち去ってしまう。食糧、馬、持ち主の決まっていない何か……ただの貨幣よりはそういったものが彼らに狙われやすい。

ヴァリシア人とは別に、マグニマールやコルヴォサにも活発な犯罪組織が拠点を置いている。2つの盗賊ギルド——ガーゴイル団とナイト・スケイル団——がマグニマールの喧騒の中でなんとか共存している。ガーゴイル団は主に都市の富裕層を狙い、ナイト・スケイル団は貧乏人や無用心な外国人をカモにしている。コルヴォサでは、盗賊ギルドはことごとく、とある謎めいた犯罪シンジケートによって芽を摘まれてしまっている。このシンジケートはコルヴォサのある裕福な一族と密接につながっている。麻薬や奴隷、違法な魔術などを扱うブラック・マーケットを占有している一族がいったいどれであるのか知るものはほとんどいないが、ともかく敢えて“彼ら”に逆らおうとするものはいない。ところで、ヴァリシアで一番知られた窃盗団といえばリドルポートの海賊である。わずかに遅れてカエア・マガの教団とウルグリンの蛮族どもがそれに続いている。

犯罪組織のほかにも、知恵が回って忍び足のうまい連中は、ヴァリシア中でありとあらゆる仕事をこなしている。腕のいい探偵や斥候、それに探検者たちは都市で相応の仕事をしていたり、あるいはヴァリシアの過去を調べるさまざまな組織に属していたりする。そのような組織でもっとも高名なものは“パスファインダー”である(Pathfinder 誌1号を参照)。

ヴァリシアの動物たち

この地域に特有の多くの動物たちがヴァリシアに棲みついている。この土地生まれのドルイドやレンジャーは誰もがこれらの動物たちのことをよく知っており、彼らと友達になって動物の相棒とすることができる。

オーロックス:がっちりした身体を持ち群をなす動物で、ストローヴァル平原の北方から西方の丘陵地帯に棲息する。オーロックスはただの被捕食者にはとどまらない。分厚い、斑模様の灰色の皮と前方に弧を描く一對の角(角の長さは0.5フィートほどから、2フィートに達するものもある)を持ち、成体ともなれば1トンを越す重量にまで育つものも多い。オーロックスのデータとして、7HDに強化したバイソンのものを使用すること。

シンダースネイク:この巨大な赤い斑模様のヴァイパーは、シンダーランドの岩と細かいシルトの中に隠れており、燃えるような痛みと苦痛を伴う毒で獲物を行動不能にする。シンダースネイクのデータとして、中型サイズのヴァイパーのものを使用すること。

ドンキー・ラット:ドンキー・ラット(ロバネズミ)は、ヴァリシア海岸部原産の、子犬ほどの大きさのある雪のように白いげっ歯類(一部ではカピバラやジャイアント・モルモットの名で知られる)で、ヴァリシア南部ではペットとして(および食肉として)人気がある。ドンキー・ラットのデータはダイア・ラットのものを使用し(ただし、病気を感染させる能力はない)、脅威度を1/4とすること。

ファイアー・ペルト:この黒と赤の斑の毛皮を持つピューマは、ヴァリシア北西部のほとんどの地域で見られる。彼らの毛色は季節によってほとんど漆黒から秋の紅葉のような色まで変化する。ファイアー・ペルトのデータとしてレパードのものを使用すること。

ジャイアント・リザード:ヴァリシア南部の、湿気の多い海際の崖や森林地帯にはポニーほどの大きさのヤモリがうろついており、げっ歯類や大きな虫、ときにはゴブリンさえも餌にしてしまう(Pathfinder 誌1号を参照)。ストローヴァル平原では、岩がちな地形の陰にホード・スパイアスターカー・リザード(ツノトウアルキトカゲ)が隠れ住んでおり、視界に入ったものに対して片っ端から向こう見ずに襲い掛かる。

ストーム・ロック:ストーム・ロックは積乱雲の色をした翼と王冠のように逆立った冠毛を持つ猛禽で、数百年生きれば本物のロック鳥と同じ大きさにまで育つのだといわれている。ストーム・ロックのデータはイーグルのものを使用すること。

ヴァリシアの使い魔たち

ヴァリシアには、ある特殊なタイプのソーサラーやウィザードたちの間で特に人気のある使い魔というものがある。

シェリのデヴィル・バインダー: デヴィル・バインダーとは“デヴィルとつながりを持つもの”の謂である。まともなデヴィル・バインダーであれば、そういつまでもこの世の使い魔を連れ歩いていることはない。彼らは《上級使い魔》の特技を修得できるようになるとすぐに、インプかフィーンディッシュ・ヴァイパーを召喚する。とはいえ、そうできるようになるまでは、彼らといえどもバットやスネーク、その他のなにか禍々しい生き物を使い魔に持つことで我慢するしかない。

サイファーメイジ: サイファーメイジとは“暗号の魔導師”の謂である。ヴァリシアの多くの謎を解読しようとする術者たちの中で、最も知られているのはリドルポートの巨大ネットワークである。彼らはホークやアウルを使い魔として、彼らの観察眼の助けを借りようとする。ブルー・スキング(アオトカゲ、データはりザードのものを使用する)は、この地で最も謎めいた石碑群に到達しようとする者たちの間で人気である。

ゴーレムワーカー: ゴーレムワーカーとは“ゴーレム職人”の謂である。マグニマールのゴーレムワーカーたちは、レイヴンの大群とともに出没する。これは人造製造者たちのあいだで人気の使い魔なのだ。病的に熱心なゴーレムワーカーたちは《上級使い魔》の特技を使用してホムンクルスの使い魔を作成する。

メイジ・スミス: メイジ・スミスとは“魔道の鍛冶職人”の謂である。もっとも完璧に近い魔法のアイテムを鍛え、それに魔法の力を吹き込むことに彼らは熱狂的なまでに献身している。このドワーフの魔法使いたちはしばしばアウルを使い魔として召喚する。大体において薄暗い鍛冶場の中で、彼らの注意深い目は役に立つからである。

ヴァリシア人: 誰も知るはずのないことを知っていることで有名なヴァリシア人のソーサラーは、話すことのできるスラッシュ(ツグミ)を使い魔にすることでも知られている。このちいさな小鳥はことづてを伝え、見張りをし、主人の命令どおりに人をつけたりもするのである。