

# 『ルーンロードの復活』 プレイヤーズ・ガイド (2)

訳：J

## ■ゴラリオンの神々

神格	属性	権能	領域	好む武器
エラスティル／Erastil	秩序にして善	農業、狩、交易、家族の神	共同体、植物、善、秩序、動物	ロングボウ
イオメデア／Iomedae	秩序にして善	武勇、統治、正義、名誉の女神	戦、栄光、善、太陽、秩序	ロングソード
トラグ／Torag	秩序にして善	鍛冶、守護、戦略の神	工芸(Artifice)、守護、善、地、秩序	ウォーハンマー
サレンラー／Sarenrae	中立にして善	太陽、贖罪、正直、治癒の女神	栄光、善、太陽、治癒、火	シミター
シェリン／Shelyn	中立にして善	美、芸術、愛、音楽の女神	風、幸運、守護、善、魅惑	グレイヴ
デスナ／Desna	混沌にして善	夢、星、旅、幸運の女神	解放、幸運、混沌、善、旅	スターナイフ
カイデン・カイリーン／Cayden Cailean	混沌にして善	自由、ワイン、豪胆の神	混沌、善、旅、力、魅惑	レイピア
アバダール／Abadar	秩序にして中立	都市、富、商人、法の神	貴族、守護、旅、地、秩序	クロスボウ
イロリ／Irori	秩序にして中立	歴史、知識、自己完成の神	力、知識、秩序、治癒、ルーン	素手攻撃
ゴズレー／Gozreh	真なる中立	自然、天気、海の神	風、植物、天気、動物、水	トライデント
ファラスマ／Pharasma	真なる中立	運命、死、予言、誕生の女神	休息(Repose)、死、知識、治癒、水	ダガー
ネシス／Nethys	真なる中立	魔術の神	守護、知識、破壊、魔術、ルーン	クォータースタッフ
ゴルム／Gorum	混沌にして中立	力、戦闘、武器の神	戦、栄光、混沌、力、破壊	グレートソード
カリストリア／Calistria	混沌にして中立	欺き、熱情、復讐の女神	欺き、幸運、混沌、知識、魅惑	ウィップ
アスモデウス／Asmodeus	秩序にして悪	専制、奴隷制、傲慢、契約の神	悪、欺き、秩序、魔術、火	メイス
ゾン＝クーソン／Zon-Kuthon	秩序にして悪	嫉妬、苦痛、暗闇、喪失の神	悪、暗闇、死、秩序、破壊	スパイクト・チェイン
ウルガソア／Urgathoa	中立にして悪	大食、病気、アンデッドの女神	戦、悪、死、力、魔術	サイズ
ノルゴルベル／Norgorber	中立にして悪	貪欲、秘密、毒、殺人の神	悪、欺き、死、知識、魅惑	ショートソード
ラマシツ／Lamashtu	混沌にして悪	狂気、モンスター、悪夢の女神	悪、欺き、狂気、混沌、力	ファルシオン
ロヴァググ／Rovagug	混沌にして悪	憤怒、災害、破壊の神	悪、戦、混沌、天気、破壊	グレートアックス

## ■ヴァリシアの信仰

ゴラリオン中のありとあらゆる信仰がヴァリシアでもみられるとはいえ、この地域の文明人のほとんどは、以下の主要な6柱のうちの1柱を信仰している。

**アバダール**：“最初の家の主”とも呼ばれる黄金の拳のアバダールは、世界の秩序を捜し求めるものである。アバダールを信仰するのは裁判官、商人、統治者たちで、裁判や取引におけるアバダールの明晰さが自分たちにもあるようにと祈るのである。貧しいもの、道を誤ったものたちが、将来自分たちが立ち直れることを願って彼をあがめることも多い。

**エラスティル**：その信者にとって“老いたる射手”は厳格な父であり、親切な隣人であり、そして注意深い狩人である。小さな共同体の農夫や農婦、狩人をはじめとするほとんどの人々が、エラスティルを信仰している。

**ゴズレー**：“風と波”の名で呼ばれる自然の神は、人のなすことや人の手になる無意味な帝国などには一

顧だにしない。彼は死すべきものの取るに足らなさを示し続け、そして人がそれを決して忘れぬようにとあらゆる手を尽くす。農夫や農婦、漁師、樵、その他気まぐれな自然の中に身をおくものはみな、ゴズレーを恐れ、かつ崇める。

**サレンラー**：“暁の花”、“癒しの炎”、そして“永遠の光”サレンラーは、彼女を受け入れる全ての魂に、ぬくもりと輝きをもたらす。思いやりのある、親切な人々は、自らの力の根源として、そしてすべての善きものの守り手として、サレンラーを信仰する。

**シェリン**：芸術と美と愛の女神シェリンは創造性をもたらし世界中に影響を及ぼす。彼女は彼女を信じるものたちを試練に遭わせ、その限界を試し、創造されたものをもとに享受し、捧げられたものを喜ぶのである。

**デスナ**：“世界の密やかなる歌声”デスナは夢、幸運、星、そして旅人たちの女神である。彼女は自由と謎を喜び、経験できることはなんでも経験しなさいと教える。神秘主義者、探検家、放浪者、そして少しばかりの幸運を願うものたちがデスナを信仰する。

## ヴァリシアの道具類



ヴァリシアの冒険者たちは、ヴァリシア独特のさまざまな武器や防具、そして道具類を使っている。以下にこの地域で見られる一般的な道具や武器の一部を紹介する。

### ■ヴァリシアの武器

武器名	価格	ダメージ		クリティカル	射程	重量	種別
		(小型)	(中型)				
<b>軍用武器</b>							
<b>軽い近接武器</b>							
ドッグスライサー	8gp	1d4	1d6	19~20/×2	—	1lb.	斬撃
スターナイフ	24gp	1d3	1d4	×3	20ft.	3lb.	刺突
ウォー・レイザー	8gp	1d3	1d4	18~20/×2	—	1lb.	斬撃
<b>片手用近接武器</b>							
クラール	12gp	1d4	1d6	×2	—	6lb.	斬撃
<b>両手用近接武器</b>							
アース・ブレイカー	40gp	1d10	2d6	×3	—	14lb.	殴打
オーガ・フック	24gp	1d10	1d12	×3	—	10lb.	刺突
<b>特殊武器</b>							
<b>両手用近接武器</b>							
仕込みスカーフ*	12gp	1d4	1d6	19~20/×2	—	2lb.	斬撃

\*間合いの長い武器

### ■ヴァリシアの防具

防具名	価格	鎧/盾 ボーナス	最大【敏】 ボーナス	アーマー・チェック ペナルティ	秘術呪文 失敗率	移動速度		重量
						(30フィート)	(20フィート)	
<b>中装鎧</b>								
ハイド・シャツ 盾	90gp	+4	+4	-3	20%	30フィート	20フィート	25lb.
クラール	12 gp	+1	—	-1	5%	—	—	6lb.

## ■ヴァリシアの道具

アイテム	市価
バーバリアンのガム	15gp
人工宝石	20gp+
ハーピー麝香	2gp
ポケットつきスカーフ	8gp
強化スカーフ	10gp
ヴァリシアの仮面	50gp

**バーバリアンのガム／Barbarian Chew**：ショアンティの人々はシンダーランド中で低い藪を作っているゴルトルートの木を葉を乾かして、この苦くて赤いガムをつくる。これは歯をぎよっとするような深紅に染めるだけでなく、攻撃性を高め、バーバリアンの激怒の持続時間を1ラウンド延長させる。この効果は1時間持続する。

**ドッグスライサー／Dog slicer**：捨てられた金属のかげらを鋭く研いだものでできており、その最も一般的な用途にちなんでゴブリンたちはこれをドッグスライサー、すなわち犬斬り包丁と名付けた。軽くするために刀身には穴が空けられている。ドッグスライサーでの攻撃ロールの際に出目で1を出すと、この武器は壊れてしまう。高品質のものや魔法のドッグスライサーにはこの弱点はない。ほとんどのドッグスライサーは小型サイズである。

**アース・ブレイカー／Earth Breaker**：地を砕くものと呼ばれるこの武器はヴァリシアのショアンティ部族の人々が使う頑丈なハンマーである。粗金属でできた武器の頭部には、鋭くはないが大きな棘が植えられており、力強い一撃の効果を増幅する。

**人工宝石／False Jewelry**：優雅なマグニマールのローグに好まれるこの装身具の中には、超小型の秘密の空洞が仕込まれている。人工宝石は超小型の物品を君の仲間に隠し持たせるための〈手先の早業〉判定に+8のボーナスを与え(これは非常に小さな物品を隠す際のボーナスとは累積しない)、さらに捜索する側が身体検査をする際のボーナスを+4だけ無効化する。

人工宝石の市価は、20gp+その中に仕込まれた物品の価値である。

**ハーピー麝香／Harpy Musk**：この万能薬になるといふ胡散臭い触れ込みの臭い代物は、ヴァリシアのゴブリンを追い払うのには有用である。表面に塗りつけたり投擲武器として使用すると、この香は1分間、30フィート以内の範囲をハーピーの悪臭で満たす。その範囲に入ったヴァリシアのゴブリンは難易度14の意志セーブを行ない、失敗すると1分間の間、怯え状態になる。

**クラール／Klar**：伝統的には、これはショアンティの剣をホーンド・スパイアストーカー(ツノトウ

アルキトカゲ：ストローヴァル平原に棲むジャイアント・ゲッコウの亜種)の頭蓋骨に取り付けたものであった。近年になってヴァリシア南部の武器職人たちが、この剣のついた防具を鉄で作るようになった。クラールは利き手でない手で使用して敵に攻撃することが可能である。これは軍用斬撃武器である。また、クラールは軽い武器として扱い、攻撃ロールにペナルティを持つ。クラールを攻撃に用いた場合、次の行動までの間(通常は次ラウンドまで)、クラールのACボーナスは失われる。クラールの剣、および盾としての役割は個別に強化されるものである。盾として与えられた強化ボーナスは、剣として使用する場合には適用できない。

**ハイド・シャツ／Hide Shirt**：皮、骨、そしてジャイアント・リザードの分厚い鱗から作られたこの軽装鎧は、その軽さからは考えられないような防御能力を有する。多くのショアンティの戦士たちはこの鎧を好み、特に貴重な黒鱗のスパイアストーカーの鱗を使ったものを珍重する。

**オーガ・フック／Ogre Hook**：オーガ・フックは粗金属製の、先端を鋭く尖らせた巨大な鉤で、これをよく使用するあの粗暴な種族の名にちなんでそう呼ばれている。オーガ・フックは足払い攻撃に使用することが可能である。足払い攻撃を仕掛けている最中に足払いをし返された場合でも、オーガ・フックを落とすことで足払いされずにすむ。通常、オーガ・フックはジャイアントやその同族の手になるものであり、大型サイズに作られるので、ほとんどの人型生物にとっては扱いにくい武器となる。

**スカーフ／Scarf**：ヴァリシア人たちは、劇的な演技に関しては素晴らしい才能を持つとして知られている。彼らはしばしば観客を演技に引きこむために、魅惑的な衣装を身につける。色とりどりの布や透き通るような絹製の、或いは素晴らしい情景を織り込んだスカーフは彼らの好む装身具である。これは普通に見てもさまざまな種類があるのだが、賢いヴァリシア人たちは、このお気に入りの道具を、さまざまな秘密の用途にひっそりと用いているのだ。

**仕込みスカーフ／Bladed**：彼らの並ぶものなき評判や魅力的な演技を知った観客の中には、よからぬことを考えるものも出てくる。というわけで、ヴァリシア人たちの中には、スカーフにかみそりのような鋭い刃を織り込むものが出てきた。スカーフの一方の端は色鮮やかな飾り石がついているが、もう一方の端には恐るべき武器が隠されているのだ。このスカーフは、それを効果的に使いこなし、かつその危険性を悟らせないだけの腕があるものの手に掛ければ、特殊武器として機能する。

仕込みスカーフは間合いの長い武器であり、10フ

イト離れた敵に攻撃を行なうことができる。さらに、ほとんどの間合いの長い武器とは異なり、このスカーフは隣り合ったマス目にいる敵に対しても攻撃を行なうことができる。また、仕込みスカーフを使って足払い攻撃を行なうこともできる。足払い攻撃を仕掛けている最中に足払いをし返された場合でも、スカーフを落とすことで足払いされずにすむ。また、仕込みスカーフに習熟している場合、自分に組みつき攻撃を仕掛けて成功した全ての相手に対して、1d4 ポイントの斬撃ダメージを与えることができる。

また、スカーフは軽い武器ではないが、自分に適したサイズ of 仕込みスカーフを使用している際に《武器の妙技》の特技を使用して、攻撃ロールに【筋力】ボーナスでなく【敏捷力】ボーナスを加えることができる。

**ポケットつきスカーフ／Pocketed**：複雑なデザインに隠れて、スカーフの片側にいくつかの小さなポケットが取り付けられている。このスカーフは、物品を身につけて隠すための〈手先の早業〉判定に+4のボーナスを与える。このボーナスは衣服をたくさん着込んでいる際のボーナスとは累積しないが、小型の物品を隠そうとする際のボーナスとは累積する。

**強化スカーフ／Reinforced**：この長さ 8 フィートのスカーフは、鎖や金属片で強化されている。アーマー・クラスを与えるには不十分とはいえるものの、この多目的スカーフは、ちょっとした距離をよじ登るための長さ 8 フィートの鎖として使用可能なほか、敵を縛り上げるのにも使える。強化スカーフの硬度は 10、ヒット・ポイントは 4 である。引き裂くには難易度 24 の【筋力】判定を必要とする。

**スターナイフ／Starknife**：これは、ヴァリシア人の放浪者の間で古くから使われてきた武器で、デスナの教会で聖なる武器とされてきたものでもある。中央の金属製の輪から、羅針図のように先細の刃が飛び出しているもので、これを握って敵を切り裂くことも、チャクラムのように投げて使用することもできる。

**ヴァリシアの偶像／Varisian Idol**：これは、まだ形の残っていた貴重なヴァリシアの石碑の中から見つかったもので、忘れ去られた精霊の形をかたどったものである。この偶像は召喚系の魔術の力を増幅するのに用いられる。サモン・モンスター、あるいはサモン・ネイチャーズ・アライの呪文を使用する際に物質要素としてこれを用いると、召喚されたクリーチャーはヒット・ダイスごとに+2 の追加ヒット・ポイントを持つものになる。

**ウォー・レイザー／War Razor**：ウォー・レイザーの見かけは巨大な剃刀が折りたたみナイフといった

ところである。刃の部分が持ち手にすっぽりと折り込まれてしまうために特に鞘を必要とせず、また隠すのも簡単である。ウォー・レイザーを身につけて隠しておくための〈手先の早業〉判定には+2 のボーナスが与えられる。

## ヴァリシア

“道に盲いた我らは幾世代にもわたり互いに闘いあつた。黒き鋼鉄が大地を切り裂き、我らの真の敵が襲い来るまで”

——コエアス＝シヴィン著

『長老たちの言葉』より

近現代におけるほとんどの帝国から忘れ去られた文明であるヴァリシアの歴史は、数え切れない遺跡の石に刻まれている。かつてこの地を統べていた謎めいた人々について知る人はほとんどおらず、ただ、この地に残る数々の遺跡と素晴らしい技術のみが、過ぎし日の力と驚異を今に留めている。そして、現地のヴァリシア人たちに過去の歴史について、また彼らの土地に点在するモノリスについて問うたところで、帰ってくるのは冷たい一瞥だけであろう。

300 年ほど昔、シェリアックス人が、以北の土地やリンノーム諸王領からは見捨てられているであろう荒野のただなかに、コルヴォサの街を設立して入植した。その後、現地のショアンティのバーバリアンとの間に 1 世紀にもわたる血塗られた戦の歴史が繰り広げられ、結果、ヴァリシア南東部はシェリの支配下に入った。やがて、ありとあらゆる思想信条をもつ入植者たち、あるいは冒険者たちが新たな土地を目指してやってきた。しかし、内陸部にはより得体の知れない人々が住み、発見されえぬ巨大な謎が残ったのである。歪んだ大地が築く永遠に続く壁、巨大なモノリス群、そしていかなる賢者も解読しえない文書……。この地で発見された偶像やオベリスクは、それこそこの地が呪われている証拠だと看做す向きは多かったが、そのような奇妙な噂ごときでは、シェリアックス帝国主義の歩みはほとんど留まるものではなかった。

1 世紀前の、シェリアックスの神アローデンの死は、本国の国体を破壊しただけでなく、ヴァリシアにおけるそれを含め、その数え切れないほどの植民地との絆をも断ち切った。最古にして最大のヴァリシアの都市コルヴォサは、シェリアックスの新たな暴君への忠誠を示したが——それは一方で、離反の序曲ともなった。見捨てられた都市の中では、崩壊し

た神権政治を守ろうとするものと、シェリアックスの新たな統治方法を切望する革命主義者との間で不和が勃発した。内戦を続けていては、自らの手で築いたものを自らの手で破壊しつくしてしまうことを悟り、多くの伝統主義者たちはコルヴォサを離れて西へ移住し、最終的にはマグニマールの街を設立した。今日では、コルヴォサとマグニマールはともにヴァリシアの文化の中心として栄えている。ふたつの都市はともに、周囲に数多くのコロニーを産み出し、あるいはむしりとった。人間たちに加わろうとして、あるいは自分たちの領分を広げようとして、人間以外の種族もやはりこの地にやってきた。この地に古くから住む人々——彼らは彼らで——ヴァリシアが彼らだけのものだった時代を忘れてはおらず、大地を再び自分たちの手に納めようとしている。そしてよそ者たちと、そして今となってはほとんど無視されている太古の時代の碑も……彼らの時代が再び訪れるのを待ち構えているのである。

## 土地

ヴァリシアは北部ののコダール山脈から南部の水浸しの沼沢地帯へと岩がちな斜面の続く、岩で形作られた地域である。山岳地に囲まれたこの地域の中には、生命に溢れたさまざまな地形が観察される。

ヴァリシアで最も劇的な大自然の驚異は、ストローヴァル隆起である。これは数百マイルも続く崖で、場所によっては3000フィートもの断崖の隆起が観察される。さらなる驚異は、この崖一面に掘り込まれた——磨耗してはいるものの——彫刻である。それは絶壁の上に立つ古城や、はるか地底へと続く不気味な道を表している。

隆起の上にはストローヴァル平原が広がっている。この不毛の丘陵地帯には植生はまばらで、そして恐るべきジャイアントたちが棲みついている。ここがショアンティの人々の故郷である。この放浪のバーバリアンたちは西は、ストーニ山脈から東はシンダーランド——肌理の粗い岩がちな荒地——に至る一帯を縄張りしている。

ストローヴァル隆起の下は、起伏する丘陵地帯やうっそうとした森林、それに岩がちな平原が、ヴァリシアの“穏やかな”地域を形作っている。この地域の多くには古代のモノリスがみられる。これは自然にはできるはずもない大きさの、磨耗した石柱である。北西部の丘陵地帯は丈高い草に覆われ、山と海の間谷間から広がる、強い風の吹く平原へとつながっている。南部では肥沃な大地の中に石灰岩が露出した地域がぽつぽつと点在し、霧に閉ざされた湿った荒野——すなわちムーアが、腐敗した広大なマッシュフェンズ——粥沼——との間を隔てている。

数多くの山岳地帯に対抗するように、ヴァリシアには落葉樹の深い森が数多く存在する。チャールウッド——しみつたれ森——には蜘蛛をはじめとするさまざまな昆虫類が棲みついているが、アッシュウッド——灰森——にはゴーストやワーウルフが徘徊しているといわれている。ラクウッド——隠れ森——に敢えて入ろうとするものは少ない。常緑樹が生い茂り、その木の葉は季節を問わずに森の中を暗く閉ざしているからである。サノス森北部には恐ろしい何かが出る、というのは大昔から噂されてきたことだが、同じ森の南部に住むノームたちによってそのような与太話はほとんど否定されてしまっている。そしてミエラニ森はかつて、そして今また、エルフたちの住処となっている。彼らが再びこの地に現れて以来の200年ほど、エルフたちはヴァリシア南部の人々と上手くやってきているが、彼らが自分たちの森へよそ者の立ち入りを許すことは稀である。

## 文明

ヴァリシア最大の都市であるコルヴォサは、アッシュウッドからブラズウォーン谷——血塗れ谷——までの土地を支配している。現在のコルヴォサの支配者はエオドレッド・アヴァラスティ II 世王とイレオサ・アヴァラスティ妃で、彼らの政治姿勢は、コルヴォサの有力者の利便と栄華のために従属する小都市に対して行なっている搾取に代表される。コルヴォサはこの地域一帯でもっとも文明文化の栄えた都市と自称しているが、この都市を訪れたもの目には、退廃と搾取と格差の都市として映る可能性も高い。

西にはコルヴォサを専制君主視し、ヴァリシア全土との取引にいそしむマグニマールの都がある。ヴァリシア湾を囲む海岸と崖に沿って作られたこの街は、アイルスパン——不規則に広がる街の周囲および地下を取り囲むように存在する巨大な古代の橋の遺跡——でよく知られている。選ばれた長老たちで構成される評議会が一度選ばれたら終生その職を務める首長とともにマグニマールを治めている。現在街を牛耳っているのは尊大なる首長ハルデメール・グロバラスで、彼の大げさで、そしてほとんどにおいて自己中心的な発言は、商人や一般民衆を苛立たせ、貴族たちをうんざりさせた挙句、評議会の崩壊を引き起こしつつある。

## ヴァリシアの特技

ヴァリシアの人々はさまざまな生来の技能や独自の能力を持っている。君のGMの許可があれば、君はキャラクター作成時に、ボーナス特技として以下のものを選択してもよい。

### 《大物狩り／Big Game Hunter》

君はヴァリシアの大地をうろつく巨大なクリーチャーとの戦いに慣れている。

**利益：**大型サイズ以上の大きさのクリーチャーに対する攻撃ロールに+2、武器ダメージロールに+2のボーナスを得る。

### 《街育ち／City Born》

君はヴァリシアの三大都市、マグニマール、コルヴォサ、リドルポートのいずれかで育った。君は教育を受け、最近のニュースや君の故郷に何が必要かということについて詳しくなり、また君の故郷の街が他の場所よりも素晴らしいことは疑いようもないということを知っている。

**前提条件：**1レベル時のみ取得可能、《田舎育ち》および《一匹狼》の取得不可。

**利益：**マグニマール、コルヴォサ、リドルポートのいずれかを故郷の街として選ぶこと。都会の気違いじみたせわしなさは君の反射神経を磨き上げた。反応セーブに+1のボーナスを得る。マグニマール出身であれば〈交渉〉判定に+2のボーナスを得る。コルヴォサ出身であれば〈威圧〉判定に+2のボーナスを得る。リドルポート出身であれば〈はったり〉判定に+2のボーナスを得る。

### 《田舎育ち／Country Born》

君はヴァリシアの辺境からやってきた。田舎の伝統と誠実な労働、そして常識の中で君は育ったのだ。

**前提条件：**1レベル時のみ取得可能、《街育ち》および《一匹狼》の取得不可。

**利益：**子供時代に農業を手伝ったり、どこかに弟子入りしたり、その他同様のきつい経験をしたことが、君に辛抱を教え込んだ。1日に1回、疲労状態あるいは過労状態になるような効果を受けた場合、疲労あるいは過労の効果を見捨てる。この能力は君がその日初めて疲労あるいは過労状態になったときに起動される——つまり、君は特別な場合に備えてこの能力を“とっておく”ことはできない。また、伝統に従って育てられたことで君の意志の力は研ぎ澄まされた。意志セーブに+1のボーナスを得る。

### 《一匹狼／Lone Wolf》

君は都市で育ったが、一人ぼっちの子供時代を送るはめになった君は、なんとか自力でやっていくしかなかった。

**前提条件：**1レベル時のみ取得可能、《街育ち》、《田舎育ち》の取得不可。

**利益：**瀕死状態になった際の安定化の確率が50%

となる。強健な身体を持っていることで、頑健セーブに+1のボーナスを得る。

### 《トーテムの精霊／Totem Spirit》

君は、君の部族の聖なる精霊と、強い、神秘的な絆で結びついている。

**前提条件：**ショアンティの部族に属していること。

**利益：**この特技によってもたらされる利益は、属している部族によって異なる。

**リルン＝クァー族（月の氏族）：**意志セーブに+1のボーナス、および〈聞き耳〉判定に+2のボーナスを得る。

**シャド＝クァー族（斧の氏族）：**激怒能力を持っていた場合、激怒が1ラウンド延長する。また〈威圧〉に+2のボーナスを得る。

**シュリイキリ＝クァー族（鷹の氏族）：**イニシアチブ判定に+2のボーナス、および〈騎乗〉判定に+2のボーナスを得る。

**シャンダー＝クァー族（槍の氏族）：**頑健セーブに+1のボーナス、および〈視認〉判定に+2のボーナスを得る。

**スコラー＝クァー族（太陽の氏族）：**反応セーブに+1のボーナス、および〈軽業〉判定に+2のボーナスを得る。

**スコアン＝クァー族（頭蓋骨の氏族）：**アンデッドに対する武器ダメージに+2のボーナス、および〈治療〉判定に+2のボーナスを得る。

**タミル＝クァー族（風の氏族）：**基本の陸上移動速度が5フィート増加する。また〈跳躍〉判定に+2のボーナスを得る。

### 《ヴァリシアの刺青／Varisian Tattoo》

君は君の生来の魔法の能力を引き出し強化する複雑な刺青をほどこしている。これらの刺青は、君がヴァリシア魔術の伝統を受け継ぎ用いるものであることを示す。

**前提条件：**それぞれの魔法の流派に対する《呪文熟練》。

**利益：**占術以外で《呪文熟練》を取得しているひとつの流派について、術者レベル+1で呪文を発動できるようになる。さらに、ひとつの0レベル呪文について、擬似呪文能力として1日に君の【耐久力】修正値に等しい回数だけ発動が可能になる（最低1回/日、術者レベルはヒット・ダイスに等しく、セーブ難易度は【魅力】にもとづいて算出される）。そうやってえられる擬似呪文能力（およびそのヴァリシア語での呼ばれ方）は以下の通りである：

**防御術：**レジスタンス

**召喚術：**アシッド・スプラッシュ

心術：デイズ

力術：ダンシング・ライツ

幻術：ゴースト・サウンド

死霊術：タッチ・オヴ・ファティীগ

変成術：メイジ・ハンド

典型的な《ヴァリシアの刺青》は、タッシリオン語の長い綴りで構成される。タッシリオン語とはこの地の古代の碑に記された言語である。ほとんどの刺青はとても長く、足あるいは腕全体を覆うものとなる。

### 重要な地名

ヴァリシアには探検や冒険の舞台となるべきさまざまな場所がある。以下にその一部を挙げる。

**ブラズウォーン谷／Bloodsworn Vale**：血塗れ谷の謂。南部へ続く、フェイの出没する道。

**ブリンウォール／Brinewall**：塩漬けの壁の謂。海ぎわの砦の、謎めいた廃墟。

**セルウィンヴィアン／Celwynvian**：ミエラニ森のエルフたちの呪われた首都。今では廃都となっている。

**サンクン・クイーン／The Sunken Queen**：“沈める女王”の謂。マッシュフェンズの霧に閉ざされた薄闇の中から聳え立つ、いつのものとも知れぬ巨大ピラミッド。

**フック山／Hook Mountain**：鉤の山の謂。悪い評判のある山で、実際、人食いオーガの部族のいくつかが古くからここに巢食っている。

**カエア・マガ／Kaer Maga**：宿無しやごろつきなどのよからぬ連中が、古代遺跡の中に再建した都市。A

**モブハッド・リー／The Mobhad Leigh**：ショアンティの人々が底なし穴と伝える、巨大な深い穴。

**リドルポート／Riddleport**：邪悪な海賊たちの都市で、ここの古い港には一面にルーンを彫り込んだ巨大なアーチがある。

**レディズ・ライト／The Lady's Light**：“淑女の灯”の謂。魔女たちのゴーストが出没すると噂される、古代の燈台。

**ストローヴァル大階段／The Storval Stairs**：ストローヴァル隆起の表面に刻み込まれた巨大な階段。

**ウルグリン／Urglin**：オーク、半オーク、その他もっと凶悪なさまざまな粗暴な連中が跋扈する古代遺跡。

**ヴァイパーウォール／Viperwall**：“蛇の壁”の謂。蛇たちの都である。この都市の壁には、

永遠に毒ガスを吐き続ける蛇の群が彫刻されている。

### ヴァリシアの言語

共通語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語を含め、ヴァリシアでは無数の言語が使用されている。人の暮らす場所ではめずらしい言語となると、竜語、巨人語、ゴブリン語、オーク語、それに森語がある。その他に以下の5つの言語が、ヴァリシア文化圏のしかるべき場所では使用されている。

**ボガード語／Boggard**：マッシュフェンズの蛙人間たちが話す、ゲロゲロぽこぼこという音から成る言語である。この洗練からは程遠い言語の単純な音は決して爬虫類には発音できない。

**シェリアックス語／Chelaxian**：このシェリアックスの母国語を話せるのは、コルヴォサの富裕層あるいははるか南方出身の旅人だけである。シェリアックス人の人間はこの言語をボーナス言語として取得することができる。

**ショアンティ語／Shoanti**：ヴァリシアのショアンティの部族の人々の言語である。この鋭い発音をする言語は、ストローヴァル平原をはじめとする、バーバリアンの住む全ての岩がちな地域で話されている。ショアンティの人間はこの言語をボーナス言語として取得することができる。

**タッシリオン語／Thassilonian**：この死語となった言語は、この地の古代の碑に記されているものである。今日この言語を使用するのは知識人、歴史家、秘術に関わる人々に限られる。

**ヴァリシア語／Varisian**：ヴァリシア原住民の放浪者たちが旅するところ、どこでもこのなまめかしい言葉の歌声が聞こえる。ヴァリシア人の人間はこの言語をボーナス言語として取得することができる。

## サンドポイント

“サンドポイントへようこそ！ 街へお入りの前に身づくろいをどうぞ”

——サンドポイント入り口の鏡に示された言葉

この街の42年の歴史の間に、サンドポイントには様々な困難と幸運が訪れている。ここはヴァリシア湾に面した小さな街で、漁師や農夫、その他素朴な人々が、ヴァリシアの天国ともいべき貴重な共同体を形作っている。とはいえ、過去には良くないこともあったし、そして今また、こののどかな街に新たな陰が襲い掛かろうとしている。

『ルーンロードの復活』アドベンチャー・パスを遊ぶにあたっては、キャンペーンの初期にサンドポイントに居ることが、様々な理由により推奨されている。街にいる理由やその他詳細についてはPathfinder誌1号を参照のこと。本誌には、街の新参者であっても知っておくべき種々の事柄が掲載されている。

### 街

単純な、比較的平和な街であり、“緊密な共同体”の語から想像される大抵の事柄や一般的な“風変わりな人や物事”はひと通り揃っている。サンドポイントは、マグニマルからウィンドソング修道院へ至るロスト・コーストの、ちょうど中間地点にある。木造の建物群と点在するドックが天然の港を囲んで立ち並ぶ一方、郊外には農地が広がり、富裕な市民の荘園屋敷が建っている。街の人々のほとんどは、日中は漁師や農夫、樵やガラス職人、そして船大工として働き、1日の仕事が終わるとサンドポイント中に散在するたくさんの居酒屋のどこかに寄ってから家に帰る。劇場や博物館に類するものもあり、こんな小さな共同体にはめずらしいほどの楽しみごとを提供しているが、サンドポイントで真に目を引くのはオールド・ライトすなわち“古き灯”と呼ばれる、古代の燈台の遺跡である。

真の開拓最前線の街の数々の危険や、猥雑な都市の各種の陰謀とは無縁な、比較的平和な街であるとはいえ、サンドポイントにも厄介ごとがないわけではない。ほとんどの街の住民たちが“最近の嫌な事件”として記憶する、恐るべき事件の傷跡は薄れているとはいえ消えてはいない。ちょうど5年ばかり前、とある気のふれた男がサンドポイントの通りをうろつき、何十人も住民を殺したのだ。“刻み屋”として知られるようになった彼の所業は1ヶ月ほど続いた後、突然血塗れの終幕を迎えた。犯人は奇矯

な工芸職人で、彼は逮捕劇の途中で死んだ。それに加え、1ヶ月も立たないうちに地元の礼拝堂が街のほぼ北半分を焼いた大火で焼け落ち、そして土地の司祭が死んだ。

これらの出来事が影を落としているとはいうものの、サンドポイントは回復し、再建された。街の人たちの多くは、新しい教会が機能し始めるのを、街の再建作業の終了の象徴と考えている。

### 法

ケンドラ・デヴェリンは、これまでの8年、サンドポイントの市長を務めてきている。立法者、裁判官、そして一般的な意味における治安維持者として、デヴェリンは有能な外交官として、また必要とあらば厳格な対処のできるものとして——これはマグニマルでの若き日に、そしてこの一帯で冒険者として活躍したときに磨いた腕前である——の、自らの才覚を証明している。統治者としての彼女自身は——彼女を慕う人々の言に拠れば——サンドポイントの人々から変わらぬ尊敬を集め、情熱的な性格、そして確実に正義を行なうこと（これは“最近の不愉快な事件”の際に証明された）で人々を魅了している。街でもっとも尊敬を集めている裕福な市民たちからなる評議会が、デヴェリンの仕事を助けている。議員たちはそれぞれ独自に街に関する課題や展望を持っているが、市長の常に理知的な態度が、議会の決定は常に“公共の善”を目指してなされるということを保証している。

街の正義を守るため、保安官と議員を兼任するペロール・ヘムロックがサンドポイントの人々を見守り続けている。連続殺人犯の“刻み屋”を裁きの場所に引き出した人間であるとして、ヘムロックはある種、街の英雄のような扱いを受けている。公共物破壊や往来の泥酔者より酷い事態が街に起きることはめったにないが、いったんめったなことがおこってしまったとなれば、彼は鋭い知恵者として、また腕利きの剣士としての腕前をともに遺憾なく発揮する。街の執行官でありながら、彼は法とその意図するところの差を理解しており、時には自分の責任で容疑者の便宜を図ってやることもある。

保安官の働きとは別に、サンドポイントの人々は自分の身は自分で守らなければならない、郊外の畑などにいるときは特にそうであるということを実感している。めったに起こらない、極端なケースではあるが——だからといってぞっとする話であることにかわりがないのも事実だが——大衆の正義というものはいさしば、怒り狂った連中を満足させるだけのものになりがちなのである。



## 土地

まばらな森に覆われ、起伏に富んだ石灰岩の斜面、ざらざらした岩山、そして一面に草の生えた荒野がサンドポイントを取り巻いている。ここに暮らすほとんどの人々は、農業あるいは漁業に従事して生きている。数多くの農地が街の周囲の郊外に広がり、海岸沿いの崖には漁民たちの家が点在している。肥沃な農地は、岩がちな丘陵地や石灰岩の大地——傾いた一枚岩——が広がるサンドポイントの周囲一帯では、非常に貴重なものであり、これらの農地が岩だらけの風景に突然彩を添えるのである。

狼や蛇、そして巨大な鼯などは鹿や野兎を付け回し、時には農場の動物を狙って人間の住む場所を襲ったりもする。サンドポイントの海岸ではよく霧が立ち込める。霧の中の黒い影はモンスターの伝説を形作り、この地には飢えた野人や羽の生えた化け物、そして海からやってくるなにもものかの話が伝わっている。

## 人々

愛想のよい、そして大体において偏見とは縁遠いさまざまな人々が、サンドポイントを故郷としている。以下に街の重要人物の一部を挙げる。

**ケンドラ・デヴェリン**：市長。

**シルダック・ドロックス**：やたらと大言壮語する俳優にして遊び人、そしてサンドポイント劇場の支配人。

**ペロール・ヘムロック**：ぶっきらぼうだが頼りになる街の保安官。

**アメイコ・カイジツ**：“錆びたドラゴン” 亭の支配人。冒険者上がりで、街の貴族ロンジク・カイジツの反抗的な娘でもある。

**ロンジク・カイジツ**：禁欲的な貴族で、街のガラス工場の所有者。

**ジャージィ・クイン**：居酒屋“ハグフィッシュ” 亭の持ち主の、一本足の男。

**ティトウス・スカーネッティ**：サンドポイントの有力産業である林業・製材業を支配する保守的な貴族。

**エスラム・ヴァルデマール**：街の貴族の最長老。

**ヴェン・ヴィンダー**：サンドポイント一の品揃えを誇るよろず屋の店主。

**アプスタラー・ザントウス**：サンドポイントの司祭で、穏やかな人柄の持ち主。

## サンドポイントの噂

小さな共同体にはおなじみの状況だが、ゴシップは日々の仕事に彩をもたらし、毎日の夕食の仕上げの味付けとなる。難易度 10 のく情報収

集) 判定に成功したものは、以下の(信憑性にはいくぶん欠ける)噂のひとつを聞くことができる。

●ヘムロック保安官は、長いこと、街の娼館のマダムであるレディ・カイエと“秘密の”関係にある。

●街のすぐ北にある“刻み屋の島”には、殺人鬼“刻み屋”の亡霊が出る。

●“白鹿”亭は、かつては“黒鹿”亭という名前だったが、大火のあとゲン直しに改名した。

●よろず屋のオヤジのヴェン・ヴィンダーに“ワインセラー”を見せてくれと頼んだら、胸が悪くなるような、でもとびきり強いオークの安酒を1杯売ってくれる。

●農家のオヤジのグランブが言うには、サンドポイント・デヴィル——コウモリの羽が生えた馬に似たモンスター——が、彼の取って置きの種を盗んで飛んでいってしまったらしい。

●博物館のイルソアリ老人は、宝物を探して時々夜の浜辺をうろついている。

●暗くなってからゴミ捨て場に行ってはいけない。夜になるとゴブリンどもがゴミ漁りにやって来るからだ。

●ソルスタ・ヴィンダーがいうには、先週彼女はスカーニーの連中にシーツを盗まれたらしい。その1週間前には、冷ましている途中のパイをふたつ取られたそう。

●新しい大聖堂は火避けの魔法で守られている。

●ヴァリシア湾には、マードーモーなる名前の、ボートをまっぴたつに食いちぎってしまえるぐらい巨大な赤いフエダイが住み着いている。

●デヴェリン一族はかつてシェリアックスの革命運動に加担していたが、そこを追われてヴァリシアに逃げてきた。

