

シナリオ調整案

251111 いしかわ

「サンドポイント七つの厄災」に至るまでの主な出来事

4684 AR:生まれて間もない又アリアがサンドポイント大聖堂の階段に置き去りにされる。

4724 AR:現在

Chapter1: Bones and Ashes

苦悩の時代、ゴライオンがアースフォールの荒廃から回復したとき、ウヴァグラーという強力な悪魔が権力を握った。ウヴァグラーは両親であるラマシュトゥとパズズによって何世紀も前に生み出され、深い穴の底でゆっくりと成長しながら眠っていた。サーシロンが権力を握ったとき、リラルーという名の魔法使いがこの地を訪れ、この地域に潜在する力に興味を惹かれ、立坑を囲む地下室をいくつも作った。

しかしリラルーは、この「穴」の底にある恐るべきアビスの力の正体を完全に解明することはできなかった。アースフォールの暴力は何十年もの間、世界を廃墟と化し、サーシロンの魔法使いにはできないことを行った。三つ目の悪魔は生まれ故郷から廃墟と化した世界へと姿を現し、その出現地点はのちに『ピット』と呼ばれるようになる。

何年もの間、ウヴァグラーはロスト・コーストに住むヴァリシア人を苦しめたが、サズラーという名の司祭が彼をメイルシュトロームの牢獄に追放した。しかし、彼のかつての隠れ家は依然としてロスト・コーストに害を及ぼしていたため、サズラーはアビスの侵入を封じ込める結果を張った。細心の注意を払い、結界はアビスに仕える者が取り消すことができないよう作り上げた。

レッドビショップとして知られるモスマンのパズズの司祭がこの遺産を発見するまで、『ピット』の起源に関する知識は人々の記憶から薄れていた。ワールドウーンズに触発されたレッドビショップは、ヴァリシアにも同じような荒廃をもたらしたいと考えたが、最初の調査でサズラーの結界に残る力に手痛い教訓を得た後、彼が最も得意とする方法で計画を進めた。

レッドビショップはサンドポイントが自分の手の届くところにあることを喜び、ウヴァグラーをロスト・コーストに戻す計画を辛抱強く実行した。レッドビショップは、ウヴァグラーが戻ってくれば『ピット』はたちどころに粉々になり、ゴライオンとアビスの間の裂け目と化すこと、しかしサズラーの結界が残るうちはそれが不可能であることを知っていた。

解決のカギは、定命の者たちの最も象徴的な追求のひとつ、「冒険」にあった。近隣でおきた物事に干渉し、風変わりな芸術家ジャーヴィス・ストゥートのように世間から疎まれているものたちを操ることで、レッドビショップは冒険者たちに対する文化と需要を育んだ。地元住民の冒険への必要性を醸成し、その結果生まれた冒険者たちが「アビスの手先」にならないようにすることで、サズラーの結界を解くことができるようにしたのだ。その冒険者パーティが十分な力を持ち、それとは知らずに古代の結界を取り除くために『ピット』

に誘導することができれば、レッドビショップは計画の最終段階、すなわち、古代サーシロンの遺物であるヘルストーム・フルームの壊滅的な炎によってサンドポイントを焼却することができる。レッドビショップは、ウヴァグラーの名においてこのような犠牲を捧げることで、かの悪魔がロスト・コーストに戻ってくること、そして悪魔が戻ってくれば『ピット』が崩壊することを確信していた。

レッドビショップの計画は数年前、ある有望なグループがサンドポイントの救援に来たときに成功を収めかけたが、復活したルーンロード・カルゾグにより、レッドビショップが彼らを『ピット』へと誘導する前に、彼らの注意をこの地域から逸らしてしまった。彼はその過ちから学び、現在はさらに巧妙に新たな英雄たちを『ピット』に追い込み、あくまでも偶然サズラーの結界を解くよう誘導している。

そして、レッドビショップの計画があらわになるにつれ、『ピット』と関わりのある7つの運命が、レッドビショップ自身によって長い間培われた陰謀と結びつき、間もなくロスト・コーストとサンドポイントを襲うことになる.....PC たちがそれを止めない限り！

Getting Started

開始前に、全員にヒーローポイント1を与える。

・判定に+8 ・判定振ったあとに+4

・ダイス振り直し ・自動で容態安定（他人にも使用可）

どのように始めるかに関係なく、PC はサンドポイントで冒険者として知られている。その評判によって、地元の司祭アプスター・ザントゥスから「サンドポイント大聖堂で会いたい」と連絡を受ける。

（コラム）WHERE AND WHEN?

"サンドポイント7つの厄災"の舞台となるのは、ヴァリシアのロスト・コーストの大都市マグニマルのすぐ北に位置するサンドポイントの町とその近辺である。この場所はパスファインダーの他のアドヴェンチャーにもいくつか登場しており、それらで起こった出来事がこのアドヴェンチャーのプロットと歴史に組み込まれている。

THE VIOLATED GRAVE

アプスターは、「心尽くしの昼食を用意したのでサンドポイント大聖堂で会いたい」とPC たちを招待する。PC たちが向かうと、侍祭が彼らを出迎え、大聖堂の中を通して昼食とアプスターが待つ内部のベランダへと案内する。ベランダからは大聖堂の芝生の中庭を南に見渡すことができ、円形の祭壇石を囲むように高さ3メートルの7つのメンヒル（訳注：柱上の石）がそびえ立っている。ア

ブスタラーは両手を広げて微笑みながら PC たちに挨拶し、テーブルに座って一緒に天気と食事を楽しもうと誘った。なぜここに呼んだのか、と質問されても、「それはひとまず横に置いて、食事と今日を楽しもう」と言う。昼食中に PC にそれぞれ自己紹介をさせること。アブスタラーは、彼らが過去に経験した冒険について少しは知っている——PC がその冒険で成功したことが、今彼らと呼んだ大きな理由だ——が、もっと詳しく知りたいと思っている。話を進める前に、各プレイヤーに自分のキャラクターの生い立ちについて話す機会を与える。

PC たちが昼食を終えると、アブスタラーは重いため息をつき、しばらく考えをまとめてから、PC たちにサンドポイントの恥ずべき歴史について何を知っているかを尋ねた。数十年前のサンドポイント創設にまつわるスキャンダルは、確かに物事を最良の形でスタートさせるものではなかったが、アブスタラーがより関心を寄せているのは、彼の前任者であるエザキン・トビンとサンドポイントが、拾われたアアシマールのヌアリアをどのように扱ったかということである。アブスタラーは、ヌアリアの話の全容を PC に説明する。

4684 年にサンドポイント大聖堂の玄関先に捨てられた赤ん坊が後に起こした事件をきっかけに、より悲劇的でとらえどころのない偏見が町全体に広まった。

その子供は、ヌアリアという名の気丈な少女に成長した。彼女の養父、エザキン・トビンはサンドポイントの宗教的指導者でもあり、養女が成長するにつれて、彼女が人間を超えた存在であることが明らかになっていった。彼女の容姿と気品は超自然の血統を物語っており、10 歳になる頃には彼女がアアシマールであることは明らかだった。彼女のこの世のものを超えた容姿は、他の子供たちを妬ませたり臆せたりしたことで、多くの子供達が彼女に残酷ないたづらをするようになった。町の大人も大差なく、多くは彼女を「デズナに祝福されし者」とみなし、田舎の迷信に囚われた扱いをした。いわく、ヌアリアが触れればイボや湿疹が治る。いわく、彼女の髪の毛を煎じて飲めば子宝に恵まれる。いわく、彼女の声は悪霊を追い払う。そうした噂が広まり、気まずい無神経な要求が相次いだ。おそらく最悪だったのは養父エザキンその人だった。彼はヌアリアへの宗教的な熱狂を利用し、大聖堂への寄付を募りながら、彼女の「純潔」を保つため息苦しくなるような外出禁止を課し、最終的にはアンドーランの著名な修道院に送り込む計画を立てていた——エザキンは、この計画が「はるかに文明化された」世界の地域でより快適な地位を得る助けになると考えたのだ。

ヌアリアが 18 歳になった頃、彼女は自分自身を怪物であるかのように感じていた。そんな中、デレクという狡猾な男が彼女を口説き、彼女はすぐに恋に落ちた。彼女が妊娠したことを知ったデレクが

彼女を捨てた後、ヌアリアは涙ながらに養父に助けを求めたが、養父は過剰に反応し、彼女を教会から出さないように命じ、彼女を四六時中見張りながら守るべき徳について説教し続けた。これはエザキ恩が墮落する最後のステップだっただけでなく、サンドポイントの多くを焼き尽くし、エザキ恩・トビンとヌアリアを死に至らしめる悲惨な火災を引き起こす一連の事件のきっかけとなった。少なくとも、サンドポイントの住民たちはそう信じていた。

実際には、ヌアリアは火災を生き延びていたし、火をつけたのも彼女自身だった。孤独と失望に満ちた人生を送り、生後間もなく死亡した“怪物の子”を出産したヌアリアは、ラムシュトゥこそが唯一の解決をもたらしてくれるものと信じるようになった。結局のところ、聖職者や天使の血を引く先祖たちは彼女に絶望と苦痛しかもたらさなかったからだ。彼女は怪物の母の崇拜へと堕ちていった。

ヌアリアはある日の夢の中でデーモンに生まれ変わっていたが、過去から解放されるためにはラムシュトゥに犠牲を捧げなければならないとの声を聞いた。ヌアリアは声に従い、数人のゴブリンと少数の傭兵を集め、サンドポイントに攻撃を仕掛けた。その最終目標は、町をラムシュトゥに炎の奉獻 burned offerings として捧げることだったが、計画は冒険者たちによって阻止されてしまった。彼女の死はサンドポイントを破壊から救ったが、サンドポイントの住民のほとんどは、自分たちが悲劇の原因であったことを理解していなかった。ヌアリアが善意をもって扱われていれば、彼女と町にもたらされた結果は異なるものになっていたかもしれない。

ヌアリアの死に至った出来事について PC が理解したことを確認した後、彼は次のように話を進める。

「そして今日に至る、というわけだ。この 17 年間、私は哀れなヌアリアについて考えてきた。彼女の行動を正当化するつもりはないが、そもそもあんなことになる必要はなかったのだ。前任者の命を奪った火事の後に私がこの町に来たからといって、言い訳にはならない。デズナを崇拜する者たちは皆、もっとこの事件をよく知り、世界中の子供たちに優しく接するべきだ。私の前任者が父親としての役割を果たせなかったことが、ヌアリアを墮落させた一因でもある。しかし、サンドポイントの人々は彼女を人間以下のもの、つまり自分たちの恐怖心を和らげるのに適したものの、あるいは嫉妬の対象としてしか扱わなかったのだから救いようがない。

「彼女が死を遂げた後、私にできたのは、彼女がこの町できちんと埋葬されるのを見届けることだけだった。何人かの人たちはそのアイデアにすら拒否感を示したが、ほとんどの人たちが理解し、寛容になってくれたのはうれしい限りだ。ただ、それだけでは不十分だと感じている。ヌアリアは、私たちが彼女を許したことを知る必要が

ある.....彼女は、私が彼女を許したことを知る必要がある。彼女の来世は苦悩すべきではない——彼女の人生は十分に苦悩に満ちたものだったのだから」

アプスタラーはここで一旦止まり、自分の懸念に対する PC たちの反応を見る。彼は友人であるオードラーニ以外には、まだ誰にもこの話を打ち明けたことがない。彼は PC が思いやりと理解を示してくれることを望むが、そうでなかったとしても、すぐに話を続ける。

「このことは、オードラーニという友人としか話したことがない。ヌアリアは 20 年近く前に死んだが、死者にとって過ぎゆく時間は生者と同じではないのだ。オードラーニは、私たちを死者の霊と接触させる儀式を知っていて、最新の手紙の中で、ヌアリアに謝罪と許しを与えるために、次に彼女が訪れたときにここでその儀式を行ってもいいと言ってくれた。それでヌアリアが助かるのか、苦悩の来世を食い止められるのかはわからないが、もし何もしなければ.....サンドポイントは再び期待を裏切ることになる。

「やっかいな話はここからだ。オードラーニの儀式を成功させるには、ヌアリアの魂と物理的につながる必要がある。もう何年も前のことで、彼女の遺品はすべて散逸してしまった。彼女の遺体を掘り起こすのは嫌だったが、儀式には必要だった。そこで、彼女の墓を開けてみると、恐ろしい発見があった。彼女の棺は空っぽで、下からトンネルが掘られていて、私たちがたどり着いたときには墓全体が陥没していたのだ。ナファーともう 1 人は幸運にも大きな被害もなく逃げおおせたが、彼女の墓があった場所には穴が開いていて、その穴は納骨堂の下の地下トンネルにつながっていた」。

アプスタラーはここでいったん話を中断し、PC に質問を許す。想定される問答を以下に示す。ここで PC に伝えるべき最も重要なことは、現在グールが墓場を荒らしているのではという彼の疑惑だ。したがって、PC がその件に触れない場合は、アプスタラーからその情報を提供しよう。

オードラーニとは？ 「彼女は孤独な魂を司る女神、アシャーヴァを信奉する旅の僧侶だ。彼女はマグニマルとリドルポートをつなぐ“ロスト・コースト”を旅して、心穏やかならぬ靈魂を鎮め、弔問客を慰める手助けをしている。私はサンドポイントの人たちを心から愛しているし、私の説教に参加する人たちは確かに敬虔だが、歴史や宗教についての長い哲学的な議論に興味を持つ人は多くない。オードラーニとなら、私を指導者としてではなく対等な立場で会話をしてくれる」

ナファーとは？ 「私の大切な友人の一人だ。彼は納骨堂で墓の管理をしている。彼は最近、夜になると墓地で奇妙な音がするのを

心配していた。“パニップクラブ”とか“密輸業者”とか、そういう連中が関わって、何か悪事が働かれているのではと疑っていたんだが、どうやらもっと悪いことが起きているようだ」

なぜヌアリアを生き返らせないのか？ 「そうした魔法は私の手には負えないが、たとえ生き返らせる呪文が使えたとしても、彼女がこの世に戻りたいと思うかどうかかわからない。もしそう思っていたとしても、彼女が私の許しを受け入れるかどうか。私は彼女の暴力的な性格をよく知っているから、彼女を死から蘇らせることは善よりも害をもたらすのではないかと恐れている。ただ、あくまで仮定の話で、実際にどうなるかはわからない.....将来的には考えるべきことかもしれないが」

彼女の墓に何が起こったと思う？ 「地盤の沈下、棺桶の裏側の爪痕、行方不明の遺体、トンネルなど、すべてグールの仕業だと思う。下から墓を掘り返したに違いない」

どうして墓場の下にグールがいるのか？ 「グールは何十年もこの地域で問題になっていたが、近年はそれほど深刻ではなくなった。私の油断もあったのかも知れないが、彼らは身を隠すやり方を知っており、痕跡を残さないようにしている。墓地の使用頻度が高い場所にはトンネルを掘らず、汚した場所を埋め戻すことで、グールは長い間気づかれずに済んでいる。あと数週間待っていたら、間違いなくヌアリアの墓も埋め戻されていただろう。謎めいた空っぽの棺が残されただけで、そこからどこへ行くかは明らかではないが、盗まれたのはごく最近のことだから、彼女の遺骨はまだ回収できるかもしれない」

アプスタラー・ザントゥス ABSTALAR ZANTUS CREATURE 7

デズナの 7 レベルクレリックとして信仰呪文・エネルギー放出を使用。基本的には回復系呪文を準備しているが、PC の求めがあれば翌日の呪文を変更してくれる（なお DAC 当日はレジストファイアを要請されひどいことになった）。

ABSTALAR'S REQUEST

PC の質問が終わったところで、アプスタラーはグールが犯人ではないかという懸念を口にし、PC に協力を求める。開いている墓の中にもぐりこみ、その下にある坑道を探索し、坑道がどの程度広範囲に及んでいるのかを調べてほしいという。もし地下に本当にグールが潜んでいるのであれば、町に深刻な脅威を与える前に壊滅させてほしいとも。もしヌアリアの遺骨を見つけることができれば、遺骨を返却してほしい——霊を呼び出す儀式に使うということもあるが、それがなくとも彼女を安らかに眠らせるために。

もし PC がアプスタラーに見返りを求めたら、彼は教会の維持費

と修繕費から1人につき750gpを支払うとともに、治療やその他の魔法的な支援を無償で提供することを約束する。ダンジョンに入る日々はもう遠いという理由で、彼はトンネルには同行しない。しかし、PCが坑道に入る前に、それぞれの聖水1本ずつと、いくつか役に立つ消耗品をPCに与える（PCの任意：光源等）。

アプスタラーはPCたちの幸運を祈るとともに、もし自分たちの手に負えなくなったら、急いでここに戻るよう警告する。その場合は、必要に応じて治療の手当てをする用意があることを伝える。

The Hellstorm Catacombs

アプスタラーの疑念は正しかった。グールたちは確かにヌアリアの遺骨を持ち去ったのだが、その動機は食料としてではない。グールたちはかつてゴブリンであり、ヌアリアの骸骨を使って「リプナゲット卿」に自分たちの価値を証明しようとしている。それだけでなく、彼らは大聖堂の地下にある古代サーシロン時代の墓地にも侵入している。

RIPNUGGET'S RETURN

約20年前、ヌアリアがサンドポイント襲撃のためにゴブリンたちを団結させた後、シスルトップのゴブリンたちは、英雄たちが彼らの領地の中心を攻撃したため、その反動の矢面に立たされた。ヌアリアが倒され、自分たちの愛する恐ろしい族長リプナゲットが殺されたため、生き残った少数のゴブリンは周囲の森に散っていった。しかし、ヌアリアが死んでから後、リプナゲットの怒りと不満はこの地域に潜在していたアビスのエネルギーと混ざり合い、やがて彼は死から蘇り、グレイヴナイトとなった。

リプナゲットは何年もダンジョンで怒りを発散させ、時折地上に上がっては隠れ家に戻ろうとするゴブリンを屠り、あるいは怯えさせた。そうしている間にグレイヴナイトの怒りは冷め、計画を練り始めた。彼は最寄りである“貧者の墓”Paupers' Gravesに出かけた。グールに汚されていたその墓地で、リプナゲットは2人のグールを仲間に引き入れ、やがて捕らえた10人ほどのゴブリンをグール熱に感染させた。

その後数年間、リプナゲットは静かにゴブリン・グールたちを新しい部族に育て上げ、定期的に捕らえるゴブリンの数を増やし、過酷なテストを行った。これらのテストは、捕虜がグール熱に冒される栄誉を得た後、最終的に新しい部族に入るか、あるいは屠殺され、熟成され、リプナゲットの宴会のテーブルに並べられるかを決めるものだった。

ほんの数ヶ月前、リプナゲットがゴブリン・グールたちを率いてサンドポイントを壊滅させる最終準備をしていたとき、近くのシャンクの森から七歯族のゴブリンの一団がやってきて、「飢えた死霊ゴブリン」として恐れられていたゴブリン・グールを襲撃した。七歯族の予期

せぬ勇敢さにリプナゲットは意表を突かれた。七歯族は錬金術の爆弾を巧みに、積極的に使用することでグレイヴナイトを倒し、グールの多くを破壊することに成功した。

もちろん、七歯族の1人はリプナゲットの鎧を戦利品として要求した。そして数日後、その鎧を自分のものと主張した不運なゴブリン・ヒーローの萎んだ遺体から、グレイヴナイトが蘇った。今度はリプナゲットが奇襲を仕掛け、七歯族の村を焼け野原にした。しかし、被害は大きかった。ゴブリン・グールの軍団はわずか十数人にまで削られ、リプナゲットは軍隊を一から作り直す長いプロセスをもう一度始めなければならなくなった。

その時、リプナゲットの前に奇妙な赤いカモメがやってきた。最初、リプナゲットは、赤いカモメは特別辛くておいしいだろうと、カモメを捕まえようとしたが、突進する直前に、カモメは彼の心に直接語りかけて彼を凍りつかせ、サンドポイントを焼き尽くすのに使える強力な武器のことを告げた。この武器を手に入れるには、グールたちをサンドポイントの墓地に送り込み、大聖堂の下にある古い遺跡を掘らせる必要がある、と。この赤いカモメこそレッドビショップであり、冒険者たちを知らず知らずのうちに自分の計画に沿うよう仕向ける、彼の計画の最終的な要素のひとつだった。

リプナゲットは「心で話しかけてくるスパイシーな鳥」を疑うことなくその言に従った。残ったゴブリンたちをサンドポイントに向かわせ、町の納骨堂の地下に住むグールたちと接触させ、大聖堂の地下の部屋を掘らせた。彼らがトンネルを掘るという重労働をしている間、リプナゲットは『ピット』へと旅立ち、そこで彼もその存在を知らなかったゴブリンの一族、牙笛族に遭遇した。リプナゲットとゴブリンたちとの交流、そしてヘルストーム・フルームの解説に向けた彼の歩みについては第3章を参照。

THE GOBLIN GHOULS

リプナゲットのゴブリン・グールたちは当初、町の地下を大きく掘り進んだ。北側から地下トンネルを通してサンドポイント墓地の地下に潜入したゴブリンのグールたちは、墓地の地下で何年もこっそりと棲んでいた地元のグールたちと接触した。ウォルガー・ラブスという名の高名な長に率いられたグールたちは、サンドポイント大聖堂の近くまで掘り進む勇気はなかったが、ウォルガーは教会の地下に何が眠っているかもしれないいつも興味を抱いていた。ウォルガーは巣穴を拡大する許可を与えた。ただし、もし発見されたとしても、他のグールの存在を明らかにせず、大聖堂の下にある新しいトンネルと墓地の地下にある古いトンネルとのつながりを隠すことを条件とした。こうすることで、ウォルガーは自分の部族を守りつつ、大聖堂の基礎についての好奇心を満たす機会を得たのだ。

もちろん、サンドポイント大聖堂の地下に何かが待ち構えている

というウォルガーの予感的中、ゴブリンのグールたちがヘルストームのカタコンベ Hellstorm Catacomb に侵入したとき、彼らはこの場所の守護者たちによって壊滅的な打撃を受けた。およそ半減させられたゴブリンたちは慌てて撤退し、リーダーにしてカブリリのクレリック、グローカスは恐怖に顔を強張らせた。彼はリプナゲットのお気に入り、この遠征の指揮を任されていたのだが、リプナゲットがグールの5人を魔物と罾で失ったことを知ったら、許しを請う頭が残っているだけでも幸運と言えるような運命を待つことになるだろう。

ウォルガーはそんな彼を憐れみ、リプナゲットに気に入られる方法を教えてくれた。彼はグローカスに、部族のかつての「ヒロイン」ヌアリアが上の墓に埋葬されていることを教えた。リプナゲットがシスルトツプに英雄を呼び寄せた彼女の行為に恨みを抱いていることを知っていたグローカスは、彼女の骨に救いを見出した。グローカスが失ったグールの代償となるリプナゲットへの贈り物として、ヌアリアを死から蘇らせる方法を見つけようと、彼は棺の下から彼女の骨を強奪すべく手下を送り込んだ。これまでのところ、彼女の骨に生命を吹き込もうとする彼の試みは失敗に終わり、彼女の遺骨が食べられないまま日が経つにつれ、彼の手下のグールたちは彼女の骨を噛んで復讐したいと思いはじめている。

PC が到着したときのゴブリン・グールたちは、数が減り、グローカスへの不満が高まり、リプナゲットが到着したときに失望されるのではないかという不安が募っている。彼らは PC が自分たちの巣窟に到着したことを、最悪の事態を乗り切るためのチャンスだと考えるだろう……PC を捕まえてグールに変えることさえできれば！

GHoul WARREN FEATURES

ヌアリアの墓を経由してグールの巣窟に入る入り口は、エリア A1 まで 20 フィート下がる不潔な土の急斜面である。この斜面を這い降りるには、安全に降りるために DC15 の〈運動〉が必要で、失敗すると 2d6 [殴打] ダメージを受け、転倒する。ロープや他のガイドを利用して下降する場合〈運動〉チェック+10。

この坑道はゴブリン・グールによって掘られたもので、天井の高さが 4 フィート（約 1.5m）の小型サイズキャラクター向けのものであり、中型キャラクターはこの坑道を移動困難地形として扱う。より大きな部屋の天井の高さは 6 フィートと高く、中型キャラクターは自由に動くことができる。坑道には明かりは備えられていない。

A1. ENTRANCE

開放された墓は、固く押し固められた土と粘土を掘って作られた、窮屈な高さ 4 フィートのトンネルへと続いている。壁は、棺や流木、難破船の残骸など、拾い集めたものでできた木製の支柱で支えら

れている。かすかな汚れや擦り傷が土を伝い、南へと続いている。

木材で巣穴を固めることで、グールは墓地の沈下を防いでいる。地面の汚れと擦り傷を調べ、DC15 の〈生存〉チェックに成功した PC は、数体の小型クリーチャーがヌアリアの墓から何か大きなものを引きずって南に向かったことを理解する。この DC19 に成功すれば、その足跡はゴブリンが残したものだとなる。

A2. DINING HALL

MODERATE 4

丸木が高さ 6 フィートの部屋全体に等間隔に配置され、洞窟のような部屋を支える梁のネットワークで上部を支えている。壁と床は、爪の生えた手で粘土と土を掘り出した跡がある。大きな平らな岩がいくつか床から突き出たままになっており、テーブルとして使われているようだ。北東の床の間には、ぐちゃぐちゃに汚れた材木が積み上げられている。腐敗した土の臭いが漂っている。

アルコーブに積まれた材木は、トンネルを補強した際の残り物で、流木や漂着ヶ浜から拾い集めた材木がほとんどだ。これらの物資は、ウォルガーのグールたちが譲り渡し、南東のシークレットドアから運び込んだものだ。DC24 の知覚チェックに成功すれば、この隠された扉を発見できる。その先の坑道は中型クリーチャー用の大きさで、中型のグールによって掘られたものであり、サンドポイント墓地の下にある、より大きなグールの巣窟につながっている。このエリアの詳細については第 2 章の「Dealing with Ghouls」を参照のこと。

クリーチャー：グローカスが南西にある臨時の神殿（エリア A3）で時間を過ごしている間、残りのゴブリン・グールたちはこの部屋で待機している。静かな声で、グールたちは空腹を訴え、「夕食を獲る」ためにグローカスに夜の町へ出ることを要求する勇気を出すよう説得し合っている。グールたちは、早く獲れば獲るほど、美味しくなるよう熟成させる作業に早く取りかかると言う。

PC を見つけると、グールたちは立ち上がり、食事の差し入れに興奮してキーキーと声をあげ、はしゃぎまわる。PC がゴブリン語や死霊語で呼びかけない限り、彼らはただちに攻撃してくる。PC が彼らに話しかけると、グールたちはしばらく攻撃を中断する。その間に PC は“懐柔する”または“強制”を使って彼らを協力させることができる。彼らの最初の態度は敵対的である。グールたちに攻撃をやめるよう言っても、グールたちはグローカスと話したほうが良いと言う。

グローカス自身はエリア A3 で祈りに耽っているが、ゴブリン・グールたちが彼を呼ぶか、戦闘が始まれば、そのエリアを離れ、2 ラウンドでここに到着する。彼は PC たちがなぜ、どのようにして自分の巣穴に迷い込んだのかに興味があり、もし彼らがヌアリアの骨を狙って

いると知ったら、驚いたふりをして、彼らが掘ったときには彼女の墓は空だったと主張する。もちろん嘘だ。会話が続く間、グローカスは他のグールたちに微妙な手信号を送り、PC たちを取り囲むように広がって脱出を阻止する。最後にグローカスは、「我らが族長、リプナゲットのために！ 奴らを生け捕りにしろ！」と叫んで攻撃命令を出す。ひとたび戦闘が始まると、ゴブリンたちは新鮮な冒険者が与えてくれるかもしれない恩恵のために死ぬまで戦う。PC を捕獲し、グール熱に感染させ、結果仲間が増えるよう、PC を生かすことに全力を尽くす。

小型サイズであることを除けば、これらのゴブリン・グールは典型的な中型のグールと同じ能力を持つ。

GOBLIN GHOULS (6) 巻末にデータあり

※DAC 当日はこれだと戦力が足りてなさそうだったので、Monster Codex 収載の「グールの静殺者」からマジックアイテムをすべて除いた弱体化版を追加した。

A3. SHRINE TO KABRIRI TRIVIAL 4

ほぼ円形の部屋の南西の角には、大きな平らな岩が床から突き出ており、その側面には血で描かれた記号が描かれている。上部には不潔な覆いにくまれた大きな束が置かれている。部屋には 3 つ出口があるが、北東と南の出口とは異なり、北西の出口は材木と流木の板でほぼ塞がれている。

ゴブリン・グールたちは B3 に坑道を掘り進み、アブラクサスの祠とその住人に遭遇した後、エリア A4 にバリケードを築いた。木材は 3 ラウンドの作業を行うか、DC17 の〈運動〉に成功すれば押し開くことができるが、PC がバリケードを取り壊そうとし始めると、エリア A4 にいるゴブリン・グールが怯え、狂乱した小声でやめるよう懇願する。

DC17 の〈宗教〉で平らな岩の側面に血で書かれた、デーモン・ロード・カブリリにまつわるルーン文字であるとわかる。

即席の祭壇の土の包みには、ヌアリアのバラバラになった骸骨が入っている。――※プレイ時間の都合上、PC たちにさっさと先に入ってもらったため、ヌアリアの遺体は B3 のアゼレザの部屋にある（アゼレザは包みに興味はないが、ゴブリンたちが大事そうにしていたので嫌がらせとして奪って部屋の隅に放置してある）。

クリーチャー：ゴブリン・グールのリーダーであり、リプナゲットのお気に入りの手下の 1 人であるグローカスは、ここ数日間この部屋で、ヌアリアの遺体をアンデッドに生まれ変わらせるための最良の方法を

求め、熱心に祈っている。A2 エリアの騒動が彼の祈りを中断させる可能性は高いが、もし PC が彼に気づかれずにここに辿り着いた場合、彼はイニシアチブに-2 の状況ペナルティを受ける。死霊語を話すことができるキャラクターが彼の祈りを盗み聞きすると、そのほとんどが「この骨を目覚めさせる方法」についての洞察を求める「骨を炎の魔神から取り返してほしい」という祈りの繰り返しであることに気づく。

グローカスは他のゴブリンよりも少し背が高く、骨と歯で飾られたパッチワークの革鎧を身にまとっている。彼は歯と鉤爪で戦うが、いつも片手にはお気に入りの持ち物、先に鳥の頭蓋を腱で縛り付けた肋骨製の「クンド・オグ・コマンド」(DC12) を握っている。彼は死ぬまで戦う。

GLORKUS 巻末にデータあり

（コラム）NUALIA'S BONES

PC たちがヌアリアの遺骨を回収したら、地上の大聖堂にいるアブスタラー・ザントウスに届けることができるが、彼の友人であるオードラーニがコール・スピリットの儀式のために到着するまでまだ数日はかかるだろう。その間、彼は PC に探索を続けるよう勧め、特に地下墓地について知ったら、地下に危険なものがないことを確認するためにも、PC に地下のマップを描いてもらえないかと頼む。

報酬：ヌアリアの遺骨を回収した PC に 80XP を、遺骨をアブスタラーに届けた PC にサンドポイント大聖堂での評判ポイントを 1 ポイント与える。サンドポイントでの評価の獲得については 169 ページ以降を必ず読んでほしい。

A4. FIRE-BLASTED ROOM TRIVIAL 4

この洞窟の壁と支柱には焦げた跡があり、床には 3 体のゴブリンの黒焦げの死体が転がっている。西側には、部分的に掘りかえされたアルコーヴがあり、その奥には狭い割れ目から別の部屋に通じている旗石の壁が見える。その部屋からは、かすかな炎の輝きが揺らめくのが見える。

ゴブリン・グールたちは、当初このルートからヘルストーム・カタコンベに侵入しようとしたが、エリア B3 に侵入したとき、その部屋の住人であるアゼレザという悪魔の怒りを買った。アゼレザはこの部屋にファイヤーボールを打ち込み、侵入した 4 人のゴブリンのうち 3 人を焼殺

した。グローカスが大慌てで出した命令に従い、ゴブリンたちはこの部屋の入口を大急ぎで塞いだ。炎の爆発でかろうじて生き残った 1 人を取り残したまま。

クリーチャー： アゼレザの炎を生き延びたゴブリン・グール、ゾダックはかつての仲間によってここに幽閉されることになった。助けを呼ぼうとしたり、自分でバリケードを壊そうとした何度かの試みを聞きつけたアゼレザに怒鳴られた後、ゾダックは燃え盛る業火を恐れて脱出の試みをあきらめた。代わりに、彼はこの数日間、バリケードの近くにしゃがみこみ、北西の方角に「火の怪物」が去ってはいないか、恐る恐る目を凝らしていた。

PC たちがバリケードを解体し始めたら、ゾダックは木材の隙間からゴブリン語で恐る恐る囁く。「止める、止める！ 火の怪物を怒らせてしまうぞ！」。もし PC が止めれば、ゾダックと障壁越しにささやき声で会話を続けることができる（下記の Talking to Zoduk 参照）。そうしないなら、彼らがバリケードの解体を始めてから 1 ラウンド後、アゼレザがエリア B3 から怒りの咆哮を上げる。ゾダックは助けを求めて叫び、必死に北側からバリケードを突き破ろうとするが、彼女のターンでアゼレザは壁の隙間に近づき、エリア A4 にファイアーボールを投げ込む。この爆発の後、静寂が戻れば、彼女はエリア B3 で呟き続ける作業に戻るが、まだ物音が聞こえていれば、彼女はエリア A4 にいる者を攻撃するためにディメンジョン・ドアを唱え、死ぬまで戦う。

ZODUK 通常のグールのデータを使用

（コラム）TALKING TO ZODUK

ゾダックはここ数日の経験で、リプナゲットに仕え続ける気が失せている。もし彼がアゼレザの激怒を生き延びれば、ゴブリンのグールとしては唯一、PC と話すことを厭わないだろう。彼は、なぜグールたちがここに来て、このトンネルを掘り、ヌアリアの遺骨を盗んだのか、そしてその先に「火の怪物」がいて、ヌアリアの遺骨を持ってしまったことを説明できる。彼は、元仲間がこの部屋の周りに別のトンネルを掘ったと疑っているが、その詳細についてはわからない。もしまだリプナゲットの名前を聞いていないのなら、ゾダックから聞けるだろう。彼は PC たちに「リプナゲットは死んでいるが、実際には死んでおらず、私とは違う、もっと怖い方法で死んでいる」と話す。彼はリプナゲットがシスルトップを置いて「私たちに言えないほど重要な何かを探す」ために『ピット』に向かったことは知っているが、それ以上のことは知らない。もし PC が彼を逃がせば、ゾダックは納骨堂の下で、ウオルガーたちの仲間になる。彼はエリア A2 にあるシークレットドアのことを知っているが、この時点でゾダックはウオルガーを最高の「新しいボス」候補として見ているため、できることならウ

オルガーの領地への入り口を明かしたくないと考え、この情報をできる限り自分の胸にしまっている。

報酬 ゾダックと話し、情報を入手できた PC は 40XP を得る。

HELLSTORM CATACOMBS FEATURES

旗石で囲まれたこの部屋は、サーシロン時代のもので、地下 30 フィートのところにある。大聖堂の地下の基礎がほんの数フィート深く掘られていれば、この隠された部屋は数十年前に発見されていただろう。サーシロン時代から現存するすべての遺跡と同様に、ヘルストーム・カタコンベには保存の魔法が施されており、侵食や時間の荒廃から扉や壁を含む構造物を守っている。このカタコンベはもともとルーンロード・アラズニストに雇われていた兵士や魔法使いが滞在する場所として使われていた。カタコンベで最も重要な部屋は、大聖堂の中庭の真下にある。ここには、かつてヘルストーム・フルームそのものを制御していた 5 本の赤い石柱がある。現在、古代の火を噴く武器は、オールド・ライトとして知られる廃墟と化した塔を残して崩れ落ちたが、この石柱に秘められた魔法はまだ非常に活発で、時間が経てばサンドポイントの人々にとって大きな恩恵にも危機にもなりうる。

カタコンベ内の部屋はすべて、壁や天井に彫られた七芒星（サーシロンの悪名高いシヘドロンで、同国の 7 人のルーンロードを象徴する）の彫刻にかけられた無数のコンティニュアル・フレイム呪文によって照らされ、部屋全体に揺らめく炎のような輝きを与えている。ほとんどの部屋とホールの天井の高さは 8 フィートである。

ヘルストーム・カタコンベはゴブリン・グールの巣窟に比べれば十分な広さがあるが、別の意味で窮屈である。エリア B10 を除き、戦闘は 1 体の敵に限られ、パーティの移動が制限されることから、難易度は Trivial か Low に偏っている。

B1. CATACOMB ENTRANCE

天井が低く、木の支えが組まれたトンネルは、直径 4 フィートの穴が掘られた石の壁に突き当たっている。その先の長方形の部屋は、東と西の壁に彫られた七芒星の中心で揺らめく炎に照らされている。南側には、木の扉の前の床と天井に開けられた仕掛け扉の下に、石と瓦礫の山が残されている。瓦礫からはゴブリンの腕と足が突き出している。

瓦礫と埋もれたゴブリン・グールは、この広間を今も守っている古代の罠の証拠である。この 2 体のゴブリン・グールは南側の扉を開けようとしたが、上の仕掛け扉が開いたときに押しつぶされた。罠は

もう機能していないが、扉を開けるには瓦礫を片付けなければならない（10 分の作業）。

宝物： 瓦礫を片付けると、ゴブリン・グールの持ち物である幸運のお守り（クローク・オブ・レジスト+1）を回収できる。

B2. RUNECARVED ATRIUM TRIVIAL 4

この部屋の北と西の壁には何百ものルーン文字が刻まれており、その中心にはゆらめく炎が燃える七芒星がある。時折、この炎から小さな火花が散る。

部屋の北東の角にある木製のドアには、角の生えた牙の生えた顔のようなルーン文字が彫られている。

DC17 の〈宗教〉チェックに成功すると、扉に描かれた印が禁断の伝承と魔法を司るデーモン・ロード、アブラクサスのルーンであることがわかる。壁に描かれたルーンは、このデーモン・ロードへの祈りをサーシロン語で書いたものである。

危険 壁に描かれたルーンは、エリア B3 にある祠に参拝せずに近づいた者を罰するための罠である。何世紀もの時を経て、この罠は一部が痛み、ルーンは奇妙な火花を散らしている。

FIRES OF ABRAXAS HAZARD 5

〔アンコモン 魔法 罠〕 知覚：DC14

説明 サーシロン語でアブラクサスへの祈りを唱えない限り、部屋のどこにいてもシヘドロンの炎から火の槍が飛び出し攻撃する。

解除 〈装置無力化〉DC20 で壁にある小さなトリガーのルーン文字を破壊するか、DC20 の〈宗教〉で善の神に祈りを捧げて罠を無効化する。

回避 アブラクサスへの祈りがサーシロン語で壁に刻まれている。そのうちの 1 つを唱えると、罠は 1 時間無効になる。

炎の槍 〔reaction〕トリガー エリア B3 への扉が開いているか、損傷している。**効果** 2 本の火の槍が北と西のシヘドロンから部屋を薙ぐように飛ぶ。エリア B2 内のすべてのクリーチャーは、6d6〔火炎〕ダメージ（DC18 反応・半減）を受ける。

再起動 トラップは 1 時間後に自動的にリセットされる。

B3. ABRAXAS SHRINE LOW 4

天井に彫刻された七芒星の中で火が燃え、辺りをゆらめく輝きで満たしている。部屋の南西の角には 2 つの木製の扉があり、東側には大理石でできた低い石の祭壇が壁の割れ目の前に置かれている。祭壇の上には銀の鉢が置かれ、その縁には細長い刃のナイフ

がバランスを保つように、先を西に向けて置かれている。

クリーチャー： この小さな祠はかつてカタコンベを管理者していた者たちがアブラクサスに祈りを捧げるために使用していた。現在、ここにはアゼレザという名の一匹のプリモラック・デーモンが残っている。この悪魔はアースフォール以来この部屋に住んでおり、長い滞在の間に広場恐怖症になった。アゼレザは、長い間祈り続ければ、アブラクサスに言葉が届き、ヘルストーム・フルームを再び起動させることができるかと確信している。祈りがあまりにも長く、彼女はどれくらいの期間祈っているかわからなくなっている。ゴブリンが祭壇のすぐ向こうの壁を突き破ったとき、彼女はアブラクサスがついに自分の祈りに応えてくれたのだと思った。その正体に失望した彼女は、恨みと怒りを募らせている。PC が彼女の邪魔をすると、彼女は奈落語で「フルームの秘密を持つアブラクサス卿の使いでないなら失せろ！」と金切り声を上げる。PC はアゼレザを「騙す」ことができるかもしれないが、彼女が何を言っているのか理解していないことを悟ると吃驚し、罵り、攻撃する。彼女は死ぬまで戦い、PC がこの部屋から逃げ出すと 1 ラウンド追跡するが、広所への恐怖に悲鳴を上げてこの部屋に逃げ帰る。

AZEREZA

巻末にデータあり

宝物： 祭壇の上の銀の鉢は 50gp 相当。その上に置かれているナイフはあまり質の良くない冷鉄製のダガーで、刃にアブラクサスのルーンが刻まれている。鉢の中には 6 個の滑らかなガーネット・ビーズが入っており、1 個は 20gp、2 個は 50gp、3 個は 100gp の価値がある。短剣を調べる際に DC22 の知覚チェックを行うと、柄の部分が取り外せることがわかる。このガーネットはより質が高く、250gp の価値がある。この 7 つのガーネットはエリア B6 に隠された財宝を見つけるのに役立つ。

エリア B3a は古代のクロークルームで、かつてはアブラクサスを崇拝するための神聖な衣服が置かれていた。これらの衣服のほとんどは朽ち果てて久しいが、現在アブラクサスのルーンが刻まれた緑とオレンジのカルティスト・カウル(181 ページ)が壁の釘に掛けられて残っている。

B4. THE THREE STEPS MODERATE 4

この 3 つの部屋はよく似ているので、以下の読み上げテキストをすべての部屋に使用できる。

この部屋の南側は他の部屋より低くなっており、階段が部屋まで続いている。

東と西の壁には七芒星の彫刻が施され、その中心には炎が揺らめいている。北側には他の部屋の灰色の石壁とは対照的な暗赤色の石壁があり、扉が設えられている。それぞれのドアの取っ手には、小さなビーズ状のものを入れるような小さな金属製のバスケットが付いている。

最北の部屋には、北側の赤い壁と扉の代わりに、もう 1 つの特徴がある。

この部屋の北側は、壁が半円形にカーブしている。

北側には、ランサーを手にした怒れる女性の赤い石像がひとつ立っている。彼女の武器は片手で南の扉に向けられ、もう片方の手は贈り物を期待しているかのように手のひらを広げている。ランサーは本物の武器のようで、彫像と一体化しているわけではない。

DC17 の〈知識：歴史〉に成功したら、この彫像がアースフォール以前の時代、現在のヴァリシア西海岸以西の土地の支配者であったルーンロード・アラズニストを象ったものと認識できる。

ルーンロード・アラズニストは、ヘルストーム・フルームの脅威が敵を遠ざけるのに十分であったため、めったにこの部屋を訪れることはなかった。ここに駐屯する者たちは、誰が責任者であるかを決して忘れないようにするため、週に一度「チェックイン」を行うことになっていた——エリア B4c にある銅像——おそらくアラズニスト本人が像の目を通してその様子を見ている——に週報をしに行くのだ。この報告に行くだけでも危険を伴うものだった。この 3 つの部屋（階段）を通り抜けるには、カタコンベの司令官の管理下にある正しいパターンを知っている必要があったからだ。罰を受けるべき部下は、わざと間違ったパターンを教えられ、通り抜けに失敗するよう仕組まれていた。この方法では、司令官に気に入られた者でさえ、像に到達して報告を終えるまで自分がうまくやれていたかわからない。これは、部下たちの緊張感を保つために非常に有効だった。

カタコンベの司令官がアースフォールの際に亡くなったため、3 つの部屋を通過するためのパターンは何千年の間変わっていない。安全な通路を確保するためには、扉の取っ手にある小さな金属製の籠にガーネット・ビーズを入れ、価値の低いものから高いものへ、南から北の順に入れ、エリア B4c にあるアラズニストの像の手のひらに最も価値の高いガーネット・ビーズを入れる。このガーネット・ビーズ一式はエリア B3 にあり、その使い方はエリア B6a にある。

この壁の扉はすべて石でできており、どれも鍵はかかっておらず、南に向かって開いている。ただし、正しいガーネット・ビーズを取っ手の籠に入れずに扉を開けると、北側の部屋の罠が起動する。B4a の南の扉に 20gp のガーネット・ビーズを置くと、B4a エリアの罠が解

除される。エリア B4a とエリア B4b の間にある 2 つの扉に 50gp のガーネット・ビーズを置くと、エリア B4b の罠が解除される。100gp のガーネット・ビーズ 3 個を最北端の 3 つの扉に置くと、エリア B4c の罠が解除される。アラズニストの像の台座にある小さな窪みに（訳注：次の段落で「上向きに返した手のひらに置く」ことが指示されているのでこの記載はおそらく誤り）250 gp のガーネットを置くと、像が動き出すのを防ぐことができる。

クリーチャー：現在、像の目を通してこちらの様子を見ている者はいないが、それでも潜在的な危険はある。クリーチャーがこの部屋に入ってから 1 分以内に 250gp のガーネット・ビーズをその上向きに返した手のひらに置かなければ、彫像は動き出して攻撃する。この彫像は 3 つの部屋全体を通して敵を追いかけけるが、B4a の南の廊下に出ることはできない。

STATUE OF ALAZNIST

巻末にデータあり

危険：クリーチャーがこれら 3 つの部屋のいずれかに入ってターンを終えると、東と西にある四面体の中心で燃える炎が点滅する（エリア B4a では赤、エリア B4b では青、エリア B4c では緑）。この 3 つの部屋には、それぞれ独立した、しかしほぼ同じトラップが仕掛けられている。

THE THREE STEPS

HAZARD 5

〔アンコモン 魔法 罠〕

〈隠密〉DC20

説明 シヘドロンから魔法のビームが部屋中に放たれる。

無効化 〈装置無力化〉DC19 で、ドアの取っ手にあるバスケットに適切なビーズが入っていると騙す。または、毎ラウンド DC17 の〈隠密〉で、罠に発見されないようにする。

怒りの爆風 〔reaction〕 トリガー クリーチャーが部屋でのターンを終了する。効果 東と西の壁にあるシヘドロンからエネルギー放射され、その部屋にいるすべてのクリーチャーに 9d6 のエネルギーダメージ（DC20 の基本反応セーブ）を与える。エリア B4a の罠は〔火炎〕ダメージ、B4b の罠は〔氷雪〕ダメージ、B4c の罠は〔毒〕ダメージを与える。

再起動 各罠は 10 分後に自動的に再起動する。

宝物：アラズニストの像が破壊された場合、または 250gp のガーネット・ビーズを掌に乗せてなだめれば、PC は簡単にその魔法のランサーを奪うことができる。ただし、部屋に人がいるときにガーネットのビーズを外すと、彫像が動き出し、攻撃してくる。同様に、ドアの取っ手からビーズを外すと、北側の部屋の罠が再び作動する。

エリア B2 の短剣と同様に、ランサーの柄には空洞があり、DC17 の知覚チェックに成功すれば発見できる。ランサーの根元近くのパネルを開けると、中空の筒状のものがあり、2 つの巻物 (*scroll of wall of fire*, *a scroll of weapon storm*)、そして、後で B10 エリアの石を再活性化したい場合に必要となる *consecrate* が書かれた長い巻物)が入っている。

報酬：PC がランサーを戦闘以外の方法で奪った場合、石像を破壊した時同様の XP を与える（この場合、後に石像を破壊しても XP は得られない）。

B5. ARMORY

この部屋の扉は 2 つともロックされているが、エリア B6a に隠された鍵でどちらも開けることができる。あるいは、DC18 の〈運動〉チェックで“こじ開け”、DC21 の〈装置無力化〉チェックで“解錠”できる。

この部屋の武器棚のほとんどは灰で覆われているが、南東の角の棚には古い剣と小さな矢の束が置かれている。天井には七芒星が 1 つ刻まれている。その中心には奇妙な青い炎が揺らめいており、雪片のようなものが定期的に舞い散っては床に着く前に消えていく。南側のドアの下からは、大昔に大爆発があったかのような焦げ跡が放射状に広がっている。

かつてこの武器庫は、侵入者を閃光で凍らせ、苦痛に満ちた仮死状態にする恐ろしい罠で守られていた。その強力な魔力は、侵食を防ぐ防御対策までも焼き尽くしてしまったため、時間の経過とともに威力を失ってしまった。はるか昔に失われた職員章を持たずに部屋に入ると、七芒星の青い炎が明るく瞬き、一瞬、部屋の中が驚くほど温度が下がるのを感じる。その後、炎はパーティパーティと音を立てて消え、部屋は暗闇に包まれる。

宝物：一本だけ残っていた剣は *+1 冷鉄製ロングソード* で、矢のうち 6 本はアロー+1。7 本目の矢は、厚い埃を取り除かなければ他の矢と同じように見えるが、*コンストラクト・ベイン・アロー (+1/体人造+3、+2d6 ダメージ)* である。

B6. COMMANDER'S STUDY

ひっくり返って横倒しになった椅子のそばに、木製の机が置かれている。埃が積もった机の上には巻物や帳簿がいくつか置かれている。向かいの壁には大きな地図が掲げられている。色は褪せているが、まだ概ね読める。北と南の壁にはドアがある。

カタコンベの最後の司令官はジャスカーという魔術師だった。アー

スフォールが始まったとき、彼はルーンロード・カルゾーグがついにアラズニストの要塞を攻撃する決定を下したと考え、慌ててここに保管されている機密情報をできる限り集めた。エリア B6a は倉庫だったが、司令官はここに保管されていた物資の大半を持って逃げ、エリア B8 から西に続くトンネルで焼かれた。

壁の地図にはアースフォール以前の地域が描かれているが、その時代には現在した海から何マイルも離れていたため、PC にはすぐにはわからないかもしれない。地図を見た PC は、DC20 の〈知識：地理〉（あるいは適切なく知識）チェックで知識の想起に成功すれば、このことがわかる。地図上の表示はすべてサーシロン語である。現在の海岸線は地図上に「ラスプ」と大まかに記されている。サンドポイントがある場所は「HF Compound」-ヘルストーム・フルームの略-と書かれている。すべてが終わる直前まで、ジャスカーはルーンロード・カルゾーグがこの近隣に立てたと思しき拠点を追跡し、襲撃する計画を立てていた。かつてシスルトップがあった場所に立っていたカルゾーグの立像が地図内に記載されている。現在『ピット』として知られている地域は、ジャスカーにとって特に興味深い地域だったようで、丸で囲まれ、“捕らえたスパイがリララルーという人物に率いられたシャラストの大規模な部隊がここに駐留していると吐いた。襲撃のためミストレスの許可を得る必要あり”と書き添えてある。

宝物：テーブルの上のノートや帳簿は触ると粉々に砕けるが、古地図は剥がせる。物置（エリア B6a）にはほとんど何も無いが、ここで 2 つのものを見つめることができる。1 つは 2 つの鍵がついたキーホルダーで、1 つは *sneaky key talisman*、もう 1 つはエリア B5 の扉を開ける鉄の鍵である。もう一つは、古くて壊れやすい巻物で、そこにはジャスカーが「3 つの階段」を進むための最新の手法と、誤った指示を与える予定の反抗的な兵士 3 人の名前が記録されている。これらのメモはサーシロン語で書かれており、巻物を乱暴に扱うと粉々に砕けてしまう。

B7. GUARDPOST TRIVIAL 4

家具も置かれていないこの部屋の天井には、星の彫刻が施され、炎が揺らめいている。南東の扉の横の床には焦げた跡がある。大昔、閉ざされた扉の向こう側で、強烈な爆発に見舞われたようだ。

クリーチャー： 南西の角に、金色の角とコウモリの翼を持つ、どことなく人型をした高さ 7 フィートの雄牛の像が立っている。DC20 の〈宗教〉チェックで知識の想起に成功した PC は、これが錬金術、発明、変容のデーモン・ロードであるハーゲンティの像であるとわかる。このディヴァイン・ガーディアンは一般的なディヴァイン・ガーディアンのほぼ半分の大きさで、そのため危険度はやや低い。とはいえ、破壊

されるまで戦い続け、PC を執拗に追い続ける。

DIVINE WARDEN OF HAAGENTI

巻末にデータあり

B8. FIRESCARRED HALL

真っ暗で長いホールの壁、床、天井は煤で真っ黒に焼かれ、床は細かい灰の層で覆われている。あちこちに灰の山があり、そこから骨の破片がいくつか突き出ている。トンネルはさらに西の暗闇へと続いている。

アースフォールに襲われたとき、大地を吹き飛ばす魔法のエネルギーが、ヘルストーム・フルームの逆噴射を引き起こした。地獄の業火はエリア B10 の制御石を吹き抜け、シークレットドアからこのホールに流れ込み、その過程で何人かの不幸な兵士を焼き尽くした。残骸と煤を調べて DC20 の〈秘術〉チェックに成功すれば、古代の強力な魔法の炎が昔ここを襲ったとわかる。DC25 で、その火は東の壁の一点から発生したらしいことがわかる。

エリア B9 へのシークレットドアには煤がこびりついており、見つけるのは少々困難で、気づくには DC23 の知覚チェックに成功する必要がある。B10 へのシークレットドアはもう少し見つけやすい。通路がフルームの逆噴射をうけたとき、石製のドアはあたかもそこになかったかのように吹き飛び、細かな灰のようなものに変化した。DC15 の知覚チェックに成功すれば、壁にあるドアの形をした灰のしみに気づくことができるが、それとは関係なく、このドアに干渉すると、ドアはたちどころに崩れ去り、エリア B10 への入り口が現れる。

トンネルはエリア B8a の西の地下に 200 フィート弱続き、崩落している。このトンネルはかつてヘルストーム・フルームまで続いていたが、アースフォールの際に崩壊している。

B9. YAMASOTH SHRINE

この部屋の壁には、不気味なアルファベットの彫刻が施されている。東側には、さらに不気味な光景が広がっている。それは、深緑色の石で彫られた幅 5 フィートの卵か植物の球根である。卵の側面からは石のような触手や根が放射状に伸びており、部屋の東側にしがみついているように見える。

DC25 の〈知識：宗教〉チェックに成功すれば、この部屋がクリップスの王ヤマソス Yamasoth の祠であるとわかる。壁に刻まれた彫刻は、アビスの汚らしい存在へ捧げる祈句である。

宝物：祭壇の中央の“ポッド”を調べる際に DC20 の知覚チェッ

クに成功すると、ポッドにあるたくさんの浅い亀裂の 1 つをつかんで引っ張ることで開けることができるとわかる。開けると全体が花のように、鋭い歯のようなトゲがあるため見方によっては口のように開く。中には古い骸骨があり、この祭壇は拷問器具の“鉄の処女”のようなもので、ヤマソスの好む変身方法と同じようなやり方で犠牲者を生贄に捧げるために用いられた。

この不幸な人物は、アースフォールの前日、魔法の宝を盗んだ疑いをかけられ、罰として生け贄に捧げられた。犯行はバレなかったが、実際には被害者は有罪で、盗んだ *jade serpent wondrous figurine* を飲み込んで隠していた——それは今、彼の骸骨の真ん中に見え隠れしている。

B10. HELLSTORM FOCUS MODERATE 4

この部屋の壁、床、天井には、真っ黒な煤と灰が厚くこびりついている。部屋の中央には幅 5 フィート、高さ 2 フィートの赤い石板があり、上部には七芒星の絵が刻まれている。それを取り囲むように、さらに 5 つの赤い石板が立っている。これらの赤い石柱と中央の石には、不思議なことに灰も煤も付いておらず、時折、かすかな炎のようなエネルギーが揺らめいて見える。

この赤い石の巨石は、かつてヘルストーム・フルームの焦点の役割を果たしていた。焦点の使い方を理解した者は、ここからフルームを起動させ、数マイル離れた目標に壊滅的な火の束を向けることができた。石をよく見ると、そこには何千、何万という小さなサーシロンのルーン文字が描かれている——時折見える炎のゆらめきの正体である。ヘルストーム・フォーカスはまだ力を持っているが、フルーム自体が破壊されているため、再稼働は致命的な結果をもたらす。再稼働により生じる爆発はこの地域を一層し、サンドポイントとその周辺を焼き尽くしてしまうだろう。ヘルストーム・フォーカスの攻撃力を回復させるには多くの時間と労力が必要だが、幸いなことに、いくつかの作業と適切な調整によって、『ピット』の探索を助けるポータルとしての機能を回復させることができる。今のところ、PC がヘルストーム・フォーカスについて知るためにできることはほとんどない。この強力な装置については第 2 章で詳細が語られている。

クリーチャー：アースフォールの襲来時、ヘルストーム・フォーカスが逆噴射し、その場にいた魔法使いを数名焼き尽した。彼らはルーンロード・カルゾーグの軍勢が近づいていると考え、フルームを使った攻撃を準備していた。炎に焼かれた 3 人は、部屋の守護者として燃えさかるアンデッドとなった。焼かれた残骸は灰と骨の山から立ち上がり、部屋に入る者を攻撃する。彼らは破壊されるまで戦うが、この部屋から出て敵を追うことはない。

報酬: ヘルストーム・フォーカスを発見した PC は 60 XP を得る。

Speaking With the Dead

PC たちがヌアリアの遺骨を回収し、アプスタラーに戻して安全に保管した後、コール・スピリットの儀式を行う時が来る。そのタイミングは GM が調整して良い。というのも、カタコンベの古い部屋には PC たちの任務を助けるアイテム（特に *cultist cowl*（カルティストの頭巾））が発見されるのを待っているからだ。

アプスタラーの旧友オードラーニ（アシャーヴァ Ashava のクレリック レベル 9 CG 女性エルフ）が町に到着した。彼女はサンドポイント大聖堂の一室に居を構えているので、アプスタラーが彼女をパーティに紹介するには、PC が地下の過酷な探索から帰還したが絶好のタイミングとなる。オードラーニは青白い肌と黒髪のエルフの女性で、地味な色合いの服装をしている。他のエルフと異なり、やや不器用な足取りで、猫背気味に歩く。このぎこちなさは、かつては彼女の内向的な性格が反映されていたが、数年前にルーンロード・アラズニストに立ち向かった英雄たちとの冒険（訳注：リターン・オヴ・ザ・ルーンロードの第 1 作）を経て、彼女は信念を取り戻し、自信を持ち、より友好的な態度をとるようになった。

崇高なる踊り手の王、孤独な魂と月光を司る神、アシャーヴァの崇拝者であるオードラーニは有能な癒やし手であり、もし PC が負傷していたり、神からの援助が必要であれば、彼女は熱心に、そして喜んで無償で治療を提供する。さらに重要なことに、彼女はヌアリアの魂に彼女を許すよう呼びかけるというアプスタラーの計画を全面的に支持している。オードラーニの理解では、アアシマルの魂は彼女の信仰が導き助けるよう促している孤独な魂であろうと思われたからだ。

FORGIVING NUALIA

コール・スピリットの儀式は主な発動者をオードラーニが、アプスタラーがその副発動者を務める一方で、PC が果たすべき重要な役割が残っている。オードラーニは、ヌアリアの死の特殊性、サンドポイントとの過去、20 年近い時間の経過、遺骨の冒涇など、すべてが彼女の霊を呼び出すには理想的とはいえない状況を作り出していると説明する。ヌアリアの霊を確実に呼び出すには、アプスタラーだけでなく彼女の集中力のすべてが必要だ。ヌアリアの例が呼び降ろされるときには、他の靈魂もやってくる可能性がある。もしそうなれば、アプスタラーとオードラーニはそれらの靈魂が危険なアンデッドになるの

を阻止するために集中しなければならない。したがって、PC は儀式魔法を成功するためにサポートするだけでなく、ヌアリアの霊の話を聞いてほしいという。ヌアリアに何を聞けばいいのかわからない場合は、アプスタラーが教えてくれる。オードラーニはこれが必要ないことを望んでいるが、彼女の懸念は現実のものであり、PC が必要となることを恐れている。

今回のような場合、霊と接触するには月明かりの下が最良だとオードラーニは説明する。そこで彼女とアプスタラーは、大聖堂の中庭、つまり野外で夜に儀式を行うつもりだ。次の晴れた夜、月が中庭を照らす日没から 1 時間後に儀式を行う予定だという。儀式には月明かりが不可欠だが、ランタンを数個余分に用意しても問題はない。もし全員が薄明かりでもよく見えるのでなければ、儀式が始まったら中庭にランタンをいくつか設置することをアプスタラーは勧める。

この場合、月明かりの下で霊とコンタクトを取るのがベストだとオードラーニは説明する。そこで彼女とアプスタラーは、野外の大聖堂の中庭で夜に儀式を行うつもりだ。次の晴れた夜、月が中庭を照らす日没から 1 時間後に儀式を行う予定だという。

儀式には月明かりが不可欠だが、ランタンをいくつか用意しても問題はない。もし全員が夜目や暗視を持っていないなら、儀式が始まるときに中庭にランタンをいくつか設置することをアプスタラーは勧める。

儀式には 1 時間かかる。オードラーニとアプスタラーは詠唱、蠟燭やお香に火を灯すなど、ヌアリアの霊を招き入れるために必要な儀式に集中する。彼らは PC にそばにいろよう求めるが、儀式がほぼ完了するまでうまくいったかどうかはわからないという。ともあれ、彼女は彼らを助ける方法を PC たちに説明する。儀式が始まるまでの間、PC たちは近くで待つことになる。

ひとたび儀式が始まると、かすかな月光の渦が現れ始め、2 人の発動者の周囲で輪になって踊り始めるおぼろげな人影を垣間見ることができる。時間が経つにつれて、このような魔力の顕現はますますあっさりとして、気の遠くなるような寒気が空気に漂うようになる。

Assuaging the Locals

儀式が始まって 10 分ほど経ったころ、慌てた様子の侍祭が駆け寄ってくる。アプスタラーとオードラーニの周りに魔法が構築される様子を見て息を呑みながら、侍祭は PC に心配な知らせを伝える——大聖堂の入口に「暴徒」が集まり、大聖堂に入ってアプスタラーとの面談を要求していると。そこで、PC に暴徒を解散させる手伝いをしてほしいと頼む。もし PC が拒否すれば、スカネッティ家と手を組んだ暴徒の中の問題児が大聖堂に侵入し、「悪霊を呼び出した」ア

ブスターと対決するために中庭に殺到する。この妨害によって儀式は台無しになる。幸い、高価なロウソクと線香を無駄にした以外に悪い影響はなく、アブスターとオードラーニはヌアリアに許しを与える問題を町議会にかけると約束することで、群衆を説得することができる。言うまでもなく、儀式はこの夜には完了しない。詳細は第2章の「Enemies of the Faith」の項を参照。

PCが協力するなら、大聖堂の入口前に行くと、20人ほどの地元の人々が集まっている。松明やランタンを持っている者もいるが、今のところ武器を持っている者はいないようだ。PCたちが近づくと、アブスターと話すことを要求する声や、「死者を愚弄している」、「悪霊をもてあそんでいる」と咎め立てる声が聞こえてくる。その中で最も大きな声でドアを叩いているのは**チャーンスカネツティ**（LN 男性 人間 貴族3）である。

ドアを開けたら、PCには群衆を解散させるための方法がいくつかある。各PCは一度ずつそれを試みることができるが、全員が失敗した場合、チャーンは群衆を十分に熱狂させ、アブスターと対決するために聖堂の中に押し入らせる。群衆に解散させようとするPCの順番はPLが決めてよいが、それぞれは個々の技能チェックによって解決される。PCは他の者の技能チェックの補助を試みることができるが、それによって自分の技能チェックの機会を失う。

アピール: PCはDC23の〈知識：地域〉を試みることによって、暴徒の礼節に訴えたり、あまりに野蛮な振る舞いを恥じる気持ちを植え付けようすることができる。

説得: PCはDC19の〈交渉〉チェックを試みることで、“懐柔する”によって彼らの怒りを和らげたり、あるいは単にすべての安全を守るために最善を尽くし、事態が危うくなりそうなら自ら儀式を中止すると約束することができる。

誘導: PCは群衆に嘘をつき、結局今夜は儀式は行われなくなったとか、アブスターは病人の付き添いで不在であるといった説明でDC20の〈はったり〉チェックに成功すれば、群衆の怒りを紛らわせることができる。

脅し: PCは群衆の怒りに怒りで対抗し、法的措置の脅しをかけたり、群衆が儀式の気を散らして事態を悪化させるかもしれないと警告を発し、DC18の〈威圧〉チェックに成功することでPCが実力をもって群衆を排除する可能性をほのめかしたりできる。

暴力: 群衆の誰かを攻撃したり、呪文を唱えたり（呪文の意図に関係なく、地元の人々は手を振ったり魔法の言葉を聞いたりすると、すぐに最悪の事態を想定する）、実際の暴力を見せると、群衆は一目散に逃げ出すが、逃げながら何人かが肩越しに警告を叫ぶ「これで終わりじゃないぞ！」もしPCが暴力に訴えた場合、PCは各町の派閥で2評判ポイントを失う。もし村人が殺された場合、PCは代わりに各派閥で5評判ポイントを失う。

報酬: 群衆を平和的に解散させた場合は80XP、暴力に訴えた場合は40XPを与える。

Assisting the Ritual Severe 4

怒れる暴徒を解散させることができれば、PCたちは中庭に戻ることができる。儀式が問題なく終わりに近づいたとき、突然、月光のきらめきと踊る霊たちの中に新たな人影が現れる。骸骨のような姿をした影は地面から這い出すと踊る霊たちを襲い始める。オードラーニは素早くPCたちに近づき、助けるように合図する。生と死の間の障壁を突き破ろうとする影に反撃するため、各PCは以下の活動を試みなければならない。

（コラム）反対意見 DISSENTING OPINIONS

サンドポイントの住民全員がヌアリアの霊と接触するのを良い考えだと思っているわけではない。アンデッドを世に放つことへの恐れ、多くの不幸を引き起こした女性に許しを与えることへの恨み、あるいは死者は安らかに放置されるべきだという信念など、理由は様々だ。さらに、アブスターを密かに憎み、彼の評判が落ちるのを見たいと思っている者たちの存在がこの問題を複雑にしている。儀式の夜が近づくにつれ、アブスターは自分の計画が外部に漏れるのを防ごうとしたが、サンドポイントは噂好きの町であり、噂は広まってしまう。アブスターは儀式が始まる夜の日没に大聖堂を一般人立ち入り禁止にすることを決めるが、これはPCたちが協力しなければならない反発を引き起こす。また、第2章でより詳しく描かれる、繰り返し起こる筋書きもここで設定される。

BOLSTER THE RITUAL

あなたは精霊呼び出しの儀式を利用しようとする影霊（シャドウ）を防ぐか、押し戻そうとする。魔法を強化するための〈呪文学〉、シャドウを怯えさせる〈威圧〉、踊っている精霊に加わってシャドウに対抗するための〈芸能〉、祈りでシャドウを押し戻すための〈知識：宗教〉を試みる。どの技能を選んでもDC19で成功となる。

成功：勝利ポイントを1点獲得する。

失敗：勝利ポイントを1失う。

勝利ポイントが3ポイント以上になれば、オードラーニとアブスターが儀式を完了し、ヌアリアの霊を中庭に呼び出すのに十分な時間、霊を引き留めることができる——彼女の存在はシャドウを圧倒し、この世界から追い払ってしまう。PCが獲得した勝利ポイントが3点未満であった場合、3体のシャドウが大地から舞い上がり、姿をあらわにする。シャドウは〈隠密〉でイニシアチブ判定を行い、PCを

一斉に攻撃する。PC がシャドウを倒せないようであれば、オードラーとアプスターは儀式を停止し、アンデッドを追い返して PC を一斉に救う。この場合、2 人は数日後の夜にもう一度儀式を行なおうとするだろう。この遭遇にマップは用意されていないが、この戦いの舞台となる中庭は十分に広く開放的であるため、必要に応じて空白のグリッドでプレイしてもよい。

シャドウ SHADOWS (3) 巻末にデータあり
Pathfinder Bestiary 289

報酬：シャドウが侵入するのを防いだら、戦闘でシャドウを倒したのと同じ XP を与える。

Speaking with Nualia

儀式が成功すれば、ヌアリアの魂は悲痛な叫びとともに立ち上がる。彼女は死の直前の姿で幽霊として現れる――傷だらけの腹部を露出させた、プレストプレートをつけた長い髪のアアシマル族の女性で、左手は悪魔の爪、目は白い光で輝いている。彼女の幽霊のような姿全体は、脈打つような青緑色の光を放っている。

オードラーが恐れていたとおり、この儀式の特殊性によって、彼女とアプスターはトランス状態に陥り、月光に照らされた精霊の渦と踊るように体を揺らしている。悲痛な叫びが小さくなると、ヌアリアはアプスターとオードラーからそう遠くない、地面から浮いたところで動きを止める。彼女は二人をじっと見つめ、アプスターに目を留めると、恨みのこもった声で呟く。「あなたを覚えているわ……なぜ私を呼んだの……？ 私が憎いの……？ あなたたちは皆、私を憎んでいたものね……」

ヌアリアは PC が話しかけると、すぐに PC に注意を向ける。PC たちは 10 分話す時間がある。しかし、PC が彼女を許したいと口にするや否や、彼女はけたたましく笑ったかと思うと、「謝罪や許しには 20 年遅すぎたわ。サンドポイントの皆が私を憎んでいたのに、何人かが今頃謝罪をしてどんな意味があるというの？」と苦々しい笑みを浮かべながら吐き捨てる。

PC とヌアリアとの話し合いは、影響力遭遇 influence encounter（PF 2 のゲームマスター・ガイド p151）として行われる。遭遇の各ラウンドは 1 分間続く。コール・スピリットの持続時間は 10 分間なので、PC はヌアリアに影響を与え、彼女が許されていると納得させるために 10 ラウンドの猶予がある。

NUALIA'S SPIRIT

〔CE 中型 アアシマル 人間 霊魂〕

Embittered soul in limbo

知覚 +12

意志 +15

発見 DC18 〈知識：次元界〉、DC19 〈知識：地域〉、DC20 知覚

影響を及ぼすスキル DC18 〈知識：地域〉（ヌアリアに、サンドポイントでの生活には良い面もあったことを思い出させる）、DC19 〈知識：宗教〉（彼女の魂が裁かれた後でも、アピスに送られる運命から逃れるための選択をするにはまだ遅くないことを指摘する）、DC19 〈交渉〉、DC20 〈はったり〉、DC22 〈威圧〉

影響 3：ヌアリアは辛辣で非難的な態度を崩さず、PC たちに、昔現れた殺人鬼“チョッパー”と同様、彼女もサンドポイントにやってきた破滅はじまりに過ぎず、最悪の事態はこれからやってくるのだと警告する。「サンドポイントの未来には 7 つの厄災が待っている」と。

影響 6：ヌアリアの表情が柔かくなり、怒りに代わって悲しみが現れはじめる。彼女は PC とサンドポイントの人々を悼み、「7 つの真の破滅はるか昔に始まったことを終わらせる」前に、彼女を殺してくれたのは救いだったと話す。さらに彼女は「たとえ自分が許されたとしても、自分を追いやった者たちを許すことはできない。私が生きている間に私を罵倒し、苦しめた者たちは、彼女がなし得たどんなことよりも、子供たちを破滅に追いやったのだと思い知るがいい」と恨みのこもった声で呟く。

影響 9：ヌアリアの怒りは、ついに悲しみにとってかわる。彼女は気がついたのだ。自分を傷つけたことのない人たちからの許しは苦い薬なのだ。『ピット』が 7 つの厄災を全てもたらした終わったら、死者の地で私を探してほしい、と彼女は PC に頼む。そのころには、彼女は自分の人生を台無しにした者たちを許す準備ができていないかもしれない、と。きっと、死の向こう側にある知恵を手に入れているだろうから。コール・スピリットの儀式にどれだけの時間が残されているかわからず、この時点でヌアリアは悲しみに押しつぶされ、彼女は消えるようにボーンヤードへと帰っていく。そのとき、彼女は最後の警告を告げる「サンドポイントに災いをもたらそうとするものすべてが眠っているわけではないわ。7 つの厄災がサンドポイントに訪れることを望んでいる者がいる。そいつは赤い翼の声に耳を傾けているわ。もう時間がない。『ピット』を掘りなさい。さもなければ、炎から逃れることはできない……」

※DAC 当日は PL が多かったので影響 12 で終了することとし、ついでに消えようとするヌアリアを邪魔する 3 体のシャドウが PC に襲いかかることとした。ちなみに偶然 PC の 1 人が死んでシャドウになりかけたので、ヌアリアが呪縛を振り切ってその打撃を受け、シャドウを道連れに地に沈んでいくという演出が追加できた。

抵抗：ヌアリアはサンドポイントのことに触れた技能チェックに最初に失敗したとき、怒りと憎悪をあらわにする。これにより、以降のチェ

Chapter2: Strange Times in Sandpoint

ックすべての DC が 2（大失敗なら 4）増加する。彼女の養父であるエザキエン・トビンについて触れた場合、チェックの結果にかかわらず、彼女の怒りは沸騰し、彼女に影響力を与えるすべての DC が 2 増加する。

弱点：エザキエン・トビンについて言及され、彼女が激怒した後、PC がエザキエンの行為を咎めたり非難したりする影響力チェックに成功した場合、以降すべての影響力 DC を 4 減少する。

背景 ヌアリアの魂は過去 17 年間、ボーンヤードで裁きを待っていた。しかし彼女にとっては死後数ヶ月しか経っていないように感じられ、自分のしたことを恥じるとともに、思いを遂げる前に殺されたことへの怒り、ファラズマの裁きを受けたのちアビスの底で待ち受けているものへの恐怖など、相反する様々な感情に苛まれている。

外見 長い銀髪、輝く紫色の目、重傷の腹部、恐ろしい爪の生えた悪魔のような左腕を持つ美しい女性。

性格 怒りっぽい、絶望的、嘲笑的、疑い深い

ペナルティ PC がヌアリアと影響 9 に達することができなかった場合、彼女は怒りと羞恥から叫び声を上げ、彼女がサンドポイントにやってきた最新の破滅にならぬよう、彼女が死んだことに感謝すべきだと PC に警告する。彼女の魂がボーンヤードに戻ると、彼女の怒りによって 3 つのシャドウが生と死の境界をすり抜ける。儀式が終わるとシャドウたちは PC を攻撃するために残る。オードラーニとアプスタラーはヌアリアの怒りによる魔法の反動に動揺し、一瞬無力化される。

報酬：ヌアリアへの“影響”が 3,6,9 の各段階に上がるごとに 40XP を与える（影響 9 に達すれば計 120XP を得る）。儀式の成功の程度にかかわらず、パーティはサンドポイント大聖堂への支援により 1 評判ポイントを得る。

Wrapping Up

ヌアリアの霊が去った後、アプスタラーは PC たちがヌアリアから聞いたことについて話したがっているが、いま現在クレリックは疲れ果てており、休息が必要である。彼は朝一番に PC と会うことを約束し、自室に戻る。第 2 章に続く。

ヌアリアと接触するための儀式が終わった翌日の日の出直後、アプスタラー・ザントゥスは侍祭を通じて、再び PC たちと話したいというメッセージを送ってくる。大聖堂の中庭のペランダで再会した彼は少しやつれた様子ではあったが、前夜に起こったことについて PC たちと話したがっていた。オードラーニもこの会合に同席するが、彼女はすでに旅装を整えていた。彼女はすぐに町を出て、今年いっぱいロデリックの入り江を目指す北への旅に費やすつもりでいるのだ。前夜、PC たちがうまくやりとげているなら、彼女は PC たちの援助に感謝し、これからの冒険での幸運を祈る。アプスタラーが彼女のしてくれたすべてのことに感謝を述べると、彼女も去り際に静かに友人に礼を言い PC たちにも別れの挨拶をする。

オードラーニが去ると、アプスタラーはもう一度 PC に謝意を述べ、まだ負傷している者がいれば呪文で手当てをする。そして、ヌアリアの言葉をどう受け止めるべきか PC の意見を求める。特にアプスタラーは、ヌアリアが言っていた「7 つの厄災」の心配をしている。ヌアリアとヘルストーム・カタコンベの探索の両方から得た情報とその影響について、この時間を使って PC に話し合わせるとよいだろう。ゴブリンたちがリブナゲットの名を口にしたこと、あるいはカタコンベの性質や存在に懸念を抱いているなら、アプスタラーもその懸念を共有する。また、7 という数字について PC が言及しない場合は、7 が古きサーシロンで特に重要な数字であったことを指摘するとともに、その意味について見解を尋ねる。

アプスタラーはかつて冒険者だったころには遠く及ばないが、潜在的な脅威は十分に認識している。この数十年、サンドポイントには困難が続いていた。壊滅的な火災、連続殺人鬼の暗躍、ゴブリンの襲撃、ストーン・ジャイアントとレッド・ドラゴンの襲撃、町の中央部にできた奇妙かつ不自然な陥没穴、1 度だけでなく 2 度の津波など、町の地形と周囲の環境が恵まれていなければ、もっと大きな被害をもたらしていたかもしれない。アプスタラーは危険の兆候をいち早く察知し、また前夜のヌアリアの不穏な宣言から、町の南東にある『ピット』で何か恐ろしい計画が進行していると確信した。

会話が進むにつれて、PC にアプスタラーに対する DC25 の“真意看破”を試みる機会を与えること。成功した場合、PC はアプスタラーの態度に不安と神経質までの予想があることに気づく。PC がこの点を問いただすと、彼はため息をつき、ヌアリアの言葉が大きな衝撃を与えたことを認める。彼は「サンドポイントが彼女を失望させた」という彼女の指摘が正しいことを悟ったのだ。17 年前に彼女の行

動のきっかけとなった小さな町には、その間にさらに悪い要素が蔓延しているのではないかと彼は恐れている。

アプスターは PC に助けを求める。南東の『ピット』を実地調査し、リプナゲットがそこに住み着いたというグールの主張が真実かどうかを判断してほしいというのだ。

もし PC がヌアリアと影響力 9 に達することができていたなら、彼は PC に、悪名高い場所を探索する間、他の危険に気を配るように依頼する。また、大聖堂に戻るときはいつでも、無料で癒すことを約束する。

※以下は時間が余ったとき用に用意したけど、当日はなりゆきからヌアリアの招霊の前に教会地下でウォルガーと契約する話が先に行われた。

Enemies of the Faith [レベル 4]

アプスター・ザントスがヌアリアの霊と接触したという噂は、儀式の後、町中に瞬刻間に広まり、クレリックが触れてはならない力に触れたのではないかとこの町の一部の人々の不安をさらに募らせた。町では噂の勢いが衰える気配がない。それは、証拠が次々に明らかになっているからというわけではなく、チャーン・スカネッティたちが誤った情報を流す工作を影で行っているのが原因である。

まもなく、アプスターはデヴリン市長から書簡を受け取る。その書簡には、この噂について話し合う緊急の町議会がその日の日没に開かれることが書かれている。もし第 1 章でチャーンの一団を食い止められず、儀式の妨害を許してしまった場合、この会議は直接的な結果として開かれることになり、議員たちと話そうとする試みはすべて -1 状況ペナルティを受ける。アプスターは、状況の説明と支援のため、会議に同行するよう PC たちに依頼する。

町会議は公開されており、町役場のメインホールは、チャーンと彼の支持者たちを含む、この問題に関心の高い市民たちで埋め尽くされている。町議会議員であるアプスターは、他の 6 人の議員たちとともに、ホールの奥にある大きなテーブルに着席し、PC たちに、テーブルの西側、来賓席のすぐそばの小さな席に着くよう指示する。これにより、PC たちは、部屋にいる他の者たちからよく見える位置に置かれることになる。PC たちは、集まった町民たちから、好奇心、賞賛、疑いの目など、さまざまな視線が自分たちに注がれていることに気づくだろう。

この会議では、アプスター・ザントゥスがこの町で最も悪名高い敵の霊と接触したことでサンドポイントが危険にさらされたかどうか、ただ一つの議題のみが取り上げられる。ケンドラ・デヴリン町長は町議会の開催を宣言し、まず 17 年前にサンドポイントを襲ったゴブリ

ンの襲撃におけるヌアリアの役割を振り返る。もしあなたのプレイヤーがこれらの出来事（『Rise of the Runelords』の最初の冒険「Burnt Offerings」で描かれている）に詳しくない場合は、この機会に説明すると良いだろう。ケンドラは、ヌアリアが何年も前に町の墓地に埋葬されたのは意見が分かれる決定だったが、彼女の討伐に一役買った英雄たちの助言と支援を受け、町に埋葬することが正しい選択であると判断されたということを説明する。彼女が話している間、PC たちはケンドラに知覚チェック（DC20）を試みることで、彼女の動機を知る事ができる。成功すれば、彼女の声には、アプスターの町に対する安全への配慮について異論を唱える人々に対する苛立ちと不快感が込められているように感じられる。話し終えると、ケンドラはアプスターに目を向け、儀式を行う理由と手順について説明を求める。

アプスターは、チャーンの一派から野次や嘲笑が飛び交う中、辛抱強く、はっきりと説明を続ける。死者の言葉を人前で披露すべきではないとして、儀式の詳しい様子については触れなかったが、ヌアリアが町にとって危険な人物ではなかったものの、他の危険が依然として存在することを警告していたことは認めた。アプスターは、サンドポイントに実際に敵が存在する場合、彼らに多くの情報を与えないほうがよいことを知っているのも、この点については慎重に話す。儀式中にシャドウが襲いかかり、PC それを倒しているなら、アプスターは PC たちに謝意を表し、その出来事に関係なく、PC の存在が儀式を成功に導いたと示す。

この時点で、ケンドラは PC たちに目を向けて、アプスターの話が本当かどうか証言を頼む。各 PC に発言する機会を与え、その内容に応じて、各プレイヤーに DC17 の〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉のチェックを行う。PC がグールや奇妙なカタコンベ、あるいはその他の恐ろしい要素について言及した場合、彼らの言葉は観衆を不安にさせ、不安を煽る言及 1 つにつき -1 状況ペナルティ、最大で -4 の状況ペナルティを受けることになる。このチェックの結果によって、次になにが起こるかが決まる。

すべての PC がチェックに成功した：観客は静まり返り、チャーンも（PC たちに何度か不審な視線を投げかけながらも）沈黙する。ケンドラが集まった群衆に向き直り、質問や、アプスターが町を危険にさらしたという主張を追求したい人がいるかどうか尋ねるが、1 人として異議を唱えるものはいない。ケンドラは満足げにうなずき、皆に感謝の意を述べ、会議を終了する。PC たちに 80XP と、すべての派閥に 1 評判ポイントを付与する。不機嫌な顔をしたタイタス・スカネッティでさえ、内心では PC たちの対応に感銘を受けたことを認めざるを得なかったのである。

半数以上の PC がチェックに成功した：聴衆のほとんどは満足し、安心したが、チャーンと彼の親族はそうではなかった。他の議員

のうちの一人、タイタス・スカネットィが挙手して発言を求めた。ケンドラは彼に発言を許可する。彼は恐るべき過去は埋めたままにしておくのが最善であること、善意の冒険者パーティでさえも害を引き起こす可能性があること、そして「この黒魔術師のショーが罰せられないのであれば、次に誰かがこの魔法を試した時、いったい何が起ころうだろうか？」と懸念について熱弁を振るった。彼はアプスターがこの町の宗教指導者として過ごした時間は貴重で有意義なものであったものの、死者を安らかに眠らせる新しい宗教指導者に交代する時が来たのではないかと示唆して演説を締めくくった。彼は、アプスターの行為に対して少なくとも罰金を科すよう求めた。彼は、少なくとも今回の行動に対してアプスターに罰金を科すよう求める。ケンドラは異議を唱えようとしたが、アプスターはこれを受け入れ、タイタスはそれに驚いた様子を見せる。アプスターは町の信頼を裏切るようなことをしたと謝罪し、その償いとして、この機会を利用して、町の南の農道を改善するために、自身の時間、魔法、資源、資金を寄付することを約束した。このプロジェクトは、長年官僚的な手続きの煩雑さに阻まれ進んでいなかったもので、群衆のほとんどが抱いていた不安を安堵の歓声に変えた――そして、タイタス（とチャーン）の不満をつのらせた。PC たちに 60XP、サンドポイント大聖堂と町衆への 1 評判ポイントを与え、スカネットィ協会から 1 評判ポイントを失う。

1 人以上半数以下の PC がチェックに成功した：PC の言葉は害のほうが多かった。タイタス・スカネットィは黙って座ったまま、PC が揃って失態を犯したことを喜んでいる様子で、得意げな笑みを浮かべている。チャーンは立ち上がり、この危険な儀式の説明と賠償を求め、幽霊やグールが向こうの世界から侵略してこなかったのは単なる幸運に過ぎず、次回もサンドポイントが幸運に恵まれるとは限らないと主張する。ケンドラは秩序を呼びかけ、厳しい表情でアプスターに多額の罰金を支払うとともに、今後「承認されていない儀式」を行わないよう命じる。これはケンドラとアプスターに恥をかかせるための政治的な罰に過ぎず、スカネットィの怒りを鎮めるには不十分である。ただ、町は以前と同じくらいの疑念に包まれたままとなったが、それ以上の影響は生じない。20XP を PC に与えるが、サンドポイント大聖堂を除くすべての派閥から 1 評判ポイントを失う。

チェックに成功した者はいない：大惨事だ！ 幸運と、ケンドラの交渉力、そしてただ座って喜びの笑いをこぼすタイタスを除く他の評議員たちの巧みな支援によって、本格的な暴動は回避された。ケンドラは、アプスターの動機をさらに深く調査することを約束し、危険な事態が発生しないよう数週間にわたって大聖堂に警備員を配置し、アプスターに多額の罰金と社会奉仕を命じた。彼女の友人に対する信頼は、PC たちの破滅的な証言によって揺らいだが、完全に失われたわけではない。PC は XP を獲得できず、すべ

ての陣営から 3 ポイントの評判ポイントを失う。

会議の後：会議が終了すると、ケンドラは PC とアプスターにしばらく残るよう頼み、彼らのチェックの結果に応じて、平和維持への協力に対する感謝を述べたり、不用意な言葉が炎上を煽る可能性があることを警告したりする。また、アプスターには、タイタスが満足しておらず、「人々を悪霊から守る」以上の意図があるように見えること、そして、彼はしばらくの間、大聖堂にとって厄介な存在となる可能性があることを警告する。そして、彼女は PC たちに、次になにをしようとしているか尋ねる。彼らはすでに スキャンダルに関わっており、また新たな問題を起こす可能性があることから、準備をしておきたいのだ。彼女は大聖堂の下への遺跡の心配をしており、アプスターに地下墓地の安全を確認するよう指示する。また、PC たちが「『ピット』に向かう」と告げると、彼女は目を大きく見開き「気をおつけなさい。『ピット』は神聖な場所で行われる安全な儀式とは程遠い場所なのだから。」と警告する。

Dealing with Ghouls [レベル 4]

サンドポイントの墓地の地下にゴブリン・グールがいることがわかっただけでも十分心配だが、もしグールの巣窟のエリア A2 にあるシークレットドアを発見したり、地下にさらに多くのアンデッドがいることを知ったりしたら、アプスターはさらなる状況の調査を PC に要請する。

グールの小さな群れが、サンドポイントの骨場の下にある入り組んだ迷路のような巣穴に長年住み着き、この地域を食堂というよりも、自分たちの地位の象徴として捉えている。彼らはヌアリアの墓を略奪して引き起こした事態が繰り返されるのを恐れて、下から墓を掘り起こすことを避けている。グールたちは、東にある「貧者の墓」として知られる墓地を襲い、そこの危険で残酷なグールたちを追いつけて自分たちのものにするために資源を備蓄し、襲撃計画を立てている。しかし、サンドポイントの生活は快適に甘んじて油断が募っている。

12 人のグールはウォルガー・ラブスという名のガストに率いられている。ウォルガーは潜在的な敵の近くに住むことを決めたものの、愚かではない。12 人のグールとウォルガーを襲うことも可能だが、遭遇難易度 Extreme 5 となる。しかし、ウォルガーが殺されれば、残ったグールはパニックになって北にある「密輸入の古トンネル」に通じるシークレットドアを使い、地下に逃げ込もうとする。ウォルガーを倒すことは、グールの脅威をなくす確実な方法のひとつである。

より安全な方法は交渉だ。PC が話すことに同意すれば、ウォルガーは非常に礼儀正しく、話の通じるガストであることを示す。彼は、彼の匂いが「準備のない者にとっては圧倒的である」ことを知っている、10 フィート以上には決して近づかないように注意さ

している。ウォルガーは、彼と他のグールたちはサンドポイントの地下で何年も誰にも迷惑をかけずに暮らしてきたと訴え、彼とグールたちが地盤沈下を防ぐために巣穴に施した大規模な補強工事をその証拠として示す。地上には手を出さないことを約束し、さらに、ゴブリン・グールたちが他の地域からやってきた際には暴力で対応すると約束する。DC20 の知覚チェックによる“真意看破”で、ウォルガーは約束に誠実であるとわかるが、それでもかれは依然として邪悪であり、不穏な存在であることに変わりはない。

ウォルガーは取引の条件として、自分の誠意を示すために、マイナー・スタディ・シールド、レイ・オブ・エンフィーブルメントのワンド、ゴーズ・オブ・ナイトの3つを贈呈しようと提案する。これらの品を自分たちが隠れたままにいることの証としてほしいと頼む。彼はただ、PC がウォルガーたちが地下に彼に留まる許可を与えたことを確認する契約書への署名を求める。この契約書は、船乗りの入れ墨が入ったような見栄えの悪い羊皮紙に書かれている。もし PC がサインすれば、ウォルガーは羊皮紙を受け取り、財宝を渡し、彼らが巣に撤退する日まで決して姿を表すことはしないと約束する。

もし PC が坑道を放棄するよう要求すれば、町を出ることが彼らの最善の利益であることを説得する必要がある。ウォルガーは今のところ PC に友好的なので、DC21 の〈交渉〉チェックに成功すれば退去を納得させることができる。あるいは、DC20 の〈威圧〉チェックでウォルガーに荷物をまとめて立ち去るよう説得することもできる。どちらの場合でも、彼は宝物を持って去る。

ウォルガー・ラブス WOLGUR WRABS CREATURE 5

〔ユニーク CE 中型 グール アンデッド〕

Male variant ghastr (Pathfinder Bestiary 169)

知覚 +12、暗視

言語 共通語、死霊語

技能 〈軽業〉+13、〈運動〉+12、〈伝承学〉+9、〈知識：地域〉+11、〈隠密〉+13、〈生存〉+12

Str +5, Dex +4, Con +4, Int +2, Wis +3, Cha +4

アイテム channel protection amulet

AC 21; **頑健** +13、**反応** +11、**意志** +10

HP 75、負のエネルギーによる回復; **完全耐性** 即死効果、病気、麻痺、毒、意識不明

悪臭 (オーラ、嗅覚) 10 フィート。ガストと同様、DC19。

移動速度 30 フィート、穴掘り 5 フィート

近接攻撃 > 顎 +14〔巧技〕ダメージ 2d8+6〔刺突〕+強食屍鬼熱および麻痺

近接攻撃 > 爪 +14〔敏捷、巧技〕ダメージ 2d6+6〔斬撃〕+麻痺

生肉摂取 >〔操作〕ガストと同様、ただしウォルガーは 4d6 の HP を回復する。

強食屍鬼熱〔病気〕ガストと同様、ただし DC22。

麻痺〔無力化、伝承、死霊術〕ガストと同様、ただし DC22。

素早い跳躍 > ガストと同様。

報酬：ウォルガーとグールを確実に隠し通すことができれば、PC に 80XP を与える。サンドポイント大聖堂の評判ポイントを 1 ポイント獲得する。また、グールを倒すか追い払い、その噂を広めた場合、サンドポイント商人同盟、町警、町衆の評判ポイントを 1 ポイント獲得する。

Seeking Forgiveness [レベル 5]

『ピット』から PC が最初に戻った時、アプスタラーから連絡が入る。彼はヌアリアの言葉に悩まされ、よく眠れていないという。彼はヌアリアが言った破滅のことを懸念する一方で、ヌアリアがサンドポイント中の人々から憎まれていたという言葉に深くとらわれている。彼は PC たちに、ヌアリアは赦されるべきであり、サンドポイントの人々は過去の恥から学ぶことができるよう、自分たちの恥を自覚すべきだという言葉で町中に広める手助けをしてほしいと頼む。

もし PC が協力するなら、以下の活動を試みることで町中に言葉を広め、17 年前に自分たちがあのようなひどい行為に走らせた女性を許すよう、サンドポイント市民を動かそうとする時間を取ることができる。

SEEKING FORGIVENESS

〔AUDITORY CONCENTRATE EXPLORATION 言語 精神〕

頻度 1 日 1 回

君はサンドポイントを 4 時間歩き回り、その間に地元の人々とヌアリアについて会話を交わすと同時に、人々に怒りを捨てて彼女を許すよう説得を試みる。ヌアリアの暴力的な行動は町の人々が育てる役割を担ってしまっていたことを認めさせるのは難しく、〈交渉〉DC22 に成功する必要がある。

成功：PC は 1 赦しポイントを得る。

失敗：その PC は赦しポイントを得られない。

報酬：赦しポイントが 10 ポイントに達したら、サンドポイント大聖堂から 80XP と評判ポイント 2 ポイントが与えられる。アプスタラー・ザントゥスは大聖堂の外の広場にヌアリアを偲ぶ銅像を建てる計画を発表する。時が経つにつれ、ヌアリアに関する記憶は徐々に恐怖と怒りから羞恥、後悔、そして最終的には赦しへと変わっていく。

ボーンヤードにいるヌアリアの魂はこれを聞いているが、もっと重要なのはファラズマがそれを聞いていることである。かのアアシマルが最後の裁きをうけると、彼女はアビスで苦悩する来世を送るのではなく、償いを続けるためにエリジウムに送られる。このイベントが達成された夜、彼らは涙を流すヌアリアが自分たちの行いに感謝する夢を見る--夢の細部はさまざまに違っているが、ヌアリアの感謝の気持ちは変わらない。彼女の感謝によって、PC には感情効果 emotion effects に対するすべてのセービング・スローに永続的に +1 の状況ボーナスが与えられる。また、アドヴェンチャーの終盤に影響が出るかもしれない（153 ページ「Nualia's Intervention」サイドバーを参照）。

Charn's Gambit [レベル 5]

タイタス・スカネッティの長男として、チャーンは長い間、スカネッティ協会が支配する収益性の高い商売の支配権を含む、サンドポイントにおける父の地位を受け継ぐものと思っていた。しかし、17 年前のゴブリンの襲撃以来（偶然にもチャーン自身が 17 歳になり、父親の事業でより大きな役割を担うようになる時期だった）、スカネッティ家には不運が続き、商売もうまく回らなくなっていた。ゴブリンの襲撃から間もなく、スカネッティ家の製材所で凄惨な殺人事件が発生し、その影響で生産性は数ヶ月にわたって落ち込んだ。さらに、サンドポイントが巨人とドラゴンに襲われ、スカネッティ邸も甚大な被害を受けた。さらに、片付けと修復作業中に、スカネッティ家とパニップクラブの癒着が明るみになり、スカネッティ家は家や事業の再建に専念するどころか、何年にもわたって法廷闘争を余儀なくされた。

数年前にスカネッティ協会が設立され、一家が再起を果たしたところには、チャーンは、自分が引き継ぐのが当然とみなしていた事業を父親が経営に失敗したこと、そして、冒険者が絶えず干渉して問題を引き起こしていることに不満を募らせていた。チャーンがアブスタラーの信用を失墜させ、ヌアリアの霊と接触する計画でパニックを起こそうとしたのは、彼の不安や不満、そして冒険者たちがトラブルを引き起こすかもしれないという恐怖から生じたものである。また、彼のもうひとつの動機は、「民衆の守り手」として町での評判を高めようとすることだ。

儀式が終わり、特に大きな影響もなかったことで、チャーンの関心はアブスタラーから PC たちへと移る。特に PC たちが『ピット』の探検を始めたことと知ると、彼は町で噂を広め、恐怖を煽ることに時間を費やす。『ピット』が危険な場所であることは誰もが知っているが、放っておけばその危険はその場に留まる。無責任な「英雄」が、欲望のままに栄光や財宝を求めて『ピット』を掘り進むことで、どのよう

なトラブルを引き起こすか、誰にも予測ができない、と。

PC が『ピット』から戻り、サンドポイントに 1 時間以上過ごすたびに、DC20 の知覚チェックを行なう。成功すると、彼らはひそひそ話を小耳に挟んだり、横目で見られたり、あるいは町の人々の何人かが自分たちを信用していないことに何らかの形で気づく。DC+5 で成功した場合、PC は誰かが「あいつら、チャーンが言ってたやつらだな。『ピット』でどんな面倒を引き起こしているかわかったもんじゃないぜ」とぶつぶつ言うのを聞く。PC は 2 時間の「情報収集」を経て〈交渉〉DC22 に成功するか、チャーンの名前を口にした人物に直接を〈威圧〉による「強制」または〈交渉〉による「要望」（DC22）に成功するかにより、チャーンが噂を流していることが分かる。

チャーンによる嘘の喧伝は PC たちの評判を落とす。PC たちが『ピット』から戻るときに、サンドポイント商工会、町警、町衆の評判ポイントを 1 ポイント失う。このようにして失った評判ポイントを記録しておくこと。PC が公にチャーンが信用できないと示すことができれば、失った評判ポイントを取り戻すことができる。ただし、暴力的な集団で問題を解決すれば、失った評判ポイントはそう簡単には取り戻せない。

PC は善意を公に示すことで、チャーン陣営に対抗することができる。以下のいずれかの行動により、その PC は好きな派閥から失われた評判ポイントを 1 ポイント取り戻すことができる。

寄付をする：PC がある派閥に少なくとも 1000gp 相当の寄付をした場合、チャーンの噂は 1 週間その派閥の評判ポイントを損なわずにすむが、すでに損なわれた評判ポイントは失われたままとなる。

善行：PC は 1 日 1 回、サンドポイント市民に対して 4 時間、公に魅力的で親切で楽しい態度をとり、チャーンの噂に対抗しようとすることができる。これには〈交渉〉DC20 に成功する必要がある、成功すると望む勢力の 1 ポイントの失われた評判ポイントを取り戻す。DC+5 で成功した場合、PC は自分の選んだ派閥から失われた評判ポイントを 1 ポイント取り戻すが、大失敗した場合、ランダムに決定される 3 つの派閥のうちの 1 つからさらに失われた評判ポイントを 1 ポイント取り戻す。

〈芸能〉：1 日 1 回、PC は地元の人々を楽しませるために 2 時間無料で公開パフォーマンスを行なうことができる。DC20 の〈芸能〉チェックに成功すると、PC は町衆から失った評判ポイントを 1 ポイント取り戻す。

チャーンを止める：チャーンを殺すか町から追い出すことで、チャーンが噂を広めることはなくなるが、そのような行為は PC がトラブルメーカーであることを各派閥に示すことになり、失われたポイントは失われたままとなる。PC がスカネッティ協会に気に入られれば、チャーンは PC を味方だと判断し、陰謀をとりやめる。また、PC がいずれかの派閥に気に入られた場合、チャーンの噂がその派閥の評判ポイン

トを下げることはなくなる。PC が 3 つの派閥すべてに気に入られた場合、または PC が 1 週間のうちに上記の対抗策を 5 つ成功させ、噂話をやめるよう説得した場合、チャーンは陰謀を断念し、従兄弟のアディマール仲間に引き入れて、別の計画を実行する—右の Dinner at the Rusty Dragon を参照のこと。

報酬：暴力に訴えることなくチャーンを阻止した PC には 60XP が

与えられるが、そうするとスカネッティ協会の評判ポイントが 2 下がる。この時点で、評価が回復した PC は、チャーンの妨害によって失ったポイントを取り戻す。

グール／Ghoul CR1 XP 400 混沌にして悪 小型サイズのアンデッド

イニシアチブ +2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+7

AC 17、接触 12、立ちすくみ 15（鎧+3、+2 外皮、+2 【敏】）

HP 13（2d8+4） 頑健 +2、反応 +2、意志 +5

防御能力 エネルギー放出に対する抵抗+2；完全耐性 アンデッドの種別特性

移動速度 30 フィート

近接攻撃 噛みつき +5（1d6+3、加えて“病気”および“麻痺”）および爪（×2）+5（1d6+3、加えて“麻痺”）

特殊攻撃 麻痺（1d4+1 ラウンド、DC14、エルフはこの効果に対する完全耐性がある）

【筋】16 【敏】15 【耐】— 【知】10 【判】14 【魅】14 基本攻撃 +1；CMB +2；CMD 14 特技《武器の妙技》

技能 〈隠密〉+7、〈軽業〉+4、〈水泳〉+3、〈知覚〉+7、〈登攀〉+6 言語 共通語、ゴブリン語、奈落語

病気（超常）食屍鬼熱：噛みつき・致傷型；セーブ 頑健・DC13；潜伏期間 1 日；頻度 1 回／日；効果 1d3 【耐】および 1d3 【敏】ダメージ；治療 2 回連続セーブ。この DC は【魅】に基づいている。罹患した人型生物が食屍鬼熱によって死亡した場合、そのクリーチャーは次の真夜中にグールとして蘇る。このようにしてグールとなった人型生物は、生前の能力を何一つ保持していない。他のグールの制御下にあるわけではないが、生きものの肉を求めてやまず、あらゆる面において通常のグールと同様にふるまう。4HD 以上の人型生物はグールではなくガストとなる。

グローカス GLORKUS CREATURE 4 XP 1200 混沌にして悪 小型サイズのアンデッド

イニシアチブ +4；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+11

AC 18、接触 14、立ちすくみ 14（+2 外皮、+4【敏】、+2 鎧）

hp 53（6d8+18）

頑健 +4、反応 +4、意志 +7 エネルギー放出に対する抵抗+2；完全耐性 アンデッドの種別特性

言語 共通語、ゴブリン語、死霊語

移動速度 30 フィート、穴掘り 5 フィート

近接 噛みつき = +10（1d6+4、加えて“病気”および“麻痺”）、爪（×2） = +9（1d6+4、加えて“麻痺”）

遠隔 高品質のライト・クロスボウ = +8（1d8／19～20）

特殊攻撃 病気（DC14）、麻痺（1d4+1 ラウンド、DC14、エルフはこの効果に対して完全耐性を持つ）

【筋】18、【敏】18、【耐】—、【知】11、【判】18、【魅】16 基本攻撃 +3；CMB +7；CMD 21

特技《骨袋》（入り込むとき 1 サイズ小さい判定）、《追加 HP》、《エネルギー放出強化》（セーブ+2）

技能 〈威圧〉+11、〈知覚〉+11、〈はったり〉+11、〈知識：宗教〉+9、〈知識：地域〉+9

言語 共通語、地下共通語、ゴブリン語

装備 骨の聖印、ポーション・オヴ・グレーター・マジック・ファンク(+2)、レザー・アーマー、高品質のライト・クロスボウとアロー20 本、204gp

負のエネルギー放出 6 回／日（DC15、2d6）

準備済みのクレリック呪文（術者レベル 4；精神集中+8）

2 レベル—インフリクト・モデレット・ウーンズ、パークスキン(AC+3)、デス・ネル領、ホールド・パースン（×2、DC16）

1 レベル—インフリクト・ライト・ウーンズ(2)、ディヴァイン・ファイバー（ATK,Dmg+1）、コマンド、コーズ・ファイアー領（DC15）

0 レベル（回数無制限）—ガイダンス、リード・マジック、レジスタンス、メンディング

グールの静殺者（弱体化） CR5 XP1800 混沌にして悪 小型サイズのアンデッド

イニシアチブ +5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+14

AC 17、接触 15、立ちすくみ 13（+2 外皮、+5【敏】）

hp 66（8d8+30）

頑健 +5、反応 +10、意志 +8

防御能力 エネルギー放出に対する抵抗+2、直感回避、身かわし、罨感知+2； 完全耐性 アンデッドの種別特性
攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = +8（1d6+3、加えて“病気”および“麻痺”）、爪（×2） = +8（1d6+3、加えて“麻痺”）

遠隔コンボジット・ショートボウ = +9／+9（1d6+3／×3）または+12（1d6+3／×3）

特殊攻撃 急所攻撃+3d6、病気（DC14）、麻痺（1d4+1 ラウンド、DC14、エルフはこの効果に対して完全耐性を持つ）

【筋】17、【敏】20、【耐】一、【知】13、【判】16、【魅】16

基本攻撃 +5； CMB +8； CMD 23

特技 《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》、《武器熟練：コンボジット・ショートボウ》、《骨袋》（入り込むとき 1 サイズ小さい判定）

技能 〈威圧〉+10、〈隠密〉+16、〈軽業〉+16、〈真意看破〉+14、〈装置無力化〉+8、〈脱出術〉+16、〈知覚〉+14、〈知識：
ダンジョン探検〉+12、〈登攀〉+14、〈はったり〉+10

言語 共通語

その他の特殊能力 ローグの技（ローグの妙技、屋根歩き、武器修練）、罨探し+3

戦闘用装備 コンボジット・ショートボウとアロー20 本、62gp

アゼレザ brimorak demon 脅威度 7 経験点 3,200 CE／中型サイズの来訪者（悪、混沌、他次元界、デーモン）

イニシアチブ +8；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+20

AC 18、接触 18、立ちすくみ 14（+4 反発、+4【敏】）

hp 85（10d10+30） 頑健 +7、反応 +9、意志 +7

DR 10／冷たい鉄または善；完全耐性 [電気] [火炎] 毒；抵抗 [酸] 10

脆弱性：[氷雪]、水を使った攻撃で+3d6 [精神] ダメージ

移動速度 30ft

近接 斧 = +15、+9（1d8+6+1d6 [火炎]、x3）（《強打》で命 - 2、ダメ+6）

蹄（x2） = +12（2d4+1d6 [火炎]）

1 日 1 回：ディメンジョン・ドア（自身のみ）、ファイヤーボール（DC18：7d6）、スコーミング・レイ（命+11；4d6）

炎の従者：中型ファイアー・エレメンタル（燃えた亡霊の姿）を召喚

炎の加護：手持ち武器・蹄攻撃に+1d6 [火炎]、つかみで着火（1d6 [火炎]）・6 R 延焼（1d6 [火炎]）

炎のプレス：20ft 直線・6d6 [火炎]（DC 17 反応・半減、使用後 1d4R 使用不可）

【筋】18、【敏】18、【耐】16、【知】14、【判】14、【魅】19

基本攻撃 +7；CMB +11；CMD 25

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《迎え討ち》、《武器熟練》

技能 〈隠密〉+14、〈軽業〉+14、〈真意看破〉+12、〈知覚〉+20、〈知識：次元界〉+12、〈知識：地域〉+12、〈はったり〉+14；種族修正 +8〈知覚〉 言語 共通語、奈落語

装備：バトルアックス+1

中型ファイアー・エレメンタル／Medium Fire Elemental CR3 XP 800

真なる中立／中型サイズの来訪者（エレメンタル、他次元界、火）

イニシアチブ +7；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+7

AC 17、接触 14、立ちすくみ 13（+1 回避、+3 外皮、+3【敏】）

HP 30（4d10+8）

頑健 +6、反応 +7、意志 +1

完全耐性 [火炎]、エレメンタルの種別特性

弱点 [氷雪] に対する脆弱性

移動速度 50 フィート

近接 叩きつけ = +7（1d6+1、加えて“着火”）

特殊攻撃 着火（1d6、DC14）

【筋】12、【敏】17、【耐】14、【知】4、【判】11、【魅】11 基本攻撃 +4；CMB +5；CMD 19

特技 《イニシアチブ強化》（B）、《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》（B）

技能 〈威圧〉+5、〈軽業〉+8、〈脱出術〉+8、〈知覚〉+7、〈知識：次元界〉+1、〈登攀〉+5

アラズニストの像 STATUE OF ALAZNIST CR6 経験点 2,400 N／中型サイズの人造

イニシアチブ +6； 感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉+0

AC 20、接触 14、立ちすくみ 16（+2 回避、+6 外皮、+2【敏】）

hp 64（8d10+20）

頑健 +2、反応 +6、意志 +2

DR 5／魔法； 完全耐性 人造の種別特性 弱点 [電気] に対する脆弱性

移動速度 30 フィート

近接 +1 ランサー = +18／+13（2d4+14／×3）間合い

【筋】28、【敏】15、【耐】一、【知】一、【判】11、【魅】1

基本攻撃 +8； CMB +17（武器落とし+19）； CMD 31（対武器落とし33）

特技《イニシアチブ強化》（B）、《神速の反応》（B）

ハーゲンティの守り手 DIVINE WARDEN OF HAAGENTI CR4 XP 1,200 真なる中立／中型サイズの人造

イニシアチブ +1； 感覚 暗視 60 フィート、非視覚的感知 10 フィート、夜目；〈知覚〉+0

オーラ 畏怖（15ft、DC12、1 ラウンド怯え（全てに -2、精神効果））

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16（+6 外皮、+1【敏】）

HP 42（4d10+20）

頑健 +1、反応 +2、意志 +1

ダメージ減少 5／殴打または斬撃かつ魔法；完全耐性 人造の種別特性、魔法

移動速度 30 フィート

HP45; 完全耐性 人造

叩きつけ（×2） = +12（1d8+4）、角 = +11（1d8+4 [刺突] + 足払い、突撃でダメージ2倍）

Divine Destruction〔神聖、死霊術〕HP が 0 になると半径 30ft 内に 4d6 の [負] のエネルギー、DC17・半減

【筋】18、【敏】12、【耐】一、【知】一、【判】11、【魅】1 基本攻撃 +4； CMB +7； CMD 18

コンバスティッド COMBUSTED (3) CR3 XP 800 中立にして悪／中型サイズのアンデッド（火）

イニシアチブ +5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+9

オーラ 苦悶の遠吠え（10 フィート、DC13）

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14（+4 外皮、+1【敏】）

HP 32（5d8+10） 頑健 +2、反応 +4、意志 +5

完全耐性 [火炎]、アンデッドの種別特性、**弱点** 水に対する感受性、[氷雪] に対する脆弱性

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ（×2）= +6 接触（1d6+3+1d6 [火炎] +“燃呪”）

遠隔 ファイアー・ブラスト = +4 接触（3d6 [火炎]）

一般データ

【筋】17、【敏】13、【耐】一、【知】1、【判】12、【魅】13 基本攻撃 +3；CMB +6；CMD 17

特技 《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《追加 hp》 技能 〈知覚〉+9

苦悶の遠吠え（変則）／Howl of Agony コンバスティッドは苦悶で絶え間なく悲鳴を上げている。10 フィート以内にいる各クリーチャーは DC 13 の意志セーブを行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間恐怖で朦朧状態になる。クリーチャーは 24 時間に 2 回以上同じコンバスティッドの苦悶の遠吠え能力から影響を受けない。これは [恐怖、精神作用] 効果である。セーブ DC は【魅力】に基づく。**燃呪**（超常）／Combustion 呪い—叩きつけ；セーブ 頑健 DC13；潜伏期間 即座；頻度 1 回／ラウンド；効果 [火炎] への抵抗を無視する 2d6 ポイントの [火炎] ダメージ；治癒 1 回のセーブ成功。この呪いによってヒット・ポイントが 0 を下回るクリーチャーは自然発火し、突然死する。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ファイアー・ブラスト（擬呪） この能力は距離 30 フィートで、標準アクションとして回数無制限に使用できる。

水に対する感受性（変則） 水の入った小瓶はコンバスティッドに対する飛散武器として使用でき、ヒット時に 1d4 ポイントのダメージが飛散時に 1 ポイントのダメージを与える。聖水はコンバスティッドに 2 倍のダメージを与える。降雨はコンバスティッドに 1 ラウンド毎に 1d6 ポイントのダメージを与え、完全に水に浸るラウンド毎に 6d6 ポイントのダメージを与える。

シャドウ SHADOWS (3) CR3 経験点 800 CE／中型サイズのアンデッド（非実体）

イニシアチブ +2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+8

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（+1 回避、+2 反発、+2【敏】）

hp 19（3d8+6） 頑健 +3、反応 +3、意志 +4

防御能力 エネルギー放出に対する抵抗 +2、非実体；完全耐性 アンデッドの種別特性

移動速度 飛行 40 フィート（良好）

近接 非実体の接触 = +4（1d6【筋力】ダメージ） 特殊攻撃 同族作り

【筋】一、【敏】14、【耐】一、【知】6、【判】12、【魅】15 基本攻撃 +2；CMB +4；CMD 17

特技 《回避》、《技能熟練：知覚》

技能 〈隠密〉+8（薄暗い照明では+12、明るい光では+4）、〈知覚〉+8、〈飛行〉+11；種族修正 +4 薄暗い照明での〈隠密〉（明るい光では-4）

同族作り（超常）／Create Spawn シャドウの【筋力】ダメージによって殺された人型生物は、1d4 ラウンドのうちに、自分を殺したシャドウの制御下にあるシャドウとなる。

【筋力】ダメージ（超常）／Strength Damage シャドウの接触は、生きているクリーチャーに 1d6 ポイントの【筋力】ダメージを与える。これは負のエネルギー効果である。この【筋力】ダメージが実際の【筋力】能力値以上になった場合、そのクリーチャーは死んでしまう。