

パスファインダーRPG 17レベル向け 冒険シナリオ By Greg A. Vaughan

パスファインダー・モジュール

"The Witchwar Legacy" 『魔女戦争の遺産』

Credits

和訳: Oppai(miya as Anastasia)

Author ▪ Greg A. Vaughan

Cover Artist ▪ Alex Aparin

Cartography ▪ Jared Blando

Interior Artists ▪ Gonzalo Flores, Paul Guzenko, and Joe Wilson

Creative Director ▪ James Jacobs

Senior Art Director ▪ Sarah E. Robinson

Managing Editor ▪ F. Wesley Schneider

Development Lead and Additional Design ▪ Rob McCreary

Editing and Development ▪ Judy Bauer, Christopher Carey,

Rob McCreary, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

Production Specialist ▪ Crystal Frasier

Editorial Intern ▪ Kelley Frodel

Publisher ▪ Erik Mona

Paizo CEO ▪ Lisa Stevens

Vice President of Operations ▪ Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant ▪ Dave Erickson

Director of Sales ▪ Pierce Watters

Financial Analyst ▪ Christopher Self

Technical Director ▪ Vic Wertz

Events Manager ▪ Joshua J. Frost

Special Thanks

The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

The Witchwar Legacy is a Pathfinder Module designed for four 17th-level characters and uses the medium XP advancement track. This module is designed for play in the Pathfinder Campaign Setting, but can easily be adapted for use with any world. This module is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game and the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game. The OGL can be found on page 31 of this product.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open

Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress.

Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

The Witchwar Legacy is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing,

LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign

Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2010, Paizo Publishing, LLC.

Printed in China.

Paizo Publishing, LLC

7120 185th Ave NE, Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

"The Witchwar Legacy" 『魔女戦争の遺産』

—目次—

◆"The Witchwar Legacy" 『魔女戦争の遺産』	1
■冒険の背景	1
■冒険の舞台	1
■冒険の概要	1
■アドベンチャーブック	2
■傭兵	2
▼エルヴァーナの雇われ兵	2
▼コシュチチャイのエージェント	3
■氷の涙の天幕	3
■天幕の特徴	4
■1.巨人のベースキャンプ(遭遇レベル 19)	5
■2.凍りついた階段(遭遇レベル 15)	6
■3.呪われた管理人(遭遇レベル 15)	7
■4.巨氷の洞穴(遭遇レベル 16)	9
■5.下層ホール	9
■6.内なる聖域(遭遇レベル 18)	10
■7.見張り台(遭遇レベル 14 または 15)	11
■8.冷たいキャンプ(遭遇レベル 11)	12
■9.ドアの上り口(遭遇レベル 17)	12
■10.魔女の試練(遭遇レベル 17)	13
■11.悲嘆の壁(遭遇レベル 12)	14
■12.懲罰の部屋(遭遇レベル 17)	15
■13.看守棟(遭遇レベル 19)	17
■14.拷問部屋	19
■15.守衛部屋(遭遇レベル 17)	20
■16.魔女戦争の死都	20
■ウエンディゴ	21
■17.村の広場(遭遇レベル 17)	21
■18.魔女の時計台(遭遇レベルさまざま)	22
■ハンドアウト	24
■19.氷の記念碑(遭遇レベル 20)	24
■20.上方のエントランス(遭遇レベル 19)	27
■コシュチチャイのトルク(下級アーティファクト)	29
■21.引きこもりのガーディアン(遭遇レベル 17)	29
■22.魔女の見張り台	29
■冒険の終わり	29
■付録 1.新モンスター	30
■付録 2.新しいシンプル・テンプレート	31
■付録 3.ホルヴァーギャング	32
■背表紙	34

◆"The Witchwar Legacy" 『魔女戦争の遺産』

500 年以上前、バーバー・ヤーガの 9 番目の娘、魔女女王タシャーナは魔女戦争として知られるようになる、短い、非常に血まみれの反乱を引き起こした。これは彼女の母親の打倒とイリセンの支配に打ち勝つ手段を求めての事である。バーバー・ヤーガは無慈悲にタシャーナ女王の反乱を鎮圧した。そしてこの年老いた老婆は、強情な娘の支持者を全て処刑し、遠い北方の凍りついた墓に埋葬した。そしてこう言われている。彼らの魂はいまだにバーバー・ヤーガから得られた、短命なクーデターの戦利品と共に残留し、「魔女戦争の遺産」の運命と彼女の力に挑む挑戦者を待っているのだと。

■冒険の背景

500 年前、イリセンのタシャーナ女王の統治は終わろうとしていた。そして彼女がイリセン、ゴラリオン、いやあるいは他次元界すら捨て去ろうとする時が近づいていた。しかし、タシャーナは異なる道を選んだ。この 1 世紀に渡って慎重に育て上げてきた、彼女の玉座と王国を捨て去る代わりに、自身の母である、バーバー・ヤーガを退位させ、イリセンの支配権を維持しようと考えたのである。

何年もの調査の後、彼女は最終的に巨人と冷気のデーモンロードの定命の魂を封じ込めた、アーティファクト「コシュチチャイのトルク」の在り処を突き止めた。コシュチチャイのバーバー・ヤーガへの憎悪を知っていたため、バーバー・ヤーガに対する反乱の味方として、このデーモンロードを得る為に、タシャーナはこのトルクの所有権を譲った。この短い血まみれの反乱は魔女戦争として知られるようになる。

不幸なことに、タシャーナはバーバー・ヤーガの力を過小評価していた。年老いた老婆はコシュチチャイとトルク双方の創造主であった。そして、それらを元通りにする手段を持っていたのだ。バーバー・ヤーガは最初にコシュチチャイと対決した。彼女の魔法で彼を痛めつけ、イオバリアに傷を癒す為に撤退させた。その間、彼女の軍は彼の軍を打ち破った。魔女の女王はその後、タシャーナに矛先を向け、あつという間に反乱軍を鎮圧し、娘を捕らえ、敗軍の前で侮辱的に連行させた。バーバー・ヤーガはタシャーナの支持者を全員処刑すると、巨大な魔法の死都を作り、タシャーナの敗軍と退位させられた魔女女王をその没落の原因となった魔法のトルクと共に埋葬した。氷の涙の天幕として知られる、この隠された死都は、年老いた老婆によって考案された畏と邪悪な守護霊によって埋め尽くされ、5 世紀後の今日まで堅守されてきた。

今、14 番目のバーバー・ヤーガの娘、エルヴァーナ女王はイリセンの統治の終わりに近づいており、彼女の前任者であった姉女王と同様の不確かな未来に直面している。彼女は「コシュチチャイのトルク」のような強力なアーティファクトを所有する事で、賭けを成功させようとしている。結果として、彼女は氷の涙の天幕の場所を発見した。そして、監獄を攻略し、トルクを回収する為に傭兵を送り込んだ。だが、凍りついた死都は危険に満ちており、雇われた者どもは誰もそのクエストから帰ってきていない。彼らの犠牲の副産物は、ただ、死都の監獄の一部が踏破されたという事である。

そして、今、コシュチチャイはこの墓地の場所と彼のトルクを奪還する為にエルヴァーナが手を尽くしていることを知った。前回の苦痛に満ちた屈辱的な結果を覚えていた彼は、トルクを取り戻す為に自らの部下を送り込んだ。

これら 2 つの勢力は隠された死都を目指し、その中央で悲劇を演じる事になる。

■冒険の舞台

「魔女戦争の遺産」はイリセン王国を舞台とする。この地は魔女の魔術と永遠の冬の国であり、伝説の魔女女王女である、バーバー・ヤーガの子孫「白き魔女」によって支配されている。もし君がイリセンと「白き魔女」について読みたいと思うのなら、パスファイダーテイルズ小説、エレイン・カニングラム著、「Winter Witch」をチェックしてほしい。この本は paizo.com と全ての書店で発売されている。

■冒険の概要

PC 達は「コシュチチャイのトルク」を取り戻す為に雇われる(後述のアドベンチャーブック参照)。隠された死都にたどり着いた PC 達は、彼らがこの凍りついた墓所を探検する最初の者では無い事に気が付く。コシュチチャイとエルヴァーナの送り込んだグループが氷の涙の天幕にすでに入り込んでいて、一部はこの死都の畏に陥っているのだと。PC 達はこれらのグループを墓所で自分の根拠に基づいて、取り扱わなければならない。PC 達が天幕のより深部を踏破する時、彼らはバーバー・ヤーガが残した、数多くの畏とガーディアンに遭遇する。そして、この墓所の由来と、築かれた真の目的を知る事になる。

最終的に、PC 達は天幕の最後の区画を踏破し、「コシュチチャイのトルク」を発見する。しかし、彼らがその所有権を主張する前に、デーモンロードはトルクを奪還する為に、彼の手下の 1 人を送り込む。

PC 達が強力なアーティファクトで最終的に何をするかを決めることで、その後、何年もの間、イリセン中に影響を与えることであろう。

■アドベンチャーフック

PC達は幾つかの道いずれでもこの冒険へと導入できる。最も見込みが高いのは、氷の涙の天幕に侵入し、「コシュチチャイのトルク」を取り戻す為に、エルヴァーナ女王によって、雇われた最初のグループであるというものである。同様にコシュチチャイのエージェントが彼らに接触し、死都に向かうエルヴァーナの傭兵を打ち負かし、デーモンロードがそれを入手できるように、トルクを奪還する事を依頼してもよい。最後の案は、PC達が単純にトルク奪還の為にエルヴァーナとコシュチチャイの間の競争を知った、フリーランスであり、これらの邪悪な勢力がそれを奪還するのを防ごうとしているのかもしれない。この冒険シナリオのデフォルトの仮定は、PC達がエルヴァーナとコシュチチャイ、いずれのためにも働かず、独立したフリーランサーであるというものである。

PC達の振る舞いは、冒険の道筋の間に発生する、デーモンロードか、魔女女王の手下との対話に影響する。彼らのトルクを手に入れようとする理由は究極的には重要ではない。このレベルにおいては、彼らは既存の長期キャンペーンの一部にいる場合が多いだろう。そして、個々のGMはPCのモチベーションをそのキャンペーンにうまく適合させる必要がある。結果として、君が適切と判断するPCのモチベーションの多くは君にゆだねられている。氷の涙の天幕の位置を含む冒険の背景の情報の全ては難易度 25 の〈知識:歴史〉または〈知識:貴族〉か難易度 30 の〈知識:地域〉で知ることができる。同様に、この情報はホワイトスローンでの情報収集の為に難易度 30 の〈交渉〉判定か、魔法的な手段で手に入れることができる。

加えるなら、一度彼らがそれがなんであり、そこで何が見つかるのかについてのアイデアを得たのなら、17レベルであるPC達は氷の涙の天幕に到達するための多くの方法を持っている。繰り返すが、これらの詳細はより発展するため、あるいは必要とされていないがために、君に残されている。PC達が天幕に到着する時、冒険は始まる。

■傭兵

エルヴァーナとコシュチチャイ双方がトルクの奪還のために、既にパーティを送り込んでいる。だが、誰も成功の報告をもたらしていない。もし、PC達がこれらの勢力の1つによって雇われた場合のための、これらの2つの勢力に関する細部の情報を下記に記述する。

▼エルヴァーナの雇われ兵

エルヴァーナ女王は次の理由、いずれか一つ以上によって、「コシュチチャイのトルク」を手に入れることを望む。

- ・彼女は再び「魔女戦争」を起こす術を探している。彼女の姉が失敗した原因を探り、実際にどうにかしてバーバー・ヤーガを破ることが出来ると考えているのだ。
- ・彼女はその在任期間の後にイリセンの支配者としてとどまる為の、母親への交渉の切り札としての贈り物として、トルクを探している。
- ・彼女はデーモンロードを言いなりにする事で、イリセンの支配者としての在任期間が終わった後の、不確実な未来に対する保険をもたらすであろうと考えている。

究極的には、エルヴァーナの動機をより良く君のゲームに適応させるのは君次第だ;その代わりに、事件の道筋にミステリアスな雰囲気をつけ加えるために、彼女の動機を秘密にしておいても良い。

エルヴァーナは多数のグループを「コシュチチャイのトルク」を奪還する為に雇った。2つのグループがその墓所への道に到達した。最も最近のグループは、エルヴァーナの孫娘、イリヴォーア・カラナシをリーダーとするもので、わずか10日前のものである。しかし、イリヴォーアだけが現在生き延びている。残りはコシュチチャイの送り込んだグループ、「北方」や、墓所の多くの区画の危険により死亡した。もしPC達がエルヴァーナの最新の雇われた兵士としてこのクエストに挑むのなら、この女王はトルクを守り、その奪還の成功に対する代償として、各人に35,000gpを上限とする価値の魔法のアイテム一つと彼らが奪還した宝物の所有権を約束する。もし、PC達が望むのなら、彼らの個人的な報酬として、価値のある複数の魔法のアイテムを報酬を組み合わせることもできる。PC達が立ち去る前に、彼らはホワイトスローンの王宮内の図書館を使うこともできる。これはこの冒険の背景(アドベンチャーフックの段落で解説したように)に関する全ての知識判定に+5の状況ボーナスを与える。また、イリセンの歴史や氷の涙の天幕に関する知識についても同様である。彼らは冒険の残りの部分に関して、これらの情報の項目を調査することで利益を得ることができる。

より多くのホワイトスローン市についての情報は、パスファインダーキャンペーンセッティング:シティーズ・オブ・ゴラリオンで見つけることが出来る。

▼コシュチチャイのエージェント

バーバー・ヤーガが、コシュチチャイを今日の彼の姿である醜悪さへと、叩き潰し、ねじくれさせえた時、彼女は彼の定命の魂を黄金のトルクの中に封じ込め、結果として彼に不死性を与えた。彼の魂が封印されたため、このトルクを手に入れた者は誰でも、このデーモンロードの制御権を使役することができる。コシュチチャイがトルクを求める理由を下記に示す：

- ・デーモンロードはその魂を支配する力を誰かが得るのを阻止する為に、トルクを奪還しようとする。
- ・コシュチチャイはトルクを破壊することによって、叩き潰され、ねじくれたデーモンロードとしてではなく、真の不死の人間となることができると信じている。
- ・コシュチチャイはバーバー・ヤーガに何かを証明するか、その呪いから解放される為の交換条件としてトルクを奪還しようとしている。

エルヴァーナと同様に、コシュチチャイの究極のゴールは開放されたままである；君はキャンペーンにマッチする用に、それを最善の方法で決めてよい。

エルヴァーナのように、コシュチチャイはホルヴァーギャングのフロスト・ジャイアントの要塞から、東への死都へといくつかのグループを送り込んだ(付録 3 参照)。これらのグループの一つだけが墓所にたどり着くことに成功した、だがそれは本当に大きなグループである。古代のデーモンジャイアント、アビス・ギガス、フェリックと彼のねじくれた、フィンディッシュ・フロストジャイアントの士官達である。このグループは氷の涙の天幕の基部の近くにキャンプを張っており(エリア 1 参照)、フェリックが選抜した部下が墓所を捜索している。彼らはイリヴォアアのグループよりも多くの成功を成し遂げている。しかし、アビス・ギガス自身は天幕の上層の入り口(エリア 9)で行き詰っている。彼の部下の長、ヒンガールはウェンディゴの餌食となり、死都の村(エリア 17)をさまよっている。

PC 達のモチベーションによっては、トルクの奪回を望むコシュチチャイのエージェントによって、接触されるかもしれない。もし、PC 達がデーモンロードの為にクエストに着手する事に同意するのならば、コシュチチャイのエージェントは 36,000gp を上限とする魔法のアイテムか、デモニック・ブーン(Lords of Chaos: Book of the Damned, Vol. 2 参照)をトルクの奪還の報酬として提供する。もしくは成功した PC 達は天幕に以前に送り込まれた生き残りの巨人の全ての指揮権を与えられるかもしれない。

■氷の涙の天幕

氷の涙の天幕はイリセンの北限の縁に横たわる。その孤立した土地は、「世界の王冠」の氷河山脈に隣接した寒冷な平原である。その土地は時代と歴史において長い間忘れ去られていた。バーバー・ヤーガによって、その監房が築かれたのが、その大きな原因である。しかし、エルヴァーナ女王の配下や、PC 達はある程度の努力を払えば、その場所を特定できる。バーバー・ヤーガの監房は特にコシュチチャイの知識から隠すように意図された。デーモンロードがその場所を正確に知り、彼のトルクを奪回するために、そのエージェントを送り込めたのは、ただ、最近になってエルヴァーナの手先がそこに侵入した為である。天幕は狭い谷の頂点に位置する。そこは北限の氷河の山がちな断崖と接している。下記の描写は PC 達が低地からこの天幕に近づいた場合を想定したものである。

信じがたいほどの光景が谷の終わりで待っていた。そこでは、「世界の王冠」が凍りついた平原に接している。谷の頂点において、かつての巨大な滝が谷の底に 700 フィートも突き刺さっている。しかし、その滝は硬く凍り付いている。想像を絶する巨大な氷の柱が束ねられ、上方の崖の縁からきざぎざの氷の塊と、凍てついた小さな山の基部まで延びており、凍り付いている—伝説的な氷の涙の天幕、魔女戦争の反乱で敗北した氷の死都である。この地の上方には、氷の曲線を描く窪みが岩だなを形成しており、そこにはある種の村がたたずんでいるのが見える。氷の流れの下部には、亀裂が刻まれており、ひよっとしたら入り口を提供してくれるかもしれない。氷の滝の基部から 100 ヤード離れた場所は、多くの巨人によって占領されたキャンプである。

バーバー・ヤーガは氷の涙の天幕を彼女の娘、タシャーナと彼女が旗揚げした反乱軍への懲罰のために建設した。魔女戦争が終結した時から、反乱軍の生き残りは、バーバー・ヤーガの軍に捕らえられた。そして、大規模な粛清が起きた。さもなくば、「年老いた老婆」の怪物的な兵士が全ての反乱兵の一族を集合させた。これらの恐怖に陥った市民一男、女、そして子供—は、バーバー・ヤーガの王国の最北端まで悲惨な行軍をさせられる事になった。彼らのほ

とんどが、厳寒の被害の長い道のりを生き残ることができなかった。そして、彼らの残りの者達は、自身が発見したその旅の終点で、彼らの最後の日を迎える事となった。狭い谷の頂点において、彼らは愛する者—数百人の捕らえられた兵士達—が、巨大な岩の断崖に鎖で繋がれるのを見た。失脚したタシャーナ女王とその軍の指揮官達は谷の一つのスロープの上に監視下の元置かれ、一方、不運な一族達は谷の底に立たされた。バーバー・ヤーガの悪名高い小屋は彼女の領域を監視する玉座の様に断崖の頂上に建てられた。数千の怯えた群衆が見つめる中、バーバー・ヤーガは彼女の小屋の入り口から足を踏み出し、彼女の強力な呪文をほとぼしらせ、氷で覆われた川の流れを変え、何百という崖の縁に鎖で繋がれた囚人達の上に流し込んだ。突然の洪水は崖の表層を覆い尽くした。すさまじい破滅が彼らの上に訪れた時、鎖で繋がれた囚人たちはその流れの前に無力であった。多数が水圧や流されてきた瓦礫で押しつぶされることで死ぬか、ねじくれた手足を岩につなぎとめられたまま、崖の表層から引き剥がされた。そして、彼らは数百フィート下にある彼らの運命に気が付いたのだ。他の者達は、新しく形成された滝の水に打たれ、体温を奪われ、窒息し、溺死した。下に居たこれを見ていた群衆も虐殺を免れることはできなかった。崖を越え、谷に流れ込んだ巨大な奔流の危険に気付くのは遅すぎた。彼らは谷のスロープに群れをなして逃げた。しかし何百人かはこの破滅的な洪水に押し流され、逃げることは出来なかった。タシャーナ女王と彼女の指揮官達はその裏切りの代価を知る。彼らの忠実な支持者が薙ぎ払われ、その支持者の家族も、「年老いた老婆」の復讐によって虐殺されるのを見せつけられたのである。彼女の伝説的な小屋はその急流の真ん中の高い場所にしっかりと立ち続けた。バーバー・ヤーガは最後の呪文を唱えた。彼女が手を振ると、彼女の下への奔流は硬く凍りつき、崖の縁を越え、谷に流れ込むねじくれた巨大な氷の柱となった。もう一つの身振りで、彼女は谷のスロープの雪と氷の中から氷のワームを召喚し、凍りついた墓所の中に洞窟と部屋を作り、凍りついた巨大な滝をくりぬいた。長い南からの行軍を導いてきた、タシャーナとその戦争指揮官の生き残りの家族達が最後に見た光景は、愛する者の死体を埋葬する、凍りついた天幕のトンネルを掘るという自らの運命であった。イリセンでその後、魔女女王の陰謀が企てられることは無かった。「年老いた老婆」の復讐は完全であり、魔女戦争はイリセン王国の血まみれの遠い過去の物となり、彼女の娘による支配が継続される事となった。PC達は難易度 20 の〈知識:歴史〉、または難易度 30 の〈知識:地域〉判定によって、天幕の悲劇の歴史を知ることができる。同様に多くのディヴィネーションや魔法的な探知はこの物語を明らかにする。

■天幕の特徴

氷の涙の天幕は魔法的な凍てついた氷によって形作られた滝である。この氷は通常の氷よりも弾力があり、彫られた石(硬度 8、HP540、10 フィートスクウェア毎。破壊難易度 50)の物理的な特徴を持ち、しかも滑りやすい(〈登攀〉難易度 40)。実際のところ、凍てつく死都の氷で覆われた床は非常に滑りやすく、疾走か突撃をする場合、難易度 15 の〈軽業〉判定が、転倒しないために要求される。トンネルと洞窟は十分に乱暴に切り出されているので、通常の氷上移動のペナルティ(Pathfinder RPG Core Rulebook 442)は適用されない。特記の無い場合、天井の高さは 20 フィートである。ドアは石のような硬さの氷で出来ているが、ヒンジがついており、簡単に開け閉めできる。鍵はかかっていない。この氷は不透明であり、隣接するエリアの詳細を見ることはできない。しかし、光源は拡散して光、50 フィートまで照らす。日中は日光が厚い氷を照らし、通常の視界を提供するため、光源は必要とされない。アロースリットは幅 1 フィート、高さ 3 フィートであり、よろい戸を持っていない。この滝の氷はその石のような性質により、十分な[炎]ダメージを受けない限り、溶ける事は無い。そして滝の内部は極端に寒く(華氏-25 度=摂氏-31 度)、凍てつく寒波を放射しており、毎分 1d6 ポイントの致傷ダメージ(セーブ無し)を与える。この極限の寒さは頑健セーブ(難易度 15、直前の判定毎に+1)を毎分必要とし、さもなくば 1d4 の非致傷ダメージを与え、凍傷と低体温症をもたらす(疲労状態として扱う)。更なる詳細については、Pathfinder RPG Core Rulebook 422 ページを参照。単純にエンデュア・エレメンツ呪文は全ての冷氣への抵抗を提供するので、これらの危険を無効化する。バーバー・ヤーガの強力な呪文の結果、全ての凍りついた滝は、変成術と防御術の魔法の圧倒的なオーラを纏っており、ディスプレイしたり、他の方法でこれを取り除くことはできない。バーバー・ヤーガは死都の内部に「コシュチチャイのトルク」を隠しておくために、スクライミングに対する防御膜を張った。しかし、墓所を荒らしの結果、これらの区画は二分されており、特記の無い限り、スクライミングとその他のディヴィネーション魔法は通常通り機能する。(ディメンジョン・ドアやテレポート等の)魔法的手段でこの天幕に侵入しようとする、防御されていないプレイヤー・トラベルを除いて、フォービダンス呪文と似た効果を受ける。[冷氣]の副種別を持たないクリーチャーは全て、3 ラウンド後に 12d6 のダメージ(意志セーブ難易度 30 で半減)を受ける。このダメージは彼らが天幕にとどまる、10 分毎に持続する(毎回新たなセーブを行うこと)。(エリア 2、16、21 を通過しての)物理的な天幕への侵入は、これらの効果を完全に無効化する。この死都へのエセリアル空間の移動は防御されていないが、天幕の周囲のエセリアルプレーンには、「老いたる老婆」の復讐によって殺された、苦悩し復讐する魂がはびこっている。この凍てついた滝の中でエセリアル化するか、エセリアル的にこの死都に侵入しようとするキャラクターは 3d6 匹のドレッド・レイスから攻撃を受ける。キャラクターがエセリアル化している 3 ラウンド毎に 1d6 のドレッド・レイスが戦闘に加わる。このレイス達は天幕から離れた敵を追いかけることはできないが、24 時間の間、彼らの呪われた存在を維持し続ける。

▼ドレッド・レイス (3d6) CR 13

各 XP 25,600

各 hp 184 (18 ページ参照)

■1.巨人のベースキャンプ(遭遇レベル 19)

巨大な野営地がでこぼこした氷の壁の後ろ、滝の基部の近くに広がっている。マンモスの皮で荒っぽく繕った、幾つかの巨大なテントが中央の開けた空間に群がっている。大量の巨大な獣がキャンプのはずれに集合している。刺すような寒さに関わらず、暖を取る為、あるいは料理の為の炎のしるしは見られない。

氷の涙の天幕の基部から300フィートの場所にコシュチチャイの巨人達は、彼らのリーダーである、フェリックと彼の士官達が死都を捜索している間にベースキャンプを張った。このキャンプは大規模なものであり、1 ダースの巨人サイズの皮のテントがあり、荒削りな丸太によって囲われており、それらは10フィートの高さの硬く固められた雪の壁で取り囲まれている。

クリーチャー:14匹のフロスト・ジャイアントと10匹のオーガがキャンプに居住している。彼らはコシュチチャイの祝福を受けた、変異したフィーンディッシュ・フロスト・ジャイアント、グレーフの指揮下にある。これらの巨人は乗騎として獣の群れを保有している。9匹のウリィ・マンモス、12匹のウリィ・ライノセラス、6匹のウインター・ウルフの群れである。巨人達は、天幕に近づくあらゆるコシュチチャイのために働く者である事を証明できない者を攻撃する。コシュチチャイに雇われた者でさえ、デーモンロードの寵愛を受けるライバルとみなされ、35%の確率で巨人達に攻撃される。巨人達はエリア2の天幕の入り口を監視しているが、臨機応変なPC達であれば、恐らく彼らを迂回するいくつかの方法を見つけることができるだろう。

▼グレーフ 脅威度 11

XP 12,800

男性のフィーンディッシュ・グナールド・フロスト・ジャイアント(Pathfinder RPG Bestiary 149,294, 加えて新しいプレート、31 ページ参照)

混沌にして悪 大型の人型生物([冷気]、巨人)

イニシアチブ-2、感覚:暗視 60ft、夜目、〈知覚〉+10

防御:

AC23、接触 7、立ちすくみ 23(+4 鎧、-2 敏捷、+12 外皮、-1 サイズ)

hp 161 (14d8+98)

頑健+15、反応+2、意思+6

防御能力:凶暴性、岩つかみ、ダメージ減少 10/善;完全耐性:[冷気];抵抗:[炎]15

弱点:[炎]への脆弱性

攻撃:

速度:30ft

近接:グレート・アックス+19/+14(3d6+15/x3)または、叩きつけ x2+19(1d8+10)

遠隔:岩+8(1d8+15)

接敵面 10フィート; 間合い 10フィート

特殊攻撃:岩投げ(120ft)、善を撃つ一撃 1回/1日(+14ダメージ)

能力値:【筋】31、【敏】7、【耐】23、【知】10、【判】14、【魅】6

基本攻撃ボーナス+10;CMB+21(+23 蹴散らし、または、武器破壊)、CMD29(31 対蹴散らし、または、武器破壊)

特技:《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《蹴散らし強化》、《武器破壊強化》、《軍用武器習熟》、《強打》、《追加 hp》

技能:〈登攀〉+16、〈製作:鎧〉+8、〈威圧〉+6、〈知覚〉+10、〈隠密〉+0(+4 雪上)

言語:共通語、巨人語

装備:チェイン・シャツ、グレート・アックス、氷の岩(4)、

▼フロスト・ジャイアント(14)脅威度 9

各 XP 6,400

各 hp 133(Pathfinder RPG Bestiary 149)

▼オーガ(10) 脅威度 3

各 XP 800

各 hp 30(Pathfinder RPG Bestiary 220)

▼ウィンター・ウルフ(6) 脅威度 5

各 XP 1,600

各 hp 57 (Pathfinder RPG Bestiary 280)

▼ウリィ・マンモス (9) 脅威度 9

各 XP 6,400

マストドン・エレファント(Pathfinder RPG Bestiary 128)

各 hp 133

▼ウリィ・ライノセラス(12) 脅威度 6

各 XP 2,400

各 hp 76 (Pathfinder RPG Bestiary 235)

展開:もし PC 達が巨人達と平和的な関係を築くか、捕虜として威圧に成功した場合、この部隊は 8 日前に天幕に入った、フェリックのパーティの大まかな情報を提供し、PC 達にこれらの巨人の通り道の合言葉を教える。難易度 16 の〈知識:地域〉判定で PC 達は、このキャンプの周辺の嵐の中で吠えたける不可思議な獣の噂を聞く事ができるだろう。そして一匹の夜の巨人、彼らの隊長である、グナールド(節くれだった)・ジャイアント、ヒンガールについての噂も聞き出すことができる(エリア 17 参照)。

宝物:キャンプが略奪されるのならば、PC 達は各 200gp の価値のある(凍りついた)高級な赤ワインを 4 樽、24 セットの銀で装飾されたイリセン軍の紋章のついた金とエナメル製の食器(各 100gp の価値がある)入った木箱、合計で 15,000gp の価値のある物品を得ることができる。

■2.凍りついた階段(遭遇レベル 15)

間欠泉の蒸気を上げるクレーターがここの滝の側面にきざきざのクレバスを形成しており、上方の凍りついた鍾乳石の滴りが、大聖堂を形作っている。間欠泉の噴出口の右側は蒸気のせいで、ほとんど見る事ができず、そこには第二のクレバスがあり、わずかに上方の不透明な氷の中に上がっていく階段が見える。

氷の階段が死都へとつながる滝の基部に刻まれている。その隣に、滝の外観の一部を溶かしている、間欠泉がある。内部への階段は 30 フィート以上外側に露出しており、そこで間欠泉が滝を通して溶かしている。階段の上方 20 フィートには、3 つの怪しげな氷の塊がある。難易度 15 の〈知覚〉判定に成功するか、氷を削れば、それが冷凍された人間の死体が氷で薄くコーティングされたものであることがわかる。1 分の作業か、最低 15 の[炎]ダメージ(これを越えるダメージは死体とその所有物に適用される)で氷を除去することができる。死体はかなり最近のものであるように見える。彼らの黒ずんだ皮膚から、すさまじい凍傷によって死んだことが見て取れる。これらの 3 人は、スケイル・メイルと、バトルアックス、ロングソードで武装したイリセンのウォリアーである。難易度 17 の〈知識:地域〉か〈知識:貴族〉判定でこれらのウォリアーが数週間前にエルヴァーナ女王が送り出した遠征隊の一部であった事がわかる。PC 達がスピーク・ウィズ・デッドの呪文を使えば、白き魔女、イリヴォーア・カラナシによって指揮された 7 人のグループの一部であった事が分かる。彼らは仲間がどうなったのかを知らない。

災害:毎ラウンド、間欠泉が噴出する累積的な可能性が 10%存在する。噴出した場合、間欠泉は蒸気と熱湯を空中に 100 フィート噴出し、この滝の表面に穿たれたクレバスを埋め尽くす。この間欠泉クレバスを通り抜ける 30 フィートか 50 フィートの高さの間の階段はこの爆発から保護されている。間欠泉が噴出している間はずっと、この区域の半径 10 フィート以内にいる誰もが、間欠泉の噴出のもたらすダメージを受ける。

間欠泉 脅威度 15

XP 51,200

1d4+1 ラウンドの間、20d6 ポイントの[炎]ダメージの効果がある(難易度 25 の反応セーブで半減。ただし、身かわしはセーブに成功してもダメージを無効化する代わりに 1/4 にする効果しか持たない)。間欠泉の噴出の 2 ラウンド目の最初に、急激に冷却された水が階段の吹き抜けの天井を流れ落ち、凍りついた氷柱となって、速やかに落下してくる。この氷柱の雨は間欠泉の噴出の下にある階段にいる全ての者に影響をあたえ、噴出の終了後も 1d3 ラウンド続く。この氷の土砂降りに巻き込まれたクリーチャーは全て、毎ラウンド 10d6 ポイントの[冷氣]ダメージを被り、その上にできる氷の層によって、減速状態(スローの呪文と同様)となる。難易度 30 の反応セーブはこのダメージを半減し(やはり身かわしは 1/4 にするだけである)、減速効果を防ぐ。一度クリーチャーが減速状態になった場合、追加のセーブ失敗毎にその移動速度は 10 フィート減少する。もしクリーチャーの移動速度が 0 フィートになった場合、氷漬けとなり、無防備状態と見なされる。この間もクリーチャーは氷柱からのダメージを受け続け、その間のセーブは全て自動的に失敗する。氷から解放されない限り、追加で 3d6 ポイントの[冷氣]ダメージが追加される。少なくとも、一部分でも解放される(無防備状態になった者以外の誰かの全ラウンドアクションが必要である)まで、クリーチャーは窒息し始める。

宝物:氷を除去された凍死体から以下の宝物を得ることが出来る。+3 スケイル・メイル x1、+1 スケイル・メイル x2、+3 ダガー、+2 バトルアックス、+2 冷たい鉄製ホーリー・ロングソード、高品質バトルアックス、フェザー・トークン(バード)、リング・オブ・プロテクション+4

■3.呪われた管理人(遭遇レベル 15)

エリア 2 からの階段は何周かした後に、この部屋に繋がっている。砲塔のような砦が滝の表面に作られている。この部屋は広く、開けており、40 フィート上方に巨大な氷柱が垂れ下がった天井がある。もう一つの階段の出口が遠く反対側にあり、南の壁は外へとカーブしており、砲塔のようなものを形成している。ここの床は様々な大きさのひび割れと凍りついた骨で出来ている。茶色い幾つかのものは古代のものであるが、ほとんどは最近付け加えられたものである。

この骨は古代の虜囚と、より最近のタシャーナの墓所の深みを調査しようとした探検者の遺物である。いくつかの遺物はわずかに数週間前かそれより新しく、コシュチチャイあるいはエルヴァーナによって送り込まれた人間または巨人の手先どもである。難易度 30 の〈知覚〉判定で西の氷の壁にシークレットドアを見つけることができる。その向こうにはエリア 4 へと繋がる、氷の中へ螺旋を描いて下降している螺旋型の滑らかな通路がある。

クリーチャー:バーバー・ヤーガはこの墓所の正面玄関からの侵入に対する警備の為にこの部屋に、管理人を残した。エンシェント・ホワイト・ドラゴン、アルタジラスはかつては「年老いた老婆」のお気に入りの盟友であったが、寵愛を失い、彼女は魔女によって呪われ、ここで永遠の管理人として置き去りにされた。彼女はこの部屋から出られないように強制されている。彼女の呪いの本質は、バーバー・ヤーガによって、彼女の喉元に小さな炎のエレメンタルを埋め込んだ事である。これはドラゴンに継続的な食い入るような痛みを与えるだけではなく、幾つかの副作用をもたらした。このドラゴンは冷氣のオーラを発する事はないが、同様に[炎]への脆弱性を持たない。しかし、最も驚異的な効果は彼女のプレスウェポンの変化である。彼女のプレスは、標準的な円錐状のものではなく、非常に高熱の蒸気の雲として吐き出される。アルタジラスは非常な苦痛を受けるものの、プレスは彼女にダメージを与えることは無い。結果として彼女はまた、標準的なエンシェント・ホワイト・ドラゴンの猛吹雪の能力を持たないが、彼女の蒸気のプレスは霧の効果と同様に視界を制限する。

アルタジラス 脅威度 15

XP 51,200

呪われたエンシェント・ホワイト・ドラゴン(Pathfinder RPG Bestiary 101)

hp 283

特殊攻撃:プレスウェポン(50ft、円錐、難易度 27、20d4[炎])

戦闘用装備:ヴェントリロキズムのワンド(18 チャージ)

その他の装備:リング・オブ・サステナンス(後ろ足)

展開:彼女は侵入者と戦うことを楽しむ。しかし、アルタジラスは自分の呪いを終わらせる方法を探すことにより関心を持っている。その為、初期の幾つかのパーティを壊滅させた後、アイス・トロールのシャーマン、シャスバードック(エリア 6 参照)は、天幕の深部で彼女の呪いを解く方法を探すことを約束することで(そんな癒しは存在しないのだが)、彼のグループの安全な通過を交渉する事に成功した。PC 達が初めてこの部屋に侵入する時、アルタジラスはその真上

の天井に不可視化して張り付いている。もし彼女が即座に発見されず、攻撃されないのならば、彼女はヴェントリロキズムを使用して、PC 達の侵入の目的を知る事を要求する、肉体を離脱したゴーストの振りをする。もし PC 達が難易度 35 の〈交渉〉判定に成功した場合は、安全に通過する為の交渉をすることができる(賄賂の提供 5000gp 毎に難易度は-2 される)。さもなくば、彼女は 2d4 ラウンド後に退屈して攻撃を仕掛ける。

宝物:(彼女のプレスで溶かされ、その後再び凍結した)このフロアの厚い氷の層の下には、アルタジラスの秘蔵の宝物がある(難易度 27 の〈知覚〉で発見でき、HP50 または破壊難易度 20 で、入手できる)。隠された宝物は以下の通り。5,580 cp, 17,800 sp, 3,240 gp, 490 pp, 合計 11,400gp の価値を持つ 130 個の様々な宝石。

■4.巨氷の洞穴(遭遇レベル 16)

この通路は膨大な氷で形成された中枢部を通る天井の低い洞窟で終わっている。その壁、床、そして 15 フィートの高さの天井は不規則で、荒削りなものであるが、まるで一度溶かされ、再度凍らされたように滑らかである。冷気の霧が空気を満たしており、この氷のトンネルの迷宮の視界を制限している。

バーバー・ヤーガがこの天幕を加工するために、アイス・ワームに最初の作業を行わせたとき、彼女はそれらをここに冬眠させた。この部屋はそれから封印され、忘れ去られた。これらの古代のルモアハゼズの潜在的な熱はこのエリア全体を覆うフォグ・クラウドの効果と同等の霧をこれらのトンネル内に継続的に生み出している。このエリアの東の端の天井に切れ込んだ、85 フィート上方に続く、垂直の通路に気が付くには、難易度 22 の〈知覚〉判定が必要である。

クリーチャー:このエリアには、全部で 15 匹のウィンター・ワームとして知られる、エルダー・ルモアハゼズがこの氷の墓所の中に閉じ込められ、冬眠している。PC 達がこのエリアにとどまるラウンド毎に、2d4 匹のルモアハゼズの冬眠を邪魔する可能性が 35%ある。それらは空腹の怒りで周囲の壁、床、天井を爆ぜさせて攻撃してくる。

▼ウィンター・ワーム(15) 脅威度 8

各 XP 4,800(Pathfinder RPG Bestiary 233, 294)

各 hp 112

災害:ここには戦闘エリアの天井の一部がつぶれるという、累積的な可能性が戦闘ラウンド毎に 20%存在する。これは半径 10 フィートの範囲と、幅 10 フィートの周囲の区域を埋没させる。

▼つぶれる天井 脅威度 8

XP 4,800

区域の埋没効果:8d6 ダメージ(難易度 15、反応セーブ、半減);周囲の区域:3d6 ダメージ(難易度 15、反応セーブ、無効化);加えて埋没(Pathfinder RPG Core Rulebook 415)

展開:PC 達がこのエリアを立ち去った後、この死都を通して、彼らを 1d4+2 匹のウィンター・ワームが GM 裁量のタイミングで襲い掛かる可能性が 50%存在する。

■5.下層ホール

頂点にバルコニーを抱いた 40 フィートの高さの壁の基部の近くの床を通して、階段が姿を現している。もう一つの階段が部屋の向こう側にあり、バルコニーへと登っている。これらの階段はまるで濡れているかのように、きらきらと輝きツヤを放っている。その足元にはちりぢりになった折れた木材が横たわっている。

東の階段はバルコニーの上に居る巨人がこの階段に転がした水樽から生み出された氷でコーティングされている。この水はすぐに凍り、この階段に滑りやすくコーティングした。この階段は移動困難地形として扱い、難易度 15 の〈軽業〉判定で半分の移動速度で登れる。より速く登るには難易度 25 が必要とされる。

展開:巨人のキャンプ(エリア 1)で入手できる合言葉を即座に言わない侵入者は全て、この部屋の監視を行っている、エリア 7 のフロスト・ジャイアントとウィンター・ウルフの攻撃を受ける。彼らはバルコニーの横木によって、下方に対する遮蔽を得る。

■6.内なる聖域(遭遇レベル 18)

完全に透明な水晶のような階段が、見える限りなんの支えも無く、この部屋の床から40フィート下っている。南の砲塔の狭いアロースリットから冷気の風の霧を運んできて、かき回している。この部屋の北の終わりには、小さな演壇には黒い石でできた祭壇があり、多くの隠された棒状のフェティッシュな供物が並べられている。

バーバー・ヤーガはこの不可知で名状しがたき存在の為の祠を作り、彼女がここに滞在した短い時間の間、礼拝した。この祭壇の石はゴラリオンがこの地域で見つかる石とは完全に異なる;この石は黒と木炭のグレーの筋で構成されており、なんとなく脂っぽい感覚を覚えさせる。この石は激しい冷気を発しており、これに触れるいかなる肉体にもラウンド毎に3d6の[冷気]ダメージを与える。そして、これを1ラウンド以上見た者は誰でも、難易度25の意志セーブに成功しなければ、不可知の冬の森の幻視を経験する。そこは深く雪の積もった針葉樹林にあらゆる種類のおぞましくて認識しがたいフェティッシュな供物が吊り下げられている。しかし、これらの存在が何を意味するのかは誰にも分からない。だが、ここにはそれ以上のどのような効果も存在しない。水晶のような階段は上方のエリア8に通じるシークレット・ドア(こちらからであれば容易に視認できる)に繋がっている。

クリーチャー:フェリックによって指揮される巨人の部隊のシャーマンである、節くれだったアイス・トロールのコシュチチャイのクレリックがここにキャンプを張っている。その名はシャスバードック。この超巨大なトロールはギガスと彼の護衛がエリア9のドアをどのように突破するか熟考する間、内側のキャンプを防衛する為に残された。シャスバードックはその後すぐにここに再配置された。そして彼の装備と衣類の為に静かに粗雑なフェティッシュな供物を製作し、この祭壇とここに祭られた存在の為にこの2日間、瞑想していた。彼はまだコシュチチャイへの信仰を失っていない。だが、デーモンロードのトルクのための現在のクエストについての興味は失っている。シャスバードックは標準的なトロールに似ているが、その皮はまだらの暗いブルーで、灰色がかっている。彼の手足はねじくれており、不恰好である。そしてその身長は約20フィートである。シャスバードックは彼を攻撃するか、供物や祭壇を荒らさないのであれば、即座にPC達と敵対することは無い。実際には、彼は非常に社交好きであり、PC達の過去や来訪の理由を質問してくる。もし彼の活動について、質問された場合、魔女の女王のやり方を学んでいる事、彼女の事を嫌悪しているにも関わらず、未だに魅力的であると語る。もしPC達がシャスバードックと会話を始めるのなら、彼は巨人のキャンプの合言葉を教える。もしPC達がエリア3を目指し進む事を告げるのなら、彼はPC達に安全な道を探すためには「ゴーストの欲する物を見つける」べきであると述べる。どんな状況になったにせよ、彼はこの部屋を離れることを望まない。これは、この祭壇が彼を支配しているためであり、1人で残していけば、恐らく最終的には餓死するだろう。

▼シャスバードック(脅威度 18)

男性のジャイアント・グナールド・アイス・トロール、コシュチチャイのクレリック 15(Tome of Horrors Revised 350, Pathfinder RPG Bestiary 295, 31 ページの新しいテンプレート参照)

混沌にして悪、人型生物([冷気]、巨人)

イニシアチブ-1;感覚 暗視 60 フィート、夜目、〈知覚〉+12

防御:

AC33、接触 10、立ちすくみ 33(+10 鎧、+3 反発、-1 敏捷、+13 外皮、-2 サイズ)

hp304(20 HD; 5d8+15d8+215);再生 3(酸または炎)

頑健+23、反応+8、意志+16

防御能力 凶暴性、ダメージ減少 10/アダマンチン、5/魔法;完全耐性[冷気];耐性[炎]10;呪文抵抗 27

弱点 [炎]への脆弱性、斬撃武器への脆弱性

攻撃:

移動速度:15 フィート

近接:噛みつき+21(2d6+9/19-20)、x2 爪+21(1d8+9/19-20)

接敵面:15 フィート、間合い:15 フィート

特殊攻撃:神々の力+15(15 ラウンド/日)、かきむしり(x2 爪、1d8+13)、武器の達人(15 ラウンド/日)

領域 擬似呪文能力(術者レベル 15;精神集中+20) 8 回/日-戦の激怒+7、力の招来+7

準備している呪文(術者レベル 15;精神集中+20)

8 レベル-クレンチド・フィスト(難易度 23)、パワー・ワード・スタン(領域)

7 レベル-ブラスフェミー(難易度 22)、デストラクション(難易度 22)、パワー・ワード・ブラインド(領域)

6 レベル-ブレード・バリア(難易度 21)、グレーター・ディスペル・マジック、ハーム(難易度 21)、ストーン・スキン(領域)

5 レベル-フレイム・ストライク(領域;難易度 20)、グレーター・コマンド(難易度 20)、ライチャス・マイト、スレイ・リヴィング

(難易度 20)、スペル・レジスタンス、トゥルー・シーイング

4 レベル・エア・ウォーク、ケイオス・ハンマー(難易度 19)、ディバイン・パワー(領域)、フリーダム・オブ・ムーブメント、アンホーリー・ブライト(難易度 19)

3 レベル・ビストウ・カース(難易度 18)、ブラインドネス/デフネス(難易度 18)、クリエイト・フード・アンド・ウォーター、ディスペル・マジック、インビジビリティ・パーズ、マジック・ヴェストメント(領域)

2 レベル・オーギュリー、ブルズ・ストレングス、カーム・エモーションズ、ダークネス、デス・ネル(難易度 17)、スピリチュアル・ウェポン(領域)

1 レベル・ベイン(難易度 16)、コマンド(難易度 16)、デスウォッチ、ドゥーム(難易度 16)、エントロピック・シールド、ハイド・フロム・アンデッド、マジック・ウェポン(領域)

0 レベル(無限回)-ブリード(難易度 15)、ディテクト・マジック、ガイダンス、レジスタンス

領域:力、戦

戦術:

戦闘前:もしシャスバードックが侵入者に気が付いた場合、彼らに対処するために、ストーン・スキン、スペル・レジスタンス、エア・ウォーク、フリーダム・ムーブメント、そしてスピリチュアル・ウェポンを詠唱する。

戦闘中:もし戦闘が継続するのならば、シャスバードックはエアウォークで空中に浮かびながら、スピリチュアル・ウェポン(巨大なウォーハンマー)を秘術呪文の使い手に向かわせる。彼はクレンチド・フィスト、プラスフェミイ、デストラクション、そしてブレード・バリアを敵を窮地に追い込む為に使う。そして弱体化した敵にパワー・ワード・スタンとパワー・ワード・ブラインドを使う。

士気:シャスバードックは彼が新たに発見した祭壇を手放すことはなく、それを守って死ぬまで戦う。

能力値:

能力値:【筋】28、【敏】8、【耐】28、【知】7、【判】20、【魅】5

基本攻撃ボーナス+14;CMB+25、CMD37

特技:《薙ぎ払い》、《戦闘発動》、《薙ぎ払い強化》、《クリティカル強化:噛みつき》、《クリティカル強化:爪》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練:知覚》、《追加 hp》

技能:<威圧>+13、<知識:宗教>+3、《言語学》+3、<知覚>+12、<呪文学>+10、

言語:共通語、巨人語

装備:+4 ホワイト・ドラゴンハイド・プレストプレート、アミュレット・オブ・ナチュラル・アーマー+2、クローク・オブ・レジスタンス+1、ヘッドバンド・オブ・インスパイアード・ウィズダム+4、マイナー・リング・オブ・ファイア・レジスタンス、リング・オブ・プロテクション+3、ダイヤモンドの粉末(500gp の価値)、セイウチの牙の象牙色のコシュチチャイの邪印

特殊能力:

斬撃武器への脆弱性(超常):もし敵がアイストロールに対して斬撃武器を使用した時にダイスの出目が 20 であった場合(クリティカルヒット確定ロールに加え)、このアイス・トロールは頑健セーブ(難易度 10+被ダメージ)を成功させないと、四肢を失う(50%で右か左を決定し、50%で腕か足を決定すること)。片足を失ったアイス・トロールは伏せ状態になるが、依然として 1/2 の速度で動くことができる。切断された手足では攻撃することができなくなるが、しかしそれはトロールに向かって、30 フィートの速度で動く。

■7.見張り台(遭遇レベル 14 または 15)

広いバルコニーが下層のギャラリーを見下ろしている。右側には、曲線の階段が下に下っている。氷の硬い手すりが 5 フィートの高さでバルコニーを囲っている。

このバルコニーは 40 フィート下のエリア 5 を見下ろしている。

クリーチャー:5 匹のフロスト・ジャイアントと、4 匹のウィンターウルフが、このバルコニーをパトロールするように残されている。エリア 9 に向かい立ち去っていったフェリックによる指示である。彼らは通常はアイス・トロール、シャスバードック(エリア 6)の指揮下にあるが、彼らはこの数日、シャーマンを見ていない。この巨人と狼達は、下の部屋に誰かを視認するやいなや、攻撃を行う。彼らが即座に巨人のキャンプから得られる合言葉を言わない限りは。この場合、彼らは嫌々ながら通過を許す。たとえ合言葉を言ったとしても、このエリアにとどまり続ける場合、フェリックかシャスバードックが介入しない限り、結局は攻撃が始まるだろう。

戦闘中、フロスト・ジャイアントはバルコニーに集められた、巨大な氷の破片(岩としてあつかう)を投げる。ウィンター・ウルフは彼らのプレス・ウェポンで階段を守る。そして、階段を登っている者に足払いを仕掛ける。バルコニーの手すりは、下の攻撃者からの攻撃に、遮蔽を提供する。

▼フロスト・ジャイアント(5) 脅威度 9
各 XP 6,400
各 hp 133 (Pathfinder RPG Bestiary 149)

▼ウィンター・ウルフ(4) 脅威度 5
各 XP 1,600
各 hp 57 (Pathfinder RPG Bestiary 280)

展開:一度戦闘が始まると、これらの警備兵の叫び声は、ナラクの目を覚まさせ、4 ラウンド後に防衛のために彼らに加勢する。

宝物:巨大なバッグに集められた宝は、合計で、480 gp, 2,256 sp, and 3,560 cp, そして、3 つのアイスブルーのジルコン(各 185gp)である。

■8.冷たいキャンプ(遭遇レベル 11)

この凍りついた部屋は野営地にされた。沢山の水樽が寒気を遮断するための毛皮に包まれてこの部屋の中央に立っている。それらの周りには、様々な極地や山岳の獣から取られた不潔な毛皮で作られた、たくさんの巨人サイズのベッドロールが散乱している。北の壁に向かって、冷凍された生肉の巨大な切り身の小山が鎮座している。東には、次の階層への階段が登っていつている。

ここはギガス、フェリックの野営地である;10 匹の巨人の睡眠用毛皮が置かれている。冷凍の肉の小山は、と殺されたウーリィ・マンモスのものであり、フェリックの戦闘部隊があと一週間維持できるような補給品がここにはある。南の壁のシークレット・ドアはエリア 6 に下っていく階段に通じている。わずか、難易度 17 の〈知覚〉判定で発見できる。これは、マンモスの生ステーキを食べたシャスバードックがこのドアを開いたときに出来た、血まみれの手の跡が残っている為である。東への階段はエリア 9 に続いている。

クリーチャー:ここには、フェリックの士官の 1 人である、節くれだったフロスト・ジャイアント、ナラクが防具をつけたまま眠っている。もしこの部屋、あるいは隣接する部屋で大きな騒音が起こった場合、彼は目を覚ます。その他の場合は、大きないびきを書いて、完全に眠りこけていつている。目を覚ました場合、彼は立ち上がり、武器を身につけるのに 3 ラウンドを要する。

▼ナラク 脅威度 11
XP 12,800
男性のフィンディッシュ・グナールド・フロスト・ジャイアント(5 ページのグレーフ参照)
hp161

宝物:ベッドロールの間に、合計で 280gp の価値のある質の悪いコインが隠されている。
ここにはまた、強力な呪い(除去難易度 30)のかかった、美しい精巧な氷の彫刻(1800gp の価値)がある。これに触れたものは誰でも難易度 30 の意志セーブを行わなければ、エリア 6 の祭壇の前で崇拝をするように強制される(この目標はこのシークレットドアを発見するための〈知覚〉判定に+10 のボーナスを得る)。この呪いを打ち破る為に、24 時間毎に新たにセーヴィングスローが出来るが、もしこの小さな像に触れるのならば、呪いは新たにまた始まる。以前の所有者が取り付かれたようにこのシークレットドアを探そうとしたので怒り狂ったフェリックは、ウィンターウルフに彼を喰らわせた。彼の行動と小さな像の関わりに関心した者はいなかった、そしてそれ以来だれもそれを拾おうとはしなかった。小さな像は氷点以上の温度になると溶ける。その場合、呪いも解けることになる。

■9.ドアの上り口(遭遇レベル 17)

この高さ 60 フィートの部屋の北の壁には、2 つの白い石のドアで構成された、両開きの巨大な入り口がある。その表面には名状しがたきクリーチャーが飛んだり跳ねたりしている姿をかたどったレリーフの下に、岩だらけの雪に覆われた峰々の風景が刻まれている。ドアの上部の横木には、古代のルーンで碑文が刻まれている。血痕がこの部屋の床

を汚しており、ごみの山が部屋の角に掃き貯められている。

この部屋は氷の涙の天幕の上層への入り口である。ドアのレリーフの検分には難易度 27 の〈知識:次元界〉判定が必要である。奇妙にねじくれたクリーチャーは、既知の次元界の彼方からやってくる、バーバー・ヤーガと少しだけ協力しあったことのある、生物であることが解る。難易度 37 の〈視認〉判定で、レリーフの中のクリーチャーの一体が、ウエンディゴであると明確に認識できる。ドア自体は、未知の種類の花崗岩でできており、取っ手も鍵穴も、ヒンジもないが、鍵がかかっているようである。実際には、ドアは全てのスクライミングのような物理的や魔法的な透視に対して完全保護されており、これはこの部屋の全ての壁も同様である。ドアの上の碑文は古代の叙事詩であり(難易度 17 の【知力】判定か、難易度 12 の〈言語学〉判定で)、「信仰の力のみが、これを越える」と述べられている。この碑文は、この堅牢な両開きの扉ではなく、実際にはエリア 10 に関連したものである。難易度 20 の【魅力】判定は、このドアはそれ自体には実体が無い事を明らかにする。一度、クリーチャーがこの判定に成功した場合、その者は、自由にドアをすり抜けることができるようになり、他の者がそうするのを手伝うことができるようになる。白き魔女イリヴォーアのパーティはここで、血痕の残る床によって示される、運命に陥った。イリヴォーアのグループがこの部屋に来たとき、この魔女は通過する方法を理解したのであるが、彼女の生き残りの同胞は、通過することができなかった。コシュチチャイの軍が速やかに近づいてくることを知り、彼女は前進することを選び、彼女の同胞をこの守備の為に残した。アビス・ギガス、フェリックは到着すると、すぐにこの部屋を見つけ、イリヴォーアの守備兵を虐殺した。フェリックはそれ以来、この部屋に滞在している。トルクがこのドアの先に存在する正しい道であることを確信しており、どのようにドアを破るのかを理解する為にである。

クリーチャー:アビス・ギガス、フェリックがこの両開きのドアの前に立っている。彼は身長 50 フィートという化物じみた巨漢であり、漆黒の皮膚をしており、猪のような牙を持ち、アダマンチンのウォーハンマーと鎧を纏っている。

コシュチチャイのお気に入りの召使である、フェリックは氷の涙の天幕から「コシュチチャイのトルク」を奪還する為のデーモンロード軍を率いるように選ばれた。フェリックは節くれだったフロスト・ジャイアントの士官と、通常フロスト・ジャイアント 2 匹、と一匹のウインター・ウルフを引き連れている。彼らはエリア 8 での戦闘の音を聞いた場合、戦闘準備を整えているが、下層に援軍には行かず、このエリアに登ってくる侵入者を待ち伏せしようとする。

フェリック 脅威度 16

XP 76,800

男性のアビス・ギガス(31 ページ参照)

hp 283

グナールド フロスト・ジャイアント 脅威度 11

XP 12,800

hp 161 (5 ページ、グレーフ参照)

フロスト・ジャイアント(2) 脅威度 9

各 XP 6,400

各 hp 133 (Pathfinder RPG Bestiary 149)

ウインター・ウルフ 脅威度 5

XP 1,600

hp 57 (Pathfinder RPG Bestiary 280)

宝物:イリヴォーアの部隊の残りは、ウインター・ウルフによって貪り食われた。そして彼らの一般装備が隅にごみとして放置されている。しかし、彼らの貴重品はフェリックによって奪われ、彼のバッグの中にある。それには 5 そろいの高品質チェインメイル、+2 木製ヘヴィ・シールド、+1 ショック・ライト・クロスボウ、レッサー・レストレーション・ポーション 2 つ、ベルト・オブ・フィジカル・マイト+2(【筋】と【耐】)、そして 1,975gp の入ったバックパックである。他の巨人は合計で、2,200gp 相等のコインと宝石のような石を持っている。

■ 10. 魔女の試練(遭遇レベル 17)

この大きな部屋に入るやいなや、不気味な光景が目飛び込んでくる:見渡す限り、列、列、列。骨のような顔をした背の曲がった年老いた老婆の人間大の氷の彫像が、完璧な列を成して並んでいる。悲痛な感覚がそれぞれの彫像から発散されているように感じる。暗い放電がパチパチとそれらの表面で音を立て、彫像から彫像へと飛んでいる。

この部屋の壁、床、天井はエリア 9 と同じ堅牢な氷で出来ており、この部屋に入ったものは、永続化されたディメンショナル・ロックの効果を受ける(ディスペル不可)。これらの彫像はデスマスクを被ったバーバー・ヤーガを表しており、それぞれが、負のエネルギー次元界への小さな経路である、小さなコアを持っている。どちらの入り口が使われたかに関わらず、像は常に(逆説的には、両方の入り口が使用されたと仮定しても)、侵入者の方向を向く。(北西の角の最後の列の終わりから 2 番目)の一つの彫像は粉々に砕かれており、氷の破片が、その基部の周りの床に散らばっている(イリヴォーアはこの像を、内部の人形を取り出す為に破壊した;展開を参照)。バーバー・ヤーガはこの部屋を、彼女がこの墓所に隠し残したアンデッドの配下に役立つ為に、また、あえてこの墓所に侵入する者を弱体化させる為の両方の意味で作り出した。

危険:像の東西の列は負のエネルギーの放電で埋め尽くされている。放電は床から天井、そして壁から壁を前後して貫いている。このフィールドはディスペルできないが、アンチマジックフィールドはこのエリアの効果は無効化する。メイジズ・ディスペルはそれが触れる像の列を非活性化させる。それぞれの像は 60hp を持つが、これらは正のエネルギー、例えばクレリックが放出するものや[聖]なるダメージを与える効果(ホーリースマイトのような呪文に対して、これらの像は悪の来訪者として扱われる)のみでしかダメージを与えられない。これらの像はセーヴィングスローを行えない。仮に 3 つの隣接した像が連続して破壊された場合は、その列の負のエネルギーフィールドは除去され、安全にそこを通過することができる。一度 7 つの列全てが無効化されたのなら、この部屋は安全に通過することができる。どの列が活性化しているか、いないかにかかわらず、一つの像が活性化したままのならば、毎ラウンド、負のエネルギーが部屋に放出される。像は破壊された後、10 分後に魔法的に再生される。

▼負のエネルギー・フィールド(脅威度 17)

単独の像が活性化したままの限り、負のエネルギー放出(10d6 点ダメージ、難易度 25 意志セーブ半減)が、毎ラウンドこの部屋にいる全てのクリーチャーに効果を与える。このフィールドを通過するか、触れたクリーチャーは全て、20d6 の負のエネルギーダメージと 10d6 の[冷氣]ダメージを与える(セーブ不可;アンデッドは負のエネルギーで回復し、[冷氣]ダメージの効果を受けない)。

宝物:部屋を横切った中央に、乾燥した塵が一塊落ちて(難易度 19 の〈知覚〉判定でこれに気付く)、これはイリヴォーアがこの部屋を横切るために、アンチマジック・フィールドを所持していた巻物から詠唱したと気に落ちたものである。

展開:全ての像にはその中心に極めて美しく彫刻された、ねじくれた老婆の陶磁製の人形が埋め込まれている。これらの人形は魔女の時計台の儀式(エリア 18 参照)に使用する。ただし、人形を奪うには、像を破壊しなければならない。

■11.悲嘆の壁(遭遇レベル 12)

自然の亀裂が、氷の滝が岩の崖の表面と接する、160 フィート登った場所に形成されている。その岩の表面は一連の薄い、僅か数フィートの氷によって覆われた自然の台地の傍でむき出しになっている。その氷は崖の表面に縛り付けられた、何百という黒ずんだ人間の戦士の死体を見られるほど、透明である。多くの手枷は、空であるか、バラバラにされた手足の残留物を保持しているだけである。幾つかの場所では、氷は実際に岩壁を見せる為に切り出されており、空の手枷が露出している。それらに元々繋がれていた人々は、見当たらない。

バーバー・ヤーガは、タチャーナの不運な反乱の不運な兵士達をこの台地の上に鎖でつなぎとめた。氷の膜に永遠に氷結させるか、滝の奔流によって、彼らのつなぎとめられた場所から、丸ごと引き剥がされ、めちやめちやになった手足だけを残して、その運命に投げ出されたのだ。処刑された反乱軍の死者の数は、莫大なものであった。バーバー・ヤーガは、彼らの上に滝をもたらし、犠牲者達が溺死するか、凍死するかするまで、優雅に眺めていた。彼らがその氷の墓所の境界から逃げ出す事に成功したかどうか一目でわかるように。

これらの歩く死体は、エリア 12 に今は住んでいる。残された死体は、氷の下 1d3 フィートに眠っているが、PC 達がわざわざそれを解放したとしても、価値や興味を引く物は持っていない。エリア 4 からのほぼ垂直のトンネルは、この部屋の床の浅い窪みに繋がっている。クレバスの頂点には、張り出しがあり、エリア 12 に繋がっている。しかし、そこはオーバーハングしており、下からは容易に見ることはできない。このエリアを越えるための最もありそうな方法は、飛

行するか、氷の壁を登攀(登攀)難易度 40)することである。しかし、登攀者はこの氷にさらされる事で、[冷氣]ダメージを受ける(4 ページ、天幕の特徴を参照)。

危険:この氷を通り越して飛行するか、その上を登攀するクリーチャーは全て、何百もの処刑された反乱軍の眠れる魂を乱す。これは氷から影のような鉤爪が伸び、PC を攻撃し、彼らの筋力を吸収しようとする事で明らかになる。これらの PC 達がエリア 12 の外側の岩だなか、床にいる限りは、これらの攻撃は効果をもたらさない。しかし、この部屋に彼らが居残り続ける限り、一度攻撃を受けたものは、それらの攻撃を受け続ける。これらの影の腕は、壁に最も近い所から、この部屋の何処にでも届く。これらの影の現象は各 PC に一本だけが攻撃するだけであり、ダメージを与えたり、破壊する事はできない。PC 達が凍った死体に直接的な攻撃を加えても、この非実体接触攻撃には、何の影響も与えない。

▼氷の憤怒の鉤爪(脅威度 10)

XP 9,600

毎ラウンド、PC 毎に効果を与える(非実体接触攻撃+11、1d8 点の【筋力】ダメージ)。

クリーチャー:この部屋の脅威は、幽体離脱してくる影の鉤爪だけではない。4 匹のウィル・オー・ウィスプが、この部屋の天井の小さなクレバスに住み着いている。非実体の腕は、彼らを攻撃しないが、ウィル・オー・ウィスプは速やかに攻撃に参加する。彼らは攻撃しやすい登攀者を集団で攻撃し、致命的な墜落を引き起こそうとする。

▼ウィル・オー・ウィスプ(4) 脅威度 6

各 XP 2,400

各 hp 40 (Pathfinder RPG Bestiary 277)

宝物:もし、PC 達がウィル・オー・ウィスプの隠れ家を見つけることができれば(発見難易度 35<知覚>)、彼らは古代ケーリド人の意匠の銀のラインの入った銅のゴブレットを発見できる。それは、2,000gp の価値があり、1 日に一回、その持ち主にカップの中身に対してディテクト・ポイズンを唱えることを可能にする。

■12.懲罰の部屋(遭遇レベル 17)

この大きな丸い部屋のドーム状の天井は頭上 30 フィートにある。氷の棒が、北のドアの両側を挟むように位置するアルコーヴと東と西への通行を妨げている。精巧な氷の玉座が、南のアルコーヴの中に置かれているのがこの部屋で見て取れる。重い手枷が、玉座の腕、足、背中にはめ込まれている。より多くの手枷足枷が、様々な種類の拷問器具と共にこの部屋の壁に点在している。床から天井へと伸びる氷の棒が直径 15 フィートの檻を作っており、部屋の中心を占有している。この檻の中には、巨大なパチパチと爆ぜる灰色のエネルギーの巨大な球が浮いている。

タシャーナ女王の戦長はこの部屋で、死の拷問にかけられた。タシャーナはこの玉座に鎖で繋がれ、その光景を見せ付けられた。この玉座はアンチマジック・フィールドが永続化されており、この部屋と玉座に接続された手枷は冷たい鉄製であり、高品質である。氷の棒は厚さ 6 インチの氷の壁と同程度の強度を持つ。小部屋と出口への廊下を塞いでいる氷の棒を開ける目立った手段は無い。

タシャーナの時代、これらは秘密のコマンド・ワードで操作されていた。しかし、そのコマンド・ワードは失われて久しい。しかし、難易度 27 の<魔法装置使用>判定に成功すれば、アルコーヴと出口を塞いでいる氷の棒を 1 ラウンドの間、天井の中に収納させる事ができる。中央の檻の氷の棒は、この方法では収納できない。氷の霜が拷問器具を覆いつているが、それら全てにははるか過去に使われた明確な痕跡が残されている。血痕、凍りついた肉片、切断された手足など。

クリーチャー:檻の中にあるこの灰色の球体は、実際には、エルダー・ネガティブ・エナジー・エレメンタルであり、バーバー・ヤガの拷問を演出する為に仕えていた。氷の棒が破壊されない限りは、それは檻を出ることができないが、それはアルコーヴを覗くこの部屋の何処でも間合いとすることができる。この檻の氷の棒は、5 フィート以上離れている誰からでも遮蔽を提供する。エレメンタルはこの部屋に入った生きているクリーチャーは誰であれ攻撃する。加えて、エリア 11 で処刑された兵士のうちの一部の残りであるアンデッドの 7 匹のヴェンジフル・ホアー・スピリット(復讐の霜の精霊)が、彼らの檻から解放され、この部屋に潜んでいる。彼らはネガティブ・エナジー・エレメンタルに引き寄せられ、

その負のエネルギーの爆発を麻薬のように楽しんでいる。ホアー・スピリットはどんな侵入者からでも、このネガティブ・エナジー・エレメンタルを守ろうとする。加えて、このエレメンタルはその負のエネルギー攻撃をホアー・スピリットが戦闘で受けるダメージの回復に使用し、《アンデッド威伏》特技を一度に一体コントロールする為に(例えばアルコーヴの一つなど、リーチの外に出たクリーチャーを攻撃する為に)使用できる。ホアー・スピリットはこの部屋を越えて逃げる敵を追いかけるが、もしヒットポイントが 20 を下回った場合は、ここに撤退する。彼らは破壊されるまで戦い続ける。

▼エルダー・ネガティブ・エナジー・エレメンタル(脅威度 12)

XP 19,200

真なる中立、巨大サイズの来訪者(エレメンタル、他次元界)(Tome of Horrors III 66)

イニシアチブ+14;感覚 暗視 60 フィート;<知覚>+20

防御:

AC27、接触 19、立ちすくみ 16(+10 敏捷、+1《回避》、+8 外皮、-2 サイズ)

hp 161 (17d10+68)

頑健+9、反応+20、意志+10

DR10/-;完全耐性:エレメンタル効果、負のエネルギー

攻撃:

速度:飛行 60 フィート(良好)

近接:x2 叩きつけ+25(2d8+6 + 負のエネルギー2d8 + エナジードレイン)

接敵面:15 フィート、リーチ:15 フィート

特殊攻撃:エナジードレイン(3 レベル、難易度 18)、負のエネルギー攻撃、負のエネルギー放出 4 回/1 日(難易度 22、9d6)

能力値:

能力値:【筋】22、【敏】31、【耐】18、【知】10、【判】11、【魅】11

基本攻撃ボーナス+17;CMB+25、CMD46

特技:《薙ぎ払い》、《迎え撃ち》、《アンデッド威伏》B、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《イニシアチブ強化》、《強行突破》、《強打》、《一撃離脱》、《武器の妙技》

技能:<軽業>+30、<はったり>+20、<飛行>+30、<知識:次元界>+20、<知覚>+20、<隠密>+22

特殊:断末魔の苦しみ

断末魔の苦しみ(超常):もし、このネガティブ・エナジー・エレメンタルが殺されたのならば、それは爆発し、半径 50 フィートの中の全てに影響を与える負のエネルギーの奔流を放つ。その範囲内の生きているクリーチャーは 8d8 点の負のエネルギーダメージ(難易度 22 反応セーブ半減)を受ける。負のエネルギーに基づくクリーチャーとアンデッドは断末魔の苦しみを与えるダメージと等しい hp を回復する(負のエネルギー攻撃の一次的ヒットポイントとヒットポイント 2 倍に関して、参照)。このセーブ難易度は【耐久力】ベースである。

負のエネルギー攻撃(変則):このエレメンタルの叩きつけ攻撃は、負のエネルギーに満ちている。これは生きている目標にダメージを与えるが、アンデッド(と、その他の負のエネルギーに基づくクリーチャー)を同じだけ回復する。アンデッドと負のエネルギークリーチャーは、彼らの通常のヒットポイントを上回って回復できる。追加のヒットポイントは一次的ヒットポイントとして扱う。これらの一次的ヒットポイントは 1 分後に消え去る。彼らの通常のヒットポイントの 2 倍まで回復したクリーチャーは難易度 22 の頑健セーブに成功しないと、負のエネルギーの爆発により、破裂する(他の者にダメージは与えない)。このセーブ難易度は【耐久力】ベースである。

負のエネルギー放出(超常):ネガティブ・エナジー・エレメンタルは、30 フィート半径に 17 レベルクレリックと同様の負のエネルギーの放出を行うことができる。このエレメンタルは、この能力を【耐久力】修正値と同じ回数だけ、1 日に使用できる。このセーブ難易度は【耐久力】ベースである。

▼ヴェンジフル・ホア・スピリット(7)脅威度 11

各 XP 12,800

アドヴァンスド・ホア・スピリットのファイター5(Tome of Horrors II 94)

混沌にして悪 中型のアンデッド([冷氣])

イニシアチブ+7;感覚:暗視 60 フィート、熱感知 60 フィート、<知覚>+15

防御:

AC27、接触 14、立ちすくみ 23(+8 鎧、+3 敏捷、+1《回避》、+5 外皮)

各 hp137、(15 HD; 10d8+5d10+65)

頑健+12、反応+7、意志+10

完全耐性:[冷氣]、アンデッド効果

弱点:[炎]への脆弱性

攻撃:速度 30 フィート

近接:x2 爪+18(1d6+7/19-20+1d6[冷気]+氷結)

特殊攻撃:[冷気](1d6)、氷結(難易度 18)

擬似呪文能力(術者レベル 10;精神集中+13)

1 回/1 日—冷気の円錐(難易度 18)

能力値:

能力値:【筋】18、【敏】17、【耐】-、【知】10、【判】15、【魅】16

基本攻撃ボーナス+12;CMB+16、CMD30

特技:《回避》、《上級持久力》、《クリティカル強化:爪》、《イニシアチブ強化》、《肉体武器強化:爪》、《強行突破》、《一撃離脱》、《追尾》、《追加 hp》、《武器熟練:爪》、《武器開眼:爪》

技能:<軽業>+16、<登攀>+15、<知覚>+15、<隠密>+19

特殊:鎧訓練 1

装備:+2 プレストプレート

特殊攻撃:

[冷気]:ホアー・スピリットの体は極限の冷気を発している。それぞれの爪の攻撃で 1d6 ポイントの[冷気]ダメージを与える。ホアー・スピリットを攻撃するクリーチャーが、素手または肉体武器を使用する場合、1d6 点の[冷気]ダメージを受ける。

氷結(超常):ホアー・スピリットの爪から打撃を受けたクリーチャーは、難易度 18 の頑健セーブに成功する必要がある。さもなければ、1 点の【敏捷力】ダメージを負い、骨を凍らせるような冷気によって 1d4+1 ラウンドの間、麻痺する。このセーブ難易度は【魅力】ベースである。

熱感知(変則):ホア・スピリットは、60 フィート以内の(生きているクリーチャーが発するような)熱を感知できる。これには不可視状態のクリーチャーの熱を含む。熱感知はその範囲内であれば、どんな不可視の熱源であれ、非視覚的感知として働く。

展開:玉座を調査する時に難易度 32 の<知覚>判定に成功すれば、玉座の足枷が一つ、取り去られているのに気が付く(イリヴォーアは魔女の時計台の儀式の為にこの一つを持ち去った)。この手枷の鎖の連結の数を数えようとする者は誰でも、玉座の鎖が 27 個連結されており、壁の物は 26 個しかないことに気が付く。この玉座には、依然として 5 個のそのような鎖が接続されており、これらのうち最低一つが、魔女の時計台の儀式(エリア 18)で必要とされる。

■ 13. 看守棟(遭遇レベル 19)

この廊下はダイニングルームとして整えられた一つの広い部屋に通じており、3 つの丸い霜で光る木製のテーブルと幾つかの椅子がある。壁には本棚があり、多くの織り込まれたカーペットが、年代を経て硬く、冷たく床を覆っている。5 つのドアが向かい側の壁に並んでいる。

このエリアはタシャーナと彼女の戦長達の看守の生活空間であった。家具は普通の物であり、歳月と寒さによって砕け散りやすくなった本は、5 世紀前のイリセンの住民にとって、世俗的な問題に関して書かれた物である。5 つの部屋はそれぞれ、ベッド、机、椅子、こまごまとした身の回りの品でしつらえられており、興味深い物は他には無い。外側の部屋の天井は 30 フィートの高さであるが、10 フィートの幅の中央部は、実際には幻の壁であり(それに興味を持った場合に騙されない為には難易度 21 の意志セーブが必要)、エリア 14 への入り口を上方に隠している。エリア 14 から見ると、この壁は透明である。

クリーチャー:バーバー・ヤーガの最高の拷問吏、タクリラックという名のデーモン:ナバックスウは依然として、彼の幻の天井を通して監視を続けながら、彼の部屋に住み続けている。バーバー・ヤーガが天幕において、役目を終えたと同時に、デーモンは虜囚をえさとして、食べることを許された。『年老いた老婆』は、バインディングの呪文でナバックスウをエリア 12-16 に彼が成熟するまで、食料や休憩を必要としないよう束縛した。しかし、タクリラックがその犠牲者を食い尽くす前に成功したのは、僅か 19 成長点の蓄積だけであった。彼は失望し、新たな犠牲者の到着をここで待ち、この 500 年を過ごした。この数年で、彼はかつて作り出したグールの死体を貪り食った。しかし、彼らの創造の性質と、エリア 12 のネガティブ・エナジー・エレメンタルの存在の結果、彼らは 5 匹のドレッド・レイスとして、タクリラックの支配下で残留し続けた。このドレッド・レイスは、ベッドルームに潜んでおり、幻の天井に注意を逸らすか、寝室の搜索を始めるのを待つ。その後、彼らは、壁を通過して飛び回り攻撃する。戦闘が開始されるとすぐに、タクリラックは、幻の壁に彼の顔を突っ込み、負のレベルの源に気が付く前に、彼の死を奪う凝視を使おうとする(難易度 50 の<知覚>判定で、デ

ーモンの顔に気付く。PC 達が特別に天井に注意を払う場合は、これは難易度 20 に低下する)。もし、タクリラックが最後の成長点を得ることに成功した場合、彼は即座に、成熟し、アビスへとプレーン・シフトする。

▼タクリラック(脅威度 17)

男性のアドヴァンスド・ナバースウ・デーモン(Pathfinder RPG Bestiary 64)

混沌にして悪 中型の来訪者(混沌、デーモン、悪、原住)

イニシアチブ+7;感覚:暗視 60 フィート、〈知覚〉+42

防御:

AC31、接触 14、立ちすくみ 27(+3 敏捷、+1《回避》、+17 外皮)

hp 293 (9d10+244)

頑健+28、反応+28、意志+28

ダメージ減少 10/冷たい鉄または善、完全耐性:即死効果、[電撃]、麻痺、毒;耐性:[酸]10、[冷氣]10、[炎]10、呪文抵抗:28

攻撃:

移動速度:30 フィート、飛行 60 フィート(平均)

近接:噛みつき+34(1d8+6)、x2 爪+24(1d6+6)

特殊攻撃:生命損耗、死を奪う凝視 19 回/1 日(難易度 18)、急所攻撃+2d6、

擬似呪文効果(術者レベル 27、精神集中+31)

無限回—ディーパー・ダークネス、グレーター・テレポート(自身+任意の物体 50lb.)、テレキネシス(難易度 19)、

3 回/1 日—エナヴェイション、サイレンス(難易度 16)、ヴァンピリック・タッチ

1 回/1 日—マス・ホールド・パースン(難易度 21)、リジェネレート、サモン(4 レベル、30%ナバースウ 1 匹または 30%ババウ 1d4 匹)

能力値:

能力値:【筋】22、【敏】17、【耐】22、【知】15、【判】16、【魅】19

基本攻撃ボーナス+9;CMB+34、CMD48

特技:《薙ぎ払い》、《攻防一体》、《回避》、《イニシアチブ強化》、《強打》

技能:〈軽業〉+34、〈飛行〉+34、〈知識:神秘学〉+33、〈知識:次元界〉+33、〈知覚〉+42、〈真意看破〉+34、〈隠密〉+34(+42 暗い環境)、〈生存〉+34

言語:奈落語、天上語、竜語;テレパシー100ft

▼ドレッド・レイス(5)脅威度 13

各 XP 25,600

秩序にして悪、アンデッド(非実体)(Pathfinder RPG Bestiary 281)

イニシアチブ+13;感覚:暗視 60 フィート、生命感知 60 フィート、〈知覚〉+28、非自然のオーラ(30 フィート)

防御:

AC26、接触 26、立ちすくみ 16(+7 反発、+6 敏捷、+1《回避》、-1 サイズ)

各 hp 184(16d8+112)

頑健+12、反応+14、意思+15

防御能力:エネルギー放出抵抗+4、非実体、完全耐性:アンデッド効果

弱点:日光による無力化

攻撃:

移動速度:飛行 60 フィート(良好)

近接:非実体接触+20(3d6 負のエネルギー+1d8【耐】吸収[頑健難易度 23])

接敵面:10 フィート、間合い:10 フィート

特殊攻撃:落とし子の創造

能力値:【筋】-、【敏】28、【耐】-、【知】14、【判】20、【魅】25

基本攻撃ボーナス+12、CMB+22;CMD40

特技:《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《迎え撃ち》、《回避》、《イニシアチブ強化》、《肉体武器強化:非実体接触》、《強行突破》、《一撃離脱》

技能:〈交渉〉+18、〈飛行〉+24、〈威圧〉+26、〈知識:次元界〉+13、〈知覚〉+28、〈真意看破〉+28、〈隠密〉+24

言語:共通語、地獄語、スカルド

■ 14. 拷問部屋

この部屋の半分は、下の部屋を見下ろす為の開口部である。幅広の岩棚が開口部に沿って広がっており、割り広げられ、かじられ、中身を空にされた人型生物の骨の一そろいのコレクションが並んでいる。

タクリラック、ナバツスウの拷問吏はこの部屋に住んでいる(エリア 13 参照)。骨は全て、彼の元囚人達と同僚の看守のものである。

宝物:自分の同僚の看守を殺した跡で、このデーモンは、彼らの個人区画から貴重品の全てを集めた。これらのアイテムは一つの骨の山の下に隠されており、難易度 28 の〈知覚〉判定で探すことが出来る。それらは、ドラムス・オヴ・パニック、2,000gp の価値があるうつろな金のビーズのネックレス、薔薇水晶で彫刻されたデカンターと 6 つのゴブレット(5,500gp)、交差する矢とつがいの枝角をかたどった骨髓のシール(1,165gp)、3 つのファイヤー・オパール(各 1,000gp)、大量の細かく精巧な細工を施されたアンティークなイリセン陶器(合計 4,500gp)から成る。

■ 15. 守衛部屋(遭遇レベル 17)

ここで、最近戦闘があったように見える。多くの人型生物の焦げた骸骨が、周囲にまきちらされている。まるで生きているかのようなオーガの石像が、折れた切断面を見せた腕を挙げ、北の壁を差している。その腕部は、棘のはえたファルシオンを持ったまま、南の階段の近くの床に転がっている。

クリーチャー:バーバー・ヤーガはこの部屋に衛兵を残していった。ステリアステスという名のホード・デヴィルである。このコルヌゴンは、『年老いた老婆』と契約を結び、追加のパワーと引き換えに、この死都への通り道(エリア 16 参照)を氷の涙の天幕の氷が溶け去るまで、守備する事に同意した。ステリアステスは風雨に鍛えられた、石のような皮膚をした、ホード・デヴィルであり、彼の鎧の亀裂では、地獄の炎が輝いている。彼は石像形態で北の壁の近くで待機している。ステリアステスは数週間前にエリア 16 を通過して天幕に侵入しようとした、エルヴァーナの遠征隊の一つを壊滅させた。このデヴィルはこのパーティの全てを殺害する事に成功した。ほとんどの者は彼のファイヤー・ボールと、ライトニング・ボルトによって倒れたが、このグループの一匹の(このデヴィルの石像形態に最初に気付いた)オーガは彼のフレッシュ・トゥ・ストーン能力の犠牲者となった。もし、PC 達がこれらの人物を生き返らせるか、蘇生しようとするのならば、彼らは非協力的であり、有用な情報を持っていない。

▼ステリアステス(脅威度 17)

XP 102,400

アドヴァンスド・ホード・デヴィル Pathfinder RPG Bestiary 76, 294)

hp 247

追加擬似呪文効果(術者レベル 16、精神集中+24)

1 回/1 日—フレッシュ・トゥ・ストーン(難易度 22)、石像

宝物:殺されたパーティの肉片を捜索すれば、僅かだが、損なわれていない貴重品を発見できる。これらには、4,700gp の貨幣と宝石、+1 インブルーヴド・シャドウ・チェイン・シャツ、+2 レイピア、ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド、ポータブル・ホール、リング・オヴ・カウンタースペル(現在は空)、インヴィジビリティのリング、凍りついたキュア・シリアス・ウーンズのポーションが含まれる。さらに、恐ろしい切断された腕と剣にストーン・トゥ・フレッシュかブレイク・エンチャントメントをかける物は誰でも、シャッタースパイク・ファルシオンを手に入れる事ができる。

■ 16. 魔女戦争の死都

巨大な窪みが凍りついた滝の表面に開いており、高い天井の氷の洞窟を形成している。ここでは、偏在する氷によって、急角度の屋根をもつ、複数階立てのコテージで構成された、伝統的なイリセンの村が形作られている。多くの建物は、洞窟のような窪みを形成するきざぎざした氷の壁の上に建てられている。建物の集落のどこかで風がうなりを上げる中で、氷がチリンチリンと鳴る音が弱々しく聞こえてくる。氷の崖の端の傍には、大きな建物が建っており、像の輪によって囲まれているように見える。

難易度 15 の〈知識:歴史または地域〉判定で、この村が実際には、はるか過去の北方地域の人々にとって一般的であった、身罷った個人の為の、通常生命模倣である、死都の様式である事に気が付くのに十分である。この死都はバーバー・ヤーガの魔法の氷で構成されているという点で、ユニークな物である。この氷の墓所は、それらが象徴する小屋を模倣するために、絶妙に、詳細に形づくられており、それぞれ的小屋の一方の壁に一枚のドアが刻まれている。しかし、これらのドアは氷によって封印されており、内部の墓所に入るためには破壊して開けなければならない(硬度 8、hp60、破壊難易度 25)。多くの小屋には複数の階があり、封印されたドアへと繋がる外部階段は、頂上へと段を重ねている。封印された小屋の内部には封印されていないドアがある。氷の小屋を破る事で、単一の平坦な部屋と 1d4 個の氷の棺が見つかる。棺には、イリセンのウォリアーの遺体が、武器と防具によっていまだ覆われた状態で入っている。これらのウォリアーは、タシャーナの反乱に対して戦い、戦死したバーバー・ヤーガの官軍のメンバーである;彼らは裏切り者の墓所を守る、名誉を与えられ、ここに埋葬された。生きている者はいない。武器と防具以外、彼らは価値のあるものを身につけていない。彼らはマジックアイテムを持っていないが、GM の裁量によって高品質の武器と防具を入手する事ができる。

A.正面玄関:路地のような洞窟が二つの墓の間の氷を切り開いている。通路はエリア 10 へと曲がりくねって降りている

階段で、下方の氷の中に降りていっている。

B.看守の階段:この階段が通じている建物には、墓が無い。階段はエリア 15 へと降下していっている。

C.裏門:天上の一部が、この墓の背後えつぶれている。でこぼこした垂直の通路が、エリア 20 へと 100 フィート上昇している。

D.痕跡の通路:この雪の吹き溜まりには、この道を明らかに通ったように見える、最近つけられた 1 人の人間型生物の足跡が残されている。詳しく調べれば、ほっそりとした体格の中型サイズのクリーチャーのブーツの足跡であることが解る。難易度 20 の〈知覚〉判定で、誰かが近くの墓所のドアの封印を破壊したが、何も見つけられなかったようだという事がわかる。。

E.ヒンガールのねぐら:この墓所の 2 階のドアは叩きあけられている(難易度 15 の〈知覚〉判定で、この路地の終わりから、階段が延びているのに気が付く)。氷の棺は押しつぶされ、葬られた死体は貪り食われている。彼らの装備は、新しい骨と肉が凍りついた血痕のしぶきと共に、ぼろぼろのいく山もの凍りついた布と金属の傍に散乱している。今、この建物は狂ったフロスト・ジャイアント、ヒンガールの住処となっている(エリア 17 参照)。新鮮な血と骨はヒンガールの奇襲を受け、貪り食われた、エルヴァーナ女王のパーティの一つの物である。しかし、彼のカニバリズム的な飢餓を満たすには不十分であった。

■ ウェンディゴ

ヒンガールがウェンディゴ症候群に悩まされるようになったのは、谷の下の巨人の野営地でカニバリスティックな北の空をうろつく来訪者、ウェンディゴに捕まってからである。ウェンディゴ症候群は、【判断力】を吸収する、超自然の病気であり、最終的には、それを病んだ子どもをウェンディゴに変身させ、共食いに追いやる。この冒険シナリオでウェンディゴを使う事を望み、ヒンガールの瀬戸際の変身を表現するか、氷の涙の天幕内の PC 達の度にウェンディゴを付きまとわせたいのなら、Pathfinder Adventure Path #6 または、Pathfinder RPG Bestiary II で、そのデータを見る事ができる。

■ 17.村の広場(遭遇レベル 17)

優雅に彫刻された氷の噴水が死都の中心にあるこの小さな広場の中ほどにある。彫刻は冬ガチョウが飛び立とうとしている姿を模したものである。噴水の頂点から、水の奔流が流れ出し、下の水受けのなかに流れ落ちている。奇跡的な事に、この凍てつくような冷気の中であるにもかかわらず、水は凍っていない。

氷の噴水内の水は液状でありつづけるように魔法付与されており、実際の温度において、周囲の氷よりもさらに冷たい。この水に触れたものは、誰でも毎ラウンド、1d6 点の[冷気]ダメージを受ける。深さ 3 フィートの水受けに沈められたものは誰でも、毎ラウンド 10d6 点のダメージを受け、難易度 30 の頑健セーブに成功しなければ、そのクリーチャーは低体温症にかかる(疲労状態としてあつかう)。これはクリーチャーが乾燥し、[冷気]ダメージが回復するまで続く。

クリーチャー:この広場は狂ったフロスト・ジャイアント、ヒンガールのお気に入りの場所である。かつてフェリックの副隊長であった、このねじくれた巨人の戦長は、ウェンディゴに捕まり、【判断力】を吸収するウェンディゴ症候群として知られる、超自然の病に冒され、ここに取り残され、狂気をわずらう事となった。今、極彩色の捕食性の夢に付きまとわれ、ヒンガールは死都をさ迷っている。人型生物の犠牲者が、間合いに入ってくるのを待っているのだ。彼はカニバリズム的衝動と、それらを貪り食う事に取り付かれている。彼が自分の種族である、巨人の野営地を喰らうために氷の滝を降りる勇気を奮い起こすまで、彼の新たなウェンディゴへの変身は完成しない。ヒンガールは、曲がりくねった路地の間に隠れ、村の広場の周辺に潜んでいる。

彼は、激怒をする前に、PC 達が噴水に近づくのを待ち、それから突撃し、1 人の PC を冷凍水に突き飛ばそうと試みる。彼は噴水を背後に戦う為に、下の水受けの中にステップして入り、氷の飛沫を浴びながら戦う。この巨人の 5 フィート以内に入った者は誰でも、とてつもなく冷たい水を浴びせられ、水に浸かった時と同様に扱う。ヒンガールは、彼を背後から攻撃しようとする者に噴水から遮蔽を得る。PC が倒れるやいなや、ヒンガールはその敵を自分ごと、噴水に引きずり込み、不幸な犠牲者を喰らい始め(毎ラウンド 1d6+7 噛みつきダメージ)、上はまだ癒えていないという怒りを抱き、叫ぶ。ヒンガールは死ぬまで戦う。

▼ヒンガール(脅威度 17)

男性のフィンディッシュ・グナールド・フロスト・ジャイアント、バーバリアン 6

(Pathfinder RPG

Bestiary 149, 294, と新しいテンプレート、31 ページ参照)

混沌にして悪、大型の人型生物〔冷気〕、巨人

イニシアチブ+0;感覚:暗視 60 フィート、夜目、〈知覚〉+20

防御:

AC27、接触 7、立ちすくみ 27(+8 鎧、+12 外皮、-2 激怒、-1 サイズ)

hp 308 (20 HD; 14d8+6d12+206)

頑健+24、反応+6、意思+5;+3 対呪文、超常能力、擬似呪文能力

防御的能力:凶暴性、直感回避強化、岩つかみ、畏感知+2、ダメージ減少 10/善;

完全耐性:〔冷気〕、耐性:〔炎〕15、呪文抵抗 22

弱点:〔炎〕への脆弱性

攻撃:

移動速度 30 フィート

近接:バーンブランド+30/+25/+20/+15(2d6+15/x3+1d6〔炎〕)と、噛みつき+24(1d6+7)または x2 叩きつけ+29(1d8+14)と、

噛みつき+24(1d6+7)

遠隔:岩+8(1d8+15)

接敵面:10 フィート、間合い:10 フィート

戦術:

激怒していない場合のヒンガールの能力値は、AC29、接触 9、立ちすくみ 29

hp268、頑健+22、意思+3;

近接:バーンブランド+28/+23/+18/+13(2d6+13/x3+1d6〔炎〕)または、x2 叩きつけ+27(1d8

+12/x3)

【筋力】35、【耐久】26;CMB+29、CMD+29(+31 突き飛ばし、蹴散らし、武器破壊)

技能:〈登攀〉+32、〈威圧〉+32

能力値

【筋】39、【敏】11、【耐】30、【知】12、【判】5(通常 12)、【魅】6

基本攻撃ボーナス+16;CMB+31(+33 突き飛ばし、駆け抜け、武器破壊)、CMD+39(+41 対突き飛ばし、蹴散らし、武器破壊)

特技:《ふつとばし攻撃》、《目つぶし》、《薙ぎ払い》、《クリティカル熟練》、《薙ぎ払い強化》、《突き飛ばし強化》、《蹴散らし強化》、《武器破壊強化》、《腕力による威圧》、《強打》

技能:〈登攀〉+34、〈製作(鎧)〉+10、〈威圧〉+34、〈知覚〉+20、〈隠密〉+0(+4 雪中)言語:共通語、巨人語、スカルド

装備:ブレストプレート・オヴ・コマンド、バーンブランド(+1 フレイミング・バースト・バトルアックス)

■ 18. 魔女の時計台(遭遇レベルさまざま)

この建物は、両開きのドアが前と後ろに付いた、大きな二階建てのコテージに見える。南のドアの上には直径 10 フィートの巨大な時計が付いている。時計には、伝統的な数字の代わりに、秘術的な奇妙なシンボルが並んでおり、4 つの針、一つは短く、一つは長く、一つは 2 又、一つは波打っている。これらが理解不能な仕組みで時を表しているように見える。切れ味の悪そうな灰色の金属の刃の大鎌をもった、年老いた老婆をかたどった同じ形の白い大理石の像の列が、建物の基部に並んでいる。これらの石像は両開きの扉から反対方向の扉まで、時計台の建物の脇をぐるりと巡り、氷の小道をなしているようだ。

この奇妙な建物はバーバー・ヤーガによって建てられた、巨大な鳩時計である。ゴラリオンの住民が理解できる時間を表してはおらず、その表面のシンボルは完全に判読不可能である。建物に入った者は、石像の列を除いては、家具等が無い事に気付く。時計を操作するための歯車や機械の類、鐘を鳴らすためのチャイムが存在しないのだ。バーバー・ヤーガが意図した奇妙な目的がなんであれ、この魔女の時計台は氷の記念碑(エリア 19)への入り口でもあり、そのエリアへの魔法的なポータルを開くための手がかりがある。イリヴォーアはここで、エリア 19 へと侵入するための方法を解読し、彼女は後続の同国人へのメッセージをここに残した。時計の南側にいる者は誰でも難易度 12 の〈視認〉判定で、両開きのドアに刻まれたこのメッセージを読むことができる。それはスカルドで書かれており、「時の綱目」と

読める。これは、記念碑への通路を開くためのバーバー・ヤーガの指示の場所への手がかりの役割をする事を意図されたものである。時計の表面を調べるものはだれであれ、難易度 15 の【知力】判定か、難易度 22 の〈知覚〉判定に成功することで、長針、短針、二股の針が異なった速度で、異なった方向を指して動いている事に気が付く。波打った針は常に止まっており、それが普通の時計であったのなら、「9」を指しているであろう場所の秘術的なシンボルを指している(これがイリヴォーアの手がかりの示す内容である)。このシンボルを詳しく調べる者は誰でも、実際には、それが極小さな、刻み込まれた文字で形作られている事に気が付く。この文字もスカルドであり、難易度 40 の〈知覚〉判定または難易度 25 の〈言語学〉判定で、この文字が魔法的な意味を持たない事がわかり、ただ拡大し、翻訳する事ができる。このシンボルの極小の文字はハンドアウトとして 22 ページに示されている。この詩は、タシャーナの「埋葬」の様子と、記念碑への侵入の方法の両方を表している。氷河の中で凍り付いているよりもむしろ、氷の涙の天幕は、実際には凍りついた時の墓所であることを示している(動かない時計の針が示すように)。「ループ」、「金メッキの袖」、「デーモンの魂」についての言及は、「コシュチチャイのトルク」の存在を示すヒントである。墓所に侵入するには、エリア 12 の玉座から取り外した、27 輪目の手枷の鎖の一つを南のドアの 10 フィート以内の輪の中に置かれなければならない(「輪をなす鉄、9 時の 3 つの輪/不運な座からの賜物」)。その上で、エリア 10 の陶磁の人形が輪の中に置かれなくてはならない(請願者は跪く、美しい陶磁に)。

この準備が整った時、鎖の輪の中に人形を置いた者は誰でも、これまで動かなかった時計台の針が、乱暴にぐるぐると回るのを見る。そして、たった1ラウンドで時計台の表面は目をくらますほど明るく、摩擦で真っ赤になり始める。これらのキャラクター達は、自分達がエリア 19 に転送された事に気が付く。この鎖と人形はこのプロセスで消費される;再び記念碑に入るには、新しい構成要素が必要になる。鎖の輪の中に人形を置かない者は、単に彼らの仲間と、鎖と人形が、唐突に視界から消えるのを見るが、時計台の表面の変化には気が付かない。

クリーチャー:魔法の時計台は、バーバー・ヤーガのための魔法的な門と、時を管理する装置以上のものである;これは守護者でもあるのだ。28 個の大理石の像は、全てバーバー・ヤーガをかたどっており、高品質のサイズを持っている。生きているクリーチャーが魔法の時計台の 30 フィート以内に接近すると、突然巨大なベルの音が轟き、像は動き始める。南のドアが開き、2 体の像が現れ、その通り道にそって滑っていく。全ての像はそれらの回転を一箇所を中心に行う。そして、北のドアが開き、2 つの像が建物の中に滑って戻っていく。この全てのプロセスは 1 ラウンドで行われる。次のラウンド、ドアはぴしゃりと閉まり、出現した 2 つの像は動き出し、特殊なカリアティード・ゴーレムとなり、全ての生きている侵入者を攻撃する。攻撃された場合、全ての像は即座に動き出し、同様に攻撃を開始する。一度それらが動き出すと、像はその通り道にはとどまらない。これらはこの階層のどこへでも、侵入者を追いかけて、その後自分の通り道に戻る(ヒンガールは、像の本当の意味に気付いていないが、迷信から魔法の時計台を避けていた)。他のクリーチャーが建物の 30 フィート以内に侵入する度、その中にクリーチャーがとどまり続ける 3 ラウンド毎に、このプロセスは繰り返される。北のドアに入った破損した像は、ドアが閉まった直後のラウンドに魔法的に修復される。もしカリアティード・ゴーレムが破壊され、そしてその基部が北のドアに入ったのなら、その像はドアが閉まった次のラウンドで再構成され、南のドアを通して再出現し、再び攻撃を受けた場合は動き出す。

▼カリアティード・ゴーレム(28) 脅威度 11

各 XP 12,800

修整された石のゴーレム(Pathfinder RPG Bestiary 163)

真なる中立 中型の人造

イニシアチブ+0;感覚:暗視 60 フィート、夜目、〈知覚〉+0

防御:

AC26、接触 10、立ちすくみ 26(+16 外皮)

各 hp97(14d10+20)

頑健+4、反応+4、意志+4

防御能力:武器破壊、ダメージ減少 10/アダマンチン;完全耐性:人造効果、魔法

攻撃:

移動速度:20 フィート

近接:高品質アダマンチン・サイズ+20/+15/+10(2d4+7/x4)

特殊攻撃:スロー

能力値

【筋】20、【敏】11、【耐】-、【知】-、【判】11、【魅】1

基本攻撃ボーナス+14;CMB+19;CMD29

特殊能力:石像

装備:高品質アダマンチン・サイズ

特殊能力:

武器破壊(変則):カリアティード・ゴーレムを武器(魔法的であれ、そうでなかれ)攻撃したクリーチャーの持つ武器は、3d6 点のダメージを受ける。武器の硬度を通常通り適用する事。硬度を越える量のダメージを受けた武器は、破損状態となる。

石像(変則):カリアティード・ゴーレムは完全に石像に見えるように、じっとしている事ができる。観察者はカリアティード・ゴーレムが生きている事に気付くには、難易度 20 の〈知覚〉判定が必要である。

■ハンドアウト

時の網目が 9 を救う。

でも、どの輪廻が魔女の女王の思いなのか?

無意味な大虐殺で、
年老いた老婆の娘が、
不運な群集を率いた。
彼女は今、氷の墓に座し、
裏切り者の血は洗い流された。

彼女が選んだ運命に、
金メッキされた首輪と共に玉座に着く。
鉄の輪は、3 つ目の輪廻となりて、9 を刻む。
それは不運な玉座からの賜物。
請願者は跪く。美しい陶磁と共に。

追放された女王に出会う為。
誰が来たかは問わぬゆえ。

悪魔の魂はこう述べる。
弱きは死すべし、強きが生きる。
そして、永遠が残るのだ。

■ 19. 氷の記念碑(遭遇レベル 20)

この部屋は、極普通の白い石造りの壁と、同様に簡素な高さ 40 フィートの天井、床はフロアリングされている。人型生物の形をした灰色の暗い染みが、一方の壁を損なっている。すぐ前方には、同様の白い石で作られた、基部に碑文の刻まれた玉座がある。人間大の美しい女性の氷の彫像が玉座の上に座っており、ねじれたルーンを刻まれた黄金の首輪が彼女の首の周りを飾っている。彼女の反対の壁には、幅広の円が描かれており、崖の外の魔女の時計台を映し出している。

この部屋は記念碑であり、墓ではない。タシャーナ女王、バーバー・ヤーガの 9 番目の娘にして魔女女王は、ここにはいないのである。難易度 25 の〈知識:歴史〉または〈知識:貴族〉でこの氷の像がタシャーナ女王であることが解る。しかし、この彫像を詳しく調べれば、これが道具で彫られた彫刻であり、魔法で変身させられた女性ではない事が解る。しかし、「コシュチチャイのトルク」は実際にその彫像の首に下げられている。玉座の献呈の辞は、古風なスカルドであり、ただ、「痛みは知識」と刻まれている。

バーバー・ヤーガはその裏切り者の娘を罰しようとした時に、神秘的な道を求めた。彼女に反乱という愚行が、支持者達にもたらした苦しみを見せ付ける事にしたのである。しかし、バーバー・ヤーガは彼女の野望について、罰したのではなかった。しかし、タシャーナをゴラリオンとその周辺の次元界から永久に追放し、バーバー・ヤーガの企みに永遠に干渉できないようにした。しかし、彼女は依然として、魔女の専制君主とデーモンの封印者としての可能性を持っていたのである。この記念碑は、時の流れの外側のデミプレーンに存在し、幾つかの強力な付与魔法をかけられている。この時の凍りついた場所に侵入したクリーチャーは誰でもそれ以上の生命維持や老化はしなくなる(回復呪文や、呪文の持続時間、呪文の回復機能等は通常通り働く)。この部屋の強力な結界は、どんな魔法的、または信仰的な意味のコシュチチャイのトルクを発見しようとする、探知呪文も遮断する。この効果はトルクがこの部屋から持ち出されると

即座に終了する。加えるに、この記念碑に侵入する者は、永続的なディメンジョン・ロックの効果を受ける(ディスペルはできない)。

最後に、この部屋はガーディアンを求める。最初にこの部屋に侵入したクリーチャーは、難易度 30 の意志セーブに成功しなければ、この部屋に残る事を強制させられ、この部屋を全ての侵入者から守るように強制させられる(永続化されたドミネイト・モンスターと同様に働き、ディスペルはできない)。毎週、ガーディアンは新たなセーヴィングスローを累積的な-1 ペナルティ付きで行う事ができる。仮に強制的に部屋から出されたならば、ガーディアンの強制は終了する。もしその人物が再び入るのなら、新たなセーブが発生する。この記念碑を抜け出す方法は、ぼんやりとした、エリア 18 へとつながる、ポータルイメージに向かって、一歩足を踏み出すことが必要される。しかし、一旦クリーチャーが部屋を出た場合、侵入の為の儀式が再び必要になる。このイメージは、一瞬の時をからめ取ったもののポータルであり、実際にこの部屋の外で何が起きているのかを知ることは出来ない。

クリーチャー:この部屋の現在のガーディアンは、白き魔女、イリヴォーア・カラナシ、エルヴァーナ女王の孫娘である。イリヴォーアは 10 日前に天幕に彼女のグループを率いて訪れた。しかし、彼女の部下の大部分をドア・ステップ(エリア 9)に残さなければ鳴らなかった。彼女はヒンガールを避ける事に成功し、彼女の使い魔だけを連れて、単独で記念碑に侵入した。そして、前のガーディアン、アイス・トロールを倒した。彼女はそして、この部屋の付与魔法の効果に破れ、現在、侵入者であれば誰でも殺そうとする新たなガーディアンとなったのである。

▼イリヴォーア・カラナシ(脅威度 20)

XP 307,200

人間の女性、ウィッチ 20(Pathfinder RPG Advanced Player's Guide 65)

中立にして悪 人型生物(人間)

イニシアチブ+9;感覚 シー・インヴィジビリティ、〈知覚〉+32

防御:

AC32、接触 22、立ちすくみ 26(+5 鎧、+5 反発、+5 敏捷、+1《回避》、+1 洞察、+5 外皮)

hp 185 (20d6+95)

頑健+17、反応+20、意志+24

ダメージ減少 10/アダマンチン;完全耐性:恐怖;耐性:[冷氣]20;呪文抵抗 18

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 120 フィート

近接 :+2 ウーディング・ククリ+21/21/+16(1d4+4/15-20+ 出血)、+1 ショッキング・バースト・ククリ+20/+15(1d4+2/15-20 + 1d6[電撃])

特殊攻撃:呪術(苦惱、荒廃、邪眼、死の呪い、飛翔、強制的転生、治癒、上級治癒、不運、応報、まどろみ)

準備している呪文:(術者レベル 20;精神集中+26)

9レベル—威力最大化コーン・オヴ・コールド(難易度 22)、マス・ホールド・モンスター(難易度 25)、パワー・ワード・キル、ウォール・オヴ・ザ・バンシー(難易度 25)

8レベル—高速化キュア・シリアス・ウーンズ、ファイアーストーム(難易度 24)、ホリッド・ウィルティング(難易度 24)、パワー・ワード・スタン

7レベル—チェイン・ライトニング(x2、難易度 23)、ヒール、パワー・ワード・ブラインド

6レベル—フレッシュ・トゥ・ストーン(難易度 22)、グレーター・ヒロイズム、威力最大化ライトニング・ボルト(x2、難易度 19)、スレイ・リヴィング(難易度 22)

5レベル—ベアフル・ポリモーフ(難易度 21)、威力最大化キュア・モデレット・ウーンズ、フィーブル・マインド(難易度 21)、フレイム・ストライク(難易度 21)、ウェーヴス・オヴ・ファティグュー

4レベル—ブラック・テンタクルズ、ディメンジョン・ドア、アイス・ストーム、威力最大化ショッキング・グラスプ、ウォール・オヴ・アイス(難易度 20)

3レベル—ビストゥ・カース(難易度 19)、ディスペル・マジック(x2)、ライトニング・ボルト(x2、難易度 19)

2レベル—ブラインドネス/デフネス(難易度 18)、キュア・モデレット・ウーンズ(x2)、デス・ネル(難易度 18)、フォールス・ライフ、スペクトラル・ハンド

1レベル—チャーム・パースン(難易度 17)、グリース(難易度 17)、インフリクト・ライト・ウーンズ(難易度 17)、オブスキュアリング・ミスト、レイ・オヴ・エンフィーブルメント(難易度 17)、アンシオン・サーヴァント

0レベル—ブリード(難易度 16)、ディテクト・マジック、ライト、タッチ・オヴ・ファティグュー(難易度 16)

守護者:元素

戦術:

戦闘前:イリヴォーアは毎日自分にフォールス・ライフを詠唱する。PC 達が記念碑に到着する時、彼女は飛翔の呪術、

バークスキンのポーション、ストーン・サーヴを使用し、ブーツ・オヴ・スピードを起動している。彼女はグレート・ヒロイズム、スペクトラル・ハンド、そして彼女のハンド・オヴ・グローリーからシー・インヴィジビリティを詠唱する。その後、イリヴォーアは時計台からのポータルの出口にグリースを詠唱し、彼女のリング・オヴ・ラムの3チャージを最も強そうな戦士に解放するように待機アクションを取る。

戦闘中:イリヴォーアは飛翔の呪術を PC 達から離れて飛行するのに使用する。彼女は複数の敵に対して、マス・ホールド・モンスター、ウォール・オヴ・バンシー、チェイン・ライトニング、またはブラック・テントクルズを使用する。彼女はフィーブル・マインド、または呪術の荒廃で術者を狙い、死の呪い、強制的転生、応報の呪術を近接攻撃範囲内の敵に使う。彼女はスペクトラル・ハンドを利用して、ワンドからヴァンピリック・タッチを使用する。

士気:イリヴォーアはたとえ死のうとも記念碑を守ろうとする。

呪文のかかっていない、イリヴォーアの基本能力値は下記の通り

能力値:AC26、接触 21、立ちすくみ 21;hp150;

頑健+13、反応+15、意志+20;移動速度 30 フィート

近接:+2 ウーンディング・ククリ+16/+11(1d4+4/15-20,1 出血)

+1 ショッキング・バースト・ククリ+15/+10(1d4+2/15-20+1d6[電撃]);

CMB+15;CMD33

能力値

【筋】14、【敏】20、【耐】16、【知】22、【判】18、【魅】14

基本攻撃ボーナス+10;CMB+20;CMD34

特技:《軽妙なる戦術》、《鋭敏感覚》、《戦闘発動》、《クリティカル強化:ククリ》、《イニシアチブ強化》、《二刀流強化》、《軍用武器習熟》、《呪文威力最大化》、《呪文高速化》、《二刀流》、《武技の妙技》、《武器熟練:ククリ》

技能:<製作:錬金術>+33、<飛行>+32、<威圧>+29、<知識:神秘学>+28、<知識:歴史>+28、<知識:自然>+28、<知覚>+32、<真意看破>+10、<呪文学>+33、<魔法装置使用>+29

言語:アクロ語、共通語、竜語、巨人語、ハルト語、地獄語、スカルド語

特殊能力:強化された NPC、ウィッチの使い魔(カインと名づけられたカラス)

装備:ポーション・オヴ・バークスキン(術者レベル 12)、リング・オヴ・ザ・ラム(35 チャージ)、ストーン・サーヴ、ワンド・オヴ・ヴァンピリック・タッチ(術者レベル 20、21 チャージ);

その他の装備:+2 ウーンディング・ククリ、+1 ショッキング・バースト・ククリ、ベルト・オヴ・フィジカルパーフェクション+4、ブーツ・オヴ・スピード、ハンド・オヴ・グローリー、ヘッドバンド・オヴ・メンタル・プラウエス+4(【知】と【判】)、アイウーン・ストーン(くすんだ薔薇色の三角柱)、メジャー・リング・オヴ・コールド・レジスタンス、リング・オヴ・プロテクション+5、ブラック・ローブ・オブ・ジ・アークマギ

特殊能力:

強化された NPC:イリヴォーアの能力値は 20 ポイント購入式で作成されており、彼女のレベルの通常の NPC の装備品の倍である。これらの点から、彼女の脅威度は+1 されている。

呪術:呪術の使用は標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

下記の呪術は Pathfinder RPG Advanced Player's Guide の 66-69 ページの要約である。

苦惱(超常):60 フィート以内のクリーチャー1体を吐き気を催す状態にする(難易度 26 の頑健;無効化)。対象は毎ラウンド新しいセーブをする事ができる。クリーチャーは1日に1回だけこの効果を受ける。

荒廃(超常):下記の呪いを動物または植物のクリーチャーに1回の接触で呪いを与える。荒廃の呪い—種類呪い;セーブ意志・無効;頻度 1/日;効果 1【耐】ダメージ。呪いの除去難易度 26。荒廃の呪いは一度に1つしか活性化できない。

邪眼(超常):30 フィート以内の敵1体に AC,能力値判定、攻撃ロール、セーヴィングスロー、技能判定のいずれか(イリヴォーアの選択による)に-4 のペナルティを9ラウンドの間与える。難易度 26 の意志セーブで呪いの持続時間を1ラウンドに出来る。

死の呪い(超常):30 フィート以内のクリーチャー1体を最初のラウンドは疲労状態、次のラウンドは過労状態にする。3ラウンド目にクリーチャーは難易度 26 の頑健セーブを成功させなければ、死亡する。最初のラウンドに難易度 26 の意志セーブに成功した場合は、全ての効果が無効化される。最初のセーブに失敗し、2 回目のセーブに成功したクリーチャーは、過労状態のままであり、4d6+20 点のダメージを受ける。イリヴォーアを殺せば呪術は解除されるが、疲労、または過労状態は残る。1体のクリーチャーはこの効果を1日に1度だけ受ける。

飛行(超常):フェザーフォールを無限回使用できる。<水泳>判定に+4 の種族ボーナスを得る。レヴィテートを1回/1日使用できる。20分/1日フライを使用できる。これは1分刻みで分割して使用できる。

強制的転生(超常):30 フィート以内のクリーチャー1体を死亡させ、即座に新たな肉体にリインカネートさせる(難易度 26 意志;無効化)。1体のクリーチャーはこの効果を1日に1度だけ受ける。

治癒(超常):キュア・モデレット・ウーンズ(術者レベル 20)。1回治癒の呪術から利益を得たクリーチャーは、24時間これ

から再び利益を得られない。

上級治癒(超常):キュア・クリティカル・ウーンズ(術者レベル 20)。1 回治癒の呪術から利益を得たクリーチャーは、24 時間これから再び利益を得られない。

不運(超常):30 フィート以内の一体のクリーチャーは全ての能力値判定、攻撃ロール、セーヴィングスロー、技能判定を 3 ラウンドの間、2 回ロールして悪い方を使用しなくてはならない(難易度 26 意志:無効)。一体のクリーチャーはこの効果を 1 日に 1 度だけ受ける。

応報(超常):60 フィート以内の一体のクリーチャーを呪い、6 ラウンドの間、それが攻撃を行うときにダメージを与える(難易度 26、意志:無効)。呪術をかけられたクリーチャーが近接攻撃でダメージを与えた場合、即座にそのダメージの半分のダメージを受ける(端数切り下げ)。このダメージはそのクリーチャーが持つあらゆる抵抗、完全耐性、あるいはダメージ減少を無視する。

まどろみ(超常):30 フィート以内のクリーチャー 1 体をスリープ呪文と同様に、深い魔法的な睡眠へと落とせる。そのクリーチャーは意志セーブによってこの効果を無効化できる。この呪術はそのクリーチャーがダメージを受けると即座に終了する。一体のクリーチャーはこの効果を 1 日に 1 度だけ受ける。

魔女の使い魔(変則):ウィッチは彼女に魔法を教え彼女の道程を助け導く使い魔と緊密な絆を結ぶ。イリヴォーアは毎日の呪文の準備に、呪文書の代わりに彼女の使い魔との交信が必要である。その他の点では、魔女の使い魔は、ウィザードの秘術の絆のクラス特徴と同様に機能する。

宝物:大理石の台座の上のオーブはガーディアンが侵入者を監視するための、シー・インヴィジビリティの効果のある水晶球である。コシュチチャイのトルクはタシャーナ女王の氷像の首にかかっており、簡単に手に入れる事ができる。

展開:もしイリヴォーアが殺された場合、最初にこの部屋に入った(または、最初に鎖のループに人形を置いた)者は難易度 30 の意志セーブに成功しなければ、即座に新しいガーディアンとなり、(他の PC の様な)侵入者を攻撃することを強制される。そのガーディアンが殺されるか、セーブに成功した場合は、次に入った PC がセーブをしなければならぬ。この次の人物へのセーブの連鎖を食い止める唯一の方法は、現在のガーディアンをこの記念碑から外へと連れ出し、以後、中に入らないようにする事である。もし、トルクがこの部屋から持ち出されたのならば、「冒険の終わり」を参照する事。

■20.上方のエントランス(遭遇レベル 19)

この巨大で、たくさんの氷柱のある部屋は、氷の鍾乳石、天井、氷のカーテン、氷の柱から構成される迷路になっている。床は、氷柱から剥がれ落ちた氷の破片と、氷の鍾乳石から作られたかみそりのように鋭い石筍に覆われている。

この空の大洞窟は、エリア 21 のアイス・リノームによって、彼の宝物庫として使用されていた。難易度 25 の〈知覚〉判定に成功すれば、ある壁の上方に開口部が開いているのに気付く。もし、アイス・リノームがその住処から動き、それが日中であるのなら、日光がその開口部から差し込む事で、〈知覚〉判定は自動的に成功する。この部屋の床は、氷の破片で覆われており、移動困難地形となっている(スクエアに侵入するのに 2 スクエア分の移動力を使用する。〈軽業〉難易度は 5 上昇し、〈隠密〉難易度は 2 上昇する)。天井の高さは 75 フィートである。大洞窟の奥では、見たところ底なしの氷の落とし穴が 100 フィート降下しており、エリア 16C に繋がっている。

クリーチャー:後述の宝物の中に、氷で出来た高さ 30 フィート、直径 17 フィートの石筍のようなものがある。その中には、黒い大量の名状しがたきモノが氷の層の下に見える。しかし、氷を破壊するか、宝物が奪われるならば、埋葬された暗い物体が、ショゴスであることが明らかになり、1 ラウンドで氷を叩き割って自由になると、目に付くもの誰にでも攻撃をしかける。もし PC 達が逃げる事に成功した場合、それは、彼らを追跡して天幕を徘徊し、可能な限り不幸なタイミングを狙って出現する。

▼ショゴス(脅威度 19)

XP 204,800

hp 333 (Pathfinder RPG Bestiary 249)

宝物:氷に覆われたショゴスの宝の山には以下が含まれる。7,670gp、11,800sp、33,250cp、16 個の青いスピネル石(各 500gp 相当)、ダイヤモンドの粉(1,800gp 相当)の入った銅のかぎタバコ入れ(15gp 相当)、エメラルドが瞳に埋め込まれたデズナの金の像(2,000gp 相当)、+2 プレーデッド・スカーフ、リング・オブ・インプルーヴド・クライミング、アイアン・ボディと酸バーストの巻物(両方とも術者レベル 15)

■コシュチチャイのトルク(下級アーティファクト)

圧倒的な召喚術のオーラ;術者レベル 25

部位:首;重量 2lbs.

詳細:

あらゆる種類の不浄なるルーンが刻まれた、繊細な細工の金の首飾りである。これには、バーバー・ヤーガによって封印された、デーモンロード、コシュチチャイの定命の魂の欠片が含まれている。このトルクは装着者に[冷氣]への完全耐性と、回数制限なしでフロスト・ジャイアントに命令を下す能力を与える。さらに、装着者は 3 回/1 日、ジャイアント・フォーム II を使用できる。1 週間トルクを装備しているものは誰であれ、1 回/1 日、コシュチチャイのアスペクトを召喚する能力を得る。このアスペクトはアビス・ギガス(付録 2 参照)の姿を取り、トルクの装着者に 1 時間仕える。このようにトルクを使用する事は、コシュチチャイにトルクの在り処と、このデーモンロードにはトルクを奪還するまで、安息はないのだという明確な警告を与える。加えるに、このトルクのパワーが一度使用されたのならば、いつでも、装着者が凶暴化する累積的な 5%の可能性を持つ(全ての利益とデメリットはバーバリアンの激怒能力として扱う)。最も近い非巨人クリーチャーを意識を失うか、死亡するか、生きている非巨人クリーチャーが 30 フィート以内にいなくなるまで、攻撃を続ける。

破壊:

バーバー・ヤーガがトルクの創造主である。故にこれを破壊できるのは彼女のみである。トルクを破壊する事を望む者は、これをバーバー・ヤーガに届け、破壊するように説得する必要があるかもしれない。『年老いた老婆』は、別の彼女の娘をイリセンの玉座にすえる時、ゴラリオンに帰還する。

■21.引きこもりのガーディアン(遭遇レベル 17)

クリーチャー:この魔法的な滝の頂点には、氷のカーテンをつくる細流と、氷結したさざなみの間をアイス・リノームがねぐらとし、眠っている。はるか過去に天幕のガーディアンとしての任務を与えられたこのクリーチャーは、歳月を経るうちに、怠惰になり、最終的には、居心地のよい住処で眠りについた。40 フィート以内に接近し、難易度 25 の〈知覚〉判定に成功しなければ、それはたくさんの氷河の流れの一本であるようにしか見えない。この距離に誰かが近づいた場合、このクリーチャーの〈知覚〉(+26)と〈隠密〉の対抗判定に成功しなければ、このリノームは怒りと空腹で目を覚ます。その体の大部分はねぐらのクレバスの基部によって隠されており、この天幕の内部への通路を破壊し隠している。もしリノームがそのねぐらから動くならば、直径 15 フィートの入り口が、難易度 20 の〈知覚〉判定で発見できる。この穴は 100 フィート下のエリア 20 に落下している。

▼アイス・リノーム(脅威度 17)

XP 102,400

hp 279 (Pathfinder RPG Bestiary 191)

■22.魔女の見張り台

ここは凍りついた滝の絶壁である。氷には 2 つの足跡がある。巨大な鳥の足跡のようなものであり、この滝の水の流れに立ち、滝が凍りつくのを見ていたかのようなようである。

バーバー・ヤーガの伝説の小屋はこの地点に建っていた。彼女はそこから魔法を使い氷の涙の天幕を作り出した。彼女と小屋が消失した時、この足跡が残された。彼女の引き起こした事件のある種の署名-消えない痕跡として、『魔女の女王』に反抗する者への警告として残ったのである。天幕の変性術のオーラはこの地点で最強になっている。

■冒険の終わり

PC 達が誰の為に働いているのであれ、PC 達がエリア 19 からコシュチチャイのトルクが持ち去ったならば、デーモンロードはトルクのゴラリオンへの帰還を感知し、それを奪取する為、配下を送り込む。PC が記念碑を出た 1 ラウンド後に、ノザリモラという名のデーモンが彼らの真ん中にテレポートしてくる。ノザリモラは氷のような青い皮膚と白い鱗を持つマリリスであり、6 本の剣からは氷柱が垂れ下がっている。彼女は、『偉大なる』コシュチチャイからの使者であると述べ、PC 達にすぐにトルクを渡すように要求してくる。PC 達がそれに応じるなら、トルクと共にテレポートする前に、ノザリモラは彼らをあざ笑う。PC 達が拒絶した場合、デーモンは即座に攻撃を開始する。

▼ノザリモラ(CR18)

XP 153,600

アドヴァンスド・マリリス(Pathfinder RPG Bestiary 63, 294)

hp 296

装備:+1 フロストロングソード x6

もし PC 達がエルヴァーナ女王の為に働いており、トルクをホワイトスローンに持ち帰るのならば、PC 達は約束された報酬を受け取る事になる。加えて、エルヴァーナはその孫娘イリヴォーアについては無関心であるが、彼女の姉タシャーナ王女の運命には非常に興味を持っており、彼らが天幕で何を見つけたのかについて PC 達に盛んに質問する。彼女は天幕とコシュチチャイのトルクについて、企みを持っている。しかし、それに関する彼女の野心を PC 達に暗示させるような事はしない。

もし PC 達がコシュチチャイの為に働いており、ノザリモラにトルクを渡すのなら、彼らは報酬を要求するために、ホルヴァーギャングに戻るかもしれない。もし彼らが、天幕のフロスト・ジャイアントの指揮を約束していたのならば、マリリスは不快な外見のナイフで、PC 達の手のひらに悪魔的なルーンを刻む。彼らに刻まれたこのルーンは、コシュチチャイの選ばれた使徒であり、デーモンロードの天幕の巨人の兵は今後、彼らに従うようになる。しかし、アビス・ギガス、フェリック(エリア9参照)が依然として生きているのならば、彼は指揮権の放棄を望まない。PC 達は報酬を受け取る前にまず彼を倒すべきであろう。もし PC 達がコシュチチャイのトルクを自らの為に保持する事を選んだのならば、君のキャンペーンにどのような効果が起こるかは君が決める事。少なくとも、PC 達はそれを保持し続ける為に戦わなければならないだろう。今、トルクは氷の宝物庫から取り出され、コシュチチャイは卑小な定命の者の手にそれがあることを許さないだろう。デーモン・ロードはその奪還の為に、巨人、デーモン、ホワイトドラゴンといった軍勢で波状攻撃をしかけてくるだろう。PC 達からアーティファクトを取り戻す為に。

■付録 1.新モンスター

▼アビス・ギガス

この漆黒の肌の巨大な奇形は猪のような牙のある大きく開いた顎と幅広の鼻を持ち、その上には、どんな種類の目や、視覚器官に見えるものが欠損したしわの寄った額がある。その荒縄のような筋肉は、滑らかで、体毛の無い、黒い皮の下で、捻じ曲がり、もたえ苦しんでいる。それは大股で駆けずり回るが、苦もなく分厚い溶接されたプレートを鎧として身に纏っている。

▼アビス・ギガス(CR16)

XP 76,800

混沌にして悪、超巨大サイズの人型生物(混沌、悪、他次元界、巨人)

イニシアチブ+5、感覚:暗視 100 フィート、〈知覚〉+27

防御:

AC31、接触 7、立ちすくみ 30(+9 鎧、+1 敏捷、+15 外皮、-4 サイズ)

hp 283 (21d8+189)

頑健+21、反応+8、意志+10

防御的能力:岩つかみ

DR3/-,10/秩序;完全耐性:[電撃]、耐性:[酸]10、[冷氣]10、[炎]10、[音波]10

攻撃:

移動速度 60 フィート(鎧装備時、50 フィート)

近接:高品質アダマンチン・ウォーハンマー+25/+20/+15(4d6+19/19-20/x3)

噛みつき+19(2d8+6 加えて悲痛の発作)

遠隔:岩+13(4d6+19)

接敵面:20 フィート、間合い:20 フィート

特殊攻撃:岩投げ(160 フィート)

擬似呪文能力(術者レベル 16、精神集中+18)

無限回—ディーパー・ダークネス、フィア(難易度 15)、ミラーイメージ

3 回/1 日—ディスペル・マジック、ドミネイト・パースン(難易度 17)、テレキネシス(難易度 17)、トゥルー・シーイング

能力値:

【筋】37、【敏】12、【耐】28、【知】20、【判】17、【魅】15

基本攻撃ボーナス+15;CMB+32(+34 突き飛ばし、+36 武器破壊);CMD43(45 対突き飛ばしおよび武器破壊)

特技:《ふっとばし攻撃》、《代用武器の巧み》、《迎え撃ち》、《上級武器破壊》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化:ウオーハンマー》、《イニシアチブ強化》、《武器破壊強化》、《強打》、《足止め》、《万能投擲術》

技能:〈登攀〉+32、〈威圧〉+26、〈知識:次元界〉+26、〈知覚〉+27、〈真意看破〉+24、〈隠密〉+5、〈生存〉+27

言語:奈落語、共通語、巨人語

特殊能力:次元からの招力(planar empowerment)

生態:任意(アビス)

編成:単独、ペア、徒党(3-7)

宝物:標準(アダマンチン・フルプレート、アダマンチン・ウオーハンマー、その他の宝物)

特殊能力:

次元からの招力(超常):アビスの次元界にいるとき、アビス・ギガスはブラスフェミイ(難易度 24)、クローク・オブ・カオス(難易度 25)、アースクウェイク(難易度 25)を擬似呪文能力として各 1 日/1 回使用できるようになる。もしギガスが他の次元界に旅をしている場合は、これらの能力は使用できない(ただし、依然として他の擬似呪文能力は使用できる)。この擬似呪文能力のセーブ難易度は【魅力】ベースであり、+5 の種族ボーナスを含む。

悲痛の発作(超常):アビス・ギガスが敵に噛みつき攻撃を命中させた場合、難易度 29 の頑健セーブに成功するか、体を蝕む悲痛の発作を克服しなくてはならない。これらの発作は犠牲者を吐き気がする状態にし、骨、筋肉、手足の捻れによる苦痛により、【筋力】と【敏捷力】に 1d6 点のダメージを与える。発作は 1d6 時間またはヒール、リジェネレート、グレート・レストレーションによって治療されるまで続く。この能力の効果は累積しない、しかし、一度クリーチャーがこの効果から回復したのならば、再びこの効果の影響を受け得る。一度、クリーチャーが特定のギガスからの悲痛の発作に対してセーヴィング・スローに成功したのならば、24 時間はこの効果の影響を受けない。このセーブ難易度は、【耐久力】ベースである。

アビスの断崖から逃げ出したタイタンの落とし子である、アビス・ギガスは、かつては強大であったタイタンの要塞の間の荒地をさ迷う。これらの強力な存在は、自ら社会を作り、典型的な生活を送る事はなく、その代わりに、卑小な存在 - デーモン達や、捕らえた次元旅行者を従え、彼らの専制君主として振舞う事を好む。一方、多くのアビス・ギガスはより強力なデーモン・ロードに臣従する。非常に稀な存在である、アビス・ギガスがお互いに近くに住んでいる場合、彼らは絶え間ない戦争状態となり、彼らの配下を波状的に送った後、さらに軍を波状的に送り込み、戦をする。このような状況では、ギガスの主達は、お互いの顔を見る事や、直接対決をする事は非常に稀である。たとえ、彼らが死にそうに無い状況であっても、これは、自らがほとんど絶滅寸前の壊れやすい存在であると知っている為である。他の敵と対面する時は、しかしながらアビス・ギガスは、その古代の血筋の優越を証明するために死ぬまで戦う、恐ろしい敵である。物質界で遭遇する時、アビス・ギガスは巨人の部隊を率い、彼らを命令に従わせるのを好む。遠い親近感と、超越者の支配欲を同時にかき立てられるのだ。コシュチチャイのフロスト・ジャイアントのカルトでは、この類の場合、頻繁に従属者となる。アビス・ギガスは体長 50 フィート、体重 25 トン、これには彼らのアビス製のアダマンチンの武器と鎧は含まない。アビス・ギガスは彼らの悪魔的な信仰する神の武器を好む。例えば、コシュチチャイの信者はしばしば、巨大なウオーハンマーをその両手に持ち、ラマーシュトウの使徒はファルシオン、ウルゼフル(UrxehI)に仕える者はスパイクド・グレート・クラブを使う。

■付録 2.新しいシンプル・テンプレート

▼グナールド・クリーチャー(脅威度+1)

デーモンロード、コシュチチャイの寵愛により「祝福」されたクリーチャーはこのテンプレートを適用される。彼らはせむしになり、硬く、荒縄のような筋肉と不器用に曲がった四肢を持つ。より遅く、より不器用ではあるものの、グナールド(節くれだった)・クリーチャーはより力強く、より丈夫であり、分厚い棘の生えた外皮を持つ。「グナールド」は動物、ドラゴン、フェイ、人型生物、魔獣、来訪者、アンデッド、蟲の種別を持ついかなるクリーチャーにも適用できる、後天性テンプレートである。

クイックルール:【筋力】と【耐久力】ベースの全てのロールに+1、HP+1/HD、【敏捷力】ベースの全てのロールに-1 ペナルティ、【魅力】ベースの全てのロールに-2、加えて、《不屈の闘志》をボーナス特技として得る。

再構築ルール:外皮により AC+3、移動速度は基本移動速度から-10 フィート(最低でも 10 フィート)、防御的能力として凶暴性を得る;能力値+2【筋力】、+2【耐久力】、-2【敏捷力】、-4【魅力】。

■付録 3.ホルヴァーギャング

フロスト・ジャイアントの要塞、ホルヴァーギャングはイリセンの極北にある。クラウン・オヴ・ザ・ワールドと氷のツンドラの出会う場所だ。氷河の地下の大洞窟の最深部は巨人と彼らの友好国と従属国の者だけに解放されている。要塞の跳ね橋の外は全ての種族、イリセン人、マンモス諸侯領人、取引や商いをしにはるばるやってくるその他の商人に解放されている。デーモンロード、コシュチチャイの主義者のフロスト・ジャイアント、ジャール・グングニールは表向きはエルヴァーナ女王を支持しているが、イリセンの王位を奪う陰謀をめぐらせていると言われている。

▼ホルヴァーギャング

混沌にして悪 小さな町

汚職: +2;犯罪+1;経済+2;法治+2;情報+1;社交-1

特性: 聖地、悪名、敬虔、繁栄

危険+15

統計:

政治体制: 独裁制

人口: 1,420 (708 人間とその他の種族、314 フロスト・ジャイアント、178 その他の巨人、156 ゴブリン、32 アイス・トロール、31 ウィンターウルフ、1 ドラゴン)

著名な NPC

警備隊長ギャガー(秩序にして悪、男性のフロスト・ジャイアント、バーバリアン 8)

大司祭オーリー・アイストルク(混沌にして悪、男性のグナールド・フロスト・ジャイアント、ファイター4/コシュチチャイのクレリック 8)

イリセン大使ヤルサ(秩序にして悪、女性の人間、ウィッチ 12)

ジャール・グングニール(混沌にして悪、男性のフロスト・ジャイアント、レンジャー11)

アルムヴェイグ女王(混沌にして中立、女性のフロスト・ジャイアント、ソーサラー10)

タメドラクシア(混沌にして悪、女性のグレート・ワーム・ホワイト・ドラゴン)

市場

基本価格 6,400gp; 購入上限 50,000gp; 呪文 9th

下級アイテム: +1 ハンド・クロスボウ、+1 ヘヴィ・メイス、ワンド・オヴ・コマンド・アンデッド(42 チャージ)、ハンディ・ハヴァザック、ポーション 5 本、巻物 2 本

中級アイテム: +3 アニメイテッド・鋼鉄製ライト・シールド、+2 ディフェンディング・バトルアックス、フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー(大理石のマストドン[象])、リング・オブ・ザ・ラム、レッサー・マキシマイズ・メタマジック・ロッド

上級アイテム: +3 インブレード・コールド・レジスタンス・モデルット・フォーティフィケーション・ハイド・アーマー

■特筆すべき場所

下記はホルヴァーギャングで重要とされる場所である。

▼跳ね橋の外

ホルヴァーギャングの外壁は高さ 60 フィートであり、頂上部にはラムパートが取り付けられている。厚さ 20 フィートの花崗岩のブロックで構築されており、この壁は魔法的に硬度を高められた氷に入っている(硬度 10、hp4,320)。40 フィートの幅の石の門は、通常は商人と旅人のために開かれているが、要塞が攻撃を受けた場合、1d4 ラウンドで閉門できる。それぞれ高さ 80 フィートの二つの岩の塔が門を挟んでいる。これらの自然の柱は空洞になっており、警備兵の塔となっている。この外壁と門の塔には常時 16 匹のフロスト・ジャイアントが配備されている。投石用の岩の山が外壁の上に 60 フィート間隔で並んでおり、攻撃者を追い払う準備ができています。

▽1.小樽と斧亭: ホルヴァーギャングの最も有名な宿は、大通りを右に入ったところの、マーケット・スクウェアの南側に位置している。真の巨人サイズのタップルーム(酒場)を誇っており、プライベートな宿泊施設を全てのサイズの顧客に提供する。騎乗動物のための厩舎も併設している。馬やその他の動物その他の乗騎を、食料としかみさない(ウィンター・ウルフのような動物は、他の場所を探すように警告される)。

▽2.マーケット・スクウェア: 跳ね橋の外で最も大きな広場である。この広場では、取引フェア、奴隷のオークション、いかかわしい取引が行われる。ゴラリオン中から多種多様な商品が一般的なものから特殊なものまで、ホルヴァーギャングのマーケット・スクウェアで見つける事ができる。

▽3.コシュチチャイの像:コシュチチャイの巨大な、全高 100 フィートの玄武岩の像。巨人と冷気のデーモンロードである。それはマーケット・スクウェアの北東の端に立っており、北方中の巨人の巡礼の場所である。

▽4.イリセン大使館:エルヴァーナ女王の大使、白き魔女ヤルサは、マーケット・スクウェアの西側にある彫刻された氷のこの宮殿に住んでいる。

▽5.西区:ホルヴァー・ギャングの大多数の非巨人の住人と訪問者は跳ね橋の外の西の部分に住んでいる。無計画に立てられた、木造、石造、氷製の住宅、店、売春宿、居酒屋、宿が並んでいる。

▽6.煙町:ホルヴァーギャングの最も汚れた産業は塚の近くの入植地の外のこの地区に存在する。鍛冶屋、皮なめし職人、と殺場、油脂溶出工場はすべてここに位置している。

▽7.塚と雪ゴブリンのごみ山:跳ね橋の外の南東の端は、要塞のゴミ捨て場の役割をしている。ホルヴァーギャングに居住するスノー・ゴブリンは塚からはなれて、小さいトンネルと曲がりくねった穴の迷路に住んでおり、しばしばごみの山の中で食物あるいは価値のあるガラクタの欠片をあさる。

▽8.クマの穴:非番の巨人と血に飢えた訪問者は、この深さ 20 フィートの深さのピットで通常、ベアの噛み殺しイベントを観戦する。ポーラー・ベアがウルフと戦う事もあれば、ウィンター・ウルフ、マストドンなどが殺しあう事もある。時折、アイス・ゴブリンや不幸な人間の奴隷がベアと対決させられる為に投げ込まれる。敗者は通常、近くの塚の中に捨てられる。

▽9.兵舎とマストドンの檻:この石造りのロングハウスは、他の部族から訪問してきた巨人に対応する為に建てられた。グングニールの真の同盟者または名誉ある訪問者はホルヴァーの大洞窟の中のより豪華な宿泊施設に泊まるように求められる。随時、5d6 匹の様々な種別の巨人(主にオーガ、アイス・トロール、そしてフロスト・ジャイアント)がこの兵舎に寝泊りしている。巨人のマストドンの乗騎のために、近くに檻がある。

▽10.砦:12 人のドルズヒニック(混沌にして悪、フロスト・ジャイアント、ウォリアー4)と呼ばれるエリート警備兵がこの石の砦を警備している。ホルヴァーの大洞窟への入り口を常時守備しているのだ。最低でも 1 匹の巨人が 60 フィートの高さの塔の屋上に立っており、投石で武装している。彼らはマーケット・スクウェアからの訪問者を近くから監視し続ける。幅 60 フィートの氷の床(Pathfinder RPG Core Rulebook 430)が、砦を囲んでおり、砦の巨人の防衛者に遠隔攻撃用の開けた場所を提供している。

▼ホルヴァーの大洞窟

ホルヴァーギャングのフロスト・ジャイアントはホルヴァーとして知られる、氷の下の大洞窟の網に住んでいる。巨人の使用人と奴隷を除いて、非巨人種族は、ジャール・グングニールの招待なしではホルヴァーに入る事を許されない。ホルヴァーの全てのトンネルは最低 20 フィートの高さがあり、大洞窟部は 60 フィート以上の高さがある。グングニールのドルズヒニックは 2 から 4 匹のウィンター・ウルフを伴った、6 匹の小隊を組んで定期的にこれらのトンネルを巡回している。

▽11.衛兵部屋:8 匹のドルズヒニックがこれらの大洞窟それぞれに配備されている。

▽12.トロールの洞窟:32 匹のアイス・トロールの部隊が、この横穴に住んでおり、部族の 24 匹のペットのポーラー・ベアもいる。トロールは要塞のための予備兵力および、奴隷使い、単純肉体労働者として、ジャールに仕えている。

▽13.奴隷区画:巨人の奴隷達はこの洞窟に住んでいる。鎖から解き放たれても彼らは氷の壁の牢獄から逃げ出す淡い希望すら抱かない。常に、ウルフエン(Ulfen)の家畜の 3d10 の人型生物の奴隷が煙っぽい炎の周りに痛ましく寄り集まっているのが見受けられる。彼らの残りは要塞全体に散らばって、強制労働に従事している。

▽14.コモン・ホール:この大きな洞窟は、フロスト・ジャイアント種族の一般市民の家の役割をする、幾つかの場所の最初のものである。この洞窟は生活区画、キッチン、倉庫、武器庫を含む。全てあわせると、200 匹以上の成人のフロスト・ジャイアントと、非戦闘員の子供達がこれらの部屋に住んでいる。

▽15.ウィンター・ウルフの厩舎:部族の 31 匹のウィンター・ウルフが巡回や、城壁を越えて、野外に狩りに行かない間、この洞窟に住んでいる。

▽16.タメドラクシアーの住処:この大洞窟は、タメドラクシアー、すなわちグングニールのエンシェント・ホワイト・ドラゴンの盟友の住処である。ドラゴンはここに彼女の宝物の一部だけを保管している。残りは遠く安全に隠された氷河の宝物庫の奥に眠っているのだ。

▽17.玉座の間:この秘蔵された洞窟の最深部には、2つの巨大な玉座が演壇の上の硬い氷に彫刻されており、強力なアイス・リノームの頭蓋骨が上方に飾られている。数百の頭蓋骨と、切断された人間と巨人と怪物のような獣の首が玉座の間の壁の間の氷柱に突き刺さっている。これらはグングニールの伝説的なグレート・アックス、グリムファンク(+3 ヴォーパル・アイシー・バースト・グレートアックス)の犠牲者である。グングニールの4匹の個人的な衛兵(混沌にして悪、フロスト・ジャイアント、ファイター6)がジャールの玉座の両側を警備している。彼は法廷を開くとき、どこかに外出する時、彼らを伴う。

▽18.ロイヤル・スイート:ジャール・グングニールと彼の女王、アルムヴェイグはこの広く豊かに飾られた洞窟に住んでいる。ここは快適さとプライバシーの為に、小さい部屋に細分化されている。

▼氷河の宝物庫

この隠されたトンネルと洞窟は、氷河の氷のはるか深くに存在する。グングニールの部族の者だけが、これらの部屋に入る事を許される。この洞窟には、生活居住区、倉庫、武器庫、兵舎、そして、宝物庫が含まれる。噂では、グングニールはこの深い洞窟で、多数の武器を備蓄し、兵を養い、ホワイトスローンとイリセンの玉座を狙い、襲撃の準備を整えていると言われている。この氷河の宝物庫はまた、コシュチチャイのための巨大な寺院も含んでおり、巨人達が彼らの悪魔的な神格を敬い、不浄なる儀式に携わっている。寺院を含む、巨大な氷の洞窟の床は数え切れない程の生贄の骨で散らかっており、その量は何百という巨人でも抱えきれないほどである。

■背表紙

パスファインダー・モジュール:ウィッチウォー・レガシー『魔女戦争の遺産』

氷の中に埋葬されしもの

イリセンの魔女女王は、100年ごとに彼女たちの母親であるバーバー・ヤーガが新しい娘を玉座に据えるときに退位しなければならない。しかし1人の女王は自らの統治を譲渡することを望まず、魔女たちの母に対して破滅的な反乱を起こす。その後、バーバー・ヤーガは道を誤った娘を「氷の涙の天幕」として知られる巨大な墓所に、「コシュチチャイのトルク」と呼ばれる強力なアーティファクトと共に葬り、両者を定命の者の目から隠した。

現在、およそ500年後、その墳墓は発見され、その財宝を略奪しようとする競争が始まっている。PCたちは「トルク」を取り戻そうとするイリセンの今の女王 エルヴァーナに従うのか、それともデーモンロード、コシュチチャイの軍勢に加わるのか? 「氷の涙の天幕」にはいかなる秘密が隠されているのか? PCたちは失われたアーティファクトを回復し、その力を求める者たちから遠ざけて置けるのか、あるいは墳墓の住人たちの犠牲者となり、永遠の守護者となって終わるのか?

The Witchwar Legacy は17レベルキャラクター用シナリオであり、パスファインダーロールプレイングゲームのために書かれ、世界で最も古いRPGの3.5版と互換性を持つ。このシナリオは、氷の巨大墳墓、呪われたドラゴン、捻じ曲がったジャイアント、魔女女王その人の墮落した魔法と奸智にみちた謎かけが大きな役目を果たす。また、フロスト・ジャイアントの城砦ホルヴァーギャングと、新モンスターであるティタンの外方次元界の子孫、アビス・ギガスに関する記述を含む。このシナリオは the Pathfinder campaign setting 中の冬の国イリセンの北辺を舞台とするが、いかなるゲーム世界のために改変するのも容易である。