

# PATHFINDER

MODULE™

## WE BE GOBLINS!

A PATHFINDER RPG ADVENTURE FOR LEVEL 1 BY RICHARD PETT





1マス=5フィート  
One square = 5 feet

# THE OLD SHIPWRECK

古い難破船



Rigging 索具



Upper Deck 上甲板



Main Deck 主甲板







俺たちやゴブリン！

#### クレジット

**Author** • Richard Pett  
**Cover Artist** • Tyler Walpole  
**Cartography** • Robert Lazzaretti  
**Interior Artist** • Andrew Hou  
**Creative Director** • James Jacobs  
**Senior Art Director** • Sarah E. Robinson  
**Managing Editor** • F. Wesley Schneider  
**Development Lead** • James Jacobs  
**Editing and Development** • Judy Bauer, Christopher Carey,  
Rob McCreary, Mark Moreland, and James L. Sutter  
**Editorial Assistance** • Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Sean K Reynolds  
**Graphic Designer** • Andrew Vallas  
**Production Specialist** • Crystal Frasier  
**Editorial Intern** • Michael Kenway  
**Publisher** • Erik Mona  
**Paizo CEO** • Lisa Stevens  
**Vice President of Operations** • Jeffrey Alvarez  
**Director of Sales** • Pierce Watters  
**Finance Manager** • Christopher Self  
**Staff Accountant** • Kunji Sedo  
**Technical Director** • Vic Wertz  
**Marketing Manager** • Hyrum Savage  
**Special Thanks**  
The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

俺たちやゴブリン！は通常経験点トラックを使用した 1 レベルのゴブリン・キャラクター4 人用にデザインされた Pathfinder Module である。このモジュールは Pathfinder キャンペーン・セッティングで遊ぶために作られているが、どのような世界にも容易に調整することができる。このモジュールは Open Game Licence (OGL) に準拠しており、Pathfinder Roleplaying Game および世界最古のファンタジー・ロールプレイング・ゲームの 3.5 版の世界での使用に適したものだ。OGL はこの製品の 16 ページに示している。この製品は Pathfinder RPG Core Rulebook、Pathfinder RPG Advanced Player's Guide、Pathfinder RPG Bestiary を使用する。使用されるルールは [paizo.com/pathfinderRPG/prd](http://paizo.com/pathfinderRPG/prd) にある Pathfinder Roleplaying Game Reference Document の一部としてオンライン上で見ることができる。

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.

We Be Goblins! 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. © 2011, Paizo Publishing, LLC.

Printed in China.



Paizo Publishing, LLC  
7120 185th Ave NE, Ste  
120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)



**WE BE  
GOBLINS!**

俺たちやゴブリン!

俺たちチャリクトード! 略奪するぞ!  
長脛どもに剣ぶっ刺せ!  
あいつら丸焼き、あいつらぼこぼこ、  
でもってあいつらぶっ殺し!

親はハムだ切っちまえ  
赤ん坊はジャムだ潰しちゃえ  
残りはシチューだ鍋にぶち込め  
俺たちチャリクトードーお前らメシだ!





## 冒険の背景

ブリinstamp湿原に住むリックトード（"蛙の一舐め"程度の意）部族が彼らの一員のメモを発見したとき、彼らに選択肢はなかった——彼らはその一員を町から追い出し、帽子を引き剥がし、彼の持ち物全てを焼き払った。実はその記述はひどい呪術であり、頭から言語能力を盗んだ上に魂を奪ってしまう。追い出されたゴブリンの名前は今では禁忌のものとなったが（リックトードの者達が彼の書き下した言葉を、慣習を破ったことの罰としてその額や頬に焼き付けた。そのため今日では単に"落書き顔"として知られる）、そのゴブリンが彼の家で見出した驚くべきものは大きな影響を与えることとなった。

"落書き顔"は彼の書付けよりも多くの秘密を持っていた。

彼の所有物の残りが奪われ焼かれる前に、リックトードのゴブリンは興味深い品がいくつも入った大きなバッグを見つけた。その部族の大多数にとって、なにより衝撃を受けたのはエキゾチックな花火であったが、この部族の指導者にとっては好奇心をそそる地図だった（幸いにも、書き付けは含まれていなかった——よくできた安全な絵と破線だけだ）。この地図はブリinstamp湿地について記載されており、リックトードの村から海岸線沿いにある古い難破船への道のりも描かれていた。この地図の絵に描かれている通りならば、そこには多くの花火の入った箱が置かれているらしい。そもそもどうやって"落書き顔"がこれらの花火や地図、知識を得たのか、ということはゴブリンにとってみればまったくもってどうでもいいことだった。この地図に描かれた場所に行けば実際に多くの花火が手に入るのなら、リックトードをもう止められるものはいないだろう！

あるいは止められないというほどではないにせよ、少なくとももっと多くの花火を手元に揃えることができるだろう！長脛の家全部を大量の花火で焼き払うのを思い描くのだ！

## 冒険の概要

この冒険では、PC はリックトードのゴブリンとなる。彼らはこの部族の中でも強力な者たちとして数えられている。この部族の首長は、古い難破船の中に隠されている"落書き顔"の隠し財産から花火を密やかに持ってくるこの冒険に、PC たちが適していると判断した。そして PC 達は祝宴に参加し、ゴブリ

### この冒険について

俺たちゴブリン！は通常の冒険ではない——この冒険は隠された危険な花火の山を手に入れるという重要な作戦を命じられたゴブリンをプレイヤーにプレイさせる、単発セッションである。本書の 12～15 ページに記載されている4体の作成済みゴブリンの英雄からゴブリン・キャラクターを選択するべきだ。あるいは彼ら自身の個性的なゴブリン・キャラクターを作るために Pathfinder RPG Bestiary の 156 ページを参照し、ゴブリンのルールを使用することもできる。次の Pathfinder Player Companion である、"ゴラリオンゴブリン / Goblins of Golarion" (2011/08 発刊予定) ではゴブリン・キャラクターを作成するより多くの選択肢が提供される予定だ。

この冒険はヴァリシア海岸を舞台としている。ヴァリシア海岸はブリinstamp湿原として知られる沿岸の塩沼にある、サンドポイントの町の近くに位置する。加えて、俺たちゴブリン！は近刊予定(8月の Gen Con 2011にて発売予定)の"翡翠の摂政 / Jade Regent"アドベンチャー・パスの前編に位置している。この短い冒険で描かれる出来事はずっと大きな出来事の端緒であり、君が"翡翠の摂政"アドベンチャー・パスをプレイヤーたちと共に進めるつもりなら、俺たちゴブリン！は手始めに最適といえるだろう！



ンの挑戦の数々を通してその技能を証明する機会を与えられる。

次の日の朝、PC 達は海岸線に向かう危険な旅を命じられる。この地図に印の付けられた場所に到達すると、PC 達は花火のある場所ではなく、リックトードが最も恐れる敵の一つ、"ゴブリン喰らい"ヴォルカのねぐらを見つけてしまう。リックトードの誇りと花火を手に入れる素晴らしい未来を守るため、PC 達はゴブリン喰らいを打ち倒し、生きて逃げ帰らなければ

ならない。

## 導入

ゲームを始める前に以下を読み上げること。

君たちはリックトード部族のゴブリンだ。君たちが憎む人間の町、サンドポイントの南、プリンススタンプ湿原の奥深くに住んでいる。かつて他のゴブリンがサンドポイントを焼き払おうとした。成功していたならば、彼らは伝説となっただろう。しかしその日は十分ではなく、その結果彼らは殺された。

昨日、君たちの部族は部族の一人が禁断の技術を使用しているところを見つけた。彼は最大の禁忌の一つに携わっていたのだ——以下に書き記す。実際、彼が書いたものは部族の歴史だとの噂もある！ その単語を書くことで忘れ去る他に不運をもたらさぬようにする手取り早い方法は無く、君たちの部族に選択肢はなかった。

君たちはそのゴブリンの顔に罰としてその文字を焼付け(これが現在、このゴブリンを“落書き顔”と呼ばれている理由だ)、彼を町から追い出し、彼の持ち物を全て持ち出し、その小屋を焼き払った。

ここで話が面白くなってくる。君たちが彼の小屋を全部焼き払う前、族長ガットワドが建物の中に風変わりな箱を見つけたのだ。その中身は地図1枚と多くの花火だった——花火はこの小屋を焼き払うためにすぐに使用された。そして今朝、ガットワドは“落書き顔”の愚かな決定が招いた不運を追い払うために宴を供しようと告げた。しかしおそらくもっとワクワクしたことになるだろう。君たち全員は密かに、族長ガットワドの討議小屋での会議に招待されたのだ。何故族長は君に話したいと思ったのだろうか？ 彼らは君たち全員に重要な任務を与えたかったのだ…部族の他のゴブリンでは誰一人として成し遂げることとはできないだろう。これはリックトードの歴史に名を残すチャンスだ！

## 討議小屋での会議

村の中央に位置する族長の討議小屋はリックトードの英雄の真正銘の博物館である——盗んだ武器、輝く財宝のかけら、残虐な方法で殺された毛皮の動物（ほとんどは犬）が海水に漬けられたものがいくつも、といった戦利品が詰め込まれている。力あるデブの族長"引き裂きぶよぶよ"ガットワド（CE、男性のゴブリン、レンジャー3）は大きなシーソー椅子（高さ 6 フィ

ート、支配される者達をより礼儀正しく見下ろすことができる）の上からリックロードの村を支配している。伝統に従い、族長ガットワドはその被支配者と直接に話すことはない。その代わりに、彼はささやき声を通訳する顧問を雇っている。族長ガットワドはその口から出たゴブリン語はあまりにも力強く、下々のゴブリンの頭にこの言葉が届くとすっかり怯えてしまうに違いない、と考えているのだ。彼が正式に任命した顧問である、着膨れた仰々しいゴブリンであるスローブ（CE、男性のゴブリン、エキスパート 1）だけが、恐怖に気絶することなく族長の言葉の力を扱うことができる。

この冒険を始める際、PC は討議小屋の入口の前で集められ、スローブから入るように言われるまで待ちぼうけを食らう。しばらくの間、プレイヤーたちに互いのゴブリン・キャラクターについて話をさせるとよい——彼らのキャラクターは皆同じ

村で育ち、互いのことはすでに知っているようにすべきだ。実際、互いに対する先入観を持っていたほうがいいだろう。プレイヤーが互いのことを知ったなら、早口の鼻にかかった声（族長顧問スローブのもの）で入るようにと声がかけられる。

中では、族長ガット

ワドがシーソー椅子の上で危なげに座っている。ガットワドは肥満のゴブリンであり、実際この玉座に登ったり降りたりするためにスローブの手を借りる必要がある（実のところ、彼は他のゴブリンに姿を見せないようにしている——彼がこの椅子から降りた姿を見たことのあるものはほとんどいない）。スローブは PC にこの族長（全く噂通りだ！）の前方にあるゴミに腰掛けるよう告げる。しかしそのとき、ゴブリン達は驚き衝撃を受ける。族長ガットワドが深く轟くような声で直接声をかけたのだ。以下をプレイヤーに読み上げること。

「お前たちは皆、英雄である。お前たちそれぞれがだ。私にとっては、お前たちはリックトードの民の中でも最高のものたちだ。まあ、スローブを除けばの話だが。私の声の力から恐怖のあまり逃げることもないという事実



が、お前たちが必要とすべき誇りである。しかしすぐに、すべてのリックロードのゴブリンがお前たちの力を知ることになるだろう。お前たちは危険な任務を成し遂げるからだ」

「お前たちは"落書き顔"の小屋で見つけた花火と地図について知っているだろう。花火はいい。しかし地図はもっといいものだ。海岸近くにある、"落書き顔"が見つけた花火が元々あった場所までの道がそこには描かれている。それによれば、そこにはもっと多くの花火があるのだよ！」

「私はリックロードのためにそれを手に入れたい。お前たちは全員、明日そこに向かってもらう。我々は今晚大きなかがり火によってお前たちから不運を焼き払い、多くのゲームを行う。非常に楽しいものだ。明日お前たちは花火を私のところに持ってくる。人間にあったらぶっ殺せ。犬にあったらぶっ殺せ。馬にあったらぶっ殺せ。"ゴブリンの子供をたくさん喰らう多足"にあったらとんずらだ。そしてもし花火が見つからなかったら帰ってくることは許さん。そんなことがあったら"鳴き立てる"ノルドの餌にしてくれるわ！」

会議の後、族長ガットワドは押し黙り、PC たちと会話するのをやめる。彼はスローブに命じて PC 達に花火の隠し場所を示した地図を渡し、討議小屋から出ていくように言う。

## ゴブリンが知っていること

プリンスタンブ湿原に住んでいる PC 達は、例え PC 達自身が知らないとしても、この湿原に存在する多くの危険をすでに知っている。PC たちが以下の事柄について質問してきたなら、その答えを知っているかどうか DC 10 の〈知識：地域〉判定を行わせること——PC 達が誰一人この判定に成功しなかったなら（DC 10 の〈知識〉判定は未習得でも判定できることに注意）、村で 1 時間も聞きまわればその答えを得ることができるだろう。

**プリンスタンブ湿原：**この湿原は恵みにあふれた場所で、隠れる場所は多く美味しい食べ物がたくさんある。これらの中には有毒なものもあるので注意する必要がある。この湿原が素晴らしいことの一つに、通常は人間が立ち入らないことが挙げられる。彼らはモンスターを恐れているのだ。これは懸念事項ではあるが、モンスターに気づかれる前にわかればいつだって逃げる選択肢がある。通り抜けることになるプリンスタンブ湿原の区域で出会う可能性がある危険といえば、野生の犬、巨大な蟲、巨大な蛇、巨大なカエルといったところだ。ああ、"ゴブリンの子供をたくさん喰らう多足"も忘れてはいけな。そし

てひょっとしたら、ヴォルカも。

**"ゴブリンの子供をたくさん喰らう多足"：**この湿原には非常に大きな蟲が住んでいる。しかし足は遅い。このジャイアント・スパイダー"ゴブリンの子供をたくさん喰らう多足"（単に"多足"と呼ばれることが多い）はもっともよく知られた存在だ。このジャイアント・スパイダーはリックロードの村と海岸の間に広がる湿原のどこかに住んでいて、"落書き顔"の地図によると、このジャイアント・スパイダーの縄張りを通ることは明らかだ。

**"落書き顔"の地図：**この地図は比較的単純なもので、リックロードの村の周り、おそらく花火が眠っているであろう古い難破船、そしてその二つの場所の間に走る小川が描かれている。この川に沿っていけば、古い難破船に簡単にたどり着くことができるだろう。不運にも、リックロードのゴブリンならばだれもが"同族喰い"のヴォルカの縄張りとして知っている、湿原の区域にこの古い難破船は位置している。

**ヴォルカ：**少なくともリックロードにとってこの湿原最大の危険の一つに、年かさのヴォルカが挙げられる。伝説によればこの飢えた"同族喰い"のゴブリンは、かつてリックロードの族長の妻だったという。彼女は町から何年も前に追放される際に、族長と他のゴブリン複数体とを殺して喰らった。その後、話によれば、彼女はリックロードの村の西にある海岸線のどこかに一人で住んでいるのだという。彼女は決して帰ってくることはないが、湿原で行方不明になったほとんどのゴブリンは、この"同族喰い"によって食べられてしまったのではないかと考えられている。

## かがり火

ゴブリンは日中のすべてをかけて枝や棒、"落書き顔"の家の残骸からそれほど壊れていないものでかがり火を作り上げる。夜が更けると、4 体のゴブリンがよるめきながらシーソー椅子を（その上に族長ガットワドを乗せて）かがり火まで運んでくる。そして族長はデズナのろうそく（11 ページに記載のこのアイテムと他の花火のルールを参照）で火をつける。これが多くのごちそう（なめくじ、魚、蛇）を饗する夜通しのパーティの始まりとなる。夜通し続く宴と挑戦に混ざり、PC たちはゴブリンとともにこの宴を楽しむことができる。族長は早朝にリンゴの発泡酒の樽を持ち込ませ、ほとんどのゴブリンはあつという間に酔っ払ってしまう。このリンゴ酒を飲んだものは DC 8



の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 24 時間の間不調状態となる。

## 挑戦

夜が更にふけ、PC たちが特別な任務に就くという話が広がると、部族のほかのゴブリンたちは PC たちが以下に英雄かを証明するよう求め始める。PC は望まないならばこれらの挑戦を断ってもよいが、挑戦ごとに 1 つの賞品が与えられる——挑戦を競うことにより得られる賞品はそれぞれ魅力的な一品（族長自身が提供したもの）なので、参加し勝利することは明日の任務の成否にかかわるだろう。なぜ族長はこれらの有益な品々を PC たちに渡さないかというと、うーむ...リックトード部族でどのようにことがなされるかははっきりしていないのだ。

PC たちが挑戦に参加するかどうかは自由だが、それぞれの挑戦で PC たちが誰一人参加しないようなことがあれば、他のリックトードたちは PC たちに腹を立て PC たちをあざ笑う。この嘲笑には実際のゲームに影響はないが、とにかく聴衆を使ってプレイヤーをいやな気分にする事！

**"鳴き立てる"ノルドの舞**：この村の中央の泥まみれの穴に住む恐ろしいイノシシを"鳴き立てる"ノルドと呼んでいる。ここはゴブリンの赤ん坊を入れたケージのすぐ隣にある。実のところ、ノルドは近くの農場から逃げてきた非常に活動的な子豚である。この穴は直径 20 フィートほどの円形で、ちょうど 10 フィートほどの深さがある。「"鳴き立てる"ノルドの舞」はゴブリンがこの子豚の背中に 18 秒（3 ラウンド）の間乗り続けるといいうものだ。"鳴き立てる"ノルドはこの挑戦のためにつなぐれ、大声を上げながら背中に乗ったゴブリンとともに狭い檻から穴へと放たれる。ノルドが走っている間その背中にとどまるため、毎ラウンド DC 15 の〈騎乗〉判定に成功する必要がある。判定に失敗すると、そのゴブリンは投げ出され、DC 10 の反応セーブに失敗すると 1d3 ポイントのダメージを受ける。ゴブリンの死体をボロボロにしたい、とノルドは純粋に考えてい

る。その考えにより、迷信深いゴブリンはノルドを食うことなどできないと怯えている。しかしノルドが生きているゴブリンを、実際に攻撃することはない。背中から落下した屈辱は痛みだけで済む。もしゴブリンが少なくとも 3 ラウンドの間ノルドの背中にとどまることができたなら、そのものは「竜の作りしひょうたん」（エリクサー・オヴ・ファイアー・ブレス）を 1 つ与えられる。

**マジ早くブル・スラッグ袋を食え**：ブル・スラッグ（雄牛ナメクジ）は黒くのたうつ、ソーセージ大のナメクジである。ゴブリンにとってさえそれは特別不味いものだと考えられており、それが出す多量のぬめりにより噛むことすら難しい。小枝で覆われたかご（このナメクジの入った袋で満たされている）が、PC がこの挑戦を受ける前に濡れた葉っぱで作られたナプキンと一緒に持ち込まれる。PC がこの挑戦を達成するには、1

分（訳注：10 ラウンド）以内に袋のブル・スラッグを全部食べる必要がある。このナメクジを食べることでは何らかの影響を受けることはない。しかしそれらは身体をくねらせ、腐った魚の味がし、噛むと小さな悲鳴を上げながら口の中で弾ける。袋の中の物を全て食べるというのは辛い作業だ。袋には 5 体のナメクジが入っており、無事全部を食べるためには DC 15 の頑健セーブに成

功する必要がある（もしゴブリンがこのナメクジの有毒な粘液袋を気にしないなら DC 10 の頑健セーブで済む——しかし気にせずに食べることでまずい影響がある）。ナメクジを食べるのは 1 全ラウンドが必要である（不快感で苦しむため）。セーブに失敗したゴブリンは次のラウンドを同じナメクジを飲み込むのに費やす必要がある。PC 達が 5 回の頑健セーブを 1 分間で成し遂げたなら、そのものは強力なゴージ・オヴ・グラットンズ（大食漢の喉）——+1 ドッグスライザーであり、ホースに対してバイン武器として機能する（+3 ドッグスライザーとして機能し、攻撃が命中すれば追加で 2d6 ポイントのダメージを与える）——を貸与される。この武器は族長の持ち物であり、PC がこの武器を返しに来なければ、その首が転がることになるだろう。この挑戦の後で、ナメクジを食べる際に簡単な DC 10 の頑健セーブを選択したものは、最後に DC 15 の頑健セーブを行わなければならない（DC 10 のセーブを行った回数





ごとに-1のペナルティがつく)。失敗すれば、なめくじのぬめりによって24時間の間不調状態となる。

**かくれ隠し**：これはかくれんぼのゴブリン版である。この挑戦に参加するものは湿原の中に武器を持たずに駆け込み、適当な隠れ家を見つけることができる（うまく隠れるためには〈隠密〉判定を行うこと）。他のゴブリンが隠れたものを探そうとし、見つけることができたなら、そのものは隠れていたゴブリンをクラブで殴って構わない。ゴブリンが見つけたら、1d10をロールして、どれだけのゴブリンが隠れている場所に近づくことができたのかを決める。その後隠れているゴブリンに気づくために、それぞれが-1を基準とした〈知覚〉判定を試みることができる。隠れているゴブリンを見つけたら、自動的にクラブの一撃から1d4-1ポイントのダメージを受けることになる。もしだれも隠れているゴブリンを見つけ出せなかったなら、隠れていたものは「これでお前の山登りも一人前リング」（リング・オヴ・クライミング）を貸与される。ゴージ・オヴ・グラットンズと同様、この魔法の指輪は族長の宝物庫からの貸与品である。

**錆びた耳髻**：悪名高い"錆びた耳髻"は錆びた鉄線、樽のタガ、曲がった剣、棘のある枝やつたである。これらは使用されないときは討議小屋の後ろにしまわれている。昔何人ものゴブリンの耳を奪ったためにこの名前がついた（この鋭い内側の輪っかには常に1d3人分のゴブリンの耳が絡みついている）。"錆びた耳髻"はリクトードの民にとって魅力と恐怖を兼ね備えているのだ。かつてこの物体を発明した半ば狂気に陥った発明家が死んでから長い時間が経ったのだが（彼の初めてで唯一の鳥誘引帽子の実験品のテストのあとに、巨大な鳥によってある夜にさらわれてしまった）、実は彼の遺産は生き続けているのだ。"錆びた耳髻"の中を這い進むという挑戦にPCが参加するなら、他のゴブリンは応援しヤジを飛ばす。半ダースの待ち切れない様子のゴブリンが、指を切ったり脚に刺し傷を受けたりしながら20フィートのコイルを転がしてくる。この挑戦に参加するPCは"錆びた耳髻"の一方から登り、のたうちながらそれをくぐり抜け、もう一方まで移動しなければならない。制限時間はないが、早いほうがいい！ "錆びた耳髻"に登るにはきつい圧迫の連続をくぐり抜けるために、DC15の〈脱出術〉判定に3回連続で成功する必要がある。それぞれの〈脱出術〉判定には1全ラウンドが必要であり、判定に成功するまで次の場所に移動する（最後の判定の場合には、管の逆側に這い出る）ことはできない。PCが3回以上判定に失敗する

と、飽きてしまい、小石を投げ、どこかに行ってしまうゴブリンも出てくる。ゴブリンがどこかに行くかどうかはこの時点で何の意味もないが、何日か立ち往生するような場合、誰かが助けてくれるかもしれない。しかし多分そのようなことはないだろう。〈脱出術〉判定に失敗するたびに、"錆びた耳髻"の鋭い棘から1d4-2ポイントのダメージを受ける（結果が1ポイントを下回った場合には一切のダメージを受けない）。豚の脂、泥、その他滑りを良くするものを頭に塗りつけたPCは"錆びた耳髻"の妨害に対する全ての〈脱出術〉判定に+2のボーナスを得る。ゴブリンが飽きる前に"耳髻"から逃げだせたなら、部族の中でもっとも人気のあるアイテム——「族長の個人的超便利ロープだって便利だもん」を勝ち取る。これはロープ・オヴ・ユースフル・アイテムズとして機能するが、左側の4つのポーチしかない——はしご1つ、三脚、蹄鉄、メガホンが入っている。

## プリンスタンブ湿原へ

昨夜の宴で不調状態が続いていてもそうでなくても、PC達は次の日の朝、プリンスタンブ湿原へ進むことを要求される。PC達は夜明け前に、族長が「花火を手に入れ私のところに持って来い」と指示するとすぐ、PC達は族長によって夜明け前に連行される。その助けになればと、族長はPCに"落書き顔"の残した花火——デズナのろうそく2つ、紙ろうそく2本、ロケット花火1つ——を与える。これらの花火についてのルールは11ページを参照。

隠された花火への旅は地図に書かれたとおり、比較的短い——1マイルほどの強行軍で、南の土手の小川にそって沼地を抜けていく。この旅は1時間といったところだ。沼は道案内をするのは難しく、いくつも水位の深い所があり、避けて通らなければならない。それに尖ったイラクサが足を取る。しかし道に沿っていけば、PC達が遭遇するのはたった1つの遭遇で済む——"多足"、ジャイアント・スパイダーである。

## "ゴブリンの子供をたくさん食らう

### 多足'（脅威度 1）

クリーチャー："多足"として知られるこのジャイアント・スパイダーはプリンスタンブの中央にここ何年か巣を作ってい

る。しかし最近リックロードのゴブリンにとって明らかな脅威といえるほどに大きく成長した。このスパイダーは小川やよく踏みならされた道にそって待ち伏せする。こいつのゴブリンに対する味覚の成長は若いゴブリンを食べることにより発達した。旅程の半分ほどの地点で、PC たちは"多足"の縄張りに直接脚を踏み入れる。このスパイダー自身はウェブスピニング・スパイダーであり、木のでっぺんで待ち伏せ、その下を通る不用意なゴブリンに不意打ちで降りてくる。4 ヒット・ポイント以下にまで減ると、このスパイダーは死なないように逃げようとする。

## "ゴブリンの子供をたくさん食らう多足"

CR 1

経験点 400

ジャイアント・スパイダー(Pathfinder RPG Bestiary 258)

hp 16

**宝物：**"多足"の巣は待ち伏せされた地点から遠くはない——小川を南に 200 フィート進んだところだ。PC 達がこのスパイダーを逃し、逃げるスパイダーをそのままにしておくのであれば、巣に逃げ帰るスパイダーを追いかけることができる。あるいは DC 10 の〈生存〉判定に成功すれば、濡れて苔に覆われた枝を抜ける通り道をたどることができる。この巣自身はいくつもの古い木の落とし穴となっている。散らばった木々の真ん中にはいくつもの肉体が転がっている。いくつかはゴブリンのものだが、わずかに人間のものもある。DC 12 の〈知覚〉判定に成功すれば、これらの肉体から以下のアイテムを見つけることができる。24gp、小型用高品質のライト・クロスボウと 11 本のボルト、100gp の価値があるパール一つ、ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ2つ、ポーション・オヴ・ブルズ・ストレンクス1つ、ポーション・オヴ・ベアズ・エンデュランス1つ、甘草フレーバーのタフィ（訳注：砂糖とバター、牛乳から作られた柔らかめのお菓子）が 6 つ入った、蠟紙に包まれた小袋（このタフィは昨夜のかがり火における出来事から続く不調状態の効果を取り除くほどの効果がある）。

## 古い難破船

"落書き顔"の地図に示された地点は全く海岸でなかったが、見知らぬ沼地の海岸線で波の音がわずかに聞こえるほどの距離

にあった。この場所自身は一度近づけば明らかにそれと分かる——沼の水が浅くなっているところに座礁した大きな難破船である。沼が増水して何百フィートも流されるような極めてひどい嵐によって、この船は何十年も前に座礁した。この船は奇妙なかすれた文字（ティアン語で船の名前であるカイジツの星と読める。しかしティアン語が読めるゴブリンが訪れる可能性は少ない）が船首に書かれ、2 本のマストを持つシェリアックスの帆船である。この船は極めて古いものだ——何十年も前に壊れたものだ。もちろん適切にプレイする限り、ゴブリンはこの船の来歴に興味をもつことなんて全く無いだろう。しかしプレイヤー（や読者である GM）が多くの知識を得たいと思うかもしれない。この船の来歴とこの船に載っている花火の本当の作成元については、Pathfinder Adventure Path #49: "塩壁の遺産 / The Brinewall Legacy"に詳細が記載されている。カイジツの星の装飾のほとんどは無くなっている。何年も前の座礁の後、本当に価値ある必需品は生き残ったクルーによって持ち去られている。だがこの船には、かつて美しい仕事をしていたのかを表すわずかな痕跡が残されている。しかしゴブリンの第一の関心ごととは、この難破船が今、"同族喰い"のゴブリン、ヴォルカのねぐらになっているかということであるだろう。

この難破船自身はまっすぐに立っており、泥とぬかるみによって湿られた場所に位置し、湿原のシダや他のツタが成長してその周りを覆っている。この船は船尾に向かって傾いており、気づくことはできるがわかりにくい角度では難しい。手すりには苔がへばりついており、そこにはゴブリンの頭蓋骨や骨の欠片がついている——これは何年も前のヴォルカの食べ残しである。ヴォルカの恐ろしいところは、その食事の好みだけではない。彼女はドッグやホースでさえ、ペットや護衛として扱うのだ——ゴブリンに寄って伝統的に恐れられ、嫌われるクリーチャーにも関わらず。PC が近づいたなら、邪悪な吠え声や大きな馬のいななきを描写することで恐怖を演出することもできる。この動物の声は難破船の方向から聞こえてくる。難破船に済む者にとって幸運なことに、この船全体はあまりにも湿気が多く燃えることがない。PC 達は火でこの建物を明るくする必要があるだろう。

## 1. 恐ろしい家畜の馬（脅威度 1）



2つのマストがある船が何も無い所で泥にはまっている。その索具はコケに覆われ、ゴブリンの頭蓋骨と骨で作られたランタンと風鈴で飾られている。船首には奇妙な文字が薄ぼんやりと見え、この難破船を囲む湿度の高い沼地の「庭」が壊れそうな木製の壁に囲まれている。船首の近くにある奇妙な箱のような建造物から伸びた煙突から、薄い煙が渦を巻いて煙突から立ち昇っている。



**クリーチャー：**ヴォルカはこの船の周囲の地域に、柵で囲った馬を飼っている——彼女はしばしば代わりの馬を見つけない。船の周囲の地域に、柵で囲った馬を飼っている——彼女はしばしば代わりの馬を見つけない。

湿原をひっそりと抜けだす必要があるが、彼女はこの「ペット」にそれほどよい扱いを与えない。この馬は汚く、暗灰色をした雄馬で、ヴォルカからは「踏みつけ」と呼ばれている。この馬は「同族喰い」のことを恐れており、他の目標——PCのようなゴブリンが近づいてくると、その汚らしい本質が明らかになる。PCがはじめに近づくと難破船の向こう側（角のあたりで水の中にいる）に移動する。これはPC達が泥の中にやってきたときに、すぐ侵入者に攻撃できるようにするためである。

## ストンブ

CR 1

経験点 400

ホース (Pathfinder RPG Bestiary 177)

hp 15

## 2. 正面タラップ (脅威度 1)

コケだらけの手すりがあり蔦の絡まったタラップが、船首からぬかるんだ地面に急勾配で降りている。手すりには、乾いた泥でできた大きな球によって覆われているものもある。

このタラップは急勾配のため、登るためには DC 10 の〈登攀〉判定が必要となる。

**罠：**船首にある泥の球は DC 12 の〈知識：自然〉判定によ

り、蜂の巣だと分かる。物理的にこの巣を避けることはできる。しかしこのタラップで蔦が成長して絡まっているため、誰か一人が登ろうとするとすぐ、手すりからそれが外れてしまう。

## 蜂の巣の罠

CR 1

経験点 400

**種類** 機械式；〈知覚〉15；〈装置無力化〉15；**通りぬけ方法** 蔦をまたぐ（この罠に気づくために〈知覚〉判定を行ったなら、自動的）

## 効果

**起動** 場所式（タラップ）；**発動遅延** 1 ラウンド；**再準備** 不可

**効果** 最初の一人が罠を起動してから 1 ラウンド後、蔦は突然引っ張られて切れ、手すりから蜂の巣を落とす。その結果、蜂の巣はタラップを転がり落ちることになる。タラップの下のマスにいるものは DC 15 の反応セーブにより落ちてくる蜂の巣を受け止めることができる（その後に受け止めたものが蜂の巣を慎重に地面に置くことができれば、以降の罠の効果は無視できる）。そうしなければ蜂の巣は炸裂し、憤る蜂の群が解き放たれる。全てが成虫のワスプ・スウォームではないが、この効果は 15 フィート拡散の範囲にいる全ての目標に効果を及ぼす。この罠が起動したときにこの範囲にいる全てのクリーチャーは何回も刺されることになる。蜂は巣が破壊された後、すぐにどこかに行ってしまう。  
**蜂の毒：**致傷；セーブ 頑健 DC 13；**頻度** 1/ラウンド（4 ラウンド）；**効果** 1【敏捷力】ダメージ；**治療** 1 回成功

## 3. 上甲板(脅威度 1/2)

難破船のメイン・デッキは自然物と人工物が散らかっている。葉っぱのついたツタが、帯状にデッキで繁茂しており、ツタのない所では藻や苔が緑のパッチワークを描いている。中央船室の天井は緑が広く、船の両脇に沿って張り出し屋根のついた歩道となっている。この船のメイン船

室の天井に至るステップの入り口は、ネズミや鳥の頭蓋骨が無数に飾られたドアで閉ざされている。すでに汚れた煙突は船のもっとも高いところの前方まで伸びている。

どろどろした緑の藻が上甲板の一体を危険なように見せているが、実のところ実際のグリーン・スライムではない。

**クリーチャー：**ヴォルカが飼っている野生の犬が二匹、上甲板で生息している——一匹は青い目と茶色の目を1つずつ持った汚らしい獵犬であり、もう一方は曲がった尾を生やしたみすばらしい雑種である。彼らはほとんど野生のままで半ば飢えており、20 フィートの長さがあるさびた鎖で異なるマストにつながれている。汚らしい獵犬は飢え甲板の中央マストにつながれており、一方みすばらしい雑種は船尾のマストにつながれている。PC がこのぼろぼろの鎖の届く外側から犬を罵るようなことがあれば、犬は鎖から解き放たれるために DC 18 の【筋力】判定を試み、その後攻撃する。

"破れ舌"と"むずむず歯"

CR 1/3

経験値 それぞれ 135

ドッグ (Pathfinder RPG Bestiary 87)

hp それぞれ 6

## 4. 策具

ぼろぼろの木製の土台——カラスの巣——が2つ、船の甲板から10 フィート前方のマストに置かれている。それぞれは一組のしっかりしたロープによってつながれており、追加のロープがこのもっとも頑丈なマストの上にある土台から甲板につるされている。

これら2つのカラスの巣はしばしばヴォルカが湿原と交信するために使用している——ここで、彼女は周囲の地形を緊密に感じ取るのだ。戦闘が甲板までもつれると、PC たちの攻撃を避けるため、ここまで逃れようとするかもしれない。

ぶら下がっているロープを使用して土台まで登るためには、DC 5 の〈登攀〉判定が必要となる。(登るためのロープがない) 中央のマストや煙突からよじ登るなら DC 15 の〈登攀〉判定となる。索具を交互に通って行くなら DC 10 の〈登攀〉判定となる。

**宝物：**ヴォルカはこれらの土台を使用しており、それぞれに価値のあるものをいくつか、深く考えること無く置いている。

中央の土台には錬金術の火が2瓶、半分ほど入ったグログ酒が1瓶、デズナのろうそくが3つ置かれている。荒れ果てた土台には高品質のスリングが1つとスリング用の石が12個置かれている。

## 5. 調理室 (脅威度 1)

この部屋は血の飛び散った恐ろしい部屋である。げっ歯類、蛇、鳥の死体が壁に釘で打ち付けられ、縛られ、吊るされている。この部屋の向かい側には船尾方向の壁に据え付けられた鋼鉄製の暖炉で大きな鍋が煮立っており、暖炉の煙突は天井を突き抜けている。血に濡れた南京袋が暖炉のそばの床に置かれている。この部屋の中央には長くグラグラした机が置かれ、その周りにはいくつもの身の毛のよだつもの——ゴブリンの骸骨、一家族分——で飾られた椅子が置かれている。この骨は漂白されており、葦やより糸によって結び付けられている。

この部屋は現在、ヴォルカによって食事の準備に使用されている。それにはだいたい月に1回ある"同族食い"の晩餐も含まれている。彼女はいつもリックトードの部族から材料を捕まえることはないが、この部族のゴブリンは彼女にしてみれば極めつけの味わいがあるのだ。ヴォルカはいつも大食いというわけではない——必要があれば、1体のゴブリンを2〜3週間はとっておく。哀れな"落書き顔"にとっては不幸なことに、侵入していくつかの花火を手に入れようという望みを持ってこの難破船に戻ってきた今月の初め、ヴォルカはひどく飢えていた。彼の左腕と心臓は今も大鍋の中で煮込まれており、血に濡れた南京袋には彼の身体が残りが(焼印を押された特徴的な顔も含めて)入っている。"落書き顔"のおぞましい運命によって、PC 達は書かれた文字がついに不運(いや、それよりまずいことだ!)をもたらしたのだという確信を抱くことになるだろう。

**クリーチャー：**ヴォルカは三匹目のペットの犬をこの部屋で飼っている。この犬(彼女のお気に入り)は図体が大きく、ショボショボした目をしていて、ほとんどのゴブリンより大きい頭のにおうような雑種である。この犬は"抱き締め"という名前で、よく訓練されている(彼は大量の骨を気にすることもないが、他の普通の忍耐力のない犬であればこの部屋にいと気を逸らしてしまう)が、敬愛する主人ヴォルカ以外のゴブリンが侵入するとすぐに怒りに目覚める。この犬は攻撃を仕掛ける前に、これらの侵入者が視界に入っている間荒々しく吠えたてる。



"抱き締め"

CR 1

経験点 それぞれ 135

アドヴァンスト・ライディング・ドッグ(Pathfinder RPG Bestiary 87, 294)

hp 17



## 6. ヴォルカの船室（脅威度 2）

この船室の空気はどんよりとこもっており、沼と汗のような臭いがする。床一面には泥が分厚く敷き詰められていて、壁にはねとねとするきのこが群生している。ましてぶらぶらとゆれるゴブリンの骨でできた飾りと、動物の一部の信仰物が天井から腱の長さまでぶら下がっているのだ。ボロ布、小枝、泥、不要になった服でできた巣のように見えるものが西側の壁に転がっている。しかしあたりに散らばったゴミやガラクタの山は、幾分風変わりな見た目をしているが人の手によるもののようだ——そこには、目を引く赤い宝箱も置かれている。

クリーチャー：この船室はヴォルカとその動物の相棒、彼女が"長舌卿"と呼ぶジャイアント・フログが睡眠を取り身体を休める所だ。PC がはじめにこの場所に訪れたときに、"同族喰

い"がいた場所でもある——汚らしい儀式と食べ物の準備に夜の間の長い時間を費やし、眠っていたのだ。PC が上の甲板や外で引き起こした遭遇ごとに、25%の確率でヴォルカが目覚めることになる。騒ぎの原因を探すために階段を登る前に、彼女は遭遇に備えて準備を行う。準備の内容については、彼女のデータに記載された戦略に記載されている。ヴォルカは彼女単体であっても危険な敵である——しかし PC が動物の友人を何体か手懐けた状態で彼女と遭遇したなら、その遭遇は恐ろしいものとなる可能性がある。ヴォルカは敵を追いかけて家を離れることはない——PC が逃げたなら、彼女は笑い声を上げて脅しをかけるが、それ以上の事はしない。そのような彼女の横柄さにより、PC は二度（あるいは三度、四度と）彼女に負けて逃亡し、花火という宝物を確保しようと試みることができる。

特に彼女が共食いの光で描かれたという話を知っているゴブリンにとっては、ヴォルカは特別恐ろしい存在だ。彼女に遭遇したゴブリン全てにとって不幸なことに、これらの物語はいずれも彼女の獰猛さを軽んじたものだ。彼女の口はもっとも恐ろしい特徴である——ゴブリンの標準サイズに比べてあまりにも大きく、ヴォルカの日課となっている鋭い歯のヤスリがけによって、その乱杭歯による噛み合わない歯の笑顔が出来上がる。この歯は彼女の好む固く筋張った（ゴブリンの肉のような）肉を物ともしない。彼女はボロ布と染みのついた服を着ている——不運な犠牲者から無作為に取ったトロフィーが、それを半ばパッチワークのレザー・アーマーと同じようなものとしている。厳密に言えば彼女の服装は最近の食事が誰だったのかによって変わるのだが、彼女の服装の中で決して変わらないものが、柔らかく先の尖った革製の帽子である——ヴォルカが人間の冒険者から盗んだもので、彼女の大きく不恰好な頭に合うように荒っぽく手加えられている。

ヴォルカ

CR 2

経験点 600

女性のゴブリン、ドルイド 3

NE、小型の人型生物（ゴブリン類）

イニシアチブ+2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+2

防御

AC17、接触 13、立ちすくみ 15（+2【敏】、+2 外皮、+1 サイズ、+2 鎧） hp 29（3d8+12）

頑健+5、反応+5、意志+5

## 攻撃

移動速度 30 フィート

近接 シミター +3 (1d4 / 18-20)

遠隔 ダーツ +5 (1d3)

準備しているドルイド呪文 (CL 3 ; 精神集中+5)

2 レベル—サモン・スウォーム、スパイダー・クライム

1 レベル—キュア・ライト・ウーンズ、チャーム・アニマル (DC 13)、プロデュース・フレイム

0 レベル (回数無制限) —ガイダンス、クリエイト・ウォーダー、フレア (DC 12)、レジスタンス

## 戦術

**戦闘前** ヴォルカは自分の家が襲撃されていることに気付くとすぐにポーション・オヴ・バークスキンを飲み、侵入者に立ち向かう段になるとスパイダー・クライムとプロデュース・フレイムを発動する。

**戦闘中** 戦闘になると、ヴォルカは敵であるゴブリン達をどんな味がすると考えているかを説明し、「お前らの耳は目を詰め込むと美味しいかもしれないねえ」のようなことを言いながら切る場所を前もって宣言することで定期的に脅しをかける。彼女は PC 達に発射するため、最初のアクションを使用してデズナのろうそくに火をつけることで戦闘を始める。彼女は PC 達

から間合いを取るために、可能であればスパイダー・クライムを使用する。そうすれば、スウォームや他のクリーチャーを招来することができるからだ (彼女はドッグを招来するために、サモン・ネイチャーズ・アライ I を使用することを好む)。また、彼女は自らの動物の相棒"長舌卿"に近接攻撃を命じる。

**士気** ヴォルカはあまりに誇り高くまた正気を失っているため、敗北を認めることはない——彼女は死ぬまで戦う。

## 能力値

【筋】10、【敏】14、【耐】14、【知】8、【判】15、【魅】11

基本攻撃+2 ; CMB +1 ; CMD 14

特技 《神速の反応》、《持久力》

技能 〈水泳〉+4、〈製作：料理〉+3、〈生存〉+4、〈知識：自然〉+5、〈登攀〉+6、〈動物使い〉+6

言語 ゴブリン語

その他の特殊能力 跡なき足取り、自然感覚、自然の絆 (動物の相棒)、森渡り、野生生物との共感+3

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (3)、ポーション・オヴ・バークスキン+2 (2)、デズナのろうそく ;

他の装備品 レザー・アーマー、シミター、ダーツ 6本

## 長舌卿

CR —

経験点 —

ジャイアント・トード 動物の相棒 (Pathfinder RPG Bestiary 135)

N、中型サイズの動物

イニシアチブ+2 ; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚 ; 〈知覚〉+3

## 防御

AC15、接触 12、立ちすくみ 13 (+3 外皮、+2 【敏】)

hp 22 (3d8+9)

頑健+6、反応+5、意志+2

防御的能力 身かわし

## 攻撃

移動速度 30 フィート、水中移動 30 フィート

近接 噛みつき+5 (1d6+4) あるいは 舌+5 接触 (つかみ)

接敵面 5 フィート ; 間合い 5 フィート (舌は 15 フィート)

特殊攻撃 引き寄せ (舌、5 フィート)、舌

## 戦術



ヴォルカ



**戦闘中** ヴォルカの幸運なカエルは言われた通りに行動する。橋の行動を制限するために攻撃し、索具を登るものを攻撃するためにその舌を使用する。

**士気** ヴォルカが倒されると、長舌卿は悲嘆のあまり死ぬために湿原へと逃亡する。

## 能力値

【筋】16、【敏】14、【耐】16、【知】1、【判】9、【魅】6

基本攻撃+2；CMB +4；CMD 15

特技 《強打》、《鋼の意志》

技能 〈隠密〉+10、〈軽業〉+10（跳躍 +14）、〈知覚〉+3、〈水泳〉+11

その他の特殊能力 リンク、呪文共有、芸（攻撃しろ、調べろ、働け、番をしろ、待て）

## 特殊能力

**舌（変則）** 長舌卿の舌は通常の3倍の間合い（15フィート）を持つ主要攻撃である。この舌は命中してもダメージを与えないが、つかむために使用できる。この目的で舌を使用したときでも、長舌卿は組みつき状態にはならない。

**宝物：**かつてカイズツの星の船員が持っていた物は、船員が船を廃棄した際に持って行ってしまうが、それでもいくつか価値のあるものが残っている。これらのほとんどは汚れており壊れているが、10分ほど探すことでいくつか興味深いものが見つかる。これらの全てには（壊れていても正しく動作するものでも）奇妙な装飾がなされており、カラフルな鱗あるドラゴン、そびえる崖、優美な人型生物の似姿、奇妙な仏塔が描かれている——この物置小屋が仏塔であると知ることはないが。汚れたり壊れたりした破片でさえきちんと集めれば 600gp の価値がある。しかしほとんどは竹や特殊な木、あるものは紙で作られており、彼らは燃やすことがもっと楽しいと思うだろう。中でも明らかに価値があるものは 140gp、150gp の価値があるところを巻いた竜のように見える宝石を散りばめた銀と翡翠でできたランタン、高品質のシュリケン 12 個、80gp の価値がある桜の花の中を歩くヤモリが描かれた象牙と黄金の扇（この奥義の裏面はヴォルカによってプリンススタンプ湿原の乱暴な地図が描かれている。これは"落書き顔"が作ったものに似ており、ゴブリンがすぐに読み解くことができないような秘密が含まれている）、150gp の価値がある、一方の端に赤い真珠のついた長い髪留め、2 チャージだけ残ったワンド・オヴ・クリエ

イト・フード・アンド・ウォーター、心臓の形をした水晶製の小瓶に入ったエリクサー・オヴ・ラグ1つ（小瓶自体に 50gp の価値がある）。

だが赤い宝箱が PC の試練の成果そのものである。鍵はかかっておらず、いくつかの花火が入っている。宝箱自身は重く、150gp の価値がある。おそらくかつてはもっと多くの花火が入っていたのだろう（"落書き顔"はヴォルカが仮に出ている間にこの部屋に忍び込みその多くを盗み出したようだ）。しかしここに残っているものでは族長は数日しか満足しないだろう。この宝箱に入っている花火はデズナのろうそく 14 本、紙ろうそく 20 本、ロケット花火 7 本である。

## 冒険の結末

もし PC が花火を全部使ったり「うっかり」打ち上げたりすることなく、村にそれらを持ち帰ることができたなら、彼らは英雄として帰還することができる——そうでなければ、彼らが戻るのは最適な方法とは言えない。族長は脅しを実行に移して PC を幽閉し、最終的には"鳴き立てる"ノルドの餌にしてしまう。PC が自信満々に帰還したなら、大きな祝宴が彼らの榮譽に捧げられ、その力あるデブの族長レンドワトル・ガットワドは最も目立つ働きをした男性の PC（あなたが選択する）に自らの娘——驚愕するほどにでっぴりと太り、ひどく好色なグッピー・ワルトビッツ——を娶らせると決める。それ以外の PC もまた部族の有力な地位を与えられる。地位の名前として"村の見張り長"、"村の中傷監査官"、"豚穴の主"の他、"大火事長"などの新しい役職でもよい。

彼らが回収した花火でゴブリンが何をしたのか、そしてヴォルカの住処で見つかった象牙の扇に描かれた絵と地図の印の意味を解説したときに何が起こったのかは、このプリンススタンプ湿原から遠く離れたミンカイの地に影響を及ぼす一連の事件を引き起こすことになる。これらの事件は"翡翠の摂政"アドベンチャー・パスで明らかにされる。

## 花火

以下の花火は Pathfinder Player Companion: Adventurer's Armory が初出である。

**デズナのろうそく (5gp)：**火を灯すと、この細長い木製の管は 4 ラウンドの間燃え盛る「ろうそく」の炎細工を描き出す。

それぞれの射出物は命中すると、1 ポイントの非致傷〔火〕ダメージを与える。クリティカル・ヒットの場合、目標は加えて1 ラウンドの間盲目状態となる。射出物は落下後、1 ラウンドの間ろうそくのように光を放つ。この射程単位は5 フィートである。デズナのろうそくによる攻撃は遠隔接触攻撃であり、常に−4 の未習熟ペナルティを被る。

**紙ろうそく (1gp)** : この指ほどの大きさの爆発物は発行押した後に1 ラウンドの間音を立てて爆発する。爆発した際に紙ろうそくと同じマスにいたものは DC 15 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間目が眩んだ状態となる。

**ロケット花火 (50gp)** : 火を灯すと、この細長い木製の管は振動し、白い火花を少し放つ。その際たいまつのように光を放つ。1 ラウンド後にロケット花火は飛行する。飛行移動速度は 90ft で直線上に移動する。1d6 ラウンド後に光と音を巻き散らかしながら爆発し、10 フィート爆発の範囲に 2d6 ポイントの〔火〕ダメージを与える (DC 15 反応セーブにより半減)。もしロケット花火が最大射程に到達する前に硬い面やクリーチャーに命中したなら、爆発した地点で通常より早く爆発する。この爆発によりダメージを受けたものは1 ラウンドの間盲目状態か聴覚喪失状態 (50%の確率でいずれかを選択する) となる。

## 作成済みキャラクター

以降の4 ページにはこの冒険で PC として使用できる作成済みのゴブリン・キャラクター4 体を掲載している。それぞれが特徴的なゴブリン用特徴を保持している——より多くのゴブリン用特徴に興味があるなら、近刊予定の Pathfinder Player Companion: ゴラリオンのゴブリン / Goblins of Golarion を参照されたい。



## “どで悪” リーテ ; Reta Bigbad

リーテは害のないちっちゃな生き物を虐めるのが好きで、彼女のポケットは気晴らしのためのそんな生き物で一杯だ。リーテは大声でわめくたちであり、戦闘では敵をびびらすために危険を冒すことをこよなく愛している。

### “どで悪” リーテ

ゴブリン女性・ファイター 1

NE / 小型サイズの人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ + 3 ; 感覚 暗視 60 フィート ; 〈知覚〉 + 9

#### 防御

AC16、接触 14、立ちすくみ 13 (+ 2 鎧、+ 3【敏】、+ 1 サイズ)

Hp13 (1d10 + 3)

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 1

#### 攻撃

移動速度 30 フィート

近接 イヌワギリ (dogslicer) + 3 (1d4 + 1/19 ~ 20)

遠隔 ショートボウ + 5 (1d4/ × 3)

#### 一般データ

【筋】13、【敏】17、【耐】14、【知】10、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 1 ; CMB + 1 ; CMD14

特技 : 《犬の臭い狂》、《技能熟練 : 知覚》

特徴 : [どでかおつむ]

技能 : 〈隠密〉 + 11、〈騎乗〉 + 11、〈知覚〉 + 9

言語 : ゴブリン語

戦闘装備 : ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、ポーション・オヴ・スパイダー・クライム

他の装備 : レザー・アーマー、イヌワギリ (dogslicer)、ショートボウ (犬の耳をたくさんつけた矢筒とアロー 20 本)、幸運を呼ぶヒキガエルのペット (“ スポットルウ ”)、ハーフリングの踵のピクルス一瓶 (食べごろ、保存食 1 日分相当)、使い物にならないフォーク、花嫁用ベール、ハーフリングの婦人用コルセット、20 フィートのロープ (モグラの死体を何個か縫い付けている)、小さな銀製の鏡、“ ニンゲンジル ” 一瓶 (半分飲みかけ)、げんこつ 1 個、革製小型鞆、火打ち石と打ち金、伊達入れ歯一式、ポケット一杯の毛虫

### 新特技 : 犬の臭い狂 ; Dog-Sniff-Hate

他のゴブリンとは異なり君は犬をとりわけびびってはいない。君は犬の臭いがどんなものかを知っており、その臭いは君を変に——マジギレさせる。

前提条件 : ゴブリン、《技能熟練 : 知覚》

利益 : 君は鋭敏嗅覚の能力を得るが、これはイヌ科の動物限定である (ドッグ、ゴブリン・ドッグ、ウルフ、ウォード、イエス・ハウンド、これらに類似すると GM が判断したクリーチャーを含む)。これらのクリーチャーに対して、君は攻撃ロールに + 1 の士気ボーナスを得、武器ダメージ・ロールに + 2 の士気ボーナスを得る。

### ゴブリンの特徴 : どでかおつむ ; Balloon Headed

君の頭部はゴブリンの中でもとりわけ幅広ででかい。君は〈知覚〉判定に + 1 のボーナスを得、〈知覚〉を常にクラス技能として扱う。君の頭部を狭い場所にくぐらせなくてはならない〈脱出術〉判定はすべて - 8 のペナルティを受ける。

## リータのテーマソング

リータの一振り リータの噛みつき !  
リータの殺戮 リータの働き !  
リータの一刺し リータの一撃 !  
リータの殺しは めっちゃ素敵 !



## “傷口ペロペロ” チュッフィ ; Chuffy Lickwound

チュッフィはまさにサディスティックだ。彼は敵に忍びよってブスッと刺すのにメロメロ。機会があればチュッフィは火を灯すことも好きだ——火を灯すことってことは彼の頭のなかではでっかい爆発を起こすくらいイカシタ考えなのだ。

### “傷口ペロペロ” チュッフィ

ゴブリン男性・ローグ 1

NE / 小型サイズの人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ + 4 ; 感覚 暗視 60 フィート ; <知覚> + 5

#### 防御

AC17、接触 15、立ちすくみ 13 (+ 2 鎧、+ 4 【敏】、+ 1 サイズ)  
Hp11 (1d8 + 3)

頑健 + 2、反応 + 6、意志 + 1

#### 攻撃

移動速度 30 フィート

近接 イヌワギリ (dogslicer) + 5 (1d4 - 1/19 ~ 20)

遠隔 ダーツ + 5 (1d3 - 1)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

#### 一般データ

【筋】 8、【敏】 19、【耐】 14、【知】 12、【判】 13、【魅】 6

基本攻撃 ± 0 ; CMB - 2 ; CMD 12

特技 : 《武器の妙技》

特徴 : [イボイボ面]

技能 : <隠密> + 16、<軽業> + 8、<騎乗> + 8、<装置無力化>

+ 8、<脱出術> + 8、<登攀> + 3、<知覚> + 5、<知識:地域>

+ 5、<手先の早業> + 8、<はったり> + 2

言語 : 共通語、ゴブリン語

特殊能力 : 罠探し + 1

戦闘装備 : ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、ポー

ション・オヴ・スパイダー・クライム、まきびし × 6

他の装備 : レザー・アーマー、イヌワギリ (dogslicer)、ダーツ × 6、幸運を呼ぶヒキガエルペット (“ピザガエル”)、“良妻犬母”ロシーの毛の束 (その前足 1 つがまだついたままで、チュッフィはそれを首に革ひもでぶら下げている)、鉄串 × 3、オオガラスの剥製、針金製虫籠にいたペットのスパイダー (名はスタンクルッシュ)、予備の虫籠 × 3、アリゲーターの目玉塩水漬け 1 瓶 (保存食 1 日分相当)、お人形 (お目々くり抜き済み)、ひっかけ鉤、火おこし棒 × 3、曲がった裁縫針、盗賊道具、痛んだ牛用の鈴

### ゴブリンの特徴 : イボイボ面 ; Pustular

君の顔は不愉快な吹き出物や腫れ物で覆われており、そしてそれらは具合の悪い時にグチュッとほじける。これのお陰で醜くなるものの、君は不快感には慣れっこでもある。君が不調状態にさせる効果の目標となった時、それがその効果を回避するためにセーヴィング・スローを行なうことができるものであるならば、セーヴィング・スローを 2 回行なうことができる。そしてそれらのロールの良い出目の方を採用することができる。

### チュッフィのテーマソング

チュッフィの面は マジ不快

チュッフィのナイフは ゲロ早い

てめえは チュッフィのマジ狙い

チュッフィのナイフは ゲロ痛い、痛い、痛い !





## “ザロンジェルっ子” プーグ ; Poog of Zarongel

プーグは怖ろしい駆けだしクレリックで、仕える神はザロンジェル——犬殺しにして炎の偉大なる神、そして至高の聖なる騎獣だ。プーグは騎乗戦闘がまったくもって苦手であるが、それを恥じ忍んではいけない。彼はザロンジェルの別の聖なる側面、つまり“犬殺し”と“着火”を極めようとほぼ全精力を注いでいる（でも、犬は一匹も殺せてはいない。いつか殺せればなあと望んでいる。“着火”の方はすでにお手の物だ）。

### “ザロンジェルっ子” プーグ

ゴブリン男性・クレリック 1

NE / 小型サイズの人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ + 6 ; 感覚 暗視 60 フィート ; <知覚> + 2

#### 防御

AC17、接触 13、立ちすくみ 15 (+ 4 鎧、+ 2 【敏】、+ 1 サイズ)  
Hp10 (1d8 + 2)

頑健 + 3、反応 + 2、意志 + 4

#### 攻撃

移動速度 30 フィート

近接 イヌワギリ (dogslicer) + 1 (1d4/19 ~ 20)

遠隔 ジャヴェリン + 3 (1d4)

特殊攻撃 負のエネルギー放出 4 回 / 1 日 (DC11、1d6)

領域疑似呪文能力 (クレリック 1 レベル ; 集中 + 3)

回数無制限—スピーク・ウィズ・アニマルズ (4 ラウンド / 1 日)

5 回 / 1 日—火の矢 (1d6 [火])

準備済みクレリック・スペル (クレリック 1 レベル ; 集中 + 3)

1 レベル—キュア・ライト・ウーンズ、ディヴァイン・フェイヴァー、  
バーニング・ハンズ<sup>D</sup> (DC13)

0 レベル (回数無制限)—ガイダンス、ディテクト・マジック、ブリー  
ド (DC12)

<sup>D</sup> 領域呪文 ; 領域 動物、火

#### 一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】13、【知】8、【判】15、【魅】12

基本攻撃 ± 0 ; CMB - 1 ; CMD11

特技 : 《イニシアチブ強化》

特徴 : [蛮勇ゴブリン]

技能 : <隠密> + 8、<騎乗> + 4、<呪文学> + 3

言語 : ゴブリン語

戦闘装備 : ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (9 チャージ)

他の装備 : チェイン・シャツ、イヌワギリ (dogslicer)、ジャヴェリン × 2、幸運を呼ぶヒキガエルのペット (“イヌサガシ”)、ぺっしゅんこのヒキガエルの干物 (プーグの前の幸運を呼ぶヒキガエルのペットのなれの果て)、魚の頭のピクルス 1 瓶 (保存食 1 日分相当)、松明 × 6、火打ち石と打ち金、ほぼ空の塩入れ、豚の尻尾 (おやつ)、木製のフルート (長時間演奏するには脆すぎる)

### ゴブリンの特徴 : 蛮勇ゴブリン ; Goblin Bravery

君は戦闘中に危なげなほど自信過剰である。自分に隣接するマスに味方がいない状態で自分より巨大な敵に立ち向かう時、虚栄心と虚勢によってやけっぱちになる。このため、間合い武器でない近接武器による攻撃ロールに + 1 の特徴ボーナスを得る。

## プーグのテーマソング

プーグは言った ザロンジェル様 超イカス  
神の力で 燃やし燃やして 残りは 超癒ス  
ザロンジェル様の愛で プーグは 超イカス  
でもね 騎乗が下手って笑う奴あ  
背中にナイフを 超ブツ刺ス



## モグマーチ ; Mogmurch

10歳のムグマーチはイカれている。モグマーチはレンプティという連れ合いと暮らしている。彼女は公衆の面前でモグマーチの顔を舐め拭うというイライラさせる習慣がある（とりわけ彼が村を出る時に）。レンプティはモグマーチの錬金術の手腕はとてもイカしていると考えており、さらに彼の顔に染みついた科学実験の残り香が大好きだ。レンプティはいつか自分が見守っていない時にモグマーチが自分自身を吹き飛ばすのではないかと心配している。

### モグマーチ

ゴブリン男性・アルケミスト 1

NE / 小型サイズの人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 3

#### 防御

AC17、接触 15、立ちすくみ 13 (+2 鎧、+4【敏】、+1 サイズ)  
Hp10 (1d8 + 2)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 - 1

#### 攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クラブ ±0 (1d4 - 1)

遠隔 爆弾 + 6 (1d6 + 2 [火] ダメージ)

特殊攻撃 爆弾 3 回 / 1 日 (1d6 + 2 [火] ダメージ、DC12)

準備済みアルケミスト処方 (アルケミスト 1 レベル)

1 レベル—キュア・ライト・ウーンズ、シールド

修得済み処方: ジャンプ、ディテクト・アンデッド、トゥルー・ストライク、リデュース・パーソン

#### 一般データ

【筋】8、【敏】18、【耐】13、【知】15、【判】8、【魅】10

基本攻撃 ±0; CMB - 2; CMD12

特技: 《頑健無比》、《万能投擲術》、《ポーション作成》

特徴: [ゴム毬ゴブリン]

技能: <隠密> + 12、<騎乗> + 8、<生存> + 3、<製作:錬金術> + 6、<知識:自然> + 6、<知覚> + 3、<治癒> + 3、<手先の早業> + 8

言語: ヴァリシア語、共通語、ゴブリン語

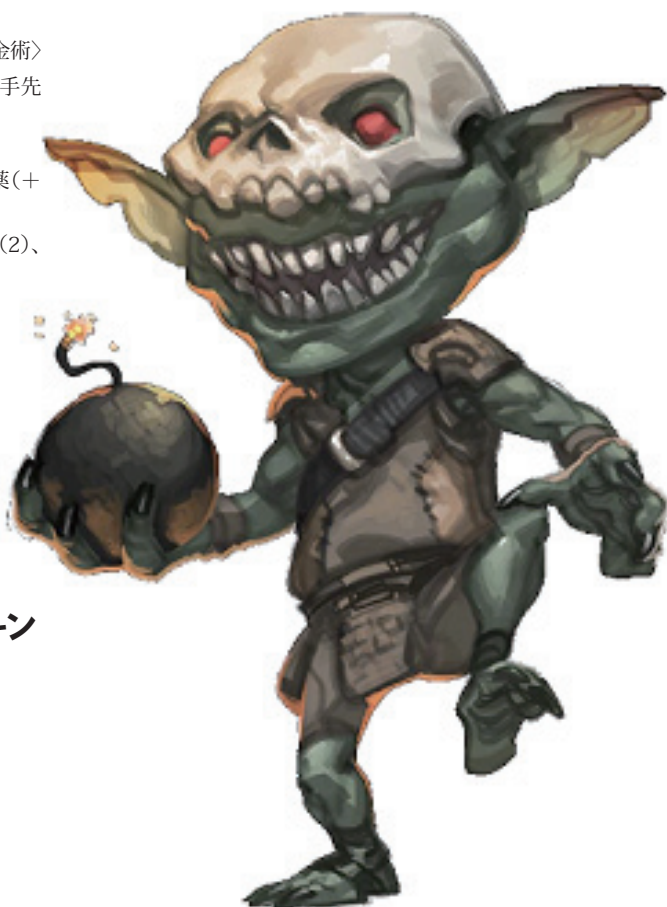
特殊能力: 錬金術 (錬金術作成 + 1、ポーション鑑定)、変異薬 (+4/-2、+2 外皮、10 分)

戦闘装備: ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (2)、酸 (2)、錬金術師の火 (3)、発煙棒、足留め袋

他の装備: レザー・アーマー、クラブ、幸運を呼ぶヒキガエルのペット (“アムフィビア”)、メガネ (実用)、ヒルのピクルス一束 (食べごろ、保存食 1 日分相当)、小瓶につめたジューシーなナメクジ (おやつ)、骸骨の仮面、金属製股袋、道化師の帽子、カボチャ頭のランタン、黒い眼帯 (視き穴開通済み)、堅くなめした革製のブーツ (ベルト・ポーチとして使用)、処方リスト (修得済み処方すべて記載済み)

### ゴブリンの特徴: ゴム毬ゴブリン; Bouncy

君の骨や皮膚は他のゴブリンよりも少し柔軟である。そのため、落下した際は他のゴブリンたちよりも若干弾む傾向がある。君が落下ダメージを受けた際、落下で受ける最初の 1d6 点のダメージは自動的に非致傷ダメージとして扱う。また、予期せぬ落下を避けるための反応セーブに +2 のボーナスを得ることができる。



### モグマーチのテーマソング

モグマーチが投げりゃ ボー——んだぜ  
弓なんぞ 目じゃないぜ  
たまにゃ ここに ボン ボン ボー——ん  
おいらのせいじゃ ないぜ  
そういうもん なんだぜ



# WE BE GOBLINS!

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: We Be Goblins! © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.



Pathfinder Player Companion: ゴラリオンのゴブリン / Goblins of Golarion によって Pathfinder における小規模の脅威を制御せよ。自らのゴブリン・キャラクターを作成する方法、ゴブリン専用にデザインされた特徴と装備、そして Pathfinder のもっとも一般的な狂人どもの熱狂しっぱなしの短い人生に関する数多くの詳細な記述を、この中に見出すことができるだろう！

英雄譚がお好みなら、"翡翠の摂政 / Jade Regent" アドベンチャー・パスにゴブリンで挑むがいい！ Pathfinder Adventure Path #49: 塩壁の遺産 / The Brinewall Legacy では俺たちゴブリン We Be Goblins! に掲載された爆発物の話が取り上げられている。この事件は複数の文化と大陸に広がるエピック・キャンペーンの幕開けとなる。ヴァリシアにある静かなサンドボイントの村から、あなたはヴァイキングの王が収める国を通る旅に加わることになる。そして凍える北方の苦難を抜け、神秘的なミンカイの国に至る——命を奪う忍者、高貴なるサムライ、そしてオニ將軍の地。この聖なる国に平和を取り戻すことができるだろうか？あるいは何百年も続く古き王朝を終焉へと至らせるのか？ Pathfinder Player Companion: ゴラリオンのゴブリンと"翡翠の摂政" アドベンチャー・パスは、いずれも 2011 年 8 月にリリースされる！







# YOU BE FOOD!

# お前ら飯だ！

## Pathfinder Module

**WE BE GOBLINS!** 俺たちゴブリン！

ブリンスタンプ湿原に住むリクトード族のゴブリンは素晴らしい宝物にめぐり合った——花火だ！しかし不幸なことに、この発見に責任を持つ部族の一員は、忌まわしき物を書いた罪で既に追放されていた（ゴブリン達は皆、この書付が頭から言葉を盗むと考えている）。この状況を打破するため、リクトードの指導者、“力あるデブ”の族長レンドワトル・ガットワドは湿原で座礁した遺棄船から残りの花火を回収するために、部族の最も力ある英雄たちに回収に向かわせることにした。リクトードの中で最も勇気あるゴブリンであることを部族に証明するため、PC 達はブル・スラグの丸呑みや“耳齧り”として恐れられる“泣き喚く”ノルドと踊り勇猛に立ち向かうといった、危険な挑戦の数々を完遂しなければならない。しかし彼らがその勇気を証明しても、冒険は始まったばかりである。問題になっている船は住むものがいなくなって久しいものの、“同族喰い”のゴブリン、ヴォルカが美味しい来訪者を待ち構えているのだ…

俺たちゴブリン！は意地が悪く残忍なゴブリンの群れを PC としてプレイする、1 レベル・キャラクター向けの冒険である。このシナリオは Pathfinder Roleplaying Game 向けに作られており、また世界で最も古い RPG の 3.5 版とも互換性がある。冒険は Pathfinder キャンペーン・セッティングにおけるサンドポイントの町の外側で行われ、近刊発売予定の Pathfinder Player Companion: Goblins of Golarion のルールを使用している。また、このシナリオは次の翡翠の摂政 / Jade Regent アドベンチャー・パスの追補となる過去の物語としても遊ぶことができる。



[paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder)



Printed in China  
PZO9500-5

