



# 「鬼哭の風」

## 『鬼哭の風』とは

『鬼哭の風』は、3レベルのキャラクター4~5人向けのアドベンチャーであり、1~2時間程度のセッションを想定している。『デラックス・プレイ・ボックス』所収の『アイスパイア山の竜』の追加クエストとしてデザインされているが、小さな集落、町を舞台にすれば、どのような背景世界でも遊べるだろう。

## アドベンチャーの概要

ファンダリンの町では、夜ごとに不気味な風が吹き抜け、眠る者の魂が奪われる怪異が続いている。怪異の正体は、以前この町で討たれたオニ、邪道丸(じゃどうまる、「オニの右手」参照)の弟、外道丸(げどうまる)だ。外道丸は、「人に敗れたオニ」という兄の汚名を雪ぎ、復讐するため、ファンダリンに赴いて人の魂を吸い、恐怖を振り撒いているのだ。

キャラクターは新たな犠牲者が出ないように、この怪異の解決を依頼される。調査によって、この怪異が邪道丸の関係者(外道丸)によること、夜にしか現れないこと、寝ている者が犠牲となること、怪異そのものに遭遇した者も眠らされて魂を喰らわれること、ファンダリンの古井戸を根城にしていることが明らかになる。

最終的にキャラクターは古井戸の底で外道丸と対峙し、邪悪な野望を打ち砕かねばならない。

## アドベンチャーの背景

かつて邪道丸というオニが、英雄に切り落とされ、魔法のアイテムにされた自分の右手(グラブ・オヴ・オニ・クロウ)を取り戻そうとしてファンダリンの町を襲い、キャラクターたちによって討伐された事件があった(サイト掲載のアドベンチャー「オニの右手」)。

邪道丸の弟、外道丸は兄が倒れたことを遠く離れた地で感じ取り、その無念を晴らし、オニが人間如きに破れたという汚名を雪ぐため、ファンダリンにやってくる。町の井戸の下に広がる地下洞窟に住みついた。

外道丸は「眠らせた相手の魂を喰らう」という、邪道丸とは異なる力を持っているため、町の住人をただの暴力で脅かすのではなく、「眠ったら死ぬ」と怯えさせ、自分と兄についての歌を残し、オニの恨みを思い知らせようとしている。

最初の晩には、ストーンヒルの宿屋の宿泊客が犠牲となった。よろず屋の店員、アンデルは意識不明で発見され辛うじて治療が間に合った。次の晩には獅子盾商会のリネンが夜空を舞う影を見かけ、怯えて事務所に閉じこもることになった。

そしてファンダリン鍛冶夫交易所に詰めていた鍛冶夫たちが物音を確かめに建物の外に出て、そして倒れているのが発見された。

ここに至り、町長のハービン・ウェスターはキャラクターたちに調査を依頼したのである。

## 独立したアドベンチャーとして遊ぶ

『鬼哭の風』は「オニの右手」の続編であるが、独立したアドベンチャーとして遊ぶことも可能である。

その場合、「過去にファンダリンで冒険者がオニ(邪道丸)を倒したことが

ある」、「そのオニは戦利品として奪われた、自分の右手を取り戻しに来たのだが冒険者に返り討ちにあった」という事件があったことにする。

この事件については、「オニの右手」を参照して詳しく述べてもいいし、数年前から数十年前にあった昔話で、詳しい事情は知られていないとしても良い。後者の場合、PCたちは町に降って沸いたトラブルとして、外道丸に対応することになる。外道丸は、邪道丸の右手を使った魔法のアイテムグラブ・オヴ・オニ・クロウ(鬼の爪の籠手)を返せと主張するが「オニの右手」を遊んでいない場合、そのアイテムはすでにこの町には存在しないことに構わない。たとえそうであっても、外道丸はオニの恐ろしさを思い知らせるため、町の住人を襲い続ける。

## 冒険の導入

プレイヤーたちの準備ができたら以下を読み上げる。

その晩、ファンダリンの町は静かでした。

雲が低く垂れこめ、冷たい風が町の屋根を撫でていきます。ですが突然、その夜風にすすり泣きの声が混じりました。

不安をかきたてるその声に、町の人たちは寝付けず、いくども寝返りを打ちました。何人かはすすり泣きの中に、うめくような訴えかけるような言葉を聞きました。

明るる日、ストーンヒルの宿屋で客が目覚めることなく冷たくなっているのが発見されました。

さらに、町のよろず屋であるパーセンの店の従業員、アンデルも息も絶え絶えになっているのが見つかりました。幸い、発見が早かったので死なずには済みました。

誰が言うともなく噂が拡がり始めました。

「風が泣く夜に眠ると、魂が奪われる」と。

やがて、最初の犠牲者が出た日から数えて3日目。町長のハービン・ウェスターがあなたたちを事務所に呼び寄せたのです。

キャラクターたちはファンダリンの町長事務所へ招かれる。

ハービン・ウェスターをはじめとするファンダリンの住人について、および町の施設に関する情報は『アイスパイア山の竜』7~10ページを参照。

目の下にクマを作ったハービン・ウェスターは憔悴した表情で調査を依頼する。

- ・ここ数日、ファンダリンで毎晩、夜風に乗って気味の悪い声が聞こえてくる。
- ・朝になると、寝床で人が死んでいる。
- ・最初の犠牲者はストーンヒルの宿屋に止まった旅人。次の晩には鍛冶夫交易所で外を確かめに出た鍛冶夫たちが三人息絶えており、今朝とはある民家で主人が目覚まらなかった。
- ・幸運の社のシスター・ガラエルの診立てによれば、どの犠牲者も外傷はなく、まるで心臓の鼓動が夜のうちに静かに止まったようだという。
- ・最初の晩にはもう1人犠牲者、アンデルというハープリングの若者がいたが、見つかった時にはまだ息があって、一命を取り留めた。
- ・夜に屋根から屋根へと飛ぶ大きな影を見たという者もいるが、真偽は不明だ。なにが起こっているのか突き止め、障害を取り除いてほしい。
- ・報酬は金貨150枚を用意している。

## ■ハービンへの質問

### ・亡くなった宿屋の客について

「あれは旅の行商人だったそうだ。夕食を取って、酒も少し飲んで、普段どおりに寝た。翌朝、ストーンヒルの宿屋の主人が見に行ったら……もう冷たくなっていた。部屋は荒れておらん。争った形跡もない。まるで……魂だけが抜けたようだったと。」

### ・倒れたというアンデルについて

「パーセンのよろず屋で働く若いハープリングだ。仕入れの帳簿をつけながら居眠りしたようで……机に突っ伏したまま動かないで見つかった。手当すると目を覚ました。今はよろず屋で休んでいる。」

### ・鉱夫たちについて

「交易所のサリアが言うには『見つけたときには事切れていた。何もわからない』だそうだ。吊いの準備も自分たちですと言っていた。」

### ・民家の主人について

「町の古なじみだ。酒が飲めない男で、持病があったとも聞いてない。」

### ・町の人たちについて

「皆、怯えて家から出てこない。そのうえ眠るのを恐れていて、野良仕事もなにもできやせん。犬や馬ですら、夜になると怯えて縮こまっておる。

宿も商人も休業、炭鉱夫は坑道に入らん。このままでは町そのものが止まってしまう……。」

### ・何か異常を目撃した者について

「リネン・グレイウィンドが何かを見たと言っておる。夜空に黒い影が舞ったと。だが彼女は怯えて、今は商会の事務所から出てこない。」

### ・うめくような言葉について

「切れ切れにだが、こんなことを言ったらしい。  
『よやみでくらう ひとのみたまを』  
わしには何の意味か、さっぱりわからん。」

キャラクターの中にカラ=トゥア出身のキャラクターがいた場合、あるいは難易度13の【知力】判定か、(【魅力】ではなく)【知力】(芸能)判定に成功したキャラクターはこれがおそらくはカラ=トゥアの"和歌"という形式の詩文の一部であり、以下のような文だとわかる。

「夜闇で喰らう 人の御魂を」(夜の闇の中、人の魂を喰らうのだ)

## 調査

町長事務所でのやり取りを終えたら、以下を読み上げる。

ファンダリンの屋は静まり返っています。

通りにはほとんど人影がありません。誰もが夜を、あの「夜風の声」を恐れ、日中ですら外に出ようとしません。

あなたたちはハービン・ウェスターの依頼を受け、町に残る手がかりを探り始めます。

怪異の正体を突き止めなければ、この町は夜ごとに静かに死んでいってしまうでしょう。

以降、キャラクターは以下に上げるファンダリンの主要な施設や住人を訪ね、怪異に関する証言を集めることになる。

- ・ストーンヒルの宿屋
- ・パーセンのよろず屋
- ・獅子盾商会
- ・幸運の社
- ・鉱夫交易所
- ・井戸の下(パーセンのよろず屋の裏庭にある。情報を得たなら調査できる)

調査や聞き込みにはゲーム内の時間で一カ所ごとに1~2時間かかる。キャラクターが「井戸の下」に関する情報を得たなら、任意のタイミングで(そこが外道丸の住処であるとわかっていなくても)、井戸を調査して構わない。「井戸の下」の遭遇を行なうこと。

四カ所めの調査を行った時点で夕暮れとなり、外道丸がキャラクターたちを襲撃する。(「外道丸の襲撃」を参照)。襲撃の結果はどうあれ、外道丸はその後は井戸へと逃走するので、キャラクターたちは井戸へ向かうことができる。

## ストーンヒルの宿屋

昼間の宿屋はがらんと静まり返り、暖炉の火は落とされています。奥から出てきた主人、トブレンはうつむいたまま言いました。  
「……部屋を見ますか? まだ……片づけられずにいるんです。」

この客は運悪く外道丸の最初の犠牲者に選ばれた。特に何の理由もない。一見の客で故郷もわからないため、トブレンは戸惑っている。名前や種族、性別などはDMが任意に決めて構わない。

## ■トブレンとの質疑

### ・亡くなった客について

一見の客で、宿帳によればネヴァーウィンター住まい。ひとまず共同墓地に埋葬する予定で、遺体は幸運の社に安置されている。

亡くなる前の晩も、特に異常はなかった。夜中に外から嘆き声が聞こえてきたので、戸締まりをもう一度確かめたが、その時にいびきを聞いた覚えがある。

### ・夜中のすすり泣きについて

「恐ろしくて、なにが起きているのか確かめようとも思わなかった。今も夜は恐ろしいので、ほとんど眠っていない。寝ると死ぬと言うのは本当か?」

## パーセンのよろず屋

品物の棚には布がかけられ、営業している様子はありません。あなた方がやってくると、主人のパーセンがよろず屋の2階、従業員たちの部屋へと案内してくれます。ベッドには土のような顔色になったハープリングの若者が寝かされています。彼が辛うじて死なずに済んだアンデルです。

パーセンはキャラクターとアンデルの面会を許しはするが、彼に対して強く出たり、興奮させるようなら、毅然とした態度でキャラクターを追い出す。アンデルの病状などについては、シスター・ガラエルに尋ねるべきと言う。

アンデルは質問には答えるものの、自発的に何かを話そうとはしない。返事にも活力がなく、人形と話しているよう。

## ■パーセンとの質疑

### ・アンデルについて

事件のあった晩は、パーセンがファンダリンを離れていたアンデルが店を閉めて帳簿をつけていた。朝方にパーセンが戻ってくると、机の上に突っ伏していたので起こそうとしたら、ほとんど息をしていなかった。幸運の社のシスター・ガラエルの元に担ぎ込んだ。

健康なハープリングだったが、「まるで四、五十年ぶん歳を取ったみたい」に気力が衰えている。

・現場について:戸締まり

バーセンが戻ってきた時には帳場には鍵がかかっており、鍵を開けて中に入るとそこにはアンデルしかいなかった。「まあ、こんなことをやらすやつに、鍵だの扉だのが役に立つとは思えませんかね。」

・現場について:和歌

アンデルが付けていた帳簿には、別人の筆跡、共通語で以下のような一節が記されています。

「面目を失なひて鬼の 哭き居たり 邪道の無念は 外道が雪(そそ)ぐ」

キャラクターの中にカラ=トゥア出身のキャラクターがいた場合は自動的に、あるいはそれを讀んだキャラクターが難易度13の【知力】判定か、(【魅力】ではなく)【知力】(芸能)判定に成功したならば、これがカラ=トゥアの“和歌”という形式の詩文であり、次のような意味だとわかる。

「面目を失ったオニが嘆いて涙を流している。邪道(という名前の存在?)の無念は外道(という名前の存在?)が晴らす」

(この和歌で言及されているオニは比喩ではなく、クリーチャーとしてのオニであることもわかる)

「オニの右手」をプレイしたキャラクターであれば、この和歌という邪道が邪道丸であると推測できる。

## ■アンデルとの質疑

・何があったか

帳簿をつけていて、外からすすり泣く声が聞こえたので戸締まりを確かめ、作業を切り上げようとした。その時、むせかえるように甘い香りがして眠気に襲われた。夢の中で、何か恐ろしいものに追いかけられ、生きながら身体を貪り食われた。

目が覚めたときにはシスター・ガラエルが癒しの呪文を使ってくれた。

甘い香りは外道丸の“催眠の吐息”であり、夢の中で身体を食べられたというのは“魂喰らい”を受けた体験である。

外道丸はガシアス・フォームにより帳場に侵入し、実体化してアンデルを襲ったが、バーセンが帰ってきたのでインヴィジビリティで姿を消して脱出し、そのまま裏庭の井戸の中に隠れたのである。

## 獅子盾商会

倉庫の扉には重い鍵がかけられ、建物は閉めきられています。中に入ると、光るガラスの玉が空中に浮いて、部屋の中をまぶしく照らしています。責任者のリネン・グレイウィンドは爪を噛み、落ち着かない様子で窓の外を眺めていました。

彼女の顔には、眠れぬ夜を過ごした影があります。

リネンは獅子盾商会の出張所の責任者であり、事件から2日目の晩に夜空を飛ぶ外道丸の姿を目撃している。その晩から闇に怯えて、たとえ昼であっても商会の自分の部屋から出ようとしな。

部屋に浮かんでいるのは魔法のアイテム、ドリフトグローブである。本来はネヴァーウィンターへ運ぶ荷物であったが、部屋を照らすためにリネンが使用している。

## ■リネンの対応:『オニの右手』プレイ済み

すでにキャラクターが「オニの右手」をプレイしている場合、彼女は邪道丸を知っているため、自分が見た影がオニであり、グラヴ・オヴ・オニ・クローを再び取り戻しに来たのだと主張する(そしてそれは一部正しい)。さらにキャラクターの口から“オニ”や“カラ=トゥア”と言った単語を聞いたなら、思い込みが確信となって、リネンは「あのオニ、邪道丸が蘇ったのよ!」とパニックに陥る。

この場合、難易度15の【魅力】(説得)判定に成功するか、何らかの手段で落ち着かせない限り、正常な意志疎通はできなくなり、彼女はベッドの下に逃げ込んでしまう。

## ■リネンの対応:『オニの右手』未プレイ

「オニの右手」をプレイしていないのであれば、彼女は過去に獅子盾商会が扱う荷物(グラヴ・オヴ・オニ・クロー)を取り戻すため、邪道丸というオニがファンダリンにやってきて、冒険者たちに返り討ちにされた事件があったと話す(この場合、彼女は『オニの右手』のいきさつを伝聞でのみ知っている)。

## ■リネンの質疑

・目撃した影について

意志疎通ができるなら、リネンは自分が見た影について、「屋根の上を風に乗るように飛んでいた。オーガみたいに大きかったが、身のこなしはもっと軽やかだった。すすり泣いていたのは、間違いなくその影だった」と証言する。

影のゆくえを訊ねられたら、「影は町長事務所の屋根から、ストーンヒルの宿屋、さらにその先へと飛んでいった。」と答える。(実際には外道丸はバーセンのよろず屋の裏手にある井戸へと戻る最中だった)

・光るガラスの玉(ドリフトグローブ)について

リネンはこれが魔法のアイテムであり、合言葉によって明かりを灯すことができること、1日1回ではあるが、太陽の光にも等しい明るさで周りを照らすことができる(デイトライト呪文)と説明する(『Dungeon Master's Guide』のドリフトグローブの説明を用いること)。

難易度13の【判断力】(看破)判定に成功すれば、リネンがこのアイテムの使用にやましさを感じていることがわかる。

また、“ギルドの職人”や“犯罪者”の背景をもつキャラクターであれば、扱う品物を私的に使用するの、ほとんどの商会で認められていないことを思い出す。

商会の荷物の私的利用について追及されたなら、リネンは「今は、非常事態で命には代えられない。始末書なんて何枚だって書いてやる」と聞き直る。

## 幸運の社

小さな社の中には香の煙が漂っています。真新しい楕が2つ並んでおり、水色の法衣姿のシスター・ガラエルが静かな祈りを捧げています。その目には疲労と、何かに抗う決意が伺えます。

社にはストーンヒルの宿屋で死んだ旅人と、3日目に死んだ村人の楕がある(鉱夫交易所の3人は交易所のハリア・ソートンが引き取った)。

シスター・ガラエルは癒し手として犠牲者の死因を確認している。また、睡眠時間が少なく済み、夜目が効くというエルフの特徴を生かし、この数日は夜回りもしている。

## ■シスター・ガラエルとの質疑

・死因について

眠っている間にひどい悪夢を見て消耗している(眠っている間に【精神】ダメージを受けている)。何らかの理由で目を覚ますことができなかったようだ。明らかに病氣などではなく、外傷もない。

・アンデルについて

駆けつけた時には、ヒット・ポイント0の容体安定化状態であった。寝ている間にダメージを受けてヒット・ポイントが0になったが、死亡セーブに成功したのだと思われる。

氣力を失ったように見えるのは、魂に負った傷が癒えていないから。他の犠牲者たちは運に恵まれなかったか、それともヒット・ポイントが0になってから、さらに【精神】ダメージを受けたのだろう。

・甘い香り

アンデルからは確かに甘ったるい香りがしたが、他の犠牲者たちからはそんな匂いはしなかった。

#### ・犯行について

今のところ犠牲者は夜の間に眠っていた者ばかりだが、アンデルは眠っていたところではなく、眠らされたうえで消耗している。犯人は昼間、陽光の下を嫌うか、活動できないのではないだろうか。

#### ・影について

シスター・ガラエルはこの鉱夫交易所で被害が出た晩から夜回りしているが、今のところ影を目撃してはいない。

#### ・詩文(和歌)について

村人を怯えさせてしまうので秘密にされていたが、3日目に死んだ村人のもとでも、床に刃物(のようなもの)を使って詩文が刻み込まれていた。

『洞の底 淵に長らう 恨み川  
人の灯りを 消し果たすまで』

キャラクターの中にカラ=トゥア出身のキャラクターがいた場合は自動的に、あるいはそれを讀んだキャラクターが難易度13の【知力】判定か、(【魅力】ではなく)【知力】(【芸能】判定に成功したならば、これがカラ=トゥアの“和歌”という形式の詩文であり、次のような意味だとわかる。「洞穴の底、水の深みにて、人の命の灯りを消し尽すまで、私の恨みは長く続く。」

これは外道丸がファンダリンの住人を殺し尽すまで、井戸の下に居座り続けるという決心を示している。“洞穴の底”、“水の深み”という言葉から、地下で水のあるところ。しかも洞穴の“奥”ではなく“底”、という表現から水平方向ではなく垂直方向に深い場所=井戸を示している。

DMはプレイヤーの推理に任せても良いし、適宜ヒントを出して井戸を導いてもよい。また、難易度15の【知力】(【捜査】判定を行わせ、成功したならばキャラクターが上記の説明に気づいたことにしてもよい。

## 鉱夫交易所

交易所の正面、鉱夫たちが鉱石を持ち込む換金所は今では閉められています。

ノックすると所長であるハリア・ソートンが、そっと扉を開け、あなたたちの姿を見て、黙ったまま中へと迎え入れます。

外の風が吹くたび、建物が低く軋む音を立てました。

鉱夫交易所では3人の犠牲者が出ている。ハリアは犠牲になったのは鉱夫だと報告しているが、実際には彼女が所属する影の組織、ゼンタリムの傭兵たちが犠牲になったのだ。

彼らはゼンタリムのシンボルの刺青を入れており、調べられたら素性が明らかになってしまう。しかも外道丸は傭兵の身体に和歌を記していた。ハリアはこの挑発行為が知られるとゼンタリムの評判を落とすと考えて、自分で死体の始末をすることにしたのだ。

この傭兵たちは他の地域での任務のため、ファンダリンを経由して移動するところだった。その任務はこのアドベンチャーには一切関係ないので、DMが好きに定めてかまわない。

キャラクターがすでにハリアと知り合いで、彼女がゼンタリムに所属しているのを知っているなら、犠牲者の素性について彼女は特に隠しはしない。

### ■ハリアとの質疑

#### ・犠牲者について(ハリアの証言)

交易所に来ていた鉱夫(傭兵)。用事のついでに交易所に宿泊していた。夜に外で音がしたので、連れ立ってようすを見に行っただと思われ。明け方に交易所の前庭で冷たくなっているのが発見された。

どの遺体からも微かに甘ったるい匂いが漂っており、そして1人は鈍器で頭を砕かれていた。だが、残る2人は外傷はない。

遺体はこちらで棺に入れ、弔うことにしている。会話中、難易度15の【判断力】(【看破】判定に成功したキャラクターは、ハリアが真実を語っていないことに気がつく(実際には犠牲者たちは上半身を裸にされ、肌に“和歌”が刻み込まれていた)。

#### ・犠牲者を調べるには

ハリアがゼンタリムに所属していることをキャラクターがまだ知らないのなら、ハリアはキャラクターが犠牲者を調べることを拒む。

調査を認めてもらうには、難易度15の【魅力】(【説得】あるいは【魅力】(【威圧】判定に成功する必要がある。

(【説得】)の判定に成功した場合、彼女は「犠牲者について秘密を守ること」を条件として、犠牲者の遺体の調査を認める。ゼンタリムの傭兵を泊めていたことについては「いろいろ付き合いがあるので」と誤魔化す。

(【威圧】)によって調査を認めさせた場合、以後のキャンペーンの各セッションにおいてハリアはキャラクターたちに対して敵対的な態度を取るだろう。

#### ・犠牲者について(直接調査する)

棺の中の犠牲者は旅人の服を雑に着せられている。外傷のない2人は目を見開いて、怯えた表情のまま死んでおり、もう1人は鈍器で頭を砕かれて死んでいる。どの死体からも微かに甘ったるい匂いがする。

鈍器による死体を調べる場合、難易度13の【判断力】(【医術】)に成功すれば、致命傷となったのは頭への打撃であるが、肩口に鉤爪のようなものでつかまれ、引っかかれた傷もあることがわかる(外道丸の爪とモーニングスターによる傷である)。

また、難易度13の【知力】(【捜査】)判定に成功することで、これらの攻撃が犠牲者の頭上から行われたこと、つまり相手が大型サイズであることがわかる。

衣服を脱がせると、3人の肌に刃物で以下の詩文が刻まれている。この時、難易度15の【知力】(【捜査】)あるいは【判断力】(【医術】)判定に成功すれば、この詩文は鋭い爪のようなもので刻み込まれたとわかる。

甘い香りは外道丸の催眠の吐息の痕跡である。傭兵たちは外に出たところ、催眠の吐息を受け、眠らなかつた1人はモーニングスターと爪で殺されたのだ。

#### ・詩文(和歌)について

『黒き淵 こぼるる雫は 鬼哭の涙  
兄の仇の 人を喰らわん』

キャラクターの中にカラ=トゥア出身のキャラクターがいた場合は自動的に、あるいはそれを讀んだキャラクターが難易度13の【知力】判定か、(【魅力】ではなく)【知力】(【芸能】判定に成功したならば、これがカラ=トゥアの“和歌”という形式の詩文であり、次のような意味だとわかる。

「暗く水がよどむ場所で、滴る水の滴は、オニが泣く涙である。兄を殺した人間を喰らってやるぞ。」

これは、外道丸の悲しみと、人を喰らう決心を示している。“暗く水がよどむ場所”、“滴る水の滴”という言葉から、地下で水のあるところ、つまり井戸の下の洞穴を示している。

DMはプレイヤーの推理に任せても良いし、適宜ヒントを出して井戸を導いてもよい。また、難易度13の【知力】(【捜査】)判定を行わせ、成功したならばキャラクターが上記の説明に気づいたことにしてもよい。

## 井戸の下

ファンダリンには幾つか井戸があるが、順番に巡ったり、リネンの証言を元にすればバーセンのよろず屋の裏庭にある井戸が怪しいとわかる。

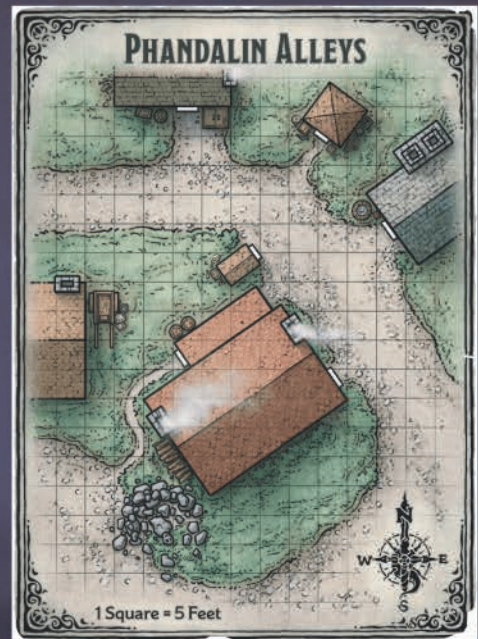
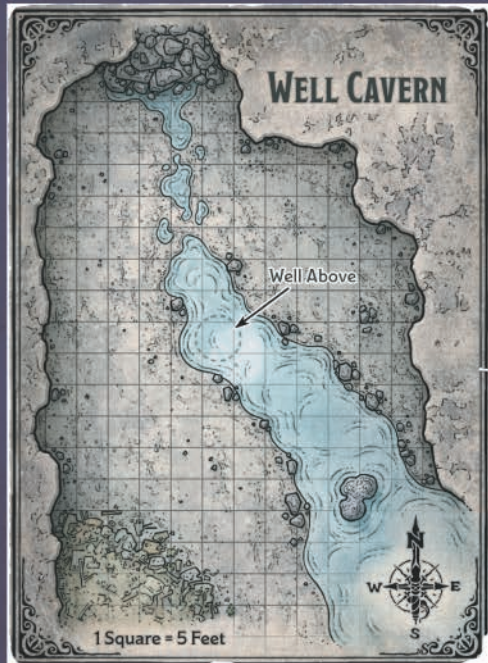
目撃者の証言、残された和歌が示す先、それらの手掛かりをたどり、あなたたちはこの井戸にたどり着きました。

中を覗き込むと、拡がった空間があり、そこに水が黒く溜っているのが見えます。そして、覚えのある甘ったるい匂いも鼻に届いてきます。

底までの深さは6m(20フィート)であり、キャラクターはロープを使って難易度10の【筋力】(運動)判定に成功すれば井戸の底へ降りることができる。判定に失敗したなら、落下して2d6の[殴打]ダメージを受け、伏せ状態になる。

地下の洞穴は天井の高さが4.5m(15フィート)であり、外道丸が空を飛んだとしても、キャラクターの近接攻撃の間合いに入ることに注意。

外道丸はインヴィジビリティで姿を隠してキャラクターを待ち伏せする。すべてのキャラクターが下に降りた時点で、ヒット・ポイントが低そうに見えるキャラクターだけが入るようにスリープ呪文を発動する。



## ■戦いの行方

日は落ちていたので外道丸に日光過敏の特徴は適用されない。

外道丸は自分のターン、飛行で空中から接近し複数回攻撃により爪、モーニングスターの順で攻撃する。モーニングスターがヒットすれば、押しやって相手の攻撃の間合いから離れるので、機会攻撃を受けずに移動できる。

ヒット・ポイントが60未満になったら、次のターンにガシアス・フォームを用いて戦闘を離脱し、井戸の下へと逃げこみ、有利な条件で戦おうとキャラクターたちを待ち受ける。

キャラクターたちの半数が、負傷やスリープで気絶状態になるなどして戦闘できない状況になったなら、シスター・ガラエルがリネンを伴って助けに来る。彼女はドリフトグローブを起動し、デイルイトの呪文で周囲を照らす。外道丸は日光を苦手とするので、悲鳴を上げて井戸の下へと逃げ込む。

リネンは外道丸討伐のために、キャラクターたちにドリフトグローブを貸してくれる。

## 外道丸との対決

### 【外道丸の戦術】

外道丸はモーニングスターの攻撃で相手を突き飛ばしたり、インヴィジビリティ呪文で姿を隠して離脱したり、有利な条件で攻撃を行ったりとヒット&アウェイによる戦闘を行なう。

スリープを使用する際は、最低でも1人を眠らせることができるように、なるべくヒット・ポイントが低く見えるキャラクターのみが対象になるように効果範囲を調節する。魂喰らいは、これによって気絶状態になっているキャラクターに対しても使用できる。

### 【外道丸への対抗手段】

#### ・ドリフトグローブ

キャラクターたちがリネンの元からドリフトグローブを借りてきている場合、デイルイト呪文を使用できる。このアドベンチャーでは、デイルイト呪文の明かりは日光と同等として扱う。

デイルイトの元では、外道丸は日光過敏の特徴により攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】(知覚)判定に不利を受け、呪文を精神集中によって維持できない。持続時間が“精神集中”である呪文は、外道丸がその呪文を発動した、そのターンの終了時に自動的に終了する。

#### ・和歌を詠む

ここまで外道丸が残っていた文章が和歌であると識別できたキャラクターは、外道丸は(実際のできばえはともかく)和歌に自信があり、

湿った土の匂いに混じって、甘い酒のような匂いが鼻を満たします。地下を流れる川が、井戸の底に広がる洞穴を蛇行しています。

と、突然すすり泣くような風の音が響き、闇の中から、痩せたオニの姿が現われました——白髪に濡れた顔、黒い角、長い腕には鉄鎧。その口元がゆっくりと開くと、かすれた声が歌を詠むのでした。

『慰めとなるは御魂の味のみぞ  
鬼の笑み待つ 闇井戸の中』

井戸底の戦闘については、『外道丸との対決』を参照。

## 外道丸の襲撃

キャラクターが調査をするうちに夕方になると、ファンダリンで外を歩いている者はいなくなる。そして外道丸は、自分の恐れる太陽が沈む時点で、キャラクターたちを襲いに来る。

気がつけば空が赤から紫に染まり、山の端に陽が沈もうとしています。

逢魔が時の黄昏時。鳥も獣も声をひそめ、風も止む一瞬に。

すすり泣く声があなたたちの耳に届きます。まるで影からにじみ出るかのように、痩せたオニの姿が現われました。白髪をざらざらと風になびかせ、そのオニは歌を詠むのでした。

『兄の名を 継ぎて我こそ 外道なり 人の御魂を 夜闇で喰らう』

自分に和歌を詠まれたなら、返歌を詠まずにはいられないことに気付く。

キャラクターは1回のアクションとして、難易度15の【魅力】(芸能)判定を行える。ただしこの判定で使用できるのは言葉を使う(芸能)のみなので、楽器の習熟ボーナスは適用できない。判定に成功したなら、外道丸は自分のリアクションを使用して歌を返す(これによって隠れていたのに姿を現してしまったり、機会攻撃などが行えなくなってしまう)。

この判定結果が難易度20以上となったなら、外道丸はその見事な歌に返歌をするため考え込む。上記の効果に加えて、次の自分のターンもアクションを使って返歌を考え、詠んでしまう。

なお、外道丸の返歌については特に用意していないので、各DMが考えてもよいし、「外道丸は悩みながら歌を返した」とだけ済ませても良い。

この試みは何度も行えるが、試みるたびに必要な難易度が2ずつ上昇する。

原因である外道丸が倒れば、もはや怪異は起こるはずもなく、ファンダリには平和な日々が戻る。

町長のハーベンは報酬を支払い、死んだ者たちの葬儀が行われる。

町の人々は皆、すべて解決したと安堵の表情を浮かべているが、井戸の底で外道丸の断末魔を聞いた冒険者たちは、まだ決着はついていないことを知っている。

三番目のオニ、非道丸。

彼らは新たな対決と冒険に思いを馳せるのであった。

## アドベンチャーの結末

外道丸のヒット・ポイントが0になったら、以下を読み上げる。

「『邪道行き 外道がたどる 黄泉の道  
急いで追うな 末弟非道』  
……オニの名は託したぞ、非道丸(ひどうまる)!!  
そう虚空に叫ぶと、外道丸と名乗ったオニはどうぞ、と倒れました。」

### 外道丸 (オニの夜魔)

AC:15(チェインシャツ)      セーブ:[判]+4、【魅】+5  
HP:90(12d10+24)      技 能:<隠密>+5、<看破>+4、<知覚>+4、<ペテン>+7  
移動速度:9m(30フィート)      感 覚:暗視18m(60フィート) 受動<知覚>14  
飛行9m(30フィート)      言 語:共通語・巨人語  
脅威度:5(1,800XP)  
習熟ボーナス:+3

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17(+3)	13(+1)	14(+2)	12(+1)	12(+1)	14(+2)

#### 特徴

##### 日光過敏:

太陽光の下では、外道丸は攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】(知覚)判定に不利をこうむる。また、呪文を精神集中によって維持できない。

##### 変身:

外道丸はアクションにより、“小型ないし中型サイズの人型生物(主に老人や旅人など)”に姿を変えるか、真の姿に戻ることができる。形態が変わってもサイズ分類以外のデータに変化はない。変身の際、他の装備品は変化しない。死ぬと本来の形態に戻る。

##### 生得呪文発動能力:

外道丸の生得呪文発動能力は値は【魅力】である(呪文セーブ難易度13、呪文攻撃+5)。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。  
・回数無制限:インヴィジビリティ ・各1回/日:ガシアスフォーム、スリープ、チャーム・パース

#### アクション

##### 複数回攻撃:

2回の攻撃を行なう。1回はモーニングスター、1回は爪(魂喰らいが使えるならそれぞれ1回)。

##### モーニングスター:

・近接武器攻撃:+6、間合い1.5m(5フィート)、目標1つ。 ・ヒット:10(2d6+3) [殴打]ダメージ、中型サイズ以下の目標は1.5m(5フィート)押しやられる。

##### 爪(オニ形態時のみ):

・近接武器攻撃:+6、間合い1.5m(5フィート)、目標1つ。 ・ヒット:7(1d6+3) [斬撃]ダメージ。

##### 催眠の吐息(再チャージ5~6):

4.5m(15フィート)の円錐形に催眠を催す霧を吹き出す。範囲内のクリーチャーはみな、難易度13の【判断力】セーブを行わねばならず、失敗したならその目標は毒状態となる。この毒状態の目標は自身の次のターンの終了時に同じセーヴィング・スローを繰り返さねばならない。成功すればその目標に関してこの効果は終了する。失敗すれば目標は1分間気絶状態(眠り)になる。攻撃を受けたり、味方がアクションを使用して起こすことで目覚める。

##### 魂喰らい:

気絶状態の目標のみ作用。 ・近接呪文攻撃:攻撃+5、間合い1.5m(5フィート)、目標1つ。  
・ヒット:11(3d6) [精神]ダメージ、外道丸はそのダメージ分のhpを回復する。この攻撃で目標は目覚めることはない。



大型・巨人、秩序にして悪

