

WARHAMMER  
FANTASY  
ROLE-PLAY

# OLD WORLD ADVENTURES

オールド・ワールドの冒険



◆ 流血の夜 ◆

# クレジット

**オリジナルデザイン&ライティング**：ジム・バンブラ  
**ウォーハンマー RPG 4 版へのアップデート**：リンゼイ・ロー  
**エディティング**：アンディ・ロー  
**イラストレーション**：スコット・パーディ、ラルフ・ホースレイ  
**カートグラフィ**：アンディ・ロー  
**グラフィックデザイン&レイアウト**：ポール・ボーン  
**プロデューサー**：アンディ・ロー  
**パブリッシャー**：ドミニク・マクドウォール  
**ウォーハンマー RPG 4 版デザイン**：アンディ・ロー、ドミニク・マクドウォール  
 また、ゲームズワークショップの皆様のご協力へ厚く御礼申し上げます。

**英語版発行所**：キュービクル7エンターテイメント社  
 英国、スウィンドン、SN25 5AZ、グラウンドウェル・インダストリアル・エステート、ハーグリーブス・ロード、  
 ジェミニ・ハウス、ユニット4-D3

本書のいかなる内容も、事前の許可なく電子的、機械的、コピー、録音、その他の方法で、  
 複製、検索システムへの保存、またはあらゆる形式での送信を行うことを禁じます。

## 流血の夜 (ウォーハンマー RPG シナリオ)

**監修**：岡和田晃、待兼音二郎

**編集**：伏見義行

**営業**：上田明

**日本語版デザインワーク**：田中彰

**カスタマーサービス**：whrpg@hobbyjapan.co.jp

**発行**：株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8



ウォーハンマー RPG の著作権はゲームズワークショップ社に帰属します。  
 ウォーハンマー RPG、ウォーハンマー RPG のロゴ、GW、ゲームズワークショップ、ウォーハンマー、ファンタジー・バトル、  
 双尾の彗星のロゴ、及び関連するロゴ、イラスト、画像、名称、クリーチャー、種族、乗り物、地名、武器類、キャラクター、  
 それら独自の創作物は世界中で多様に登録され、権利者の許可の下でのみ使用されます。  
 キュービクル7エンターテイメント、及びキュービクル7エンターテイメントのロゴは、キュービクル7エンターテイメント社の登録商標です。



## ◆ 流血の夜 ; Night of Blood ◆



流血の夜はジム・パンブラによって『ウォーハンマー RPG』初版向けに作られ、1987年3月に刊行された『ホワイト・ドワーフ』誌第87号に掲載されたシナリオである。『ウォーハンマー RPG』ファンに人気を博し、1989年に刊行された『さまよえる魂』アドベンチャー・キャンペーン(ウォーハンマー RPG シナリオ(現代教養文庫,1992年))の一篇として再掲された。このシナリオは、新たに作成したばかりのキャラクターに向けて進行中のキャンペーンに追加したり、単独で完結する物語として楽しめるようになっている。

このアドベンチャーは大きな町や都市から離れた街道沿い、または河川沿いの地点が舞台となっており、街道や河川を往く道中にちょっとした色どりを添えることができるだろう。旅は順調に進んでいたかもしれないが、日が傾くにつれ徐々に風雨が勢いを増し、嵐の様相を呈してくる。キャラクター達はすぐにずぶ濡れになり、馬車や解は強風に煽られ、そのまま進む続けるには危険すぎる状況となる。しかし残念ながらここエンパイアにおいて、足を止めて嵐が過ぎ去るのを待つのは決して安全な行為ではない。森には多くの奇怪なクリーチャーが棲んでおり、雨宿りをしている連中がいるかも知れないからだ。

雨は、暗く渦巻くような雲から急激に降り注ぎ、頭上には稲光が閃いている。くぐもった呻き声のような奇怪な声が遠く聞こえる。エンパイアの深い森の木々の下に得体のしれない連中が潜むことを知る人々にとって、こんな夜は屋内で過ごすべきなのだ。

### 狩り

雷鳴の合間に、絞め殺されるような吠え声が聞こえる。最初、それは遠くから聞こえていたが、徐々にその声がキャラクター達へと向かっていることにすぐ気付くだろう。ビーストマンとミュタントの一团がこの森で、鹿狩りをしているのだ。

パーティが旅を中断することになっていたのならば、ビーストマンの吠え声は勢いに乗ってまっすぐに向かってきており、30分間もかからずに出てしまうであろうことがわかる。しかしパーティの元にたどり着く前に、吠え声は突如として止む。ビーストマン達が獲物を仕留めたのだ。今や、森には嵐の音が響くのみだ。ビーストマンがキャラクター達の存在に気付くまでに残された猶予はない。

賢明なパーティなら旅を続けていたことだろうが、その場に留まっていたなら、視界の片隅に奇妙な影を見留める。ビーストマンとミュタントが数分間に渡ってパーティを観察しており、可能であれば取り囲んで襲撃しようとしているのだ。キャラクター達がすぐさま逃げようとするなら、〈騎乗〉(【敏】基本)、〈航海〉(【敏】上級)、〈操縦〉(【敏】基本)の内から適切な技能を用いた「手強い」(+0)テストを行うこと。失敗したならば、彼ら混沌の一团との戦闘となる。パーティが前進し続けるのであれば、一晩中同じ出来事が続くこととなる。

混沌の狩人たち(ビーストマン2体、ミュタント4体)はパーティを打ち負かして、彼らの流儀で食べ尽くしてしまおうとする。もしビーストマンが2体とも斃されるか無力化されたなら、ミュタントは「手強い」(+0)【意志力】テストを行い、失敗したならば逃亡する。

変異したビーストマン

移	武技	射技	筋	頑	機	敏	器	知	志	協	傷
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

特徴：樹上性、墮落(小規模)、激怒、夜目



1体のビーストマンは、巨大な牛の頭と鱗状の外皮を持ち(鎧2、左右の角+6)、狂乱のクリーチャー特徴も有している。戦闘が始まると牛のような叫びをあげながら戦いの中へと突き進み、己の身を顧みることはない。このビーストマンは剣(武器+7)を持ち、斃されるか無力化されるまで戦う。

鎧2；すべての命中部位に2点のアーマー・ポイントを有する。  
左右の角+6；突撃によって「優位」を得た際、角による1回のフリー攻撃(ダメージ：+6)を行うことができる。

狂乱；あらゆる「心理特徴」の効果に完全な耐性を得て、いかなる理由があっても退却や敗走をすることがなくなる。視界内で一番近い場所にいる敵に対して常に全速力で移動して、これを攻撃しようとしなければならない。

もう1体のビーストマンは、犬のような長い脚を持ち（「**移動力**」6）、「人の姿」のまがい物のような、やせ衰えた体に大きすぎる犬の頭を乗せたような姿をしている。このビーストマンは爪（**武器**+6）と、鋭い牙（**噛みつき**+6）を用いて戦う。

**噛みつき+6**；自身のターンに「**優位**」を1つ消費して、噛みつきによる1回のフリー攻撃（ダメージ：+6）を行うことができる。

### 混沌のミュータント

移	武技	射技	筋	頑	機	敏	器	知	志	協	傷
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

**特徴**：墮落（小規模）、武器+7

ミュータントの内2体はダガーを持ち、残る2体はクラブを持っている。

4体とも普通の人間の姿に見えるが、すべてが混沌変異を有している。1体は通常の目の代わりに頭から周りに柄が突き出した目を持ち（**【機転】**40）、1体は両手から2本の触手が伸びている（**2×触手**+6）。残る2体は分厚い毛皮に覆われている（**鎧**1）。

**2×触手+6**；2本の触手を持つため、2回のフリー攻撃（ダメージ：+6）を行える。この触手による攻撃がダメージを与える際、触手と目標とが「**組み付き**」に入った物として「**組み付かれた状態**」を与えることもできる。この「**組み付き**」の解決には、このクリーチャーのアクションではなく触手のフリー攻撃を用いる。

**鎧1**；すべての命中部位に1点のアーモア・ポイントを有する。

## 前進

戦闘の有無に関わらず、パーティは更に30分ほどは街道か川に沿って移動をすることができる。その後、街道が酷くぬかるむようになり、もしくは増水した川に行き当たり、進むことができなくなる。河川であれば強い横風や川に浮かぶ様々な破片が、更に前進を困難にする。何らかの危険を避けることができたかどうか、**〈騎乗〉**（**【敏】基本**）、**〈航海〉**（**【敏】上級**）、**〈操縦〉**（**【敏】基本**）の内から適切な技能を用いた「**手強い**」（+0）テストを行うこと。街道を進んでいるのであれば、馬が泥に足を取られてくじいたり車輪がぬかるみにはまって動けなくなる。河川を進んでいるのであれば、艇は制御不能になり土手にぶつかる。大雨とミュータントの襲撃という脅威に晒されたパーティの状況は、最悪だ。

## 〈頭巾の男〉亭

（注：ビーストマンたちとの戦闘の後や、移動手段に問題が発生した直後に）突如として、稲光が少し離れた位置の建物を照らし出す。窓からは光りが漏れ出ているのも見える。そこには街道沿い/川沿いに建つ宿屋、〈頭巾の男〉亭と書かれており、このひどい天候の中を進んできた旅人にとっては願ってもない光景だ。宿の正面門はしっかりと閉ざされており、ノックをしても応答はない。キャラクターは壁を越えるか、別の入口を探さなければならない。宿の脇を流れる川には船着き場があり、そこから伸びる小路の門からは宿の敷地の中に入ることができる。

## 船着き場

川岸の土手に小さな小屋が建っている。船着き場は筏舟に乗って対岸までかけられた綱を引いて行く造りになっており、船着き場が使われていない時は綱は川底に沈んでいる。筏舟はパーティ側の川岸にあるが、綱

が切れてしまっているためどの巻き上げ機を使っても対岸に渡ることはできない。小屋を調べると、戸は開け放たれており、中には争ったような跡が残されている。小屋の中は荒らされていて、渡し守の気配はない。もしも注意深く搜索するのであれば、12枚のシリング銀貨と42枚のペニー真鍮銭が入った袋を見つける。

戸には真新しい血痕が付着しており、「**手強い**」（+0）**〈知覚〉**（**【機】基本**）テストに成功すると誰かが外へと引きずられたことが分かる。しかし、大雨とぬかるんだ地面のせいでその痕跡を追跡することはできない。

## 宿

〈頭巾の男〉亭は船着き場の脇に建つ小さな宿屋である。構造の詳細は添付の地図を参照すること。100年以上も昔、この宿屋は混沌の教団の集会場として使われていた。権力者たちによって混沌信徒達は壊走したが、混沌の神ティーンチの隠された神殿は発見されることはなかった。それ以降、その宿での出来事は忘れ去られた……“闇にのたうつ者”、即ち歪みを作りし者を崇拜する者ら以外には。現在の亭主は知る由もないが、混沌の神殿はいまだそこに遺されている……。

今宵、〈頭巾の男〉亭は混沌教徒たるハンス・ジンカーストと、彼に協力するミュータントの一团による攻撃を受けた。ハンスは忘れ去られた神殿を再び見つけ出し、混沌の力を取り戻すことを“闇にのたうつ者”らに命じられたのだ。

街道巡視員に変装したハンスは宿に入り、頃合いを見計らってカーツ（睡眠薬、P.7を参照）を夕食に盛った。宿の従業員と客達が眠りにつくか、抗えない眠気を覚えたところで、彼は門を開いてミュータント達を招き入れたのだ。

すべてはミュータントたちの思惑通りに進んだ。宿屋と船着き場はすぐに制圧され、抵抗した者は打ち負かされた。生存者は地下室に押し込められ、ティーンチへの賛となる時を待っている。ハンスとミュータントらは勝利を祝い、神殿の守護者を召喚する儀式を準備している。しかしミュータントたちにとって新たな客、即ちパーティの訪れは予想外の出来事だった。彼らは宿の従業員になりすまし、パーティにカーツを盛る機を伺うことにしたのだった。

### ハンス・ジンカースト—混沌教徒

ハンスはいかさま師で、欺きの達人だ。彼は街道巡視員に成りすましているが、彼にとっては不都合なことに、巡視員の制服の背中部分の裾には元の所有者が刺された際の血痕が残っている。

もしもパーティがこれに気づき（「**普通**」（+20）の**〈知覚〉**（**【機】基本**）テストに成功する必要がある）指摘したなら、ハンスは即刻に二人組の盗賊に襲われたのだと答える。取るに足らない些細な傷だと主張して、彼は絶対に傷口を診せようとしなない。





## ハンス・ジンカースト

移	武技	射技	筋	頑	機	敏	器	知	志	協	傷
4	35	30	33	45	49	37	54	46	32	51	14

**特徴：**墮落（小規模）

**所持品：**ダガー（+2）、片手用武器：剣（+4）、メイル・シャツ（胴体AP2）、26枚のシリング銀貨、ガラス瓶（18服分のカーツ入り）

## ミュータント

すべてのミュータントは以下の「特性」の値を持ち、加えてそれぞれ異なる混沌変異を有している。戦闘が始まったら手に取れるように、彼らは剣やクラブを常に身に帯びている。

## ミュータント

移	武技	射技	筋	頑	機	敏	器	知	志	協	傷
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

**特徴：**墮落（小規模）、武器+7

グラートは最初は厩舎におり、そこで馬の世話をしていた少年の亡骸を食べている。彼は後の儀式の場面でまだ生きていたら、神殿の守護者を呼び出す儀式を執り行う他の一員に加わる。彼は吸盤を備えた蜘蛛のような足を持っており、どんな壁にも引っ付くことができる（壁這い）

**壁這い；**あらゆる面を横切る移動に「移動力」のペナルティを受けず、すべての〈登攀〉（【筋】基本）テストに自動的に成功する。

“亭主”を騙るオットーは背が高く、それと同じくらいの横幅があるほど太っている。彼は歩くというより転がって進んでいるかのように見えるが、人間であるようには見えない。彼は他に目立った混沌変異は持たず、それに宿の亭主というものはたいいてっぶり肥っているため、キャラクターたちが到着したことで急速“亭主”のふりをする事となった。

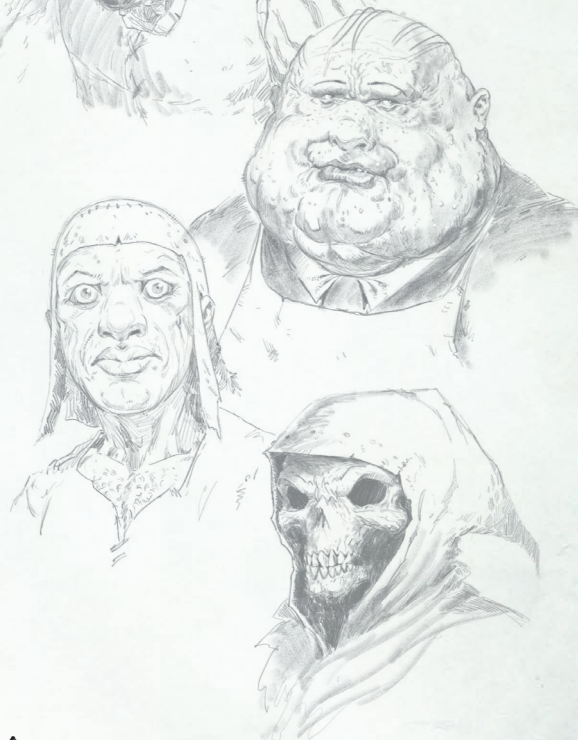
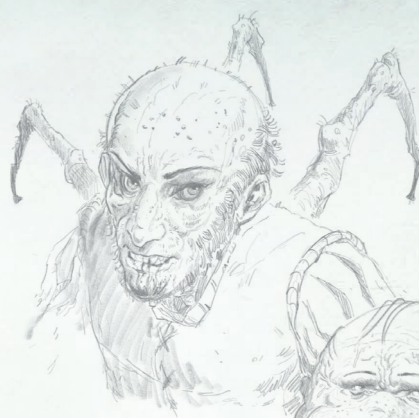
ファゴールの両目は異常に膨らんでいる。とは言え理解できないほどではないので、人間であるようには見える。パーティが〈頭巾の男〉亭に立ち込んだ時、彼は地下室か、酒場のどちらかにいる。

ウィルヘムはミュータント達の中でも一際グロテスクだ。彼には顔が無く、頭蓋骨がそのまま首の上に乗っているのだ（恐怖1）

**恐怖1；**ラウンド終了毎にテストを行う〈冷静さ〉（【志】基本）の継続テストを行い、そのSLが1以上になるまで「恐怖」の「心理特徴」の影響を受ける。「恐怖」である間、「恐怖」の対象へ行うあらゆるテストに-1SLのペナルティを被り、「手強い」（+0）〈冷静さ〉テストに成功しない限り、対象へ近づくように移動することはできない。対象が君に近づいた場合「手強い」（+0）〈冷静さ〉テストに失敗すると「戦意喪失状態」1つを得る。

## 外壁

宿屋は高さ12フィート（約3.7m）の木製の壁に囲われている。正面門は内側から閉ざされているが、船着き場へと繋がる通用門は開いている。



## 厩舎

厩舎に近づくと、パーティは馬が落ち着きを無くしていることがわかる。騒々しい馬の嘶きと、蹄の音が小屋から聞こえてくる。

ミュータントの一人であるグラートは上階の干し草置き場におり、馬の世話をしていた少年を食うのに夢中でパーティがやって来たことには気づいていない。厩舎の戸が開くとグラートはパーティ達に気付くが、それより先に6頭の馬がミュータントを恐れて我先にと飛び出してくる。**「普通」（+20）な〈調教〉（【知】上級）テストか、「手強い」（+0）〈てなづけ〉（【志】基本）テストに成功したキャラクターは上手く馬を誘導して難を逃れるが、失敗したキャラクターは「普通」（+20）な〈回避〉（【敏】基本）テストに成功しなければ馬に蹴飛ばされてしまい、脚部に（1d10+4）点のダメージを受ける（【頑健力】ボーナスとアーマー・ポイントによって減少できる）。飛び出した馬を厩舎に戻すには、一度落ち着かせるか、強引に連れ戻すために「多難」（-20）な〈てなづけ〉（【志】基本）テストに成功しなければならない。**

グラートは何かが厩舎に立ち込んだことに気付くとすぐに屋根に登り、反対側の棟に隠れる。干し草置き場に登ったキャラクターはすぐに打ち棄てられた少年の亡骸に気付く。少年は頭部に剣の一撃を受けて殺されており、右腕にはグラートに齧られた歯形がついている。

屋根の閉じた跳ね蓋からは雨が漏れ入っており、そこまで登る梯子の下は血に濡れている。跳ね蓋を開けると、キャラクター達は豪雨に晒される。屋根の上は雨のせいで非常に滑りやすくなっており、屋根の上に足を踏み出した者は皆「手強い」（+0）〈運動〉（【筋】基本）テストに成功しな

ければ足を滑らせる。足を滑らせても「手強い」(+0)〈運動〉テストに成功すれば跳ね蓋の枠に捕まることができるが、それも失敗したならば屋根から地面に滑り落ちる(5ヤード、約4.5m落下する)。屋根の上で「手強い」(+0)〈知覚〉(【機】基本)テストに成功すれば隠れているグラートに気づき、見つかったならば彼は斃されるか無力化されるまで戦う。グラートは吸盤のお陰で滑り落ちることなく屋根の上を自在に動き回ることができる。パーティがグラートに気付かず厩舎を立ち去ったなら、彼はオットーに呼ばれるまで御馳走を再び貪り始める。

### 馬車小屋

この建物の戸は施錠されている(「手強い」(+0):成功レベル2)。中にはアルトドルフのカルタック馬車店の所有物である大型馬車がある。この馬車はミュタントの襲撃よりも前に宿に到着していた。乗客と御者はカーツを盛られて、殺されたか地下室で縛られている。

### 宿屋と酒場

〈頭巾の男〉亭の戸はかぬきがかかけられ、カーテンも閉まっている。中からは陽気な騒ぎの音が聞こえ、何もおかしな点はないように思える。しかし、戸を叩くとすぐに笑い声は消え、椅子を引く音とピンのぶつかるチャリンという音が聞こえる。数分待つと、かぬきが外されて、ひどく太った男が戸を開く。彼はミュタントの一人で、「亭主」のふりをしたオットーだ。

オットーは宿屋に誰かが訪れるなど思いもしなかったので、キャラクター達を見て驚いている。驚きを隠しつつ、オットーはパーティを酒場に案内する。暖炉には火が燃えており、その近く座るハンスは街道巡視員の制服を着ている。

ドスンという物音が聞こえてその方向に視線を向けると、バーカウンターの裏から両目の膨らんだ男が現れてモップで床を拭き始める。彼は暴力の痕跡を隠すために地下室から出てきたファゴールだ。キャラクター達に特に注目されたい限りは彼は数分後にモップをかけ終わり、血塗れのモップとバケツを持ってキッチンに引込む。亭主のオットーはパーティの存在が気になって神経質になっており(この後に何が起るかを

考えて)、常にエプロンの端を引っ張ったり振ったりする癖を見せる。彼は宿は満室だと言ってできるだけ早くパーティを追い払おうとし、パーティを歓迎するそぶりを一切見せず、「いまちょうど寝室の方でお休みになったんだが、馬車の客が泊まっていて満室だ。それに、こんな夜に紳士淑女の皆さんは歓迎できないな、すまないが」と言う。

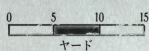
パーティが何とか泊めてもらえるように頼む(森の中で死ぬことを望んでいるのでなければそうするだろう)なら、オットーは(不承不承に)宿泊を認める。しかし彼は無愛想な態度を取り続ける——例えば頼んだエールを、洗いもしないタンカード(蓋つきの陶器製ジョッキ)に注いでくるのだ。

とは言えやがてオットーは「まあ、アンタらも何か食いたいだろう……」と呟きながら厨房に向かう。彼は他のミュタント達に指示を出すために一時この場を離れて、その間ハンスがキャラクター達に付きっきりになるのだ。ハンスは街道巡視員を装って、キャラクター達が何者なのかを尋ねてくる。

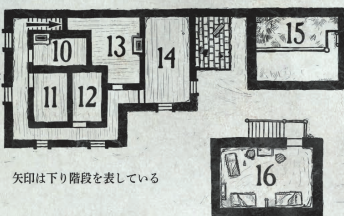
ハンスはキャラクター達を野盗か何かだと思っているかのように、公的な立場で質問をする。もしキャラクター達が船着き場について言及したなら、野盗に襲撃されて渡し守が連れ去られたのだと言い、宿が嚴重に施錠されていたのもそれが理由だと主張する。

彼はキャラクター達がこの野盗(そんなもの存在しないのだが!)の一味だろうと疑いの目を向け、「お前達が突然現れて亭主は不安だろうよ。こんな夜に出歩いている連中のことを信じられると思うか?」と言う。とはいえハンスはこの議論を過度に続けたりしない程には賢く、キャラクター達の言い分を聞くと、とりあえずは信用したという態度をとる。

パーティが厩舎のミュタントについて言及するとハンスは驚く。彼は招き入れたミュタント達は皆宿の中に隠れていると思っていたのだ。死体があったことを聞くと更に驚いたふりをして「亭主は厩舎の少年はとうに逃げ出したと言っていたから、彼の安全を確認していなかった。朝になったら埋葬してやろう。」と言う。

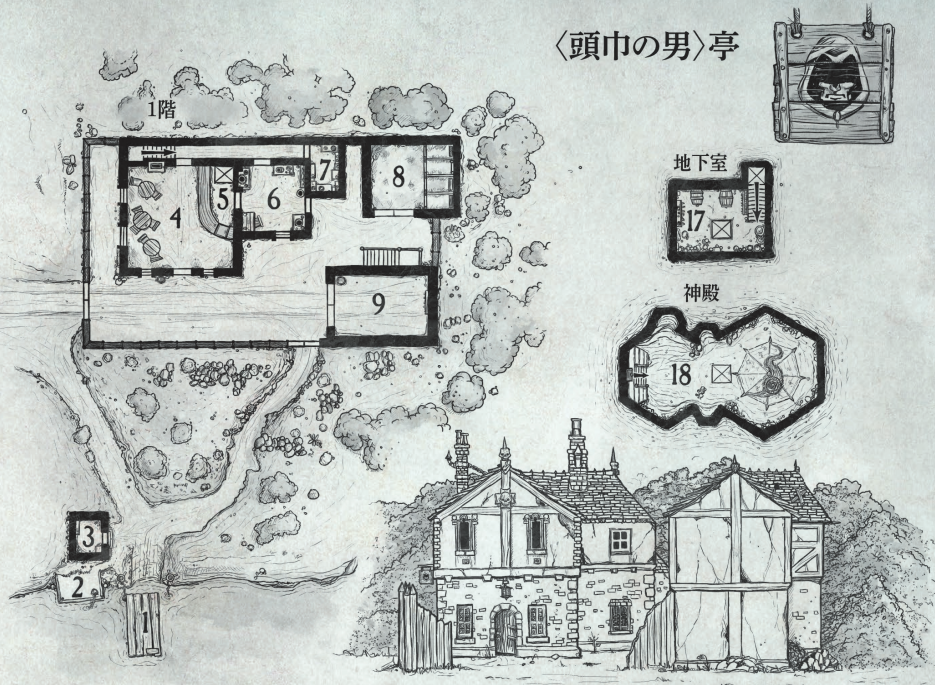


2階



矢印は下り階段を表している

場所	
1 船着き場	10 寝室 1
2 ふ頭	11 寝室 2
3 渡し小屋	12 寝室 3
4 酒場	13 亭主の部屋
5 バーカウンター	14 大部屋
6 厨房	15 厩舎の屋根
7 貯蔵庫	16 使用人部屋
8 厩舎	17 地下室
9 馬車小屋	18 神殿



### 〈頭巾の男〉亭



地下室



神殿





もしキャラクターが厩舎の死体やグラートについてオットーに尋ねたなら、彼はかなりショックを受け、不安を感じているように見える。しかし彼にとってもっとも恐ろしいことは、キャラクターがここでミュタント達の目的を明らかにすることである。オットーは話題を変えつつ、助けを求めるようにハンスを見る。

ハンスはキャラクター達が当局と関係がないと確信したなら、何かしらの言い訳をしながら席を立ち厨房へと向かう。ハンスが立ち去る所を見ていたキャラクターは、「平均的」(+20)の〈知覚〉テストに成功すれば、彼の制服の血痕に気付くだろう。

この段階に至っては、キャラクター達は疑いを持って何が起きているのかを探ろうとしているだろう。バーカウンターの中からであれば、厨房でオットーとハンスが会話している内容を盗み聞くことができる。ハンスは「落ち着けオットー、奴らは単なる旅人だ。ティーンチ神も新たな生け贄の魂を喜ばれることだろう。カーツを盛ればどうとでもなるさ。」と言って、カーツの入った薬瓶をオットーに手渡し、これ以降カーツの入った瓶はオットーの所持品となる。

誰かが厨房に忍び込もうとするなら、ハンスはすぐに酒場に戻る。その後厨房に向かった後は戸をしっかりと閉め切り、誰も正当な理由なく厨房に立ち入れないようにする。

しばらく経つと、オットーは暖かいシチューを人数分の碗に入れて持ってくる。どの碗にも2服分のカーツが盛られており、「超多難」(-30)な〈知覚〉(【機】基本)テストに成功することで奇妙な味に気づく。《鋭敏感覚：味覚》の異能を修得しているキャラクターはこのテストに自動的に成功する。この味に気づいたキャラクターは、「手強い」(+0)〈知識：薬草〉(【知】上級)テストか「容易」(+40)な〈知識：毒〉(【知】上級)テストに成功することで、何が混入しているのか分かる。

## カーツ

カーツはゴートサイトという植物から作られる薬である。服用してから約30分で効果が発揮される。1服分で眠気が誘発されて、キャラクターは「疲労状態」1つを得る。2服分でキャラクターは「気絶状態」となる。

**持続時間：**2d10+【頑健力】ボーナス分で有効になり、1d10時間持続する。これは「手強い」(+0)〈肉体抵抗〉(【頑】基本)テストに成功することで1時間減少し、加えてSL+1毎に更に1時間短縮されるが、最低でも1時間は持続する。

## 紳士淑女の皆様、良い夜を

キャラクターが食事を終えた後、カーツの効果が発揮されるまでの間にオットーはキャラクター達を2階の(寝室でなく)大部屋に案内する。彼はその部屋以外はすべて団体客が使用していると主張する。

廊下には絨毯は敷かれておらず濡れているが、良く調べるとここには絨毯が敷かれていた形跡がある。絨毯はファゴールによって剥がされ、床は血を拭うためにモップをかけられたのだ。

大部屋は掃除されておらず、ベッドも汚れている。キャラクターが抗議してもオットーは「アンタらにしてやれるのはここまでだよ」と素っ気なく答える。彼はできるだけ早く部屋から立ち去ろうとしているように見え、出ていく際に戸の鍵(「手強い」(+0)：SL2)を閉めて行く音が聞こえる。

もしもグラートがまだ厩舎で生きているなら、大部屋にいるキャラクター達の耳には馬の怯えたような嘶きが聞こえるだろう……

## 寝室

寝室は二階に4部屋(亭主の部屋と3部屋の客間)しかなく、すべて施錠されている(「手強い」(+0)：SL3)。

亭主の部屋と2部屋の客間は、空っぽで特に目立った点はない。しかし残る1部屋にある2台のベッドは血で汚れており、寝具は乱れて部屋に散らばっている。

ベッドで眠っていた者が刺され、部屋の外に引きずられていったのは明らかである。引きずられた後は戸まで続いているが、敷居のところで消えている。

## 厨房

厨房の作業台は明らかに低く、ハーフリングの料理人向けに設えられている。ミュタントの計画が進行中でない限り、ここにはファゴールがあり、宿中の血痕を拭うのに使ったバケツ(まだ血の混じった水が残っている)もここに置いてある。庭に続く戸の鍵は開いている。

## 地下室

地下室にはビールの樽とワインや蒸留酒の瓶が置かれている。床には血痕が(ファゴールが拭いていなければ、これはプレイヤー達がどれくらいまくやったかによって変わってくる)あり、少し浮いた床板まで続いている。この床板を外すことで、地下室の更に下に隠された混沌の神殿へ行くことができる。床板は状況に応じて開閉されており、最初にキャラクターたちがここを訪れた時は床板は閉じているが、儀式の最中は開いている。閉じた状態の床板には血痕をたどった後に「手強い」(+0)〈知覚〉(【機】基本)テストに成功することで気付くことができる。

## ティーンチ神の神殿

本当の亭主とその妻、2人の召使い、そして御者の1人はまだ生きており、神殿で拘束されている。彼らはいまだ、夕方に盛られたカーツの影響で苦しんでいる。ミュタントの手にかかった他の犠牲者たち、即ち御者と3人の乗客(職人)、そして宿のハーフリングの料理人の死体は、神殿のすみにも山積みされている。

神殿の床の中心には奇怪な紋様が蠢いており、その真ん中には高さ2フィートのティーンチ神の魔力のある彫像が置かれている。この紋様はティーンチ神の印と混沌の八芒星の形を交互に取る。像は緑がかった石で作られており、観察すると浮き上がり動き出したかのように見える。この様を見たキャラクターは「手強い」(+0)〈冷静さ〉テストに成功しなければ、1点の「墮落ポイント」を獲得する。このティーンチ神の象徴は破壊することができる(5点の【頑健力】と5点の「耐久値」を有する)が、1ラウンドで破壊できなければ、神殿の守護者であるディーモンが現れる。ディーモンが斃されると像はあっけなく壊れ、床の紋様も消え去る。

壁際には鍵(「難しい」(-10)：SL3)のかかった木箱が置かれており、中には10枚のクラウン金貨、29枚のシリング銀貨、15枚のペニー真鍮銭が入っている。更に「普通」(+20)な〈知覚〉(【機】基本)テストに成功すると、その後ろの緩んだ石を外した中に力の薬液の入ったポーチが隠されている。これを飲むと2d10ラウンドの間【筋力】に+20のボーナスを得て、その後(1d10-【頑健力】ボーナス)つの「服毒状態」を得る。

ミュタントのウィルヘルムは、儀式に参加するか、そうでなければ神殿への階段の裏に潜んでいる。



## 儀式

オッターがキャラクターを大部屋に連れて行った直後、カーツの効果が発揮される。効果が発揮されてから30分後（ミュタントはこのタイミングを知っている）、オッターは厩舎へグラートを呼びに行く。この時大部屋から窓の外を見ていれば、オッターが厩舎から（まだ生きているのであれば）グラートを連れてくるのが見える。

ハンスとミュタントは地下室に集まり、像の魔力を使ってディーモンを召喚する儀式を行う。儀式が始まるとすぐに、不気味な詠唱が宿中に響き渡る。これは30分間続き、ハンスはディーモン召喚の儀式に2人の生贄を捧げる。

儀式が始まると、ファゴールはキャラクターたちのいる大部屋まで密かに忍び寄り、戸から聞き耳を立てる。「普通」(+20) なく「知覚」(【機】基本) テストに成功したキャラクターは、ファゴールが近づいてくることに気付く。キャラクターが意識を失っていなかったり、大部屋の戸が開いているなどファゴールが不審に思う点があれば、彼は地下室に戻って床板を閉じて、儀式を行う他のミュタントたちに警告する。また、機会があるならばファゴールは宿のどこかに潜んでキャラクターの一人に後ろから襲いかかろうとする。

特に異常がないと思えば彼はすぐに地下室に戻り、他のミュタントと同様に儀式に加わる。

キャラクターたちが儀式を妨害しない限り、像はディーモンへと変化する。それは脈打つ不格好なピンクとブルーの球体となり、極彩色の火花と蒸気を伴って、叫び声をあげるような顔と鋭い爪がブヨブヨした表面に浮かび上げながら目覚める。このディーモンが**恐怖2**のクリーチャー特徴を持つことを忘れないように。すなわち「手強い」(+0) 〈冷静さ〉(【志】基本) の継続テストに成功レベル (SL) +2 以上で成功しなければ、近づいたりできないのだ (訳注: 「恐怖」のその他の効果はルールブックを参照すること)。

哀れにもハンスはディーモンを制御する儀式を知らないため、彼とミュタントもまたディーモンに攻撃される。ディーモンは目についた者すべてを斃し、周囲を見渡した後、逃げた者たちを追跡する。

### ピンク・ホラー

移	武技	射技	筋	頑	機	敏	器	知	志	協	傷
4	50	35	45	35	60	50	40	50	60	15	15

**特徴:** 悪魔的+8、恐怖2、墮落(中規模)、不安定性、武器+8(爪)、分裂

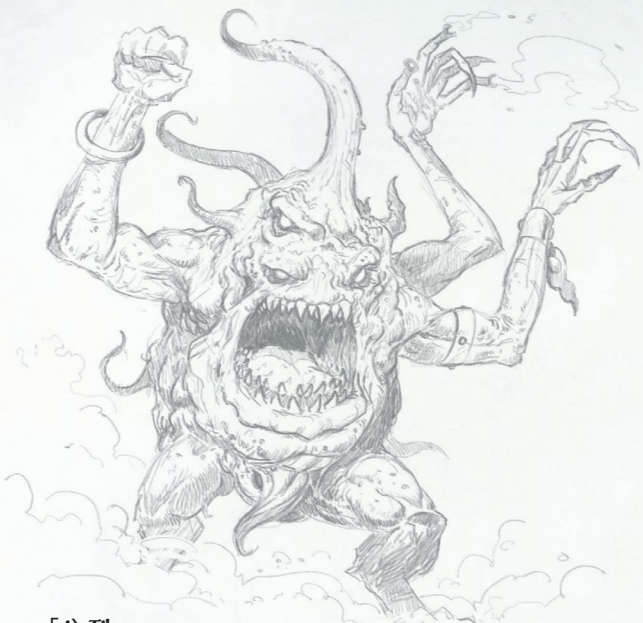
**悪魔的+8;** このクリーチャーのすべての攻撃は「魔法的」である。なんらかの攻撃を受けた場合は1d10をロールし、出目が8以上だったなら、クリティカルであろうとも、その攻撃を無視する。このクリーチャーの「耐久値」が0点以下になったなら、このクリーチャーの魂は即座に混沌の領域に還り、ゲームから取り除かれる。

**恐怖2;** ラウンド終了毎にテストを行う〈冷静さ〉(【志】基本) の継続テストを行い、そのSLが+2以上になるまで「恐怖」の「心理特徴」の影響を受ける。「恐怖」である間、「恐怖」の対象へ行うあらゆるテストに-1SLのペナルティを被り、「手強い」(+0) 〈冷静さ〉テストに成功しない限り、対象へ近づくように移動することはできない。対象が君に近づいた場合「手強い」(+0) 〈冷静さ〉テストに失敗すると「戦意喪失状態」1つを得る。

このディーモンは噛み付きと爪による引っ掻きで攻撃し、神殿の内部にいる間は**不安定性**の特徴を無視する。加えて特別なクリーチャー特徴である**分裂**(P.9参照)を有する。







「分裂」

このデーモンが「クリティカル負傷」を受けるか、すべての【耐久値】を失ったなら、それは2体のブルー・ホラー（下記参照）に分裂する。

ブルー・ホラー

移	武技	射技	筋	頑	機	敏	器	知	志	協	傷
4	30	30	35	30	35	30	35	25	30	10	12

**特徴：**悪魔的+9、恐怖1、墮落（中規模）、不安定性、武器+6（爪）

**不安定性；**自身より高い「優位」を持つ相手と「交戦中」のままラウンドを終了したなら、このクリーチャーは自身と交戦している相手の中で、最も「優位」を多く持っている者の「優位」の数と、自身の持つ「優位」との差に等しい「耐久値」を失う。このクリーチャーの「耐久値」が0点以下になったなら、その身体をその場に維持している魔術は崩壊し、このクリーチャーは“死”を迎える。

## 街道巡視員達

夜が明け始めると4人の街道巡視員が〈頭巾の男〉亭を訪れる。キャラクターや他の人々に対する巡視員たちの反応は、彼らの見た光景から考える最も悪い解釈をされるだろう。例えば、パーティがミュータントの死体や捕虜、もしくは起きた出来事の証拠を持っていない限り、巡視員たちはここで起こった出来事が何であれキャラクターたちの仕業だと勘違いするだろう。また亭主や従業員、客たちを殺害した容疑が、この巡視員の警邏範囲内で起きたいかなる他の事件よりも優先して調査されるだろう。

もしも彼らがパーティの無実を信じたとしても、宿で何が起きたかは明らかにしなければならないため、街道巡視員達はパーティに近くの街まで同行し、事件についての説明をするよう要求するだろう。

街道巡視員 4人

移	武技	射技	筋	頑	機	敏	器	知	志	協	傷
4	40	40	40	40	40	30	30	30	40	30	16

**特徴：**鎧1（レザー）

**所持品：**クロスボウ+9（60）、クロスボウ・ボルト10本、馬、ロープ（10ヤード）、鞍とハーネス、片手用武器：剣+4

## 報酬

アドベンチャーが終了したら、以下の経験点を各プレイヤーに配布すること。

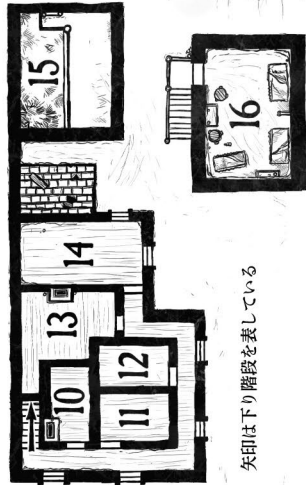
- 良いロールプレイをした：50～75XP
- ミュータントたちを適切に対処した：30XP
- デーモンかその像を破壊した：50XP
- 街道巡視員の疑いに適切に対処した：25XP



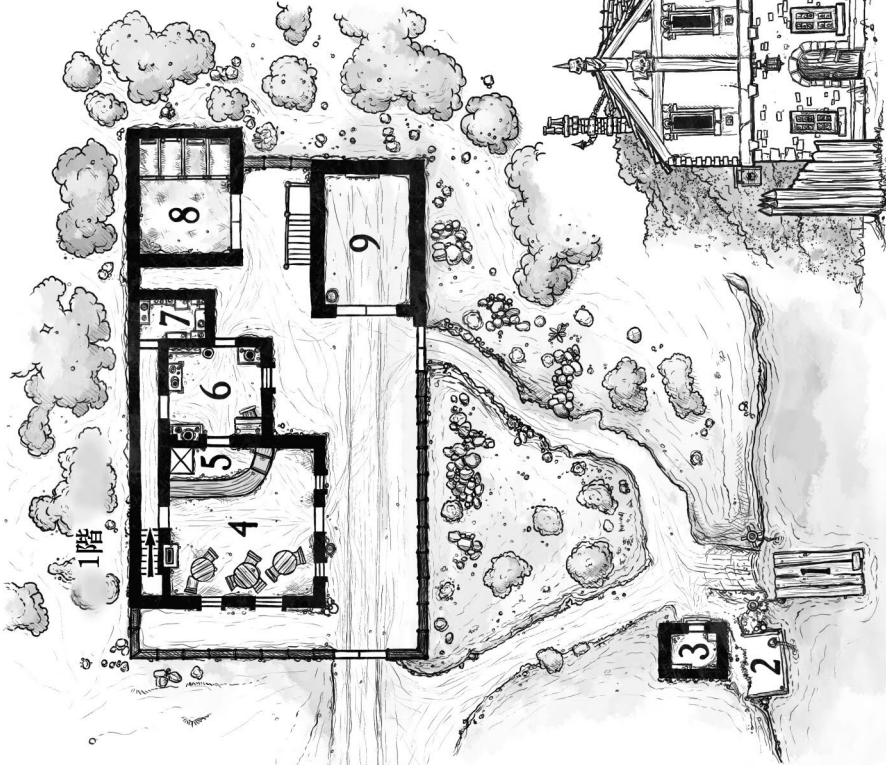


# 〈頭巾の男〉亭

2階



矢印は下り階段を表している



地下室



神殿



## 場所

- |           |          |
|-----------|----------|
| 1 船着き場    | 10 寝室 1  |
| 2 ふ頭      | 11 寝室 2  |
| 3 渡し小屋    | 12 寝室 3  |
| 4 酒場      | 13 亭主の部屋 |
| 5 バーカウンター | 14 大部屋   |
| 6 厨房      | 15 厩舎の屋根 |
| 7 貯蔵庫     | 16 使用人部屋 |
| 8 厩舎      | 17 地下室   |
| 9 馬車小屋    | 18 神殿    |

