

どこに向かって漕ぎ出す？

- ① 東のオーキッドの国へ。
- ② 南のクワトリルの国へ。
- ③ 西のグルームハイヴンへ戻る。

## 野外

念願の自由を取り戻した今、どこまでだって進んでいける。だが大海原に漕ぎ出した諸君が選んだのは……西のグルームハイヴンへ取って返すことだった。パーティの船で過ごした時間は無駄にはならなかった。おかげで帆走と航法の知識を身につけることができた諸君の航海は、順調に進んでいった。

最初の波乱に満ちた旅路と比べると、帰路は実に単調で飽き飽きしてきた。来る日も来る日も、ただただ目の前に広がるのは広大かつ終わりのない水面。

そんなある日……見覚えがあるものが見えてきた。かつて後にした、引き裂かれて廃墟となった、あの島だ。船を近づけ、なかば水没した岩々に沿って周囲を回っていると、垂直な崖に、以前見た洞窟を発見した。その洞窟わきに、諸君のものによく似た様式のオーキッド船が停泊している。

**選択 A**： 洞窟を調査する。

**選択 B**： 余計なことはせずにグルームハイヴンを目指す。

m9



選択技: 洞窟を調査する

目的: 全キャラクターが出口 **a** から脱出する

### 序幕:

絶壁周辺の岩礁の間を縫って進むには、細心の操舵が必要だったが、ようやく係留できそうな地点を見つけた。上陸するやいなや、諸君は最後の冒険を求めて、まっしぐらに洞窟へと向かった。そういう意味では、この洞窟は決して失望させるものではなかった。

隘路や急な下り坂をいくつも抜けた探索の結果、広大な洞窟にたどり着いた。その壁は松明の光を反射してきらめいた。すると遠い向こう端に、見覚えのある人物がいた。大きな金貨袋を、いくつも移動させている。相手もこちらに気づき、純粋な驚きと当惑の表情で見上げてきた。

「んなバカな……」パーティは呟き、態勢を整えようとする。「まったくお前らときたら、捨てても捨てても戻ってくるタチの悪いコインかよ。この辺に棲みついている闇の精霊の仕業じゃねだろうな？ からかわれてんのか？ いや、ヤツらだったら、ここまで残酷じゃねえな」

パーティは財宝の詰まった鞆を何個か片手で持ち上げ、逆の手を壁のスイッチに伸ばした。「残念だな。おれはこの隠れ家気に入ってたんだ。お前らをオーキッドに売り飛ばして稼いだ金の仕舞い場所は、また別を探さ直さないといけねえ」

スイッチを押すやいなや、パーティは身をひるがえし、通路を抜けて逃げて行く。追いかけてやると洞窟全体が大きく振動し、床に投げだされた。崩落で退路が完全に断たれる。目の前にも天井から落石があり、ちょうどパーティの逃げた道を塞ぐ形になった。

そればかりか邪悪な気配まで感じる。怒りに震える大地より、闇なる存在が実体化していく。瓦礫の下に生き埋めになる前に、この洞窟から脱出しなくてはならない。

### 特別ルール:

①の水晶は施錠された扉かつ物標で、破壊時に解錠されます。HPはC×(4+2×L)。破壊されたら歩廊の上書きタイルと置き換え、①を読み上げてください。

全てのキャラクターが出口ヘクス **a** のいずれかにいるか、出口ヘクス **a** で脱出した場合、脱出したと見なします。いずれかのキャラクターが、出口ヘクス **a** 以外で脱出したなら、シナリオは失敗に終わります。

②～⑩の数字の書かれた目的トークンをシャッフルし、マップの横に裏向きに置いておきます。第1から第9までの各ラウンド終了時、そのトークンを1枚ずつランダムに表に戻します。「N1a」タイル上の、

その数字の全ヘクスに障害物を配置します。数字が1つのヘクス上にある場合、そのヘクスに1ヘクスの大きさの障害物を置きます。2ヘクスの境界にあるなら2ヘクスの大きさの、3ヘクスにまたがっているなら3ヘクスの大きさの障害物を配置します。

障害物が配置されるヘクスにいるコマには、罠の2倍のダメージを与えた上で、その障害物の隣接ヘクスへと強制移動させます。移動可能な隣接ヘクスがない場合、そのコマは死亡する(モンスターか召喚獣)か、脱落します(キャラクター)。

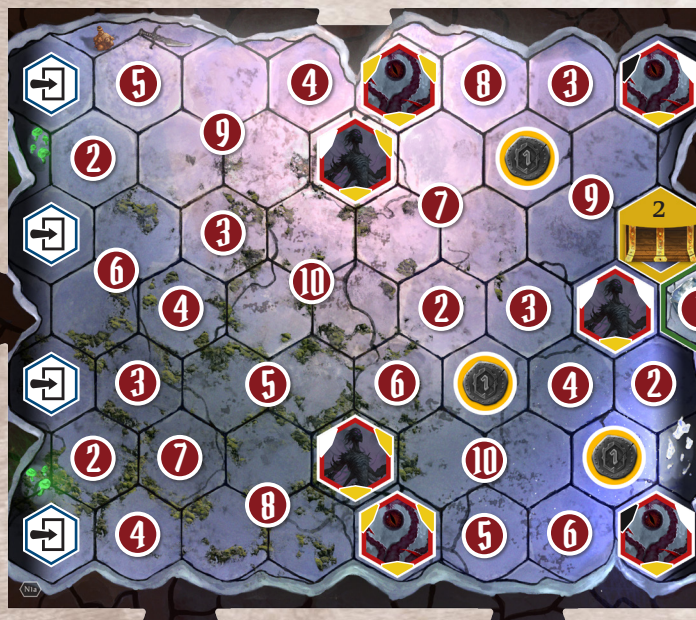
第10ラウンド終了時、「N1a」タイルは除去され、まだ「N1a」タイルに残っているコマは全て死亡もしくは脱落します。



洞窟が崩壊するさなか、何とかその巨岩を破壊した。そこを通り抜けることはできるが、まだ危険は続いている。パーティの姿は見あたらない。

### 特別ルール:

第11ラウンド終了時、①と②の全ヘクスに障害物を配置します。この障害物は、そのヘクス上にいたコマに(直前の部屋と同じく)ダメージと強制移動を適用します。以降、毎ラウンド終了時、前のラウンドで配置した障害物のすぐ右隣のヘクス3カ所に、1つずつ1ヘクスの障害物を配置していきます。



使用する地形タイル:

N1a  
G2a



宝箱 (x1)



黑夜の魔神



深淵の怪魔



毒と負傷の罠 (x6)



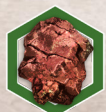
石の柱 (x6)



石筈 (x6)



水晶 (x1)



巨岩 (x6)



巨岩の塊 (x4)



巨岩群 (x4)



## 終幕:

暗黒へと続く下り坂の地下道を、足を引きずりながら歩き続ける。崩壊する通路と衝突する岩の音が、背後から迫ってくる。

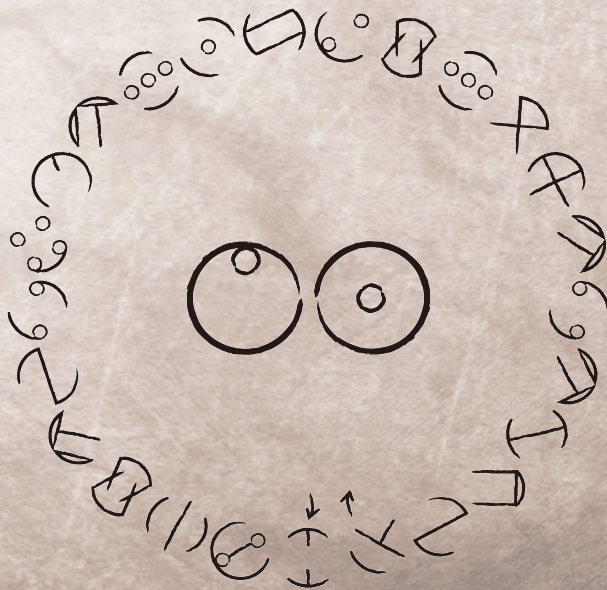
待ち受けていたかもしれない、快適で優雅な生活の幻影が、脳裏をよぎった。グルームハイヴンに戻るか、東の大陸でも訪問すればよかった。けれど好奇心が優った。そしてパーティもまた、本気で驚いていたにせよ、諸君より一枚上手だった。

実際、パーティはどこへ消えたのか？道の先は急な下り坂になったかと思うと、すぐに完全に垂直な縦穴となった。

奈落の縁に立つ。ちらりと振り返ると、悪意に満ちた洞窟の崩壊音は、いまだどんどん近づいてくる。再び眼下に広がる空虚な闇を見下ろす。ためらいの後、諸君は未知なる世界へと飛び込んだ。

〈未知なる世界へ〉

完



□: 2

身中の賢者