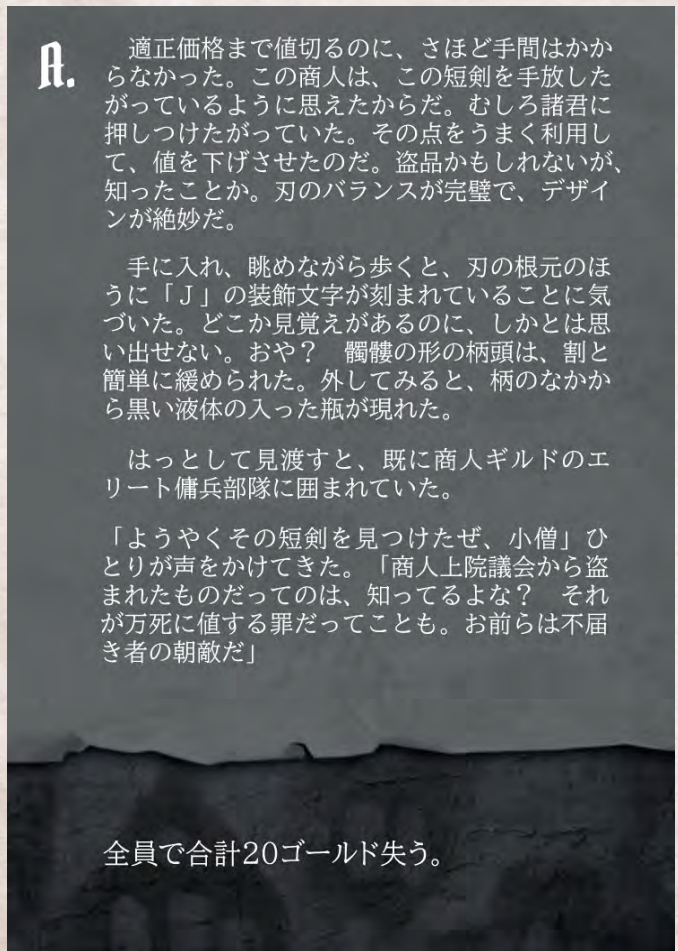
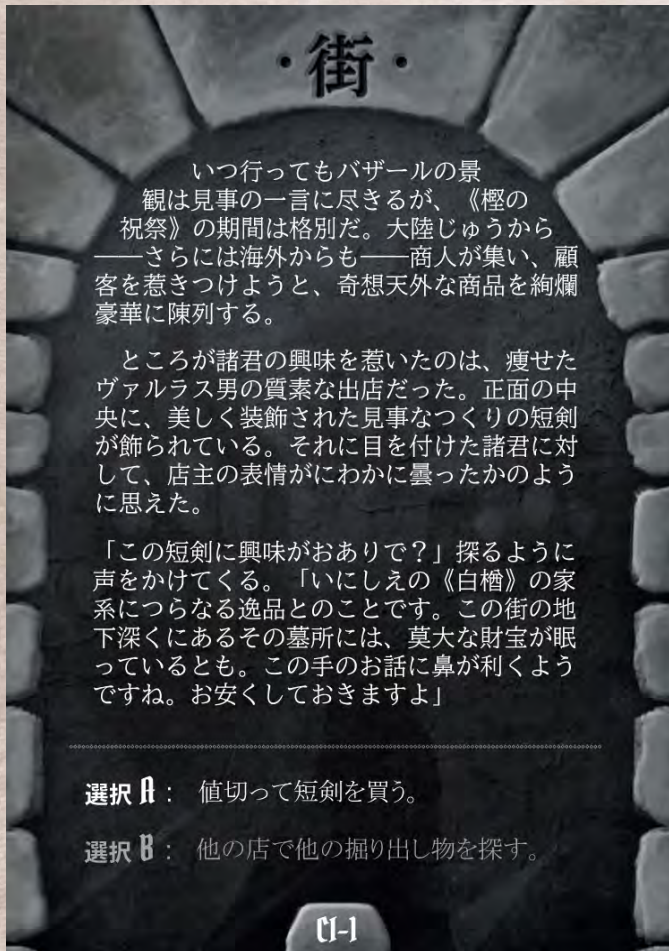


### 次はどこへ？

- ① 遙か彼方の地より運びこまれた品々を見にバザールへ。
- ② 手に入れた財産への助言を求めて占い師の元へ。
- ③ もっとエキゾチックで危険な獣を見に見世物小屋へ。
- ④ 家に戻って傷の回復につとめる。



開始条件：なし

目的：街の衛兵の全滅、もしくは全員出口 **a** から脱出

序幕：

《楯》の教えによれば、かつて人間は洞窟の暗闇から這い出し、《白楯》の庇護の元、その暖かきまなざしの届く範囲に最初の都市を築いた。《楯》の導きによって繁栄の道を見出した人類は、太陽のない地下へは二度と戻らぬと誓ったのである。

《古の山口》は、その誓いの象徴であった。帝国山脈の地表に至る玄関口であり、かつての人類の家である洞窟網へとつながっていた。ところが洞窟網は拡張され、再建され、地下要塞へと生まれ変わった。かの都市で最悪の犯罪を犯した者を投ずる牢獄であった。

つまり諸君は、そこにいるのである。凶運の短剣から解放されはしたが、他のあらゆる武器も取りあげられてしまった。湿っぽい牢内で一緒に座りながら、裁きの刻を待っている。それがいつになるのか皆目見当もつかないが、そろそろこの状況に慣れてきた。看守が差し出す不味い粥を黙々と口にする。

だが諸君の処遇について、別の計画がある御仁がいるようだ。この部屋の奥のほうで、小石が床に落ちる音が響いた。暗闇を凝視すると、黒服の男の影がふたつ接近してくる。その背後には、天井の小さな穴から垂れ下がったロープ。ひとりが諸君の足元にカードを投げた。立ち上がりながら拾うと、剣で貫かれた髑髏の紋章が描かれていた。

「シン＝ラは、汝らの死を願う」ひとりがハローワ特有の異界的な抑揚のきしり声で宣言した。反射的に飛び退き、背が部屋の鉄格子に食いこんだ。武器などはない。だが、こんなところで死ぬのは真っ平ご免だ。



ハローワ寄生体 街の衛兵 大鎖蛇 宝箱 (x5)



石柱 (x1) 棲み処 (x2) テーブル (x2) 書棚 (x4) 壁の一部 (x6)






使用する  
地形タイル：

- B2b
- A1a
- A2a
- L1a
- L2b
- B3b
- G1b



特別ルール：


目標の宝箱を略取していないキャラクターはアイテムを使用できません。誰も目標の宝箱を略取しないうちは、全キャラクター（およびその召喚獣）の攻撃修正カードをめぐる前の攻撃力の最大値は、2までに制限されます（さらにその後で、あるなら相手の防御ボーナスを適用します）。射程は変わらず能力カードに記載のものを使用してください。誰か1人でも目標の宝箱を略取したら、各攻撃力の最大値に関する制限はなくなります。

ヘクス**⑥**にいるキャラクターは、ロープを登るために移動力を消費することができます。跳躍もしくは飛行は、ここでは移動+1とみなします。ヘクス**⑥**から動かない限り、消費した移動力は、何アクションでも何手番でも加算できます。ロープの登攀に対して合計で5移動力を消費できた瞬間、そのキャラクターはヘクス**①**へと移動します。最初の部屋と**①**の部屋とのあいだは視線が通らず、モンスターや召喚獣は互いに逆の部屋に対して、狙いを定めることはありません（たとえば全キャラクターと召喚獣が、ロープを登りきって最初の部屋から出てしまえば、とり残されたハロワー寄生体は以降なものもしません）。召喚獣はその手番ではロープを登らないため、登らせたいのであれば、キャラクターの手番で何らかの方法で移動アクションを実行させてください。



天井の穴を潜り抜け、ひとつ上の階にたどりついた。この大部屋は衛兵でいっぱいだが、この地点は死角になっているようだ。取り上げられた装備なしで、何とか向うの壁の扉まで忍んで行かなくてはならない。

特別ルール：

すべての街の衛兵の攻撃には攪乱の効果が付加されます。最初、全衛兵は「無警戒」状態です。無警戒の衛兵は敵を狙いませんし、能力カードのアクションを実行しません。その代わりに能力カードの行動順位で、決まった巡回路を回り続けます。**①**の全衛兵は、その**①**の文字が半分重なっている障害物に沿って、反時計回りに移動します。**②**の衛兵は、地形タイル「L2b」+「L1a」でできた大きな長方形の最も外側のヘクスに沿って、反時計回りに移動します。行動順位が49以下なら、それぞれ4ヘクス移動します。50以上なら3ヘクスです。他の衛兵と同じヘクスで停止する場合、さらに1ヘクス先へ移動させます。

敵と同じヘクスに入る場合、その手前で停止します。

各コマの手番終了時、衛兵が「警戒中」になったか確認します。各敵に隣接するまで移動するのに必要なヘクス数を数えます。その敵に視線が通るなら、そこから-2します。さらにその敵の隠密値（後述）を加算します。合計値が2以下なら、その衛兵は警戒中になります。警戒中の衛兵は、通常のルールにしたがって行動します。

各キャラクターの基本の「隠密値」は0ですが、この部屋で標的をとらずに攻撃アクションを実行することによって、上昇させることができます。与えるはずのダメージが、次に移動アクションを実行するまでの隠密値となります。召喚獣の隠密値を上げることはできません。地形タイル「L2b」+「L1a」にいる衛兵に対して何らかの能力が使用されたら、ただちに全衛兵が警戒中になります。

召喚獣は、無警戒の衛兵を狙いません。



扉を開けると、備品でいっぱいの小さな倉庫だった。願わくば、ここで自分の装備を取り戻して、逃げられますように。戻って衛兵を相手にすることもできるが、左手前方の壁に、レンガが数個除去された小さな穴を見つけた。ハロワーの飛行侵入経路だろう。この穴を広げることができれば、自分たちでも通れるかもしれない。

特別ルール：

**③**の壁は破壊できる物標です。HPはCx8。破壊されたら、そこに1ヘクスの歩廊タイルを配置し、**③**を朗読してください。

あるいは街の衛兵を全滅させたら、終幕Aを読んでください。



ついにモルタルが崩れ、安堵の息をついた。穴はちょうどよく広がった。それも束の間、闇の中からかすかにシュッシュッという音が聞こえた。覗きこむと、うごめく蛇の群れを松明が照らし出した。クサリヘビの棲み処に足を踏み入れてしまったのだ。だが自由への脱出路はその向こうにある。

特別ルール：

全キャラクターが**a**ヘクスにいるか**a**ヘクスで脱落したら、脱出成功です。いずれかのキャラクターが**a**ヘクス以外で脱落したら、このシナリオはパーティの敗北で終了します。うまく脱出できたら、終幕Bを読んでください。

終幕A：

君の一撃で最後の衛兵が沈むと、辺りを静寂が支配した。このしじまのなかで少し警戒し、耳を澄ませる。誰かまだ、気づいている者はいないだろうか？

永遠のような数分後、行動を起こした。衛兵の鎧を着こんで変装すれば、悠々と牢獄から出れる自信がある。死体を何とかうまく隠し、外の世界へと向かった。

報酬：

各人チェックマーク✓1つずつ

終幕B：

毒と大量の出血で、気分が悪くなった。足を引きずりながら通路を進む。背後からはまだ、蛇の威嚇音が聞こえている。さらなる蛇が姿を現し、しかも怒り狂っている。

だが歩みを速めると、やがてシャーツという音は遠ざかっていった。そろそろ衛兵も気づいたろうが、うまくいけばこの同じクサリヘビが、その追跡を遅らせてくれるだろう。ハロワーがこの道を通して侵入してきたのであれば、諸君も必ずや出口を見つけることができる。そう信じて、闇の中を進み続けた。

報酬：

各人チェックマーク✓1つずつ