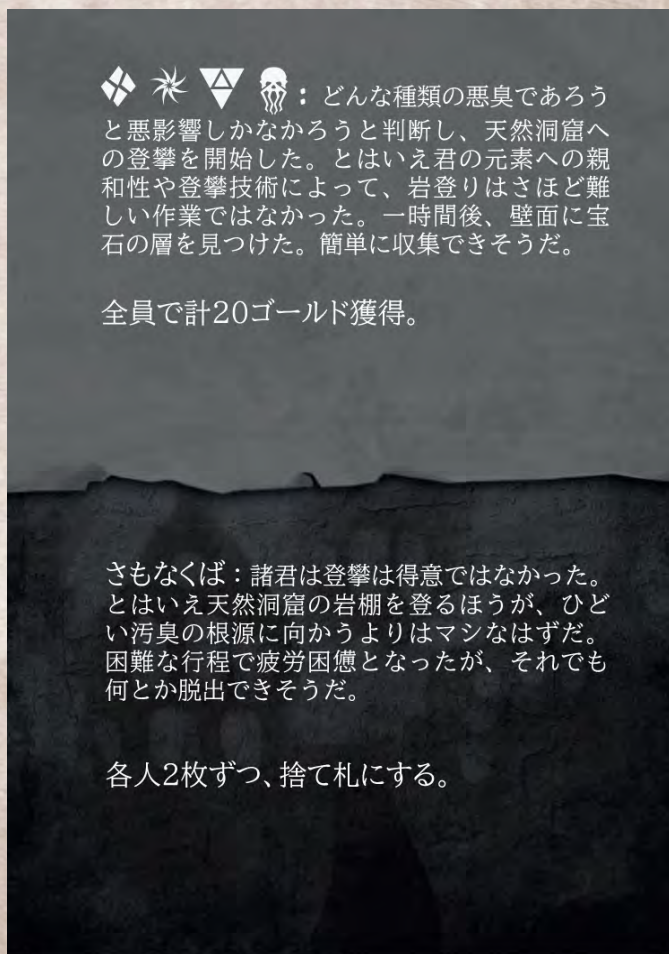
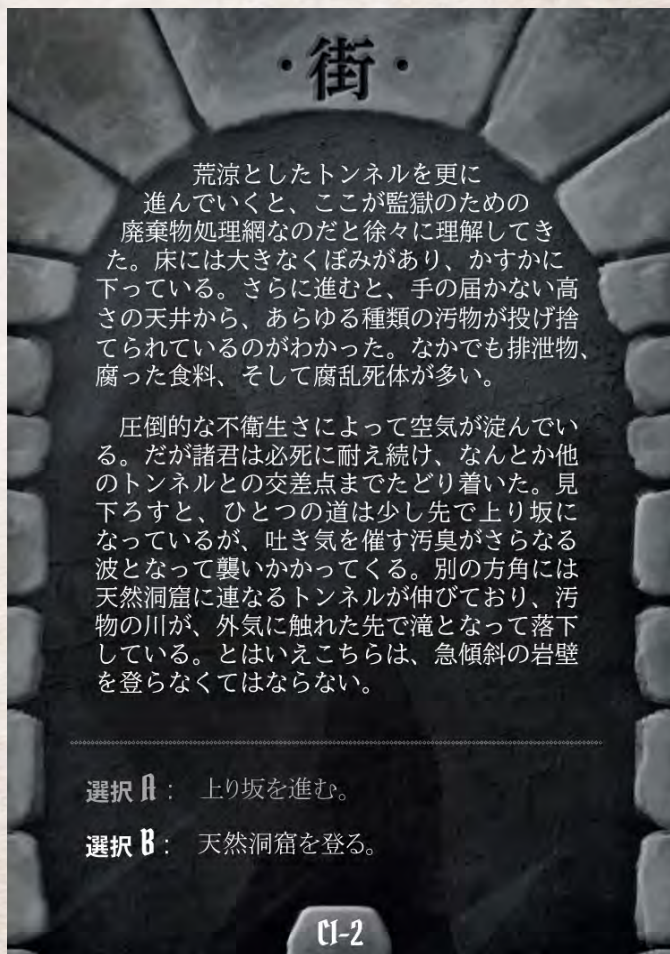


結果は？

① 終幕 A

② 終幕 B



開始条件：なし

目的：③ が読まれるまで不明

序幕：

道行きは危険極まりなく、岩の露頭に沿って慎重に歩みを進めた。足元にさえきちんと注意を払ってれば、思ったより難しくはなかった。その時、ぬめりのような奇妙な音が聞こえてきた。闇の先に松明をかざす。知能を備えた震える軟泥——ウーズの輪郭が照らし出された。おそらくこの生物は普段、この谷に捨てられた死骸を捕食しているのだ。そして今、より新鮮な餌を捕らえる機会を得たというわけだ。なんにせよ、とても友好的とは思えない。

特別ルール：

この2つの地形タイル「A3a」+「H1a」上の全ヘクスは、すべて困難地形です。ウーズが倒されたヘクスには、シナリオ補助トークン（数字でもアルファベットでもかまいません）を配置してください。以降、そのヘクスは飛行できないキャラクターおよび召喚獣にとって「潤滑ヘクス」とみなします。また召喚獣は、潤滑ヘクスを負のヘクスとみなします。



跳躍移動中以外で潤滑ヘクスに進入したキャラクターおよび召喚獣は、ただちに1ヘクス左に強制移動させます。

飛行中ではないキャラクターや召喚獣が、②の壁ヘクスに強制移動させられたら、②の文章を朗読してください（次ページ）。②の表示がない左の壁に強制起動させられたら、畏ダメージを受けます。②の壁ヘクスに強制移動させられた飛行できないモンスターは、畏ダメージを受けます。

①は壁であると同時に物標であり、HPは(3+L)xCです。いかなる意味でも移動させることはできず、通り抜けることもできません。破壊されたら下の①の文章を朗読してください。

扉③を開けたなら、対応する文面は次々ページにあります。



使用する地形タイル：

- A3a
- H1a
- G2a
- J2b



岩の障壁を抜けて、風がむせび泣く。出口を期待しながら、君はその障壁の破壊に専念した。しかし最後の岩塊が崩落した瞬間、すぐ間違いに気づいた。

乾ききった死体の上に、旋風で構成された二体の恐るべき魔神が浮遊している。足元がおぼつかず、噴出されるその強風に、容易に耐えられそうにない。だがこの状況を鑑みるに、何か重要なものが見つかりそうだ。おそらく遺体には、お宝が眠っているに違いない。

特別ルール：

陰風の魔神を、ヘクス a（キャラクター2名なら通常、3～4人なら上級）と b（キャラクター2～3名なら通常、4人なら上級）に、各1体ずつ発生させてください。この陰風の魔神の各攻撃には、押出し 1 が付随します（牽引も付随するなら、その前に適用）。

15コールド、風車が描かれた奇妙な紋章を見つけ、すぐさま拝借した。

宝箱02:遺体の懐中をまさぐるうち、ぼろにはなっていたもの、衣服がかかたり上等であったことがわかった。やがて

2

崖から落ちた仲間の表情が恐怖に凍る。好運にも、落下距離はたいしたことはなく、衝撃とともに、少し離れた岩棚に何とか着地できた。不運にも、そこは生ける屍の巣窟であり、落下者の命を奪うことに興味深々という様相であった。圧殺されないうちに、崖を登る必要があるだろう。

### 特別ルール：

これ以降、飛行していないコマ（この ② の文章を読むきっかけとなったコマも含む）が ② の壁ヘクスに強制移動させられたなら、そのコマを、その ② の壁ヘクスに対応し、この部屋の右端の壁に隣接する至近の空ヘクスの1つに、再配置してください。そのコマは畏ダメージを受けます。強制でなく自分の意志で ② の壁に移動したキャラクターに対しても、同様の処理を適用してください。

この部屋からは、マップ上の他の部分に対して、視線は通りませんし狙いも定めることはできません。この部屋の右端の壁に隣接するヘクスにいるキャラクターは、1手番で4移動力消費することで、元いた部屋の左端の壁に隣接する至近の空ヘクスの1つに、再配置することができます。



宝箱03: 大きなゴミ山のなかで何か光っている。後先考えず、掘り返してみた。完璧な保存状態の(敏捷のブーツ)を引っ張り出した(アイテム043番)。片方の踵にはFとSが粗合せ文字として刻まれていた。

## 首都の陰謀 3: 滑る坂道

3

### 特別ルール:

キャラクターの開始位置に2体の恐狼を発生させてください。キャラクター2名ならどちらも通常の、3名なら片方、4名なら両方とも上級モンスターです。加えて各ラウンド開始時、キャラクターの開始位置に恐狼1体を発生させます。キャラクター2名なら通常の、3名なら通常と上級を交互に（通常が最初）、4名なら上級モンスターです。これら恐狼は困難地形の影響を受けません。

巨石 **C** は物標でもあり、移動できず、そのHPは(3+L)xCです。破壊されたら地滑りを起こし、全 **i** およびそれより上方のマップ上の全ヘクスにいるコマは倒され（死亡）します。恐狼の発生も止みます。地滑りが発生した後、マップ上の全モンスターが倒されたら、このシナリオは成功裏に完遂されます。キャラクターがひとりでも、地滑りで死亡するか、地滑りの影響のあるヘクス上で脱落していったら、このシナリオに敗北します。この部屋では、ウーズを倒しても、潤滑ヘクスは発生しません。



### 終幕:

地滑りが経路の全てを呑みつくす不協和音は徐々に収まり、諸君はしばし息を整えた。退路は完全に断たれた。荒ぶる巨石の波によって、何もかもが破壊され消去された。もう追っ手など来るまい。だが「もはや前進あるのみ」と悟った瞬間、心のなかでしこる恐怖を自覚した。

どんな試練が待ち受けていようと、乗り越えなくてはならない。他の選択肢はないのだから。

### 報酬:

各人20XPずつ  
各人チェックマーク  2つずつ