

雲海獣に隣接していた宝箱からアイテムを獲得できたか？

- ① はい
- ② いいえ

## 亀裂

《光》の声の残響が脳裏から消えるや否や、周囲が暗転し、大気に緊張が満ちた。稲妻が巨獣の遺骸を貫く。持ち上げていた《光》たちは四散した。巨獣は落下し、視界からすぐに消えていく。

周囲では次々と稲妻が閃き、雲が黒く厚みを増していく。風が力強く荒れ狂い、絶え間なく諸君を揺さぶる。《嵐》は怒っている。それが明確に感じられた。しかも、とてもとても怒っている。

「我らの判断が間違っていた？」《光》は混乱しながら明滅し、その場から動けないようだった。「雲海獣を倒したことが《嵐》の怒りを買ったのでしょうか！ 《嵐》は今、我らに敵意を向けています！ ああ、どうしてこんな判断をしてしまったのでしょうか？」

選択 A： 《光》を裏切り、《嵐》に向かって「《光》にそそのかされたのだ！」と叫ぶ。

選択 B： 《嵐》を宥めるために《光》を頼る。

185

## 亀裂

《光》たちが《嵐》のなかに散らばり、激しく明滅するあいだ、静かに待っているしかなかった。《嵐》は稲妻をまたたかせ、それに返事をしているようだ。言語以外の方法で意思疎通をしているのだろう。

風はどんどん強く、《光》の明滅はさらに頻繁になり、《嵐》の怒りは一向に収まらない。と思ったが、いきなり《嵐》が静まった。混乱のさなか、わずかな安堵を覚えたその刹那、《光》はぞんざいに諸君を落下させた。怒りと稲妻の渦が真下で口を広げるなか、諸君は《嵐》の中心へとまっすぐに落ちていく。ところが気づくと、全く別の場所を飛んでいる。やがて、黒く脈動する湿った地表にぶち当たった。

見渡すと、不吉な赤い空の下、鋸刃のようにギザつく不毛な大地が広がっている。そしてフードを被った人物がひとり、諸君を見下ろしていた。両手にそれぞれ、稲妻がばちばちと爆ぜる剣と、粗末な鉄の棍棒を携えている。この人物は「持っている物をすべて差し出せ」と要求してきた。

選択 A： フードの人物に攻撃を仕掛ける。

選択 B： フードの人物に説得を試みる。

186

前提条件：なし

目的：安全に脱出する

## 序幕：

ここまでの艱難辛苦にも関わらず、諸君は鞆から持ち物を取り出し、目の前に捧げながら、両手のひらがはっきり見えるようにして、冷静に話そうとした。だがフードの人物は、威嚇するように武器を振りかざし、こちらを見下ろして立っている。

状況を説明する——道に迷い絶望しているが、それは貴方も一緒だろう。ならば反目し合うことはやめ、ここは協力するべきではないか？

「お涙頂戴の話など、誰でも一つや二つあるだろうさ」それは女性の声だった。「今までの私なら、貴方のことを気にかけていたかも知れない。だがここに来て学んだ。殺すか殺されるか、それしか生き残る術はない、と」

その女性が諸君の持ち物を漁り始めた。たん、ごつごつした大地に、咆哮が低く木霊した。女性はすぐに動きを止め、息を呑んで罵った。「あの影と炎は、私より貴方がたのほうが好みよね」

彼女はすばやく一握りのアイテムをかすめ取り、黒き風景の中へと走り去った。諸君が残りの装備を取り戻した時、ほぼ正面から、あの咆哮が再度轟いた。

女性が去っていった方向へと、全力で走り始める——だが大きく残忍な魔神は群れをなし、あらゆる方向から迫って来た。前方には、小さな洞窟が見える。逃げこむことができれば、死に誘う魔神の軍団から逃げられるかも知れない。

## 特別ルール：

シナリオ上の効果として、各キャラクターは、携帯品1つを消費しなくてはなりません。

毎ラウンド終了時、**a** に業火の魔神を、**b** に黒夜の魔神を発生させます。キャラクター2人ゲームならどちらも通常、3人なら奇数ラウンドは黒夜の魔神が上級、偶数ラウンドは業火の魔神が上級を、4人なら両方上級です。

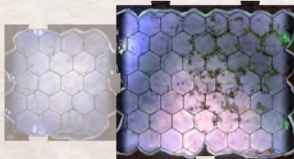
いずれかのキャラクターが脱落した場合、パーティはこのシナリオに敗北します。

## セクション接続：

扉 **1** を開けたら、次ページのセクション1を朗読してください。

使用する  
地形タイプ：E1b  
N1a

配置図：

業火の  
魔神陰風の  
魔神岩の柱  
(x3)

## セクション1 小さな避難所：

洞窟内に入ると、かえって心が沈んだ。見た目より狭く、脱出経路も見当たらない。少しばかりは持ちこたえられるだろうが、外で待ち構えている魔神の軍団のことを思うと、虐殺されるも時間の問題だった。

すると洞窟の奥で、何かが蠕動している。奇妙な生物的な管が、地中へと伸びている。その開口部は狭いが、何らかの能力によってか、激しく脈打っている。あるいは待っていたら、道が開けるかも知れない。

### 特別ルール：

岩の柱 **C** 付近に「目詰まり」としてダメージトークンを「5-C」枚だけ置いておきます。毎ラウンド終了時、目詰まりを1枚取り除きます。目詰まりが1枚でも残っている間は、飛行によってもヘクス **C** には移動できません。目詰まりがなくなったら、ヘクス **C** に移動できるようになります（なお、モンスターはヘクス **C** には移動できません）。

### セクション接続：

誰かがヘクス **C** に移動したら、下記セクション2を朗読してください。



## セクション2 血管の中へ：

ためらいながらも、その管に足を踏み入れる。他に選択肢はない。これが唯一の脱出可能な道だ。

穴の周辺の組織は閉じが、筋肉によって蠕動を始め、君を下へと押し出していく。しばらくして管内から放り出され、より大きな洞窟の、湿った大地に放り出された。

洞窟じたいは天然だが、奇妙な小物類や呪物でいっぱい棚が据えられていた。部屋の奥には例のフードの女性がおり、怪訝な顔をしている。

「ははあん、自分の物を取り戻しに、私の家まで来たわけね？」女性は弓を引き絞った。「ここに来て生きて帰った者はいない。魔神どもに斃り殺されたほうが良かった、と思わせてあげるわね」

### 特別ルール：

ヘクス **C** に移動したキャラクターは、即座に手番終了となり、ヘクス **H** に再配置され、岩の柱 **C** 付近に再び目詰まりとしてダメージトークンを2枚配置します。セクション1のルールを再び適用してください（目詰まりがないタイミングでのみ、新たなキャラクターは **C** から **H** に移動できます。同様に即座に手番を終了し、ダメージトークンを目詰まりとして2枚配置してください）。地形タイル「L2a」上で脱落したキャラクターがいても、パーティはこのシナリオに敗北しません（全員脱落の場合を除く）。

盗賊の射手こそが《フードの女性》です。HPはC×Hで、Hは上級の盗賊の射手のデータシートの値です。キャラクター2人ゲームなら《フードの女性》は攻撃  $\star + 1$  で、3～4人なら+2となります。射程  $\times$  は+2です。ただし今の手番は行動しません。

### セクション接続：

全キャラクターが「L2a」に移動し、《フードの女性》が倒れたら、下記セクション3を朗読してください。



盗賊の  
射手



負傷と  
毒  $\heartsuit$  の罠



陳列棚 (x4)

新規の  
地形タイル：

L2a

### 報酬：

各人15XPずつ

各人30ゴールド以下のアイテムを1つずつ獲得するか、チェックマーク  $\checkmark$  1つずつ

## セクション3

### 終幕：

どれだけ粘り強かろうが、諸君の攻撃にはかなわない。フードの女性はうめき声をあげ、弓矢を落とし、地に倒れこんだ。駆け寄り、反撃にそなえる。血まみれながら、生きていた。

「これで終わりね」女性は唸った。「ここに送られてきた時点で、私たちはみな死んでいたの。貴方にだろうと、魔神にだろうと、他の邪悪な生物によってだろうと。やっと終わりの刻を迎えられるのね。貴方にも、すぐに終わりの刻がやってきますように……」