

次はどこへ？

- ① 肉を何個か受け取り、ドレイルのところに戻る。
- ② アントグートを人質に取り、窪骨族に「一緒に黒咬族と戦え」と迫る。
- ③ 窪骨族と平和裏に別れ、島の内部の探索を続ける。

野外

諸君は、窪骨族が祝祭を終え、飛行能力を得るのを目撃した。アントグートは空中から幸せそうにさえずり、感謝の意を示した。諸君はその奇妙な肉を鞆一杯に詰め込み、再び島の奥の石造構造物を目指して歩き始める。

引き返し、何とか来た道まで戻ると、あの絶え間なく続く旋律が聞こえて来て、神殿を見渡せる広場までたどり着くことができた。聳え立つ威容で、巨大なピラミッド型の土台に、多層の尖塔が乗っている。どうやって建てられたのか皆目見当もつかない。とはいえ、ヴァームリングが建てたとも思えない。太古の不吉な何かが感じとれる。旋律は辺りを満たしていたが、どこから聞こえてくるかは分からない。

多層尖塔の上層に、何やら動く影を認めた。広場を進み、注意深く近づく。土台まで到達すると、石の表面に、上へと続く階段が刻み込まれていた。また華美に装飾されたピラミッドへの入口があり、こちらには地下へと下りる階段がある。

選択 A：尖塔に向かって階段を上る。

選択 B：ピラミッドの暗がりへと潜って行く。

m4

選択肢：尖塔に向かって階段を上る
目的：ドレイルを守りきる&敵の全滅

序幕：

塔の上層の動きが決め手となった。石段を駆け上がる。登るにつれ、ピラミッドは急激に細くなり、中央からは高さ尖塔となって空に突き出していた。途中からは、石造構造物の垂直の壁に彫られたくぼみを掴み、登っていく。

塔を半分ほど登ると、強い風に運ばれ、下方から騒音が聞こえてきた。ヴァームリングの一团がピラミッドの土台へと押し寄せ、続々と石段を登ってくる。壁に張りついているあいだは、命を守るなどできない。もはや上まで登りきるしかなかった。

まだまだ登らなくてはならないのに、踵あたりには虫の群れがまとわりつき、上方からは物騒な音が聞こえてくる……女性の悲鳴だ。ドレイルの声だとすぐに分かった。必死に登り、ようやく大きく開けた円形の踊り場へとたどり着く。さらに上には、2つのより小さい踊り場があり、ドレイルの声が一番上の層より聞こえてくる。

しかし、そこまでたどり着くのは簡単ではなさそうだ。魔神や邪魔な黒咬族が道を塞いでいるのだ。「その小さきものを生け贄に捧げるのだ」ひとりが叫んだ。「さすれば魔神どもが、この島を我らのものとしてくれよう！」

特別ルール：

(敵味方問わず) 攻撃された全コマには「押し出¹」が適用されます。これはシナリオ上の効果です。飛行コマは、この特別な押し出しの影響は受けません。

3つの地形タイルは、通常の方法では接続されていません。「C1a」が尖塔の最上階で、「D1a」が中層、「M1a」が最下層です。これらのタイルの端には壁がなく、ただただ空へと開放されています。飛行していないコマが、「C1a」か「D1a」のタイルの端から外に押し出されたら、ひとつ下層のタイルの端の、上下位置で最も合致する空きヘクスへと落ちます/移動させます(「C1a」にいたら「D1a」へ、「D1a」にいたら「M1a」へ)。たとえば「C1a」タイルの左上から押し出されたら「D1a」タイルの左上端に落ちます。複数のヘクスが該当する場合、そのうちのどのヘクスに落ちるかは、プレイヤー間で相談して決めてください。このようにして落ちたキャラクターは、罨によるダメージの半分(切り上げ)を受け、それ以上の押し出しの値は無視します。みずから進んで「C1a」や「D1a」のタイルの端から一步移動することで、下層に飛び降りることもできます。この場合も同様にダメージは受けてください。

キャラクター以外の飛行していないコマが「M1a」の端から押し出されたなら、即座に死亡し、旧貨幣も落としません。キャラクターが「M1a」の端から押し出されることになったら、押し出されず罨ダメージを受けます。モンスターがキャラクターや召喚獣を押し出す場合、常にその押し出されるコマから一番近い壁に向かって押し出します。

シナリオ開始時、3つの地形タイルを個別の部屋として、すべて机の上に広げます。層が違えば視線は通りませんが、狙いとして定めることはできます。今いる部屋から上下どちらかの部屋に移動するには、移動先に通じる階段もしくはがれきのヘクスから移動しなければなりません。困難地形であり、2移動力が必要です(飛行や跳躍であっても、特別に同じく2移動力必要です)。**a**の階段どうし、そして**b**の階段どうしは、互いにつながっています。**c**のがれきのどちらとでも、**1**のがれきへと行き来することができます。

例：下層の**a**階段に隣接するヘクスにいるキャラクターは、上の**a**階段にまで移動するのに(跳躍でも飛行でも)4移動力必要です(現在いる部屋の階段ヘクスまで移動するのに2移動力、そこから上層の階段に移動するのに2移動力)。

第3ラウンドより毎ラウンド終了時、ヴァームリングの斥候の開始地点である2ヘクスのいずれかに他のコマがない場合、さらにヴァームリングの斥候を1体、そのヘクス(2つ該当するならそのうち1つ)に発生させます。2人ゲームでは通常モンスター、3人なら奇数ラウンドは通常、偶数ラウンドは上級、4人では常に上級となります。

1の項が第6ラウンド終了時まで読まれなければ、シナリオは失敗となります。



1

最上階までたどり着き、祭壇を囲む二体のヴァームリングと相まみえた。ドレイルは祭壇に縛りつけられ、あらんかぎりの罵詈雑言を吐き続けている。

しかも何ヶ所も切り傷がある。祭壇の中央の器には、ドレイルの生血が大量に集められていた。それが邪悪な力へと成長していく。

「遅きに過ぎたな！」シャーマンのひとりが嘲笑した。「我らは星々からの助力を降臨させた！ 我らの敵は全て……むろんお前もだが……無限の天空より降り注ぐ火炎により、すぐさま燃え尽くされるだろう。さあ、死ぬがいい！」

今こそドレイルを解放し、ヤツらにどれだけ重大なことが起きているのか、教えてやるべき刻だ。

特別ルール:

即座にヴァームリングのシャーマン(通常)を1体ずつ計2体、各①のヘクスに出現させます。ヴァームリングの斥候は、これまでと同じく発生しつづけます。このシナリオは、発生したヴァームリングの斥候も含めて、全敵がいなくなった時点で目的達成となります。

終幕:

上下両方の安全を確保し、やっと状況を掌握することができた。ドレイルのいましめを解き、傷口に手当を癒す。

ヴァームリングの集団のせいで、容易には地上に戻れそうにはない。そこで、窪骨族からもらった奇妙な肉を食べるという選択を提案した。

「気でも違ったのカイ？」ドレイルは言った。「ヴァームリングに噛まれすぎて赤熱病にでもかかったワケ？ 一縷の望みに賭けて、その腐肉を喰らって鳥になれ、って？ ちゃんちゃらおかしいわサ！ 何か他にいい方法はないの？」

ドレイルはがみがみ言い続けたが、祭壇の上空から目くらむような光線が降り注いで来る。尖塔中央の円柱が赤く熱を帯び、ピラミッドの土台まで沈んでゆく。建物全体が大きく揺れ、眼下の大地には亀裂すら生じていた。

「どうやら、もう選択肢はないわけネ！」ドレイルは叫んだ。「みんな墜落死する前に、さっさと肉をおよこし！」

何も考えないようにして、そのひどい味の肉を、できるだけ急いで摂取する。塔は中程まで沈み、石は砕け、足場は地面へと傾き、諸君はどうとう空へと投げ出された。

この世の終わりを覚悟したが、腕に突然として羽毛が生じた。すぐさま翼を大きく羽ばたかせると、からだのあちこちに奇妙な変化が生じる。信じられないほど苦しく混乱に満ちた変貌だったが、すぐに大空を舞う術を会得し、ドレイルや他の仲間と共に群れをなして飛んだ。

この変身がいつまで保つのか心配ではあったが、眼下の島では崩壊が続いており、もはや人が住めるような場所など、ほとんど残されていないかった。

報酬:

各人20ゴールドずつ