

今からどうする？

- ① リュスにしたがい《嵐》の領域に戻る
- ② 虚空に身を投じる

亀裂

電撃の爆発と共に、諸君は《嵐》の領域まで戻ってきた。この冒険で、リュスの手助けをする
と決断したからだ。またリュスの力により、諸君も雲を通り抜けて移動していく。

「《嵐》はすぐにも、私たちの存在を察知することでしょう」リュスが言う。「だから早く移動しないと。私なら《嵐》の力の源がどこにあるのか分かる。全速力で、それを攻撃するのよ」

眼下にはちらりと、見覚えのある紫色の小天体群が見えた。その間では、白と黒の《光》が苛烈に戦い合っており、白が明らかに劣勢である。

「哀れな神に従った報いだわ」リュスは呟いた。しかし諸君は、後悔の念を抱かずにはいられなかった。

.....
選択 A： 「下に降りて介入するべき」とリュスを説得する。

選択 B： 目下の問題に集中する。

1B9

亀裂

《光》に待ち受ける運命は気にしないことにして、さらに先へと飛び続ける。《嵐》に諸君を売ったのはあいつらだ。自業自得だろう。

周囲で吹き荒れる風と稲妻を気にもせず、リュスは果敢に進み続ける。すると《嵐》は、間違いなく邪魔しようとしてきた。雲が徐々に暗くなり、諸君は風に押し戻されていく。必死についていこうとするが、リュスは諸君の状態に気づいていないようで、ひとりでどんどん先に行ってしまう、ついには見えなくなった。

他に選択肢もなく、稲妻に撃たれないよう祈りながら、何とか追いつこうと全力で進み続ける。多大な努力の末、雲がついに途切れて、目の前には固い岩の塊が浮いている光景が飛びこんできた。その上には、エネルギーに満ちた祭壇がある。恐らくこれが目的地のだろうが、リュスの姿はどこにもない。

.....
選択 A： リュスが現れるのを待つ。

選択 B： 祭壇を壊そうと試みる。

1B10

前提条件：なし

目的：《嵐》の力の源を破壊する

序幕：

優柔不断にも諸君は、祭壇を攻撃するか、リュスが現れるまで待つか、決めきれずにいる。気づくと、石の島に向かってゆっくりと漂っていた。この次元界で見てきたものといえば、雲やガス塊ばかりなのに。「小惑星から切り取られたような、この強固な建造物は、どうやってここで形成されたのか？」と不思議に思う。はっきりと見える位置まで近づくと、その祭壇は魅惑的な石であり、いくつか分岐した稲妻が描かれている。稲妻は何かを……覆っているようなのだが……

ボールか？あるいは顔か？より近くで見ようと、その島の地表に降り立った。すると、いきなり周囲が変化していく。気付くと部屋の中におり、稲妻を落とす神々を描いた、難解なタペストリーが飾られた壁で囲まれていた。四方のうち三方には、重厚な扉がある。

祭壇は、見える範囲にはない。だが目の前では、二体の魔神が堂々と待ち構えている。片方が威圧的な口調で告げた。「巨大な建物を造るべく洞窟から現れた者どもだな。お前はここでは歓迎されぬ」

特別ルール：

扉 ① ② ③ は施錠されています。

キャラクター2人ゲームなら、開始位置の1つにダミーのキャラクターを配置します。ダ

配置図：



使用する地形タイル：

B1b
B2a
B3b
B4b
G2b

ミーの行動順位は50で、「移動 3」を実行しますが、経路はプレイヤーたちで決めてください。HPは5+3×Lで、キャラクターであると見なされます。

セクション接続：

いずれかのキャラクターが感圧板 a 上で手番を終えたなら、下記のセクション1を朗読してください



感圧板 (x5)

石筍 (x2)

丸太 (x1)

樽 (x3)

森インプ

太陽の魔神

陰風の魔神

セクション1
景色の変化：

そのスイッチを押すと、目の前の扉が大きく開き、死臭と腐臭が強烈に漂ってきた。石造りの霊廟で、壁には棺と大小さまざまな記念碑が列を成している。完全に異なる時代や場所から持ってこられたような、異質さが目立った。とはいえ深く考える暇もなく、壁の窪みからいくつもの光が溢れ出し、脅威の姿へと変貌していった。

特別ルール：

扉 ① を開いてください。ただし感圧板 a 上からキャラクターがいなくなると、扉 ① は閉まって施錠され、① にいたコマは即座に罠ダメージを受け、コマのいない隣接ヘクスへと再配置させます。a 上に再度キャラクターが移動をした場合、扉 ① は再び開きます。

セクション接続：

いずれかのキャラクターが、感圧板 b 上で手番を終えたら下記セクション2を、感圧板 c 上で手番を終えたら次ページのセクション3を朗読してください。誰かの手番終了時、感圧板 b と c の両方の上にキャラクターがいる場合、次ページのセクション4を朗読してください。

セクション2
いにしえの場所：

左側の別の扉が開くと、冷気が頬を撫でた。奥は暗い洞窟で、線描の人間と巨人と恐るべき獣の原始的な壁画が見てとれる。この場所の古さと、それが目の前にあることに驚きを覚える。しかし深く考える余裕はない。魔神どものお出ました。

特別ルール：

扉 ② を開いてください。ただし感圧板 b 上からキャラクターがいなくなると、

扉 ② は閉まって施錠され、② にいたコマは即座に罠ダメージを受けて、コマのいない隣接ヘクスへと再配置します。b 上に再度キャラクターが移動をした場合、扉 ② は再び開きます。

3~4人ゲームなら、毎ラウンド終了時に f に森インプ（通常）1体を発生させてください。他に同様の効果があっても、重複しません（発生するインプは1体のみです）。

セクション接続：

誰かの手番終了時、感圧板 d と e の両方の上にキャラクターがいる場合、次ページのセクション5を朗読してください。



セクション 3

青空の下で:

スイッチを踏みこむと、右側の扉が大きく開く。青空の下、地平線まで続く広々とした平原である。見える範囲で唯一目印となるものは、どこか故郷を連想させる巨大な樽の木だけだ。倒木の後ろにはスイッチも見えるが、行く手を阻むべく魔神が現れた。

特別ルール:

扉 ③ を開いてください。ただし感圧板 ① 上からキャラクターがいなくなると、扉 ③ は閉まって施錠され、③ にいたコマ

は即座に畏ダメージを受けて、コマのいない隣接ヘクスへと再配置します。① 上に再度キャラクターが移動をした場合、扉 ③ は再び開きます。

3~4人ゲームなら、毎ラウンド終了時に ① に森インプ(通常)1体を発生させてください。他に同様の効果があっても、重複しません(発生するインプは常に1体のみです)。

セクション接続:

誰かの手番終了時、感圧板 ① と ③ の両方の上にキャラクターがいる場合、下記のセクション5を朗読してください。



セクション 4

進むべき道:

セクション接続:

⑨ もタイル「B3b」上にいるなら、下記のセクション6を朗読してください。いないなら何も起きません。

セクション 6

遠距離射撃:

目の前、とある大きな棺の上で、直ちにパネルが開いた。内部には3つの宝珠が納められ、左から青、茶、緑の色をしている。パネルの上部にはこう記されている。「汝の歴史を知れ」

リュスは剣を構えている。「私なら、これらの宝珠に力を注ぐことができるわ。でも、どの順番が正しいのかしら?」

セクション接続:

選択時に朗読すべき次ページのセクション:

- 青→茶→緑の順: セクション7
- 青→緑→茶の順: セクション8
- 茶→青→緑の順: セクション9
- 茶→緑→青の順: セクション10
- 緑→青→茶の順: セクション11
- 緑→茶→青の順: セクション12

この後も毎ラウンド終了時、リュスがこの部屋にいるなら、違う組み合わせの1つを選択し、その結果のセクションを朗読することができます。

セクション 5

現実の融合:

大きな破砕音と共に、片方のスイッチからもう一方へとエネルギーが走り、地面に大きな裂け目ができた。その裂け目は轟音を響かせながらさらに伸び続け、背後の壁をも呑みこんでいく。今まで洞窟の岩、タペストリーで飾られた壁、広い青空だと思っていたものが崩れ、別の部屋が姿を現した。

残骸でいっぱい荒廃した小屋。そこにはリュスがいて、何体もの魔神と戦っていた。その稲妻の剣には、強い殺意が宿っている。

「随分とかかったわね」リュスが叫ぶ。「祭壇まで辿り着けるよう、手を貸しなさい!」

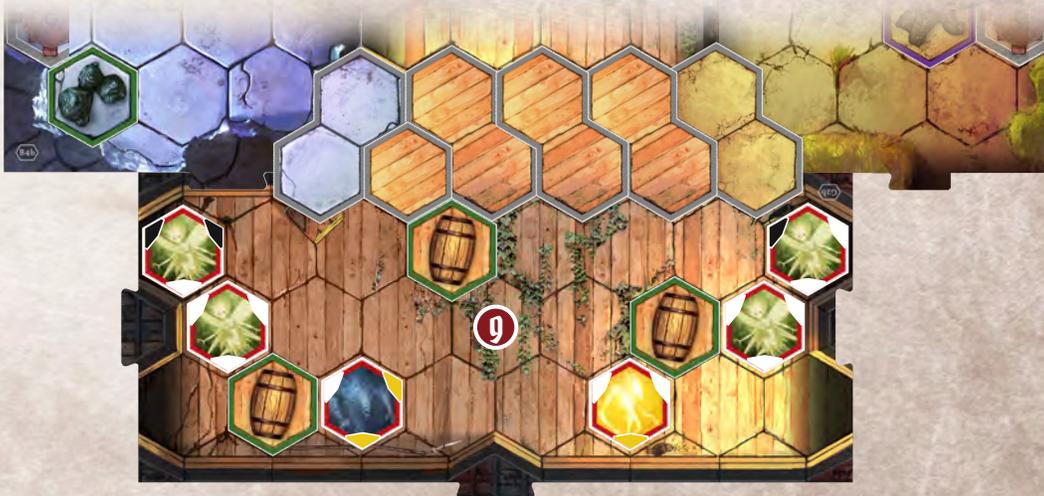
特別ルール:

図のように歩廊の上書きタイルを配置し、複数の地形タイルをつなげて1つの部屋にします。

⑨ はリュスです。番号があるシナリオ補助トークンで表してください。HPは6+(2×L)で、パーティの仲間であり、全モンスターの敵です。行動順位は99で、通常の狙いのルールに従って「移動 ④、攻撃 ⑤」を実行します。

狙いが見つからない場合、扉 ① に向かって進むか、扉 ① が開いているならヘクス ① に進みます。いずれかのキャラクターが手札から1枚、もしくは捨て札から2枚を喪失することで、リュスへの一回のダメージを無効にすることができます。リュスが倒されたら、パーティはこのシナリオに敗北します。

以後は毎ラウンド終了時、① に森インプは発生しません。



セクション 7

過負荷:

宝珠を起動しようとするが、過負荷がかかったようだ。部屋じゅうに稲妻が放たれ、悲惨な結果となった。

「これではなかったようね」リュスが呟く。

特別ルール:

全コマに畏ダメージ。

セクション 10

脅威:

部屋全体が揺れだし、宝珠のなかからは、不吉な予感のエネルギーとともに、何かが暴れながら登場した。

「愚か者どもめ、歴史を逆行したな」それは嘲笑ってくる。

特別ルール:

上級の太陽の魔神1体を **f** に発生させます。

セクション 13

祭壇:

岩だらけの島を足場にしつつ、再び《嵐》の領域まで戻って来れたことに気づいた。祭壇は目の前だ。とうとうはっきりと見えることができる処まで来た。祭壇の中心には歯、牙、剣など、鋭利な物が幾重にも重なった驚異的な球体があった。これこそが、怒り心頭の神のコアなのだろう。

見上げると、もはや空は晴れてはいない。暗雲が頭上に重くのしかかり、危険な力を纏っている。

するとリュスが瘁猛で原始的な雄叫びをあげ、特攻した。

セクション 8

現実感:

最後の宝珠に力が注ぎこまれると、閃光が放たれた。一時的に目が眩んだ。視力が回復すると、全く異なる場所へと転移させられたことがわかった。

特別ルール:

下記のセクション13を朗読してください。

セクション 11

反復:

宝珠から強力なエネルギーが放たれ、最悪の事態を覚悟した。ところが暖かい光に包まれ、急速に傷が癒えていくではないか。それ以外に変化はないようだ。

特別ルール:

全コマに「治療 **h** 3、自身」。

セクション 9

休止:

最後の宝珠を起動し、結果を待つ。待ち続けるが……何も起きない。明滅していた宝珠だったが、やがて元の状態にまで戻ってしまった。

特別ルール:

何も起きません。

セクション 12

弱体化:

恐るべきことに、宝珠からは負のエネルギーが広がり、辺りは冷たい闇で覆われてしまった。

特別ルール:

全キャラクターとも2枚捨て札にします(手札が1枚以下なら、捨てられるだけがかまいません)。

特別ルール:

祭壇 **h** は物標で、HPは6+(2+3×L)。「反撃 **h** 2、射程 **x** 3」の能力を有します。転送を含む強制移動はできません。毎ラウンド終了時、祭壇から一番遠いキャラクター1名は畏ダメージを受け、祭壇は森インプを1体召喚します。キャラクター2人ゲームなら通常の、3~4人なら上級のインプです。

リュス **g** は、可能な限り祭壇を狙います。

セクション接続:

祭壇が破壊されたら、下記のセクション14を朗読してください。

新規の
地形タイプ:



祭壇
(x1)



セクション 14

終幕:

祭壇の石がひび割れ、足元の地面が揺れ動いた。リュスは勝ち誇って高笑いをし、両の剣をひび割れに突き刺した。空を切り裂いた稲妻の一閃が、祭壇に落下すると、リュスはエネルギーの渦に呑みこまれる。諸君はその莫大な圧力に吹き飛ばされたが、リュスは狂っ

たように囁き続けている。「ああ力が！力が私のなかに流れてくる！」

周囲の足場はぼろぼろ崩れ、下方の怒り狂う暗雲へと落下していく。リュスに声をかけてはみるが、何も耳に入っていないようだ。体内に《嵐》の力が流れこんでいくにつれ、リュスの姿が不穏なものへと変化を遂げていく。

報酬:

各人25XPずつ
各人チェックマーク **✓** 3つずつ