

## どちらの計画に乗る？

- ① カージン。街を出てグルームヘイヴンまで逃げる
- ② マイルズ。街に留まって、この不正と戦う

## 街

「いいでしょう！」カージンが続けた。「それほどまでに街を出たくないというのであれば、せめて私だけでも出られるように図ってください」

「ありえんな、赤角め」マイルズが吐き捨てた。「生き延びるには、全員の力が必要だ」

「おや人間よ、私は仲間になったつもりなどありませんが」カージンがせせら嗤った。「とはいえ助けが必要なら、提供できるものはあります。あくまでも解放が条件ですが、この兵舎は確かに要塞化されていますが、シン＝ラ相手には十分な防備とは言えません。下水道の先に理想的なアジトがあります。私の密貿易の拠点です。解放を条件に、そこまで連れて行ってさしあげます」

「そんな猶予はない！」マイルズは抗った。「シン＝ラは既に、オレの家族を狙っているに違いない。第一優先事項は、家族の安全の確保だ。あんたはオレたちが戻るまで、ここにいるんだ」

カージンは吐き捨てた。「たとえ拘束されようが、皆さんが戻ってくるまで、私がここに居なきゃいけない道理はありませんよ」

選択 A： マイルズの家族を守るために力を貸す。

選択 B： カージンのアジトまでついて行く。

C1-6

## A.

「それでこそだ！」マイルズが叫んだ。「さあ、逃げ。負傷者は置いて行こう。自分の身ぐらいは守れるだろうが、移動できるほど体力は回復してはいない。立てる衛兵には本人の家族を守ってもらう。オレはまずオレの家族を第一に守らねばならない。というのも、オレこそが最初に反旗を翻したことになるからだ。最初にオレの家族が狙われるだろう」

「すると私もですか？」カージンが尋ねた。

「ここに置いておく理由はねえさ。だがせめて、あんたのアジトの場所を覚えておいてくれないか？ ここよりは安全な場所なんだろ？」

カージンは溜息をついた。「しょうがないですね」そう言って手早く地図を描きあげた。「念のために言っておきますが、私の故郷は《赤の砂漠》ですよ。うまくそこまで行ければ、今までの全てゴタゴタから解放される」

そう言って羊皮紙を手渡して来た。「まあ、再び会わないに越したことはありませんがね」

各人5XPずつ獲得

開始条件：なし

目的：〈誘拐者〉および公開された敵の全滅

序幕：

好運にもマイルズの屋敷はさほど遠くなく、何の面倒ごとも起こらずに到着できた。ところが玄関に近づくと、扉が蝶番ごと吹っ飛んでいた。

「まさか！」マイルズは嗚咽をもらし、突進した。続いて屋敷に入ると、ロープの男が台所におり、人質にとった女性の首元にナイフを突きつけていた。

「これこそがシン＝ラからおぬしへの知らせだ」男は含み笑いをした。マイルズは反射的に短剣を引き抜き、ロープの男めがけて放った。刃は左の眼窩に吸いこまれ、男は音もなく崩れ落ちた。

マイルズは妻を抱き寄せた。ケガをしている様子はなかった。「息子を見つけてくれ！」マイルズは屋敷の奥を指さしながら、肩越しに叫んだ。

諸君は居間を抜け、奥の通路へと走り、さるなるシン＝ラを見いだした。

そのうちひとりが、泣き叫ぶ赤子を抱えていた。

「新しいお友達のための、小さな交換条件だよ」男は微笑んだ。「援護しろ！」男は背後の扉の彼方に姿を消し、脇に控えていたふたりが弓矢を取り出した。間もなく、何か重いものがズンリと落ちる音がした。

なんて日だ、このイボ舐め野郎が！ なんて日だ。

特別ルール：

このシナリオの各障害物は、HPがL+Cの物標でもあります。キャラクターの能力によって、破壊したり移動させたりすることもできます。扉①は施錠され、HPが2+L+2xCの物標でもあります。召喚獣は、通常のルールで扉を狙います（行動順位99）が、障害物のほうは、扉やモンスターを攻撃できる経路がない場合に限り狙います。

①の文章を読むまでにかかったラウンド数を「経過時間」として記録しておいてください。

行動順位が30以上なら、扉②に向かって「移動 2」を実行し、自分の後方に2ヘクスの巨石の塊を配置します。配置パターンは、

最初はこのパターン：

次はこのパターンで、交互に繰り返してください。



キャラクターや召喚獣が、この巨石の塊が配置されるヘクスにいたのなら、畏ダメージを受け、誘拐者から離れる方向で至近の空きヘクスに再配置してください。指定のパターンで巨石の塊を配置できない場合、もう一方のパターンで配置してください。それでも配置できない場合は、巨石の塊は配置しません。

〈誘拐者〉が扉②の方向に移動できない場合、手番では自分の進路を塞ぐもの（それが何であっても）と、位置を入れ替えます。〈誘拐者〉は扉②を開けることができます。

特別ルール：

「G1」タイル上の全ヘクスは困難地形とみなします。

カルト信者（上級）1体を、扉①から経過時間だけ下方に直線状に離れたヘクスに配置します。たとえば3ラウンドだったら a ヘクスです。これこそが〈誘拐者〉で、HPはHxCです。Hは、データシート上のカルト信者（上級）のHPです。転移を含む強制移動は効果がなく、負の全状態に完全耐性があり、その移動力はいかなる方法によっても下げることができません。ラウンド開始時、通常どおりモンスターの能力カードをめくりませんが、〈誘拐者〉はそのカード記載の事項を実行せず、代わりに次の2つのアクションのうち1つを実行します：

行動順位が29以下なら、扉②に向かって「移動 4」を実行します。



盗賊の射手



カルト信者



宝箱 (x1)



木箱 (x2)



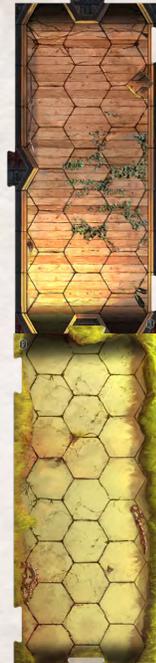
テーブル (x2)



巨石の塊 (x4)

使用する  
地形タイル：

G2b  
G1a  
H2b  
F1b



2

ローブの男は、ついにごった返す街路を抜け、人目につかない路地へと入った。「もう追いつけそうだ」と心が高鳴ったが、わき道から敵の増援が現れた。諸君の進行を止めるつもりだ。

特別ルール：

〈誘拐者〉は扉 ③ へ向かう以外、以前と同じ行動を実行します。最大体力の半分以上のダメージをこうむったら、〈誘拐者〉の移動力は-1されます。



3

ローブの男は角を曲がり、見えなくなった。すぐにでもひとつらえないと、マイルズの子供は、永遠に失われてしまうことだろう。

特別ルール：

〈誘拐者〉は、もはや巨岩の塊を配置せず、毎手番「移動4」でヘクス ⑥ に向かいます。〈誘拐者〉が ⑥ に到達したら、パーティはこのシナリオに敗北します。



終幕：

とどめの一撃を加えると、男は叫び、膝を着いた。「この子は闇に属すべきもの！」叫びながら懐からナイフを引き抜く。

諸君は、すばやく子供を引っさらい、男を泥へと蹴倒した。その泥沼は、徐々に血で満たされていく。間もなく、マイルズが追いついてきた。

「ありがとう！ この助力に感謝する」言いながらマイルズは、諸君を抱擁した。「さあ、みんなでカージンの隠れ家に向かおう」

報酬：

アイテム040番 〈自在の短剣〉