

奇跡的に仲間の衛兵と合流でき、そのままカージンの地下アジトへと向かった。こんな事態で贅沢を言っていられないのはわかっているが、とにかく一息つきたかった。

「思うに」マイルズが言った「次に考えられる選択肢は二つ。衛兵隊長に立ち向かう。明らかに何かを知っているようすだったし、この事態に対処するためのよりよい策を授けてくれるかもしれない。

あるいは、ジェリック議員を締め上げに行くという道もある。実際オレたちは、どんな道に足を踏み入れてしまったのか、定かではない。けれどジェリックとシン＝ラのつながりについてもっと明確な証拠を手に入れることができれば、それが何であれ、連中の計画を潰すことができるかもしれない」

選択は？

- ① 衛兵隊長と対峙する
- ② ジェリック議員を問い詰める

### ・街・

計画は定まった。マイルズは少人数の衛兵と共に「公務」の名目で、ジェリックの屋敷への立ち入り許可を求めた。なかに入れたなら、マイルズが裏口を開ける手はずで、諸君はそこから侵入して家探しし、さらなる証拠を探し出す。

下水道を長々と進み、ジェリックの邸宅の開かない裏口で待機する。長々と待ってみても全く扉が開く気配がないこと以外、何も問題はない。約束の時間を10分、さらには20分過ぎた。諸君は「なかで何か問題が起きているのではないか？」と訝しがり始めた。

この行動で、真相をあばけるかどうかが決まるのではなからうか？

選択 A：とにかく裏口を蹴破り、屋敷内の探索を進める。

選択 B：とにかくここで待機する。

選択 C：問題が起きた際の集合地点と決めていた、隠れ家にとって返す。

CI-7

A.

待っていても埒が明かない。今すぐにでも、どこからかシン＝ラが飛び出して来ないとも限らない。権力を求め、次はどの要人を暗殺しようというのか？

とにかくここまで来た。あの扉の向こうのどこかに、必要な解答や証拠があるはずだ。今はぐずぐずと迷っている場合ではない。行動の時間だ。

扉をこじ開けるのは少々骨だった。とはいえ壊せばいいだけなら単に時間の問題だ。そこを抜けると、豪華な庭園だった。垣根の向こうに、屋敷の裏口が見える。慎重に近づいていくと、屋敷のなかから悲鳴や絶叫が届いてきて、一気に警戒感が高まった。残念ながら、この裏口も施錠されている。ここもまた突破しなくてはならないようだ。

各人2枚ずつ捨て札にする。

開始条件：なし

目的：① が読まれるまで不明

序幕：

武器を掲げ、扉に叩きつけようとする、庭園は不自然な闇で満たされた。目を凝らしてよく見ると、茂みを抜けて、いくつもの黒い影が接近してくる。待ち伏せしたつもりが、されていたようだ。

特別ルール：

扉 ① は施錠されており、物標でもあるため、破壊によってのみ解錠されて開きます。HPはL+2xC。開いたら、次ページの ① を読み上げてください。

終幕 A：

ジェリックはかなりの抵抗を見せたが、何とかその固い防備を打ち破り、床に叩きつけた。詠唱は中断され、例の短剣は手から滑り落ちた。マイルズ共々まだ生きてはいたが、状態はよいとはいえなかった。

屈みこんで短剣を拾いあげると、入口を抜けて兵士の一団が到着し、これ以上の争いがおこらないよう場を制した。その一団からひとりのヴァルラス女が進みより、血まみれのジェリック議員を見下ろした。

「これは、どういうことなの？」

「この狼藉者どもは、この我が屋敷で、我を襲ったのだ！」ジェリックは叫んだ。「頭のおかしな無法者どもだ。すぐに捕らえよ！」

釈明しようとする諸君に、ヴァルラス女は疑いの眼差しを向ける。「ならば議会を緊急招集し、真相究明といきましょう」そして続けた。「全員を議事堂へ連行なさい！」

報酬：

アイテム053番〈漆黒の短刀〉

各人、マップ上に残った仲間の街の衛兵の人数の5倍のXP獲得

終幕 B：

証拠を手に入れ、あらゆる脅威を排除した。束の間の静けさのなかで、次の一手について熟考する。ここで読むには書類が多すぎる。今すぐにも追っ手がやってくるやもしれぬ。

負傷した衛兵に肩を貸し、屋敷の裏口から下水道へと戻った。隠れ家で体制を立て直し、復讐のために、シン＝ラに目にももの見せてくれようぞ。

報酬：

各人、マップ上に残った仲間の街の衛兵の人数の5倍のXP獲得



使用する  
地形タイトル：

M1b  
11a  
12b

テーブル (x2)

陳列棚 (x2)

書棚 (x2)

## 首都の陰謀 8: 押して通る

1

もはや悲鳴の理由を知らないではいられない。粉碎した扉の向こうでは、緊迫した場面が展開されていた。マイルズおよび味方の衛兵は全員、部屋のあちこちで縛りあげられていた。付近に敵の射手が陣取り、クロスボウの試し撃ちをしている。

突き当りにいる男は、マイルズの首に短剣を突きつけていた——そう、あの短剣をだ。

「またもや侵入者か！」男は言った。「魔術どもをうまく掻き分けて来たらしいが、ここにいるお友達はそうはいかん。武器を置いて我が意志に屈するか、この哀れな裏切者どもの断末魔を見届けるか、ふたつにひとつだ」

武器など、手放すはずもない。

「うぐぐぐ」ジェリックはうめいた。「よくわかった。こいつだけはシンジケートに連れ帰って尋問しよう。残りは皆殺しだ！」

そう言って呪文を唱え始めると、足元から黒い霧が立ち昇ってきた。突撃に備えて武器を構えたが、今度は背後の噴水から黒く泡立つ粘液がゆるりと立ち上がり、さらなる魔神の形状をとり始めた。

### 特別ルール：

シナリオ6でマップ上に残った街の衛兵&射手（最大5体）と同じ人数の街の衛兵を、各 **a** ヘクスに1体ずつ配置してください。5体に満たない場合、上から下へ、左から右への順に配置してください。この街の衛兵はパーティの仲間で、他のタイプのモンスターの敵となります。拘束されているため、能力カードをめくることはなく、手番では何もせず、

モンスターの狙いに関しては行動順位「01」とみなしてください。

街の衛兵（通常）の隣接ヘクスで、下ボックスの実行を諦める（効果なしで捨て札にする）ことで、その衛兵1体を解放できます。解放された衛兵は、その場で発生したものとしてあつかうので、まだ公開しなければ能力カードを公開して解決してください。上級の街の衛兵（マイルズ）は解放することはできません。

上級のカルト信者こそがジェリック議員で、HPはHxC。Hは、シナリオ・レベルより1レベル上の、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ありません。能力カードは公開せず、手番ではなにも実行しません。召喚獣や敵の狙いにおいては、行動順位99とみなします。このシナリオでは、今からラウンド数を管理する必要があります。今のラウンドを第1ラウンドとし、第6ラウンド終了時にまだジェリックが倒れていなければ **2** の文章を読み上げてください。それまでにジェリックが倒されていたら、このシナリオは成功裏に完遂され、前ページの終幕Aを読み上げてください。

書棚 **b** は物標でもあり、HPはL+2xCです。

毎ラウンド終了時、噴水 **c** の隣接ヘクスに、黒夜の魔神1体を発生させてください。キャラクター2名なら通常の、3名なら奇数ラウンドなら上級、4名なら常に上級です。



### 特別ルール：

最後の詠唱が終わり、ジェリックとマイルズは黒い霧に呑まれた。その霧が晴れたとき、ふたりの姿はどこにも見当たらなかった。唯一の救いは、噴水からの黒い液体の噴出が止まったことだ。

ふたりはどこへ行ったのだろう？ 必要な証拠を集め、立ちふさがる不埒な輩を斬り伏せ、すべてに片をつけねばなるまい。

このラウンド終了時の発生を最後に、以降のラウンドでは黒夜の魔神は発生しなくなります。マップ上に残る敵を全滅させ、生き残っている仲間の衛兵をすべて解放し、両方の宝箱を略取したら、このシナリオは成功裏に完遂され、前ページの終幕Bを読み上げてください。

宝箱08: 奇妙な粉末を見つけた。危険な毒のたぐいのようなようだった。アイテム062番(破壊の粉末)獲得。  
宝箱09: 奇怪な書面を多数見つけた。謎めいた速記であり、図や地図が散りばめられていた。そんな書類のあいだから、シモノの紋章のあるカードを1枚見つけた。アイテム129番(黒のカード)獲得。