

① 終幕 A

② 終幕 B

開始条件：なし

目的：諸君が無実だと評議会を説得する

序幕：

例のヴァルラス女は、疑っているとは言っても、諸君を《古の山口》に戻すほどではないと判断しているの、一定の成功は収めたと考えてよい。枷を嵌められ、よく照らされた中心街をひきまわされ、《白檜》の権力の座である、荘厳なる商人議会の議事堂に到着する。

すぐさま大きな会議室に通された。そこには既に、この《首都》で影響力のある商人たちが一堂に会していた。今回の案件に対して、明らかに裁きを下す準備をしている。陪審員は全部で十二名。この法廷の左右に着席している。諸君の目の前にいるのは議長だが、明確な敵意を向けてきていた。

「こんな夜更けに我らを招集すべしとした、リュレサー議員の意図は理解しかねる」議長が口火を切った。「とはいえ、せつかく集まったのであるからには、迅速に審議を終わらせることとしよう。このならず者たちの主張は、どうやら『ジェリック議員が、犯罪結社シン＝ラによって商人ギルドを牛耳るという意図のもとに、ウィンドミア議員を殺害して後釜に座った』という陰謀論である。極めて突飛な主張であり、この手の野盗どもが些細な窃盗の罪から逃れるためにする作り話にすぎない」

右側では、諸君の主張に反論しようと、衛兵隊長が控えている。このような低俗な犯罪者集団など、審議にかけられるだけ時間の無駄、と進言するつもりようだ。こいつは苦しい戦いになりそうだ。弁論のための時間も、充分に与えられそうにない。

特別ルール：

キャラクター4人なら、行動順位が一番遅かったキャラクターは、前の3人の行動が終わった後で、空いた開始位置にコマを配置して行動を始めてください。

a の各ヘクスに、番号があるシナリオ補助トークンを、ランダムに1枚ずつ裏のまま配置し、さらにそれぞれに2ダメージ分のトークンを載せます。これらは陪審員で、各C(3+L)+3までダメージ・トークンを載せることができます。脅迫（攻撃）か説得（治療）によって、その効果の値だけ、ダメージ・トークンを追加載せることができます。脅迫の場合、通常どおり攻撃修正カードはめくりませんが、説得の場合めくりません。

最初に脅されるか説得されたら、その陪審員のトークンを表に返し、番号が見えるようにします。テーブル上の **c** **d** **e** は各物証であり、特定の陪審員に対してより多くの効果を与えます。物証に隣接するキャラクターは、1移動力を消費することで、その物証を保持できます。また1移動力を消費することで、保持する物証を隣接する他のキャラクターに渡したり、物証を保持しているキャラクターから受け取ったり、互いに保持する物証を交換したり、隣接する空か障害物のヘクスに置いたりできます。ただし1名のキャラクターが保持できる物証は、常に1つまでとします。物証 **c** を保持した状態で番号 **d** ~ **e** の陪審員に脅迫や説得をした場合、その効果に+2となります。同様に **d** は **d** ~ **e** に、**e** は **d** ~ **e** に対して、その効果があります。

b ヘクスには、議長を表す何らかのトークンかコマを配置してください。C(6+L)までダメージ・トークンを載せることができ、陪審員と同様に脅迫もしくは説得できます。ただし有効な方法は毎回交代します。最初は脅迫に+2、次は説得に+2……というように繰り返します。最大ダメージが載っていない限り、議長は行動順位99で、各陪審員から1ずつダメージ・トークンを除去します。陪審員も議長も、飛行や跳躍以外では通り抜けることはできず、負の状態に対して完全耐性があります。

街の衛兵は廷吏であり、パーティの敵です。どんな方法でも一切ダメージを受けませんが、負の状態は受けます。能力カードにしたがって、パーティを攻撃してきます。

衛兵隊長は、各ラウンド、ボスの能力カードを基準に行動しますが、カードで指定された実際の内容やデータシート上のデータは参照しません。どんな方法でも一切ダメージを受けず、負の状態に対して完全耐性があります。「特殊アクション2」なら、最もダメージが載った陪審員1人に隣接する、至近の空ヘクスまで移動し、その陪審員に載った



使用する
地形タイプ：

11a
12b



全ダメージ・トークンを除去します。該当の陪審員が複数なら、そのなかでもっともトークンの番号が小さいに対して実行します。「特殊アクション1」なら、ヘクス **f** (空いていなければ **f** に至近の空きヘクス) に移動し、議長に載ったダメージ・トークンを4+(2xC) だけ除去します。他の2枚の能力カードなら、その行動順位で、廷吏が衛兵の能力カードの内容をもう一度実行します（つまりそのラウンドで計2回行動します）。衛兵隊長は、飛行や跳躍以外では通り抜けることができません。

首都の陰謀 9: 法廷闘争

特定の物証を保持し、衛兵隊長に隣接し、より行動順位が先のキャラクターは、キャラクター2名なら下ボックスを、3~4名なら上ボックスの実行を諦める（効果なしで捨て札にする）ことで異議を唱え、衛兵隊長の行動を無効にできます。物証 **C** は「特殊アクション1」を、物証 **i** は「特殊アクシ

ョン2」を、物証 **e** はそれ以外の能力カードの効果は無効にします。

召喚獣も、通常は陪審員や議長を狙いません。条件が一緒の場合、より番号の小さな陪審員を狙います。廷吏、衛兵隊長、すでにダメージ・トークン最大の陪審員や議長は狙いません。

12ラウンド終了時、このシナリオは終了します。7名以上の陪審員のダメージ・トークンがC(3+L)以上になったら、このシナリオは成功裏に完遂されます。さもなくば敗北となります。

終幕:

「なるほど、はじめはこの私も懐疑的であったが、今や知るべきことは全て知った」議長が言い放った。「ジェリックをここへ。これらあらゆる物証に対して、十分な申し開きができぬようなら、何らかの強硬手段をとらざるを得ない」

一分後、ジェリックは議長と評議会の前に立たされていた。「さて？」議長は詰め寄った。「これらの告発に対して、何と答えるつもりだ？」

「言わせていただくが、シン=ラはこれまで長きに渡って闇に隠れ潜んできた。だが、もう充分」ジェリックが低く唸った。「このバカどものせいで、正体をさらす日時は早まってしまった。とはいえ、それはささいなこと。貴兄ら全員を、その貪欲さと自己満足の議席より引きずり下ろす刻限が、今まさしく到来したということなのだからな……」

報酬:

各人、C(3+L)以上のダメージ・トークンが載った陪審員1人につき3XP獲得