

どちらの終幕に至ったか？

① 終幕A

② 終幕B

亀裂

どうしようもなく、ただ虚空を転がっていく。意識のなかで光と感覚が加速度的に散乱し、無限の万華鏡の存在感に圧倒された。

それが突然終わった。気づくと、草原の丘の上に佇んでいた。大樹が点在している。四本足でゆっくりと動く、肩まで三フィートほどの鱗のある動物の群れに囲まれていた。唸り声を上げつつ草を食んでおり、まるでこちらを気にするようすはない。

地平線に目を向けると、とある方向からかすかに煙が立ち昇っている——住居の煙突の煙に似ている。丘は別方向にも続いており、そちらは木々がどんどん濃くなっている。

選択A： 街を訪れる。

選択B： この田園地帯を探索する。

選択C： この退屈な場所から出ていくために次元扉を開く。

1B13

亀裂

鱗に覆われた獣たちをそっと押しのけ、煙の方角に向かった。この旅には2時間ほどかかった——思っていたよりかなりかかった——が、先ほど経験した混沌の後だったので、この美しき田園地帯の景色にかなり癒された。

ついに最後の丘を越えると、のどかだが活気溢れる小さな村落が見えて来た。ところが近づくにつれ、それは活気などではないことに気づかされた。人々は急いで子供たちを家のなかに入れたり、ドアを塞いだりと、慌てて動き回っているのではないか。

村はずれまで近づき、声をかけると、男が近寄ってきた。「見張りによれば、凶悪な略奪隊が、この無防備な村に向かって来ているというんだ。何も備えはしていないし、このままではこの村は滅びてしまうかもしれない。奇跡でも起きないものかね！」この感覚には何か覚えがあった。だが、その理由を明確には思いだせなかった。

選択A： 略奪隊から街を守る。

選択B： 街を破壊する略奪隊に助力する。

1B14

前提条件：なし

目的：略奪隊から建物を守る

序幕：

諸君が即座に「この街を守る手助けをしよう」と伝えると、男の表情は安堵に変わった。だがどこか懐疑的な色も残っている。

「まあ、君たちが奇跡を起こしてくれるかも知れないしな」男はそう返し「急いで付いて来てくれ！」と言いながら、混乱している村を横切り、反対側の端まで出た。そこには、残忍な無法者の一団から、無防備な住人らの家々を守るには心もとない、おんぼろな壁が立っていた。

略奪隊の砂煙が近づいてくると、予想外のことに気づかされた。連中のなかには、背中に生えた大きな翼で飛んでいる者がいる。この飛行部隊は弓矢を装備し、さらには奇妙な外見の狼も連れていた。地上を走る者たちは、馬に乗っているのかと思っていたが、そうではなかった。下半身が馬なのだ。

奇怪なキメラのような人造生物が迫って来ることに一抹の不安を覚えたが、恐怖心を抑えこんで身構えた。馬人が門に突撃してくると同時に、翼ある射手はその門を飛び越え、周囲に着地する。狼どもは吠えだしたかと思うと、顔が四つに分裂し、それぞれが牙を生やして舌を激しく動かす。これらの化け物が、普通の動物のようにくたばってくれるといいのだが。

特別ルール：

各キャラクターは攻撃修正の山に **①** を2枚ずつ加えます。これはシナリオ上の効果です。

盗賊の射手は、飛行能力を有しています。盗賊の衛兵は、移動 **②**+1です。キャラクター4人ゲームの場合、上級モンスター用のスタンドが足りなくなりますが、足りない分も上級モンスターであることは忘れないでください。

a 指定のある半ヘクスすべてに、番号があるシナリオ補助トークンをランダムに配置してください。これら《建物》は物標であり、モンスターは行動順位01の敵と見なして攻撃します。HPは5×(C-1)で、5つ全ての《建物》が破壊されたなら、パーティはこのシナリオに敗北します。

《門》**b** も物標で、3ヘクス合計で1つの扉とみなし、HPは(12+L)×(C-1)です。破壊されて開くまでは、視線を妨げます。**b** のむこうを含む全モンスターは、**b** を行動順位01の敵と見なして攻撃します。

セクション接続：

3ラウンド終了時、次のページのセクション1を朗読してください。

敵が全滅したら、次のページのセクション2の終幕を朗読してください。



盗賊の
射手



盗賊の
衛兵



恐狼



がれき
(x4)

使用する
地形タイル：

H1b
H3b
M1b



セクション 1

消えゆく栄光:

戦い続けるうち、頭がぼんやりしてくる。この無法者と戦いながらも、どうやってここに来たのか全く思い出すことができない。自分がかつて強大な力を有していたという淡い記憶はあったが、それも失われつつある。慌てて消えゆく記憶を辿ろうとしたとき、頭目がけて一本の矢が飛来し、ぎりぎり目の辺りをかすめた。残念ながら、差し迫ったこの状況は、諸君をゆっくりとさせてはくれないようだ。

特別ルール:

嵐キャラクターは、手札、捨て山、喪失山のいずれかにある、嵐カードのうち1枚を、すぐさま除去しなければなりません。6ラウンド終了時、9ラウンド終了時、12ラウンド終了時にも、同じことをおこないます。

セクション 2

終幕:

村には、束の間の静寂が訪れた。周辺で転がる死体には、煙でくすぶっているものもあった。傷口を見れば、まるで強力な稲妻に打たれたかのようなのだが、それが実際にどのようなして生じた傷なのか、既にはっきりとは思い出すことができない。

いずれにしても連中は死んでおり、諸君は勝利した。街の住人たちも家から出てきて、諸君を英雄として歓迎している。

報酬:

各人20ゴールドずつ

嵐キャラクターが保持する、
残りの全嵐カードを除去