

GLOOMHAVEN

未知なる世界へ

ようこそ、第1回『グルームヘイヴン』の参加型キャンペーンへ！ キックスターターによる1ヶ月の時を経て、皆さんの選択によってその流れや結果が変わっていき、このように新規のシナリオ10本へと成長しました。ではここに遊び方を記載致します：

このミニ・キャンペーン〈未知なる世界へ〉は、『グルームヘイヴン』本体のキャンペーンとは全く別ものです。すなわちこの〈未知なる世界へ〉キャンペーンによって、本体のキャンペーンを進行させることはできません。本体に関する野外イベント、街のイベント、神殿への寄付、何らかの要素の解放などはできないわけです。これら〈未知なる世界へ〉の各シナリオの解決によって、個人クエストを進めることもできません。したがってこのキャンペーンを体験するにあたり、新規の1レベルのキャラクターを作成することを強くお勧めします（通常どおり30ゴールドでアイテムを買いそろえてください）。初期6クラスでも、本体のキャンペーンで既に解放されている上級クラスからでも、選ぶのは皆さんの自由です。いずれにせよ新規の1レベルの傭兵として始められることを強くお勧めします。

開始時のアイテムは001番～014番まででお願いします。3シナリオ終了するごとに、次のレベルのアイテムを購入できるようになります（つまり第3シナリオ終了時には015～021番、第6シナリオ終了時には022～028番、第9シナリオ終了時には029～035番のアイテムが解放されるというわけです）。

1レベルだったキャラクターは、シナリオを通じてルールどおり成長させてかまいません。すなわち経験点をもらい、略取し、戦闘任務からチェックマークを獲得してください。シナリオの間で街に帰る必要はありません。とはいえ、必要なだけの経験点があるなら、シナリオの合間にレベルアップしたりアイテムを購入したりできます。

では、楽しんで！

クレジット：

作：アイザック・チルドレス
和訳&DTPワーク：奥山幸弘
監修：健部伸明

開始条件: なし

目的: キャラクターの数の3倍の敵を倒す

序幕:

ありふれた夕べだ。《眠れる獅子》亭で、あぶれ者の輪に加わる。そんなことしかできない。傭兵とは時に刺激的な稼業だが、多くの時間はただただ退屈に流れていく。だからこそ強い酒に頼るしかない。

人生において他にすることなどない。それが真実だ。力ならある。戦うすべを身につけている。手練れとさえ言っている。だからこそ港町グルームヘイヴンに流れていた。隊商の護衛、貨物船への積みこみ、まあ色んな仕事をこなしてきたものだ。

結局、この荒れ果てた酒場で過ごす時間が一番多かった。常連どもは毎晩のようにいざこざを起こし、いきなり刃傷沙汰になることもある。そこからは退屈などと言ってはられない。

今宵も、いつも通り。アイノックスは、すぐ他の飲んだくれにぶつかる、ぶつけられたほうも、いい気分ではられない。知らなければ教えてやるが、アイノックスという種族は、自分たちによくない気分を抱いている相手に対して、さらによくない気分になるものなのだ。

ここからはお定まりの展開だ。あにはからんや、瞬時にして椅子が宙を飛び交った。誰が口火を切ったのかなど既にどうでもいい。傭兵とは自分の部隊のために動くものだ。くすぶっているだけじゃ憂さは晴れないのだから。

特別ルール:

各キャラクターの初期位置は、それぞれ別個のモンスターに隣接するヘクスにしてください。

マップ上の各モンスターは、あなたたちの敵であるだけでなく、他の全モンスターの敵でもあります。盗賊とアイノックスは、モンスターの能力カードを共有します。行動順位として、衛兵は盗賊が先で、アイノックスがすぐ後となります。同じく射手も、盗賊が先で、アイノックスがすぐ後に行動します。

目的として数えるのは、キャラクター自身および召喚獣が倒した敵だけです。マップ上の敵の数が、目的を満たすのに足りなくなった瞬間、このシナリオは失敗となります。

終幕:

手当たり次第にぶっ飛ばしすぎた。飲み過ぎた深夜のように頭がぐらくらする。乱闘の熱は徐々に冷め、机にもたれかかった。そこでひとつの感情に打ちのめされた。

満たされない? いつもならこんな不満なんか、こうした喧嘩のひとつでもすれば吹き飛んだものだった。なのに今宵は、なぜか心を蝕む虚しさを埋めることができない。

もっと価値のある人生があるのではないか? この憤怒と欲望の巣窟で、無為に過ごすぎた。このままでは、この酒飲み連中に紛れて自分というものが消えていく。だが、まだ遅くはない。自分の運命は自分でつかみ取るものだろう? ほんとうの冒険というものを探しに行こうじゃないか。必要なのは、自分を変えるという決心だけだ。

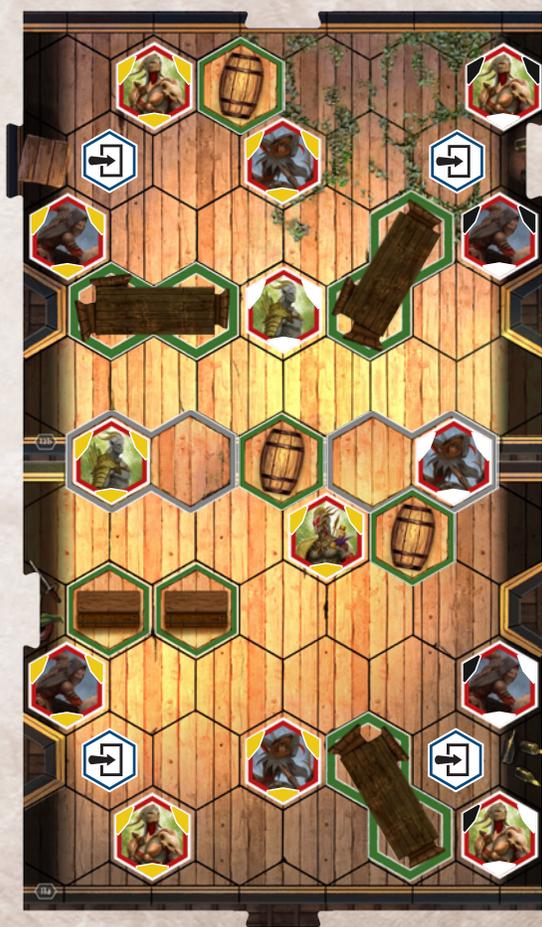
どこで冒険を求める?

- ① 北方の凍てつく銅頸山脈を目指す
- ② 西方のにぎやかな〈首都〉を目指す
- ③ 南方のヴァルラス砂漠を目指す
- ④ 東方の海洋を目指して船に乗りこむ
- ⑤ ああ、面倒だ。冒険なんか街の周囲に落ちてるじゃないか。

使用する
地形タイル:

11a
12b

-  盗賊の射手
-  盗賊の衛兵
-  アイノックスの射手
-  アイノックスの衛兵
-  アイノックスのシャーマン
-  樽 (x3)
-  飾り棚 (x2)
-  テーブル (x3)



選択肢: クワトリルの船に乗る

目的: 片耳パーティを倒す

序幕:

船倉にあるものについて尋ねても、船長ははぐらかすばかりだ。蒸気機関は異様な煙をモクモク噴き、ガタガタ音を響かせ続けている。これら全ての状況が「この船から降りるべきだ」と理性に訴えかけているが、どういうわけか諸君の冒険者としての嗅覚は、より危険な道を選んでしまうのである。

船長であるドレイルという名のクワトリルの態度は、やけにつっけんどんだ。そのわざとらしきのせいで「実は自分たちの乗船を喜んでいるのだ」と合点がいった。錨を上げ、轟音と共に出港を迎えると、そのしかめっつらはもう笑顔にしか見えなかった。

「アンタたちを乗せることができ、ちょっとは運が向いてきたかもネ」ドレイルは言った。「おかげで不測の事態に備えることができるのだから」

「不測の事態」とは何を意味するのか？ 追求しようとする、ドレイルは「さて、なんでアタシが密輸なんかやってるト？」と話を逸らし、自身の半生について長々と語りだした。ドレイルは親友のルースと共に、片耳パーティという名の人間の男の部下として、蒸気船の機関部を組み上げ、その修理も担当していたという。おかげでパーティは捕まることもなく、戦においては負け知らずだった。

そんなわけでドレイルとルースは愉快にやっていたが、それもある激戦で機関のひとつが破壊されるまでのこと。船は敵に乗り込まれるままそこに残し、命からがら脱出した。おかげで多くの部下を虐殺されることになったパーティは、大事な蒸気機関を守れなかった罰として皆の前でルースを処刑し、その死体を海に投げ捨てた。

そう語るドレイルは、怒りで身震いしていた。「可哀そうなルース……刃が喉元に

吸いこまれるのを、アタシはただただ見ているしかなかった。あのコが血塗れで甲板を転がりまわっているとき、アタシはただ叫んで、叫ぶだけで他に何もできなかった」

それから、いかにしてパーティの船から逃げ出したのかについて語り「だからこそ今日というこの日まで、復讐の計画を練りあげてきたのサ」と説明した。

不意に、胸の内に抱いていた違和感の正体に気づかされた。通商湾を離れてからというもの、この船は本来の進路から外れているばかりか、ジグザグに進んでいる。まるで何者かを狩りたてているかのごとく！

「そら、悪党はもうソコだよ」いきなりドレイルは吐き捨てた。「あの間抜け野郎ったら、ここ数年、巡回航路を変えてないんだわサ」水平線上に、小さく白い帆を見つけた。ドレイルは出力を全開に

使用する地形タイル:

- C1b
- 11a
- 12b
- A1b
- B2a

盗賊の射手

盗賊の衛兵

古代の大砲

宝箱 (x5)

毒と負傷の罠 (x6)

海水 (x5)

階段 (x3)

巨岩 (x3)

樽 (x3)

飾り棚 (x1)

暗黒の陥穽 (x4) (破壊不能)

陳列棚 (x2)

未知なる世界へ2: 嘲笑のクワトリル

した。その白帆は一気に大きく迫ってくる。蒸気船はそのまま加速を続け、やがて恐怖で見開かれた諸君の目にも、敵船の甲板で右往左往する男たちの姿がはっきり見えるまでになった。相手もまた、恐怖に震えているようだった。

砲撃の爆音が空を切り裂いた。熟練のドレイルは、うまく船を回避させた。諸君の船はより小型で、兵装もなきがごとしだったが、ドレイルは全く動じていない。

絶望にかられ「どうするつもりだ？」と問い正したが、ドレイルは強い意志を宿した瞳で正面を見据えつつ、淡々と宣言した。「たとえこちらが全滅するにしても、あの悪党は沈めてやるんだわサ」

その無謀な計画を諷めるいとまもなく、ドレイルは何かのスイッチを押し、諸君は床へと投げ出された。死の罨と化した蒸気船は、驚嘆すべき速度で前進を続ける。ドレイルの巧みな操舵によって、敵大型船の船尾へと突っ込んでいく。ただただ衝突に備える態勢をとるしかない。すぐさま二隻は激突し、世界は真っ白になった。

視界が戻ったとき、目の前には混沌とした光景が広がっていた。ドレイルの船の船首は粉々になったが、相手の大型船の船尾に大穴を開けることに成功していた。そこからの浸水は既に危険な量となっている。二隻の衝突した辺りには、曲がった金属とばらばらになった木片が散乱し、壊れた蒸気機関から発生した汚染ガスの臭気が一面に広がっていた。

「爆弾を」傷つき倒れ伏したドレイルは、そこでせき込んだ。「アイツらを逃がすわけにはいかないヨ……ソレを使って……パーティを殺して……」

衝撃によって、中央の容器からこぼれ落ちたとおぼしき大量の小型爆弾が、確かに甲板上に散乱している。このクワトリルの心につきあう気など毛頭ないが、そろそろ敵船員も衝突の衝撃から回復しつつある。そして、この事態を歓迎しているわけもない。ひょっとするとこの爆弾は、けっこう役に立つかも知れない。

特別ルール:

略取した宝箱は、キャラクターボード上に置いて下さい。各宝箱は〈爆弾〉です。自分のボード上に〈爆弾〉があるキャラクターは、上ボックスの実行をやめる代わりにその能力カードを捨て札にして、〈爆弾〉を投げることができます。そうするなら、キャラクターボード上の〈爆弾〉を取り除いて「攻撃6、射程4」のボックスを実行するか、射程4以内の障害物1つを破壊します。



がれきの中で動かぬドレイルを残し、諸君は敵船の上層への階段を目指した。密輸人のほとんどは既に始末されていたが、歯向かって来る骨のある輩も少しは残っていたのだ。

特別ルール:

② の扉は施錠されており、破壊によってのみ開く物標です。HPは10ですが、他の障害物のように〈爆弾〉で破壊することもできます。



破壊された戸口を抜けて身を滑らせると、ひとりの盗賊が、慌てて机の上から武器を手にした……片耳パーティだ。

「この終わりなき復讐地獄まで、のこのこやって来た間抜けどもとは、お前らのことか？」パーティは叫んだ。「俺の愛しきクワトリルが舞い戻ってきたことにも驚かされたが、その自殺行為に手を貸す傭兵がいたなんて、いったいぜんたいどうやって口説き落とされたんだ？ 正気を疑うぜ」

「なににせよ、お前らはみんなお人好しの間抜け野郎だ。俺にとっちゃあ、ちょうどこの船を降りる潮時だったのさ。そしてお前らは、この船もろとも沈めてやる！」

特別ルール:

この盗賊の衛兵（上級）は、密輸船の船長・片耳パーティです。（通常の装甲1に加えて）さらに装甲1が付与されます（合計装甲2）。HPは $(H \times C) / 2$ （端数切り上げ）です。Hは盗賊の衛兵（上級）のHPです。

終幕:

最後の一撃で、パーティは一声うめき、膝立ちになった。まだ息があり、命乞いをしてくる。だが諸君が何らかの行動に移る前に、底部からの大爆発が船を大きく揺さぶった。竜骨が裂け、崩壊が始まる。

ついにドレイルが自爆装置を起動したのだろう。状況がさらに悪化する前に、脱出する必要がある。パーティの船室の壊れた船窓から外を見やると、水平線にかすかに小島の姿が認められた。陸へと戻るには、この沈みゆく帆船から何とか救命ポートを見つけ出さなくてはならない。もはや一刻の猶予もない。諸君以外には何かひとつ……あるいは誰かひとりしか連れて行くことはできないだろう。

報酬:

アイテム033番〈揮発性爆薬〉2枚
各人 15XP ずつ

誰を、もしくは何を救いますか？

- ① 片耳パーティを救命ポートに乗せる。
- ② 階下でドレイルを探し、助けようとする。
- ③ それよりもこのクワトリルの蒸気機関の機械類を回収する。

選択肢: 安全な上陸地点を探す

目的: 全赤根草の略取

序幕:

冒険心にも、おのずと限界がある。心躍る無謀な探検か、諸君を道連れに自爆しようとした狂えるクワトリルの命を救うか? なあに、簡単な損得勘定だろ。救命ボートの中央に横たえられ、震えてズタボロなドレイルの姿を目にしたなら、他に選択の余地はない。

その狂気は、同情に値する怒りと、復讐への誓いによって駆り立てられたものだ。それにドレイルこそが、文明社会へ戻るための唯一の希望ともいえた。

半周して島の北側にまわると、ありがたいことに絶壁が途切れ、砂浜になっていた。早速上陸し、ドレイルを砂浜に横たえた。必死の治療の甲斐もあって容態は安定し、意識を回復した。だが火傷の状態は極めて深刻だ。痛みのせいで、うめき声をあげるのが精いっぱいだ。

「赤根草（あかねそう）……」と、吐き出すよう言った。

確かに、赤根草の軟膏は火傷に効くと聞いた覚えがある。この島でも見つけ出すことはできるだろう。少なくともドレイルは、そう考えている。

そう思案しつつ、海岸から背景の木々の向こうを眺める。どうやらいささか問題があるようだ。一つは島の内奥から聞こえてくる奇妙な音だ……不気味かつ低く一定のリズムで、ときおり不規則に高音の金切り声が混じる。控えめに言っても愉快とは言えなかった。

もう一つの問題は、触れるだけで衰弱を引き起こす強力な毒草・刃根草（はがねそう）だ。外見では、ほとんど赤根草と区別がつかない。

ドレイルが再びうめいた。これでもう腹は決まった。彼女の命を救うため、奇妙な森へと挑むことにする。二つの問題には、すぐ直面することになるだろう。



使用する
地形タイル:

- B1b
- G1a
- H2b
- A4a
- M1b



大鎖蛇



大地の魔神



ヴァームリング
の斥候



ヴァームリング
のシャーマン



イバラの茂み (x4)



切り株 (x3)



トーテムポール (x3)



丸太 (x2)



樹木 (x3)

未知なる世界へ3: 信用ならない薬草

特別ルール:

数字の書かれた目的トークンをシャッフルし、指示されたヘクスに1つずつ裏向きのまま置きます。2人ゲームなら①~⑧までを **a** に、3人なら①から⑩までを **a** と **b** に、4人なら①~⑫を **a** と **b** と **c** に配置してください。

これらのトークンは通常どおり略取できます。偶数の数字トークンは赤根草です。目的達成には、2人ゲームなら4つ、3人なら5つ、4人なら6つの赤根草が必要です。奇数の数字トークンは刃根草で、略取したら即座に2ダメージと毒  を受けます。



鬱蒼と生い茂る森の奥へと進むほど、あの不気味な旋律はどんどん大きくなっていく。この島に潜む魔神どもと、何らかの関係があるのだろう。おそらくこの音が、影響を及ぼしているのではないか？

ついに、その根源を見出した。邪悪な力に染まったヴァームリングのシャーマンだ。どう見ても善なる所業とは思えなかった。

終幕:

急ぎ砂浜まで取って返した。小柄なクワトリルの体なら、軟膏にしても充分覆うことができる分量の赤根草を抱えて。早速膏薬を作ったが、全身塗布するのに1時間はかかった。ドレイルの容態が、うめき声から穏やかな呼吸へと変わっていく。さらに1時間も経つと、ようやく話ができるようになった。だが会話は、ときおりすすり泣きで中断された。

「ごめんよォ……」とても小さな声。「アタシはただ……ルースのために……でもどうしてアタシなんか助けたりしたのサ？」

そこでドレイルは泣きじゃくり、もう一度冷静さを取り戻すのに、しばしの時間が必要だった。そのあいだずっと、不気味な低音の詠唱は、森の中から響いていた。

「十分な建材さえ揃えてくれたら、船を造って、こんな島からオサラバできる。海上に戻れるんだわサ」クワトリルは断言した。

「後はアンタたちに任せるヨ」穏やかに続けた。「アタシには、もう生きる理由なんて何もないんだから。今までのわがままの償いをする他にはネ」

報酬:

各人チェックマーク✓2つずつ
各人10ゴールドずつ

優先順位が高いのは？

- ① 船を造る材料集め
- ② 島の内部の調査
- ③ 前に発見した洞窟を……

選択肢: ヴァームリングを捕らえる

目的: トーテムポールの破壊&キャラクター数の7倍の焼肉を運搬

序幕:

報復に燃えたヴァームリングの待ち伏せを懸念しないでもなかったが、ともかく森の中へと逃げていく影を追う。しかしながら捕まえることはおろか、近づくのでさえ予想より困難であった。

ヴァームリングは巧みに逃げ続けた。逃げたとおぼしき方向を捉えるだけで精いっぱいだった。すると突然、開けた場所へと出た。全員が同色の羽毛や草でできた衣装で身を包んだ、小さな生き物で一面埋まっていた。

諸君の到着を見たヴァームリングどもは、シャーツと奇声をあげて威嚇してきたが、武装してはいなかった。うちひとりが前に進み出て、大声を発する。諸君は武器を手身に構えた。

「待つじゃ！」そいつが言った。「わたしには見覚えがある！ そやつらは黒咬(くろかみ)族を屠ったやからだ！ 敵ではない！」まだ完全に状況を読み取ってわけではなかったが、そのヴァームリングが近づいてくると、思わず手を差し出していた。

「おんしらは、数多くの黒咬族と魔神を葬った猛者じゃな？」と尋ねてくる。どう反応するのが正しいかわからなかったが、とにかく頷いた。「やはりな！ なら

らば、きゃつらの放逐を手伝ってくれような？」再度頷くと、ヴァームリングの集団から目に見えて緊張が緩んだ。この族長はアントグートと名乗った。彼ら窪骨(くぼぼね)族は、長いあいだ黒咬族と抗争を繰り返している。しかし最近になって、黒咬族は魔神を使役し始めた。

アントグートは、魔神の介入によって、この戦が黒咬族に優位に進むのではないかと危惧している。そして諸君の到来時、まさしく敵神殿の攻略準備を進めているところだった。

「戦の前には」アントグートは説明した。「わしらは先祖の力を借りねばならぬ。じゃから今から、儀式としての祝祭を開く。おんしらも参加してもらえたら光栄じゃ」この祝祭で最も大事なものは、肉の調理だ。ドレークの新鮮な肉、それも洞窟付近で仕留めたものを、すぐそばにて、調理洞まで運んで焼き、祝宴の席に供さねばならない。その間に、敵部族のトーテムポールの周りを踊りながら、攻撃をしかける。

「重要なものは、肉が十分に焼けることと、トーテムポールが破壊されることじゃよ」アントグートは断言した。「神聖な任務じゃが、おんしらはもう黒咬族を殺し慣れておる。わしらの先祖は、おんしらをこの任務に選んだのじゃ」

特別ルール:

肉が「運搬された」と見なされるには、これから説明する一通りの手続きを完了させなくてはなりません:

まずテーブル **a** に隣接しながら攻撃します(この場合、遠距離攻撃でも不利になりません)。与えたダメージの分だけ、生肉として肉トークンを獲得します(肉トークンとして、キャラクターボード上に、同数のダメージトークンを置いてください)。自分の手番では、いつでもこの運搬中の肉トークンを捨てることができますが、肉を運搬中のキャラクターは、それ以上の肉トークンを(追加で)獲得することはできません。

生肉を持ったら、次は燃える地面 **c** に隣接するヘクスで移動を終了し、**c** ヘクスに肉トークンを置いて焼き始めなければなりません。毎ラウンド終了時、**e** ヘクスにある全肉はボード上から除外され、**d** にある全肉は **e** に、**c** にある全肉は **d** に移動させます。

e ヘクスに隣接しながら攻撃すると(この場合、遠距離攻撃でも不利になりません)、最大で与えたダメージの分だけ、**e** にある肉トークンを、焼肉として獲得できます(上限は **e** ヘクスにあるトークン数まで。獲得したら、キャラクターボード上に置いてください。また生肉と区別するために、何か別のトークンを一緒に置いてください)。肉を運搬中のキャラクターは、やはりそれ以上の肉トークンを(生だろうと焼いてあろうと)獲得できないこと



使用する
地形タイプ:

- Lib
- M1b
- B4b



ヴァームリングの斥候



大鎖蛇



イバラの茂み(x4)



燃える地面(x3)



トーテムポール(x1)



テーブル(x2)

未知なる世界へ4: 思いがけない仲間

は、忘れないでください。焼肉を運搬中に、**①**のテーブルに隣接するヘクスで移動を終了すれば、運搬完了となります。

青の洞窟 (B4bタイル) で自分の手番を終えたキャラクターは、2ダメージを受けます。

fのトーテムポールは物標で、HPはC×18です。召喚獣は、トーテムポールを扱うことはできません。

ヴァームリングの斥候は、通常どおり移動を阻害しますが、それ以外の点では仲間と見なします。そのモンスター能力カードは、毎ターンの開始時に通常どおり公開されますが、カード上の能力を実行せず、その代わりに今囲んでいるのは別のイバラの茂みを囲みます (六角形の陣形を維持しながら、別の茂みへとテレポートさせます)。次に囲むイバラの茂みは、行動順位が53以下なら時計回りで、54以上なら反時計回りで次のものとなります。このときヴァームリングの移動先が他のコマで埋まっていたら、代わりに一番近い移動可能な空きヘクスへと移動させます。その次の移動では、(可能ならまた) 元どおりの六角形の陣形を組みなおしてください。

C×3だけの焼肉の運搬を完了したら、

①を読んでください。



肉の臭いに引き寄せられて、大蛇たちが森から姿を現した。

「儀式の邪魔をさせるでない！」アントグートは叫んだ。

特別ルール:

毎ラウンド終了時、**①**ヘクスから大鎖蛇が1体発生します。2人ゲームなら、通常モンスターです。3人なら、奇数ラウンドには通常の、偶数ラウンドには上級のモンスターです。4人なら、すべて上級モンスターです。大鎖蛇は、パーティおよびヴァームリングの斥候にとって、敵となります。

終幕:

すべての焼肉を運び終わると、窪骨族の詠唱は不意に終わりを告げた。残りの大蛇を始末するあいだにも、焼肉はかすかに金色に光り始める。テーブルを囲んでまさに祝祭を始めようとするヴァームリングたちを、戸惑いつつ眺める。アントグートが近づいてくる。

「本当に感謝しておる」微笑んでいる。「おんしらがおらんんだら、儀式はうまくいかなかったことじゃろうて」アントグートがそう話す間にも、テーブルのあたりからは、奇妙な不協和音が聞こえてくる。

「実は、わしは嘘をついておった」そしてそう告白した。「先祖がわしらに授けたのは、戦う力などではなかった。逃げる力なのじゃ」

その時、テーブルの辺りから聞こえてくるのは、鳥のさえずりだと気づいた。ヴァームリングの一团は、目の前で姿を変え始めた。痛みで地面を転がりながらも、腕をやみくもにバタバタと振っている。その腕はゆっくり翼となり、口はくちばしとなり、足は鉤爪となっていく。

「よかったら、おんしらも食べるがいい」アントグートは判然としない表情だ。「ヴァームリングならざる者に効くかどうか定かではないが、おんしらにはお礼として、この程度のものしか授けることができるのじゃ」そして話を終え、テーブルへと向かった。

報酬:

各人チェックマーク✓1つずつ
生き残ったヴァームリング1体に
つき各人2XPずつ

アイテム106番〈牙の首飾り〉

次はどこへ?

- ① 肉を何個か受け取り、ドレイルのところに戻る。
- ② アントグートを人質に取り、窪骨族に「一緒に黒咬族と戦え」と迫る。
- ③ 窪骨族と平和裏に別れ、島の内部の搜索を続ける。

選択肢: 尖塔に向かって階段を上る
目的: ドレイルを守りきる&敵の全滅

序幕:

塔の上層の動きが決め手となった。石段を駆け上がる。登るにつれ、ピラミッドは急激に細くなり、中央からは高き尖塔となって空に突き出していた。途中からは、石造建造物の垂直の壁に彫られたくぼみを掴み、登っていく。

塔を半分ほど登ると、強い風に運ばれ、下方から騒音が聞こえてきた。ヴァームリングの一团がピラミッドの土台へと押し寄せ、続々と石段を登ってくる。壁に張りついているあいだは、命を守るなどできない。もはや上まで登りきるしかなかった。

まだまだ登らなくてはならないのに、踵あたりには虫の群れがまとわりつき、上方からは物騒な音が聞こえてくる……女性の悲鳴だ。ドレイルの声だとすぐに分かった。必死に登り、ようやく大きく開けた円形の踊り場へとたどり着く。さらに上には、2つのより小さい踊り場があり、ドレイルの声が一番上の層より聞こえてくる。

しかし、そこまでたどり着くのは簡単ではなさそうだ。魔神や邪魔な黒咬族が道を塞いでいるのだ。「その小さきものを生け贄に捧げるのだ」ひとりが叫んだ。「さすれば魔神どもが、この島を我らのものとしてくれよう！」

特別ルール:

(敵味方問わず) 攻撃された全コマには「押し出し」が適用されます。これはシナリオ上の効果です。飛行コマは、この特別な押し出しの影響は受けません。

3つの地形タイルは、通常の方法では接続されていません。「C1a」が尖塔の最上階で、「D1a」が中層、「M1a」が最下層です。これらのタイルの端には壁がなく、ただただ空へと開放されています。飛行していないコマが、「C1a」か「D1a」のタイルの端から外に押し出されたら、ひとつ下層のタイルの端の、上下位置で最も合致する空きヘクスへと落ちます/移動させます(「C1a」にいたら「D1a」へ、「D1a」にいたら「M1a」へ)。たとえば「C1a」タイルの左上から押し出されたら「D1a」タイルの左上端に落ちます。複数のヘクスが該当する場合、そのうちのどのヘクスに落ちるかは、プレイヤー間で相談して決めてください。このようにして落ちたキャラクターは、罠によるダメージの半分(切り上げ)を受け、それ以上の押し出しの値は無視します。みずから進んで「C1a」や「D1a」のタイルの端から一步移動することで、下層に飛び降りることもできます。この場合も同様にダメージは受けてください。

キャラクター以外の飛行していないコマが「M1a」の端から押し出されたら、即座に死亡し、旧貨幣も落としません。キャラクターが「M1a」の端から押し出されることになったら、押し出されず罠ダメージを受けます。モンスターがキャラクターや召喚獣を押し出す場合、常にその押し出されるコマから一番近い壁に向かって押し出します。

シナリオ開始時、3つの地形タイルを個別の部屋として、すべて机の上に広げます。層が違えば視線は通りませんが、狙いとして定めることはできます。今いる部屋から上下どちらかの部屋に移動するには、移動先に通じる階段もしくはがれきのヘクスから移動しなければなりません。困難地形であり、2移動力が必要です(飛行や跳躍であっても、特別に同じく2移動力必要です)。aの階段どうし、そしてbの階段どうしは、互いにつながっています。cのがれきのどちらとでも、1のがれきへと行き来することができます。

例: 下層のa階段に隣接するヘクスにいるキャラクターは、上のa階段にまで移動するのに(跳躍でも飛行でも)4移動力が必要です(現在いる部屋の階段ヘクスまで移動するのに2移動力、そこから上層の階段に移動するのに2移動力)。

第3ラウンドより毎ラウンド終了時、ヴァームリングの斥候の開始地点である2ヘクスのいずれかに他のコマがない場合、さらにヴァームリングの斥候を1体、そのヘクス(2つ該当するならそのうち1つ)に発生させます。2人ゲームでは通常モンスター、3人なら奇数ラウンドは通常、偶数ラウンドは上級、4人では常に上級となります。

1の項が第6ラウンド終了時まで読まなければならない、シナリオは失敗となります。



1

最上階までたどり着き、祭壇を囲む二体のヴァームリングと相まみえた。ドレイルは祭壇に縛りつけられ、あらんかぎりの罵詈雑言を吐き続けている。

しかも何ヶ所も切り傷がある。祭壇の中央の器には、ドレイルの生血が大量に集められていた。それが邪悪な力へと成長していく。

「遅きに過ぎたな！」シャーマンのひとりが嘲笑した。「我らは星々からの助力を降臨させた！ 我らの敵は全て……むろんお前らもだが……無限の天空より降り注ぐ火炎により、すぐさま燃え尽くされるだろう。さあ、死ぬがいい！」

今こそドレイルを解放し、ヤツらにどれだけ重大なことが起きているのか、教えてやるべき刻だ。

特別ルール:

即座にヴァームリングのシャーマン（通常）を1体ずつ計2体、各①のヘクスに出現させます。ヴァームリングの斥候は、これまでと同じく発生しつづけます。このシナリオは、発生したヴァームリングの斥候も含めて、全敵がいなくなった時点で目の達成となります。

終幕:

上下両方の安全を確保し、やっと状況を掌握することができた。ドレイルのいましめを解き、傷口に手当を癒す。

ヴァームリングの集団のせいで、容易には地上に戻れそうにはない。そこで、窪骨族からもらった奇妙な肉を食べるという選択を提案した。

「気でも違ったのかイ？」ドレイルは言った。「ヴァームリングに噛まれすぎて赤熱病にでもかかったワケ？ 一縷の望みに賭けて、その腐肉を喰らって鳥になれ、って？ ちゃんちゃらおかしいわサ！ 何か他にいい方法はないの？」

ドレイルはがみがみ言い続けたが、祭壇の上空から目もくらむような光線が降り注いで来る。尖塔中央の円柱が赤く熱を帯び、ピラミッドの土台まで沈んでゆく。建物全体が大きく揺れ、眼下の大地には亀裂すら生じていた。

「どうやら、もう選択肢はないわけネ！」ドレイルは叫んだ。「みんな墜落死する前に、さっさと肉をおよこし！」

何も考えないようにして、そのひどい味の肉を、できるだけ急いで摂取する。塔は中程まで沈み、石は砕け、足場は地面へと傾き、諸君はとうとう空へと投げ出された。

この世の終わりを覚悟したが、腕に突然として羽毛が生じた。すぐさま翼を大きく羽ばたかせると、からだのあちこちに奇妙な変化が生じる。信じられないほど苦しく混乱に満ちた変貌だったが、すぐに大空を舞う術を会得し、ドレイルや他の仲間と共に群れをなして飛んだ。

この変身がいつまで保つのか心配ではあったが、眼下の島では崩壊が続いており、もはや人が住めるような場所など、ほとんど残されていなかった。

報酬:

各人20ゴールドずつ

どこに向かって飛ぶ？

- ① 島に戻り、遠く北方の山へ降り立つ。
- ② 元の大陸に戻るため、西へ向かう。
- ③ 外海を更に東へと飛ぶ。

6 嵐に揺れる船

選択肢: パーティと一時休戦する

目的: 12ラウンド、ドレイルとパーティを守りきる

序幕:

「こりゃまた、懐かしい光景じゃねえか？」パーティは諸君を見下ろして言った。「イカれた傭兵どもが、俺の船に突っ込んでやりたい放題したあげく、置き去りにしやがって。こっちは破片から必死に、ありあわせのボートを作らなきゃならなかった。で、今度はいきなり海のど真ん中に現れて、救助を求めてたって寸法か？」

「しかもまだ、裏切り者のクワトリルと一緒にいるとはな！」そう言ってドレイルをオールで小突いた。「この世界のどこに、こいつが生きていられる余地があるっていうんだ？」

「この人殺しの、ろくでなし野郎！」ドレイルは、咳きこみながら海水を吐き出した。「アンタが死ぬのを見届けないうちは、私は死んでも死にきれないんだわさ」

「人殺しだと！」パーティは激昂した。「なに言ってやがる、お嬢ちゃん。間違ったら訂正してほしいもんだが、お前の命を救ってやったのは俺じゃなかったか？もういっぺん海に蹴り飛ばして欲しいのか？」

ドレイルも何かしら怒鳴り返し、口論から流血沙汰に発展しそうだったので、諸君は割って入った。水平線を指さし、嵐が迫っていることを皆に思い出させた。意見の相違をどうこうするにも、まずは生き残ってからだ。

「あいよ」パーティがそう答えると、ドレイルも静かに頷いた。「ありがとな、傭兵さん。このありあわせのボートは、かつての俺の船の成れの果てだ。船員なんか、もういねえ。まあ、操舵ならまかせてくれ。

だが手助けが必要だ。ひしひしとを感じるんだ。こいつは怒れる海の精の仕業だ」

「これで終わりってわけじゃないわさ、片耳！」ドレイルは荒天の轟音を上回る声で叫んだ。「この嵐が過ぎるまで、アタシに近寄らないで！」

特別ルール:

ドレイル **a** もパーティ **b** もパーティの仲間であり、全モンスターの敵です。けれどドレイルとパーティは、互いに敵同士です。ドレイルは毎ラウンド行動順位51で「移動4、攻撃3」を実行します（モンスターの攻撃修正の山を使用）。パーティは何も行動しませんが、敵の狙いの際には行動順位01と見なします。ドレイルもパーティも、HPは6+2×Lであり、どちらかが死亡したら、シナリオは失敗となります。ドレイルかパーティがダメージを受けるとき、誰かひとりが手札を1枚廃棄して、そのダメージをなかったことにすることができます。

毎ラウンド開始時、通常どおりに各プレイヤーはカードの選択を行い、その後3種類すべてのモンスターの能力カードを公開します（マップ上にその種類のモンスターがいなくても）。その行動順位の値により、どのモンスターが発生するのかが決定されます。2人ゲームなら、奇数ラウンド開始時には行動順位が最大のモンスターが発生し、偶数ラウンド開始時には行動順位が最少のモンスターが発生します。3人なら、第1ラウンドでは行動順位最大、第2ラウンドでは行動順位最大と最小の両方、第3

ラウンドでは行動順位最小、第4ラウンドでは行動順位最大と最小の両方が発生し、第5ラウンド以降はこれを繰り返します。4人なら、毎ラウンド行動順位最大と最小の両方のモンスターが発生します。発生するのは、第1から第6ラウンドまでは全て通常モンスター、第7から第12ラウンドまでは全て上級モンスターとなります。陰風の魔神は **c** から、潜むものは **d** から、氷雪の魔神は **e** から常に発生します。陰風の魔神が発生したラウンドでは、全キャラクターとその仲間の移動力が1増加します。氷雪の魔神が発生したラウンドでは、

-  陰風の魔神
-  潜むもの
-  氷雪の魔神
-  階段 (x4)
-  樽 (x2)
-  木箱 (x2)
-  石柱 (x1)
-  テーブル (x1)



使用する
地形タイル:

B2a
11a
H3a

未知なる世界へ6: 嵐に揺れる船

全キャラクターとその仲間の移動力が1減少します。潜むものが発生した時には、全キャラクターとパーティ以外の仲間は、潜むものから1ヘクス（即座に）押し出されます。

終幕:

嵐が過ぎ、怒れる怪物の残党を海に叩き落とすが早いか、ドレイルとパーティは既に互いの喉元を狙っていた。ドレイルはパーティに向かって、電気杖を振り回す。

「やい片耳！ 今こそここで、ルース殺しの罪を償わせてやるんだわサ」ドレイルが宣言した。

「おいおい、待てよ」パーティはあざ笑った。「お前さんの友達は、長いあいだ俺たちから盗みを働き続けていたんだぜ。みんな知ってたことさ。ああでもしなきゃ示しがつかねえ。単純なことだろ」

「だからって殺すだなんて、冷酷にも程があるんだわサ」ドレイルが言った。「ルースに慈悲を与えなかったアンタに、なんでアタシが慈悲を与える必要がある？」振り上げられたドレイルの杖を、パーティはすりとかわす。

「いい加減そのおもちゃを下ろしな。怪我でもしたら大変だぜ、お嬢ちゃん」パーティは叱るような口調だ。「この件に関して、お前さんが騙して連れてきた傭兵どもが、まだそっち側についてくれると思ってるのか？ 陸に戻るには俺の操舵技術が必要だって、みんなわかってるぜ」

「だから何なのサ、このクズ野郎！」ドレイルが叫んだ。「アンタの最期さえ見届けられるなら、後はどうなろうと知ったこっちゃないんだわサ！」

「なあ、きょうだい」ドレイルの次撃を避けながら、パーティは諸君に懇願する。

「何が問題か、もうわかっただろ。このイカれたクワトリルと俺は、共に同じ船には乗ってられない。あの愚行に圧倒されちまう。さあ、選択の刻だ」

報酬:

アイテム078番〈疾風の剣〉

各人 10XPずつ

どうする？

- ① 片耳パーティを殺し、ドレイルの願いを叶える。
- ② ドレイルにはこのボートから降りてもらい、片耳パーティを助ける。
- ③ ふたりともボートに乗せたままで和平を保とうと務める。

選択肢: パーティを放り出す

目的: 敵の全滅

序幕:

諸君は確固たる意図をもってパーティを取り囲んだ。すると視界がぼやけ、膝から力が抜け、自分を中心に船室が回りだした。

「哀れなり」パーティはため息をついた。「もしかしたら『ずっと一緒にやってけるかも』と淡い期待を抱いてたんだがね……ここに全員分の解毒薬がある……だが、あのくそったれなクワトールのせいで、お前らの判断力は鈍っちゃったようだ。これじゃあ俺は、危ない橋なんか渡れねえよ」

視界が端から徐々に白み、意識が遠のくなか、パーティの音が響く。「心配すんな。致死毒じゃねえよ。誰が儲けのネタを、ふいになんかするものかよ」

意識を取り戻すと、干し草の山を寝床に、うつ伏せに倒れていた。頭にずきずきと痛みが走る。起き上がろうとしても、疲労と足首にはめられた鉄かせのせいで、ろくに動けない。鉄の檻と、硬い石の床。どうやら牢獄に入れられているようだ。うめき声を上げ、何とか座ることができたところで、誰かが近づいてきた。

「おお、いま行くぞよ」でっぷりと肥えたオーキッドが、檻越しにじっと見つめてきた。「あんなゴロツキの嘘つきでも、真実を語ることはあるわけか。わしとしては、あんたらは二度目覚めぬとばかり思っていたが、『神託者』はあの密輸人の解毒薬を信じた」

オーキッドはかんからかと笑った。体表の紫の鱗であっても、その皮下脂肪を押さえこむことはできていない。「あんたらはとても強い、と同時にとても愚かだ……とパーティは言っていたな。『神託者』に対する、何がしかの慰みになるとよいのだが」

「よく休むがいい。初陣は明日よ」

オーキッドは歩み去った。その薄暗い檻のなかで身を固くして、どのくらいの時間が経過したのか、ここはいったいどこなのかと考え、一日を無駄にした。無限のような時が過ぎ、例の太ったオーキッドは、とても長い幾本もの鎖を引きずりながら戻ってきた。

「さあて、あんたらの出番だ」彼は言った。「特別な舞台をお膳立てしたのだから、あまり早く死んでもらっては困る」

そこで溜めて、こちらの反応を見る。「すぐ死にたいなら、わしに殴りかかるか、逃げてみるがいい。名誉の死とは言えんな。今からひとりひとりの檻に入って、順番に足かせに、この鎖を繋いでやろう。その鎖をたどれば、裏口から闘技場の控えの間に出る。武器はそこに用意してある。そこで準備を済ませたら、いぎショーの始まりだ」

従うほかはない。オーキッドの命ずるまま、控えの間で武装を整える。歓声と怒号が大波のように飛び交い、闘技場への扉を震わせている。どよめき中から、ひととき大きく誰かの声が上がったが、耳を澄ませたとたん、扉が勢いよく開け放たれた。

目の前には円形闘技場があった。中央は血で染まり、骨と損壊された遺体が散乱している。見下ろすように取り囲む観客席では、数百体のオーキッドが声を上げている。状況を把握する猶予もなく、そこには大きな熊が待ちかまえていた。その巨軀は真新しい傷口と古傷でいっぱい。とてつもなく怒っている。

特別ルール:

この洞熊は《鬼熊》です。シナリオ・レベルよりも2レベル高いものとします(上限は7レベル)。HPは(H×C)/2(切り上げ)で、Hは洞熊(上級)のHPを示しています。2人ゲームでは攻撃+1、3~4人では攻撃+2です。《鬼熊》が倒れたラウンド終了時、①を読んでください。

使用する
地形タイル:

M1a



洞熊



八つ裂き
ドレーク



唾吐き
ドレーク



石の
ゴーレム



負傷の
罠 (x2)



石柱
(x4)



観衆は息を呑んだ。あまたの傷に屈し、ついに熊が地面に倒れ伏したのだ。諸君は安堵のため息をついた。見やると観衆は感銘を受けているようすだ。すると日除けの下から白いローブの小柄な女オーキッドが身を乗り出し、こちらを睨みつけた。その凝視に魂の奥まで貫かれた。

「更なる相手を」それだけ言って再び席に着いた。

観衆は再度息を呑んだ。闘技場の周壁の檻が開かれ、死へと誘う竜族が解き放たれたのだ。

特別ルール:

八つ裂きドレークが各 a に1体ずつ(計2体)、唾吐きドレークが各 b に1体ずつ(計2体)発生させます。2人ゲームなら全て通常モンスターです。3人なら八つ裂きドレークだけが上級モンスターに、4人ゲームなら全て上級モンスターになります。最後のドレークが倒れたラウンド終了時、②を読んでください。



最後の敵を撃破すると、観衆の溜息は喝采に変わった。再びローブのオーキッドが姿を現し、こちらを見下ろす。

「更なる相手を」彼女は命じた。「《博士》の最新の研究成果を、ここに」



未知なる世界へ7: 鎖の捕縛

観衆はすぐさま静まった。ロープのオーキッドの背後のあたりが、どよめいた。すると足元で地面が揺れ、闘技場中央からの爆風が諸君を後退させた。

土煙が晴れると、地面にぽっかりと開いた穴から、大きな影がのっそり立ち上がってくる。石と金属で出来たゴーレムが、こちらを見下ろしていた。

特別ルール:

各キャラクターと召喚獣は、手番終了時に2ダメージを受けます。これはシナリオ上の効果です。

この時点で **C** およびその各隣接ヘクスにいるキャラクターと召喚獣には罨ダメージを与え、**C** から2マス先まで押し出してください。またこれらのヘクス上にあった上書きタイルは、全て除去します。

C に石のゴーレム（上級）を発生させます。これはロケット・ゴーレムです。シナリオ・レベルよりも2レベル高いものとします（上限は7レベル）。HPは $(H \times C) / 2$ （切り上げ）で、Hは石のゴーレム（上級）のHPを示しています。加えて射程は“-”ではなく4となります（ただし行動順位83の能力カードは隣接攻撃のままとします）。ロケット・ゴーレムの攻撃を受けたコマに隣接する、そのコマの各仲間も、それぞれ2ダメージ受けます。

終幕:

ゴーレムの発する灼熱も、ついには色褪せた。今度は諸君がロープのオーキッドを見上げる番だった。次に何を言い出すのかと考えると身震いを禁じ得ない。日除けから出てくる彼女を目にして、拍手喝采の観衆は、再び静まった。

「戦闘の良い手本であった」彼女は宣告した。「存分に楽しませてもらった。今後の慰みのために、こやつらを元の檻に戻しておけ」

足首の鎖が強く引かれ、控え室の扉まで引きずられる。殺されるまでこの牢屋で見世物になり続けるなど、真っ平ごめんだ。だいぶ弱ってはいたが、今こそ脱出の好機に違いない。

報酬:

各人チェックマーク✓2つずつ
アイテム091番〈鋼鉄の指輪〉

どうやって脱出する？

- ① 足の鉄の鎖を壊して闘技場の壁を登る。
- ② すぐには逃げずにより良い好機を待つ。

選択肢: 謎めいたオーキッドについて行く

目的: 敵の全滅

序幕:

闇の中、いくつも分岐する曲がりくねった道を縫って、そのオーキッドについていく。道中何度も、みなが通路を通り抜けた後、オーキッドはいつわりの壁で退路を塞ぎ、追跡者を阻んだ。安全だとは思える反面、完全に迷子になり、無防備だった。

ついに大きな石の部屋までたどり着く。そこには3人のオーキッドがおり、青写真が散乱した木製の机を挟んで議論を白熱させていた。そして入ってきた諸君を睨みつける。

「君は正しかったね、アッシュトゥース」ひとりが諸君を先導したオーキッドに向かって言った。「いいことだよ。その者たちを使うのが、一番理想的な計画だからね」

異議を唱えようとする、アッシュトゥースは手を挙げて静粛を求めた。「しゃべる必要はない。知らなくてはならないことは全て説明する。諸君は計画どおり実行すればいい。それがこの島から脱出する唯一の方法なのだから」

諸君は席に招かれ、説明を受けた。この者たちの物腰は、外のオーキッドとはまるで異なり、とても穏やかで落ち着いていた。

ここはオーキッドたちの故郷からさほど遠くない島だが、ここ数年、住民間のトラブルが加速度的に多発している。故国の共同体からカリスマ性に満ちた女オーキッドが《神託者》としてやってきて「失われし

真の道は、知識や瞑想から導き出されることはない」と説き始めた。「真の道とはこの《神託者》に従い、快楽に身を委ねること。さすれば、あらゆる現世利益が満たされであろう」と。

「オーキッド本来の生活様式は容易いものではない」アッシュトゥースは言った。「それでも必要なことだ。『みずからの責務から逃れることができる』と呼びかけるなど、悪の権化としか言いようがない。《神託者》滅ぶべし。倒すことができれば信者も離散し、何の妨害もなく君たちは島から脱出することができる。倒さなければ、君たちを探し回っている手の者から逃げる術はない」

アッシュトゥースは計画を説明し始めた。クワトリル砦の廃墟の、古い地下道の地図を広げる。《神託者》の住居たる城に通じているという。詳しく吟味し、内部の聖域に至るまでの経路を頭に叩きこむ。

オーキッドたちは「その地下道は掃除しておいた」と請け負った。だが天守閣の間際まで来ると、巡回中の不死者の一団に出くわした。さらに先の通路は、対侵入者用の罠で塞がれている。



使用する
地形タイル:

C1a
H1b
B2b
B3b
I1b



未知なる世界へ 8: 博士の研究所

特別ルール:

罾 **a** のいずれかが起動したら、**b** に生ける骸骨を1体発生させます。罾 **c** のいずれかが起動したら、**d** に古代の大砲を1体が発生させます。2人ゲームなら通常モンスターです。3人なら古代の大砲が、4人なら両方とも上級モンスターです。

扉 **1** は施錠されており、いずれかの手番終了時、**e** の感圧板の両方にそれぞれキャラクターが乗っていることで解錠されます。それ以後、その扉は開いたままとなります。



扉が開くと、老クワトリルがこちらに背を向けていた。研究所の中央の、金属と石でできた巨体に対し、身をかがめて作業していた。闘技場で戦ったゴーレムによく似ていたが、中空であった。

「我が君は、オマエらの到来を予見していたというのに」そこで咳き込んだ。「全ての罾を潜り抜けるのに……もっと時間がかかると踏んでいたのだが」そしてゴーレムによじ登り、中央の開口部から金属の小部屋へと乗りこんだ。ゴーレムは内部のクワトリルの動きを模倣し、操り人形のように動作を始めた。

「ふうむ」クワトリルの声。「廃棄物の封じ込めかたが不完全だが、これはこれでいいだろう」

特別ルール:

石のゴーレムは《博士》です。シナリオ・レベルよりも2レベル高いものとします（上限は7レベル）。毎手番終了時（たとえ《博士》が気絶していても）、ウーズを1体召喚します。このウーズは、2～3人ゲームでは通常、4人では上級モンスターとなります。

終幕:

動かなくなるまで、《博士》の“廃棄物”を生み出す被造物を叩きのめした。駆け寄ると、内部ではまた《博士》が咳き込んでいた。

「期待どおりにはいかなかったか」《博士》は淡々と笑った。「流石は私のロケット・ゴーレムをオシャカにした猛者だ」

「私はまだ少し混乱しているのだ。どうやってここを見つけだせたんだ？ 我が君の敵対勢力と手を結んだのか？ もしそうなら、どうしてだ？ 私はオマエらの望み通りに、群衆と我が君を動かして進ぜよう。必ずや有益な妥協点を見出すことができよう」

報酬:

各人 15ゴールドずつ

この先はどうする？

- ① 自分たちの解放を条件に、民衆と《神託者》の前に出る。
- ② 裏切って攻撃する意図で、民衆と《神託者》の前に出る。
- ③ 《博士》を拘束し、奥の聖域へと進む。

選択肢: 《神託者》を攻撃する

目的: 《神託者》を倒す

序幕:

諸君が武器を構えると、《神託者》は立ち上がり、ロープのほこりを払った。

「よくよく驚かされるのぉ」彼女は言った。「警告しよう。汝らの力、とっくにお見通しじゃ。死は目の前にある。逃げるにしくはなし」

《神託者》は予想よりも素早く身をひるがえし、裏口より出ていった。その場に多くの護衛を残して。

特別ルール:

カルト信者は、生ける骸骨（通常）ではなく、生ける亡霊（通常）を召喚します。

①
裏口の扉を開けると《神託者》は長い廊下の端にいた。

「汝らの進んできた数多の道が見ゆる」《神託者》は叫んだ。「多くの決断を経て、ここまで来ることができた。しかしこの選択は過ち。死へと誘う道。今、それを思い知らせようぞ」

《神託者》が片手を上げると、視界がぼやけてきた。廊下がねじ曲がり、世界が回転する。バランスを崩し、膝をついた。目の前の光景が揺れ、分裂していくのを、恐怖のなかで見守った。一本道だったはずの廊下は、異なる方向へと進む二本の廊下へと変貌を遂げた。《神託者》は佇んでいた……両方の廊下の奥で同時に。

「立ち去れ。さもなくば、死ぬ」そう言い、突き当たりにある扉の向こうに消えていった。

②

《神託者》は、廊下の突き当たりの向こうにある小部屋の奥で、壁を背に立っていた。反対側の廊下の突き当たりの向こうにある小部屋の奥でも、もうひとりの彼女が立っているにちがいない。ついに追いつめた。そう思ったが、相手は追い詰められた者の表情ではなかった。

「汝らにはわかるまい。無窮なる時は撚糸となり、あらゆる方向に広がっているということ」そう、うそぶいた。「わらわを滅ぼせるとするてか」

特別ルール:

即座にもう片方の②の扉も開けてください。

2つのBタイル上のカルト信者（上級）は、双方とも《神託者》です。それぞれHPは $(H \times C) / 2$ （切り上げ）で、Hはカルト信者（上級）のHPを示しています。毎ラウンド終了時、各《神託者》の受けているダメージが均等になるように、より多く受けている方のダメージをその分だけ除去します。また片方だけに生じている負の状態を除去します。片方だけが保有するHP以上のダメージを受けても即座には倒れず、ラウンド終了時にまず上記のHPの均等化を実行してください。それでも両者のHPが0であった場合のみ、《神託者》は倒れます（つまり二人同時でなくては倒すことができません）。加えて《神託者》は、自身の攻撃が全て有利になります。また《神託者》は、②の扉のマスに入ったり通過したりすることはできません。



恐狼 カルト信者 生ける亡霊



負傷の罠 (x2) 石柱 (x2)

使用する地形タイル:

L2b
J1a
B2b
B3b

未知なる世界へ 9: 歪む視界

終幕:

最後の一撃が《神託者》に吸いこまれた。困惑の表情がよぎる。

「失敗……」そう、呟いた。「わらわは理解していた、と思っていた。じゃが、汝らの道は……開かれておった。そしてこの道は……わらわにとっては……閉ざされておったというのか」

《神託者》は崩れ落ちた。大地に倒れ込むと同時に、ふたつの廊下とふたつの小部屋は瞬時に揺れて重なり、融合し、残されたのは元通りのひとつの廊下、ひとつの小部屋、そして地面に横たわる一体の白いロープのオーキッドの死体だけであった。

《神託者》を下した後、計画どおり放棄された地下道を抜けてアッシュトウースの元へと戻った。待っていたオーキッドたちは、ほとんど表情も動かさず、城での出来事に聞き入った。ただうなずき、控えめに感謝の意を伝えてきた。

「それはよかった。」アッシュトウースは言った。「この計画が成功するかどうか、自信はなかった。だが今や《神託者》の信者は散り散りになることだろう。そして君たちは……そう、君たちは自由を取り戻した」

アッシュトウースは、また別の曲がりくねった道を通り、いくつもの分岐路を経て、青空が広がる出口まで導いてくれた。目の前の棧橋では、多くの小型船が錨を降ろしている。

「我らは今後も、陰ながらこの計画の行く末を見守らなければならぬ」アッシュトウースは言った。「しかし君たちは行くべきだ。船に乗り、自由になれ」

出航の際、アッシュトウースは「これを」と言ってお守りをひとつ差し出してきた。「これさえあれば、君たちはいつでも我らが民から歓迎されることだろう。我が懐かしき故郷まで、さほどの距離はない。クワトリルの国に行くなら、海岸線に沿ってずっと南に行けばよい。そして君たちを売り渡した男は……おそらく西の大陸に戻ったものと思われる」

報酬:

アイテム017番〈強化の護符〉

各人 20XPずつ

どこに向かって漕ぎ出す？

- ① 東のオーキッドの国へ。
- ② 南のクワトリルの国へ。
- ③ 西のグルームハイヴンへ戻る。

選択肢: 洞窟を調査する

目的: 全キャラクターが出口 **a** から脱出する

序幕:

絶壁周辺の岩礁の間を縫って進むには、細心の操舵が必要だったが、ようやく係留できそうな地点を見つけた。上陸するやいなや、諸君は最後の冒険を求めて、まっしぐらに洞窟へと向かった。そういう意味では、この洞窟は決して失望させるものではなかった。

隘路や急な下り坂をいくつも抜けた探索の結果、広大な洞窟にたどり着いた。その壁は松明の光を反射してきらめいた。すると遠い向こう端に、見覚えのある人物がいた。大きな金貨袋を、いくつも移動させている。相手もこちらに気づき、純粋な驚きと当惑の表情で見上げてきた。

「んなバカな……」パーティは呟き、態勢を整えようとする。「まったくお前らときたら、捨てても捨てても戻ってくるタチの悪いコインかよ。この辺に棲みついている闇の精霊の仕業じゃねだろうな？ からかわれてんのか？ いや、ヤツらだったら、ここまで残酷じゃねえな」

パーティは財宝の詰まった鞆を何個か片手で持ち上げ、逆の手を壁のスイッチに伸ばした。「残念だな。おれはこの隠れ家が入っていたんだ。お前らをオーキッドに売り飛ばして稼いだ金の仕舞い場所は、また別を探さ直さないといけねえ」

スイッチを押すやいなや、パーティは身をひるがえし、通路を抜けて逃げて行く。追いかけてやると洞窟全体が大きく振動し、床に投げだされた。崩落で退路が完全に断たれる。目の前にも天井から落石があり、ちょうどパーティの逃げた道を塞ぐ形になった。

そればかりか邪悪な気配まで感じる。怒りに震える大地より、闇なる存在が実体化していく。瓦礫の下に生き埋めになる前に、この洞窟から脱出しなくてはならない。

特別ルール:

①の水晶は施錠された扉かつ物標で、破壊時に解錠されます。HPはC×(4+2×L)。破壊されたら歩廊の上書きタイトルと置き換え、①を読み上げてください。

全てのキャラクターが出口ヘクス **a** のいずれかにいるか、出口ヘクス **a** で脱落した場合、脱出したと見なします。いずれかのキャラクターが、出口ヘクス **a** 以外で脱落したなら、シナリオは失敗に終わります。

②～⑩の数字の書かれた目的トークンをシャッフルし、マップの横に裏向きに置いておきます。第1から第9までの各ラウンド終了時、そのトークンを1枚ずつランダムに表に戻します。「N1a」タイトル上の、

その数字の全ヘクスに障害物を配置します。数字が1つのヘクス上にある場合、そのヘクスに1ヘクスの大きさの障害物を置きます。2ヘクスの境界にあるなら2ヘクスの大きさの、3ヘクスにまたがっているなら3ヘクスの大きさの障害物を配置します。

障害物が配置されるヘクスにいるコマには、罠の2倍のダメージを与えた上で、その障害物の隣接ヘクスへと強制移動させます。移動可能な隣接ヘクスがない場合、そのコマは死亡する(モンスターか召喚獣)か、脱落します(キャラクター)。

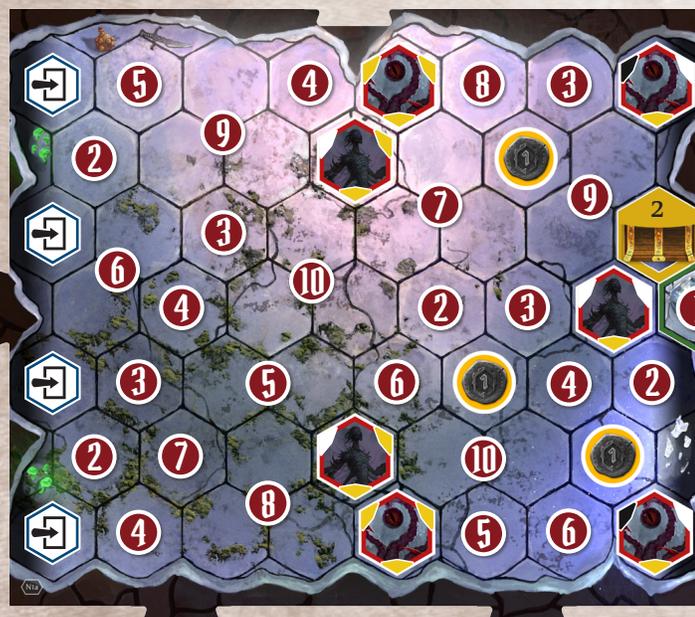
第10ラウンド終了時、「N1a」タイトルは除去され、まだ「N1a」タイトルに残っているコマは全て死亡もしくは脱落します。



洞窟が崩壊するさなか、何とかその巨岩を破壊した。そこを通り抜けることはできるが、まだ危険は続いている。パーティの姿は見あたらない。

特別ルール:

第11ラウンド終了時、①と②の全ヘクスに障害物を配置します。この障害物は、そのヘクス上にいたコマに(直前の部屋と同じく)ダメージと強制移動を適用します。以降、毎ラウンド終了時、前のラウンドで配置した障害物のすぐ右隣のヘクス3カ所に、1つずつ1ヘクスの障害物を配置していきます。



使用する
地形タイトル:

N1a
G2a



宝箱 (x1)



黑夜
の魔神



深淵
の怪魔



毒と
負傷の罠
(x6)



石の柱
(x6)



石筈
(x6)



水晶
(x1)



巨岩
(x6)



巨岩の塊
(x4)



巨岩群
(x4)

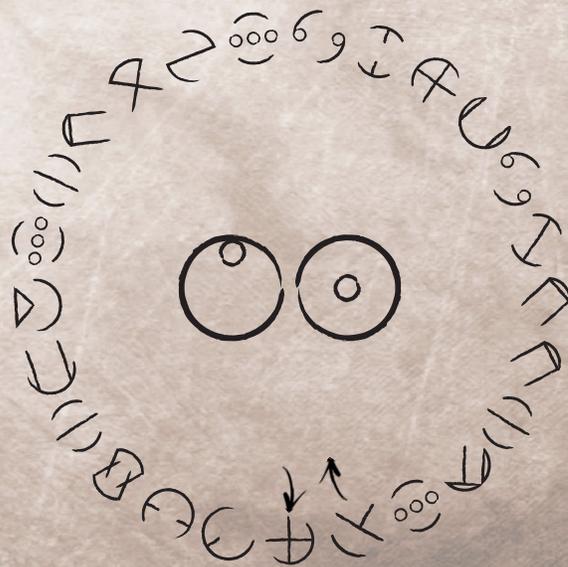
終幕:

暗闇へと続く下り坂の地下道を、足を引きずりながら歩き続ける。崩壊する通路と衝突する岩の音が、背後から迫ってくる。

待ち受けていたかもしれない、快適で優雅な生活の幻影が、脳裏をよぎった。グルームハイヴンに戻るか、東の大陸でも訪問すればよかった。けれど好奇心が優った。そしてパーティもまた、本気で驚いていたにせよ、諸君より一枚上手だった。

実際、パーティはどこへ消えたのか？道の先は急な下り坂になったかと思うと、すぐに完全に垂直な縦穴となった。

奈落の縁に立つ。ちらりと振り返ると、悪意に満ちた洞窟の崩壊音は、いまだどんどん近づいてくる。再び眼下に広がる空虚な闇を見下ろす。ためらいの後、諸君は未知なる世界へと飛びこんだ。



□: 2

宝箱の中身: