連結地:グルームヘイヴン

開始条件: 個人クエスト〈ズォーンの探索者〉

目的:《虐げられし魂》を倒す

ゲストシナリオデザイン:マルセル・チェルテツチカ

# 序幕:

夕暮れどき、貨幣区東部の裏路地に面する、荒 れ果てた墓地へと向かった。例の衛兵によると、 かつてここはとある貴族の所有物だったが、当の 一族は軍事政権と諍いを起こし、街から出て行っ てしまったとのことである。

入口がふたつあったため、手分けして下りてい くと、動く骸骨どもの歓待を受けることとなった。 白骨の鳴る音に紛れ、何人かの詠唱が奥のほうか ら聞こえてくる。悪しきことが行われているのは 間違いない。



奥の広間に突入した瞬間、最後の一節が歌わ れ、今まさに混沌が誕生する瞬間を目の当たりに した。朽ちかけた棺から、緑に光る幽体が起き上 がる。この世のものとは思えない、耳をつんざく 絶叫が響き渡った。

## 特別ルール:

この生ける亡霊 (上級) こそ 《虐げられし魂》 です。HPは (H×C)。Hは生ける亡霊 (上級) のHPと同値です。気絶

、武装解除

、足 止めむになりません。

#### 終幕:

《虐げられし魂》と残党のカルト信者を倒したの ち、ここで何があったのか詳しく調べてみることに した。信者の遺体から、古代文字が刻まれた小さ な羊皮紙の地図が見つかった。去らずの沼の東に ある島が描かれている。ここに答えがあるのかも しれない。

なんにせよ、こんな危険な任務だったのだ。あ の衛兵から、たんまりと報酬を回収するとしよう。

### イベント解放:

街の SoX2 番

#### : 牆癖

名声+1

〈衣式の賃型〉番201 ムモトて□:8

"\1(-"□ O1 □:A

: 有中心財王

# 特別ルール:

各キャラクターの攻撃修正の山に、 それぞれ呪い かを3枚ずつ加えてく ださい。これはこのシナリオ上の効果 です。

各キャラクターの開始位置は、モン スターの初期配置の見方と同じ方法 で指示しておきました。

障害物である「暗黒の陥穽」は破 壊できません。





カルト信者



生ける骸骨



生ける屍者



生ける亡霊



Gib Nla

階段  $(\times 2)$ 



暗黒の陥穽  $(\times 3)$ 



石棺  $(\times 4)$ 



 $(\times 5)$ 





(×2)

連結地:グルームヘイヴン

開始条件: 個人クエスト〈ズォーンの探究者〉、かつ世界の変革〈水中呼吸〉が発生している

目的: 全宝箱を略取したのち、全キャラクターが出口 ①より脱出

ゲストシナリオデザイン:マルセル・チェルテツチカ

### 序幕:

鱗の堰の南端には大きな軍艦が係留され、船 員は出港準備に忙しいようだった。埠頭にいた艦 長に、今回の仕事について尋ねてみた。

「アーガスに雇われた傭兵だな。乗船しろ。すぐ に出港だ。霧の海が穏やかな今のうちに船を出し たい」

西岸沿いに緩やかな船旅を数時間。船員は錨を下ろし、諸君は深海への潜水に備えた。〈水呼吸の宝珠〉を咥え、波間へ飛びこむ。やがて海中は、死者のうめき声であふれているように思えた。問題の聖堂の入口にさしかかると、悪しきオオウナギどもが、粘液でぬめる体をくねらせながら、獲物を見る目でこちらへ迫って来る。辺りに散らばる骨片から察するに、こいつらの巣に踏みこんだ冒険者は、自分たちが初めてではないのは確かだ。

大銷蛇

生ける亡霊

潜むもの

## 特別ルール:

各キャラクターの攻撃修正の山に、呪い ◆ を 2枚ずつ加えてください。これはこのシナリオ上の効果です。

すべてのキャラクターと召喚獣は移動 **★**に−1 (これはシナリオ上の効果ではありません)。

この大鎖蛇はオオウナギであり、全攻撃に撹乱 ◆ の付随効果があるとみなします。

各宝箱は、略取アクションか、宝箱の隣接マスにいる際に選んだ能力カードの下段ボックスの実行をあきらめて捨て札にすることで、獲得できます(手番終了時の自動略取では獲得できません)。

### 終幕:

深海から船付近に浮上し、海水と〈水呼吸の宝珠〉とを吐き出した。何度経験しても慣れない不快感。船員に大声をかけると、すぐさま縄が投げられた。

甲板に戻ると一迅の風が吹いた。濡れた衣服のせいでこごえ、がたがた震えた。脱いで乾かし、着替えた後で、つかのま見つけた宝を見分する。船員たちの視線が痛い。連中は、一番仕事をしたこちらを差し置いて、山分けを期待している。そのとき、回収した遺物が冷気を纏っていることに気づいた。凍りつく感覚が背筋を巡った。

# イベント解放:

街の SoX 3番

### 報酬:

次から1つだけ獲得:

・アイテム 77番〈凍てつきの剣〉

石棺

 $(\times 2)$ 

 $(\times 3)$ 



骨山

 $(\times 6)$ 

岩の柱

 $(\times 2)$ 

 $(\times 2)$ 

連結地:なし

開始条件: 個人クエスト〈ズォーンの探究者〉、かつ世界の変革〈古代技術〉×3が発生している

目的: 全宝箱の略取、かつ敵の全滅

ゲストシナリオデザイン:マルセル・チェルテツチカ

## 序幕:

見張りの山脈を数日かけて踏破した。最高峰の 尾根にたどり着くと、頂のなだらかな稜線に明ら かな入口を見つけた。扉は錆びついて開けるのは 難しかったが、みなで知恵を振り絞り、錠前の仕 掛けを解明して開錠した。

そこは不気味な沈黙が漂う大広間だった。次な る部屋に進むべく、ふたつ目の扉を開けようとし た瞬間、耳をつんざく警報が鳴り響いた。両側よ り、いまだに過去の命令に従う古代の機械が迫っ てきた。もしかしたら、すぐ近くにある機械が役 に立つかもしれない。

#### 特別ルール:

各キャラクターの攻撃修正の山に、それぞれ呪 い ◆ を3枚ずつ加えてください。これはこのシナ リオトの効果です。

**扉 し** は施錠されています。誰かの手番終了 時、キャラクターが1人ずつ各感圧版 (1)にいる なら扉りは開きます。

扉 **1** は施錠されています。誰かの手番終了 時、キャラクターが1人ずつ各感圧版 じにいる なら扉りは開きます。



ガチリと歯車が噛みあい、ドスンと何かが落下 した。大きな扉はギィと開いた。けたたましい警 報がやみ、代わりに絹を切り裂くような悲鳴が辺 りを満たした。

さらに多くの古代機械が動きだし、黒き悪霊が 影より襲い来たる。

#### 特別ルール:

黒夜の魔神の全移動は、−1かつ飛行 ¥とし て扱います。

## 終幕:

恐怖の機械どもは、ようやくその動きを止めた! 最後の気力を振り絞り、何とか倒すことができた。 今こそ冒険の醍醐味……宝探しの時間が始まる! しばしの休憩で体力を取り戻し、力を合わせて確 保した宝箱を開けた。

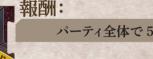
古代の遺物や使えそうな道具などがないかと 色々探してはみたが、未完成の機械の設計図など 図面の山以外には、金貨の詰まった財布がひとつ あるきりだった。この図面の機械の作成資金だろ うか。だが今やそれも諸君のものである。

# 世界の変革:

〈古代技術〉

イベント解放:

街の SoX 3番







古代の大砲



黒夜の魔神



石のゴーレム



負傷の罠  $(\times 6)$ 



毒・と負傷の罠  $(\times 6)$ 



 $(\times 6)$ 



石棺  $(\times 3)$ 



 $(\times 4)$