

#10 元力の次元界

連結地：廃聖堂 - #5

冥府の玉座 - # 21

開始条件：世界の変革〈亀裂の修復〉が発生していない

目的：敵の全滅

序幕：

視界が歪み、ブレが生じる。悪夢めいた叫び声が、散り散りに耳まで届く。まるで全宇宙が自分を引き裂こうとしているかのように、四肢が引っ張られている。

突然、その感覚が止んだ。目を開き、自分がちゃんと固い地面に立っているのか確認する。辺りでは炎と氷の力が混じり合い、回転していた。息を整え、振り向くと、ここへの戸口である虚空の亀裂は、まだそこにあった。ほっと胸をなでおろす。

しかしながら心の平穏はすぐに破れた。パチパチ爆ぜる空気に、こんな声が響き渡ったのだ。

「我が下僕を屠り、我が領土に侵入せしは誰ぞ？
かのごとき辱めに対し、報いを与えん!」

正面の空中にあったエネルギーが、漠然とした魔神かたちをとり始める。この異空間を奥まで探索するには、戦って血路を切り開かねばならない。

終幕：

最後の魔神が断末魔を叫び、風の中に消えていったのを見て、膝から崩れ落ちた。これ

で異界の襲撃は終わったのだ。

「非常に興味深い」頭の奥底で声がした。脳髓を引っ掻くような声だった。「汝らの妨害は、予想外に強いものだった。我は汝らの能力を使って、汝らの世界で探し物をする事ができそうだ」

足元の赤い岩が地響きをたて、亀裂が走ってゆく。そして炎の間隙が開けた。

「汝らのために扉を開いた。こちらへ来い、顔を突き合わせて話し合おうぞ」

今日はすでに一回、空間跳躍を経験している。特に異常はなかったわけで、もう一度それを繰り返したとともきつと問題ないだろう。その新たな亀裂のなかへと落ちていくと、温度はかなり上昇した。火傷しそうな熱風に吹き上げられ、落下速度が鈍る。やはり何も問題なく、地下宮殿と思われる場所に着地した。目の前には、巨大な生き物が立っている。角の生えた、畏怖の念を抱かせる存在だ。蹄のある四本脚で立ち、三叉の矛を構えている。

再び頭の中で声が響いた。「勇敢で愚鈍なる者よ。汝らは我によく仕えねばならぬ。偉大なる力を秘めし遺物が、蛇の接吻河そぼの、忘れられ久しい神殿で眠っておる。汝らは我のために、それを取り戻さねばならぬ。②② 拒むなら、ここで死ぬこととなろう」 ②①

シナリオ解放：

冥府の玉座 ②① (C-7)

諸元素の神殿 ②② (K-8)

パーティの実績：

〈魔神の任務〉

使用する
地形タイル：

D1b
G1a
L1b
L3a



業火の
魔神



大地の
魔神



太陽の
魔神



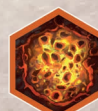
宝箱
(×1)



負傷の屍
(×3)



祭壇
(×1)



燃える地面
(×17)

#18 C-14 放棄された下水路

連結地：グルームヘイヴン市街

開始条件：なし

目的：敵の全滅

序幕：

衛兵は、しじま橋の真ん中から、西側下方に見える格子を指さした。

「あそこから、あのクソッたれな穴に入るのが一番さね。じゃな」

ちょっとばかり登山の真似事が必要だったが、なんとかたどりついた。その格子戸は、経年劣化でよじれ、壊れていた。松明を灯し中に入る。わずかに上方に傾斜した狭い通路を進む。逆方向に流れる茶色の液体を避けるように。数分後、道は広がり、何本かに分岐する。

どの道に行くべきか決めるため、辺りを見回した。石壁に反響し、こすれたような音が聞こえてくる。目を細め、素早く武器を握み、複数の影が滑りながら近づいてくるのに備えた。



通路を進んだ先に、大きく開けた部屋があった。中央には貯水槽が置かれている。その周りにはヴァームリングの一群がいた。顔を上げ、怒鳴ってくる。水源を毒しているのは、どうやら奴らのようだ。

終幕：

ヴァームリングどもは倒れた。奴らの暗色の血は、床の水たまりと混ざっていった。死体を調べたが、いかなる種類の毒も出てこない。奴らが原因でないことなど、あり得るのだろうか？ 奴らは衛兵の目を盗んで、ただここで生きていただけだと？ 部屋の奥の壁には、大きな亀裂がうがたれていた。この亀裂の奥に、さらなる通路があるようだ。(23)

もしも水中で呼吸をする術を知っているのなら (14) (43)、貯水槽に入り、その原因を調べてもいい。(26)

使用する地形タイル：

H1b
H3b
M1a

シナリオ解放：

凍てつく窪地 (14) (C-10)
深淵の廃墟 (23) (C-15)
古の貯水槽 (26) (D-15)
竜族の棲み処 (43) (D-4)



大鎖蛇



ウーズ



ヴァームリングの
斥候



宝箱
(×1)



気絶の罠
(×1)



水
(×24)

#21 冥府の玉座

連結地：元力の次元界 - # 10

開始条件： 世界の変革〈亀裂の修復〉が発生していない

目的： 魔神公を倒す

序幕：

武器に手を伸ばすより先に、魔神はこちらの意図を察した。「痴れ者が!」その声の響きにより、頭が割れるように痛んだ。後ろにふらつく。「力の玉座に座す我に、敢えて歯向かうというのか? それは大きな間違いなぞ!」

刹那、炎の爆発が起こり、その巨体は闇に消え去った。「我が下僕どもよ! あの生けるものたちを石の床にすりつぶし、その内臓で我が宮殿を飾るがよい!」

特別ルール：

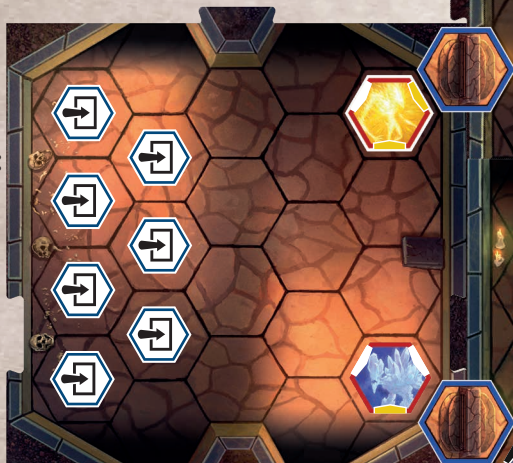
魔神公と祭壇 **f** (玉座を表す) は、HP、行動順位、耐性を共にします (同じ数値です)。魔神公は、いかなる方法でもダメージを受けません。しかし祭壇にはダメージを与えることができます (すなわち祭壇の HP を0にすれば、魔神公を倒すことができるのです)。



暗色の緞帳をめくりあげ、宮殿の中央の部屋をさらけだす。その中心に、嗟う巨大な魔神がいた。「虫けらよ。我が機会を与えている間に、この宮殿から逃げ出すべきだったな。この場所では、汝らは我に、塵っ端ほども害を与えることはできん」魔神は爪の生えた大きな手を、目の前にある黒いガラスの祭壇の上に置いた。空間の亀裂より色とりどりのエネルギーが現れて、脈打ちながら、防護壁として魔神の全身を包みこむ。

使用する
地形タイル：

E1a
J1a
J2a
D1a
D2a



太陽の
魔神



氷雪の
魔神



黑夜の
魔神



陰風の
魔神



大地の
魔神



業火の魔神



魔神公
(ボス)



宝箱
(× 1)



祭壇
(× 1)



特別ルール:

黒い柱 (岩の柱) **(a)** の HP は $(8+L) \times C$ です。

このラウンドから数えて、全奇数ラウンド終了時、ヘクス **(b)** に黒夜の魔神が1体発生します。キャラクターが2〜3人の場合、その魔神は通常モンスターです。4人の場合は上級モンスターです。全偶数ラウンド終了時、ヘクス **(c)** に黒夜の魔神が発生します。キャラクターが2人の場合、その魔神は通常モンスターです。3〜4人の場合は上級モンスターです。

終幕:

最後の一撃で、黒いロープの柱は切断された。ロープはそれぞれのうち、あたりを舞い踊る。まるで空に向かって落ちるように、洞窟外に向かって素早く上昇していった。そのとき大地が震えた。足元で地割れが起きる。大きなきしり音とともに部屋全体が揺れ、下方へと崩れ始めた。

本物のパニックに襲われたが、目の前に立っていたヘイルは、一瞬で《曲がり骨》亭に戻してくれた。

「あらあら。あの世界の連結は、思ったより早く解けましたね。あの世界が内破する前に、あの場から貴方たちを引っ張り出せたのは、非常に幸運だったのですよ。」

これで同調は断ち切られました。遺物は完全なるバランスを保っています」彼女は元素の器を手にとって、しげしげと調べた。「真に驚異的。お楽しみはこれまでにしておいて、貴方がこんな風にこの遺物を調整した存在を探しているなら、役に立つものがあるかもしれません」彼女は遺物を下ろし、空中から地図を取り出した。それをガタガタするテー

ブルの上に広げる。「この遺物と夜の次元界との接続は切れましたが、それでも他の3つの場所からの引きが感じられます。これはかつて、力の源として使われていたようです。その力が減少したため、すぐ使用されなくなったのです。」

それらの場所は正確に特定できます」ヘイルは誇らしげに告げ、地図にしるしをつけた。「ここです。霧の海の外洋の底の、裂溝の奥深く **(37)** **(43)**、次に刃ヶ森の暗い場所 **(38)**、そして最後は銅頸山脈の峰 **(39)** です」

ヘイルは姿勢を正し、聖遺物に手を伸ばした。「これは私が安全に保管します」

賛同できないという表情で彼女を見た。「やれやれ」彼女は言った。「持っていてもいいですよ。たぶん、貴方たちが持っているほうが安全でしょう。ただ、約束してください。いつか、それについて詳細に調べさせてくれるということを」

シナリオ解放:

破滅の裂溝 **(37)** (G-18)

奴隷囲い **(38)** (G-2)

危難の分水嶺 **(39)** (B-11)

竜族の棲み処 **(43)** (D-4)

パーティの実績:

〈遺物：浄化〉



使用する
地形タイル:

G2a
J1b
L2a



43：竜族の棲み処

「よろしい。そうですね、貴方たちは私の興味を惹きました。その要請、引き受けることにしましょう。ドレークのウロコを何枚か持ってきてください。そうしたら、なにができるか考えてみます。刃ヶ森の北側に、ドレークのねぐらがあるのを知っています。地図を描いてあげます」

地図はいい出来ではなかったが、ちゃんと目的の洞窟の入口まで連れて行ってくれた。その内部からは、ヘビの舌打ちのような音がはっきりと聞こえてきた。ヘイルは、こちらが運べるだけ多くのウロコを必要とするだろう。さあ、屠殺開始の時間だ。

終幕：

倒れ伏す、おびたしい数の赤きウロコのトカゲ類。その中から良質な死体を選び抜き、退却した。洞窟の出口までたどり着き、そこから全力で走り出す。生き残ったドレークたちは、どうやら追跡にはそれほど興味はないようだった。おかげで《曲がり骨》亭へと荷物を運び、骨の折れる仕事へと移った。

到着したとき、ヘイルは黙って真っ赤なウロコを受け取り、消えた。今度は二時間ほど楽しいときを過ごしたようだった。戻ってきたとき、彼女は手いっぱい小さな青いオーブを差し出してきた。

「よろしい？ 水中に行くとき、貴方たちのやることは、このオーブ一個をのどに押しこむだけです。これは水中で呼吸する際のフィルターとして働きます。

まあ信じられないほど痛いし、陸に上がって空気呼吸動物に戻るには、これを吐き出す必要があります。まったく、うらやましいとは思いますが、このオーブはそう働くのです」 (26) (37)

ヘイルはニッコリと笑った。「実際のところ、私はとても嬉しいですよ。このような興味ある挑戦をいただき、ありがとうございました。さあ、私の家から出て行ってください」

世界の変革：

〈水中呼吸〉

44 部族の荒らし場

連結地：奴隷囲い - # 38

開始条件：パーティの実績〈レッドソーンの助力〉がある

目的：敵の全滅、かつ全オーキッドの虜囚 (a) を守りぬく

序幕：

レッドソーンは、破壊されたアイノックスの強制労働キャンプの北東から、密き森林へと入りこんだ。「ここからは他の村は遠くねえ。うまく隠してるが、わすは最悪の事態を恐れちよる」

通行不能と思われる植物の壁に直面しても、レッドソーンはたやすく木々の間を抜け、開けた道へと連れ出してくれる。「アイノックスとオーキッドは、この自然と調和してずっと生きてきただす。わすらは慣れ合わずに、別々に生きてきたんだす。

ここ数年、アイノックスはより積極的に領地を求めるようになったんだす。わすらの土地を侵略して、わすらの民をば攻撃するようになったんだす。ああいった村の破壊は、長いあいだどんどん過激になってきた彼らの、最終的なやりかたなんす。なぜそんな風になったか、わかりません。ですが目の前で家族が殺されるのを見たあとじゃ、唯一の目的は、彼らが森にいるすべてのオーキッドの村を燃やし尽くす前に、彼らを倒すことなんじゃと思ってしまいうす」

レッドソーンは口を閉ざし、前方で静かに合図をした。とある木を指差していた。最初は何も分からなかったが、やがてその葉の間に何かを発見した。それは木々の間に巧みに隠された建物だった。これを見つけたあと、さらにその建物の近くの空き地をうろついている影も見つけた。それは角の生えた生き物だった。

「アイノックスでさ！ 間に合えばよいだすが」レッドソーンは弓を構え、前方に向かって進み始めた。「来なっせ、傭兵たち。わすらの民を救うのを助けてくだされ。それからあの野蛮な生き物を、この世界から駆逐するだす」

木の間を縫って急いだ。武器を抜いてその空き地に向かう。到着はそんなにすぐとはいかず、空き地にいる大きなアイノックスは、捕えたオーキッドたちを殺す準備をしていた。

レッドソーンは弓に矢をつがえた。「今日はひとりのオーキッドも殺せん」

特別ルール：

レッドソーン (b) は、シナリオ補助トークンの数字トークンであらわします。HP は6+ (3×L) です。パーティの仲間で、全タイプのモンスターの敵です。行動順位は、毎ラウンド 01 で、「移動 3、攻撃 3、射程 3」を行います (どの攻撃修正の山を使ってもかまいません)。

オーキッドの虜囚 (a) もまた、シナリオ補助トークンの数字トークンであらわしてください。そのHP は各4+ (2×L) です。彼らは治癒できず、パーティの仲間とはみなしません。全タイプのモンスターの敵であり、モンスターの狙いを決める際、行動順位 99 とみなします。キャラクターなら誰でも、オーキッドの虜囚に与えられる1つのダメージ源の全ダメージを防ぐために、手札から1枚喪失することができます。オーキッドの虜囚が1名でも倒されたら、パーティはこのシナリオに敗北します。

オーキッドの虜囚に隣接したキャラクターは、そのラウンドで選んだ能力カードのボックス1つを実行しないことを選択し (効果を適用せずに捨ててください)、そのオーキッドの虜囚を解放できます。そう

46 A-II 夢魔ヶ峰

連結地：危難の分水嶺 - # 39

開始条件：パーティの実績〈分水嶺を横切る〉がある
目的：《有翼の悪鬼》を倒す

序幕：

氷の祭壇を破壊したため、残りの山道を踏破するのに問題はなくなった。眼下に広がる田園風景を堪能しつつ、足取り軽く進んでいった。ところが昼日中なのに、辺りが突然暗くなった。いま現在、かなり山頂に近づいている。したがってこの異常は、頂上にいる悪しき存在がおこなっているのではないかと推測した。

鋭い金切り声が聞こえる。身をかがめて暗闇の中を透かし見る。山頂付近では、多くの黒い影が這いまわり、身をよじったりしていた。まるでこの山自体が命を宿したようだ。さらに目を細めると、蠢く影は次第にこちらに近づいてくるではないか。

どうやら気づかれてしまったようだ。武器をかまえ、山頂へ行く途中での戦闘に備えた。



暗い霧を通り抜け、山頂付近に狭く平らな場所を見つけた。再び金切り声が耳をつんざく。そして目の前に、複数の尖った爪と皮の翼を有する巨大な魔神が降り立った。

「私の棲み家に近づこうとしているね？」甲高い悲し気な音の中から、かろうじて意味の分かる言葉を探り集めると、そういう言葉になった。「あなたたちの死体を持って行って、私の子供たちに食べさせようか!」

ボスの特殊アクション1：

《有翼の悪鬼》が2回の攻撃を行ったあと、現在の地形タイル上にある全「卵」(後述)は破壊されます。そしてそれらの破壊されたヘクスには、通常モンスターの黒夜の魔神を発生させます(すなわち卵が孵化します)。

ボスの特殊アクション2

《有翼の悪鬼》がモンスター・データシート上に記された攻撃を行った後、キャラクターの数と同数の「卵」を召喚します。各卵は、シナリオ補助トークンの数字トークンであらわし、そのHPは2+(L/2)です(切り上げ)。召喚獣の狙いを決める際、その行動順位は99とみなします。

終幕：

巨大な魔神は、最後にもう一度甲高い金切り声をあげた。その叫びの音色と強さは、魔神が断末魔の苦しみでもがくにつれ、激しく変化していった。振り回される爪には近づきたくななどないため、息絶えるまで待った。やがて静寂があたりを包み、空は割れて太陽が再び昇った。(51)

山頂に飛び散る血と、殺戮の跡を別にとすると、ここからの眺めは荘厳だった。中にあったものを皆奪い、ゆっくり下界へと戻り始める。ここに潜んでいた悪は、もはやグルームヘイヴンの脅威ではなくなったことに満足しながら。

シナリオ解放：

《虚空》域(51) (A-15)

世界の変革：

〈腐敗の終焉〉

使用する
地形タイル：

J1b
K2a
I2a



□ # 47 H-18 《見えざる目》のねぐら

連結地：グルームヘイヴン市街

開始条件：パーティの実績〈裂溝を進む〉がある

目的：《見えざる目》を倒す

序幕：

海底洞窟内にある、巨大な石の建造物の間をさまよった。何時間も経ったような気がする。生きているもののしるしが一切ないことが、さらなる恐怖を生んでいた。ここには恐るべき静寂しかない。それが諸君を圧倒していた。歩くたびに響く足音も、神経を逆なです。

これ以上進めないと感じた、まさにそのとき、あるものの存在を感じた。この通路の先の突き当りに、なにか古くて強大な力をそなえたものが待っている。それは諸君を呼んでいた。その開いた口まで登ってくるようにと、誘っている。夢幻の甘い約束で、諸君を取り巻いた。

これこそ、自分たちが倒しに来た相手なのだ。しかし見るまでもなく、果てしなき絶望に満たされていく。このような相手を倒すことなんて、夢の中ですら不可能だ。

頭を振って、否定的な感情から自分たちを守ろうとした。こんな風に失敗するために、喉を潰すような痛みを覚える呼吸用オーブを啜え、海の底まで潜ってきたわけではないのだ。

前進しなければならない。この脅威を排除しなければならないのだ。

特別ルール：

各キャラクターの攻撃修正カードの山に、それぞれ呪い $\blacklozenge$ 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。



最後の部屋へと辿り着いた。そこで恐るべき怪物と対面する。まさしく巨大な目だった。虹彩のかわりに、無数に歯が生えた口が開いていた。

再びそいつの影響力を感じた。自分のこの行動に、意味が感じられなくなる。その暖かい抱擁に身を任すことが、唯一の正しい行動だと思えた。

しかし、再びその考えを拒絶した。そのせいで、そいつは怒っているようだった。敵意とともに、たくさんの触手をくねらせる。部屋は激しく揺れ、ここに入るとき使った通路は崩壊し始めた。

この苛立たしい影響力を、何とかはねのけることができそう。戦いはまだまだこれからだ。

特別ルール：

各ラウンド終了時、「J1a」の地形タイルにいる全キャラクターと召喚獣は3+Lダメージを受けます。また《見えざる目》は、いかなる方法でも移動させられたり、いる場所を交換させられたりすることはありません。

ボスの特殊アクション1：

攻撃を行う直前、《見えざる目》は深淵の怪魔を1体召喚します。キャラクターが2人の場合、深淵の怪魔は通常モンスターです。3～4人の場合は上級モンスターです。

ボスの特殊アクション2：

攻撃を行う直前、《見えざる目》は深淵の怪魔を1体召喚します。キャラクターが2～3人の場合、深淵の怪魔は通常モンスターです。4人の場合は上級モンスターです。

終幕：

巨大な目の化け物は死んだ。その眷属もまた、みな衰退して一緒に死んだ。ありがたいことに、部屋の揺れも収まった。自分たちが、どこからこの部屋に入ってきたか判然としなかった。しかし今では、より深くこの建物を調査できる。以前漂っていた圧倒的な恐怖感がなくなっていたのだ。(51)

長い旅になったが、何とかこの裂溝から出る道を見つけ、ボートに戻ってグルームヘイヴンに戻った。もう二度と、こんなことはしないと心に決めた。

シナリオ解放：

《虚空》域(51) (A-15)

世界の変革：

〈腐敗の終焉〉



使用する
地形タイル：

J1a
M1a



潜むもの



深淵の
怪魔



ハロワー
寄生体



《見えざる目》
(ボス)



水
(×9)



宝箱
(×2)

49 謀反の根城

連結地：なし

開始条件：世界の変革〈拝魔政権〉が発生している

目的：攻城砲を破壊する

序幕：

死んだ衛兵から得た情報により、たやすく反乱軍の基地を見つけ出した。あの間抜けは、こちらが反乱軍と合流し、魔神を倒す手伝いをすると思っていたが、そんな子供じみた希望を言われてもしょうがない。諸君はここに、殺戮と破壊を行うために来たのだ。

一切の躊躇なく、見張りの山脈のふもとにある反乱軍の基地を蹂躪した。彼らの天幕に火を点け、目の前にいる者をすべて殺害する。

反乱軍の最後の大隊は、こちらと対峙したとき、逡巡したあげく向きを変えて逃げ出した。「攻城砲を準備しろ!」丘の上に逃げたひとりが叫ぶ。

そいつらの追跡を始めた。これは面白いことになりそうだ。



敵の第一波を突破し、開けた場所に来た。残りの衛兵は、ひどく大きい機械仕掛けの大砲の周囲に立っている。

「俺たちは、この機械を使ってグルームヘイヴンの壁を壊し、あの街を取り戻すのだ」衛兵のひとりが陰い目でこちらを睨む。「それからこいつは、手前らクズどもを片付けるのにも使えるだろう」

大砲は音を立てて震動する。砲身の後方が赤熱し始めた。「準備完了!」砲兵のひとりが叫んだ。「射線を開けてください!」

特別ルール：

攻城砲（古代の大砲）はアクションを実行しません。召喚獣の狙いを定める際には行動順位は 99 とみなします。HP は H×2 です。H は、上級モンスターたる古代の大砲の HP です。

各ラウンド、攻城砲に最も近い（うちでより手番が早い）街の射手は、通常どおり行動せず、攻城砲のいるヘクスの隣接ヘクス（ただし右図の ⑥ は除く）を目標し、「移動 3」のアクションを実行します。街の射手が攻城砲の隣接ヘクスに到達したら、攻城砲は弾丸を射出します。ヘクス ① にいる全キャラクターおよび全召喚獣に、古代の大砲（上級）の攻撃力ぶんのダメージを与えます。さらに ⑥ より上側の縦列全ヘクス（[G1a] の地形タイル内も含む）にいる全キャラクターおよび全召喚獣にも、これを適用します。古代の大砲が（対応する各ヘクスにいるコマに）与えるダメージは、攻撃ダメージとはみなしません。また古代の大砲は、アクションや効果により、強制的に移動させたり、場所を交換するこ

とはできません。

ラウンド終了時、街の射手が1体も地形タイルにいないければ、通常モンスターである街の射手（通常）を1体、①に発生させます。

終幕：

大砲は破壊され、ガラクタとなって足元に転がった。それとともに、グルームヘイヴンを奪還しようとする反乱軍の望みも潰えた。生き残った衛兵たちは散り散りになった。意気揚々と、魔神に支配された街へと戻る。

「それでお前たちは、哀れな道化どもを叩き潰したのだと?」そして、魔神公の連絡係のひとりの前にいた。「よろしい。お前たちは自分が最高に使える道具であると証明した。われら主人は、お前たちの奉仕に対して、しっかりと報いるであろう」

世界の変革：

〈秩序の崩壊〉

報酬：

各人 50 ゴールドずつ
名声-3

使用する
地形タイル：

G1a
L1b
L3a



51 : 《虚空》 域

弱い光に目が慣れるにつれ、部屋の中央にいる影のようなものに気づいた。だんだんそれが、両手に薄刃の剣を持ったヘイズサーの姿に見えてくる。

「我はこの収穫のときをずっと待っていた」彼は邪悪な笑みを浮かべた。「一時は、汝らがゆっくりと自滅していくのを見るほうが、より興味が増すと思っていた。しかし同胞からの干渉と、番人どもの死により、最初の計画に戻ったのだ。」

この変更によって、計画がよりつまらなくなったわけではない。ただ不死者の忍耐にも限りがあるということだ]

このヘイズサーは、魅惑的な舞踊のような動きで、両剣をひらめかせた。「さあ、来るのだ、勇敢な仔羊たちよ。最初に《逢魔》の相手をするのはどなたかな?」

特別ルール:

各キャラクターの攻撃修正カードの山に、それぞれ呪い $\blacklozenge$ 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。

全キャラクターおよび全召喚獣は、その手番終了時に2ダメージを受けます。

障害物である暗黒の陥穽は、破壊できません。

ボスの特殊アクション1:

モンスター・データシートを確認してください。

ボスの特殊アクション2:

攻撃を行う直前、《逢魔》は次の順番でヘクスからヘクスへとジャンプ（瞬間移動）します。最初はヘクス $\textcircled{a}$ にジャンプし、続いて $\textcircled{b}$ → $\textcircled{c}$ とジャンプしていきます。 $\textcircled{c}$ の次は再び $\textcircled{a}$ に戻ります。

終幕:

二本の剣は、固い音をたてて石の床に落ちた。ヘイズサーはフラつきながら立っていた。その傷ついた顔には、驚きの表情があった。

「なぜこんなことをするのだ」彼はつぶやいた。かつては滑らかで浮いていた声は、今は重く暗いものになっていた。「我は何千年も待っていた。なのに汝らは、この楽しみを奪うつもりか?」

ヘイズサーは瀕死の状態で、その口はガックリと開かれていた。しかしまるで見えない糸に操られているかのように、まだ立っていた。「汝らはわが人形を壊し、我をこの次元から追い払おうとしておる。だがそれだけでは充分ではないのだ。我は永遠なり。我はいつの日か帰還する。そして我はもう一度、この世界を満喫するのだ!」

ここでようやくヘイズサーの肉体は崩れ落ち、その体は消え去った。

鈍痛はもう、なくなっていた。階段を登り、明るく晴れた世界へと帰還する。揺れも黒い柱も残っていなかった。《虚空》域の周囲に集った人々は、皆一様にホッとした表情を浮かべ、出迎えてくれた。

皆に「ここを襲った災害は、もうない。避けることができた」と告げた。住民は喝采し、祝ってくれた。

ヘイルのところに戻ると、彼女も心から感謝してくれた。しかし、この問題について深く話すことは拒絶した。「パニックに襲われ、自分が過去にしたことを語らないという誓いを破ってしまいました。危機は去ったので、これ以上は話さないことにしましょう」

世界の変革:

《逢魔》の終演

イベント解放:

街の 81 番、野外の 69 番

報酬:

名声+5
繁栄度+5

使用する
地形タイル:

M1a
D1a
D2a



#54 氷の宮殿

連結地：なし

開始条件：個人クエスト〈ズォーンの探求者〉、かつアイテム114番〈ズォーンの杖〉装備

目的：完全充填された〈ズォーンの杖〉を祭壇 **a** に安置

ゲストシナリオデザイン：マルセル・チュルテツチカ

序幕：

銅頸山脈を登るうち、もっと厚手の服を用意しておくべきであったと後悔する。天候はどんどん悪化し、目的地に着いたところには体の芯から凍りついたようなであった。だがその困難な道のりに見合う、驚異的な光景が目の前に広がった。巨大な水晶のような、氷の線条細工の建造物が、山頂に鎮座していたのである。

入ってみると、想像だにできなかった美しい内装に取り囲まれていた。天然のクレバス。凍りついた湖。石筍が、サヴァス様式の柱と並べられている。刻印画で覆われた壁。そして頭上を覆うのドーム。

こんな美しさにも関わらず、不浄な空気が漂っている。奥に行けば行くほど、床と壁のあいだに緑の霧が濃くなり、ズォーンの杖もわずかに波動を放って反応しているようだ。長い廊下に足を踏み入れると、その振動がより強くなる。そして氷の建造物の裏から、数頭的大型動物が見えた。だがその毛皮の下からは、骨やら腐肉やらが見えている。尋常な熊ではない。

終幕：

ズォーンの杖を祭壇の上に安置する。杖の力は緑の光の渦となり、祭壇の石に吸収されていく。その光の渦は大きくなり、残った敵すべてを呑みこんだ。

突如、宮殿内に声が響いた。「そなたは我が力を取り戻してくれた。だが、まだ足りぬ。そなたの体を、私の新しい器としようぞ！」渦は球体へと形を変え、反応する暇もなく、ズォーンの探求者の胸を貫いた。そして倒れ伏して、絶命した。

遺体に近寄ると、皮膚の下から、見るもおぞましき蟲の群体が飛び出してきた。恐怖に慄き、たじろぐと、グロテスクな蟲たちが遺体を覆いつくし、立ち上がり、声高らかに語った。「我は復活せり！ 疫禍は再び大地を歩まん！」

注意：すぐさま開封されたキャラクターを作成するのなら、〈ズォーンの杖〉を持たせること。さもなくば、〈ズォーンの杖〉を街の在庫とすること。

報酬：

個人クエスト〈ズォーンの探求者〉完遂
即座にズォーンの探求者を引退させる。引退時に、通常なら解放されるイベントの代わりに、野外および街のイベント59番を解放する。



の封印の箱を開封する。

特別ルール：

全洞熊の攻撃に毒 。



主室の向こう側には、大きな祭壇が設置されていた。それを守るために、多くの化け物が集っている。特に難敵なのは、ハロワの戦士団であろう。杖の反応は、彼らに近づけば近づくほど強くなっていく。まるでハロワの生命力を貪り、己が力として吸収したいかのように……

特別ルール

ハロワ寄生体は〈ズォーンの杖〉を装備しているキャラクターの攻撃でのみダメージを受けます。ハロワ寄生体に1ダメージを与えるごとに、〈ズォーンの杖〉カードにダメージ・トークンを1つ配置します。2×C×(L+1) 個のトークンが配置されたら、〈ズォーンの杖〉は完全に充填されたものとして扱います。

〈ズォーンの杖〉が完全充填された後で、ズォーンの探求者が祭壇 **a** に隣接するヘクスで手番を終了した瞬間、シナリオは完遂されます。その前にズォーンの探求者が脱落したなら、パーティはこのシナリオに敗北します。



使用する地形タイル：

G2a
N1a



62 魂の奈落

連結地：点滅灯台 - # 61

開始条件：個人クエスト〈人の没落〉

目的：《飢えし魂》を倒す

序幕：

すこし時間がかかったが、倒れていた巨大な書架をどかすと、木製の落し戸が見つかった。開けた先は、暗闇へと続いている。ギシギシと鳴る木製の梯子を降りていくと、いやな予感に襲われた。

ここは降りてはいけない場所だ。しかし好奇心に負けて、結局さらに下層へと降り立った。小部屋にたどり着き、松明をつけて調査を始める。影の中から囁き声が聞こえたように思える。何かが足元で音をたてる。見ると、歪んだ骸骨が見えた。さらに見てみると、骨には歯型がある。そしてまた、奇妙な図形を描いて散らばっている。

突然、耳を聳する金切り声が地下室に響きわたった。ここにいる亡霊たちには心が休まる時はなかったらしく、怒り心頭であった。骸骨が、カタカタと音を鳴らして立ち上がった。

この場所でどんな悲劇があったのかはわからないが、その魂はここに留まっている。彷徨える者に、安らかな眠りを与えようではないか。

特別ルール：

各ラウンド開始時、生ける骸骨を **a** **b** に発生させます。キャラクターが2人なら通常モンスターの生ける骸骨2体、3人なら上級1体を **a** に通常1体を **b** に、4人なら上級2体を発生させます。

生ける骸骨を計 10 体倒したら **1** を読み上げてください。



うごめく骸骨を倒しているうちに、その魂が微かに光り、奥の部屋へと漂っていくのわかった。そこで魂は、骨の山へと舞い戻り、生ける骸骨として再生して襲いかかってくるのだろう。それでも十分な数の骸骨を粉碎すると、骨の山は発光し、震え、言葉を発した。

「ここに来るべきではなかったな！ 我は死後も、こいつらの魂を味わっておったのだ。だが昨今、しゃぶりつくしたせいで味がなくなってしまった。ここで我らを邪魔するのか？ 我が囚人を、魂の鎖より解放とうというのか？ なら代わりに、貴様らの魂をここに縛りつけてやろうぞ！」

骨の山の、ひとつの形を成しはじめた。頭蓋骨、肋骨、大腿骨などの骨から、恐るべき六本腕の怪物が誕生した。

特別ルール：

生ける骸骨（上級）1体を **c** に発生させます。これが《飢えし魂》です。その HP は $(H \times C) / 2$ 。H は、生ける骸骨（上級）の HP と同値です。さらに《飢えし魂》は、通常の装甲ボーナスに加え、装甲+5で、全攻撃に+2します。

生ける骸骨は、前記の特別ルールにしたがって発生し続けます。マップ上にある《飢えし魂》以外の生ける骸骨の体数だけ、《飢えし魂》の装甲は減らされます（装甲の最低値は0です）。

終幕：

最後の一撃が決まると骨は弾け飛び、この地下室から緑の光が飛び出していく。他の生ける骸骨も、ただの骨へと戻っていく。

「ありがとう、旅人よ」肉体から分離した声が、頭の中に響いた。「私は皆を救おうとしたのだが、永劫の苦しみへと追いこんでしまった。あなたは私たちを解放してくれた。永久に感謝を述べよう」

その声へと質問を投げかけた。イーストポートで何があったのか？ 魔神はなぜ攻めてきたのか？ そしてどこから来たのか？

「すべては私たちの自業自得だ。私はこの世界自体を跳躍させる、新たな移動方法を研究していた。しかし最後には、地獄のような悪夢の次元界への裂け目を開いただけだった。魔神どもが出現し、大波のように私たちを呑みこんだ」

「そんな中でも、私は何も学ばなかった。皆をここまで連れてきて、完全に理解していない未知の力を解放してしまった。恥ずべき行為だ」

声は頭の中から消えていった。再び問いかけるも、答えは返ってこない。探し求めていた答えはわずかに見つかった。しかしそれによって、心が軽くなることはなかった。

報酬

個人クエスト〈人の没落〉完遂
 月の封印の箱を開封
 各人10XPずつ

使用する
地形タイル：

M1a
B2b



68 1-8 瘴気の荒野

連結地：なし

開始条件：なし

目的：敵の全滅、かつ聖樹 **a** を守りぬく

序幕：

去らずの沼の中央に、生命力あふれる大樹が見つかった。さらにその大樹には、特殊な癒しの力があるという証拠が出てきたため、自分の目で確かめようと南へ向かった。

しかし目的地に到着すると、想像とは違った光景が待っていた。毒の沼に囲まれた大樹は、業火に包まれて燃えあがっていた。その周辺には、何匹ものドレークや邪悪な生物たちがうろついている。

「あれは求愛の儀式じゃ」アイノックスの老女が、慌てたようすで走り寄ってきた。「むかし北の方で見たことがある。その力を見せつけるため、ドレークは木々を燃やすのじゃ。されど……されど、あれは神聖なる大樹。お頼み申す、何とかしてくださらないか。あの大樹が枯れるようなことにでもなれば、わしらの村は破滅じゃ!」

特別ルール：

シナリオ開始時、各人に毒 **xx**。これはこのシナリオ上の効果です。毒 **xx** を受けているキャラクターや召喚獣が泥水ヘクスに移動した瞬間、震ダメージを受けます。また毒を受けている召喚獣は、泥水ヘクスを畏とみなします（移動経路を決める場合など）。

シナリオの準備段階で、樹木 **a** を配置します。この聖樹のHPは17で、各ラウンド終了時に2ダメージを受けます（聖樹の部屋が公開されていない状態でも）。部屋が公開された後、ラウンド終了時に地形タイルMに八つ裂きドレークが配置されていないなら、ダメージは受けません。また通常の仲間のよう、治療することができます。ただし聖樹は、治療能力以外の能力の影響は受けません。HPが0になると聖樹は破壊され、パーティはこのシナリオで敗北します。

終幕：

怪物の最後の一体を倒すと、ようやく大樹の消化に集中することができた。だいが黒く焦げてしまっただが、樹自体はまだ生きている。

「見知らぬおかたよ、おぬしらのしてくれたこと、わしらは決して忘れることはない」アイノックスの老女は感謝の意を述べた。「なぜ今おぬしらが現れたのか、しかとはわからぬ。あるいは、精霊たちのお導きやもしれぬ。そうじゃ! おぬしらは、精霊たちに遣わされた奇跡なのじゃ!」

そこで老女は頭を掻いた「そもそもどうしてこのドレークどもは、こんな南にやってきたのかのお? やはり、わからぬ。もしや、精霊に敵対する者の働きかけではなからうか?」

ゲストシナリオデザイン：マシュー・G・ソマーズ

そう言って、いくつか薬を手渡してきた。「後生じゃ。どうかこれを、わしらから感謝の印として受け取ってください。わしらの部族は、あの大樹から治療のしずくを採取しておるのじゃよ。これがおぬしらの助けとならんことを!」

報酬：

アイテム027番〈治療薬（強）〉2枚

使用する地形タイル：

C2a
G1a
B1b
M1b

70：繋がれ島

特別ルール：

各ラウンド終了時、生ける亡霊（通常）が発生します。キャラクターが2人なら1体で、奇数ラウンドには **a**、偶数ラウンドには **b** に発生させます。3人なら、奇数ラウンドには **a** に1体、偶数ラウンドには **a** と **b** に1体ずつ発生させます。4人なら、毎ラウンド **a** と **b** に1体ずつ発生させます。

生ける亡霊には、いかなる手段をもってしてもダメージを与えることはできませんし、倒すこともできません。しかしそれ以外の状態や、ダメージ以外の攻撃効果は適用されます。魔神を1体倒すたび、パーティは任意の生ける亡霊を1体、マップ上から除去できます。



背後より押し寄せる亡霊の群れをかわしながら、洞穴の奥へとたどり着く。目の前にはより強大な魔神が待ち受けていた。

「愚か者めが！ 貴様らにもう望みはない！」暴力的な邪気を発する凶悪な魔神が、唸る風を通して語りかけてきた。「我らの奴隷の群れは数しれぬ。血肉を貪り、我が亡者の軍団に加えてやろうぞ」

終幕：

最後の魔神が倒されると、けたたましい叫び声が部屋じゅうにこだまし、周囲の亡霊たちは徐々に消えていく。武器を握りしめたまま待った、風と怒りは過ぎ去り、洞穴に静寂が戻った。この島に足を踏み入れた時から感じていた圧倒的な邪気は、もはや感じられない。

洞穴から出ると、木漏れ日が眩しく、鳥の囀りが聞こえた。船へ戻ると、船長は諸君が生きて帰ったことに驚いたようすで、「亡霊たちを鎮めることができた」と伝えるとさらに驚いた。この小島が安全だと認知されるにはまだ時間がかかるだろうが、いずれ今日の行いが都市の貿易に貢献するであろうと確信するのであった。

報酬：

繁栄度+2

□ # 71 K-5 吹きさらし高原

連結地：なし

開始条件：なし

目的：全宝箱を略取した後、全キャラクターが出口 **a** より脱出

ゲストシナリオデザイン：マシュー・G・ソマーズ

序幕：

どうやら、忘れ去られた錬金術師の日記を発見したようだ。かすれてほとんど読めないが、薬の作成に関する箇所を一部なりとも解読できた。それによると、雑根草（あらねそう）なる材料を足すことで品質を高めることができるそうだ。

聞き憶えのない植物名だったが、日記には採取現場である高原への地図もあった。うまく集めることができれば、グルームヘイヴンで売って利益をあげることができるかもしれない。しかし簡単な作業ではない。あの高原には強い風が吹き荒れ、危険な生物も棲みついている。

特別ルール：

全キャラクターと召喚獣は、各ラウンド終了時、1ヘクス強制的に移動させられます。第1ラウンドでは左、第2ラウンドでは上、第3ラウンドでは右、第4ラウンドでは下へ、1ヘクスずつ移動させてください。すなわち左、上、右、下、左……の順に繰り返します。ただし左か右の場合、隣接する2ヘクス

うちどちらでもかまいません。この強制移動は、行動順に処理します。これはこのシナリオ上の効果です。

マップ上の唾吐きドレークは、シナリオ開始時には眠っており、目覚めるまで行動しません。キャラクターや召喚獣が、攻撃する、ダメージを与える、負の状態にする、もしくは隣接ヘクスで移動を終えたなら（シナリオ上の効果である強制移動を含む）、その唾吐きドレークは目覚めます。召喚獣は（キャラクターの能力によって直接攻撃させられない限り）眠る唾吐きドレークを攻撃できません。覚醒したドレークは、そのときそこに配置されたかのように、ルールに従って行動させてください。

扉 **b** **c** **d** は施錠されています。扉 **b** は最初の宝箱の略取の際、扉 **c** は2番目の宝箱の略取の際、扉 **d** は3番目の宝箱の略取の際、解錠されて開きます。キャラクターが脱出するには、全キャラクターが出口 **a** にいるか、出口 **a** に配置されている必要があります（そのヘクスで脱落したキャラクターも含む）。出口 **a** 以外のヘクスでキャラクターが脱落したなら、パーティはそのシナリオで敗北します。

終幕：

薬草を取れるだけ取り、他のドレークが目覚まされよう慎重に山を下りた。この雑根草に、今回の怪我や苦勞を充分に埋め合わせてくれる価値があるようにと祈るばかりだ。

グルームヘイヴンに戻ると混成区に向かい、この植物に興味のある人物を探す。幸運にも雑根草およびレシピと引き換えに、強力な肉体強化薬を作成してくれるティンカラーを見つけることができた。

報酬：

アイテム 041番〈肉体強化薬（強）〉2枚

#72 H-12 ウーズなる杜

連結地：なし

開始条件：なし

目的：全果樹の破壊、かつ全ウーズを倒す

ゲストシナリオデザイン：マシュー・G・ソマーズ

序幕：

「入りなさい」いかにも裕福そうなグレイメア議員は、諸君を事務所内へと招き入れ、席に着いた。「ドミニクから、治安軍の腐敗について本を書いていると聞いたよ。そして亡霊砦の牢獄に投獄されないためにも、私の力がいるともね。難しい相談だが、君たちは幸運だ。なぜなら私も諸君に、同じくらい難しい相談事があるのだ。君たちのような人材にはぴったりの相談事がね。」

私はつい最近まで、死人の森の近くに、果実や野菜を生産する領地を持っていたんだ。ここで良い農地は希少だね。場所を隠して守りを固めていれば、問題なく運営できると思っていた。しかし一週間以上、執事と連絡が取れない。使いの者を向かわせたのだが、これも戻って来ていないのだ」

グレイメア議員はため息をついた。「いったい何が起こっているのか、自分で自分の身を守る人物に、行って調べてもらう必要がある。もし何か不都合が起きていたらそれも正し、私の農地を取り戻してくれたなら、たいへん嬉しい。引き受けてくれるなら、諸君の本に対する支援を約束しよう」

条件を呑み、死人の森あたりにあるというグレイメア議員の領地へ向かった。予想していたのはヴァームリング程度だ。ところが目の前に、信じられない光景が広がっていた。家屋はドロっとした粘液に包まれていた。きれいに肉が喰らい尽くされた骨が、周り一面転がっていた。まるでこの場所が、ほんの数日前ではなく、何年も前から無人だったかのようだ。

粘液の跡をたどると、果樹園へとたどり着いた。ここのネバナネバはさらに濃厚で、武器で触れると震えて反応した。突然として、森自体に命が宿ったかのように辺りが敵意でざわついた。

特別ルール：

各ラウンド終了時、果樹からウーズ1体が召喚されます。第1ラウンドでは果樹 **a** から、第2ラウンドでは果樹 **b** から、第3ラウンドでは果樹 **c** から召喚されます。その後また **a** **b** **c** の順で、各ラウンド1体ずつ召喚されます。キャラクターが2人なら召喚されるウーズは常に通常モンスターです。3人なら、奇数ラウンドでは通常、偶数ラウンドでは上級のウーズとなります。4人なら、常に上級のとなります。

破壊された果樹からは、もうウーズは召喚されません（そのラウンドからすぐ召喚を実行しません）。

各果樹のHPは $C \times (3+L)$ です。

終幕：

最後の果樹が大地に倒れると、緑のネバナネバは激しく振動した。想像かもしれないが、頭の中に悲鳴のようなものが聞こえた気がした。

すべての粘液は褐色に褪せ、動きをやめた。この土地で再び作物が育つかどうかはわからないが、とにかくこちらは約束通り、不都合な存在を取り除いた。あとはグレイメア議員が、契約を守ることとを祈るばかりだ。

報酬：

名声+1
繁栄度+1



ウーズ



森インプ



大鎖蛇

巨岩
(×6)茂み
(×6)

丸太 (×3)



樹木 (×3)

使用する
地形タイル：

M1b
L3a
L1b

#73 落石の崖

連結地：なし

開始条件：なし

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：マシュー・G・ソマーズ

序幕：

見張りの山脈に登るにつれ、誰も教典を取り返しに行かなかった理由が徐々に分かってきた。己が部族を守らんとするアイノックスなら、このような攻め難い場所は、拠点を建てるのに最適だ。

常に大地が揺れ、落石が頻発するこの崖は、とても登りにくい。アイノックスは別の道を知っているに違いないが、諸君には周辺の知識がないため、このまま登るしかない。巨岩が転がり落ちてくる音に耳を澄まし、武器を構えるのだ。

特別ルール：

aと**b**に配置されている巨岩は、左側に向かって移動します。各ラウンド終了時、各巨岩は1～3ヘクス移動します。移動するヘクス数はプレイヤーたちが決定しますが、同じ横列の**a**と**b**の巨岩の移動ヘクス数は同じでなくてはならず、かつ異なる横列の巨岩の移動ヘクス数はすべて異ならないければなりません。

この巨岩は、上書きタイルや能力の効果を受けません。巨岩は進行ルートにある通常の障害物を破壊しますが、罌を起動させることはありません（ただし暗黒の陥穽の障害物は、何があっても破壊され

ません）。コマが存在するヘクスに巨岩が移動した場合、そのコマは罌ダメージを受けます。コマの存在するヘクスで巨岩が移動を停止した場合、そのコマはすぐ左の隣接する空きヘクスへと移動させます。

巨岩が左端のヘクスに到達したなら、ただちに**b**へ再配置し、残っている移動を行います。



洞穴の入口までたどり着くと、怒れるアイノックスのシャーマンと対峙することになった。

「去れ、街のネズミめ！ この土地は我々のものだ、貴様らに汚されてなどたまるものか！ この山から立ち去らなければ、我らの憤怒の丈を思い知ることとなるだろう！」

アイノックスに向かって、苦々しく笑顔を浮かべる。ここまで登ってきて、何の成果も得ずに戻ることなどできない。

特別ルール：

地形タイルEに配置されているアイノックスは、扉**1**を通り抜けることはできません。

終幕：

アイノックスのシャーマンが倒れると、洞穴内で見つかるものを片っ端から略奪していく。多くは灰や骨片が入った土製の壺だが、持ち物の中に何とか大きな書物を見つけることができた。切り刻まれ、今にもバラバラになりそうであるが、ほとんどのページは読むことができる。慎重にしまいこみ、ブルームヘイヴンへと戻った。

「我らが英雄たちよ！」教典を持ち帰るとドミニクは歓喜の声をあげた。「これぞまさしく、わしが欲していたもの。確かに、もっと状態がよいにこしたことはなかったが、せんないこと。ともかくすぐに読みこむこととしよう」

報酬：

名声+1

使用する地形タイル：

L3a
M1b
E1b



恐狼



アイノックスの
射手



古代の
大砲



アイノックスの
衛兵



アイノックスの
シャーマン



宝箱
(×3)



気絶と
負傷の罌
(×3)



巨岩 (×6)



暗黒の陥穽 (×4)



巨岩群 (×4)



がれき (×6)

79：失われし神殿

ように能力カードを引きます。キャラクターが2人なら、感圧板 **a** を、3人なら感圧板 **a** **b** を、4人なら感圧板 **a** **b** **c** を配置します。

フィッシュは、シナリオ補助トークンの数字トークンで表し、HPは6+ (2×L) となります。フィッシュはパーティの仲間であり、全モンスターの敵です。彼は地形タイルDの **a** に配置します。彼の行動順位は99です。もし移動させられていたら、移動では最初のヘクスに戻るようし、その後、隣接している全敵に対して「攻撃 **3**」のアクションを実行します。フィッシュが倒されたなら、パーティはこのシナリオに敗北します。



扉が開くと、中央に大きな石棺のある、何の変哲もない石の墳墓が現れた。フィッシュは部屋に走りこむと、石棺の蓋を開けた。「主よ、ついにあなたは鎖から解放されたのです!」困惑していると、石棺は崩れ、黒い霧が噴出し、嘘つきの盗賊を包みこんだ。

「そうだああああ、そしてこの《裏切り者》は幾年月前にしたのと同じように、お前の血肉と魂を喰らい尽くそう!」フィッシュのくぐもった悲鳴は、霧と同化するうちに消え、ローブを着こんだサヴァスの形をなしていった。「お前と同じように彼らの魂は簡単に墮落していった。盗人の魂は手始めにはよかったが、お前たちの魂も欲しい!」

ボスの特殊アクション1:

《裏切り者》は大鎖蛇を召喚します。キャラクターが2人なら上級モンスターの鎖蛇1体、3人なら通常と上級を1体ずつ、4人なら上級2体となります。

たとえ自分が不可視であっても、《裏切り者》に視線が通る全キャラクターと全召喚獣は、行動順位の順に「移動 **4**」の追加ボックスを実行してください。この際、できるだけ《裏切り者》から離れるようにしなくてはなりません。

ボスの特殊アクション2:

たとえ自分が不可視であっても、《裏切り者》に視線が通る全キャラクターと全召喚獣は、強制的に《裏切り者》に隣接する最も近いヘクスへと、行動順位の順に移動します。その後で、まだ手番を終わっていないなかで最後に2枚プレイするキャラク

ターは、精神操作を受けます。このラウンド中に限り、強制的に敵を仲間、仲間を敵として行動してください。精神操作を受けたキャラクターの手番中には、「移動 **2**」の追加ボックスと、主カードの上段ボックスを実行します。その後、カードを両方とも捨て札にします（たとえ本来は失われる場合であっても）。精神操作の対象となったキャラクターの召喚獣もまた、同様に精神操作され、同様の行動を行います。

終幕:

悪しきサヴァスは、石の体を斬り裂かれて大きな悲鳴をあげた。傷口からは黒い霧が吹き上げ、四散していく。「ああ、力が消えていく。だが再び、取り戻して見せる。私の墮落は、避けられざる運命なのだから!」《裏切り者》は崩れて塵の山となった。ここから早く立ち去ることに決め、宝を見つけるだけ集めて、すぐさま脱出した。

報酬:

各人 15 ゴールドずつ

80 ヴィジルの天守

連結地：なし

開始条件：なし

目的：各人宝箱を1つずつ略取した後、脱出する

ゲストシナリオデザイン：マシュー・G・ソマーズ

序幕:

牢獄の冷たい石畳に、顔を押しつけた状態で目を覚ました。そして、どうしてこうなったか思い出そうとした。

見張りの山脈にある砦を調べているところだった。そこは、ヴィジルという名の武装集団によって所有されているはずだった。中に入る道を探しているところで、巡視隊に発見され、問答無用で取り囲まれ、この独房に投げこまれたのだ。少なくとも中に入ることはできたわけだ。今度は、戻る方法を見つけたい。

「おや、まあなんと」聞きなれた声が、鉄格子の向こうから聞こえた。「私は、こんなところで今日、君たちに会えるとは思わなかった。看守、鉄格子を開けてくれないか」

言われた通り鉄格子は大きく開き、優れた体格のフォーターマスターが現れた。彼は左右に首を振っていた。「ヴィジルと揉めごとを起こすなんて、君たちはいったい何をやっているんだね?」

そして牢の中まで入り、体を傾けて耳打ちして

きた。「ここで君たちが何をしているかは知らない。しかし私は、この牢獄にいる者は、ヴィジルがちょっとした射撃訓練のため連れ出すまで、外に出られないことを知っているんだ。意味は分かるね? だから君たちは、できるだけ遠くまで逃げる必要がある。

私はある程度までなら、君たちを助けることができる。だが取り引き関係を脅かすような危険は冒せない。ヴィジルは私のところから、たくさん武器を購入してくれるからね」フォーターマスターは、小さな鉄の鍵をそっと手渡してくれた。「さあ、これを取って。私が商談をすませ、無事に帰路につくまでおおよそ十五分。そしたら手枷の錠を外し、一目散に走り続けるんだ。

彼ら全員を相手にしようと思うな。なにしろ数が多すぎる。君たちの所持品は遠くの部屋にあるようだが、それらを取り戻したら、馬小屋に行くんだ。馬上にいれば、君たちをつかまえるのはかなり困難になるはずだ」

フォーターマスターは立ち上がり、咳払いをした。「ええと、君たち、次に私の妹にちょっかいを出すときは、よく考えるんだな。もっとも私は、君たち

に次という時がないことをよく知っている。ヴィジルが君たちを所望したら、それでおいまだからな!」彼は向きを変え、足音高く出ていった。鉄格子は彼の後ろで閉じた。

十五分後、手枷を外し、鉄格子を開けた。これで、前に立ちふさがる者たちすべてを倒す準備はできた。

特別ルール:

キャラクターの誰か1人が宝箱を略取するまでは、全員、全ての攻撃に対して不利となります。また、どのアイテムも使用できません。また各キャラクターは、それぞれ1個の宝箱しか略取できません。

全キャラクターが宝箱を略取した後で、全員とも「B1a」の地形タイルにたどり着かなければなりません。それができたら脱出に成功し、このシナリオは完遂されます。「B1a」の地形タイルにいないキャラクターが脱落したとき、パーティはこのシナリオに敗北します。

83 内なる影

連結地：グルームヘイヴン市街

開始条件：パーティの実績〈不利な取引〉がある

目的：敵の全滅

ゲストシナリオデザイン：キム&ティム・デ・スмет

序幕：

しじま橋に着いた頃には、もう夜半だった。あたりを見回すと、オオガラスの死骸が川岸に吊るされている。下方を見ると、柱の台座に小さな入口があり、そこから光がもれている。

ロープを使ってそこに降り立った。ゴミと土くれの間に、木の扉が覗いていた。その扉には、同じくオオガラスの絵が描かれている。どうも今宵は、うまくいきそうにない予感がする。

ドアをぶち破る。石の廊下の奥から、気味の悪い泣き声が聞こえた。気づくと、ロープを着た男と番犬に取り囲まれている。不吉な何かの始まりだ。



石の扉を開くと、部屋の中央に祭壇があるのがわかった。そこから奇怪な赤いエネルギーが放出されている。カルト信者のひとりが、振り向いてフードを上げ、微笑んだ。《茶色の扉》亭で会った依頼主だった。

「間に合ったわね、生け贄さん」そう言って、彼女は祭壇に向き合った。「わたしたちは、儀式を完了するために強い血を必要としているの」そして詠唱を始めた。こちらは武器を構え、新たな戦いに備えた。

特別ルール1：

祭壇 **a** から2ヘクス以内にいる全キャラクターおよび全召喚獣は、自分の手番の開始時に1ダメージを受けます。また祭壇 **a** から2ヘクス以内にいる全モンスターは、各手番開始に「治癒 **1**」の効果を受けます。シナリオ開始時、業火の魔神は配置しません。業火の魔神は、カルト信者が全員倒れた直後に発生します。そのとき **2** の文面を朗読してください。



最後のカルト信者が床に倒れ伏した。改めて自分の息を整える。だが突然、祭壇が震えだした。すぐさま煙と火が、その中心部からたちのぼる。炎で構成された魔神が、その中から現れる。紅蓮の業火が部屋を呑みこむ。儀式は完了してしまったのだと悟った。

特別ルール2：

特別ルール1の効果は切れます。かわりに全キャラクターおよび全召喚獣は、自分の手番の開始時に2ダメージを受けます。各ラウンド開始時、元素注入ボード上の炎の元素ディスクを「強」の欄へと移動させます。

終幕：

炎は何とか下火になった。祭壇に残っていた唯一の火は、小さく輝く琥珀色の塊となった。拾い上げ



報酬：

パーティ全体で 40 ゴールド

使用する地形タイル：

H1b
I1b
M1a



恐狼



カルト信者



生ける骸骨



生ける亡霊



業火の魔神



祭壇 (×1)
(破壊不能)



石柱 (×2)

85 m-3 太陽神殿

連結地：なし

開始条件：なし

目的：敵の全滅

序幕：

与えられた地図に従い、見張りの山脈の北側にトンネルを見つけて侵入した。その先は、険しい壁に囲まれた小さな谷になっている。ここには重要なものはひとつもなかった。草がいくつかと、小さな池が点在しているくらいだった……太陽が頭上から照りつけるまでは。

池の端が輝いたかと思う、目の前に大きな石造りの建物の輪郭が出現した。太陽の神殿が具現化してゆくさまを、圧倒されながら見つめていた。素早く両開きの石扉に近づいた。太陽が沈んで神殿が消えるまで、いくばくかの時間もない。

扉はちょっとやさそとでは開きそうになかった。中にいるのが何であろうと、閉じこめられているはずだ。持ち合わせているものをすべて使って扉を叩く。建物の基礎まで揺れた。

すると道は開けた。ただ、こちらの予想したとおりではなかった。こちらの激しい打撃によって、足元の石段が崩れたのだ。気づくと、神殿地下にある洞窟に転がり落ちていた。無事着地はしたが、パーティは分断されている。そしてここには、敵の気配が漂っている。

特別ルール：

パーティをキャラクター数でなるべく均等に2つに分け、(3人ゲームなら、1人と2人)それぞれ別の部屋からシナリオを開始します。

パーティの実績〈太陽の加護〉があるなら、各ラウンドの開始時、元素注入ボード上の光の元素ディスクを「強」の欄へと移動させます。同時に闇の元素ディスクを「不活性」の欄へと移動させます。

使用する地形タイル：

C1a
C2b
Fla
Ilb
D1a
D2a



恐狼



黒インプ



黑夜の魔神



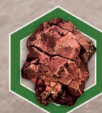
太陽の魔神



負傷の罫 (×5)



石柱 (×4)



巨岩 (×4)



祭壇 (×2)