

#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が確認する。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、こんな音が響き渡ったのだ。

「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。脳髄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、蛇の接吻河そばの、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るう」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：

Dib
G1a
Lib
L3a



業火の魔神



大地の魔神



太陽の魔神



宝箱 (×1)



負傷の罘 (×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、素早く武器を掴み、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



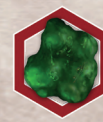
ウーズ



ヴァームリングの斥候



宝箱 (×1)



気絶の罠 (×1)



水 (×24)

68 11-8 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

ゲストシナリオデザイン：マシュー・G・ソマーズ

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!」

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ていたが、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?」

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れ。わしらの部族は、あの大樹から治癒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〈治癒薬(強)〉2枚

特別ルール：

シナリオ開始時、各人に毒 **☠**。これはこのシナリオ上の効果です。毒 **☠** 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M1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に、治癒することができます。ただし聖樹は、治癒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。

使用する地形タイル：

C2a
G1a
B1b
M1b



#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、私の力があるともね。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。こころ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なのだ。

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ぬ）。

各果樹のHPはC×(3+L)です。

終幕：

最後の果樹が大地に倒れると、緑のネバナ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、契約を守るとことを祈るばかりだ。

報酬：

名声+1
繁栄度+1



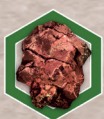
ウーズ



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：

Mib
L3a
Lib