

セクション32

燃ゆる快速船:

乗り移ると、この船では炎の勢いが激しく、より危険な状況であることがわかった。

襲撃者どもは実際に火に油を注ぎ、見つけ次第、書類を投げ入れている。船自体の沈没も時間の問題だ。自分も同じ運命をたどらないために、最大限の努力が必要となる。

特別ルール:

扉②を開けます（まだ閉まっているなら）。

これ以降、各ラウンド開始時、船①へ配置されるダメージ・トークンは、1ではなく2になる。

船のダメージが11以下なら、本棚①に隣接するキャラクターは、下ボックスのアクションをあきらめる（捨て札にする）ことで、「紀行」を確保できます。

燃えている床⑨に隣接するキャラクターは、上ボックスのアクションをあきらめる（捨て札にする）ことで、自分のキャラクターボード上の水バケツを捨て、船①から8-Cのダメージを除去できます。



セクション34

氷結の洞窟:

その渦巻く空間の裂け目に近づくにつれ、冷気に負けそうになる。向こうでは、より多くの氷雪の魔神が待ち受けていることだろう。それでも、連中の次元界に赴かなくてはならない。

凍った石筍と黒い氷で満たされた洞窟。身も凍える一陣の風に出迎えられた。そこには別の祭壇がある。氷から削り出されたものだ。その上に青い球体の内部では、結晶の切り子面がいくつも出現したり消えたりしている。

特別ルール:

吹雪の祭壇①のHPは(C×2)+Lで、反撃2射程⑧3。またヘイズサーのディヴァイナーが隣接ヘクスで手番を終わらせたら、祭壇は破壊されます。い

ずれにせよこの祭壇が破壊されたら、氷雪の魔神が発生するはずのラウンドでは、何も発生しなくなります。



セクション33

次元扉の彼方に:

『眠れる獅子』亭の店主の怒りと絶望が、手に取るようになかった。それでもこのヘイズサーにしたがって、今までいたばかりの次元の亀裂に足を踏み入れるほうが賢明だろうと、諸君は判断した。ぐぐり抜けると、星々の間に浮かぶ球体のなかだった。驚嘆すべき見事な眺めだ。

「ようこそ」ヘイズサーは微笑んだ。「ごめんなさい、自己紹介がまだでしたわね——わたしはカサンドラ。無数のリアリティの混沌のなかを旅するうちに、普遍的なパターンが立ち現れることを学びました。パターンさえ見つけてしまえば、これまでランダムな可能性にしか見えていなかったものも、予測可能となるのです。わたしには未来が見える、と思っている人もいますが、実際には単なる因果関係なのです」

カサンドラは話しながら歩き回り、付近のさまざまなものに優しく指を触れた。「何世紀も前、自分の才能にまだ自信があった頃、『逢魔』はひとつの次元界を破壊するだけに留まらないことを知りました。だからわたしは……それに仲間たちは、その凶行を止めようと活動を開始しました。そして敗北し、ずっと囚われの身となっていたのです。ただただ何も介入できないまま、墮落の企てが次々と実現されていくさまを見せられるだけでした。今の今までは」

そこで少しの躊躇の後で語った「ですから、ああ、その、こんなことは言いたくないんですが、だってもう既に深く渦中に引き込んでしまってるし、でも、だから、どうしても、あなたがたの助けが必要なのです。あなたがたはわたしが陥落したところで、既に勝利を収めています。けれど戦いは、まだ始まったばかりなのです。わたしたち——いえわたしには、この墮落の所業を、完全に終息させる義務があるのです」

カサンドラのまなざしは期待に満ちていた。諸君は黙つとうなずいた。「ああ、素晴らしい！ 最初の目的地は『虚空』域です。バスティアンの膨大な蔵書や書類が、遺跡の底深くに埋もれています。墮落の企みを的確に明らかにし、対策を練るには、それらの多くの書き物が、是が非でも必要なのです⑨」

異議を唱えようとする諸君のことまで、カサンドラは予測していた。「ヴィジルによる封鎖のことですよね？ でもあそこを通らずに行くことができます。ほとんどどこにでも連れて行けるのですよ。ただその前に、他の場所に出るかもしれません——無窮の虚空を航行するというのは、なかなかに骨が折れる仕事なのですから」

新たなるルール:

亀裂イベントの01～10番を抜き出し、シャッフルして亀裂イベントの山を作ります。シナリオの連結の部分に「次元移動」という指示があったら、野外イベントの代わりに亀裂イベントを1枚解決してください。

このヘイズサーのディヴァイナーのキャラクター・シーの名前欄に、カサンドラと記入してください。

シナリオ解放: