



# 戦士の祝祭地

## 1

「そんな一行を見た」という商人をつかまえるのに、さほど時間はかからなかった。「三週間前、館の長城の砦へ向かう街道で出会ったんだ」どうやらクーナハトの勇士たちは、なにやら貴重な品を取り戻すべく、先住者のかつての都にして呪われた廃墟トゥアハンへの入口を探すために、旅立ったのだという。なんとも奇妙で不安な話だ。もっと詳しく知ることはできないだろうか？

- さらなる目撃者を探す [パーティで1 を人数倍數だけ消費] : 7節へ進む。
- 立ち去る: もう一度このページの冒頭から分岐を選択:

## 2

砂に覆われ、木の柵に囲まれた闘技場へと足を踏み入れた。周りには、貪欲な博打ちと、傭兵を雇い入れようとする者でいっぱい。試合相手と真正面から目が合った。ルールは簡単だ。いずれかが降参するか戦闘不能になるまで戦い続ける。渡された剣はなまくらだったが、両者とも真実を理解していた。より多くの試合相手を潰せば、商売敵が減って良い契約にありつけるのだ……

難易度2の白遭遇〈主なき従者〉を解決。 が2以下になった瞬間、敗北。

- 勝利 (もしくは敵が逃亡) : 3節へ進む (この戦闘では報酬は獲得できない)。
- 敗北もしくは離脱: 探索終了。

## 3

恐ろし気な医師が怪我やあざを見て、刺激臭のある軟膏を塗ってきた。そのあいだに、賭博師や胴元の間で騒ぎが起きた。どうやら次の対戦相手が棄権したため、幸か不幸か、君は決勝進出となったのだ。決勝戦の相手は、数々の傭兵契約を勝ち取ってきた、闘技場の猛者だ。

天幕の並びが海のように広がっている。戦いと値切り交渉の声と共に、せわしく商いがおこなわれている。しかし去年に比べて規模が小さくなったようだ。

奇妙な場所だ。島の方々から貴族や裕福な商人が訪れるかと思えば、かたや若者 (あるいは少ないながらも新たに仕える者を探す戦士) が、職を得るために闘技場で力を証明しようとして集う。

- クーナハトの勇士とその任務について調査: 1節へ進む。
- 闘技場の試合に参加 [実績〈契約破り〉がない。参加はキャラクター1人だけ] : 2節へ進む。
- 天幕をあちこち散策 [実績〈手助け〉の断片1がない] : 4節へ進む。
- 傭兵の契約書を購入して転売し、利鞘を企む [1 財貨消費] : 9節へ進む。
- 立ち去る: 探索終了。

## 2 獲得。

難易度2の白遭遇〈古強者〉を解決。 が2以下になった瞬間、敗北。

- 勝利 (もしくは敵が逃亡) : 8節へ進む (この戦闘では報酬は獲得できない)。
- 敗北もしくは離脱: 探索終了。

## 4

辺りを流していると、長髪の盾持ちに呼び止められた。

「契約を探しているのか? お願いだ、私を傭ってくれ! 妻が病気で赤死病かもしれないんだ。亡くなる前に一目会いたいんだが、主君が許してくれない。主君は私を、北方の凄惨な領土争いに送りたがっている。けれど今の私には、そんな時間はない! 頼む。私の契約を買い取って、妻の元に行かせてくれないか? 誓って恩は返す。必ずだ!」

もう二度と会うこともない人物を雇うのは、賢明とは言えない。しかしこの兵士の目には、どこか誠実さのようなものが宿っていた。

- 1 財貨消費: 1 経験 & 実績〈手助け〉の断片1獲得。探索終了。
- 放っておく: 男は打ちひしがれ、悲しげによるよろ立ち去った。探索終了。

## 6

その吟唱詩人は「クーナハトの勇士隊なら、一週間前、果ての庄の南で会ったよ」と話してくれた。傷つき疲れ果て、人数は三人にまで減っていた。イウェイン卿の死から、立ち直れていないようすであった。さらに吟唱詩人は暗澹たる表情で、勇士たち追う怪物のことをも語った。青白い三つ目の先住者の仮面をかぶった存在だという。



新任務: 手遅れになる前に勇士隊を見つけ出すこと。



実績〈遠征隊の運命〉の断片6獲得。探索終了。



## 8

消費した**財貨**の数を参照：

1：侮辱されたと思った鍛冶屋の怒りを買う。ダイスを振り、出目にとを加算。達成値が5以上なら3節へ進み、さもなくば探索終了。



2：厳しい言葉で「去れ!」と言われる。ダイスを振り、出目にとを加算。達成値が8以上なら3節へ進み、さもなくば2**財貨**獲得（回収）で探索終了。


3：鍛冶屋はその申し出に悩んでいる。ダイスを振り、出目が4以上なら秘密 27 番を獲得し、さもなくば3**財貨**獲得（回収）で探索終了。

4以上：鍛冶屋はため息をつき「実は引退を考えていたのだ」と漏らした。秘密 27 番獲得。探索終了。

## 10

達成値を次表で参照：

1～9：錆びた表面が崩れて、真っ逆さに落下する。各人4除去&1獲得。探索終了。


10～13：何度も滑りそうになり、鋭い刃で切り傷を負いながらも、頂上まで登ることができた。各人1除去。ここにクエスト・トークンがなければ 14 節へ進み、あるならそれを除去して6節へ進む。

14以上：完璧に登ることができた！ここにクエスト・トークンがなければ 14 節へ進み、あるならそれを除去して6節へ進む。

## 14

疲れて汗だくになり、かつて剣の樋だった狭い窪みに立っている。少し休み、島の開けた美しい景色を堪能する。眼福にあずかった。ここからクーナハト近くに、メンヒルがふたつ見えた。ひとつは先住者の塚を包む霧の中に隠れていた。もうひとつは呪われし漂白の地付近の丘にあった。

進行度を示すクエスト・トークンが配置されていないならば、ここに1個を配置。

▶が0なら：疲れ果てて登ることも降りることもできず、太陽が沈み始める。15節へ進む。


▶さもなくば次から1つ選択：

- さらに上に登る：上を見上げると、剣の鏢が頭上に光り輝いている。1節へ進む。
- 降りる：探索終了。




## 15

狭い鋼鉄の窪みで過ごす一夜は、過ごしやすいとはいいがたかった。剣は氷のように冷たく、海から来る風はさらに冷たかった。夜明けが来る頃には疲れきって、なかば凍りついた気分であった。

各人1除去。探索終了。


## 夢

戦士の一団が、海を背に防衛線を築いた。まさしく背水の陣だ。だが先住者は攻めて来なかった。かわりに汚れ仕事を巨人に任せた。巨人たちが攻撃を始めると、人間の戦士たちは盾の後ろで怯え、馬は混乱して暴れ出した。ただひとりアーサー王だけは落ち着いていた。王は巨人が攻めてくると見抜き、期待していたのだ。そしてたったひとりて向かっていった。腕を横に大きく伸ばしながら。半時間後、巨人たちは人間の王の前に跪き、武器を丘に深く突き刺し「もう人間には武器を振るわない」と誓った。

この夢を見た各人1除去。

## 悪夢

険しい登攀で体は疲れていたが、光り輝く報酬はすぐ目の前であった。息を呑み、剣の次のひっかかりに手を伸ばすと、その金属が錆び、手の中で崩れていく。後方へと倒れこみ、遥かなる地面へと落ちていくなか、見える世界が回転していく。大地に激突した瞬間、体の痙攣で目が覚めた。

この悪夢を見た各人1獲得。





# III ふもと 長城の麓

長城は雷雲のごとく、まばらな木立のさらに上にそびえ立っている。壁の表面は、薄気味悪い歪んだ骨模様で覆われ、どこに行っても目にとまる。入口となりそうな裂け目がいくつか見える。そのなかのどれかは、壁の彼方にあるという、トゥアハンの伝説的な遺産に導いてくれるのだろうか？

さいわい野生動物は、この重苦しい構造物を気になどかけてはいない。木々や、その木立の間の広場は獲物であふれている。遠くに旅人の一団が見える。積みすぎた荷車を進めるのに苦勞している。

- 壁の裂け目を探索:1節へ進む。
- 旅人に話しかける:3節へ進む。
- 座って壁を観察:7節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 1

骨のようなものできた壁には大きさの裂け目がいくつかあり、なかに入ることができる。異界のような構造物のなかへ、意を決して進んだ。数分後めまいに襲われた。天井の低い廊下と狭い裂け目の迷宮では、道を見失い迷いそうだ。

各人1 獲得。次から1つ選択:

- さらに深く進む [ 1以上]:2節へ進む。
- 撤退する:探索終了。

## 2

壁の内部にいますと、まるで太古の巨大生物の遺骨のなかを進んでいるようであった。

ダイスを振り、出目に の2倍を加算。達成値を次表で参照:

- 1~4:4節へ進む。
- 5以上:実績〈夢と予言〉の断片3があるなら10節へ進み、なければ8節へ進む。

## 3

近づくと、屈強な傭兵団であった。投石器の木製部品のような重荷を乗せた荷車の車軸が、壊れているらしい。こちらに気づくと、傭兵たちは修理を手伝ってほしいと頼んできた。

- 助ける [ 1以上、3 消費]:9節へ進む。
- 物々交換を行う:長い遠征で物資は減っていたが、荷車には戦利品がたんまり積み上がっている。11節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 4

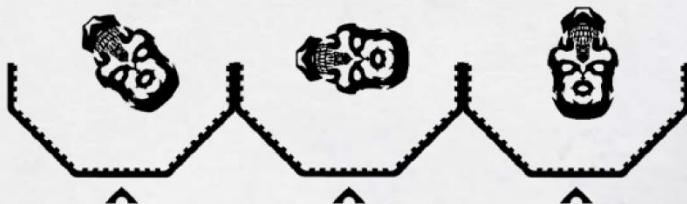
壁の小さな樋を伝って進んでいくと、この骨の迷宮の住人に突然襲われた。

紫遭遇を1枚引いて解決。その後で次から1つ選択:

- 迷宮から撤退:探索終了。
- さらに探索を進める [ 1以上、1 消費]:2節へ進む。

## 7

○ 実績〈コスル〉の断片が1も5もない:奥義書の次の節へ進む:



○ さもなくば続けて朗読すること:

壁は山のように、故郷付近にあった巨人の剣より、高くそびえ立っていた。いつかあの壁の上から、立ち小便でもしてやろう。

先に進む準備をしていると、壁の上に一瞬、奇妙な生き物が現れたように見えた。背筋に悪寒が走る。トゥアハンには本当に無人なのだろうか？

各人1 獲得。探索終了。





## 7

貴婦人に対峙し、ふたつの護符を見せた。ひとつは地下で、もうひとつはイウェイン卿の遺体から見つけたものだ。

長い沈黙の後、貴婦人は悲痛な声で話し始めた。「もちろん、そのとおりです。わらわは長年さまざまな勇士を助け、その全員がトゥアハンに行き、おおむね全滅しました。毎日その顔や名前を思い出し、後悔しています。しかし他に手段はありませんでした。けれども、そなたらの友人が初めて成功したのです。トゥアハンへの入口を見つけ、大切なものを持ち帰って来ました。そなたなら、彼らを助けることができるかもしれません。どうかこれを受け取ってください」

湖面から手が持ち上がり、贈り物を渡された。

- 実績〈遠征隊の運命〉の断片5がない:それを獲得。支援〈魔剣〉獲得(獲得できなければ、代わりに3魔力獲得)。各人1経験獲得。

探索終了。

## 9

かの貴婦人が水中より出現した。思わず後ずさる。心構えはしていたが、人間らしからぬ風貌にたじろいだ。それぞれ二つの肘のある滑らかな四本の腕。水草が絡まった髪。そしてやせこけた顔。

破れたガウンが羽ばたき、ほとんど水面に足が触れず、まるで宙に浮かぶかのように近づいてくる。青い昏は開かなかったのに、脳内に何かが満たされていく。あらゆる言語の法則を無視する言葉。あらゆる意味や音の可能性を秘めた一言一句が、激しい急流のように変化する。それでもやがて、ひとつの言語へと集束されていった。

- 秘密8番がある:4節へ進む。
- 秘密21番&22番がある:7節へ進む。
- いずれもなく秘密13番がある:3節へ進む。

## 10

岸から離れて何時間か待ったが、小動物一匹やってこない。まるで何者かが、こちらの来訪を警告したかのようだ。

各人1除去。

- 実績〈遠征隊の運命〉の断片6または7があり、実績〈フェールの遺産〉がない:11節へ進む。
- さもなくば:探索終了。

## 11

狩りから戻ると、東へ向かう奇妙な足跡を見つけた。遠征隊の三人を追っているようだ。重い靴の跡は人間にしては大きく、巨人にしては小さすぎた。その跡には、まるで指紋のような曲線がある。

実績〈不穏な事実〉の断片1がない:それを獲得。各人1経験獲得。

新任務:東にある場所114番〈捻じれ根の森〉へ向かい、足跡をさらに調査する。

探索終了。



## 夢

四人の旅人がいた。仲間の死に震えつつも、トゥアハンへと続く広大な霧に足を踏み入れた。永遠に構造が変わり続ける道や、不可能な建造物のなかをさまよい、長いあいだ隠されていた何かを見つけ出した。命からがらそこから逃れることはできたが……五人目がついてきた。巨大な白い印章が刻まれた拡散する入口に足を踏み入れた瞬間、夢から目覚めた。

実績〈夢と予言〉の断片1獲得。

助言:最初の遠征隊は、トゥアハンを訪れると、何かから逃げるように刻印の地を通り抜けています。

## 悪夢

水中の廃墟にいた。水の冷たさが命の暖かさを奪い取っていく。魚しか棲んでいない大広間や巨大な廊下へと沈んでいく——永く失われた栄光の記憶に満たされた空間。目覚めると悲しみで衰弱し、やる気が失せていた。

この悪夢を見た各人1除去。





## 114

## 捻じれ根の森



アヴァロン—古く大きな森は、深い峡谷で分断されている。生い茂った大樹の根が複雑にからみあい、南北をつなぐ街道もまた危険な迷宮と化している。道守の同胞団が、木の厚板、吊り橋、ランタンなどを整備し、かろうじて通行できるようになっている。

立ち入ると、人間の叫びと動物の咆哮が、峡谷に幾重にもこだまして耳に届いた。


- 峡谷を降りてみる:2節へ進む。
- 道守の小屋を訪問:5節へ進む。
- フェールに哀悼の意を示す[パーティにアレヴがいて、実績〈フェールの遺産〉がある]:13節へ進む。

## 1

道守の暖かい歓迎を期待して行ったのだが、小屋に入った瞬間いきなり襲われた。その飢えて痩せ細った顔は、小屋の薄暗い光のもと、より必死な形相となっていた。

「すまないが街道を守るためだ。持ちものを全部、置いて行ってもらおう」

すぐに囲まれ、持ち物を盗まれ、森の端へと放りだされてしまった。

実績〈捻じれ根の森の知識〉の断片1獲得。各人2 、**全財貨**、**全食料**除去。

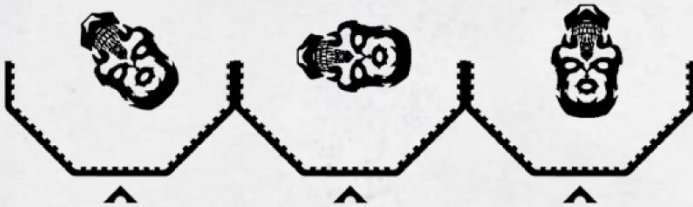
探索終了。

## 2

峡谷の中央部は、見える限り北方へと続いている。足を踏み入れると、いくつかの細い溪谷に分割されているのが分かった。その土壌には何対もの足跡が残っている。

▶ 実績〈遠征隊の運命〉の断片5、6、7のいずれかがあり、実績〈フェールの遺産〉がない:7節へ進む。

▶ 実績〈コスール〉の断片が1も5もない:奥義書の次の節へ進む:






▶ さもなくば次から1つ選択:

- 主道を進んでいく:3節へ進む。
- 小さな溪谷を探索する:8節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 3

峡谷は迷いやすく、うまく進むのは難しい。



ダイスを振り、目目に  を加算。実績〈捻じれ根の森の知識〉の断片2があるなら+2。達成値を次表で参照:

1~4: 根と木の厚板と吊り橋できた迷宮で迷う。各人1  除去。緑遭遇を1枚引いて解決。  が「0」になったら4節へ進む。さもなくばこの節の冒頭に戻る:

5以上:しばらく進むと土地勘がついてきて、道がわかるようになった。6節へ進む。


## 4

奇妙な鳴き声の獣に囲まれ、夜をこの緑の地獄で過ごすことになった。何かが近くまで近寄り、すぐさま去る音で何度も目覚め、ほとんど眠ることはかなわなかった。

各人1  獲得&1  除去。その日をパス。翌朝の終了後、2節に戻る:

## 5

峡谷を見下ろす絶壁で、目的の小屋を見つけた。崖に作られた階段を登れば入れそうだ。

- ここに時間トークンがある:小屋には誰もいない。探索終了。
- 実績〈捻じれ根の森の知識〉の断片2がある:管理人から教わることはもうない。探索終了。
- 〈捻じれ根の森の知識〉の断片1があるか  1以上:9節へ進む。
- さもなくば:1節へ進む。

## 6

- 実績〈移動するメンヒル〉の断片が1つでもある:11節へ進む。
- さもなくば:12節へ進む。





この台地や段差は、人間より巨人に相応しい。息を呑む島の絶景を、ここから一望にできる（もちろん足を滑らせたら命はない）。この洞穴には世捨て人の隠者が数多く住んでいた。

頂上の台地には全母の神殿が鎮座している。まさしく今、悪態をつきまくる大人数の武装集団に包囲され、傾斜のある壁に火葬用の薪が積まれている。

▶ここにダイヤルも実績〈社の確保〉もない:ここにダイヤルと時間トークンをダイヤル「3」に合わせて配置。朝になるたびダイヤルを1減らすこと。

▶ダイヤルが「0」:この場所を箱にしまい、代わりに場所125番を配置。

次から1つ選択:

- 隠者の洞穴を探索する:7節へ進む。
- 包囲されている神殿を訪れる [ここにダイヤルがある]:8節へ進む。
- 崖に座り、眺めを楽しむ:9節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

**注意:**時間トークンがある際にこの場所が除去されたら、この場所を山に戻さず箱にしまい、代わりに場所125番を配置。

## 1

聖杯を掲げると、群衆は静寂に包まれた。松明を持った腕を下ろし、神殿の門までの道を開けてくれた。群衆に向き直り、すべては問題なく、家に帰るよう伝えた。

「聖杯が私たちを救う。島じゅうを癒すだろう!」

嘘ではあったが、効果はあった。群衆は三々五々いなくなり、最後のひとりが押し黙ると、神殿の安全は確保された。

この場所からダイヤルと全時間トークン除去。各人1経験&1名声獲得。5節へ進む。

## 2

ここにクエスト・トークンが4つ配置された瞬間、この場所を箱にしまい、代わりに場所125番を配置。その場所125番をコスト不要で探索。

ダイスを振り、出目に名声を加算（1人プレイでなければ、パーティで最も多い名声を参照）し、ここにあるクエスト・トークンの数を差し引く。達成値を次表で参照:

1~4:君をカマアロの密偵だと断定した人々は、怒りの矛先をこちらに向けてきた。難易度3の青遭遇〈ぬれぎぬ〉を解決。勝敗に関わらず、ここにクエスト・トークンを1個配置。探索終了。

5~7:群衆は納得しなかった。諸君を追い出し、館への攻撃を続けた。ここにクエスト・トークンを1個配置。各人1名声除去。探索終了。

8以上:時間はかかったが、神殿から去るように説得することができた。それでも反論する幾人かは、他の群衆が黙らせた。三々五々解散し、その多くは東の港邑へと向かっていった。この場所からダイヤルと全トークン除去。各人2経験獲得。5節へ進む。

## 5

神殿に入ると、三人の怯えた全母の巫女によって手当を受けているガウェイン卿が、手招きした。ガウェインはひどい傷を負っている。赤い布にくるまって脇に置いてある鞘の力は、伝承ほど強くはないようだ。

ガウェイン卿が口を開いた。「希望はすべて絶えたと思っていた。だが君なら、できるやもしれぬ。この鞘は、騎士団の墓所に納めねばならぬ。しかし私はもう、旅を続けることはできぬ。円卓騎士だと知られるだけで、この島の横断にも往生するというのに。墓所では私の兄弟が、この遺物を待っている。代わりに届けてはくれまいか?」

実績〈社の確保〉獲得。次から1つ選択:

- この任務を拒否:ガウェイン卿は落胆した。「他に方法はない。頼んだ私が愚かだった。たとえ我が命を落とすことになろうとも、必ずや鞘を届けようぞ」実績〈騎士道の終焉〉の断片4獲得。探索終了。
- この任務を拜命:ガウェイン卿は、痛みに耐えながらも笑顔を浮かべ、鞘を渡してくれた。その瞳には希望の光が灯った。実績〈騎士団の復興〉の断片4&秘密95番獲得。

**新任務:**エクスカリバーの鞘を騎士団の墓所に持っていく。

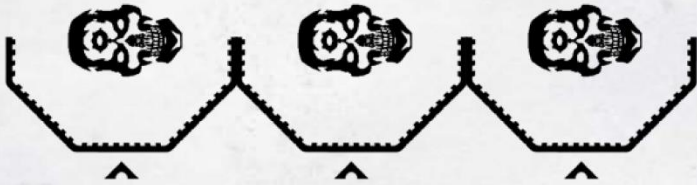
探索終了。



## 6

これまで、さまざまな事柄に時間を費やしてきた。同盟、戦争、超自然的な人工物、あやかしの懐への旅。これらすべてを放棄する決意をした。故郷の住人の生存が、最重要事項だ。

アヴァロンには、あやかしから身を守れる可能性のある場所がある。そのうちふたつ以上を発見すること。奥義書の次の節へ進む：



## 7

まさか、このような事態になるとは思いもよらなかった。だがこうして、トゥアハンそのものに勇敢に立ち向かった力強い勇者は、自分を送り出した人々に、最後の望みを手放すよう突きつけるのだ。

カマアロの戦士たちが、この地のメンヒルを奪取して荷台に乗せても、クーナハトの息の頃はほとんど抵抗しなかった。

出立しようとする「裏切り者!」という声が聞こえた。再びここへ戻って来ても、もう誰もいないだろうと悟った。

実績〈残されて〉の断片1&〈最終決戦〉の断片1獲得。

おめでとう! この章は完了となります! 進行中のクエストを含む、すべての物語カードを捨て札にしてください。ここでゲームを記録し、いったん中断するか、第12章のセットアップ・カードを引いてその指示にしたがい、ゲームを再開してください!

## 8

真実は過酷で、単純なものだった。みな飢え、追い詰められていた。もう君は死んだものと思ひこみ、すべての希望を失っていた。カマアロへの一隊はほとんど護衛されておらず、実に魅力的に映ったのだ……。

- 罪人たちを処刑し、略奪品を没収する:12節へ進む。
- 釈放する:カマアロの同盟者は好ましくは思わないだろうが。探索終了。

## 9

無人の、打ち捨てられた集落だ。アヴァロンでは珍しくもない。こんなところで暮らしていただなんて?

探索終了。

## 10

「それならいったい、何をしに来たんだ?」

- 謝る:2節へ進む。
- 彼らが犯した悪事を調査する[実績〈先導者〉の断片2か6があり、第11章をプレイ中]:4節へ進む。
- モルドレッドの兵士に合図を送る[実績〈先導者〉の断片4があり、第11章をプレイ中]:5節へ進む。
- モルゲインの取り巻きに合図を送る[実績〈先導者〉の断片1があり、第11章をプレイ中]:7節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 11


皆、希望のまなざしで見つめ返す。藁にもすがる思いで君と一緒に行動し、闇の世界そのものにさえ飛びこもうとしている。この信頼を、裏切るわけにはいかない。

実績〈残されて〉の断片1&〈最終決戦〉の断片7獲得。秘密33番〈希望に満ちた開拓者たち〉を獲得し、その上にクエスト・トークンを1個配置。

新任務:クーナハトの住人を、アヴァロンの安全な場所のうちのひとつへ案内すること。

探索終了。

## 12

実績〈残されて〉の断片1&〈最終決戦〉の断片6獲得。各キャラクターは1獲得。



おめでとう! この章は完了となります! 進行中のクエストを含む、すべての物語カードを捨て札にしてください。ここでゲームを記録し、いったん中断するか、第12章のセットアップ・カードを引いてその指示にしたがい、ゲームを再開してください!

## 13

最も激しく痛むのは、血縁によって負わされた傷だという。村の人々は大いに苦しんできたが、未来の勇者が寝返る姿を見るのは、多くの者にとって耐え難いことだ。

まもなく静寂が農砦を包みこんだ。まだ生きている者は、丘へと駆けて行く。

こうしてクーナハトの物語は幕を閉じた。光を受けた剣、流血、そして苦痛の叫び声とともに。

実績〈残されて〉の断片1と8獲得。各人と同数獲得。

- 実績〈指導者〉の断片2がない:探索終了。
- さもなくば:実績〈最終決戦〉の断片2獲得。

おめでとう! この章は完了となります! 進行中のクエストを含む、すべての物語カードを捨て札にしてください。ここでゲームを記録し、いったん中断するか、第12章のセットアップ・カードを引いてその指示にしたがい、ゲームを再開してください!





決して通り抜けできない、先住者の要塞に背面を支えられた館の長城は、数マイル先からでも見えるほど、高く高く伸びている。住民もまた街そのものに似ている。楽観的で誇り高く、この残忍な世界においても、もぎ取れる利益には何であろうとしてみよう。



- ▶実績〈失墜と崩壊〉の断片2がある:この場所を箱にしまい、代わりに場所137番を配置。その場所137番をコスト不要で探索。
- ▶実績〈失墜と崩壊〉の断片2がなく、断片3もしくは4がある:20節へ進む。
- ▶さもなくば:1節へ進む。

## 1

いま現在、館の長城に、運は味方していないようだ。近寄ると跳ね橋が上げられていた。敵軍の陣が外壁を囲んでいる。街に入るのは簡単とはいえない。じっくり思索していると、敵意に満ちた傭兵団が、こちらに気づいてやってくる。

- 撤退!:〈館の長城〉に結合済みの、最も番号の小さい隣接場所にパーティを強制移動。探索終了。
- 待ち受ける:21節へ進む。

## 2

-  1以上:8節へ進む。
-  0:よそ者の身では信頼を得るのは難しく、いざこざにも巻きまされやすい。青遭遇を1枚引いて解決。探索終了。

## 3

「どこまで世間知らずなんだ?」と傭兵隊長はまず笑ったが、次に声を低くして言う。「それともお前は……問者なのか?」

難易度3の青遭遇〈ぬれぎぬ〉を解決:

- 勝利もしくは回避:5節へ進む。
- さもなくば:カード上の「失敗」を適用せず、〈館の長城〉に結合済みの、最も番号の小さい隣接場所にパーティを強制移動。探索終了。

## 4

「で、一体全体、どうしてお前を入れてやらないといけないんだ?」

- あなたが得をするから[5 財貨消費]:7節へ進む。
- 退役軍人同士のように、ざっばらんに話ができるから[アレヴがいる]:7節へ進む。
- この争いを終わらせる勇者として少しは名が通っているから[名声6以上]:7節へ進む。
- モルドレッド卿から受けた任務の最中だから[実績〈アヴァロン戦争〉の断片3がある]:7節へ進む。
- 聖遺物[秘密7番もしくは8番]があるから:7節へ進む。
- 立ち去る:〈館の長城〉に結合済みの、最も番号の小さい隣接場所にパーティを強制移動。探索終了。

## 5

隊長は尋問しているつものようだが、実際には君によって巧みに情報を引き出されていた。まもなく「からすのねぐらの軍が、負債を取り立てるために館の長城を包囲した」ということがわかった。果ての庄との戦争への援軍として、この街の商人が、モルドレッド卿指揮下のからすのねぐら軍を雇った。だが期待されるだけの戦利品は確保できなかった。館の長城は、約束を破ったのだ。

- ▶実績〈アヴァロン戦争〉の断片1がない:それを獲得。次から1つ選択:

- 街に入らせてくれと頼む:4節へ進む。
- 指揮官に会わせてくれと頼む:6節へ進む。
- 立ち去る:〈館の長城〉に結合済みの、最も番号の小さい隣接場所にパーティを強制移動。探索終了。

## 6

「モルドレッド卿に? お前なんか、なぜ進んで閣下に会いたがるのか、さっぱりわからぬ。とにかく、お前がどれほど狂っているにしても、閣下はここにはいない。仮設小屋の臭いも、長期の包囲戦にも、俺たちのような輩との親交にも興味がないからな。まったくもって、閣下は先々週、からすのねぐらへと戻って行った。どうしても会いたいというなら、そこに行くんだな」

〈館の長城〉に結合済みの、最も番号の小さい隣接場所にパーティを強制移動。探索終了。

## 7

包囲された街の、張り詰めた静けさに身を沈める:

- 市場を訪れる:10節へ進む。
- 最初の遠征隊について訊ねる:2節へ進む。
- 館の長城の長、ウルタンを訪ねる[実績〈アヴァロンの敵〉の断片2がなく、第2~3章\_甲/乙をプレイ中]:12節へ進む。
- 王の館への侵入を試みる:9節へ進む。
- 外交の内容を伝える[実績〈外交官〉の断片が1つでもある]:17節へ進む。
- 街を後にする:探索終了。



## 4

臨月を迎えたアマーギンの母は、子供の運命を視てくれるよう、蒼き貴婦人に頼みこんだ。貴婦人は「ユールの夜に生まれるならば、アヴァロンの次なる大ドルイドになるであろう」と予言した。

ユールの二日前、破水したアマーギンの母は川辺の石に座りこみ、その刻が来るまで身動きを拒んだ。

その結果アマーギンの頭は平らになり、あまり賢くもならなかったが、驚くべき運と予言の力に恵まれ、最終的に教団の最上位の座へと上り詰めたのだ。

- 聖杯探索の手伝いを頼む【〈第4章\_乙・第4篇〉をプレイ中】:8節へ進む。
- 汚れた聖杯を見せる【秘密8番&実績〈月の輪の任務〉がある】:10節へ進む。
- 忍び寄る存在について訊ねる【秘密13番がある】:2節へ進む。
- 充分な力を集めたと伝える【ダイヤルが「5」になった秘密65番がある】:6節へ進む。
- 奇異な儀式について問い詰める【実績〈谷間の儀式〉の断片1&2がある】:15節へ進む。
- 立ち去る:もう一度、前ページの冒頭から分岐を選択:

## 5

年長の鍛冶屋モルフラン、およびドルイドの祭壇奉仕者プレーガツハと、しばし話をする。鍛冶屋は石塚の円塔の近くで過ごし、奴隷を解放する手助けをした時期のことを誇らしげに語った。若者は数ヶ月の間、漂白の地で奇妙な伝染病に倒れた人々の世話をしたと主張する。どちらの功績も、立派なものに思える。ひととおり話が終わると、ひとりの女性が近づいてきた。亡きグレイントのいとこだという。彼女はこの二人についてあまりよく分からず、最終的な決断をする前に彼らの過去について調査してほしいと君に依頼する。

実績〈グレイントの後継者〉の断片1獲得。

**新任務:**候補者のうち片方を選ぶ、もしくは**場所 136番**〈石塚の円塔〉と**場所 107番**〈漂白の地〉で、それぞれの人物について訊ねる。

助言:焦らないでください。時には、その場所へ急いで直行するより、旅の流れが適切な場所へと導くまで、待つほうがよいこともあります。

探索終了。

## 6

アマーギンは、目をすがめて眺めると満足してうなずいた。

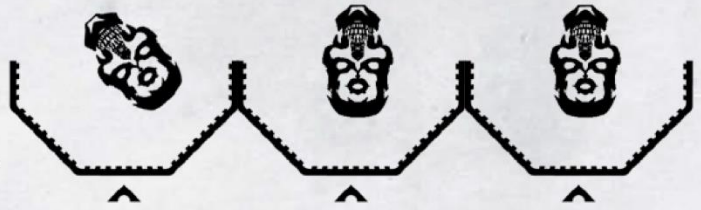
「よくやった。集めた魂魄から、おとりを作ることができる」

アマーギンは、その魂魄を杯に注いだ。それは沸騰し、ジリジリと激しい音を立てた。そして金色の鎌で君の手を切ると、その血を調合物に垂らした。石の円陣の中央にその杯を置き、狂ったように歌って踊り出す。まもなくアマーギンは、暗い虹色の震える小さな魂魄を持って来た。

「この魂魄の塊は、お前の本質と調和している。これをどこかに隠しておけば、天敵は火に惹き寄せられた蛾のようにやってくる。さあ、アヴァロンのために、お前ができることをしろ。それが、この薄気味の悪い代物に対する、唯一の代金だ」

今になってようやく、アマーギンの顔が、死人のように青く疲れていることに気がついた。その耳から、血が滴った。

奥義書の次の節へ進む:



## 7

ほとんどのドルイドは、樹について話をしようとすると肩をすくめた。ひとりだけ例外がいた。年長の盲目の男で、近寄ろう手招きしてきた。

その樹の話は聞いたことがある。かのマーリンが島からの脱出手段として、王の旗艦と、より航海に適した装置や船団を守るため、その防壁を築いたのだ。

実績〈先導者〉の断片8獲得。

**新任務:**まだオーリンと連絡がとれるか確認する。

助言:一部の場所は、ゲームの特定の時点でのみ利用可能になります。探索終了。

## 8

はじめアマーギンは渋っていたが、こちらの動機を知るやいなや穏やかになった。こうして最終的には協力に同意してくれた。

9節へ進む。

## 9

大ドルイドは予言者の妙薬を調合する。有毒物質に慣れていない者なら、殺すのはわけないほどの強力な調合物だ。

「あまり、多くを期待しないように」アマーギンは、ぼやきながら調合物を飲み干す準備をする。「最初の王の杯——愚か者たちが聖杯と呼んでいる代物だが、それは数世代にわたって、私たちの目から覆い隠されてきた。それが再び現れるなどという噂は誤りかもしれないぞ」

アマーギンは小屋の中央で横になり、幻視のなかへと漂っていった。時間はゆっくりと流れ、その表情は冷たい死人のようなのだが、目だけはまぶたの下でひっきりなしに踊っている。刹那、興奮の叫びとともに飛び起きた。

「私は間違っていた! 見えたぞ! 近い!」

アマーギンは、曇った幻のなかで、何者かが杯を緑の海へ投げこむのを見た、と教えてくれた。風に吹かれた羊歯の海だ。杯は岩に当たって跳ね返り、下の大洞窟へと落ちていく。これで、どこを探せばいいのかわかった!

全キャラクター1経験&1魔力獲得。

おめでと! このクエストおよびこの章は完了となります! 進行中のクエストを含む、すべての物語カードを捨て札にしてください。ここでゲームを記録し、いったん中断するか、第5章のセットアップ・カードを引いてその指示にしたがい、ゲームを再開してください!



## 10

「モルゲイン妃が、お前をここへ寄越したのは正しかった」アマーギンは、聖杯を注意深く調べながら言った。「この杯は、お前が考えているようなものではない。見るがいい!」

杯を大きく平らな石の上に乗せ、奇妙な甲高い音程の鼻歌を歌い出す。杯の共鳴はどんどん大きくなり、いきなり泥とへドロとなって、石のあちこちに飛び散った。

「先住者の魔力が染みついた、おとりだ。蒼き貴婦人と呼ばれる、先住者の魔女の仕業で間違いない。とはいえ、これがいったい何のために、何を惹きつけるために作られたのかについては、まったく見当がつかない」

そこで、聖杯が消えたことに君が動揺していることに気づき、アマーギンは背中を叩いてきた。

「思い悩むべからず。お前はモルゲインのもとへ、手ぶらでは帰ることはない。昨日、伝言を送っておいた。本物の聖杯が、再び現れた! とな。騎士団の墓所で見つかり、女祭とともに、北方のどこやらの神に見捨てられた集落へと移動した。となれば、こちら本物の聖杯を手にする機会があるかもしれない! なにができるか想像してみよう……」

アマーギンの瞳の奇妙な輝きが、君を不安にさせる。

秘密8番〈汚れた聖杯〉を除去する。9節へ進む。

## 11

若きプレーガッハに票を投じる。多くの人々は失望したが、プレーガッハは故人となった騎士の装備を集め、尊大で高慢なようすでカマアロへ城と出発した。自分が正しい判断をしたのだと思いたい。そう願う。

実績〈騎士道の終焉〉の断片6獲得。各人1**経験**獲得。探索終了。

## 12

「モルフランが信頼に値する」と、集まった人々を説得した。モルフランがゲレイントの後継者となるのだ。だが欲深いようすで、故人となった騎士の装備を奪い「先住者と戦うためトゥアハンへ向かう」と宣言する。島のへそまで通じる、踏みならされた道にモルフランが消えていくのを見送った。自分が正しい判断をしたのだと思いたい。そう願う。

実績〈騎士道の終焉〉の断片6獲得。各人1**経験**獲得。探索終了。

## 13

「奴隷商人と詐欺師のいずれも、騎士にして円卓に仕えさせてはならない」それは容易い説得だった。石塚の円塔と、漂白の地への旅の途中で、もうひとりの候補者について考える時間があつた。ゲレイントのいとこだ。実際に血がつながっており、どちらの男の墮落した面を見抜ける目があつた。円卓に女性騎士がいるとは、もう何世紀も聞かない話だが、彼女は理想的な候補者だ。

君は彼女への支持を宣言した。ほどなく襲名の儀式が行われ、新たなゲレイントは、カマアロ城へと旅立った。

実績〈騎士団の復興〉の断片6獲得。各人2**経験**獲得。探索終了。

## 14

石の間を歩いていると、古の力に包みこまれる感覚がある。突然すべての恐怖や問題が、小さく取るに足らないもののように思えてくる。

- 技能の更新[各人、2**経験** & 3**食料**、もしくは3**財貨**、もしくは3**魔力**消費。任意の属性の技能1つを消費]:同属性の新技能1つを獲得。

探索終了。

## 15

儀式の話を抑えても、アマーギンに驚いたようすはなかった。奇妙で哀しげな目つきで「その冒瀆的な行いを指示したのは、私自身だよ」と返してきた。いまだかつてなく少数となったドルイドには、アヴァロンがさらなる混沌へと移行していくなか、確実にやってくる粛清から身を守るための新たな方法が必要なのだ。

- よい結果にはならない、と説得する[**◆** 3以上 & **名声** 6以上]: 死人は死人のままにしておかなければならない。奥義書の次の節へ進む:



- 儀式の進行を許す:その言葉にも一理ある。奥義書の次の節へ進む:







134

# ファルファル

木造の平屋建ての家々のまにまに、煙がもうもうと渦巻く。とぐろ巻く霧は農砦の西部を覆い、そこから奇妙な音が聞こえてくる。メンヒルの庇護があってさえ、この辺りは完全に安全とはいえない。

東方に延びる深い溝は、この農砦と隣村ブンドルカとの間でメンヒルを移動させるために、遠い昔からあるものだ。

▶実績〈交渉任務〉の断片が1つもない:1節へ進む。

▶さもなくば次から1つ選択:

- あやかしのはびこる家から、人々が貴重品を取り戻す手助けをする:2節へ進む。
- 状況の把握に努める:3節へ進む。
- 封鎖された捨れ根の森について訊ねる:5節へ進む。
- 代金を支払い、捨れ根の森の案内を頼む[実績〈移動するメンヒル〉の断片が1つでもあり、1財貨消費]:6節へ進む。
- ブンドルカを訪れる[2消費]:10節へ進む。
- メンヒルをブンドルカまで引っ張る[ここにメンヒルがある]:11節へ進む。
- 聴取開始[実績〈移動するメンヒル〉の断片がなく、場所135番〈ブンドルカ〉にメンヒルがある]:奥義書の次の節へ進む:



- 立ち去る:探索終了。

## 1

集落に立ち入ると、すぐさま酔っ払った若い衆に囲まれる。ヤギとすえた牛乳の臭いがキツイ。

「よお、ご友人!」ひとりが言った。「イけそうなクチだな。一緒に飲んで、こっちの提案を聞かないか、な?」

この申し出について考慮していると、もう少し年上の女性が近づいてきた。


「行っちゃいな! しっし!」若い衆を怒鳴って蹴散らした後「で、あんたは?」と、君の胸を指で突いてくる。「まあ、あんたは私と来るんだよ」

君がちゃんと追って来ると確信しているのか、彼女さっさと行ってしまふ。

- 後を追う:4節へ進む。
- 女性は無視して、若い衆に加わる:7節へ進む。

## 2

くたびれた男が、集落の端にある打ち捨てられた家のひとつを指差してみせる。

ダイスを振り、を加算。達成値を次表で参照:

1~5:歪んだ部屋とねじ曲がった廊下で、何かが君を待っていた……紫遭遇を1枚引いて解決。勝利なら各人1名声獲得。探索終了。

6~7:少々、運がついていた。短い冒険の最中、立ち退いた一家が所有していた小さな収納箱をつかむことに成功した。妥当な報酬だ。財貨をパーティ人数だけ獲得、もしくは各人1名声獲得。探索終了。

8以上:階段を下り、狭い貯蔵庫に入る。奇妙なことに、天井が君のほうへ曲がってくる。まるで君の動きを追ってくるかのようだ。急いで手に取れるものだけを取って、逃げる。そんな戦利品のうちのひとつに、特に興味を引かれた。持ち主に返さなきゃ……まあ、持ち主が見つければだが。支援2枚獲得、もしくは各人1名声獲得。探索終了。





# 135 ブンドルカ

ブンドルカは、二つの石の丘の間に築かれた小さな村だ。太い溝が、かすかに見える西方のもうひとつの村まで延びている。ブンドルカの建物は石と焼き粘土で造られて、背が低く頑丈だ。

通りは賑わっているが、多くの人々は、目的もなく単にうろついているだけのようだ。一部の人々は、なるべく周囲に溶けこみつつ、他人を避けようとしている。どうやら愉快で平穏な場所とは言いかねる。とはいえアヴァロンじゅうを探しても、そんな場所なんか残っていないのではなからうか？

- ▶ 実績〈交渉任務〉の断片が1つもない:1節へ進む。
- ▶ さもなくば次から1つ選択:
  - 道をぶらつく:7節へ進む。
  - ファルフアルまでメンヒルを動かす助けを、村人に頼む[実績〈移動するメンヒル〉の断片が1つでもあり、ここにメンヒル・コマがある]:8節へ進む。
  - メンヒルの調査:次ページのメンヒルの項へ進む。
  - 話し合いの開始[実績〈移動するメンヒル〉の断片がなく、ここにメンヒル・コマがある]:奥義書の次の節へ進む:



- 立ち去る:探索終了。

## 1

- あなたがアレヴなら:4節へ進む。
- さもなくば続けて朗読すること:

使者が立ち止まり「ブンドルカの長が会いたがっている」という伝言をくれた。「長くはかからない」と請け負ってくれたので、行くことにした。

長は、親切な年配の男だ。食事とビールで歓迎し、語り始めた。

「ブンドルカとファルフアルの間には契約文書があり、おかげでひとつのメンヒルを数百年の間、共有してきたのです。しかし今、ファルフアルはその契約を破ろうとしている。季節が変わるたびに、我々は村の間でメンヒルを移動させてきた。なのに、このとりわけ長い秋、ファルフアルは突然、メンヒルを返してほしいと言ってきた。頼む、連中に言って聞かせてくれ。我々も今、メンヒルを失うわけにはいかないのだ。ファルフアルに残っている住人よりも、ブンドルカにははるかに多くの人々がいるのだから！」

実績〈交渉任務〉の断片1獲得。各人1食料獲得。次から1つ選択:

- 彼らの抱える問題について、もっと詳しく聞く:1日かかる。9節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 2

古木の前でひざまずくと、静寂の感覚が押し寄せてくる。どこかで何かに、見守られているかのようだ。

魔力0の各人1魔力獲得。探索終了。

## 3

その羊皮紙をまじまじ眺めると、失われていた古い記憶が脳裏に蘇った。前に見たことがある! この契約の、大勢の立会人の署名のところまで指で追うと……間違いない。自分の署名があった。

さらなる記憶が戻ってくる。今の人々は、この文書を誤読している。当初の作成者は、自然界の季節変化ではなく、夏至、冬至、春分、秋分という四区分に言及していた。最後に夜空を確認したとき、天体はまだ運動していた。ファルフアルの主張は正しい。だがそれを証明するとなると、まったく別の問題となる。

実績〈交渉任務〉の断片5獲得。その日をパス。



## 4

ブンドルカに足を踏みいれると、年配の男に呼び止められた。奇妙な目つきだが、暖かい微笑みの持ち主だ。かすかにヤギの臭いがする。

「正直者の農民から、正直者の農民への警告！ 汝、ここに留まるべからず！ ブンドルカの連中は、俺たちからメンヒルを引き離し、俺たちの没落を、悪意に満ちた笑顔で眺めてる。ファルフアルでは、毎日子供があやかしに殺されてるっていうのに。西に来てくれ。ファルフアルだ。そして住人たちを助けてくれ。頼む！」

言うなり男は姿を消した。君の頭のなかに、新たな懸念を残して。

実績〈交渉任務〉の断片1&2獲得。アレヴは1経験獲得。探索終了。

## 5

通りは、最初の見かけほど落ち着いてはいなかった。ファルフアルの商人や難民は、眉の下からあらゆる人々を凝視している。ブンドルカの人々は、すれ違うときに道の反対側へと退く。農者は手狭で、もっと人口が増えると問題が生じるだろう。このままでは、この小さな村で、この状況はより悪い方向にしかならない。

実績〈交渉任務〉の断片3獲得。探索終了。

## 7

何の変哲もない格子状の道を通って石の建物の間をうろついていると、村の中心にある大きな檜の木の前で、人々がひざまずいていた。

- 檜の木のわきで瞑想する:2節へ進む。
- 酒場で自分の心配を和らげる:10節へ進む。
- メンヒルをめぐる対立について、もっと手がかりを集める[実績〈交渉任務〉の断片が1つでもある]:5節へ進む。

## 8

[5経験 & 1財貨消費(ただし実績〈移動するメンヒル〉の断片2があるなら、コストは4経験消費のみになる)]:ここにあるメンヒル・コマを、パーティと一緒に場所134番〈ファルフアル〉(箱にしまわれている場合は場所147番)に強制移動させる。

探索終了。

## 9

「年寄りのぼやきにつきあってくれるとは、うれしいね」

長はそう言って、妻にもてなしの夕食を用意するよう言った。その妻に睨まれた。

「問題は根深い。我々は平和的な解決を望んでいるが、ファルフアルの連中は、攻撃的で不愉快で伝統に敬意を払わない。奇妙な神を崇拝し、自然を軽視する。汚いヤギのような臭いがしてな。しかも我々の条約を破りたいだなどとは！ メンヒルは、秋のあいだはまるまるブンドルカのものだ」

長は飾り棚まで歩いて行き、古い羊皮紙を一枚持って戻ってくる。

「御覧なさい？ ここにすべて書いてある！」

なるほど言っていること正しい。文書には「季節の変わり目のみ、メンヒルをファルフアルまで動かさなくてはならない」とはっきり記されている。

実績〈交渉任務〉の断片2獲得。

- あなたがニアヴなら:3節へ進む。
- さもなくば:その日をパス。

## 10

ブンドルカの酒場で素晴らしい時間を過ごした。幾つもの厳しい試練の後では、安らぎへの憧れは、耐え難い渴望へと変容する。

各人3経験除去。難易度1の青遭遇〈誘惑〉を解決。探索終了。

## メンヒル

- 実績〈移動するメンヒル〉の断片2がある:奥義書166節へ進む。
- さもなくば:メンヒル起動[全キャラクター参加。秘密〈メンヒルの儀式〉があり、全員合計で「2経験、2財貨&2魔力」を人数倍数だけ消費]:ここにメンヒルを新たに配置。メンヒルのダイヤルは「7-キャラクター数」に合わせる。

メンヒル・コマが足りなければ、任意の場所からここに移動させ、ダイヤルを合わせ直すこと。





## 6

監獄長は、ついに報酬を受け取った。配下の者が、瘦せこけ、あざだらけの少年を連れてきた。ひどくおびえた目で旅人を見つめている。

「ちゃんと食わせてやれよ？」監獄長はニヤリと笑った。「こいつはもう長くない。そんなことぐらいわかるだろ？」

各人1**経験**獲得。秘密40番を除去。秘密12番を獲得。

**新任務**：少年を**場所 131 番**〈館の長城〉のウルタンのもとか、**場所 116 番**〈果ての庄〉のキンケイド妃のもとへと送り届ける。

助言：少年が死亡するか、母親のもとに送り届けた場合、館の長城は味方になってはくれなくなります！

探索終了。

## 7

旅人は心を解放し、我が命令に従った。なんということだ。このような素晴らしい魂があるというのに、恥ずべき無知がその価値を穢している。我は思考を旅人と同調させ、旅人は我が古き主の儀式の解除を開始した。

粘土に血と水が混ぜこめた。時空が歪んだ水晶を、純粹なる鉄によって砕き、灰をひとつまみと石灰岩の粉数粒を足した。ついに色合いが、この現実から抜け出すための小道と、同じものとなった。旅人はそれを使い、ときには無謀にもプロッホの上に登ったり、小さな隙間をくぐろうとしたりしながら、あらゆる場所に描かれている主の印を塗りつぶした。旅人の目を通して、我はその印が、太古の昔より変わっていないことを確認できる。

ついに旅人が、我を捕らえている檻の壁に水晶を押しあてた。魔法が正しく起動し、印が印自身を喰らい尽くすかのように消え去った。今や我は、自由だ！

各人5**魔力**&任意の属性を1点獲得。この場所を箱にしまい、代わりに**場所 146 番**〈砕かれた円塔〉を配置。その**場所 146 番**をコスト不要で探索。

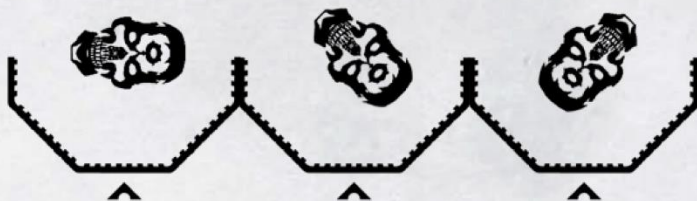
## 8

旅人は、海沿いにある壊れた檻に立ち入った。旅人の自由と無責任さが、憎たらしく思える。そしてそこには、次なる獲物を待ち構える、あの小人がいた。旅人はそいつの接近に気づき、無意味な武器を取り出した。愚か者め、その小人は殺せぬ。

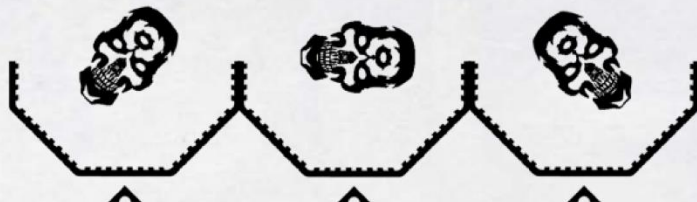
「戦う必要はないぞ、旅人よ」アヴァルサッハが狡猾な説得を開始した。「俺たちは同じものを求めている。そう、忌まわしき先住者たちの支配からの解放だ。俺は手を貸すことができる。ああできるとも」その小さな裏切り者は続けた「お前はただ俺の話聞いていればいいんだ」

実績〈幸運な会合〉の断片5獲得。次から1つ選択：

- **旅人は襲いかかる**：この小人が永久に破壊されることを願おう。奥義書の次の節へ進む：



- **無知な旅人は小人の話聞くことにした**：奥義書の次の節へ進む：



## 9

人間どもの戯言に耳を貸すことなどはほとんどないが、この旅人の奇妙な存在感は、私の注意を惹くのに充分であった。しばらくすると旅人は、鍛冶屋が奴隷のために鎖を作っていたことを知らされた。どうでもいい話だ。我は再び眠りにつくことにした。

実績〈ゲレイントの後継者〉の断片3獲得。

探索終了。

## 夢&amp;悪夢

夢は嫌悪と拒絶に満ちていた。自分から産まれたいと願ったことなど一度もない。肥大化する都の奥地で、君はほんの少しの悪意と、純粹なあやかしから発生した。餌を食らい、成長しようとしたが、三眼の先住者たちに見つかり、島の僻地とへ幽閉された。時が経ち、たくさんの人間が現れたが、君の言葉は彼らに届くことはなかった。今この瞬間までは……

この夢もしくは悪夢を見た各人1  獲得。





この土地は、メンヒルの恩恵を長い間受けていなかった。その結果は、火を見るよりも明らかだ。大地は老人の眉毛のように裂け、波のようにめくれ上がった地面から、木々が下向きに伸びている・とある場所からは湯気が立ち昇り、そのわきでは地面が凍りついていた。

六百年前、アヴァロンがあやかしに完全に覆いつくされていた時代には、島全域がこのような状態だったのではなかろうか。

- 坑道に入る:2節へ進む。
- 辺りを探索する:1節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 1

坑道の外にある建物は古く、ほとんどが半壊していた。だが一軒だけ、真新しい小屋がある。

▶実績〈夢と予言〉の断片7がある:ここから得られるものはない。探索終了。

▶さもなくば続けて朗読すること:

立ち入ったが、一見何もなさそうだ。それでも内部を探索してみると、視界の端に坑夫の服を着た男が現れた。心臓が飛び出しそうになった。男は文字通り、壁から生えていたのだ。壁では血管、神経、そして内臓が複雑に絡みあい、そこから上半身と頭が突き出ている。こちらに気づいて、男はゆっくりと顔を上げ、目の代わりに生えている血のように赤い花で、こちらを睨みつける。

「哀れなる生きものよ。無窮の夢幻を口にできぬとは。歴史の骨を洗う時の流れの穏やかな音を耳にできぬとは。悄然の色彩と憧憬の質感をその目にできぬとは」

- 楽にしてやる:誰かが救ってやるべきだろう。4節へ進む。
- そのままにしておく:もう一度このページの冒頭から分岐を選択:
- 知識を乞う[ 1以上、2 消費]:あやかしに何世紀も関わっていた人物から話を聞くのは、危険でもあるが、同じくらいに興味はわく。6節へ進む。

## 2

暗黒のなかへと踏みこんだ。

ダイスを振り、出目に もしくは を加算。支援〈冒険用具一式〉があるなら+2。達成値を次表で参照:

1~5:蒸し暑く湿った坑道を進む。まるで巨大な生物に呑みこまれたかのようなだ。不気味な音が感覚を揺さぶり、神経がかき乱される。1 獲得。5節へ進む。

6:坑道は乾ききっており、息を吸うだけで喉の奥が痛む。ところが、いきなり辺りが広がり、快適な空気になった。目の前には、動物の骨でできた奇妙な祭壇がある。坑夫たちが作ったのだろう。そこに捧げられているのは人間の心臓のようだ。1 獲得。各人1 獲得。5節へ進む。

7:ここは危険だ。たったいま発見した不運な冒険者たちの遺体が、それを物語っている。だが連中の道具は、まだ使えそうだ。実績〈隠されし宝〉の断片8がなければ、支援〈仲間以外〉1枚、1 財貨、実績〈隠されし宝〉の断片8獲得。どちらにせよ5節へ進む。

8以上:ねじれた坑道は、地下深くまで続いていた。ようやく行き止まりにたどり着くと、そこにはこの坑道よりずっと古いものがあった。第6~7章もしくは第11~15章をプレイ中なら3節へ進む。第1章~第5章もしくは第8~9章をプレイ中なら探索終了。第10章をプレイ中なら、奥義書の次の節へ進む:



## 3

大昔に放棄された先住者の建物の入口が、こちらを招いていた。なかに入って何時間も、鍾乳石や石筍のあいだに張りめぐらされた妖石の格子を鑑賞する。格子模様は、ひとつとして同じものはないように思えた。ただよく見ると、そのいくつかには、似通った文字のような模様がある。ここは本当に鉱山なのだろうか? どちらかという、図書館か何かのように思えてきた。

実績〈焼きつきし謎〉の断片7獲得。各人1 魔力獲得。探索終了。

## 4

男に斬りかかったが、さほどの効果もなかった。生えている肉体を破壊することができただけで、壁に絡みつくと本体はまだ生きていた。結局、小屋ごと燃やすことにした。その場を後にするとき、おぞましき悲鳴が聞こえてきた。

2 & 1 魔力獲得。実績〈夢と予言〉の断片7獲得。探索終了。

## 5

しばらく行くと、このモグラの巣のような坑道に無数にある行き止まりに着いた。

探索終了。





147

# 放棄された ファルフアル

ここにいるだけで落ち着かない気分させられた。家々の柱や梁はねじ曲がり、あるいは家全体がひっくり返り、瓦礫の山と化している。見てると心が痛む。この光景を作り出した要因のひとつに、自分たちがある……と気づかされたとき、気分は最悪にまで落ちこんだ。

▶各人1 獲得。次から1つ選択:

- 野生動物を狩る:1 消費し、緑遭遇を1枚引いて解決。探索終了。
- あやかしに破壊された建物を漁る:ダイスを振り、出目に を加算。達成値を4節で参照:
- 隣村でメンヒルの起動を手伝う[全キャラクター参加。全員合計で「2 魔力、3 、2 財貨」を人数倍数だけ消費]:6節へ進む。
- 捻じれ根の森に入る方法を探す[パーティで2 を人数倍数だけ消費]:3節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 1

濃い霧を通り抜けようとするが、まるで濡れた布をかき分けているかのようであった短剣を取り出し、霧を切り分ける。霧は肌寒く、この作業には予想より時間がかかったが、なんとか通り抜けることができた。たどり着いた先の開けた場所には、小さなおもちゃの家があった。この家は、あの賢い女の家に似ていた。いやもしや、本当に彼女の家だったのでは?

各人1 除去。

- 実績〈夢と予言〉の断片4がない:それを獲得。各人1 、3魔力、1経験獲得。

探索終了。

## 2

入った途端、木の塊が顔面めがけて飛んできたので、身をかがめて何とか避けた。物が横方向に降ってくとは、どういうことなのか、考えたくもなかった。なかにはいくらかの貴重品と、たくさん捻じ曲がった用途不明の品がある。

各人1財貨&1 獲得。探索終了。

## 3

迷宮のような峡谷を南に抜け、ついに捻じれ根の森までたどり着いた。

- 場所114番〈捻じれ根の森〉が公開中:そこにパーティを強制移動。

## 4

達成値を次表で参照:

1~3:クモの巣のように張り巡らされた通りに足を踏み入れた。突然、背後から気配がする。紫遭遇を1枚引いて解決。探索終了。

4~5:入り組んだ路地に迷いこんでしまった。そこはかたなく、この街が前より広くなったように感じる。だが今それは重要なことではない。使えそうなものを漁るため、比較的安全に見える家に踏み入った。2節へ進む。

6~7:いくつかの傾いた建物付近をうろついた。そのうちひとつが、いきなり目の前で倒壊した。5節へ進む。

8以上:分厚い霧の向こうに、ちらりと気になるものが見えた。

- 危険を冒すべきではない。代わりに近くの瓦礫を調べる:5節へ進む。
- あれはどこかで見たことがある。調べるべきだ:1節へ進む。

## 5

慎重に瓦礫に近づくと、まるで悪夢の産物のような、異様に引き延ばされた大きな人形につまずいた。瓦礫のなかに、使えそうな代物を見つけた。

各人1 & 支援1枚獲得。探索終了。

## 6

この場所の右隣に、場所135番(箱にしまわれているなら、代わりに場所148番)を結合。その新たに結合させた場所にメンヒル・コマを置き、ダイヤルを「7-プレイヤーの数」に合わせる(例:2人なら「5」)。探索終了。

### メンヒル

この部分は、この場所にメンヒル・コマがある場合にのみ有効!

メンヒル起動[全キャラクター参加。秘密〈メンヒルの儀式〉があり、全員合計で「2 、2 財貨、2 魔力」を人数倍数だけ消費]:ここにメンヒルを新たに配置。メンヒルのダイヤルを「7-キャラクター数」に合わせる。

メンヒル・コマが足りなければ、任意の場所からここに移動させ、ダイヤルを合わせ直すこと。





148

# ファルドルカ

この街は明らかに人口過多だった。ブンドルカとファルファルの民の間には不穏な空気が漂い、誰もが今の状況に不満を抱いていた。せめてもの救いといえば、ファルファルの民が、ようやくメンヒルによって守られるようになったことだ。

それでもよい知らせはある。家が次々に新築され、年配の人々は互いの宗教の違いについて活発に議論を交わし、酒場では珍しい羊乳酒が流行っていた。

- 街道を歩く: 7節へ進む。
- ファルドルカの指導者と、これからについて話し合う: 3節へ進む。
- 立ち去る: 探索終了。

## 1

- 秘密33番がある: これ以上民衆を連れてはいけない。探索終了。
- 実績〈残されて〉の断片5がある: これ以上誰もついてこない。探索終了。
- さもなくば続けて朗読すること:

驚くべきことに、ファルファルとブンドルカの人々は、協力して移住の準備をした。あっという間に小さな集団が出来あがり、君の先導を待っている。

実績〈残されて〉の断片5と秘密33番〈希望に満ちた開拓者〉獲得。

**新任務:** 集落の人々をアヴァロンの安全な場所まで送り届ける。

**助言:** なるべく早く解決しましょう! 信頼は時間とともに薄れていきます。なお任務を達成するには、アヴァロンの安全な場所で実行できる「秘密33番を使用」の分岐を選ぶ必要があります。

探索終了。

## 2

古木の前にひざまずいた。ブンドルカの民は警告し、ファルファルの民は侮蔑の声を投げかけてきた。こんな状況で集中などできるわけがない。

探索終了。

## 3

街では人口密集が問題となっていた。他の場所を探したいと思う者はいるが、安全な場所など見当たらない。

- 安全な場所を見つけるとを約束する [全キャラクター参加。第11～12章をプレイ中]: 6節へ進む。
- ファルドルカの民の一部を安全な場所へ導く [全キャラクター参加。第14章をプレイ中]: 1節へ進む。
- 去る: もう一度このページの冒頭から分岐を選択:

## 5

君は鼠を一匹、苦もなく捕まえた。このあたりの街道では、数が増えてきているのだ。そのまま原始的な祭壇に近づくと、病的な顔色の人々が同情的な笑みを浮かべてきた。君は鼠を殺し、その血を祭壇の茶色い石に塗りたくった。

各人1 獲得。魔力2以下の各人1 獲得。探索終了。

## 6

これまで、さまざまな艱難辛苦を乗り越えてきた。味方、戦争、遺物、そしてあやかしへの遠征。しかしそのあいだも、アヴァロンの民は苦しみ続けていたのだ。今こそ目指すべき目標を変更し、残されし者たちを守るべきではなからうか。人々の救済こそ、第一優先だ。

アヴァロンには、あやかしの魔の手が届かない場所がある。それを2ヶ所見つけること。奥義書の次の節へ進む:



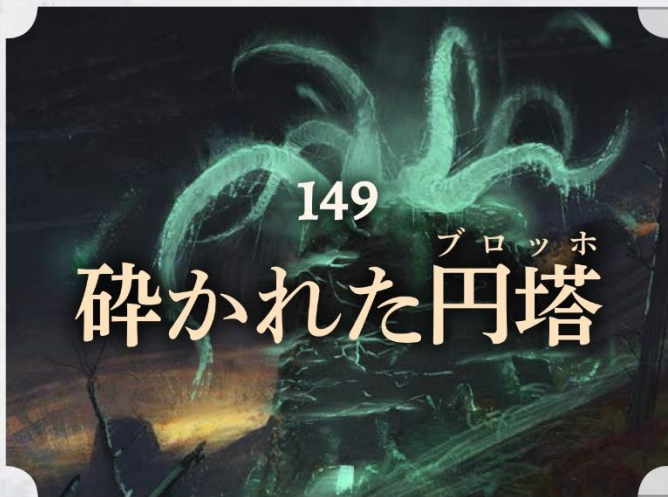
## 7

石造りの建物と、木製の足場の間を歩いた。このあたりの木々は切り倒され、切り株だけが残っている。少し離れた場所では、櫛の木を取り囲んで何人かがひざまずいている。暗い裏路地では、簡易的な祭壇に小さな動物が供物として捧げられている。

- 櫛の木の下で瞑想する: 2節へ進む。
- 酒場で自分の悩みを忘れようとする: 8節へ進む。
- 祭壇に供物を捧げる: 5節へ進む。







# 149

## ブロッホ

# 砕かれた円塔

円塔から石の雨が降り注ぐ。ひどく悪辣でおぞまじきものが、土埃の中からその巨体を現し、辺りを恐怖で凍りつかせる。この世の物とは思えぬ知識が、君の脳裏を駆け巡る。この存在こそが《秘密喰らい》だ。その圧倒的な力に君は怯えるが、それは君を潰そうとも喰らおうともせず、ただ何かを待っていた。

- 話しかけてみる:1節へ進む。
- 捧げものをする:2節へ進む。
- 目的の囚人を探す[実績〈アヴァロン戦争〉の断片4がある]:9節へ進む。
- 生存者を探し、鍛冶屋モルフランについて訊く[実績〈ゲレイントの後継者〉の断片1がある]:8節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 1

怪物のいら立ちを肌で感じた。自分の命は、次に何をどう言うかにかかっていることに気づかされた。

- 卑屈な態度で褒美を要求する。君はこの存在の前では虫けらにすぎない:3節へ進む。
- 毅然とした態度で報酬を要求する。君がこの怪物を解放したのだ。奴は君に恩があるはずだ:4節へ進む。
- 怪物に先住者のことについて訊く。これは有用な知識を得る絶好の機会だ:5節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 2

- 謎めいた記憶を捧げる。君は冒険のさなか、さまざまな秘密に触れてきた:6節へ進む。
- 装備や遺物を捧げる。何か渡せば、生かしておいてくれるかもしれない:7節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 3

君の無様な態度は、かえって怪物を怒らせた。怪物の返答は迅速で容赦がなく、君はかろうじて生きて延びた。

各人5 獲得 ( の値だけ軽減)。各人4 除去 ( の値だけ軽減)。探索終了。

## 4

恐怖そのものに対して真っすぐ対峙し、己の要求を叩きつけた。すると脳裡に、秘密の濁流が叩きつけられ、自分自身のリアリティが悲鳴をあげた。その秘密のなか、気になるものがひとつみつかった。古きものの力がある場所を示す印。君はそれを、既にどこかで見たことがあった。

- 実績〈風変わりな出会い〉の断片5がない:それを獲得。秘密31番獲得。各人3 & 3経験獲得。

**注意:**この秘密は全キャラクターに影響を与えます。

探索終了。

## 5

どもりながらも、なんとか先住者について質問をした。秘密喰らいは強烈な反応を見せ、君はすぐに自分の決断を後悔した。怪物は怒りのあまり、触手をぐるぐる巻きながら、君に一連の記憶を植えた。それは怪物が、のたうつあやかしから生まれた記憶から始まった。この怪物は、貪欲な好奇心と、先住者たちが調べていた星の裏に住まう生物との融合から生まれたのだ。そこから永遠と思われる時間、トゥアハンの奥地で、大きくなりすぎたペットのように幽閉されて過ごした。そしてトゥアハンの都で引き起こした、破壊と自由。だが記憶の連鎖は、この島の端にある、この檻の中で終わった。

したがって秘密喰らいは先住者をひどく憎んでおり、戦う方法を授けてくれた。怪物が言っていることの半分も理解できなかったが、助けになるだろう物品の場所はわかった。時空を捻じ曲げる神官が身につけていた仮面は、輝ける干潟の沖に沈んでいる。身につけた者に人間離れた持久力を授ける指輪は、故郷からそう遠くない汚らしいグラブウッドのどこかにある。最後に秘密喰らいは「先住者のもっとも強力な戦士を倒すには、奴らの凄まじい敏捷性を無効にする方法を見つけなければならない」と教えてくれた。

- 実績〈秘中の秘〉がない:それを獲得。

**新任務:**輝ける干潟より〈埋葬の仮面〉を、グラブウッドより〈這いよる指輪〉を獲得(まだ持っていないなら)。

探索終了。

## 6

君はひざまずき、心を無にして怪物を受け容れた。秘密喰らいが意識内に侵入すると、脳をブラシでこすられた後で、タールのような残滓を感じた。わざとなのか、たまたまなのかは、そいつは何かを残していった。

- 実績〈風変わりな出会い〉の断片6がない:それを獲得。保有する実績〈焼きつきし謎〉の断片1種類ごとに1財貨&1魔力獲得。

探索終了。





# 151 ロングバロー 長塚

地獄への門の前に、石塚が長々と連なっている。伝説の時代、アーサーはアヴァロンの制圧を完全なものとするべく、敵の首都まで遠征した。ここにはそのとき散った何百もの戦士たちが眠っている。先住者どもの都市は不落であり、人間は攻略をあきらめた。アーサーはこの戦士たちの墓の上に、監視塔を作ることを命じた。


この塔にはふたつの役割がある。ひとつは先住者どもが人間の領域に戻ってこないようにすること。そしてもうひとつは「アヴァロンにある人間の集落は、常に安全からはほど遠い」という戒めを伝える警告だ。

- 墓地に行く:1節へ進む。
- トゥアハンについて聞く。なにか変わったことがあったのなら、この指揮官が何か知っているだろう:2節へ進む。
- クーナハトの勇士について聞く。ここの兵士たちはあまり社交的ではないようだ。酒でもおごって、喋りやすくしてあげよう[2財貨消費]:3節へ進む。
- 騎士アグラヴェインについて聞く。こちらの方角に来ているはずだ:4節へ進む。
- 純度の高い妖石を送り届ける[ここに秘密14番がある]:7節へ進む。
- 円卓の騎士についていく。大きな騎士の団が塔から出立したようだ[実績〈失墜と崩壊〉の断片1がなく、第15章をプレイ中]:8節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 1

丘の側面の作られた墓地に着いた。戦いで命を失った戦士たちの、安らげる場所を作りあげるのに、費用の出し惜しみは一切なかったようだ。細部まで刻まれたレリーフが、アヴァロンで繰り広げられた勇猛な戦いを物語っている。それは最初の上陸から始まり、数年に及んだはじまりの農砦の防衛戦、壊滅的な進軍、マーリンの死と続いている。その最後には、トゥアハンそのものに攻撃を仕掛けることで活路を見出した、アーサーと謎めいた先住者の女性が彫られている。

アーサーの敗北については、なにも刻まれていない。しかし「人間の軍勢が先住者の都に挑み、その異空間にて失われ、アーサーも死んだと思われた」という話は知っている。だが一週間後、アーサーは精根尽き果てた生き残りの騎士たちとともに、谷から現れたのだ。

-  2以上なら5節へ進む。
- さもなくば:探索終了。

## 2

その質問に、指揮官は苦虫を噛み潰したような顔をした。

「ここ数週間というもの、トゥアハン方面で不可思議な目撃証言がある。壁の上に立つ人影、谷から響く不気味な音、頻繁な地響きなどだ。東にある橋はちょうど2週間前に崩壊した。こんなことは言いたくないが、我々は怯えきっている。すまない。カマアロ城へ、援軍の要請をしてくれないか!」

君は静かにうなずいた。指揮官に「ここへ続く道はあやかしによって途切れており、もう助けなど来ない」ということを教える勇気は、君にもなかった。

-  0の各人1  獲得。探索終了。

## 3

勇士たちは五人ともここで少し滞在した後、みな引き留めるのにかまわず、谷へ向かった。そのしばらく後、南の館の長城へと向かう、四人分の足跡が見つかったらしい。

実績〈遠征隊の運命〉の断片2獲得。探索終了。

## 4

▶実績〈騎士団の復興〉の断片5もしくは〈騎士道の終焉〉の断片5がある:アグラヴェインはすでに出立していた。探索終了。

▶さもなくば続けて朗読すること:

アグラヴェインは、谷との境界で馬を走らせていた。追いつくと、このいかめしい騎士は「先住者の痕跡が、この付近で見つかった。そいつを捕まえ、トゥアハンで発生している出来事について尋問してやるつもりだ!」と宣言した。

- 立ち去る:探索終了。
- 「ランスロットと騎士団が、アグラヴェインを必要としている」と伝える:6節へ進む。
- アグラヴェインを手伝う:おそらく1日かかる。奥義書の次の節へ進む:







四本の主たる街道が、霧に煙る丘の上で合流している。そこにはいくつか石造りの小さな建物がある。ここでは何世紀ものあいだ商人や確執のある名家どうしが集い、商いや和解を繰り返していた。広場にある石のベンチは、長年の使用によって摩耗している。より目を引くのは、霧のなかに鎮座する遺恨碑だ。表面には過去の諍いや確執、和解、重要な取り引きなどの詳細が刻まれている。

- 遺恨碑を調べ、内戦を終息させる方法のヒントないか探る[実績<アヴァロン戦争>の断片が1つでもある]:4節へ進む。
- 石造りの小屋を見て回る:1節へ進む。
- 道の合流地点で待ち、よし品を売っている商人が訪れるのを待つ[1消費]:5節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 1

不格好な建物のそばを歩き、忙しそうな商人とその荷運びや、あやかしから逃れてきたのであろう栄養失調ぎみの難民たちとすれ違う。何人かは君を雇おうとしたり、金や食料を無心してきたりしたが、ほとんどは無視するか、虚ろな目で見つめるだけだった。

▶ 難民に食料や財貨を恵むなら:1財貨もしくは1食料消費するごとに1名声獲得(何回でも可能)。

次から1つ選択:

- 住居のひとつを訪れる:6節へ進む。
- 商業施設を訪れる:3節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 2

用事を終えて立ち去ろうとしたとき、男が近づいてきた。見た目はただの農夫のようだが、怒りと絶望が混ざり合った不安定な表情をしていた。

「頼む、助けてくれ!」叫び声のようなものを上げた。「金はないけど、そ、それでも助けてほしいんだ! おいらは遠くから来てな……」

どう対応すればいいかわからない。確かに助けを必要としているようだが、そんな時間はあるのだろうか?

実績<風変わりな出会い>の断片8獲得。次から1つ選択:

- 無視して立ち去る:探索終了。
- 時間がかかろうとも話を聞く[1消費]:11節へ進む。

## 3

多くの商人でひしめく、大きな石造りの講堂に入った。とても活気があり、色鮮やかな布の値段が交渉され、希少な鉱石の重さが測定されていたりしている。どうやら商人たちは、人手不足のようだ。

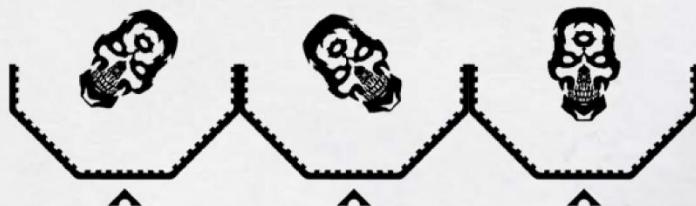
- 手伝って金を稼ぐ[1消費]:1財貨獲得。探索終了。
- 立ち去る:探索終了。

## 4

遺恨碑に近づき、アヴァロンの歴史に没頭する。果ての庄、からすのねぐら、そして館の長城の間で行われた重要な取り引きや条約についての情報がないか、くまなく探した。残念ながら、そういった類のものは少ないようだ。代わりに見つけたのは、これらの街の間にある牛争い、領土問題、契約反故、誘拐問題などの確執だ。この碑文はむしろ、この破滅的な戦争の火に油を注ぐことになるだろう。

各人1獲得。

- パーティにニアヴがいる:奥義書の次の節へ進む:



- 2以上:7節へ進む。
- さもなくば:探索終了。

## 5

ダイスを振り、の2倍を加算。達成値を次表で参照:

- 1:青遭遇を1枚引いて解決。探索終了。
- 2~3:誰かが近づいてきた。10節へ進む。
- 4~5:重そうな袋を背負った旅商人と出会った。9節へ進む。
- 6以上:遺恨碑の陰に腰の曲がった老婆がひっそり座っている。手招きしているようだ。8節へ進む。

## 6

不衛生で天井の低い建物に足を踏み入れた……。

- ▶ ここに時間トークンがある:探索終了。
- ▶ ここに時間トークンがない:青遭遇を1枚引いて解決。ここに時間トークンを1個置き、続けて朗読すること:
  - 実績<風変わりな出会い>の断片8がない:2節へ進む。
  - さもなくば:探索終了。



154

# 騎士団の墓所

自然石に、さしわたし二百フィート、深さ百フィートの巨大な堅穴が掘られている。見ているだけで頭がくらくらする。壁に沿って螺旋状の階段が刻まれ、高名な騎士たちの壮麗なる墓室へと続いている。底からは、唯一にして真なる王をかたどった巨像が滝のカーテンを従え、王自身の最後の安息地を守るように立っている。




思わず首筋を震えが走り下りた。

穴の南端から儀礼のための道がはじまり、円卓騎士団の旗のもとに白い天幕が並んでいる。

- 野営地に近づく[実績<騎士道の終焉>の断片3も<騎士団の復興>の断片3もない]:3節へ進む。
- 階段を下りる:4節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 1

ダイスを振り、出目を下表で参照:

- 1: 古い遺骨、そして砕けた陶器。何の価値もない。探索終了。
- 2: なかに入ると、アーチ式の古い天井が崩落する。3  除去 () の値だけ軽減)。探索終了。
- 3: 塵の中に砕けた剣があった。握りには宝石が光っている。1 **財貨** 獲得。探索終了。
- 4: なかにあった石の浮彫が、騎士道を示している。1  除去。探索終了。
- 5: 死んだ仲間敬意を表するために、この墓地を訪れていた遍歴の騎士に、驚かされた。難易度3の白遭遇<遍歴の騎士>を解決。探索終了。
- 6: 人々に愛され、尊敬を集めた騎士の墓が、多くの供物に埋もれていた。実績<隠されし宝>の断片3がなければ、それを獲得し、支援(仲間以外)2枚獲得。探索終了。

## 2


ベディヴィアは顔を背け、パロミデスは腕で顔を隠した。どれだけ強要しても、話しはしないだろう。

**新任務:** この二騎士と会話する手段を見つける。

もう一度3節に戻って分岐を選択:

## 3

三人の兵士の横を通り過ぎたが、制止されることはなかった。大きな天幕の前で、騎士二人がサイコロ賭博をしている。手は震え、目も泳いでいる。ベディヴィアとパロミデスだと判った。色黒のパロミデスが立ち上がり、用件を訊ねてきた。

- 何が起きたのか訊ねる:2節へ進む。
- ニントと聖杯の痕跡を探す [ 2以上。第4章\_甲をプレイ中]:12節へ進む。
- エクスカリバーの鞘を渡す[秘密95番がある]:9節へ進む。
- 自分たちが発見した不穏な事実について問いただす[実績<不穏な事実>の断片2がある]:5節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。



## 4

壁に沿って螺旋状に下る、儀式用の通路をゆっくりと進む。両側には、騎士たちの墓室が並んでいる。六百年前のものもあれば、もっと新たなものもある。すべての扉には防護のルーンが刻まれているが、単純な魔法なので、簡単に対処できそうだ。

- 墓室のひとつに入る[1 **魔力消費** & 1 **名声除去**]:1節へ進む。
- 階段を最後まで下りきる:7節へ進む。


## 5

パロミデスは不安げにベディヴィアを見やってから、こちらに視線を戻した。今にも口を割りそうだ。あと一押し。

- 義務感に訴えかける[8 **名声以上**]:8節へ進む。
- 自分が信頼できるという証を示す[実績<騎士団の復興>の断片が3つ以上]:8節へ進む。
- 名誉に訴えかける [ 2以上かつ  2以上]:8節へ進む。
- 今回は引き下がる:探索終了。



## 6

扉はこじ開けられたようだ。しかも内側から! あたりに散らばる障害物の残骸を見れば、外側からは、それを食い止めようとしていたことが判る。

- 1  獲得。もう一度10節に戻って分岐を選択:

## 7

アーサー像の足元に着いた。人間作のどんな像より巨大で、その両側には瀑布が流れ落ちている。息をのむ荘厳さだ。のしかかるようなアーサーの視線を肩に感じながら、墓室の大きな入口に近づく。


- 実績<夢と予言>の断片2がない:それを獲得。各人  と同数  除去。10節へ進む。



## 6


ニントの表情が、怒りと恐怖の入り混じった奇妙なものに変わった。しわがれた声で話し出す。「あの騎士たちは……恐ろしい間違いを犯したのです。真の聖杯を、あの聖なる遺物を、許されないことのために用いたのです。決してやってはならないことのために」

さらに質問を重ねたが、ニントは拒絶し、話題を変えようとした。

各人1  獲得。もう一度2節に戻って分岐を選択：



## 7

壮大な木々の下を歩くと、畏敬の念に満たされる。穏やかな木陰を発見し、そこで休むと、落ち着いた瞑想状態に到達できた。目が覚めると、なんだか若返ったようだ。

実績〈森の秘密〉の断片3獲得。各人1  獲得。探索終了。

## 8

ニントは君の手を取って森の奥へと導いた。そして一緒に倒木に座ると、話し出した。全母の最後の秘密、すなわち君が見たことも聞いたこともない儀式を明かしてくれた。だが、それよりも嬉しかったのは、あやかしのなかを自力でここまでたどり着いた勇氣に対する、ニントの賞賛だった。愛弟子である君を誇りに思い、もうこれ以上教えることはないと言った。

実績〈最後の教え〉の断片1獲得。アイリーは1  もしくは1  獲得。探索終了。

## 9

不気味に静まり返った森の奥で、ニントを発見した。任務の話をはじめたが、君がトゥアハンに向かっていてと聞くなり、ニントは蒼白になった。

「ああ、そこであたくしたちは命を失いかけてました。壁の向こうに法則などありません。すべてが不安定なのです。灯っていたランプが急に水を吹き出すのですよ。食料が石になったこともありました。空気ではなく、純粋な魔力を呼吸しなければならなかったことも。なんとか元の自分たちを取り戻すまで、肉体も精神も歪められてしまったのです。ですからあそこに行ってはなりません……」

ニントは説得を試みたが、君の決意は固かった。ニントはついに諦めて言った。

「そこまでこだわるというのなら……どんなことがあっても守護者の谷に足を踏み入れてはなりません。あたくしたちはそこでオベール様を失ったのです。最後には館の長城の頂の建物——王の館に隠された侵入路を見つけたのですが、もう今ではしっかりと守られているでしょう……。噂では、妖術師オーリンが使ったという別の侵入路もあるというのですが、そのためにはオーリンから詳細を聞かねばならないでしょうね。とにかく忘れないでください。壁を越える前に、十二分な食料を用意するのです。あちら側では何が起きるか判らないのですから」

ニントは最後に祝福を与え、君は出発の準備を始める。

実績〈遠征隊の運命〉の断片2、3、4獲得。

- **あなたがアイリーで、実績〈最後の教え〉の断片1がない**:8節へ進む。
- **さもなくば**:探索終了。

## 10

ニントはため息をつき、憂鬱そうに丸太に腰を下ろした。

「ここにはありません。どうかお分かりください。墓室であれを見た後では、所有などでできなかったのです」

もっと静かな口調で再び話し出すまで、かなりの時間が必要だった。

「捨てました。崖の先から思いっきり投げ捨てました。羊歯の海へと」

各人2  経験獲得。

おめでとう! このクエストおよび第4章\_甲は完了となります! 進行中のクエストを含む、すべての物語カードを捨て札にしてください。ここでゲームを記録し、いったん中断するか、第5章のセットアップ・カードを引いてその指示にしたがい、ゲームを再開してください!

## 11

城が少しずつ近づいてくる。陽光で黄金色に染まった霧と、かくわしき芳香のなかを進むのは、まるで夢のなかを歩くような感じだ。

この場所の右隣に**場所 162 番**〈カーボネック城〉を結合させ、パーティをそこに強制移動。探索終了。

**助言**:カーボネック城は、アヴァロン他の場所とは物理的に接していません。通常の移動アクションで、そこから出ることは不可能です。

**注意**:《カーボネック城》では、秘密16番は沈黙するため、使用できません。

## 12

明るい木漏れが目に入った。もう少し歩けば、遠くにそびえるあの白い石でできた城まで到達できるだろう。そう確信できた。地図ではこの森に城はないし、そんな話を聞いたこともない。これは調査しなければ。

- **実績〈あやかしの風〉があり、ここに値が「2」以上の活性メンヒルがある**:11節へ進む。
- **さもなくば**続けて朗読すること:

歩みを進めるごとに城壁が遠ざかる。そのうち城が消えた。はてさて、カーボネック城にたどり着けなかったのか、それともカーボネック城に嫌われたのか。

探索終了。

## 13

穏やかな森のなかを歩き回ったが、何も見つからない。


- **魔力2以下**:1**魔力**獲得。

**助言**:ささやきの森は、伝説的な勇者にしかその秘密を明かしません。また後でここに戻るようになるかもしれません。

探索終了。



## メンヒル

**メンヒル起動**【全キャラクター参加。秘密〈メンヒルの儀式〉があり、全員合計で「2 、3 **食料**、2 **魔力**」を人数倍数だけ消費】:ここにメンヒルを新たに配置。メンヒルのダイヤルは「7-キャラクター数」に合わせる。

メンヒル・コマが足りなければ、任意の場所からここに移動させ、ダイヤルを合わせ直してください。





▶実績〈失墜と崩壊〉の断片4がある:18節へ進む。

▶さもなくば続けて朗読すること:

切り立った断崖と細く長い橋が、アヴァロンでもっとも僻遠な都市を守っている。この石造りの街の住人は、戦闘における執念と不気味な風習で知られている。近づくやいやな予感が体を走り抜けた。噂によれば、ここを訪れる旅人は、血まみれの死とカラスの女神モリガンの祭壇に捧げられ、叫びながら息絶えるという。

- 市場を探す:2節へ進む。
- 聖地に向かう[実績〈アヴァロン戦争〉の断片2があり、第3章をプレイ中]:6節へ進む。
- モルドレッドと面会する:8節へ進む。
- モリガンの首についての情報を集める[第2～4章をプレイ中]:1節へ進む。
- 文を届ける[実績〈外交官〉の断片が1つでもある]:22節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 1

と を合計。達成値を次表で参照:

1～3:3節へ進む。

4以上:13節へ進む。

## 2

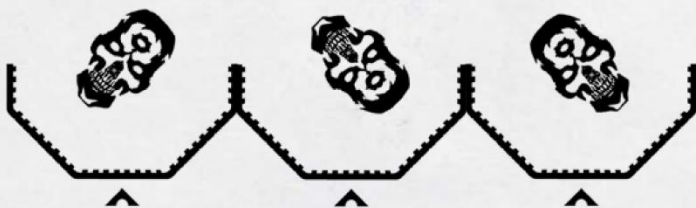
- パーティにアレヴがいる:5節へ進む。
- さもなくば:10節へ進む。

## 3

話をすればするほど、猜疑の視線が集まった。青白い肌をした、黒髪の女祭に率いられた戦士団が、君の前に立ちふさがる。

「貴様は何者だ。そして何が目的だ」

奥義書の次の節へ進む:



## 4

大地が揺れ、像の憤怒の視線に槍のように突き刺された。女神たちは不満なのだ。君は神殿の暗い隅に逃げこんだ。この地面の鳴動は、騒ぎを起こすだろう。だが待てど暮らせど誰も訪れず、何も起きない。脂汗にまみれ、聖域へと戻ったのは半刻後だった。

各人1 獲得&1 除去。もう一度9節に戻って分岐を選択:

## 5

「アレヴ、お前か!」

ひょろりと背の高い男が近づいてきた。少し恐怖を感じる。かつて傭兵だった身としては、顔を覚えられているというのは、良いことにつながることが多い。だがこの男は、かつて君と同じ傭兵団に所属していた友人だった。握手を交わし、会話を交わした。彼の話によると、君のかつての仲間が君と同じような呪いに罹り、南の双角で灯台守になったという。さらには、からすのねぐらにおいて重要な三柱の女神と、それを取り巻く儀式について教えてくれた。戦争と混乱を司るネヴァン、カラスと予言を司るバズヴ、そして王位と大地の力を司るマッハだ。

「この街では、これらの女神に対する信仰は並外れている。言動には注意しろよ」

- 市場を探し続ける:10節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 6

しばらくの探索の後、石のアーチの上に、神殿部への入口を発見した。乾いた血がこびりついた生贄の祭壇が、黒い櫓の扉の両脇に鎮座している。誰かがこちらをうかがっているような気配がする。すると、悪意あるささやきが、前へ進むように強要してきた。

- 入る:9節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 7

扉が開け放たれる。君は神殿内部を下っていき、聖域の最深部にたどり着いた。そこでは巨大なカラスの石像が、小さな聖骨箱を驚掴みにしていた。

- 秘密16番がない:それと実績〈アヴァロンの敵〉の断片3獲得。各人2経験獲得。

新任務:モリガンの首を、果ての庄にいるキンケイド妃のところまで持っていく。

探索終了。





# カーボネック城

## 1

若くはないが老人でもない。腰から腹には血まみれの包帯が巻かれており、露出した肌はすべて、網目模様となった奇妙な傷跡で覆われている。額の中央には、はっきりとしたくぼみがあることにも気づいた。だが、そのような状態であるにもかかわらず、表情は高貴だ。美しいと言ってもいいだろう。彼は王なのだ。だが、君の王だろうか？

もう一度6節に戻って分岐を選択：

## 2

深い森に戻った君は、木々の間から聞こえてくる音楽や声のかすかな響きを無視しようと努めながら、厚く茂った樹木の下を何時間もさまよった。まるで、あの白い城のところに戻らなければ終わらない。黄金色に輝く夏の白昼夢のなかを歩いているようだ。

この場所にクエスト・トークンを1個配置。

助言：カーボネック城を出るのは、入るより難しいのかもしれませんが。

探索終了。

## 3

釣りをしている男の横の、茂った草の上に腰を下ろす。白い城壁がよく見える。そこで、水面に映る男の姿に気づいた……横の男よりもはるかに背が高く、年老いて、見慣れた兜を被っている。思わず立ち上がろうとしたが、かつての、そして未来の王アーサーは手で君を制した。

「見つかることはあるまいと思っていた。見つけれたくもなかった。

……余は、はるかに偉大なるものを映すだけの壊れた鏡に過ぎぬ。ああ、初めからそれがわかっていたなら。まだ間に合ううちに、そのことを知っていたなら。だが、こと既に成れり。今は風の中の塵、余は永遠に休息するのだ」

王はまた口を閉ざした。釣り糸の先の浮きが動き、止まる。

○ 王に別れを告げて去る：探索終了。

温かく心地よい霧と、妙なる調べに包みこまれ、その中に溶けこんでしまいそうだ。宙に浮いているかのように、夢の中にどんどん入っていく感覚だが、恐怖はない。これはあやかshiではない。なにかまったく別のものだ。

やがて、これまで見たことのない白い石でできた城が現れた。大きな堀は睡蓮と葦に覆われている。開いた城門の奥の、闇は永遠の休息を約束しているようだ。

君は死んだのだろうか？ 果たしてここ離れることができるのか？

- ささやきの森に戻る：2節へ進む。
- 城に入る：4節へ進む。
- 城の周囲を探索する：6節へ進む。
- 横になって休む：7節へ進む。
- この地に永遠にとどまる【全キャラクター参加。第15章をプレイ中】：このキャンペーンは終了となる。10節へ進む。

注意：この場所では秘密16番は沈黙するため使用できない。

○ 究極の秘密について王に訪ねる：奥義書の次の節へ進む：



## 4

木製の古い跳ね橋が、足元できしむ。橋板の間に空いた隙間から、下の堀で追いかけっこをしている銀色の魚が見える。頭を上げると、香とリンゴの花の心地よい香りに包みこまれる。それらは城の中から流れてくるようだ。

城門に近づき、その向こうの闇をのぞきこむ。恐怖はなく、ただ静けさだけがあった。だが、そこから前に進もうとしても足が動かない。そして君は、あの涼やかな日陰に入ってしまったら、もう二度と戻れないと理解した。今はまだ休息の時ではないのだ。

この場所にクエスト・トークンを1個配置。探索終了。

## 5

誰も足を踏み入れたことのない草原。雲ひとつない空。獣たちは人間を見たことがないようにふるまっている。

ここは現実の世界ではなく、現実の人や場所が生みだされる理想郷なのだろうか、と君は思い始める。

この場所にクエスト・トークンを1個配置。探索終了。



# 170 ファーポイント 最果て岬の 避難地

天幕と木造のあばら家が、この狭い場所いっばいに競うように建ち並んでいる。これら新築の建物と遺跡のあいだは、亀裂で隔てられている。遺跡は、見る者の心に畏怖を吹きこむ。多くの人々は、遺跡の大きな部屋とそこに在るといふ太古の魔術を恐れていた。ほんの一握りの勇気ある者だけが、忘れ去られた広間を探索し、興味深い品を数多く持ち帰ることができるのである。

- 人々と話す:5節へ進む。
- 村の広場に行く:3節へ進む。
- 村人の手助けをする[2 消費]:7節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。

## 3

簡単に組み立てた居酒屋や、建付けが悪い露天。その荷台は、変わった遺物や、ありふれた雑貨などで一杯だ。そして、そこらなかから聞こえる大声の会話。ここは、畑のど真ん中に作られた、田舎の市場のようだった。

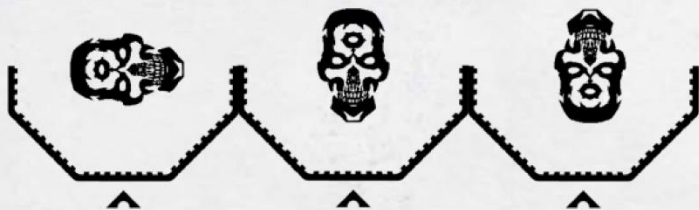
- 食料購入:1支援消費し、2食料獲得。他の選択を実行。
- 食料売却:2食料消費し、1財貨獲得。他の選択を実行。
- 今にも崩れそうな酒場で休む:2財貨消費し、2 除去。探索終了。
- 装備品購入:支援の山の上から3枚引く。1枚につき3財貨消費で、何枚でも購入。買わずに残った支援は、山に戻してシャッフル。探索終了。
- 立ち去る:探索終了。

## 5

この共同体はよく発達している。天幕や掘っ立て小屋のあたりをうろついてみると、どこに行っても暖かく歓迎された。再び通常の人生を送ることができると、口々に感謝されたのだ。

各人1 除去。次から1つ選択:

- 旅を終わりにし、永住する[全キャラクター参加]:このキャンペーンは終了となる! 奥義書の次の節へ進む:



- 立ち去る:探索終了。

## 7

少々時間を使って、他の人々が丸太を持ち上げるのを助けたり、村の拡張に携わったり、狩りに同行したりした。皆は、さらなる尊敬のまなざしを向けてきた。

2名声獲得。探索終了。

## 夢

遺跡の上に立っていた。周囲では、時間が高速に流れて行く。天幕やあばら家は、木造の建物へと変化する。そしてそれらは遺跡と合体し、蟻塚のような建造物に変わっていった。あたりには、茶と赤い色のシダが、あたりかまわず伸びてくる。それから長い冬が来た。この居住区の外側の建物は放棄されたが、内側の街はさらに繁栄した。君の指導を受けた人々が生き残っているのを見て、心は喜びにあふれた。

## 悪夢

頭髪がない、長い頭をした長身の女性が、真ちゅうの装置を使って何かを見ていた。だが彼女は後ずさる。どうやら恐怖にとりつかれたようだ。そして近くに立っている人に何かを見せ、未知の言葉で口論を始める。それから葦でできた船に乗りこみ、その船に長方形の帆を掲げて、この島を去っていった。もう二度と、戻るつもりはないようだ。

この悪夢を見た各人1 獲得&1 除去。







## 1

カマアロ城の門は閉ざされていた。周辺の状況から考えると当然だろう。

- 開門を要求 [名声 6 以上]: 衛兵は君の勲しを知っているに違いない! 2節へ進む。
- 立ち去る: 探索終了。

## 2

こんな遙か彼方まで来ることになろうとは、夢にも思っていなかった! そびえ立つ城塞の影に足を踏み入れたとき、この先にさらに何が待ち受けているのかを考えた。

最初、城のなかは空っぽのように思えた。広い部屋や廊下を、ホコリが覆っていた。かつてここは、この島の心臓部とも言える場所だったのだ。しばらくすると一組の衛兵に出会った。迷子になっていないかと心配げに尋ねてきた。

- 王に謁見を願う: 13節へ進む。
- モルゲインにお目通りを願う [全キャラクター参加]: どうにかして長命を保っている悪名高き魔女は、強力な味方になるかもしれない。14節へ進む。
- ランスロットにお目にかかりたいと伝える [全キャラクター参加]: 円卓騎士団は、もう何世紀もこの領域を守ってきた。アーサー不在の今、ランスロット卿が指導者になっている。4節へ進む。
- 騎士団の会議に出席したいと言う [実績<騎士団の復興>の断片 8 がある]: 18節へ進む。
- しばらく休んでから去る: 各人1 獲得。探索終了。

## 3

ランスロットは見るからに悲し気だった。そして「他の騎士たちがいないので、わたしにできることはほとんどない」と言った。

「月の輪は、いまだ強力な力を保っている。このような時期にドルイドとことを構えるつもりはないが、現在の大ドルイドたるアマーギンが、死の魔法を忌んでいることは知っている。その注意を引いてくれれば助かる。お願いできるだろうか?」

新任務: アマーギンを訪ねて儀式について訊ねる。

4節に進み、分岐を選択すること。

▶ 実績<あやかしの風>がある: この場所を箱にしまい、代わりに場所 195番を配置。

▶ さもなくば続けて朗読すること:

いよいよだ! いにしへの権力の座を擁する城壁が空に向かってそびえ立っている畏敬の念に打たれながら弧を描く石の格子戸に近づいた間近になってやっと、その古さと劣化に気づいた城壁の一部は崩れ去っている塔のうち海に面するひとつは崩落していた。掲げられた旗は半旗だ。このままの姿で何世紀も経っているのだろう。

カマアロ城ですら、この地域を襲う荒廃からは逃れられないようだ。

- 実績<都邑の平穏>がある: 2節へ進む。
- さもなくば: 1節へ進む。

## 4

▶ 秘密19番もしくは51番がある: 20節へ進む。

▶ さもなくば続けて朗読すること:

衛兵は、空っぽで洞窟のような謁見の間を過ぎ、その脇の部屋のひとつに連れて行ってくれた。以前見た部屋のような気がするが……それとも違う部屋なのだろうか? テーブルがあるべき場所に穴があり、赤いテーブルクロス代わりに血が満たされていた。ランスロットが近づいてきたので、この違和感を務めて無視する。ランスロットはがっくりとその広い肩を落とし、どこか遠くを見つめていた。

- ランスロットにクーナハトの救助を依頼する: 19節へ進む。
- ニントについて訊ねる [第3章\_甲\_第5篇]をプレイ中]: 15節へ進む。
- 何か助けてほしいことはあるかと訊く: 12節へ進む。
- この地でのガヘリスの行いについて報告する [実績<騎士助力>の断片が 3つ、もしくは<革命支援>の断片が 3つある]: 21節へ進む。
- 血まみれの谷間での奇妙な行いについて報告する [実績<谷間の儀式>の断片 1 がある]: 3節へ進む。
- ここを去る: 探索終了。

## 5

寡黙なメイドが、カマアロ城の塔のひとつの上階まで導いてくれた。暗色の櫛の扉の前で立ち止まる。その扉を開こうと身を乗り出したとき、その腕と背中に、赤いみみず腫れを見て取った。

「わが君。謁見を願う者を連れてまいりました」メイドはモルゲインにそう告げた。明らかに恐れているようだった。

モルゲインは、ほとんどこちらに注意を向けなかった。かびくさい呪文書と、錬金術の装置に気を取られていたからだ。そこで発した悪態は、どう聞いても淑女のものとは思えなかった。

- 聖杯を見せる [秘密 8 番がある。第 3 章\_甲/乙をプレイ中]: 17節へ進む。
- クーナハトの救援を頼む: 6節へ進む。
- メンヒルが暗くなった理由を訊ねる: 7節へ進む。
- この領域にあるすべてのメンヒルを再点火してほしいと依頼する: 8節へ進む。
- ここを去る: 探索終了。



195

# 攻撃された カマアロ城

## 1

モルゲインは、これまでしてくれたことに対して冷ややかに礼を述べた。続いて胸中の計画を明らかにしてきた。カマアロ城に避難所を作ろうというのだ。全滅の危機に瀕した集落のメンヒルをこの城に移し、あやかしに対する防御を強化する。そして、その計画のために選ばれた最初の村はクーナハトだった。モルゲインはこの件に関して、君の助力を必要としていた。自軍だけでは、あやかしの地で迷うだろう。だが案内人がいれば……。

同盟軍を助けるために、故郷の最後の望みを奪うという考えは、非常に不快なものだった。だがこの人類最後の、居場所を分け合わねばならないこの刻、両者の意向を同時に満たすことなどできない相談なのだ。

- 案内人になるのは断る:城塞の外に連れ出された。探索終了。
- トゥアハンの中心部で、何か教えてくれると言ったことについて思い出させる:14節へ進む。
- 受諾する:16節へ進む。

## 2

次に何をする?

- ランスロットに会う[実績<失墜と崩壊>の断片1がなく、第1~12章をプレイ中]:11節へ進む。
- モルゲインに会う[実績<失墜と崩壊>の断片5も<最終決戦>の断片5もない]:3節へ進む。
- シャヴァーンがどうなったか探る[実績<先導者>の断片2があり、第11章をプレイ中]:13節へ進む。
- 夜になるまで待ち、ウルタンの傭兵団のために門を開ける[実績<先導者>の断片3があり、第11章をプレイ中]:8節へ進む。
- モルゲインの書斎に侵入して本を盗むため、夜まで待つ[実績<先導者>の断片5があり、第11章をプレイ中]:9節へ進む。
- 回復のために休息する[パーティで2**財貨**を人数倍数だけ消費(ただし秘密<騎士団の紋章>があれば消費しなくてよい)]:その日をパス。この休息時、各人追加で1**♥**獲得&1**👤**除去。
- 「人々を入れるように」と衛兵に頼む[第13章をプレイ中]:17節へ進む。
- 秘密33番を使用[秘密33番&実績<最後の安息地>の断片4がある]:5節へ進む。
- ここを去る:探索終了。

▶実績<残されて>の断片7がある:10節へ進む。

▶さもなくば続けて朗読すること:

城は多少老朽化が進んでいるにしる前と同じようにそこに在ったただ巨石組みの壁には大きなすき間ができて城下の都邑には掘っ立て小屋が乱立していた遠くから来た無害な農民もいるようだが完全武装の兵もいる。部隊ごとにかたまり小声で何かを話していた。

カマアロ城は包囲されているのか? 今この瞬間はそうでなくとも、いつでもそうなりうる状況なのだろうか。

- 実績<騎士団の復興>の断片8がある:6節へ進む。
- さもなくば:4節へ進む。

- 旅をここで終わりにし、ここに住むことにする[全キャラクター参加。実績<生き残り>があり、プレイヤー全員が同意]:このキャンペーンは終了となる! 奥義書の次の節へ進む:



## 3

- 実績<最終決戦>の断片1がある:18節へ進む。
- 誰かが秘密78番を持っている:7節へ進む。
- さもなくば:1節へ進む。

## 4

モルゲインの命により、門は閉ざされていた。史上初めて、カマアロ城は民衆に背を向けたのである。円卓騎士団は弱体化し、反対することができなかった。今はモノ、カネ、才能など、何かを提供できる者だけが入城を許されていた。

- 大金を(賄賂として)提供する[パーティで6**財貨**を人数倍数だけ消費]:2節へ進む。
- 物資を提供する[パーティで4**食料**を人数倍数だけ消費]:2節へ進む。
- 影響力を行使する[パーティで6**名声**を人数倍数だけ消費]:2節へ進む。
- 衛兵に、人々を中に入れるよう頼む[第13章をプレイ中]:17節へ進む。
- 秘密33番を使用[秘密33番&実績<最後の安息地>の断片4がある]:5節へ進む。
- 「自分はモルゲインのために働いている」と告げる[実績<モルゲインの依頼>がある。名声6以上]:2節へ進む。
- 立ち去る:探索終了。



## 5

- 実績〈生き残り〉の断片4がある:ここはすでに一杯だ。探索終了。
- さもなくば続けて朗読すること:

人々は「古代の壊れかけた城壁が自分たちを守ってくれるかもしれない」と期待して、城内に入りたがっていた。本当のところ、守れるのかどうか分からないが、みな口をつぐんでいる。

実績〈生き残り〉の断片4を獲得し、秘密33番を除去する。各人3名声&3経験獲得。次から1つ選択:

- ここを去る:まだやりたいことがあるし、他の場所にも行ってみたい。探索終了。
- 旅をここで終わりにし、ここに住むことにする[全キャラクター参加]:このキャンペーンは終了となる! 奥義書の次の節へ進む:



## 6

門は開いている。しかし騎士、兵士、書記官の団が、道をふさいでいた。この城を避難所として求めてきた者すべてを調査し、尋問する。役に立つ職能があり、武器を身に付けていない者のみが、入城を許されるのだ。拒否された者たちは、都邑の端にある、間に合わせの野営地に戻るしかない。

運のいいことに、騎士たちはこちらに気づいた。すぐに名を呼び、通してくれた。

2節へ進む。

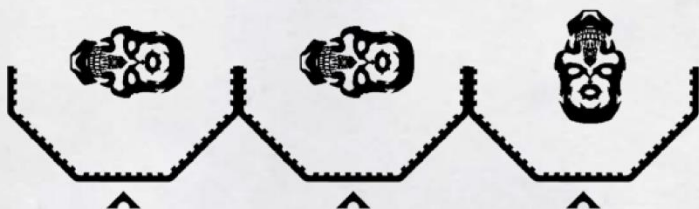
## 7

猫背の召し使いは、誰もいない謁見室へと連れて行ってくれた。そこで待つようにと告げ、姿を消す。しばらくして、この部屋を見下せるバルコニーから、なじみの声が響いた。

「貴方の侮辱を、忘れたとお思いですか? 最後に助力を求めたとき、貴方がしたことを、私が許したとでも? カマアロの守護者にして、女神モリガンの孫娘であるこのモルゲイン・ラ・フェイに、盾突くものなどはいませんよ!」

二十数名もの弩部隊が、バルコニーと脇の戸口から出現した。「ああ、自分は今ここで死ぬのだ」と悟った。

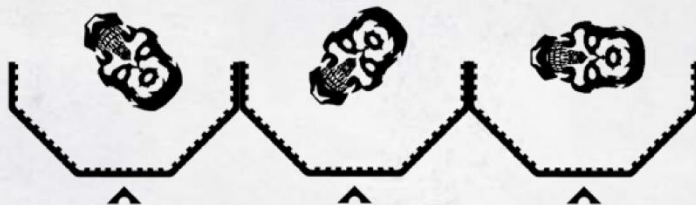
- 実績〈大事な所有物〉がある:19節へ進む。
- さもなくば:奥義書の次の節へ進む:



## 8

この仕事は思ったより難しくなった。夜、兵士たちは門を守っている。気をそらす方法を見つけねばならない。

奥義書の次の節へ進む:



## 9

各人、魔力と $\text{}$ を任意の数だけ消費。消費数を全員で合計し、人数で割る(端数切り捨て):この達成値ぶんのマーカーを「隠密値」としてわきに用意して15節へ進む。

## 10

城は破壊され、放置された。入口の大門は半開きのままだ。一般市民が中庭やホールをうろついていた。それらの場所は、まだ完全には破壊しつくされてはいなかった。

各人1 $\text{}$ 獲得。探索終了。

## 11

- 実績〈最終決戦〉の断片6がある:20節へ進む。
- さもなくば続けて朗読すること:

ランスロットは、最後に会ったときほど問題を抱えていないようだった。差し迫った危険がランスロットの背を押し、秘められた底力を引き出してくれたのだ。

「あなたはクーナハトから来たのだな? そこに移住するには、少しばかり微妙な問題があるのだ。あやかしの永い闘争を控えてカマアロ城で準備をしていたとき、わたしたちの食糧と武器を積んだ荷が、いくつかあなたの故郷付近で襲撃によって奪われたのだ。自暴自棄になった人々が、盗賊と化していたというわけだ。見過ごすことはできない。この件を調査し、犯人を見せしめにして、わたしたちの物を取り戻していただきたい。そうするなら、円卓騎士団とカマアロの臣民は、共にあなたに感謝することだろう」

鼓動が早鐘を打った。故郷に請求をおこなうという考えは、心痛をもたらした。しかしこのような時代だ。ふたつの場所に忠誠を尽くすというわけにはいかないのだ。

実績〈先導者〉の断片6獲得。

新任務:クーナハトに赴き、この襲撃に関わった者たちを殺す。

もう一度2節に戻って分岐を選択: