

これからどうする？

- ① 《嵐》に代わり、この大地を支配する
- ② 別のどこかで冒険を続ける
- ③ この新たな力を保持したまま故郷へ帰還する

## 亀裂

手のひらから波動を発生し、時空を切り裂いて、無限の虚空へと通じる亀裂を発生させた。そのままその中に歩みを進める。目的地は自身の故郷であった……はずだが、辿り着いた先は全く別の場所であった。絶えず亀裂が変化して進路が変わる、混沌の領域である。目の前には、ステッキを手にした、光り輝く旅装束の人物が浮かんでいる。

「成りたての神よ、ワレは《扉の番人》だ」その人物は穏やかに言った。「ヌシが赴かんとする領域は、ヌシのような者の立ち入りが禁じられておる。確かに千年にもおよぶ大災害がヌシの故郷に迫ってはおるが、ヌシの今保持する力でさえ、それを防ぐことはできぬ。ヌシは神になったばかり、とはいえ守らねばならぬルールはある。どうしても『故郷の次元界に戻る』というなら、その力は放棄せねばならぬ。それ以外の次元界なら、どこへなりとも好きに行くがいい」

- .....
- 選択 A：力を放棄する。
  - 選択 B：別の場所を冒険する。
  - 選択 C：《扉の番人》に立ち向かう。

1812

前提条件：なし

目的：生き残る

**序幕：**

剣を引き抜くべく、両腕に力をこめる。こちらの意図は一目瞭然なのに、《扉の番人》は愉快げに、ただ笑っている。

「ほうほう。それで、どうするんじゃ？」君は躊躇なく武器を掲げ、強烈な稲妻を解き放った。

「きちんとした授業が必要なようじゃの」動じることもなく、《扉の番人》は手首を一振りする。目の前に亀裂が現れ、稲妻が呑みこまれてしまった。周囲にも無数の扉があり、稲妻はその扉の間を次々と通過して消えていく。かと思うと不意に左手の亀裂から、君を狙ったかのように飛来した。かろうじて飛び

退いて直撃を避けると、地面が大きく抉られた。

次の瞬間、目の前に《扉の番人》がいた。杖の簡単な動きで、新たに作られた次元扉へと諸君は押しこまれる。暗い奈落の底へと、真逆さまに落ちていく。

「ワレこそが、この領域一帯で唯一の真の力なり」声が辺りに響き渡る。「ワレに逆らおうても、痛い目をみるだけよ」

落ちていくなか、下方では二つの亀裂が大きく口を開いて待ちかまえていた。片方には、前後に点滅する小さな複数の赤い印が見えた。もう一方には、赤い光で包まれた一つの金色の印が見える。角度をつけて落ちていけば、どちらかひとつには入れそうだ。

**セクション接続：**

即座に決断してください。

たくさんの赤い印のほうに行くなら：下記のセクション1を朗読してください。

一体の金色の印のほうに行くなら：下記のセクション3を朗読してください。

**セクション1****己より出でたる病：**

重心を左に傾け、狙った次元扉へと落ちていく。気づくとそこは、モンスターだらけの奇妙な領域である。だがみな活気がなく、弱っているようだ。これなら苦勞せず倒せるだろう。先のことを考えるのは、その後だ。

**特別ルール：**

ルールブック50ページにしたがい、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。ペナルティは使用せず、出口は取り除きます。加えて、この部屋の全モンスターのHPは1しかありません。

**セクション接続：**

全モンスターが倒されたラウンドが終了したら、右記のセクション2を朗読してください。

**セクション2****まだ始まりに過ぎない：**

目的を達成すると即座に周囲の世界が消え去り、再び無限の虚空を進んでいた。

「あれはワレの力のほんの一部」《番人》の声が再び響き渡る。「ワレの力は無限。ヌシはどれほど、ワレの手下を殺せるというのじゃ？ ほれ、教えてみい。二十体か？ 五百体か？ 一万体か？ さあ、試してみるか？ それとも懺悔するのか？」

**セクション接続：**

即座に決断してください。

許しを乞うなら：下記のセクション4を朗読してください。

沈黙を保つなら：次ページのセクション5を朗読してください。

**セクション3****貪欲は死を招く：**

重心を右に傾け、狙った次元扉へと落ちていく。気づくとそこは、危険なモンスターだらけの奇妙な領域であった。すると視界がぼやけ、赤い光を放つ金色の印が再び目に入る。目の前のモンスターの一体に、その刻印が成されていた。これは何かしらの鍵だろう。このモンスターを倒すことができれば、ここから脱出できるに違いない。

**特別ルール：**

ルールブック50ページにしたがい、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。ペナルティは使用せず、出口は取り除きます。

**セクション接続：**

いずれかのモンスターが落とした旧貨幣を、パーティの誰かが略取したラウンドの終了時、左記のセクション2を朗読してください。

**セクション4****救済：**

口を開こうとしたが、《番人》は既にその内容まで察していた。

「ならば、この炎によって救済されるだろうて」と《番人》は言う。いきなり進行方向が変わり、新たな亀裂へと放りこまれる。そこは怒りに満ちたモンスターの集団のなかだ。

**特別ルール：**

以前の地形タイルとその上の全コマを取り除きます。それからルールブック50ページにしたがい、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。ペナルティは使用せず、出口は取り除きます。開始地点は入口付近ではなく、人数に応じて、それぞれ①②③④の各アイコンに至近の空ヘクスとなります。前の部屋で生き残っていた召喚獣は、召喚者に隣接する空ヘクスに配置できます（該当のヘクスがない場合、召喚獣は倒されます）。

この部屋にいるあいだ、キャラクターおよび召喚獣による全遠距離攻撃は、射程  $\times -2$ （最少値は1）となります。またキャラクターおよび召喚獣による全近接攻撃は不利となります。

**セクション接続：**

この部屋の全モンスターが倒された瞬間、すぐさま次ページのセクション7を朗読してください。

## セクション 5 邪悪者を追い出す:

反抗心を胸に、沈黙を貫く。《番人》は、また楽しそうに笑っている。

「よいじゃろう。されど、悔い改めぬ者は見捨てられるのみ」いきなり進行方向が変わり、新たな亀裂へと放りこまれる。そこは怒りに満ちたモンスターの集団のなかだ。

### 特別ルール:

以前の地形タイルとその上の全コマを取り除きます。それからルールブック50ページにしたがい、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。ペナルティは使用せず、出口は取り除きます。開始地点は入口付近ではなく、人数に応じて、それぞれ①②③④の各アイコンに至近の空ヘクスとなります。前の部屋で生き残っていた召喚獣は、召喚者に隣接する空ヘクスに配置できます（該当のヘクスがない場合、召喚獣は倒されます）。

この部屋の全モンスターが倒れるまで、キャラクターと召喚獣は、治癒を実行できません。

### セクション接続:

この部屋の全モンスターが倒された瞬間、すぐさま下記セクション9を朗読してください。

## セクション 6 運命の審判:

歩みを進めると、新たな次元界に飛ばされていることに気づく。この感覚には、だいたい慣れてきた。次の部屋でも、モンスターが待ち構えている。

### 特別ルール:

以前の地形タイルとその上の全コマを取り除きます。それからルールブック50ページにしたがい、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。ペナルティは使用せず、出口は取り除きます。前の部屋で生き残っていた召喚獣は、召喚者に隣接する空ヘクスに配置できます（該当のヘクスがない場合、召喚獣は倒されます）。

攻撃修整の山から「2x」をめぐったコマは5ダメージ受け、「無」をめぐったコマには「治癒 5」が適用されます。

### セクション接続:

この部屋の全モンスターが倒された瞬間、すぐさま右記のセクション10を朗読してください。

## セクション 7 繰り返し:

「はっはっはっ」《番人》が笑った。「楽しませてくれるのぉ！ これほど愉快なことは久しぶりじゃ。少し休むがよい。そうして、この遊び場から出られないかどうか、じっくり考えればええ。まあ、心配なからうて。ヌシはまだまだ生き残れるじゃろう」

### セクション接続:

次のラウンド終了時、下記セクション11を朗読してください。

## セクション 9 幕間:

「『痛すぎやしなかったか心配したぞ』とでも言えばいいのかもしれないが、それでは嘘になるかの」《番人》が笑った。「ヌシのなかの反骨心！ 相当強いものよ。ヌシのそれを燃え尽きさせるのは、本当に愉快な時間になりそうじゃ。じゃがまあ、待て。今は休むがよい。あまりに早く、くたばってしまつては、つまらぬからのお」

### セクション接続:

次のラウンド終了時、次ページのセクション14を朗読してください。

## セクション 8 長い道のり:

「楽しいのぉ」目的を達した諸君に、《番人》は独り言のように呟いた。「どうじゃ、もう少し行けるんじゃろ？ な？」

一瞬後、現実感が遠のいた。気づくと、更なる挑戦が待ち受けていた。

### セクション接続:

最後の略取が旧貨幣なら：次ページのセクション13を朗読してください。

最後の略取が宝箱なら：次ページのセクション15を朗読してください。

## セクション 10 一呼吸:

「まだ休憩は、必要かの？」《扉の番人》が尋ねる。「悲惨な瞬間に直面する前に、最後の休息をとるがよい！」

### セクション接続:

次のラウンド終了時、次ページのセクション18を朗読してください。

## セクション 11 部屋の略奪:

休息に感謝するが、それも束の間のこと。この空の部屋から、一瞬にして挑戦でいっぱいの新たなる領域へと転移させられた。

### 特別ルール:

以前の地形タイルとその上の全コマを取り除きます。それからルールブック50ページにしたがい、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。ただしモン

スター・カードは〈けだもの〉〈望みなき〉〈山野なる〉〈鉄壁の〉〈油断ならぬ〉〈亡者の〉〈叩きつける〉〈居着きの〉の中から選択してください。ペナルティは使用せず、出口は取り除きます。前の部屋で生き残っていた召喚獣は、召喚者に隣接する空ヘクスに配置できます（該当のヘクスがない場合、召喚獣は倒されます）。

### セクション接続:

マップ上の全旧貨幣と全宝箱を略取し終わった瞬間、すぐさま上記セクション8を朗読してください。

## セクション 12 分かれ道:

近づくと、それは実際には二つの扉であった。片方には車輪の、もう片方には頭蓋骨の絵がある。どちらを通るか選ばなくてはならない。

### セクション接続:

即座に決断してください。

車輪の扉を通るなら：上記セクション6を朗読してください。

頭蓋骨の扉を通るなら：次ページのセクション17を朗読してください。

## セクション 13

### 湿った次元界:

この感覚にも慣れてきて、また新たな次元界に放り出されたのだと気づいた。この部屋でも、モンスターが待っているのだ。

#### 特別ルール:

以前の地形タイルとその上の全コマを取り除きます。それからセクション4の記載のとおり、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。

全コマの全攻撃は攻撃  $\star$  -1、全移動は移動  $\blacktriangle$  -1となります。

#### セクション接続:

この部屋の全モンスターが倒された瞬間、すぐさま下記セクション20を朗読してください。

## セクション 14

### 素早い脱出:

休息に感謝するが、それも束の間のこと。この空の部屋から、一瞬にして新たな挑戦でいっぱい領域へと転移させられた。

#### 特別ルール:

以前の地形タイルとその上の全コマを取り除きます。それからルールブック50ページにしたがい、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。ペナルティは使用しません。前の部屋で生き残っていた 召喚獣は、召喚者に隣接する空ヘクスに配置 できます(該当のヘクスがない場合、召喚獣 は倒されます)。

#### セクション接続:

出口の扉が開かれた瞬間、すぐさま前ページのセクション12を朗読してください。

## セクション 15

### 危険な道:

この感覚にも慣れてきて、また新たな次元界に放り出されたのだと気づいた。この部屋でも、モンスターが待っているのだ。

#### 特別ルール:

以前の地形タイルとその上の全コマを取り除きます。それからセクション4に記載のとおり、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。

この準備が完了したら、空ヘクスすべてに負傷の罠を配置してください。

#### セクション接続:

この部屋の全モンスターが倒された瞬間、すぐさま下記セクション20を朗読してください。

## セクション 16

### 終幕 A:

最後の敵が倒れた瞬間、《扉の番人》が再び目の前に立っていた。

「成りたての神よ、ヌシはようやった」まさかの賞賛だった。「ヌシの決意には、感動すら覚えたぞ。尊敬に値する力がある。さあ、当然の権利としてこの報酬を受け取り、ゆるりと休むがよいぞ」

#### 報酬:

各人40ゴールドずつ  
各人チェックマーク  $\checkmark$  2つずつ

## セクション 19

### 終幕 B:

最後の敵が倒れた瞬間、再び《番人》の声 が響き渡った。

「ヌシの子供じみた暴れかたには、もう飽きあきじゃ 嘆息しながら続ける「もう、興も醒めたわ。ワレの領域から出て行ってくれんかの」

一瞬の後、諸君は再び暗黒の虚空を落ちていった。終わりは見えない。

#### 報酬:

各人40XPずつ  
各人チェックマーク  $\checkmark$  1つずつ

## セクション 17

### 死の扉:

歩みを進めると、新たな次元界に飛ばされていることに気づく。この感覚には、だいぶ慣れてきた。次の部屋でも、モンスターが待ち構えている。

#### 特別ルール:

以前の地形タイルとその上のすべてのコマを取り除きます。それから、ルールブック50ページにしたがい、ランダム・ダンジョンを1部屋、新たに準備してください。ペナルティは使用せず、部屋の出口は取り除きます。前の部屋で生き残っていた 召喚獣は、その召喚者に隣接する空ヘクスに配置 することができます。空いているヘクスがない場合、召喚獣は喪失します。

全コマは直ちに3ダメージ受けます。

#### セクション接続:

この部屋の全モンスターが倒されたら、すぐさま前ページのセクション10を朗読してください。

## セクション 20

### 一呼吸:

「まだ休憩は必要かの？」《扉の番人》が尋ねる。「最後のひと時を過ごすがよい。後は悲惨な時間が待っているだけじゃ！」

#### セクション接続:

次のラウンドの終了時、右記セクション18を朗読してください。

## セクション 18

### 最後の攻撃:

大きく深呼吸し、刻を待った。案の定、煌めく次元扉へと真っ逆さまに投げこまれ、殺意に満ちた別の部屋に辿り着いた。消耗は激しく、これが最後だという《番人》の言葉が真実であることを、切に願うばかりだ。

#### 特別ルール:

以前の地形タイルとその上の全コマを取り除きます。それからルールブック50ページにしたがい、ランダム・ダンジョンを1部屋だけ準備します。ただし部屋からは〈洞穴〉〈野营地〉〈小屋〉〈道路〉をあらかじめ抜いておきます。ペナルティは主効果を使用してください。出口は取り除きます。前の部屋で生き残っていた 召喚獣は、召喚者に隣接する空ヘクスに配置 できます(該当のヘクスがない場合、召喚獣は倒されます)。

#### セクション接続:

この部屋の全モンスターが倒された瞬間、すぐに次にいずれかを朗読してください:

セクション20から来た: 左記のセクション16終幕。

セクション10から来た: 左記のセクション19終幕。