

# GLOOMHAVEN

## 未知なる世界へ

ようこそ、第1回『グルームヘイヴン』の参加型キャンペーンへ！ キックstarterによる1ヶ月の時を経て、皆さんの選択によってその流れや結果が変わっていき、このように新規のシナリオ10本へと成長しました。ではここに遊び方を記載致します：

このミニ・キャンペーン〈未知なる世界へ〉は、『グルームヘイヴン』本体のキャンペーンとは全く別ものです。すなわちこの〈未知なる世界へ〉キャンペーンによって、本体のキャンペーンを進行させることはできません。本体に関する野外イベント、街のイベント、神殿への寄付、何らかの要素の解放などはできないわけです。これら〈未知なる世界へ〉の各シナリオの解決によって、個人クエストを進めることもできません。したがってこのキャンペーンを体験するにあたり、新規の1レベルのキャラクターを作成することを強くお勧めします（通常どおり30ゴールドでアイテムを買いそろえてください）。初期6クラスでも、本体のキャンペーンで既に解放されている上級クラスからでも、選ぶのは皆さんの自由です。いずれにせよ新規の1レベルの傭兵として始められることを強くお勧めします。

開始時のアイテムは001番～014番まででお願いします。3シナリオ終了するごとに、次のレベルのアイテムを購入できるようになります（つまり第3シナリオ終了時には015～021番、第6シナリオ終了時には022～028番、第9シナリオ終了時には029～035番のアイテムが解放されるというわけです）。

1レベルだったキャラクターは、シナリオを通じてルールどおり成長させてかまいません。すなわち経験点をもらい、略取し、戦闘任務からチェックマークを獲得してください。シナリオの間で街に帰る必要はありません。とはいえ、必要なだけの経験点があるなら、シナリオの合間にレベルアップしたりアイテムを購入したりできます。

では、楽しんで！

クレジット：

作：アイザック・チルドレス  
和訳&DTPワーク：奥山幸弘  
監修：健部伸明



開始条件: なし

目的: キャラクターの数の3倍の敵を倒す

## 序幕:

ありふれた夕べだ。《眠れる獅子》亭で、あぶれ者の輪に加わる。そんなことしかできない。傭兵とは時に刺激的な稼業だが、多くの時間はただただ退屈に流れていく。だからこそ強い酒に頼るしかない。

人生において他にすることなどない。それが真実だ。力ならある。戦うすべを身につけている。手練れとさえ言っている。だからこそ港町グループヘイヴンに流れ着いた。隊商の護衛、貨物船への積みこみ、まあ色んな仕事をこなしてきたものだ。

結局、この荒れ果てた酒場で過ごす時間が一番多かった。常連どもは毎晩のようにいざこざを起こし、いきなり刃傷沙汰になることもある。そこからは退屈などと言ってははいられない。

今宵も、いつも通り。アイノックスは、すぐ他の飲んだくれにぶつかる、ぶつけられたほうも、いい気分でははいられない。知らなければ教えてやるが、アイノックスという種族は、自分たちによくない気分を抱いている相手に対して、さらによくない気分になるものなのだ。

ここからはお定まりの展開だ。あにはからんや、瞬時にして椅子が宙を飛び交った。誰が口火を切ったのかなど既にどうでもいい。傭兵とは自分の部隊のために動くものだ。くすぶっているだけじゃ憂さは晴れないのだから。

## 特別ルール:

各キャラクターの初期位置は、それぞれ別個のモンスターに隣接するヘクスにしてください。

マップ上の各モンスターは、あなたたちの敵であるだけでなく、他の全モンスターの敵でもあります。盗賊とアイノックスは、モンスターの能力カードを共有します。行動順位として、衛兵は盗賊が先で、アイノックスがすぐ後となります。同じく射手も、盗賊が先で、アイノックスがすぐ後に行動します。

目的として数えるのは、キャラクター自身および召喚獣が倒した敵だけです。マップ上の敵の数が、目的を満たすのに足りなくなった瞬間、このシナリオは失敗となります。

## 終幕:

手当たり次第にぶっ飛ばしすぎた。飲み過ぎた深夜のように頭がくらくらする。乱闘の熱は徐々に冷め、机にもたれかかった。そこでひとつの感情に打ちのめされた。

満たされない? いつもならこんな不満なんか、こうした喧嘩のひとつでもすれば吹き飛んだものだった。なのに今宵は、なぜか心を蝕む虚しさを埋めることができない。

もっと価値のある人生があるのではないか? この憤怒と欲望の巣窟で、無為に過ごしすぎた。このままでは、この酒飲み連中に紛れて自分というものが消えていく。だが、まだ遅くはない。自分の運命は自分でつかみ取るものだろう? ほんとうの冒険というものを探しに行こうじゃないか。必要なのは、自分を変えるという決心だけだ。

使用する  
地形タイル:

11a  
12b

