

# GLOOMHAVEN

## 無限の彼方へ

ようこそ、第3回『グルームヘイヴン』の参加型キャンペーン〈無限の彼方へ〉へ！4ヶ月以上の時を経て、このように新規のシナリオ10本へと成長しました。毎回の先の展開は、あらかじめ仕組まれたものではなく、参加者の選択によって常に変化していきました。ではここに遊びかたを記載致します：

このミニ・キャンペーン〈無限の彼方へ〉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〈無限の彼方へ〉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。個人クエストを進めることもできません。したがって新規の1レベルのキャラクターを作成する必要があります。初期6クラスからでも、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かまいません。加えて『グルームヘイヴン 解明篇 忘れられし輪』で登場する新クラス、ディヴァイナーを使用することもできます。

作成したキャラクターは、通常どおり30ゴールドずつ所有しています。既に本体のキャンペーンで解放されている全アイテムから、自由に購入してください。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。すなわち経験値をもらい、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。シナリオの間に街に帰る必要はありません。それでも必要なだけの経験点やお金があるなら、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、能力カードを向上したりできます（既に解放されている場合）。

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：牢獄からの脱出

## 序幕：

擦りきれた爪で、レンガの壁に刻みつけた、いくつもの線を睨みつける。斜線——斜線——斜線——交差。斜線——斜線——斜線——交差。いくつもいくつもいくつも。

思えば、この狭苦しい牢獄に放りこまれて117日も経っている。もはや日時感覚すらおぼつかない。何時間もただ壁を眺め、眠っては起きて、次の印を壁に刻みつける。何度も何度も何度も。

憂鬱と恐怖とが、重苦しい毛布となって覆いかぶさってくる。出してもらえないため、ここがどこなのかを推測できるものは何もない。おおよそ一日に一度、扉の差し入れ口から食べ物が提供される。それが、この冷たい壁の向こうにいる何者かとの唯一の接点だ。

どうやってここまで連行されたのか、思い出そうとしても判然としない。かつては港町グルームハイヴンで傭兵をしていた——これは間違いない。《逢魔》と呼ばれる何者かを調査していた？ それも間違っていないと思えるが、しかしそこで一体何が起こったのか？ いくつか遺跡などを発見した。そして戦闘で制圧されて……そこまでしか思い出せない。

目覚めるとここにおいて、終わりなき苦難を味わっている。あるいはここは死後の世界なのかもしれない。過去のすべてのおこないが、諸君を罰するべく、永遠に襲いかかってくるというわけだ。

ところが、その終わりが突然訪れた。

恐怖の毛布は消え去った。目の前の扉が、きしみながら開いていく。その向こうには、諸君同様、困惑している看守たちがいた。

かつて諸君は偉大なる戦士であったが、拘束によって相当腕がなまっている。ではあるが「もしあの扉が開いたら、どう行動しようか」と、何度も何度も夢に見てきた。ここでの境遇のすべてを鑑みるに、これは正当なる怒りである。

躊躇など、あるはずもない。こんな牢獄には、もう一秒だって留まっていたくない。脱獄を果たすか、それがかなわなくば、むしろ死を願おう。

## 特別ルール：

シナリオ上の効果として、各キャラクターは攻撃修整の山に、①カードを3枚加えてください。

扉 a は、両方ともシナリオ開始時に開きます。扉 b は両方とも施錠されており、指示があるまで開きません。

いずれかのキャラクターが脱落したなら、パーティはこのシナリオに敗北します。

## セクション接続：

この部屋の全3体のハロワー寄生体を倒したなら、次ページのセクション1を朗読してください。

いずれかのキャラクターが感圧板 ① 上で手番を終了したなら、次ページのセクション2を朗読してください。



## 配置図：

使用する  
地形タイル：

A1a  
A2a  
A3b  
A4b  
E1a



## セクション1

### 凶暴な隣人:

最後のハロワーが悲鳴をあげ、蟲は群れ全体として滅んでいく。差し迫った脅威は排除されたのに、何かがおかしい。

閉じていたふたつの扉が、きしみながら開いていく。ハロワーの存在こそ、これらの扉が閉ざされていた要因だったのだ。あの奥に、お宝があるのではないか……。

地面が揺れるほどの咆哮が、そんな甘い考えを掻き消した。

熊だと？ ここはいったい、どんな牢獄なんだ？



洞熊

棲み処  
(x2)

### 特別ルール:

扉 **b** を両方とも開けてください。

洞熊はパーティの敵であり、さらには洞熊以外の全タイプのモンスターの敵です。

## セクション2

### 強固な警備:

見てわかる脱出手段は他になく、最良の結果となることを願いつつ、床のスイッチを踏んだ。すると君は輝かしき光に包まれ、気づくと全く新たな場所へと転移していた。

残念ながら、そこはまだ明らかに牢獄内であり、多くのハロワーの看守とともに、施錠された扉が並んでいる。そして押せばどうにかならだろう、別のスイッチもある。

### 特別ルール:

感圧板 **1** 上で手番を終了したキャラクターを、任意のヘクス **c** に再配置します。ヘクス **c** は、移動やモンスターの狙いの際には感圧板 **1** と隣接しているとみなしますが、視線は通りません。加えてモンスターもキャラクターも、**1** から **c** へは移動できますが、**c** から **1** へと逆に移動することはできません。

扉 **1** は両方とも施錠されており、指示があるまでは開きません。

ハロワー  
寄生体石柱  
(x6)

### セクション接続:

この部屋のアロワー寄生体（上級）が倒されたら、次ページのセクション3を朗読してください。

いずれかのキャラクターが感圧板 **2** 上で手番を終了したなら、次ページのセクション6を朗読してください。

新たな  
配置図:



新たな  
地形タイトル:

B2b  
B3b  
M1a



## セクション3

### 敗北した看守:

これだけ長い間投獄されていたのだから、看守をぶっ倒すというのは、とてもすっきりしそうな考えだった。奪われた数ヶ月の責任は、少なからず連中にもある。今までのすべての退屈と痛みの憂さを、ここで晴らそう。そんなふうに恨みつらみをお返ししているうちに、あの偉そうだったハロワーもやがて倒れた。こいつなら、ここから脱出できる鍵を保有しているに違いない。

#### 特別ルール:

この上級ハロワーは、倒されても旧貨幣トークンを落とさず、その代わりに目標の宝箱タイルを落とします。



(x1)

#### セクション接続:

この目標の宝箱タイルを略取したなら、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4

### 敗北した屍者:

息を止めて屍者を斬り刻むと、ついにはその膨らんだ肉体がしぼんでいく。膝をついたが、皮下の脈動は激しさを増している。腹部の斬り傷は広がり、黒い液体が噴き出してくるが、その奥からはまばゆい光が見えた。

その屍者は空中浮揚を始めた。体内からの光は四方八方に発散し、思わず後じさる。光が、その恐るべき怪物を呑みこんだかと思うと、とうとうその体が裏返しになった。光は弱まり、そこには脈動する空間の裂け目だけが残されていた。これは、他の次元界への扉だ!

#### 特別ルール:

この上級屍者は、倒されても旧貨幣トークンを落とさず、その代わりに番号があるシナリオ補助トークン1枚を、そのヘクスに落とします。これは出口です。このヘクスで手番を終了したキャラクターは、マップ上から除去され、このシナリオにはこれ以上関わることはできません。そのキャラクターの召喚獣も、同様に除去されます。

#### セクション接続:

全キャラクターがマップ上から除去されたら、次ページのセクション9を朗読してください。

## セクション5

### 敗北した捕虜:

連中を殺したところで何ら喜びを感じないが、この敵意に満ちた射手を説得するなどできそうにない。ともかく強力な弓矢を何とかしなくては。

後方に控えていた射手のリーダーが倒れた時、その死を無駄にするまいと、遺体をまさぐって使えそうなものがないか物色した。

#### 特別ルール:

この上級の街の射手は、倒されても旧貨幣トークンを落とさず、その代わりに目標の宝箱タイルを落とします。



(x1)

#### セクション接続:

この目標の宝箱タイルを略取したなら、次ページのセクション8を朗読してください。

## セクション6

### 牢獄の暴動:

今度こそ、ここからオサラバして自由になれることを期待して、スイッチを押した。ところが部屋の両端からカチッという機械音が反響し、扉が二つとも開いた。その向こうには数多くの囚人がいた。

一方は、クロスボウを手にした人間の団だ。鎧の記章に見覚えはないが、そんなことはどうでもいい。連中も君と同じ考えのようで、あらゆる犠牲を払ってでも、邪魔するのは何でも殺すつもりだ。

もう一方は、よろよろと歩む死体の一団だ。かつて人間だったようだが、肉体の腐敗は進み、極めて残忍かつ非情になっている。奥に控える大きな奴は特段に恐ろしく、脈打つ肉体を、球根のような外殻がかろうじて収めている。どこか……不安定である。



街の射手



生ける屍者

#### 特別ルール:

扉①を両方とも開いてください。

生ける屍者は、パーティの敵であり、さらには生ける屍者以外の全タイプのモンスターの敵です。街の射手は、パーティの敵であり、さらには街の射手以外の全タイプのモンスターの敵です。

#### セクション接続:

生ける屍者(上級)が倒れたら、上記のセクション4を朗読してください。街の射手(上級)が倒れたら、上記のセクション5を朗読してください。





## セクション7

### 想定外の発見:

ハロワーのぼろ布を調査したが、全く役に立ちそうもない。諦めようとおもった瞬間、その布に微かに宿る魔力に気づいた。

### 特別ルール:

この宝箱タイルを略取したキャラクターは、アイテム105番〈ノミ喰いのショール〉を獲得します。

## セクション8

### 期待通りの発見:

貴重品を求めて射手の遺体を静かにまさぐるうち、小さな金貨袋を見つけた。この弓も何かに使えそうだ。

### 特別ルール:

この宝箱タイルを略取したキャラクターは、10ゴールドとアイテム9番〈貫通の弓〉を獲得します。

## セクション9

### 終幕:

無限に続くプリズムの虚空を落ちていくなか、諸君の実体は歪み、ひび割れていく。解放されはしたが、あの牢獄は、既に自身たちの世界から遠く離れた次元界にあったのではないだろうか。

今は、故郷から遠ざかっているのか近づいているのか判然としないが「遠近」という概念自体、ここではほとんど意味を持たなさない気がする。

やがて光の点滅は治まり、しっかりとした足場に立っていた。浮遊する岩の足場である。周囲では、くすんだ青や紫の光のカーテンが、流れるように動いている。

足場の中央は煌めき、誘っているかのようだ。心の奥のどこかで、この煌めきの意図を知っているような気がする。旅の道案内をしてくれるのだろう。ここで、今からどこに行くのか決断しなければならない。諸君は煌めきに近づき、手を伸ばした。

### 報酬:

各人20XPずつ

各人チェックマーク✓2つずつ