

前提条件：なし

目的：《略奪王》を倒す

### 序幕：

そんな夢はさておき、ついに洞窟を見つけた。不意打ちを狙い、夕暮れまで突入を待つ。そして暗闇に乗じて静かに近づいていく。ところが空気が薄くなった。

周囲がほんの一瞬で、恐ろしく見慣れたものと、完全に異質なものと分離する。赤い空、黒く脈打つ大地、そして魔神の群れが諸君を引き裂こうと迫ってくる。そんな光景はすぐ消え失せ、目の前にはさっきまでの洞窟があったが、どういうわけか、その奥から血に飢えた金切り声が聞こえてくる。

そして鉤爪が現れた。はじめは、また別の幻影かと思った——かの恐ろしき場所に一瞬舞い戻ったのかと。そして真実を知った——その黒き鉤爪は、次元間の構造を引き裂いているのだ。こちらに向かって来るその姿は、極めてリアルである。

その向こうに洞窟の入口が見える。少し前まで、それは襲撃の標的であった。だが今は避難所になり得る。ところがこの洞窟も、現実から少し遊離しているようである。通常の湿った洞窟へとつながる暗き穴と、異質のさらに暗き入口というふたつのリアリティの間で、ゆらめきながら光を放っている。

### セクション接続：

このシナリオでは、ラウンド数を管理する必要があります。

偶数ラウンドで扉 **a** に足を踏み入れたキャラクターは、普通に洞窟内へと進んでいきます。次ページのセクション4を朗読してください。

その一方で、奇数ラウンドで扉 **a** に足を踏み入れたキャラクターは、より暗い場所へと進みます。次ページのセクション5を朗読してください。

### 配置図：



使用する  
地形タイル：

D2b  
E1b  
J1b  
M1b



黒夜の  
魔神



丸太 (x2)

## セクション1

### 時間の拡張：

現実が二つの別々の次元界に分岐しているので、周囲のすべてがそのぶん遅く見えた。魔神も略奪隊も、カタツムリのような速度だが、諸君は何の影響も受けていない。この状況を生かして行動を起こそう。

### 特別ルール：

地形タイル「D2b」と「L2a」のそれぞれに、少なくとも1体のキャラクターか召喚獣がいる限り、「D2b」と「L2a」上のすべての敵に、次の特別ルールが適用されます。

## セクション2

### 不意打ち：

別の次元界を利用することによって、気付かれることなく洞窟内に侵入することができた。奥にはトゲのある連中が寝ているではないか。これなら簡単にことが済みそうだ。

### 特別ルール：

「D2b」が公開されるまで、次の特別ルールを適用します：

この部屋の全ヴァームリングの斥候は熟睡しており、一切行動をしません。熟睡中のヴァームリングの斥候に隣接しているキャラクターか召喚獣は、攻撃アクションを宣言しつつも、そうせずその代わりに即座にそのヴァームリングの斥候1体を倒すことができます。通常どおり攻撃するのであれば、そのヴァームリングの斥候は目を覚まし、次のラウンドからは通常どおり行動を開始します。

## セクション3

### 突然の変転：

慎重に移動していくうち、周囲の亀裂がわずかに揺れ、驚くべきことに移動し始めた。出来る限り素早く反応したが、避けきれない恐れがある。

### 特別ルール：

全「光の霧」タイルを、1ヘクス左へ移動させます。



### セクション接続：

次の奇数ラウンド終了時、3ページ先のセクション12を朗読してください。

## セクション 4

### 廃墟の奇襲:

洞窟の奥で、外での剣戟で目を覚ましたばかりの略奪隊を見つけた。何とか奇襲にはなったようだ。

有翼の射手もいるが、幸運なことに洞窟内では飛ぶことはできない。他にトゲで覆われた小さな亜人どもが威嚇してきた。

### セクション接続:

セクション5が既に朗読されていたなら、即座に前ページのセクション1を朗読してください。

扉 **b** が開かれたら、次ページのセクション7を朗読してください。



盗賊の  
射手



ヴァームリング  
の斥候



石箭  
(x2)



## セクション 5

### 闇の抱擁:

闇の脅威に対して、逃げるのではなく立ち向かうことを選択し、異質な領域へとつながる煌めく次元扉へと足を踏み入れた。予想どおり魔神が待ち受けていたが、たいした数ではなかった。

ここを利用すれば、現実世界の洞窟をすり抜け、本来の目標まで忍び寄り手助けにはならないだろうか？ 部屋の反対側にあるのは、元の世界へと戻るための次元扉のようだ。



深淵の  
怪魔



黒夜の  
魔神

新規の  
地形タイル:

L2a

### 特別ルール:

奇数ラウンドにヘクス **a** に移動をしたキャラクターは、**c** (もしくはそこが空いていなければ至近のコマのないヘクス) に即座に再配置します。その後、そのキャラクターは手番の続きの行動を続けることができます。

### セクション接続:

既にセクション4が朗読されていたなら、即座に前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ヘクス **d** まで進んだら、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 6

### 旅の終わり:

多くの混沌を経て、洞窟の奥へと辿り着いた。ここに何を期待すればよかったのだろうか？ とにかくそこには無骨な男がおり、諸君の攻撃に明確に怒っている。

だがその姿に、何かしらの違和感を覚えた。男が構えると、その剣身が、この場に満ちる闇の力で輝いていることに気づかされた。この男が、この闇の源であるかどうかは問題ではない。諸君はここに仕事をするために来た。そして、それを終わらせる。ただそれだけだ。

### 特別ルール:

ボスたる《略奪王》は、盗賊の首領のデータシートを使用してください。

特殊アクションは次のとおり:

### ボスの特殊アクション 1:

召喚: ヴァームリングの斥候 1 体 (キャラクター 2~3 人ゲームなら通常の、4 人なら上級の)

### ボスの特殊アクション 2:

「移動  $\blacktriangleleft + 0$ 、攻撃  $\star + 0$ 」。この攻撃でダメージを受けた召喚獣は、倒されます。この攻撃でキャラクターがダメージを受けたら、次々ページのセクション11を朗読してください。

### セクション接続:

《略奪王》が倒されたら、次々ページのセクション14終幕を朗読してください。



《略奪王》  
(ボス)



石箭  
(x2)

## セクション 7

狩りは続く:

洞窟の奥へと戦いながら抜け、多くのトゲのある奴らと対峙することになった。直前の部屋での戦闘で眠りから目覚めさせてしまい、あまり機嫌はよろしくない。

### セクション接続:

既にセクション5が朗読されていたら、即座に右記セクション8を朗読してください。

扉 9 が開かれたら、前ページのセクション6を朗読してください。

## セクション 9

任務復帰:

短い落下の感覚の後、再び略奪隊の洞窟に舞い戻る。トゲトゲの小さな巫人が、今にも壊れそうな粗末な寝台で寝ていた。不運なことに、他の次元界の影響はまだ残っている。部屋のあちこちに亀裂が口を開け、諸君を吸いこもうと待ち構えている。

### 特別ルール:

ヘクス **i** に移動したキャラクターを、**e** (もしくはそこが空いていなければ至近の空ヘクス) に即座に再配置します。その後、その手番の続きを実行できます。

### セクション接続:

引き続き、右記セクション8を朗読してください。

## セクション 10

兎穴を下って:

一步間違え、再び暗闇に落下し、不吉なエネルギーが充満する場所に出た。

さっきは簡単に出ることができたのに、今はここに永遠に留めようとしてくる。

### 特別ルール:

「光の霧」ヘクスにいたキャラクターは、即座にヘクス **i** の1つ (それらが空いていなければ至近の空ヘクス) へ再配置します。その後、それが手番キャラクターであれば、手番の続きを実行してください。

毎ラウンド終了時、各キャラクターや召喚獣は、ヘクス **i** 方向に牽引  $\leftarrow$  2 されます。この特別な牽引では、敵をも通過します。



ヴァームリングの斥候

## セクション 8

複雑な状況:

### 特別ルール:

各 **f** ヘクスに「光の霧」を表す何らかの同一のタイルを配置してください。このとき各 **f** ヘクスにいたヴァームリングの斥候か召喚獣は、すぐさま倒されます。光の霧は障害物として扱います。

### セクション接続:

扉 **i** が開かれておらず、セクション4がまだ朗読されて「いない」なら、即座に前ページのセクション2を朗読してください。

扉 **i** が開かれており、かつセクション4がまだ朗読されていない場合、前ページのセクション4を朗読してください。

「光の霧」配置時に、いずれかの **f** ヘクスにいるか、自分から「光の霧」ヘクスに移動したキャラクターは、下記セクション10を朗読してください。

次の奇数ラウンドの開始時、2ページ前のセクション3を朗読してください。

扉 **g** が開かれたら、前ページのセクション6を朗読してください。

新規の地形タイル:

N1a



深淵の怪魔



黑夜の魔神



### セクション接続:

いずれかキャラクターが、いずれかのヘクス **i** に移動したなら、即座に次々ページのセクション17を朗読してください。

いずれかのキャラクターがヘクス **i** に移動したなら、即座に次ページのセクション13を朗読してください。

## セクション 11

### 破滅の黒き刃:

《略奪王》の剣に斬りつけられた君は、その純粹なる闇の力に呑みこまれ、虚空に落とされ、必然的に憎悪に満ちた魔神どもがいる、悪夢のような次元界へと着地した。

部屋の中央で、何かが手招きをしている。それは永遠に君と一緒にすることを望んでいる何かであり、思わず恐怖で戦慄が走った。

#### 特別ルール:

ボスの特殊アクション2でダメージを受けたキャラクターを、即座に **h** のいずれか（それらが空いていなければ至近の空へクス）に再配置します。

地形タイル「N1a」が既に配置されているなら、それはそのままにして、ここから先は朗読せず、今までの状態やルールのまま続行してください。

毎ラウンド終了時、各キャラクターや召喚獣は、へクス **i** 方向に牽引  $\blacktriangleleft$  2 されます。この特別な牽引では、敵をも通過します。

新規の  
地形タイル:

N1a



深淵の  
怪魔



黒夜の  
魔神



毎ラウンド終了時、この地形タイル上にいずれかのキャラクターがいるなら、**i** の隣接へクスに、黒夜の魔神（通常）1 体を発生させます。

#### セクション接続:

いずれかキャラクターが、いずれかのへ

クス **i** に移動したなら、即座に次々ページのセクション17を朗読してください。

いずれかのキャラクターがへクス **i** に移動したなら、即座に次ページのセクション13を朗読してください。

## セクション 12

### 次なる転移:

#### 特別ルール:

全「光の霧」タイルを、1へクス右上に移動させます。

#### セクション接続:

次の奇数ラウンドの終了時、次ページのセクション16を朗読してください。

## セクション 13

### 逃げ道なし:

引き寄せられる力に抵抗できず、奈落へと転がり落ちていく。恐怖に屈し、視界が暗転する。落ちて、落ちて、さらに落ちて……

#### 特別ルール:

へクス **i** にいたキャラクターは、このシナリオから除外されます。

#### セクション接続:

このシナリオの完遂時、シナリオから除外された全キャラクターは、次ページのセクション15の終幕を朗読してください。

この方法で全キャラクターがシナリオから除外されたのなら、やはりこのシナリオは成功裏に完遂となり、セクション15を朗読してください。

## セクション 14

#### 終幕 A:

再度、正義は勝利を収めた。諸君は村を悩ます悪と戦い、倒した。それによって「闇の異次元界が存在する」という情報が、ことごとく消えていく。

そもそも連中の起源はどこだったのか？ よく思い出せない。

一分前には、もっと多くの仲間がいたのではなかったか？ これもよく思い出すことができない。

覚えていることといえば任務だけで、その任務は完了した。意気揚々と村に戻

り、また祝宴に参加しようじゃないか。すると当たり前のように、村長が「次なる問題解決のために手助けをしてほしい」と近寄ってくる——諸君にしかできないことなのだ。

むろん諸君はその問題を解決し、再び意気揚々と戻ってくる。そしてまた違う仕事があてがわれ、凱旋して戻る。無限に続くように思えるが、諸君はそれを楽しんでいる。戦闘は、生きる意味をもたらしてくれる。勝利は、仕事が完了したことを証明してくれる。

こうして無限に続いていくのだ。

ただ一度、一瞬だけ「真実から目をそむけさせるためだけに、この問題だらけの不自然な世界に配置されたのではないか」という考えが湧きあがった。より高度な目的に迫り着かせないようにするための、一種の壮大なる

ショーなのではないか？

実におかしな考えだ。すぐに頭のなかの疑念を振り払った。たとえもし、それが真実であったとしても、諸君はそうしてくれた相手に対して感謝しなかった。

ここにいれば幸せで、力強く、重要な存在でいられるのだから。

〈無限の彼方へ〉

完

## セクション 15

### 終幕 B:

永いあいだ、感覚も力もないまま落ちていく。いつから落下し続けているのかさえ思い出せないほど、あまりにも永いあいだ落ちている。すべての思考が消えていく。以前過ごした世界のことも、そのまた前の世界のことも覚えていない。仲間のこと、成し遂げた偉業のことも、全て記憶から消え去った。

君は、何もない無限の亀裂をくぐり、終焉から終焉へと変転する空虚な意識だ。すべてが無に帰す恐怖で、しばらくは心が悲鳴を上げていたが、最終的に無と比類すべきものは一切なくなった。

無こそが君であり、唯一の現実であり、漆黒に満ちていた。

この状況について瞑想する。意識の一部は、自分というものを見出した、この不自然な構築世界（それが何であれ）から、何とかして自由になろうともがいていた。その自由への探求こそが、この次元界に小さな亀裂を生み出した。その亀裂の裏から、リアリティを覗き見ることができる。無限に無意味な現実世界を。

意識のなかに取っ掛かりとなる糸口でも残っていたなら、それについて瞑想することもできたろう。だが今の君には、もはやそんなものなどない。

そのかわり、君という存在はすべて呑みこまれてしまった。永いあいだ、落ち続けるしかないのだ。

〈無限の彼方へ〉  
完

## セクション 16

### 最後の転移:

#### 特別ルール:

全「光の霧」タイルを、1ヘクス右下に移動させます。



## セクション 17

### 脱出:

無数の夢のなかの虚無に直面し、掻き分けて何とか脱出しようとする。略奪隊と村人のいる世界へと戻れることを期待し、亀裂のひとつへと飛びこむ。だがこの脅威は、すぐにもまた迫ってきそうだった。

#### セクション接続:

ヘクス **j** にいたキャラクターを、即座に前々ページのセクション7の **k** (空いていなければ至近の空ヘクス) に再配置します。手番キャラクターであれば、続きの行動を実行できます。