

煌めきに向かいながら、心の中で、どの道を思い浮かべるのか？

- ① 故郷へ戻る道
- ② 未知なる冒険への道
- ③ 決断できず、そのまま煌めきについていく

亀裂

心の中に目的地を定める。気づくと再び落下しており、何も見えなくなる。代わりに脳裏に次々と情景や感情がよぎる。そのなかでも特に印象の強い三つに集中する。

一つ目は、巨大な動植物が棲息する緑豊かな山岳の風景。驚異に圧倒される。

二つ目は、紫の雲に満ちた混沌の嵐のガス惑星系。混乱と無力感に満たされるが、強い好奇心も生まれてくる。

最後は、岩と土と骨の不毛な荒地。大きな喪失感に蝕まれるが、勇気ある決断も湧いてくる。

進む道を明確化するために、もう一度決断する必要がある。

選択 A： 巨大な森を選ぶ。

選択 B： 紫色の嵐を選ぶ。

選択 C： 岩だらけの荒地を選ぶ。

181

亀裂

行き先を決断するとすぐ、暴れ狂う嵐の中なかへと落ちていく。強風が諸君を激しく揺さぶり、周囲では雷鳴が響きわたる。

進行方向を制御できないまま、いくつかある大きな紫のガス惑星の一つに転落し、そこで降下は止まった。ガス密度は濃く、浮遊感があり、ほとんど液体のようなのに、問題なく呼吸できた。渦巻く雲のせいで何も見えないが、努力すれば浮かびあがりながら、周辺を探ることはできそうだ。

惑星表層まで浮かびあがると、周囲が分かる程度には視界ははっきりしてくる。多くの紫の惑星のあいだの空間で、いくつか白い光が合体し、ぼんやりとした形状をとる。この《光》は、諸君の周囲を踊りながらついてくる。やはり誘っているようだ。反対の眼下方向からは、何かしらの喧騒が聞こえてくるが、詳細はよく分からない。

選択 A： 《光》についていく。

選択 B： 騒がしい方向へと跳び降りる。

182

前提条件：なし

目的：全攻撃を跳ねのける

序幕：

奇妙な《光》を追いながら、ガス惑星の表層を漂う。《光》はすぐさま上昇し、別の離れた惑星へと向かっていく。大声で呼び戻そうとすると、他の《光》の群れが諸君を取り囲み、持ちあげてくれた。

光輝とともに嵐のなかを進み、稲妻を避けつつ、付近で星団を形成する小天体群に近づく。飛んでいるあいだ、《光》が心に直接語りかけて来た。

「我らは今も、争いのさなかにあります。我らが《大いなる嵐》に救済を祈るやいなや、その聖なる口から、貴殿が降りてきました」

「貴殿は、そのような不可思議かつ強大な存在です！ 貴殿は我らが願う救済そのものに相違なく、《大いなる嵐》の力を信じない存在、すなわち我らの宗派を根絶やしにしようとする迫害者の一派を、粉碎することでしょう」

「《大いなる嵐》の力は本物です。そしてそれは貴殿の力で証明されることでしょう！ それこそが聖なる摂理なのです！」

不意に諸君は、星団を形成する五つの小天体のうち、小さな一つに着陸していた。

複数のガス惑星のあいだを、何百もの白い《光》が飛び交う。諸君が今置かれている状況を整理し直していると、遠くから暗い影から成る海が接近してきた。

「あれが迫害者です！」再び《光》が語る。「貴殿は間に合いました。《大いなる嵐》は、貴殿の力を以て、我らを守ってくれることでしょう！」

各惑星から来る白い《光》は、敵の攻撃に備え、統率された軍隊のように、攻撃集団を形成する。まだ諸君の周囲に留まっている《光》もあり、この星団のなかで諸君を誘導してくれるようだ。

迫りくる黒い海もまた、黒い光の殺戮集団を形成していく。何が神聖で何がそうではないのかわからないが、残された道は戦うことだけのようだ。

特別ルール：

シナリオ開始時、すべての部屋を準備します。地形タイル「C1a」「C2b」「D1a」「D2a」「M1a」は、この星団内の異なる



古代の大砲



街の衛兵

八つ裂き
ドレークヴァームリング
の斥候負傷
の罠 (x3)使用する
地形タイル：C1a
C2b
D1a
D2a
M1a参照用の
地形タイル：G2a
N1a

無限の彼方へ 2: ガス惑星

「小天体」を表し、各キャラクターは、その間を移動できます。「G2a」と「N1a」の地形タイルは紫のガスを象徴し、通常のように使用せず、単に小天体間の位置関係を測る目安にします。たとえば **b** と **f** は4ヘクス離れていることがわかります。

各小天体の端は壁とみなさず、視線を遮りません。射程が届くのであれば、他の小天体上の対象にも攻撃することができます。

端は壁ではないので移動を遮らず、通過して他の小天体に移動することもできます。キャラクターが小天体の端から出るには、1移動力を消費し、その方向にずっとまっすぐ進ませ、他の小天体のヘクスに到達したら、そこで移動を終了させます（これを「慣性移動」と呼びます）。残っている移動力があっても喪失します。たとえば、**b** にいるコマが、その小天体の端を抜けて「移動 2」で右上方向に移動すると、慣性移動で **f** に到達します。ここで残っていた1移動力は失われ、改めて別の移動能力を使用しない限り、それ以上の移動はできません。

モンスターと召喚獣は、みずからこの慣性移動を行うことはできません。何らかの強制

移動や、操られない限り、同じ小天体上に居続けます。

キャラクターが慣性移動をおこなったのに、その直線経路上に他の小天体のヘクスがない場合、その移動はなかったことになり、その代わりに畏ダメージを受けます。モンスターや召喚獣が同じ状態に陥った場合、その代わりに倒されます（モンスターが倒されたなら、移動前のヘクスに旧貨幣トークンを1個置く）。慣性移動の先に、小天体のヘクスはあるものの、他のコマが既にいた場合、やはりその移動はなかったことになり（コマの種類によって畏ダメージを受けるか倒されますが、慣性移動先のヘクスにいたコマにも畏ダメージを与えてください。

街の衛兵はパーティの仲間で、他の全モンスターの敵です。街の衛兵が、ダメージを与えられるか、小天体の端から押し出されそうになったとき、同じ小天体にいるキャラクターは、手札から1枚もしくは捨て札から2枚喪失することで、そのダメージもしくは押し出しを無効にできます。

街の衛兵がいない小天体は「占拠」されたと見なされます。占拠された小天体上の全キャラクターは畏ダメージを受け、他の任意

の小天体の任意の端のヘクスに再配置してください。その後、その占拠された小天体は、その上に残っている全コマと共にゲームから除外されます。全小天体が占拠されたら、パーティはこのシナリオに敗北します。

小天体「C1a」もしくは「C2b」が占拠されるごとに、小天体「M1a」上の全キャラクターおよびパーティの仲間は、毎ラウンド終了時、1ダメージ受けます。小天体「D1a」もしくは「D2a」が占拠されるごとに、小天体「C1a」もしくは「C2b」上の全キャラクターおよびパーティの仲間は、毎ラウンド終了時、1ダメージ受けます。小天体「M1a」が占領されると、全キャラクターおよびパーティの仲間は、毎ラウンド終了時、1ダメージ受けます。これらのダメージは合算され、1回分のダメージとみなします。このダメージは、シナリオ上の効果です。

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。第2ラウンド終了時、次ページのセクション3を朗読してください。

セクション1 戦闘の軌跡:

次なる攻撃に備えていると、足元の小天体がいきなり動き始めた。これには準備はできていなかった。これら小天体同士の関係は、想像していたほど不変ではないようだ。

特別ルール:

全ヴァームリングの斥候を、同ランク（通常または上級）の古代の大砲と置き換えてください（変身）。変身後のモンスターは、変身前のモンスターのダメージと状態をそのまま引き継ぎます。さらに「D2a」上に、図のように新規のモンスターを発生させます。これら変身後および新規のモンスターは、次のラウンドまでは行動しません。発生

予定のヘクスに他のコマがいた場合、至近の空ヘクスに発生させてください。

さらに **b** **c** **d** にヴァームリングの斥候を発生させます。キャラクター2人ゲームならすべて通常の、3人なら **c** だけ上級の、4人なら **b** **c** が上級のヴァームリングです。

「C2b」を右下方向に1ヘクス移動させてください。

セクション接続:

第6ラウンド終了時、次ページのセクション4を朗読してください。



セクション2 終焉近し:

残存兵力の半分程度が、次なる降下を始める。さらには暗黒物質の背後に、再び不穏な雲が集まって来る。少しばかり溜息が出た。多分なんとかなるさ。多分。



古代の大砲



ヴァームリングの斥候

特別ルール:

全ヴァームリングの斥候を、同ランク（通常または上級）の古代の大砲と置き換えてください（変身）。変身後のモンスターは、変身前のモンスターのダメージと状態をそのまま引き継ぎます。

b **d** **e** **f** **h** に、ヴァームリングの斥候を発生させます。キャラクター2人ゲームならすべて通常の、3人なら **b** **d** **h** は上級の、4人ならすべて上級のモンスターです。

「C1a」と「C2b」を、右方向に2ヘクス移動させてください。

セクション接続:

第10ラウンド終了時、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

増援部隊:

侵略者を押し返し始めると、黒い光が第二波の降下を始め、新たな兵を形成した。そればかりか、既存の敵もまた、より致命的な形態へと変貌していった。

「我らの敵は、そう簡単には降参してはくれません」《光》が言う。「辛く厳しい戦いの準備を！」

特別ルール:

全ヴァームリングの斥候を、同ランク（通常または上級）の八つ裂きドレークと置き換えてください（変身）。変身後のモンスターは、変身前のモンスターのダメージと状態をそのまま引きつぎます。さらに「C1a」上に、図のように新規のモンスターを発生させます。これら変身後および新規のモンスターは、次のラウンドまでは行動しません。発生予定のヘクスに他のコマがいた場合、至近の空ヘクスに発生させてください。



古代の
大砲



ヴァームリング
の斥候

さらにキャラクター2人ゲームなら **a** **c** **i** に通常のヴァームリングの斥候を発生させます。3人なら **a** **i** **e** には通常の、**c** には上級のヴァームリングの斥候を発生させます。4人なら **a** **e** **g** には通常、**c** **i** には上級のヴァームリングの斥候を発生させます。発生箇所の小天体が既に存在しない場合、対応するモンスターは発生させません（これは、このシナリオでは以後一般的なルールとなります）。

セクション接続:

第4ラウンド終了時、前ページのセクション1を朗読してください。

セクション 4

変転する肉体:

対立勢力は、数を減らしたとはいえ、いまだに残存兵は少なくない。小天体は軌道を変え続け、敵の新たな波も到来する。

特別ルール:

全ヴァームリングの斥候を、同ランク（通常または上級）の八つ裂きドレークと置き換えてください（変身）。変身後のモンスターは、変身前のモンスターのダメージと状態をそのまま引き継ぎます。さらに「C2b」上に、図のように新規のモンスターを発生させます。これら変身後および新規のモンスターは、次のラウンドまでは行動しません。発生予定のヘクスに他のコマがいた場合、至近の空ヘクスに発生させてください。



古代の
大砲



ヴァームリング
の斥候

f と **g** に通常のヴァームリングの斥候を発生させます。3～4人ゲームなら追加で **h** にヴァームリングの斥候（3人なら通常、4人なら上級）を発生させます。

「C2b」を右下方向に1ヘクス移動させてください。

「D2a」を左上方向に1ヘクス移動させてください。

セクション接続:

第8ラウンド終了時、前ページのセクション2を朗読してください。

セクション 5

最後の一押し:

上空の暗黒物質の残滓が、決戦のために集結していく。確信があるわけではないが、侵略者どものこの最後の攻撃を跳ね返すことができれば、この日の勝利をもぎとることができるように思える。



古代の
大砲



八つ裂き
ドレーク

特別ルール:

a **c** **g** に八つ裂きドレークを、**b** **h** に古代の大砲を発生させます。キャラクター2人ゲームならすべて通常の、3人なら **c** と **h** には上級の、4人ならすべて上級のモンスターです。

「C2b」と「D1a」と「D2a」を、左下方向に2ヘクスずつ移動させてください。

完遂条件:

すべての敵を倒したなら、下記のセクション6を朗読してください。

セクション 6

終幕:

敵の残存兵は壊走し、黒い光の塊も嵐のなかへと逃げていった。

「《大いなる嵐》は、我らを見捨てなかった！」《光》が宣言する。「我らを守ってくれたすべての者に賞賛を！ 損失は大きかったが、それでも《嵐》は我らを見守り、我らの故郷を再建するまで守り続けてくださるだろう」

「かの冒険者どもは、もう戻っては来ないだろう。貴殿はその強さと《嵐》の意志を示された。信仰なき者に、生きる場所などないのです」

報酬:

各人、占拠されなかった小天体1つごとに5XPずつ

アイテム092番〈吸着の指輪〉

占拠された小天体の数を記録しておくこと。