

占拠された小天体の数は？

- ① 4つ
- ② 3つ
- ③ 2つ
- ④ 1つ
- ⑤ ナシ

## 亀裂

のしかかる疲弊のなか、諸君は目的もなく、幾つかのガス惑星の間で漂っていた。小さな文明的な《光》は、再び集結していく。戦闘によって支払った大いなる代償のせいで、辺りに蔓延していた失意は、いまだ消えていない。

諸君は諸君で、自身の苦境を呪っていた。この奇妙な次元界に嵌りこんでしまったのは明確だ。けれどここに永遠に存在し続けることもできない。ガス、光、嵐しかなく、糧食も無限ではない。そろそろ移動の頃合いだろう。

この考えを察知したのか、再び《光》が心に語りかけてきた。「お待ちください！ 先の攻撃により弱体化した我らには、さらなる敵がいるのです。貴殿には、まだ我らを守っていただかなくてはなりません！ それに他に行く場所などありませんよ。《嵐》が貴殿をお連れしたのですから、送り出す先もまた《嵐》しか知らないのです」

選択 A：《光》を守るためにここに留まる。

選択 B：《嵐》の元へと戻る。

183

## 亀裂

「《嵐》は貴殿の行いに対して、祝福なさいます！」《光》はそう宣言した。見捨てる決断をしなかったことに対する、歓喜を感じることができた。

「《嵐》のなかを歩き回る巨獣がいるのです。定期的に、我らを喰らいにやって来ます。かつては『かの雲海獣は《嵐》の化身で、我らより税を徴収しているのではないか』と考えたこともありました。けれど今は、疑念を抱いています」

「我らの数は、いまや極めて少数です。この瞬間、あの獣に襲いかかられたのなら、ひとたまりもありません。けれど貴殿の助力があれば、ここに到来する前に、かの獣を倒してしまうことができます。そうしてくれるというのなら、貴殿を《嵐》の中へと送り出しましょう」

「とはいえ、これは危険な計画です。あるいは雲海獣が来るのを、ここで待ち受けることもできません。この我らが故郷で戦うという計画にも、それ相応のリスクがあります。いかががいたしましょうか？」

選択 A：《嵐》の中で獣を狩る。

選択 B：獣がここまでやって来るのを待つ。

184

前提条件：なし

目的：《獣》を倒す

## 序幕：

「これはまた格別の知らせですね！」《光》は興奮しているかのように明滅した。「獣を討伐していただければ、我らにとっては大いなる恩恵です。まさしく《嵐》の意志に相違ありません」

「ええ！ 獣は確かに、我らが《嵐》の、敵の化身に違いありません。もちろん我らは、貴殿を手助けいたします！ さあ、すぐにも狩りを始めましょう！」

残る《光》の多くに取り囲まれ、この天体より上昇を開始する。気づくと《嵐》に向かって飛んでいた。

「心配ご無用！ 《嵐》は我らの味方です！我らは《嵐》の最悪の激怒からも、貴殿を守りぬきます」周囲では雷鳴が轟き、強風が吹き荒れているものの、確かに諸君は邪魔をされず、無傷のまま飛行を続けている。

数分後、完全に混沌に囲まれた状態で《光》は静止した。

「ええ、感じます！ 付近に雲海獣がいます。しかも接近している！ さあ準備を！」取り囲んでいた《光》の一部が、外部へと拡散する。その移動によって、周辺の大気はより穏やかになり、天空の大部分が強風から解放され、安全となった。かの獣が、雲を透かして見えるまで、諸君は万全の準備を整えていく。

はじめは巨大な双眸が光っているだけだった。やがて長く首が伸びてきて、四方八方に無数に突き出した角と、厄介な牙を並べた大口が露わになった。背後に続く体は長く蛇のようなだが、その果ては見えない。

その獣は諸君の存在に狼狽し、辺りに咆哮を轟かせた。

## 特別ルール：

シナリオ開始時、各キャラクターを、マップ上の任意の別個の空ヘクスへと配置します。

この雲海獣は、ひと続きの暗黒の陥穽で表されます。HPは $(20+7 \times L) \times C$ 。攻撃力は4。「反撃 1、射程 2」の能力を有し、流血、毒、足止め、武装解除、気絶および強制移動（押し出しや牽引など）を無効とします。雲海獣の行動とその行動順位は、ボスのモンスター能力カードを使用してください。

頭頂 **a** と尾端 **b** の2つのヘクスの間にある全ての暗黒の陥穽タイルは、雲海獣の胴

体を表しています（頭頂、胴体、尾端を合わせて全身と呼びます）。雲海獣の手番は、次の3ステップで解決します：

1. **侵攻**：暗黒の陥穽タイルが、マップ上に5枚以下なら、新たな暗黒の陥穽タイル1枚を、マップ上のコマのいないヘクスに、次の条件を満たしつつ配置します。この行動を「侵攻」、侵攻に使用する暗黒の陥穽タイルの1ヘクス目を「接部」、2ヘクス目を「突部」と呼びます。「接部」は、頭頂 **a** に隣接し、かつ全身に重ならないヘクスに配置できなくてはならず、「突部」は、全身に隣接せず、かつ至近のキャラクターに対して至近のヘクスに配置できなくてはなりません。これらの条件を満たす位置（侵攻ルート）が複数あるなら、「突部」を中央ヘクス **c** になるべく近くなる侵攻ルートを選んでください。それでもまだ複数の侵攻ルートがあるなら、そのなかからプレイヤーが決めてください。

それでも配置条件を満たせない場合、「接部」は頭頂 **a** ではなく全身いずれかに隣接させてもかまいません。それでも解決できない場合、「突部」も全身いずれかに隣接させてもかまいません。それでも頭頂が他のコマで囲まれているせいで配置できない場合、配置可能になるまで、隣接するうち行動順がより早いコマに「押

出し 1」を実行します。押し出されたコマは、侵攻を阻害しない方向に移動させねばならず、また罨ダメージを受けます。それでも配置できないという稀有なケースに遭遇したなら、可能な限り上記のルールに従いつつ、それ以外の部分はプレイヤー間で判断して進めてください。

雲海獣はこの侵攻の際、負のヘクスの影響を受けませんが、それら負のヘクス上に侵攻する場合、それらの効果を起動します。全身いずれのヘクスも、コマがいると見なします。

侵攻後、「突部」に頭頂を表すトークン **a** を再配置し、以降は新たな頭頂とみなします。既にマップ上に暗黒の陥穽タイルが6枚あるなら、尾端 **b** トークンのある暗黒の陥穽タイルを除去し、それを侵攻に使用してください。尾端 **b** トークンは、こうして除去されたタイルに隣接する暗黒の陥穽ヘクスへと再配置してください（そこが新たな尾端 **b** になります）。

2. **雷電**：尾端 **b** に至近のコマ（敵味方問わず）1体が、罨ダメージを受けます。複数該当するなら、そのなかで行動順がより早いコマが罨ダメージを受けます。

3. **アクション**：能力カードで指定されていても、移動は無視します。攻撃は頭頂を起点に実行します。

使用する  
地形タイル：

N1a

陰風の  
魔神

宝箱 (x1)



暗黒の陥穽 (x6)

## 無限の彼方へ3：雲海獣

雲海獣は、全身どのヘクスも攻撃対象となりますが、1回の攻撃アクションでは一度しか攻撃判定の対象になりません（複数のヘクスを攻撃できるとしても）。ただしキャラクターも召喚獣も、常に最も近い雲海獣のヘクスに対して反撃を受けるか、遠距離攻撃で不利になるかどうかは、その対象ヘクスを基準に判定します。

### ボスの特殊アクション1:

尾端 **b** に至近の（該当事複数なら、より行動順位が早い）キャラクターもしくは召喚獣に隣接させ、陰風の魔神を2体召喚します。陰風の魔神は、キャラクター2人ゲームならどちらも通常、3人なら1体目を上級、4人なら両方とも上級となります。

### ボスの特殊アクション2:

右図のとおり「攻撃+0」の範囲攻撃を実行します。



### セクション接続:

雲海獣の手番の例は、下記セクション1を朗読してください。

雲海獣に隣接する宝箱タイルを略取したら、次ページのセクション2を朗読してください。

雲海獣が倒されたら、次ページのセクション3を朗読してください。

## セクション1:



例1：丸数字はキャラクターで、番号は行動順をあらわしています。この雲海獣の侵攻ルートとして、**d** と **e** の2つの候補がありますが、中央 **c** に近い **d** が選ばれます。雷電は、尾端 **b** にもっとも近いコマである陰風の魔神に適用されます（畏ダメージを受けます）。そしてキャラクター **1** と **2** が、それぞれ雲海獣から攻撃を受けます。



例2：雲海獣は条件を満たす侵攻ができません。そのため **1** を **d** に押し出し、畏ダメージを与えます。それから尾端のタイルを取り、右図のように配置します。新たな頭頂が配置されたヘクスの畏は除去します。 **3** が、雷電による畏ダメージを受けます。その後、陰風の魔神が **3** の隣接ヘクスに召喚されますが、他に空き隣接ヘクスがないため、もう1体は召喚されません。