

これからどうする？

- ① リュスが力を吸収するのを
はばむ
- ② 何が起きるのか待ってみる

亀裂

エネルギーの奔流が、渦と
なってゆっくりと集まり、壊れ
た祭壇とリュスの中へと流れこんで
いく。リュスの絶え間ない嗟い声に、ぞっ
とする。その顔は徐々に変貌を遂げる。皮膚は
ジグザグに裂け、皮下に駆け巡る電流が露わに
なった。

絶対に何かがおかしい。もはや止めようもな
いかもしれない。それでも、とにかくやってみ
なくては。祭壇から引き離そうと、全力でリュ
スに体当たりする。リュスの片手は剣の一本を
握んでいるが、もう一本の剣はひび割れた石に
突き刺さったままだ。

「何をするの？」リュスが文句を言った。
「貴方、私に楯突こうというのね？ ここま
で一緒にやってきたのに？」エネルギーの渦
動は、いまだにリュスとその剣に流れてい
る。そこでもう一本の剣を目にやった。もし
かしたら、本当にもしかしたらだが、この流
れを変えることができるかも知れない。

選択 A： 祭壇に刺さっている剣を取り、エネル
ギーを自分に向けようとする。

選択 B： リュスの持つ剣を叩き落そうとする。

1811

前提条件：なし

目的：リュスを倒す

序幕：

躊躇なく、壊れた祭壇に刺さった剣を手に取った。初めにチクリとした痛みがあったが、剣に《嵐》の力を連携させるべく集中する。一気に風と稲妻の嵐が吹き荒れ、視界は真っ白になった。

体内にすさまじい力が流れ込んでくる。それを剣と同調するのは難しくはなさそうだが、妨害してくる者がいた——リュスだ。今得たこの力を用い、以前より《嵐》のエネルギーを使いこなしているリュスの力を、奪わなければならない。

視界は徐々に戻り、激しい《嵐》の暗雲のなかを飛んでいることに気づいた。けれど、もはや《嵐》に恐怖を憶えることはない。君こそ《嵐》そのもの。これは君の力なのだ。

目の前のリュスは、稲妻をパチパチと爆ぜさせながら、威圧的に睨みつけてくる。「地獄のような場所から連れ出してやったというのに、裏切るというの？ まさか《嵐》の力が欲しいの？ それはダメ！ あれは私の物。この力で、貴方を倒してあげるわね！」

諸君が石の大地まで戻ると、目の前には異様な光景が広がっていた。仲間のひとりが剣

を握り、別の力の渦に呑みこまれてしまったのだ。それによって揺れは増大し、大地は徐々に崩壊していく。

渦からは奇妙な光が放たれ、リュスの周囲に集まってくる——それはリュスの憎しみの具現化のようであった。大地は怒りに満ち、周囲で隆起を始め、諸君の命を締めようとしてくる。この試練を生き延びるには、自身と仲間の両方を守る必要がある。

特別ルール：

《嵐》の力を獲得するキャラクター1人を決めてください。この嵐キャラクターは、霊体となってタイル「N1a」でリュス（トークン **t**）と戦います。その一方でふたりの肉体は、「M1a」上で行動不可のままに残ります（トークン **a** が嵐キャラクター、トークン **b** がリュスの肉体です）。通常通りあらゆる能力の目標にできますが、転移を含む強制移動は無視され、ふたりとも「M1a」で受けるあらゆる攻撃に対して装甲 \blacksquare 5を有します。この両者が実行する全アクションは、「M1a」上にて実行されます。「M1a」上のトークン **a** と **b** に対する治療などの効果は、「N1a」上の嵐キャラクターとリュスに対して適用されます。

「M1a」と「N1a」との間では、転移を含む

一切の移動はできません。

添付ファイル（storm-jpn.pdf）を印刷してください。この4枚の嵐の能力カードを、嵐キャラクターの手札に加えます（嵐キャラクターの手札上限が4枚増えることを意味します）。嵐カードが捨て札になったら、休息以外で回収することはできません。また嵐カードは、喪失したら二度と回収することはできません。また嵐カードは、休息時に喪失させることはできません。つまり休息時には、まず全嵐カードを手札として回収し、その後で残りから喪失させるカードを決定します。そのため「休息するには捨て札が2枚以上なくてはならない」という条件に、嵐カードは含めません。

リュスは、それぞれの地形タイルで、番号があるシナリオ補助トークンを使って表示してください。HPは50+(10×L)で、ボスの能力カードを使用します。基本能力としては、移動 \blacktriangle 3、攻撃 \blackstar 3+(L/2)（端数切捨）であり、次の特殊アクションを実行します。

ボスの特殊アクション1：

「攻撃 \blackstar +1」
「召喚：大鎖蛇（通常）2体」

ボスの特殊アクション2：

「移動 \blacktriangle +0」
「攻撃 \blackstar -1、射程 \blacktriangle 3」
「召喚：森インプ（通常）2体」



使用する
地形タイル：

M1a
N1a



大地の
魔神



森インプ



大鎖蛇



暗黒の陥穽 (x5)



リュスには気絶[⚡]、武装解除[👉]、攪乱[❓]は効果がありません。

リュスがモンスターを召喚していないラウンドの終了時、ヘクス^①に、森インプ（通常）を1体発生させます。キャラクター2～3人ゲームなら通常の、4人なら上級のイン

プです。また3～4人なら、追加で大鎖蛇（通常）も1体発生させます。

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。12ラウンド終了時点で、リュスが倒されていないのなら、パーティはこのシナリオに敗北します。

セクション接続：

4ラウンド終了時、下記セクション1を朗読してください。

リュスが倒されたなら終幕に至るため、下記セクション3を朗読してください。

セクション1

裂け目：

この安定しない大地で生き残るべく全力を尽くしているが、敗色濃厚だ。全体が崩壊するのも時間の問題であり、避けられない事態を食い止めるためにできることは限られている。さらに悪いことに、おそらくはリュスの力で多くの岩塊が動き出し、次々と大穴が空いていくのだ。

特別ルール：

2つの暗黒の陥穽タイルを、^②および^③を覆って配置します。これらのヘクス上にいた飛行していないコマは畏ダメージを受け、至近の空ヘクスへ再配置します。

キャラクター2人ゲームなら^④に大地の魔神（通常）を、3～4人なら^⑤にも追加で大地の魔神（通常）を発生させます。ただし4人なら、^⑥の魔神を上級に

変更します。

セクション接続：

8ラウンド終了時、下記のセクション2を朗読してください。

セクション2

狭間：

終焉の刻も間近だ。何とか事態を収めようと尽力するも、いきなり急展開を迎えた。巨体の魔神が襲来し、これ以上は耐えられそうにない。残された最後の希望は、独りっきりで戦っている仲間が勝利すること。さもなくばすべてが無に帰すことだろう。

特別ルール：

2つの暗黒の陥穽タイルを、^⑦および^⑧を覆って配置します。これらのヘクス上にいた飛行していないコマは畏ダメージを受け、至近の空ヘクスへ再配置します。

^⑨と^⑩に大地の魔神を発生させます。キャラクター2人ゲームなら通常の、3～4人なら上級の魔神です。加えて4人なら、^⑪にも大鎖蛇（上級）と森インプ（上級）を発生させてください。

セクション3

終幕：

最後の一撃を叩きこむと、リュスが悲鳴を上げた。周囲にいた手下もろとも、リュスは純粋なエネルギーの中へ溶けるように消えていく。そのエネルギーを、君が貪るように吸収すると、再び視界が白くなった。

どうやら崩壊寸前の大地にまで戻って来たようだ。リュスの死体は、どこにも見当たらない。地面が崩れ落ちるなか、君は新たに得た力を用い、自身と仲間を中空へと浮かばせる。

指先に宿る力は、驚嘆するほど強大だ。何しろ神になったのだ。この無限の大地は、君の遊び場と化した。残されている唯一の問題は、これから何をするか、だ。

報酬：

嵐キャラクターは、嵐カードをそのまま保持します。それらの嵐カードについては、今後もこのシナリオ記載のルールを用いてください。

アイテム078番〈疾風の剣〉

アイテム081番〈光輝の剣〉