np1、この世の終わり

開始条件: 直前のシナリオの連結地がグルームへイヴンではなく、かつまたそのシナリオに失敗した目的: ① ① ですべての《苦悩の頭蓋骨》を破壊し、《記憶の幽鬼》を倒す



序章:

チャンスはあった。もしも少しばかり違ったやり方でそれをやっていれば、今、逃げずに済んでいただろう。仲間の顔には失望、疲労と自己嫌悪の色が宿っていた。最期の瞬間に、それらすべてに気づいた。だがすべては遅すぎた。

部屋の木の壁の色は、焦げた黒色だ。実際に燃えたわけではなく、湿気が中まで浸透して、塗料を洗い流した結果だ。そこには諦念のようなものが漂っていた。誓って言うが、ついさっきまでは別のどこかにいたのだ。だが今はそうではない。この空虚な場所で永劫を過ごしている。周囲では仲間たちが重苦しい沈黙のうちに座っていた。後悔以外に、考えるものはなにもなかった。

この場所は、子供時代を過ごした家に酷似していた。部屋の構造を見てそう思ったのだ。だから、心の中で重ね合わせてみた。しかし、すべてが様変わりしていた。食器棚に列を作っていた自分らの食器はなく、空っぽで荒廃していた。階段の周囲を走り回ってた頃に聞こえていた笑い声はなく、今はただむなしい静寂があるだけだ。

するといつの間にか、目の前に彼女が立っていた。まるで昔からそこにいたかのように。え? もしかしてあなたは、私のお母さんではありませんか? そうとしか思えない。そして、この世の者とは思えない。だって……

仲間たちに目を向けると、同じ想いに囚われているようだ。長きにわたって失われていた、ひょっとすると、すっかり忘れていた何かに気づいたときに生じる思い。彼女はその手を自分の肩に置いた。すると、すべての記憶が、ひとつずつ順々に消えて行く。

皆の体から命が塊となって流れ出ていく。それはまるで不気味なタペストリに描かれた絵のようだった。塊の1つは、床に積まれた骨の山の上をくるくる回って、その中に入った。残りは部屋の遠くの暗がりの中に消えて行った。何かがひどく間違っていた。お母さんだと思っていた存在は溶暗し、グロテスクな姿をさらす。そして彼女は奪った自分たちの記憶とともに、暗がりに去って行った。すべて取り戻さなくては。さもなくば、すべては永遠に失われるだろう。

特別ルール:

び、手札から取り除いてわきに置いておきます。こだけ選び、手札から取り除きます。 れはこのシナリオ上の効果です。

このシナリオで取り除く能力カードは、他のカード とは別に、手が届く場所に置いてください。これら のカードは、このシナリオでは使用できません。

もしもカードを取り除かねばならないとき、手札 にカードがない場合、かわりに捨て札にあるカード を1枚取り除きます。手札にも捨て札にも取り除く カードがない場合、そのキャラクターはただちに脱 落します。

生ける亡霊に攻撃されるたび、そのキャラクター は能力カードを1枚取り除きます。

《苦悩の頭蓋骨》(後述)が1個破壊されるたび、 キャラクターのうち1人は、取り除いて別に置いた カードをすべて手札に戻します。そのキャラクター はこれ以降、このシナリオで能力カードを取り除く 効果をすべて無視します。

2か所のがれき 1のヘクスに存在します。3人の 場合はがれき (1)と(1)、4人の場合はがれき(1) **(b) (c)** のヘクスに存在します。それぞれの《苦 悩の頭蓋骨》の HP は 4+2L です。



失われた記憶の尻尾を掴んだとき、ここは自分の 家ではなかったと悟った。印象操作が行われたのか、終幕(失敗): または別の次元界にいるのか……それとも、もっと ひどい何かか。

母ではなかった。何か別のものだった。自分たちの が痛かった。回復するには、天幕の中でさらに伏せ 存在そのものを喰らう何かだった。そしてその何か っているしかなさそうだ。なぜこうなったのだろう? に食餌を続けさせると、自分たちの存在そのもの 何が起こったんだ? 何も思い出せない。小屋の夢 が消えてしまうのだ。あたりを見回すと、壁しかない。を見たように思うが、どんな夢かも思い出せなかっ 窓などない。今立っている場所以外には、扉も見え た。他の事柄同様、そのことはもう二度と考えるこ ない。出口はどこにもなかった。ここで唯一できるとはないだろう。何も起こらなかったのだ。しょせ のは、彼女を止めることだ。

特別ルール:

この部屋にいる上級モンスターの生ける亡霊は、 《記憶の幽鬼》です。HP は 2+(H×C)/2 (切り ペナルティ: 上げ)。Hは生ける亡霊(上級)の通常のHPの値 各キャラクターは自分たちの能力カードの です。追加で「装甲1」であり、上級モンスターの中から1枚を選び、それを永遠に除去す 生ける骸骨の能力カードのかわりに、ボスの能力力る。 ードを使用します。《記憶の幽鬼》は気絶しません。

シナリオの成功/失敗に応じて、それぞれの終幕 を読んでください。このシナリオは1度しか遊ぶこと ができません!

ボスの特殊アクション1:

各キャラクターは能力カードのうち、1枚だけ選 各キャラクターは自分の能力カードのうち、1枚

ボスの特殊アクション2:

《記憶の幽鬼》は生ける亡霊を召喚します。召喚 する生ける亡霊は、キャラクターが2人の場合、通 常モンスター1体です。キャラクターが3~4人の場 合、通常モンスター2体です。

終幕(成功):

最後の頭蓋骨が足元に転がった。叩き潰そうと身 構える。するとその頭蓋骨は、あなたの顔に変わっ た。それはあなたを見上げ、苦痛と怒りに震えて叫 んだ。一瞬動きを止め、心を鬼にする。そう、自分 は何をすればいいのか、よく分かっていた。

だが何もかももう手遅れではないのか? いい や、違う! 必ず最終的には、正しい選択をしてきた。 過去にあった失敗、疑心暗鬼、絶望的な状況を思 い起こす。こんな危機的状況においては、常に必 キャラクターが2人の場合、《苦悩の頭蓋骨》は 要な解決を見出してきた。自分たちは勝者であり、 敵は打ち破られたのだ。

渾身の力をこめ、あなたは武器を振り下ろした。

報酬:

各人 15 XPずつ

直前に失敗したシナリオを成功とし、その 終幕を読み、報酬を受け取る

樹のそばの天幕で目が覚めた。うららかな日で、 グルームヘイヴンへの途中の道だった。再び空は美 そして不気味に歪んだ自分の母まがいの存在は、しく広がり、空気は暖かい。しかし戦闘の後で節々 んは別次元の記憶なのだ。

> 装備をかき集めて出発する。街に戻ろう。おそら く、次には幸運が訪れるだろう。