

# GLOOMHAVEN

## 首都の陰謀

ようこそ、第2回『グルームヘイヴン』の参加型キャンペーンへ！ 10週間の時を経て、このように新規のシナリオ10本へと成長しました。毎回の先の展開は、あらかじめ仕組まれたものではなく、参加者の選択によって常に変化していきました。ではここに遊びかたを記載致します：

このミニ・キャンペーン〈首都の陰謀〉は、『グルームヘイヴン』本体のキャンペーンとは全く別ものです。実際のところ、今回の舞台はグルームヘイヴンですらありません。すなわちこの〈首都の陰謀〉キャンペーンによって、本体のキャンペーンを進行させることはできません。本体に関する野外イベント、街のイベント、神殿への寄付、何らかの要素の解放などはできないわけです。個人クエストを進めることもできません。したがってこのキャンペーンを体験するにあたり、新規の1レベルのキャラクターを作成することを強くお勧めします（通常どおり30ゴールドでアイテムを買いそろえてください）。初期6クラスからでも、本体のキャンペーンで既に解放されている上級クラスからでもかまいません。選ぶのは皆さんの自由です。ただし『獅子のあぎと』『忘れられし輪』『フロストヘイヴン』など、基本ゲーム以外のキャラクターを使用した場合、少し不利になることは、お伝えしておきます。いずれにせよ新規の1レベルの傭兵として始められることを強くお勧めします。

開始時に購入できるアイテムは001番～014番までです。3シナリオ終了するごとに、次のレベルのアイテムを購入できるようになります（つまり第3シナリオ終了時には015～021番、第6シナリオ終了時には022～028番、第9シナリオ終了時には029～035番のアイテムが解放されるというわけです）。とはいえ、これら上級アイテムを使って自分を甘やかしたくないのであれば、使わなくともかまいません！ よさそうなものだけ使えばよいのです。

1レベルだったキャラクターは、シナリオを通じてルールどおり成長させてかまいません。すなわち経験点をもらい、略取し、戦闘任務からチェックマークを獲得してください。シナリオの間で街に帰る必要はありません。それでも必要なだけの経験点があるなら、シナリオの合間にレベルアップしたりアイテムを購入したりできます。

では、楽しんで！

クレジット：

作：アイザック・チルドレス

和訳：健部伸明

DTPワーク：奥山幸弘

# 1 血と栄光

開始条件：なし

目的：敵の全滅

## 序幕：

《白櫓の都》——それは人類文明の中心地。諸君はずっとこの街で暮らしてきた。義務を果たし、冒険への機会を夢見ながら。

今までの人生で一番わくわくしたこと。それは毎年《櫓の祝祭》——街じゅうを巻きこむ大祭典だ。エキゾチックな音楽のパフォーマンス、舶来の装身具、あらゆる種類と形式の娯楽や商品が勢ぞろい。だ

がそれも《血と栄光の闘技場》には敵わない。

この祝祭が始まったのは、それこそ何百年も前の大昔だ。当初は、こんな催し物など許されるはずもなかった。「勝者には褒美を、敗者には死を」などという傭兵哲学は、《櫓》の教えに真っ向から反している。敬虔な信者は今でも規制を求めているが、圧倒的な人気と収益のせいで、重商政権の指導者たちは見て見ぬふりをしている。

諸君にとってこの人気の高さは、広い世界へと踏み出す千載一遇のチャンスだった。仲間と共に、この競技会への出場を狙って、何年も訓練を続けてきた。とうとうその日がやってきたのだ。木造の控えの間に肩を並べ、今や遅しと待ちかまえる。目の前の扉が開いたら、絢爛たる闘技場へと足を踏み入れ、運命に立ち向かうのだ。周囲の壁の彼方から、群衆の歓声が響いてくる。緊張とともに、からだじゅうに力がみなぎる。

使用する  
地形タイプ：

- B1a
- B2a
- B3a
- B4a
- L3a
- Lib



「さあ、次こそは今宵のスペシャル・マッチ！」実況者の声に、部屋の扉がガタガタ揺れた。「出場するのは四チーム。そしてこの戦場から抜け出せるのは、たった一チーム！」流血の予感で、観衆は大いに沸いた。

「最初に紹介しますは、地元の悪たれ小僧ども！ 名声を求めて傭兵団に立ち向かいます。悪たれどもは家族の元に、いくばくかの報酬を持ち帰ることができるのか？ さあ皆さん、頂点に立つチームを目にする準備はできていますか？」民衆の熱狂はさらに高まる。

「いやいや、その程度ではないでしょう？ きちんと挑戦者たちに、みなさんの渴望の声を届けてください！ 血沸き肉躍る見世物をくれ！ 骨が砕かれ、手足が千切れるようなスペクタクルをくれと！」

圧倒的な歓声が耳を聳し、頭蓋を振動させる。扉が開いた。諸君は光の世界へと踏み出した。

街の衛兵	街の射手	アイノックスの衛兵	アイノックスのシャーマン
八つ裂きドレーク	唾吐きドレーク	宝箱(x1)	
負傷の罿(x6)	気絶と毒の罿(x6)	石柱(x4)	

特別ルール:

扉 **a** は既に両方とも開いています。  
**2** と **3** の扉は施錠されています。第2ラウンド終了後より、いずれかのBの地形タイル (B1a、B2a、B3a、B4a) およびそれにつながる扉からモンスターがいなくなった瞬間、そのBの地形タイルと扉を除去し、除去されたヘクスにいたキャラクターやパーティの仲間は罠ダメージを受け、その扉に最も近い「L1b」+「L3a」の地形タイルの空きヘクスへと移動させてください。

第3ラウンド開始時、**1** の文章を朗読してください。

1

武器をかまえ、打撃を加えるべく兵士たちと対峙すると、一瞬の躊躇が訪れた。相手にも家族がいるだろう。また父なし子が増えるのか？ だがヤツらだって、自分で望んでここに来たのだろう？ 今は、向うかこっちかの二択だ。自分たちがやられるわけにはいかない。

「おやおや、これはどうしたことでしよう？」実況者の声が、再び辺りに轟きわたった。「諸君、ためらってる場合はありませんよ！ こんな展開は退屈きわまりない。そうでしょ、皆さん？」観客席は、同意の怒号で揺れた。

「それではここで、ちょっと趣向を凝らすことにしましょう。さあ、仕掛けを起動させてください！」

特別ルール:

**1** **2** **3** の目的トークンを裏のままシャッフルし、山にします。毎ラウンド開始時 (このラウンド含む)、能力カードを選ぶ前に、その山の上から1枚めくります。山がなくなったら、再びシャッフルして新たな山を作ってください。めくられた各目的トークンは、そのラウンド終了時に起動される異なる罠を表しています。

- 1** **電撃網**: 地形タイル「L3a」+「L1b」の壁に隣接する各ヘクス
- 2** **旋回刃**: **1** の各石柱に隣接する各ヘクス
- 3** **火焰風**: 中央縦に配置された通路タイルおよび **1** の横列の全ヘクス

ラウンド終了時、対応するヘクスにいるコマは、罠の半分 (端数切上) のダメージを受けます。

第6ラウンド開始時、**2** の文章を朗読してください。

2

「いやいやいや」実況者の声が戻ってきた。「ほら、隣のおじさんなんかイビキをかいていますよ！ こんなことではいけません！」群衆は、さらなる期待で沸きに沸いた。

「これは次なる挑戦者を投入する頃合いですね！ 間違いない！ お友達の眠気も吹き飛ばす過激さ！ 東の荒野より、血に飢えたアイノックスの部族を招聘しました。人間どもなど目ではないことを証明してくれるでしょう！ 痛みを感じず、慈悲のジの字も知らない野蛮人。気をつけろ！ 果たして哀れな我らの悪たれどもは、一敗地に塗れずに済むのでしょうか？」

特別ルール:

**2** の扉を開けてください。いま解放された部屋にいるアイノックスは、互いに仲間同士ですが、他の種類のモンスターに対しては互いに敵となります。街の衛兵とアイノックスの衛兵は、同じ能力カードを使用しますが、街の衛兵のほうが先に行動します。

第11ラウンド開始時、**3** の文章を朗読してください。

3

「おおっと、お隣さんが、また舟を漕ぎ出した！ これがどういう意味か、おわかりですね？」次なるハプニングへの期待に、観衆は心の限り叫んだ。

「みなさんは、第四の扉の向こうに控える挑戦者について、もう待ちきれないに違いありません。既知の世界で最も獰猛なるけだもの。檻へと押しこめる際、私の部下ふたりを既に惨殺しています。さあ、その扉を開きましょう。いまや野生の怒りが、猛威を振るう時間です！ 紳士淑女のみなさん、下がってください。酸の唾が飛んできかねません。さすがに、可愛い坊やの顔が溶けちゃうとこなんかは、見たくないでしょ？」

特別ルール:

**3** の扉を開けてください。いま解放された部屋にいるドレークは、互いに仲間同士ですが、他の種類のモンスターに対しては互いに敵となります。

終幕:

あたりじゅうの観客が、讚えている。今や諸君の破滅ではなく、生存を心から喜んでいるのだ。諸君は全ての試練を乗り越えた。仕掛けは徐々に停止していく。仲間と肩を並べ、闘技場を後にする。大いなる褒賞を手にする期待で、震えてきた。

闘技場の管理者は、大きく膨らんだ金貨袋を渡しながら微笑んだ。「まさか君たちがやり遂げるとはね。正直、感動しているよ。来年また戻ってきてくれ。もっといいお宝を用意するし、報酬もはずむことを約束する」

黙ってうなずき、出口へと向かった。褒美の金貨のせいで足取りも軽かった。街は、そして祭りは、諸君を心から歓迎していた。想像以上だった。

報酬:

各人30ゴールドずつ