

# われらのもの

By Alex Doway

前回の伝道の途上、重大なアーティファクトを紛失してしまっ作戦た。新イェルサレム評議会は当然のごとく怒り狂い、レオン修道士が聖遺物を可能な限り速やかに回収する命を受けた。さっそく、彼は遺物の回収に参加する信徒を募った。この遺物を奴らが手にし、その聖なる力を汚されてしまう前に、何としても再びわれらのものとしなければならない。



## 人間側

### プレイヤーの軍勢

- ・救済者(リディーマー)(『邪悪なるものに鉄槌を/Smite the Evil Ones』と『治癒のオーラ/Aura of Healing』の加護を持つ) ×1体
- ・雇われ剣士の死刑囚 ×1体
- ・荒くれ者の死刑囚 ×1体
- ・アドバンテージカード ×3枚



## 悪魔側

### プレイヤーの軍勢

悪魔側プレイヤーは4TP持った状態でゲームを開始する。ゲーム中、2体までの群れ率いる悪魔(Pack Leader Demon)を登場させることができる(ただし同時に2体登場することはない)



## シナリオの配置

財宝タイル4枚、出口タイル、五芒星の間タイル、行き止まりの通路タイル3枚を取り除く。  
残りのタイルをすべてシャッフルし、山にする。  
出口タイルをテーブル中央に配置する。  
人間側の戦士はすべてこの出口タイルに配置する。



## 勝利条件

人間側プレイヤーは、戦士の一人がアーティファクトを持って出口タイルに到達した時点で勝利する。さもなくば、悪魔側が勝利する。



## 特別ルール



### 急務

「道に迷う/LOST」と「地下道の地図/MAP OF THE SEWERS」をそれぞれのカードの山から取り除いておく。



ディティクト・マジック

### 魔法検知

アーティファクトを探し出すため、人間側の戦士は遺物のある方位を探知できるメダリオンを使用できる。これは「生存者」のシナリオの「地上からの風」ルールと同様に扱うが、5の目の時、その隣は出口タイルではなく、五芒星の間タイルとなる。



### 魔法のアーティファクト

五芒星の間タイルが置かれたとき、宝物トークンをアーティファクトとして配置する。人間側の戦士は、移動の開始時か終了時、アーティファクトがあるタイルにいる場合、アーティファクトを拾うことができる。アーティファクトを持っている戦士が死亡した場合、アーティファクトはそのタイルに置かれ、同じルールでほかの戦士が拾うことができる。

群れ率いる悪魔		MVT 1
	体力	CBT 2
	3	DEF 4
<p>この悪魔がゲームに登場する時、2体の穴に棲むものも配置する。 穴に棲むものの登場コストはただであるが、そのタイルに配置可能な数を超えては配置できない。</p>		