

敵の巣を討て

By CROC

トログロダイト

巣穴では、穴に棲むものの成体しか見つかっていないため、どこか別な場所で繁殖しているのではないかと推測されていた。

強力な呪文の手助けにより、この生き物を 1 匹手なずけることに成功した。今まさに、人間たちは容易に駆除のための毒を振りまくことが容易だろうその発生源を探るべく、速やかに探索のための遠征をしなければならない。しかし、地底へ続く穴は入り組んでおり、その地へと導いてくれるこの案内役は、見かけほどにはおとなしく従うことはないだろう。



人間側

プレイヤーの軍勢

人間側プレイヤーは以下の戦士を受け取る

- ・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
- ・喇叭銃を装備した雇われ剣士の死刑囚 × 1 体
- ・雇われ剣士の死刑囚 × 1 体
- ・鉄の桶を装備した荒くれ者の死刑囚 × 1 体
- ・アドバンテージカード × 2 枚(ランダムに 2 枚)



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。

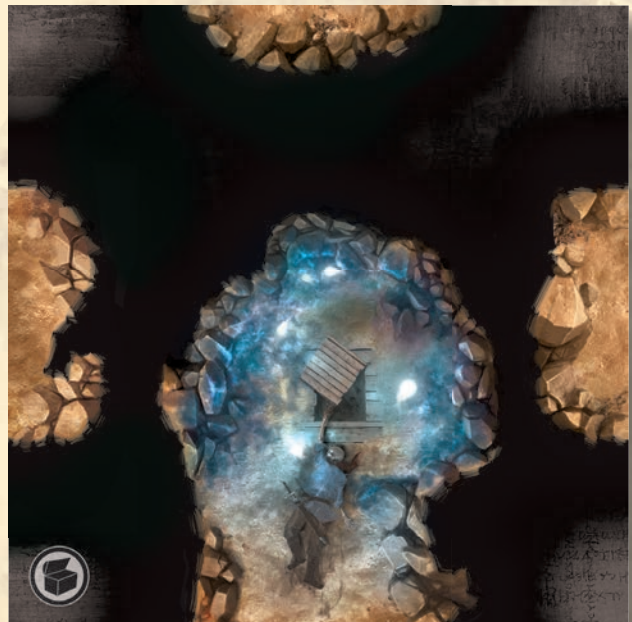


シナリオの配置

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。

トログロダイト

下の財宝タイルを穴に棲むものの巣として使用する



2 つ目のタイルの山の上に、1 つ目のタイルの山を重ねて 1

つの山にする。

つまり、タイルの山は全部で 11 枚であり、最後の 4 枚のうち 1 枚は行き止まりの財宝タイルである。

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

人間側のプレイヤーは穴に棲むものの巣を毒で汚染できれば勝利する。さもなくば悪魔側のプレイヤーの勝利となる。



特別ルール



迷宮

このシナリオでは人間側プレイヤーは、開口部の探索はできない。これを行うのは、手なずけた穴に棲むものの道案内だけである。

「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。



道案内

宝物トークンで区別をつけた、穴に棲むもののフィギュアを出口タイルに配置する。この穴に棲むものは戦士としては数えない。そのため、この穴に棲むものはタイルにおけるフィギュアの許容数に影響しないし、水が漏れだした通路タイルで移動を終えることもないし、攻撃されることもない。

このフィギュアはただ単に道案内が存在していることを表すために配置している。

人間側プレイヤーのイニシアチブフェイズの前に、道案内は開口部を1か所探索する（複数候補がある場合はランダムに決めます）。人間側のプレイヤーは、引いたタイルの配置の仕方を決定する。そのあとで、道案内のフィギュアを新しく配置したタイルに置く。

道案内が置かれているタイルが、未探索の開口部のない行き止まりのタイルだったら、開口部のある最寄りのタイルに向かって1タイル移動する。

道案内は、財宝タイルにたどり着いたら取り除く。



暗闇からの声

人間側アクションフェイズにつき1回、人間側プレイヤーはキャラクターのアクション1つを使用して、穴に棲むものを打擲できる。打擲された道案内は、道案内の項にあるように開口部のある最寄りのタイルへ移動する。これを行なった場合、穴に棲むものの道案内は痛みのあまりに泣き叫び、次の悪魔側プレイヤーには、その声を聞いた敵の穴に棲むものたちは半狂乱 (Frantic) 状態となる。



毒の散布

人間側プレイヤーのフィギュアが巣のある財宝タイルへとたどり着いた時点で、人間側プレイヤーの勝利となる。

