

AFF2e でミニチュアゲーム サンプルシナリオ

ミッション：村人を救え 1.0 版

- シナリオ 1： 村人達を保護しろ
- シナリオ 2： 森を駆け抜けろ
- シナリオ 3： 激突の中を越えろ

はじめに

今回はトロール牙峠戦争で印象的だったコーヴンの襲撃からヒントを得たシナリオをミッションとして用意しました。トロール牙峠戦争を読んだ方にあの争いの最中の話として楽しんで頂ければ嬉しいです。

ミッション：村人を救え

プロローグ

最近バルサス・ダイアの混沌の軍勢が各地で略奪を繰り返しているために、多くの村々からの避難民がサラモニスの外にまで溢れている。早々に城に逃げ込んだ領主達が領地の村人の救済を冒険者達に依頼する仕事も増えておりサラモニスの街は活気を帯びていた。

さあ、ページをめくりたまえ。

スペシャルルール（ミッション各シナリオ共通）

各シナリオ終了処理で下記の条件がある。プレイに影響すると思われるため事前に PL は把握しておく事。

- 食事等や戦闘後の治療による体力点の回復は可能
- 睡眠を必要とする魔力ポイントの回復等は出来ない
- 経験点 10 点を運点 1 点と交換出来る
- 注： 同卓の同意を得られれば事情により変更をする事も可能

奥付

作者：Takahiro.Maeda (Twitter: @thmda) CC BY-SA ライセンスを適用

0.9 版 2022 年 12 月 25 日 J☆P コンベンション テストプレイ向け 版

1.0 版 2023 年 01 月 02 日 『スキだらけのAFF』向け版

この作品は「安田均・他/グループ SNE」および「グレアム・ボトリー、スティーブ・ジャクソン、イアン・リビングストーン」が権利を有する「アドバンスド・ファイティング・ファンタジー第 2 版」の二次創作物です。

ADVANCED FIGHTING FANTASY 2nd Edition

Copyright (C) Graham Bottley, Steve Jackson and Ian Livingstone, 2011

Japanese version copyright (C) GroupSNE, 2018

AFF2e でミニチュアゲーム 向けサンプルシナリオ

ミッション：村人を救え

シナリオ 1： 村人達を保護しろ

基本手順を体験するためのシナリオ

モンスター

- ゴブリンリーダー 移動 M : 2 体 (オーク相当)
 - ゴブリン 移動 M : 10~12 体
 - 短弓ゴブリン 移動 M : 6 体 (ゴブリン+Sボウ)
- ※数は想定必要数。全てを使うとは限らない。足りない時は一度倒れたミニチュアを使っても良い。

NPC その他

- 村人代表 移動 M : 1 体 (ウッドリング(森人)相当)
- 村人 移動 M : 3 体 (ウッドリング(森人)相当)
- 馬車 移動 S (スペシャルルール参照) : 1 台

オープニング

各地から仕事を求めて人が集まっているサラモニス酒場で、一仕事終わってつろぐ君達は月岩山脈近くの村々を治める領主の代理人だという男からある村の村人達を避難させる仕事の依頼を受けた。村は月岩山の手前にあるチューバービートの産地で有名なコーヴンの村の近くのアコーヴンという小村らしい。バルサス・ダイア卿の軍勢に襲われたコーヴンの近くのため村人達が心配だから避難させたいという話で、前金で金貨一人 3 枚とキャラクター毎に体力ポジションを 1 本、成功報酬は前金とは別に金貨一人 5 枚更に村人一人毎に金貨 1 枚の仕事だ。高額報酬からどうやら雇い主にとって大切な村のようだと話しながら旅する君達が村の近くまで来ると村の方から言い争う声が聞こえてきた！

シナリオの目的

依頼された村人の保護と村人が守ろうとしている沼地の保全

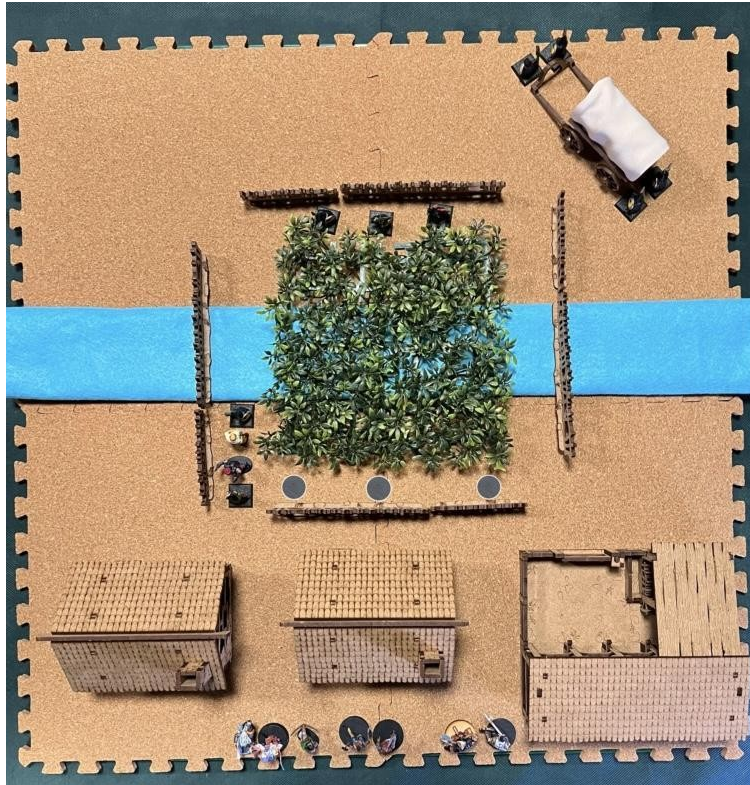
シナリオ終了条件

- イベントロール終了時に沼地の M 以内に敵がいらない時
- 沼地に火が付いた状態のまま 4 回イベントロールを行った時
- 9 ラウンド終了したまたはそれまでに PL 側が全滅した時

セットアップ

- 60cm×60cm のスペースを盤面とする。
- 上を北、右を東とする。盤面中央から北側寄りに東西に横断する川幅 S の水路があり、その小川の中央に L×L 四方の沼地に大きな葉の草が茂っている。
- 盤面南側に民家等の建物を 3 つ配置する。北辺に接するように馬車を一つ配置する。可能なら沼地を囲むように沼地からベース(28~32mm 相当)一つ離して四隅が空いた柵を配置する事が望ましい。
- モンスターや NPC の配置は馬車に接して前で引くゴブリン 2 体、後ろで押すゴブリン 2 体。
- 沼地西側と柵の間で水路の南側に南北に縦にゴブリンを 1 体、村人を縦に 2 体、村人を挟むようにゴブリン 1 体を配置する。村人は接したゴブリンと言い争いをしている。
- 沼地北側中央に沼地に火を付けようとしているゴブリンリーダー 1 体、ゴブリン 1 体と短弓ゴブリン 1 体を配置する。
- ヒーロー達は南辺の任意の場所に配置する。南辺から S までの範囲内にベースが収まっている事。
- 手がかりマーカー 1~3 を沼地の南側に配置する。

テレイン配置サンプル : シナリオ1 村人達を保護しろ



スペシャルルール

- ゲーム開始前に「交易」、「口先」の成功判定ルールに成功すると初期作成で得られるポーションと同じ種類のポーションを酒場の知り合いからの餞別として1本追加して持っている。
- 馬車は移動フェーズの一番最初に1回だけ移動し、他のミニチュアを押し分けて移動する。前で引くゴブリンは馬車よりも先に盤外に出た時はそのまま馬車を引く数に加える。移動力は関わるゴブリン2~4体の時はS、1~2体は1/2S、0体は停止。馬車の一番後が盤面外に出るまで馬車は盤面内にある。
- 馬車周りのゴブリンは馬車の移動に専念して最寄りの北辺端から盤面外に出る。このシナリオでは馬車の一部でも盤面外に出れば盤面外に出たとみなす。馬車の移動に関わるゴブリンは全員馬車と一緒に盤面外に出る。
- 村人は「近接戦闘中の相手への攻撃 > 沼地の消火 > 最寄りのゴブリンへの攻撃」の優先順に行動する。
- アクションを使って手がかりマーカーを開くと沼地の草について目標値12で知識の対抗判定が出来る。
 - 薬草知識での判定はペナルティなし、森の知識など類似知識での判定は-2、技術点での判定は-4
 - 成功するとこの沼地は〈白蓮(しろはす)〉の栽培をしていると気がつく。失敗すると何も判らない。村人たちに聞いても薬草について村の特産の薬だとしか教えてくれない。
- ゴブリンは攻撃を受けるまでは沼地を焼こうとする。攻撃を受けると戦闘を優先する。放火に成功すると戦闘を優先する。短弓ゴブリンも遠隔攻撃よりも放火を優先する。
- 沼地の草の放火 or 消火するには沼地に固定値11の近接攻撃対抗判定に勝利して鎧なしでダメージ10(複R 多人数累積可)以上を与える必要がある。累積は放火・消火でリセット。

イベントルール : シナリオ1 村人達を保護しろ

一度出た数字が出た時は何も起きない

2. 村人代表が任意の建物から出て来る。近接戦闘状態にはならない場所に配置する。
3. 短弓ゴブリンが1体 北側辺中央に出現する。
4. 何も起きない
5. 何も起きない
6. ゴブリンが1体 北側辺中央に出現する。
7. 短弓ゴブリンが1体 北側辺中央に出現する。
8. ゴブリンが1体 北側辺中央に出現する。
9. 何も起きない
10. 何も起きない
11. 短弓ゴブリンが1体 北側辺中央に出現する。
12. ゴブリンリーダー1体、ゴブリン1体、短弓ゴブリン1体が西辺中央水路南側付近に出現する。

終了処理

- 食事等や戦闘後の治療による体力点の回復は可能
- 次のシナリオに進むときは睡眠を必要とする魔力ポイントの回復等は出来ない
- 体力点0になったミニチュアの回復判定を行う。
- 体力点が0になった村人は自動で全回復するが次のシナリオでは移動がSになる制約を受ける。

経験点処理(次シナリオ前に成長可)

- 終了時に沼地が燃えていなかった 3 経験点
- 倒したゴブリンリーダー1体 x 2 経験点
- 倒したゴブリン1体 x 1 経験点
- 体力点0にならずに盤面上に出て生き残った村人1人 x 1 経験点
- 経験点10点を運点1点および技術点1点の回復と交換出来る（能力値上昇は出来ない）

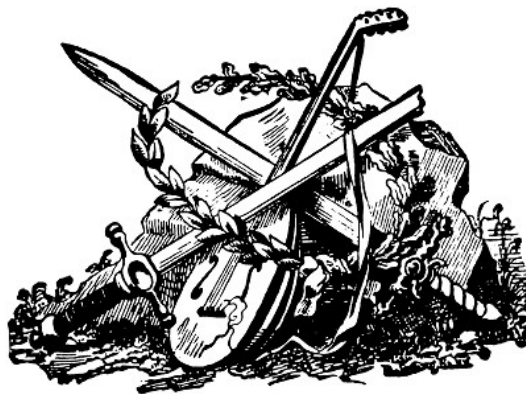
エンディング

成功：隠れていた村人達が沼地近くに出てきた。村人達は荒らされた沼地を見てこれでは使えないと落胆して復旧をあきらめて沼地が燃えていなかった時は自分達で燃やし始める。

サラモニスへ避難する様に一緒に行こうと村人達を誘うと、村人達は奪われた大事な薬草を奪い返すか燃やしてしまいたいと懇願して来る。村人代表は頑なに避難を拒み、ヒーロー達に避難させたい村人女子供(3人)だけを連れて行くか、馬車を焼くのかいづれかを手伝って欲しいとヒーローに依頼する。

- 馬車を燃やすのを手伝い、全員を避難させる事を選んだ場合 シナリオ 2a へ進む
- 避難させたい村人女子供だけを連れて行く事を選んだ場合 シナリオ 2b へ進む

失敗：倒れ苦しむ君たちを尻目にゴブリン達は村を焼き払ってこの地を去って行った。



シナリオ 2 : 森を駆け抜ける

強い敵と戦うシナリオ、視線制限があるシナリオ

モンスター

- トロール 移動 S : 2 体
- ゴブリンリーダー 移動 M : 3 体 (オーク相当)
- ゴブリン 移動 M : 10~12 体
- 短弓ゴブリン 移動 M : 6 体 (ゴブリン+Sボウ)

※数は想定必要数。全てを使うとは限らない。足りない時は一度倒れたミニチュアを使っても良い。

NPC その他

- 村人 移動 M : 3 体 (ウッドリング(森人)相当) 2b ルートは 0 体
- 村人女子供 移動 S : 2 体 (村人の技術点、体力点各-3)
- 馬車 移動 S (スペシャルルール参照) : 1 台

オープニング

アコーヴンという小村の村人達と目的を達成するために君達は暗い森の裏道を移動している。シナリオ 1 のエンディングでの選択に従って対処する事になる。森の中ではトロールを連れて巡回しているゴブリン達を見かけたので隠れてやり過ごしながらか移動していく。

シナリオ 2a 目的

馬車への放火

シナリオ 2a 終了条件

- 馬車が燃え始めて 4 回イベント R が終わった時
- 馬車が燃え始めて 2M の範囲に敵がいなくなった時
- 9 ラウンド終了したまたはそれまでに PL 側が全滅した時
 - 馬車が燃えていれば成功、燃えていない時は諦めて逃げる村人達へ合流する

シナリオ 2b 目的

森を通過してサラモニスに続く道へ抜ける

シナリオ 2b 終了条件

- 村人が全員盤面外に出たまたは村人が全滅した時
- 9 ラウンド終了したまたはそれまでに PL 側が全滅した時

セットアップ

共通セットアップ

- 60cm×60cm のスペースを盤面とする。
- 上を北、右を東とする。盤面中央南北を貫いて Sx2 の幅の道があり、道の脇には東西に S の幅の茂みと S 幅の裏道が途切れ途切れに道に沿って南北に伸びている。東西南北のそれぞれの辺に接する様に茂みを配置しても良い。茂みの間はベース幅分は空いている事。

シナリオ 2a セットアップ

- 馬車の一番後を南辺から S 離して配置する。馬車と接して前に引くゴブリンを 2 体、後ろに押すゴブリン 2 体。馬車前 S 離して護衛のゴブリンリーダー 1 体、短弓ゴブリン 1 体、馬車後ろ南辺中央に護衛ゴブリン 1 体。
- 村人 3 人を含むヒーロー達は東西辺の裏道エリアの辺に接する任意の場所に配置する。分散して両辺へ配置しても良い。

シナリオ 2b セットアップ

- 盤面中央と北辺の間中央に村人 3 人村人女子供 2 人。南辺から出る様に移動する。ヒーロー達は村人から S 離れた範囲内に配置する。可能な限りベースが収まっている事。

テレイン配置サンプル : シナリオ 2 森を駆け抜ける 2a (2a 茂みは 2b も同じ)



スペシャルルール

- 森の中は暗く視線は L までしか届かない(暗視は影響を受けない)。
- 馬車は移動フェーズの一番最初に 1 回だけ移動し、他のミニチュアを押し分けて移動する。前で引くゴブリンは馬車よりも先に盤外に出た時はそのまま馬車を引く数に加える。移動力は関わるゴブリン 2~4 体の時は S、1~2 体は 1/2S、0 体は停止。馬車の一番後が盤面外に出るまで馬車は盤面内ある。
- 馬車を移動させるゴブリンと護衛ゴブリンは馬車を基準に配置を維持して馬車と同時に移動する (アクションを残して行動を終える)。馬車が燃えるとゴブリンは近接戦闘を優先する。
- 馬車を燃やすために取り付いているヒーローや村人達は馬車と一緒に移動しない。
- 護衛ゴブリンは移動・近接戦闘フェーズの最初に敵が視界に入っていると敵に対する行動を優先する。馬車移動後でもアクションが残っていればアクションを使って行動が可能。
- 馬車を燃やすには馬車技術点 4 との攻撃判定で鎧なしに対してダメージ 10(累積可)以上を与える必要がある。炎属性の攻撃は 2 倍のダメージを与える。
- イベントロールで出現した追加モンスターは馬車をターゲットポイントに移動する。馬車がないときは盤面中央をターゲットポイントとする。
- シナリオ 2a 村人は敵との戦闘よりも離脱して馬車へ放火する。放火すると敵への近接攻撃に移る。
- シナリオ 2b 村人は近接攻撃を受けない限りは南辺から盤面外に出る事に専念する。村人女子供は戦闘よりも運を使った離脱を試みる。逃亡を優先する。NPC の〈運だめし〉は運点が減らない。

イベントロール : シナリオ 2 森を駆け抜ける (シナリオ 2b は南北を逆転させる)

一度出た数字が出た時は何も起きない。トロールは 2 体までしか出現しない。

2. ゴブリンリーダー 1 体、ゴブリン 1 体 北側辺中央に出現する。
3. 短弓ゴブリンが 2 体 北側辺中央に出現する。
4. トロール 1 体 北側辺中央に出現する。トロールが出現しない時はゴブリンリーダーが出現する。
5. トロール 1 体、ゴブリン 1 体 北側辺中央に出現する。
6. ゴブリンリーダー 1 体、ゴブリン 1 体、短弓ゴブリン 1 体が西辺中央付近に出現する。
7. トロール 1 体、ゴブリンリーダー 1 体 北側辺中央に出現する。
8. ゴブリン 2 体、短弓ゴブリン 1 体が西辺中央付近に出現する。
9. トロール 1 体、ゴブリン 1 体 北側辺中央に出現する。トロールが出現しない時はゴブリンが出現する。
10. トロール 1 体 北側辺中央に出現する。トロールが出現しない時はゴブリンリーダーが出現する。
11. 短弓ゴブリンが 1 体 北側辺中央に出現する。
12. トロール 1 体、ゴブリンリーダー 1 体、ゴブリン 1 体 北側辺中央に出現する。

終了処理

- 食事や戦闘後の治療による体力点の回復は可能
- 次のシナリオに進むときは睡眠を必要とする魔力ポイントの回復等は出来ない
- 体力点 0 になったミニチュアの回復判定を行う。
- 体力点が 0 になった村人類は自動で全回復するが次のシナリオでは移動が S になる制約を受ける。

経験点処理(次シナリオ前に成長可)

- 馬車が燃えた時 3 経験点
- 倒したトロール 1 体 x 4 経験点
- 倒したゴブリンリーダー 1 体 x 2 経験点
- 倒したゴブリン 1 体 x 1 経験点
- 体力点 0 にならずに生き残った村人類 1 人 x 1 経験点
- 体力点 0 になった村人がいない時 5 経験点
- 経験点 10 点を運点 1 点および技術点 1 点の回復と交換出来る（能力値上昇は出来ない）

エンディング

2a ルート

成功：村人達は君達の協力に感謝を示して先行する村人女子供に追いつき合流してシナリオ 3 に進む。

失敗：ゴブリン達はヒーローと村人達の遺体を道端に残したまま荷馬車をどこかへと運んで行った。

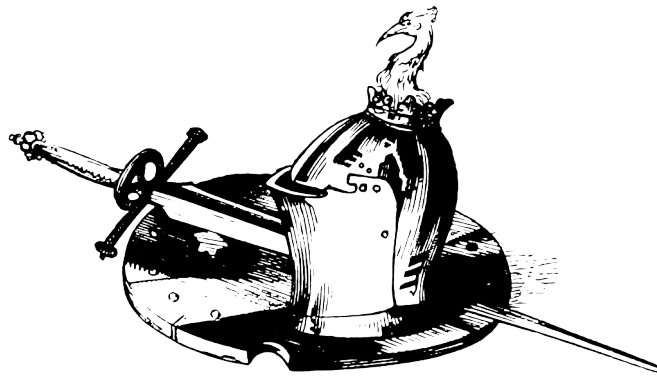
2b ルート

成功：村人女子供達とどうにかして逃げ延びたヒーロー達の前に馬車を焼いて戻ってきた村人達が先回りして待っていた。君達の協力に感謝の意を示して再会を喜ぶ村人達。

失敗：ゴブリン達は村人達一行の死体を放置して先を急ぐように移動して行った。

共通

村人代表は「これが逃げる全員です。よろしく願います。私が逃げ道に心当たりがあります。」とヒーロー達と村人達を案内してサラモニスを目指した。



シナリオ 3 : 激突の中を越えろ

特殊なスペシャルルールのシナリオ

モンスター

- ジャイアント・サンドウォーム 移動 S テレイン無視 : 1 体 大型
- トロール 移動 S : 3 体 中型
- ゴブリンリーダー 移動 M : 4 体 (オーク相当)
- ゴブリン 移動 M : 10~12 体
- 短弓ゴブリン 移動 M : 6 体 (ゴブリン+Sボウ)
- スケルトン・ウォリアー 移動 M : 3 体
- スケルトン 移動 M : 12 体

※数は想定必要数。全てを使うとは限らない。足りない時は一度倒れたミニチュアを使っても良い。

NPC

- 村人代表 (1)、村人 (3) 移動 M : 4 体 (ウッドリング(森人)相当)
- 村人女子供 移動 S : 2 体 (村人の技術点、体力点各-3) 移動 S

オープニング

アコーヴンという小村の村人達と避難する一行。サラモニスに続く平原まで来た。木が数本しか生えていない遺跡がある平原を北から南に抜けるところで東からゴブリン達、西からスケルトン達が鉢合わせる所に入ってしまった。増援が来て長引く方が危ない。戦闘が激しくなる前に何とか南側まで村人達を連れて行くしかない。

シナリオの目的

村人達の保護と逃亡支援

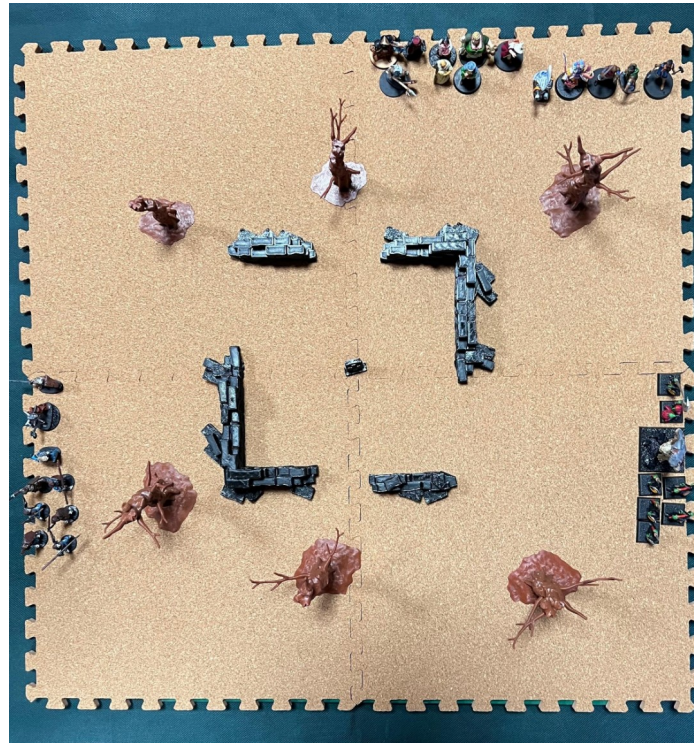
シナリオ終了条件

- イベント R 時に村人全員が盤面上からいなくなった時
- 9 ラウンド終了したまたはそれまでに PL 側が全滅した時
- PL 側が全滅または全員盤面外に出た時

セットアップ

- 60cm×60cm のスペースを盤面とする。
- 上を北、右を東とする。木を 5~6 本置く。盤面中央に墓石を置き、その周囲を L x L のスペースを空けて反対側が見通せる遮蔽物となる遺跡跡や柵などで囲む様に配置する (スペースは円形でも良い)。
- モンスターの配置は東側辺中央から南へ西辺の任意の場所にトロール 1 体、ゴブリンリーダー 2 体、ゴブリン 3 体、短弓ゴブリン 2 体、西側辺中央から南へ西辺の任意の場所にスケルトン・ウォリアー 3 体、スケルトン 6 体を配置する。
- 村人代表 1 人と村人達 5 人を含むヒーロー達は北側辺の任意の場所に配置する。村人代表とゴブリンリーダーはお互いに見える位置に配置する事、視線が通れば遮蔽があっても良い。
- 各配置は辺から S 離れた範囲内にベースが収まっている事。

テレイン配置サンプル : シナリオ 3 激突の中を越えろ



スペシャルルール

- モンスターは特別な指定がない限りは盤面中央の墓石をターゲットポイントとして移動し、自軍以外の他の勢力が非近接戦闘状態でL以内にいる時は墓石よりも優先して一番近い他勢力へ攻撃をする。墓石が無くなると近接戦闘状態も含めて最寄りの他勢力への攻撃を優先する。
- ゴブリンリーダーは最優先に村人代表をターゲットポイントに襲いかかる。近接戦闘状態になっても離脱して村人代表を襲う。どうやら彼をどうしても殺したいようだ。
- 村人女子供の移動力はS。戦闘せずに離脱する。村人達は村人女子供を基準に護るようして移動する。村人女子供が全員いなくなると村人の移動力はMに戻る。
- 村人は近接攻撃を受けると近接戦闘を優先する。それまでは移動を優先する。
- ゴブリンが墓石に辿り着くと呼び寄せの儀式を開始する。近接戦闘状態にないモンスターがイベントR開始直前に墓石に接している時はジャイアント・サンドウォーム（モンスター事典 p.65）が墓石に替わって出現し、呼び寄せたゴブリンの味方をする。ジャイアント・サンドウォームをコントロールするためにゴブリン1体は接して戦闘に参加しない（このゴブリンは入れ替わり可で任意のゴブリン）。
- ジャイアント・サンドウォームは地中を移動するためミニチュア、テレインの影響を受けずに最短距離を進む。地上に出る時にテレインがある時は手前側に出る。出現場所の上にはいたミニチュアはベースを接する状態で脇に動かし、ジャイアント・サンドウォームと近接戦闘状態となる。
- ジャイアント・サンドウォームとモンスター間の戦闘は近接戦闘の集団戦ルールの利用を推奨する。
- ジャイアント・サンドウォームがイベントRで出現した時は人間を優先して襲い、ゴブリンはコントロールが出来ない。3体以上と近接戦闘状態に有る時は移動しない。

イベントロール : シナリオ 3 激突の中を越えろ

一度出た数字が出た時は何も起きない。トロールは2体までしか出現しない。

2ラウンド目までに7が出ない時は3ラウンド目のイベントRの値は自動的に"7"になる。

2. ジャイアント・サンドウォームが1体 墓石に替わって出現。既出時は何も起きない。
3. ゴブリン1体、短弓ゴブリン1体 南東角に出現する。
4. トロール1体、ゴブリン1体 南東角に出現する。
5. 7に同じ。
6. ゴブリンリーダー1体、ゴブリン1体、短弓ゴブリン1体が南東角に出現する。
7. 村人代表がなにやら握りしめて唱えるとスケルトン達は村人やヒーロー達を襲わなくなる。その後ヒーロー達から攻撃を受けるとスケルトンは再びヒーローや村人達を攻撃対象とする。
8. ゴブリンリーダー1体、ゴブリン1体、短弓ゴブリン1体が南東角に出現する。
9. 7に同じ。
10. トロール1体、ゴブリン1体 南東角に出現する。
11. ゴブリン1体、短弓ゴブリン1体 南東角に出現する。
12. ジャイアント・サンドウォームが1体 墓石に替わって出現。既出時は何も起きない。

終了処理

- 食事や戦闘後の治療による体力点の回復は可能
- 体力点0になったミニチュアの回復判定
- エンディングの時に村人達を一人でも逃がす事に成功したら成功報酬として金貨一人5枚更に村人一人毎に金貨1枚を受け取る

経験点処理(次シナリオ前に成長可)

- 倒したジャイアント・サンドウォーム1体 x 4 経験点
- 倒したトロール1体 x 3 経験点
- 倒したゴブリンリーダー1体 x 2 経験点
- 倒したゴブリン類1体 x 1 経験点
- 倒したスケルトン・ウォリアー1体 x 2 経験点
- 倒したスケルトン1体 x 1 経験点
- 体力点0にならずに生き残った村人達1人 x 1 経験点 (村人代表も対象として良い)
- 体力点0になった村人がいない時 5 経験点
- 経験点10点を運点1点および技術点1点の回復と交換出来る (能力値上昇は出来ない)
- 注: 「倒した～」とはヒーロー、コンパニオン以外のミニチュアが止めを刺したモノは該当しない。

エンディング

成功: 村人代表は気がつく姿が見えなくなっていた。村人代表はどうやら草の栽培を覚えてくれたよ者だったらしく村人達はなぜスケルトン達が助けてくれたのか、村人代表が何をしたのか知らないと君達に語った。村人達をサラモニスの街の酒場に届けると依頼してきた代理人が報酬を支払にきた。君達が「スケルトンが助けてくれた」と語ると彼は口を閉ざす様にと口に指をあてながら「きつと〈白蓮〉を見た見ただろう。それが全てだ。あの村人達も知らないんだ。あまり詮索しない事だよ。」と言って去って行った。

失敗: 倒れた君達はゴブリン達とスケルトン達が戦い続ける姿を見ながら意識が遠のいて行った。

エピローグ

その後薬草師に聞いたところでは〈白蓮〉は異界と繋がる道を作るために使われるらしい。君達はどうかやたら邪悪な妖術師ザラダン・マーのために〈白蓮〉を栽培している村人達の救済を頼まれたのだと後から気がつく事になる。あの大騒ぎになったトロール峠戦争のために村人代表は村で備蓄していたオイルを届けに行ったのかもしれない。後日アコーヴンの村へ行ってみると沼地は植物が生えないぐらい破壊され、酒場に届けた村人達もあの依頼人がどこかへ連れて行ってしまい行方も解らなくなってしまっていた。もしも君達が友好的になったスケルトン達を倒して経験点を得ていたらきっとマーの軽い報復をどこかで受けるかもしれない。相手は悠久の時の中にいるので慌てる必要はないのだ。

おわりに

最後まで読んでいただきありがとうございます。楽しんでいただけましたか？この機会にミニチュアを操作して遊ぶミニチュアゲームの楽しさに触れていただけたなら嬉しいです。このミッションをTRPGのシナリオにコンバートしていただいても構いません。

さて、皆さんのヒーローは知らない間に妖術師ザラダン・マーの手伝いをしてしまっていた様です。トロール峠戦争も終わって傷ついて弱ったそれぞれの悪の勢力から財産を取り戻そうと目論む一団もいるかもしれませんが、ザラダン・マーに薬草を売り込もうと商隊を組む商人もいるでしょう。今回のシナリオが皆さんのヒーロー達の次の冒険に繋がれば幸いです。

以上