

MONSTER SLAYERS

THE HEROES OF HESIOD

モンスター・スレイヤー／ヘシオドスの^{えいゆう}英雄たち
ダンジョンズ&ドラゴンズ® ^{さいいじょうむ}6歳以上向けアドベンチャー



ねんれい
年齢：6歳～
にんずう
人数：5～6人
じかん
時間：30分
なんいど かんたん
難易度：簡単

Dungeons & Dragons is a trademark of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©2010 Wizards. This document may be copied or shared for use in the classroom or any other noncommercial purpose.

はじめに

『モンスター・スレイヤー：ヘシオドスの英雄たち』は「ダンジョンズ&ドラゴンズ ロールプレイング・ゲーム」の雰囲気を備えていて、このゲームの基本的なことを身につけたい子どもたち向けに、テンポ良く、アクションに満ちた構成にまとまっています。また『ヘシオドスの英雄たち』は、フルサイズのD&Dのセッションを遊ぶ時間を取ることができない経験者たちにとっても、楽しい気分転換になるでしょう。

『ヘシオドスの英雄たち』は「ダンジョンズ&ドラゴンズ」についての知識を必要としません。いくつかのダイス（サイコロのことです。）とエンピツ、それに一緒に遊ぶ友だちが何人かいれば、このアドベンチャーを遊ぶために必要なすべてがそろっていることになります。

遊ぶ前の用意

1. 5～6人の参加者。その中の1人は、お話を読み、モンスターをあやつる“ダンジョン・マスター”になります。ぜひ君がダンジョン・マスターをやってみて！
2. プリンターで印刷したこのアドベンチャー。
3. エンピツを、ダンジョン・マスターとヒーローたちの人数分の本数。
4. 20面ダイス1つと、6面ダイスを1つかあるならば3つ。
5. ハサミ

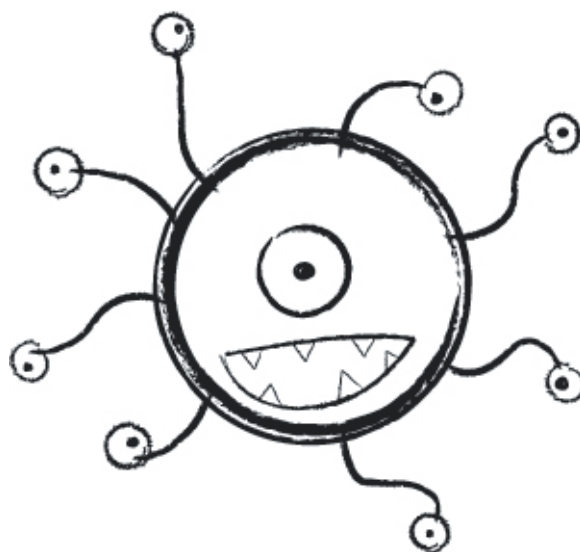
はじめるには

1. アドベンチャーを用意しよう

- a. アドベンチャーの全体をパソコンとプリンターで印刷して読みます。（訳注：P.5～P.8、P.11～P.13は片面印刷します。b.を見てください。）
- b. ヒーロー（P.5、P.6）とモンスター（P.7、P.8）のカードをハサミで切り離します。
- c. ヒーローとモンスターのトークン（コマのこと。P.13）をハサミで切り離します。ヒーローのトークンは、マップ（地図のこと。P.12）でそれぞれのヒーローをあらわします。
- d. 「ヘシオドスの英雄」の盾の形のバッジ（P.11）をハサミで切り離します。

2. プレイをはじめよう

- a. それぞれプレイヤーは、ヒーローのカードを1枚もらいます。
- b. マップにある、オリ1ヶ所につき1体のモンスターのトークンを置きます。
- c. マップにヒーローのトークンを置きます。
- d. アドベンチャーを声を出して読んで、セッションを始めましょう！



遊び方

座っているみんなでターン（手番）がまわってきたら、自分のヒーローをプレイします。

ヒーローのターン：ヒーローそれぞれのターンに、プレイヤーは自分のヒーローが持つ移動速度の数まで移動して、攻撃パワーを使い、そして可能であれば特殊パワーを使うことができます。

モンスターのターン：それぞれのモンスターのターンに、ダンジョン・マスターはモンスターの移動速度の数まで移動して、攻撃パワーを使い、そして可能であれば特殊パワーを使うことができます。

ターンのまわり方：最初にモンスターが行動し、そのあとヒーローが番号（No.1～No.4）が小さい順にターンがまわって、行動します。もしモンスターが2体以上いるなら、ヒーローたちより前にモンスターたちは小さい番号（No.1～No.4）から小さい順にターンがまわって、行動します。モンスターたちと、すべてのプレイヤーがすべて行動を終ったら、新しいラウンドが始まって、またモンスターからターンを繰り返します。

それぞれのターンにできること

それぞれのターン（モンスターのターンも含めて！）には、ひとりのプレイヤーかダンジョン・マスターは、移動することができて、攻撃パワーをひとつ使い、そして特殊パワーをひとつ使うことができます。プレイヤーかダンジョン・マスターは、ターンにできること全部を飛ばしてしまうか、ターンの3つを好きな順に実行するか、どれかを飛ばしてしまうかを選ぶことができます。たとえばラエンは、彼女の攻撃パワーを使い、特殊パワーは使わないで、移動をすることができます。

移動：ヒーローは移動速度の数まで、マス目を移動することができます。移動はヒーローのターンの中で1回しかできませんが、ターン中ならいつでもできます。ウィザードを別としてヒーローは誰もが、モンスターを攻撃するには、攻撃しようとするモンスターの隣に立たないといけません。

攻撃パワー：ヒーローは、モンスターとの戦いに攻撃パワーを使います。

たとえば下は攻撃パワーの一例です（p.5 ラエンも見てください）。

でっかいオノ 1d20 + 5（あるいは3d6 + 2）。
オノでダメージ1点を与えます。

攻撃パワーには、パワー名（“でっかいオノ”とか）、モンスターに攻撃するときを使うダイス（サイコロのこと）の種類（“1d20”とか）、ダイス・ロール（サイコロをふること）の出目に足し算する数（+5とか）、そしてダイス・ロールをしてうまくいったときにどうなるか（“オノでダメージ1点を与えます”とか）ということが書かれています。もし20面ダイスがなければ、よくある6面ダイスをかわりに使いましょう（たとえば3d6 + 2、など）。

攻撃パワーの“でっかいオノ”を使うと、そのプレイヤーは20面ダイス1つをロールして、出目に5を足します。たとえばラエンは10を出したら、5を足して15になります。ラエンのプレイヤーは足し算した合計をみんなに知らせて、ダンジョン・マスターはその結果をモンスターのアーマー・クラスとくらべます。もしモンスターのアーマー・クラスと同じか越えていたら、攻撃は成功です。たとえばラエンの15という合計は、プレイのアーマー・クラスの15と同じ値なので、ラエンはプレイに攻撃を命中させたことになります。

ヒーローやモンスターへの攻撃が成功したら、ダメージの点にあわせて、それぞれのカードにある小さい丸を塗りつぶします。すべての丸を塗りつぶしてしまった時、そうなってしまったヒーローは気を失ってしまい、ダンジョン・マスターだけが救うことができます（アドベンチャーを見てください）。もし丸がうまったのがモンスターなら、そのモンスターはやつつけられて、マップからなくなります。

なので、たとえばプレイがオノで1点のダメージ受けたら、ヒット・ポイントを表す丸を1つ塗りつぶします。

注意：この方法は、プレイヤーたちにとってモンスターのヒット・ポイントが減っているのを見てわかる場所に意味があります。モンスターをやっつけるまで、あとどれくらいなのかをみんながわかるように、ヒット・ポイントを見えるようにしてください。

ダンジョン・マスターは、キャンディーを使うこともできます。プレイヤーのヒーローが与えたダメージ1点ごとに、キャンディーを1個食べてもいいことにするのです。

特殊パワー：ラエンの特殊パワーは、彼女がモンスターから攻撃の命中を受けたときにだけ使うことができます。なのでラエンの自分のターンは、ラエンがプレイに（特殊パワーで）攻撃したのとは別に、あとで始まります。ただし、（攻撃をうけなくて特殊パワーを使わなくても）ほかのプレイヤーの全員が行動したらラウンドは終わって、次のラウンドが始まります。つまり再びプレイのターンがやってくることになります。

プレイは地面の下を掘り進んで（移動力5なので5マス移動して）きて、ラエンの隣に現れます。そして、プレイはその攻撃パワーを使います。

攻撃パワー：かぶりつき 1d20（あるいは3d6）
牙で1点のダメージを与えます。

プレイは攻撃のダイス・ロールで、ラエンのアーマー・クラス9より大きい10を出しました。なので牙で1点のダメージをラエンに与えます。ですが、モンスターが攻撃を命中させるということは、ラエンが特殊パワーを使うことができるということです。

特殊パワー： 獯猛な戦士（フェロウシャス・ウォリアー）

ラエンに攻撃が命中したときにはいつも、攻撃を命中させたモンスターを2マスだけ、君から離れるように好きな方向へ押し出すことができます。

ラエンは、彼女からまっすぐ離れるように、プレイを押し出します。この場合、プレイはもうヒーローの誰の横にもいないということの意味です。だからプレイは特殊パワーを使うことはできません。

特殊パワー： 飲み込み 1d20（あるいは3d6）

そして、プレイのターンは終了します。

勝利

ヒーローたちは、モンスターを全部をやっつけたら勝ったことになります。

「ヘシオドスの英雄」バッジをプレイヤーそれぞれに渡して、アドベンチャーの終わりの文章を声を出して読みましょう。

用語の意味

1d20：20面ダイス1つ。

1d6：6面ダイス1つ（よくあるゲーム用サイコロです）。

3d6：これは、6面ダイス3つのことです。

アーマー・クラス：攻撃のダイス・ロールに成功するために、同じかそれ以上の結果が必要であることを示す、目標になる数字です。

攻撃パワー：ヒーローまたはモンスターが、攻撃するために使う能力です。

クリティカル・ヒット：ダイスをロールして出た20（あるいは6の目みっつ）は、「クリティカル・ヒット」です。クリティカル・ヒットが起きたら、通常のダメージ（通常のダメージは1点）のかわりに、1d6点のダメージを与えます（6面ダイスを1つロールして、その結果がダメージになります）。2倍のダメージを与える特殊パワーを持つローグは、2ポイントのダメージを与えるかわりに、2d6点のダメージを与えます。

ダンジョン・マスター：アドベンチャーを進めていく人です。ダンジョン・マスターは、すべてのモンスターをあやつって、モンスターのターンをわかるように実行し、冒険を読み上げ、予想以外のことが起きたときにどうするか決めます。

重傷：ダンジョン・マスターが区切り線より前の丸をぜんぶ塗りつぶした時に、モンスターは重傷（半分のヒット・ポイント）になります。

ヒット・ポイント：9 ●●●●●|○○○○○

ヒーロー・ナンバー：ヒーロー・ナンバーは、その番号がターンがまわる順番を示します。たとえばヒーローNo.1が最初に、次にヒーローNo.2というようにターンが続きます。

ヒット・ポイント：この数字は、ヒーローやモンスターが、気を失うか、やっつけられてしまうまでに、どれだけの攻撃の命中を受けることができるかをあらわします。

視えている線（視線）：もし君のヒーローからモンスターまでのあいだに、岩や樽といったものに邪魔されずに、まっすぐ線が引けるなら、「視えている線」が通っていることになります。

20の出目：20面ダイスをロールすると最大の数字は20になります。ダイス・ロールをしたとき、自然に出目で20が出ることがあります。「自然に出た20」とは、攻撃ボーナスやほかの出目の足し算をしないで、20が出たということを言います。君たちが、1d20のかわりに3d6で遊んでいるのなら、6が3つ出ていることが同じことを意味します。

特殊パワー：君のヒーローが、攻撃に加えて持っている追加の能力です。特殊パワーは、決まった条件が満たされているときにだけ使うことができます。たとえばラエンは、モンスターが彼女に攻撃を命中させたときにだけ、彼女の特殊パワーを使うことができます。

移動速度：ヒーローが、彼らのターンの時に移動することができるマス数をあらわします。



ヨリック



ヒューマンファイター、ヒーロー No. 3

アーマー・クラス：13

ヒット・ポイント：5 ○○○○○

移動速度：5

攻撃パワー：大剣でのなぎはらい（グレートソード・クリーヴ）
1d20 + 4（あるいは3d6 + 1）大剣で1点のダメージを与えます。

特殊パワー：突撃（チャージ）

君のターンがはじまった時にモンスターの隣のマスにいないければ、君から7マス以内にいるモンスターへ向かって移動したうえで、攻撃をすることができます（君の攻撃パワーのダイス・ロールに+2点のボーナスを足し算します）。

クリティカル・ヒット：ダイスをロールした出目が20（あるいは6が3つ）だった時、1d6をロールして出目を決めます。

エヴィンドル



ヒューマンローグ、ヒーロー No.1

アーマー・クラス：11

ヒット・ポイント：3 ○○○

移動速度：6

攻撃パワー：回転切り（ウィリング・ブレード）

1d20 + 6（あるいは3d6 + 3）短剣（ダガー）で1点のダメージを与えます。

特殊パワー：急所攻撃（スニーク・アタック）

もし君と君の味方とで、敵をはさんで反対側に立っていたら、君の攻撃は短剣で1点のダメージを与えるかわりに、短剣で2点のダメージを与えます。

クリティカル・ヒット：ダイスをロールした出目が20（あるいは6が3つ）だった時、1d6をロールしてダメージを決めます。

ラエン“剣折りの”グロムメル



ドワーフバーバリアン、ヒーロー No.2

アーマー・クラス：9

ヒット・ポイント：7 ○○○○○○○

移動速度：5

攻撃パワー：でっかいオノ（マッシブ・アックス）

1d20 + 5（あるいは3d6 + 2）オノで1点のダメージを与えます。

特殊パワー：しかえしの精霊（フェロウシャス・ウォリアー）

ラエンに攻撃が命中したときにはいつも、攻撃を命中させたモンスターを2マスだけ、君から離れるように好きな方向へ押し出すことができます。

クリティカル・ヒット：ダイスをロールした出目が20（あるいは6が3つ）だった時、1d6をロールして出目を君のダメージに足し算します。

ヤーロウ・マーシュウォーカー



ハーフオークシャーマン、ヒーロー No.4

アーマー・クラス：10

ヒット・ポイント：6 ○○○○○○

移動速度：5

攻撃パワー：煌く足かせ（ヴェンジフル・スピリッツ）

1d20 + 3（あるいは3d6）精霊で1点のダメージを与えます。

特殊パワー：スペクトラル・シャックルズ

もし君の最初の攻撃がはずれたら1d20をロールします。出目が11以上だったら、霊的なつながりが敵を地面に釘付けにして、敵は次のターンに移動ができなくなります（あるいは1d6をロールします。4かそれ以上の出目で同じ足かせを作り出せます。）

クリティカル・ヒット：ダイスをロールした出目が20（あるいは6が3つ）だった時、1d6をロールしてダメージを決めます。

ベティリイヴァティス “ベット”



エルフウィザード、ヒーロー No.5

アーマー・クラス：7

ヒット・ポイント：4 ○○○○

移動速度：4

攻撃パワー：火炎弾（ファイアーボール）

1d20 + 7（あるいは3d6 + 4）火の玉で1点のダメージを与えます。

射程：君は、視えている線が通っていて、君から6マスはなれた場所にいるクリーチャーを狙うことができます。

特殊パワー：しょう撃波（ブラストウェーブ）

もし君の最初の攻撃が命中したら、命中したモンスターの隣に立っているモンスターにもそれぞれにd20をロールします。もしこの出目が10以上だった時、そのモンスターに1点の火のダメージを追加で与えます（あるいは1d6をロールして、4以上をモンスターに命中するとします）。

クリティカル・ヒット：ダイスをロールした出目が20（あるいは6が3つ）だった時、1d6をロールして出目を決めます。

ブレイ (オリ No.1)

アーマー・クラス：15

ヒット・ポイント：8 ○○○○|○○○○

移動速度^{あなほ} (穴掘り)：5

ブレイが移動するときには地面の下に穴を掘り、元いた場所から5マス以内の好きな場所に飛び出すことができます。その穴は、ブレイが通ったあとに閉じてしまいます。

攻撃パワー：かぶりつき (ギャッピング・ミュウ)
1d20 (あるいは 3d6) 牙で1点のダメージを与えます。

特殊パワー：飲みこみ (スワロウ)
1d20 (あるいは 3d6)

ブレイは、ヒーローを飲みこみます。ヒーローが飲みこまれた状態でターンをはじめたときにはいつでも、ヒーローはブレイの胃液のせいで1ポイントのダメージを受けます。

飲み込まれたヒーローは、モンスターを攻撃するか、「くすぐる」かのどちらかを選ぶことができます。

ヒーローが攻撃をするなら、その攻撃は自動的に成功します。そうではなく「くすぐる」ならば、プレイヤーは1d20をロールして、11以上の出目がでたならヒーローはなんとか飲みこまれから逃れることができます (あるいは1d6をロールします。出目が4以上であれば、口から逃れることに成功します)。

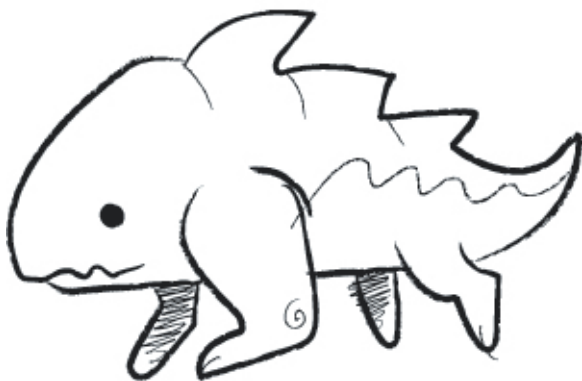
ブレイが胃袋に、いちどに飲みこめるのは1人のヒーローまでです。

ブレイがやっつけられた時に、飲み込まれていたヒーローがいたら吐き出されます。

ブレイの見た目：

馬ほども大きさがあって、大きなヨロイを着た足があるサメといった見た目の、奇妙な生き物です。その皮膚はみかげ石のような灰色で、口を開ければジョーズみたい (君を一飲みできそうな大きさに見えます!) で、よだれの中に並ぶ歯の列の上に、ナイフのようなキバが並んでいるのがわかります。

ルーマス：「腹ペコのブレイだ！」



ピクシーの群れ (オリ No.4)

アーマー・クラス：10

ヒット・ポイント：11 ○○○○○○|○○○○○

移動速度：6

攻撃パワー：うっとりさせる魅力 (グラマー)
1d20 (あるいは 3d6)

ピクシー (小妖精) たちはとってもかわいい! 彼らの不思議な彩色のせいで、彼らを見るときヒーローは目がくらんでしまいます。

ピクシーは、2回ダイスをロールして良い方の出目を選びます。

もしピクシーの群れの攻撃が命中したら、攻撃したヒーローがいるのと同じマス目に入りこみます。ヒーローとピクシーの群れが同じマスにいるあいだは、ヒーローはピクシーの群れを攻撃することができません。

そうしたらピクシーの群れは毎ターン、グラマーのパワーを使って魅了しようとはじめます。

特殊パワー：群れる (スウォーム)

ヒーローがピクシーの群れの魅了の効果をうけているあいだ、ヒーローはターンの最初に1点のスウォームのダメージを受けます。ピクシーの群れに攻撃を命中させたヒーローは誰もが、1d20をロールしなくてはなりません。もしその出目が10以下なら、ピクシーたちは、魅了しているヒーローに1点のダメージを与えます (または、1d6をロールします。出目が3以下だったら、ピクシーたちが命中させたこととなります)。

ピクシーの群れの見た目：

トンボのような翼を持つ、金に近い肌の色をした小さな生き物の群れです。それぞれはスズメのサイズに縮んだ人のように見えます。彼らのそれぞれが、電撃によってパチパチ音を立てる1組のほっそりした剣を持っています。

ルーマス：野生のピクシーの群れだ!



レッド・ドラゴン（オリ No.3）

アーマー・クラス：14

ヒット・ポイント：10 ○○○○○○|○○○○○

移動速度：4

攻撃パワー：炎の吐く息（ファイアリー・ブレス）

1d20（あるいは3d6）

火で1点のダメージを与えます。

このドラゴンのファイアリー・ブレスの最初の攻撃が命中したら、攻撃が命中したヒーローの隣に立っているほかのヒーローに対してそれぞれ1d20をロールします。もしその出目が10以上なら、さらに火で1点のダメージをヒーローに与えます。（あるいは1d6をロールして4以上なら、さらにヒーローに命中します。）

射程：レッド・ドラゴンのファイアリー・ブレスは、視えている線が通っている場所で、6マス以内にいるどのクリーチャーにでも命中させることができます。

特殊パワー：しっぽの大ぶり（テイル・スワイプ）

1d20（あるいは3d6）

ドラゴンは、シッコでヒーローを1人をはげしく打ち据えます。その攻撃が命中したら、ヒーローは地面に打ち倒されて、次のターンに移動するかわりに、ヒーローはその場所で立ち上がらなければなりません。

ドラゴンの見た目：

小型のポニーくらいの大きさがある、コウモリのような翼をもち、前後に振り回せるほどの長いシッコをもつ、トカゲのような生き物がオリの中にいます。そのウロコは血のような赤色をしていて、その針のように鋭いキバの間で、炎がメラメラと明滅しています。

ルームス：「若いレッド・ドラゴンだ！」



ビホルダー（オリ No.2）

アーマー・クラス：12

ヒット・ポイント：9 ○○○○○○|○○○○○

移動速度：3

攻撃パワー：目から光線（アイトーク・レイ）

1d20（あるいは3d6）

ビホルダーが命中させたら、1d6をロールしてなにが起きるかを決めてください。

- 1: 火の矢（1点のダメージ；火の目標となったヒーローの隣にいるヒーローそれぞれに、d20ダイスをロールします。10以上の出目だったら、彼らはさらに1点の火のダメージを受けます。）
- 2: 氷の鎖（ヒーローは、次のターンに移動できません。）
- 3: 風のさけ目（ヒーローは、モンスターのいる方へ2マス引き寄せられます。）
- 4: しょう撃波（ヒーローは、ヒーローは、モンスターから離れる方向へ2マス押しやられます。）
- 5: 雷の矢（ヒーローは、次のターンまで攻撃ボーナスを失います。）
- 6: じゃ悪な腫（ビホルダーは、ヒーローと場所を入れ替わります。）

射程：ビホルダーの目から光線は、視えている線が通っていて6マスはなれた場所にするヒーローに命中させることができます。

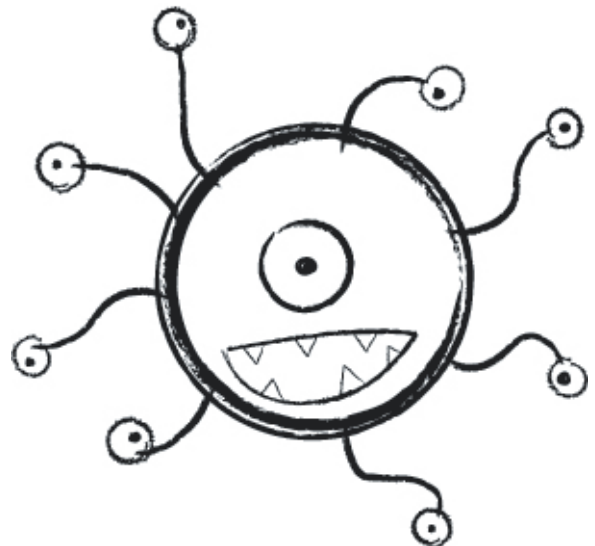
特殊パワー：たくさんの目（マルチプル・アイズ）

毎ターン、ビホルダーは目から光線での攻撃を2回することができます。

ビホルダーの見た目：

空中に、巨大で、球根状の生きた肉の玉が浮いています。その玉を横切るように開いている口には、短剣のような歯が一杯に生えそろうています。頭には髪の毛のように、先端に目玉がそれぞれついた触手をはえています。巨大な口の上には、純粋な憎しみから君をにらみつける、人が持つ盾と同じくらい大きさの目玉があります。

ルームス：「恐ろしいビホルダーだ！」



アドベンチャーのはじまり

君たちはみんな、ヘシオドスの村で生活する子どもたちです。君たちは3ヵ月前にはじまった戦う方法の練習が修了する前に、1年のうちで何日かのあいだ、この小屋に連れて来られます。

戦うことは、普段からモンスターが襲ってくるヘシオドスでは必要な勉強です。君たちは、豚を飼うだけの農家になることよりも高い志を持っているとしても、自分を自分で守ることができなければなりません。

君くらいの歳では、小屋でいったいなが起るのか知っている子はいなくて、大人たちはだれもしゃべりません。とはいえ、大抵はみんなが生きて戻ってくるので、それが悪い場所とは思えません。

君の訓練の先生は、名前をルーミスと言います。ルーミスは10年も町の先生をしています。彼はオーガ（人喰い鬼）の血が混じっている外見で、鼻を鳴らしながら甲高な声ではなします。

ルーミス：ヨリック、エヴィンドル、ベット、ラエン、それにヤールウ、君たちがここまで来て、うれしいぞ！

ルーミスが君たちを、切り拓かれている小屋の裏へ案内します。どの範囲にも草は生えていません。土地のはじっこに4つのオリが、同じくらいの間隔があいて立っている木の木陰に置かれています。それぞれのオリの中に、それぞれ違う獣のような生き物があることを見分けることができます。

ルーミスは、ヨリックの背たけくらいありそうな銀色に光る剣をヨリックに渡します。ラエンは、石をまっぴたつにできそうな、刃のところがぎざぎざになっている大きな斧（グレート・アックス）を受け取ります。ベットは、それ自身が炎の色に光っているように見える、赤い結晶でできた短い杖（ワンド）を手に入れます。エヴィンドルは、葉に似た形の刀身をした細い短剣（ダガー）を2本一組で受け取ります。そしてルーミスは、ヤールウにダーク・ウッドで作られて、竜の彫刻が全体に彫刻されている長い杖（スタッフ）を渡します。

ルーミス：今日は、襲ってくるモンスターたちに立ち向かい、村を守る方法を学ぶ最後の練習がはじまるのだ。これらの獣ではじめるのが、ちょうど良いだろう。

ルーミスは最初のオリのところへ歩いていきます。（オリのひとつを指さします。） その中には（モンスターの様子を読みます。）がいます。

ルーミス：話しているヒマはない！ 用意はいいな！

君たちが抗議するより前に、ルーミスはオリのトビラから止め金を引き抜きます。するとたちまちドアが開いて、オリの中で音を立てて体当たりしていた（モンスターの名前）が、オリの横に飛び出します。（さあモンスターのターンです。詳しくはプレイの詳細を見てください。）

アドベンチャーの注意

モンスターをあやつる：

モンスターたちは挑戦を好みます！ 一般にモンスターたちは、最もヒット・ポイントを持っているキャラクターを攻撃するのが好み、ヒット・ポイントの残りが少ないキャラクターを見つけても、つかかかって行きません。また、どんなに退屈したとしても、2回連続で同じキャラクターを攻撃することはほとんどありません。

モンスターのヒット・ポイントが半分にさがったら：

モンスターのヒット・ポイントが半分までさがって、ゲームボードに1体のモンスターしかいない場合には、ヒーローが1人でも倒れていない限り、ルーミスは次の番号のオリを開けます。もしボードに2体のモンスターがいる場合は、ルーミスはモンスターの1体がやっつけられるまで、別のオリを開けるのを待ちます。

もしヒーローのヒット・ポイントがなくなったら：

ヒーローは、意識がなくなります。ルーミスはヒーローたちが戦って、モンスターが敗北するまで待ちます。

ルーミスは、ヒーローの全員が、ヒット・ポイントが2以下になったら、ベルトにつけたポーチから、きらきらしている透き通った液体で一杯になっているガラスの小瓶を取り出し、与えます。

ルーミス：次に戦うまえに飲むといい！

液体はミントとレモンの味がして、直ちに気分が良くなります。(この効き目をうけたプレイヤーは、自分のキャラクターのカードにある丸の中を消します。プレイヤーは、彼らのヒーローのヒット・ポイントを最大まで回復させます。)

ルーミス：調子はどうだい？ 結構！ 次のモンスターと戦う時間だぞ！

君たちが抗議するより前に、ルーミスはオリのトビラから止め金を引き抜きます。するとたちまちドアが開いて、オリの中で音を立てて体当たりしていた(モンスターの名前)が、オリの横に飛び出します。(さあモンスターのターンです。詳しくはプレイの詳細を見てください。)






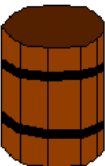







アドベンチャーの終わり

君のまわりに見えるオリはすべて空っぽになっています。ルーミスは、顔に大きな笑みを見せて、彼のポーチから何かを引っ張り出すのがわかります。

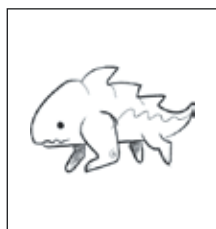
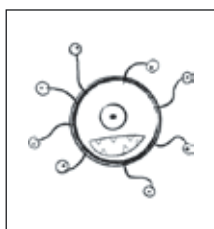
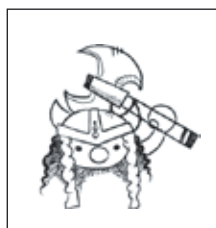
ルーミス：おめでとう！ 君たちは戦いの練習を修了した。君たちは今、ヘシオドスの英雄だと証明されたのだ。君の行動する勇敢さと危険に立ち向かう勇気の証として、このバッジと、名誉を持ちたまえ。

ルーミスは歩いてまわって、君たちそれぞれにバッジを手渡します。それぞれのプレイヤーに「ヘシオドスの英雄」の盾の形のバッジを手渡ししましょう。



キャラクター & モンスター トークン



黒い枠線に沿って切り取ってください。

Credits

Based on the book and short story by: Lukas Ritter

Written by: Susan J. Morris

Art by: Emi Tanji

Playtesters: Nina Hess, Bruce R. Cordell, Philip Athans, Bart Carroll, Shelly Mazzanoble

■クレジット / Credit

モンスター・スレイヤー／ヘシオドスの英雄たち

ダンジョンズ&ドラゴンズ®6歳以上向けアドベンチャー

MONSTER SLAYERS THE HEROES OF HESIOD

本書は Wizards of the Coast の Dungeons & Dragons Roleplaying Game Official Home Page で提供されている “Monster Slayers” By Lukas Ritter の告知を含むダウンロードサービス「MONSTER SLAYERS THE HEROES OF HESIOD」を日本語訳したものです。

訳語については、通常シリーズの対訳を基本としていますが、本誌の趣旨とわかりやすさの向上のために一致していないものもあります。あらかじめご了承ください。

- ルールやシナリオの内容に関するご質問につきましては、お電話ではお答えできません。お手紙、ユーザーサポートへの電子メール (cardgame@hobbyjapan.co.jp)にてお寄せください。
- 本冊子に掲載のダンジョン・マップについては、セッションに用いる個人的用途に限り、プリントアウト、コピーして使用できます。
- 本冊子に掲載されたイラスト、文章などの無断転載、複製、複製、ならびに当ファイルと内容の再配布を禁じます。

Japanese edition

Translation/Editor/Designwork: 上田明 (HobbyJAPAN)

Supervisor: D&D 日本語版翻訳チーム (桂令夫、岡田伸、北島靖己、柳田真坂樹)

HobbyJAPAN

<http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/>



〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8新宿Hobbyビル

カスタマーサービス TEL:03-5304-9286 / 受付時間:月～金 13:00～18:00(土日祝日除く)

ぼうけん つづ 冒険を続けよう！

この一度のゲームが終わっただけで、アドベンチャーを終わってしまう必要はありません。もしこのアドベンチャーが楽しかったのなら、君自身のキャラクターを新たに創造し、技やパワーを選択し、武器や防具を身につけて冒険に旅立つことができます。村にとどまらず街、地域、国家やその人々の命運を左右するような事件に挑み、ドラゴンをはじめとする強力な本格的なモンスターが巣食う地下迷宮を探索し、世界や次元さえ揺るがす強大な存在やアイテムに関わる大冒険まで、パーティーで力をあわせて立ち向かいましょう。そこには、困難をみんなで解決するという、ほかではなかなか味わえない楽しさがあります。知恵と勇気と友情を実感できる、「ダンジョンズ&ドラゴンズ (D&D) 第4版」を、みんなで遊びましょう！

遊ぶ用意 (紹介する本はすべて日本語になっているものです)



『シャドウフェル城の影』 クイックスタート・ルール、作成済みキャラクター収録

閑静な田舎町、冬越村。その近郊にある廃墟と化した城塞には、シャドウフェルと呼ばれる異界への門が封じられている。世界に刻み込まれた闇の傷痕は、はるか昔に眠りについたはずだった——アンデッドのデーモン・プリンス、オルクスを奉じる邪悪なクレリックが再び門を開こうとするまでは、闇の軍勢の侵攻からこの地を救えるのは、勇気ある英雄たちだけなのだ……

この『ダンジョンズ&ドラゴンズ』1～3レベル・キャラクター用アドベンチャーは単体でも遊べるが、続編と組み合わせることでできあがる壮大なるキャンペーン・ストーリーの第1章でもある。このパッケージには96ページ・フルカラーのルール&アドベンチャー・ブック、作成済み1レベル・キャラクター5人分、『D&D ミニチュア』を使って遊べる両面バトルマップ3枚が入っている。

1～3レベル・キャラクター用アドベンチャー/A4変形/フルカラー96ページ 定価：3,990円 (本体3,800円+税)

基本ルールブック3タイトル (各6,090円(税込)。紹介する本はすべて日本語になっているものです。)



『プレイヤーズ・ハンドブック 第4版』

実をいえばD&Dこそ世界最初のロールプレイング・ゲームにして、このジャンルのゲームを生み出した元祖なのだ。そこは、魔法とモンスターの世界一勇敢なる戦士たちと胸躍る冒険の世界である。

本書は『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の基本ルールブックであり、ここには、「キャラクター作成」「戦闘と冒険」「クラスと職業」「装備とマジック・アイテム」「技能」「特技」「パワー」という、冒険にチャレンジするキャラクターを作成し、戦いだけでなく、戦い以外の場面でゲームをどのように遊ぶかという、このゲームの基本が記載されている。

A4変形/フルカラー 320ページ



『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第4版』

本書はロールプレイング・ゲーム『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の基本ルールブックであり、ダンジョン・マスターが記憶に残るアドベンチャーと胸躍る危険に満ちた壮大なキャンペーンを作り上げるために必要なすべてがそろっている。ここには、D&D第4版のルールに準拠し、遭遇とアドベンチャーとキャンペーンを作成し運営するためのルールとガイドラインが記されている。経験点の与え方から、宝物の分配法、ノンプレイヤー・キャラクターの製作法、ゲームに強力なアーティファクトを導入する方法に至るまで、多種多様なアドバイスは初心者、熟練者を問わずすべてのダンジョン・マスターにとって大いに役立つことだろう。

A4変形/フルカラー 224ページ



『モンスター・マニュアル 第4版』

本書はロールプレイング・ゲーム『ダンジョンズ&ドラゴンズ』第4版用の基本ルールブックであり、ユーザーの分身たるプレイヤー・キャラクターたちが立ち向かうことになる、危険で恐ろしいモンスターたちが500種以上も掲載されている。その一体一体が使いやすくデータ化され、ゲームを盛り上げるべく、入念にデザインがなされている…冒険者たちの“強敵”たちが今、現出の刻を迎えるのである。

A4変形/フルカラー 288ページ

■ ダンジョンズ&ドラゴンズ 日本語版 公式ホームページ ■

日本版ホームページをチェックすることで、新製品情報にとどまらず、コミックやプレイに役立つ記事満載！ ショートプレイ向けのアドベンチャーも10本以上がダウンロードできるから、まずは短いアドベンチャーにみんなで挑戦していただくことができる！ 各地のイベントやコンベンションの情報も更新されるから、仲間を見つけた人も見逃さない。

<http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/>

