

『ラス・オヴ・アシャーダロン』ボーナス・アドベンチャー？

# サンダー・シヤーマンの僕<sup>しもべ</sup>

オークの群れに挑む用意はできているか？

By Peter Lee ◆ Cartography by Jason A. Engle

私たちはD&D®アドベンチャー・システム・ボードゲーム『ラス・オヴ・アシャーダロン (Wrath of Ashardalon™)』を発売した。これは一作目である昨年発売の『キャッスル・レイヴンロフト (Castle Ravenloft™)』に次ぐ2作目になる。もし君が両方を持っているなら、まったく新しい楽しさの世界が君に開かれている！

ここに収録されているボーナス・アドベンチャーは『ラス・オヴ・アシャーダロン』と『キャッスル・レイヴンロフト』の両方を必要とする。特別な記述がない限り、ルール・ブックとアドベンチャー・ブックにある標準のアドベンチャー・ルールを使用すること。

**ヒーローの人数：**これらのアドベンチャーは、2～5名で遊ぶようデザインされている。ヒーローたちそれぞれは単独でプレイすることも可能だが、それは非常に手ごわい。場合によっては、追加の回復力 (Healing Surge) トークンを持って各々のアドベンチャーを始める必要があるかもしれない。

## アドベンチャーごとの専用ルール

君が、この一連のアドベンチャーを遊ぶ前に、少々準備が必要になるだろう。コンポーネントの主なところは『キャッスル・レイヴンロフト』から使うが、『ラス・オヴ・アシャーダロン』からいくつかのアイテムが必要になる。特に断りがない限り、『キャッスル・レイヴンロフト』のダンジョン・タイルを使用すること。

## 構築済みデッキ (Constructed decks)

ここに収録されているアドベンチャーのための、3種類の主なデッキはすべて、『キャッスル・レイヴンロフト』と『ラス・オヴ・アシャーダロン』の両方からカードを使う。

次の手順では、君が必要とするカードを説明する：『キャッスル・レイヴンロフト』のカードは、“CR”という略号で見分けられる。一方、『ラス・オヴ・アシャーダロン』は“WoA”となっている。それ以外の使わないカードは、ゲームの箱に戻しておく；それらはこのアドベンチャーで使われることはない。

## 遭遇デッキ (Encounter deck)

以下のカードを使って遭遇デッキを構築すること。

Blood Fog (CR 52)	A Gap in the Armor (WoA 51)
Crippling Miasma (CR 54)	Bad Luck (WoA 52)
Bubbling Cauldron (CR 59)	Bloodlust (WoA 53)
Frenzy (CR 63)	High Alert (WoA 61)
Howl of the Wolf (CR 66)	Surrounded! (WoA 63)
Illusionary Trick (CR 67)	Ancient Spirit's Blessing
Overrun 2枚 (CR 72～73)	(WoA 65)
Reinforcements (CR 78)	Frenzied Leap (WoA 68)
Teleport Glyph (CR 86)	Hall of the Orcs (WoA 69)
Choking Fog (CR 92)	Lost (WoA 72)
Gray Ooze (CR 94)	Bull's Eye! (WoA 84)
Howling Ghost (CR 97)	Concussive Blast (WoA 85)
Fire Trap (CR 108)	Deep Tremor (WoA 86)
Spear Gauntlet (CR 110)	Lurker's Strike (WoA 89)
	Cave In (WoA 97)
	Poisoned Dart Trap
	(WoA 101)

## モンスターデッキ (Monster deck)

以下のカードを使ってモンスターデッキを構築すること。

Blazing Skeleton 3枚	Cave Bear 3枚 (WoA 104～106)
(CR 111～113)	
Gargoyle 3枚	Gibbering Moulder 3枚
(CR 114～116)	(WoA 110～112)
Rat Swarm 3枚	Orc Archer 3枚
(CR 123～125)	(WoA 125～127)
Skeleton 3枚	Orc Smasher 3枚
(CR 126～128)	(WoA 128～130)
Wolf 3枚	Snake 3枚 (WoA 131～133)
(CR 132～134)	

## 宝物デッキ (Treasure deck)

『キャッスル・レイヴンロフト』と『ラス・オヴ・アシャーダロン』のすべての宝物カードを使って宝物デッキを構築すること。

## ヒーローの選択

君は、『キャッスル・レイヴンロフト』と『ラス・オヴ・アシャーダロン』の両方から好きなヒーローを使うことができる。もし、ヒーローのクラスが両方に存在する（たとえばファイター）を選ぶのなら、2タイトルに含まれるパワー・カードを任意の組み合わせで使うことができる。だが、君と別のプレイヤーが2人とも同じクラスを選ぶ場合、誰がどのパワー・カードを使うかを決めておく必要があるだろう。

## 追加のカードとトークン

また、君は『ラス・オヴ・アシャーダロン』から以下のアイテムが必要になる。

### 『ラス・オヴ・アシャーダロン』からの追加コンポーネント：

Poisoned Dart Trap マーカー、Cave In マーカー、空飛ぶじゅうたん (Flying Carpet) マーカー、鉄菱 (Caltrop) トークン3個、村人 (Villager) カード5枚 (WoA 185～189) と村人トークン、クラッシュ (Kraash) 敵役カードとフィギュア、レギオン・デヴィル (Legion Devil, WoA 122) モンスターカードとフィギュア3体、そして『ラス・オヴ・アシャーダロン』のパワーで必要とされるすべてのトークン。

### ボードゲーム『ラス・オヴ・アシャーダロン』

#### ボーナス・アドベンチャー

本アドベンチャー・シナリオを遊ぶには、D&D ボードゲーム『Castle Ravenloft』および『Wrath of Ashardalon』が必要です。『Castle Ravenloft』『Wrath of Ashardalon』ともに英語製品です。正規代理店ホビージャパンによる日本語版ルールブック、日本語版アドベンチャーブック、カード用日本語シールが添付されていることをご確認のうえ、お買い求めください。(2011年4月現在)

翻訳／編集／日本語版レイアウト 上田明 (HobbyJAPAN)

翻訳『Castle Ravenloft』(本体添付品) 能登雄一

青木淳

山本澤

『Wrath of Ashardalon』(本体添付品) 進藤 欣也

校正

北島知英／伏見義行

## キャンペーン・プレイ

君たちは、3つすべてのアドベンチャーを連結して、キャンペーンのようにして遊ぶことができる。キャンペーンの間に渡って、回復のリソースは限られる。それぞれのヒーローは、通常と同じようにアイテムカード1個を持ってスタートするが、回復力トークンは2個でそれぞれのアドベンチャーを開始する代わりに、5個の回復力トークンでキャンペーンを開始する。これは回復力がたくさんあるように見えるが、用心すべきだ—これだけで、3つのアドベンチャーの結末まで通さなくてはならないのだ！

## アドベンチャーの合間

それぞれのアドベンチャーの合間に、ヒーローは失ったヒットポイントをすべて回復し、伏せて置かれたパワーカードやアイテムカードを表向きする。次のアドベンチャーを開始する前に、君はヒーローのパワーを同じ種類のほかのパワーに変更することができる。たとえば、ひとつの無限回パワーを、任意の別の無限回パワーに置き換えることができる。

プレイして捨てられたモンスターカード、遭遇カードは、それぞれのデッキに戻して切り直す(アドベンチャーによって指定があるのであれば、カードの組み合わせを調整する)。同様に、経験点パイル (Experience Pile) からカードをデッキに戻して切り直す。アドベンチャーの途中でヒーローがレベルアップしていたら、そのヒーローは、残りのキャンペーンを2レベルで続けることができる。

使った回復力トークンは再使用しないこと。

### 君がキャンペーンを開始するときに読むこと。：

真夜中、君たちは恐ろしい戦いの叫びに起こされた。君たちはオークだらけになった通りを目掛けて宿屋を出る。君と君の連れは多くの攻撃者を手際よく片付けていたが、何体かは逃走してしまう—何人かの村人をさらって！

## アドベンチャー 1 : 失われた魂 (The Lost souls)

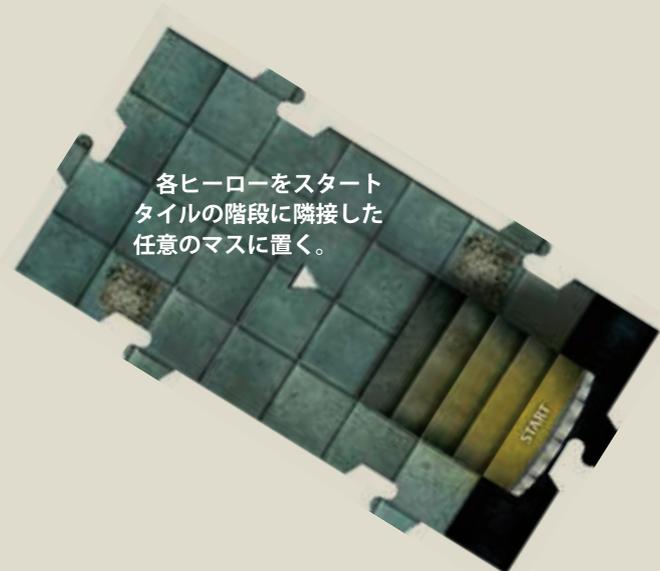
最近のオークの襲撃において何人かの村人が拉致された。

**ゴール:** 村人を見つけて、地下聖堂の外に彼らを導くこと。  
**ヒーローの人数:** 2～5(グループアドベンチャー)。

### アドベンチャーの準備

**このアドベンチャーで使う特殊なコンポーネント:** スタートタイル (Start Tile)、魔方陣 (Arcane Circle) タイル、レイス (Wraith) モンスターカード (CR 135～137) 3枚とフィギュア3体、村人 (Villager) カード5枚とトークン5個。

**スタートタイル**をテーブルに置く。各ヒーローをスタートタイルの階段に隣接した任意のマスに置く。



**Arcane Circle** タイルをダンジョンタイル・スタックから抜き出して脇に置き、残りのダンジョンタイル・スタックをよくシャッフルする。そこから3枚のタイルを抜き取り、それに Arcane Circle タイルを混ぜてよくシャッフルする。この4枚の表をどれも見ないように、ダンジョンタイル・スタックの上から8枚目のタイルの下に入れる。

(これにより Arcane Circle タイルは、9枚目から12枚目の間に引かれることになる。)

**レイス**のモンスターカード3枚は、モンスターデッキの近くに置いておく。

## アドベンチャー専用ルール

**魔方陣 (Arcane Circle):** ヒーローが Arcane Circle タイルを引いて公開したときに、以下をおこなう。

◆ Arcane Circle タイルのためにモンスターカードを引く代わりに、各プレイヤーがモンスターカードを引き、対応するモンスターのフィギュアをスタートタイルの任意のマスに置く。

◆ 各プレイヤーはランダムに村人カードを引き、対応する村人トークンを Arcane Circle タイルの任意のマスに置く。村人それぞれは、そのヒーローの敵役フェイズの最初に行動する。

**村人:** 村人を走らせるためには、次のルールを参照すること。

◆ 攻撃をする代わりに、ヒーローは村人トークンを1個、任意の方向に1タイル移動させることができる。この移動は、そのヒーローの敵役フェイズにおける任意の移動に追加して行うことができる。

◆ 村人が打ち倒されたら、その村人をコントロールしているヒーローはレイスのモンスターカードを引き、村人が占めていたマスにレイスのフィギュアを置く。村人が倒されて、プレイの中にすでに3体のレイスがいるなら、代わりにヒーロー全員が2ダメージを受ける。

◆ いずれかのヒーローフェイズの終了時に、村人がスタートタイルの階段と隣接しているマスにいるのならば、その村人はこのダンジョンから脱出することができる。そのトークンとカードをプレイから取り除く。

**勝利条件:** 1人でも村人がこのダンジョンから脱出できれば、ヒーローの勝利となる。

**敗北条件:** あるヒーローのターンの開始時に、そのヒーローのHPが0で、かつ1つも回復力トークンを保持していない場合に敗北となる。また、村人が誰もダンジョンから逃れられない場合も敗北となる。

### 君がアドベンチャーを始める時に読むこと:

*君たちは地下聖堂の近傍まで、連れ去られた村人を追ってきた。助けを求めるかれらの叫び声が聞こえる。階段を下りながら、君たちはオークの奇妙な行動を不思議に思うーオークどもは決して捕虜をとることはないはずなのだ。*

### 君が Arcane Circle タイルを開いた時に読むこと:

*まさに君たちの前に、村人を捕らえている魔方陣が横たわっている。武器の一振りでも魔方陣を破壊し、虜(とりこ)を解放する。あにくと君たちは地下聖堂に入るところを見られていて、一本しかない脱出路にはモンスターが立ちふさがっている。君たちは戦って道を切り開き、村人を自由にしなければならない!*

## アドベンチャー 2：罠 (The Trap)

邪悪なハグは、オークの部族の長と手を結んだ！

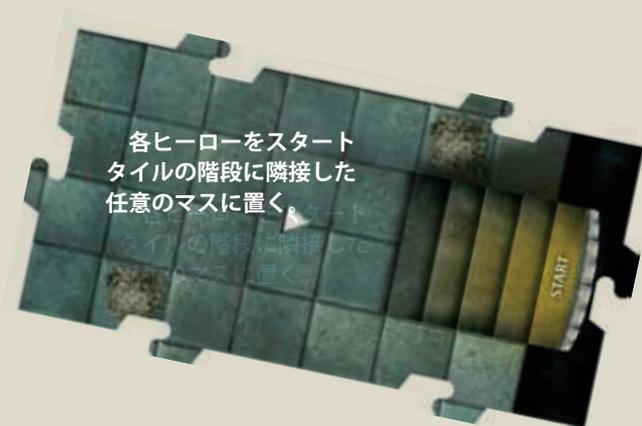
**ゴール：**作業場に隠れているハグを倒す。

**ヒーローの人数：**2～5(グループアドベンチャー)。

### アドベンチャーの準備

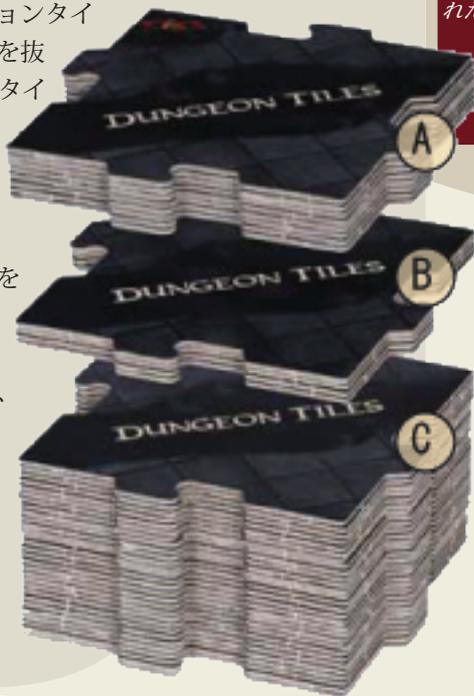
**このアドベンチャーで使う特殊なコンポーネント：**スタートタイル (Start Tile)、Crypt Corner タイル 4枚、Workshop タイル、ハウリング・ハグ (Howling Hag) の敵役カードとフィギュア、レギオン・デヴィル (Legion Devil) のモンスターカード1枚 (WoA 122) とフィギュア3体。

**スタートタイル**をテーブルに置く。各ヒーローをスタートタイルの階段に隣接した任意のマ스에置く。



**Crypt Corner** タイル4枚と **Workshop** タイルをダンジョンタイル・スタックから取り出し、脇へ置く。残りのダンジョンタイル・スタックをシャッフルする。そこから3枚のタイルを抜き出し、Workshop タイルを混ぜてシャッフルする。さらにダンジョンタイル・スタックから4枚を抜き出し、Crypt Corner タイル4枚を混ぜてシャッフルする。

そうしたら表を見ないように、Workshop タイルと3枚のタイルをシャッフルしたものをダンジョンタイル・スタックの一番上に置き、Crypt Corner タイル4枚を加えてシャッフルした合計8枚を、その Workshop タイルと3枚のタイルの上に置く。右の説明を参照。



## アドベンチャー専用ルール

**作業場 (Workshop) タイル：**ヒーローうちの誰かが Workshop タイルを引いて公開した時に、以下を行う。

◆ そのタイルのためにモンスターカードを引く代わりに、アクティブなプレイヤーはハウリング・ハグの敵役カードを取り、ハウリング・ハグのフィギュアを Workshop タイルに配置する。ハウリング・ハグは、各プレイヤーの敵役フェイズの開始時に行動する。

◆ アクティブなプレイヤーは、さらにレギオン・デヴィルのモンスターカードを取り、レギオン・デヴィルのフィギュア3体をスタートタイルに配置する。

◆ ほかの各プレイヤーは、モンスターカードを1枚ずつ引いて対応するモンスターのフィギュアを、ランダムに決められた Crypt Corner タイルに配置する (タイルごとにモンスターが1体以上配置されることもありえる)。

**勝利条件：**ヒーローたちがハウリング・ハグを打ち破ったとき、勝利となる。

**敗北条件：**あるヒーローのターンの開始時に、そのヒーローの HP が0で、かつ1つも回復力トークンを保持していない場合に敗北となる。

### 君がアドベンチャーを始める時に読むこと：

君たちは、その土地の宿屋で、生き残った村人とともに腰を落ち着けた。「奴らが私たちの末路について言い合っていた時に、オークどもは“エヴァ”と何度も言っていた。」とアレックは話した。君たちはオークの縄張りの近くに独りで棲む、その名前を持つ魔女の噂を聞いた。君たちが彼女を止めないとしたら、きっと魔女はより多くの村人をさらうだろう。

### 君が Workshop タイルを明らかにする時に読むこと：

恐ろしげな老婆—ハグが君たちにあいさつする。「待っていたよ。」と彼女は君たちに話しかけた。「あんたらは一度、私の邪魔をしてくれただか、これまでだよ！ あんたらを殺して、私の主のためにあんたらの死体を使った新たな僕を作るとしよう！」そのハグが手を振ると、モンスターの存在があらわになる。君たちは取り囲まれている！

- A. タイル 1～8：シャッフルされた Crypt Corner タイル4枚とランダムなダンジョンタイル4枚。
- B. タイル 9～12：シャッフルされた Workshop タイルとランダムなダンジョンタイル3枚。
- C. タイル 13～40：他のすべてのダンジョンタイル。

## アドベンチャー 3：シャーマンと僕しもべ (The shaman and the servant)

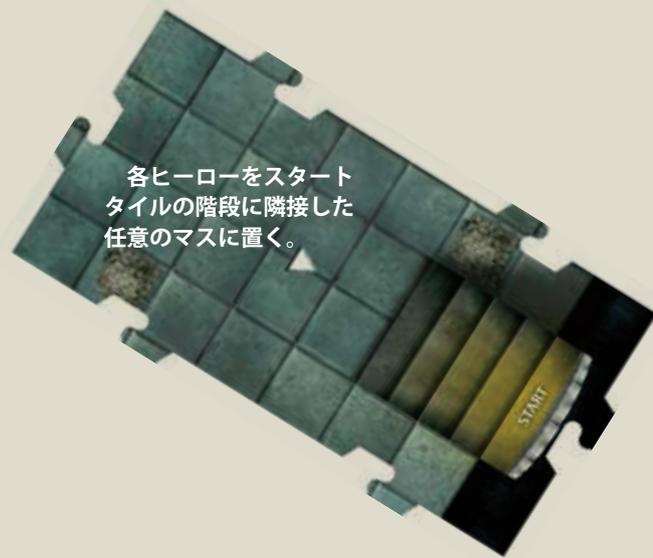
オークのシャーマンがフレッシュ・ゴーレムで村を襲う前に、彼を倒せ！

**ゴール：**オーク・シャーマンとフレッシュ・ゴーレムを倒す。  
**ヒーローの人数：**2～5人（グループアドベンチャー）。

### アドベンチャーの準備

**このアドベンチャーで使う特殊なコンポーネント：**スタートタイル（Start Tile）、Workshop タイル、クラッシュ（Kraash）敵役カードとフィギュア、フレッシュ・ゴーレム（Flesh Golem）敵役カードとフィギュア、レギオン・デヴィル（Legion Devil、WoA 122）モンスターカードとフィギュア3体、レイス（Wraith）モンスターカード（CR 135～137）3枚とフィギュア3体。

**スタートタイル**をテーブルに置く。各ヒーローをスタートタイルの階段に隣接した任意のマスに置く。



**Workshop** タイルをダンジョンタイル・スタックから抜き取り、脇に置いておく。それ以外のダンジョンタイル・スタックをよくシャッフルする。そしてタイルの表を見ないようにして、16枚目のダンジョンタイルの下に、Workshop タイルを入れる（これで、Workshop タイルは17番目に引かれるタイルになる）。

3枚の**レイス**のモンスターカードと**レギオン・デヴィル**のモンスターカード1枚を、モンスターカードのデッキに入れて、よくシャッフルする。

**フレッシュ・ゴーレム**敵役カードに、4ポイント分のhpトークンを置く。

## アドベンチャー専用ルール

**偵察する：**各ヒーローフェイズの間に、アクティブなヒーローは、ダンジョンタイル・スタックの上から3枚までのタイルを見て、そのうち2枚を、5XP消費することでスタックの一番下に置くことができる。Workshop タイルは、スタックの一番下に置くことはできない。

**ドクロタイル：**ドクロの印があるタイルが置かれるたびに、hpトークンを1個フレッシュ・ゴーレムの敵役カードに置く。10個目のhpトークンがカードに置かれたら、フレッシュ・ゴーレムは動き出す！ その新たなタイルに、フレッシュ・ゴーレムのフィギュアを配置すること。フレッシュ・ゴーレムは敵役として、各プレイヤーの敵役フェイズの開始時に行動する。

一旦、フレッシュ・ゴーレムが動き出したら、ドクロの印があるタイルが置かれても敵役カードに追加のhpトークンは置かない。フレッシュ・ゴーレムがダメージを受けた場合は常に、カードに置かれているhpトークンから取り除くこと。

**作業場（Workshop）：**ヒーローのうちの誰かが Workshop タイルを引いたら、以下を行う。

- ◆ そのタイルのためにモンスターカードを引く代わりに、アクティブなプレイヤーはクラッシュ敵役カードを取り、クラッシュのフィギュアを Workshop タイルに配置する。敵役として、クラッシュは各プレイヤーの敵役フェイズの開始時に行動する。
- ◆ フレッシュ・ゴーレムがまだ動き出していないなら、そのフィギュアを Workshop タイルの任意の場所に配置する。それは完全に動き出すわけではなく、敵役カードに置かれたhpトークンの数だけをhpとしてプレイされる。

**勝利条件：**彼らがクラッシュとフレッシュ・ゴーレムの両方を倒したら、ヒーローの勝利となる。

**敗北条件：**あるヒーローのターンの開始時に、そのヒーローのHPが0で、かつ1つも回復力トークンを保持していない場合に敗北となる。

### 君がアドベンチャーを始める時に読むこと：

魔女の最初の実験の大きな痕跡を追うことで、君たちはオークのなわばりの端（はし）で古代の地下迷宮を発見する。これはオークのシャーマンの本拠地に違いない。

### 君がフレッシュ・ゴーレムを配置するときに読むこと：

うなり声をあげて巨大なフレッシュ・ゴーレムが起き上がる！ ハグによるクリーチャーの創造の試みは完全に効果を現しており、それは急速に村へ近づいている。君たちは手遅れにならないうちに止めなければならない！

### 君がWorkshop タイルを明らかにする時に読むこと：

「遅かったな！」 そのシャーマンは大声で言う。「私のゴーレムは貴様らのすべてを破壊する！ これでもう私の領土は、汚らしいヒューマンどもが土足で踏み込むのに悩まないですむ！」