



ルールブック



# Update Chronology

- 10 April 2023 Shining Heroes Core Rules published.
- 2 June 2023: added the following rule to “**Death is not [always] the end?**” section: “A Hero with the EX-status effect does not block movement for models that would move through their square, however a model may not end a movement in their square.”
- 8 June 2023: added the following verbiage to monster activation Movement: “**EXCEPT** Monsters can pass through squares occupied by other Monsters]”
- 8 June 2023: modified the second sentence of PUSHX (Game Terms and Granular Rules section) to read: . “If the full Push movement cannot be completed because of terrain, other models or any other reason, the defending model suffers (1) **DMG.**”
- 21 June 2023: added [Stairs] to Terrain rules (Game Terms and Granular Rules section)
- 21 June 2023: added Terrain Glossary section after Game Terms and Granular Rules section.

## ゲーム用語と詳細なルール

**アビリティ**：アビリティはリソースを消費しませんが、通常ヒーローが状況に応じて行えるものです。アビリティのテキストには、アビリティを使用できるタイミングと使用方法が記載されています。

**アクション**：アクションはヒーローのアクティベーション中のみ使用することができ、特に指定がない限りアクションポイントを1つ消費します。アクションポイントは「アクティベーションごと」に更新されます。つまり、すべてのヒーローはアクティベーションするたびに、アクションポイントのスタッツと同じ数のアクションを使用することができます。

**アクティブパーティ**：現在のエンカウント戦で使用されているヒーロー達を指す。

**アドバンテージX**: このモデルがアドバンテージX付きのルールをする際、Xと同じ個数のダイスを加えてロールする。ロール後、コントロール側プレイヤーはXと同じ個数のダイスを選んで廃棄し、ロール結果を決定する。追加でロールするダイスのタイプは元のロールと同じタイプを使う事(D4,D6等)

**AOE**：効果範囲。**AreaX**アクション/アビリティ/その他が使用された場合、AOEはそのアクション/アビリティ/その他によって影響を受けるすべてのマスを設定します。

**エリアX**：ある能力/アクションなどが**AreaX**を持つ場合、それは有効なスクエア(通常、使用者の範囲内かつLoS内)を対象とし、そのスクエアと、そのスクエアからxスクエア以内にいるすべての有効な対象に影響を与えます。特別な記述がない限り、範囲攻撃(および敵対モデルに対して使用されることを意図した類似の能力)は敵対モデルにのみ影響を及ぼし、AOE内にいる可能性のある友軍モデルは無視されます。同様に、治療能力(および友軍モデルに対して使用されることを意図した類似の能力)は友軍モデルにのみ効果を及ぼし、AOE内にいる可能性のある敵軍モデルは無視されます。

**アタックアクション**：どのモデルもアクションポイント 1 点で攻撃アクションを行うことができます。すべてのモデルは攻撃アクションを内蔵しているか、開始時に武器を持っています。武器や攻撃によってはアクションコストが異なる場合があり、その場合はアクションテキストに明記されています。攻撃アクションの詳細は以下の通りです。

**攻撃モデル**：攻撃が宣言された場合、その攻撃を行うモデルは「攻撃モデル」です。

**チェイン**：チェインはATKアクションを行う際に特定のダイスを振ることで発生します。各武器や攻撃アクション/アビリティには、チェインの結果、チェインを発生させるために必要なダイス、およびチェインの効果が記載されています。

**防御側モデル**：攻撃が宣言された場合、攻撃を受けるモデルが「防御側モデル」です。

**DMG**：ダメージの略語。

**飛行**：このキーワードを持つモデルは他のモデルや[移動を妨げる]地形の上を、それが存在しないかのように移動することができますが、[移動及びLOSを妨げる]地形を通り抜けることはできません。この移動は[移動を妨げる]地形上で終了できますが、他のモデル上で終了することはできません。[困難]な地形は飛行を有しているモデルに影響を与えません。

**フリーアクション**：アクションポイントを消費しないアクションはすべてフリーアクションです。これらのアクションは「1回の戦闘につき、1回だけ」など、その使用に異なる制限が課されます。特別な指定がない限り、これらのアクションはそのモデルのアクティベーション中に使用されます。

**ヒールX**：ヒールXを持つアクション/アビリティ/その他は、そのアビリティの対象に失われたHPをXだけ回復しますが、そのスタッツの[MAX]HPを超えるHPを与えることはできません。ヒーロー：プレイヤーが操作するキャラクターはすべてヒーローと呼ばれる。

**視線 (LOS)**: あるモデルに対して **LOS** を持つためには、攻撃側モデルは自軍 基地の中央から防御側モデルのベース中央まで、地形や他のモデルが存在するマスを横切ることなく直線を引けなければなりません。

**モンスター/敵NPC**: ヒーローを倒すために**AI**カードで操作するすべてのモデルは、モンスターまたは**敵NPC**と呼ばれます。これらの用語は互換性があります。

**PUSH X**：攻撃によって「プッシュ」が発生した場合、攻撃側モデルをコントロールしているプレイヤーは、防御側モデルの飛行キーワードを無視し、通常の移動ルールに従って、攻撃側モデルから直線距離で(**X**)に等しいマス数だけ防御側モデルを移動させることができます。地形、他のモデル、またはその他の理由により、**Push**移動を完了することができなかった場合、防御側モデルは(**1**)**DMG**を受けます。

例：**Push8** を受けたが、それ以上の移動を妨げる地形に到達するまで直線で 5 スクエアしか移動できない。この場合、残りの **Push3** は失われ、そのモデルは **HP** を1 失う。

**リアクション**：リアクションはアクションと似ていますが、リアクション・ポイントを使用し、使用できる条件が明記されています。例：「敵NPCがこのヒーローを攻撃した後」。リアクションポイントは「エンカウントごとに」更新されます。つまり、すべてのヒーローは各エンカウントごとに、リアクションポイントのスタッツと同じ数のリアクションを使用することができます。

**リトリートX**：敵NPCのAIコマンドがリトリートXと表示されてた場合、通常の移動ルールに従い、できるだけ多くのヒーローから離れた場所にXマス移動する。

**リスポーン**：モンスターまたはエネミーNPCはヘルスが満タンの状態でプレイに参加します。特に指定がない限り、モンスターはその番号に応じた場所にスポーンします。

例：スケルトン1はSPAWN 1と書かれたマスからプレイに入りますが、そのマスに他のモデルがいる場合、スケルトン1はSPAWN 1と書かれたマスに最も近い空きマスに置かれます。

**スペル**：使用するためにMPを消費するアクション/アビリティ/その他は、スペルとみなされます。特に指定がない限り、スペルを使用するためにヒーローがターゲットにLOSを持つ必要はありません。

**トレイン(地形)**:  
[移動困難] テレインは進入するのに1点の代わりに2点の移動ポイントを消費します。  
[低い障害物] テレインはモデルが飛行を持っていない限り進入できません。しかし、LOSはこのタイプの地形を通ることができます。

[階段]ヒーローが階段マスにいる場合、次のフロアの階段マスに隣接し、次のフロアの階段マスに自由に移動することができます。モンスターが階段マスに移動した場合、そのモンスターを即座に次の階の階段マスに配置します。その後、そのモンスターのアクティベーションを継続します。

[高い障害物] テレインには、そのモデルが飛行を持っていない限り進入することができません。このタイプのテレインを通してLOSを引くことはできません。

[壁] テレインはそのモデルが飛行を持っていても進入できません。このタイプの地形を通してLOSを引くことはできません。

## テレイン用語集

ほとんどの場合、各マスがどのような地形タイプであるかは、エンカウンターマップを見れば一目瞭然です。しかし、推測を排除するために以下に地形の種類とその地形タイプを示します。

### よくあるテレイン

たる [低い障害物]

ベッド [低い障害物]

本棚 [高い障害物]

城壁 [壁]

机 [低い障害物]

焚火台/火鉢/キャンプファイア [低い障害物]

墓石 (1 square tall) [低い障害物]

墓石 (2 or more squares tall) [高い障害物]

家 [高い障害物]

岩の崖 [壁]

彫像 [高い障害物]

木 [高い障害物]

切り株 [低い障害物]

水場 [移動困難]

井戸 [低い障害物]

### 状況に応じたテレイン

#### Chapter 1:

Encounter 2: 地滑りした岩 [壁]

Encounter 3: チャペル(Chapter 1) [壁]

Encounter 4A: 祭壇、チャペル席 [低い障害物], 燭台 [高い障害物]

Encounter 4B: 修道院 [壁]

Encounter 5A: 石棺 [低い障害物]

#### Chapter 2:

Encounter 6 & 7: 岩石の破片 [高い障害物]

Encounter 8: ガードハウス、壊れたガードハウスの壁 [高い障害物], 木のバリケード [低い障害物]

Encounter 9B: 木のバリケード [低い障害物], 装甲構築物の残骸 [高い障害物]

Encounter 10 & 11: 展示された鎧 [高い障害物] 落ちた展示鎧 [移動困難]

#### Chapter 3:

Encounter 14: 折れた柱、石の土台 [低い障害物] (Chapter 3, , 15, 18)

Encounter 15: 折れた柱 [低い障害物]

Encounter 16: 石の土台 [低い障害物]. 高度の変化\*

Encounter 17: 寺院 [高い障害物]

Encounter 16: 折れた柱 [低い障害物]. 高度の変化\*

\*高度の変化（チャプター3、エンカウンター16、18）デザイナーノート：

エンカウンター16は、3つのプラットフォームがある遺跡の開けた部屋で、それぞれ異なる標高にあります。エンカウンター18は村の中央に大きな陥没穴があり、マップの他の部分よりも標高が低いです。

これらのエンカウンターにある段差のあるマスは、モデルが通常通り標高間を移動することができます。飛行を有しているモデルは、十分な移動力があれば異なる標高のマスを自由に移動することができます。

## 必要なアイテム

- 各種類最低2個ずつのダイス: D4、D6、D8、D10
- 鉛筆と消しゴム

## あるとよいアイテム

- タロット、ポーカー、USミニサイズのカードスリーブ
- ホワイトボードマーカー

## ゲームのセットアップ

シャイニング・ヒーローズのキャンペーンを開始するには、まず4人のヒーローからなるパーティを作成します。ヒーローを作成するには、以下のことを行います。

-A- タロットサイズの両面スタッツカードを用意する。




-B- ヒーロー作成マニュアルに従い、武器とトレイツ(特性)のポーカーサイズのカードを用意する。

-C- ヒーロー作成マニュアルに従い、該当するミニサイズのスタート用カードを用意する。  
この6枚のカードがスタート時のヒーローを構成し、ヒーローのアクション、アビリティ、リアクション、フリーアクション、その他の属性の使い方が書かれています。

**SQUIRE** Your father was the Heroic Knight "Lamonde" who gave his life in the fight that sealed the "King of the Devils". Lamonde's body was never recovered from the fight as it was reported that he flung himself into the pit, taking the Legendary Devil King with him. You grew up in your father's footsteps on a path to knighthood. Today you are a squire and your knighting ceremony drawing near.

This character starts an adventure with the following: Training Sword [MELEE WEAPON], Squire Traits[LV1], Iron Plate Set [Armor], Knight in Training [LV1], Iron Dagger [ACCESSORY]. Default Name is "Galahad" (though you can name this Hero whatever you want). Starting Class is "Squire"

**A**

STR 4	DEX 3		CLASS
VIT 5	MAG 1		MOVE 4
LUCK 2			ACTION 2
		NAME	REACTION 2
HP 3			
MP 1			
INVENTORY			
Pouch1:			
Pouch2:			

Knight in Training (LV1)  
Soldier Traits (LV1)


**B**

**Training Sword**  
[MELEE WEAPON]  
Range: 1      Attack Roll: 2D4 + STR  
Range: 2      Attack Roll: 1D4 + STR

**Results Chart (Total roll including modifier)**

Less than target VIT = Attack Fails  
Equal to/Higher than target VIT = 1DMG  
Double Target VIT = 2 DMG

**Double Strike: CHAIN** If two or more dice roll 4s =  
Make an additional attack action (does not consume Action Point)



**Squire Traits [LV1]**

**Dash ACTION:** This Hero gains (+2)MOVEMENT for this activation.

**Field Aid ACTION:** This Hero, or an adjacent Hero Heals D4 Wounds.

**Defender REACTION:** If a Friendly Model is attacked while it is within (2) squares of this Hero, this Hero can be placed in any square adjacent to the Defending Model as close as possible to, and in LOS of the Attacking Model following normal rules for model placement. This Hero suffers the attack instead of the Defending Model.

**Iron Plate Set [ARMOR]**

When attacked, add D6 to VIT

IMAGE

Flavor Text

**Knight in Training [LV1]**

**Counter-Attack REACTION:**  
After an Enemy NPC attacks this Hero, make a [MELEE WEAPON] ATK against that NPC (NPC must be in ATK range)

**Blessed Blade SPELL(1MP):**  
Make a [MELEE WEAPON] Attack with Advantage1. If Target is Undead, Unholy or Demon this attack also does (+1)DMG

**Iron Dagger [ACCESSORY]**

Once Per encounter make the following Attack (FREE ACTION)  
**Rapid Stab [Melee]**  
Range: 1 Attack Roll: D6+STR

**Results Chart**  
Less than target VIT = Attack Fails

Equal to/Higher than target VIT = 1DMG

Double Target VIT = 2 DMG

**C**

バランスの取れた体験をするためには、重複したヒーローを使用しないことが推奨されます(必須ではありません)。シャイニング・ヒーローズは1~4人のプレイヤーをサポートしますが、プレイヤー数に関係なく4人のヒーローを使用します。プレイヤー数が4人に満たない場合、複数のヒーローでプレイしなければならないプレイヤーもいるかもしれません。これらのカードはすべて、無料でダウンロードして印刷し、プレイすることができます。[\[後でリンクを追加予定\]](#)

## 冒険の準備

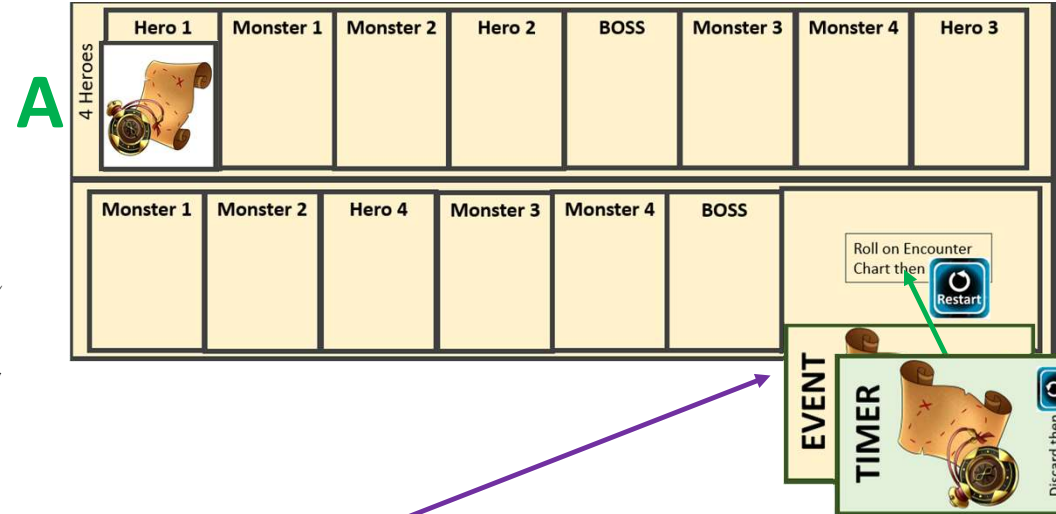
ヒーロー4人のパーティーを準備したら、以下のステップに従おう：

- A. レベル1のクエストブックを選択する。
- B. このクエストの序章を読む。これは任意だが、ストーリーの背景を理解し、没入感を高めることができる。
- C. 準備の指示に従う。これには、ヒーローがクエストに持っていく便利なアイテムのリストと数量が含まれる。
- D. クエストブックの冒頭で指定されている適切なエンカウトに向かう。

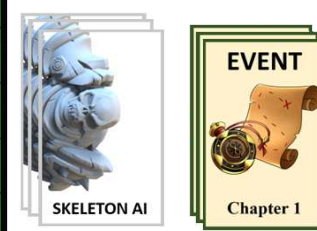
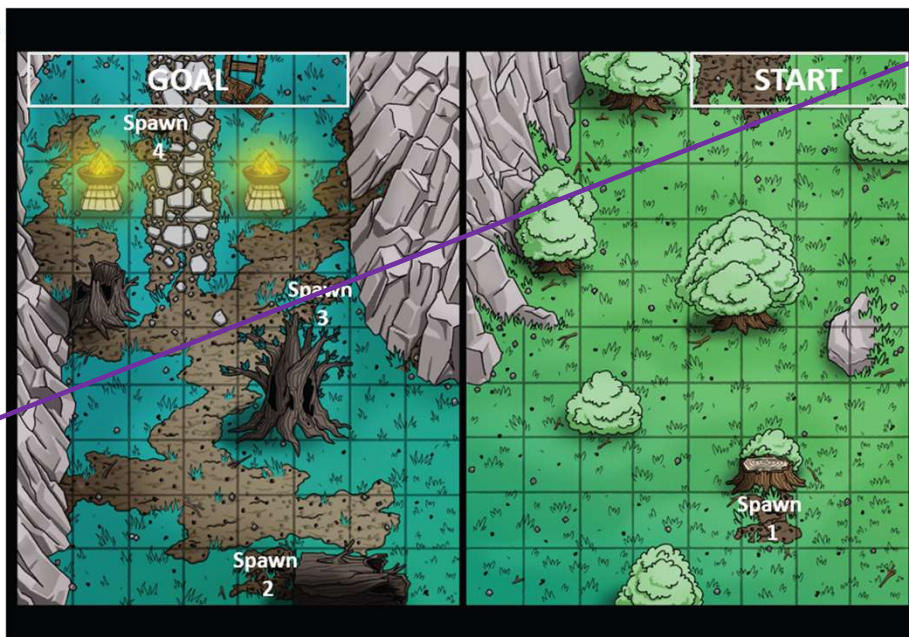


# コンバット・エンカウンター・セットアップ

- A. すべてのプレイヤーが手を伸ばせる位置にイニシアティブ・トラックを配置する。イニシアティブトークンをイニシアティブトラックの開始地点に配置する。
- B. エンカウンターブックを正しいエンカウンターマップに開き、クエストのエンカウンターに従ってボスまたはエネミーNPCモデル（モンスター）をスポーンする。  
この場合、ヒーローはアンデッドミニオン1、2、3、4をスポーンするよう指示される。そうするために、アンデッドミニオンセットから各ミニオンを取り出し、エンカウンター・ボードのそれぞれのマスに配置する。つまり、スケルトン1はスポーン1と書かれたマスに、スケルトン2はスポーン2と書かれたマスに配置する。
- C. クエスト・エンカウンターの詳細に従い、セットアップを行う。
- D. ヒーローのアクティベーション順（1〜4）を決定し、その番号をカードに記します。プレイヤーはエンカウンター開始時にヒーローのアクティベーション順を自由に決めることができますが、この順番はエンカウンターが終了するまで変わりません。この場合、スクワアのギャララハッドを操作しているプレイヤーはヒーロー2を選択した。彼はイニシアティブトラックがヒーロー2のマスに到達した時点でアクティベーションする。
- E. 関連するイベントデッキとAIデッキをすべてシャッフルし、各プレイヤーの手の届く範囲に裏向きに配置します。この場合、「スケルトン」のみがスポーンされるので、「スケルトン」のAIデッキをシャッフルしてセットするだけです。また、「エンカウンター・チャート」ではイベントカードが使用されているので、「第1章イベントデッキ」をシャッフルしてセットします。



- B**
- C**
- Encounter One: Gnarled Forest - Chapter 1: A Light in the Darkness  
*The light of late afternoon is slowly giving way to evening as you approach the outskirts of your destination. Lush green trees fade to brown and dead ones some distance ahead of you.*
- Suddenly you spot movement in the forest...
- Encounter Setup:
1. Spawn Undead Minions 1,2,3 and 4.
  2. Roll on the Encounter Chart.
  3. Begin Combat.
- Victory: If all Heroes reach the goal.
1. Each Hero gains +1 to a STAT of their choice (STR, DEX, VIT, MAG, or LCK)
  2. Each Hero may choose one of the following
    - Regain 1MP
    - Regain 1HP
  3. Proceed to Encounter 2: Sleeping Village.
- Defeat: If the initiative track reaches the Final Step and an Event Cards have been discarded. The Heroes are returned to the Prepare for your quest Step on the previous page.
- Encounter Chart (D4)
- 1: Place (1) event card on the FINAL STEP section of the initiative tracker
  - 2-3: Place (1) event card then (1) Timer Card face down on the FINAL STEP section of the initiative tracker
  - 4: Place (1) event card then (2) Timer Cards face down on the FINAL STEP section of the initiative tracker



STR 4	DEX 3	 NAME	CLASS
VIT 5	MAG 1		MOVE 4
LUCK 2			ACTION 2
			REACTION 2
HP 3			
MP 1			
INVENTORY			
Pouch1:			
Pouch2:			

E

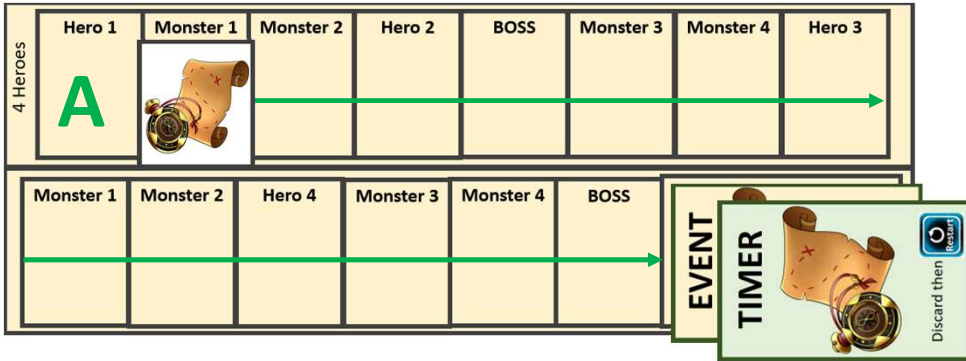
2

D

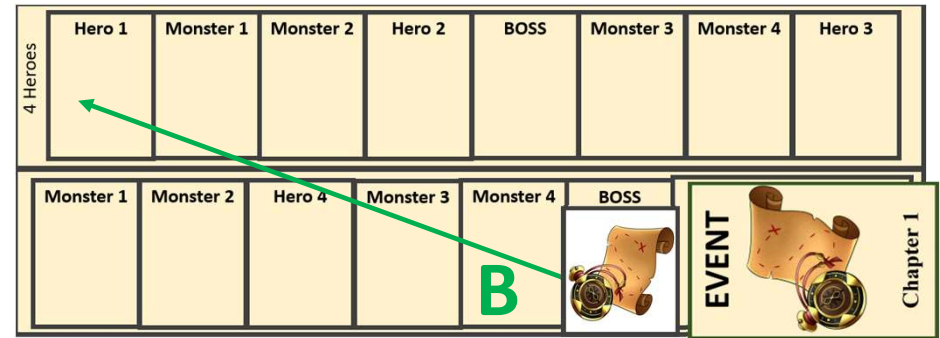


## 戦闘開始

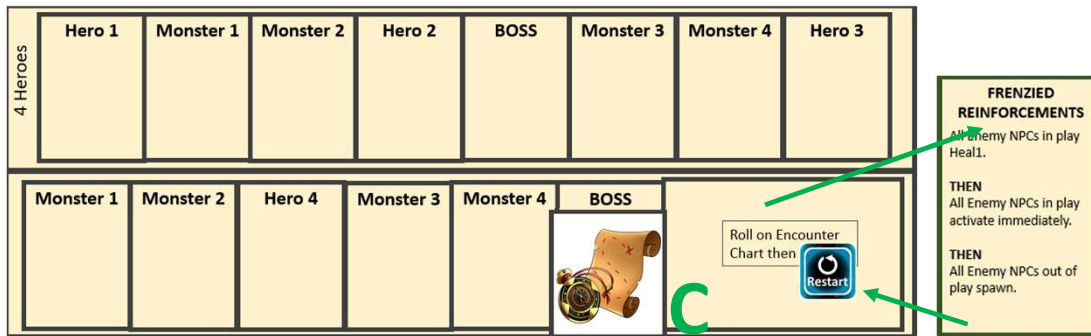
- イニシアティブ・トラックの最終ステップに到達するまで、プレイ中のモデルはイニシアティブの順番でアクティベートします。
- すべてのモデルのアクティベーションが完了したら、イニシアティブ欄のファイナルステップの指示に従う。これは通常、「イベント」の後に「エンカウンターチャートでロールしてからリスタートする」や「[タイマートークン]を捨ててからリスタートする」と続くものです。
- イニシアティブコントロールの最終ステップにカードがない場合(通常、イベントカードが解決された場合など)、エンカウンターチャートのダイスをロールし、解決する。
- このステップを解決したら、再度ステップ1を始める。これはその戦闘がその戦闘の勝利/敗北の条件に従って終了するまで継続する。



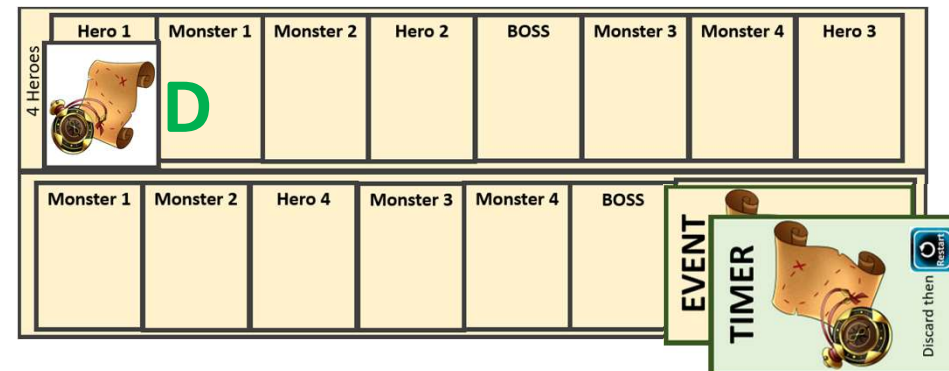
戦闘が始まった。この時点でヒーロー1の発動となります。起動が完了すると、トラックが右に進み、モンスター1が起動します、といった具合で進みます。



イニシアティブ・トラックが終了した。タイマーカードの指示は「捨ててから再開する」となっている。タイマーカードを捨て、イニシアティブトークンをイニシアティブトラックの開始地点に戻し、アクティベーションを継続する。



イニシアティブ・トラックが再び終了の時を迎えた。今回はイベントのみである。プレイヤーはイベントカードを公開し、上から順番にイベントの条件を解決する。イベントが解決された後、イベントカードは破棄され、プレイヤーは[エンカウンター表]のロールを行い、その指示に従う。



このケースでは、プレイヤーは3を出した。プレイヤーはエンカウンターチャートを参照し、イベントデッキから新しいカードをイニシアティブトラックの端に配置し、その上にタイマーカードを配置する。その後、プレイヤーはイニシアティブトークンをイニシアティブトラックの開始地点に戻し、戦闘を継続する。

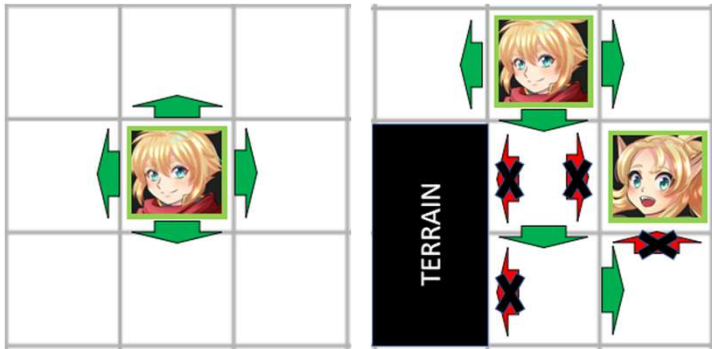
## ヒーローのアクティベーション

移動ポイントの消費:

- A. 移動ポイントを消費して1マス移動することができる。この移動はまっすぐ上下左右の移動でなければならない(斜め移動不可)
- B. モデルはテレインや他モデル(友好または敵対的)を通して移動することはできない。
- C. モデルは移動ポイントを消費する前、消費した後、または消費しきるまでの間に可能なアクションをいくつでも行うことができる。

アクションポイントの消費:

- A. アクションポイントの数だけアクションをおこなうことができる。
- B. 特に指定のない限り、すべてのアクションは1アクションポイントを消費する。
- C. 武器を装備しているモデルは攻撃アクションを行う。
- D. 使用可能なアイテムを所持しているすべてのヒーローはアイテム使用アクションができる。
- E. その他のアクションとその詳細は、アビリティや装備カードに記載されている。



## モンスターのアクティベーション

モンスターの行動:

- モンスターがアクティベーションした場合、そのモンスターのAIカードを山札の上から公開し、そのカードの指示に従います。(そのデッキのAIカードがすべて公開されている場合、公開されたカードを使ってデッキをシャッフルし、一番上のカードを公開します。)
- AIカードにはモンスターの移動先が書かれています。
- モンスターが目標に到達するまで、または移動力がなくなるまで、モンスターを指定された通りに移動させます。(ヒーローと同じ移動ルールに従いますが、モンスターは他のモンスターがいるマスを通することができます。)
- 明示的に指定されていない限り、モンスターはその移動量以上のマスを移動することはできません。
- モンスターがその目標に到達できない場合でも、そのモンスターはその目標に到達するための最も直接的な経路に従って、その移動量のすべてを移動します。

**Basic Attack**  
Model moves until its best possible attack is in range of the nearest Hero.

Model makes a single attack

**SKELETON 1**  
UNDEAD

Weapon: Broken Sword  
Armor: None

MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
4	2	1	5	0

**Sword Slash [MELEE ATTACK]**  
Range: 1    Attack Roll: D10 + STR

スケルトン1のアクティベーションが始まりました。スケルトンのAIデッキから1枚引いたところベーシックアタックが出ました。最も近いヒーローはケンタウロス・レンジャーです。スケルトン1の移動力は4、ATKのレンジは1です。彼は2マス移動して一番近いヒーローのATKレンジに入り、1回攻撃を行います。

最も近いヒーローが遠すぎて、スケルトン1の移動スタッフではATKのレンジに入らなかった場合、彼は4マス移動し、その後アクティベーションを終了します。

## 攻撃の解決

ヒーローと敵NPC/モンスターは同じ方法で攻撃を解決します。

- 射線条件を確認する。特に明記されていない限り、攻撃側モデルは目標モデルにLOSを引ける必要があります。
- 攻撃側モデルと防御側モデル間のマスの数を数え、攻撃側モデルのレンジ内に防御側モデルがいることを確認します。防御側モデルが攻撃を受けるためには、攻撃側モデルの武器のレンジ内にあるマスに必要があります。移動と同様、射程距離も(斜めではなく)直交方向で数えます。
- その武器のアタックロールに指定された数と種類のダイスをロールし、修正を含めた結果を合計し、その武器のリザルトチャートを参照します。
- リザルトチャートに従って目標にDMGを与えます。
- 該当する場合、チェーンの結果を解決します。いくつかのチェーンの結果はリザルトチャートを上書き

**SKELETON 1**  
UNDEAD

Weapon: Broken Sword  
Armor: None

MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
4	2	1	5	0

**Sword Slash [MELEE ATTACK]**  
Range: 1    Attack Roll: D10 + STR  
Less than target VIT = Attack Fails  
Equal to/Higher than target VIT = 10MG  
Double Target VIT = 2 DMG  
Critical Hit: CHAIN Natural 0 Rolled = 3 DMG regardless of Target Vit

STR	DEX	CLASS
3	4	RANGER
VIT	MAG	MOVE
4	1	6
LUCK		ACTION
3		2
		REACTION
		2

NAME MAY

HP 4

スケルトン1のATKプロフィールはD10+STRです。この場合、D10の出目は6でした。出目6とスケルトンの元々のSTR2を足すと8となり、「目標のVITを2倍にする」条件を満たしました。その結果、対象のヒーローは2DMGを受け、HPトラッカーからハートを2つ減らします。

**注:** もしスケルトン1がD10で0を出した場合、CHAINの結果が発生します。この結果には「対象のVITに関係なく3DMG」と書かれているので、このATKはチェーンの結果から3DMGを与えるようリザルトチャートを上書きします。この場合、STR+D10対VITの計算式は無視され、対象は3DMGを受けます。

死は「常に」終わりではない？

敵のNPC/モンスターのHPが0になった場合、（カードに明記されていない限り）そのNPC/モンスターはプレイから除外されます。

ヒーローのHPが0になった場合、そのヒーローのキャラクターシートに「EX」ステータス効果（Exhausted、疲労）をマークします。

EXステータスのヒーローは移動することができず、アクションポイントを使用することもできません（以下に詳述する場合を除く）。

敵のNPCはAIカードを解決する際、EXステータスを持つヒーローを無視しますが、EXステータスを持つヒーローはAOEを持つATKによってダメージを受けることがあります。

EXステータスの効果を持つヒーローは、そのスクエアを通過して移動するモデルの移動をブロックしませんが、モデルはそのスクエアで移動を終了することはできません。

STR 3, DEX 4, VIT 4, MAG 1, LUCK 3, CLASS RANGER, MOVE 6, ACTION 2, REACTION 2, NAME MAY, HP 4

The character card for MAY, a Ranger, is shown with a red 'EX' status mark over her face. Her stats are STR 3, DEX 4, VIT 4, MAG 1, and LUCK 3. Her class is RANGER, with MOVE 6, ACTION 2, and REACTION 2. Her name is MAY. Her HP is 4, and she has 4 hearts, with the first 4 hearts crossed out with red 'X' marks, indicating she is exhausted.

死の運命から逃れる：EXステータスの効果を持つヒーローがイニシアティブ・ステップに達したとき、アクティベーションする代わりに、そのヒーローが持っているLUCKの各ポイント分の個数のD4を振る。

- 3+の出目ごとにHPは1ずつ回復するが、HPが3回復するまでEXのステータス効果は維持される。
- ヒーローは3つ目のHP回復と同じイニシアティブ・ステップで通常通り発動できる。
- EXステータスを持つヒーローは、他のヒーローによって回復されることでも、通常通りHPを回復することができる。
- EXステータスを持つヒーローは回復アイテムを使用することもできるが、自分自身に対してのみ可能です。

すべてのヒーローがEXステータスになったとしても、ゲームが終了するわけではありません。各エンカウンターには勝利条件と敗北条件が記されています。ヒーローが敗北条件を回避し、勝利条件を達成できる可能性がある限り、LUCKロールを続けてEX状態を解除し、クエストを続けることができます。

この例では、ケンタウルのレンジャーがEX状態効果に苦しみながらイニシアティブステップに到達しました。彼女のLUCKスタッツは3であるため、3D4を振ります。ダイスの結果は2,3,4でした。

D4のうち2つが3以上であったため、彼女は2回負傷を回復する。しかし、これだけではEX状態を解除することはできません。もし回復アイテムを持っていたら、それを使って自分を回復させ、EX状態を解除するための3つ目のHPを回復させることができます。その結果、このイニシアティブ・ステップで自由にアクティベーションできるようになります。

回復アイテムを所持していない場合、あるいは回復アイテムを使いたくない場合、EXステータスのままでいることができます。この状態から、次に自分のイニシアティブ・ステップになったときに3つ目のHPを回復しようとするか、他のヒーローによって回復されるのを待つことができます。

The diagram shows MAY's character card with a red 'EX' status mark. A green arrow points from her LUCK 3 stat to a D4 die roll. The die roll is shown as three dice with results 2, 3, and 4. A green arrow points from the 2 to the first heart in her HP bar, another from the 3 to the second heart, and a third from the 4 to the third heart. The first three hearts are crossed out with red 'X' marks, and the fourth heart is empty, indicating that her HP is now 3.



エンカウンターを終了  
エンカウンターは勝利または敗北のいずれかの条件が満たされたとき終了します。各エンカウンターにおいて、どちらの場合にどのような行動を取るべきかが指定されています。

**勝利:** 通常、エンカウンターで勝利するとヒーローに報酬が与えられ、HPやMPが回復し、別のエンカウンターに進むことができます。

この場合、各ヒーローは以下のスタツツから好きなスタツツを+1できます。レンジャーは弓のATKがDEXの恩恵を受けるので、DEXをから5に上げることにしました。

次に、彼女は2HPか1MPを回復する選択肢を持っています。彼女は残りHPが1しかないので、2HPを回復することを選びました。

すべてのヒーローが成長と回復を決定したら、ステップ3に記載されているエンカウンター戦に進みます。

**Victory: If all Heroes reach the goal.**

1. Each Hero gains +1 to a STAT of their choice (STR, DEX, VIT, MAG, CHA or LCK)
2. Each Hero may choose one of the following
  - Regain 1MP
  - Regain 2HP
3. Proceed to Encounter 2: Sleeping Village.

**敗北:** 勝利条件と同様に、各遭遇には敗北の条件と結果があります。この場合、敗北条件は時間制です。イベントカードが全て捨てられると、そのエンカウンターは敗北で終了します。

**Defeat: If the initiative track reaches the Final Step and all Event Cards have been discarded, the game ends in defeat for the Heroes.**

勝利の時と同様に、敗北のセクションはプレイヤーに今後の進め方を指示します。これは、クエストが失敗に終わったり、ヒーローが新しいエンカウンターに進むが、報酬が少ない、あるいは報酬がなくなることで、さまざまな可能性があります。

STR 3	DEX 5		CLASS <b>RANGER</b>
VIT 4	MAG 1		MOVE 6
LUCK 3			ACTION 2
		NAME <b>MAY</b>	REACTION 2
HP 4			

### クエストの終わり

クエストの最後のエンカウンターが終わると、ヒーローは以下のいずれかに従ってクエストのエピローグに到達します：

- ヒーローがキャンペーンを続けるために、次に利用可能な(複数の)クエスト。これにはオプションのサイドクエストも含まれます。通常のキャンペーンは通常5つのメインクエストで構成されますが、サイドクエストやニューゲーム・プラスモードがある場合はそれ以上続くこともあります。
- クリアしたクエストがファイナルクエストであれば、キャンペーンのエピローグが見えます。ここからヒーローは引退させられるか、あるいは将来の「伝説のサイドクエスト」(いつか来る.....かもしれない)のために温存されるかもしれません。
- クリアしたキャンペーンにニューゲーム・プラスモードがある場合、ヒーローたちはニューゲーム・プラスモードを開始することができます。



Rule Book

