

SHINING HEROES



チャプター1: 暗闇の中の光



IGNITION: CORE LLC
GAMES

Update Chronology

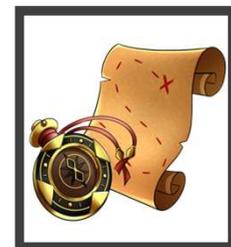
- 10 April 2023 'Shining Heroes Chapter 1: A Light in the Darkness' published.

冒険の前に

第1章を開始するためには、ヒーローカードに加えて以下のアイテムを印刷する必要があります。

- イニシアチブ・トラッカーと イニシアチブ・トークン
- タイマーカード
- チャプター1のマップタイトル。グレースケール版マップは以下から無料でダウンロードできます
: <https://www.ignitioncoregames.com/game-downloads> (シャイニングヒーローズ アンデッド・エンカウンターを購入したお客様にはフルカラー版マップも提供できます。フルカラー版マップを入手するには webstore@ignitioncoregames.com までご連絡ください)。
- ストーリー・イベント1~4の表と裏。(これらのカードはスリーブに入れておくことを推奨します。)
- ルームカード1、2、3
- アイテム・リファレンスカード
- モンスターカード ミシヤル、ヴァンパイアナイト、スケルトン1~4。(これらのカードはスリーブに入れておくことを推奨します)
- AIカード: ミシヤル、ヴァンパイアナイト、スケルトン。(これらのカードはスリーブに入れておくことを推奨します)
- イベントカードの表と裏。(これらのカードはスリーブに入れておくことを推奨します)
- ボスのイベントカード表裏。(これらのカードはスリーブに入れておくことを推奨します)

ヒーロー4名	ヒーロー1	モンスター1	モンスター2	ヒーロー2	ボス	モンスター3	モンスター4	ヒーロー3
	モンスター1	モンスター2	ヒーロー4	モンスター3	モンスター4	ボス	エンカウンターチャートを をロールして 	



TIMER



カードを捨てて 

TIMER



カードを捨てて 

TIMER



カードを捨てて 

TIMER



カードを捨てて 

TIMER



カードを捨てて 

TIMER



カードを捨てて 

ストーリー



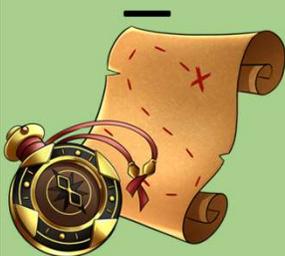
イベント1

ストーリー



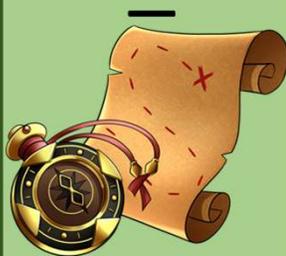
イベント2

ストーリー



イベント3

ストーリー



イベント4

ミシャヤルが逃げた

一緒に遊べて楽しかった!でも、私にはもっと大事な用事があるの!

ミシャヤルは修道院の北西に続く小道へ流れていった。

ミシャヤルはプレイから取り除かれる。エンカウンターチャートをロールし、プレイを再開すること。

アウチ!今は痛かったわ!あなたたち、面白くないわ!ミシャヤルは眉をひそめ、修道院の北西に続く小道に流れていった。ところで、彼女は何か落とし物をしたようだ。

-ヒーロー達は以下のアイテムを手に入れる-

ミシャヤルの人形[レリック]
各エンカウンターにつき1回、このアイテムを装備しているヒーローが攻撃を受けたとき、このヒーローはこのレリックを使用してボード上の空いているマスに配置することができる。この配置によってATKの範囲またはLOS外に移動した場合、そのATKは失敗する。

棺の重い石蓋が、耳障りな音を立ててスライドした。石棺の中には紫色の垂れ幕と赤い板状の鎧が一枚あるだけだった。

-ヒーロー達は以下のアイテムを手に入れる-

レッドバロンの手甲[レリック]
このレリックを装備しているヒーローが攻撃を受けたとき、このヒーローは各エンカウンターにつき1回、このレリックを使用してそのATKのDMGを(0)にし、ATKを作った敵NPCに(1)DMGを与え、任意のヒーローにHeal1を与えることができる。

隠者の姿はどこにもない。木の引き出しを開けると、赤い蠟で封をして折り畳まれた手紙が出てきた。これで彼の居場所がわかるかもしれないが、後で安全な時に読むことにしよう。また、年季の入った羊皮紙に魔法の文字が書かれた巻物も見つかった。

-ヒーロー達は以下のアイテムを手に入れる-

カジンのブレイズ・スクロール[レリック]
1回のエンカウンターにつき1回、このレリックを装備しているヒーローがATKを出したとき、このヒーローはこのレリックを使用してATKの対象にD4DMGを追加で与えてもよい。

アイテムリスト

医療用ハーブ所持しているヒーローが以下の目的で使用できる:**フリーアクション**自分または隣接するヒーローの負傷を回復する。



妖精の涙 このアイテムは所持しているヒーローが**スペルアクション**と同時に使用することができる。その**スペルアクション**はMPを消費しない。



聖油 このアイテムは所持しているヒーローが**攻撃アクション**と同時に使用できる。そのATKはアンデッド、デーモン、アンホーリーに対して+1DMGを得る。



ルーム1



ルーム2



ルーム3



ヴァンパイアナイト				
アンデッド				
				
武器:闇を秘めし剣の使い魔 防具:フルプレート・アーマー				
MOVE 7 FLY	STR 8	DEX 8	VIT I○	MAG 8
フライング・ソード・ストライク [近接攻撃] レンジ:5 アタックロール: D10 + STR 目標VIT未満 = 攻撃失敗 目標のVITと同じ/以上 = 1DMG 目標のVITの2倍以上 = 2DMG フィード:修正前の出目0ならチェーン = 対象は2DMG受け、このモデルは負傷を(3)回復する。				

ミシャヤル				
ディーモン				
				
武器:ギャストリー・トーム 防具:無し				
MOVE 5 FLY	STR 4	DEX I	VIT 8	MAG 8
ギャストリー・プラスト [魔法攻撃] レンジ:5 アタックロール: D10 + MAG 目標VIT未満 = 攻撃失敗 目標のVITと同じ/以上 = 1DMG 目標のVITの2倍以上 = 2 DMG レイズ:修正前の出目0ならチェーン = 対象は2DMG受け、アンデッド(1)を対象の隣にスポーンさせること				

スケルトン1

アンデッド




武器: 壊れた剣
防具: 無し

MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
4	2	I	5	◎

ソードスラッシュ [近接攻撃]
レンジ: 1 アタックロール: D10 + STR
目標VIT未満 = 攻撃失敗
目標のVITと同じ/以上 = 1DMG
目標のVITの2倍以上 = 2 DMG
クリティカルヒット: 修正前の出目0ならチ
エーン = ターゲットのVITに関係なく 3DMG

スケルトン2

アンデッド




武器: 錆びた斧
防具: 部分的なプレートアーマー

MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
4	5	I	7	◎

アックスハック [近接攻撃]
レンジ: 1 アタックロール: D10 + STR
目標VIT未満 = 攻撃失敗
目標のVITと同じ/以上 = 1DMG
目標のVITの2倍以上 = 2 DMG
クリティカルヒット: 修正前の出目0ならチ
エーン = ターゲットのVITに関係なく 3DMG

スケルトン3

アンデッド




武器: 古びたクロスボウ
防具: 部分的なプレートアーマー

MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
4	6	I	6	◎

緩いボルト [射撃攻撃]
レンジ: 8 アタックロール: D10 + DEX
目標VIT未満 = 攻撃失敗
目標のVITと同じ/以上 = 1DMG
目標のVITの2倍以上 = 2 DMG
クリティカルヒット: 修正前の出目0ならチ
エーン = ターゲットのVITに関係なく 3DMG

スケルトン4

アンデッド




武器: 欠けた剣と傷んだ盾
防具: 傷んだフルプレートアーマー

MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
4	6	I	8	◎

ソードスラッシュ [近接攻撃]
レンジ: 1 アタックロール: D10 + STR
目標VIT未満 = 攻撃失敗
目標のVITと同じ/以上 = 1DMG
目標のVITの2倍以上 = 2 DMG
クリティカルヒット: 修正前の出目0ならチ
エーン = ターゲットのVITに関係なく 3DMG

基本攻撃

モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1回攻撃を行う

モデルは残りの移動ポイントで可能な限り多くのヒーローから離れるように移動する。

基本攻撃

モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1回攻撃を行う

モデルは残りの移動ポイントで可能な限り多くのヒーローから離れるように移動する。

基本攻撃

モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1回攻撃を行う

モデルは残りの移動ポイントで可能な限り多くのヒーローから離れるように移動する。

基本攻撃

モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1回攻撃を行う

モデルは残りの移動ポイントで可能な限り多くのヒーローから離れるように移動する。

ブリンク

モデルは最も負傷しているヒーローの攻撃範囲内に配置される。

モデルは1回攻撃を行う

モデルは残りの移動ポイントで可能な限り多くのヒーローから離れるように移動する。

ブリンク

モデルは最も負傷しているヒーローの攻撃範囲内に配置される。

モデルは1回攻撃を行う

モデルは残りの移動ポイントで可能な限り多くのヒーローから離れるように移動する。

クリティカルアタック

モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルはダイスの出目に関係なく、**チェーン**効果を得て攻撃を1回行う。

バニシングアタック

モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1体のヒーローに対して攻撃を行い、その後より多くのヒーローからできるだけ離れたマスに配置されます。

ブリンク

モデルは最も負傷しているヒーローの攻撃範囲内に配置される。

モデルは1回攻撃を行う

モデルは残りの移動ポイントで可能な限り多くのヒーローから離れるように移動する。

クリティカルアタック

モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルはダイスの出目に関係なく、**チェーン**効果を得て攻撃を1回行う。

バニシングアタック

モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1体のヒーローに対して攻撃を行い、その後より多くのヒーローからできるだけ離れたマスに配置されます。

ブリンク

モデルは最も負傷しているヒーローの攻撃範囲内に配置される。

モデルは1回攻撃を行う

モデルは残りの移動ポイントで可能な限り多くのヒーローから離れるように移動する。

<p>基本攻撃 モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。</p> <p>モデルは1回攻撃を行う</p>	<p>基本攻撃 モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。</p> <p>モデルは1回攻撃を行う</p>	<p>基本攻撃 モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。</p> <p>モデルは1回攻撃を行う</p>	<p>クリティカルアタック モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。</p> <p>モデルはダイスの出目に関係なく、チェーン効果を得て攻撃を1回行う。</p>	<p>ブリンク モデルは最も負傷しているヒーローに可能な限り最も近い地点に配置される。</p> <p>モデルは1回攻撃を行う</p>	<p>ブリンク モデルは最も負傷しているヒーローに可能な限り最も近い地点に配置される。</p> <p>モデルは1回攻撃を行う</p>
<p>クリティカルアタック モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。</p> <p>モデルはダイスの出目に関係なく、チェーン効果を得て攻撃を1回行う。</p>	<p>永遠の渴き このモデルは最も近いヒーローに隣接するまで移動する。</p> <p>【このモデルが最も近いヒーローに隣接するのに十分な移動ポイントを有する場合】このモデルは現在地から可能な限り最も遠いマスに配置され、その後対象のヒーローがそれに隣接するように配置される。</p> <p>そのヒーローは(1)DMGを受け、このモデルは(1)ダメージを回復する。</p>	<p>ブリンク モデルは最も負傷しているヒーローに可能な限り最も近い地点に配置される。</p> <p>モデルは1回攻撃を行う</p>	<p>クリティカルアタック モデルは最も負傷の多いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。</p> <p>モデルはダイスの出目に関係なく、チェーン効果を得て攻撃を1回行う。</p>	<p>永遠の渴き このモデルは最も近いヒーローに隣接するまで移動する。</p> <p>【このモデルが最も近いヒーローに隣接するのに十分な移動ポイントを有する場合】このモデルは現在地から可能な限り最も遠いマスに配置され、その後対象のヒーローがそれに隣接するように配置される。</p> <p>そのヒーローは(1)DMGを受け、このモデルは(1)ダメージを回復する。</p>	<p>永遠の渴き このモデルは最も近いヒーローに隣接するまで移動する。</p> <p>【このモデルが最も近いヒーローに隣接するのに十分な移動ポイントを有する場合】このモデルは現在地から可能な限り最も遠いマスに配置され、その後対象のヒーローがそれに隣接するように配置される。</p> <p>そのヒーローは(1)DMGを受け、このモデルは(1)ダメージを回復する。</p>

**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



**VAMPYR
KNIGHT**



基本攻撃

モデルは最も近いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1回攻撃を行う

ダブルアタック

モデルは最も近いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

1体のヒーローに対して2回攻撃を行う。

アグレッシブアタック

モデルは最も近いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1回攻撃を行う。
その後、もう1枚AIカードを引き、その効果を解決する。

基本攻撃

モデルは最も近いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1回攻撃を行う

ダブルアタック

モデルは最も近いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

1体のヒーローに対して2回攻撃を行う。

アグレッシブアタック

モデルは最も近いヒーローが自身の最良の攻撃レンジ内に収まるまで移動する。

モデルは1回攻撃を行う。
その後、もう1枚AIカードを引き、その効果を解決する。



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI



SKELETON AI

EVENT



Chapter 1

EVENT



Chapter 1

EVENT



Chapter 1

EVENT



Chapter 1

EVENT



Chapter 1

EVENT



Chapter 1

BOSS EVENT



Chapter 1

BOSS EVENT



Chapter 1

BOSS EVENT



Chapter 1

BOSS EVENT



Chapter 1

BOSS EVENT



Chapter 1

BOSS EVENT



Chapter 1

リスポー

敵NPCをリスポー
ンする。敵NPCが
いない場合、モン
スター4が即座にア
クティベーション
する。

リスポー

敵NPCをリスポー
ンする。敵NPCが
いない場合、モン
スター4が即座にア
クティベーション
する。

リスポー

敵NPCをリスポー
ンする。敵NPCが
いない場合、モン
スター4が即座にア
クティベーション
する。

増援

プレイ中のすべて
の敵NPCを1回復す
る。

その後
プレイ外のすべて
の敵NPCがスポー
ンする。

増援

プレイ中のすべて
の敵NPCを1回復す
る。

その後
プレイ外のすべて
の敵NPCがスポー
ンする。

熱狂的な増援

プレイ中のすべての敵
NPCを1回復する。

その後
プレイ中のすべての敵
NPCが即座にアクティ
ベーションする。

その後
プレイ外のすべての敵
NPCがスポーンする。

ボスラッシュ

ボスが即座に
アクティベーター
トする。

ボスが回復

ボスが現在負って
いるDMGの半分を
回復する。

ブレイジング・オーラ

すべてのヒーロー
が1DMGを受ける

やっしまえ！

プレイ中のすべての
敵NPCが即座にアク
ティベーションする
。

その後
プレイ外のすべての
敵NPCがスポーンす
る。

ブレイジング・オーラ

すべてのヒーロー
が1DMGを受ける

ボスが回復

ボスが現在負って
いるDMGの半分を
回復する。

イントロダクション - 第1章：闇の中の光 ガーディアンシールの王国は20年もの間、平和を保ってきた。城内ではケンタウロスの騎士たちが決闘を繰り広げる。弓兵は藁の的を射て射撃の練習をし、メイジは戦闘呪文で競い合う。武器鍛冶は武具や鎧を研ぎ、磨く。誰もがそれぞれの仕事をこなしている。

王国は平和になったが、年配世代は北の王国による侵略と、それに続く魔王との戦争の事をまだ覚えている。その後、彼らの家は再建され、日常生活も取り戻したが、侵略以前ののどかな平和は失われ、現在の平和は緊張と苛立ちに満ちている。

王国は平和になったが古の悪はまだ生きており、アーク・バレーの地下深くに封印され、その闇の力は地表の邪悪なクリーチャーに影響を与え続けている。英雄騎士ラモンドが憑依された王を道連れに穴に身を投じた自己犠牲を、今でも多くの人が覚えている。ラモンドは今もアーク・バレーに住み、伝説の魔王を永遠に見守っていると信じる者もいる。

王国は平和になったが、モンスターたちは依然としてこの地を徘徊し、文明のはずれでトラブルを引き起こしている。彼らはより攻撃的に、より協調的になっているようだ。暴風雨は吹き荒れ、壊滅的な被害をもたらす恐れがある。

一方その頃、新しい世代が成人しつつあった。君たちは王国に仕えるために国王に召集された。前途は些細なものに見えるかもしれない。しかし、世界は新たな光の力を必要としていた。

イントロダクション - 第1章：闇の中の光(続き)

屋下がりの城の前に立ち、あなたは召喚状の赤い封蝋を破ってパリッとした羊皮紙を広げ、中に書かれたメッセージを読んだ：

“若き戦士よ

若き戦士よ、貴君は使命を果たすべくガーディアンシール王国に召集された。この手紙を城の衛兵に見せれば案内してくれる。王国と国土への奉仕に感謝する。

署名

ガーディアンシール王国国王代理”

城門にいた2人の兵士のうちの1人に手紙を見せると、城壁の内側にある建物に案内された。板張りの待合室には、同年代の者たちが木製のスツールにぎこちなく座っている。やがてあなたと3人の仲間は暗い廊下を通り、ランタンに照らされたブリーフィングルームに案内された。緑色の髪をしたケンタウロスの騎士がテーブルの前に立ち、さっそくあなたに話しかける。

「若き戦士の皆さん、ご挨拶と感謝を申し上げます。手短にお話します」

その乱れた髪と急を要する態度から察するに、彼は疲れ切っていて、数日間よく眠れていないのだろう。

「西の村と連絡がつかなくなりました。ここ数ヶ月、あそこからメッセンジャーが誰も来ていない。もっと早く調査すればよかったのですが、最近のモンスターの活動があったので…。とにかく先週、斥候を派遣したところ、上空に不自然な暗雲が立ち込め、奇妙な影のような人影が活動しており、動きがアンデッド・クリーチャーと一致しているとの報告がありました。あなた方の任務は、村を詳しく調査し、アンデッドと戦い、この村の...状況を把握すること。以上です。」

ケンタウロスの騎士はあなたの羊皮紙に署名し、王室の印章が押されたもう一枚の羊皮紙を手渡した。

"これを地元のアイテム屋に持って行きなさい、王室からの依頼状です。彼らはあなたのクエストのための物資を提供するでしょう。私も一緒したいのですが、国王代理の業務が忙しくて……。祝福を！"

イントロダクション - 第1章：闇の中の光(続き)

あなたはブリーフィングルームを出て、暗い廊下を通り、控え室を出て、城門をくぐった。間もなく、あなたは城下町の南西にあるアイテムストアに到着する。依頼状を手に、灰色の霧雨が降る中、ヒーローになるであろう者たちが列をなす中、アイテムを待っている。しばらく列に並んでいると、茶色の革服を着た濃い黒ひげと緑帽の小柄なドワーフが店主として目の前に現れた。

店主はしばらくあなたを見つめてから、書類を確認した。

「いつもよりヒーリングアイテムが多いね。危険なクエストかな？今回が初めてでないことを祈るよ、ハアツハア！」

クエストに備えよ:

王室からの依頼状により、クエストに出発する前に以下のヒーリングアイテムを入手することができる。ヒーローが持っているポーチ1つにつき、アイテムを1つ取り、そのポーチに保管する。あなたのパーティはリストに記載されている以上のアイテムを取ることはできません。また、所持可能なポーチの数以上のアイテムを持ち出すことはできません。

(5) 医療用ハーブ

(3) 聖油

(3) 妖精の涙

各アイテムを割り当てたら、パーティはクエストに出発する。次のページの **エンカウンター1：節くれだった森 - 第1章：闇の中の光**に進んでください。

エンカウンター1：節くれだった森-第1章：闇の中の光
目的地の郊外に近づくにつれ、昼下がりの光が少しずつ夕
方へと変わっていく。青々とした緑の木々が、少し先では
茶色く枯れた木々に変わっていく。
突然、あなたは森の中に動く何かを見つけた…。

エンカウンターのセットアップ:

1. アンデッドミニオン1,2,3と4をスポーンする
2. エンカウンターチャートをロールする
3. 戦闘開始

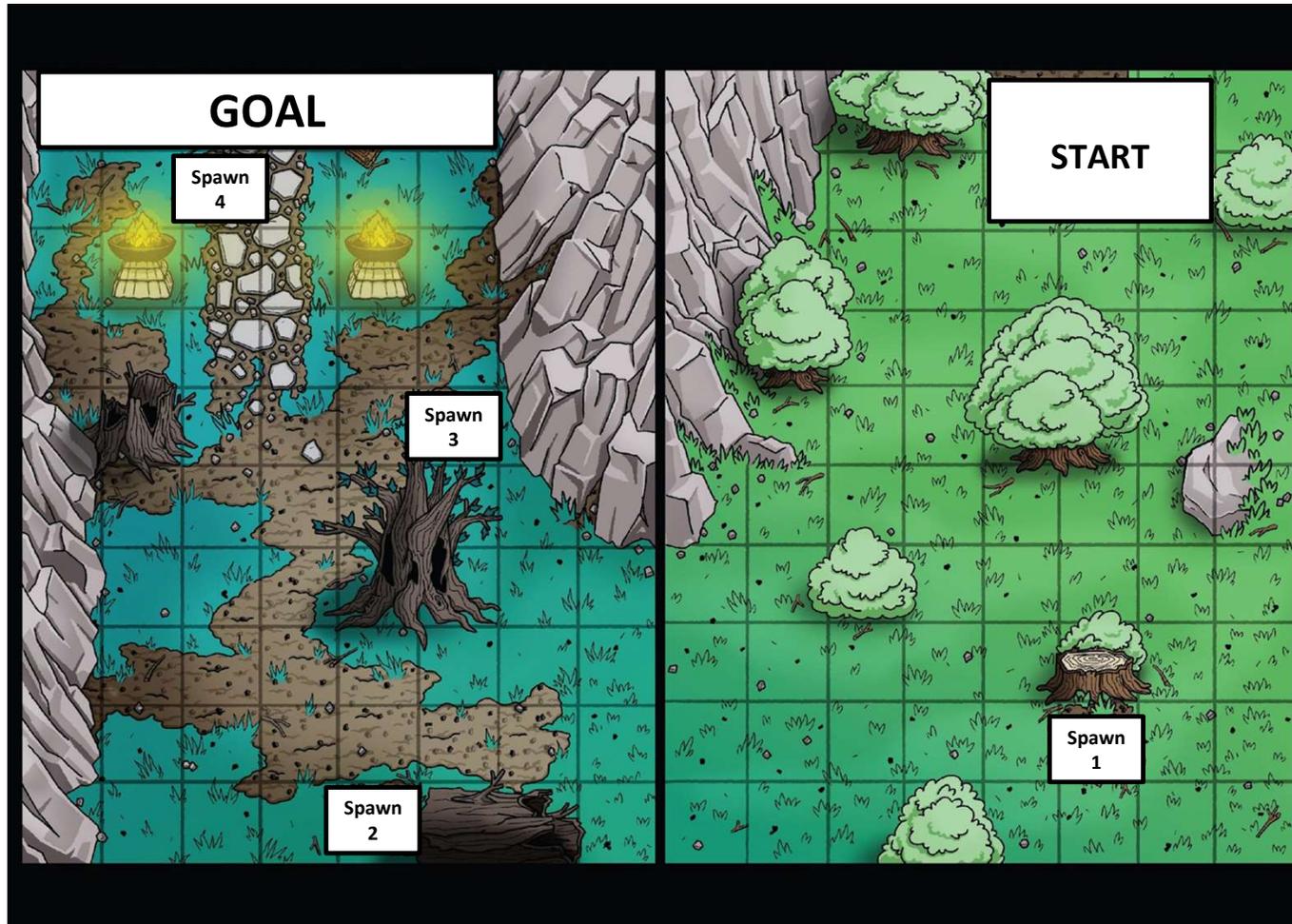
勝利条件：すべてのヒーローがゴールに到達する

1. 各ヒーローはSTAT (STR, DEX, VIT, MAG, LCK) のうち1つに+1を得る。
2. 各ヒーローは以下のいずれかを選択できる
 - 1MP回復
 - 2HP回復
3. エンカウンター2：眠れる村 に進む

敗北条件：イニシアチブトラックが最終ステップに到達し、イベントカードがすべて捨てられた場合。各ヒーローは前ページのクエスト準備ステップに戻ります。

エンカウンターチャート(D4)

- 1: イニシアチブトラックの最終ステップのセクションにイベントカードを(1枚)配置する。
- 2-3: イニシアチブトラックの最終ステップにイベントカード(1枚)を置き、次にタイマーカー(1枚)を裏向きに配置する。
- 4: イニシアチブトラックの最終ステップにイベントカード(1枚)、次にタイマーカー(2枚)を裏向きに配置する。



エンカウンター2：眠れる村-第1章：闇の中の光 あなたは森から抜け出し、村の入り口に到着した。松明が通りを照らしているが、家々は不気味な何もない影としてあなたの前に映る。目の前の松明が骸骨を照らし、それは鈍い剣を引きずって地中から這い上がってきた。あなたはひとりぼっちではない。

エンカウンターのセットアップ:

1. アンデッドミニオン1と3をスポーンする
2. エンカウンターチャートをロールする
3. 戦闘開始

勝利条件：すべてのヒーローがゴールに到達する

1. 各ヒーローはSTAT (STR、DEX、VIT、MAG、LCK) のうち1つに+1を得る。
2. 各ヒーローは以下のいずれかを選択できる
 - 1MP回復
 - 2HP回復
3. エンカウンター3：古い修道院 に進む

敗北条件：イニシアチブトラッカーが最終ステップに到達し、イベントカードがすべて捨てられた場合。各ヒーローは拾ったギアやアイテムを保持し続けてもよいが、エンカウンターをリスタートする必要がある。

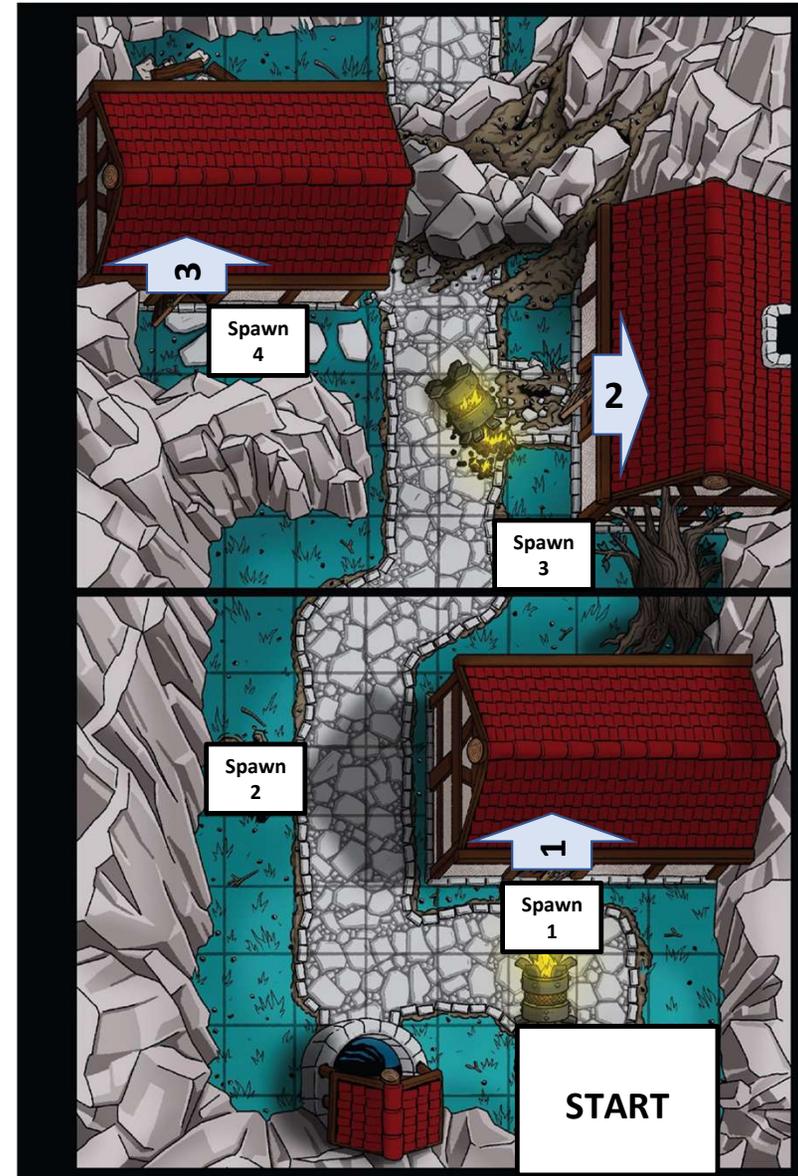
エンカウンターチャート(D4)

1-2: イニシアチブトラッカーの最終ステップのセクションにイベントカードを(1枚)配置する。

3-4: イニシアチブトラッカーの最終ステップにイベントカード(1枚)を置き、次にタイマーカード(1枚)を裏向きに、配置する。

エンカウンター特別ルール：屋内カード

このエンカウンターでは、ヒーローは建物に入ることができる。そのためには、ヒーローはドア（矢印のシンボルで示される）のそばに立ち、矢印のシンボルの数字と一致する部屋カードを公開します。その後、ヒーローは建物の中に入り、部屋カードに書かれた通りに部屋とインタラクションすることができます。



エンカウンター3：古い修道院(外部)- 第1章：闇の中の光

あなたは垂直に立った石板で埋め尽くされた空き地に到着した。ここは墓地だ！目の前に豪華な礼拝堂が建っている。あなたは何か不吉なものを感じた。アンデッドの発生源だろうか？

そう考える間もなく、浮遊する一人のエセリアル(幽玄)な女性が視界に飛び込んできた。

"おせっかいなヒーロー!? いいわ、遊んであげる.. ちょっとだけね"
スケルトン・ソルジャーが墓から起き上がり、彼女の声が不自然な笑い声とともに響いた。

エンカウンターの設定アップ:

1. ボスのミシャールとアンデッドミニオン1,2,3と4をスポーンする
2. ストーリーイベント1と(2) タイマーカードを、イニシアチブトラッカーのファイナルステップのセクションに置く。
3. 戦闘開始

勝利条件: 「次のいずれかの条件達成」かつ「ミシャールがプレイ外になった」場合: すべてのヒーローがゴールAに到達するか、すべてのヒーローがゴールBに到達する。

1. 各ヒーローはリアクションのステータス+1を得る。
2. 各ヒーローは以下のいずれかを選択できる
 - ・ 1MP回復
 - ・ 2HP回復
3. 全ヒーローがゴールAに到達した場合、エンカウンター4A「旧修道院内部」に進む。
4. 全ヒーローがゴールBに到達した場合、エンカウンター4B「エルミタージュの外」に進む。

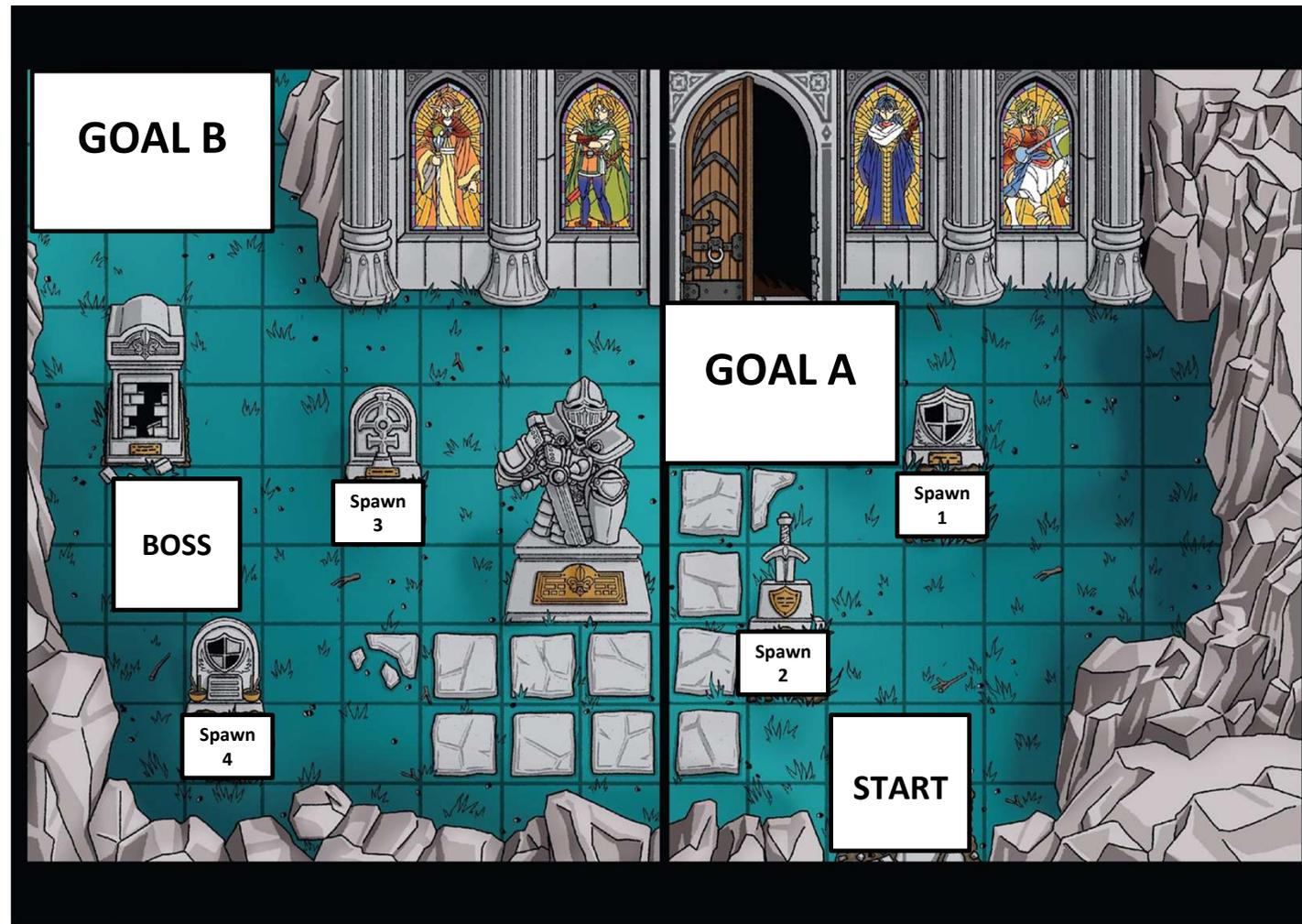
ミシャールの敗北: ヒーローがストーリーイベント1が解決される前にミシャールを倒した場合、代わりに直ちにストーリーイベント2を公開して解決し、その後ストーリーイベント1を公開せずに捨てる。その後通常通りプレイを継続する。

敗北: イニシアチブトラッカーが最終ステップに到達し、すべてのイベントカードが捨てられた場合、そのエンカウンターはミシャールなしでリスタートする。(※ミシャールやストーリーイベント1をスポーンしないこと。代わりに通常通りエンカウンターチャートでロールを行います)。この場合、ヒーローはゴールAの勝利条件のみを達成することができます。

エンカウンターチャート (D4)

1-3: イニシアチブトラッカーの最終ステップのセクションにイベントカード(1枚)を配置する。

4: イニシアチブトラッカーの最終ステップにイベントカード(1枚)を置き、次にタイマーカード(1枚)を裏向きに配置する。



エンカウンター4A 古い修道院(内部)- 第1章：闇の中の光

貴方は壊れたドアを突き破り、チャペルに入った。中は暗かったが、奥の壁のロウソクはフツという音とともに燃え上がり、やがて部屋は揺らめくロウソクの光におぼれた。

どこからともなく、黒いマントが祭壇の前で渦を巻き、その渦の中から長髪で青白い肌の長身の鎧をまとった男が姿を現した。背後には大きな剣が浮かんでいる。

眷属たち!この愚かな侵入者共を滅ぼせ!!

骸骨が床板を突き破って立ち上がり、空洞になった眼窩を武器とともにこちらに向ける。この青白い肌の男こそが、この一帯のアンデッドによる攻撃の原因に違いない。

エンカウンターのセットアップ:

1. **ボス**:ヴァンパイアとアンデッドミニオン1と3をスポーンする
2. エンカウンターチャートをロールする
3. 戦闘開始

勝利条件: ヴァンパイアナイトを倒す

最後の一撃が放たれ、青白い肌の男は床に倒れ込みながらその足で着地し、片膝をついた。とどめの一撃が放たれようとしたとき、白いガラス状の破片となって砕け散り、部屋中に彼の声が響き渡った。「我が王...私と共に...」彼を破壊できたのか、それとも逃げたのか、あなたは不安げに部屋を見回した。長い時間が過ぎても、青白い肌の男は戻ってこない。祭壇には、礼拝堂の下に続く秘密の階段が隠されているようだ。

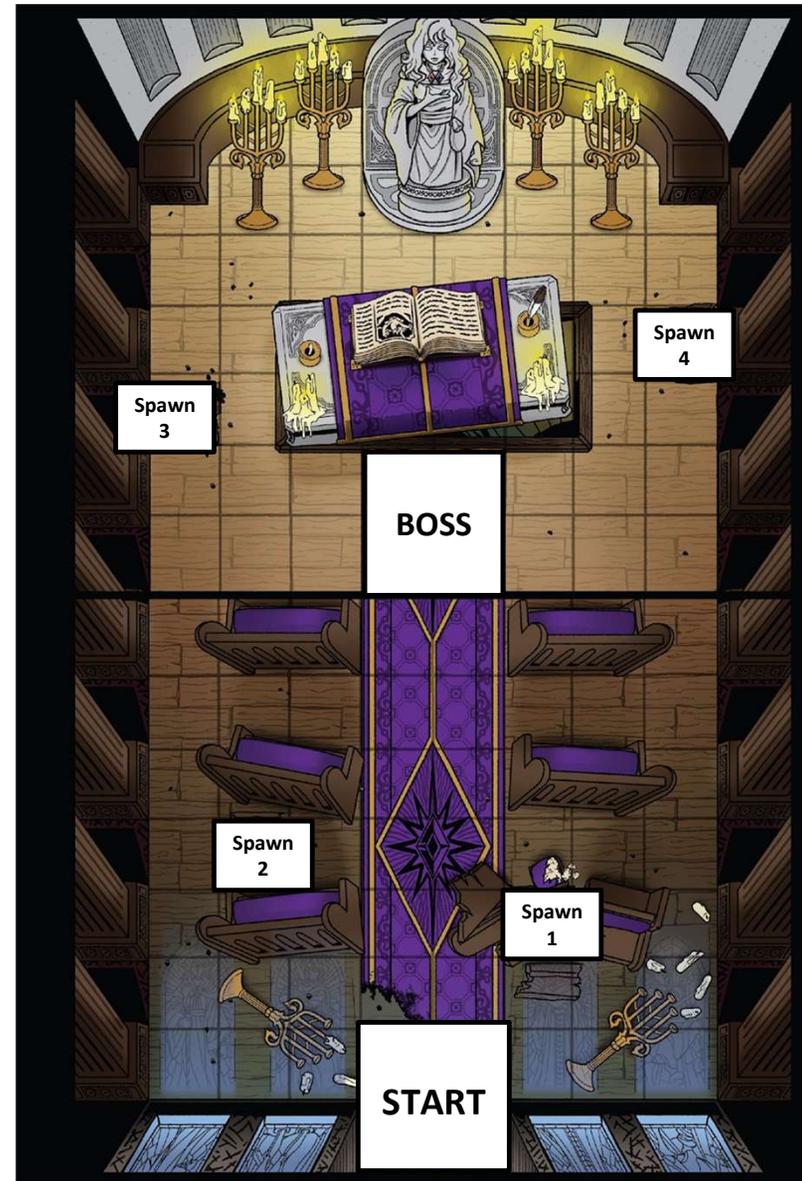
1. 各ヒーローは+1 [MAX] HPを得る。
2. 各ヒーローは以下のいずれかを選択できる
 - 1MP回復
 - 2HP回復
3. エンカウンター5A: カタコンベ に進む

敗北: イニシアチブトラッカーがファイナルステップに到達し、**ボスイベント**カードがすべて捨てられた場合、ヒーローは敗北してゲーム終了となる。ヒーローはリアクションポイントのスタッツを(1)失い、**ミシャヤル**を出現させることなくエンカウンター3から再スタートすることができる(※**ミシャヤル**やストーリーイベント1をスポーンしないこと。代わりに、通常通りエンカウンターチャートでロールする)、ヒーローは勝利条件のゴールAのみを達成することができる。

エンカウンターチャート(D4)

1-2: イニシアチブトラッカーの最終ステップのセクションに**ボスイベント**カードを(1枚)配置する。

3-4: イニシアチブトラッカーの最終ステップに**ボスイベント**カード(1枚)を置き、次にタイマーカード(1枚)を裏向きに配置する。



エンカウンター5A：カタコンベ-第1章：闇の中の光 階段を下りると岩だらけの洞窟があり、石の埋葬室へと続いていた。アンデッドの不自然な気配はまだ感じられるが、以前よりは圧迫感は少ないようだ。埋葬室の奥にある、大きな石棺があなたの視界に入った。

エンカウンターのセットアップ:

1. アンデッドミニオン1,2,3と4をスポーンする
2. エンカウンターチャートをロールする
3. 戦闘開始

勝利条件: カタコンベを探索[ストーリーイベント3をトリガー]し、その後ですべてのヒーローをカタコンベの入り口に戻す[STARTマス]

1. 全ヒーローのHPとMPを全回復する
2. エピローグAに進む

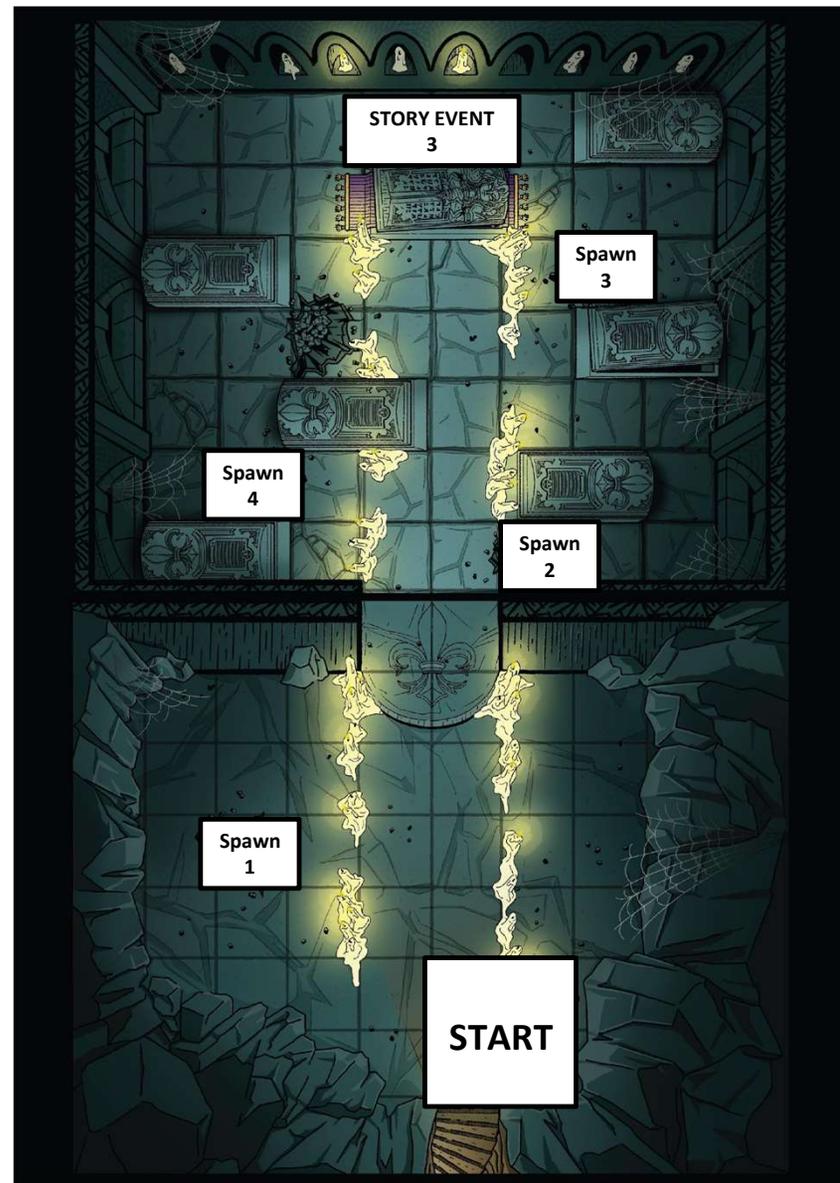
敗北条件: イニシアチブトラッカーが最終ステップに到達し、すべてのイベントカードが捨てられた場合、ヒーローの敗北でゲームは終了する。ヒーローは(1)リアクションポイントのスタツと(1)[MAX]HPのスタツを失い、ミシヤルが出現しない状態でエンカウンター3から再スタートする(※ミシヤルやストーリーイベント1をスポーンしないこと。代わりに、通常通りエンカウンターチャートをロールする)、ヒーローは目標Aの勝利条件のみを達成できる。

エンカウンターチャート(D4)

1: イニシアチブトラッカーの最終ステップのセクションにイベントカードを(1枚)配置する。

2-3: イニシアチブトラッカーの最終ステップにイベントカード(1枚)を置き、次にタイマーカード(1枚)を裏向きに配置する。

4: イニシアチブトラッカーの最終ステップにイベントカード(1枚)を置き、次にタイマーカード(2枚)を裏向きに配置する。



エンカウンター4B「エルミタージュの外」-第1章：闇の中の光 あなたは走りながらエセリアル女性の痕跡をたどり、村の外れにある古い庵にたどり着いた。庵の入り口の手前で、エセリアル女性が浮かんでいる。

「開けろ！グラウンド・シールに関する記録を出さない！私たちは危害を加えないわ、たぶん...」

誰も彼女の荒々しい要求に応えない。

「面白くないわ！あら、お客さん？」

エーテルの女性は唸りながらあなたに視線を向ける。

「またあなた！？あの村の時みたいあなたと遊ぶのはもう終わり。今度は容赦しない！」

エンカウンター5Bのセットアップ:

1. ボス:ミシャヤルとアンデッドミニオン1,2,3,4をスポーンする
2. エンカウンターチャートをロールする
3. 戦闘開始

勝利条件: ミシャヤルを倒す

エセリアル女性は、あなたの最後の一撃で空中から放り出され、横たわった。

「手遅れね。私のミニオン達がすでにエルミタージュに侵入したわ」

あなたは彼女が隠者に何を望んでいるのか見当もつかないが、良いことではなさそうだった。一瞬のうちに彼女は現実世界から抜け出し、水面に浮かび上がった。

「また会うかもしれないわ。ヒーローたちよ...せいぜい怠りなさい...！」

不自然なキャッキョウという音が響き、彼女は浮遊する。庵の中でゴツゴツと音がした。数回強く蹴ると、鍵のかかった木製の扉が開いた。

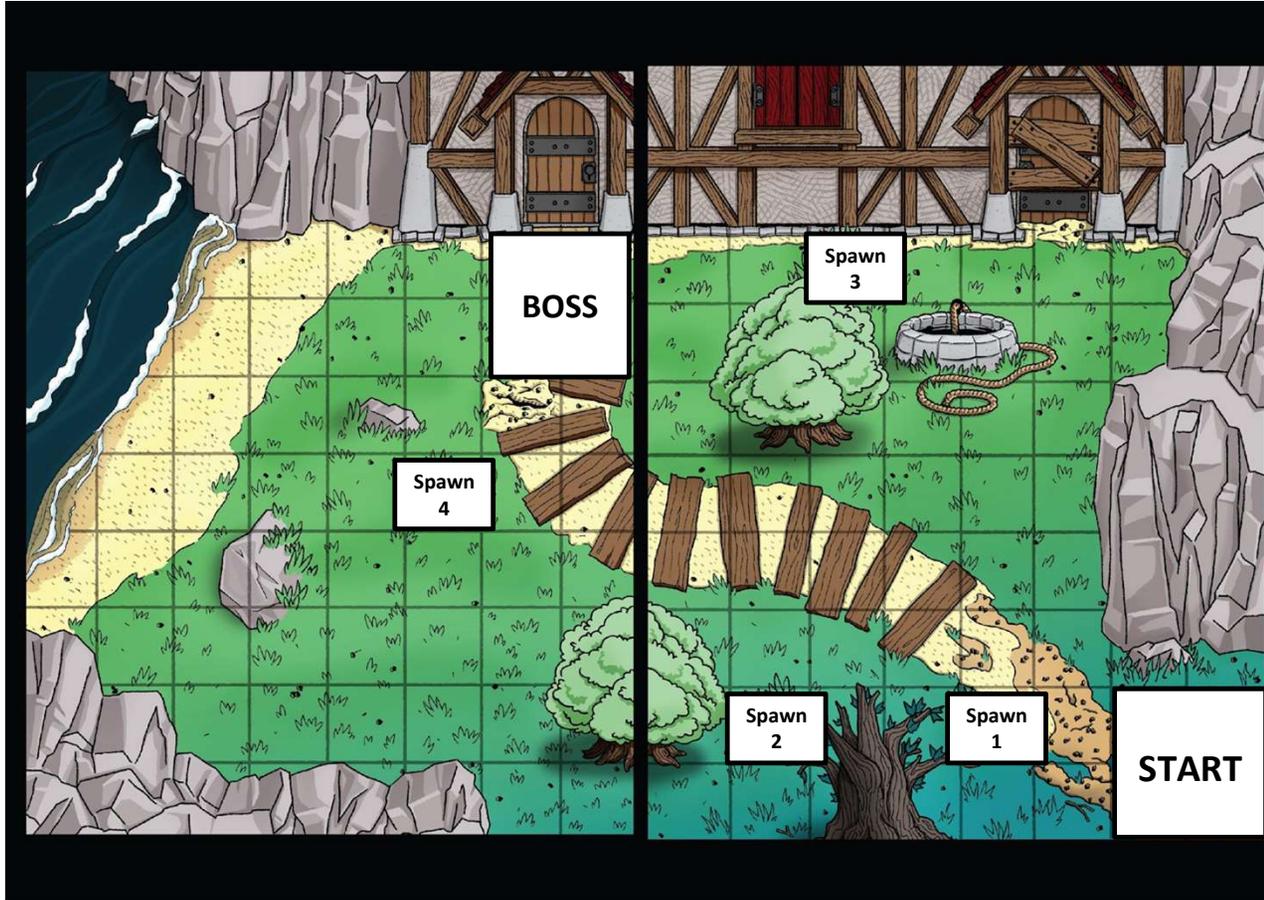
1. 各ヒーローは+1 [MAX] HPを得る。
2. 各ヒーローは以下のいずれかを選択できる
 - 1MP回復
 - 2HP回復
3. エンカウンター5B: エルミタージュ内部 に進む

敗北: イニシアチブトラックがファイナルステップに到達し、**ボスイベント**カードがすべて捨てられた場合、ヒーローは敗北してゲーム終了となる。ヒーローは(1)1アクションポイントスタツを失い、その後ミシャヤルを出現させずにエンカウンター3から再スタートすること(※ミシャヤルとストーリーイベント1はスポーンさせず、代わりに通常通りエンカウンターチャートをロールする)。この場合、ヒーローは勝利条件であるゴールAのみを達成することができる。

エンカウンターチャート(D4)

1-3: イニシアチブトラックの最終ステップのセクションに**ボスイベント**カードを(1枚)配置する。

4: イニシアチブトラックの最終ステップに**ボスイベント**カード(1枚)を置き、次にタイマーカード(2枚)を裏向きに、配置する。



エンカウンター5B：エルミタージュ内部-第1章：闇の中の光 エルミタージュの中は混乱している。本や巻物が散乱し、背の高い本棚の間からアンデッドの怪物の音が聞こえる。破壊の跡は奥の部屋へと続いている。

エンカウンターのセットアップ:

1. アンデッドミニオン1,2をスポーンする
2. エンカウンターチャートをロールする
3. 戦闘開始

勝利条件: エルミタージュを探索[ストーリーイベント4をトリガー]し、すべてのヒーローをエルミタージュの入り口に戻す[STARTマス]。

1. 全ヒーローのHPとMPを全回復する
2. エピローグBに進む

敗北条件: イニシアチブトラッカーがファイナルステップに到達し、すべてのイベントカードが捨てられた場合、ヒーローの敗北でゲームは終了する。ヒーローは(1)リアクションポイントスタツと(1)[最大]MPスタツを失い、ミシヤルを出現させることなく(*ミシヤルやストーリーイベント1をスポーンさせない。)エンカウンター3から再スタートすることができる。その代わりに、通常通り[エンカウンターチャート]をロールする)、ヒーローはゴールAの勝利条件のみを達成することができる。

エンカウンターチャート(D4)

1-2: イニシアチブトラッカーの最終ステップのセクションにイベントカードを(1枚)配置する。

3-4: イニシアチブトラッカーの最終ステップにイベントカード(1枚)を置き、次にタイマーカード(1枚)を裏向きに、配置する。



エピソードA 第1章：闇の中の光: 青白い肌の騎士を倒し、カタコンベをくまなく搜索したあなたは、自分のクエストを達成したと判断した。床板のきしむ音以外は静寂に包まれた礼拝堂を出て、人けのない村を通り抜けると、アンデッドのモンスターは一匹も近づいてこない。朝日が昇り始める頃、あなたは東へと歩き始め、自分の王国へと戻ることにした。

エセリアル女性との遭遇が頭をよぎったが、クエストの目的と判明した彼女や青白い肌の騎士を相手にしている時間はいずれにせよなかった。それでもあなたは城に戻り、緑髪のケンタウロス騎士に彼女の事を報告することを決意した。

ガーディアンシールの王国が地平線に見えてきたとき、何か近づいてくるものが目に飛び込んできた。馬に乗った騎手が全速力でこちらに向かってくる。険しい表情を浮かべ、疲れ切った馬で挨拶をしてくる。

「やあヒーロー諸君。残念だが、休んでいる暇はない。北の我々の同盟国が侵略されている。貴方たちには新たな勅命が下った」

使者は王家の印が押された新しい羊皮紙を手渡す。あなたがそれを開くのを待たずに、使者は馬を南に走らせ、新たな方角へと向かった。王国方面ではなく、おそらく別のヒーローの一行が同じような命令を受けているのだろう。休息と食事を失うことになり、一瞬、心が沈んだ。そして貴方は決意を固め、封印を解き、受け取ったばかりの王室からの命令を開いた。

第1章：闇の中の光 - End

SHINING HEROES

冒険は第2章: 帝国の侵攻 (近日公開) に続く



エピソード B 第1章：闇の中の光：あなたはエルミタージュを出て、安全だと思われる距離まで移動し、封をされた手紙を調べる。手紙には宛名がなく、好奇心があなたを襲った。ほとんど無意識のうちに手紙を握りしめ、赤蠟の封印があなたの手の中で破られた。羊皮紙を広げると、心臓が大きく高鳴る。

「この手紙に気づいた誰かへ。私はこれから起こることを予期してエルミタージュを明け渡しました。私はガーディアンシールに関するすべての記録を一冊にまとめて持ち出し、未解決のノートや記録はすべて処分しました。私と自身の仕事がアイアン・マシンの手に渡るとはあってはならないです。私やガーディアンシールに関する私の仕事の一切の痕跡は見つけることはできません。私は人間の軍隊とデーモン：ナイトの動きを追跡してきませんでした。軍隊規模の軍隊がデーモン：ナイトの手に渡ってしまい、伝説のデビル・キングの力を獲得しようとしています。彼らは予期しない方法でこの力を利用するでしょう。彼らの思い通りにさせてはなりません。直ちに貴方たちの国主に報告してください。

署名

-チャズ・ハウエル

手紙の切迫感があなたを襲った。あなたは羊皮紙を折りたたみ、王国へ戻る道を歩き始めた。村を通り過ぎるとき、アンデッドはまだ徘徊していたが、手紙の内容に比べれば些細なことに思えた。骸骨兵士はこの土地にとって善悪であり続けるだろうが、もっと大きな脅威が迫っているようだ。やがてあなたは村の南端にたどり着き、王国に向かって東に進路をとった。森や野原を抜けると、早朝の夜明けから日の出へと変わった。

ガーディアンシールの王国が地平線に見えてきたとき、何か近づいてくるものが目に飛び込んできた。馬に乗った騎手が全速力でこちらに向かってくる。険しい表情を浮かべ、疲れ切った馬で挨拶をしてくる。

「やあヒーロー諸君。残念だが、休んでいる暇はない。北の我々の同盟国が侵略されている。貴方たちには新たな勅命が下った」

使者は王家の印が押された新しい羊皮紙を手渡す。あなたがそれを開くのを待たずに、使者は馬を南に走らせ、新たな方角へと向かった。王国方面ではなく、おそらく別のヒーローの一行が同じような命令を受けているのだろう。休息と食事を失うことになり、一瞬、心が沈んだ。そして貴方は決意を固め、封印を解き、受け取ったばかりの王室からの命令を開いた。

第1章：闇の中の光 - End

SHINING HEROES

冒険は第2章: 帝国の侵攻 (近日公開) に続く



IGNITION: CORE
GAMES