

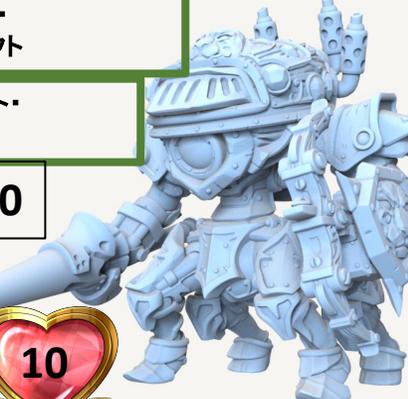


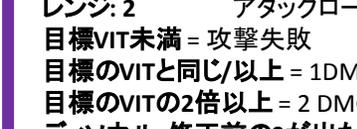
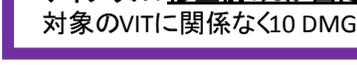
チャプター 2: 帝国の侵攻

冒険の前に

チャプター1を始める際に印刷した道具に加えて、この章を始めるには以下の道具を印刷する必要があります。

- ストーリー・イベント5～8の表と裏。(スリーブに入れておくことをお勧めします)
- 部屋カード 2-1、2-2、2-3、2-4、2-5、2-6
- 第2章のマップタイル。グレースケール版の地図は以下から無料でダウンロードできます : <https://www.ignitioncoregames.com/game-downloads> (フルカラーマップはシャイニング・ヒーローズ アンデッド・エンカウンターを購入されたお客様に限ります。フルカラーマップを入手するにはwebstore@ignitioncoregames.com までご連絡ください)
- モンスターカード アーマード・コンストラクト、ネロ、ソルジャー1～4。(スリーブに入れておくことをお勧めします)
- A.I.カード ソルジャー、アーマード・コンストラクト、ネロ。(スリーブに入れておくことをお勧めします)
- イベントカードの表と裏。(スリーブに入れておくことをお勧めします)
- **ネロのボスイベントカード、アーマード・コンストラクトのボスイベントカード表裏。**(スリーブに入れておくことをお勧めします)

| | | | | |
|--|-----|--|-----|-----|
| アーマード・ コンストラクト | |  | | |
| エンシェント・ テック | | | | |
| HP: 50 | | | | |
|      | | | | |
| 武器: モノキュラー・アイ, ギガ・ランス, "ワイバーン・スレイヤー"型 連射式トルクボウ, ブルワーク・シールド 防具: 取付型アイアンアーマー | | | | |
| MOVE | STR | DEX | VIT | MAG |
| 5 | 7 | 3 | 13 | 1 |

| | | | | |
|--|-----|--|-----|-----|
| ネロ | | 武器: ソード・オブ・ダークネス 防具: フルプレート・アーマー | | |
| デーモン, ケンタウロス | | HP: 40 | | |
|      | |  | | |
| MOVE | STR | DEX | VIT | MAG |
| 6 | 9 | 6 | 14 | 3 |
| ソード・ストライク[近接攻撃] レンジ: 2 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 ディソウル: 修正前の0が出た場合チェーン = 対象のVITに関係なく10 DMG | | | | |

ストーリー



イベント 5

アーマード・コンストラクトはあなたの手によって倒され、その残骸の中から精妙に研がれた騎士らしい武器を拾うことができた。ヒーロー達は下記のアイテムを入手する

チェスターのランス
[レリック]フリーアクション 各エンカウンターにつき1回のみ、装備中のヒーローはこのレリックを使用して、このヒーローのLoS内かつ2マス以内の敵NPC1体にD4のDMGを与えてもよい。

ストーリー



イベント 6

武器置き台にあったものはごっそり持ち去られていたが、不思議な武器が一つだけ残っていた。シャフト部分に奇妙な模様が刻まれた槍が残っており、魔法のコンストラクトに対して使う為の説明も添えられている。
-ヒーロー達は下記のアイテムを入手する-

ミスト・ジャベリン [1回限り]アクシジョン レンジ:5 (アーマード・コンストラクトにのみ使える) ヒーローのLUCKの数だけD4をロールし、合計値がアーマード・コンストラクトの残りHPかそれ以上の場合、ストーリー イベント 7に進むこと。

ストーリー



イベント 7

ミスト・ジャベリンはまるで歌うかのようにそびえ立つ敵に向かって飛んでいく。アーマード・コンストラクトは飛んでくる武器に向き直ったが、その単眼にクリーンヒットした。レンズの割れ目から火花が噴き出す。アーマード・コンストラクトは城の入り口とクロスボウ兵の列に向かい、全速力で突進した...

-エンカウンターはヒーロー達の勝利で終わる。各ヒーローは+1 [最大] HP と +1 [最大] MP を獲得し、エンカウンター 9B: 城の中庭- 進む

ストーリー

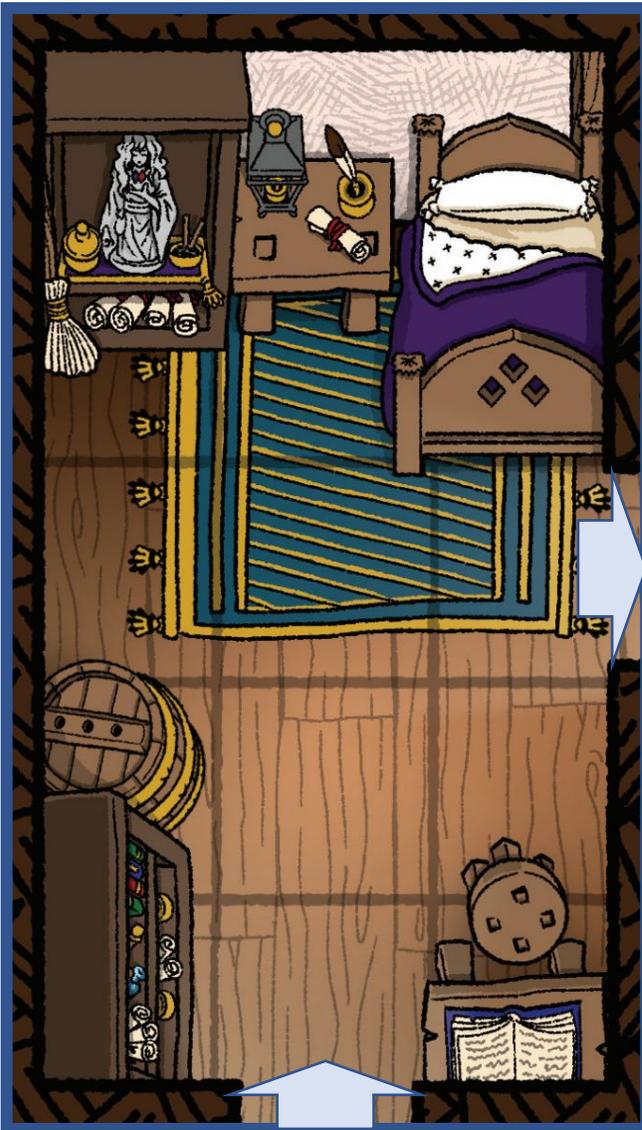


イベント 8

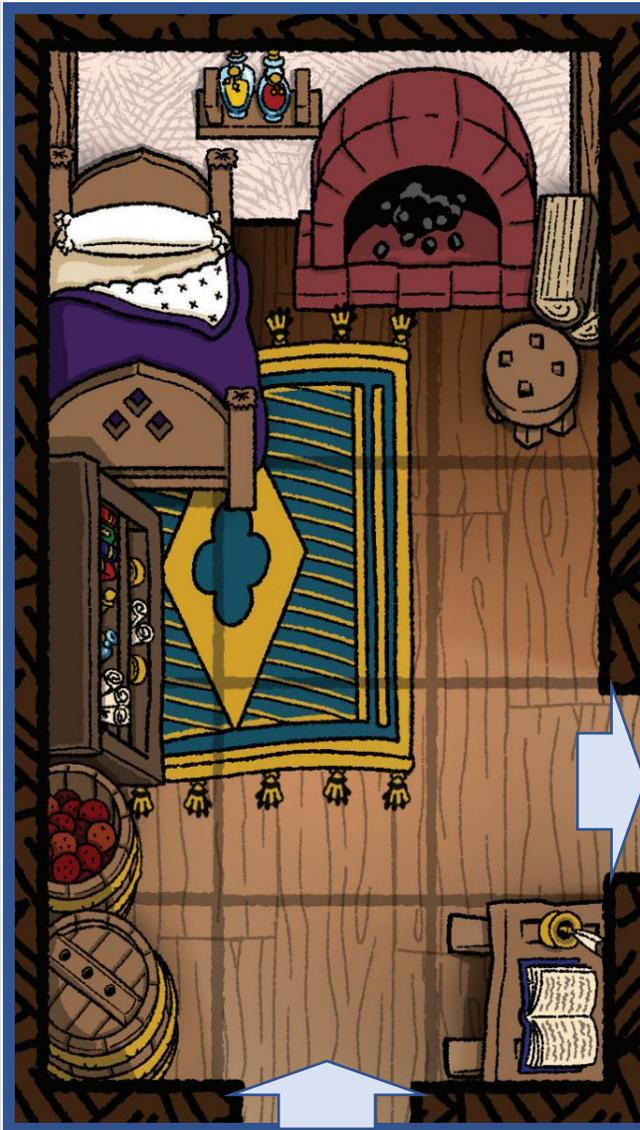
伝説のナイトの像の後ろに回り込むと、キラリと光るものがあなたの目に飛び込んできた。あなたは地面に落ちている輝きに手を伸ばし、剣の柄のような形のペンダントを拾った。ヒーロー達は下記のアイテムを入手する-

ウォリアーズ・プライド [レリック]
各エンカウンターに1回まで、このレリックを装備しているヒーローがATKしたとき、ヒーローはこのレリックを使って、そのATKロールのすべてのダイスの出目を好きな数字に変えてもよい。

ルーム 2-1



ルーム 2-2



ルーム 2-3



ルーム



ルーム



ルーム



イベント



CHAPTER 2

イベント



CHAPTER 2

イベント



CHAPTER 2

イベント



CHAPTER 2

イベント



CHAPTER 2

イベント



CHAPTER 2

リスポーン

ソルジャーを(2)スポーンさせる。プレイ外のソルジャーがない場合、ソルジャー 4が直ちにアクティベーションする。

リスポーン

ソルジャーを(2)スポーンさせる。プレイ外のソルジャーがない場合、ソルジャー 4が直ちにアクティベーションする。

リスポーン

ソルジャーを(2)スポーンさせる。プレイ外のソルジャーがない場合、ソルジャー 4が直ちにアクティベーションする。

増援

プレイ内の全ソルジャーが3回復する。

その後

プレイ外のすべてのソルジャーがスポーンする。

再編成

プレイ内の全ソルジャーは、可能な限り多くのヒーローから離れるようにそのMOVE値をフルに使い移動する。

その後

プレイ内の全ソルジャーが3回復する。

その後

プレイ外のすべてのソルジャーがスポーンする。

精密な攻撃

プレイ内の全ソルジャーは最も近いヒーローの方へ移動する。

その後

ヒーローのATKレンジ内にいるプレイ内の全ソルジャーは自動的にチェーンの効果を得る。

アーマード・コンストラクト
ト
ボス イベント



CHAPTER 2

アーマード・コンストラクト
ト
ボス イベント



CHAPTER 2

アーマード・コンストラクト
ト
ボス イベント



CHAPTER 2

アーマード・コンストラクト
ト
ボス イベント



CHAPTER 2

アーマード・コンストラクト
ト
ボス イベント



CHAPTER 2

アーマード・コンストラクト
ト
ボス イベント



CHAPTER 2

現地修理

アーマード・コンストラクトは
3DMG回復する

現地修理

アーマード・コンストラクトは
3DMG回復する

跳躍からの一撃

アーマード・コンストラクトをできるだけ多くのヒーローのマスに踏むように配置する(通常のモデル配置のルールに従う)。アーマード・コンストラクトがいるマスにいるヒーローは、残りHPと同じだけD4を振り、1または2の結果が出るごとに1DMGを受ける。その後、各ヒーローは可能な限り最もそこから近い空いているマスに配置されなければならない。

跳躍からの一撃

アーマード・コンストラクトをできるだけ多くのヒーローのマスに踏むように配置する(通常のモデル配置のルールに従う)。アーマード・コンストラクトがいるマスにいるヒーローは、残りHPと同じだけD4を振り、1または2の結果が出るごとに1DMGを受ける。その後、各ヒーローは可能な限り最もそこから近い空いているマスに配置されなければならない。

ボス ラッシュ
ボスは直ちに
アクティベーションする。

ボス ラッシュ
ボスは直ちに
アクティベーションする。

ネロ
ボス イベント



CHAPTER 2

ネロ
ボス イベント



CHAPTER 2

ネロ
ボス イベント



CHAPTER 2

ネロ
ボス イベント



CHAPTER 2

ネロ
ボス イベント



CHAPTER 2

ネロ
ボス イベント



CHAPTER 2

アドバンス！

ソルジャー1がプレイ内
にいる場合、直ちにソ
ルジャー1をアクティ
ベーションする。

あるいは

ソルジャー1がプレイ外
の場合、ソルジャー1を
スポーンする

アドバンス！

ソルジャー2がプレイ内
にいる場合、直ちにソ
ルジャー2をアクティ
ベーションする。

あるいは

ソルジャー2がプレイ外
の場合、ソルジャー2を
スポーンする

ブレードアーク

できるだけ多くの
ヒーローの2マス以
内に来るようネロを
配置する。ネロから
2マス以内の各ヒー
ローは2DMGを受け
る。

ブレードアーク

できるだけ多くの
ヒーローの2マス以
内に来るようネロを
配置する。ネロから
2マス以内の各ヒー
ローは2DMGを受け
る。

アドバンス！

ソルジャー3がプレイ内
にいる場合、直ちにソ
ルジャー3をアクティ
ベーションする。

あるいは

ソルジャー3がプレイ外
の場合、ソルジャー3を
スポーンする

アドバンス！

ソルジャー4がプレイ内
にいる場合、直ちにソ
ルジャー4をアクティ
ベーションする。

あるいは

ソルジャー4がプレイ外
の場合、ソルジャー4を
スポーンする

アーマード・コンストラクト AI

アーマード・コンストラクト AI

アーマード・コンストラクト AI

アーマード・コンストラクト AI

アーマード・コンストラクト AI

アーマード・コンストラクト AI



ギガ・ランス攻撃

このモデルは最も近いヒーローに向かって移動し、以下の攻撃を行う:

[近接攻撃]

レンジ: 3

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 =

2DMG

目標のVITの2倍以上 = 3DMG

クリティカル・ストライク 修正

前の0が出た場合チェーン = 対象のVITに関係なく4 DMGとプッシュ3

ギガ・ランス攻撃

このモデルは最も近いヒーローに向かって移動し、以下の攻撃を行う:

[近接攻撃]

レンジ: 3

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 =

2DMG

目標のVITの2倍以上 =

3DMG

クリティカル・ストライク 修正

前の0が出た場合チェーン = 対象のVITに関係なく4 DMGとプッシュ3

トルクボウ発射

このモデルはリーチ内で最も負傷の多いヒーローに向かって移動し、以下の攻撃を行う

[射撃攻撃]

レンジ: 12

アタックロール: 2D4 + DEX

目標VIT未満 = Fails

目標のVITと同じ/以上 =

2DMG

目標のVITの2倍以上 = 3DMG

連射: ダイス2個が同じ出目の

場合チェーン = 上記ATKを再実施する

トルクボウ発射

このモデルはリーチ内で最も負傷の多いヒーローに向かって移動し、以下の攻撃を行う

[射撃攻撃]

レンジ: 12

アタックロール: 2D4 + DEX

目標VIT未満 = Fails

目標のVITと同じ/以上 =

2DMG

目標のVITの2倍以上 = 3DMG

連射: ダイス2個が同じ出目の

場合チェーン = 上記ATKを再実施する

踏み潰し

このモデルは移動するたび、その移動力をフルに使って、できるだけ多くのヒーローのマスの上に来るよう移動する。

このモデルのマスの下にいる各ヒーローは(1)DMGを受け、即座に最も近いマスに再配置されなければなりません。

ヒーローによっては、この効果により複数回ダメージを受けることがあります。

レーザーアイ

このモデルのLOS内にいるすべてのヒーローはそれぞれ(1)DMGを受ける。

ネロ AI



ネロ AI



ネロ AI



ネロ AI



ネロ AI



ネロ AI



クリティカルアタック

ネロは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる。

ネロはダイスの出目に関係なく、**チェーン**効果を得る攻撃を1回行う。

基本攻撃

ネロは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる。

ネロは1回攻撃を行う

ネロは残りの移動ポイントでできるだけ多くのヒーローから離れるように移動する。

ブリンク

ネロを最も負傷しているヒーローの攻撃レンジ内に置く。

ネロが1回攻撃を行う

ネロは残りの移動ポイントでできるだけ多くのヒーローから離れるよう動く。

基本攻撃

ネロは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる。

ネロは1回攻撃を行う

ネロは残りの移動ポイントでできるだけ多くのヒーローから離れるように移動する。

アグレッシブな攻撃

ネロは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる

ネロは1回攻撃を行う。

その後、別のAIカードを引き、その効果を解決する。

テイル・ウィップ

ネロは可能な限り多くのヒーローがネロの2マス以内に入るよう移動する。

ネロから2マス以内の各ヒーローは1DMGを受ける。

ソルジャー 1

ケンタウロス



武器: アイアンランスとシールド
防具: フルプレートアーマー

| MOVE | STR | DEX | VIT | MAG |
|------|-----|-----|-----|-----|
| 6 | 6 | 4 | II | I |

ランス・ストライク [近接攻撃]
 レンジ: 2 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0が出た場合チェーン
 = 対象のVITに関係なく3 DMG

ソルジャー 2

ケンタウロス



武器: ショルダーマウント・パリスタ
防具: 部分的なプレートアーマー

| MOVE | STR | DEX | VIT | MAG |
|------|-----|-----|-----|-----|
| 6 | 4 | 6 | 8 | I |

ボルト射出 [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0が出た場合チェーン
 = 対象のVITに関係なく3 DMG

ソルジャー 3

ヒューマン



武器: パパル・スタッフ
防具: 部分的なプレートアーマー

| MOVE | STR | DEX | VIT | MAG |
|------|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 3 | 3 | 7 | 6 |

ホーリーライト [ホーリー攻撃]
 レンジ: 8 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
 ヒーリングライト: 修正前の0が出た場合チェーン =
 対象のVITに関係なく3 DMG、その後 敵NPCの傷
 を(5)回復する。

ソルジャー 4

ヒューマン



武器: スチールソードとシールド
防具: フルプレートアーマー

| MOVE | STR | DEX | VIT | MAG |
|------|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 8 | 4 | IO | I |

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0が出た場合チェーン
 = 対象のVITに関係なく3 DMG

基本攻撃

このモデルは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる。

このモデルは1回攻撃を行う

このモデルは残りの移動ポイントでできるだけ戦略的に有利な場所に移動する。

基本攻撃

このモデルは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる。

このモデルは1回攻撃を行う

このモデルは残りの移動ポイントでできるだけ戦略的に有利な場所に移動する。

基本攻撃

このモデルは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる。

このモデルは1回攻撃を行う

このモデルは残りの移動ポイントでできるだけ戦略的に有利な場所に移動する。

クリティカルアタック

このモデルは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる。

モデルは出目に関係なく**チェーン**効果を得る攻撃を1回行う。

ダブルアタック

このモデルは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる。

このモデルは同じヒーローに2回攻撃を行う

クリティカルアタック

このモデルは最適レンジの攻撃が最も負傷しているヒーローに届くまで移動を試みる。

モデルは出目に関係なく**チェーン**効果を得る攻撃を1回行う。

ソルジャー
AI



ソルジャー
AI



ソルジャー
AI



ソルジャー
AI



ソルジャー
AI



ソルジャー
AI



イントロダクション - チャプター2: 帝国の侵攻 雨がやわらかく降りしきる中、あなたは一日の旅を終えた。ノーザン・キングダムから20マイルほど南にあるガーディアン・シール王国軍の野営地に到着した。キャンバスのテントと焚き火が半円形に密集している。衛兵があなたを呼び止めたが、王室からの徴発状を見せると通してもらえた。中に入ると、鎧を着た兵士が寝袋と温かい兵糧が中央に置かれた丸テントに案内してくれた。

"まずお腹いっぱい食べて、可能な限り休んでください。数時間後に現在の状況とあなた方のクエストについて説明するため呼び出します"

突然、あなたは鎧の兵士によって眠りから起こされた。暖かい寝袋からしぶしぶ離れ、装備を整える。数時間は経過しているはずだが、ほんの一瞬のように感じられた。兵士は焚き火をいくつもくぐり抜け、あなたを大きな司令部テントに案内した。大きな羊皮紙の地図が広げられたテーブルの前に、最初のクエストを受けた時の緑髪のケンタウロスナイトがいる。地図から顔を上げずに、彼は話す。

“若き戦士たち、よく来ましたね。そして先に詫びておきます。手短にお話ししましょう”。

最初、彼の口調や話し方はまるでヒーロー達と何度も繰り返リハーサルしてきたかのような感じだった。

“ノーザンキングダムが攻め込まれた。侵略軍は帝国兵たちだと思われる

彼の口調はリラックスし、大きな地図から顔を上げるとあなたと視線を合わせた。

"現在までの各ヒーローのパーティはすべて、王国の外から状況を把握するための偵察任務に派遣されている。あなた方はノーザンキングダムの城壁内に侵入することになる。ここに、新しい指令に必要な最新の王室徴発状がある。これを持って補給テントに行き、必要なものを集めてから北へ出発してください。偵察隊の人が詳細と情報を持ってノーザンキングダムの外で出迎える手筈になっています"

ケンタウロスナイトは新しい羊皮紙にサインをし、王室の印が押された別の羊皮紙を手渡しました。

“最後にもうひとつ。報告書を読みましたが、前回のクエストではアンデッドの軍団と戦っていたそうですね。今回のクエストでは、スケルトンやヴァンパイアと戦うことはないでしょう。侵攻してくる兵士はすべてヒューマンとケンタウロスだと思われます。仕入れの際には、そのことを念頭に置いておいてください”。

礼儀正しく敬礼し、ケンタウロスナイトは地図に戻った。あなたは司令部テントを出て、補給テントに向かうことにした。

イントロダクション - チャプター2: 帝国の侵攻 (続き)

補給テントの列は短かった。あなたは他のヒーロー・パーティーはすでに偵察に出かけているのだと推測した。

補給テントに入ると、クォーターマスター(補給係)がしばらく君を見つめてから、君の徴発状を読み直した。

「外は危険だ。備えはしておいたほうがいい！」

クエストの準備

王室からの依頼状のおかげで、あなたは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。各ヒーローが持っているポーチにつき、アイテムを1つ取り、そのポーチに保管できる。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、使用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。もし、前のクエストで使用したアイテムが残っていた場合、そのアイテムを持ち続けるか、あるいは、以下のアイテムのためのスペースを確保するために捨ててしまってもかまいません。

(6) 医療用ハーブ

(2) 聖油入りフラスコ

(4) 妖精の涙

アイテムを割り当てたら、パーティはクエストに出発します。次ページのエンカウンター6「キングダムの間」チャプター2: 帝国の侵攻へ進んでください。

エンカウンター 6: キングダム の門 - チャプター2: 帝国の侵攻

あなたはノーザンキングダムの城壁南側の森林地帯でキャンプしている偵察隊と合流した。

「鎧の兵士と騎兵隊が小部隊に分かれて都市に侵入していた。キングダム の兵たちはすぐにでも助けが必要だが、まだ時間はある。出発前に少し休むといい」

何であれあなたは少しでも眠れることに感謝しながら、寝袋を敷いて疲れた目を閉じた。

「起きろ！！」

偵察員に揺さぶられ、あなたは目が覚める。

「大型のウォーマシンが今さっき城壁を突き破った。すぐに移動しろ」

早朝の光に照らされた城門に向かい、あなたは帝国軍の兵士に正面から立ち向かう準備をした。

エンカウンター セットアップ:

1. ソルジャー3と4をスポーン.
2. エンカウンター チャートをロールすること .
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 .

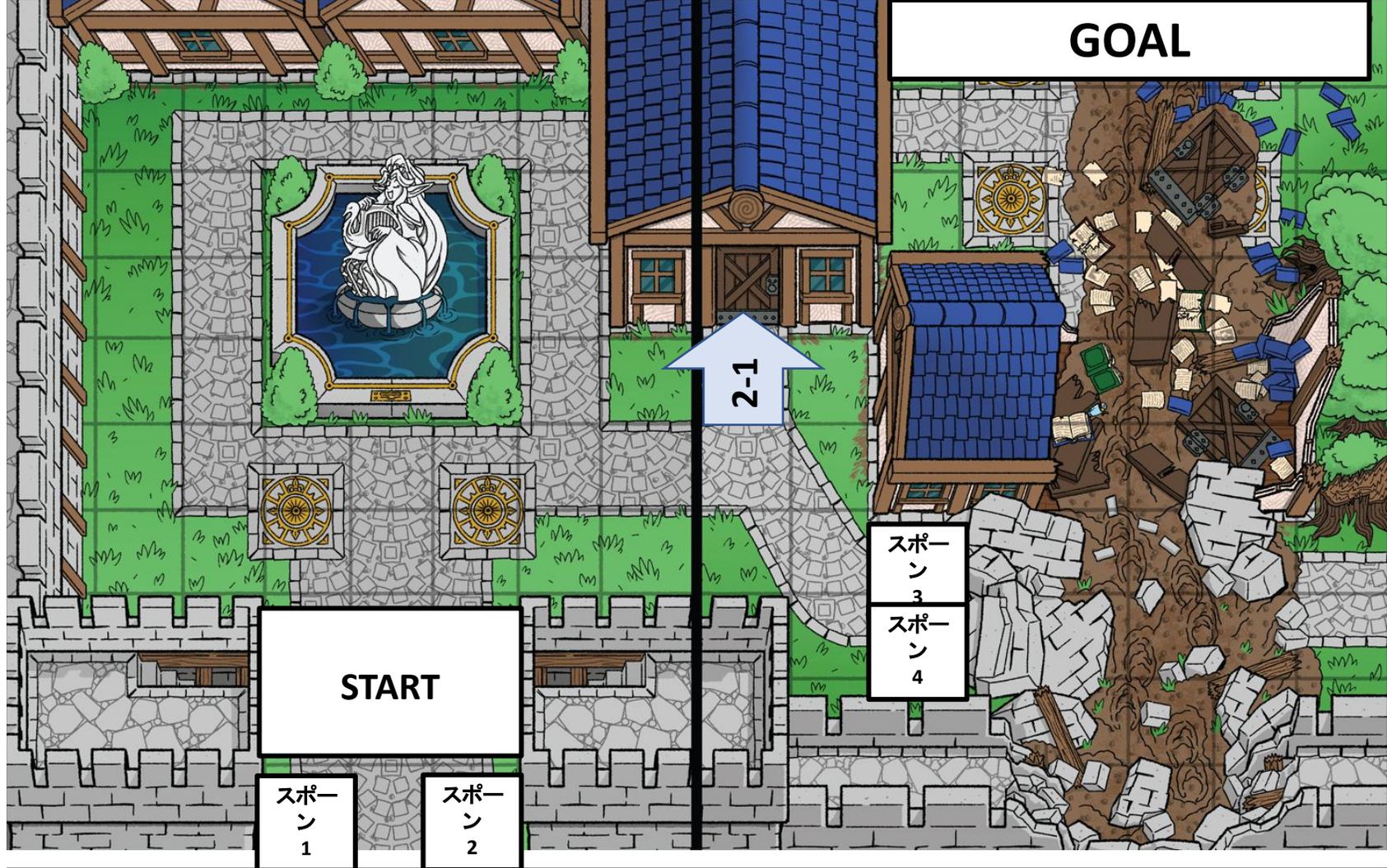
4. 各ヒーロー はSTAT (STR、DEX、VIT、MAG、LCK) のうち1つに+1を得る
5. 各ヒーロー はいずれか1つを選んでよい
 - 1MP回復
 - 2HP回復
6. エンカウンター 7: 破壊の跡 に進む

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、ヒーローたちは前ページの **クエストの準備** に戻される

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。

2-4: 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)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: 施錠されたドア

部屋2-1のドアを開けるには、ヒーローは以下のテストのいずれかを行い、(9)以上の結果を出さなければならない:

ドアを破る **アクション**: D4 + STR

ドアの開錠 **アクション**: D6 + DEX (D6ロールの6が出れば結果に関係なく成功)

(ヒーローのLUCKが3以上の場合、アドバンテージ1でロールできる)

ドアが開いたら、ヒーローは建物の中に移動し、部屋カードに示された通り、部屋にインタラクションできる(部屋カードはそれぞれの建物と同じマスになるように配置すること)

エンカウンター7: 破壊の跡- チャプター2: 帝国の侵攻

街の中心部に進むと、あなたは瓦礫と破壊された家々に囲まれていることに気づいた。破壊の跡はさらに北の城門へと続いている。

エンカウンターセットアップ:

1. ソルジャー1と2をスポーン
2. エンカウンターチャートをロールすること
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

4. 各ヒーローはアイテムのうち1つを入手する(医療用ハーブ, 妖精の涙, 聖油)
5. 各ヒーローはいずれか1つを選んでもよい
 - 1MP回復
 - 2HP回復
6. **エンカウンター8: そびえ立つコンストラクトに進む**

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、ヒーローたちは今回発見したギアやアイテムを持ったままでもよいが、このエンカウンターをリスタートすること

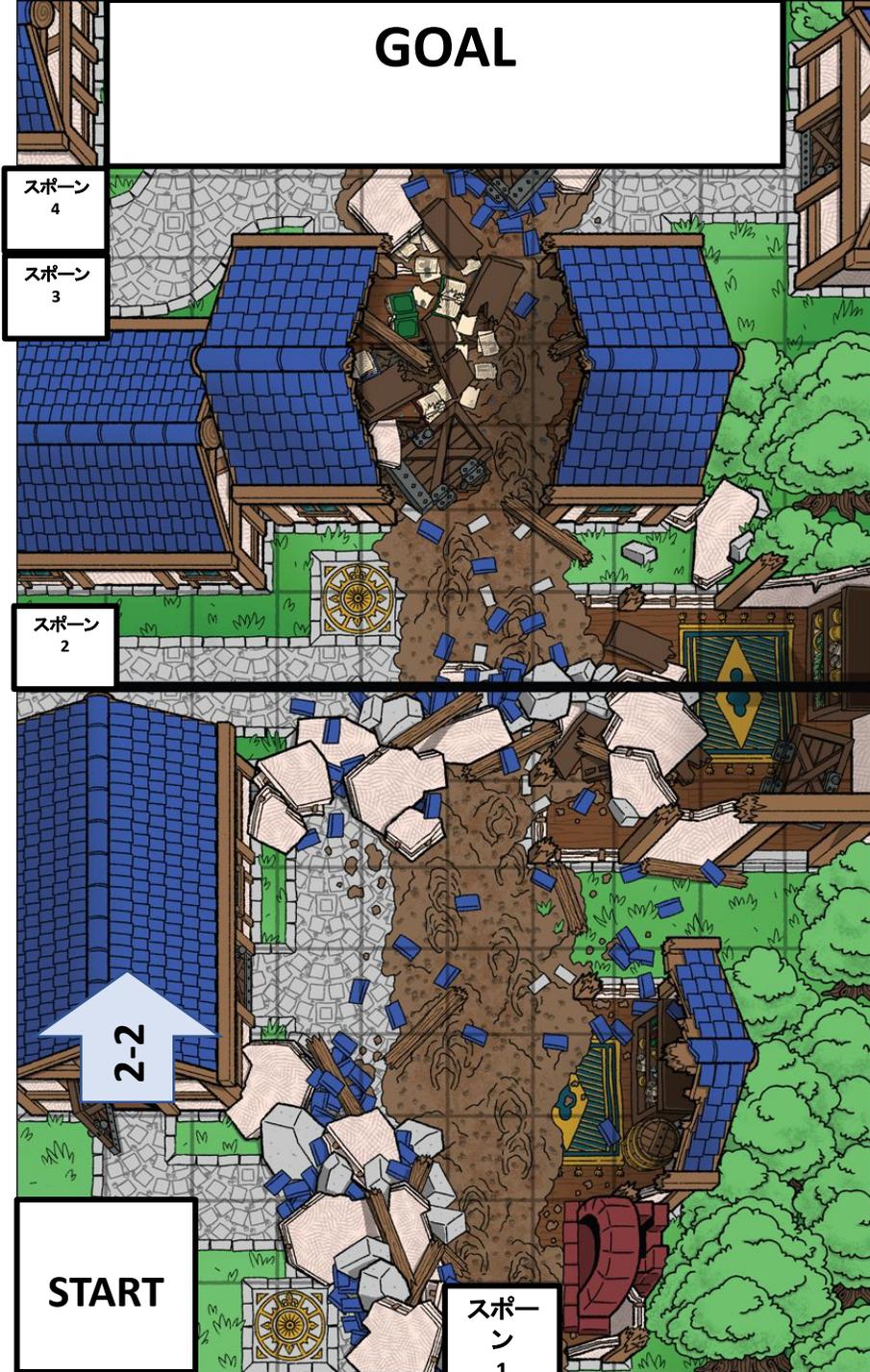
エンカウンターチャート(D4)

1-2: 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。

3-4: 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)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。(部屋カードはそれぞれの対応した建物と同じマスになるように配置すること)



エンカウンター8: そびえ立つコンストラクト チャプター2: 帝国の侵攻

破壊の跡は、城の跳ね橋のたもとに立つ悪魔の如きウォーマシンのところで終わっていた。跳ね橋の向こう側では帝国軍の兵士が城を占拠しているようで、胸壁には敵のクロスボウマンが密集していた。

エンカウンターセットアップ:

1. ボス, **アーマード・コンストラクト**をスポーン
2. エンカウンターチャートをロールすること。
3. 戦闘開始。

勝利条件: ヒーローたちが**アーマード・コンストラクト**を倒した場合、ストーリーイベント5を読むこと

4. 各ヒーローはリアクションのステータス1を得る
5. 各ヒーローはいずれか1つを選んでよい
 - 1MP回復
 - 2HP回復

6. **エンカウンター9B: 城の中庭**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、**エンカウンター9A: 城の監獄**に進む

エンカウンターチャート(D4)

1-2: **アーマード・コンストラクトボス イベントカード (1)**をイニシアチブトラックの最終ステップに置く

3-4: **アーマード・コンストラクトボス イベントカード (1)**と、その上に**タイマーカード (1)**を裏向きでイニシアチブトラックの最終ステップに置く



エンカウンター 特別ルール: 施錠されたドア

部屋2-3のドアを開けるには、ヒーローは以下のテストのいずれかを行い、(11)以上の結果を出さなければならない:

ドアを破る アクション: D4 + STR

ドアの開錠 アクション: D6 + DEX (D6ロールの6が出れば結果に関係なく成功)

(ヒーローのLUCKが4以上の場合、アドバンテージ1でロールできる)

ドアが開いたら、ヒーローは建物の中に移動し、部屋カードに示された通り、部屋にインタラクションできる(部屋カードはそれぞれの建物と同じマスになるように配置すること)

エンカウンター9A: 城の監獄 チャプター2: 帝国の侵攻

最後の戦闘音が響き渡り、消えた。あなたが城門の方に目をやると、クロスボウを構えた帝国軍の兵士が戦列を組んで向かってるのが見える。あなたは明らかに数で劣り、不利な状況にある。次の行動を決める前に、あなたは側頭部に鈍い衝撃を受け、痛みを感じた.....。

...あなたは暗い石造りの部屋の床の上で目を覚ました。金属製の鉄格子が、あなたの部屋の唯一の出入り口をふさいでいる。牢屋か？あなたは脱出し、自分たちの武器を取り戻す必要がある。どうやらあなたの仲間の一人は捕らわれの身から脱したようだ..

エンカウンターセットアップ:

1. ソルジャー4をスポン.
2. ヒーロー1、2、3からヒーローカードとトレイツカード以外のすべてのカードを取り除く。(ヒーロー4は投獄されていないので、すべてのカードは保持されている)
3. エンカウンターチャートをロールすること.
4. 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

5. 各ヒーローはSTAT (STR, DEX, VIT, MAG, LCK) のうち1つに+1を得る
6. 各ヒーローはいずれか1つを選んでよい
 - 1MP回復
 - 2HP回復
7. **エンカウンター10: 謁見室の外に進む**

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、ヒーローたちは今回発見したギアやアイテムを持ったままでもよいが、このエンカウンターをリスタートすること

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、次にタイマーカード(1枚)を裏向きに配置する。

4: イベントカード(1)を置き、その上にタイマーカード(2)を裏向きでイニシアチブトラックの最終ステップに置く



エンカウンター 特別ルール:

鍵開け [アクション]

レンジ: 1 施錠されたドアに隣接している間、ヒーローのLUCKスタツツに等しい数のD4を振る。結果が4になるごとに、錠前のコンプレックス値に対して1回成功する。ヒーローが錠前のコンプレックス値に等しい成功を得たら、ドアは解錠され、自由に通過できるようになるEXが4以上の場合、このルールにアドバンテージ1を得る。DEXが6以上の場合、各D4の結果に+1を得る。

徒手攻撃 [近接攻撃]

レンジ: 1 アタックロール: D4 + STR

目標VIT未満 = 攻撃失敗

目標のVITと同じ/以上 = 1DMG

修正前の出目4 = 対象のVITに関係なく1 DMG

エンカウンター9B: 城の中庭- チャプター2: 帝国の侵攻

クロスボウ兵は散り散りになり、アーマード・コンストラクトは城の木製の扉に激突し、木っ端微塵に砕け散った。機先を制した隙にあなたは跳ね橋を急いで渡り城の中庭に入った。目の前の地面には城門の木戸の焼け跡が横たわり、その先には煙を上げているアーマード・コンストラクトの残骸がある。煙る残骸の向こうには、手つかずの中庭の家々がある。その家々の間では、帝国軍の兵士たちが急ごしらえの防壁を築き、防御態勢を整えようと奔走していた。

エンカウンターセットアップ:

1. ソルジャー1と4をスポーン
2. エンカウンターチャートをロールすること.
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

4. 各ヒーローはSTAT (STR, DEX, VIT, MAG, LCK) のうち1つに+1を得る
5. 各ヒーローはいずれか1つを選んでよい
 - 1MP回復
 - 2HP回復
6. エンカウンター10: 謁見室の外に進む

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ゲームはヒーロー側の敗北となり、ヒーローたちはエンカウンター9A: 城の監獄からリスタートできる

エンカウンターチャート (D4)

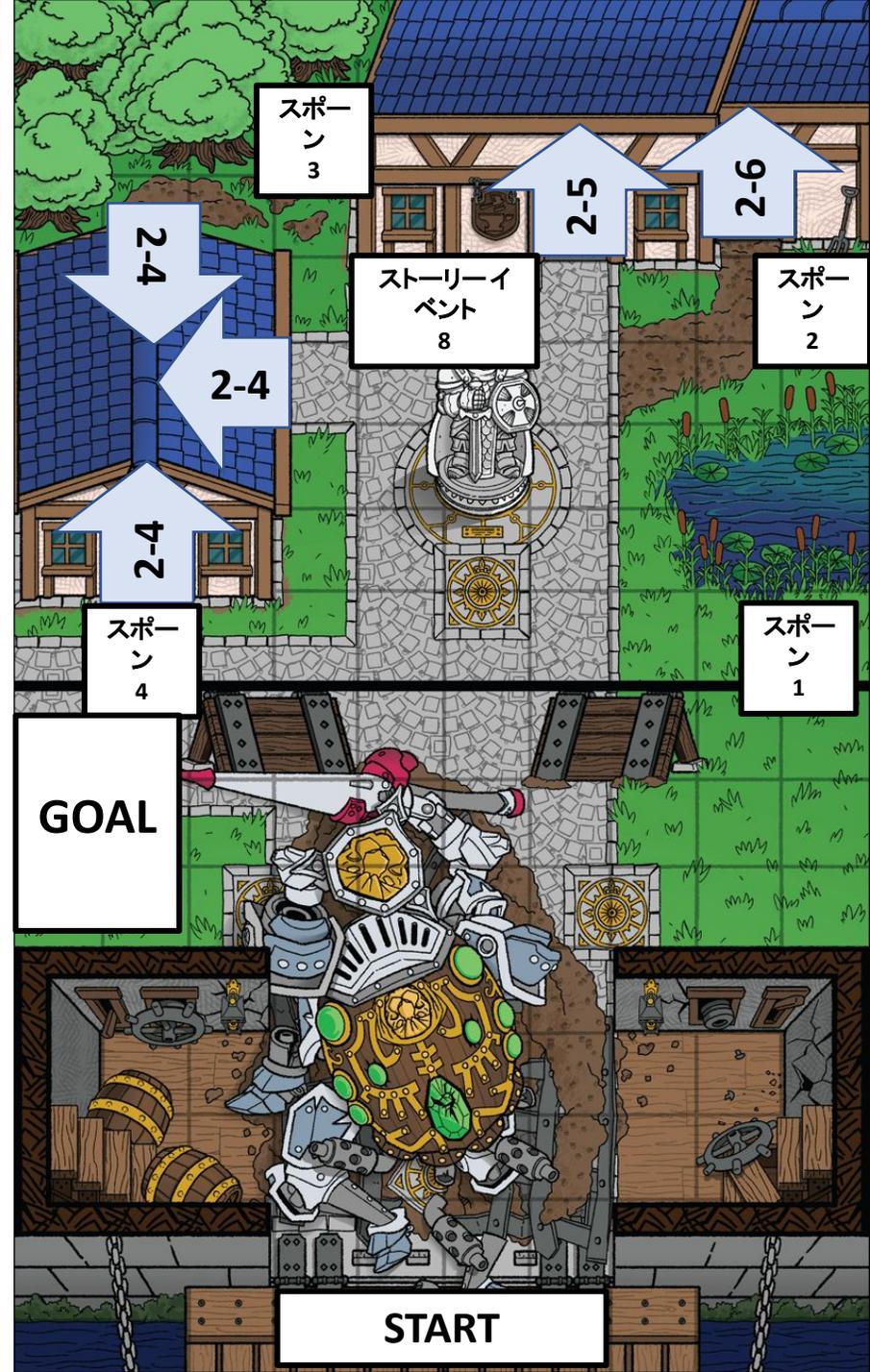
1: イニシアチブトラックの最終ステップのセクションにイベントカードを(1枚) 配置する。

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、次にタイマーカード(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。(部屋カードはそれぞれの対応した建物と同じマスになるように配置すること)



エンカウンター10: 謁見室の外- チャプター2: 帝国の侵攻

城内に到着すると、あなたは玉座の間の扉の外に人の帝国兵を見つけた。どちらも高官のようだ。一人は重厚なプレートアーマーを身につけた、長い銀髪のケンタウロスナイト。もう一人はライオン紋章が入った豪華なプレートアーマーを身につけた長い黒髪の長身のヒューマンで、ケンタウロスナイトに威厳をもって話しかけていた。

「王に謁見せよ、ネロ隊長。そして、邪魔者は誰であれ始末するように」
「仰せのままに、我が将軍」

ケンタウロス・ナイトは軽蔑を含んだ声で答える。帝国の将軍は、あなたと目を合わせることすらせず通り過ぎた。ネロ隊長の視線があなたと重なった。彼の目が黄色と黒に輝き、あなたの心臓は高鳴る。

「悪魔か!?!」

あなたは思った。コマンダー・ネロの何かが不自然だ。

「敵襲!!!」

ネロ隊長の命令が城内に響き渡り、帝国軍の兵士たちが四方からあなたを取り囲んだ。

エンカウンターセットアップ:

1. **ボス:** ネロとソルジャー1, 2, 3, 4をスポーン
2. エンカウンターチャートをロールすること。
3. 戦闘開始。

勝利条件: ネロを倒す

最後の一撃が放たれようとしたとき、ネロ隊長が瞬きの間に姿を消し、城の出口に再び現れた。

「進め、卑しきヒーロー共。王を救え。この戦、私はもう飽きた。」

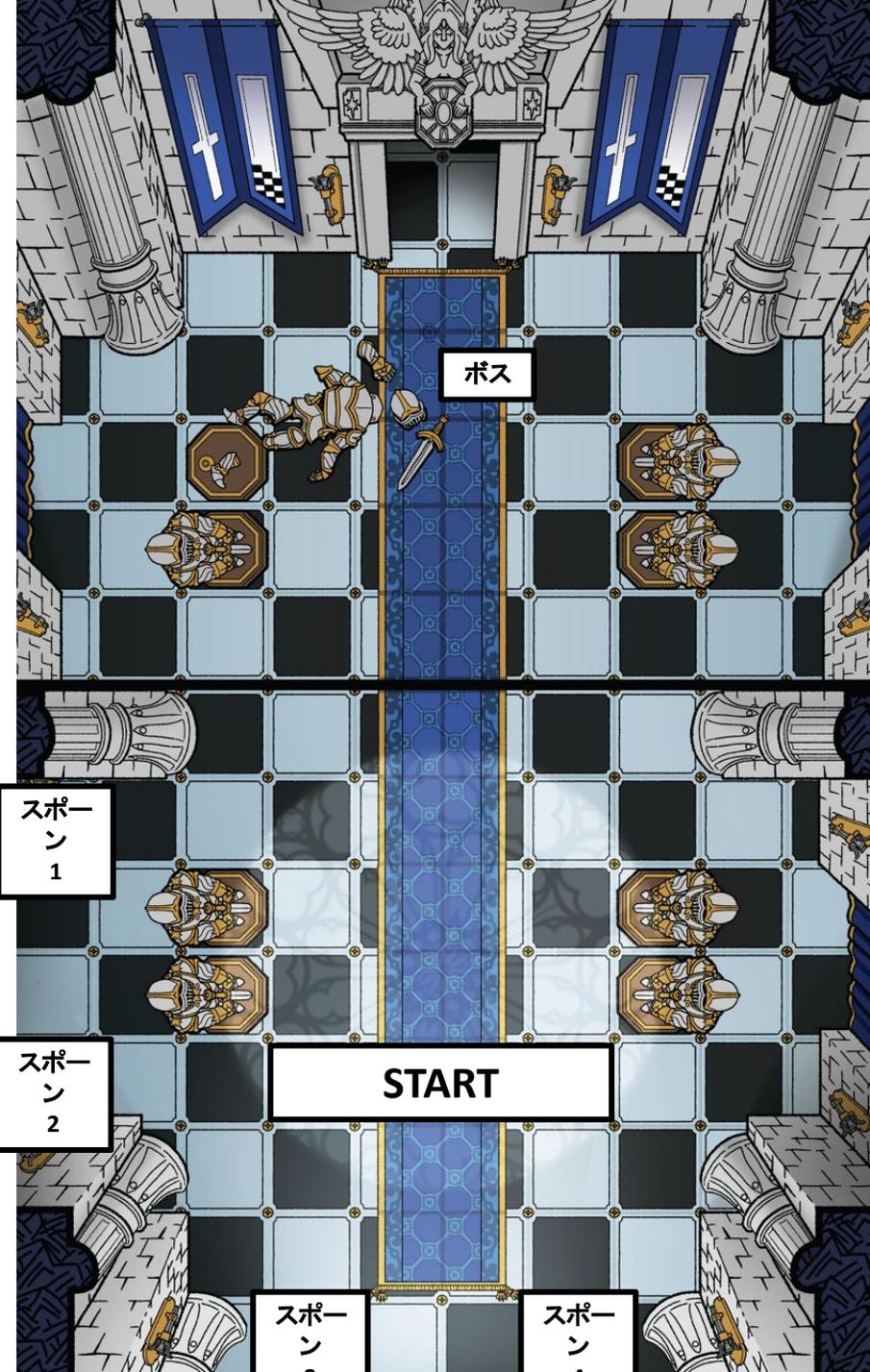
そう言って、ネロ隊長は戦いから無傷の様子で去っていった。あなたは安堵のため息をつき、王座の間へと向かう。

4. 各ヒーローは+1 [MAX] HP か +1 [MAX] MPを得る
5. 各ヒーローはいずれか1つを選んでよい
 - 1MP回復
 - 2HP回復
6. **エンカウンター11: 王を救え!!**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、全てのボス ネロのイベントカードがすべて捨てられた場合、ヒーローたちの敗北となる。その場合、各ヒーローは選んだステータス1つ (STR, DEX, VIT, MAG, LCKのどれか) を-1してエンカウンター 9A: 城の監獄 からリスタートできる

1-2: イニシアチブトラックの最終ステップに **ネロボスイベントカード** (1) を置く

3-4: イニシアチブトラックの最終ステップに **ネロボスイベントカード** (1) を置き、その上に**タイマーカード** (1) を置く



エンカウンター11: 王を救え!! - チャプター2: 帝国の侵攻

玉座の間は汚されていない.....今のところは。あなたの背後では、帝国兵の喧騒が増えている。援軍が到着するまでの間、侵略者を食い止めなければならぬ!

エンカウンターセットアップ:

1. ソルジャー1 & 3をスポーン
2. エンカウンターチャートをロールすること。
3. 戦闘開始。

このエンカウンターでは、すべてのヒーローが EX(戦闘不能)状態になった場合、敵 NPCのAIは「敵ゴール地点」マスをもっと近いヒーローとして扱います。

階段: モンスターが「階段」と記されたマス上に移動した場合、そのモンスターを即座に反対側のフロアの「階段」マスのいずれか、またはそのフロアの「階段」マスに可能な限り近い場所に配置する。その後、そのモンスターのアクティベーションを続行する。

勝利条件: すべてのイベントカードが解決された後、敵NPCがエネミーゴールのマスに到達せずにすべての敵NPCが倒された場合。

4. 以下を読むこと

最後の帝国戦力は散り散りになった。豪華なベッドの後ろから国王が戦いで傷んだ剣を手に現れた。

「感謝する、勇敢なヒーローたちよ！私の命の恩人だ。叙勲はもうお済みかな？あなたはゆっくりと首を横に振った。

「このような状況なので、手短に済ませよう。このままガーディアン・シール王国の下にとどまりたいのだろう」

王は足を引きずりながらあなたに向かってくる。

あなたは本能的に膝を曲げると、王は剣の平をあなたの肩に、そしてあなたの仲間の肩にも順番に置いた。

「私の書記に名を伝えなさい。彼女が君たちを登録し、その複写をガーディアン・シール王国に送ってそなたたちをナイトとして、あるいはそれに相当する戦闘規律として登録させるだろう。さあ、急がねばならない。時間を無駄にする余裕はない」

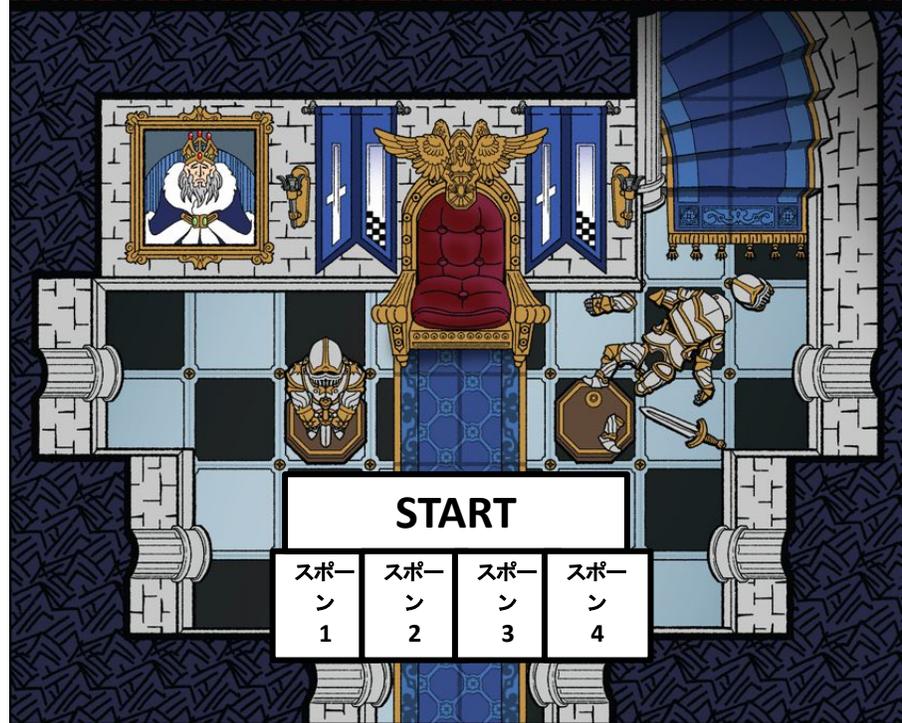
5. 各ヒーローに **クラス・プロモーション・イベント** を与える
6. 各ヒーローのHPとMPを全回復する
7. エピローグに進む

敗北条件: いずれかの敵NPCが敵ゴール地点に到着した場合、ヒーロー達は敗北する。その場合、各ヒーローは選んだステータス1つ (STR, DEX, VIT, MAG, LCKのどれか) を -1 して [MAX]HP か [MAX]MP のどちらかを -1 し、エンカウンター 9A: 城の監獄 からリスタートできる

エンカウンターチャート(D4)

1-3: インシ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。

4: インシ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。



エピローグ **チャプター2: 帝国の侵攻:**

「ガーディアンシール王国が帝国兵に占領されている」

負傷した国王は深刻な表情を浮かべている。使者が部屋に飛び込み、王の前にひざまずくと、封印された羊皮紙を手渡した。

「王よ、僭越ながら」

王が使者を帰し、すぐに立ち去った。

「ガーディアンシール王国の国王代理が殺害され、女王アリスが行方不明です」

王の表情が暗くなる。

「帝国... 一体何が目的なんだ？ 封印を解くためか？ いや ... ありえない」

*****第1章でヴァンパイア・ナイトを倒した場合はエピローグ A へ*****

*****第1章でミシャルを追って倒した場合はエピローグ B へ*****

エピソードA: 王の表情が曇る

「帝国... 一体何が目的なんだ？封印を解くためか？いや、ありえない」

あなたは直感的に、廃墟の礼拝堂でヴァンパイア・ナイトと交わした戦いと、彼の謎めいた別れの言葉を語った。これを聞き、王は眉をひそめた。

「我が王よ..私と共に..これは伝説のナイト・ラモンドが、あの魔王を追放するために奈落の底に身を投げ出す直前に残した最後の言葉であった」

王はこの情報に一瞬気を取られたように見えたが、注意を取り戻した。

「短期間の間に帝国の侵攻、そして強力なアンデッド・クリーチャーの出現。ガーディアンシール王国の南にある古代の塔と関係があるに違いない」

今度は別の使者が飛び込み、封蠟された羊皮紙を王に手渡した。王の表情は、諦めたような、しかし知っているような表情に沈んだ。

「我々は帝国の兵士を城から退けたが、兵士はまだ街を支配し、本丸を包囲している。つまり我々は帝国の占領下にある。ガーディアンシール王国も同様だ。私にできるのは時間稼ぎだけだ。

君たちは北門から脱出する必要があるだろう。それまではこの玉座の間で書記を待つとよい」

あなたは王の言うとおりに、階下の玉座の間で心配そうに待った。

しばらくすると、書記の正装をした若い女性が近づいてきた。

「ここに二つの巻物があります。赤い蠟の封印がある方があなたのもので、城の北門を出て1日以内に開いてください。次に何をすべきか詳細が書かれています。もう1つ、白い蠟で封印されたものは、

東の大陸にある聖母寺院の大神官に向けたものです。大神官に渡す前に、聖母本人以外は誰もその手紙を開けてはなりません。わかりましたか？」

あなたは呆然とうなずいた。

「よろしい！国王は私に、代わりに貴方たちに別れを告げるよう命じられました。国王は直接あなたを見送りたいかと思ったのですが、帝国の占領軍との連絡で忙しいようです。では、さらばです。貴方たちに祝福を！」

ヒーローたちは【白い蠟封書】を入手する。各ヒーローのタロットサイズのカードの裏に記録すること。

チャプター2: 帝国の侵攻-End



冒険は第3章「失われた時代の遺跡」へと続く(近日公開予定)

エピソード B: 王の表情が曇る

「帝国... 一体何が目的なんだ？封印を解くためか？いや、ありえない」

あなたは本能的に、エルミタージュで見つけた手紙を渡した。王はそれを受け取り、素早くほどいて目を通す。

「封印された魔王を利用しようとしているのか！？すぐにハイ・プリエステス（大神官）に知らせるべきだ！」

王はこの情報に一瞬取り乱したように見えたが、集中を取り戻した。

「帝国の侵攻、そしてチャズのエルミタージュの略奪。これはガーディアン・シールと関係があるに違いない」

今度は別の使者が飛び込み、封蝋された羊皮紙を王に手渡した。王の表情は、諦めたような、しかし知っているような表情に沈んだ。

「我々は帝国の兵士を城から退けたが、兵士はまだ街を支配し、本丸を包囲している。つまり我々は帝国の占領下にある。ガーディアンシール王国も同様だ。私にできるのは時間稼ぎだけだ。

君たちは北門から脱出する必要があるだろう。それまではこの玉座の間で書記を待つとよい」

「ここに二つの巻物があります。赤い蠟の封印がある方があなたのもので、城の北門を出て1日以内に開いてください。次に何をすべきか詳細が書かれています。

もう1つ、青い蠟で封印されたものは、東の大陸にある聖母寺院の大神官に向けたものです。大神官に渡す前に、聖母本人以外は誰もその手紙を開けてはなりません。わかりましたか？」

あなたは呆然とうなずいた。

「よろしい！国王は私に、代わりに貴方たちに別れを告げるよう命じられました。国王は直接あなたを見送りたいようですが、帝国の占領軍との連絡で忙しいようです。では、さらばです。貴方たちに祝福を！」

ヒーローたちは【青い蠟封書】を入手する。各ヒーローのタロットサイズのカードの裏に記録すること。

チャプター2: 帝国の侵攻 - End



冒険は第3章「失われた時代の遺跡」へと続く(近日公開予定)