



チャプター 3: 失われた時代の遺跡



冒険の前に

前回のチャプターをプレイす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ページに掲載されているカードを印刷する必要があります。ダメージ・トラッカー付のカードはホワイトボードマーカーで記入や消せるようスリーブに入れておく事を推奨します。

ハーピー		
ビースト 1		



武器: 爪 防具: なし				
MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
6 飛行	7	5	I 〇	I

爪のひっかき [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
 ダブルストライク: **修正前の出目0ならチェーン** = 対象に3DMG、その後追加の攻撃アクションをする

ラーミア		
ビースト 2		



武器: 巻き付くとぐる 防具: なし				
MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
5	8	7	I 〇	I

締め付ける尻尾 [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 = 1DMG
 目標のVITの2倍以上 = 2 DMG
 恐るべきとぐる: **修正前の出目0ならチェーン** = 対象に3DMG、その後このNPCは8マス離れ、対象ヒーローをこのNPCの隣接マスに置く。

ミノタウルス		
ビースト 3		



武器: ブル・フィスト・ガントレット 防具: なし				
MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
5	I 〇	2	I 2	I

ブル・フィスト攻撃 [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 + PUSH1
 目標のVITの2倍以上 = 3 DMG + PUSH2
 角でえぐる: **修正前の出目0ならチェーン** = 対象VITに関係なく5 DMG

スフィンクス		
ビースト 4		



武器: なし 防具: なし				
MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
8	8	6	II	I 〇

アーケイン・ブレイズ [魔法攻撃]
 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
 ファイアバースト: **修正前の出目0ならチェーン** = 対象に3DMG、その後対象から3マス以内の全ヒーローに1DMG

Enemy NPC AI Deck カード example - ビースト

獣じみた攻撃

モデルはVITが最も低いヒーローを自身の最良攻撃レンジ内に収めようと移動する。

モデルは一回攻撃を行う。D10ロール結果が対象ヒーローのLUCKより高かった場合、対象ヒーローはPUSH3を受ける

獣じみた攻撃

モデルはVITが最も低いヒーローを自身の最良攻撃レンジ内に収めようと移動する。

モデルは一回攻撃を行う。D10ロール結果が対象ヒーローのLUCKより高かった場合、対象ヒーローはPUSH3を受ける

獣じみた攻撃

モデルはVITが最も低いヒーローを自身の最良攻撃レンジ内に収めようと移動する。

モデルは一回攻撃を行う。D10ロール結果が対象ヒーローのLUCKより高かった場合、対象ヒーローはPUSH3を受ける

クリティカルアタック

モデルはVITが最も低いヒーローを自身の最良攻撃レンジ内に収めようと移動する。モデルは関係なく、チェーン効果を得た攻撃を1回行う(ダイスロールしない)。

その後、このカードを含む全てのビーストAIカードを再シャッフルしてビーストAIカードデッキに戻す。

ダブルアタック

モデルはVITが最も低いヒーローを自身の最良攻撃レンジ内に収めようと移動する。

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VITが最も低いヒーローを自身の最良攻撃レンジ内に収めようと移動する。

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。

ビースト

AI



ビースト

AI



ビースト

AI



ビースト

AI



ビースト

AI



ビースト

AI



イベント



CHAPTER 3

イベント



CHAPTER 3

イベント



CHAPTER 3

イベント



CHAPTER 3

イベント



CHAPTER 3

イベント



CHAPTER 3

ビースト 1

ビースト1がプレイ内の場合、ただちにビースト1を行動させる。

もしくは

ビースト1がプレイ外の場合、ただちにビースト1をスポーンする。

ビースト 2

ビースト2がプレイ内の場合、ただちにビースト2を行動させる。

もしくは

ビースト2がプレイ外の場合、ただちにビースト2をスポーンする。

ビースト 3

ビースト3がプレイ内の場合、ただちにビースト3を行動させる。

もしくは

ビースト3がプレイ外の場合、ただちにビースト3をスポーンする。

ビースト 4

ビースト4がプレイ内の場合、ただちにビースト4を行動させる。

もしくは

ビースト4がプレイ外の場合、ただちにビースト4をスポーンする。

再集結

プレイ内の全ビーストはより多くのヒーローから可能な限り離れるように全MOVE値分移動する

その後

プレイ内の全ビーストは3回復する

その後

プレイ外の全ビーストがスポーンする

野生の叫び

現時点でプレイ内にビーストが2体以上いる？

はい: プレイ内のビースト2体は直ちに行動する

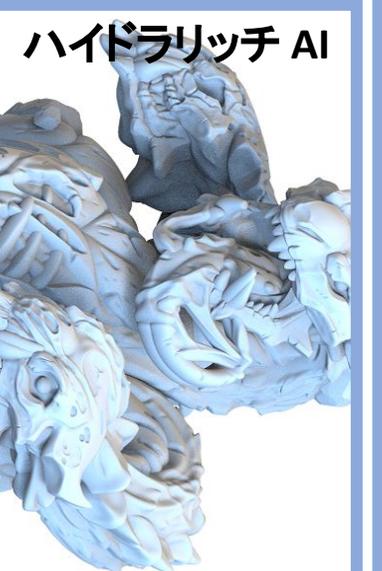
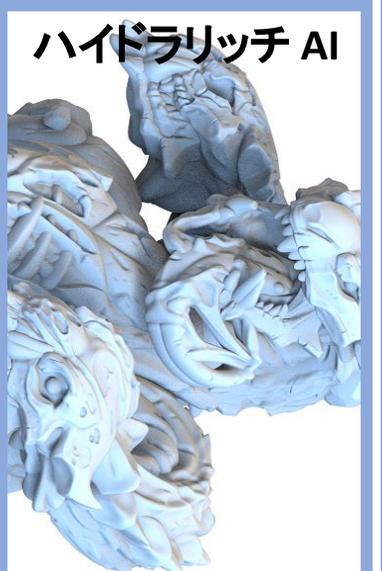
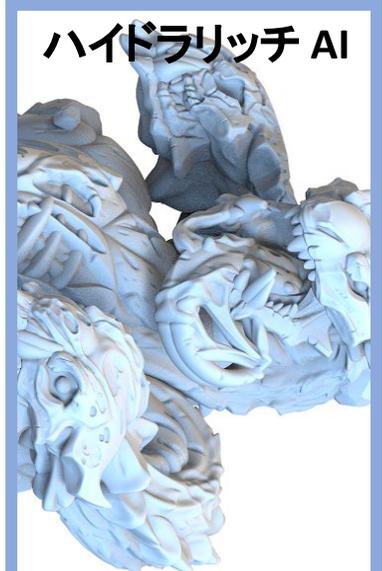
いいえ: Sビースト2体をスポーンさせ、それらを直ちに行動させる

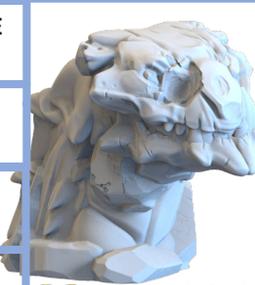
ハイドラリッチ	アンデッド	10
チ	HP:100	10
		10
		10
		10
		10
		10
		10
		10
		10

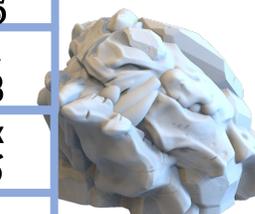
神聖ならざるビースト：アンデッドにバフ/アドバンテージを得られるヒーローの攻撃はハイドラリッチ /ハイドラリッチ ヘッドへの攻撃時に追加で +1 DMGの効果を得る

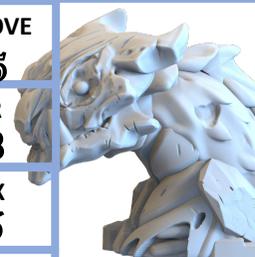
潜行：全てのハイドラリッチのモデルは地形ルールを無視して移動する。通常であれば LoSを妨げる地形マスにハイドラリッチのモデルがいる場合、例外的に全ヒーローはそこにLoSを通せる。

ハイドラリッチ	ヘッド 1
アンデッド	
MOVE	
5	
STR	
8	
DEX	
6	
VIT	
I4	
MAG	
I0	



ハイドラリッチ	ヘッド 2
アンデッド	
MOVE	
5	
STR	
8	
DEX	
6	
VIT	
I4	
MAG	
I0	

ハイドラリッチ	ヘッド 3
アンデッド	
MOVE	
5	
STR	
8	
DEX	
6	
VIT	
I4	
MAG	
I0	

ハイドラリッチ	ヘッド 4
アンデッド	
MOVE	
5	
STR	
8	
DEX	
6	
VIT	
I4	
MAG	
I0	

踏みつけ
このモデルはなるべく多くのヒーローの上を通るように移動力を使う。
自分のマスに侵入された各ヒーローは(2)DMGを受け、直ちに最も近い配置可能マスに置きなおす事。

猛烈な噛みつき
各ハイドラリッチのモデルは最も近いヒーローに向かって移動し、下記のATKを行う。
[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 = 2DMG
目標のVITの2倍以上 = 3DMG
クリティカル攻撃: 修正前の出目
ひなら チェーン = 対象VITに関係なく4 DMG、その後追加の攻撃アクションをする

猛烈な噛みつき
各ハイドラリッチのモデルは最も近いヒーローに向かって移動し、下記のATKを行う。
[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 = 2DMG
目標のVITの2倍以上 = 3DMG
クリティカル攻撃: 修正前の出目
ひなら チェーン = 対象VITに関係なく4 DMG、その後追加の攻撃アクションをする

過ったブレイジング・ブレス
ハイドラリッチのモデルから3マス以内かつLOS内の全ヒーローは(3) DMGを受ける。
その後、このカードを含めた全ハイドラAIカードを再シャッフルしてハイドラAIカードデッキに戻す。

ハイドラリッチ
ボス イベント



チャプター 3

ハイドラリッチ
ボス イベント



チャプター 3

ハイドラリッチ
ボス イベント



チャプター 3

ハイドラリッチ
ボス イベント



チャプター 3

ハイドラリッチ
ボス イベント



チャプター 3

ハイドラリッチ
ボス イベント



チャプター 3

あなたの足元にある石の床が割れ、別のハイドラリッチの頭が飛び出てきた。

ハイドラリッチ ヘッド 1がプレイ内の場合、ただちにハイドラリッチ ヘッド 1を最も近いヒーローの3マス以内かつLOS内に再配置する。そのヒーローは(2)DMGを受ける。

もしくは

ハイドラリッチ ヘッド 1がプレイ外の場合、ただちにハイドラリッチ ヘッド 1をスポーンする。

あなたの足元にある石の床が割れ、別のハイドラリッチの頭が飛び出てきた。

ハイドラリッチ ヘッド 2がプレイ内の場合、ただちにハイドラリッチ ヘッド 2を最も近いヒーローの3マス以内かつLOS内に再配置する。そのヒーローは(2)DMGを受ける。

もしくは

ハイドラリッチ ヘッド 2がプレイ外の場合、ただちにハイドラリッチ ヘッド 2をスポーンする。

あなたの足元にある石の床が割れ、別のハイドラリッチの頭が飛び出てきた。

ハイドラリッチ ヘッド 3がプレイ内の場合、ただちにハイドラリッチ ヘッド 3を最も近いヒーローの3マス以内かつLOS内に再配置する。そのヒーローは(2)DMGを受ける。

もしくは

ハイドラリッチ ヘッド 3がプレイ外の場合、ただちにハイドラリッチ ヘッド 3をスポーンする。

あなたの足元にある石の床が割れ、別のハイドラリッチの頭が飛び出てきた。

ハイドラリッチ ヘッド 4がプレイ内の場合、ただちにハイドラリッチ ヘッド 4を最も近いヒーローの3マス以内かつLOS内に再配置する。そのヒーローは(2)DMGを受ける。

もしくは

ハイドラリッチ ヘッド 4がプレイ外の場合、ただちにハイドラリッチ ヘッド 4をスポーンする。

神聖ならざる叫び声と唸りが遺跡に鳴り響く。石造りはガラスのように砕け、多数の頭が進路上の遺跡を破壊しながら駆けた。

少なくとも3体以上のハイドラリッチ ヘッドがプレイ内にいる場合、各ハイドラリッチ ヘッドを最も近いヒーローの3マス以内かつLOS内に再配置し、そのヒーローに(2)DMGを与える。

もしくは

任意のハイドラリッチ ヘッドを(2)スポーンさせる

神聖ならざる叫び声と唸りが遺跡に鳴り響く。石造りはガラスのように砕け、多数の頭が進路上の遺跡を破壊しながら駆けた。

少なくとも3体以上のハイドラリッチ ヘッドがプレイ内にいる場合、各ハイドラリッチ ヘッドを最も近いヒーローの3マス以内かつLOS内に再配置し、そのヒーローに(2)DMGを与える。

もしくは

任意のハイドラリッチ ヘッドを(2)スポーンさせる

エゼイラ	デーモン	HP: 60
------	------	--------

武器: チェーンピア 防具: デーモンプレート

MOVE	STR	DEX	VIT	MAG
5	8	6	15	I

チェーンピア・ストライク[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 = 1DMG
 目標のVITの2倍以上 = 2 DMG
 チェーンピア: 修正前の出目0ならチェーン = 3
 マス以内の全ヒーローに3DMG



クリティカルアタック

エゼイラは(3)マス以内にヒーローがより多く入るように移動を試みる。

エゼイラはチェーン効果を得た攻撃を1回行う(ダイスロールしない)。



隠された尻尾突き

エゼイラは最もVITが高いヒーローの隣接マスに再配置される。

そのヒーローは(3)DMG受ける

このモデルは現在いるマスから可能な限り離れた場所に再配置され、そのヒーローはこのモデルの隣接マスに再配置される。



基本攻撃

エゼイラはVITが最も低いヒーローを自身の最良攻撃レンジ内に収めようと移動する。

エゼイラは攻撃を1回行う

エゼイラは残りの移動力でより多くのヒーローから離れられるように移動する。



基本攻撃

エゼイラはVITが最も低いヒーローを自身の最良攻撃レンジ内に収めようと移動する。

エゼイラは攻撃を1回行う

エゼイラは残りの移動力でより多くのヒーローから離れられるように移動する。



ブリンク

エゼイラはVITが最も低いヒーローの隣接マスに再配置される。

エゼイラは攻撃を1回を行い、ボスのマスに戻る

この攻撃で0HPになった全ヒーローはスタートマスに再配置される。

エゼイラ
ボス イベント



CHAPTER 3

エゼイラ
ボス イベント



CHAPTER 3

エゼイラ
ボス イベント



CHAPTER 3

エゼイラ
ボス イベント



CHAPTER 3

エゼイラ
ボス イベント



CHAPTER 3

エゼイラ
ボス イベント



CHAPTER 3

進め!!

ビースト 1がプレイ内の
場合、ただちにビースト
1を行動させる。

もしくは

ビースト 1がプレイ外の
場合、ただちにビースト
1をスポーンする。

進め!!

ビースト 2がプレイ内の
場合、ただちにビースト
2を行動させる。

もしくは

ビースト 2がプレイ外の
場合、ただちにビースト
2をスポーンする。

鎖の鞭打ち

2マス以内に可能な
限りより多くのヒー
ローが入る場所に
エゼイラを再配置す
る。エゼイラから2マ
ス以内の全ヒー
ローは2DMGと
PUSH2を受ける。

鎖の鞭打ち

2マス以内に可能な
限りより多くのヒー
ローが入る場所に
エゼイラを再配置す
る。エゼイラから2マ
ス以内の全ヒー
ローは2DMGと
PUSH2を受ける。

進め!!

ビースト 3がプレイ内の
場合、ただちにビースト
3を行動させる。

もしくは

ビースト 3がプレイ外の
場合、ただちにビースト
3をスポーンする。

進め!!

ビースト 4がプレイ内の
場合、ただちにビースト
4を行動させる。

もしくは

ビースト 4がプレイ外の
場合、ただちにビースト
4をスポーンする。

部屋 3-1



部屋 3-2



部屋 3-3



イントロダクション - チャプター 3: 失われた時代の遺跡

天守閣の南側からは、未だに戦闘の音が聞こえてくる。帝国の兵士たちがノーザンキングダムを掌握するのも時間の問題だ。早朝の暗闇の中、王の兵士たちが声を潜めて北門まで案内してくれた。

残念ながら、この先の旅に備えて補給する時間はない。帝国軍が天守閣を占領すれば、誰もここから出ることはできなくなる。

見張りの2人が木製の大きな車輪を回し、あなたが潜り抜けるのに十分な高さまで手すりを上げる。あなたが反対側に移動すると、衛兵は巨大な鎖を解放し、舷門がバタンと倒れて行く手を阻んだ。

ヒーローたちよ、諸君に祝福あれ。我々は戦いに戻らなければならない。

あなたは王の巻物が入ったポーチを握りしめた。その中身が知りたくてたまらないが、王の要求通り北へ日走り続けるまで、封印を解く勇気はなかった。

明るい朝日が昇り、やがて午後の遅い時間になると、城の高い尖塔が見えなくなってきた。

ついに夜が訪れ、あなたは森の空き地でキャンプを張る。赤い蠟の封印を解き、あなたたちの目に届くように巻物を広げた。

ヒーローたちよ、注意して読みなさい。ガーディアンシール王国は負けた！ガーディアンシール王国の塔は、恐ろしい悪魔を閉じ込める神聖な封印だった。

その下には悪魔を封じ込めるために2つの宝石が設置されていた。少し前に、ノーザンキングダムの最後の王は憑依され、ガーディアンシール王国を侵略して恐ろしい悪を解き放ち、その封印が解かれたのだ。かつて勇敢な英雄たちは光の力として団結し、魔王をアーケバレーに封印した。今は私が前王の行いを償っている。

手紙は続く..

*****チャプター1でヴァンパイアナイトを倒した場合はイントロダクションAに進め.*****

*****チャプター1でミシャヤルを追跡して倒した場合はイントロダクションBに進め.*****

イントロダクション A - チャプター 3: 失われた時代の遺跡

手紙は続く..

さらに、あなたが戦ったヴァンパイア・ナイトは、伝説の騎士ラモンドが魔王を引き連れてアーク・バレーに落ちる前に、記録された最後の言葉を繰り返した。ラモンドは憑依[不死の吸血鬼となること]から立ち直り、光の勢力に加わって魔王を穴に追い返した。あなたが遭遇した吸血鬼は、私の心を不吉な予感で満たしている。彼の出現と帝国の侵攻は偶然ではない。私が恐れているのは、ラモンドがアーク・バレーの奥深くから我々に何かを伝えようとしているが、不死と天罰によって狂ってしまったということだ。

とにかく、この情報を大陸にある聖母のサンクチュアリに持っていかなければならない。この情報をどうすればいいかは、プリエステスが私よりもよく知っているはずだ。私の王国の真東に大陸へ通じる遺跡がある。そこへ赴き、封印した巻物をハイ・プリエステスに届けるのだ。そこへ行けば、彼女が次の導きを与えてくれるだろう。

あなたは巻物を広げ、その中身に目を通した後、ポーチのひとつに戻し、焚き火の前で寝巻きを解く。やがて疲労があなたを襲い、あなたは深い眠りについた。

早朝の光に照らされた小雨と、キャンプの南側で甲冑の足音がして、あなたは目を覚ました。突然の衝撃に気づき、あなたは武器を構える。

クエストの準備

ノーザンキングダムから逃れるために急いでいたあなたには、完全な補給をする時間はなかった。代わりに、あなたは城を出る際にできる限りのものを急いでかき集めた。各ヒーローは自らのスタッツに等しい個数のD4を振る。各目4につき、医療用ハーブ、聖油、妖精の涙のいずれかと交換できる。これが完了した時点で、パーティは所持しているすべてのアイテムをヒーロー間で自由に分配できる。

アイテムの分配後、パーティはクエストに出発する**チャプター3: 失われた時代の遺跡** の **エンカウンター12: 追跡** - に進め。

イントロダクション B - チャプター 3: 失われた時代の遺跡

手紙は続く..

皇帝がガーディアンシールを解いて何か得るものがあるとも思えないが、もし帝国軍人の一人が憑依されたのであれば、軍は内部からディーモン・ナイトに操られていることになる。サー・チャズの消息がわからない以上、彼の手紙の内容だけを頼りに行動するしかない。大した事は分からないが、帝国軍がディーモン・ナイトたちの目的のために利用されていることは確かだ。しかし、彼らが魔王を解き放つつもりなのか、それとも自分たちの些細な目的のために魔王力を利用しているだけなのかはわからない。

とにかく、この情報を大陸にある聖母のサンクチュアリに持っていかなければならない。この情報をどうすればいいかは、プリエステスが私よりもよく知っているはずだ。私の王国の真東に大陸へ通じる遺跡がある。そこへ赴き、封印した巻物をハイ・プリエステスに届けるのだ。そこへ行けば、彼女が次の導きを与えてくれるだろう

あなたは巻物を広げ、その中身に目を通した後、ポーチのひとつに戻し、焚き火の前で寝巻きを解く。やがて疲労があなたを襲い、あなたは深い眠りについた。

早朝の光に照らされた小雨と、キャンプの南側で甲冑の足音がして、あなたは目を覚ました。突然の衝撃に気づき、あなたは武器を構える。

クエストの準備

ノーザンキングダムから逃れるために急いでいたあなたには、完全な補給をする時間はなかった。代わりに、あなたは城を出る際にできる限りのものを急いでかき集めた。各ヒーローは自らのスタツツに等しい個数のD4を振る。各出目4につき、医療用ハーブ、聖油、妖精の涙のいずれかと交換できる。これが完了した時点で、パーティは所持しているすべてのアイテムをヒーロー間で自由に分配できる。

アイテムの分配後、パーティはクエストに出発する**チャプター3: 失われた時代の遺跡** の **エンカウンター12: 追跡** - に進め。

エンカウンター-12: 追跡 - チャプター 3: 失われた時代の遺跡

森から帝国軍兵士の鎧姿が出てきた。
だいぶ前からあなたの後を追っていたに違いない。
キャンプ地の雑踏の中、あなたと味方は急いで攻撃に備えた。

エンカウンターセットアップ:

1. ソルジャー1,2,3,4(チャプター2のもの)をスポーン地点に配置する。
2. エンカウンターチャートをロールすること **注: このエンカウンターではイベントカードは使用しない**
3. 戦闘開始。

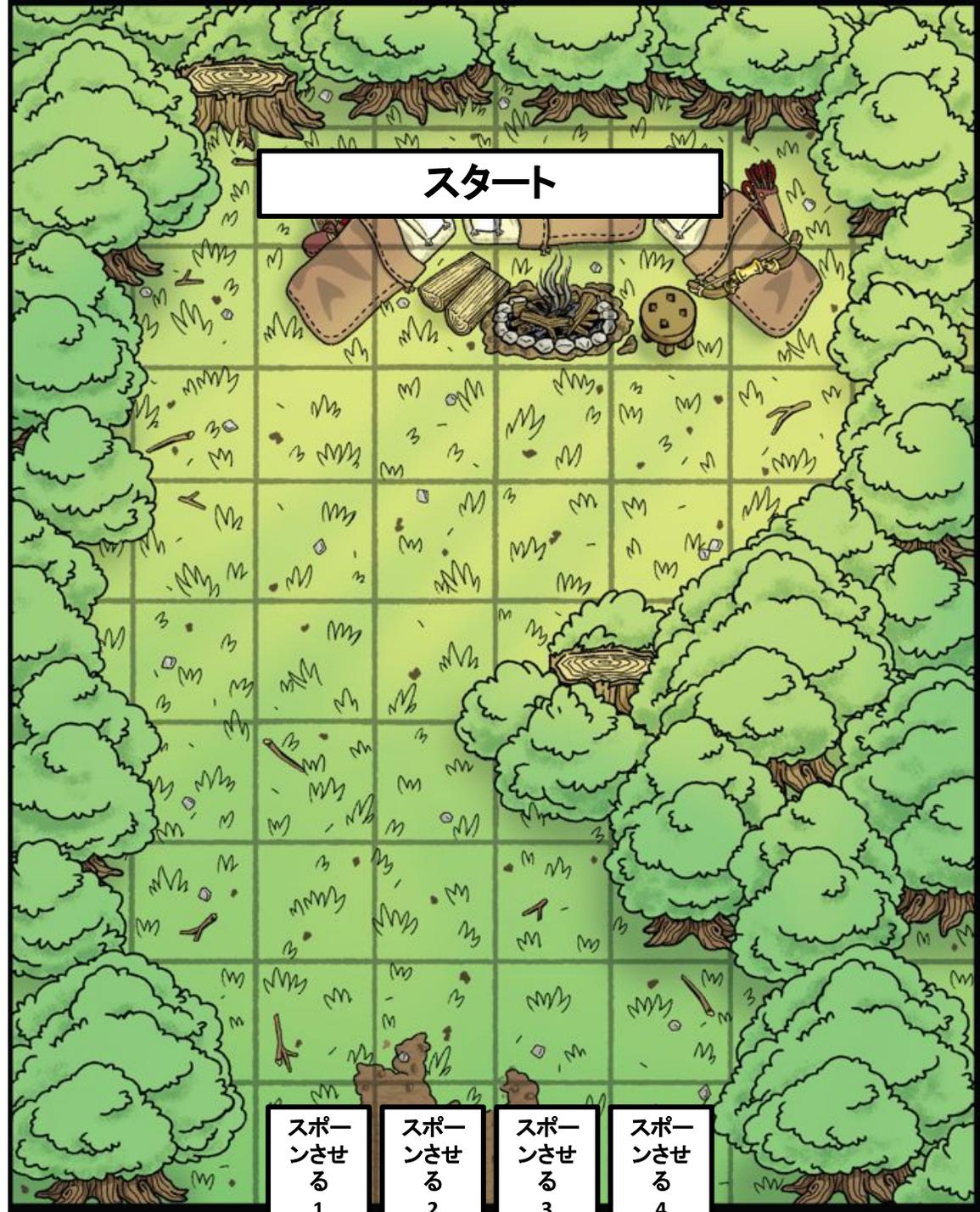
勝利条件: 敵の全滅

4. 各ヒーローは好きなアイテム(医療用ハーブ、聖油、妖精の涙のいずれか)を1つ入手する
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-13: 脱出** に進む

敗北条件: 全ヒーローが同時にEX状態になった場合。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: 任意の敵ソルジャーに合計で負傷を与える
- 2-3: 任意の敵ソルジャーに合計で負傷を与える
- 4: イニシアチブトラッカーの最終ステップ(1) タイマーカードを裏向きに置く。



エンカウンター13: 脱出 - チャプター3: 失われた時代の遺跡

王の手紙の指示に従い、あなたは急いで遺跡の方向へ向かう。
遠くから甲冑の足音が近づいてくるのが聞こえる。
あなたは森の端で川に突き当たった。
向こう岸に、王の手紙に書かれた古代遺跡への入り口が見える。

エンカウンターセットアップ:

1. ソルジャー1と2をスポーンさせる
2. エンカウンターチャートをロールすること **注: このエンカウンターではイベントカードは使用しない**
3. 戦闘開始.

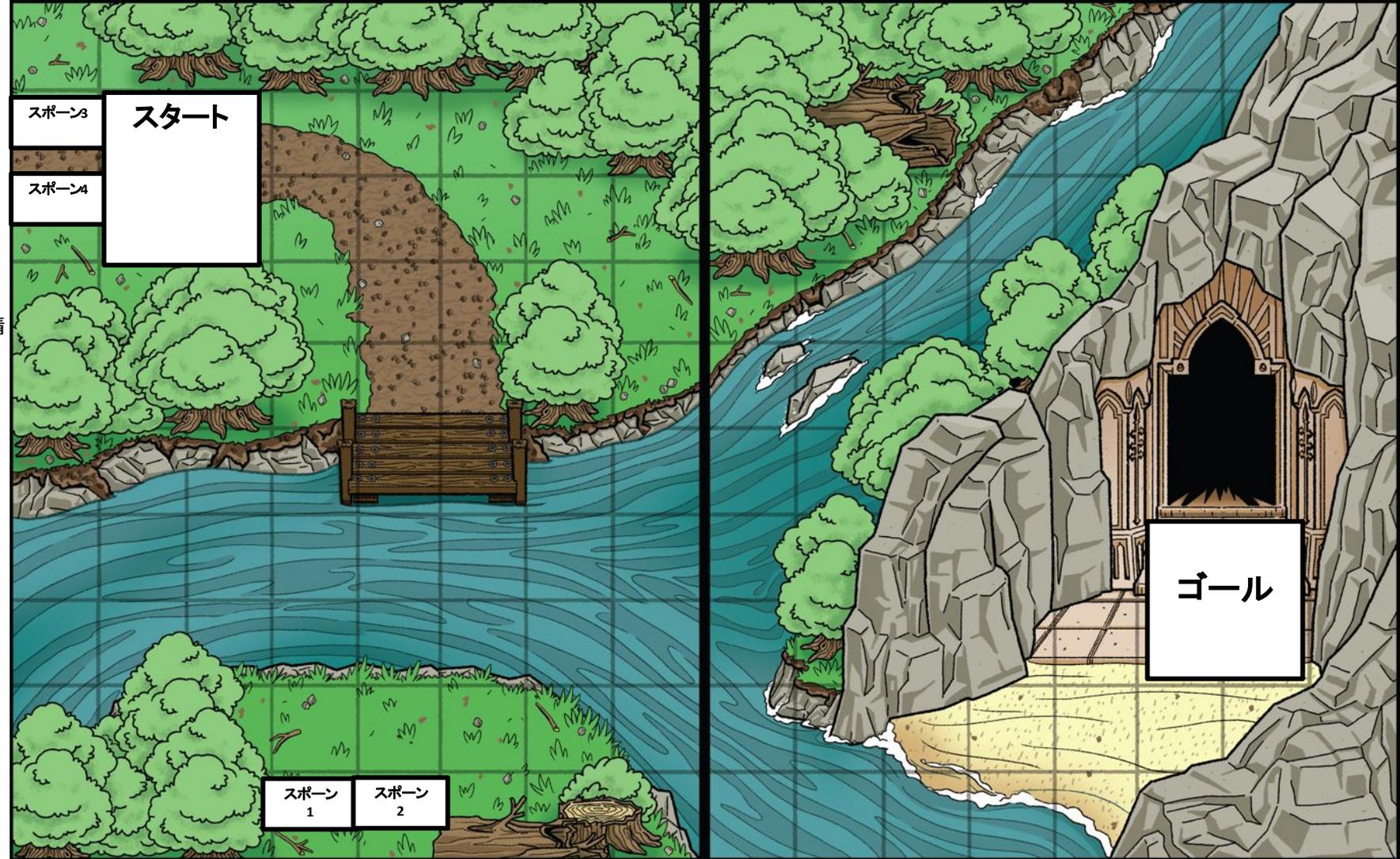
勝利条件: すべてのヒーローがゴールに到達する

4. 各ヒーローは好きなアイテム(医療用ハーブ、聖油、妖精の涙のいずれか)を1つ入手する
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14: 遺跡の中へ に進む

敗北条件: 全ヒーローが同時IEX状態になった場合。ヒーローたちは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: ソルジャー1をスポーンさせる。もしソルジャー1が既にスポーン済みの場合、代わりにソルジャー1を直ちに行動させる。
- 2: ソルジャー2をスポーンさせる。もしソルジャー2が既にスポーン済みの場合、代わりにソルジャー2を直ちに行動させる。
- 3: ソルジャー3をスポーンさせる。もしソルジャー3が既にスポーン済みの場合、代わりにソルジャー3を直ちに行動させる。
- 4: ソルジャー4をスポーンさせる。もしソルジャー4が既にスポーン済みの場合、代わりにソルジャー4を直ちに行動させる。



このエンカウンターにおける**全ての [水] マスは [移動困難] 地形**として扱われます: [移動困難] 地形を通るには1マスにつき2移動力が必要です。

エンカウンター14: 遺跡の中へ - チャプター3: 失われた時代の遺跡

あなたは遺跡の中に逃げ込み、追っ手との戦いに備えた。重苦しい静寂が訪れるが、甲冑の足音は聞こえない。

追いかけて回されて疲れ果てたあなたは、目の前の遺跡の奥深くを探検する前にキャンプを張って休息をとることにした。

それから数時間後..

あなたは目を覚ました。遺跡の影から、威嚇するよううなり声が聞こえてきた。野生の何か近づいてくる。

エンカウンターセットアップ:

1. **ビースト1**と**ビースト2**をスポーンさせる
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

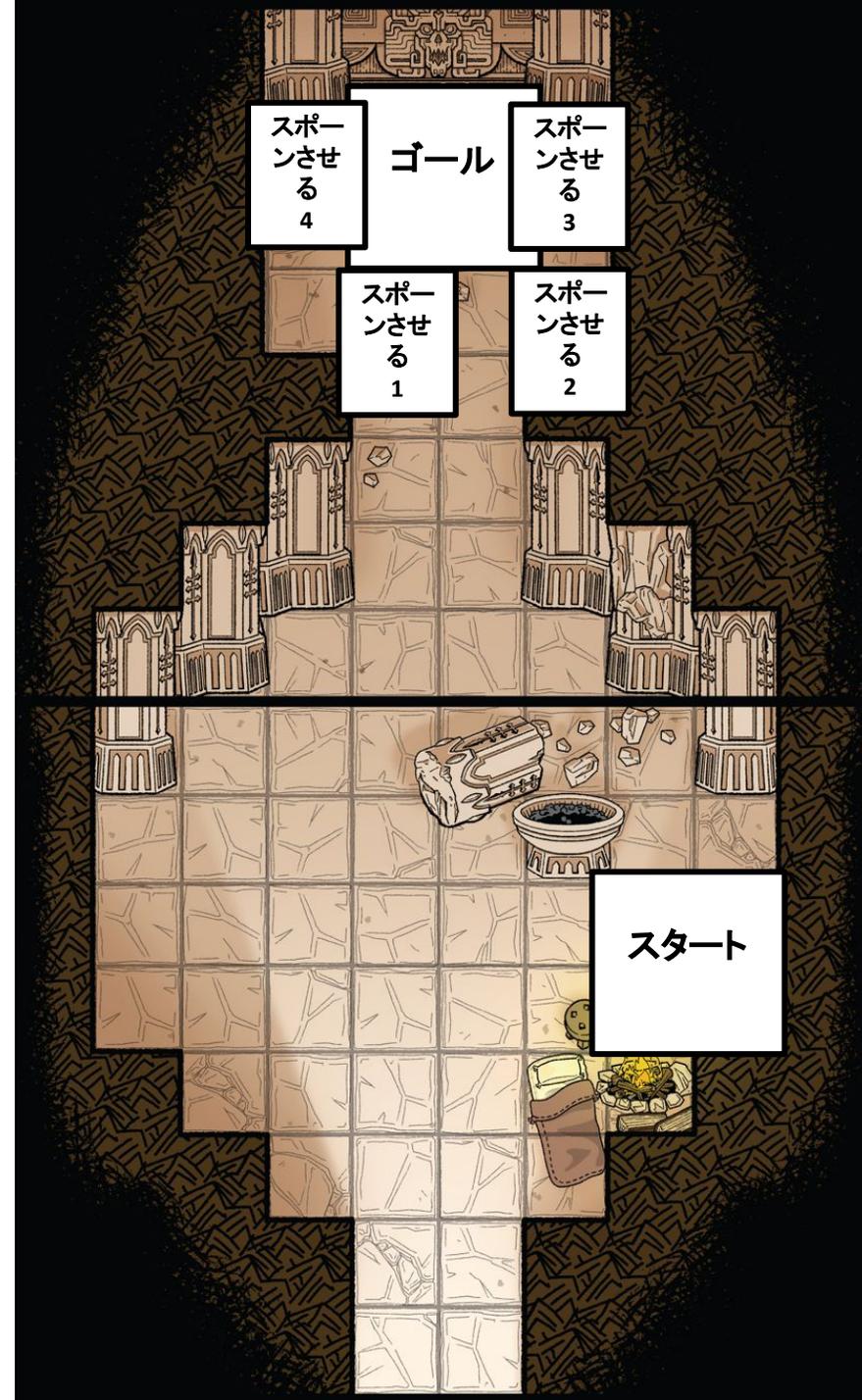
4. 各ヒーローはSTAT (STR, DEX, VIT, MAG, LCK) のうち1つに+1を得る
5. 各ヒーローはいずれか1つを選んでよい
 - 1MP回復
 - 2HP回復
6. **エンカウンター15: 遺跡の奥深くに進む**

敗北条件: もし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: イベントカードを直ちに解決すること。イニシアチブトラックの最終ステップ(□1) イベントカードを置くこと。

3-4: イニシアチブトラックの最終ステップ(□1) イベントカードを置くこと。



エンカウンター15: 遺跡の奥深く- チャプター3: 失われた時代の遺跡

永遠に続くかのような暗い階段を下り、やがてあなたは石造りのプラットフォームにたどり着く。見渡す限り、深淵のような穴が四方を取り囲んでいた。光源は見えないが、不思議なことにプラットフォームは照らされている。

プラットフォームの一方の端には、石の床の一部に古代の文字が刻まれており、四角い石で縁取られている。近づくと、古文書が青白い光を放った。

やがてその光はあなたを包み込み、あなたの視界は同じ青白い光であふれる。光が弱まり、一瞬、青白い星だけが見える。そして目が慣れ、あなたは周囲を見渡す。

あなたは、見渡す限り四方に広がる深淵に囲まれた別の石造りの台の上にいる。石床には古代の文字が刻まれており、先ほどと同じように四角い石の枠で囲まれている。

古代文字は影を落とし、冷たくなっている。壊れた柱や積み上げられた瓦礫がプラットフォームの上に散乱している。プラットフォームの向こう側には、青白い光がうっすらと立ち上がる四角い床タイルが見える。影の中で動く巨体も見えた。

エンカウンターセットアップ:

1. **ビースト1, ビースト2, ビースト3**をスポーンさせる
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16: 遺跡の蛇**に進む

敗北条件: もしイン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: イベントカードを直ちに解決すること。その後、インシアチブトラックの最終ステップ(1) イベントカードを置く。

3-4: インシアチブトラックの最終ステップ(1) イベントカードを置く。

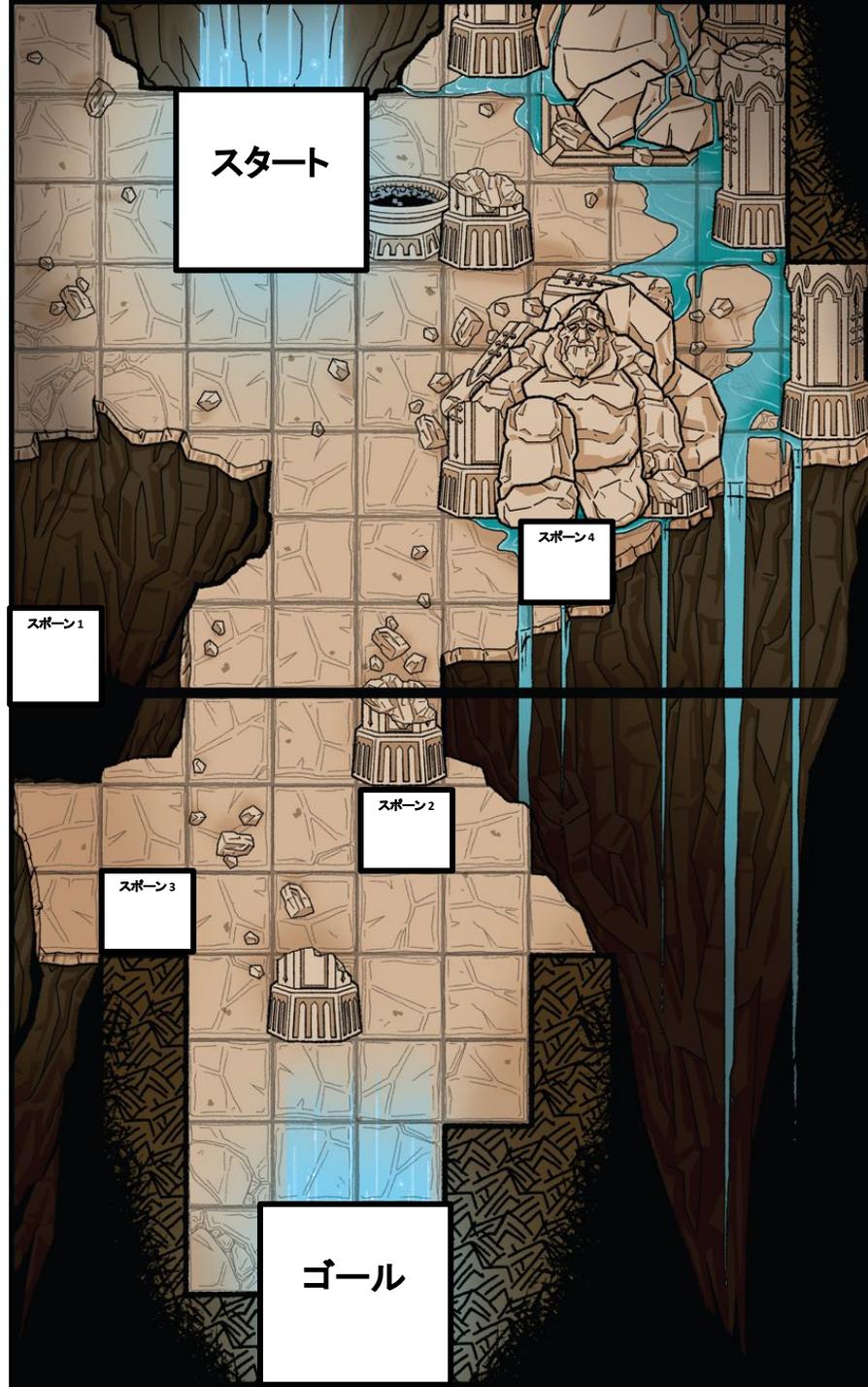
ヒーローが「裂け目」マスに押し込まれた場合、そのプレイヤーは自分のLUCK スタッツに等しいD4をロールすること:

ヒーローが(4)の出目を1つ以上出した場合、そのモデルは「裂け目」マスに到達する前に押し込まれた最後のマスに配置される。

ヒーローが(4)の出目を出せず、(3)を出した場合、そのヒーローは1 負傷し、そのモデルが裂け目マスに到達する前に通っていた最後のマスに配置される。

自軍のモデルが(3)か(4)のいずれかもし出せなかった場合、ヒーローは裂け目に落ち、ヒーロー達は敗北する。ヒーローたちはカウンターをリスタートすること。

ヒーローが飛行キーワードを持っている場合、これを無視して裂け目のマスを自由に移動することができる。モンスターが裂け目のマスに押し込まれた場合、そのモンスターは傷を1つ負い、そのモデルが裂け目のマスに到達する前に押し込まれていた最後のマスに置かれる。



エンカウンター16: 遺跡の蛇 - チャプター3: 失われた時代の遺跡

四角い石のタイルがうっすらと青白く波打つように光り、あなたの視界に飛び込んでくる。光が消えて視界が回復すると、あなたはこの遺跡を最初に降りたときと同じような石の台の上にいることに気づく。足元のタイルに刻まれた古文書は影を落として冷たくなっており、元の部屋には戻れないことを示しているようだ。右造りの階段があり、あなたはそれに従って登り、小さな石造りの部屋に出た。開け放たれたドアから、何か巨大なものが、息を吐くたびにヒューヒューと音を立てて呼吸しているのが聞こえる。聴覚が慣れてくると1回の呼吸が何回にも感じられるようになる。胸の筋肉が緊張し、あなたは不安な気持ちで一歩前に踏み出す。

エンカウンターセットアップ:

1. ボス **ハイドラ**をスポンさせる。
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: ヒーローたちがハイドラを倒す

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
 - 2MP回復
 - 3HP回復
6. **エンカウンター17: 東の大陸**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、全ての**ボスハイドラのイベントカード**がすべて捨てられた場合、ヒーローたちの敗北となる。ヒーローは取得した装備やアイテムを持ったままよいが、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カーの最終ステップの上(1つ) **HYDRA ボス イベントカード**を置く

3-4: イニシアチブトラッカーの最終ステップの上(1つ) **HYDRA ボス イベントカード**を置き、その後(1) **タイマーカード**を裏向きに置く

すべてのヒーローが「脱出口」マスまで到達すれば、エンカウンターイベント17: 東の大陸に進むことができる:ただし、勝利報酬は獲得できない。



このエンカウンター内の各宝箱は一度ずつフリーアクションとして調べることができる。ヒーローがこのエンカウンター中に宝箱を調べた場合、D4をロールして下記に従うこと

- 1: 宝箱は空だった
- 2: パーティは(2)医療用ハーブを得る
- 3: パーティは(2)妖精の涙を得る
- 4: パーティは(2)聖油を得る

Luckが5かそれ以上のヒーローはD4を2つ振ってどちらか好きな出目を選べる

エンカウンター17: 東の大陸- チャプター3: 失われた時代の遺跡

石造りの遺跡から出ると、朝日があなたの顔を温めた。そよ風が吹き、木々の間から風がそよぐ。遺跡のすぐ西側には川が南北に流れている。地図をざっと見たところ、あなたはガーディアンシール島の東にある大陸の中心部にいるようだ。聖母のサンクチュアリは現在地の北東にあるはずだ。東にはうっそうとした森と高い山があり、あなたは北に移動することにした。

エンカウンターセットアップ:

1. スポーンさせるビースト4
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

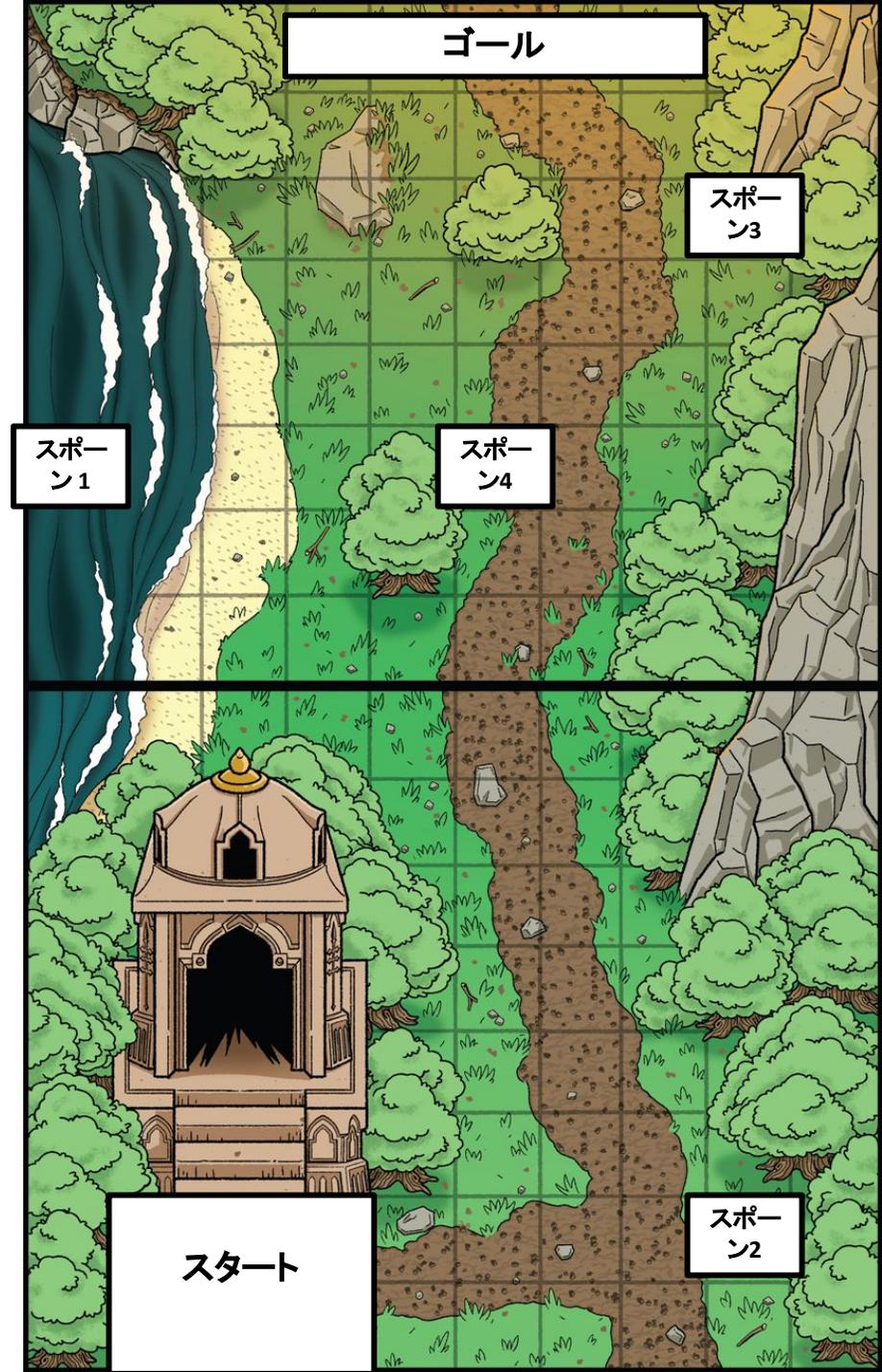
4. 各ヒーローは+1 [LUCK]を得る
5. 各ヒーローはいずれか1つを選んでよい
 - 2MP回復
 - 3HP回復
6. **エンカウンター18: 遺跡とがれぎに進む**

敗北条件: もし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の敗北となる。ヒーローたちは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: イベントカードを直ちに解決すること。その後、イニシアチブトラックの最終ステップ(1) イベントカードを置く。

3-4: イニシアチブトラックの最終ステップ(1) イベントカードを置く。



エンカウンター18: 遺跡とがれき-チャプター3: 失われた時代の遺跡

あなたは森に囲まれたさびれた村に到着した。村の中央には大きな陥没穴があり、草原が地下の石造りの遺跡へと続いている。

やあやあ、ヒーローさんたち！

沈んだ廃墟から若い女性の声が響く。

来てくれて本当によかった、私も退屈してきたところだったよ。

廃墟の向こう側で、あなたは死人のように青白い肌をした赤い鎧の女性を見つけた。よく見ると、角と尻尾が生えている。

私はデーモンナイト・エゼイラ。お前を殺すためにここに送られたんだが、まずは楽しもうじゃないか！

エンカウンターセットアップ:

1. ボスエゼイラ、ビースト1、ビースト2、ビースト3、ビースト4をスポーンさせる。
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: ヒーローたちがエゼイラを倒す:

4. 以下を読むこと: 楽しかったよ。エゼイラは戦いで少し息を切らしたただけのようで、キャッキョッと笑う。その強さには驚かされたよ、ヒーローさんたち。ミシャヤルには気をつけな。エゼイラがバックフリップして高台に上がり、背筋を伸ばしてもう一度あなたの目を見た。でも気にしないで。私には行くところがある。早死にはするなよ。エゼイラはウィンクをし、あなたに微笑みかけてから跳び去り、視界から消えた。
5. 全ヒーローのHPとMPを全回復する。
6. まだやってない場合、各ヒーローはウェポンミスイベン#3を起こす。
7. エピローグに進む

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、**ボスエゼイラのイベントカード**がすべて捨てられた場合、ヒーローたちの敗北となる。ヒーローは取得した装備やアイテムを持ったままでよいが、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に(1) ボス イベントカードを置く

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

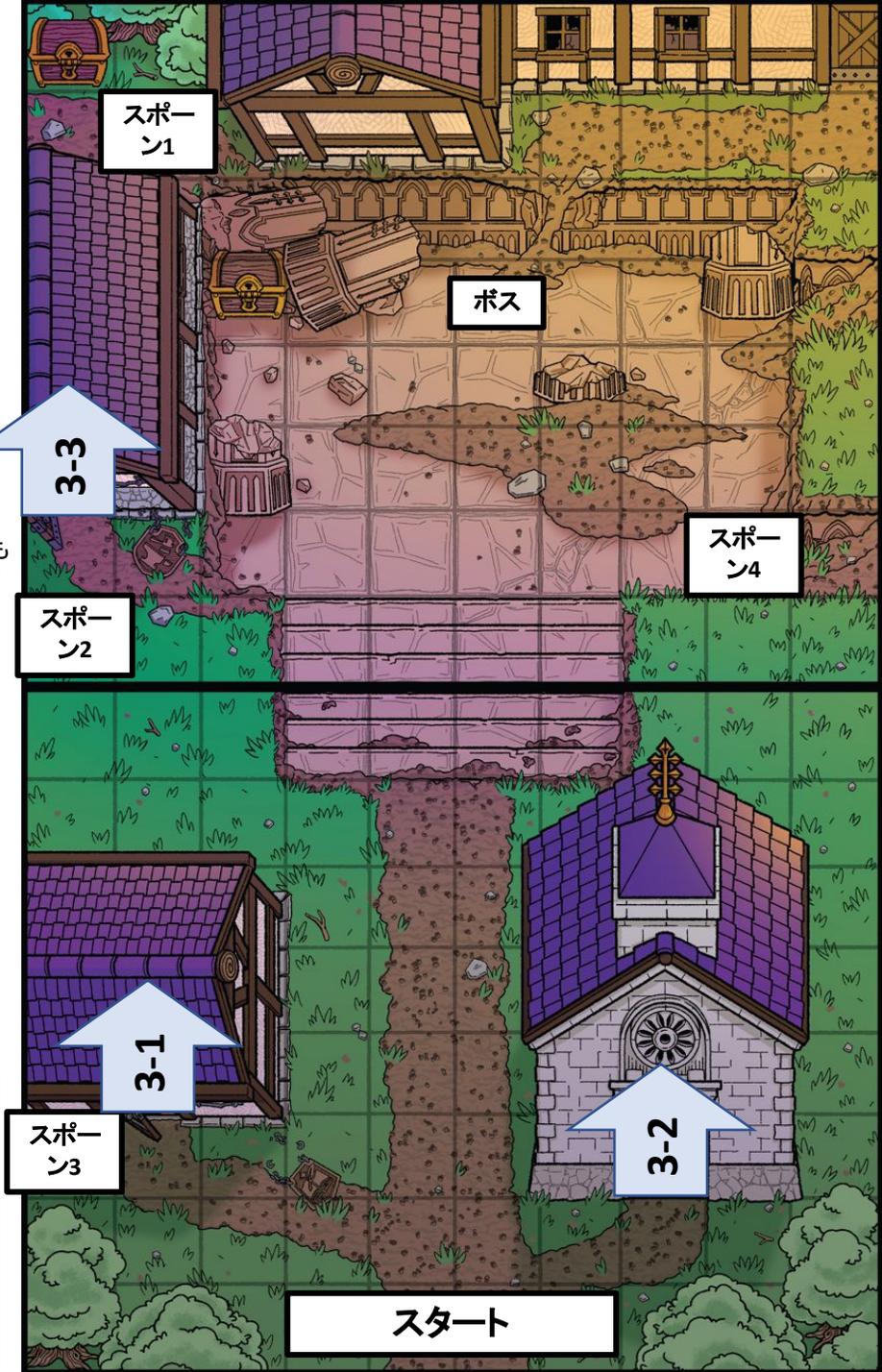
このエンカウンター内の各宝箱は一度ずつフリーアクションとして調べることができる。ヒーローがこのエンカウンター中に宝箱を調べた場合D4をロールして下記に従うこと

- 1: 宝箱は空だった
- 2: パーティは(2)医療用ハーブを得る
- 3: パーティは(2)妖精の涙を得る
- 4: パーティは(2)聖油を得る

Luckが5かそれ以上のヒーローはD4を2つ振ってどちらか好きな出目を選べる

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(対応した建物と同じマス占有するように部屋カードを置くこと)



エピソード3: 失われた時代の遺跡

エゼイラが去り、残ったモンスターも逃げ去った。影が長く迫る中、夕暮れ時の最後の日差しが西から照りつける。緊張した面持ちの村人たちが、東の木立の中から姿を現した。若い娘が悲しげな口調で話す。

彼女は私たちに意地悪をしなかった。あの赤い鎧の女性。

若い男性、おそらく少女の父親が彼女のそばに寄って手を取る。彼は優しい声で話した。

さあ、エリス。家に帰ろう

村人たちの群衆が、神経質そうな視線をあなたたちに投げかけながら、家々へと向かっていく。白髪交じりのひげをたくわえた老人があなたに近づいてくる。

ラブル・ビレッジ(瓦礫の村)へようこそ、ヒーローさんたち。私はケセラン、歴史学者だ。何十年か前に、別のヒーローの団が、あなたと同じようにこの村を通りました。

ケセランはあなたを注意深く観察している。

もしかして、南の魔法トンネルを通して来たのか？まさかガーディアンシール島から？

あなたは本能的にうなずいた。

思った通りだ。これはよくない。前回、ヒーローたちがあの島からここに来たとき、邪悪な事象たちが後から続いたんだ。それに、ここから聖母のサンクチュアリまでの間にあった王国は帝国軍に占領されてしまった。北へ向かう巡礼者たちは、王国を通過してサンクチュアリへ行くことができなくなってしまったんだ。

帝国軍と聞いて、あなたは島のノーザンキングダムへの侵略に思いを馳せた。老人は続ける。

戦いで疲れきっていることだろう。ここまでの道のりは言うまでもない。温かい食事を用意し、予備のベッドを用意しよう。

疲れが一気に押し寄せてくるのを感じながら、あなたは老人の申し出に応じるのが最善だと判断した。北への旅は占領された王国を通過するので、体力が必要になるだろう。

CHAPTER 3: 失われた時代の遺跡 - End

SHINING HEROES

冒険はCHAPTER「ライオンの顎」に続く(近日公開予定)

