

# PATHFINDER

## ADVENTURE CARD GAME

### 罽と枷

### ( SKULL & SHACKLES )

### 基本セット ルールブック ( BASE SET RULEBOOK )

### シャクルズへようこそ

### ( Welcome to the Shackles )

ゴラリオン ( Golarion ) の航路は、交易品を満載した商船と . . . それら商船を食い物にする素早い海賊とで満たされています。嵐の王 ( Hurricane King ) の旗の下、海賊達は、無法な海賊港を抱える群島であるシャクルズから勇んで出かけます。悪党たちは、無数の国々の航路で略奪をしては、彼らが我が家と呼ぶ島々の迷路に消え失せていきます。

見知らぬ中から強制徴募された乗組員たちは今や、船を自らのものとして奪い取りましたが、すぐに、ライバルのならず者、敵の海軍や伝説的な海の怪物が待ち構えているシャクルズの計略やかけひきに巻き込まれていくでしょう。それに、悪名高き嵐の王は、海に張り出した厚板の上を彼らが歩くのを見る準備ができています。

### 目次 ( TABLE OF CONTENTS )

#### [ゲームの目的 \( OBJECT OF THE GAME \)](#)

#### [カード・セット \( CARD SETS \)](#)

#### [カードを構成する \( ORGANIZING YOUR CARDS \)](#)

#### [セットアップ \( SETTING UP \)](#)

#### [シナリオのプレイ \( PLAYING A SCENARIO \)](#)

#### [あなたのターン \( Your Turn \)](#)

#### [カードのプレイ \( Playing Cards \)](#)

#### [カードへの遭遇 \( Encountering a Card \)](#)

#### [チェックを試みる \( Attempting a Check \)](#)

#### [ダメージを被る \( Taking Damage \)](#)

#### [死 \( Dying \)](#)

#### [調査と探索 \( Examining and Searching \)](#)

#### [カードの召喚と追加 \( Summoning and Adding Cards \)](#)

#### [ロケーションの閉鎖 \( Closing a Location \)](#)

#### [悪人との遭遇 \( Encountering a Villain \)](#)

#### [船と略奪 \( SHIPS AND PLUNDER \)](#)

#### [船の指揮と移動 \( Commanding and Moving Ships \)](#)

#### [船との遭遇 \( Encountering Ships \)](#)

#### [船の強奪 \( Seizing Ships \)](#)

#### [構造的なダメージ \( Structural Damage \)](#)

#### [船の難破 \( Wrecked Ships \)](#)

#### [略奪カード \( Plunder Cards \)](#)

#### [シナリオの後 \( AFTER THE SCENARIO \)](#)

#### [シナリオ、アドベンチャー、アドベンチャー・パスの終了 \( Ending a Scenario, Adventure, or Adventure Path \)](#)

#### [ゲームの間 \( Between Games \)](#)

#### [カード・タイプ \( CARD TYPES \)](#)

#### [キャラクター・カード \( Character Cards \)](#)

( 技能, 役割, トークン )

#### [ストーリー・カード \( Story Cards \)](#)

( アドベンチャー・パス, アドベンチャー, シナリオ )

#### [ロケーション・カード \( Location Cards \)](#)

#### [援助カード \( Support Cards \(艦隊と船\) \)](#)

#### [恩恵カード \( Boon Cards \)](#)

( 武器, 呪文, 防具, アイテム, 同盟者, 戦利品, 祝福 )

#### [災厄カード \( Bane Cards \)](#)

( 悪人, 手下, モンスター, バリアー )

プレイの例 ( EXAMPLE OF PLAY )

推奨デッキ・リスト ( SUGGESTED DECK LISTS )

[留意点 \( THINGS TO KEEP IN MIND \)](#)

参照シート ( REFERENCE SHEET )

## ゲームの目的 ( Object of the Game )

パスファインダー・アドベンチャー・カード・ゲームにおいて、あなたの冒険者達は、危険な悪人 ( Villains ) を倒すための探求で時間と戦います。各プレイヤーは、自らのキャラクターを表すカードのデッキを持ちます。大抵のシナリオにおいて、あなたのキャラクター達は、悪人 ( Villains ) を追い詰めようと様々な口ケーションを探索します。あなたは、悪人 ( Villains ) を追い詰めて倒すために、時間切れになる前にこれらの口ケーションを一掃するか守る必要があります。ゲームを重ねることであなたは、シナリオを完結し、デッキを改善し、キャラクターをカスタマイズして、より強力な挑戦に取り組みます。

## ルール サイドバー ( RULES SIDEBARS )

このルールブックの至る所に、これと同様のサイドバーが示されています。これらのサイドバーには、特に注意を払う必要のある一般的なルールが解説されています。これらは全て目を通す必要があります。

## 戦略サイドバー ( STRATEGY SIDEBARS )

これと同様のサイドバーでは、ゲームを進める上での戦略について助言します。あなたがゲームにおいて独自の戦略を構築してプレイしたいのであれば、このサイドバーを読み飛ばしても構いません。 - それでルールを取りこぼしてしまうことはありません！

## 例サイドバー ( EXAMPLE SIDEBARS )

これと同様のサイドバーでは、例を示します。なおターン全体の例である“プレイの例 ( EXAMPLE

OF PLAY ) ”についても確認を忘れないで下さい。

## 新規サイドバー ( NEW SIDEBARS )

あなたが既にPathfinder Adventure Card Gameのプレイの仕方を知っていたとしても、Skull & Shacklesは未だプレイしていません。これと同様のサイドバーを注視して下さい。ここには、このアドベンチャー・パスにおけるルールについて、注目すべき変更点が明示されています。

## ルール：黄金律 ( THE GOLDEN RULE )

もし、カードとこのルールブックとの間に矛盾が生じた場合には、カードの記載が正しいと見做して下さい。ただし、唯一つの例外として、ルールブックに“決して～しない ( never ) ”の単語が使われている場合には、カードはルールブックの記載を無効にはしません。もし、カードの記載が他のカードと矛盾する場合には、アドベンチャー・パスのカードはアドベンチャーを無効化し、アドベンチャーはシナリオを無効化し、シナリオは口ケーションを無効化し、口ケーションは、サポート・カードを無効化し、サポート・カードはキャラクターを無効化し、そして、キャラクターは、他のカード・タイプを無効化します。この階層構造に関わらず、もし、あるカードが、何かについて“あなたはできない ( you cannot ) ”と言い、別のカードが“あなたはできる ( you can ) ”と言う場合には、“あなたはできない”と言う方のカードに従って下さい。もし、カードが、“空のデッキからカードを引け”など、あなたに何か不可能なことをするよう指示した場合には、その指示を無視して下さい。

## カード・セット

The Skull & Shackles 基本 ( Basic ) セットは、Pathfinder Adventure Card Game製品群の一つです。この製品には、Skull & Shackles の基本 ( Basic ) カード・セットを含め、1~4人のプレイヤーがゲーム

を始めるために必要なもの全てが含まれています。この製品には、Skull & Shacklesの物語の第1章を語るのに必要となるカードを備えた最初のアドベンチャー・デッキであるWormwood Mutinyが含まれています。他のアドベンチャー・デッキは、別途提供され、探索のための新たなロケーション、対抗する新たな悪人 (Villain)、獲得するための戦利品 (Loot) 等色々が追加されることにより冒険の継続を可能とします。また、Skull & ShacklesのCharacter Add-On Deckも別途提供され、新たなキャラクター、モンスター等のカードを追加し、最大プレイヤー数を6人まで引き上げます。

Skull & Shacklesの各カードには、一対の印が示されています。各カードの一番上方にはアドベンチャー・パスのロゴが印され、右上の角には、そのカードがどの製品のものであるのかを識別するための文字か数字が印されています。それが“B”なら基本 (Basic) セットを、“C”ならCharacter Add-On Deckを、“1”から“6”までのアドベンチャー・デッキ番号は、The Skull & Shackles の6つのアドベンチャー・デッキのうちの何れかを示します。

様々なクラス・デッキもまた別途提供されます。それらは特定のキャラクター・タイプについて、いくつかの異なったバージョン (例えば、ファイター・クラス・デッキは、4つの異なったファイター・キャラクターを含んでいます) と、それらのキャラクターにとって有用となる多種多様なカードを含んでいます。クラス・デッキは、どのアドベンチャー・パスでも利用できるようにデザインされており、アドベンチャー・パスの印の代わりに、クラス・デッキの名称が印されています。また、クラス・デッキ・カードには、右上の角に“B”または“1”から“6”までの番号が印されています。

左側の文字か数字は、カード・タイプを示します。Pathfinder Adventure Card Gameでは、数十以上のカード・タイプがあります。その中には、キャラクター・カード、役割 (Role)、トークン (Token)；アドベンチャー・パス、アドベンチャー、シナリオと

いったストーリー・カード；ロケーション (Location)；艦隊 (Fleet) カードや船 (Ship) といったサポート・カード；悪人 (Villain)、手下 (Henchman)、モンスター (Monster)、バリアー (Barrier) といった災厄 (Bane)；武器 (Weapon)、呪文 (Spell)、防具 (Armor)、アイテム (Item)、同盟者 (Ally)、戦利品 (Loot)、祝福 (Blessing) といった恩恵 (Boon) が含まれます。

ストーリー、ロケーション、船の各カードは、カラフルな挿絵が印刷されている面が表、地味な面が裏となります。

あなたの最初のセッションでは、The Wormwood Mutinyはまだシールされたまま置いておき、ベース (Base) カードのみを使います。Character Add-On Deckを持っている場合には、“カードを構成する”の記載に従って、このセットを基本 (Base) セットのカードと併せて進めて下さい。クラス・デッキを持っている場合にはまた、カードの右上の角に“B”と印されているカードであればどれでも、そこから追加できます。

我々はまた、カードの右上の角に“P”と印された何枚かのプロモ・カードを出版しています。キャラクター・プロモ・カードを持っている場合にはすぐ使えますが、他のプロモ・カードは、アドベンチャー・パスの最初の章を開始するまでは追加することはできません。船 (Ship) のプロモ・カードは、あなたの艦隊 (Fleet) カードの同一クラスの船の照合 (Checked Off) がされ次第、そのプロモ・カードをあたかも照合済であるものとして扱うことができます (「あなたのパーティーの船を配置する」を参照)。

## カードを構成する ( Organizing Your Cards )

プレイの間、あなたは特定のカードを速やかに見つけ出す必要があるため、カードの整理方法は重要となります。製品の箱には、全てのカードを整理しておくための特製のトレイが入っています。トレイに

は、基本 ( Base ) カード・セット , Character Add-On Deck , 6 つ全てのアドベンチャー・デッキの格納場所があります。

各カードのタイプ毎に格納場所があり、イラストに示す通り、タイプ毎にカードを振り分ける必要があります。あなたは、これからすぐに最初のデッキを構築しますが、今はまだ、キャラクター・デッキの格納場所を空けておいて下さい。戦利品 ( Loot ) カードは、基本 ( Basic ) セットにも Character Add-On Deck にも含まれていない点に注意して下さい。これらはアドベンチャー・デッキにのみ含まれます。

アドベンチャー、シナリオ、口ケーション、船 ( Ship )、悪人 ( Villain )、手下 ( Henchman )、戦利品 ( Loot ) を使う場合には、プレイ中これらを素早く見つけるために、カード・タイプ毎に、アルファベット順に並べておくのが良いでしょう。キャラクター、トークン、役割 ( Role ) カードは、キャラクター毎にまとめます。その他のカード・タイプは、頻繁に各グループから任意のカードを引くことが指示されるため、シャッフルしておきます。

## セットアップ ( Setting Up )

*準備は、航海の成功に欠かせません。もし、あなたの乗組員と船に必要な物資が供給されない場合、航海の途中でそれらを探すが、カづくで奪わなければなりません。*

**キャラクターの選択.** 各プレイヤーは、キャラクター・カードを 1 枚選びます。これは、このゲームであなたがプレイするキャラクターを表します。キャラクターは、チェックを試みる際にどのダイスを振るかを示すスキル ( Skill ); ゲームの前、間、後に行うことのできる特別な事項であるパワー ( Power ); そして、そのキャラクターの特徴の詳細説明 ( Other Detail ) を有しています ( 「キャラクター・カード」を参照 )。ゲームの開始時にあなたのキャラクターのパワーを使える場合がありますので、それらをすぐ読んでおいて下さい。

あなたのキャラクター・カードにマッチするトークン・カードを探し、両方をあなたの前のテーブルに置きます。

**キャラクターの構築.** 各キャラクターには、キャラクター・デッキが必要です。もし、まだあなたが持っていないのであれば、デッキを構築する必要があります。すぐにプレイしたい場合には、このルールブックの後ろの各キャラクターの推奨デッキを使って下さい ( 推奨デッキ・リストを参照 )。代わりに、自らカードを選択してデッキを構築することもできます。キャラクター・カードのカード・リストには、あなたがキャラクター・デッキを構築するために箱から選ぶべきカード・タイプ毎の枚数が指定されています。その際、カード名の下にある属性 ( traits ) リストに、「基本 ( Basic ) 」とあるカードのみが選択できます。

**カードの交換 ( 任意 ).** シナリオを開始する前であれば、プレイヤー達は、自分のキャラクター・デッキのカードを相手と自由に交換することができます。交換の後も、各キャラクターのデッキは、キャラクター・カードに指定されたカード・タイプのリストに即している必要があります。

**単体シナリオ、アドベンチャー、アドベンチャー・パスのどれをプレイするか決定.** シナリオは、一回のプレイ・セッションを想定しており、アドベンチャーは、いくつかの連続したシナリオからなります。そして、アドベンチャー・パスは、一連の ( 連続した ) アドベンチャーからなります。我々は、基本 ( Base ) セットの “Island Hopping” シナリオから始めることを推奨します。あなたは、これを単体のシナリオとしても、“Plunder and Peril” アドベンチャーの 5 つのシナリオのうちの最初のシナリオとしてもプレイすることができます。我々は、このアドベンチャーを達成してから “Skull & Shackles” アドベンチャー・パスに移ることを推奨します。

**アドベンチャー・パスをプレイするなら**，“Skull & Shackles”アドベンチャー・パスを表向き（Faceup）にテーブルに置きます。ここでは，アドベンチャー・パスを構成する“The Wormwood Mutiny”から始まるアドベンチャーのリストの他に，このアドベンチャー・パスを達成した際に得られる報酬も示されています。あなたが，アドベンチャー・パスから新たなアドベンチャーを開始する際は常に，そのアドベンチャー・デッキの全てのカードを，タイプ毎に並び換え，既にあなたが箱に持っているカードと併せて，箱にしまって下さい。

**アドベンチャーをプレイするなら**，プレイするアドベンチャー・カードを表向き（Faceup）にテーブルに置きます。ここでは，アドベンチャーを構成するシナリオに加えて，このアドベンチャーを達成した際に得られる報酬も示されています（もし，あなたが，“Plunder and Peril”アドベンチャーをプレイするなら，カードをテーブルに置きます。もし，あなたが，“The Skull & Shackles”アドベンチャー・パスを始めるなら，そのアドベンチャー・デッキから“The Wormwood Mutiny”アドベンチャー・カードを使用して下さい）。

**シナリオの選択**。テーブルにシナリオ・カードを置きます。シナリオ・カードには，ゴールとこのゲーム・セッション固有の特別ルールが記載されています。（“Island Hopping”をプレイするなら，それを置きます。“Skull & Shackles”を始めるなら，“Wormwood Mutiny”アドベンチャー・カードに示される最初のシナリオである“Press Ganged!”を置きます。）

**ロケーションの準備**。シナリオ・カードの裏面には，そのシナリオで使用するロケーションと，**要求されるプレイヤー人数がその横に示されています**。プレイヤー人数に応じて示される全てのロケーション・カードを使用して下さい。例えば，プレイヤーが3

名なら，1，2，3名に示される全てのロケーション・カードを使い，4，5，6名に示されるものは使用しません。あなたが使用するロケーション・カードを表向きにテーブルの中央付近に置きます。

**ロケーション・デッキの構築**。キャラクター・カードにキャラクター・デッキを構築するのに使用するカード・タイプが示されているのと同様に，各ロケーション・カードにも，ロケーション・デッキを構築するのに使用するカード・タイプのリストが示されています。各カード・タイプをシャッフルし，各タイプのカードを正しい枚数分ロケーション・デッキに配って下さい。

これらのカードは見ないで，ロケーション・カードの横に伏せて置きます。

**悪人（Villains）と手下（Henchimen）を加える**。各シナリオ・カードには，1人がそれ以上の悪人（Villains）と手下（Henchimen）が示されています。リストに従って悪人からカード・スタックの作成を開始し，ロケーションの数とスタックの枚数が同じになるまで手下達を加えます。もし必要であれば，リストの最後に示される手下は複数使います。例えば，ロケーションが5つで，シナリオ・カードに，悪人が“Adaro Barbarian”，手下が“Enemy Ship”，“Hammerhead Sharks”と示されている場合は，カード5枚（Adaro Barbarian, Enemy Ship と3枚の Hammerhead Sharks）のスタックを作成します。また，シナリオ・カードに，悪人が“Master Scourge”，手下が“Aretta Bansion”，“Fipps Chumlett”，“Jaundiced Jape”，“Maheem”，“Owlbear Hartshorn”，そして“Slippery Syl Lonegan”と示されている場合は，最初の5枚でスタックを作成し，Owlbear Hartshorn と Slippery Syl Lonegan は箱に残します。スタックをシャッフルし，各ロケーション・デッキに1枚ずつ配ります。それから各ロケーション・デッキをシャッフルして下さい。

**祝福 ( Blessing ) デッキの作成.** 箱から任意に 30 枚の祝福 ( Blessing ) カードを引きます。それらをシャッフルし、祝福デッキとして伏せてテーブルに置きます。

**あなたのパーティーの船 ( Ship ) を配置する.** Skull & Shackles では、あなたのパーティーは必ず船 ( Ship ) を持ちます。あなたのパーティーの艦隊 ( Fleet ) カードで照合 ( Checked Off ) されている船の一つを選んで下さい。それがあなたの船となります。あなたが最初のシナリオをプレイする場合は、船 “Merchantman” のみが照合されていますが、特定のシナリオとアドベンチャーを達成する際の報酬として追加の船を得ることができます。大抵の場合、あなたの船はシナリオ・カードの隣に置きます。いくつかのシナリオでは、あなたの船は特定のロケーションに係留されて ( Anchored ) います。この情報は、シナリオ・カード裏面のロケーション・リストの下に記載されています。これらのシナリオでは、あなたの船をロケーション・カードの横に置いて下さい。あなたの船を置いた後、略奪 ( Plunder ) カードを 1 枚隠し ( 「略奪 ( Plunder ) カード」を参照 )、船の下に伏せて置いて下さい。

**プレイヤーの席順.** あなた方の好きにして下さい。

**トークン・カードを置く.** 各プレイヤーは、ロケーションを選び、キャラクター・トークンとその側に置きます。複数のキャラクターが同じ開始ロケーションを選ぶこともできます。あなたの船が特定のロケーションに係留されて ( Anchored ) いる場合、全てのキャラクターは係留されているロケーションから開始します。

**開始手札を引く.** 各キャラクター・カードには、そのキャラクターの手札サイズ ( Hand size ) が示されています。あなたのキャラクター・デッキから示された枚数のカードを引いて下さい。キャラクター・カ

ードにはまた、優遇 ( Favored ) されるカード・タイプも示されています。優遇されるカード・タイプが 2 つ以上示されている場合は、手札を引く前にうち一つを選んで下さい。もし、そのタイプのカードを 1 枚も引けなかった場合は、そのタイプのカードが少なくとも 1 枚含まれるまで、手札を ( 全て ) 捨てカードを引きなおすことを繰り返して下さい。多くのカードを捨て過ぎて手札サイズまでカードを引けない場合は、デッキに残ったカードを全て引いた上で、捨て札の山をシャッフルしてデッキに戻し、残りの手札を引いて下さい。( 最後に ) 捨て札をデッキに戻してシャッフルして下さい。

**最初のプレイヤーを決める.** 皆で最初のプレイヤーを決め、以降は時計回りにターンを進めます ( 「あなたのターン」を参照 ) 。

## ルール: ダイスを振る ( ROLLING DICE )

ゲームには、4 面、6 面、8 面、10 面、12 面の 5 種類が入っています。4 面ダイスを振った場合は直立した数値を使って下さい。

ゲームでは、振るダイスの数とタイプを示す記号として  $Xd\#$  を用います。X は振るダイスの数を、d# はダイスの面の数を意味します。例えば、 $2d6$  は、6 面ダイスを 2 個振り出目の値を合計します。時々記号に “+” が “-” や数値がダイスの後にありますが、これは出目の合計 ( ダイス個別にではなく ) に数値を足すか引くことを意味します。つまり、 $2d4+2$  は、4 面ダイスを 2 つ振り、出目を合計し、そこに 2 を足すことを意味します。また、ダイルの出目にどれほど多くのペナルティーが課されたとしても、結果が 0 未満になることはありません。

時には、あなたが振らなければならないダイスのタイプを、あなたのスキルから判定することもあります。“Strength + 1d8” を振れとあり、あなたの強さ ( Strength ) ダイスが 10 であるなら、10 面ダイス 1 つと 8 面ダイス 1 つを振り、それらの出目を合計して結果を判定します。

カードに、「複数のキャラクターか状況にダイスの出目が影響する ( die roll that affects multiple characters or situations )」とある場合 ( 例えば、このロケーションにいる各キャラクターは 1d4 のダメージを被る )、キャラクター個別にダイスを振ります。

## ルール：他のセットとの適合性

### ( COMPATIBILITY WITH OTHER SETS )

The Skull & Shackles セットのカードは、他のセットのカードと適合するよう意図されています。ただし、或るセットの特定のカードは、もう一方のセットでも有効であるとは限りません；例えば、拳銃使い ( gunslinger ) の Lirianne は、火器 ( firearms ) を持たないアドベンチャー・パスでは、あまり有用ではありません。

別々のセットに同じキャラクターが登場する場合、違った能力 ( ability ) とパワーを持っている違うカードに置き換えられます。例えば、その他の違いの中で、ローグの Merisiel は Skull & Shackles では技巧 ( Craft ) スキルを持っており、Rise of the Runelords では知覚 ( Perception ) スキルを持っています。それらを区別するために、カード名にアドベンチャー・パス名を加えています。例えば、「Rise of the Runelords Merisiel」は「Skull & Shackles Merisiel」とは別のカードであるため、それらの間で技 ( feats ) や役割 ( role ) の交換はできません。

## ルール：スキル、ダイスと補正值

### ( SKILLS, DICE, AND MODIFIERS )

あなたのキャラクター・カードに「強さ ( Strength ) d10」とありその横の「+1」のボックスにチェックがついている場合、あなたの強さスキルは D10+1 であり、あなたの強さダイス ( Strength Die ) は d10 です。( この「+1」は「補正值 ( modifier )」と呼ばれます。 ) あなたのキャラクター・カードにまた、「近接攻撃：強さ ( Melee : Strength ) +3」とある場合、あなたの近接攻撃スキルは d10+4 で、あなたの近接攻撃ダイスは、

D10、補正值は+4 になります。

## 戦略：パーティーを分けるべきか？

### ( SHOULD YOU SPLIT THE PARTY? )

昔からロールプレイング・ゲームでは、「決してパーティーを分けるな」と言われています。Pathfinder Adventure Card Game でもこれは正しいのでしょうか？ このゲームは RPG ではありませんので、「場合による」が答えになります。

同じロケーションに複数のキャラクターがいることは、時には良いアイデアとなります；それ以外の場合、パーティーを分けることはより多くの意味を成します。あなたの戦略の多くは、あなた方がどのキャラクターをプレイしているかに依存します。もし、あなた方が「Valeros」と「Lem」をプレイしているなら一緒にスタートすることは意味がありますが；「Lirianne」と「Merisiel」をプレイするなら、互いに離しておきたいと思うでしょう。

最高の戦略はまた、あなた方がどこにいるかにも大きく依存します。「Valeros」は「Cannibal Isle」に対応できますが、「Lem」では、他の誰かが悪人 ( Villains ) に対処してくれない限り、閉鎖することは難しいでしょう。時にあなたは、危険が待ち受けているとしても、助けを必要とします；時にまた、同じロケーションにいる全員を焼き焦がすドラゴンに遭遇するかも知れません。あなたがゲームにおいて、どこにいるのかについて注意を払って下さい。もしあなたが、悪人 ( Villain ) がどこにいるのか分かっているのなら、オープンなロケーションを一時的に閉鎖するために分かれること良いアイデアです... ( unless it isn't )。全ての状況は違いますので、移動する前に良く考えることが賢明です。

## シナリオのプレイ

### ( PLAYING SCENARIO )

我々は荒海に漕ぎ出した。あなたの乗組員は、悪人

達 ( Villains ) を探し出して、彼らに仕える手先達 ( Minions ) を打ち破り、そして、あなた達の命を脅かしたり、略奪を働いたりする卑しい肩供におもい知らせてやらなければならない!

## あなたのターン ( Your Turn )

以下のステップに従いあなたのターンを進めて下さい。なお、必須なステップは、祝福 ( Blessing ) デッキを進める、手札の初期化 ( リセット )、ターンの終了だけであり、それ以外のステップは任意 ( Optional ) です。

**祝福 ( Blessing ) デッキを進める:** あなたのターンの開始時に、祝福 ( Blessing ) デッキから一番上のカードを引き、祝福デッキの捨て札の山の一番上に置きます。あなたのターンの間に何らかのカードがそれを参照するかも知れませんが、決してこの祝福カードを獲得することはできません。もし、あなたが何らかの理由で祝福デッキから 1 枚またはそれ以上のカードを引かなければならず、そうするのに十分なカードが残されていない場合、プレイヤー達はそのシナリオに敗北します(「シナリオ、アドベンチャー、アドベンチャー・パスの終了」を参照)。祝福デッキを進めた後、あなたのターンの開始時に発生する効果をどのようなものでも全て適用して下さい。

**カードの提供:** あなたは、あなたのロケーションにいる別のプレイヤーに、カードを 1 枚渡すことができます ( あなたのターンに他のプレイヤーがあなたにカードを渡すことはできません )。

**移動:** あなたは、あなたのトークン・カードを、別のロケーションに移動できます。移動は、あなたがロケーションに入るか、出るかした際に起こるどのような効果でも引き起こします ( もし、移動してないのであれば、あなたのキャラクターはロケーションの出入りを考慮しません )。あなたが係留されていない船を指揮 ( Commanding ) した場合は、あなた

のロケーションにいる他のキャラクターは、あなたと一緒に移動することができます ( 「船の指揮と移動」を参照 )。

**探索 ( Explore ):** あなたは、探索 ( explore ) を認めるカードをプレイすることなしに、各ターンに 1 回あなたのいるロケーションを探索できます。これは、このターンの最初の探索になる筈です。あなたは、他のプレイヤーのターンに探索することはできません。探索する場合、あなたの現在のロケーション・デッキの一番上のカードをめくります。それが恩恵 ( boon ) の場合、あなたは獲得を試みる ( Attempt to Acquire ) ことができます。もし、獲得を試みない場合には、それを破棄 ( Banish ) します。それが災厄 ( Bane ) の場合、あなたはその打倒を試み ( Try to Defeat ) なければなりません ( 「カードとの遭遇」を参照 )。多くの効果が、あなたのターンに再度探索を行うことを可能にし、その ( 効果による再探索の ) 回数に上限はありません。

しかしながら、一回の探索の間に、複数の異なった効果 ( effect ) があなたに追加の探索を与えたとしても、一連 ( 複数 ) の追加の探索としてではなく、一つの追加探索が与えられたものとして扱って下さい。例えば、Seltziel のスペルブレイド ( Spellblade ) の役割 ( ロール ) は、彼が呪文 ( Spell ) が武器 ( Weapon ) を獲得した場合に再探索を可能とするパワーを持ちます。そして、ロケーションの海岸線 ( Coastline ) は、そのロケーションでキャラクターが荒くれ者の海賊属性 ( Pirate of Swashbuckling Trait ) で恩恵 ( Boon ) を獲得した場合に再探索を可能とするパワーを持ちます。Seltziel が海岸線 ( Coastline ) で荒くれ者の属性で武器を獲得した場合、これらの効果から 2 つではなく 1 つの追加の探索を得ます。

**ロケーションの閉鎖 ( Close ):** もし、あなたのキャラクターが、カードが 1 枚も残されておらず、まだ閉鎖 ( Close ) されていないロケーションにいる場合、



このタイミングで閉鎖を1回試みることができます  
(「ロケーションの閉鎖」を参照)。

**手札の初期化 (Reset) :** 最初に、ターンの終了時に発生する効果を全て適用します。もし、手札の初期化 (リセット) を行わないようパワーが認めるか指示する場合は、ターンの終了時においてもその発生効果を継続して適用しなければなりません。パワーが手札を初期化してあなたのターンを終えるように指示しない限り、あなたはカードをプレイしたりパワーを使ったりすることができます。これらの効果を解決した後、残るターンの間、もはやあなたはカードのプレイやパワーの使用はできません。

次に、あなたは任意の枚数のカードを捨てる (Discard) ことができます。その際、手札サイズ (Hand Size) の設定を超える手札を持っている場合には、手札サイズと同じ枚数になるまでカードを捨てなければなりません。最終的に、手札サイズより手札の枚数が少ない場合には、手札サイズの枚数になるまでカードを引かなければなりません。

**ターンの終了:** あなたがターンを終えると、左隣のプレイヤーにターンが渡ります。

## ルール：祝福デッキの追跡

### ( TRACKING THE BLESSINGS DECK )

あなたがターンを開始して興奮することは簡単ですが、祝福 (Blessing) デッキを進めることを忘れてしまうことはもっとありがちです。不幸にも、この数ターンの間それを忘れてしまったことに気が付いたとしても、何枚のカードをめくれば良いのが確認するのはそう簡単ではありません。私たちは、各プレイヤーがデッキを進めるときに、引いたカードをそのプレイヤーから見てテキストの上下が正しくなる位置に置くことを推奨します。それは、確かに祝福デッキの捨て札の山の見栄えを悪くしますが、誰が覚えていて誰が忘れたのが確認することを容易にしてくれます。

## 戦略：利己的であるべきか？

### ( SHOULD YOU BE SELFISH? )

ゲームを通じて、あなたの友達はあなたに助けを求めるでしょう。彼らは懇願さえするかも知れません。それでもあなたは「ダメだ (No)」と言うべきでしょうか？

たぶん、それは違います。これは協力型のゲームであり、情報を共有し、グループとして賢くゴールを定めるべきです。例えば、Alahazra が、他のキャラクターのロケーション・デッキの1番上のカードを調査 (Examine) するためにカードをリチャージするなど、互いに助け合う道を考慮すべきです。あなたが利用できない恩恵 (Boon) を獲得するために祝福 (Blessing) を費やして、その恩恵を切に欲している他のプレイヤーに与えてもいいでしょう。いくつかのグループでは、互いの選択を助けられるように、テーブルにカードを表向きに並べてプレイしたりもしています。

他のプレイヤー達は、惜しげなく共有することはせず、それには尤もな理由があります。あなたのキャラクターは生きており、成長する存在です。あなたの選択が、キャラクターの成功や進歩を決定付けます。もし、あなたが、あなたのための決断を友達に任せてしまったなら、あなた自身に注意を払っていることになりません。

## 戦略：常に探索すべきなのか？

### ( SHOULD YOU ALWAYS EXPLORE? )

祝福 (Blessing) デッキは、秒読みのタイマーであり、それは揺るぎないものです。更なる探索はより多くの成功に繋がりますが、暫しの間立ち止まってみるべきときであるかも知れません。

その理由の一つは、あなたの手札やキャラクター・デッキの状態にあるかも知れません。もし、あなたの船が難破しているなら、たとえそこにカードがなかったとしても「浮き造船所 (Floating Shipyard)」

に行くのは賢い選択でしょう。

ゆっくりするもう一つの理由は、ゲームの終盤に向けてあなたのパーティーを再編成するためです。もし、あなたが悪人 (villain) を見つけて、それを一時的に閉鎖するために「聖なる島 (Holy Isle)」で誰かを必要とする丁度そのときに、モンスターを見つけ出して全ての計画を早まって台無しにするようなリスクは犯さないで下さい。特に、多くのターンがまだ残っている場合には、あなたの戦略セットを練るのに時間をかけて下さい。

勿論、最大の災害はしばしば、誰かが「僕らにはまだ沢山のターンが残っているよ」と言った後もなく発生します。

## ルール：カードを引く (DRAWING CARDS)

カードに特に記載がない限り、「引く (Drawing)」は特定のソースからカードを引いて、あなたの手札に加えることを意味します。特にソースが特定されていない場合には、あなたのキャラクター・デッキから引いて下さい。

## カードのプレイ

### (PLAYING CARDS)

カードが認めていればいつでも、誰でもカードをプレイすることができます。カードをプレイするとは、カードを明かしたり (Revealing)、表示したり (Displaying)、捨てたり (Discarding)、リチャージしたり (Recharging)、埋めたり (Burying)、破棄 (Banish) したり、そのカードに指定された別のアクションを実行したりすることで、カードのパワーを使うことを意味します。パワーに、恩恵のプレイとして数えて使うよう示されている場合は、カードのプレイとして数えます。カードのパワーを使用しないでカードで何か行う場合は、カードのプレイとして数えません。例えば、Alahazra が、キャラクタ

一・カードのパワーを使ってカードを捨てた場合、捨てられたカードは、プレイしたもものとして数えることはしません (これは、彼女がそのカードをリチャージできないことも意味しています)。カードが複数のパワーを持つ場合、あなたはそのうちの一つを選ばなければなりません。特定のカードのパワーは、チェック毎またはステップ毎に一度しか使えません。恩恵 (Boon) のパワー・セクションの解説のうち、特定の効果のためにカードをプレイすることに関係のないものはどれも、それ自身はパワーではありません — それは、あなたがカードをプレイするときに取らなければならない義務的な行動 (アクション) です。

例：同盟者の狐 (Fox) は、2つの異なったパワーを持ちます：知性 (Intelligence) が知恵 (Wisdom) チェックに 1d4 を加えるためにこのカードをリチャージする、または、あなたのいるロケーションを探索するためにこのカードを捨てる (discard)。あなたはどちらでもできますが、両方はできません。なぜなら、一旦どちらかの方法でカードをプレイすると、もう一方の方法でプレイするためのカードが最早手札に残されていないからです。

カードをプレイする場合は大抵、以下の行動のうち一つが求められます。

- **明かす (Reveal)**: 手札からカードを明かしてから、手札に戻します。各チェックやステップで、同じカードを1回より多く明かしてパワーを使うことはできません。
- **表示する (Display)**: 特に記述がない限り、表向きにキャラクターの前に置いて下さい。カードのパワーは、カードが捨てられるまで機能します。キャラクターがカードを表示した場合、それはキャラクターの手札、デッキ、捨て札の山の一部とは見做されませんが、依然としてそのキャラクターに属しています。
- **捨てる (Discard)**: あなたの捨て札の山 (あなた

のデッキの横の表向きのカードの山)に置きます。

- **リチャージする (Recharge)**: あなたのキャラクター・デッキの底に伏せて置きます。
- **埋める (Bury)**: キャラクター・カードの下に置きます (そのシナリオでは使用できなくなります)。
- **破棄する (Banish)**: 他の同様のタイプのカードに混ぜて箱に戻します (つまり、そのカードを永久に失います)。

カードのプレイ、明かす (Reveal)、表示する (Display)、捨てる (Discard)、リチャージする (Recharge)、埋める (Bury)、破棄する (Banish)、あるいは他にカードの操作を指示された場合、特に記載のない限り、あなたはそのカードを手札から出す必要があります。現在のあなたの状況にあてはまらないパワーを起動することはできません。例えば、ダメージを受けていないのにダメージを軽減するためにカードをプレイできませんし、モンスターに遭遇していないのにそれを避けるためにカードをプレイすることもできません。

手札のカードに明記されていない限り、そのカードがプレイできる時は、大抵あなたはいつでもカードをプレイできます。ただし、遭遇 (Encounter) の間は、特定のタイミングで特定のアクションのみ実施可能です。

あなたは、表示された、捨てられた、埋められたカードをいつでも確認できますが、捨て札の山のカードの順番を変えることはできません。あなたは、特に認められていない限り、キャラクター・デッキを見ることはできません。指示がない限りどのカードの山もシャッフルしてはいけません。中にどの様なカードが含まれているか、いないのかに関わらず、デッキはデッキ、手札は手札、そして山札 (Pile) は山札として扱って下さい。

## 新規：遭遇の詳細

### (DETAILS OF ENCOUNTERING)

我々はカードへの遭遇に関するルールに、少々より詳細 (な内容) を加えました。また、我々は、より

明快にするためにいくつかのステップ (steps) の名称を変更しました。もし、あなたが、これらのルールで Rise of the Runelords のカードを使う場合には、カードの“遭遇前 (before the encounter)”の記載は“行動前 (before you act)”の記載として、“遭遇後 (after the encounter)”の記載は“行動後 (after you act)”の記載として扱って下さい。

## カードへの遭遇

### (ENCOUNTERING A CARD)

あなたがカードに遭遇 (Encounter) した場合、あなたが—あなただけが—以下のステップを行えます。他の誰もあなたのために以下のステップを行うことはできませんが、他のプレイヤーは、あなたが遭遇への挑戦に対処することを助けるためにカードをプレイすることができるかも知れません。それぞれのステップの間、あなたと他のプレイヤー達は、指定されたアクションのみ実行できます。プレイヤー達は、カードのプレイか、各ステップに関係した (、**プレイされたカードに関係した、そのステップで使用されたパワーに関係した**) パワーの使用のみが可能です。各プレイヤーは、各ステップの間、タイプ毎に1枚だけカードをプレイできます。例えば、チェックを試みる際、1人のプレイヤーは1回より多く祝福 (Blessing) をプレイできませんが、複数のプレイヤー達は、そのチェックの間にそれぞれ1回ずつ祝福をプレイできます。各プレイヤーは、各ステップにおいて1回より多くパワーを起動することはできません。プレイヤー達は、それらのステップとステップの間には、カードをプレイしたりパワーを起動したりすることはできません。

もし、あなたが遭遇したカードに、特定の属性 (Trait) に耐性 (Immune) があると記載されている場合、プレイヤー達は、パワーを付与するために当該属性によるチェックを行うことや、その遭遇の間に当該属性を用いてダイスを振るなど、その特定の属性に関するカードのプレイはできません。

あなたは、ロケーション・デッキの一番上のカー

ドをめくったあと、ロケーション・デッキの上に置き、それを読み上げます。それから、以下のステップを順に行ってください。

**カードに遭遇したときに発生する効果 ( Effects ) を適用する**。あなたが遭遇したカードのパワーに、「あなたがそのカードに遭遇したときに発動する ( triggered when you encounter the card ) 」と示されているなら、それらはこのタイミングで効果を現します。あなたはまた、カードに遭遇したとき ( when you encounter a card ) に使用できると示されているパワーやカードを使用できます。

**回避効果 ( Evasion Effects ) を適用する**。あなたは、遭遇したカードを回避するパワーやカードを使用できます。あなたが遭遇したカードに、カードの回避に関わる何らかのパワーが示されているなら、このタイミングで効果を現します。あなたがカードを回避した場合、そのカードの他の効果は発動しません。そのカードを ( ロケーション・ ) デッキに戻してシャッフルして下さい。それは、敗北、勝利のどちらでもなく、遭遇は終了します。

**あなたが行動 ( Act ) する前に発生する効果を適用する**。あなたが遭遇したカードに、あなたが行動する前 ( before you act ) に発生する効果が示されている場合は、このタイミングで効果を現します。あなたはまた、あなたが行動する前に使用できる ( can be used before you act ) と示されているパワーやカードを使用できます。

**チェックを試みる ( Attempt the Check )**。そのカードが恩恵 ( Boon ) の場合、あなたは自らのデッキのためにその獲得を試みる ( Try to Acquire ) ことができます。それが災厄 ( Bane ) の場合、その打倒を試みる ( Try to Defeat ) 必要があります ( 以下の「チェックを試みる」を参照 )。恩恵を獲得しないことを選択した場合は、その獲得に失敗したもとして数え

ます。カードのチェック・セクションに“なし ( None ) ”と記載されている場合は、カードのパワーを見て、直ちにそこに記載されていることを全て実行して下さい。チェックを試みた後、そのチェックにより発動される効果 ( effects ) を全て適用して下さい。チェックを試みる間に、そのチェック自身を含めて何らかのカードがプレイされた場合は、まず、このステップで現在のチェックを解決し、それに引き続いたステップとして新たなチェックを解決して下さい。

**次のチェックを試みる ( Attempt the Next Check )**。もし、別のチェックが要求された場合は、それをこのステップで解決します。例えば、恩恵 ( Boon ) の一部は、プレイした後、リチャージのチェックを試みることを許しますし、災厄 ( Bane ) の一部は、打倒 ( Defeat ) に2回目のチェックを要求します。全てのそういったチェックを解決するまでこのステップを繰り返して下さい。

**あなたが行動 ( Act ) した後に発生する効果を適用する**。あなたが遭遇したカードに、あなたが行動した後 ( after you act ) に発生する効果が示されている場合は、このタイミングで効果を現します。あなたはまた、あなたが行動した後で使用できると示されているパワーやカードを使用できます。あなたのチェックの成否に関わらず、これ ( このステップ ) を行って下さい。

**遭遇の解決**。もしあなたが災厄 ( Bane ) を倒すために要求されたチェックに全て成功した場合、災厄を破棄 ( Banish ) します。成功しなかった場合 — つまり倒せなかった場合は、ロケーション・デッキにカードを戻してシャッフルします。もし、恩恵 ( Boon ) を獲得するチェックに成功した場合は、それを手札に入れます。そうでない場合、それを破棄 ( Banish ) します。

**戦略：デッキを使い切るべきか？**

### ( SHOULD YOU BURN THROUGH YOUR DECK? )

Alahazra や Merisiel の様なキャラクターでのプレイは、欲しいカードを得るためにカードを素早く捨て、デッキを素早く進行させる手段が提供されます。これはあなたに、より多くの敵を打倒させ、より多く必要なものを獲得させますが、対価が伴います；あなたは自らのキャラクターを殺しかねません。

このゲームは、すべてトレード・オフになっています。今運試し?それとも少し延期?リスクを冒さないことは、多過ぎるリスクを冒すことと同じ位、あなたを敗亡させます。しかし、負けた後キャラクターは生延びます。

最も辛い選択の一つは、手札の初期化 (リセット) の際に、カードを放棄することです。あなたは、カードを引く前に任意の枚数のカードを捨てられますが、それは、あなたが死に近づくことを意味します。あなたが、ターンの最後に何枚かのカードを引かねばならないのを失念して死ぬことほどの屈辱は、他にはありません。

手札に多すぎるカードを持つ場合は、また別の問題が生じます。もし、あなたが、リチャージできるカードをプレイできるのであれば-たとえそのカードを利用できるのがかなり後になってしまっても-それらはプレイする価値があります。何の得もなくカードを捨てることはより痛手です。

### 新規：タスク ( TASKS )

Rise of the Runelords には、もしあなたが倒すのに失敗した場合、表向きのまま口ケーション・デッキに留まる何枚かのバリアー( Barriers )があります。Skull & Shackles には、同様に働く何枚かのタスク指向のバリアーがあります。そのため、我々は、以下のサイドバーに表向きのカード( faceup Cards )に関するルールを拡張しました。

### ルール：表向きのカード

#### ( FACEUP CARDS )

しばしば、口ケーション・デッキの一番上のカードが表向きのまま置かれたままになります (例えば、タスク属性[Task Trait]を持つ大抵のバリアーは、この方法で動作します)。カードは、依然としてデッキに属しますが、そのカードがデッキの上に表向きに置かれたままになる原因が解決された状態になったときにのみ、デッキに混ぜ入れます。もし、その様なカードがあなたに、このターンのあなたの最初の探索でそれに遭遇しなければならぬと指示する場合、その探索の後、そのターンの追加の探索の目的においては、その(表向きの)カードを無視します；しかしながら、その他の目的においては、依然としてそのカードはデッキの一番上のカードとして数えます。もし、同じデッキに表向きのカードが複数枚残る場合、あなたは、それを好きな順に置き、それらにその順番で遭遇します。

### チェックを試みる

#### ( ATTEMPTING CHECK )

あなたは、ゲームをプレイする間に何回も、新しい武器( Weapon )を獲得したり、モンスターを倒したりなど、何かをしようとする都度チェックを試みる必要があります。

各恩恵( Boon )カードには“獲得チェック( Check to Acquire )”というセクションがあります。ここには、その恩恵を獲得するためのチェックに使用するスキル( Skill )と、そのチェックの難易度( Difficulty )が示されています。もしあなたが、カードの獲得に成功した場合は手札に加えます。失敗した場合、そのカードを破棄( Banish )します。

各災厄( Bane )カードには“打倒チェック( Check to Defeat )”というセクションがあります。このセクションは、災厄に立ち向かうチェックに使用するスキルと、そのチェックの難易度が示されています。災厄を倒した場合、それは大抵破棄されます。災厄を倒すのに失敗した場合、大抵は災厄を倒せなかったと見做され、口ケーション・デッキに戻してシャッフルします。モンスターを倒すのに失敗した場合、

あなたはダメージを被ります(「必要であればダメージを被る」を参照)。

## 新規：“対する”チェック (CHECKS AGAINST)

我々は新しい用語：カードに“対する (against)”チェックを紹介します。

カードが別のカードに対するチェックに言及する場合、それが打倒チェック (check to defeat) であれ、獲得チェック (check to acquire) であれ、リチャージのチェック (check to recharge) であれ、他の別のチェックであれ、そのチェックの言及は、そのカードから要求されます。

カードに複数のチェックが“または (or)”と記載されている場合は、どれか一つを選びます。“そして (then)”と記載されている場合は、順番に両方のチェックに成功する必要があります。失敗には大抵結果が伴うため、最初のチェックに失敗したとしても、両方のチェックを試みる必要があります。“または (or)”は“それから (then)”に優先します。つまり、カードに「知恵 (Wisdom) 10 または 戦闘 (Combat) 13 それから 戦闘 (Combat) 15」とある場合、あなたは、難易度 10 の知恵 (Wisdom) チェックか難易度 13 の戦闘 (Combat) チェックの何れかをまず行い、あなたは、その後難易度 15 の戦闘チェックを行わなければなりません。

カードに遭遇しているキャラクターだけがチェックを試みることができますが、一つの例外を除く：カードが連続したチェックを要求している場合、カードに遭遇したキャラクターは、一連のチェックのうち最低一つを試みなければなりません。その他のチェックについてはそれぞれ、同じロケーションにいる他のキャラクターが試みることができます。

多くのカードは、パワーの使用やプレイされた後のカードのリチャージに対してもまたチェックを要求します。

いくつかのアクションにおいて要求されるチェッ

クの試みについては、以下に説明します。各プレイヤーは、各タイプで1枚より多くカードをプレイすること、あるいは、各チェックの間に1回より多く1つのパワーを使用することはできないことを覚えておいて下さい。

**使うスキルの決定**。カードは特定のスキルによるチェックを要求し、あなたはそのチェックの試みにスキルを使います。カードの打倒 (Defeat) や獲得 (Acquire) のためのそれぞれのチェックには、一つあるいはそれ以上のスキルが示され、あなたはチェックのために示されたスキルのどれかを選びます。例えば、チェックに、敏捷さ (Dexterity)、解除 (Disable)、強さ (Strength)、近接戦 (Melee) が示されている場合、あなたはチェックの試みにこれらのうちどれか一つを使用します。あなたのキャラクターが、チェックのために示されたスキルを持っていないとしても、チェックを試みることができますが、ダイスは 1d4 となります。**あなたが使用するスキルは、チェックに属性 (Traits) として付与されます (例えば、あなたのキャラクターが近接戦：強さ +2 (Melee: Strength +2) のスキルを持ち、近接戦スキルを使用した場合、そのチェックには、強さと近接戦の両方の属性が付与されます)。**

いくつかのカードでは、チェックのために要求されるスキルを、別のものに置き換える (Replace) ことを認めます。この行動の一部として、あなたが使うことに決めた (defines) スキルで、カード1枚のプレイかパワー1つの使用ができます。この方法でカードをプレイした際には、そのチェックにそのカードの属性を加えて下さい。例えば、戦闘 (Combat) チェックでああなたが、武器 (Weapon) のドラゴン・ピストル (Dragon Pistol) を明かした (Reveal) 場合、チェックに火器 (Firearm)、遠隔戦 (Ranged)、突き刺し (Piercing)、そしてエリート (Elite) 属性を加えます (これは、あなたにスキルを付与するとは違います。例えば、呪文 (Spell) 「炎の刃 (Fireblade)」は、あなたのチェックに神聖属性

( Divine Trait ) を加えますが、あなたに神聖スキルを与えるものではありません)。チェックで使用されるいくつかのカードは、あなたのスキルを使用しません。それらには代わりに、ロールする必要のあるダイスやその結果が示されています。

大部分のモンスターと一部のバリアー ( Barrier ) は、戦闘 ( Combat ) チェックを必要とします。戦闘の間に使用される、武器 ( Weapon ) や多くのその他のカードには、大抵、戦闘チェックの際にどのスキルを使うのが示されています。あなたがその様なカードをプレイしない場合には、あなたの強さ ( Strength ) または近接戦 ( Melee ) スキルを使用しなければなりません。

## 新規：ダイス対スキル

### ( DICE VS. SKILLS )

Skull & Shackles において我々は、「ダイス ( dice ) 」と「スキル ( skills ) 」を明確に区別して来ました。我々は、以下の通りステップの名称を変更し、ルール ( 「スキル、ダイス、補正值サイドバー ( Skills, Dice, and Modifiers sidebar ) 」) を追加しました。「カードのプレイ ( Play Cards ) 」の最後の文章と「チェックに影響するパワーの使用 ( Use Powers That Affect the Check ) 」もまた新たに追加されています。

**難易度の決定.** チェックに成功するには、ダイスの出目と修整値 ( Modifiers ) が、チェックの難易度以上 ( 同値も OK ) でなければなりません。災厄 ( Bane ) の打倒や恩恵 ( Boon ) の獲得のためのチェックの難易度は、あなたが選んだスキルの下に丸で囲まれている数値です。他のチェックでは、難易度はあなたが選んだスキルの説明文に記載された数値です ( 例えば、カードのパワーの説明文に「不屈 ( Fortitude ) 7 チェックを試みる」とあった場合、難易度は 7 です )。いくつかのカードは、チェックの難易度を上げたり、下げたりします。例えば、カードに「難易度が 2 上がる」と記載されている場合、遭遇しているカード ( の難易度 ) の数値に 2 を加えます。「難易度が 2 下がる」

とあれば、難易度の数値から 2 を引きます。

**チェックに影響を与えるカードのプレイとパワーの使用(オプション).** プレイヤー達は、ここでチェックに影響を与えるカードのプレイやパワーの使用を行います。プレイヤー達は、スキルを使用しない限りスキルを修整 ( Modify ) することはできませんし、戦闘 ( Combat ) チェックを試みない限り戦闘に影響を与えることもできません。チェックにこれらのカードの属性を加えないで下さい。例えば、チェックで「助力 ( Aid ) 」スベルをプレイする際に、チェックに神聖 ( Divine ) 属性を加えないで下さい。

いくつかのカードやパワーは、敏捷性 ( Dexterity ) チェック、曲芸 ( Acrobatics ) チェック、非戦闘 ( noncombat ) チェック等の特定のタイプのチェックにのみ影響を与えます。あなたのキャラクター・カードで、あなたの使用するスキルが別のスキルに言及している場合、そのタイプのチェックを判定する目的で両方のスキルを数えます。例えば、あなたが戦闘チェックに神秘 ( Arcane ) スキルを使用する場合で、キャラクター・カードに「あなたの神秘スキルは知性 ( Intelligence ) + 2」とあった場合、チェックは、戦闘神秘チェックと戦闘知性チェックの両方を数えます。属性はまたチェックのタイプを判定します。例えば、あなたが戦闘チェックを試みて、遠隔戦 ( Ranged ) 属性を付加する武器 ( Weapon ) をプレイした場合、遠隔戦戦闘チェックとして数えます。

いくつかのカードは、特定のダイスを別のものに置き換えることを認めます。例えば、敏捷のエメラルド ( Emerald of Dexterity ) は、非戦闘チェックの通常ダイスの代わりに、敏捷性 ( Dexterity ) ダイスをロールすることを認めます。 - これは、あなたが通常使うダイス ( スキルではありません ) を敏捷性ダイス ( 敏捷性スキルではありません ) に置き換えることを意味します。

## 戦略：祝福を貯めておくべきか？

## ( SHOULD YOU HOARD BLESSINGS? )

祝福 ( Blessing ) は、ゲームにおいて最も多目的に使用できるカードです。多くは、チェックに加えたり、再探索させたりするのに使いますが、1つの祝福をその両方に同時に使うことはできません。あなたの仲間の杖の獲得チェックに祝福 ( Blessing ) をプレイするかどうか決めようとする際に、あなたは“自分のターンを無駄にしてしまうのでは?” と思い悩むでしょう。

探索を行わないことによる機会コストはどうなりますか? 悪人 ( Villains ) を探し出すより、その剣の方が必要ですか? リスク対報酬の分析には、何かしら考え方が求められます。

ゲームの初期にあなたは、チェックに祝福 ( Blessing ) を費やせるでしょう。しかし、時間が経過するに従って、保守的になることがしばしば賢い選択となります。もし、それが戦闘チェックで、祝福なしには失敗すると思われる際には、そのチェックに祝福をプレイすることは価値があるでしょう。酷く失敗した場合、あなたはダメージの軽減に祝福を失うかも知れません。

この分析は考えてみる価値がありますが、演じることを止めないで下さい。次のターンは常にあります。少なくともそれがなくなるまで。

**ダイスの準備.** 使用するスキルとプレイするカードが、あなたの振るダイスの数とタイプを決定します。例えばあなたが、強さ ( Strength ) のスキルを用いてチェックを試みる際、あなたの強さのダイスが“d10”であるばら、1d10を振ります。別のプレイヤーが、あなたのチェックにダイスを追加するために祝福 ( Blessing ) をプレイした場合、あなたは 2d10 を振ることになります。

**ダイスを振る.** ダイスを振り、出目を足し、そのチェックに適用する補正值 ( Modifier ) を足すか引くかします。その結果が、チェックの難易度以上であれば、あなたはチェックに成功します。結果が難易度

未満であった場合、失敗です。ダイスのロールにどれだけ多くのペナルティーが適用されたとしても、結果が0より小さくなることはありません。

**必要があれば、ダメージを被る.** モンスターの打倒 ( Defeat ) チェックに失敗した場合、モンスターを倒すための難易度とあなたのチェック結果との差分をダメージとして被ります。カードに特に記載のない限り、このダメージは戦闘 ( Combat ) ダメージとなります。例えば、モンスター打倒の難易度が10で、チェックの結果が8であった場合、モンスターはあなたに戦闘ダメージ2を与えます ( 以下の「ダメージを被る」を参照 )。プレイヤーは、チェックの間に各カード・タイプを1回しかプレイできないことを忘れないで下さい。あなたが、既にチェックに影響を与えるために呪文 ( Spell ) をプレイしていた場合、ダメージを軽減するために呪文をプレイすることはできません。

**例:** Alahazra と Merisiel は、ドック ( Docks ) にいる。Alahaza は同盟者のベスマラン? の僧侶 ( Besmaran Priest ) に遭遇した。獲得チェックは、神聖 ( Divine )、カリスマ ( Charisma ) か外交 ( Diplomacy ) の6である。Alahazra のカリスマ・スキルは d12 で、彼女のキャラクター・カードには“神聖：カリスマ +2 ( Divine : Charisma +2 )”とあるため、彼女の神聖スキルは d12+2 となる；一方、彼女のキャラクター・カード上のリストには外交がないため、( 外交ダイスとして ) 彼女は d4 を振ることになる。彼女は“神聖”を選択した。D12 を振った結果出目は3となり、2を足した結果5となった；この結果は同盟者を獲得するのに1足りないため、僧侶を獲得できない。彼女はベスマランの僧侶を破棄 ( banish ) した。

次のターン、Merisiel は、モンスターのダイアー・ラット ( Dire Rat ) に遭遇した。彼女は、それを回避 ( evade ) するパワーを持つが、戦うことを選択した。ダイアー・ラットは倒すのに3つのチェックが可能である：戦闘 ( Combat ) の8が、敏捷 ( Dexterity )



か忍び (Stealth) の6。戦闘 (Combat) チェックは、(カードがそれを変更していない限りにおいて、) 強さ (Strength) が近接戦闘 (Melee) を使用する: Merisiel の強さ (Strength) スキルは d6 であり、彼女は近接戦闘 (Melee) スキルを持たないためそのダイスは d4 である。彼女の敏捷 (Dexterity) スキルは d12 で、忍び (Stealth) スキルは敏捷 (Dexterity) +2 であるため、彼女が忍び (Dexterity) を選択した場合は d12+2 を振ることになり、ダイアール・ラットを倒すにはたった6以上を振ればよい。しかしながら、彼女は手札に、戦闘 (Combat) チェックに使うために明かせば (Reveal) 強さ (Strength) が近接戦闘 (Melee) に +1d6+1 できる円月刀 (Cutlass) +1 を持っている。さらによいことに、Merisiel は技巧 (Finesse) 属性で武器 (Weapon) をプレイしたときに、彼女に近接戦闘: 敏捷 (Melee: Dexterity) +1 を与えるスペシャル・パワーを持っている。円月刀+1 は技巧 (Finesse) 属性を持つため、彼女の近接戦闘 (Melee) スキルは、d12+1 となり、武器により別途 1d6+1 が足され、戦闘 (Combat) チェックの合計は、1d12 + 1d6+2 となる。彼女は8以上が必要であり、振ったダイスの出目は5が2つであり、5+5+2=12となった。彼女は、やっかいなダイアール・ラットを倒し、それは破棄 (banishing) された。

## ダメージを被る (TAKING DAMAGE)

あなたがダメージを被った場合、あなたと他のプレイヤー達は、被ったダメージの軽減や、特定のタイプのダメージに影響を与えるカードのプレイやパワーの使用を行うことができます。あなたが火炎 (Fire) ダメージを被った場合、例えば、火炎 (Fire) ダメージを軽減するカードや、全てのダメージを軽減するカードのプレイはできますが、電撃 (Electricity) や戦闘 (Combat) ダメージだけを軽減するカードのプレイはできません。各プレイヤーは、同じ源 (ソース) から同じキャラクターに与えるダメージに影響を及ぼす各カード・タイプを1回より多くプレイできません。タイプの記載がなくダメージを軽減するカー

ドは、全てのタイプのダメージを軽減します。

あなたがダメージを受けた場合、その数だけ手札からカードを選び、捨て札にします。もし、手札に十分なカードがない場合は、全ての手札を捨てて、残りのダメージは無視します。

## 死 (DYING)

何らかの理由により、あなたのデッキから何枚かのカードを取り除くことが要求され、必要な枚数のカードがない場合、あなたのキャラクターは死にます。あなたのデッキ、手札、そして捨て札の山を埋めて (Bury) 下さい。そのシナリオの間、あなたは、ターンの実施、カードのプレイ、移動、あるいは他の全ての行動を行うことができません。一部の強力なカードは、あなたを死から引き戻すことができます。シナリオの終了までにこれが行われなかった場合、あなたの死は確実なものとなります。他のキャラクター達は、シナリオを終えた後デッキを再構築するときに、死亡したキャラクターのカードを使用することができます。ここで保持されなかったカードは破棄されます。

もし、キャラクター達全員が死亡してしまった場合、プレイヤー達はこのシナリオに敗北します (「シナリオ、アドベンチャー、アドベンチャー・パスの終了」を参照)。

あなたのキャラクターが死亡した場合、次のシナリオでは新たなキャラクターで始めて下さい。キャラクター・カードを選び (先ほど死亡した同じキャラクターを選択した場合には、過去に習得した技能を得ることはできません)。基本 (Basic) 属性のカードだけを選んで新たなキャラクター・デッキを構築して下さい。もし、あなたのパーティーが、「Tempest Rising」アドベンチャーを始めたなら、基本属性のみの制限を無視し、代わりに基本 (Base) セットに入ったカードと「Character Add-On Deck」に入ったどのカードも使うことができますし、あなたが現在プレイしているアドベンチャーより、アドベンチャー・デッキ番号が少なくとも2低いアドベンチャー

ヤー・デッキのどのカードも使うことができます。

## 調査と探索

### ( EXAMINING AND SEARCHING )

しばしばカードが、1枚かそれ以上のカードを調査 ( Examine ) することを認めます。 - 調査とは、カードを見て、そしてそれを元の場所に戻すことを意味します。もし、カードが特定のカード・タイプを見つけるまでデッキを調査するよう指示する場合、デッキの一番上のカードから始めて、目的のタイプを見つけた時点で止めます。特に指示がない限り、見つけたのと同じ手順で調査したカードを戻します。もし、あなたが、特定のタイプのカードを見つけられなかった場合、そのカードに関連したどんな指示も無視して下さい。(これは調査の間に発生してはいますが、調査としては数えません。)

時々、カードはあなたにデッキを探して、特定のタイプのカードを選ぶことを認めます。これは、あなたが、デッキの全てのカードを見て、特定のタイプのカードを選ぶことを意味しています。特に記載のない限り、その後、デッキをシャッフルします。

## 戦略：先読みすべきか？

### ( SHOULD YOU LOOK AHEAD? )

Alahazra や覗き眼鏡 ( Spyglass ) のようなカードは、あなたがロケーション・デッキのカードに遭遇する前に、それを見ることを可能とします。これは、祝福 ( Blessing ) デッキの時計との競争に対して、大変な助けとなります。

早期に悪党を見つけ出すことは、成功が失敗かに大きく影響します。浮力 ( Buoyancy ) のようなカードは、悪党をデッキの一番上に立ち往生させ、あなたが戦利品 ( Loot ) を得て他のロケーションを閉鎖している間、待たせておくことができます。

勿論、これら先を覗く ( Peeking Ahead ) 行為から、機会費用 ( Opportunity Cost ) が得られます。それらの覗き眼鏡 ( Spyglasses ) は、災厄 ( Bane ) を倒す

のを助けたり、恩恵 ( Boon ) を獲得したり、どちらのカードの代わりにもなります。見つけたものに実際に対処できないのであれば、それを見つけても何にもなりません。

## カードの召喚と追加

### ( SUMMONING AND ADDING CARDS )

時々、あなたは、カードを召喚 ( Summon ) する、あるいはデッキにカードを追加するよう指示されます。この場合、ボックスからカードを入手します。しかしながら、既にプレイ中のカードを召喚してプレイするよう指示された場合は、あなたは、新たな遭遇としてそのカードのコピーが現れたものと想定して下さい。この召喚されたコピーは、遭遇の終了に合わせて消失 ( Ceases to Exist ) します。召喚されたカードは、他のカードの召喚の原因とはなりません。

カードを召喚して遭遇するよう指示された場合は、直ちにこの新たな遭遇を開始します。もし、すでにあなたが遭遇の状態にある場合は、元の遭遇を続ける前に、召喚 ( Summon ) された遭遇を完了して下さい。召喚されたカードを避けた後、あるいは召喚されたカードとの遭遇を解決した後は、特に指定のない限りカードは破棄 ( Banish ) します。もし効果が、複数のキャラクターに召喚やカードへの遭遇を惹き起こした場合、遭遇の終りにカードを破棄することを含めて、あなたの好きな順番で解決して下さい。もし、召喚されたカードが悪者 ( Villain ) が手先 ( Henchman ) だった場合、それを倒してもシナリオに勝利したり、ロケーション・デッキを閉鎖したりすることを認める訳ではありません。 - これらのカードのそういった説明文は無視して下さい。あなたが召喚したカードは、ロケーション・デッキの一部とは見做されません。

いくつかのロケーションの「閉鎖するとき ( When Closing )」セクションは、カードを召喚して倒すこと ( または、召喚して獲得すること ) を要求します。召喚して遭遇して下さい。あなたが、それを倒せな

かった(または、獲得できなかった)場合は、ロケーションは閉鎖されません。

あなたが、ロケーションを召喚 (Summon) して構築 (Build) することを指示された場合は、箱からそのロケーションを抜き出して、通常通りロケーションを構築して下さい。そのロケーションとロケーションのデッキは、そのシナリオのプレイの間残ります。

もし、あなたが、デッキの一番上、ないしは一番下にカードを置くよう指示された場合はそうしますが、それ以外では何かカードが追加されたデッキは必ず、シャッフルして下さい。

“人間 (Human) 属性を持つ”や“基本 (Basic) 属性を持たない”など、いくつかの追加要求を持つ特定のタイプのカードを、任意 (Random) に追加するよう指示された場合、ボックスから要求を満たすカードを見つけるまでそのタイプのカードを引き、それからそれを追加し、残りをボックスに戻します。

## ロケーションの閉鎖

### ( CLOSING A LOCATION )

あなたは、いくつかのやり方でロケーションを閉鎖 (Close) する機会を得ることができます。大抵は、そのロケーション・デッキの手下 (Henchmen) を倒した後や (手下カードにその旨が示されています)、ロケーション・デッキのカードが尽きた後に、その機会を得ます (「あなたのターン」を参照)。

あなたが、機会を得てロケーションを閉鎖したい場合、そのロケーションの“閉鎖する場合 (When Closing)”セクションの記載を全て行う必要があります。ロケーションは、しばしば、それを閉鎖するために特定のチェックを要求したり、あなたが果たすべき特別なタスクを提示したりします (もし、「あなたは、自動的にそれを閉鎖する (You may close it automatically)」と記載されている場合は、何もする必要はありません)。“閉鎖する場合”の要求に、“または (or)”で複数の選択肢が示されている場合は、ダイスを振ったり、カードをプレイしたりする前に、選

択肢のどちらかを選ばなければなりません。あなたが“閉鎖する場合”の要求への対応に成功した場合、ロケーション・デッキを探って、あるだけの悪人 (villains) を抜き出し、悪人以外の全てのカードを破棄します。そのロケーションは閉鎖されません - もっともどこに悪人がいるのかあなたは知っている訳ですが!

もし、悪人が一人も見つからない場合、“永続的に閉鎖する場合の効果 (When Permanently Closed effect)”を適用し; **まず“閉鎖する前 (Before Closing)”の効果**を適用し、それからロケーション・デッキの**全てのカードを破棄 (banish) します。**;これでロケーションは閉鎖されました。最後に**“閉鎖したとき (On Closing)”の効果**を適用し、そしてロケーション・カードを裏返して下さい。そのシナリオの間、ロケーションは閉鎖されたままになり、悪人は、そのロケーションに逃げ込むことができなくなります (悪人との遭遇「(Encountering a Villain)」を参照)。キャラクターは閉鎖されたロケーションに移動可能であり、もしそこにカードがあれば、通常通り、それらのカードを調査したり、遭遇したりすることができます(大抵、閉鎖されたロケーションに調査するカードは残っていませんが、一部の効果によりカードが置かれることがあります)。

## 新規：召喚と建設、獲得、または打倒

### ( SUMMON AND BUILD, ACQUIRE, OR DEFEAT )

*Skull & Shackles* は、召喚された (Summoned) カードで行ういくつかの新しい事柄があります。あなたは、プレイの間にいくつかのロケーションを建設することもあります!

## 新規：手下とロケーションの閉鎖

### ( HENCHMEN AND CLOSING LOCATIONS )

*Rise of the Runelords* では、ルールに“手下 (henchman) を倒すと、その手下のいるロケーションの閉鎖を試みることができる”と記載されています

たが、Skull & Shackles では、「特定の手下を倒すとロケーションの閉鎖を試みることができる」と変更され、それは手下カードに示されています。もし、特定の悪人カードに、「倒すとロケーションの閉鎖を試みることができる」と記載されていない場合には、その悪人を倒してもロケーションの閉鎖を試みることができません（いつも通り、召喚された手下はロケーション・デッキの一部ではありませんので、決してロケーションの閉鎖を許可することはありません）。

**例：**Jirelle は、ロケーション・デッキ 海岸線 (Coastline) の最後のカードを倒した。彼女は、今やロケーションの閉鎖を試みることができる。このロケーションを閉鎖する場合 (When Closing section) の記載において、海岸線 (Coastline) は 2 つの選択肢を提示している：Jirelle は、知恵 (Wisdom) が知覚 (Perception) の 6 チェックで閉鎖に成功することができるし、荒くれ者 (Swashbuckling) 属性を用いてカードを破棄 (banish) することもできる。彼女の知恵 (Wisdom) スキルは d8 であり、それは知覚 (Perception) より良い；なぜなら、知覚 (Perception) は彼女のキャラクター・カードに示されていないため、ダイスがたったの d4 になってしまうためである。彼女は、自らの古びた塩まみれのバンダナ (Old Salt's Bandana) を破棄 (banish) することもできるが、彼女はとっておくことにした。彼女は知恵 (Wisdom) ダイスを振るつもりであるが、まだ勝算に納得していない。彼女は、チェックに荒くれ者 (Swashbuckling) 属性を与えるためにバンダナを明かし (reveal)、ダイスを振り 3 を出した。それは十分ではないが、彼女は、荒くれ者 (Swashbuckling) 属性を持つチェックにおいてダイスを振り直せる (reroll) パワーを持っている。ここで彼女は、海岸線 (Coastline) を閉鎖することのできる 7 を出したので、ロケーションの永続的に閉鎖されたとき (When Permanently Closed) のパワーが起動された：このロケーションにいる各キャラクターは、自分の捨て札の山から荒くれ者

(Swashbuckling) 属性を持つカードを 1 枚リチャージできる。そうした後、彼女は、閉鎖されたことを示すために沿岸線 (Coastline) カードを裏返した。

## 悪人との遭遇

### ( ENCOUNTERING A VILLAIN )

大抵のシナリオには、プレイヤーが最後に戦う最悪の災厄 (Bane) である悪人 (Villains) がいます。悪人は、他のモンスターと同様に作動 (work) しますが、多くのシナリオにおいて彼らを倒すことがゴールとなることから、悪人にはいくつかの特別ルールが適用されます。

モンスターや手下 (Henchmen) と違い、悪人は、倒されるだけでなく、追い詰められている必要があります。あなたは、悪人が逃げ込める開いたロケーションがないことを確実にしておく必要があります。

#### 開いたロケーションを一時的に閉じることを試みる。

キャラクターが、悪人 (A Villain) に遭遇した場合、他のロケーションにいる各キャラクターは直ちに、それぞれのロケーションの「閉鎖するとき (When Closing)」の条件を満たすためのチェックを試みることができます。成功した場合、そのロケーションは一時的に閉鎖 (Temporarily Closed) され、悪人 (Villains) はこの遭遇では、そこに逃げ込むことはできません (悪人が逃げるかどうかチェックする「(Check to See Whether the Villain Escapes)」) を参照。「一時的にロケーションを閉鎖する」ことは、「ロケーションの閉鎖 (Closing a Location)」の他のどんな効果も発動することはありません；遭遇の後、そのロケーションは直ちに開いた状態に戻ります。

キャラクターは、彼らの望む順番で、ロケーションの閉鎖を試みることができます。

**悪人との遭遇。** この遭遇は、他の災厄 (Bane) と全く同様に作動します。しかし、悪人 (Villains) カードやシナリオ・カードに示されている特別ルールは注意深く確認して下さい。

**悪人を倒したら、悪人のロケーションを閉鎖する。**あなたは、「閉鎖するとき (When Closing)」の全ての条件を満たす必要はありません。ロケーション・デッキを調べて；そこに他に悪人 (Villains) がいない場合には、全てのカードを破棄して下さい。そのロケーションは永続的に閉鎖され、ロケーションの「永続的に閉鎖されたとき (When Permanently Closed)」の効果が発動します。ロケーション・カードを裏返して下さい。デッキに悪人たち (Villains) が残っている場合には、残っている悪人たち (Villains) を除く全てのカードを破棄 (Banish) し、悪人たち (Villains) をデッキに戻してシャッフルします；ロケーションは永続的に閉鎖されませんが、一時的に閉鎖され、倒された悪人 (Villain) はそこに逃げ込めません。シナリオに複数の悪人がいる場合には大抵、シナリオ・カードに勝利のための追加条件が示されています。

**悪人が逃げるかどうかチェックする。**もしロケーションのどこかが閉鎖されていない場合、悪人 (Villain) は逃げます。悪人を倒したら、開いたロケーションの数を数え、そこから1を引き、そして箱からその数だけ任意の祝福 (Blessing) を引いて下さい。悪人 (Villain) をこの祝福と一緒にシャッフルし、各開いたロケーションに一枚ずつ配った上で、それらのロケーション・デッキをシャッフルして下さい。悪人が倒されなかった場合にも、同様のことを行って下さい。ただし、祝福は、箱から引く代わりに祝福デッキから引いて下さい。(悪人を倒せなかった場合、今遭遇したロケーションを含めて常に、最低でも1つのロケーションがある点に注意して下さい。)

**悪人がどこにも逃げられないなら、あなたの勝利です！**以下の「シナリオの後で (After the Scenario)」を参照して下さい。

**例:** Seltziel と Jirelle は、島伝いに移動している (Island

Hopping)。Seltziel は洋上造船所 (Floating Shipyard) にいる。Jirelle は鯨島 (Shark Island) にいる。孤島 (Lonely Island) と大嵐の岩礁 (Tempest Cay) もまたオープンである。Jirelle のターン、彼女は、このシナリオの悪人 (villain) のアダロ・バーバリアン (Adaro Barbarian) に遭遇した。Seltziel は、洋上造船所 (Floating Shipyard) を一時的に閉鎖する機会を得て、彼の技巧 (Craft) スキル d8+1 を使用した。彼は7を出し、合計8となり、造船所を一時的に閉鎖するための技巧 (Craft) 8 チェックに成功した。Jirelle は、悪人を妨害するために戦闘 (Combat) チェックで15が必要となるため、埋める (bury) ことで彼女の戦闘チェックに1d10 + 3d6 もの十分なダイスをもたらしてくれるドラゴン・ピストル (Dragon Pistol) を抜いた。彼女は、アダロ・バーバリアンを倒して鯨島を閉鎖できる合計：19のダイスを出した。残念なことに、孤島と大嵐の岩礁はまだ閉鎖されていないため、悪人は逃げる事ができる。Jirelle のプレイヤーは、箱から任意の1枚の祝福を引いてアダロ・バーバリアンと一緒にシャッフルし、Seltziel が一時的に閉鎖した洋上造船所以外の閉鎖されていないロケーションに、1枚ずつ配った。開けた海のどこかで、アダロ・バーバリアンは次の戦いに備えている。

## 船と略奪 (Ships and Plunder)

*待て！右舷船首に敵艦！あのねずみ共が射程外に逃げ出す前に砲を撃ち尽くせ！さあ、殺人と暴力の時間だ。全速前進！*

### 新規：船 (SHIPS)

Skull & Shackles での最も大きな変更点は、船が追加されたことです。「船と略奪 (Ships and Plunder)」の章の他に「あなたのパーティーの船を配置する (Place Your Party's Ship)」を参照して下さい。

### 船の指揮と移動

## ( Commanding and Moving Ships )

あなたのターンで、あなたの船がロケーションに係留されて ( Anchored ) いないのであればいつでも、あなたは、パーティーの船を指揮することができます。あなたと同じロケーションにいる全てのキャラクターは船上にいます；他のロケーションにいるキャラクターは船上にいません。あなたが、船を指揮している間に移動するか、移動させられるかした場合、船上にいる他のキャラクターは、あなたと一緒に移動するかどうかを選ぶことができます。移動を制限 ( Restrict ) する効果は依然として適用されます。

- 何かがああなたの移動を妨げている場合、あなたは移動できません；何かがああなたのロケーションにいる他のキャラクターの移動を妨げている場合、そのキャラクターはあなたと一緒に移動できません。あなたと一緒に移動することのできないキャラクターは、もはや船上にはいません。

あなたのターンで、あなたの船がロケーションに係留されていて、かつ、あなたが船のロケーションにいればいつでも、あなたは、パーティーの船を指揮することができます；あなたと同じロケーションにいる全てのキャラクターは船上にいます。あなたは、係留されている船の移動を選択することはできません。あなたのキャラクターが、船のロケーションから移動したり、移動させられたりした場合は、あなたはもはや船上にはいませんし、船に指揮している状態にもありません。また、他のキャラクターがああなたと一緒に移動することを選択することもできません。

## 船との遭遇 ( Encountering Ships )

あなたが船を指揮している間、あなたは他の船に遭遇することができます。船を指揮していない場合は、あなたが遭遇した船を破棄 ( banish ) します。

たとえ、船が災厄 ( bane )、恩恵 ( boon ) のいずれかでなかったとしても、船への遭遇は、災厄への遭遇のようなものです；あなたが船への遭遇を回避 ( evade ) しなかった場合、あなたはその打倒チエツ

クを試みる必要があります。あなたが、船を倒すために求められる全てチェックに成功し、かつ船が難破 ( wreck ) していない場合は、略奪 ( plunder ) カードを蓄えて ( stash ) 下さい ( 以下の「略奪カード ( Plunder Cards )」を参照 )。船の打倒チェックに失敗した場合は、あなたのキャラクターがダメージを被ることはありません；代わりに、あなたの船が構造上のダメージを被ります ( 以下の「構造上のダメージ ( Structural Damage )」を参照 )。船の打倒に成功したとしても失敗したとしても、それを強奪 ( seize ) していなければ ( 以下の「船の強奪 ( Seizing Ship )」を参照 )、それは元来た場所に戻ります。

## ルール：カードを配る

### ( DEALING WITH CARDS )

任意にカードを引くよう指示された場合は必ず、あなたが引こうとするカードの束をまずシャッフルし、それから一番上のカードを引いて下さい。

特定の枚数のカードで何かをするよう指示され、それに十分な枚数のカードがない場合は、そこにある枚数を使います。例えば、3枚しかないデッキから4枚カードを引くよう指示された場合には、3枚カードを引いて下さい。(ただし、祝福デッキから何枚かのカードを取り除く必要があり、十分な枚数のカードがない場合、あなたはそのシナリオに敗北します；あなたのデッキから何枚からのカードを取り除く必要があり、十分な枚数のカードがない場合、あなたのキャラクターは死亡します。)

## 船の強奪 ( Seizing Ship )

いくつかのカードは、あなたが倒した ( defeat ) 船を強奪 ( seize ) することを許します。船を強奪した場合、あなたの現在の船を破棄し、これに置き換えます。あなたの元の船の下にある略奪 ( plunder ) カードを全て取って、新しい船の下に置いて下さい。船を強奪したとしても、あなたの艦隊 ( fleet ) カード上のその船を照合 ( check off ) できる訳ではありません。

せん。

あなたの船が係留されて ( anchored ) いて、他の船を強奪した場合は、今はその船が係留されています。

## 構造的なダメージ ( Structural Damage )

構造的なダメージ ( structural damage ) は、特別なタイプのダメージです；それはキャラクターには影響を与えず、船にのみ影響を与えるダメージです。キャラクターのみのダメージを軽減するカードは、構造的なダメージに影響を与えません。あなたが船の打倒チェックに失敗した場合、船を打倒するための難易度とあなたのチェックの結果との差分に等しい量の構造的なダメージを、あなたの船に与えます。

あなたの船が構造的なダメージを被った場合は、まず始めに、船カードのパワー ( power ) や、ダメージを軽減・増加するために既にプレイされている他のカードのパワー ( power ) を適用して下さい。それから、キャラクター達は、構造的なダメージに影響するカードのプレイやパワーの使用を行います。最後に、キャラクターは誰でも、手札から任意の枚数のカードを捨てることで、カード1枚につき1ポイント分、構造的なダメージを軽減することができます。構造的なダメージが0まで軽減されれば、船は何ら影響を受けません。

難破 ( wrecked ) していない船が、構造的なダメージを被ってしまった場合、船は難破します ( 以下の「難破船 ( Wrecked Ships ) 」を参照；あなたは、ダメージ量と同じ枚数のカードを捨てる ( discard ) する必要はありません。 - 難破の影響は、被ったダメージ量に関わらず同様です。既に難破している船が構造的なダメージを被ってしまった場合、祝福 ( blessing ) デッキから、船が被ったのと同じダメージ分の枚数のカードを捨てて ( discard ) 下さい。

## 船の難破 ( Wrecked Ships )

あなたの船が難破した場合、その難破時の解説文に示される通り、それ ( 船のカード ) を裏返して下さい。

難破船を指揮する場合は、移動ステップを開始するにあたり、船カードに示される船の修理 ( repair the ship ) チェックを試みることができます；( 修理に ) 成功した場合、船はもはや難破していませんので、船カードを表面に戻して下さい。あなたが、難破船を指揮している間に移動する場合、他のキャラクターはあなたと移動することを選べません。船が難破した場合、あなたは、船カードの下にそれ以上略奪 ( plunder ) カードを蓄えることはできません ( 以下の「略奪カード ( Plunder Cards ) 」を参照 )。あなたの船が難破している場合は、各ターンの終了時に船の下から任意 ( random ) の略奪カードを1枚破棄 ( banish ) して下さい。

## 略奪カード ( Plunder Cards )

略奪カード ( Plunder Cards ) は一般的にあなたの船で運ばれている潜在的な報酬を現しています。あなたが略奪カードを蓄える ( stash ) 場合は、以下の表 ( Table ) に従って1d6をロールし、一致するタイプのカードを箱から見ずに1枚引き、他に特に指定のない限り、その略奪カードを裏向きに船の下に入れます。

### 略奪表 ( PLUNDER TABLE )

d6	カード・タイプ
1	武器 ( weapon )
2	呪文 ( spell )
3	防具 ( armor )
4	アイテム ( item )
5	同盟者 ( ally )
6	上記の5つのカード・タイプから1つを選択する。

あなたがシナリオに勝利した場合は、船の下の略奪 ( plunder ) カードは全て戦利品 ( loot ) として扱って下さい；シナリオの敗北した場合は、それらは箱に戻して下さい。あなたの船の下に略奪カードが置かれている間は、それを得て使うことはできません。

るので、シナリオの終りまで、それらを安全に維持することに最善を尽くして下さい。

あなたは、シナリオをセットアップする際に、略奪カードを1枚蓄えて (stash) 下さい。あなたは、また、あなたの船が難破していない状態で (敵の) 船を倒した際にも略奪カードを1枚蓄えて下さい (「船との遭遇 (Encountering Ships)」を参照)。

略奪カードをあなたの手札がデッキに加えるよう指示された場合は、略奪テーブルでロールして、一致するカードを箱から引き、他のカードの場合と同様に加えて下さい (これは、略奪カードを蓄えることには数えません)。

## 戦略：危険を探し出さねばならないのか？

### ( SHOULD YOU SEEK OUT DANGER? )

あなたが冒険しているとき、あなたは好きなのところに行けます...しかし、全てのロケーションが、同じに作られている訳ではありません。

全てのロケーション・カードの説明を読んでからスタートして下さい。ドック (Docks) では、あなたは同盟者 (ally) 1人を再探索させるためにリチャージ (recharge) できますが、ドックを閉鎖する必要がある場合には、埋葬する同盟者が必要です。

ロケーションの「閉鎖するとき (When Closing)」の条件は、あなたの行く手を上手く導いてくれます。手下 (Henchmen) が現われた後、あなたがそのロケーションを閉鎖できなかった場合、再度閉鎖を試みるためには、そのロケーションのデッキ全てを尽きさせる必要があります。

あなたは時々、悪人 (Villains) が現れるまでの間、ロケーションを開いたまま残しておき、一時的に閉鎖できるようにしたいと思うでしょう。

他の全ての条件が同じであれば、より多くの探索はより多くの楽しみを生むでしょう。

## シナリオの後 (After the Scenario)

冒険の一日の太陽の沈み、あなたの疲弊した乗組員

はそれぞれの船に戻った。疲れた脚を引きずりながらデッキを下りて、彼らは、傷を癒し、水割りをがぶがぶと飲み、奪い取った略奪品を惚れ惚れと眺めた。今のうちに急速しよう、若者も乙女も、水平線の向こうには常に危険が待ち受けている。

## シナリオ、アドベンチャー、アドベンチャー・パスの終了

あなたは、いかなる場合でも、カードがなくなるまで祝福 (Blessing) デッキを進める必要があり、カードが尽きた時点で直ちにそのシナリオは終了し、あなたの仲間たちの冒険は敗北します。あなた方はまた、同時に全てのキャラクターが死亡した場合にも敗北します (「死」を参照)。そのシナリオ・カードの報酬は得られませんし、アドベンチャーをプレイしていたのなら、そのシナリオを達成できませんでしたので、そのアドベンチャーの次のシナリオを試みる前に、それをやり直す必要があります。

プレイヤーが悪人 (Villains) を倒し、逃亡を阻止した場合、あるいはシナリオ・カードに示された勝利のための特定の状況を達成した場合、あなた方はシナリオを達成して、シナリオ・カードに示された報酬を得ることができます。報酬は、戦利品 (Loot) カードで得られ、それらをグループ内のどのプレイヤーにでも与えることができます。技能 (Feats) で報酬を受けとる際は、キャラクター・カードの該当するボックスを選び、チェックして下さい。その技能は、これ以降、あなたのキャラクターが死ぬまで適用されます。特定のタイプの技能が報酬で、あなたのキャラクターが、そのタイプのチェックしていない技能が残されていない場合は、技能を得られません。あなたのパーティーは、船から報酬を受取るかも知れません；パーティーの艦隊 (Fleet) カードの適切な船を照合して下さい。あなたは、シナリオ、アドベンチャー、アドベンチャー・パスの報酬を一回しか受け取れません。

一旦シナリオのプレイを終了したら、勝ったか負けたかに関わらず、あなたのキャラクター・デッキ



を再構築して下さい。その他の全てのカードが箱に戻します。

あなたがアドベンチャーをプレイしてシナリオの達成に成功したなら、アドベンチャー・カードの次のシナリオに進むことができます。アドベンチャー・カードの全てのシナリオを達成したなら、アドベンチャー・カードの報酬を得ることができます。

あなたが、アドベンチャー・パスをプレイしていてアドベンチャーを達成したなら、次のアドベンチャーに移ることができます。次のアドベンチャー・デッキの全てのカードを箱に加えて、**クラス・デッキを所有しているなら、あなたが今加えたアドベンチャー・デッキのカードと同じ番号のカードも加えることができます。**新たなアドベンチャーの最初のシナリオから始めて下さい。

あなたがアドベンチャー・パスをプレイしていて、全てのアドベンチャーを達成したなら、アドベンチャー・パス・カードに示された報酬を得ることができます。ここで、あなたは、あなたの持つカードを使い自分の冒険者を構築することができますし、新たなキャラクターでやり直すこともできます。

## 戦略：ソロ・プレイへのアドバイス

### ( ADVICE FOR SOLO PLAY )

ソロ・プレイは、とりわけ、あなたが、他のプレイヤーに追いつきたいとき、あなたのキャラクターを進めるために素早くシナリオを達成するのに向いています。

全てのキャラクターがソロ・プレイに向いているわけではありません。例えば、Valeros は、他のキャラクターの戦闘 ( combat ) チェックを助けるのに非常に長けていますが、他にキャラクターがいなければ、そのスキルは助けとはなりません。Merisiel は、何ら祝福 ( Blessing ) を持っていないため、他に誰も彼を祝福してくれないときには、彼の進行は抑えられたものになります。これに対して Merisiel は、彼女の口けーションに他の誰もいないときにボーナスを得られるため、ソロ・プレイに向いています。

あなたは、また、あなたの好きな複数のキャラクターをプレイすることもできます。我々は、2 人のキャラクターでのソロ・プレイを推奨します。それぞれのキャラクターを別々のプレイヤーが扱って下さい ( あなたが、Sajan と Valeros をプレイしているなら、Sajan のターンと Valeros のターンでそれぞれ祝福デッキを進めて下さい )。

いくつかのカードは、ソロ・プレイで特に難しくなります。あなたのキャラクターが“Treacherous Cave”に対処できない場合、あなたのシナリオは停止してしまうでしょう。あなたがそのようなカードに遭遇したときは、ゲームからそれを取り除き、ざっとそのパワー・レベルに匹敵するが、克服するのがまだそれほど不可能でない同じタイプの別のカードとそれを入れ替えてください。

## ゲームの間( BETWEEN GAMES )

各シナリオの後、あなたはキャラクター・デッキを再構築できます。あなたの捨て札の山を、手札、キャラクター・デッキ、キャラクター・カードの下に埋めた ( buried ) カード、**あなたが表示 ( displayed ) しているカード**と併せるところから始めます；それから、あなたは、他のプレイヤーと自由にカードを交換することができます。あなたのデッキは、最終的にあなたのキャラクター・カードと、もし持っているなら役割 ( Role ) カードのデッキ補正を加えた条件を満たしていなければなりません。戦利品 ( Loot ) カードは、それぞれのタイプのカードとして数えます。例えば、あなたのキャラクターのカード・リストに 3 アイテムと示されていて、タイプがアイテムの戦利品カードを 1 枚保持するのであれば、デッキの再構築の際、あなたのデッキには他のアイテムがきっちり 2 枚含まれる必要があります。

あなたが特定のカード・タイプを十分持っておらず、適正なデッキを構築できない場合には、あなたの必要な追加カードを、基本 ( Basic ) 属性に限定して箱から選んで下さい。“**Tempest Rising**”アドベンチャーを始めた後は、基本 ( Basic ) 属性の制限は無視

して下さい。代わりに、基本 ( Base ) セット、  
“Character Add-On Deck”のカード、あなたが現在プレイしているアドベンチャーから 2 以上低い番号のアドベンチャー・デッキのカードからどれでも使用できます。全ての生き残ったキャラクターのデッキの再構築を終えた後にまだカードが残っている場合には、それらを箱に戻して下さい。

あなたが、新たなキャラクターで始めたいなら、それはできますが、あなたが現在プレイしていないキャラクターのデッキをとっておくことができない点に留意して下さい。とっておくと、プレイ中の遭遇でカードを使い果たしてしまいます。基本 ( Base ) セットは、一度に最大 4 人分のキャラクター・デッキでのプレイ用にデザインされています。“Character Add-On Deck”は、別途提供され、構築できるデッキの数を最大 6 まで拡張します。あなたが、何らかの理由でキャラクターを変更する場合は、以前のキャラクターを再度プレイする時に備えて、以前のキャラクター・デッキのカードを記録しておく ( [か paizo.com のフリーのキャラクター・シートを使う](#) ) かけた上でカードを箱に戻すことをお勧めします。

## カード・タイプ ( CARD TYPES )

*この美しい戦利品をみろ！冒険の報酬はお前達のものだ。危険な任務、冒険的な挑戦、致命的な怪物、そして莫大な宝物！ここでお前達は陸と海の脅威を目の当たりにするだろう。*

### キャラクター・カード

#### ( CHARACTER CARDS )

各キャラクター・カードには以下の情報が示されています。

**スキル:** スキルは、あなたがチェックを試みる際、どのタイプのダイスを振るかを示します。他のカードがダイスを足していない限り、通常あなたは、チェ

ックに**適切な**タイプのダイス 1 つを振ります。

**パワー:** 各キャラクターは、ゲーム・プレイに影響を及ぼすのに使うことのできるパワーを持ちます。

**手札サイズ ( Hand Size ):** 各シナリオの開始時に、あなたの手札に引けるカードの枚数を示します。あなたの各ターンの終りには、再度、手札サイズ ( Hand Size ) に合わせるために、カードを捨てるか引くかします。

**習熟した ( Proficient With ):** キャラクターが武器 ( Weapon ) や特定のタイプの防具 ( Armor ) に習熟 ( Proficient With ) している場合、ここに示されます。キャラクターにとって習熟した武器や防具はとて有用です。

**優遇 ( Favored ) されるカード・タイプ:** キャラクターは常に、シナリオ開始時に手札に少なくとも 1 枚このタイプのカードを持ちます ( 「開始時の手札を引く ( Draw Starting Hands ) 」を参照 ) 。

**カード・リスト:** 各シナリオの開始時に、キャラクター・デッキは、カード・タイプ毎に示された枚数に従って構築されなければなりません。シナリオのプレイを通じて、デッキにカードを追加 / 削除するなどして、デッキとリストの間に相違が生じます。必ずしも開始時点と同様のカードを持って終わらないかも知れませんが、シナリオが終了した時点で、再度カード・リストに従いデッキを再構築して下さい。

### 技能 ( Feats )

キャラクター・カードには、技能 ( Feats ) と呼ばれるチェックボックスのある一連の項目があります。シナリオやアドベンチャーの達成に成功した後、特定のタイプの技能を得ることが示されていることがあります。キャラクター・カードのそのタイプのチェックボックスにチェックをつけた後、次のシナ

リオ以降それを使えます。チェックのついていない技能は、まだ使うことはできません。スキル、パワー、カード・タイプに関連した1つ以上のチェックボックスが隣接して示されている場合は、右側のボックスをチェックする前に、隣接した左側の未チェックのボックスからチェックしなければなりません。例えば、スキルに、+1、+2、+3と示されたボックスがあった場合、+2、+3にチェックする前に+1にしなければなりませんし、+3にチェックする前には+1と+2をチェックする必要があります。これらのボックス(の効果)は累積されず — “+2”は“+1”を置き換えますので、足して+3にはなりません。

我々は、技能ボックスに鉛筆で薄くチェックを入れるか、paizo.com/pacgに公開している無料のキャラクター・シートでキャラクターの状態を把握することもできます。

技能には3タイプあります。

**スキルの技能:** スキルの技能 ( Skill Feats ) を習得する場合、キャラクター・カードのスキル・セクションのうち1つ新たなボックスをチェックします。スキルの技能は、あなたの選んだスキルにボーナスを加えます。あなたは、そのスキルによるどんなチェックの試みにおいても、選んだボックスの横に示された値を加えることができます。もし、カリスマ ( Charisma ) ダイスが d10 で、カリスマ・スキルの “+2” のボックスにチェックがある場合、あなたのカリスマ・スキルを用いて行うチェックに試みに、1d10 のダイスの結果に 2 を加えることができます ( 「チェックを試みる ( Attempting a Check ) 」 を参照 ) 。

**パワーの技能:** パワーの技能 ( Power Feats ) を習得する場合には、あなたのキャラクター・カードのパワー・セクションにある新たなボックスを1つチェックして下さい。パワーの技能はあなたに、手札サイズ ( Hand Size ) を増やす、武器 ( Weapon ) や特定の防具 ( Armor ) に習熟 ( Proficient With ) させるなどの新たなパワーを与えます。他のパワーの技能

は、あなたのキャラクターに備わっているパワーをより良くします。もし、あなたのキャラクターが、別のキャラクターの戦闘チェック 1d4 を加えるパワーを持ち、その横の “+1” にチェックがついている場合、他のキャラクターのチェックに 1d4+1 を加えられます。これらの特典は、あなたのキャラクター・カードのパワーを使った場合にのみ適用されます。もし、代わりに類似したパワーの別のカードをプレイした場合には、技能よる特典は適用されません。

**カードの技能:** カードの技能 ( Card Feats ) を習得する場合には、あなたのキャラクター・カードのカード・リストにある新たなボックスを1つチェックして下さい。各カードの技能は、あなたのキャラクター・デッキに、あなたの選択したタイプの1枚あるいはそれ以上のカードを入れることを認めます。カードの技能を選んだ後、デッキを再構成 ( Rebuild ) する都度、カード・リストの新しい枚数を使用して下さい。

## 役割 ( Role ) カード

各キャラクター・カードには、対応する役割 ( Role ) カードがありますが、今は使いません。役割カードは、Skull & Shackles アドベンチャー・パスの3番目のアドベンチャーを達成した際の報酬の一部です。役割カードは、あなたに新たな技能 ( Feats ) の選択を提供します。これらの技能は、あなたもオリジナルのキャラクター・カードの一部としてあなたのキャラクターに適用され、役割カードは、キャラクター・カードの一部と見做されます。

役割カードの各面は、あなたのキャラクターに異なった専門性を与え、あなたのキャラクターの今後、二つの異なった道から一つを選ぶ機会を提供します。例えば、神託者 ( oracle ) Alahazra の役割カードの一面では、彼女を占星術師 ( visionary stargazer ) として専門化 ( Specialize ) する技能 ( Feats ) が提供されますが、もう一方の面では、彼女を攻撃指向の大嵐 ( offense-oriented tempest ) として専門化する

技能が提供されます。

あなたのキャラクターの役割カードを選ぶよう指示された場合、二つの役割のうち一つの面を選んで下さい。その後、あなたが技能を得て役割カードのボックスをチェックする際には常に、役割カードの選んだ面から技能を選択して下さい。

役割カードは、あなたのキャラクター・カードのパワー・セクションの上に直接重ねておけるようにデザインされています。役割カードを最初に入手した際には、あなたのキャラクター・カードに既にチェックされているボックスと合致する役割カードの全てのボックスをチェックして下さい。例えば、キャラクター・カードの“Light Armors”ボックスがチェックされている際は、役割カードの“Light Armors”ボックスをチェックして下さい。

## トークン (Token) カード

各キャラクターには、その現在いるロケーションを把握しておくために、キャラクターに対応したトークン・カードがあります。また、各トークン・カードは、キャラクターの簡単な生い立ちも記載されています。

## ストーリー・カード (アドベンチャー・パス、アドベンチャー、シナリオ)

ストーリー・カードは、あなたがプレイするゲーム・セッションを定義します。あなたは常に、現在のゲーム・セッションにおいて何をするのか、どこへ行くのかを指示するシナリオ・カードを持ちます。また、あなたは、アドベンチャーを達成するのに完了しなければならないシナリオを示すアドベンチャー・カードや、アドベンチャー・パスを達成するのに完了する必要があるアドベンチャーを示すアドベンチャー・パス・カードを持つこともあります。

各ストーリー・カードの表面には、それをプレイする際のパワーが示されています。いくつかはプレイの間に使われ、いくつかは特定のシナリオを準備

するときに使われますので、直ちに確実に読んで下さい。ストーリー・カードには、また、報酬 (Reward) — ストーリー・カードに示されたタスクを達成した際に得られる何か — も示されています (「シナリオ、アドベンチャー、アドベンチャー・パスの終了」を参照)。

各シナリオ・カードの表面には、そのシナリオの悪人 (Villains) と手下 (Henchmen) が示されており、裏面には、そのシナリオで使われるロケーションが示されています (「ロケーションの設置とロケーション・デッキの構築 (Set Out the Locations and Build the Location Decks)」を参照)。あなたの船がシナリオの間、特定のロケーションに停泊 (anchored) している場合、それはシナリオ・カードの裏面に示されています (「あなたのパーティーの船を配置する (Place Your Party's Ship)」を参照)。

## ロケーション・カード (Location Cards)

ロケーション・カードは、そのシナリオの間にあなたのキャラクターが訪れる場所を表します。キャラクターがロケーションにいる場合、そこは占領されている (occupied) と見做します。各ロケーション・カードの表面には以下が記載されています。

**デッキ・リスト (Deck List):** ロケーション・デッキを構築するのに必要となるカード・タイプ毎の必要枚数を示します (「ロケーション・デッキの構築 (Build the Location Decks)」を参照)。

**このロケーションでは (At This Location):** ロケーションが開いている間に効果を及ぼす特殊なパワーを示します。その内いくつかは、ロケーションが永続的に閉鎖された後も効果が残ります。この場合は、ロケーション・カードの裏にも表示されています。

**閉鎖するとき (When Closing):** あなたが、ロケーションを閉鎖する機会を得て閉鎖したい場合、あなたはこのタスクを実行しなければなりません。大抵、

そこで手下 ( Henchmen ) を倒した後 ( この場合、その旨が手下カードに示されています ) が、ロケーション・デッキのカードが尽きた後 ( 「ロケーションの閉鎖 ( Closing a Location ) 」を参照 ) に、ロケーションを閉鎖する機会を得ます。ロケーションを閉鎖した際には、カードを裏返して下さい。もはや悪人 ( Villains ) は、このロケーションに逃げ込みことはできませんが、キャラクターはそこに移動できます。

**永続的に閉鎖されたとき ( When Permanently Closed )** : ロケーションが永続的に閉鎖された場合、ここに示されたパワーが効果を発動します。

## 新規 : 援助 ( Support ) カード

Skull & Shackles では、2 つの新たなカード・タイプ : 艦隊と船を導入しました。

### 援助 ( Support ) カード ( 艦隊と船 )

艦隊 ( fleet ) カードは、あなたのアドベンチャーのパーティーに属し、個々のキャラクターに属するものではありません。艦隊カードは、アドベンチャー・パスの進行において、あなたのパーティーが使用できる可能性のある船のリストを定めています。

船 ( ship ) カードは、あなた方のアドベンチャーにおいて操縦したり遭遇したりする遠洋航海用の船舶を表します。船カードは表向きでプレイされます。船カードの表面には、以下の情報が示されています。

**クラス ( Class )** : あなたがシナリオかアドベンチャーを完了した場合、特定のクラスの船を報酬として受取れるかも知れません。

**打倒チェック ( Check to Defeat )** : これは、船を倒すために必要となるチェックのスキルです。あなたが、船の打倒チェックに失敗した場合、あなたの船は通常、構造的 ( Structural ) ダメージを被ります ( 「構造的ダメージ ( Structural Damage ) 」を参照 ) 。

**この船に遭遇したとき ( When Encountering This Ship )** : このパワーは、あなたが船に遭遇した場合、直ちに発動 ( Triggered ) します ; これは、あなたが回避 ( evade ) する機会を得る前に発生します。

**この船を指揮するとき ( When Commanding This Ship )** : 船があなたのパーティーに属している場合は、このパワーは、あなたのターンの間に効果を発揮します ( 「船と略奪 ( Ships and Plunder ) 」を参照 ) 。  
船が難破した場合は、カードを裏返して下さい。船カードの裏面には、以下の情報が示されています。

**修理のチェック ( Check to Repair )** : これは、船が難破した場合に修理するための、チェックのスキルです ( 「構造的なダメージ ( Structural Damage ) 」を参照 ) 。

### 恩恵カード ( 武器、呪文、防具、アイテム、同盟者、戦利品、および祝福 )

恩恵 ( Boon ) は、あなたが獲得して手札やこの先の使用に備えてデッキに入れることのできるカードです。武器 ( Weapon )、呪文 ( Spell )、防具 ( Armor )、アイテム ( Item )、同盟者 ( Ally )、戦利品 ( Loot )、そして祝福 ( Blessing ) は全て恩恵です。各プレイヤーは、一回のチェックで、各タイプの恩恵を一度だけプレイすることができます。恩恵には、以下の情報が示されています。

**タイプ ( Type )** : 恩恵 ( Boon ) のカード・タイプを示します。

**属性 ( Traits )** : 多くの効果 ( effects ) は、その効果にカードの属性を使います ; 例えば、いくつかのモンスターは、突き刺し ( Piercing ) 属性を持つ武器 ( Weapon ) をプレイした場合、倒すのが難しくなります。

**獲得のチェック ( Check to Acquire )** : ロケーション

の探索中に恩恵 ( Boon ) に遭遇した場合、カードの獲得 ( Acquire ) を試みることができます。チェックに成功した場合、そのカードを手札に加えます；失敗した場合やチェックを試みなかった場合、カードを破棄 ( Banish ) します ( 「カードをプレイする ( Playing Cards ) 」を参照 ) 。あなたは、口ケーション・デッキのカードに遭遇した場合にのみ、( 獲得したいなら ) 獲得チェックを試みる必要がありますが、デッキからカードを引いたり、手札からカードをプレイしたりする時には不要です。戦利品 ( Loot ) カードには獲得チェックはありませんが、シナリオを達成した報酬として獲得する必要があります。

**パワー ( Powers ) :** パワーには、恩恵のための特別なルールです。通常、カードに複数のパワーが示されている場合、そのどちらも ( 両方? ) 行えます。しかし、手札から抜けるような方法でカードをプレイする場合には、パワーを1つだけしか発動 ( trigger ) できません。例えば、カードに「ダイスを足すためか、口ケーションを探索するためにカードを捨てる」とある場合、どちらかの影響を発動するためにカードを捨てられますが、両方はできません。

以下は、各タイプの恩恵に関する一般的な説明です。

**武器:** 武器 ( Weapon ) カードは、しばしば、あなたに戦闘チェックを補正 ( Modify ) するために何かすること ( カードを明かすなど ) を要求します。武器のパワーが、キャラクターの武器の習熟 ( Proficient With ) について言及している場合には、あなたが習熟しているのか、キャラクター・カードのパワー・セクションを確認して下さい。

**呪文:** 呪文 ( Spell ) カードは、多種多様な効果を持ちます。呪文は、常に神秘 ( Arcane ) 属性または神聖 ( Divine ) 属性のどちらか、あるいは両方を持ちます。適合する属性を持つキャラクターは、与えられ

た呪文を最大限有効に使用することができます。

**防具:** 防具 ( Armor ) カードは、ダメージを軽減することで助けとなります。防具のパワーには、どのタイプのダメージが軽減されるのか示されています。パワーに「全て ( All ) のダメージと示されていれば、全てのタイプの全てのダメージに適用されます。防具が、あなたの被ったタイプのダメージを軽減できない場合、あなたはダメージを軽減するのにそれをプレイできません。例えば、あなたが火炎 ( Fire ) ダメージを被り、防具カードに「火炎ダメージ」あるいは「全てのダメージ」を軽減する記載がなければ、ダメージを軽減するために、あなたは防具カードをプレイできません。

**アイテム:** アイテム・カードは、多種多様な効果を持ちます。それらの多くは、バリアーとして、あるいは非戦闘チェック ( non-combat checks ) において助けとなります。

**同盟者:** 同盟者 ( Ally ) カードは、あなたが試みるチェックを助けてくれます。そして、多くの場合、あなたのターンに再度探索を行うための捨て札になります。

## 新規: リチャージの説明の枠はなくなりました

Rise of the Runelords では、多くの恩恵 ( boon ) カードに、プレイした後であなたがどのようにそれをリチャージできるかを解説したリチャージ・セクションがありましたが、Skull & Shackles では、必要な情報はパワー・セクションにしめされています。

**戦利品:** 戦利品 ( Loot ) カードは、いくつかの点で独特です。他の恩恵 ( Boon ) は口ケーションの探索から見つかりますが、戦利品 ( Loot ) カードは、シナリオの達成の報酬としてのみ与えられます。戦利品は自動的に獲得されるので、獲得のためのチェック

は行いません。また、戦利品カードには、「武器 (Weapon)」といったタイプが示されています。戦利品カードの獲得方法は別として、戦利品はそのタイプの他の恩恵 (Boon) とまったく同様に振る舞いますし、そのタイプのカードとして数えます。戦利品カードが箱に戻る場合は、他の戦利品カードのところに戻して下さい。戦利品カードがロケーション・デッキに入れられていた場合は、あなたがそれに遭遇した時点で自動的に獲得します。

**祝福:** 祝福 (Blessing) カードは、大抵の場合、あなたに (再) 探索か、あなたを含めて、任意のロケーションにいる任意のプレイヤーのチェックの試みに、ダイスを足すことを認めます。追加されるダイスは、通常、キャラクターがチェックに使うスキルに関連付けられたタイプになります。カードが、チェックのために振る正確なダイスを代わりに指定している場合、追加されるダイスは、カードに指定されているタイプのダイスになります。例えば、Merisiel が、カリスマ (Charisma): d8+1 でカリスマのチェックを行う場合、神の祝福 (Blessing of the Gods) は d8 を加えます。

## 戦略：自分では使わない恩恵 (boon) を獲得すべきか？

一言で言えば、「その通り」。少なくとも、海賊達があなたの頭蓋骨をかち割ろうとした時に、恩恵 (Boon) は、ダメージを軽減するのに役立ちます。しかし、別の理由があります：あなたの仲間の冒険者が、それを手渡して欲しいと言うかも知れません。

これには、見かけより手際を要します。誰かにカードを渡すには、そのキャラクターと同じロケーションで、あなたのターンを開始していなければなりません。そのキャラクターは、あなたがそれを手札に持っている間に、あなたのところまで来る必要があります。このタイムリーなランデブーのコーディネートは、悪人 (villain) の早期な活動停止につながります。

もちろん、もっと簡単な状況は、キャラクターが、自ら得意とするタイプの恩恵 (Boon) を獲得することです。あなたが、ロケーション・デッキを覗くことか遭遇を避けることができるのなら、あなたは他のプレイヤーに有用なカードについて伝えることができます。そうすれば、彼女はそれを得るのに自らのターンを使うことができますし、あなたは自分自身の目標に取り掛かることができます。

## 災厄カード (悪人、手下、モンスター、そしてバリアー)

あなたは、災厄 (Bane) カードを倒さなければならず、さもないと災厄の結果を被ることになります。バリアー (Barrier) とモンスターは、ロケーション・デッキからランダムに現れますし、大抵のシナリオにおいて、特定の悪人 (Villains) と手下 (Henchmen) も現れます。

**タイプ (Type):** ほとんどの災厄 (Bane) は、モンスターかバリアー (Barrier) です。ほとんどの悪人 (Villains) と手下 (Henchmen) はタイプ“モンスター”を持ち、モンスターとして数えます。ごくわずかの手下はタイプ“バリアー (Barrier)”でバリアーとして数えます。

**属性 (Traits):** 多くの効果は、その効果にカードの属性 (Trait) を使用します；例えば、枷の海賊船 (Shackles Pirate Ship) は、あなたが荒くれ者 (Swashbuckling) 属性を用いてチェックした場合、倒すのが容易になります。

**打倒チェック (Check to Defeat):** これは、災厄 (Bane) を倒す際に必要となる、スキル・チェック、ないしは戦闘 (Combat) チェックです。もしチェックに“なし”と示される場合には、その災厄は倒すことができません。あなたは通常、モンスターの打倒チェックに失敗した場合、ダメージを被ります (「必要な場合、ダメージを被る (Take Damage, If

Necessary」を参照)。

**パワー ( Powers )** : あなたが災厄 ( Bane ) に遭遇した場合に適用する特別なルールが示されます。

## 戦略 : コミュニティに参加する

Pathfinder Adventure Card Gameをより楽しむために、[paizo.com/pacg](http://paizo.com/pacg)を訪れて下さい。あなたは、FAQ、更新されたルール、キャラクター・シート、人々がゲームをプレイする動画、最新のPathfinder Adventure Card Gameのニュース 等などを見ることができます。あなたは、また、Pathfinder Adventure Card Gameの掲示板で、他のプレイヤーやゲームの製作者とやり取りすることができます。

## ルール : 自分のカードを作る

あなたは、自分のストーリー・カードを作ることができます—シンプルに箱の中のどれか一つの形式に従い、あなたのキャラクターのパワーのレベルに相応しい悪人 ( Villains ) と手下 ( Henchmen ) を選んで下さい。報酬について設定するときは、成功に対して余りに過大な報酬を配らないよう注意して下さい。

あなたは、また、自らのキャラクターや役割 ( Role ) カードも作成できます。箱のなかのものとのバランスを取り、それぞれのキャラクターは、彼女のカード・リストにある 15 枚のカードを持って開始し、スキルは 1d12 を超えず、異なったスキル・ボーナスは 5 を超えないようにして下さい。彼女は、キャラクター・カードに、15 のスキルの技能 ( Feats ) のチェックボックス、10 のカードの技能 ( Feats ) のチェックボックス、4 のパワーの技能 ( Feats ) のチェックボックスを持ち、役割 ( Role ) カードに、12 のパワーの技能 ( Feats ) のチェックボックスを持ちます。拡張されたガイドラインが [paizo.com/pacg](http://paizo.com/pacg) にあります。

## EXAMPLE OF PLAY

未訳

## SUGGESTED DSCK LISTS

未訳

## 留意点 ( Things to Keep in Mind )

あなたが別のカード・ゲーム、ボード・ゲーム、あるいはロールプレイング・ゲームをプレイしたことがあるなら、Pathfinder Adventure Card Gameにおいても、あなたは、多くの慣れ親しんだ概念を見つけるでしょう。しかしながら、Pathfinder Role playing Gameを含めて他のゲームと同様であると考えると、足元をすくわれます。以下は、あなたが留意しておくべき指針です。

**カードは言ったことを行う。**それが遭遇したときであれプレイされたときであれまずカードを読み、それからカードが言う通りすぐ実行して下さい。何をするのはカードに言わせ、そこにないような制限を押し付けないで下さい。あなたは、あなたのデッキ・リストにそれがないとしても防具 ( Armor ) カードをプレイできます。あなたは、あなたのターンでなくても治療 ( Cure ) 呪文をプレイできます。あなたは、既に誰か他の人がプレイしていたとしても、チェックに祝福 ( Blessing ) をプレイできます。カードは、言うべきことは全て言っています。

**カードは、言っていないことはしない。**各カードのパワーは、特定の状況について言及します。そして、あなたがその状況になれば、あなたはそれをプレイできません。もし、カードが“どのチェック ( any Check ) でも働くと言うのであれば、あなたはそれを誰のチェックでもプレイできますが、カードが“あなたのチェック ( Your Check ) ”と言う場合は、あなたのチェックでしか働きません。あなたは、あなたが



被ったダメージの量を減らすのに、治療 (Cure) 呪文をプレイできません。なぜなら、治療はダメージを減らさないからです。あなたは、カードの無い口ケーション・デッキを調査 (Examine) するために、“覗き眼鏡 (Spyglass)”をプレイできません。あなたの武器 (Weapon) は、新たな武器を獲得するには使えません。各カードは、あなたに“何のため”にかを言い、あなたはそれをそのためにだけ使えます。

**誰もあなたの代わりにあなたのターンを行えない。**  
あなたがカードに遭遇するかチェックを行う場合はかならず、あなた、つまりあなただけが、それを解決 (Resolve) しなければなりません。他のどのキャラクターも、それを避けたり (Evade)、倒したり (Defeat) 獲得したり (Acquire)、閉鎖したり (Close)、それで何をするか決めたり、それらの事を行って失敗したりすることはできません。Seltielがモンスターに遭遇したとしても、メリシール (Merisiel) が彼の代わりにそれを避ける (Evade) ことはできません。Alahazraがグール (Ghoul) に遭遇したとしても、バレロス (Valeros) はそれを倒すためのチェックを試みることはできません。リニ (Lini) が大きなチェスト (Large Chest) に遭遇したとしても、メリシール (Merisiel) はそれに対して“盗賊 (Thieves)”道具を使えません。Lirianneが海の要塞 (Sea Fort) で手下 (Henchman) を倒したとしても、バレロス (Valeros) が口ケーションを閉鎖するために防具 (Armor) を破棄 (banish) することはできません。ゲームが、あなたに何かせよと言ったなら、あなたがそれをしなければなりません。

**カードは記憶を持たない。** カードは、それが何であれ、プレイされた後、プレイされたことを忘れます。このため、あなたが遭遇前に、被ったダメージを減らすためにアイテムを明かして (Reveal) いたとしても、遭遇の間に再度そのアイテムを明かすことができます。モンスターは、あなたがそれまでそのモンスターとの遭遇で何をしていたとしても、それから

何か影響を受けることはありません。あなたが再探索 (Explore Again) するためにカードをプレイしたとしても、その探索の後、あなたはもう一枚プレイすることができます。カードに、何が起こったのが覚えているように頼まないで下さい。なぜなら、カードはただのカードですから。

**何か他のことを始める前に一つのことを終わらせて下さい。** あなたは、指定された順番で多くのことを行い、次のことを行う前に、今行っているそれぞれのことをまず終わらせる必要があります。あなたは、探索の前に移動 (Move) するのであって、後ではありません。チェックにおいて使う呪文がリチャージできるのであれば、リチャージのチェックを試みる前に最初のチェックを終わらせて下さい。悪人 (Villain) が2つの連続した戦闘 (Combat) チェックを要求する場合、2つめを始める前に、最初のを終わらせて下さい。あなたが、プロセスを最後まで終わられる前に、新たなプロセスを開始しないで下さい。(とは言うものの、ゲームが特に順番を指定していな場合には、あなたが順番を決定します。)

**それがそう (Something) 呼ばれていなければ、それはそのこと (That Thing) ではありません。** ルールやカードに記載された全ての語句は、個々に定義されています。防護盾型銃 (The armor Buckler Gun) は、武器 (weapon) として使えますが、武器ではありません (武器属性を持ちません)。回復薬 (Potion of Healing) は、あたかも魔法であるかのように響きますが、魔法 (Magic) 属性を持ちません。ゴースト (Ghost) は、あなたがそれを倒すために神聖 (Divine) チェックに失敗したとしても、あなたにダメージを与える際には戦闘 (Combat) ダメージを与えます。推測はせず、ただカードを読んで下さい。

**加えろと言われたものだけを加えて下さい。** カードがもう1つダイスを加える場合は、それがあなたに与えられるものの全ては：ダイス1つです。それは、あ

あなたに再度ボーナスを与えることはしません。それは、そのダイスに関連付けられるスキルを与えることもしません。それは、あなたが神秘 ( Arcane ) スキルを持っていないなら、神秘呪文をリチャージする能力を与えることもしません。あなたが戦闘 ( Combat ) チェックで、強さ ( Strength ) ダイスを加えるために長弓 ( Longbow ) をプレイする場合、あなたはダイスを2つ加えるためにゴラムの祝福 ( Blessing of Gorum ) をプレイすることもできません。なぜなら、あなたは強さ ( Strength ) チェックを試みているわけではないからです。ただ、ダイスを1つ得てください。

**抽象化を許容して下さい。** しばしば、あなたが思い描く物語が、ゲームのプレイを妨げます。水生生物であるにも関わらず、バンニップ ( Bunyip ) は、盗まれたキスの家 ( House of Stolen Kisses ) でも遭遇します。鉄菱 ( Caltrop ) は、彼らの足には肉がついていないのにも関わらず、骸骨 ( Skeleton ) に対して効果を発揮します。( Jirelle ) は、鯊島 ( Shark Island ) から環礁の尖塔 ( Pinnacle Atoll ) に、ピストルを撃つことができます。カードを無理やりあなたの物語に当てはめたりせず、カードにカード自身の物語を語らせて下さい。

**行動の選択。** あなたの選択には結果が伴います。一旦、あなたのキャラクター・カードを選んだら、いくらそうしたくとも、他のカードと取り替えることができません。ロケーションが、チェックの試みかカードの破棄 ( Banish ) のどちらかを選択させる場合、チェックに失敗したからといって、チェックの試みの後でカードを破棄することはできません。戦闘 ( Combat ) チェックでダイスの出目が低すぎるからといって、結果を良くするために強さ ( Strength ) 呪文をプレイするには遅すぎます ( できません ) 。一旦、役割 ( Role ) カードの面 ( Side ) を選んだあと、もう一方の面に切り替えることができません。何かがああなたのキャラクターを殺したら、あなたのキャ

ラクターは死にます。すべての行動の選択において、慎重に選択して下さい。

## EXAMPLE OF PLAY

未訳

< 改訂履歴 >

2015/01/21 目次を追加、誤字・脱字・誤訳を全体的に訂正

2015/01/17 サイドバーを中心に翻訳追加  
青文字部分は主に RotR との相違箇所

2014/10/08 翻訳途中

Paizo, Paizo Inc, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Beginner Box, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Rise of the Runelords, and Skull & Shackles are trademarks of Paizo Inc. © 2014 Paizo Inc. First printing August 2014. Printed in USA.