

# PATHFINDER

## ADVENTURE CARD GAME

### RISE OF THE RUNELORDS BASE SET RULEBOOK ( J )

#### ようこそヴァリシアへ。

そこは、ずっと以前に崩壊した帝国の画一的な遺物が点在する領域であり、荒々しくも荘厳な霧の深い森、鋭い山々によって分断された起伏の多い平野、そして豊かな海があります。そこには、頑丈な開拓者や新しくできたの貴族階層が住み、その全てが確固たる思いを持って、歴史に自らの名前を刻みだっています。殖民された土地の向こうでは、文明の侵略を受けていない獣や巨人が丘や森を彷徨っており、不注意な者を片付け、際立った伝説を作り上げています。未だ、誰もヴァリシアの秘密の全てを知るとは主張しておらず、その最も暗い影の中で、大昔の悪がもう一度動き出そうとしています。

「ルーンロードが復活した」と暗い噂が広がっています。しかしながら、物語はまだ記(しる)されておらず、あなただけがその結末を決定することができます。

#### ゲームの目的

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争います。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。ゲームを継続する中あなたは、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めます。

#### 多数のカード

見知らぬ人が神秘的な宝箱をあなたに与えた。開錠すると、そこにあなたは、ガラリオンの世界で未だ誰もが見たことのない驚くべき発掘物が入っているのを見つけた。

#### カード・セット

The *Rise of the Runelords* 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、*Rise of the Runelords* 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、*Rise of the Runelords* の物語の第一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 *Burnt Offerings* ( 燔祭 ) 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口ケーション、対抗する新たな悪人 ( Villains )、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、*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。

各カードには、一対の印が示されています。各カードの一番上にはアドベンチャー・パスのロゴが示され、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示されています。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、*Rise of the Runelords* 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。

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 )、ストーリー・カード ( アドベンチャー・パス、アドベンチャー、シナリオを含む )、災厄 ( Bane : 口ケーション、悪人、手下、モンスター、バリアーを含む )、恩恵 ( Boon : 武器、呪文、防具、アイテム、同盟者、戦利品、祝福を含む ) が含まれます。

あなたの最初のセッションでは、*Burnt Offerings* はシールされたまま置いておき、基本 ( Basic ) カードのみを使用します。*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 ( Basic ) セットのカードと併せて進めて下さい。

## カードを構成する

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 ( Basic ) 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ます。現在、キャラクター・デッキの格納場所は空いていますが、あなたはこれからすぐに最初のデッキを構築します。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、ロケーション、悪人 ( Villains )、手下 ( Henchmen )、戦利品 ( Loot ) の各カード・タイプでは、あなたは頻繁に特定のカードを見つけるよう指示されます。プレイにおいて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

*準備は、冒険の成功の鍵です。勝利への道の途中には、準備のできていない者の死体が転がっています。*

**キャラクターの選択.** 各プレイヤーは、キャラクター・カードを一枚選びます。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。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、デッキを構築します。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

使ってください ( 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**の決定. 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 ( Basic ) セットの“Brigandoom!”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、“Perils of the Lost Coast”アドベンチャーの3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、“Rise of the Runelords”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**，“Rise of the Runelords”アドベンチャー・パスを表向き ( faceup ) にテーブルに置きます。ここには、アドベンチャー・パスを構成する“*Burnt Offerings*”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。ここには、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、“Perils of the Lost Coast”アドベンチャーをプレイするならば、カードをテーブルに置きます。もし、あなたが、“Rise of the Runelords”アドベンチャーパスを始めるならば、そのアドベンチャーデッキから“Burnt Offerings”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。(“Brigandoom!”をプレイするならば、それを置きます。“Rise of the Runelords”を始めるならば、“Burnt Offerings”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“Attack on Sandpoint”を置きます。)

**ロケーションの準備.** シナリオカードには、プレイヤー人数に応じてそのシナリオで使用するロケーションカードが示されています。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名ならば、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(Henchmen)を加える.** 各シナリオカードには、1人かそれ以上の悪人(Villains)と手下(Henchmen)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“Gogmurt”、手下が“Tangletooth”、“Bruthazmus”、“Goblin Raiders”と示されている場合は、カード5枚(Gogmurt、

Tangletooth、Bruthazmusと2枚のGoblin Raiders)のスタックを作成します。ロケーションが3つの場合、スタックはGogmurt、Tangletooth、Bruthazmusとなり、Goblin Raidersは使いません。

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、それから各ロケーションデッキをシャッフルします。

**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。

**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をその側に置きます。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。

**開始手札を引く.** 各キャラクターカードに示されたキャラクターの手札サイズ(Hand Size)まで、あなたのキャラクターデッキからカードを引きます。キャラクターカードには、優遇(Favored)されるカードタイプも示されています。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。

## 戦略: パーティーを分けるべきか?

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”と言われていました。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が、それ以外では、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、“Harsk”と“Merisiel”であればさほど重要ではありません。

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。“Harsk”は“Treacherous Cave”に対応できますが、“Ezren”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。時に危険があるとしても支援したいでしょうし、時に同じロケーションの全員を焼き焦がすドラゴンに遭遇するかも知れません。あなたがどこにいるのが注意を払って下さい。もし悪人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じるために分かれるのは良いアイデアです。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。

## ルール: ダイスを振る

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“+”か“-”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 +  $2d12$ ”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12面ダイス2つを振り、全て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にダイスの出目が影響する ( die roll that affects multiple characters ) ”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

ジを被る )、キャラクター個別にダイスを振ります。

## あなたのキャラクター

誰が邪悪なルーンロード達への挑戦に踏み出すのでしょうか?それは勇敢なファイター?賢い魔法使い?それとも誠実な聖職者?

## キャラクター・カード

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、チェックにそのタイプのダイス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、1つかそれ以上の特別なパワーを持ちます。いくつかはゲームの間に、他はゲーム開始時に使われますので、予め確認しておいて下さい。

**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わりには、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も有用です。

**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持ちます。

**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

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ある場合は、すぐにその横のボックスをチェックする前に、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、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](http://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を勧めます。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・セクションのうち一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、カリスマ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。

**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一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一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。

## トークン・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プロフィールも記載されています。

## 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、*Rise of the Runelords* 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、戦士 Valeros の役割カードの一面では、彼を防御の守護者として専門化 ( Specialize ) する技能 ( Feats ) が提供されますが、もう一方の面では、彼を攻撃指向の武器 ( Weapon ) マスター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。

## シナリオのプレイ

*ルーンロードの計略は本当に邪悪なものです。あなたは悪者を探し出し、彼らの手下を打ち破って、彼らの邪悪な計画を無効化しなければなりません！*

### あなたのターン

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、唯一の必須なステップは、祝福 ( Blessing ) デッキを進める、手札の初期化 ( リセット )、ターンの終了であり、それ以外のステップは任意です。

**祝福 ( Blessing ) デッキを進める:** 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。

**カードの提供:** あなたは、あなたの口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、別の口ケーションに移動できます。移動は、あなたが口ケーションに入

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、移動していないのであれば、あなたのキャラクターは口ケーションの出入りを考慮しません。)

**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度あなたのいる口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。探索する場合、あなたの現在の口ケーション・デッキの一番上のカードをめくりまします。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 ) しなければなりません。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ます。もし、一回の探索の間に、複数の効果 ( effect ) がそれぞれ追加の探索を与えた場合は、一連の追加の探索ではなく、合計してもう一つの探索として数えて下さい。

**口ケーションの閉鎖 ( 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 ) されていない口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。

**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、パワーが認めているか手札の初期化 ( リセット ) を行わないよう指示された場合は、ターンの終了時に発生するどのような効果も継続して適用されます。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：カードを引く

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。

## ルール：祝福デッキの追跡 ( Tracking )

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つとありがちです。

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か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か確認することを容易にします。

## カードのプレイ

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 ) させたりすることを意味します。カードのパワーを起動させない行動は、カードをプレイすることには数えられません。例えば、カイラが治癒力を起動するために呪文 ( Spell ) カードを捨てた場合、呪文カードのプレイとして数えませんが ( これは彼女がリチャージもできないことを示します )。カードが複数のパワーを持つ場合、あなたはそのうちのひとつを選ばなければなりません。特定の効果のためのカードをプレイすることを含んでいない恩恵 ( Boon ) のパワー・セクションにある解説はどれも、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アクションです。

例：同盟者 ( ally ) の兵士は2つの違うパワー — “戦闘者エックに1d4を加えるためにカードをリチャージする”，または、

“ロケーションを探索するためにカードを捨てる”を持ちます。あなたはどちらかを行えますが、両方は行えません。なぜなら、一旦どちらかの方法でカードをプレイすると、もはやそれは手札には存在しないからです。

カードをプレイする場合は大抵、以下の行動のうち一つを行うことが求められます。

- **明かす ( Reveal )** : 手札からカードを明かしてから、手札に戻す。
- **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く。カードのパワーは、カードが捨てられるまで機能する。
- **捨てる ( Discard )** : あなたのデッキの横の捨て札の山に表向きに置く。
- **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く。
- **埋める ( Bury )** : キャラクター・カードの下に置く ( 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す ( そのカードを失う )。

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に、通常、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実施のみ可能です。

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。中にもど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。

## 戦略: 常に探索すべきなのか?

祝福 ( Blessing ) デッキは、秒読みのタイマーであり、とても厳格なものです - より多くの探索はより多くの成功に繋がりますが、あなたのジェットを冷やして、一息つくこともできます。

その理由の一つは、あなたのキャラクター・デッキの状態かも知れません。もし、あなたのデッキが心細くなっている場合、薬屋や寺院で自らを回復させることは賢い対応です。

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。あなたがウサギの巣穴で悪者を見つけてそれを一時的に閉鎖するために誰かを必要とする丁度そのとき、モンスターを見つけ出して全ての計画を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得るための時間とって下さい。

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」と言った直後に発生します。

## カードへの遭遇

あなたがカードに遭遇 ( Encounter ) した場合、あなたが一人だけが一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、各ステップに関係したカードのプレイか、パワーの起動 ( Activate ) 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、チェックを試みる間、一人のプレイヤーは1つ以上の祝福 ( 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、こ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下さい。

**カードの回避 ( Evade , オプション).** 遭遇しているカードを回避 ( Evade ) するパワーカードをあなたが持っている場合、あなたは直ちにそのカードを ( ロケーション・ ) デッキに戻してシャッフルすることができます。それは、敗北、勝利のどちらでもなく、遭遇はそこで終わります。

**もし、必要であれば、遭遇の前に起こるどんな効果 ( Any Effects ) でも適用して下さい。**

**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す ( Try to Acquire ) ことができます。それが災厄 ( Bane ) の場合、その打倒を試す ( Try to Defeat ) 必要があります。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。

**必要な場合、次のチェックを行う.** もし、リチャージのチェックに恩恵 ( Boon ) をプレイしたり、その災厄 ( Bane ) を倒すために二回目のチェックが要求されたりなど、別のチェックが要求されている場合は、直ちにそれを解決 ( Resolve ) して下さい。そう言った全ての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。

**必要な場合、遭遇の後に発生する効果を適用する.** チェックの成否を問わず、これを行って下さい。このタイミングで、チェックにより惹き起こされたような効果についても対処して下さい。例えば、Ezrenがチェックの間に神秘属性 ( Arcane Trait ) のスペルをプレイしていたなら、彼は、自分のデッキの一番上のカードを確認することを認めるパワー ( 能力 ) を今使うことができます。

**遭遇の解決.** もしあなたが災厄 ( Bane ) を倒すために要求



されたチェックを全て成功した場合、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、口ケーシヨン・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。

## チェックを試みる

あなたは、ゲームをプレイする間に何回も、新しい武器 ( Weapon ) を獲得する、モンスターを倒すといった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と、そのチェックの難易度が示されています。カードの獲得に成功した場合はあなたの手札に加えます。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、大抵は災厄を口ケーシヨン・デッキに戻してシャッフルします。災厄を倒すのに失敗した場合、あなたはダメージを被ります。

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、それから難易度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、一つ例外があります：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、同じ口ケーシヨ

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、パワーの起動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回より多く一つのパワーを発動することはできないことを覚えておいて下さい。

**使うダイスの決定** スキルを特定してチェックを要求するカード、あるいは、チェックの試みにあなたが使用できるスキルです。打倒 ( Defeat ) やカードの獲得 ( 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、あなたはチェックにこれらからどれか一つを使用します。

大部分のモンスターとバリアー ( 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、戦闘チェックの試みの際にどのスキルを使うのか示されています。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 ) が近接戦 ( Melee ) スキルを使用します ( チェックで使用するカードの一部には、あなたのスキルを使わないものもあります。それらは代わりに、口ールする必要のあるダイスやその結果について指定しています )。

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。この行動では、あなたが使用すると ( 置き換えて ) 定義したスキルで、カード1枚だけのプレイかパワー1つだけの使用ができます。これを行うためにカードをプレイしたら、そのチェックにカードの属性を加えます。例えば、戦闘において武器 ( Weapon ) のロングソード+1を明かした ( Reveal ) 場合、チェックにソード ( Sword )、近接戦 ( Melee )、スラッシング ( Slash )、マジック ( Magic ) を属性に加えます。( これは、あなたにスキルを付与するのとは違います。例えば、スベルの「聖なる光 ( Holy Light )」は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。) たとえ、あなたがチェックのために示されたスキルをどれも持っていないとしても、それで

もあなたは、チェックを試みることができます(リチャージを試みようとしている場合を除く)が、ダイスは1d4になります。

**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。他のチェックでの難易度は、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。それに、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“導き(Guidance)”“スペルをプレイする際には、神聖(Divine)属性をチェックに加えないで下さい。

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、レンジド(Ranged)属性を付加する武器(Weapon)をプレイした場合、レンジド戦闘チェックとして数えます。

**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より低くなることはありません。

**必要な場合、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。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:** Seoni は饒舌(Glibness)呪文に遭遇した。獲得のチェックは、知性(Intelligence)、神秘(Arcane)、知恵(Wisdom)、神聖(Divine)6とある。Seoniは神秘を選択した。彼女のキャラクター・カードには、神秘スキルはカリスマ(Charisma)・ダイスを使用し、d12+2と記載されている。彼女のロールは、3+2で結果5となり、スペル獲得の要求に1足りなかった。残念なことに、スペルは破棄(Banish)された。

次のターン、Kyraはゴーストに遭遇した。ゴーストの打倒には、戦闘(Combat)12か知恵(Wisdom)か神秘(Arcane)8の2種類のチェックを選択できる。Kyraは、強さ(Strength)を戦闘チェックの試みに使うこともできたが、代わりに神秘を選択した。彼女のキャラクター・カードには、神秘(Arcane)

スキルには知恵 ( Wisdom ) ダイスを使用し、d12+2 と記載されている。さらに、彼女はゴーストの持つ不死 ( Undead ) 属性のモンスターに対して魔法属性 ( Magic Trait ) 1d8 を与えるパワーを持っている。そこで彼女は 1d12+2+1d8 をロールし、結果は 14 であった。この結果は、ゴーストの難易度を大きく上回っている。ゴーストのパワーには、“打倒チェックに魔法属性がなかった場合は倒せない”とあるが、彼女のパワーには魔法属性が付与されているため、ゴーストは破棄された。

## ダメージを受ける

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、被ったダメージを軽減したり、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。

## 調査と探索

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、また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。

## カードの召還と追加

時々、あなたは、カードを召還 ( Summon ) してそれに遭遇しろ、あるいはデッキにカードを追加しろと指示されます。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還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。この召還されたコピーは、遭遇の終了に合わせて消失 ( Ceases to Exist ) します。召還されたカードは、他のカードの召還の原因とはなりません。

召還されたカードに対して、避けたり解決したりする全てのチェックの後、特に指定のない限りカードは破棄 ( Banish ) されます。もし効果が、複数のキャラクターに召還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、召還されたカードが悪者 ( Villain ) が手先 ( Henchman ) だった場合、それを倒してもロケーションを閉鎖したり、シナリオに勝利したりすることを認める訳ではありません。 - これらのカードのどんな説明も無視します。召還され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。

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、それを追加し、残りをボックスに戻します。

あなたの遭遇のためにカードがカードを召還した場合、これは新たな遭遇として扱い、適切なタイミングで“遭遇前”、“遭遇後”のパワーを発動します。例えば、ロケーションの兵舎 ( Garrison ) は、あなたが遭遇したモンスターを、あなたと同じロケーションにいるキャラクターが戦う分まで召還します。もし、それがヘル・ハウンドであれば、遭遇の後、

そのロケーションにいる全てのキャラクターに、1 火炎 ( Fire ) ダメージを与えますし、その火炎ダメージは、各ヘル・ハウンドに遭遇する都度被ります。召還されたカードへの遭遇を終わらせた後、元の遭遇カードの解決を続けます。

## ロケーションの閉鎖

あなたは、いくつかの方法でロケーションを閉鎖 ( Close ) することができます。大抵は、そのロケーション・デッキの手下 ( Henchmen ) を倒した後や、ロケーション・デッキのカードがなくなった後に、ロケーションを閉鎖する機会を得ます。

あなたが、機会があっ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、大抵、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、あるだけの悪党 ( villains ) を抜き出し、その他のカードを破棄します。あなたが抜き出した悪党がそっくりそのままそのロケーション・デッキとなり、そのロケーションは閉鎖されません - 少なくともあなたは既にどこに悪党がいるのかが分かっている訳ですが！もし、悪党が一人も見つからない場合、“永続的に閉じる場合の効果 ( When Permanently Closed effect ) ”を適用し、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、悪党は、そのロケーションに逃げるができなくなります。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、遭遇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 )。

**例:** Harskはロケーション・デッキ “山頂 ( Mountain Peak ) ”の最後のカードを獲得した。彼は、ロケーションの閉鎖を試み

ることができる。山頂の“閉鎖する場合 ( When Closing ) ”セクションには、“Harskは、知恵 ( Wisdom ) が生き残り ( Survival ) 6 チェック”と記載されており、Harskは生き残り ( Survival ) を選択した。彼のキャラクター・カードに、彼の生き残り ( Survival ) スキルは、知恵 ( Wisdom ) d6 +2 とある。

Harskの出目は5で合計7となり、山頂を閉鎖するためにカードをひっくり返した。

## 死

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キャラクター・カードの下に置きます。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てしまいます。

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。

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、“The Hook Mountain Massacre”アドベンチャーを始めたなら、基本属性の制限を無視し、代わりに基本 ( Basic ) セットに入ったカードと“Character Add-On Deck”に入ったどのカードで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・デッキからのカードも使えます。

## 戦略: 利己的であるべきか?

ゲームを通じて、友達は助けを求めましょう。物乞いをするために土下座さえするかも知れません。

それでもあなたは“いやだ”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、Kyraが別のキャラクターを回復させるために探索を諦めるなど、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下さい。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。

しかしながら、多くの人々はそうはせず、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、成長します。あなたの選択が、キャラクターがゴールで成功するかどうかを決定します。もし、あなたが、友達に判断を任せってしまった場合、あなたはNo.1を求められません。( 訳に自信なし )

## ルール: カードの配布

任意 ( random ) のカード ( cards ) を選べ ( choose ) と指示があった場合は、いつでも、あなたが引く先のカード ( cards ) をシャッフルして、その一番上から引いて下さい。

特定の枚数のカードで何かするよう指示されている場合で、必要な枚数のカードがない場合は、そこにあるだけの枚数を使って下さい。例えば、デッキからカードを4枚引けとあり3枚だけしかない場合には、カードを3枚引いて下さい ( これに関係なく、あなたのデッキから何枚かのカードの取り除く必要があり、それが十分でない場合には、あなたのキャラクターは死亡します。あなたが祝福 ( Blessing ) デッキから何枚かもカードを取り除く必要があり、それが十分でない場合には、あなたはシナリオに敗北します )。

## 戦略: 先読みをすべきかどうか?

Harsk、Seelahyaや占い ( Augury ) のようなカードにより、ロケーション・デッキのカードに遭遇する前に、あなたはそれを見ることが出来ます。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。占いのようなカードは、悪党をデッキの底に立ち往生させ、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 ) を倒したり、恩恵 ( Boon ) を獲得したり、どちらのカードに代わりにでもなります。見つけたものに実際は対処できないのであれば、それを見つけるだけ無駄です。( 訳に自信なし )

## カード・タイプ

*冒険の戦利品はあなたのものだ!*

*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!ここであなたは世界の不思議を知ることになる。*

## 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する必要がある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。

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・カード

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。各ロケーション・カードの表面には以下の特徴があります。

**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。

**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 ) を倒した後か、ロケーション・デッキのカードが尽きた後に、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。

## キャラクター・カード (キャラクター, 役割, およびトークン)

キャラクター・カードの詳細を参照

## 恩恵カード (武器, 呪文, 防具, アイテム, 仲間, 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 )** : 影響の多くは、影響のためにカードの属性を使います。例えば、あるモンスターは、突き刺し ( Piercing ) 属性の武器 ( 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、カードを破棄します。あなたは、ロケーション・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** : 恩恵 ( Boon ) には特別なルールが存在します。通常、カードに複数のパワーが示されている場合、そのどれも行えます。しかし、手札から抜けるような方法でカードをプレイした場合には、パワーを一つだけしか発動 ( trigger ) できません。例えば、カードに「ダイスを足すためか、ロ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、両方ではできません。

**リチャージ** : ここでは、あなたがカードをプレイした後、リチャージする ( カードをあなたのデッキの一番下に入れる ) 状況を説明します。それは大概カードに記載があり、そうでない場合にはカードを捨てる ( Discard ) ことが要求されます。大抵、リチャージにはスキル・チェックが求められます。あなたが、リチャージのチェックのために示されたスキルを一つも持っていない場合には、カードのリチャージを試みることはできません。あなたが別のチェックを試みている間であれば、リチャージできる恩恵 ( Boon ) をプレイし、カードのリチャージを試みる前に現在のチェックを解決して下さい。この間、恩恵は ( 手札、デッキ、捨て札の山、あるいはその他のどこかにあるのではなく ) “プレイ中” となります。( このチェックは、あなたがカードをプレイした後にのみ適用します。 — カードのパワーが、そのカードのプレイの環境として、それをリチャージするよう指示していてチェックの指示がない場合は、リチャージするのにチェックを試みる必要はありません。 ) あなたは、カードを捨てることを強制されているとき、ダメージを被ることの一部としてカードを捨てる時、ターンの最後に手札を初期化 ( リセット ) する

ときには、リチャージできません。

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、あなたがどうなのか、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が示されています。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しない場合、あなたは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、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。

**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。

**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) は口ク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。

**祝福:** 祝福 (Blessing) カードは、しばしば、どの口クションであっても、あなたを含めて任意のプレイヤーによるチェックの試みに、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、Lemが、強さ (Strength) : d4+1で力のチェックをするなら、神の祝福 (Blessing of the Gods) はd4を加えます。

## 災厄カード (悪人, 手下, モンスター, そしてバリアー)

災厄 (Bane) は、それを倒すか、さもなければ苦しい結果を被るカードです。バリアー (Barrier) とモンスターは、口クション・デッキからランダムに現れますし、同時に大抵のシナリオでは、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 (Henchmen) はタイプ“バリアー (Barrier)”でバリアー (Barrier) 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。ゴブリン属性の災厄 (Bane) は、特定のシナリオでは、倒すのがより難しくなります。

**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。

**パワー (Powers):** あなたが災厄 (Bane) に遭遇した際の特別ルールが示されます。

## 手下

手下 ( Henchmen ) は、災厄 ( Bane ) の特別なタイプです。あなたは、ロケーションを探索した際に手下 ( Henchmen ) に遭遇します。そして、ロケーションのいくつかは、それを閉鎖 ( Close ) するために、異なったタイプの手下 ( Henchmen ) を召喚して倒すことを要求します。

ロケーション・デッキの手下 ( Henchmen ) を倒した場合、あなたは直ちに、そのロケーションの“閉鎖する際 ( When Closing ) ”の要求事項を成し遂げることで、そのロケーションの閉鎖を試みることができます。

いくつかのカードは、プレイに一時的に、特定の手下 ( Henchmen ) カードを召喚します。この召喚された手下 ( Henchmen ) は、ロケーション・デッキから来た訳ではありませんので、倒してもロケーションを閉鎖することはできません。

## 戦略: 危険を探し出さねばならないのか?

あなたが冒険しているとき、あなたは好きなところに行けます。しかし、全てのロケーションが、同じ訳ではありません。

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ましょう。一般的な戦略としては、最初に“ポジティブ”なロケーションをクリアします。“アカデミー ( Academy ) ”は、あなたに、度々再探索させることで、実際的に、あなたがそれを閉鎖することを助けます。しかし、その戦略では、あなたが最も痛手を受ける“ネガティブ”なロケーションを放置しています。あなたは、初期の“ガード・タワー ( Guard Tower ) ”ではおそらく“盗賊 ( Bandits ) ”に対処できますが、ゲーム後半では、非常に悩ましいことになります。

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。あなたが、あなたの命を守るための生き残りチェックに成功できない場合、“Woods”のポジティブな効果に関わらず、そこには近づかないで下さい。あなたがそこを閉鎖できなかった場合、手下 ( Henchmen ) が突然現われ、全てのデッキを使い切りやり直すことになりかねません。

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。(この部分は訳せず)  
これら以外は同様のため、より多くの探索はより多くの楽しみを生みます。

## 戦略: 使わない恩恵を獲得すべきか?

一言で云えば、“当然”。少なくとも、ヒル・ジャイアント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、もう一つの理由として、あなたの仲間の冒険者が、それを欲しがるかも知れません。

これは、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。それで、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。タイムリーなランデブーは、しばしば悪人 ( Villains ) の最後を綴ります。

キャラクターが、自ら得意とするタイプの恩恵 ( Boon ) を獲得することは、勿論、とても簡単です。あなたが、ロケーション・デッキを覗くことが遭遇を避けることができるなら、あなたは他のプレイヤーに「このデッキに君がたぶん欲しいものを見つけたよ」と伝えてあげて下さい。そうすれば、彼女はそれを得るのみ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。

## 戦略: デッキを使い切るべきか?

Seelah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、はるかに多くを打倒させ、必要なものを獲得させますが、対価が伴います。あなたは自殺するかも知れません。

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、ターンの最後にカードを何枚引かなければならないかを失念したことにより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。リチャージできるカードをプレイできるのであれば、たとえプレイできるとしても、長期的には、残しておいた方



が良いでしょう。プレイする価値がありますから。カードを増やさないうちに捨てることは、とても辛いことです。

## 悪人との遭遇

大抵のシナリオには、プレイヤーが最後に戦う最強の災厄 ( 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。これは、彼ら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ことを意味します。

**開いたロケーションを一時的に閉じることを試みる。** プレイヤーが、悪人 ( Villains ) に遭遇した場合、他のロケーションにいる各プレイヤーはただちに、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 ) はこのターン、そこに逃げ込むことはできません。“一時的にロケーションを閉鎖する”ことは、“ロケーションを閉鎖 ( 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、直ちにそのロケーションは開いた状態に戻ります。

プレイヤーは、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、追加の悪人 ( Villains ) がいない場合には、全てのカードを破棄し、ロケーション・カードを裏返して下さい。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。デッキに悪人 ( Villains ) が残っていた場合には、残っていた

悪人 ( Villains ) 意外のカードを破棄し、悪人 ( 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 ( Villains ) はそこに逃げ込めません。

**悪人が逃げるか確認する。** 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 ( Villains ) は逃げます。悪人が倒されたら、開いたロケーションの数を数え、そこから1を引き、箱からその数だけ任意の祝福 ( Blessing ) を引いて下さい。悪人 ( Villains ) をこの祝福と一緒にシャッフルし、各ロケーションに一枚ずつ配った上で、そのロケーション・デッキをシャッフルして下さい。悪人を倒せなかった場合にも、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、今遭遇したものを含めて、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:** LemとMerisielは、“Black Fang’s Dungeon”にいます。Lemは“Throne Room”、Merisielは“Desecrated Vault”にいて、“Temple”と“Shrine to Lamashtu”はどちらも開いています。Merisielのターンに彼女は“Black Fang”に遭遇しました！Lemは、“Throne Room”を一時的に閉鎖する機会を得て、外交6のチェックで簡単に成功しました。それからMerisielは遭遇で“Black Fang”を倒し、“Desecrated Vault”の全てのカードを破棄しました。しかし、“Temple”と“Shrine to Lamashtu”は開いているため、“Black Fang”はそのどちらかに逃げ込みます。Merisielのプレイヤーは、“Black Fang”と、箱から1枚任意に引いた祝福 ( Blessing ) を合わせた2枚を、2つの開いたロケーションに伏せて配りシャッフルしました。“Throne Room”はLemが一時的に閉鎖したので除外されます。“Black Fang”の狩りは続きます！

### 戦略: 祝福を貯めておくべきか?

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、同時にその両方を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“我々の

ターンを犠牲にしてしまうのでは?”と思い悩んでしょう。

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 ) を探し出す必要性より、その剣の方が必要ですか? リスク対報酬の分析は、ここでは非常に複雑です。

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。少なくとももしれがなくなるまで。

## シナリオの後

さあ、冒険の時は過ぎ去った。宿屋に戻って、傷を癒し、見つけ出した宝を分配しよう。今のうちに休息しよう。ルーンロードの策謀はそう長くは中断してはいないだろうから。

## シナリオの、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。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。キャラクターは、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、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。

## ゲームの間で

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・カードのしたに埋めた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。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持っているなら、デッキの再構築の際、あなたのデッキには他に2つのアイテムが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。  
“Hook Mountain Massacre”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 ( Basic ) 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 ( Basic ) 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なら、再度使う必要が生じるまで、以前のキャラクター・デッキのカードと箱に戻したカードを記録しておくことが良いでしょう。

## ルール: 自らのカードを作成する

あなたは、自らのストーリー・カードを作成することができます—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カード・リストには15枚のカードを持ち、スキルは1d4と1d12を超えず、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。

## 戦略: ソロ・プレイへのアドバイス

ソロ・プレイは、とりわけ、あなたが、他のプレイヤー達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・プレイに向いて居るわけではありません。例えば、Lemは、他のキャラクターを助けるのに非常に長けていますが—他のキャラクターがいなければ、さほど有用ではありません。Ezren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。これに反して、Merisielは、彼女のロケ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。

## プレイの例

エドとモニカは、“Pathfinder Adventure Card Game”の“Black Fang’s Dungeon”の3回目のセッションをプレイするために座っている。エドは、強力な魔法使いのEzrenを選び、モニカはローグのMerisielをプレイする。ロケーションと祝福 ( Blessing ) デッキを構築した後、エドとモニカは、二人のキャラクターを、ロケーション“謁見の間 ( Throne Room )”から一緒に開始することにして、トークン・カードを“謁見の間”の側に置いた。両プレイヤーは開始時の手札を引いたが、モニカの手札には、Merisielの優遇 ( favored ) されるカード・タイプであるアイテム・カードが含まれていなかったため、彼女は手札を全て捨て引き直した。今回は、アイテムの“Blast Stone”を引いたため、彼女は新しい手札を保持して、捨てた手札をデッキに戻してシャッフルした。

エドは、祝福 ( Blessing ) デッキを進めてプレイを開始し、Ezrenに「謁見の間」を探索させることにした。彼が一番上のカードをめくると、それは獲得に知性 ( Intelligence ) が神秘 ( Arcane ) チェック 4を要求する呪文「酸の矢 ( Acid Arrow )」だった。エドはキャラクター・カードを見て、Ezrenの知性スキル d12より神秘 ( Arcane ) スキル d12+2の方が良いことを確認した。エドはダイスで7を出したので、2を加えて合計9となり、難易度を上回った。エドは、「酸の矢」を手札に加えた。Ezrenは、魔法属性 ( Magic Trait ) を用いてカードを獲得したため、Ezrenに直ちに再探索を認める彼の特殊能力が発動された。エドは、口ケーション・デッキの次のカードをめくり、「Ancient Skeleton henchman」を発見した。モニカとエドは、手下 ( Henchmen ) を倒すことによって「謁見の間」が閉鎖でき、これがシナリオの達成とゲームの勝利に一歩近づくことを知っているため、興奮した。

このシナリオの特別ルールは、「Ancient Skeleton henchmanにキャラクターが遭遇した場合、この口ケーションにいる他の各プレイヤーは、Ancient Skeleton henchmanを召還して遭遇しなければならない」である。これは、Merisielも同様に遭遇しなければならないことを意味するが、Merisielは、彼女に遭遇を避けることを認めるパワーを保有しているため、悩まず、即座にAncient Skeleton henchmanを破棄した。

Ancient Skeleton を倒すために、Ezrenは、戦闘チェックを試みなければならない。エドは、彼が獲得したばかりの呪文「酸の矢」をプレイすることを選んだ。これにより、彼は、チェックで、d12+2に2d4を加えた神秘ダイスを振る。チェックの難易度は8であり、エドは彼の成功を完璧なものにしたかったため、モニカは、チェックにもう一つ1d4を加えるために「Blast Stone」をプレイした。エドは、1d12と3d4のダイスを集めて振り、出目の合計は12となり、2を加えて ( 神秘スキルの+2 ) 結果は14となった。エドは、彼の「酸の矢」のリチャージを試みることができる。カードには、神秘 ( Arcane ) 6チェックに成功とあり、彼はd12+2を振り結果は9となった。彼はカードを自らのデッキの一番下に入れた。呪文「酸の矢」のプレイは、もう一つのEzrenのパワー、「神秘属性 ( Arcane Trait ) で呪文をプレイした後、自分のキャラクター・デッキの一番上のカードを確認し、それが呪文であれば手札に追加する」を発動する。一番上のカードは呪文「浮遊 ( Levitate )」であったため、彼はそれを手札に加えた。Ezrenがチェックに成功し、「Ancient Skeleton」を倒したこと

は、素晴らしいことである。エドは「Ancient Skeleton」を破棄した。

エドは、今や直に謁見の間の閉鎖を試みることができる。それには彼は、難易度 6のカリスマが交渉チェックを試みなければならない。Ezrenは、交渉スキルを保有しておらず、カリスマ・ダイスがぎりぎり 6であるため、この確率では納得できなかった。モニカは、友達が助けを必要としているのを見て、Ezrenのカリスマ・チェックに「神の祝福 ( Blessing of the Gods )」をプレイした。モニカは手札に2枚の祝福 ( Blessing ) を持っていたが、一回の特定のチェックにはタイプ毎にカード1枚しかプレイできないため、彼女は2枚目の祝福は今後のために保持した。エドは、Ezrenのカリスマ・ダイスに1d6を、祝福に1d6を振り、出目は丁度6だった。謁見の間は今や閉鎖され、EzrenとMerisielは、Black Fang's Dungeonの打倒に向けて1歩近づいた。

しかしながら、エドはまだ一つ問題を抱えている。彼は、2枚カードを得たが1枚しかプレイしていないため、今、彼が手札を初期化 ( リセット ) すると、彼の手札サイズ ( Hand Size ) 6までカードを捨てる必要がある。代わりに、彼は、「穢された地下納骨堂 ( Desecrated Vault )」に移動するために、彼の新しい呪文「浮遊」をプレイした。浮遊には、リチャージ・ロール 6が必要であり、出目は5であったため、それを捨て札にした。彼は呪文をプレイしたため、彼のパワーは彼のデッキの一番上のカードを確認させ、それは「写本」だった。それは呪文ではないため、彼はそれをデッキに戻し、ターンをモニカに渡した。Black Fangでの日々は過ぎていく！

## キャラクター

### 基本セット

#### エズレン, ウィザード

エズレンの才能は、呪文 ( Spell ) を唱えることにあります。彼は、多くの呪文を得て、それらを素早く手札に入れることができます。また、これは、アドベンチャーの終りに至る前に、彼のカードが尽きてしまうかも知れないことも意味します。また、彼は、祝福 ( Blessing ) を持たないため、何人かの同盟者 ( ally ) を獲得するか、彼が再探索することを可能にする何らかの魔法を見つけられない限り、多くを探索することはできません。

#### ハースク, レンジャー

ハースクは、彼が別の場所にいる限り、誰もが欲しがる友人です。レンジド・ウェポンは彼に最適で、遠距離から火矢を打つ能力は、多くの戦闘の流れを逆転できます。彼は、また、前もって脅威を探ることができ、彼に投げつけられるものは何にでも耐えられるため、危険な口ケーションでも力を発揮します。

キラ, クレリック

誰もが助けを求めてキラの下に走ります。彼女は回復呪文 ( Spell ) なしに回復することができますが、それは彼女の探索を妨げます。彼女は、祝福 ( Blessing ) をボーナス・ダイスのために使うのか、再探索のために使うのか、両者のバランスを探らなければなりません。彼女は、また、良い戦闘員であり、既に死んでいる者を殺そうとするときに輝きます。

レム, バード

他の誰もが専門化 ( Specialize ) する中で、レムは全てをしたいと欲しています。彼はよろず屋であり、大抵の挑戦に対処できる能力を持ちます。彼は、彼らが後押しを必要とするキャラクターであるのか、あるいは、彼の仲間になりたがっている同盟者であるかに関わらず、友達を作ることに長けています。彼は、全ての呪文 ( Spell ) を効果的に利用できるただ一人のキャラクターであるため、できる限り多くの呪文を拾わなければなりません。

メリシール, ローグ

彼女が単独にいるとき、スニークしたメリシールは、彼女自身の致死性を高めるために、カードを焼き尽くす力を持ちます。彼女は、まさに何でも取り除くことができます。-もし不注意であれば自分自身を含めて- 彼女は、自衛本能で彼女のボーナス・ダメージを練る必要があります。彼女は、バリアー ( Barrier ) の除去に秀でており、自らが望まない戦いを行うべきではありません。

シオニ, ソーサラー

シオニは、ものを吹き飛ばします。彼女は、手元に呪文 ( Spell ) がなかったとしても、いつでも、出会った非友好的な者にファイア・ブラストを発動することができます。彼女は、スタート時には多くの呪文を持ちませんが、彼女には起爆力があるため、彼女の呪文は攻撃呪文だけであるとは限りません。そして、彼女は常に呪文をリチャージできるため、

頻繁に得ることができます。

ヴァレロス, ファイター

ヴァレロスは、武器 ( Weapon ) でいっぱいです。大抵のキャラクターは、その最も強力な効果のために武器 ( Weapon ) を捨てなければなりません、ヴァレロスは、さっと彼のデッキに戻せます。これは、彼がダメージを被ることや、欲しいカードを得るためにカードを捨てることを、恐れるべきではないことを意味します。ヴァレロスは、彼のカードを大切にしておくより、どんどん使うときの方が効果的です。

## キャラクター・アドオン・デッキ

アミリ, バーバリアン

アミリは解体屋です。このゲームで最も強いキャラクターであり、彼女は、また致命的な憤怒を解放することも、彼女の物理的なチェックを増強するためにカードを投げることもできます。これは少々危険を伴いますが、アミリは、向こう見ずです。彼女は決して、いたくない場所であればどの場所であつても止められることはありません。バーバリアンは、部屋に入った際、望むときに出ることができます。

リニ, ドルイド

リニは、動物達に彼女の命令を実行させます。 — 大抵の人間より、誠実な犬の方が彼女によく仕えるでしょう。彼女はよいスペル・キャスターであり、キラの手がふさがっているなら、ヒーラーとしても活躍します。全てに失敗したとしても、彼女はまだ熊に変身して、彼女の強さ ( Strength ) が敏捷性 ( Dexterity ) を大きく引き上げる

サジャン, モンク

サジャンは、武器 ( Weapon ) , 武具 ( Armor ) , 呪文 ( Spell ) を全く持ちませんが、これは彼が戦闘員として劣っていることを意味する訳ではありません。彼は、素手による攻撃力を引き上げ、彼がしたいだけ多くを探索するために、祝福 ( Blessing ) をさらって回ります。彼の防御力不足は、彼を容易に困難に直面させますので、彼は不幸の牙を和らげるために、技能 ( Feats ) やアイテム ( Item ) を欲します。

シーラ, パラディン

シーラは、剣 ( Swords ) を装備でき、かつ呪文も同様に巧みに扱えます。そして、防御にも優れています。彼女は、祝福をダメージに変更でき、彼女の防具 ( Armors ) は大抵の急襲にも対処できます。シーラは、また、彼女が探索するロケーションを詳しく調べることができます。ただし、彼女に宝を掴むことは期待しないで下さい。彼女は打ち倒すべき悪人を探しているのです。

## 気に留めておくべき事柄

あなたが別のカード・ゲーム、ボード・ゲーム、あるいは口ールプレイング・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 Roleplaying 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、あなたが気に留めておくことが望ましい指針です。

カードは言ったことを行う。それが遭遇したときであれ、プレイしたときであれ、カードを読んで下さい。そして、カードが言うことは何であれ、それが意味をなした時点で、すぐ実行して下さい。何をするのはカードに言わせ、そこになような制限を押し付けしないで下さい。あなたは、デッキ・リストにないとしても防具 ( 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“チェック ( Check ) ”で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、カードの無いロケーション・デッキを調査 ( Examine ) するために、“悪の看破 ( Detect Evil ) ”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”なのかを言いますので、あなたはそれを、そのためにだけ使

えます。

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“チェック ( Check ) ”で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、カードの無いロケーション・デッキを調査 ( Examine ) するために、“悪の看破 ( Detect Evil ) ”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”かを言いますので、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することはできませんし、それらの事を行って失敗することもできません。サジャン ( Sajan ) がモンスターに遭遇した場合、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。キラ ( Kyra ) がグール ( Ghoul ) に遭遇した場合、シオニ ( Seoni ) 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。アミリ ( Amiri ) が古びた宝箱に遭遇した場合、Lini ( リニ ) は、それに対して“盗賊 ( Thieves ) ”道具を使えません。バレロス ( Valeros ) が“スパイ眼鏡 ( Spyglass ) ”に遭遇した場合、ハースク ( Harsk ) がそれを獲得するためのチェックを試みることはできません。エズレン ( Ezren ) が“サンドポイント大聖堂 ( Sandpoint Cathedral ) ”で手下 ( Henchman ) を倒した場合、シーラ ( Seelah ) がロケーションを閉鎖するために祝福 ( Blessing ) を捨て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、することを全部した後、

プレイされたことを忘れます。そのため、あなたが、遭遇の前に被るダメージを減らすためにアイテムを明かした (Reveal) 場合、あなたは、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、そのモンスターとの過去の遭遇において、あなたがしたどんなことをしたとしても、その影響を受けません。あなたが再探索 (Explore Again) にカードをプレイしたとしても、その後の探索で、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。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、特定の順番でおおくのことを行い、次のことを行う前に、それぞれのことを行い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始める前に、最初のチェックを終わらせて下さい。悪人 (Villain) が二つの連続した戦闘 (Combat) チェックを要求する場合、二つめを始める前に、最初のを終わらせて下さい。あなたが、最後のものを終わられるまで、新たなプロセスを開始してはいけません。(とは言うものの、ゲームが順番を特定していない場合には、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。ゴブリンの見張り番 (Goblin Warchanter) は、ゴブリン (Goblin) 属性を持ちますが、ゴブリン犬 (Goblin Dog) は、名前に“Goblin”を含みますが、ゴブリン属性を持ちません。回復薬 (Potion of Healing) は、それが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。

魔法の看破 (Detect Magic) は、“探索 (Explore)”の語句を使いませんので、あなたが探索できないそのときに、あなたはそれをプレイできます。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。** カードがもう一

つダイスを加える場合は、あなたに与えられるものの全ては、一つのダイスです。それは、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ときに、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) チェックに強さ (Strength) ダイスを加えるために長弓 (Longbow) をプレイした場合、ダイスを2つ加えるためにゴラムの祝福 (Blessing of Gorum) をプレイしようとすることはできません。なぜなら、あなたは強さ (Strength) チェックを試みていないからです。ただ、ダイスを得て下さい。

**抽象化を許容する。** しばしば、あなたが想い描く物語が、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、バニップ (Bunyip) は、雑貨屋で遭遇が発生します。鉄菱 (Caltrop) は、彼らの足には肉がついていないにも関わらず、古代の骸骨 (Ancient Skeleton) に対して効果を発揮します。ハースク (Harsk) は、山頂 (Mountain Peak) から地下牢の深層 (Deeper Dungeons) に、クロスボーを射ることができます。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に、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。

2014/09/12 和訳追加、一部誤字修正

2014/09/11 和訳追加

Paizo, Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Publishing,

LLC. Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Beginner Box, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2013 Paizo Publishing, LLC. Printed in USA.