

<p><b>PIRATE HUNTING [BARRIER]</b></p> <p>船1枚をランダムに召喚し遭遇するか、君が船に乗っていないならモンスター1枚をランダムに召喚し遭遇する。 召喚されたカードを除去できなかったなら、このバリアをこの場所に表で置いておく。その横に召喚されたカードも置く。この場所のキャラクターはそれぞれの手番、最初の遭遇としてこれと遭遇する。召喚されたカードを除去できたなら、それを破棄し、このバリアも破棄される。</p>	<p><b>TREASURE HUNT</b></p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。 それぞれのキャラクターは、このバリアの除去を試みてよい。それぞれのキャラクターは何枚かの仲間をリチャージし、リチャージした枚数分、その者が行うこの判定に1d4を加える。成功したキャラクターは箱からアイテム1枚をランダムに手札に加える。そしてこのバリアを破棄する。</p>	<p><b>AMBUSH</b></p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。 除去できたならば、君はただちに再度探索してもよい。 除去できなかったならば、この場所デッキを上からモンスターカードが見つかるまで調べ、それと遭遇し、君のそれぞれのダイスの出目は-1される。このカードを破棄し残りのカードはシャッフルする。</p>
<p><b>MAN OVERBOARD</b></p> <p>除去できなかったなら、このカードをランダムに選ばれたキャラクター1人の横にディスプレイする。このカードを除去するためには、そのキャラクターの手番開始時に7の Constitution か Fortitude 判定に成功しなければならない。成功できなかったら、そのキャラクターは自分のデッキの一番上を埋めなければならない。</p>	<p><b>BUCKET BRIGADE</b></p> <p>君は何枚かの仲間をリチャージしてよい；枚数分、この除去判定に1d4を加える。この場所のキャラクターは、このバリアの除去判定を成功させるか、2の Fire ダメージを受ける。このバリアが除去されるか否かは君の判定に基づく。除去できなかったなら、このバリアをここに表で置いておく；この場所のキャラクターは自分の手番に、最初の遭遇としてこれと遭遇。この場所で君の手番を開始したなら、君たちの船は1の構造的ダメージを受ける。</p>	<p><b>DEAD MAN'S CHEST</b></p> <p>除去できたならば、武器1枚、アイテム1枚、呪文1枚をランダムに箱から君の手札に加える。  除去できなかったならば、君はこのバリアを破棄してもよい。</p>
<p><b>SKELETON [MONSTER]</b></p> <p>このモンスターに、精神(Mental)属性と、毒(Poison)属性は効かない。  Slashing か Piercing 属性でこのスケルトンを除去しようとする場合、難易度が3上昇する。</p>	<p><b>CROCODILE</b></p> <p>除去判定が Cold 属性を持つなら、1d6を加える。  除去できなかったならば、もしこのカードが場所から来たのなら、このカードをランダムに開かれた場所へ入れ、シャッフルする。</p>	<p><b>MERFOLK</b></p> <p>除去できなかったならば、この場所にいるそれぞれのキャラクターは7の Constitution か Fortitude 判定を成功させるか、自分のデッキの一番上を1枚埋める。</p>
<p><b>WATER ELEMENTAL</b></p> <p>このモンスターに、精神(Mental)属性と、毒(Poison)属性は効かない。  除去できなかったならば、君は他の場所へランダムに移動する。</p>	<p><b>CRAB SWARM</b></p> <p>君の場所のそれぞれのキャラクターは、Crab Swarm を召喚し遭遇する。キャラクターが Crab Swarm を除去できる場合、ダイスを振り直し、二度目の結果を採用する。このカードを除去できたかできなかったかは、君の結果を基本とする。</p>	<p><b>DRAUGR</b></p> <p>このモンスターに、精神(Mental)属性と、毒(Poison)属性は効かない。  遭遇前、7の Constitution か Fortitude 判定を成功させるか、君の手札1枚をランダムに埋める。</p>
<p><b>MARINE</b></p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。  この除去判定に Swashbuckling 属性があるならば、Marine からのダメージは2上昇する。</p>	<p><b>COMOZANT WYRD</b></p> <p>このモンスターに、Cold、Electricity、Poison 属性は効かない。このモンスターからのダメージは全て Electricity ダメージとなる。  この除去判定に Magic 属性がないなら、Comozant Wyrd は除去されない。</p>	<p><b>KURU</b></p> <p>除去できなかったならば、Kuru からのダメージは無く、代わりに君の手札を1枚ランダムに埋める。</p>
<p><b>SALTWATER OGRE</b></p> <p>除去できなかったならば、Saltwater Ogre は君の場所の君以外のキャラクターそれぞれに1の戦闘ダメージを与える。</p>	<p><b>SHACKLES PIRATE</b></p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。  この除去判定に Swashbuckling 属性があるなら、1d4を加える。</p>	<p><b>SHACKLED SORCERER</b></p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。  君の行動前、Shackled Sorcerer は君に1の Fire ダメージを与える。 君の行動後、Shackled Sorcerer は君たちの船に1の構造的ダメージを与える。</p>
<p><b>CURE [SPELL]</b></p> <p>このカードを公開し、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札置場から1d4+1のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。その後、このカードを捨てる。このカードのプレイ後、君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら8の Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p><b>ARCANE ARMOR</b></p> <p>このカードを捨て、君への戦闘ダメージを2まで軽減する。たとえ君がこの判定時に他の呪文をプレイしていても、このカードをプレイしてもよい。 このカードのプレイ後、君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら4の Arcane 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p><b>ARCANE ARMOR</b></p> <p>このカードを捨て、君への戦闘ダメージを2まで軽減する。たとえ君がこの判定時に他の呪文をプレイしていても、このカードをプレイしてもよい。 このカードのプレイ後、君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら4の Arcane 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>
<p><b>INFLECT</b></p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを捨て、魔法属性攻撃として Divine ダイス+1d6を使う。このカードのプレイ後、もし君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら6の Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p><b>FIREBLADE</b></p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを捨て、君の Divine スキル+2d4を使う。 このカードのプレイ後、もし君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら8の Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p><b>INSTANT ARMOR</b></p> <p>いずれかの判定で ARMOR がプレイされている時、このカードを捨て、その ARMOR を捨てたり、埋めたり、破棄したりする代わりにリチャージする。このカードのプレイ後、君が Divine か Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら5の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>
<p><b>PHANTASMAL MINION</b></p> <p>このカードを捨て、いずれかの場所の他のキャラクターにカード1枚を渡す。 このカードを捨て、君の場所の他のキャラクターが君にカード1枚を渡すことを許す。 このカードのプレイ後、君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら6の Arcane 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p><b>FROSTBITE</b></p> <p>君のモンスターを除去する戦闘判定のため、このカードをディスプレイし、君の Arcane か Divine スキル+1d6を使う。ディスプレイしている間、そのモンスターからのダメージは1軽減される。遭遇の終了時、君が Divine か Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら7の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p><b>BUOYANCY</b></p> <p>このカードを捨て、君の場所の一番下のカードを調べ、それをこの場所の一番上に置く。  このカードのプレイ後、君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら5の Arcane 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>

<p>CUTLASS [WEAPON]</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、<b>Strength</b> か <b>Melee</b> スキル+1d6を使う；さらにこのカードを捨て、追加の+1d8をしてもよい。武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は4上がる。</p>	<p>CUTLASS+1</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、<b>Strength</b> か <b>Melee</b> スキル+1d6+1を使う；さらにこのカードを捨て、追加の+1d8をしてもよい。武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は4上がる。</p>	<p>RAPIER</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、<b>Strength</b> か <b>Melee</b> スキル+2d4を使う；さらにこのカードを捨て、追加の+1d4をしてもよい。武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は4上がる。</p>
<p>LONG SWORD</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、<b>Strength</b> か <b>Melee</b> スキル+1d8を使う；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6をしてもよい。武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は4上がる。</p>	<p>BOARDING AXE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、<b>Strength</b> か <b>Melee</b> スキル+1d6を使う；その災厄カードが <b>Pirate</b> 属性を持つならば、追加の+1d6。さらにこのカードを捨て、追加の+1d4をしてもよい。武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は4上がる。</p>	<p>BOARDING PIKE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、<b>Strength</b> か <b>Melee</b> スキル+1d8を使う；君が船上にいるならば、追加の+1d4。この戦闘判定に失敗した場合、このカードを捨て、結果を無視しダイスを振りなおしてもよい。振りなおした結果を使用しなければならない。</p>
<p>PISTOL</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、<b>Dexterity</b> か <b>Ranged</b> スキル+1d6を使う；さらにこのカードを埋め、追加の+1d10をしてもよい。カードを埋めないのなら、1d6を振る。武器に熟練しているならば1d12を振る。1-2ならば、このカードを君のデッキに入れシャッフルする。</p>	<p>PISTOL+1</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、<b>Dexterity</b> か <b>Ranged</b> スキル+1d6+1を使う；さらにこのカードを埋め、追加の+1d10をしてもよい。カードを埋めないのなら、1d6を振る。武器に熟練しているならば1d12を振る。1ならば、このカードを君のデッキに入れシャッフルする。</p>	<p>HARPOON</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、<b>Dexterity</b> か <b>Ranged</b> スキル+1d6を使う。その災厄カードが <b>Aquatic</b> 属性を持つならば、追加の+1d8。君が武器に熟練しており、<b>VILLAIN</b> ではないモンスターの除去に失敗したならば、君はそのモンスターが来た場所の一番上にそれを戻してもよい。</p>
<p>POTION OF HEALING [ITEM→]</p> <p>このカードを破棄し、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札置き場から1d4のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。</p>	<p>POTION OF LUCUBRATION</p> <p>このカードを破棄し、君の場所にいるキャラクター1人の <b>Craft</b> 判定を成功させる。</p>	<p>POTION OF LUCUBRATION</p> <p>このカードを破棄し、君の場所にいるキャラクター1人の <b>Craft</b> 判定を成功させる。</p>
<p>POWDER HORN</p> <p>このカードを捨て、君のデッキから <b>Firearm</b> 属性の武器1枚を探して君の手札に加え、デッキをシャッフルする。このカードのプレイ後、8の <b>Craft</b> 判定に成功すれば、このカードを捨てる代わりにリチャージする。</p>	<p>NOXIOUS BOMB</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを破棄し君の <b>Dexterity</b> か <b>Ranged</b> スキル+2d6を使う。さらに別のカード1枚を捨て、君の <b>Craft</b> スキルを追加してもよい；このカードをプレイした後、9の <b>Craft</b> 判定に成功したら、このカードを捨てる代わりにリチャージする。</p>	<p>NOXIOUS BOMB</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを破棄し君の <b>Dexterity</b> か <b>Ranged</b> スキル+2d6を使う。さらに別のカード1枚を捨て、君の <b>Craft</b> スキルを追加してもよい；このカードをプレイした後、9の <b>Craft</b> 判定に成功したら、このカードを捨てる代わりにリチャージする。</p>
<p>RUM BOTTLE</p> <p>このカードを捨て、君の場所のキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターの <b>Pirate</b> 属性を持つ仲間を取得する判定に1d10を加える。このカードのプレイ後、7の <b>Survival</b> 判定に成功すれば、捨てる代わりにリチャージする。このカードを破棄し、<b>Task</b> 属性のバリアーを除去する。</p>	<p>TOT FLASK</p> <p>君が <b>Alchemical</b> が <b>Liquid</b> 属性のアイテムをそのパワーのために破棄する時、このカードを公開し、そのアイテムを破棄する代わりに埋める。このカードを捨て、君のデッキから <b>Liquid</b> 属性のアイテムを探して君の手札に加え、デッキをシャッフルする。このカードのプレイ後、9の <b>Craft</b> 判定に成功すれば、このカードを捨てる代わりにリチャージする。</p>	<p>EYE PATCH</p> <p>このカードをリチャージし、君の仲間を取得する判定、船や災厄カードを除去する判定に1d4と <b>Swashbuckling</b> 属性を追加する。もしくは、それが <b>Pirate</b> 属性を持つなら1d8。</p>
<p>ALCHEMIST'S FIRE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを破棄し君の <b>Dexterity</b> か <b>Ranged</b> スキル+2d6を使う。さらに別のカード1枚を捨て、君の <b>Craft</b> スキルを追加してもよい；このカードをプレイした後、9の <b>Craft</b> 判定に成功したら、このカードを捨てる代わりにリチャージする。</p>	<p>BLAST STONE</p> <p>このカードを破棄し、君がいる場所のキャラクターが試みた戦闘判定に+1d4する。</p>	<p>CHAIN MAIL [ARMOR]</p> <p>このカードをリチャージし、君への2までの戦闘ダメージを軽減する。 このカードを破棄し、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める。</p>
<p>LEATHER ARMOR</p> <p>このカードをリチャージし、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。 このカードを破棄し、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める。</p>	<p>CLOTH ARMOR</p> <p>このカードを取得した時、君はカード1枚を引いてもよい。 このカードを破棄し、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める。</p>	<p>MAGIC CHAIN SHIRT</p> <p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージを1まで軽減する。その判定が <b>Swashbuckling</b> 属性を持つなら3まで軽減する。このカードを破棄し、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める。君が軽装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。</p>

カード貼り付け済み

PACG\_SKULL&SHACKLES Character Add-On 和訳シール

WOODEN ARMOR	CURE [SPELL]	CURE [SPELL]
<p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージを1まで軽減する。その判定が <b>Swashbuckling</b> 属性を持つなら2まで軽減する。</p> <p>このカードを破棄し、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する：軽装鎧 (Light armors) に熟練しているなら、代わりに埋める。</p>	<p>このカードを公開し、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札置場から1d4+1のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。その後、このカードを捨てる。このカードのプレイ後、君が <b>Divine</b> スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら8の <b>Divine</b> 判定に成功：リチャージしてよい。失敗：捨てる。</p>	<p>このカードを公開し、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札置場から1d4+1のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。その後、このカードを捨てる。このカードのプレイ後、君が <b>Divine</b> スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。持っているなら8の <b>Divine</b> 判定に成功：リチャージしてよい。失敗：捨てる。</p>
CHARM ANIMAL [spell]	TURTLE [ALLY]	TURTLE
<p>このカードを埋め、箱から君の手札に <b>Animal</b> 属性の仲間を1枚加える。</p> <p>君が <b>Divine</b> か <b>Arcane</b> スキルを持っていないなら、プレイ後、このカードを破棄する。</p>	<p>このカードを公開し、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>このカードを公開し、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>
BESMARAN PRIEST	CARVER	DWARF CAIMAN
<p>このカードをリチャージし、<b>Wisdom</b> か <b>Charisma</b> を使用する、君の非戦闘判定に1d6を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の非戦闘判定に <b>Swashbuckling</b> 属性を加える。</p>	<p>このカードを捨て君の <b>Craft</b> 判定に1d8を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の戦闘判定に <b>Swashbuckling</b> 属性を加える。</p>	<p>このカードを公開し、君の <b>Stealth</b> か <b>Fortitude</b> 判定に1d6を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>
SAILOR	OLD SALT	JOSEPH"JACK"SCRIMSHAW
<p>このカードを捨て、君が船上にいる時の君の判定に1d4を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の戦闘ではない判定に <b>Swashbuckling</b> 属性を加える。</p>	<p>このカードをリチャージし、現在のシナリオのアドベンチャーデッキ No. を君の判定に加える (最少でも1)。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>このカードを公開し、君の <b>Craft</b> 判定に1d10を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の戦闘判定に <b>Swashbuckling</b> 属性を加える。</p>
FOX	LOOKOUT	SNOW LEOPARD
<p>このカードをリチャージし、いずれかの <b>Intelligence</b> か <b>Wisdom</b> 判定に1d4を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>このカードを公開し、いずれかの <b>Perception</b> 判定に1d6を加える。</p> <p>このカードをリチャージし、君の場所の一番上を調べる。</p>	<p>このカードをリチャージし、いずれかの戦闘判定に1d4を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>
CAPTAIN	MASTER-AT-ARMS	DOLPHIN
<p>このカードを公開するとともに他のカードをリチャージし、<b>Constitution</b> か <b>Intelligence</b> を使用する君の非戦闘判定に1d6を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の非戦闘判定に <b>Swashbuckling</b> 属性を加える。</p>	<p>このカードをリチャージし、君の <b>Melee</b> 戦闘判定に1d4、もしくは君が船上にいるなら1d6を加える。この判定で君が <b>Melee</b> 属性を持つ武器をプレイした時、その判定は <b>Finesse</b> 属性を得る。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の戦闘判定に <b>Swashbuckling</b> 属性を加える。</p>	<p>このカードを埋め、<b>Aquatic</b> 属性を持つモンスターを除去する戦闘判定に1d6を加える。君が船上にいるなら、埋める代わりにこのカードを君のデッキの上に置く。</p> <p>このカードをリチャージし、いずれかの場所の一番下のカードを調べる。</p>
ACOLYTE	DODO	DODO
<p>このカードをリチャージし、君の <b>Arcane</b> と <b>Divine</b> 判定に1d4を加える。</p> <p>このカードをリチャージし、<b>Magic</b> 属性を持つカードをリチャージする際の判定に、1d6を加える。</p>	<p>このカードを破棄し、<b>Animal</b> 属性を持つ <b>ALLY</b> を取得する君の判定を成功させる。</p> <p>このカードを捨て、君の場所の一番上を調べる。それが <b>MONSTER</b> ではないなら、そのデッキの一番下に入れる。その後、君の場所を探索してもよい。</p>	<p>このカードを破棄し、<b>Animal</b> 属性を持つ <b>ALLY</b> を取得する君の判定を成功させる。</p> <p>このカードを捨て、君の場所の一番上を調べる。それが <b>MONSTER</b> ではないなら、そのデッキの一番下に入れる。その後、君の場所を探索してもよい。</p>
QUARTERMASTER	DECKHAND	PARROT
<p>このカードをリチャージし、恩恵カードを取得する君の判定に1d4、それが <b>WEAPON</b>、<b>ARMOR</b>、<b>ITEM</b> なら1d8を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の戦闘ではない判定に <b>Swashbuckling</b> 属性を加える。</p>	<p>このカードをリチャージし、<b>Strength</b> か <b>Dexterity</b> を使用する、君の非戦闘判定に1d6を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の戦闘判定に <b>Swashbuckling</b> 属性を加える。</p>	<p>君が4以下の差で判定に失敗するならば、その結果を無視しリロールするために、このカードを埋めてもよい。君はリロール後の結果を使用しなければならない。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>

BLESSING OF SIVANAH

このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを1つ加える。  
 このカードを捨て、IntelligenceかCharismaを使用する、いずれかの非戦闘判定にダイスを2つ加える。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 このカードのプレイ後、祝福デッキ捨て札置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。

BLESSING OF THE GODS

このカードと遭遇した場合、君は自動的にこれを取得する。  
 このカードを捨て、1つの判定にダイスを1つ追加する。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 祝福デッキ捨て札置場の一番上のカードと同じパワーをもっているかのように、このカードを扱ってもよい。

BLESSING OF THE GODS

このカードと遭遇した場合、君は自動的にこれを取得する。  
 このカードを捨て、1つの判定にダイスを1つ追加する。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 祝福デッキ捨て札置場の一番上のカードと同じパワーをもっているかのように、このカードを扱ってもよい。

BLESSING OF THE GODS

このカードと遭遇した場合、君は自動的にこれを取得する。  
 このカードを捨て、1つの判定にダイスを1つ追加する。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 祝福デッキ捨て札置場の一番上のカードと同じパワーをもっているかのように、このカードを扱ってもよい。

BLESSING OF THE GODS

このカードと遭遇した場合、君は自動的にこれを取得する。  
 このカードを捨て、1つの判定にダイスを1つ追加する。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 祝福デッキ捨て札置場の一番上のカードと同じパワーをもっているかのように、このカードを扱ってもよい。

BLESSING OF THE GODS

このカードと遭遇した場合、君は自動的にこれを取得する。  
 このカードを捨て、1つの判定にダイスを1つ追加する。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 祝福デッキ捨て札置場の一番上のカードと同じパワーをもっているかのように、このカードを扱ってもよい。

BLESSING OF CAYDEN CAILEAN

このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを1つ加える。  
 このカードを捨て、StrengthかConstitutionを使用する、いずれかの非戦闘判定にダイスを2つ加える。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 このカードのプレイ後、祝福デッキ捨て札置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。

BLESSING OF ABADAR

このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを1つ加える。  
 このカードを捨て、BARRIERを除去するいずれかの判定にダイスを2つ加える。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 このカードのプレイ後、祝福デッキ捨て札置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。

BLESSING OF ACHAEKEK

このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを1つ加える。  
 このカードを捨て、VILLAINやHENCHMANを除去するいずれかの判定にダイスを2つ加える。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 このカードのプレイ後、祝福デッキ捨て札置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。

BLESSING OF ERASTIL

このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを1つ加える。  
 このカードを捨て、Dexterityを使用するいずれかの戦闘判定にダイスを2つ加える。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 このカードのプレイ後、祝福デッキ捨て札置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。

BLESSING OF GOZREH

このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを1つ加える。  
 このカードを捨て、場所を閉鎖するいずれかの判定にダイスを2つ加える。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 このカードのプレイ後、祝福デッキ捨て札置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。

BLESSING OF GORUM

このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを1つ加える。  
 このカードを捨て、strengthを使用するいずれかの戦闘判定にダイスを2つ加える。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 このカードのプレイ後、祝福デッキ捨て札置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。

BLESSING OF MILANI

このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを1つ加える。  
 このカードを捨て、DexterityかWisdomを使用する、いずれかの非戦闘判定にダイスを2つ加える。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 このカードのプレイ後、祝福デッキ捨て札置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。

BLESSING OF PHARASMA

このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを1つ加える。  
 いずれかの判定中に呪文がプレイされている時、このカードを捨て、その判定にダイスを2つ加える。  
 このカードを捨て、君の場所を探索する。  
 このカードのプレイ後、祝福デッキ捨て札置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。