

<p>WERECROCODILE [MONSTER]</p> <p>君の行動前、祝福デッキの一番上が、Blessing of the Gods なら、除去難易度が5上昇する。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開かれた場所に入れ、シャッフルする。 この判定に Cold 属性を伴うならば、1d6 を加える。</p>	<p>WERECROCODILE</p> <p>君の行動前、祝福デッキの一番上が、Blessing of the Gods なら、除去難易度が5上昇する。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開かれた場所に入れ、シャッフルする。 この判定に Cold 属性を伴うならば、1d6 を加える。</p>	<p>WILL-O'-WISP</p> <p>Will-o'-Wisp からのダメージは全て Electricity 属性になる。 君は、Force 属性がない Attack 属性のスペルはプレイできない。 君の行動前、君は 10 の Wisdom 判定に成功しなければ、手札から 1d4 カードをリチャージする。</p>
<p>WILL-O'-WISP</p> <p>Will-o'-Wisp からのダメージは全て Electricity 属性になる。 君は、Force 属性がない Attack 属性のスペルはプレイできない。 君の行動前、君は 10 の Wisdom 判定に成功しなければ、手札から 1d4 カードをリチャージする。</p>	<p>BLOOD HAG</p> <p>Blood Hag からのダメージは全て Fire 属性となる。君が Blood Hag からダメージを与えられた時、ダメージとして仲間を最初に捨てなければならぬ(あるなら)。 君の行動前、8 の Arcane か Divine 判定に成功しなければ、Attack 属性の呪文をプレイできない。除去できたなら、Blood Hag は君の場所のそれぞれのキャラクターに3の FIRE ダメージを与える。</p>	<p>BLOOD HAG</p> <p>Blood Hag からのダメージは全て Fire 属性となる。君が Blood Hag からダメージを与えられた時、ダメージとして仲間を最初に捨てなければならぬ(あるなら)。 君の行動前、8 の Arcane か Divine 判定に成功しなければ、Attack 属性の呪文をプレイできない。除去できたなら、Blood Hag は君の場所のそれぞれのキャラクターに3の FIRE ダメージを与える。</p>
<p>CANNONEER</p> <p>Cannoneer から君に与えられる全てのダメージは、君の船に構造的ダメージとして与えられる。 君の行動前、Cannoneer は君の船に 1d4-1 の構造的ダメージを与える。 除去判定に、Swashbuckling 属性があるなら、1d8 を加える。</p>	<p>CANNONEER</p> <p>Cannoneer から君に与えられる全てのダメージは、君の船に構造的ダメージとして与えられる。 君の行動前、Cannoneer は君の船に 1d4-1 の構造的ダメージを与える。 この除去判定が、Swashbuckling 属性を伴うならば、1d8 を加える。</p>	<p>DARKFOREST ANEMONE</p> <p>このモンスターには Mental と 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毒属性になる。 君は 10 の Wisdom か Perception 判定に成功させこのモンスターを回避してもよい。 除去できなかったら、君は手札をリチャージし、このモンスターは来た場所のデッキの一番上に戻る。</p>
<p>DARKFOREST ANEMONE</p> <p>このモンスターには Mental と 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毒属性になる。 君は 10 の Wisdom か Perception 判定に成功させこのモンスターを回避してもよい。 除去できなかったら、君は手札をリチャージし、このモンスターは来た場所のデッキの一番上に戻る。</p>	<p>FEVER SEA MARAUDER</p> <p>君の行動後、除去判定に Swashbuckling 属性を伴うなら、遭遇後に君の捨て札置き場にある全てのアイテムを埋める。</p>	<p>FEVER SEA MARAUDER</p> <p>君の行動後、除去判定に Swashbuckling 属性を伴うなら、遭遇後に君の捨て札置き場にある全てのアイテムを埋める。</p>
<p>GIANT ANACONDA</p> <p>除去できなかったら、君のデッキの上から 1d4 枚カードを埋める : Giant Anaconda は来た場所のデッキの一番上に戻る。 この除去判定が Cold 属性を伴うならば、1d8 加える。</p>	<p>GIANT JELLYFISH</p> <p>Giant Jellyfish からの全てのダメージは Poison 属性になる。 この除去判定が Piercing か Slashing 属性を伴うならば、1d8 を加える。 このモンスターを難易度+4 以上で除去しなかったならば、このモンスターをランダムに開かれた場所に入れシャッフルする。これは除去されたものとしてカウントされる。</p>	<p>GIANT JELLYFISH</p> <p>Giant Jellyfish からの全てのダメージは Poison 属性になる。 この除去判定が Piercing か Slashing 属性を伴うならば、1d8 を加える。 このモンスターを難易度+4 以上で除去しなかったならば、このモンスターをランダムに開かれた場所に入れシャッフルする。これは除去されたものとしてカウントされる。</p>
<p>GREAT WHITE SHARK</p> <p>Great White Shark は回避できない。 除去できなかったなら、これが来た場所のデッキの一番上カードの下に、このカードを入れる。</p>	<p>GREAT WHITE SHARK</p> <p>Great White Shark は回避できない。 除去できなかったなら、これが来た場所のデッキの一番上カードの下に、このカードを入れる。</p>	<p>MANTICORE</p> <p>君の行動前、Manticore は 1d4+1 の Ranged 戦闘ダメージをランダムに選ばれたキャラクター 1 人に与える。</p>
<p>MANTICORE</p> <p>君の行動前、Manticore は 1d4+1 の Ranged 戦闘ダメージをランダムに選ばれたキャラクター 1 人に与える。</p>	<p>BLACKWATER CHARDA [HENCHMAN]</p> <p>Blackwater Charda には Cold と Poison ダメージは効かない。 君の行動前、Blackwater Charda は 1d4-1 の Cold ダメージを君に与える。 除去できたならば、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の開鎖を試みてよい。</p>	<p>FISHPORK</p> <p>Fishpork からの戦闘ダメージは君の場所にいるそれぞれのキャラクターに与えられる。この判定が Ranged 属性を伴うならば、それぞれのダイスの出目から 1 減らす。 除去できたなら、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の開鎖を試みてよい。 君の行動後、Fishpork は君の船に 1 の構造的ダメージを与える。</p>
<p>CRYPTIC RUNES</p> <p>除去できなかったなら、君のデッキの一番上を捨てる；この場所のそれぞれのキャラクターは 2d4 の Fire ダメージを受ける。 除去できたならば、この場所の上から 2 枚を調べ、任意の順番で戻す。それから、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の開鎖を試みてよい。</p>	<p>CRYPTIC RUNES</p> <p>除去できなかったなら、君のデッキの一番上を捨てる；この場所のそれぞれのキャラクターは 2d4 の Fire ダメージを受ける。 除去できたならば、この場所の上から 2 枚を調べ、任意の順番で戻す。それから、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の開鎖を試みてよい。</p>	<p>CRYPTIC RUNES</p> <p>除去できなかったなら、君のデッキの一番上を捨てる；この場所のそれぞれのキャラクターは 2d4 の Fire ダメージを受ける。 除去できたならば、この場所の上から 2 枚を調べ、任意の順番で戻す。それから、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の開鎖を試みてよい。</p>
<p>CRYPTIC RUNES</p> <p>除去できなかったなら、君のデッキの一番上を捨てる；この場所のそれぞれのキャラクターは 2d4 の Fire ダメージを受ける。 除去できたならば、この場所の上から 2 枚を調べ、任意の順番で戻す。それから、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の開鎖を試みてよい。</p>	<p>CRYPTIC RUNES</p> <p>除去できなかったなら、君のデッキの一番上を捨てる；この場所のそれぞれのキャラクターは 2d4 の Fire ダメージを受ける。 除去できたならば、この場所の上から 2 枚を調べ、任意の順番で戻す。それから、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の開鎖を試みてよい。</p>	<p>CRYPTIC RUNES</p> <p>除去できなかったなら、君のデッキの一番上を捨てる；この場所のそれぞれのキャラクターは 2d4 の Fire ダメージを受ける。 除去できたならば、この場所の上から 2 枚を調べ、任意の順番で戻す。それから、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の開鎖を試みてよい。</p>

<p>HURRICANE WINDS</p> <p>君は任意の枚数の仲間をリチャージしてよい；その枚数毎に、このバリアを除去する判定に 1d4 加える。 除去できなかったなら、Hurricane Winds は君の船に 1d4+1 の構造的ダメージを与える；このバリアをランダムに選んだ開かれた場所に入れてシャッフルする。 除去できたなら、君はただちにこの HENCH MAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>HURRICANE WINDS</p> <p>君は任意の枚数の仲間をリチャージしてよい；その枚数毎に、このバリアを除去する判定に 1d4 加える。 除去できなかったなら、Hurricane Winds は君の船に 1d4+1 の構造的ダメージを与える；このバリアをランダムに選んだ開かれた場所に入れてシャッフルする。 除去できたなら、君はただちにこの HENCH MAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>HURRICANE WINDS</p> <p>君は任意の枚数の仲間をリチャージしてよい；その枚数毎に、このバリアを除去する判定に 1d4 加える。 除去できなかったなら、Hurricane Winds は君の船に 1d4+1 の構造的ダメージを与える；このバリアをランダムに選んだ開かれた場所に入れてシャッフルする。 除去できたなら、君はただちにこの HENCH MAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
<p>HURRICANE WINDS</p> <p>君は任意の枚数の仲間をリチャージしてよい；その枚数毎に、このバリアを除去する判定に 1d4 加える。 除去できなかったなら、Hurricane Winds は君の船に 1d4+1 の構造的ダメージを与える；このバリアをランダムに選んだ開かれた場所に入れてシャッフルする。 除去できたなら、君はただちにこの HENCH MAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>HURRICANE WINDS</p> <p>君は任意の枚数の仲間をリチャージしてよい；その枚数毎に、このバリアを除去する判定に 1d4 加える。 除去できなかったなら、Hurricane Winds は君の船に 1d4+1 の構造的ダメージを与える；このバリアをランダムに選んだ開かれた場所に入れてシャッフルする。 除去できたなら、君はただちにこの HENCH MAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>HURRICANE WINDS</p> <p>君は任意の枚数の仲間をリチャージしてよい；その枚数毎に、このバリアを除去する判定に 1d4 加える。 除去できなかったなら、Hurricane Winds は君の船に 1d4+1 の構造的ダメージを与える；このバリアをランダムに選んだ開かれた場所に入れてシャッフルする。 除去できたなら、君はただちにこの HENCH MAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
<p>GILES HALMIS</p> <p>君の行動前、Giles Halmis は君に Ranged 戦闘ダメージ 1 か、君のキャラクターが Human 属性なら 3 を与える。 君のキャラクターが Human 属性なら、この除去難易度は 3 上昇する。 除去できたならば、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>JALHAZAR'S CURSE</p> <p>除去できなかったなら、このカードを君のキャラクターカードの横にディスプレイする。ディスプレイされている間、君の判定のそれぞれのダイスの目から 1 減らす。Pirate か Captain 属性の災厄カードを君が除去したなら、このカードを破棄する。</p>	<p>LIGHTNING ELEMENTAL</p> <p>Lightning Elemental には、Electricity、Mental、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 属性になる。 除去できなかったなら、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは 1d4 の Electricity 属性のダメージを受ける。 除去できたならば、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
<p>ORMANDAR</p> <p>Ormandar は回避できない。 君の行動前、君の場所のランダムに選ばれたキャラクター 1 人は、Hammerhead Shark を召喚し遭遇する。 除去できたならば、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。 君の行動後、君の場所のランダムに選ばれたキャラクター 1 人は、Hammerhead Shark を召喚し遭遇する。</p>	<p>SHIMERAEE</p> <p>Shimerae からのダメージは全て Poison 属性になる。 この遭遇の間、君の場所の他のキャラクター達は、カードやパワーを使えない。 除去できたならば、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>VAKARLA THE WRECKER</p> <p>君の行動前、Vakarla the Wrecker は君の船に 4 の構造的ダメージを与える。キャラクター達は、これらのダメージを軽減するためにカードを捨てる代わりに、リチャージしてもよい。 除去できたならば、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
<p>DOWAGER QUEEN [SHIP]</p> <p>君は、Aristocrat か Captain 属性のあるカードをリチャージしたなら、このカードを除去する判定に、3 加える。 WHEN COMMANDING THIS SHIP 君は祝福デッキからカードを 1 枚捨て、仲間をプレイしているいずれかの君の判定に、1d12 を加える。</p>	<p>KRAKEN</p> <p>Kraken を除去する君の判定で振る、それぞれのダイスが君の Strength ダイスより大きいなら、それらを君の Strength ダイスに置き換える；この判定のために使われたスキルは影響を受けない。 WHEN COMMANDING THIS SHIP この船への構造的ダメージを 2 まで軽減。 君は祝福デッキから 1 枚カードを捨て、君の Strength 判定に 1d12 を加える。</p>	<p>SANBALOT</p> <p>君の行動前、この場所のそれぞれのキャラクターは 1d4-1 の Ranged 戦闘ダメージを受ける。 WHEN COMMANDING THIS SHIP この船は、下に略奪品を 3 枚までしか蓄えられない。君がそれ以上蓄えようとする時、それらを無視する。 君の手番開始時、祝福デッキから 1d4 枚を捨て、この船の下の略奪品をランダムに 1 枚、君の手札に加えてよい。</p>
<p>仲間を取得する君の判定難易度は 2 上昇する。</p>	<p>君の手番開始時、6 の Constitution か Fortitude 判定に成功しなければ、カードを 1d4 枚埋める。</p>	<p>君の手番の最初に、君は 1d4-1 の Ranged 戦闘ダメージを受ける。</p>
<p>HUMANBANE CROSSBOW+2 [WEAPON]</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+1d10+2 を使う。その災厄カードが Human 属性ならば、さらに 1d8 を加える。 君が武器に熟練しているなら、このカードを捨て、他の場所のいずれかの戦闘判定に 1d4+1 を加えてよい。それが Human 属性を持つ災厄カードを除去する判定なら、代わりに 1d8 を加えてよい。</p>	<p>MUSKET +2</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+1d10+2 を使う。さらに君がこのカードを埋めるなら、1d10 を加える。埋めないなら、君が武器に熟練している場合 1d12 を、そうでないなら 1d6 を振る。出た目が 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>NAVIGATOR MUSKET +1</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+1d10+1 を使う。さらに君がこのカードを埋めるなら、1d10 を加える。埋めないなら、君が武器に熟練している場合 1d12 を、そうでないなら 1d6 を振る。出た目が 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。 このカードを公開し、君の非戦闘判定の Wisdom か Perception 判定に 1d6 を加える。</p>
<p>SEABORNE TRIDENT+1</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、君の Strength か Melee スキル+1d8+1 を使う。さらに君がこのカードを捨てるなら、1d8 を加えてよい。 このカードを公開し、君の非戦闘判定の Constitution、Fortitude、Wisdom、Survival 判定に 1d4 を加える。</p>	<p>SHARPSHOOTER'S BLADE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、君の Strength か Melee スキル+1d4+1 を使う。 他の武器をプレイしている時、それが Fire arm 属性を持つなら、君はこのカードを公開し、戦闘判定に 1d4 と Magic 属性を加えてよい。</p>	<p>TRIDENT +2</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、君の Strength か Melee スキル +1d8+2 を使う。さらに君はこのカードを捨て 1d8 を加えてよい。</p>
<p>ANIMATE WATER (SPELL)</p> <p>このカードを捨て、Aquatic 属性を持つ災厄 1 枚に対する判定の難易度を 2d4 減らす。 このカードを捨て、Aquatic 属性を持つ災厄カードを回避する。 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。持っているなら、君は 12 の Arcane か Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>	<p>DIMENSION LEAP</p> <p>他のキャラクターがカードと遭遇した時、君はこのカードを捨て、君は、そのキャラクターの場所へ、あるいはそのキャラクターの場所から、移動してよい。 このカードのプレイ後、君が Arcane スキルも持っていないなら、このカードを破棄。持っているなら、12 の Arcane 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>	<p>DIMENSION LEAP</p> <p>他のキャラクターがカードと遭遇した時、君はこのカードを捨て、君は、そのキャラクターの場所へ、あるいはそのキャラクターの場所から、移動してよい。 このカードのプレイ後、君が Arcane スキルも持っていないなら、このカードを破棄。持っているなら、12 の Arcane 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>

<p>FREEZING SPHERE</p> <p>このカードをディスプレイする。ディスプレイされている間、君の戦闘判定のために、君は Arcane スキル+1d6+1 を使う。さらにこのカードを捨て、2d6+2 を加えてもよい。これはプレイされたスペルとしてカウントされる。君の手番終了時、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、君は 13 の Arcane 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>FREEZING SPHERE</p> <p>このカードをディスプレイする。ディスプレイされている間、君の戦闘判定のために、君は Arcane スキル+1d6+1 を使う。さらにこのカードを捨て、2d6+2 を加えてもよい。これはプレイされたスペルとしてカウントされる。君の手番終了時、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、君は 13 の Arcane 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>CANNONADE [BARRIER]</p> <p>この除去難易度は現在のシナリオのアドベンチャーデッキ番号分上昇する。</p> <p>除去できたなら、君の船は 2 の構造的ダメージを受ける。除去できなかったなら、君の船は 1d4+1 の構造的ダメージを受ける。</p>
<p>CANNONADE</p> <p>この除去難易度は現在のシナリオのアドベンチャーデッキ番号分上昇する。</p> <p>除去できたなら、君の船は 2 の構造的ダメージを受ける。除去できなかったなら、君の船は 1d4+1 の構造的ダメージを受ける。</p>	<p>JAGGED SHOALS</p> <p>君は仲間を何枚でもリチャージしてよい。リチャージした仲間につき、このバリアの除去判定に 1d4 を加える。</p> <p>除去できなかったなら、君の船は 1d4+1 の構造的ダメージを受ける。このバリアを表向きにこの場所に置いたままにする。この場所のキャラクターは、手番の際、最初の遭遇としてこのバリアと遭遇する。</p>	<p>JAGGED SHOALS</p> <p>君は仲間を何枚でもリチャージしてよい。リチャージした仲間につき、このバリアの除去判定に 1d4 を加える。</p> <p>除去できなかったなら、君の船は 1d4+1 の構造的ダメージを受ける。このバリアを表向きにこの場所に置いたままにする。この場所のキャラクターは、手番の際、最初の遭遇としてこのバリアと遭遇する。</p>
<p>WYVERE BLADE TRAP</p> <p>除去できなかったなら、君と君の場所にいるランダムに選ばれたキャラクター1人(居るなら)に 1d4 の Poison ダメージを受ける。</p>	<p>SANDBAR</p> <p>君の行動前、それぞれのキャラクターはこの場所に移動する。</p> <p>君は仲間を何枚でもリチャージしてよい。リチャージした仲間につき、このバリアの除去判定に 1d4 を加える。</p> <p>除去できなかったなら、君の船は 1d4 の構造的ダメージを受ける。このバリアを表向きにこの場所に置いたままにする。この場所のキャラクターは手番の際、最初の遭遇としてこれと遭遇する。これがデッキの上にある間、キャラクターはこの場所から移動できず、移動させられることもない。</p>	<p>SANDBAR</p> <p>君の行動前、それぞれのキャラクターはこの場所に移動する。</p> <p>君は仲間を何枚でもリチャージしてよい。リチャージした仲間につき、このバリアの除去判定に 1d4 を加える。</p> <p>除去できなかったなら、君の船は 1d4 の構造的ダメージを受ける。このバリアを表向きにこの場所に置いたままにする。この場所のキャラクターは手番の際、最初の遭遇としてこれと遭遇する。これがデッキの上にある間、キャラクターはこの場所から移動できず、移動させられることもない。</p>
<p>SKELETON CREW</p> <p>このカードを捨て、TASK 属性を持つバリアの除去判定を成功させる。</p> <p>このカードを捨て、船上のキャラクターによる非戦闘の Strength か Dexterity 判定に 1d6 を加える。</p> <p>このカードのプレイ後、君が Arcane か Divine スキルを持っていないならこのカードを破棄。持っているなら、9 の Arcane か Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>	<p>WALL OF FIRE</p> <p>君の手番に、このカードをディスプレイする。</p> <p>ディスプレイ中、君の戦闘判定のため、Arcane か Divine スキル+2d6 を使う。もしその災厄が Undead 属性ならば代わりに 2d10 を使う。モンスターと遭遇しているこの場所の他のキャラクター1人の戦闘判定に 2d4 と Fire 属性を加える。</p> <p>君の手番終了時、君が Arcane か Divine スキルを持っていないならこのカードを破棄。持っているなら、君は 13 の Arcane 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>BESMARAN VESTMENTS [ARMOR]</p> <p>君が船上にいるなら、このカードを公開し、君が Divine スキルを持っているなら、君の戦闘判定に 2 を、それ以外なら 1 を加えてよい。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；軽装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。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>
<p>FORTIFIED SHELL ARMOR</p> <p>このカードを公開し、君への戦闘ダメージを 2 まで軽減するか、君の Constitution か Fortitude 判定に 2 を加える。</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；重装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。君が重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>	<p>FORTIFIED SHELL ARMOR</p> <p>このカードを公開し、君への戦闘ダメージを 2 まで軽減するか、君の Constitution か Fortitude 判定に 2 を加える。</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；重装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。君が重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>	<p>BESMARAN VESTMENTS</p> <p>君が船上にいるなら、このカードを公開し、君が Divine スキルを持っているなら、君の戦闘判定に 2 を、それ以外なら 1 を加えてよい。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；軽装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。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>
<p>SNIPER'S STUDED LEATHER</p> <p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージ 2 まで軽減するか、君の Ranged 戦闘判定か、Perception 判定に 2 を加える。</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；軽装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。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>	<p>WILDERNESS STUDED LEATHER</p> <p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージ 2 まで軽減するか、君の非戦闘の Wisdom か Survival 判定に 2 を加える。</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；軽装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。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>	<p>SEA TYRANT'S PATCH [ITEM]</p> <p>このカードを公開し、仲間を獲得する君の判定に、1d6 と Swashbuckling 属性を加える。</p> <p>その仲間が Pirate 属性を持っているなら代わりに 2d6 を加える。</p> <p>このカードをリチャージし、災厄カードを除去する君の判定に、1d6 と Swashbuckling 属性を加える。それが Pirate 属性を持っているなら代わりに 2d6 を加える。</p>
<p>CRYSTAL OF HEALING HAND</p> <p>このカードを公開し、君の場所にいるキャラクター1人を選ぶ。対象の捨て札置き場から 1d4 枚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。それからこのカードを埋める。</p> <p>このカードをプレイ後、11 の Divine 判定に成功すれば、埋める代わりにリチャージする。</p>	<p>POTION OF FLYING</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人を選ぶ。そのキャラクターの手番なら、そのキャラクターは移動してよい。また自分の場所で探索をしてよい。移動制限は依然として適用される。</p>	<p>POTION OF FLYING</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人を選ぶ。そのキャラクターの手番なら、そのキャラクターは移動してよい。また自分の場所で探索をしてよい。移動制限は依然として適用される。</p>
<p>POTION OF THE OCEAN</p> <p>このカードを破棄し、君の場所の選ばれたキャラクター1人の、Aquatic 属性を持つ災厄カードの除去判定を成功させる。</p>	<p>POTION OF THE OCEAN</p> <p>このカードを破棄し、君の場所の選ばれたキャラクター1人の、Aquatic 属性を持つ災厄カードの除去判定を成功させる。</p>	<p>POWDER KEG 訳間違ってるかもよー</p> <p>戦闘判定に、君が Ranged 属性の武器をプレイしている時、このカードを破棄する。最大値を出したダイスと同じダイスをさらに振り、その値を結果に加える。追加で振ったダイスは、さらにダイスを加えることはない。</p>

<p>DINDREANN [ALLY]</p> <p>君の手番中、このカードを捨て、君の場所の一番上のカードを調べる。君はそれから君の場所を探索してもよい。</p>	<p>CORLAN</p> <p>このカードをリチャージし、いずれかの場所にいる他のキャラクターにカードを1枚与える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>HANEILIUS FITCH</p> <p>このカードを公開し、君の場所のキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターの捨て札から1枚選び、そのキャラクターのデッキに加えシャッフルする。それからこのカードをリチャージする。</p> <p>このカードをリチャージし、君の場所を探索する。君が船上にいるなら、君は探索の前に移動してもよい。</p>
<p>IMP</p> <p>このカードをリチャージし、カード1枚を引く。</p> <p>このカードを捨て、カードを2枚引く。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>MONKEY</p> <p>このカードを捨て、アイテムか武器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、君の場所を探索する。</p>	<p>MONKEY</p> <p>このカードを捨て、アイテムか武器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、君の場所を探索する。</p>
<p>PIERCE JERRELL</p> <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、Diplomacy 判定のためか、Task 属性を持つバリアーの除去判定のために、2d6 と Swashbuckling 属性を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。この探索の間、君の非戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>SLIP</p> <p>君の手番中で、このカードを捨て、君の場所デッキの一番上のカードを調べる。7 の Intelligence か Knowledge 判定に成功しない限り、そのカードをその場所デッキの一番下に置く。それから、君の場所を探索する。</p>	<p>TESSA FAIRWIND</p> <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、船上にいるキャラクター1人の試みる判定に、1d6 と Swashbuckling 属性を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。この探索の間、君の戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>
<p>JALHAZAR'S WHEEL [LOOT]</p> <p>このカードを公開し、TASK 属性を持つバリアーを除去する君の判定に 1d8 を加える。</p> <p>君の手番の終了時、君の船が難破していなければ、このカードをリチャージし、移動する。</p>	<p>PURATE'S FAVOR</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイス1つを加える。その判定が Swashbuckling 属性を持つなら、君はこの判定で他の祝福をプレイしてもよい。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。祝福デッキの一番上か、Blessing of The Gods か Blessing of Besmara なら、このカードを捨てる代わりに、リチャージしてよい。</p>	<p>LETTER OF MARQUE</p> <p>君の手番で場所を閉じたなら、このカードを埋める。祝福と LOOT 以外の恩恵カードのタイプを1つ選ぶ。そのタイプのカード 1d4+1 枚をランダムに選び、見ないでこの場所に加える。それから、君は探索する。</p>
<p>RING OF THE IRON SKULL</p> <p>このモンスターを難易度4以上の差で除去できたなら、このカードを公開し、君のいる場所デッキの一番上を調べる。</p>	<p>BLESSING OF KELIZANDRI [Blessing]</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイス1つを加える。</p> <p>このカードを捨て、Aquatic 属性を持つカードに対する、いずれかの判定にダイス2つを加える。</p> <p>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。</p>	<p>BLESSING OF KELIZANDRI</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイス1つを加える。</p> <p>このカードを捨て、Aquatic 属性を持つカードに対する、いずれかの判定にダイス2つを加える。</p> <p>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。</p>
<p>BLESSING OF KELIZANDRI</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイス1つを加える。</p> <p>このカードを捨て、Aquatic 属性を持つカードに対する、いずれかの判定にダイス2つを加える。</p> <p>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。</p>	<p>BLESSING OF KELIZANDRI</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイス1つを加える。</p> <p>このカードを捨て、Aquatic 属性を持つカードに対する、いずれかの判定にダイス2つを加える。</p> <p>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。</p>	<p>BLESSING OF KELIZANDRI</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイス1つを加える。</p> <p>このカードを捨て、Aquatic 属性を持つカードに対する、いずれかの判定にダイス2つを加える。</p> <p>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。</p>
<p>CAULKY TARROON [VILLAIN]</p> <p>君の行動前、Caulky Tarroon は君に1の Poison 属性のダメージを与える。これを除去する判定が Swashbuckling 属性を伴わないなら、君の場所にいるランダムに選ばれたキャラクター1人のデッキの一番上のカードを破壊する。</p> <p>“議論を終わらせるのに、肋骨の間のナイフ以上の確実な方法は無いわ” -Caulky Tarroon</p>	<p>MUNAREI</p> <p>Munarei からのダメージは全て軽減できない Mental ダメージになる。</p> <p>君の行動前、Munarei は君に 1d4-1 の Mental のダメージを与える。</p> <p>この除去判定を、3以上の差で失敗したなら、君のデッキの一番上のカードを埋める。</p>	<p>SARLIS</p> <p>Sarlis からのダメージは全て Force ダメージになる。</p> <p>君の行動前、Sarlis は君に 1d4-1 の Force ダメージを与える。</p> <p>この除去判定を、3以上の差で失敗したなら、君のデッキの一番上のカードを埋める。</p>
<p>SELISSA</p> <p>Selissa からのダメージは全て Poison ダメージになる。</p> <p>君の行動前、Selissa は君に 1d4-1 の Poison ダメージを与える。</p> <p>この除去判定を、3以上の差で失敗したなら、君のデッキの一番上のカードを埋める。</p>	<p>UTHIGGMARU</p> <p>遭遇前、君の場所の選ばれたキャラクター1人は、Blakwater(Henchman)を召喚し遭遇する。</p> <p>Uthiggmarru を除去するためには、祝福デッキの半分+10 の戦闘判定に成功しなければならない(端数切り上げ)。</p> <p>“人は尤もき深淵を混ぜ返すことに、慎重であるべきだ” -Uthiggmarru</p>	<p>ZARSKIA GALEMBAR</p> <p>君の戦闘判定の除去難易度は、開かれた場所の数だけ、上昇する。</p> <p>“知り過ぎた者たちに沈黙を。それを成しえた時、Peril Port の霧屋へ戻る。必要ならば、支払いと一緒に多くの毒を提供することができる。これを読んだ後、破壊すること。” -ZARSKIA GALEMBAR からの暗殺命令</p>

GOZREH'S FLOW [LOCATION]	JASPERLEAF APOTHECARY エラッタ済	SHAKSKIN REEF
<p>君の移動ステップ開始時、7のWisdomかSurvival判定に成功するか、この場所の全キャラクターは、ランダムに他の場所に移動する。それから君の移動ステップは終わる。</p> <p>WHEN CLOSING 7のWisdomかSurvival判定に成功</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、この場所の全キャラクターはランダムに他の1つの場所に移動する。</p>	<p>君の手番終了時、アイテム1枚をリチャージし、君の捨て札置き場からランダムにカード1枚を君のデッキに入れシャッフルしてよい。アイテムがLiquid属性ならカードを手札に加えてよい。</p> <p>WHEN CLOSING Shimerae(HENCHMAN)を召喚し、除去する。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、箱からランダムにアイテム3枚を引く。LiquidかAlchemical属性があるなら、それらを君の手札に加え、残りは箱に戻す。</p>	<p>君の手番開始時、この場所のそれぞれのキャラクターはHammerhead Shark(HENCHMAN)を召喚し、遭遇する。</p> <p>WHEN CLOSING 仲間を1枚破棄する</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。</p>
TENGU ROOKERY	WIDOWMAKER ISLE	
<p>君の手番の終了時、他の場所の一番上を調べてよい。</p> <p>WHEN CLOSING アイテムを1枚破棄する。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、君は君のデッキの一番上を調べてよい。それからそれをリチャージするか他のキャラクターに与えてもよい。</p>	<p>君の捨て札置き場の仲間ごとに、君の判定の難易度は、1上昇する。</p> <p>WHEN CLOSING Enemy Ship(HENCHMAN)を召喚、遭遇する。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、君は捨て札置き場の仲間を全てリチャージしてよい。</p>	
SPIES AMOMG US [SCENARIO]	THE BRINE BANSHEE'S GRAVE	SHORE LEAVE PORT PERIL
<p>君は、仲間の取得判定に失敗した時、その仲間は1のPoison属性ダメージを君に与える。君はCryptic Runes(HENCHMAN)を除去した時、このカードを下にそれを置く。このカードの下のそれぞれのCryptic Runesごとに、君のZarskiaを除去する判定に2を加える。</p>	<p>場所デッキを作った後に、それぞれにShipweck(HENCHMAN)を入れシャッフルする。君が探索したなら、君が手札をリセットする前、6のConstitutionかFortitude判定に成功しなければ、手札を1d4-1枚埋める。</p>	<p>君たちはバリアを除去した時、君は略奪品を1枚蓄える。</p> <p>君たちがこのシナリオのRewardを得た時、選ばれたキャラクター1人は、Pirate Council(VILLAIN)を召喚し遭遇する。これを除去できなかったなら、Letter of Marque(LOOT)を得る。</p>
BIZARRE LOVE TRIANGLE エラッタ済		
<p>君がVILLAINを除去できる時、その場所を調べる。その場所に、2枚の他のVILLAINがいるなら、対象のVILLAINは除去される。VILLAINが開かれた場所に逃げられない時、ランダムに選ばれた場所にそのVILLAINを入れシャッフルし、その場所を開ける。3枚のVILLAINが同じ場所にいる間、いずれかのVILLAINを除去したなら、このシナリオに勝利する。</p>		
THE FREE CAPTAINS' REGATTA		
<p>それぞれの場所デッキの中に、Enemy Ship(HENCHMAN)を入れてシャッフルする。君がEnemy Shipを除去したなら、その場所デッキの一番上にそれを置く。</p> <p>君の移動ステップ後、君は君の場所の一番上を調べてよい。それをシャッフルしてよい。祝福デッキが空になった時、君はそれぞれの場所の一番上を調べる。それらがEnemy Shipである場合のみ、君たちはこのシナリオに勝利する。</p>		