

PACG_SKULL&SHACKLES BASE SET 和訳シール

MERCHANTMAN [Ship→]	SHACKLES PIRATE SHIP	TRUEWIND
<p>WHEN ENCOUNTERING THIS SHIP 除去したならば、略奪品を蓄える時、略奪品テーブルを2回ロールし、結果を1つ選ぶ。</p> <p>WHEN COMMANDING THIS SHIP 略奪品のためのロールをする時、君は祝福デッキからカードを1枚捨て、代わりに、略奪品のカードタイプを選んでよい。</p>	<p>WHEN ENCOUNTERING THIS SHIP 君の除去判定がSwashbuckling属性を持つならば、1を加える。</p> <p>WHEN COMMANDING THIS SHIP 船を除去する君の判定がSwashbuckling属性を持つならば、祝福デッキのカードを1枚捨て、その判定に1d12を加えてよい。</p>	<p>WHEN ENCOUNTERING THIS SHIP 君はPirate属性の仲間(ALLY)を捨て、君の除去判定に2を加える。</p> <p>WHEN COMMANDING THIS SHIP 君は祝福デッキからカード1枚を捨て、君の捨て札置場のカード1枚をランダムにリチャージしてもよい。</p>
SEA CHANTY	WORMWOOD	DOMINATOR
<p>WHEN ENCOUNTERING THIS SHIP 君は仲間(ALLY)たちを公開してもよい；Sea Chantyを除去する君の判定に、公開した仲間ごとに3を加える。</p> <p>WHEN COMMANDING THIS SHIP 君は祝福デッキからカード1枚を捨て、恩恵カードを取得する君の判定に1d12を加える。</p>	<p>WHEN ENCOUNTERING THIS SHIP Wormwoodの除去難易度は、アドベンチャーデッキNO.の2倍分、上昇する。</p> <p>WHEN COMMANDING THIS SHIP 君は祝福デッキからカード1枚を捨て、船か災厄カードを除去する君の判定に1d12を加える。</p>	<p>WHEN ENCOUNTERING THIS SHIP Captain属性を持つカードがDominatorを召喚したならば、Dominatorを除去する君の判定の難易度は2上昇する。この船は強奪されない。</p> <p>WHEN COMMANDING THIS SHIP 君は祝福デッキからカード1枚を捨て、Task属性を持つバリアー(BARRIER)を除去する君の判定を自動成功させてもよい。</p>
船裏面		
MERCHANTMAN	SHACKLES PIRATE SHIP	TRUEWIND
<p>Pirate属性を持つ災厄カードの除去判定に君が失敗したならば、カードを1枚埋める。</p>	<p>君の船がダメージを受けた時、そのダメージに1を加える。</p>	<p>Pirate属性を持つ仲間(ALLY)の取得判定難易度は2上昇する。</p>
SEA CHANTY	WORMWOOD	DOMINATOR
<p>君の恩恵カードを取得する判定の難易度は1上昇する。</p>	<p>君の手番の開始時、このカードを破棄し、船Marchantmanに交換する。</p>	<p>君の全ての判定からSwashbuckling属性を取り除く。</p>
船裏面ここまで ※今まではBaneカード(モンスター、バリアー、HENCHMAN、VILLAIN)を「破滅」と訳していましたが、このセットから「災厄」と訳すことにしたよん〜		
ENEMY SHIP [HENCHMAN→]	ENEMY SHIP	ENEMY SHIP
<p>ランダムに船を1枚召喚し遭遇する。召喚された船を除去しなかったならば、このEnemy Shipカードは除去されない。</p> <p>召喚された船を除去できたならば、それを強奪してもよい。このEnemy Shipも除去され、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>ランダムに船を1枚召喚し遭遇する。召喚された船を除去しなかったならば、このEnemy Shipカードは除去されない。</p> <p>召喚された船を除去できたならば、それを強奪してもよい。このEnemy Shipも除去され、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>ランダムに船を1枚召喚し遭遇する。召喚された船を除去しなかったならば、このEnemy Shipカードは除去されない。</p> <p>召喚された船を除去できたならば、それを強奪してもよい。このEnemy Shipも除去され、君は、ただちにこのHENCHMANが来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
ENEMY SHIP	ENEMY SHIP	ENEMY SHIP
<p>ランダムに船を1枚召喚し遭遇する。召喚された船を除去しなかったならば、このEnemy Shipカードは除去されない。</p> <p>召喚された船を除去できたならば、それを強奪してもよい。このEnemy Shipも除去され、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>ランダムに船を1枚召喚し遭遇する。召喚された船を除去しなかったならば、このEnemy Shipカードは除去されない。</p> <p>召喚された船を除去できたならば、それを強奪してもよい。このEnemy Shipも除去され、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>ランダムに船を1枚召喚し遭遇する。召喚された船を除去しなかったならば、このEnemy Shipカードは除去されない。</p> <p>召喚された船を除去できたならば、それを強奪してもよい。このEnemy Shipも除去され、君は、ただちにこのHENCHMANが来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
BUCCANEER	BUCCANEER	BUCCANEER
<p>この除去難易度はアドベンチャーデッキNo.分上昇する。この除去判定にSwashbuckling属性がなければ、代わりにアドベンチャーデッキNo.を2回加える。</p> <p>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>この除去難易度はアドベンチャーデッキNo.分上昇する。この除去判定にSwashbuckling属性がなければ、代わりにアドベンチャーデッキNo.を2回加える。</p> <p>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>この除去難易度はアドベンチャーデッキNo.分上昇する。この除去判定にSwashbuckling属性がなければ、代わりにアドベンチャーデッキNo.を2回加える。</p> <p>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>
BUCCANEER	BUCCANEER	BUCCANEER
<p>この除去難易度はアドベンチャーデッキNo.分上昇する。この除去判定にSwashbuckling属性がなければ、代わりにアドベンチャーデッキNo.を2回加える。</p> <p>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>この除去難易度はアドベンチャーデッキNo.分上昇する。この除去判定にSwashbuckling属性がなければ、代わりにアドベンチャーデッキNo.を2回加える。</p> <p>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>この除去難易度はアドベンチャーデッキNo.分上昇する。この除去判定にSwashbuckling属性がなければ、代わりにアドベンチャーデッキNo.を2回加える。</p> <p>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>
HAMMERHEAD SHARK	HAMMERHEAD SHARK	HAMMERHEAD SHARK
<p>Hammeread Sharkは回避できない。</p> <p>この除去難易度はアドベンチャーデッキNo.分上昇する。</p> <p>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>Hammeread Sharkは回避できない。</p> <p>この除去難易度はアドベンチャーデッキNo.分上昇する。</p> <p>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>Hammeread Sharkは回避できない。</p> <p>この除去難易度はアドベンチャーデッキNo.分上昇する。</p> <p>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>

HAMMERHEAD SHARK

Hammeread Shark は回避できない。
この除去難易度はアドベンチャーデッキ No. 分上昇する。
除去できたならば、君はただちにこの HEN CHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。

HAMMERHEAD SHARK

Hammeread Shark は回避できない。
この除去難易度はアドベンチャーデッキ No. 分上昇する。
除去できたならば、君はただちにこの HEN CHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。

RUFFIAN

この除去難易度はアドベンチャーデッキ No. 分上昇する。
行動の後、君の除去判定に Swashbuckling 属性がなかったなら、君の捨て札置場からアイテム(ITEM)か武器(WEAPON)を1枚埋める。
除去できたならば、君はただちにこの HEN CHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。

RUFFIAN

この除去難易度はアドベンチャーデッキ No. 分上昇する。
行動の後、君の除去判定に Swashbuckling 属性がなかったなら、君の捨て札置場からアイテム(ITEM)か武器(WEAPON)を1枚埋める。
除去できたならば、君はただちにこの HEN CHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。

RUFFIAN

この除去難易度はアドベンチャーデッキ No. 分上昇する。
行動の後、君の除去判定に Swashbuckling 属性がなかったなら、君の捨て札置場からアイテム(ITEM)か武器(WEAPON)を1枚埋める。
除去できたならば、君はただちにこの HEN CHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。

RUFFIAN

この除去難易度はアドベンチャーデッキ No. 分上昇する。
行動の後、君の除去判定に Swashbuckling 属性がなかったなら、君の捨て札置場からアイテム(ITEM)か武器(WEAPON)を1枚埋める。
除去できたならば、君はただちにこの HEN CHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。

RUFFIAN

この除去難易度はアドベンチャーデッキ No. 分上昇する。
行動の後、君の除去判定に Swashbuckling 属性がなかったなら、君の捨て札置場からアイテム(ITEM)か武器(WEAPON)を1枚埋める。
除去できたならば、君はただちにこの HEN CHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。

HIRGENZOSK

君が Hirgenzosk の除去に失敗したなら、君にダメージを与えず、君たちの船に 1d6+1 の構造的ダメージを与える。
Hirgenzosk が除去されうる時、彼は除去されない。

ここから場所。AT THIS LOCATION は、スペースの都合上その表記を削除してあります

ALEHOUSE [LOCATION→]

君が仲間(ALLY)を取得した時、それをリチャージし、カードを1枚引いてもよい。
WHEN CLOSING
Ruffian(Henchman)を召還し、除去する。
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、君は君の捨て札置場から仲間を1枚リチャージしてもよい。

BEACH

君の手番開始時、君はカード1枚を捨て、君の捨て札置場のカード1枚をランダムにリチャージしてもよい。
WHEN CLOSING
この場所のそれぞれのキャラクターはカードを1枚埋める。
HEN PERMANENTLY CLOSING
閉鎖時、君は君の捨て札置場からアイテム(ITEM)カード1枚を君のデッキに入れシャッフルする。

CANNIBAL ISLE

君の手札のリセット後、仲間(ALLY)1枚を埋める。
WHEN CLOSING
6の Strength か Melee 判定に成功した時
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、埋めた君の仲間全てを手札に加える

COASTLINE

Pirate や Swashbuckling 属性の恩恵カードを取得したなら、直ちに追加探索してもよい。
WHEN CLOSING
6の Wisdom か Perception 判定を成功させるか、Pirate か Swashbuckling 属性1枚を破壊。
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、自分の捨て札置場から Pirate か Swashbuckling 属性のカード1枚リチャージしてもよい。

DOCKS

君の探索の後、君は仲間(ALLY)1枚をリチャージし、ただちに探索してもよい。
WHEN CLOSING
仲間1枚を埋める。
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、いずれかの場所の一番上を調べてもよい；それが恩恵カードなら、君の手札にそれを加える。

FESTHALL

君の判定が Swashbuckling 属性を持つなら、1d4を加える。
WHEN CLOSING
Buccaneer(henchman)を召喚し遭遇する。
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、8の Charisma か Diplomacy 判定に成功したら箱から仲間(ALLY)を2枚引く；1枚を選び君の手札に加え、もう1枚は戻す。

FLOATING SHIPYARD

船を修理する(Repair)君の判定に3を加える
WHEN CLOSING
8の Intelligence か Craft 判定に成功した時
WHEN PERMANENTLY CLOSED
君はカード1枚を埋め、君の船を修理してもよい。

FOG BANK

君がこの場所で調べるパワーを使うか、調べるカードをプレイした後、シャッフルする。
WHEN CLOSING
君の手札を全てリチャージする。リチャージする手札は1枚以上なければいけない。
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、閉鎖する時にリチャージした枚数分、カードを引く。

FRINGES OF THE EYE

バリア(BARRIER)の難易度は3上昇する。
WHEN CLOSING
ランダムに1枚バリアを召喚し除去する；除去失敗なら、この場所のそれぞれのキャラクターはランダムに選ばれた場所に移動する。
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、この場所に1d4枚のバリアと1d4枚の祝福(BLESSING)をランダムに見ないで加え、一番上のカードと遭遇する。

HARBOR

君が恩恵カードを取得した時、いずれかのキャラクター1人は別の場所に移動してもよい
WHEN CLOSING
開かれた場所1つを選ぶ。君の手札から恩恵カード1枚をその場所へ入れシャッフルする
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、君は別の場所のキャラクター1人にカードを1枚渡してもよい。

HOLY ISLE

君の探索中に君が祝福(BLESSING)をプレイしたならば、君は追加探索してもよい。
WHEN CLOSING
7の Wisdom か Perception 判定を成功した時
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、君は君の捨て札置場にある Divine 属性のカード1枚をリチャージしてもよい。

HOUSE OF STOLEN KISSES

君が仲間(ALLY)を取得した時、カードを1枚捨てる。
WHEN CLOSING
7の Dexterity か Acrobatics 判定の成功時
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、君の捨て札置場からカード1枚をランダムに選び君の手札に加える。

LONELY ISLAND

この場所に君が1人であるなら、この場所での判定に1d4を加える。
WHEN CLOSING
仲間(ALLY)を1枚破壊する。
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、箱からランダムに仲間を1枚引き、それをリチャージする。

MANGROVE SWAMP

君の探索中、Aquatic 属性の災厄カードを除去したなら、君は追加探索してもよい。
WHEN CLOSING
6の Constitution か Fortitude 判定の成功時
WHEN PERMANENTLY CLOSED
なし。

MERCHANT MARINA

恩恵カードを取得する君の判定および災厄カードを除去する判定に、現在のシナリオのアドベンチャーデッキ NO.を加える。
WHEN CLOSING
6の Charisma か Diplomacy 判定の成功時
WHEN PERMANENTLY CLOSED
閉鎖時、この場所のそれぞれのキャラクターはカード1枚を捨てる。

<p>PINNACLE ATOLL</p> <p>君がカードと遭遇した時、1d12を振る。1が出たなら Hirgenzosk(HENCHMAN)1枚をこの場所に加えてシャッフルする。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>祝福デッキからカードを1枚捨てる。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、略奪品を1つ奮える。</p>	<p>RAKER SHOALS</p> <p>君の手番開始時、君たちの船は1の構造的ダメージを受ける。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>君たちの船は4の構造的ダメージを受ける。君たちの船が難破してるならこの場所は閉鎖されない。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、カード1枚を捨てる。</p>	<p>ROCKY CLIFF</p> <p>君の手番開始時、この場所の一番上を調べてもよい。それが恩恵カードなら、それをこの場所の一番下に入れる。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>恩恵カードを1枚破棄する。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、君は whichever の場所の一番上を調べてもよい。それが HENCHMAN や VILLAIN ではないモンスターなら、それを破棄する。</p>
<p>SAFE HOUSE</p> <p>君の手番開始時、君はカード1枚をリチャージし、この場所の一番上を調べてもよい；そしてそれをシャッフルする。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>君は自動的にこの場所を閉鎖してもよい。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>別の場所のキャラクターは、カード1枚を破棄し、遭遇を回避しこの場所へ移動し、手札をターンの終了時にリセットしてもよい。</p>	<p>SCAR BAY</p> <p>全ての VILLAIN ではないモンスターは、Undead 属性を得て、Mental と Poison 属性が効かなくなる。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>8 の Wisdom か Divine 判定に成功した時</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖前、君はこの場所に残っていたモンスターの枚数分、戦闘ダメージを受ける。</p>	<p>SEA CAVES</p> <p>君の手番開始時、6の Constitution か Fortitude 判定を成功させるか、カード1枚を埋める。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>Aquatic 属性のモンスター1枚をランダムに召喚し除去する。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>なし。</p>
<p>SEA FORT</p> <p>君の探索中、君がモンスターを除去したなら、ただちに再度探索してもよい。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>ARMOR を1枚破棄する。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>このシナリオ終了時まで、全ての場所の船と、Aquatic 属性のモンスターの除去難易度は2減少する。</p>	<p>SEASIDE WAREHOUSE</p> <p>君がカードを取得した時、それをこのカードの下に置く。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>7 の Dexterity か Disable 判定に成功した時。失敗したならば、カード1枚を捨てる。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、このカードの下にあるカードを何枚でも君の手札に加える。</p>	<p>SHARK ISLAND</p> <p>君の手番開始時、Hammerhead Shark (HENCHMAN)を召喚し遭遇する。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>Hammerhead Shark(HENCHMAN)を召喚し除去する</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>なし。</p>
<p>SHIPWRECK GRAVEYRD</p> <p>君の手番開始時、5の Wisdom か Survival 判定を成功させるか、君たちの船が1d4の構造的ダメージを受ける。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>略奪品テーブルを振る。そしてそのタイプのカード1枚をランダムに召喚し取得する。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、君たちの船は1d4の構造的ダメージを受ける。</p>	<p>TEMPEST CAY</p> <p>君たちの船が構造的ダメージを受けたならば、そのダメージは1上昇する。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>7 の Intelligence か Knowledge 判定に成功した時。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、別の場所へランダムに移動する。</p>	<p>TOWER</p> <p>君の手番終了時、祝福デッキの上から2枚を見て、任意の順番で戻してもよい。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>7 の Dexterity か Stealth 判定に成功した時</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>君の手番終了時、祝福デッキの上から2枚を見て、任意の順番で戻してもよい。</p>
<p>WISHING WELL</p> <p>君は自動的に恩恵カードを取得する判定に成功する。恩恵カードを取得した時、Pirate Shade Haunt(HENCHMAN)を召喚し遭遇する。それを回避することはできない。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>8 の Intelligence か Knowledge 判定に成功した時。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、君のキャラクターカードの横にある HAUNT を全て除去する。</p>	<p>BARROOM BRWL[barrier→]</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。この場所にいるそれぞれのキャラクタはこのバリアーと遭遇する。このバリアーを除去できなかったキャラクターは1+現在のアドベンチャー番号分の戦闘ダメージを受ける。いずれかのキャラクターがこのバリアーを除去したなら、これは除去される。</p>	<p>BARROOM BRWL</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。この場所にいるそれぞれのキャラクタはこのバリアーと遭遇する。このバリアーを除去できなかったキャラクターは1+現在のアドベンチャー番号分の戦闘ダメージを受ける。いずれかのキャラクターがこのバリアーを除去したなら、これは除去される。</p>
<p>TREASURE MAP</p> <p>除去できたならば、この場所の一番上を調べる。それが恩恵カードならば、君の手札に加えてもよい。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアーを破棄してもよい</p>	<p>TREASURE MAP</p> <p>除去できたならば、この場所の一番上を調べる。それが恩恵カードならば、君の手札に加えてもよい。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアーを破棄してもよい</p>	<p>TRAPPED LOCKER</p> <p>除去できたならば、箱から君の手札へ、アーマー(ARMOR)カード1枚をランダムに加える。</p> <p>除去できなかったならば、君のデッキの上から1d4-1枚のカードを捨てる；このカードを破棄してもよい。</p>
<p>LARGE CHEST</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。</p> <p>除去できたならば、1d4枚の武器カードを箱から君の手札にランダムに加える。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアーを破棄してもよい。</p>	<p>LARGE CHEST</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。</p> <p>除去できたならば、1d4枚の武器カードを箱から君の手札にランダムに加える。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアーを破棄してもよい。</p>	<p>AMBUSH</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。</p> <p>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>ILLUSORY WALL</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。</p> <p>除去できたならば、この場所の一番上を調べ、それを一番上か一番下に戻す。</p>	<p>ILLUSORY WALL</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。</p> <p>除去できたならば、この場所の一番上を調べ、それを一番上か一番下に戻す。</p>	<p>AMBUSH</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。</p> <p>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>TREASURE HUNT</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壊する。</p>	<p>BUCKET BRIGADE</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>LOOKOUT DUTY</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、君はこの場所の一番上を見てもよい；それがモンスターなら、ただちに遭遇してもよい。除去できなかったなら、君達の船は1の構造上ダメージを受ける。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それぞれの手番、最初の遭遇としてこれと遭遇する。</p>
<p>PIRATE HUNTING</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>PIRATE HUNTING</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>LOOKOUT DUTY</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、君はこの場所の一番上を見てもよい；それがモンスターなら、ただちに遭遇してもよい。除去できなかったなら、君達の船は1の構造上ダメージを受ける。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それぞれの手番、最初の遭遇としてこれと遭遇する。</p>
<p>MAN OVERBOARD</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。成功できなければ、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>RAT SWARM [Monster→]</p> <p>このモンスターを難易度+4以上で除去できなかった場合、このモンスターは除去されたカウントされるが、破棄せずに元の場所デッキに戻し、シャッフルする。</p>	<p>RAT SWARM</p> <p>このモンスターを難易度+4以上で除去できなかった場合、このモンスターは除去されたカウントされるが、破棄せずに元の場所デッキに戻し、シャッフルする。</p>
<p>MERCENARY</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。</p>	<p>MERCENARY</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。</p>	<p>GHOST</p> <p>このモンスターに、MentalとPoison属性は効かない。 Magic属性以外ではこのモンスターを除去できない。</p>
<p>SKELETON</p> <p>このモンスターに、Mentalと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>SKELETON</p> <p>このモンスターに、Mentalと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>BUNYIP</p> <p>遭遇前、9のWisdom判定に成功するか、このモンスターの難易度を1上げる。 このモンスターからのダメージは軽減できない。</p>
<p>ZOMBIE</p> <p>このモンスターに、MentalとPoison属性は効かない。 このモンスターからのダメージを半減する(端数切り上げ) 除去できなかった場合、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、ゾンビを1体召喚し遭遇する。</p>	<p>ZOMBIE</p> <p>このモンスターに、MentalとPoison属性は効かない。 このモンスターからのダメージを半減する(端数切り上げ) 除去できなかった場合、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、ゾンビを1体召喚し遭遇する。</p>	<p>CROCODILE</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>SMUGGLER</p> <p>君の行動前、君の手札1枚をランダムに選びディスプレイする。除去できたならばそのカードを捨てる。除去できなかったならば、そのカードを埋める。</p>	<p>SMUGGLER</p> <p>君の行動前、君の手札1枚をランダムに選びディスプレイする。除去できたならばそのカードを捨てる。除去できなかったならば、そのカードを埋める。</p>	<p>PIRATE CAPTAIN</p> <p>君の行動前、カード1枚をリチャージする。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。君はこの判定にPirate属性を持つ仲間をプレイできない。 君の行動後、このPirate Captainは君たちの船に2の構造的ダメージを与える。</p>
<p>MERFOLK</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>MERFOLK</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>PIRATE CAPTAIN</p> <p>君の行動前、カード1枚をリチャージする。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。君はこの判定にPirate属性を持つ仲間をプレイできない。 君の行動後、このPirate Captainは君たちの船に2の構造的ダメージを与える。</p>

SHACKLES PIRATE	SHACKLES PIRATE	CONSTRUCTOR SNAKE
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。	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。	この除去判定が Cold 属性を持つならば 1d6 を加える。 除去できなかった場合、君のデッキの一番上のカード 1 枚を埋める。このモンスターが出てきた場所デッキの一番上にこのモンスターを戻す
CONSTRUCTOR SNAKE	SEA HAG	SEA HAG
この除去判定が Cold 属性を持つならば 1d6 を加える。 除去できなかった場合、君のデッキの一番上のカード 1 枚を埋める。このモンスターが出てきた場所デッキの一番上にこのモンスターを戻す	君の行動前、君は 8 の Arcane か Divine 判定に成功するか、 Attack 属性の呪文をプレイできない。 君が Sea Hag からダメージを与えられた時、ダメージとして、あるならば武器から捨てなければならない。	君の行動前、君は 8 の Arcane か Divine 判定に成功するか、 Attack 属性の呪文をプレイできない。 君が Sea Hag からダメージを与えられた時、ダメージとして、あるならば武器から捨てなければならない。
CRAB SWARM	CRAB SWARM	MARINE
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。	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。	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。
MARINE	BILGE SPIDER SWARM	SEA DRAKE
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。	Bilge Spider Swarm からの全ダメージは Poison ダメージとなる。 君が船にいるなら、この除去難易度は 4 上昇する。 4 以上でこのモンスターを除去できなかったならば、来た場所にこのモンスターを戻し、シャッフルする；このモンスターは除去されたものとカウントする。	Sea Drake に Electricity 属性は効かない。 君の行動前、この場所のそれぞれのキャラクターは 6 の Dexterity か Acrobatics 判定を行う。成功したキャラクターは 1 の Electricity ダメージを、失敗したキャラクターは 1d4 の Electricity ダメージを受ける。 君の行動後、 Sea Drake は 1 の構造的ダメージを君たちの船に与える。
SWAMP GHOUL	BLOOD MOON PIRATE	SIREN CALLER
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、君のデッキの一番上のカード 1 枚を埋める；そして君の手札をリセットし、君のターンを終える。	君の行動前、祝福デッキ捨て札置場の一番上のカードが Blessing of the God だったならば、この除去難易度は 3 上昇する。 この除去判定に Swashbuckling 属性があるならば、君の行動後、祝福デッキの一番上のカード 1 枚を捨てる。	Siren Caller からのダメージは全て Mental ダメージとなり軽減できない。 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。 除去できなかったならば、君のデッキを上から 3 枚調べ、その中の仲間を全て捨てる。残ったカードはデッキに戻しシャッフルする。
CECAELIA	DIRE RAT	PIRATE SHADE HAUNT
君の行動前、8 の Wisdom か Perception 判定に成功するか、この判定の難易度を 2 上昇させる。 除去できなかった場合、この場所のそれぞれのキャラクターは、8 の Constitution か Fortitude 判定に成功するか、自分のデッキの上から 1d4 枚のカードを埋める。	除去できなかった場合、 Dire Rat は 1 の戦闘ダメージを君に与える；6 の Constitution か Fortitude 判定に成功するか、君のデッキの一番上を捨てる。	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。横にあるこのカードごとに、君の判定は 1 上昇。 Swashbuckling 属性を持つ判定ならば 2 上昇する。 このカードに遭遇した時、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。
PIRATE SHADE HAUNT	PIRATE SHADE HAUNT	PIRATE SHADE HAUNT
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。横にあるこのカードごとに、君の判定は 1 上昇。 Swashbuckling 属性を持つ判定ならば 2 上昇する。 このカードに遭遇した時、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。	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。横にあるこのカードごとに、君の判定は 1 上昇。 Swashbuckling 属性を持つ判定ならば 2 上昇する。 このカードに遭遇した時、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。	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。横にあるこのカードごとに、君の判定は 1 上昇。 Swashbuckling 属性を持つ判定ならば 2 上昇する。 このカードに遭遇した時、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。
PIRATE SHADE HAUNT	SHIP WRECK	SHIP WRECK
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。横にあるこのカードごとに、君の判定は 1 上昇。 Swashbuckling 属性を持つ判定ならば 2 上昇する。 このカードに遭遇した時、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。	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。 除去できなかったならば、君はこのカードを除去してもよい。 除去できたならば、箱から君の手札に 1 枚の略奪品を加える；君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。	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。 除去できなかったならば、君はこのカードを除去してもよい。 除去できたならば、箱から君の手札に 1 枚の略奪品を加える；君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。
SHIP WRECK	SHIP WRECK	SHIP WRECK
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。 除去できなかったならば、君はこのカードを除去してもよい。 除去できたならば、箱から君の手札に 1 枚の略奪品を加える；君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。	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。 除去できなかったならば、君はこのカードを除去してもよい。 除去できたならば、箱から君の手札に 1 枚の略奪品を加える；君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。	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。 除去できなかったならば、君はこのカードを除去してもよい。 除去できたならば、箱から君の手札に 1 枚の略奪品を加える；君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。

LONG SWORD [WEAPON→]	LONG SWORD	SHORT SWORD
君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+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。 この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。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+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。 この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。	君の戦闘判定時、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+1d6 を使う；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この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。
HEAVY CROSSBOW	LIGHT CROSSBOW	LONGBOW
君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged ダイス+1d10 を使う。 君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に+1d4 してもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged ダイス+1d8 を使う。 君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に+1d4 してもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged ダイス+君の未修正の Strength ダイスを使う。この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。 この武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定時に+1d4 してもよい。
DAGGER	DAGGER	DAGGER
君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged ダイス+1d4 を使う；さらにこのカードをリチャージし、追加の+1d4 をしてもよい。 戦闘判定で他の武器をプレイしている時、このカードを捨て 1d4 を加えてもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged ダイス+1d4 を使う；さらにこのカードをリチャージし、追加の+1d4 をしてもよい。 戦闘判定で他の武器をプレイしている時、このカードを捨て 1d4 を加えてもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged ダイス+1d4 を使う；さらにこのカードをリチャージし、追加の+1d4 をしてもよい。 戦闘判定で他の武器をプレイしている時、このカードを捨て 1d4 を加えてもよい。
QUARTERSTAFF	QUARTERSTAFF	SHORTBOW
君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+1d6 を使う；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+1d6 を使う；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged ダイス+1d6 を使う。 君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に+1d4 してもよい。
MACE	MACE	SHORTBOW
君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+1d8 を使う；さらにこのカードを捨てれば、追加の+1d4 をしてもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+1d8 を使う；さらにこのカードを捨てれば、追加の+1d4 をしてもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged ダイス+1d6 を使う。 君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に+1d4 してもよい。
CUTLASS	CUTLASS	CUTLASS
君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+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。 この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。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+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。 この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。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+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。 この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。
CUTLASS+1	CUTLASS+1	FIRE LANCE
君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+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。 この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。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+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。 この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。	君の戦闘判定のため、このカードを埋め 2d12 を振る。代わりにこのカードを破壊し、4d8 を振ってもよい。
RAPIER	RAPIER	MAIN-GAUCHE
君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+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。 この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。	君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+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。 この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。	君がこの判定で 2-Handed 属性の武器をプレイした場合、このカードはプレイできない。君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+1d4 を使う。 このカードを捨て、君に与えられる戦闘ダメージを 2 まで軽減する。

<p>BOARDING PIKE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+1d8 を使う。君が船上にいるなら、1d4 を加えてよい。 この判定に失敗した場合、結果を無視してダイスを振りなおすために、このカードを捨ててもよい。その場合、振りなおした結果を使用しなければならない。</p>	<p>BOARDING PIKE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイス+1d8 を使う。君が船上にいるなら、1d4 を加えてよい。 この判定に失敗した場合、結果を無視してダイスを振りなおすために、このカードを捨ててもよい。その場合、振りなおした結果を使用しなければならない。</p>	<p>BOARDING AXE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee スキル+1d6 を使う；その災厄カードが Pirate 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>ICY BOARDING PIKE+1</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee スキル+1d8+1 を使い Cold 属性を加える。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>ICY BOARDING PIKE+1</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee スキル+1d8+1 を使い Cold 属性を加える。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>BOARDING AXE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee スキル+1d6 を使う；その災厄カードが Pirate 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>FALCATA</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+2d4 を使う。さらにこのカードを捨て、追加の 2d4 をしてもよい。君が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。 この判定での d4 の 4 の目は 5 として扱う。</p>	<p>FALCATA</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+2d4 を使う。さらにこのカードを捨て、追加の 2d4 をしてもよい。君が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。 この判定での d4 の 4 の目は 5 として扱う。</p>	<p>BELAYING PIN</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 を使う。さらにこのカードを捨て、追加の君の未修正の Strength ダイスを加えてもよい。</p>
<p>BELAYING PIN</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 を使う。さらにこのカードを捨て、追加の君の未修正の Strength ダイスを加えてもよい。</p>	<p>HARPOON</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged スキル+1d6 を使う。その災厄カードが Aquatic 属性を持つならば、追加の+1d8。君が武器に熟練しており、VILLAIN 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>HARPOON</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged スキル+1d6 を使う。その災厄カードが Aquatic 属性を持つならば、追加の+1d8。君が武器に熟練しており、VILLAIN 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>DRAGON PISTOL</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged スキル+1d6 を使う；さらにこのカードを埋め、追加の+2d6 をしてもよい。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。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。 このカードをリチャージし、君の場所の別のキャラクターの戦闘判定にこのカードの属性と 1d6 を追加する。</p>	<p>DRAGON PISTOL</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged スキル+1d6 を使う；さらにこのカードを埋め、追加の+2d6 をしてもよい。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。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。 このカードをリチャージし、君の場所の別のキャラクターの戦闘判定にこのカードの属性と 1d6 を追加する。</p>	<p>MUSKET</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged スキル+1d10 を使う；さらにこのカードを埋め、追加の+1d10 をしてもよい。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。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、Dexterity か Ranged 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。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。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>PISTOL+1</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged 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。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。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>MUSKET</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged スキル+1d10 を使う；さらにこのカードを埋め、追加の+1d10 をしてもよい。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。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</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged 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。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。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</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged 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。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。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</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged 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。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。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>WHIP</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+1d6 を使う。君がその判定に失敗し、かつ武器に熟練しているならば、このカードを捨て、結果を無視してその災厄カードを回避してもよい。</p>	<p>THROWING AXE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged スキル+1d6 を使う；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。君が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>SAP</p> <p>このカードを捨て、12 以下の除去難易度のモンスターを回避する。</p>

CAT-O'-NINE-TAILS	BLUNDERBUSS	MORNINGSTAR
<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+3d4を使う。君がその判定に失敗し、かつ武器に熟練しているならば、このカードを捨て、結果を無視してその災厄カードを回避してもよい。</p>	<p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か Ranged スキル+1d10を使う；さらにこのカードを埋め、追加の+2d6をしてもよい。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。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>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を使う。さらにこのカードを捨て、1d4を加えてもよい。 君は Piecing 属性の代わりに Bludgeoning 属性かのようにプレイしてもよい。</p>
CHAIN SHIRT [ARMOR]	CHAIN SHIRT	CHAIN SHIRT
<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 Swash buckling 属性を持つなら3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 Swash buckling 属性を持つなら3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 Swash buckling 属性を持つなら3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>
MAGIC LEATHER ARMOR	MAGIC LEATHER ARMOR	MAGIC LEATHER ARMOR
<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。</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>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>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。</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>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>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。</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>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>
BUCKLER	BUCKLER	BUCKLER
<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。軽装鎧 (Light armors) に熟練しているなら、リチャージの代わりに公開でもよく、さらにこの判定で別の鎧をプレイしてもよい。</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。軽装鎧 (Light armors) に熟練しているなら、リチャージの代わりに公開でもよく、さらにこの判定で別の鎧をプレイしてもよい。</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。軽装鎧 (Light armors) に熟練しているなら、リチャージの代わりに公開でもよく、さらにこの判定で別の鎧をプレイしてもよい。</p>
MAGIC BUCKLER	MAGIC BUCKLER	BUCKLER GUN
<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。軽装鎧 (Light armors) に熟練しているなら、リチャージの代わりに公開でもよく、さらにこの判定で別の鎧をプレイしてもよい。</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。軽装鎧 (Light armors) に熟練しているなら、リチャージの代わりに公開でもよく、さらにこの判定で別の鎧をプレイしてもよい。</p>	<p>君の戦闘判定のため、このカードを埋め、Dexterity か Ranged ダイス+1d8を使い、Ranged 属性を加える。このプレイは、アーマーではなく武器のプレイとしてカウントする。</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。軽装鎧 (Light armors) に熟練しているなら、この判定で別の鎧をプレイしてもよい。</p>
WOODEN SHIELD	CHAIN MAIL	CHAIN MAIL
<p>この判定で両手持ち武器(2-handed)をプレイしている場合、このカードをプレイできない。</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。軽装鎧 (Light armors) に熟練しているなら、この判定で別の鎧をプレイしてもよい。</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。</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 (Heavy armors) に熟練しているなら、代わりに埋める。</p>	<p>このカードをリチャージし、君への2までの戦闘ダメージを軽減する。</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；重装鎧 (Heavy armors) に熟練しているなら、代わりに埋める。</p>
MAGIC CHAIN SHIRT	MAGIC CHAIN SHIRT	LEATHER ARMOR
<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 Swash buckling 属性を持つなら3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。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>	<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 Swash buckling 属性を持つなら3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。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>	<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。</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>
CLOTH ARMOR	CLOTH ARMOR	LEATHER ARMOR
<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。</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>このカードを取得した時、君はカード1枚を引いてもよい。</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>このカードをリチャージし、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>

LEATHER ARMOR	AMULET OF LIFE [ITEM]	NAUTICAL CHARTS
<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。</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>このカードを捨て、君へのダメージを3軽減する。</p> <p>このカードをプレイした後、7の Arcane か Divine 判定に成功すれば、捨てずにリチャージする。</p>	<p>手番の終了時、このカードをリチャージし、移動する。依然として移動の制限は適用される。</p>
POTION OF FORTITUDE	POTION OF FORTITUDE	POTION OF FORTITUDE
<p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを1人の Fortitude チェックを成功させる。</p>	<p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを1人の Fortitude チェックを成功させる。</p>	<p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを1人の Fortitude チェックを成功させる。</p>
POTION OF GLIBNESS	POTION OF GLIBNESS	BRACERS OF PROTECTION
<p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを1人の Diplomacy チェックを成功させる。</p>	<p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを1人の Diplomacy チェックを成功させる。</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。</p>
POTION OF HEALING	POTION OF HEALING	POTION OF HEALING
<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>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>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>
THIEVE'S TOOL	THIEVE'S TOOL	MASTERWORK TOOL
<p>このカードを公開し、君の Disable チェックにダイスを1つ加える。</p> <p>このカードを捨て、除去値が11以下のバリアカードを除去する。このカードのプレイ後、8の Disable 判定に成功すれば、捨てずにリチャージする。</p>	<p>このカードを公開し、君の Disable チェックにダイスを1つ加える。</p> <p>このカードを捨て、除去値が11以下のバリアカードを除去する。このカードのプレイ後、8の Disable 判定に成功すれば、捨てずにリチャージする。</p>	<p>このカードを公開し、君の Disable チェックにダイスを2つ加える。</p> <p>このカードをリチャージし、除去値が14以下のバリアカードを除去する。</p>
RUM BOTTLE	RUM BOTTLE	TOKEN OF REMEMBRANCE
<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 Pirate 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 Survival 判定に成功すれば、捨てる代わりにリチャージする。</p> <p>このカードを破棄し、Task 属性のバリアーを除去する。</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 Pirate 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 Survival 判定に成功すれば、捨てる代わりにリチャージする。</p> <p>このカードを破棄し、Task 属性のバリアーを除去する。</p>	<p>このカードを埋め、君の捨て札置き場にある呪文1つをリチャージする。このパワーを使うためには、君がその呪文に一致した Arcane か divine スキルを持っていないなければならない。</p>
TOT FLASK	TOT FLASK	CALTROPS
<p>君が Alchemical か Liquid 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。</p> <p>このカードを捨て、君のデッキから Liquid 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 Craft 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>君が Alchemical か Liquid 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。</p> <p>このカードを捨て、君のデッキから Liquid 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 Craft 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>このカードを破棄し、14以下の難易度のモンスターを避ける。</p> <p>このカードを破棄し、9以下の難易度のモンスターを除去する。</p>
EYE PATCH	EYE PATCH	EYE PATCH
<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 Swashbuckling 属性を追加する。もしくは、それが Pirate 属性を持つなら1d8。</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 Swashbuckling 属性を追加する。もしくは、それが Pirate 属性を持つなら1d8。</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 Swashbuckling 属性を追加する。もしくは、それが Pirate 属性を持つなら1d8。</p>

<p>POWDER HORN</p> <p>このカードを捨て、君のデッキから Firearm 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 Craft 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>SPYGLASS</p> <p>このカードを公開し、君の Perception 判定に+1d6 する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所デッキの上から 2 枚を見て、好きな順番で戻す。</p>	<p>SPYGLASS</p> <p>このカードを公開し、君の Perception 判定に+1d6 する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所デッキの上から 2 枚を見て、好きな順番で戻す。</p>
<p>AMULET OF FORTITUDE</p> <p>このカードを公開し、君の Fortitude チェックにダイスを 1 つ加える。</p> <p>このカードをリチャージし、君の Fortitude チェックを成功させる。</p>	<p>CONCH SHELL</p> <p>このカードを公開し、君の Perception 判定に 1d6 を加える。</p> <p>このカードを捨て、違う場所のデッキの一番上を調べる。このカードのプレイ後、7 の perception 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>CONCH SHELL</p> <p>このカードを公開し、君の Perception 判定に 1d6 を加える。</p> <p>このカードを捨て、違う場所のデッキの一番上を調べる。このカードのプレイ後、7 の perception 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>ANCHOR</p> <p>このカードを君のキャラクターの隣に置く。君の場所にいる Villain ではないモンスターをシャッフルする時、代わりに君はそれをその場所の一番上に置いてよい。毎手番の開始時、1d6 を振る。1 が出たならばこのカードを埋める。君が移動したならば、このカードを捨てる。</p>	<p>OLD SALT'S BANDANA</p> <p>このカードを公開し、君の判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>ONYX OF CONSTITUTION</p> <p>このカードをリチャージし、戦闘判定ではない判定の通常ダイスの代わりに、君の Constitution ダイスを振る。</p>
<p>TOPAZ OF STRENGTH</p> <p>このカードをリチャージし、戦闘判定ではない判定の通常ダイスの代わりに、君の Strength ダイスを振る。</p>	<p>SAPPHIRE OF INTELLIGENCE</p> <p>このカードをリチャージし、戦闘判定ではない判定の通常ダイスの代わりに、君の Intelligence ダイスを振る。</p>	<p>RUBY OF CHARISMA</p> <p>このカードをリチャージし、戦闘判定ではない判定の通常ダイスの代わりに、君の Charisma ダイスを振る。</p>
<p>EMERALD OF DEXTERITY</p> <p>このカードをリチャージし、戦闘判定ではない判定の通常ダイスの代わりに、君の Dexterity ダイスを振る。</p>	<p>REARL OF WISDOM [←item]</p> <p>このカードをリチャージし、戦闘判定ではない判定の通常ダイスの代わりに、君の Wisdom ダイスを振る。</p>	<p>CABIN BOY [ALLY]</p> <p>このカードをリチャージし、君の非戦闘判定に 1d4 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の非戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>
<p>BAREFOOT SAMMS TOPPIN</p> <p>このカードを捨て、Task 属性を持つ BARRIER を除去するいずれかの判定に 1d6 を加える。さらに別のカードを捨て追加の 1d6 を加えてもよい。</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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>HEARTBREAK HINSIN</p> <p>このカードを埋め、Task 属性を持つ BARRIER を除去する判定を成功させる。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>BESMARAN PRIEST</p> <p>このカードをリチャージし、Wisdom か Charisma 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 Swashbuckling 属性を加える。</p>
<p>DOLPHIN</p> <p>このカードを埋め、Aquatic 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>	<p>SURGEON</p> <p>このカードを公開し、君の場所のキャラクターを選ぶ。その者の捨て札置場からランダムに 1 枚その者のデッキへ入れシャッフルする。その後このカードをリチャージする。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>QUARTERMASTER</p> <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 WEAPON、ARMOR、ITEM 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。その探索中の君の非戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>
<p>GIFFER TIBBS</p> <p>このカードを捨て、君のデッキの一番下のカードを、一番上に置く。</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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>CHANTY SINGER</p> <p>このカードを公開し、場所へ移動されることを回避する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>ACOLYTE</p> <p>このカードをリチャージし、君の Arcane と Divine 判定に 1d4 を加える。</p> <p>このカードをリチャージし、Magic 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>JINX EATER</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1を加える。</p> <p>君が戦闘判定に1の差で失敗したならば、成功させるために、このカードを埋めてもよい。</p>	<p>DECKHAND</p> <p>このカードをリチャージし、Strength か Dexterity 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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>PARROT</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>
<p>CARVER</p> <p>このカードを捨て君の Craft 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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>CARVER</p> <p>このカードを捨て君の Craft 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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>PARROT</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>
<p>SWAB</p> <p>君が、君の手札や君の捨て札置場から1枚以上のカードをランダムに君のデッキに入れシャッフルすることを必要とされた時、このカードを公開し、ランダム代わりにカードを選ぶ。そしてそれらのカードをシャッフルする際、このカードも君のデッキに入れシャッフルする。</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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>SWAB</p> <p>君が、君の手札や君の捨て札置場から1枚以上のカードをランダムに君のデッキに入れシャッフルすることを必要とされた時、このカードを公開し、ランダム代わりにカードを選ぶ。そしてそれらのカードをシャッフルする際、このカードも君のデッキに入れシャッフルする。</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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>SAILOR</p> <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。その探索中の君の非戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>
<p>CAPTAIN</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、Constitution か Intelligence 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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>CAPTAIN</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、Constitution か Intelligence 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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>MASTER GUNNER</p> <p>このカードをリチャージし、君の Ranged 戦闘判定に1d4を加える。その判定で Firearm 属性を持つ武器を君のデッキに入れシャッフルする時、代わりにそれを君のデッキに一番上に置く。</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 Swashbuckling 属性を加える。</p>
<p>MASTER-AT-ARMS</p> <p>このカードをリチャージし、君の Melee 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 Melee 属性を持つ武器をプレイした時、その判定は Finesse 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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>MASTER-AT-ARMS</p> <p>このカードをリチャージし、君の Melee 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 Melee 属性を持つ武器をプレイした時、その判定は Finesse 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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>MASTER GUNNER</p> <p>このカードをリチャージし、君の Ranged 戦闘判定に1d4を加える。その判定で Firearm 属性を持つ武器を君のデッキに入れシャッフルする時、代わりにそれを君のデッキに一番上に置く。</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 Swashbuckling 属性を加える。</p>
<p>BOATSWAIN</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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>BOATSWAIN</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 Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>OLD SALT</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>LOOKOUT</p> <p>このカードを公開し、いずれかの Perception 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>LOOKOUT</p> <p>このカードを公開し、いずれかの Perception 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>OLD SALT</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>FEAR [Spell]</p> <p>このカードを捨て、VILLAIN ではないモンスターを回避し、それを君が選んだ開かれた場所に入れシャッフルする。</p> <p>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8の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>FEAR</p> <p>このカードを捨て、VILLAIN ではないモンスターを回避し、それを君が選んだ開かれた場所に入れシャッフルする。</p> <p>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8の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>BUOYANCY</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。</p> <p>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>

FIND TRAPS	FIND TRAPS	SPEED
<p>このカードを捨て、バリアーを除去するいずれかの判定にダイスを2つ追加する。</p> <p>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>このカードを捨て、バリアーを除去するいずれかの判定にダイスを2つ追加する。</p> <p>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>このカードをキャラクターの横にディスプレイする。ディスプレイ中、そのキャラクターの Decxterity を使用する判定は3上昇する。</p> <p>手番の終了時、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。持っているなら8の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>
MAGIC WEAPON	MAGIC WEAPON	CALL WEAPON
<p>戦闘判定で武器がプレイされている時、このカードを捨て、その判定に 1d4 と Magic 属性を加える。</p> <p>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6の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>戦闘判定で武器がプレイされている時、このカードを捨て、その判定に 1d4 と Magic 属性を加える。</p> <p>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6の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>このカードを捨て、君の場所にいるキャラクターのデッキから、武器を探し出し君の手札に加える。</p> <p>このカードを埋め、君の場所にいるキャラクターのデッキから、武器を探し出しいずれかのキャラクターにそれを渡す。</p> <p>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6の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>
PHANTASMAL MINION	PHANTASMAL MINION	INSTANT ARMOR
<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。</p> <p>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。</p> <p>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>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。</p> <p>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。</p> <p>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>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、そのアーマーを捨てたり、埋めたり、破棄したりする代わりにリチャージする。</p> <p>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5の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>
CONFUSION	INFLICT	FROSTBITE
<p>このカードを捨ててモンスターを回避する。君の場所に他のキャラクターがいるならば、そのキャラクターがそのモンスターと遭遇してもよい。</p> <p>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8の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</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。</p> <p>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>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>
DETECT MAGIC	DETECT MAGIC	FROSTBITE
<p>手番中、このカードを捨て君の場所の一番上を調べる。それが BLESSING か Magic 属性を持つなら、直ちにそれと遭遇してもよい。それ以外ならそれをそのデッキの一番上に戻す。</p> <p>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4の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>手番中、このカードを捨て君の場所の一番上を調べる。それが BLESSING か Magic 属性を持つなら、直ちにそれと遭遇してもよい。それ以外ならそれをそのデッキの一番上に戻す。</p> <p>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4の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</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>
AID	AID	ARCANE ARMOR
<p>このカードを捨て、いずれかの判定に 1d6 を加える。</p> <p>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>このカードを捨て、いずれかの判定に 1d6 を加える。</p> <p>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>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。</p> <p>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>
STRENGTH	STRENGTH	ARCANE ARMOR
<p>このカードをキャラクターの横にディスプレイする。ディスプレイ中、そのキャラクターの Strength を使用する判定は3上昇する。</p> <p>手番の終了時、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。持っているなら8の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>このカードをキャラクターの横にディスプレイする。ディスプレイ中、そのキャラクターの Strength を使用する判定は3上昇する。</p> <p>手番の終了時、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。持っているなら8の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</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。</p> <p>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>
FORCE MISSILE	FORCE MISSILE	BLACK SPOT
<p>君の戦闘判定のため、このカードを捨て君の Arcane スキル+2d4 を使う。</p> <p>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>君の戦闘判定のため、このカードを捨て君の Arcane スキル+2d4 を使う。</p> <p>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>このカードを捨て、モンスター1体の除去難易度を1+現在のシナリオのアドベンチャーナンバー分、減少する。</p> <p>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6の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>

