

<p>Bull Shark [MONSTER]</p> <p>このモンスターは回避できない。</p> <p>君の行動前、君は9の Constitution か Fortitude 判定に成功しなければ、1d4 の 戦闘ダメージを受ける。</p>	<p>Bull Shark</p> <p>このモンスターは回避できない。</p> <p>君の行動前、君は9の Constitution か Fortitude 判定に成功しなければ、1d4 の 戦闘ダメージを受ける。</p>	<p>Canopy Creeper</p> <p>このモンスターには Electricity、Mental、Poison 属性は効かない。</p> <p>この除去判定に Cold か Slashing 属性を伴うならば、1d8 を加える。</p> <p>君の行動前、君は10の Wisdom か Perception 判定に成功しなければ、この除去難易度は3 上昇する。</p>
<p>Giant Wasp</p> <p>このモンスターには、Mental 属性は効かない。</p> <p>君の行動後、このモンスターは君に1の Poison ダメージを与える。</p>	<p>Giant Wasp</p> <p>このモンスターには、Mental 属性は効かない。</p> <p>君の行動後、このモンスターは君に1の Poison ダメージを与える。</p>	<p>Jellyfish Swarm</p> <p>この除去判定が Piercing か Slashing 属性を伴うならば、1d8 を加える。</p> <p>Jellyfish Swarm からのすべてのダメージは Poison ダメージとなる。</p> <p>Jellyfish Swarm を難易度+4 以上で除去しなかったならば、これをこれが来たデッキに戻しシャッフルする。Jellyfish Swarm は除去されたものとして扱う。</p>
<p>Nirento</p> <p>このモンスターには Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>君の行動前、8の Wisdom 判定に成功しない限り、君は Attack 属性の呪文と武器をプレイできない。</p> <p>この除去判定に Bludgeoning 属性があるならば、除去難易度は4 上昇する。</p>	<p>Port Peril Corsair</p> <p>君の行動前、このモンスターは君に1d4-1 の戦闘ダメージを与える。</p> <p>この除去判定に Swashbuckling 属性がないならば、除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号の2 倍分上昇する。</p>	<p>Port Peril Corsair</p> <p>君の行動前、このモンスターは君に1d4-1 の戦闘ダメージを与える。</p> <p>この除去判定に Swashbuckling 属性がないならば、除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号の2 倍分上昇する。</p>
<p>Scalawag</p> <p>君の行動前、君が仲間を持っているなら、仲間をランダムに1 枚ディスプレイする。</p> <p>この除去判定で Swashbuckling 属性を伴い、除去できたならば、ディスプレイされた仲間は君の手札に戻ってくる。</p> <p>そうでないならば、その仲間を埋める。</p>	<p>Scalawag</p> <p>君の行動前、君が仲間を持っているなら、仲間をランダムに1 枚ディスプレイする。</p> <p>この除去判定で Swashbuckling 属性を伴い、除去できたならば、ディスプレイされた仲間は君の手札に戻ってくる。</p> <p>そうでないならば、その仲間を埋める。</p>	<p>Sea Cat</p> <p>君の行動前、Animal 属性の仲間を持っているならば1 枚ディスプレイする。</p> <p>除去できたならば、その仲間は君の手札に戻ってくる。</p> <p>除去できなかったならば、その仲間を破棄する。</p>
<p>Sea Scourge</p> <p>このモンスターには、Acid、Mental、Poison 属性は効かない。</p> <p>君の行動前、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは8の Constitution か Fortitude 判定に成功しなければ、2の Acid ダメージを受ける。</p>	<p>Knuckles Grype [HENCHMEN]</p> <p>除去できなかったならば、このモンスターはダメージを与えないが、アーマーを破棄するか、君のデッキの上から1d4+1 を埋める。</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>The Ancient Mariner</p> <p>このモンスターには、Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>除去できなかったならば、君は9の Constitution か Fortitude 判定に成功しないかぎり、君のデッキの上から1d4 枚を埋める。</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>Sea Devil</p> <p>このモンスターからのダメージは2 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>Sea Devil</p> <p>このモンスターからのダメージは2 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>Sea Devil</p> <p>このモンスターからのダメージは2 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>Sea Devil</p> <p>このモンスターからのダメージは2 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>Sea Devil</p> <p>このモンスターからのダメージは2 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>Sea Devil</p> <p>このモンスターからのダメージは2 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>Sea Devil</p> <p>このモンスターからのダメージは2 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>Scurvy Zombie</p> <p>このモンスターには、Fire、Mental、Poison 属性は効かない。</p> <p>このモンスターからのダメージは半分になる(端数切り上げ)。除去できなかったならば、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは、召喚された Scurvy Zombie 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。</p>	<p>Scurvy Zombie</p> <p>このモンスターには、Fire、Mental、Poison 属性は効かない。</p> <p>このモンスターからのダメージは半分になる(端数切り上げ)。除去できなかったならば、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは、召喚された Scurvy Zombie 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。</p>
<p>Scurvy Zombie</p> <p>このモンスターには、Fire、Mental、Poison 属性は効かない。</p> <p>このモンスターからのダメージは半分になる(端数切り上げ)。除去できなかったならば、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは、召喚された Scurvy Zombie 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。</p>	<p>Scurvy Zombie</p> <p>このモンスターには、Fire、Mental、Poison 属性は効かない。</p> <p>このモンスターからのダメージは半分になる(端数切り上げ)。除去できなかったならば、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは、召喚された Scurvy Zombie 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。</p>	<p>Scurvy Zombie</p> <p>このモンスターには、Fire、Mental、Poison 属性は効かない。</p> <p>このモンスターからのダメージは半分になる(端数切り上げ)。除去できなかったならば、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは、召喚された Scurvy Zombie 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。</p>

<p>Scurvy Zombie</p> <p>このモンスターには、Fire、Mental、Poison 属性は効かない。 このモンスターからのダメージは半分になる(端数切り上げ)。除去できなかったならば、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは、召喚された Scurvy Zombie を召喚し遭遇する。除去できたならば、君はただちにこの HE NCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Scurvy Zombie</p> <p>このモンスターには、Fire、Mental、Poison 属性は効かない。 このモンスターからのダメージは半分になる(端数切り上げ)。除去できなかったならば、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは、召喚された Scurvy Zombie を召喚し遭遇する。除去できたならば、君はただちにこの HE NCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	
<p>Becalmed [BARRIER]</p> <p>除去できなかったならば、この場所デッキの横にこのカードをディスプレイする。このカードが横にある間、この場所から移動させられることも移動することもできない。この場所のカードがなくなったら、このカードを破棄する。</p>	<p>Becalmed</p> <p>除去できなかったならば、この場所デッキの横にこのカードをディスプレイする。このカードが横にある間、この場所から移動させられることも移動することもできない。この場所のカードがなくなったら、このカードを破棄する。</p>	<p>Curse of the Deep</p> <p>除去できなかったならば、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。君のターンの開始時、7の Constitution か Fortitude 判定に成功すればこのカードを破棄する。そうでなければ、君のデッキの一番上のカードを埋める。</p>
<p>Pirate Entertainments</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。君の場所にいるそれぞれのキャラクターはこのカードに遭遇する。このバリアを除去できなかったキャラクターは、軽減できない2の戦闘ダメージを受ける。いずれかのキャラクターが除去できたならば、このバリアは除去される。最も高い結果を出したキャラクター(同値なら君が選ぶ)は箱から略奪品を1枚手札に加える</p>	<p>Pirate Entertainments</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。君の場所にいるそれぞれのキャラクターはこのカードに遭遇する。このバリアを除去できなかったキャラクターは、軽減できない2の戦闘ダメージを受ける。いずれかのキャラクターが除去できたならば、このバリアは除去される。最も高い結果を出したキャラクター(同値なら君が選ぶ)は箱から略奪品を1枚手札に加える</p>	<p>Curse of the Deep</p> <p>除去できなかったならば、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。君のターンの開始時、7の Constitution か Fortitude 判定に成功すればこのカードを破棄する。そうでなければ、君のデッキの一番上のカードを埋める。</p>
<p>Spiked Log Trap</p> <p>除去できなかったならば、君は 1d4+1 の戦闘ダメージを受ける。君の場所の他キャラクターはそれぞれ1の戦闘ダメージを受ける。その後、君の手札をリチャージする。</p>	<p>Spiked Log Trap</p> <p>除去できなかったならば、君は 1d4+1 の戦闘ダメージを受ける。君の場所の他キャラクターはそれぞれ1の戦闘ダメージを受ける。その後、君の手札をリチャージする。</p>	<p>Storm</p> <p>このカードをこの場所デッキの横にディスプレイする。この場所での君のターンの開始時、1d6 を振る。6ならこのカードを破棄する。それ以外の出目が出たならば、君たちの船は、出目と同じ数の構造的ダメージを受ける。このカードを表向きでランダムな場所の隣に移動する。</p>
<p>Storm</p> <p>このカードをこの場所デッキの横にディスプレイする。この場所での君のターンの開始時、1d6 を振る。6ならこのカードを破棄する。それ以外の出目が出たならば、君たちの船は、出目と同じ数の構造的ダメージを受ける。このカードを表向きでランダムな場所の隣に移動する。</p>	<p>Safe Harbor [SPELL]</p> <p>このカードを閉じた場所の隣にディスプレイする。キャラクターはその場所にいる間、最初の探索を行う代わりに、自分の捨て札置場から 1d4+1 のカードをリチャージしてもよい。君の手番の開始時、君が 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 10 の Arcane 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>Safe Harbor</p> <p>このカードを閉じた場所の隣にディスプレイする。キャラクターはその場所にいる間、最初の探索を行う代わりに、自分の捨て札置場から 1d4+1 のカードをリチャージしてもよい。君の手番の開始時、君が 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 10 の Arcane 判定。成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>
<p>Animated Weapon</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを捨て、判定のために使うスキルが指定されている武器をプレイする。そのスキルの代わりに君の Arcane か Divine スキルを使う。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 10 の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージしてよい。</p>	<p>Aqueous Orb</p> <p>このカードをディスプレイする。このカードがディスプレイされている間、君の戦闘判定のために、Arcane か Divine スキル+1d6 を使ってよい。さらにこのカードを捨て 2d6 を加えてよい。君の手番の終了時に、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 11 の Arcane か Divine 判定成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>	<p>Aqueous Orb</p> <p>このカードをディスプレイする。このカードがディスプレイされている間、君の戦闘判定のために、Arcane か Divine スキル+1d6 を使ってよい。さらにこのカードを捨て 2d6 を加えてよい。君の手番の終了時に、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 11 の Arcane か Divine 判定成功ならリチャージ。失敗なら捨てる。</p>
<p>Dehydrating Touch</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを捨て、君の Arcane スキル+2d6 を使う。その災厄カードが Acuatic 属性を持っているなら 2d12 を加える。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。持っているなら 11 の Arcane 判定。成功ならリチャージしてよい。</p>	<p>Dehydrating Touch</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを捨て、君の Arcane スキル+2d6 を使う。その災厄カードが Acuatic 属性を持っているなら 2d12 を加える。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。持っているなら 11 の Arcane 判定。成功ならリチャージしてよい。</p>	<p>Geyser</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを捨て、君の Arcane か Divine スキル+2d6 を使う。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 10 の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージしてよい。</p>
<p>Protect</p> <p>このカードを捨て、君の場所にいる他のキャラクター1人の任意の量のダメージを軽減する。君は、その軽減量の半分(端数切り上げ)の戦闘ダメージを受ける。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。持っているなら 8 の Divine 判定。成功ならリチャージしてよい。</p>	<p>Protect</p> <p>このカードを捨て、君の場所にいる他のキャラクター1人の任意の量のダメージを軽減する。君は、その軽減量の半分(端数切り上げ)の戦闘ダメージを受ける。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。持っているなら 8 の Divine 判定。成功ならリチャージしてよい。</p>	<p>Geyser</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを捨て、君の Arcane か Divine スキル+2d6 を使う。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 10 の Arcane か Divine 判定。成功ならリチャージしてよい。</p>

<p>Blackcloth Armor [ARMOR]</p> <p>君の場所に君ひとりであるならば、このカードを公開し、君の戦闘判定に+1してよい。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 (Light armors) 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>Shark Skin Armor</p> <p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージを2まで軽減するか、君の Acrobatics 判定にダイスを1つ加えてよい。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 (Light armors) 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>Shark Skin Armor</p> <p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージを2まで軽減するか、君の Acrobatics 判定にダイスを1つ加えてよい。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 (Light armors) 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>Stanching Buckler</p> <p>君が災厄カードからのダメージを受けた後、このカードを公開し、君がダメージとして捨てたカードの枚数分まで、任意の枚数引いてもよい。</p>	<p>Besmara's Bones [ITEM]</p> <p>君たちの船の横に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、君たちの船の1までの構造的ダメージを軽減する。君の船が破棄されたならば、このカードを捨てる。君が船を強奪した結果、君たちの船を破棄したなら、君はカードを1枚埋め、新しい船の横にこのカードをディスプレイしてもよい。</p>	<p>Crown of Swords</p> <p>このカードをリチャージし、君の場所のキャラクター1人のいずれかの戦闘判定に Slashing 属性と 1d8 を加えてよい。</p>
<p>Jellyfish Cape</p> <p>このカードをリチャージし、Aquatic 属性を持つ災厄カードを除去するための、君の Constitution か Fortitude 判定を成功させる。このカードをディスプレイし、Aquatic 属性のモンスターを除去するための、いずれかの判定に Electricity 属性の 1d6 を加えてよい。このカードのプレイ後、7の Wisdom か 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>Jolly Roger</p> <p>君の船の横に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、船を除去するための君の判定に 1d6 を加える。</p>	<p>Jolly Roger</p> <p>君の船の横に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、船を除去するための君の判定に 1d6 を加える。</p>
<p>Liquid Ice</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを破棄し、君の Dexterity か Ranged スキル +2d8 を使う。さらに他のカードを捨て、君の Craft スキルを加えてもよい。このカードのプレイ後、13の Craft 判定に成功すれば、捨てる代わりにリチャージする。</p>	<p>Liquid Ice</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを破棄し、君の Dexterity か Ranged スキル +2d8 を使う。さらに他のカードを捨て、君の Craft スキルを加えてもよい。このカードのプレイ後、13の Craft 判定に成功すれば、捨てる代わりにリチャージしてする。</p>	<p>Periscope</p> <p>このカードを公開し、君の Perception 判定に 1d6 を加える。このカードを捨て、君の場所のデッキの下から2枚を調べ、それらを好きな順番で戻す。このカードをプレイ後、Swashbuckling 属性のカードを公開すれば、このカードを捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>
<p>Worn Leather Skullcap</p> <p>このカードを公開し、君の Survival 判定のために、1d8 と Swashbuckling 特性を加えてよい。このカードを捨て、君の Survival 判定に成功させる。このカードをプレイ後、君は9の Survival 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してよい。</p>	<p>Worn Leather Skullcap</p> <p>このカードを公開し、君の Survival 判定のために、1d8 と Swashbuckling 特性を加えてよい。このカードを捨て、君の Survival 判定に成功させる。このカードをプレイ後、君は9の Survival 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してよい。</p>	<p>Periscope</p> <p>このカードを公開し、君の Perception 判定に 1d6 を加える。このカードを捨て、君の場所のデッキの下から2枚を調べ、それらを好きな順番で戻す。このカードをプレイ後、Swashbuckling 属性のカードを公開すれば、このカードを捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>
<p>Wand of Flame</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを埋め、1d6+現在のシナリオのアドベンチャーナンバー分の d6 を振る。さらに、君はスペルを1枚捨て、君の Arcane か Divine スキルを加えてよい。このカードをプレイ後、君は10の Arcane か Divine 判定に成功すれば、このカードを埋める代わりにリチャージする。</p>	<p>Dagger Pistol +1 [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 スキルに 1d6+1 を加える。君はこのカードを埋め、さらに 2d6 を加えてもよい。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。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。このカードをリチャージし、君の場所にいるキャラクターの戦闘判定のために、1d6 と、このカードの属性を加える。</p>	<p>Dragon Pistol +1</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキルに 1d6+1 を加える。君はこのカードを埋め、1d8 を加えてもよい。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。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。他の武器をプレイしている時、君はこのカードを捨て、戦闘判定に 1d4 加えてもよい。</p>
<p>Keen Falcata +1</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Strength か Melee 判定に 2d4+1 を加える。このカードを捨て、さらに 2d4 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、この判定の難易度は4上昇する。この判定での d4 の4の出目は6として扱う。</p>	<p>Keen Falcata +1</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Strength か Melee 判定に 2d4+1 を加える。このカードを捨て、さらに 2d4 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、この判定の難易度は4上昇する。この判定での d4 の4の出目は6として扱う。</p>	<p>Morningstar +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 判定に 1d8+1 を加える。このカードを捨て、さらに 1d4 を加えてもよい。君は、この武器を Piercing 属性の代わりに、Bludgeoning 属性を持っているかのようにプレイしてもよい。</p>
<p>Musket +1</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+1d10+1 を使う。さらにこのカードを埋め、1d10 を加えてもよい。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。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>Seeking Harpoon +1</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+1d6+1 を使う。その災厄カードが Aquatic 特性を持つなら、さらに 1d8 を加える。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、そのモンスターが来た場所の一番上か、一番下にそれを戻してもよい。</p>	<p>Toxic Blunderbuss +1</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキルに 1d10+1 を加える。さらにこのカードを埋め、3d6 と Poison 属性を加えてもよい。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。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>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 判定に 1d8+1 を加える。このカードを捨て、さらに 1d8 を加えてもよい。</p>	<p>Zul</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 判定に 1d8+1 を加える。このカードを捨て、さらに 1d8 を加えてもよい。その災厄カードが Human 属性を持っているならば、さらに 1d8 を加える。</p>	
<p>Merrill Pegsworthy [ALLY]</p> <p>このカード及び、別のカードをリチャージし、Pirate 属性を持つ仲間を取得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。その探索中の君の非戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>Rotgut</p> <p>君が判定に 4 以下の差で失敗したならば、君はこのカードを捨て、その結果を無視し、もう一度ダイスを振ってよい。君は 2 回目の結果を適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>Royster McCleagh</p> <p>このカードを公開し、君の捨て札置き場から、Aristocrat 属性を持つ仲間 1 枚をリチャージする。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>
<p>Buccaneer's Breastplate [LOOT]</p> <p>このカードを公開し、君への 3 までの戦闘ダメージか、君の船への 1 までの構造ダメージを軽減してよい。</p> <p>このカードを破壊し、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>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>Brine's Sting</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+2 を使う。さらにこのカードを捨て 2d4 を加えてもよい。災厄カードが Aquatic 属性をもつモンスターならば、君はダイスを振り直してもよい。君は 2 回目の結果を適用しなければならない。君が武器に熟練していなければ、除去難易度は 4 上昇する。</p>	<p>Farglass</p> <p>このカードを公開し、君の Perception 判定に 1d6 を加えてよい。</p> <p>このカードを捨て、いずれかの場所デッキの上から 2 枚を調べ、その後、任意の順でそれらを戻す。</p> <p>このカードを公開し、Pirate 属性を持つカードを捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>
<p>Lady Agasta Smythee</p> <p>このカードを公開し、任意の枚数カードをリチャージする。リチャージしたカード 1 枚につき、君の戦闘判定に 2 を加える。</p>	<p>Rickety Hake</p> <p>このカードを埋め、君の船を修理する。</p> <p>このカードを捨て、Craft 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。</p>	<p>Svingli's Eye</p> <p>このカードをリチャージし、君の場所デッキの一番上を調べる。</p> <p>このカードを捨て、船上のキャラクター 1 人のいずれかの判定に 1d4+2 をしてよい。祝福デッキの捨て札置き場の一番上が Blessing of Gods ならば、代わりに 1d8+2 を加えてよい。このカードをプレイ後、君は 9 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>Totem Necklace</p> <p>このカードを捨て、君の場所のキャラクター 1 人の、Aquatic 属性を持つモンスターの除去判定にダイス 1 つか、Merfolk 属性を持つモンスターの除去判定にダイス 2 つを加える。</p> <p>このカードを埋め、箱からランダムに 1 枚アイテムを引いて、君の手札に加えてよい。</p>	<p>Whalebone Pilk [VILLAIN]</p> <p>Whalebone Pilk に Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>君の行動前、君は 8 の Constitution か Fortitude 判定に成功しなければ、君のデッキの上から 1d4 枚を埋める。それから Deathknell(SHIP) を召喚し遭遇する。</p> <p>この場所に Whalebone Pilk だけでない場合は、Whalebone Pilk は除去されない。</p>	<p>Krelloort</p> <p>君の行動前、この場所デッキに他のカードがあるなら、Krelloort をこのデッキの一番上に置き、Sea Devil Prince(VILLAIN) を召喚し、遭遇する。</p> <p>Krelloort の除去に失敗したならば、君は手札を捨てる。</p>
<p>Commander Kyan Kain</p> <p>君の行動前、カード 1 枚をリチャージし、Dominator(SHIP) を召喚し、遭遇する。</p> <p>この除去判定に、君は Pirate 属性か Swashbuckling 属性を持つ恩恵カードをプレイできない。</p> <p>除去できなかったならば、閉じられた場所と同じ数のカードを、祝福デッキから捨てる。</p>	<p>Gortus Svard</p> <p>君の行動前、カード 1 枚をリチャージし、Devil's Pallor(SHIP) を召喚し、遭遇する。</p> <p>この場所に君 1 人ならば、この VILLAIN の除去難易度は 1d6 上昇する。</p>	<p>Isabella "Inkskin" Locke</p> <p>Isabella "Inkskin" Locke からのすべてのダメージは Acid 属性になる。</p> <p>君の行動前、カードを 1 枚リチャージし、Thresher(SHIP) を召喚し、遭遇する。</p> <p>君の行動後、Isabella は君に Acid 属性の 1 のダメージを与える。</p>
<p>Sea Devil Prince</p> <p>君の行動前、君の場所にいる他のキャラクター 1 人は、Sea Devil を召喚し遭遇する。</p> <p>Sea Devil Prince の除去に失敗したならば、Sea Devil Prince からのダメージは 5 上昇する。</p>	<p>The Matron</p> <p>The Matron からのダメージは、君の場所にいるそれぞれのキャラクに与えられる。</p> <p>君の行動前、君の場所にいる他のキャラクター 1 人は、Sea Devil(HENCHMAN) を召喚し、遭遇する。</p> <p>除去できたならば、The Matron を破壊し、この場所に Krelloort(VILLAIN) を入れ、シャッフルする。</p>	
<p>Deathknell [SHIP]</p> <p>君は Divine 属性のカード 1 枚を捨て、Deathknell を除去する君の判定に 3 加えてよい。</p> <p>WHEN COMMANDING THIS SHIP</p> <p>君は祝福デッキからカード 1 枚捨て、君のモンスターに対する判定に 1d12 を加えてよい。君のキャラクターが死んでしまう時、君の手札上限と同枚数のカードを君の捨て札置き場から引き、その他のカードは全て埋める。</p>	<p>Devil's Pallor</p> <p>除去できたならば、カードを 1 枚捨てる。略奪品ダイスを振らずに、武器からランダムに引いて、入れる。</p> <p>WHEN COMMANDING THIS SHIP</p> <p>この船の 1 までの構造的ダメージは軽減される。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 を加えるか、その恩恵カードが Attack 属性の呪文か武器ならば 2d12 を加えてよい。</p>	<p>Thresher</p> <p>君の行動前、君の捨て札置き場からランダムにカード 1 枚を埋める。</p> <p>WHEN COMMANDING THIS SHIP</p> <p>この船の構造的ダメージを 1 まで軽減する。君の手番の開始時、君は祝福デッキからカードを 1 枚を捨て、君は任意の枚数リチャージし、その枚数分カードを引いてもよい。</p>
<p>君の手番の開始時、7 の Wisdom か Divine 判定に成功しなければ、カードを 1 枚埋める。</p>	<p>君の手番の開始時、6 の Constitution か Fortitude 判定に成功しなければ、カードを 1 枚埋める。</p>	<p>君の手番の開始時、Hammerhead Shark (HENCHMAN) を召喚し遭遇する。</p>

↑下の部分は裏面がよっ！

Fishing Village [LOCATION]		Tidewater Rock
君の探索の間、カードを取得したなら、君はただちにそれを捨て、再び探索してよい。 WHEN CLOSING 8のCharismaかDiplomacy判定に成功。 WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。	君はAristocratかCaptain属性の仲間を公開し、君の判定に1d4を加えてよい。 WHEN CLOSING 9のCharismaかDiplomacy判定に成功。 WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、カードを1枚リチャージする。	
Windward Isle		Mancatcher Cove
君がここに移動して来たなら、カードを1枚引いてよい。 WHEN CLOSING 7のWisdomかPerception判定に成功。 WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、カードを1枚引く。	君の手番の開始時、6のConstitutionかFortitude判定に成功しなければ、カードを1枚埋める。 WHEN CLOSING Sea Devil (HENCHIMAN)を召喚し除去する WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、6のConstitutionかFortitude判定に成功しなければ、カードを1枚埋める。	The Toll of the Bell [SCENARIO] Fog Bankに、プレイヤー1人につき仲間を2枚加える。Scar Bayに、プレイヤー1人につきモンスターを2枚加える。VILLAINとHENCHIMANを合わせてシャッフルし、半分(端数切上げ)をScar Bayに、残りをFog Bankに入れ、それぞれをシャッフルする。 君はカードがある場所を、一時的にも永久的にも閉じることはできない。
ここで君の手番を開始したなら、カード1枚を引く。	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1枚を埋める。	←←場所の裏ね
The Secret of Mancatcher Cove		Attack on Rickety's Squibs
Isabella "Inlskin" が破棄された時、Mancatcher Cove(場所)を召喚し、建てる。 Mancatcher Coveに、The Marton(VILLAIN)を入れ、シャッフルする。 このシナリオの勝利には、Krellortを除去しなければならぬ。	君がMerfolk属性のモンスターと遭遇した時、箱から仲間をランダムに1枚引き、その横に置く。君がそのモンスターを除去したなら、その仲間を君の手札に加える。除去できなかったなら、その仲間を破棄する。 君は、Merfolk属性のモンスターを除去する君の判定に、君の手札の仲間のアドベンチャー番号の合計値を加えてよい。	君が敵のShip Henchmanを除去した時、その場所を自動的に閉じてよい。それからランダムに場所を選ぶ。そこが閉じられていたならば、Commander Kyan Kainを召喚し遭遇する。 このシナリオの勝利には、略奪品が場所の数を超えてなければならない。
Give the Devil His Due		
このカードの横に、Sea Chanty(SHIP)とDevil's Pallor(SHIP)をディスプレイする。 Sea Chantyの下に、14-場所デッキの枚数分、略奪品を置く。 君の移動ステップの後、これら2隻は開かれた場所にランダムに移動する。それらが手番の終了時に、同じ場所にいたならば、Sea Chantyから略奪品を1枚破棄する。 君が船と遭遇した時、代わりに君の場所にDevil's Pallorを移動し、遭遇する。		
Blessing of Hshurha [BLESSING]		Blessing of Hshurha
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、船上のキャラクターが試み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。	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、船上のキャラクターが試み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。	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、船上のキャラクターが試み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 Hshurha		Blessing of Hshurha
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、船上のキャラクターが試み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。	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、船上のキャラクターが試み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。	