

An unforgivable act [scenario]	The battle of empty eyes	Best served cold
君が Sentinel Devil と遭遇したとき、10 の Wisdom か Perception 判定に成功しない限り、Sentinel Devil を回避できない。君が HENCHMAN を除去したとき、それをこのカードの横に HENCHMAN パイルとして積む。Isawyn の DIVA が除去されると、そのパイルに Lady Nightshade と Goreberd Trench が含まれていないなら Isawyn は除去されない	ランダムに選んだ場所 1 つの横に Wormwood (SHIP) を置く。君が Pirate 属性のモンスターと遭遇するとき、まず Wormwood を君の場所に移動し遭遇する。その後そのモンスターと遭遇。 毎手番開始時、Wormwood が横に置かれた場所の一番上を調べ、それが恩恵なら破壊。その後その場所をシャッフルする。	場所デッキを作るとき、仲間をモンスターに置きかえる。君が HENCHMAN を除去したなら、このカードの横に HENCHMAN パイルとして積む。君が Barnabas Harrigan と遭遇したとき、他のそれぞれのキャラクターは HENCHMAN パイルの中からランダムに HENCHMAN を召喚し遭遇する。
それぞれのキャラクターは Power feat を得る	それぞれのキャラクターは LOOT 以外の恩恵タイプ 1 つ選択し、Basic・Elite 以外のカード 1 枚を箱からランダムに得る	LOOT:Howling Skull Armor,Skyrocket Crossbow
Isle of the black tower	Islands of the damned	
場所デッキを作るとき、The Tower to the Shrouded Queen(VILLAIN)と、HENCHMAN の Breah of Daon、Eye of Dagon、Curse of the Flesheaters を入れる。他の場所に Witch Doctor(HENCHMAN)を 1 枚ずつ入れる。	君が Vrykolakas(HENCHMAN)を除去したとき、箱からランダムに 1 枚の仲間を引き、このカードの下に置く。君が Shipwreck(HENCHMAN)を除去した時、それをこのカードの横にディスプレイする。シナリオに勝利し、それがディスプレイされているなら、報酬に Alise Grogblud(LOOT)を加える。	
それぞれのキャラクターは Card feat を得る LOOT:Aiger's Kiss, Quickened Ray	このカードの下の仲間を全て得る	
Adelita Doloruso [VILLAIN]	Barnabas Harrigan	Shrouded Queen
君の行動前、君の場所と、キャラクターのいるランダムに選ばれた場所 1 か所(あるなら)、それぞれのキャラクターは、12 の Dexterity か Acrobatics 判定を試みなければならない。成功した者は 2 の Fire ダメージ、失敗した者は 1d4+1 の Fire ダメージを受ける。 君の行動後、Adelita Doloruso は君の場所のランダムに選ばれたキャラクター 1 人に 1d4 の Force ダメージを与える。この除去判定に Swashbuckling 属性があったなら、君が代わりにダメージを受ける。	君が Barnabas Harrigan と遭遇した時、14 の Wisdom か Perception 判定に成功しなければ、この除去難易度は 6 上昇し、Barnabas Harrigan を回避できない。 君はこの除去判定の前に、鎧 1 枚または 1d4 枚のそれ以外のカードをリチャージする。もし君がこの場所に一人だけでないなら、それらを捨てる。 君の行動後、除去判定に Swashbuckling 属性が含まれていたなら、祝福デッキの上から 1 枚捨てる。そうでないなら 1d4 枚を捨てる。	Shrouded Queen には、Mental、Poison、Cold 属性は効かない。除去するための君の判定に Acid、Fire、Electricity 属性があるなら除去難易度は 5 上昇する。君の行動前、君の場所のそれぞれのキャラクターは 12 の Constitution か Fortitude 判定に成功しなければ、1d4 枚リチャージする。Shrouded Queen がこの場所で唯一のカードでないなら、これを回避し、代わりに Abyssal Scavenger (HENCHMAN)を召喚し、遭遇する。 除去できなかったなら、君の場所のそれぞれのキャラクターは、1d4 枚の Poison ダメージを受け、デッキの一番上を埋めなければならない。
Incutilis	Isawyn the Diva	
君が Incutilis と遭遇した時、ランダムにモンスター 1 体を召喚し、遭遇する。そのモンスターの除去難易度は 10 上昇する。ncutilis は除去されたか、除去されなかったかは、その遭遇の結果に基づく。 除去できなかったなら、ランダムに選ばれた他のキャラクターはこの場所に移動する。そのキャラクターは君の手札の Attack 属性と武器の枚数と等しい戦闘ダメージを受ける。	君の行動前、君は 11 の Wisdom 判定に成功しない限り、Attack 属性を持つカードか、武器はプレイできない。  “ようこそ！腐敗の舞台に。このショーはまさに、貴様の死とともに始まる！”	
Kapre [MONSTER]	Norgorber Cultist	Norgorber Cultist
Kapre に Mental と Poison 属性は効かない。君は 12 の Charisma か Diplomacy 判定に成功すれば Kapre を避け、この場所のデッキの一番上に置いて、ランダムに選ばれた場所に移動してもよい。 君の行動前、12 の Wisdom 判定に成功しなければ、君の場所のランダムに選ばれたキャラクター 1 人は、君の手札の武器と Attack 属性の呪文の数に等しい戦闘ダメージを受ける。	除去できなかったなら、祝福デッキの上から 1d4 枚のカードを捨てる。	除去できなかったなら、祝福デッキの上から 1d4 枚のカードを捨てる。
Sea Serpent	Sea Troll	Sea Troll
Sea Serpent に Cold と Fire 属性は効かない。  除去できなかったなら、11 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。 君の行動後、Sea Serpent は君の船に 1d4+1 の構造的ダメージを与える。	この除去判定に Fire 属性を伴うなら、1d8 を加える。 この除去判定に、Fire か Acid 属性がないなら、Sea Troll は除去されない。	この除去判定に Fire 属性を伴うなら、1d8 を加える。 この除去判定に、Fire か Acid 属性がないなら、Sea Troll は除去されない。
Spiny Eurypterid	Tetrolimulus	Voidstick Zombie
Spiny Eurypterid を除去できる時、ダイスを振り直す。Spiny Eurypterid を除去できたかできないかは、2 回目のダイスの結果に従う。  この除去判定に Strength か Melee 属性が含まれているなら、君に行動後、Spiny Eurypterid は君に 1d4 の戦闘ダメージを与える。	Tetrolimulus を除去できる時、ダイスを振り直す。Tetrolimulus を除去できたかできないかは、2 回目のダイスの結果に従う。  除去できなかったら、君の手札をリセットし君の手番を終える。	Voidstick Zombie に Mental と Poison 属性は効かない。 この手番が終了するまで、君の場所の Divine 判定の難易度は 3 上昇する。君の場所のキャラクターによって使われた Healing 属性を持つ Power は 1 枚少なくカードをリチャージする。 除去できなかったら、君の場所のキャラクター
Galvo	Galvo	Insanity Daemon
君の行動前、君の場所のそれぞれのキャラクターは、13 の Dexterity か Acrobatics 判定に成功しなければ、1d6 の Electricity ダメージを受ける。この除去判定に Fire 属性があるなら、1d6 を加える。 Galvo を除去難易度+4 以上で除去できなかったら、これは来た場所に戻りシャッフルされる(それでも Galvo は除去されたとみなす)。	君の行動前、君の場所のそれぞれのキャラクターは、13 の Dexterity か Acrobatics 判定に成功しなければ、1d6 の Electricity ダメージを受ける。この除去判定に Fire 属性があるなら、1d6 を加える。 Galvo を除去難易度+4 以上で除去できなかったら、これは来た場所に戻りシャッフルされる(それでも Galvo は除去されたとみなす)。	Insanity Daemon に Acid と Poison 属性は効かず、回避できない。 君の行動前、8 の Arcane か Divine 判定に成功しなければ、君は Attack 属性のある呪文をプレイできない。 君の行動後、10 の Wisdom 判定に成功しなければ、君の手札サイズを 2 として、手札をリセットし、君のターンを終える。
Giant Sea Anemone	Giant Sea Anemone	Curse of The Flesheaters [HENCHMAN]
Giant Sea Anemone に Mental と Poison 属性は効かない。Giant Sea Anemone の除去に失敗し受けるダメージは Poison ダメージになる。君は 14 の Wisdom か Perception 判定に成功し、Giant Sea Anemone を回避してよい。 除去できなかったら、Giant Sea Anemone は君の船に 1d4 の構造的ダメージを与える。君は手札をリチャージし、Giant Sea Anemone を場所デッキの一番上に戻す。	Giant Sea Anemone に Mental と Poison 属性は効かない。Giant Sea Anemone の除去に失敗し受けるダメージは Poison ダメージになる。君は 14 の Wisdom か Perception 判定に成功し、Giant Sea Anemone を回避してよい。 除去できなかったら、Giant Sea Anemone は君の船に 1d4 の構造的ダメージを与える。君は手札をリチャージし、Giant Sea Anemone を場所デッキの一番上に戻す。	除去できなかったら、君のキャラクターカード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、君の手番開始時ごとに、君のデッキの一番上のカードを埋める。

<p>Eye of Dagon</p> <p>除去できなかったなら、君のキャラクターカード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、君の Strength、Wisdom、Constitution ダイスはそれぞれ d4 になる。</p>	<p>Erinyes Devil</p> <p>Erinyes Devil に Fire、Poison 属性は効かない。</p> <p>君が Divine 属性の恩恵カードをプレイしたなら、それは破棄する。 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>Erinyes Devil</p> <p>Erinyes Devil に Fire、Poison 属性は効かない。</p> <p>君が Divine 属性の恩恵カードをプレイしたなら、それは破棄する。 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>Erinyes Devil</p> <p>Erinyes Devil に Fire、Poison 属性は効かない。</p> <p>君が Divine 属性の恩恵カードをプレイしたなら、それは破棄する。 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>Erinyes Devil</p> <p>Erinyes Devil に Fire、Poison 属性は効かない。</p> <p>君が Divine 属性の恩恵カードをプレイしたなら、それは破棄する。 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>Gilbrok The Tongue</p> <p>この除去判定に Swashbuckling 属性がないなら、それぞれのダイスの出目から 1 引く。除去できなかったなら、1d6 を振る。出目が 1~3 なら、Eye of Dagon(HENCHMAN) を召喚し、遭遇する。出目が 4~6 なら、Breath of Dagon(HENCHMAN) 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>Gorebeard Trench</p> <p>これが君の最初の探索でないなら、Gorebeard Trench は避けられない。 君が武器をプレイしているなら、この判定の難易度は 5 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>Jakaw Razorbeak</p> <p>Jakaw からのダメージは、君の場所の他のキャラクター 1 人にも与えられる。 君の行動前、君は 12 の Dexterity か Stealth 判定に成功しないかぎり、君の手札の中の Swashbuckling 属性のない ITEM を全て埋める。 君のキャラクターが Human 属性を持っているなら、この除去難易度は 6 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>Kipper</p> <p>君の行動前、Kipper はランダムに選ばれたキャラクター 1 人に、1d4+1 の Ranged 戦闘ダメージを与える。 この除去判定に Swashbuckling 属性がないなら、Kipper からのダメージは、6 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>Lady Nightshade</p> <p>君の行動前、君と君の場所のランダムに選ばれたキャラクター(居るなら)は、それぞれランダムにモンスターを召喚し遭遇する。 この判定で呪文をプレイしたなら、1d6 を振る。出目が 1 か 2 なら、この判定をやり直す。その前の判定にプレイされたカードの影響は新しい判定には影響を与えない。 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>Luccaria</p> <p>君が Luccaria と遭遇した時、この場所デッキに 3 枚以上カードがあるなら、Luccaria は回避され、君の場所のそれぞれのキャラクターは 1d4+1 の戦闘ダメージを受ける。 キャラクターが Divine 属性のある呪文を捨てるか、リチャージするなら、その呪文を代わりに埋める。 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>Riaris Krine</p> <p>君の行動前、君は 13 の Arcane か Divine 判定に成功しないかぎり、君が Attack 属性カードを持っているなら、それを 1 枚捨てる。 この除去判定に、Swashbuckling 属性があるなら、1d6 を加える。 除去できたならば、君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
<p>Sentinel Devil</p> <p>Sentinel Devil に Fire と Poison 属性は効かない。 除去判定に、Attack か Ranged 属性がないなら、ダイスを振る前に、カードを 1 枚捨てる。 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>Sentinel Devil</p> <p>Sentinel Devil に Fire と Poison 属性は効かない。 除去判定に、Attack か Ranged 属性がないなら、ダイスを振る前に、カードを 1 枚捨てる。 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>Sentinel Devil</p> <p>Sentinel Devil に Fire と Poison 属性は効かない。 除去判定に、Attack か Ranged 属性がないなら、ダイスを振る前に、カードを 1 枚捨てる。 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>Sentinel Devil</p> <p>Sentinel Devil に Fire と Poison 属性は効かない。 除去判定に、Attack か Ranged 属性がないなら、ダイスを振る前に、カードを 1 枚捨てる。 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>Sentinel Devil</p> <p>Sentinel Devil に Fire と Poison 属性は効かない。 除去判定に、Attack か Ranged 属性がないなら、ダイスを振る前に、カードを 1 枚捨てる。 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>Breath of Dagon</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隣にディスプレイする。ディスプレイされている間、君の Dexterity、Intelligence、Charisma のダイスは、それぞれ d4 になる。</p>
<p>Vrykolakas</p> <p>Vrykolakas に Mental と Poison 属性は効かない。 除去できなかったなら、13 の Constitution か Fortitude 判定に成功しないかぎり、君のデッキの一番上から 1d6 枚埋める。 除去できたなら、Vrykolakas は、君の場所のそれぞれのキャラクターに 1d4 の Poison ダメージを与える。そして君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Vrykolakas</p> <p>Vrykolakas に Mental と Poison 属性は効かない。 除去できなかったなら、13 の Constitution か Fortitude 判定に成功しないかぎり、君のデッキの一番上から 1d6 枚埋める。 除去できたなら、Vrykolakas は、君の場所のそれぞれのキャラクターに 1d4 の Poison ダメージを与える。そして君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Vrykolakas</p> <p>Vrykolakas に Mental と Poison 属性は効かない。 除去できなかったなら、13 の Constitution か Fortitude 判定に成功しないかぎり、君のデッキの一番上から 1d6 枚埋める。 除去できたなら、Vrykolakas は、君の場所のそれぞれのキャラクターに 1d4 の Poison ダメージを与える。そして君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
<p>Vrykolakas</p> <p>Vrykolakas に Mental と Poison 属性は効かない。 除去できなかったなら、13 の Constitution か Fortitude 判定に成功しないかぎり、君のデッキの一番上から 1d6 枚埋める。 除去できたなら、Vrykolakas は、君の場所のそれぞれのキャラクターに 1d4 の Poison ダメージを与える。そして君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Vrykolakas</p> <p>Vrykolakas に Mental と Poison 属性は効かない。 除去できなかったなら、13 の Constitution か Fortitude 判定に成功しないかぎり、君のデッキの一番上から 1d6 枚埋める。 除去できたなら、Vrykolakas は、君の場所のそれぞれのキャラクターに 1d4 の Poison ダメージを与える。そして君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Vrykolakas</p> <p>Vrykolakas に Mental と Poison 属性は効かない。 除去できなかったなら、13 の Constitution か Fortitude 判定に成功しないかぎり、君のデッキの一番上から 1d6 枚埋める。 除去できたなら、Vrykolakas は、君の場所のそれぞれのキャラクターに 1d4 の Poison ダメージを与える。そして君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
<p>Witch Doctor</p> <p>キャラクターが呪文をプレイするたびに、この除去難易度は 2 上昇する。  除去できたなら、君の場所のキャラクターの前にディスプレイされている、Curse 属性のバリアを破棄してよい。また君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Witch Doctor</p> <p>キャラクターが呪文をプレイするたびに、この除去難易度は 2 上昇する。  除去できたなら、君の場所のキャラクターの前にディスプレイされている、Curse 属性のバリアを破棄してよい。また君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Witch Doctor</p> <p>キャラクターが呪文をプレイするたびに、この除去難易度は 2 上昇する。  除去できたなら、君の場所のキャラクターの前にディスプレイされている、Curse 属性のバリアを破棄してよい。また君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>

<p>Witch Doctor</p> <p>キャラクターが呪文をプレイするたびに、この除去難易度は2上昇する。</p> <p>除去できたなら、君の場所のキャラクターの前にディスプレイされている、Curse 属性のバリアを破壊してよい。また君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい</p>	<p>Witch Doctor</p> <p>キャラクターが呪文をプレイするたびに、この除去難易度は2上昇する。</p> <p>除去できたなら、君の場所のキャラクターの前にディスプレイされている、Curse 属性のバリアを破壊してよい。また君はただちにこの HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい</p>	<p>Abysal Scavenger</p> <p>Abysal Scavenger には Acid、Cold、Mental、Poison 属性は効かない。</p> <p>Abysal Scavenger からのダメージは全て Acid ダメージになる。</p> <p>君の行動前、君の場所のキャラクターはそれぞれ 1d4 の Acid ダメージを受ける。</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>Gannet Island [LOCATION]</p>	<p>Sacred Spring</p>	<p>Shrine to Norgorber</p>
<p>君が災厄カードの除去に失敗した時、祝福デッキから 1d4 枚捨てる。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>祝福デッキから 1d4 枚捨てる。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、この場所のそれぞれのキャラクターは、略奪品テーブルを振り、BASIC、ELITE 以外のカード 1 枚を箱からランダムに選び、手札に加える。</p>	<p>Undead 属性のモンスターを除去するいずれかの判定の際、1d8 と Magic 属性を加える。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>9 の Wisdom か Divine 判定に成功する</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、君はカード 1 枚を破壊し、祝福デッキの捨て札置場からランダムに 1d6 枚リチャージしてよい。君の手番開始時、君は君の捨て札置場からカードを 1 枚リチャージするために、手札から 1 枚リチャージしてよい。</p>	<p>君の手番開始時、君の場所のランダムに選ばれたキャラクターは、1d4-1 の Force ダメージを受ける。この場所に君 1 人なら、ダメージとして捨てるカードを代わりに埋める。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>Blessing of Norgorber 1 枚か、他の祝福カード 2 枚を埋める。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、1d6 枚の ITEM を、見ないでこの場所に加える。</p>
<p>Theater of Corruption</p>	<p>Torture Pit</p>	<p>Dagon's Jaws</p>
<p>仲間をプレイ後、それを破壊する。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>ランダムに選ばれた他の場所の When Closing に必要な条件を成功させる。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>カードを 1d4 枚埋めて、それから 1d4 枚引く。</p>	<p>この場所での君の手番開始時と終了時に、10 の Constitution か Fortitude 判定に成功しないうざり、君のデッキの一番上を埋める。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>11 の Dexterity か Acrobatics 判定に成功する。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、カードを 1 枚埋める。</p>	<p>セットアップ時、VILLAIN か HENCHMAN を加えた後、この場所デッキをランダムに 6 枚と 4 枚の山に分け、別々の場所として扱う。</p> <p>WHEN CLOSING</p> <p>山を開く時、Vrykolakas(HENCHMAN)を召喚し、運ぶ。この場所は、両方の山を開くまで残る。</p> <p>WHEN PERMANENTLY CLOSED</p> <p>閉鎖時、1 枚カードを引き、その後 1 枚リチャージする。</p>
<p>Blasting Pistol+2 [WEAPON]</p>	<p>Blasting Pistol+2</p>	<p>Flaming Longbow+2</p>
<p>君の戦闘判定に、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+1d6+2 を使う。さらにこのカードを埋め 4d4 と Force 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>君が武器に熟練している場合、このカードを捨て、君の場所の戦闘判定に、2d4 と Force 属性を加える。</p>	<p>君の戦闘判定に、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+1d6+2 を使う。さらにこのカードを埋め 4d4 と Force 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>君が武器に熟練している場合、このカードを捨て、君の場所の戦闘判定に、2d4 と Force 属性を加える。</p>	<p>君の戦闘判定に、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+君の Strength ダイス+2 を使う。さらにこのカードを捨て、1d6 と Fire 属性を加えてもよい。君が武器に熟練していないなら、除去難易度は 4 上昇する。君が武器に熟練しているなら、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に、1d4+1 と Fire 属性を加えてもよい。</p>
<p>Flaming Longbow+2</p>	<p>Flaming Falcat+3</p>	<p>Graylame Mace+2</p>
<p>君の戦闘判定に、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+君の Strength ダイス+2 を使う。さらにこのカードを捨て、1d6 と Fire 属性を加えてもよい。君が武器に熟練していないなら、除去難易度は 4 上昇する。君が武器に熟練しているなら、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に、1d4+1 と Fire 属性を加えてもよい。</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+3 を使う。さらにこのカードを捨て、3d4 と Fire 属性を加えてもよい。君が武器に熟練していないなら、除去難易度は 4 上昇する。この判定での d4 の出目は、5 として扱う。</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 Divine 属性を持つカードを 1 枚リチャージし、君の Divine スキルを加えてもよい。</p>
<p>Humanbane Gladius+2</p>	<p>Keen Rapier+3</p>	<p>Keen Rapier+3</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+2 を使う。さらにこのカードを捨て 1d6 を加えてもよい。災厄カードが Human 属性を持つなら 1d8 加える。君が武器に熟練していないなら、除去難易度は 4 上昇する。</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+2d4+3 を使う。さらにこのカードを捨て 1d4 を加えてもよい。この武器の d4 の出目は、5 として扱う。</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+3 を使う。さらにこのカードを捨て 1d4 を加えてもよい。この武器の d4 の出目は、5 として扱う。</p>
<p>Breastplate of The Deep [ARMOR]</p>	<p>Fortified Breastplate</p>	<p>Fortified Breastplate</p>
<p>このカードを公開し、君への Acid 属性か戦闘ダメージを 3 まで軽減するか、Aquatic 属性を持つ災厄カードから与えられるダメージなら 4 まで軽減する。</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。君が重装鎧に熟練しているなら、破壊する代わりに埋める。君が重装鎧に熟練しているなら、手札のリセットする時、このカードをリチャージしてよい。</p>	<p>このカードを公開し、君の Constitution か Fortitude 判定に 3 加える。</p> <p>このカードを公開し、君への戦闘ダメージを 3 まで軽減する</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。君が重装鎧に熟練しているなら、破壊する代わりに埋める。君が重装鎧に熟練しているなら、手札のリセットする時、このカードをリチャージしてよい。</p>	<p>このカードを公開し、君の Constitution か Fortitude 判定に 3 加える。</p> <p>このカードを公開し、君への戦闘ダメージを 3 まで軽減する</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。君が重装鎧に熟練しているなら、破壊する代わりに埋める。君が重装鎧に熟練しているなら、手札のリセットする時、このカードをリチャージしてよい。</p>
<p>Reflecting Buckler</p>	<p>Reflecting Buckler</p>	<p>Raise Dead [SPELL]</p>
<p>このカードをリチャージし、君への Acid、Electricity、Fire 属性、及び戦闘ダメージを 2 まで軽減する。君が軽装鎧に熟練しているなら、リチャージする代わりにこのカードを公開してもよい。また、他の ARMOR この判定でプレイしてもよい。</p>	<p>このカードをリチャージし、君への Acid、Electricity、Fire 属性、及び戦闘ダメージを 2 まで軽減する。君が軽装鎧に熟練しているなら、リチャージする代わりにこのカードを公開してもよい。また、他の ARMOR この判定でプレイしてもよい。</p>	<p>このカードを捨て、死亡したキャラクター 1 人を選ぶ。その者のプレイヤーは、埋めたカードからランダムに 10 枚シャッフルし、そのキャラクターのデッキに入れ、そして新しく手札引く。そのキャラクターはもはや死んではいない。このカードをプレイ後、君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破壊。持っているなら、君は 14 の Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>

PACG\_SKULL&SHACKLES ADVENTURE 5 和訳シール

<p>Raise Dead</p> <p>このカードを捨て、死亡したキャラクター1人を選ぶ。その者のプレイヤーは、埋めたカードからランダムに10枚シャッフルし、そのキャラクターのデッキに入れ、そして新しく手札引く。そのキャラクターはもはや死んではいない。このカードをプレイ後、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、君は14の 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>Righteousness</p> <p>このカードをディスプレイし、君の戦闘判定に1d6を加える。君がダメージを受ける時、君が捨てることになるカードを、リチャージする。君の手番終了時、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、君は13の 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>Righteousness</p> <p>このカードをディスプレイし、君の戦闘判定に1d6を加える。君がダメージを受ける時、君が捨てることになるカードを、リチャージする。君の手番終了時、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、君は13の 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>Seamantle</p> <p>このカードをディスプレイする。君の手番の終了時に君は移動してもよく、君に与えられた Fire のダメージを0に至るまで軽減し、君の戦闘判定に1d4を加える。君の手番開始時、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14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。失敗なら捨てる。</p>	<p>Wall of Blades</p> <p>キャラクター1人が災厄と遭遇した時、このカードをディスプレイする。この手番中に戦闘判定を行ういずれかのキャラクターは2枚カードをリチャージし、2d8と Slashing 属性を加えてよい。手番の終了時、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、君は13の Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。失敗なら捨てる。</p>	<p>Wall of Blades</p> <p>キャラクター1人が災厄と遭遇した時、このカードをディスプレイする。この手番中に戦闘判定を行ういずれかのキャラクターは2枚カードをリチャージし、2d8と Slashing 属性を加えてよい。手番の終了時、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、君は13の Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。失敗なら捨てる。</p>
<p>Bottled Lightning [ITEM]</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+3d8を使う。さらに他のカードを捨て、君に Craft スキルを加えてもよい。このカードのプレイ後、君は16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してよい。</p>	<p>Bottled Lightning</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+3d8を使う。さらに他のカードを捨て、君に Craft スキルを加えてもよい。このカードのプレイ後、君は16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してよい。</p>	<p>Gloves of Dueling</p> <p>君が災厄と遭遇した時、このカードを捨てる。君は任意の数カードをリチャージし、同数のカードを引いてもよい。このカードをプレイ後、Swashbuckling か Finesse 属性のカードを公開し、捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>
<p>Albatross Soup [BARRIER]</p> <p>このバリアを回避し破棄するために仲間を1人破棄する。遭遇前に、君のデッキの一番上を埋める。除去できなかったなら、この場所の上にこのカードを表向きに置く。この場所のキャラクターは最初の探索として、このバリアと遭遇する。</p>	<p>Phantom Fog</p> <p>除去できなかったなら、君はランダムに選ばれた開かれている場所に移動し、このカードをその場所に入れてシャッフルする。</p>	<p>Social Niceties</p> <p>除去できたなら、君はカードを1枚埋め、箱からランダムに仲間1枚を手札に加えてよい。除去できなかったなら、カードを1枚埋め、さらにこの場所の上にこのカードを表向きに置く。この場所のキャラクターは最初の探索として、このバリアと遭遇する。</p>
<p>Sabotage</p> <p>除去できなかったなら、君の場所のそれぞれのキャラクターは、2の Fire ダメージを受ける。そして、君たちの船は1d4+2の構造的ダメージを受ける。この場所の上にこのカードを表向きに置く。この場所のキャラクターは最初の探索として、このバリアと遭遇する。</p>	<p>Sabotage</p> <p>除去できなかったなら、君の場所のそれぞれのキャラクターは、2の Fire ダメージを受ける。そして、君たちの船は1d4+2の構造的ダメージを受ける。この場所の上にこのカードを表向きに置く。この場所のキャラクターは最初の探索として、このバリアと遭遇する。</p>	<p>Arronax Endymion</p> <p>このカードを破棄し、HENCHMAN を除去する君の判定を成功させる。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>Barracuda Aiger</p> <p>このカードを取得する君の判定の少なくとも1つが swashbuckling 属性を持っていないなら、カードを3枚捨てる。このカードを破棄するとともに、他のカードを1枚リチャージし、君がいる場所デッキを調べる。</p>	<p>Albatross</p> <p>このカードを公開し、VILLAIN 以外の災厄を除去する君の判定を成功させる。それから、このカードをランダムに選んだ開かれた場所に入れシャッフルし、君のデッキの上から1d4枚埋める。</p>	<p>Albatross</p> <p>このカードを公開し、VILLAIN 以外の災厄を除去する君の判定を成功させる。それから、このカードをランダムに選んだ開かれた場所に入れシャッフルし、君のデッキの上から1d4枚埋める。</p>
<p>Ring of Regeneration [ITEM]</p> <p>君の手番開始時、このカードを公開し、君の捨て札置き場からランダムにカードを1枚リチャージする。君の手番終了時、このカードを公開し、君の捨て札置き場からランダムにカードを1枚リチャージする。</p>	<p>Ring of The Sea Strider</p> <p>このカードを公開し、Aquatic 属性を持っているカードに対する、Constitution か Fortitude 判定に6加える。このカードをリチャージし、Aquatic 属性を持つモンスターの除去判定に6加える。</p>	<p>Wizard's Hook</p> <p>君が判定に Attack 属性を持つ呪文をプレイするなら、このカードを公開し、その判定に1d6を加える。さらにこのカードを捨て、1d6を加えてもよい。このカードのプレイ後、10の Melee 判定を行い、成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Strength か Melee スキル+1d6+1を使う。これは、この判定で、武器をプレイしたものと扱う。</p>
<p>Aiger's Kiss [LOOT]</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 スキルに1d6+2を使う。さらに、このカードを捨て、1d6を加えてもよい。その災厄カードが Outsider 属性を持っているなら、さらに1d6+2を加える。さらにこの判定に祝福をプレイしているなら2、もしくはそれが Blessing of Norgorber(BLESSING)なら5を加える。君が武器に熟練していないなら、この判定の難易度は4上昇する。</p>	<p>Alise Grogblud</p> <p>このカードを公開し、Cache、Skirmish、Task 属性いずれかを持つバリアの君の除去判定を成功させる。その判定後、1d6を振る。出目が1なら君の手札からカードを1枚破棄する。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。このカードをプレイ後、Pirate 属性を持つカードを1枚捨てる時、このカードを捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>	<p>Howling Skull 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。このカードをリチャージし、君の場所のキャラクター1人は、最も高い除去難易度が22以下のモンスター1体を回避してもよい。そのモンスターが Mental 属性を無視するなら、このパワーを使えない。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。</p>

Quickened Ray

Skyrocket Crossbow

<p>このカードを捨て、君の戦闘判定に、2d6 と Cold か Electricity 属性を加える。君はこの判定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よい。 このカードをプレイ後、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>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+1d8+2 を使う。さらに君はこのカードを捨て、1d8 加えてよい。 君が武器に熟練しているなら、君はこのカードをリチャージし、他の場所のいずれかの戦闘判定に 1d8+2 を加えるか、もしくは、選ばれたキャラクターの、召喚されたモンスターに対する除去判定を成功させてもよい。</p>	
--	--	--

Blessing of Norgorber [BLESSING]

Blessing of Norgorber

Blessing of Norgorber

<p>このカードを捨て、いずれかの判定に 1 を加えてよい。 このカードを捨て、いずれかの恩恵カードの取得判定にダイスを 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、祝福デッキ捨て礼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>このカードを捨て、いずれかの判定に 1 を加えてよい。 このカードを捨て、いずれかの恩恵カードの取得判定にダイスを 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、祝福デッキ捨て礼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>このカードを捨て、いずれかの判定に 1 を加えてよい。 このカードを捨て、いずれかの恩恵カードの取得判定にダイスを 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、祝福デッキ捨て礼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>
--	--	--

Blessing of Norgorber

Blessing of Norgorber [BLESSING]

Wanton Wastrel [SHIP]

<p>このカードを捨て、いずれかの判定に 1 を加えてよい。 このカードを捨て、いずれかの恩恵カードの取得判定にダイスを 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、祝福デッキ捨て礼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>このカードを捨て、いずれかの判定に 1 を加えてよい。 このカードを捨て、いずれかの恩恵カードの取得判定にダイスを 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、祝福デッキ捨て礼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>君の行動前、1d4 を振り、出目の枚数分カードを埋め、Wanton Wastrel を自動的に除去してもよい <b>WHEN COMMANDING THIS SHIP</b> 君は祝福デッキからカードを任意の枚数捨て、君たちの船への構造的ダメージを捨てた枚数分、軽減する。</p>
		<p>君の手札からカードを埋める時、1 枚追加で埋める。</p>