

Captain's Seaカード説明

No.	HOLD	NOW	名 称	影 響
1	○		「戦闘疲労」 ["BATTLE FATIGUE"]	降伏チェックに追加1サイを加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
2	○		「鼓舞演説」 ["ROUSING SPEECH"]	ターン中の乗組員状態修正に+1を加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
3	○		「デイヴィ・ジョーンズと共に闘う」 ["FIGHTING ALONGSIDE DAVY JONES"]	ターン中の乗組員状態修正に-1を差し引く。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
4	○		「順風満帆」 ["SMOOTH SAILING"]	ボーナス移動のサイ振りに+1を加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
5	○		「破片の塊」 ["CROUD OF SPRINTERS"]	士気影響表のサイ振りで2だけ差し引く。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
6	○		「不運な一弾」 ["POORLY-TIMED SHOT"]	相手側の目標選択(低から高部位又はその逆)をその宣言後逆にする。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
7	○		「鉄の男たち」 ["MEN of IRON"]	現在の攻撃に続く士気影響表のサイ振りを行わないで済む。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
8	○		「万全の態勢！」 ["READY for ANYTHING!"]	2枚までのカードを捨て札して 現行の乗組員状態に修正をプラスし、しかも直ちに引き直す。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
9	○		「奴らの足を止めろ」 ["SLOW them DOWN"]	追撃砲攻撃に追加の1サイを加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
10	○		「波に乗って」 ["SLIPPING through the WAVES"]	船体タイプ・ボーナス移動のサイの目に+1(振る前に)。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
11	○		「混乱した命令」 ["CONFUSING ORDERS"]	イムパルス記録欄から相手側の次の活性化マーカーを取り去る。 これは、持ち越しカードを直ちにプレイすることを強制し得る。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
12	○		「善は急げ」 ["The BEST-LAID PLANS"]	相手側によってプレイされた直後のカードの効果を直ちに無効化する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
13	○		「一度に一つのことだけ」 ["ONLY ONE THING at a TIME"]	相手側の現行イムパルスが再装填を含むと、 再装填を2イムパルス戻して移す(マイナス相手側の乗組員状態修正)。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
14	○		「投錨」 ["DROP the SEA ANCHOR"]	あなたの艦に同じスクエア内で二度の裏帆を認める。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
15	○		「遠きにありて見よ」 ["FARTHER than you APPEAR"]	非砲煙の各防御サイ振りに+1を加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。

16	○	「不明瞭視界」 ["OBSCURED VISION"]	砲煙によって生じた各防御のサイ振りに+1を加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
17	○	「不揃いな舷側砲火」 ["UNCORDINATED BROADSIDE"]	2区画によって攻撃されるとき、サイを1つ振って結果を半分にする(端数切り上げ)。 この結果の分だけ命中の数から差し引く(最低1命中)。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
18	○	「完璧な角度」 ["PERFECT ANGLE"]	攻撃しているとき、損傷影響表のサイの目を +1又は-1だけ(あなたの選択)修正する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
19	○	「シュラウドに配置せよ」 ["PUT MEN in the SHROUDS"]	このターン中に戦闘帆のとき、移動を半減させない。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
20	○	「訓練を忘れるな」 ["REMEMBER your TRAINING"]	新たなカードを引く前にこのカードを捨て札し、 代わりに2枚を引く。1枚を保持して他方をデッキの最上部又は最下部に戻す。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
21	○	「闘いはまだ始まっていない」 ["NOT YET BEGUN to FIGHT"]	振られた直後の降伏結果を無視する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
22	○	「暴発」 ["GUNNERY ACCIDENT"]	敵の船体区画が射撃のために活性化したときにプレイする。 サイを振った瞬間に、「1」のサイの目は攻撃側への乗組員命中となる。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
23	○	「波の上限で撃て」 ["FIRE on the ROLL"]	損傷影響表のサイ振りを、 高部位を射撃していると+2、低部位を射撃していると-2だけ修正する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
24	○	「名人射手」 ["MASTER GUNNER"]	外れた攻撃の1サイの目を命中に変更する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
25	○	「名人操舵手」 ["MASTER HELMSMAN"]	いずれかの機動の移動コストを1ポイントだけプラス又はマイナス修正する。 機動が明らかになるときにこのカードをプレイする。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
26	○	「こちらの読みどおり」 ["HE's in my HEAD"]	現行ターン中、相手側がプレイする全ての機動の公開を強制する (しかも、同じイムパルス中に機動をプレイしていると最初に公開する)。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
27	○	「卓越」 ["Excellence ALOFT"]	自動的に上手回し機動を完了する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
28	○	「熟練檣楼員」 ["Expert TOPMEN"]	直ちに装帆状態を戦闘帆へ又は普通帆へ変更する(可能であれば)。 このカードのプレイは、そのターンの移動ポイントの数を修正しない。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
29	○	「めげるな！」 ["HARD OVER!"]	艦船は、同じスクエア内で複数回の下手回しを実施できる。下手回し機動が公開された後にこのカードをプレイし、二番目の下手回しが実施された後に捨て札する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
30	○	「準備でき次第撃て！」 ["FIRE When ready!"]	単一区画によって行われる攻撃の各サイ振りに1を加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。

31	○	「葡萄弾」 ["GRAPE SHOT"]	3移動ポイント以内の射程で射撃しているとき、葡萄弾が装填された攻撃のサイとして宣言する。船体又は索具命中を適用する代わりに、上甲板の活動に割り当てられた乗組員ポイントを除去する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
32	○	「舷側へ押し返せ！」 ["REPEL BOARDERS!"]	白兵戦の防御で、3プラス現行乗組員の士気修正に一致する数のサイコロを加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
33	○	「俺に続け！」 ["Follow me who can!"]	白兵戦の攻撃で、3プラス現行乗組員の士気修正に一致する数のサイコロを加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
34	○	「艦を諦めるな！」 ["Don't give up the ship!"]	各降伏のサイ振りに2を加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
35	○	「索具の修理」 ["RIGGING REPAIRS"]	索具修理のサイ振りに2を加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
36	○	「船大工」 ["Carpenter's Mates"]	単一区画内でいずれかの船体修理のサイ振りに2を加える。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
37	○	「悪運」 ["The Devil's Own Luck"]	いずれか1つのサイを振り直し、良い結果を取る。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
38	○	「熊と違って撃て！」 ["Fire as she bears!"]	いずれか1区画の戦闘サイコロの数を1.5倍に増加させる(端数切り上げ)。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
39	○	「致命的命中」 ["CRITICAL HIT"]	単一の区画について攻撃のサイコロを振った後、各命中について追加の1攻撃サイを振る。これらの射撃には、いかなる修正も適用する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
40	○	「伝達不良」 ["MISCOMMUNICATION"]	いずれか1区画からの敵の攻撃を無効化する。 それでもこの区画は、射撃済でマークされる。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
41	○	「砂と海水」 ["Sand & Salt Water"]	サイを1つ振り、直ちに艦船火災を消火する。 サイの目が1又は2であると、追加の索具命中を被る。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
42	○	「完璧な調子」 ["Perfect Cadence"]	2区画について、現在の装填時間から2イムパルスを差し引く。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
43	○	「血で滑る」 ["SLIPPERY with BLOOD"]	いずれか2区画について、装填時間が2イムパルスだけ増加する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
44	○	「ラム酒で気つけ」 ["RUM COURAGE"]	サイを1つ振り、現行の乗組員状態によって修正する。サイの目が5以上であると、乗組員の状態を1だけ増加させる。すでに「高揚 ["Handy"]」であると、いずれかの単一乗組員命中を回復させる。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
45	○	「艦長の海」 ["CAPTAIN'S SEA"]	相手側から主導権を奪うためにこのカードをプレイする。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。

46	○		「総員上甲板！」 ["ALL HANDS on deck!"]	ボーナス移動のサイ振りに失敗したときに生じた索具損傷を無視する。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
47	○		「容易な捕獲」 ["EASY PICKINGS"]	相手側の降伏チェックのサイ振りを-1だけ減少させる。 又は いずれかの単一サイ振りに+1を加えるために捨て札する。
48		○	「濃い砲煙」 ["DENSE SMOKE"]	砲煙マーカーを含んでいる各スクエアに距離を1ポイントを加える。 プレイ後にデッキをリシャッフルする。
49		○	「戦闘の熱狂」 ["HEAT of BATTLE"]	両プレイヤーはサイを1つ振り、現在の乗組員状態を加える。 修正後の2以下のサイの目で、乗組員状態を1だけ減少させる。 プレイ後にデッキをリシャッフルする。
50		○	「戦場の霧」 ["FOG of WAR"]	イベント・デッキをリシャッフルする前に、 全ての保持イベント・カードを捨て札する。 プレイ後にデッキをリシャッフルする。
51		○	「突風」 ["SUDDEN GUST"]	各スクエア内の砲煙を1だけ減少させる。 プレイ後にデッキをリシャッフルする。
52		○	「爆発！」 ["EXPLOSION!"]	火災を起こしている艦船はサイを1つ振る。結果は、その艦船に対して直ちに適用する船体命中の数である。全ての区画へ均等に命中を適用する。全ての命中が適用されなければならない。1乗組員命中も適用される。 プレイ後にデッキをリシャッフルする。
53		○	「喫水線下に浸水！」 ["WATER to Gunwales!"]	各艦船は、除去された船体区画毎にサイを1つ振る。 6の目が振られたら、艦船は浸水して降伏する。 プレイ後にデッキをリシャッフルする。
54		○	「風向きの変化」 ["WIND CHANGE"]	サイを1つ振る。サイの目が3以下であると影響なし。サイの目が4又は5であると、風向きが1ポイント時計回りに変化する。サイの目が6であると、風向きが2ポイント時計回りに変化する。 プレイ後にデッキをリシャッフルする。
55		○	「動ける者はすべて」 ["EVERY Available Man"]	両プレイヤーは、失われた各乗組員ポイントについてサイを1つ振る。 5以上の目で、失われたいずれかの乗組員ポイントが回復する。 プレイ後にデッキをリシャッフルする。