



Religion 宗教

Level 1

コスト：1文化ポイントを支払う。

利益：プレイヤーが1以上の文化ポイントを持つならば、歳月経過のStep 1 D中に + 1文化ポイントを得る。

10a



Religion 宗教

Level 2

Religion Level 1 が必要。

コスト：2文化ポイントを支払う。

利益：プレイヤーが1以上の文化ポイントを持つならば、計画立案オペレーション中にこのカードが使用済（用語集参照）でないなら使用済にすることで伏せてある侵入者カウンターを見ることができる。その後、その侵入者カウンターを置いておくか、捨ててドローカップへ戻すか選択する。プレイヤーは歳月経過オペレーションを行うと このカードを再使用できる。

11a



Religion 宗教

Level 3

Religion Level 2 が必要。

コスト：3文化ポイントを支払う。

利益：プレイヤーが3以上の文化ポイントを持つなら、NMまたは居留地の襲撃中にこのカードが使用済（用語集参照）でないなら使用済にすることで、襲撃プールから引いたキューブを戻し、再び引ける。二回目に引いた結果が最終的な結果である。

プレイヤーは歳月経過オペレーションを行うとこのカードを再使用できる。

12a



Masters of the Mesas メサの主

Level 1

コスト：1文化ポイントを支払う。

利益：プレイヤーが1以上の文化ポイントを持つならば、トウモロコシの栽培または収穫アクション（3.2.4）のコストが1低下する。

13a



Masters of the Mesas メサの主

Level 2

Masters of the Mesas Level 1 が必要。

コスト：2文化ポイントを支払う。

利益：プレイヤーが2以上の文化ポイントを持つならば、2個Harassカウンターをゲーム開始時に別に Out of Play boxに置く。

14a



Masters of the Mesas メサの主

Level 3

Masters of the Mesas Level 2 が必要。

コスト：3文化ポイントを支払う。

利益：プレイヤーが3以上の文化ポイントを持つならば、回避の際にダイスを2個振り、より高い目を使用できる。

15a



Sharp Traders 抜け目のない商人

Level 1

コスト：1文化ポイントを支払う。

利益：プレイヤーが1以上の文化ポイントを持つならば、計画立案オペレーションごとに2個Trade GoodsをResources boxから支払ってダイスを1個振る。プレイヤーはOut of Play boxからダイスの出目に等しい数のTrade GoodsをResources boxに置く。

16a



Sharp Traders 抜け目のない商人

Level 2

Sharp Traders Level 1 が必要。

コスト：2文化ポイントを支払う。

利益：プレイヤーが2以上の文化ポイントを持つならば、いずれかのTrade GoodsをいくつでもResources boxから支払って銃器の購入を試みられる。ダイスを1個振る。ダイスの目 支払ったTrade Goodsの数ならばResources boxへFirearmsカウンターを配置できる。

17a



Sharp Traders 抜け目のない商人

Level 3

Sharp Traders Level 2 が必要。

コスト：3文化ポイントを支払う。

利益：（この利益を用いるにはプレイヤーが最低でも2以上の文化ポイントを持つ必要がある。）アイテム購入の際に必要なTrade Goodsの数は-1される。最低2。
Trade Goods Summary「交易物品サマリー」を参照。

18a