

| | | |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| 鉄道乗車券 | 鉄道乗車券 | 鉄道乗車券 |
| 鉄道乗車券 | 鉄道乗車券 | 鉄道乗車券 |
| 鉄道乗車券 | 鉄道乗車券 | シェルドンギャング団 メンバー |
| シェルドンギャング団 メンバー | シェルドンギャング団 メンバー | シェルドンギャング団 メンバー |
| シェルドンギャング団 メンバー | シェルドンギャング団 メンバー | シェルドンギャング団 メンバー |
| シェルドンギャング団 メンバー | 暗号メッセージ | ダークの祝祭 |
| 希観本コレクション | ヴェルマの感謝 | |

| | |
|---|---|
| 都市間を移動する際に\$1を支払わなくてよい。 | 都市間を移動する際に\$1を支払わなくてよい。 |
| 都市間を移動する際に\$1を支払わなくてよい。 | 都市間を移動する際に\$1を支払わなくてよい。 |
| 都市間を移動する際に\$1を支払わなくてよい。 | 都市間を移動する際に\$1を支払わなくてよい。 |
| 都市間を移動する際に\$1を支払わなくてよい。 | 都市間を移動する際に\$1を支払わなくてよい。 |
| 維持: 街路エリアにいるなら、ダイスを1個振ってもよい。以下の表でけちな仕事の結果を見る。 | 維持: 街路エリアにいるなら、ダイスを1個振ってもよい。以下の表でけちな仕事の結果を見る。 |
| 1: 逮捕される。警察署へ。 2-3: 何も起こらない。 4: \$2 得る。 5: 一般アイテムを1枚引く。 6: ユニークアイテムを1枚引く。 | 1: 逮捕される。警察署へ。 2-3: 何も起こらない。 4: \$2 得る。 5: 一般アイテムを1枚引く。 6: ユニークアイテムを1枚引く。 |
| 維持: 街路エリアにいるなら、ダイスを1個振ってもよい。以下の表でけちな仕事の結果を見る。 | 維持: 街路エリアにいるなら、ダイスを1個振ってもよい。以下の表でけちな仕事の結果を見る。 |
| 1: 逮捕される。警察署へ。 2-3: 何も起こらない。 4: \$2 得る。 5: 一般アイテムを1枚引く。 6: ユニークアイテムを1枚引く。 | 1: 逮捕される。警察署へ。 2-3: 何も起こらない。 4: \$2 得る。 5: 一般アイテムを1枚引く。 6: ユニークアイテムを1枚引く。 |
| 維持: 街路エリアにいるなら、ダイスを1個振ってもよい。以下の表でけちな仕事の結果を見る。 | 維持: 街路エリアにいるなら、ダイスを1個振ってもよい。以下の表でけちな仕事の結果を見る。 |
| 1: 逮捕される。警察署へ。 2-3: 何も起こらない。 4: \$2 得る。 5: 一般アイテムを1枚引く。 6: ユニークアイテムを1枚引く。 | 1: 逮捕される。警察署へ。 2-3: 何も起こらない。 4: \$2 得る。 5: 一般アイテムを1枚引く。 6: ユニークアイテムを1枚引く。 |
| 維持: 街路エリアにいるなら、ダイスを1個振ってもよい。以下の表でけちな仕事の結果を見る。 | 維持: 街路エリアにいるなら、ダイスを1個振ってもよい。以下の表でけちな仕事の結果を見る。 |
| 1: 逮捕される。警察署へ。 2-3: 何も起こらない。 4: \$2 得る。 5: 一般アイテムを1枚引く。 6: ユニークアイテムを1枚引く。 | 1: 逮捕される。警察署へ。 2-3: 何も起こらない。 4: \$2 得る。 5: 一般アイテムを1枚引く。 6: ユニークアイテムを1枚引く。 |
| 移動フェイズ中、探索者は他の短借者と、アイテムと同様に手がかりトークンを受け渡してよい。 | 任意のフェイス: 任意の探索者は、このカードを消耗して失敗したスキルチェックを振りなおしてよい。このカードは維持フェイズに回復する。 |
| 条件 | 条件 |
| 図書館は以下の特殊能力を得る。 希観本コレクション: ここでエンカウンターを行う代わりに、正気1を失って手がかりトークンを1個得てよい。 | 探索者はヴェルマのダイナーでのエンカウンターによる所持金の喪失を無視し、そのエンカウンターで支払える最大額の所持金を支払ったことにしてよい。 |
| 条件 | 条件 |

| | |
|-----------------------------------|---------------------|
| アミ・ピアース ソーヤー伯爵 ゼbron・ウェイトリー | コリーナ・ジョーンズ ライス教授 |
|-----------------------------------|---------------------|

| | |
|---|---|
| ウィル+1、ラック+1 任意のフェイス: 正気1を喪失する代わりに消耗する。旧支配者が目覚めたら、アミ・ピアースを捨てる。 | 集中力+1 コリーナ・ジョーンズが合流したときに、スキルを1枚引く。 |
| ファイト+1、スニーク+1 任意のフェイス: 体力1を喪失する代わりに消耗する。旧支配者が目覚めたら、ソーヤー伯爵を捨てる。 | ロア+1、ラック+1 ライス教授が合流したとき、不安定な各ロケーションに手がかりトークンを1個置く。 |
| ウィル+1、ロア+1 任意のフェイス: 消耗して、君の呪文を1つ回復する。 | |

| | | | |
|------------|------------|----------------------|-----------|
| 背中の負傷 | 背中の負傷 | 手の骨折 | 手の骨折 |
| 脳震盪 | 脳震盪 | 過労 | 過労 |
| 二重視 | 二重視 | 頭の負傷 | 頭の負傷 |
| 難聴 | 難聴 | 腕の負傷 | 腕の負傷 |
| 不幸 | 不幸 | 記憶喪失 | 記憶喪失 |
| 足首の捻挫 | 足首の捻挫 | 意気喪失 | 意気喪失 |
| 依存症 | 依存症 | 広場恐怖症 | 広場恐怖症 |
| 不眠症 | 不眠症 | 閉所恐怖症 | 閉所恐怖症 |
| 精神錯乱 | 精神錯乱 | 鬱病 | 鬱病 |
| ヒステリー | ヒステリー | 躁病 | 躁病 |
| 死体恐怖症 | 死体恐怖症 | 被害妄想 | 被害妄想 |
| 統合失調症 | 統合失調症 | 異国恐怖症 | 異国恐怖症 |
| 隠蔽 | 身かわし | 殴り合い | 肉弾戦 |
| 潜伏 | 図書館利用 | 神秘の才能 | 神秘の伝承 |
| 心理学 | 発見 | 強固な意志 | |
| メリケンサック | メリケンサック | カービン銃 | カービン銃 |
| くすんだ写本 | くすんだ写本 | 火炎放射器 | 火炎放射器 |
| 火炎ピン | 火炎ピン | | 使いっ走り |
| 系図調査 | 鉱物学レポート | 新聞取材 | 街路パトロール |
| 奇妙な道具 | 妖蛆の秘密 | ドール讃歌 | 生命の霊薬 |
| 魔法の杖 | もぎ取りの杖 | アジュールパニパルの火モートルンのガラス | |
| イハ=タラの黄金の剣 | イハ=タラの黄金の剣 | 金のトランペット | 陰惨な護符 |
| 電撃銃 | ミ=ゴの脳の器 | サン=七秘聖典 | 魔術の真理 |
| 警告の銃 | | | |
| より良き行いのために | 勝ち組に乗る | 街の浄化 | 成すための犠牲 |
| 獣の力の封印 | 原因への光明 | 地脈を歩む | 破壊の波 |
| 錬金の手順 | 錬金の手順 | 祝福 | 友の招集 |
| 友の招集 | 記憶の混濁 | 記憶の混濁 | 記憶の混濁 |
| 予感 | 予感 | 予感 | 大いなる消失 |
| 大いなる消失 | 怪物誘引 | 怪物誘引 | ジャンタク鳥の召喚 |
| ジャンタク鳥の召喚 | 幻視の探索 | 幻視の探索 | 難破 |
| 難破 | | | |

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| <p>一般アイテムとユニークアイテムを合計で3つまでしか持てない。それ以上入手した場合、余った分は捨てる。</p> <p>背中の負傷をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>一般アイテムとユニークアイテムを合計で3つまでしか持てない。それ以上入手した場合、余った分は捨てる。</p> <p>背中の負傷をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>戦闘中に使える手が1つ減る。</p> <p>手の骨折をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>戦闘中に使える手が1つ減る。</p> <p>手の骨折をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>集中力-1</p> <p>各スキルは、1ターンに最大1までしか調整できない。</p> <p>脳震盪をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> |
| <p>集中力-1</p> <p>各スキルは、1ターンに最大1までしか調整できない。</p> <p>脳震盪をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>最大体力-1</p> <p>過労をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>最大体力-1</p> <p>過労をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>ボード上の手がかリトークンは拾えなくなる。ただし、エンカウンターやモンスターを倒す等で入手することはできる。</p> <p>二重視をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>ボード上の手がかリトークンは拾えなくなる。ただし、エンカウンターやモンスターを倒す等で入手することはできる。</p> <p>二重視をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> |
| <p>ロア-1</p> <p>ロアチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>頭の負傷をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>ロア-1</p> <p>ロアチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>頭の負傷をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>スニーク-1</p> <p>スニークチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>難聴をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>スニーク-1</p> <p>スニークチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>難聴をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>ファイト-1</p> <p>ファイトチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>腕の負傷をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> |
| <p>ファイト-1</p> <p>ファイトチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>腕の負傷をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>ラック-1</p> <p>ラックチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>不幸をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>ラック-1</p> <p>ラックチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>不幸をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>スキルと呪文を合計で3つまでしか持てない。それ以上入手した場合、余った分は捨てる。</p> <p>記憶喪失をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>スキルと呪文を合計で3つまでしか持てない。それ以上入手した場合、余った分は捨てる。</p> <p>記憶喪失をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> |
| <p>スピード-1</p> <p>スピードチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>足首の捻挫をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>スピード-1</p> <p>スピードチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>足首の捻挫をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>ウィル-1</p> <p>ウィルチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>意気喪失をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>ウィル-1</p> <p>ウィルチェックの際は、追加の手がかリトークンは最大2個までしか支払えない。</p> <p>意気喪失をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| <p>維持: \$1 支払うか、このターンの君の集中力が0まで下がる。</p> <p>依存症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>維持: \$1 支払うか、このターンの君の集中力が0まで下がる。</p> <p>依存症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>維持: 街路エリアにいるなら、正気1を失う。</p> <p>広場恐怖症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>維持: 街路エリアにいるなら、正気1を失う。</p> <p>広場恐怖症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>手がかりトークンは同時に4個までしか持てない。それ以上入手した場合、余った分はただちに捨てる。</p> <p>不眠症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> |
| <p>手がかりトークンは同時に4個までしか持てない。それ以上入手した場合、余った分はただちに捨てる。</p> <p>不眠症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>維持: いずれかのロケーション(アーカム精神病院と異世界は除く)にいるなら、正気1を失う。</p> <p>閉所恐怖症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>維持: いずれかのロケーション(アーカム精神病院と異世界は除く)にいるなら、正気1を失う。</p> <p>閉所恐怖症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>エンカウンターにおける(戦闘中でない)スキルチェックで成功が出なかった場合、正気1を失う。</p> <p>精神錯乱をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>エンカウンターにおける(戦闘中でない)スキルチェックで成功が出なかった場合、正気1を失う。</p> <p>精神錯乱をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> |
| <p>戦闘以外のスキルチェック(回避チェックを含む)の際は、追加の手がかりトークンは、1個目は効果が無い。</p> <p>鬱病をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>戦闘以外のスキルチェック(回避チェックを含む)の際は、追加の手がかりトークンは、1個目は効果が無い。</p> <p>鬱病をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>戦闘以外のスキルチェック(戦闘チェックやホラーチェックを含む)の際は、追加の手がかりトークンは、1個目は効果が無い。</p> <p>ヒステリーをもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>戦闘以外のスキルチェック(戦闘チェックやホラーチェックを含む)の際は、追加の手がかりトークンは、1個目は効果が無い。</p> <p>ヒステリーをもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>手がかりトークンを消費する際は、2個ずつ消費しなければならない。</p> <p>躁病をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> |
| <p>手がかりトークンを消費する際は、2個ずつ消費しなければならない。</p> <p>躁病をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>アンデッドのモンスターは、君に対して悪夢1を持つ。</p> <p>維持: 墓地にいるなら、正気1を失う。</p> <p>死体恐怖症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>アンデッドのモンスターは、君に対して悪夢1を持つ。</p> <p>維持: 墓地にいるなら、正気1を失う。</p> <p>死体恐怖症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>味方をすべて捨てる。今後は味方を持ってない。</p> <p>維持: 他の探索者と同じロケーションにいるなら、正気1を失う。</p> <p>被害妄想をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>味方をすべて捨てる。今後は味方を持ってない。</p> <p>維持: 他の探索者と同じロケーションにいるなら、正気1を失う。</p> <p>被害妄想をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> |
| <p>最大正気 - 1</p> <p>統合失調症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>最大正気 - 1</p> <p>統合失調症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>維持: 異世界にいるなら、正気1を失う。</p> <p>異国恐怖症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | <p>維持: 異世界にいるなら、正気1を失う。</p> <p>異国恐怖症をもう1枚得たら、君は喰われる。</p> | |

任意のフェイス:回避チェック後、手がかりトークンを2個支払って、その結果に成功を1個追加できる。これは望む回数行ってよい。

スピードチェックを行う場合、各ダイスの目に1を足す(ダイスの目が3なら4として扱う等)。

任意のフェイス:戦闘チェック後、手がかりトークンを2個支払って、その結果に成功を1個追加できる。これは望む回数行ってよい。

任意のフェイス:呪文チェック後、手がかりトークンを2個支払って、その結果に成功を1個追加できる。これは望む回数行ってよい。

任意のフェイス:ホラーチェック後、手がかりトークンを2個支払って、その結果に成功を1個追加できる。これは望む回数行ってよい。

任意のフェイス:戦闘チェック後、手がかりトークンを2個支払って、その結果に成功を1個追加できる。これは望む回数行ってよい。

最大正気+1
任意のフェイス:手がかりトークンを1個消費する代わりに、これを消費する。

ファイท์チェックを行う場合、各ダイスの目に1を足す(ダイスの目が3なら4として扱う等)。

ウィルチェックを行う場合、各ダイスの目に1を足す(ダイスの目が3なら4として扱う等)。

スニークチェックを行う場合、各ダイスの目に1を足す(ダイスの目が3なら4として扱う等)。

ラックチェックを行う場合、各ダイスの目に1を足す(ダイスの目が3なら4として扱う等)。

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| <p>物理武器 </p> <p>戦闘チェックに+1</p> | <p>物理武器 </p> <p>戦闘チェックに+1</p> | <p>物理武器 </p> <p>任意のフェイス:戦闘チェックの前に消費して、そのチェックに+5。</p> | <p>物理武器 </p> <p>任意のフェイス:戦闘チェックの前に消費して、そのチェックに+5。</p> | <p>秘本 </p> <p>呪文チェックに+1</p> |
| <p>秘本 </p> <p>呪文チェックに+1</p> | <p>物理武器 </p> <p>任意のフェイス:戦闘チェックの前に消費して、そのチェックに+7。</p> | <p>物理武器 </p> <p>任意のフェイス:戦闘チェックの前に消費して、そのチェックに+7。</p> | <p>物理武器 </p> <p>戦闘チェックに+6 (使用後捨てる)</p> | <p>物理武器 </p> <p>戦闘チェックに+6 (使用後捨てる)</p> |
| <p>依頼 </p> <p>おふくろの宿川の埠頭 ヒップの宿泊所 報酬:\$8 得る</p> | <p>依頼 </p> <p>図書館 墓地 歴史協会 報酬:ユニークアイテムを1枚引き、手がかりトークン1個と\$2 得る。</p> | <p>依頼 </p> <p>森 黒の洞窟 科学研究所 報酬:味方を1枚引き、手がかりトークン2個と\$4 得る。</p> | <p>依頼 </p> <p>アーカム精神病院 魔女の家 新聞社 報酬:手がかりトークン4個と\$5 得る。</p> | <p>依頼 </p> <p>イーストタウン街路 アップタウン街路 警察署 報酬:一般アイテムを1枚引き、手がかりトークン1個と\$5 得る。</p> |

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| <p>魔法武器 </p> <p>戦闘チェックに+2</p> | <p>秘本 </p> <p>移動:これを消費し、2移動ポイントを消費して、ロア(-2)チェックを行う。成功なら、(現在いる場所に関係なく)アーカムの開いているゲートを1つ閉じ(封印はできない)、正気1を失い、妖蛆の秘密を捨てる。</p> | <p>秘本 </p> <p>移動:これを消費し、2移動ポイントを消費して、ロア(-2)チェックを行う。成功なら、味方を1枚引き、正気2を失い、ドール讃歌を捨てる。</p> | <p>任意のフェイス:負傷や狂気を引く代わりに生命の霊薬を捨てる。</p> | <p>魔法武器 </p> <p>戦闘チェックに+2 魔法の杖は持ち主が認めないかぎり失ったり盗まれたりしない。</p> |
| <p>探索者がアシュルバニパルの火を持っている間、旧支配者が目覚めるのに必要な最大ゲート数は1上がる。</p> | <p>呪文チェックに+2</p> | <p>魔法武器 </p> <p>任意のフェイス:戦闘チェックの前に消費して、そのチェックに+7。</p> | <p>魔法武器 </p> <p>任意のフェイス:戦闘チェックの前に消費して、そのチェックに+5。</p> | <p>魔法武器 </p> <p>任意のフェイス:戦闘チェックの前に消費して、そのチェックに+5。</p> |
| <p>任意のフェイス:金のトランペットの上に正気トークンを1個置き、正気1の喪失を回避する。金のトランペットの上に正気トークンが3個置かれたら、金のトランペットを捨てる。</p> | <p>ホラーチェックに+2</p> | <p>任意のフェイス:正気1と体力1を失い、電撃銃を捨て、上空にいるすべてのモンスターを倒す。</p> | <p>移動:アーカムにいる間、消費してこのターンのすべての移動ポイントを消費し、アーカムにいる他の探索者がモンスターと場所を入れ替える。</p> | <p>任意のフェイス:呪文を詠唱する際、正気1を支払う代わりにこれを消費する。</p> |
| <p>秘本 </p> <p>移動:これを消費し、1移動ポイントを消費して、ロア(-1)チェックを行う。成功なら、手がかりトークンを1個得て、正気1を失う。</p> | <p>ラックチェックに+2</p> | <p>使命 </p> <p>深遠(第2エリア) ユコス(第2エリア) 幻夢境(第2エリア) ルルイエ(第2エリア) 生け贖:手がかりトークン4個 効果:君は喰われる。(君を含む)探索者は勝利!</p> | <p>使命 </p> <p>聖マリア病院 アーカム精神病院 南教会 時空の狭間 生け贖:味方1人 効果:君はゲームに勝利する。他の探索者はゲームに敗北する。</p> | <p>使命 </p> <p>警察署 新聞社 古魔術店 南教会 生け贖:呪文1つ 効果:出ている噂カードと神話デッキの噂カードを箱に戻す。</p> |
| <p>使命 </p> <p>歴史協会 墓地 骨董品店 生け贖:体力2 効果:破壊トラックから破壊トークンを1個取り除く。</p> | <p>使命 </p> <p>ヒップの宿泊所 図書館 古魔術店 生け贖:正気1 効果:旧支配者が目覚めたとき、戦闘修正は2下がる(-5なら-3になる等)。</p> | <p>使命 </p> <p>川の埠頭 大いなる種族の郷(第1エリア) 科学研究所 生け贖:タフネス4点分のモンスターロフィー 効果:手がかりトークンを10個得る。</p> | <p>使命 </p> <p>森 独立広場 魔女の家 来訪無き小島 生け贖:ゲートロフィー1個 効果:開いているゲートをすべて閉じ、それらをゲートトークンの山に戻す。</p> | <p>使命 </p> <p>黒の洞窟 おふくろの宿 管理棟 生け贖:ユニークアイテム1つ 効果:ただちに(上空を含む)ボード上のタフネスが3以下のモンスターを3体倒す。</p> |

詠唱修正: +0
正気コスト: 1



魔法呪文

維持:これを詠唱し消費して、\$3 を得る。

詠唱修正: +0
正気コスト: 1



魔法呪文

維持:これを詠唱し消費して、\$3 を得る。

詠唱修正: -1
正気コスト: 2



魔法呪文

維持:これを詠唱し消費して、探索者(自分でもよい)を1人選ぶ。その探索者は祝福を受ける。

詠唱修正: +0
正気コスト: 1



魔法呪文

移動:これを詠唱し消費して、アーカムにいるこのターンまだ移動していない探索者を1人選ぶ。その探索者を自分のエリアに移動する(異世界でもよい)。その探索者はこのターン移動できない。

詠唱修正: +0
正気コスト: 1



魔法呪文

移動:これを詠唱し消費して、アーカムにいるこのターンまだ移動していない探索者を1人選ぶ。その探索者を自分のエリアに移動する(異世界でもよい)。その探索者はこのターン移動できない。

詠唱修正: +1
正気コスト: 0



魔法呪文

維持:これを詠唱し消費する。体力1を消費する。君か君のいるエリアの探索者1人は正気1を得る。

詠唱修正: +1
正気コスト: 0



魔法呪文

維持:これを詠唱し消費する。体力1を消費する。君か君のいるエリアの探索者1人は正気1を得る。

詠唱修正: +1
正気コスト: 0



魔法呪文

維持:これを詠唱し消費する。体力1を消費する。君か君のいるエリアの探索者1人は正気1を得る。

詠唱修正: -1
正気コスト: 1



魔法呪文

任意のフェイス:これを詠唱し消費して、自分が今行ったスキルチェックを1回振りなおす。

詠唱修正: -1
正気コスト: 1



魔法呪文

任意のフェイス:これを詠唱し消費して、自分が今行ったスキルチェックを1回振りなおす。

詠唱修正: -1
正気コスト: 1



魔法呪文

任意のフェイス:これを詠唱し消費して、自分が今行ったスキルチェックを1回振りなおす。

詠唱修正: -1
正気コスト: 1



魔法呪文

維持:これを詠唱し捨てて、月以外の次元シンボルを1つ選ぶ。そのシンボルを持つすべてのモンスターをモンスターカップに戻す

詠唱修正: -1
正気コスト: 1



魔法呪文

維持:これを詠唱し捨てて、月以外の次元シンボルを1つ選ぶ。そのシンボルを持つすべてのモンスターをモンスターカップに戻す

詠唱修正: -1
正気コスト: 1



魔法呪文

移動:アーカムにいるなら、これを詠唱し消費して、ボード上のモンスターを1体選ぶ(上空でもよいが郊外は不可)。そのモンスターを自分のエリアに移動する。

詠唱修正: -1
正気コスト: 1



魔法呪文

移動:アーカムにいるなら、これを詠唱し消費して、ボード上のモンスターを1体選ぶ(上空でもよいが郊外は不可)。そのモンスターを自分のエリアに移動する。

詠唱修正: -1
正気コスト: 1



魔法呪文

移動:これを詠唱し消費して、移動ポイントを得る。さらにこのターンは、モンスターのいるエリアを、遭遇することなく通過したり移動を終えたりできる。

詠唱修正: -1
正気コスト: 1



魔法呪文

移動:これを詠唱し消費して、移動ポイントを得る。さらにこのターンは、モンスターのいるエリアを、遭遇することなく通過したり移動を終えたりできる。

詠唱修正: +0
正気コスト: 1



魔法呪文

移動:移動後、これを詠唱し消費して、ボード上に置かれている手がかりトークンのうち、現在いるエリアの区域内のものをすべて得る。

詠唱修正: +0
正気コスト: 1



魔法呪文

移動:移動後、これを詠唱し消費して、ボード上に置かれている手がかりトークンのうち、現在いるエリアの区域内のものをすべて得る。

詠唱修正: -2
正気コスト: 1



魔法呪文

任意のフェイス:戦闘チェックを行う前に、これを詠唱し消費する。この戦闘は、回避チェックに成功したかのようにただちに終了する。旧支配者が目覚めたらこの呪文を捨てる。

詠唱修正: -2
正気コスト: 1



魔法呪文

任意のフェイス:戦闘チェックを行う前に、これを詠唱し消費する。この戦闘は、回避チェックに成功したかのようにただちに終了する。旧支配者が目覚めたらこの呪文を捨てる。