

変身	大いなる封印
白い船の船長	白い船
バスの寵愛	九つの命

このカードを得たとき、同時に「大いなる封印」を得る。 <b>最大正気+1</b> <b>最大体力+1</b> 任意のフェイス:手がかりトークンを1個支払う代わりに消費する。	任意のフェイス:ゲートを封印するとき、このカードを旧神の印と共に封印したロケーションに置いてよい。その旧神の印は、ゲートの破裂を含むいかなるゲームの効果によっても取り除かれない。
このカードを得たとき、同時に「白い船」を得る。 君は異世界で遅延状態にならない。 君が <b>時空の狭間</b> に陥ったとき、このカードと「白い船」を捨てる。	<b>移動:</b> アーカムか異世界にいる場合、通常の移動の代わりに任意の異世界の第1エリアに移動してよい。これは、その異世界へのゲートが開いていない場合でも実行できる。
このカードを得たとき、同時に「九つの命」を得る。 <b>維持:</b> 正気1と体力1を得る。 旧支配者が目覚めたとき、このカードを捨てる。	このカードを持っている間、君は望まないかぎり <b>喰われる</b> ことはない。 旧支配者が目覚めたとき、このカードを捨てる。

アセナス・ウェイト チャールズ・デクスター・ワード フーリッシュネス モーガン教授 トマス・オルニー ズーグの仔	バザル・エルトン ハーバード・ウェスト博士 オルヌ婆さん 怪老人 ウィリアム・ペイン
---	--

<b>ウィル+1, ラック+1</b> 任意のフェイス:正気1を喪失する代わりに消費する。旧支配者が目覚めたら、アミピアスを捨てる。	<b>集中力+1</b> 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。
<b>ファイト+1, スニーク+1</b> 任意のフェイス:体力1を喪失する代わりに消費する。旧支配者が目覚めたら、ソーヤー伯爵を捨てる。	<b>ロア+1, ラック+1</b> 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。
<b>スニーク+1, スピード+1</b> アセナス・ウェイトが合流したときに、\$10 得る。	<b>ファイト+1, ウィル+1</b> これを捨てて、旧支配者の攻撃1回全体をキャンセルする。
<b>ロア+1, スピード+1</b> 呪文による <b>戦闘チェック</b> のボーナスを+1。	<b>スピード+1, ウィル+1</b> <b>維持:</b> 集中力1を支払い消費して、体力1を得る。
<b>ファイト+1, スニーク+1, ラック+1</b> 「ズーグの仔」が味方になったら捨てる。	<b>ロア+1, スニーク+1</b> 任意のフェイス:手がかりトークンを1個支払う代わりに消費する。
<b>スピード+1, ファイト+1</b> 武器による <b>戦闘チェック</b> のボーナスを+1。	<b>ファイト+1, ラック+1</b> <b>維持:</b> 集中力1を支払い消費して、正気1を得る。
<b>スニーク+1, ラック+1</b> トマス・オルニーが合流したときに、 <b>祝福</b> を受ける。	<b>スピード+1, ラック+1</b> ウィリアム・ペインが合流したときに、破壊トランプから破壊トークンを1個除く。
<b>ロア+1, スピード+1, ウィル+1</b> 「フーリッシュネス」が味方になったら捨てる。	

古代語	カモフラージュ	信用度	変装
耐久	言語学	聞き耳	武術
不屈の精神	説得	逃走	格闘
象撃ち銃	象撃ち銃	信号弾	信号弾
食料	手錠	手錠	灯油
灯油	変装道具	変装道具	望遠鏡
望遠鏡	ウィスキー		
魂の火桶	旧きものの水晶	旧きものの水晶	旧きものの水晶
旧きものの水晶	旧神の印	エルトダウン・シャーズ	エルトダウン・シャーズ
エイボンの書	ミサ・ジ・レクイエム・ベル・ジュジャイ	イスの銃	イスの銃
ヨグ=ソトースの拳	ヨグ=ソトースの拳	ヨグ=ソトースの拳	ヨグ=ソトースの拳
強制学習	強制学習	提案の植え付け	提案の植え付け
幽体の刃	幽体の刃	幽体の刃	

**任意のフェイス:**呪文チェック後、これを消費してその結果に成功を1つ加える。  
**維持:**このカードを回復するには、すべての集中力をそのために費やさなければならない。

### ロア+1

**任意のフェイス:**各ロアチェックにつき1回、1の目のダイスをすべて振りなおしてよい。

### スピード+1

**任意のフェイス:**各スピードチェックにつき1回、1の目のダイスをすべて振りなおしてよい。

### スニーク+1

**任意のフェイス:**各スニークチェックにつき1回、1の目のダイスをすべて振りなおしてよい。

### ラック+1

**任意のフェイス:**各ラックチェックにつき1回、1の目のダイスをすべて振りなおしてよい。

### ファイト+1

**任意のフェイス:**各スファイトチェックにつき1回、1の目のダイスをすべて振りなおしてよい。

**任意のフェイス:**\$2 支払う代わりに、これを消費する。

**任意のフェイス:**戦闘チェックを行うとき、空いている手1つにつき+2。

**任意のフェイス:**回避チェック後、これを消費してその結果に成功を1つ加える。

**維持:**このカードを回復するには、すべての集中力をそのために費やさなければならない。

**任意のフェイス:**ホラーチェック後、これを消費してその結果に成功を1つ加える。

**維持:**このカードを回復するには、すべての集中力をそのために費やさなければならない。

**任意のフェイス:**戦闘チェック後、これを消費してその結果に成功を1つ加える。

**維持:**このカードを回復するには、すべての集中力をそのために費やさなければならない。

### ウィル+1

**任意のフェイス:**各ウィルチェックにつき1回、1の目のダイスをすべて振りなおしてよい。

**物理武器**  
**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+8。

**維持:**象撃銃は、\$2 支払わない限り回復しない。

**任意のフェイス:**「狂信者」か「チョー=チョー人」か「食屍鬼」か「狂人」に対する**戦闘チェック**の前に消費して、そのチェックを自動的に成功して正気1を得る。

**ウィルチェック**に+1(ホラーチェックを除く)。

**任意のフェイス:**変装道具を捨てて、**逮捕**されることを回避する。

**物理武器**  
**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+8。

**維持:**象撃銃は、\$2 支払わない限り回復しない。

**任意のフェイス:**「狂信者」か「チョー=チョー人」か「食屍鬼」か「狂人」に対する**戦闘チェック**の前に消費して、そのチェックを自動的に成功して正気1を得る。

**スニークチェック**に+1(回避チェックを除く)。

**任意のフェイス:**望遠鏡を捨てて、**遅延状態**になることを回避する。

**移動:**街路エリアにいるなら、信号弾を捨てて、上空にいるすべてのモンスターを自分のロケーションに移動する。

**物理武器**  
**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+4。

**維持:**灯油は、\$1 支払わない限り回復しない。

**スニークチェック**に+1(回避チェックを除く)。

**任意のフェイス:**望遠鏡を捨てて、**遅延状態**になることを回避する。

**移動:**街路エリアにいるなら、信号弾を捨てて、上空にいるすべてのモンスターを自分のロケーションに移動する。

**物理武器**  
**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+4。

**維持:**灯油は、\$1 支払わない限り回復しない。

**任意のフェイス:**ウスキーを捨てて、正気の減少を1少なくする。

**任意のフェイス:**食料を捨てて、体力の減少を1少なくする。

**ウィルチェック**に+1(ホラーチェックを除く)。  
**任意のフェイス:**変装道具を捨てて、**逮捕**を回避する。

**魔法武器**  
**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+8。

**維持:**魂の火桶を回復するには、すべての集中力をそのために費やさなければならない。

**任意のフェイス:**ゲートの封印時に、体力1と正気1を消費し、このカードを箱に戻す。そのゲートの封印にはスキルチェックも手がかりトークンの消費も不要。さらに、旧支配者の破壊トラックから破壊トークンを1個取り除く。

**魔法武器**

**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+6。

**維持:**イスの銃を回復するには、すべての集中力をそのために費やさなければならない。

**任意のフェイス:**旧きものの水晶の上にバンクから正気トークンを1個置き、呪文1つの正気コストの支払いをすべて回避する。旧きものの水晶の上に正気カウンターが3個置かれた場合、これを捨てる。

### 秘本

**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、破壊トラックから破壊トークンを1個除き、エルトダウン・シャーズを捨てて正気2を失う。失敗なら、何も起きない。

**魔法武器**

**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+6。

**維持:**イスの銃を回復するには、すべての集中力をそのために費やさなければならない。

**任意のフェイス:**旧きものの水晶の上にバンクから正気トークンを1個置き、呪文1つの正気コストの支払いをすべて回避する。旧きものの水晶の上に正気カウンターが3個置かれた場合、これを捨てる。

### 秘本

**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、破壊トラックから破壊トークンを1個除き、エルトダウン・シャーズを捨てて正気2を失う。失敗なら、何も起きない。

**魔法呪文**

**任意のフェイス:**これを詠唱し消費して、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数。

**任意のフェイス:**旧きものの水晶の上にバンクから正気トークンを1個置き、呪文1つの正気コストの支払いをすべて回避する。旧きものの水晶の上に正気カウンターが3個置かれた場合、これを捨てる。

### 秘本

**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、呪文の山札から呪文を1枚選んで手に入れ、エイボンの書を捨てて正気2を失う。失敗なら、何も起きない。

**魔法呪文**

**任意のフェイス:**これを詠唱し消費して、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数。

**任意のフェイス:**旧きものの水晶の上にバンクから正気トークンを1個置き、呪文1つの正気コストの支払いをすべて回避する。旧きものの水晶の上に正気カウンターが3個置かれた場合、これを捨てる。

### 秘本

**移動:**これを消費し、4移動ポイントを消費して、**ウィル(-2)チェック**を行う。成功なら、ミサ・ジ・レイエム・ベル・シュジャイを捨てて、旧支配者がただちに目覚める。失敗なら、何も起きない。

**魔法呪文**

**任意のフェイス:**これを詠唱し消費して、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数。

**詠唱修正:**+2  
**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、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数。

**詠唱修正:**-1  
**正気コスト:**2

**魔法呪文**

**維持:**これを詠唱し捨てて、スキルを1枚得る。

**詠唱修正:**+2  
**正気コスト:**2

**魔法呪文**

**任意のフェイス:**これを詠唱し消費して、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数の2倍。

**詠唱修正:**+2  
**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、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数。

**詠唱修正:**-2  
**正気コスト:**0

**魔法呪文**

**任意のフェイス:**アーカムにいる間、これを詠唱し消費して、自分のロケーションにいるモンスターを1体選び、それを白か黒の矢印に沿って移動する。

**詠唱修正:**+2  
**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、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数。

**詠唱修正:**-2  
**正気コスト:**0

**魔法呪文**

**任意のフェイス:**アーカムにいる間、これを詠唱し消費して、自分のロケーションにいるモンスターを1体選び、それを白か黒の矢印に沿って移動する。

**詠唱修正:**+2  
**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、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数。

**詠唱修正:**+2  
**正気コスト:**2

**魔法呪文**

**任意のフェイス:**これを詠唱し消費して、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数の2倍。

**詠唱修正:**-1  
**正気コスト:**2

**魔法呪文**

**維持:**これを詠唱し捨てて、スキルを1枚得る。

**詠唱修正:**+2  
**正気コスト:**2

**魔法呪文**

**任意のフェイス:**これを詠唱し消費して、この戦闘の終了時まで、戦闘チェックに+X。Xはこの呪文チェックで出た成功の数の2倍。