

| | | |
|--|--|--|
| ビジネスの付き合い ゲームの準備以降、君かパートナーが(このカード以外のゲーム上の効果により)\$1以上得る場合、もう一方は\$1得る。 | コレクター仲間 ゲームの準備以降、君かパートナーが(このカード以外のゲーム上の効果により)一般アイテムかユニークアイテムを1つ以上得る場合、もう一方は同じ種類のカードの山札からランダムに1枚引き、額面で購入してよい。 | 勇気をくれる存在 君かパートナーは、ホラーチェックを行う前にこのカードを消耗し、チェックに+1することができる。 |
|--|--|--|

| | | |
|---|--|---|
| 旅の友 君かパートナーは、このカードを消耗し、追加で1移動ポイントを得ることができる。 | 仲良きライバル 君とパートナーの内、モンスターロフィーが少ない方は戦闘チェックに+1。ゲートロフィーが少ない方はゲートの閉鎖の ファイトチェック または ロアチェック に+1。同じ場合は修整無し。 | 技の実践者 君かパートナーが呪文を詠唱する場合、両方が正気コストの支払いを行える。 君かパートナーは、呪文チェックを行う前にこのカードを消耗し、チェックに+1することができる。 |
|---|--|---|

| | | |
|---|---|--|
| 喧嘩仲間 君かパートナーは、戦闘チェックを行う前にこのカードを消耗し、チェックに+1することができる。 | 社会的繋がり ゲームの準備以降、君かパートナーが(このカード以外のゲーム上の効果により)味方を得る場合、もう一方は味方をランダムに1枚引く。その探索者に他に味方がいなければそのまま保持する。他に味方がいるなら、それを保持した後、味方一人を山札に戻してシャッフルする。 | 秘儀を学ぶ者 ゲームの準備以降、君かパートナーが(このカード以外のゲーム上の効果により)呪文を1つ以上得る場合、もう一方は呪文の山札からランダムに1枚引く。 |
|---|---|--|

| | | |
|---|--|--|
| 生き残り 君かパートナーは、回避チェックを行う前にこのカードを消耗し、チェックに+1することができる。 | 一番の親友 君とパートナーが同じ区域にいる場合、君かパートナーは任意のチェックを行う前にこのカードを消耗し、チェックに+1することができる。旧支配者が目覚めたら、このカードは使用できない。 | 二人に世界は狭すぎる 君とパートナーが同じ異世界ロケーションにいる場合、君かパートナーは任意のチェックを行う前にこのカードを消耗し、チェックに+1することができる。旧支配者が目覚めたら、このカードは使用できない。 |
|---|--|--|

| | | |
|---------------|------------------------------|--------|
| 立派な衣装 | 手持ちカメラ | 欽定訳聖書 |
| 大ハンマー | | |
| タウィル・アト・ウムルの鍵 | 儀式の蠟燭 | ファラオの杖 |
| サントゥー粘土板 | | |
| 嵐の招来 | 嵐の招来 | 門の操作 |
| 門の操作 | 闇の呪い | 闇の呪い |
| 介入 | 介入 | 虚空の精査 |
| 虚空の精査 | ヘルメス・トリスメギトスの印ヘルメス・トリスメギトスの印 | |

| | |
|---|--|
| アーカムエンカウンター でのすべてのチェックに+1。 体力を失う場合、立派な衣装を捨てる。 | 任意のフェイズ : 手がかりトークンを得た後に、手持ちカメラを捨てて手がかりトークンを追加で1個得る。そうした場合、他の探索者を1人選び、その探索者も手がかりトークンを1個得る。 |
| 秘本 移動 : これを消耗し、2移動ポイントを消費して、正気1を得る。このターン終了時まで、 ホラーチェック に+1。 | 物理武器 戦闘チェック に+3 ファイトチェック に+1 あなたが戦うモンスターのタフネスを1下げる(最低1、トロフィーの価値には影響しない)。 |

| | |
|---|--|
| あなたは 遅延 しない。 移動 : アーカムにいる場合、タウィル・アト・ウムルの鍵を捨て、異世界を1つ選んでそこに移動する。異世界にいる場合、タウィル・アト・ウムルの鍵を捨て、アーカムに戻る。 | 移動 : 儀式の蠟燭に火をつけ、このカードに手がかりトークンを1個置いてよい。各維持ステップにさらに手がかりトークンを1個置き、トークンが4個になったらこのカードを捨てる。蠟燭に日がついている間、すべての探索者の 呪文チェック に+2。 |
|---|--|

| | |
|---|---|
| 魔法武器 戦闘チェック に+3 任意のフェイズ : これを消耗し、両方の手が空いているかのように呪文を1つ詠唱する。 | 秘本 移動 : これを消耗し、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、呪文を5枚引き、その内1枚を保持し、残りを呪文の山札の一番下に置く。その後、サントゥー粘土板を捨てる。失敗なら正気1を失う。 |
|---|---|

| | |
|--|--|
| 詠唱修正 : +1 正気コスト : 1 魔法呪文 移動 : アーカムにいるときにこれを詠唱し消耗して、このフェイズ中の自分のいる区画での 戦闘チェック に+2。 | 詠唱修正 : +1 正気コスト : 1 魔法呪文 移動 : アーカムにいるときにこれを詠唱し消耗して、このフェイズ中の自分のいる区画での 戦闘チェック に+2。 |
|--|--|

| | |
|--|--|
| 詠唱修正 : -1 正気コスト : 1 魔法呪文 移動 : これを詠唱し捨てて、ゲートマーカーの山からゲートを1つ探す。それを現在開いているゲートと交換し、そのゲートをゲートの山に加えてシャッフルする。 | 詠唱修正 : -1 正気コスト : 1 魔法呪文 移動 : これを詠唱し捨てて、ゲートマーカーの山からゲートを1つ探す。それを現在開いているゲートと交換し、そのゲートをゲートの山に加えてシャッフルする。 |
|--|--|

| | |
|--|--|
| 詠唱修正 : -1 正気コスト : 2 魔法呪文 任意のフェイズ : これを詠唱し捨てて、自分のいる区画のモンスターを1体選び、それを郊外に移動する。 | 詠唱修正 : -1 正気コスト : 2 魔法呪文 任意のフェイズ : これを詠唱し捨てて、自分のいる区画のモンスターを1体選び、それを郊外に移動する。 |
|--|--|

| | |
|--|--|
| 詠唱修正 : -1 正気コスト : 2 魔法呪文 任意のフェイズ : これを詠唱し消耗して、 戦闘チェック を行う探索者を1人選び、そのチェックに+3。 | 詠唱修正 : -1 正気コスト : 2 魔法呪文 任意のフェイズ : これを詠唱し消耗して、 戦闘チェック を行う探索者を1人選び、そのチェックに+3。 |
|--|--|

| | |
|---|---|
| 詠唱修正 : +0 正気コスト : 2 魔法呪文 移動 : アーカムにいるときにこれを詠唱し捨てる。異世界にいる探索者1人を、その異世界に一致するゲートのあるロケーションに移動する(探索済みトークンは得る)か、自分のロケーションに移動する。 | 詠唱修正 : +0 正気コスト : 2 魔法呪文 移動 : アーカムにいるときにこれを詠唱し捨てる。異世界にいる探索者1人を、その異世界に一致するゲートのあるロケーションに移動する(探索済みトークンは得る)か、自分のロケーションに移動する。 |
|---|---|

| | |
|--|--|
| 詠唱修正 : -1 正気コスト : 1 魔法呪文 任意のフェイズ : 他のプレイヤーがゲートを閉鎖する際に、これを詠唱し消耗して、そのプレイヤーのチェックに+2。 | 詠唱修正 : -1 正気コスト : 1 魔法呪文 任意のフェイズ : 他のプレイヤーがゲートを閉鎖する際に、これを詠唱し消耗して、そのプレイヤーのチェックに+2。 |
|--|--|

