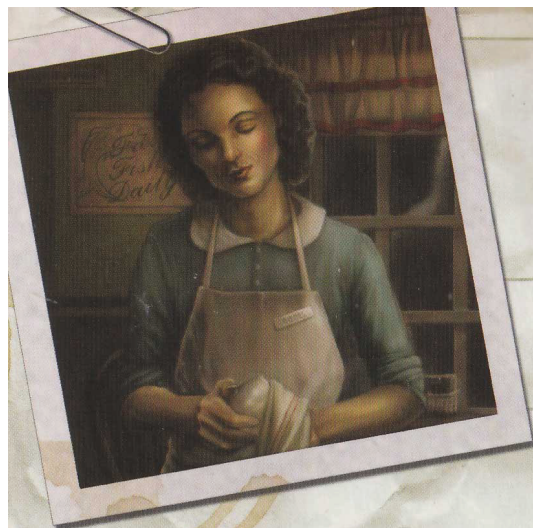




アグネス ベイカー

ウェイトレス

5 正気

5 体力

本拠地: ヴェルマのダイナー

確定所持品:

\$5、手がかり×3、呪文(弱体化)

ランダム所持品:

一般アイテム×1、ユニークアイテム×1、呪文×1、スキル×1

集中力: 2

スピード	1	2	3	4
スニーク	3	2	1	0

ファイト	1	2	3	4
ウィル	3	2	1	0

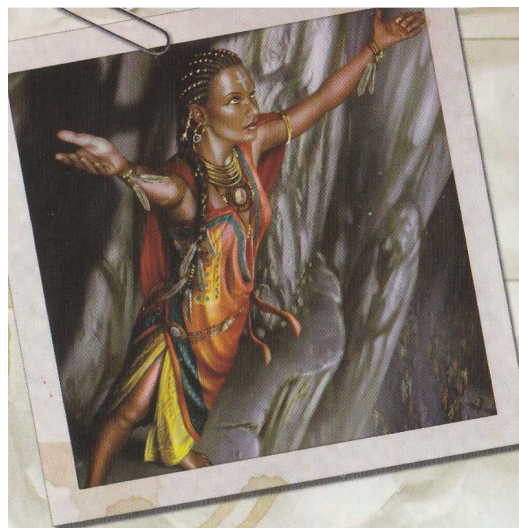
ロア	3	4	5	6
ラック	4	3	2	1

征服の記憶

任意のフェイス: アグネスが戦闘チェックにボーナス与える呪文を詠唱するとき、その呪文が必要とする手の数をその戦闘チェックボーナスに加える。

血の力

任意のフェイス: 呪文の正気コストを支払うとき、アグネスはその一部または全部を同じ点数の体力で支払える。



アカチ オニエレ

シャーマン

7 正気

3 体力

本拠地: 古魔術店

確定所持品:

\$3、手がかり×1

ランダム所持品:

ユニークアイテム×1、呪文×2、ゲートトロフィー×1、スキル×1

集中力: 1

スピード	2	3	4	5
スニーク	4	3	2	1

ファイト	1	2	3	4
ウィル	4	3	2	1

ロア	2	3	4	5
ラック	3	2	1	0

帳の守護者

任意のフェイス: アカチがゲートを封印するための手がかりトークンは1個少なくなる。

秘密の儀式

任意のフェイス: アカチはゲートの閉鎖や封印の全ての技能チェックにボーナス+1。また、アカチは他のゲームの効果に関係なく、常にゲートを封印できる。



フィン エドワーズ

密造酒屋

4 正気

6 体力

本拠地: アーカム銀行

確定所持品:

\$8、一般アイテム(ウィスキー)、特殊(銀行借入)

ランダム所持品:

一般アイテム×2、ユニークアイテム×2、スキル×2

集中力: 1

スピード	3	4	5	6
スニーク	5	4	3	2

ファイト	0	1	2	3
ウィル	3	2	1	0

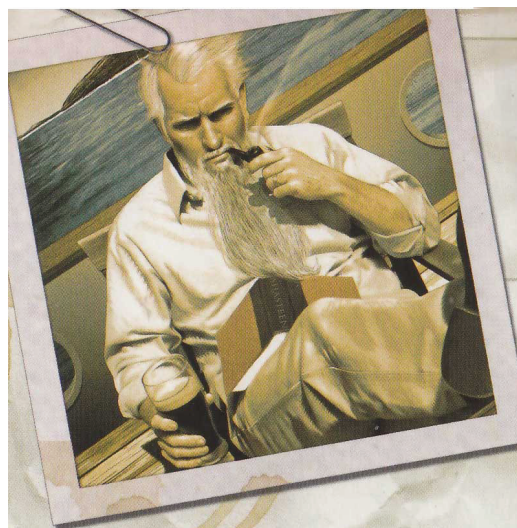
ロア	1	2	3	4
ラック	4	3	2	1

容量良さ

神話: 月の印のモンスターが移動するとき、フィンは通常の月のモンスターのように移動してよい。その際、回避チェックは行う必要がない。

辛抱

任意のフェイス: フィンはアイテムを捨てたり所持金を失ったりしない(気絶時や発狂時を含む)。コストは通常通り支払う。



ジョージ バーナビー

弁護士

7 正気

3 体力

本拠地: 図書館

確定所持品:

\$7、特殊(依頼料)

ランダム所持品:

一般アイテム×1、ユニークアイテム×1、呪文×1、スキル×1

集中力: 2

スピード	0	1	2	3
スニーク	5	4	3	2

ファイト	0	1	2	3
ウィル	4	3	2	1

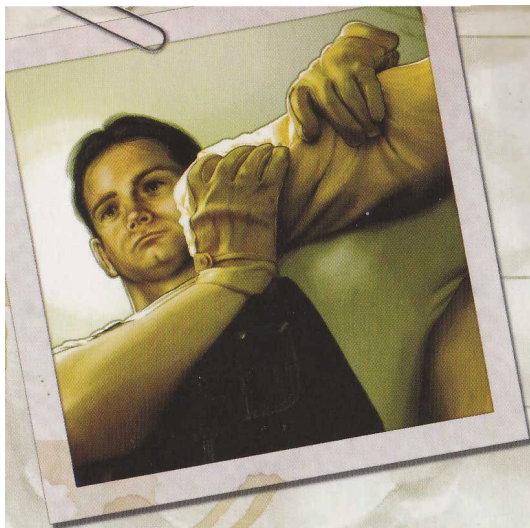
ロア	1	2	3	4
ラック	5	4	3	2

知は力

任意のフェイス: 技能チェックに手がかりトークンを消費する場合、ジョージは追加のダイスを1個ふる代わりに、ふったダイス1個の目を+1できる。

保釈

任意のフェイス: ジョージは\$2を支払い、いずれかの探索者(自分を含む)が逮捕されることを防いでよい。



ハンク サムソン

農場労働者

5 正気



6 体力



本拠地: 雑貨店

確定所持品:

\$3、手がかり×1、一般(食料)

ランダム所持品:

一般アイテム×2、ユニークアイテム×1、スキル×1

鈍感

任意のフェイス: ハンクはモンスターと遭遇した直後のホラーチェックを行わない。代わりに、彼はモンスターに対する戦闘チェックや回避チェックに失敗したときのみホラーチェックを行う。

集中力: 2

スピード	2	3	4	5
スニーク	4	3	2	1

ファイト	2	3	4	5
ウィル	3	2	1	0

ロア	0	1	2	3
ラック	4	3	2	1



ミン タイ・ファン

秘書

6 正気



4 体力



本拠地: 聖マリア病院

確定所持品:

\$4、手がかり×2、ユニーク(黄衣の王)

ランダム所持品:

一般アイテム×2、ユニークアイテム×1、呪文×1、スキル×1

共力作用

任意のフェイス: ミンは、味方を持っているか自分のロケーションに他の探索者がいる場合、すべての技能チェックに+1。

チームワーク

維持: ミンは自分のロケーションの他の探索者を1人選んでよい。ターン終了時まで、その探索者が行うすべての技能チェックに+1。

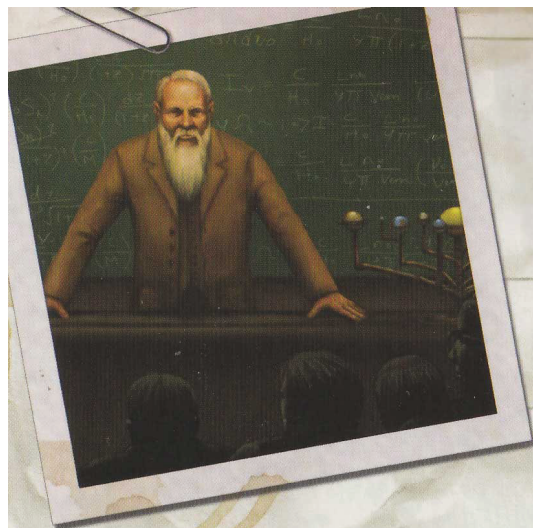
集中力: 2

スピード	2	3	4	5
スニーク	4	3	2	1

ファイト	1	2	3	4
ウィル	4	3	2	1

ロア	1	2	3	4
ラック	3	2	1	0





ノーマン ウィザーズ

占星術師

6 正気 

4 体力 

本拠地: 管理棟

確定所持品:

\$3、手がかり×3、呪文(門の発見)

ランダム所持品:

一般アイテム×1、ユニークアイテム×1、呪文×1、スキル×1

星読み

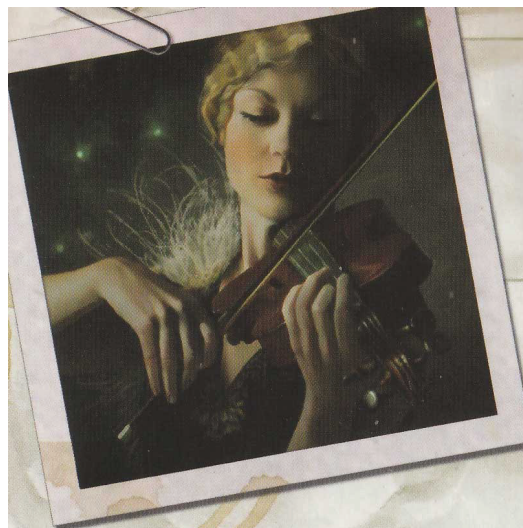
任意のフェイス: ノーマンがゲートを閉じるか封印するかする場合、彼は月以外の任意の次元シンボルを1つ選んで良い。そのゲートに該当するモンスターをボードから取り除くに際し、そのゲートは選んだ次元シンボルを持つものとみなす。

集中力: 2

スピード	0	1	2	3
スニーク	4	3	2	1

ファイト	0	1	2	3
ウィル	4	3	2	1

ロア	2	3	4	5
ラック	5	4	3	2



パトリス ハザウェイ

バイオリニスト

5 正気 

5 体力 

本拠地: 骨董品店

確定所持品:

\$2、手がかり×3

ランダム所持品:

一般アイテム×1、ユニークアイテム×2、呪文×1、スキル×1

高揚

任意のフェイス: パトリスは、自分と同じロケーションや世界にいない探索者が自分の手がかりトークンを消費することを認めてもよい。

不吉な夢

維持: パトリスは、ゲートが開くたびに手がかりトークンを1個得る。また、旧支配者の9番目の破壊トラックが埋まったら、彼女は手がかりトークンを5個得る。

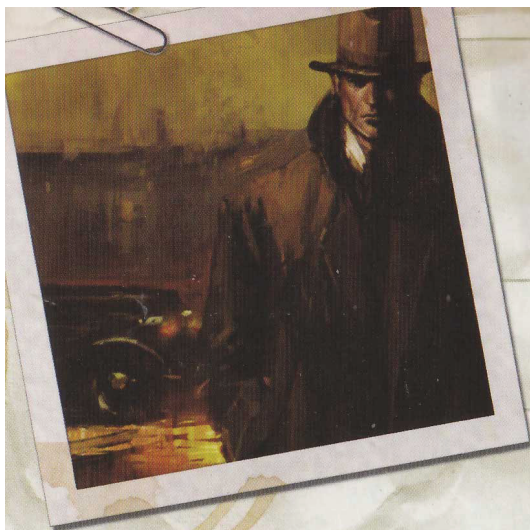
集中力: 2

スピード	1	2	3	4
スニーク	4	3	2	1

ファイト	1	2	3	4
ウィル	4	3	2	1

ロア	2	3	4	5
ラック	3	2	1	0





ローランド バンクス

連邦捜査官

4 正気

6 体力

本拠地: アーカム精神病院

確定所持品:

\$3、手がかり×2

ランダム所持品:

一般アイテム×1、ユニークアイテム×1、味方×1、スキル×1

直感

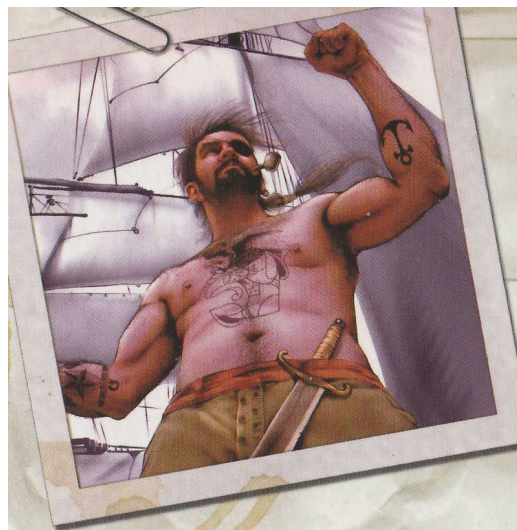
維持: ローランドの持っている手がかりが2個未満である場合、彼は手がかりトークンを1個得る。

必要経費

維持: ローランドの持っている所持金が\$2未満である場合、彼は\$1得る。

集中力: 3

スピード	1	2	3	4
スニーク	4	3	2	1
ファイト	1	2	3	4
ウィル	5	4	3	2
ロア	1	2	3	4
ラック	4	3	2	1



サイラス マーシュ

船乗り

4 正気

6 体力

本拠地: 川の埠頭

確定所持品:

\$7、手がかり×2、一般(騎兵サーベル)

ランダム所持品:

一般アイテム×2、ユニークアイテム×1、スキル×1

有能な船乗り

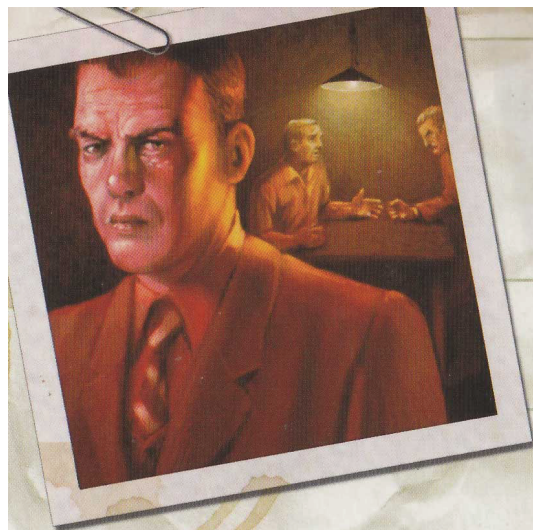
移動: 水域ロケーションにいる場合、サイラスは2移動ポイントを支払い、他の水域ロケーションに移動してよい。さらに、水域ロケーションにいる場合、サイラスはすべての技能チェックに+2。

穢れた血

任意のフェイス: サイラスが「インスマスの容貌」カードを1枚以上引く場合、彼はさらに1枚「インスマスの容貌」カードを引く。

集中力: 2

スピード	1	2	3	4
スニーク	4	3	2	1
ファイト	3	4	5	6
ウィル	4	3	2	1
ロア	1	2	3	4
ラック	3	2	1	0



下層民
“スキズ”

オトウール

前科者

3 正気

7 体力

本拠地: おふくろの宿

確定所持品:

\$5、手がかり×3、一般(斧)

ランダム所持品:

一般アイテム×2、ユニークアイテム×1、スキル×1

集中力: 2

スピード	0	1	2	3
スニーク	5	4	3	2

ファイト	2	3	4	5
ウィル	3	2	1	0

ロア	1	2	3	4
ラック	4	3	2	1

逆境の人々

任意のフェイス: 技能チェック1回につき、“スキズ”は出た「1」の目1個につきダイスを2個追加でふってよい。これは、手がかりトークンを使う前でも後でも行える。

犯罪歴

“スキズ”は「アーカム代理人」になれず「銀行借入」を得られない。



トミー
マルドゥーン

新米警官

6 正気

4 体力

本拠地: 警察署

確定所持品:

\$2、手がかり×2、一般×2(アーカムの地図、ライフル)

ランダム所持品:

一般アイテム×2、ユニークアイテム×1、スキル×1

集中力: 1

スピード	1	2	3	4
スニーク	3	2	1	0

ファイト	2	3	4	5
ウィル	4	3	2	1

ロア	0	1	2	3
ラック	6	5	4	3

ヒーロー

神話: 神話カードが引かれる前、トミーは自分のロケーションに隣接するモンスターを望む数だけ、通常の移動に関係なく自分のロケーションに移動してよい。

警察の一員

任意のフェイス: トミーは逮捕されない。さらに、トミーが「アーカム代理人」になるには、ゲートトロフィー1個またはタフネス5点分のモンスタートロフィーのみでよい。



トリッシュ スカボロー

スパイ

6 正気

4 体力

本拠地: 新聞社

確定所持品:

\$4、手がかり×2、一般(幸運の煙草入れ)

ランダム所持品:

一般アイテム×2、ユニークアイテム×2、スキル×1

集中力: 1

スピード	1	2	3	4
スニーク	3	4	5	6

ファイト	2	3	4	5
ウィル	1	2	3	4

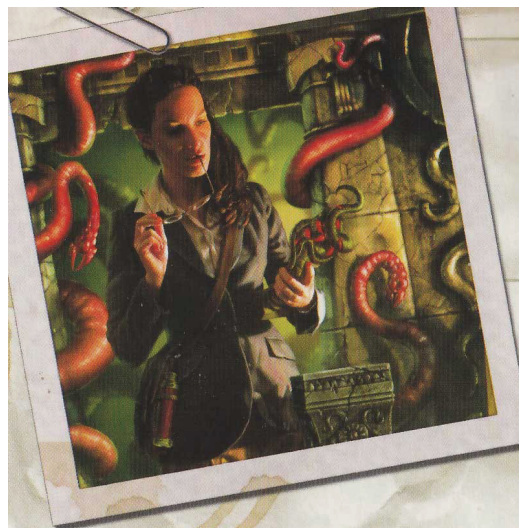
ロア	1	2	3	4
ラック	0	1	2	3

特異な集中力

維持:トリッシュはスライダーを調整する際に集中力を使用しない。代わりに、維持フェイズの開始時に、すべてのスライダーを左端に寄せる。その後、望む数のスライダーを合計で5つ分右に移動させる。

限界突破

維持:トリッシュは、スキルの調整時に正気1か体力1を消費して、さらにスキルを1つ分右に移動させることができる。これは1ターンに3回まで実行できる。



ウルスラ ダウنز

探検家

5 正気

5 体力

本拠地: 任意の場所*

確定所持品:

\$1、手がかり×4

ランダム所持品:

一般アイテム×2、ユニークアイテム×2、スキル×1

集中力: 2

スピード	2	3	4	5
スニーク	3	2	1	0

ファイト	1	2	3	4
ウィル	4	3	2	1

ロア	0	1	2	3
ラック	5	4	3	2

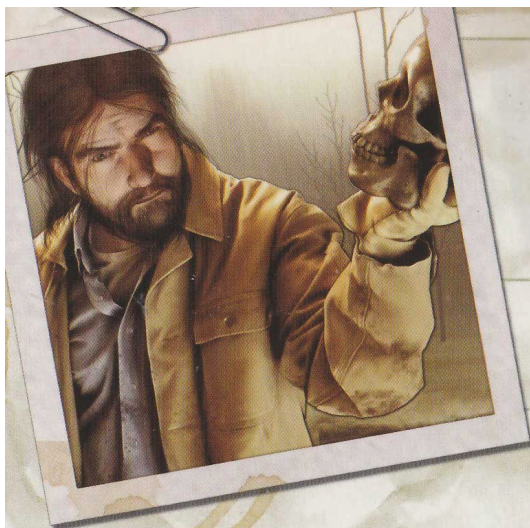
機転

アーカムエンカウンター:ウルスラは、ロケーションの能力を使った後でも、そのロケーションでのエンカウンターを行ってよい。

冒険家

アーカムエンカウンター:自分のアーカムエンカウンターを読んだ後、そのチェックを行う前、ウルスラは手がかりトークンを1個消費し、そのエンカウンター全体をキャンセルしてよい。

* ウルスラは異世界以外の任意のロケーションや街路でゲームを開始してよい。



ウィリアム ヨリック

墓掘り

4 正気

6 体力

本拠地: 南教会

確定所持品:

\$4

ランダム所持品:

一般アイテム×2、ユニークアイテム×2、モンスターロフィー×3、スキル×1

死者の秘密

任意のフェイス: ウィリアムは自分のモンスターロフィー1個を、手がかりトークン1個として消費してよい。

深い埋葬

任意のフェイス: ウィリアムがモンスターロフィーを消費するたび、それをモンスターカップに戻す代わりにゲーム外に取り除いてもよい。

集中力: 1

スピード	0	1	2	3
スニーク	4	3	2	1
ファイト	1	2	3	4
ウィル	6	5	4	3
ロア	1	2	3	4
ラック	4	3	2	1



ゾーイ サマラス

調理師

3 正気

7 体力

本拠地: 鉄道駅

確定所持品:

\$2、手がかり×4、一般×2(十字架、ナイフ)

ランダム所持品:

ユニークアイテム×2、スキル×1

殺戮本能

任意のフェイス: ゾーイが物理耐性や魔法耐性を持つモンスターや旧支配者に対して戦闘チェックを行う場合、その能力は無視する。そのモンスターが物理無効や魔法無効を持つ場合、それは代わりに物理耐性や魔法耐性として扱う。

集中力: 1

スピード	1	2	3	4
スニーク	4	3	2	1
ファイト	1	2	3	4
ウィル	4	3	2	1
ロア	1	2	3	4
ラック	5	4	3	2