

A Rettegés Arkhamban játék második kiegészítőjének, a

Dunwich Horror

összes tartozékának magyar fordítása

Fordította és készítette: Csirke József (Csibu)

Készült: 2011.

Előszó

Amikor 2009-ben megláttam a társasjátékboltok kínálatában a Rettegés Arkhamban játékot, rögtön magával ragadott egy olyan képzeletbeli világba, mely igazából sosem volt a kedvencem. A Cthulhu-mítoszt nem ismertem, bár tisztában voltam Lovecraft nagyságával. Azonban a játék rengeteg apró jelölője, a hangulatos játéktartozékok és a kooperációs játékmód miatt rögtön tudtam: ezt meg kell szereznem. Nem sokkal később már a saját asztalomon pakolászhattam a jelzőket, küzdhettem meg a Mérhetetlen Vénekkel, akár egyedül, akár más nyomozók segítségével. Bár az úgynevezett eurogame társasjátékstílust kedvelem, a játék hangulata miatt hamar túltettem magam a kockadobások magas szerencsefaktorán, a néha átláthatatlannak tűnő szabályokon, de egy idő után mégis kezdett elmenni tőle a kedvem. Ennek legfőbb oka, hogy túl könnyen nyertünk. A legtöbb esetben 3-4 fő esetén is nagyobb megerőltetés nélkül mentettük meg a világegyetemet. Azonban ez a különös világ és ez a kitűnő játékelményt nyújtó alkotás nem érdemli meg, hogy a polcom mélyén porosodjon – gondoltam. Ezért 2010 nyarán megvettem hozzá a Dunwich Horror kiegészítőt, aminek legfőbb tulajdonsága, hogy irtózatosan megnehezíti a győzelmet.

Mivel jelenleg egyetlen kiegészítő, így a Dunwich Horror sem jelent meg magyar nyelven, és a társaságunk csak alap szinten ért angolul, nekiálltam a fordításnak, mely számomra igen nagy kaland volt. Egyrészt mert állandó hullámvölgyek jellemezték munkám, másrészt, mert még hasonló nagyságú fordítást sem készítettem soha. Ráadásul mindezt egy gyenge, középiskolai tanulmányokra építő angoltudással (kis rátanulással talán sikerül 1 éven belül a középfokú nyelvvizsga), és akkor arról még nem is beszéltem, hogy mindezt hobbiból, munka és iskola mellett készítettem. Köszönettel is tartozom feleségemnek, amiért a sok-sok éjszakai munkámat elviselte, és támogatott a fordítás készítése közben.

A szabály lefordítása és több hónap szünet után idén májustól augusztusig készült ez az alkotás, melynek értéke a szememben óriási a beleölt munkát, időt, energiát látva. Remélem más is értékelné fogja ezt és sokaknak örömet szerzek azzal, hogy ez a különleges kiegészítő mostantól magyar segédlettel is játszható!

Mielőtt belemélyedtek a lényegbe, még meg kell osztanom néhány fontos információt, megjegyzést a fordítással kapcsolatosan.

Alapvetően – érdekes módon - azoknak készült ez a fordítás, akik alapszínt, minimálisan értenek angolul. Főleg azon társaságoknak ajánlom a Dunwich Horror kiegészítő használatát ezzel a fordítással, akik közül legalább 1 személy tanult valaha angolul. Ugyanis attól, hogy az összes (!) kártya és jelölő lefordításra került, az eredeti kártya magyar megfelelőjének kikeresése és a játék gyorsasága ezt mindenképpen megkívánja.

Elsődlegesen minden esetben próbáltam hű maradni a szövegkörnyezetet és a kifejezéseket illetően az alapjáték eredeti magyar fordításához. Az angol nyelvű szöveggel való összehasonlításakor észrevehetőek különbségek, de ezek soha nem módosítják szándékosan a játék menetére vonatkozó utasításokat! Csak a szövegkörnyezetben történtek változtatások a fordítás során, melynek oka az, hogy a mondatok így „magyarabbak”, érthetőbbek lettek, ezáltal jobban bele tudjuk élni magunkat az adott helyzetbe. Remélem mindenki elégedett a fordítás minőségével. Ha hibát vétettem volna a fordításban, elnézést kérek érte, és ilyen esetben természetesen az eredeti angol szöveg szerint kell cselekedni! Amennyiben vélemény, tanács, javítási ötlet merül fel a fordítás olvasásakor, a csirkejozsef@freemail.hu e-mail címen felvehető velem a kapcsolat!

Csirke József, Csibu
2011. augusztus

Tartalomjegyzék¹

Nyomozók (8 db).....	4
Mérhetetlen Vének (4 db).....	8
Injury Cards - Sérülés Kártyák (12*2 db)	10
Madness Cards - Örület Kártyák (12*2 db)	11
Common Items - Közöséges Tárgyak (15+2 db)	12
Unique Items - Egyedi Tárgyak (25+1 db)	13
Spells - Varázslatok (21+4 db).....	15
Skills - Tulajdonság Kártyák (11 db)	16
Ally - Társkártya (5 db).....	17
Sheldon Gang Membership - Sheldon Bandatagsági Kártya (8 db)	17
Rail Pass - Vasúti Menetjegy Kártya (8 db).....	18
Condition Cards - Állapotkártyák (4 db)	18
Helyszínekártyák - Arkham (63 db).....	19
Furcsaságok boltja – Szerkesztőség – Vasútállomás (7 db).....	19
Elmegyógyintézet – Bank – Függetlenség tér (7 db)	21
Hibb betérője – Rendőrség – Velma étkezdéje (7 db).....	23
Fekete-barlang – Vegyeskereskedés – Temető (7 db)	25
Dékáni hivatal – Könyvtár – Laborépület (7 db)	27
Ezüst Alkony Páholy – Belső szentély – A Boszorkánytanya (7 db)	29
Dokkok – A Megnevezhetetlen – Elhagyatott sziget (7 db)	31
Miasszonyunk Kórház – Erdő – Vénséges Varázsbolt (7 db).....	33
Történeti Társaság – Ma Panziója – Templom (7 db).....	35
Helyszínekártyák - Dunwich (42 db).....	37
Hűvösforrás völgy – Whateley farm – Varázsló domb (14 db)	37
Püspök-patak híd – Sötétség karnevál – Dunwich falu (14 db)	41
Az ördög tarlója – Gardnerék háza – Harney Jones kunyhója (14 db)	45
Mítoszkártyák (36 db)	48
Kapukártyák (36 db).....	54
Piros (8 db):	54
Kék (8 db):	56
Sárga (8 db):	58
Zöld (8 db):	60
Dunwich Horror kártyák (7 db).....	62
Szörnyek (28 db)	63

¹ Részen követi a Dunwich Horror játékszabály 2. oldalán olvasható Tartozékok felsorolás sorrendjét – csak a Mérhetetlen Vénéket hoztam előrébb a fordításban!

Nyomozók (8 db)

Diana Stanley – megváltott kultista

Indul: Vegyeskereskedés.

Alapkészlet: 4\$, 2 nyom, 1 Ezüst Alkony Páholy Tagsági kártya.

Húz még: 1 Községes tárgyat, 1 Tulajdonságot, 1 Varázslatot.

„Megbízható nővér” – Bármelyik fázisban: Nem veszítheted el az Ezüst Alkony Páholy Tagsági Kártyát.

„Sötét betekintés” – Bármelyik fázisban: Kapsz 1 épelméjűséget vagy 1 életerőt mindig, amikor egy végzetjelző kerül fel a Mérhetetlen Vén végzetsávjára. Ráadásul kapsz 1 nyomot mindig, amikor a terrorszint megemelkedik.

Előélet:

Diana Stanley két évvel ezelőtt Arkhamba költözött. Egy kis női ruhabolt tulajdonosaként minél gyorsabban megpróbált beilleszkedni. Éppen ezért csatlakozott a Kereskedelmi Kamarához, a Nők Ligájához, és a Történeti Társasághoz. Az erőfeszítései beváltak, az üzlete fellendült és néhány hónappal ezelőtt Carl Sanford felajánlotta, hogy csatlakozzon az Ezüst Alkony Páholyhoz, Arkham előkelő klubjához.

A meghívás után a kezdeti öröme azonban hamar elszállt. A heti találkozók egyre zavarosabbak lettek mióta a rend második szintjére lépett, és álmában állandóan kísérteteket, lidérceket látott. A múlt héten tanúja volt egy ördögi terv részeként egy sötét lény megidézésének, amit Sanford csak Mérhetetlen Vénnek nevezett. Ekkor Diana eldöntötte, hogy nem csak elmenekül, hanem meg is próbálja leállítani a Rendet. Tisztában van vele, hogyha ezt megtudja a Rend, elteszik láb alól. Azonban ez az egyetlen esély a megváltásra, bármi is legyen az ára.

Jacqueline Fine – médium

Indul: Furcsaságok boltja.

Alapkészlet: 7\$, 2 nyom, 1 Egyedi tárgy (Elbájolt ékszer).

Húz még: 1 Községes tárgyat, 1 Tulajdonságot, 2 Varázslatot.

„Megérzés” – Mítosz fázisban: Körönként egyszer, kivéve amikor „A történet folytatódik...” feliratú mítoszkártyát húztok, Jacqueline elkölthet 2 nyomot, hogy a felhúzott mítoszkártyát eldobjátok, és helyette újat húzzatok. A második mítoszkártya hatása azonban mindenképpen bekövetkezik.

Előélet:

Jacqueline minden este látja a jövőt. Álmai tele vannak még el nem jött dolgokkal – általában szörnyű vérről és tüzzel. Ezúttal sincs ez másképp. Megálmodta, hogy a város neve Arkham. Egy csendes város, ahol a szörnyű lényt el kell pusztítani, mielőtt bekövetkezne az ezer éves káosz. Az álmai még sosem hibáztak.

Képtelen rá, hogy feledje az utolsó látomását és egy kis kutatással megtalálta a helyét a halálra ítélt városnak. Most azért jött ide, hogy megpróbálja megállítani a pusztulást. Egy kép dereng fel a sötét álmaiból, mély lélegzetet vesz és belép a Furcsaságok boltjába – tudja, hogy a hely hamarosan rémálommá fog válni.

Jim Culver – zenész

Indul: Velma étkezdéje.

Alapkészlet: 3\$, 3 nyom, 1 Egyedi tárgy (Aranytrombita).

Húz még: 1 Közöséges tárgyat, 1 Tulajdonságot, 2 Varázslatot.

„Halottak taposása” – Bármelyik fázisban: Jim elkölthet 1 nyomot, hogy automatikusan sikeres legyen harci próbája élőhalott lény ellen.

„Különleges szerencse” – Bármelyik fázisban: Függetlenül az idegen világok normál találkozási szimbólumától, rád mindig vonatkozik a zöld szimbólum is!

Előélet:

Apu mindig azt mondta: - A Jazz sokkal jobb, mint a likőr, ez mindent kicsit finomabbá tesz.

Apu csomó ostobaságot szokott mondani.

A Jazz nem jelentett gondot Jimnek, amióta felvette az apja trombitáját. Volt valami furcsa túlvilági a tölcsér belsejébe írva, és a hangja ettől olyan sima és sötét lett, mint egy jó kávé. Valami miatt az ujjakat és a lábakat táncra perdítette. Rengeteg koncertet adott a trombitájával, amíg egy nap Widow Jenkins temetésén játszva a halott felkelt és táncolni kezdett. El lehet gondolni, hogy ezek után milyen nehezen talált munkát.

Azóta Jim már sokkal többet megtanult a jazzről – és a temető ghoulszörnyeivel is beszélt a hideg őszi éjszakákon. A közelgő Végről beszélgettek, ami elhozza mindennek a végét. Ez az utolsó rapszódia. Tény, Jimnek nem tetszik ez a dolog. Még sok-sok dalt akar ő addig játszani. De most Velmánál ül és egy forró kávéat iszik, mielőtt még egyszer utoljára zenélni kezdene. A kávé olyan sima és sötét, mint az éjszaka...

Leo Anderson – expedícióvezető

Indul: Dokkok.

Alapkészlet: 5\$, 2 nyom.

Húz még: 1 Társat, 2 Közöséges tárgyat, 1 Tulajdonságot.

„Vezető” – Bármelyik fázisban: Körönként egyszer megakadályozhatja, hogy bármelyik nyomozó veszítsen 1 pontnyi épelméjűséget vagy életerőt.

Előélet:

Anderson 7 emberrel járt a Yucatán-félszigeten. Többé-kevésbé csak ketten tértek vissza. Gyakorlatilag három ember élte túl a dzsungelt, de Mitch Brown már nem épp a régi önmaga. Ami azt illeti, ő most értelmetlenül zagyváló örültté vált és már elszállították az Elmeógyógyintézetbe.

Leo nem tudta elolvasni az ősi táblákon lévő írást – nem úgy közülük Dr. Volk, aki jó orvosként le is írta azt füzetébe. Azonban hamarosan Volk megörült, és megölte Anderson két emberét is.

Most Anderson a hajó mellett áll és a halott Dr. Philips-re gondol, aki megszervezte oda az első expedíciót. Philips meghalt, és levelei között ott lapul egy örült jegyzete – egy írka-fírka, ami mindent vérbe borított.

Marie Lambeau – előadóművész

Indul: Ma Panziója.

Alapkészlet: 4\$, 2 nyom, 1 Egyedi tárgy (Varázstör), 1 Varázslat (Ré hangja).

Húz még: 1 Tulajdonságot, 2 Varázslatot.

„Boszorkányvér” – Frissítés fázisban: Egyszer a játék során, amikor a köröd megkezdődik, eltávolíthatsz 1 végzetjelzőt a Mérhetetlen Vén végzetsávjáról.

„Harmadik szem” – Bármelyik fázisban: Van egy „harmadik keze”, amivel varázslatokat használhat.

Előélet:

Marie Lambeau-nak mindig haláli hangja volt. Az emberek csak "A füstös bársony" néven emlegették. Azt mondták, hogy éneklésre született, varázslatos érintésű-a hangja – és talán igazuk volt.

Egyszer hallott Marie egy emberről, aki a trombitájával el tudta érni, hogy a halottak táncra perdüljenek. Ő erre sosem volt képes – a hangja nem volt ilyen varázslatos. De az emberek szerették őt is és a hangját is, és ezt nagyon szerette.

Marie nagymama éppen most hunyt el. Hogy pontosan miért utazott el az öreg hölgy New Orleansból Arkhambába? Marie soha nem tudta meg. Különben meg soha nem szentelt túl sok időt az idős nőről mesélt történetekre. Igazából féltékenyek voltak egymásra. De most itt ül Ma Panziójában az örökségbe kapott késsel, és halkán énekelni kezd egy dalt a „füstös bársony” hangjával...

Mark Harrigan – katona

Indul: Templom.

Alapkészlet: 4\$, 3 nyom, 2 Közös tárgyat (Molotov-koktél, Lángszóró).

Húz még: 1 Egyedi tárgyat, 1 Tulajdonságot.

„Egyszemélyes hadsereg” – Bármelyik fázisban: Senki sem tud letartóztatni, vagy késleltetni.

Előélet:

A legtöbb ember szerint Mark Harrigan egy örült. Nem hibáztatnák, ha tudnák, hogy háborúból tért vissza és olyan dolgokat látott, amit embernek nem lenne szabad látni, és testileg és lelkileg is összetört. De Harrigan legalább visszajött és volt egy Sophie-ja.

Sophie bízott benne, elhitte mindazt, amit megírt neki. Nem csak azt, hogy ember embert gyilkol, hanem más dolgokat is. A szörnyeket. Az, hogy Sophie hitt neki, tartotta benne a lelket és ez elég volt ahhoz, hogy ne örüljön meg, hogy túlélje.

Amikor hazatért és meglátogatta Sophie-t, rájött, hogy azért hitt benne ennyire, mert egyik teremtmény benne volt és állandóan emésztette. A rémülettől tehetetlennek érezte magát és a levegőbe sikított, mint akin befejezték az étkezést.

Most mindenki azt hiszi, hogy Mark Harrigan egy örült. Talán valóban az. Talán végleg elveszett. De tudja, hogy a szörnyek léteznek, itt vannak, és meg kell állítania őket. Most a Templomban térdepel. Sophie lelkéért imádkozik, és előre bocsánatot kér mindazért a sok bűnért, amit ebben az istenverte városban el fog követni.

Rita Young – atléta

Indul: Rendőrség.

Alapkészlet: 4\$, 2 nyom, 1 Támogató.

Húz még: 2 Közöséges tárgyat, 1 Egyedi tárgyat, 1 Tulajdonságot.

„Rugalmas” – Bármelyik fázisban: Amikor Rita egy, vagy több Sérülés vagy Örület kártyát húz, húzhat egy extra kártyát és ő döntheti el, melyiket dobja el és melyiket tartja meg. Ráadásul, ha megduplázódna a Sérülés, vagy Örület kártyája, akkor az egyik kártya hatását figyelmen kívül hagyhatja.

Előélet:

Délen nőtt fel Rita, akinek gyakran meg kellett küzdenie a hátrányos megkülönböztetéssel. Bár a családja szegény volt, ő keményen dolgozott és ennek köszönhetően kapott egy ösztöndíjat a Miskatonic egyetemen, ahol csatlakozott az atlétika csapathoz. Most már meg tudja magát védeni.

Valaki ugyanis követi őt. Ebben holtbiztos. Fogalma nincs ki, és mit akar tőle, de már több ismeretlen férfi felbukkant körülötte a kollégiumnál. Előző héten megtámadták a szobatársát, aki akkor Rita kabátját viselte. Biztos benne, hogy azért, mert azt hitték, ő az.

Ma Rita több órát töltött a Rendőrségen ez ügyben, de a seriff azt mondja, hogy bizonyíték nélkül semmit nem tehet. Még mindig elfuthatna, hogy elkerülje a végzetét, de Ritának sosem volt ez a stílusa. Ha a Ku Klux Klán, vagy valami még rosszabb üldözi, ő akkor sem fog meghátrálni, szembenéz velük, szembenéz akár az egész világgal.

Wilson Richards – ezermester

Indul: Vasútállomás.

Alapkészlet: 4\$, 3 Közöséges tárgy (Motorbicikli, Ismétlőkarabély, Whiskey).

Húz még: 2 Egyedi tárgyat, 1 Tulajdonságot.

„Jó kereskedő” – Frissítés: Wilson fókuszának nincs korlátja.

„Alkalmi munkák” – Arkhami találkozások: Találkozás helyett kaphat 1\$-t (kivéve más dimenziókban vagy az utcán).

Előélet:

Sok-sok éve utazik már Wilson és útja során sok különös dolgot látott már. Városról városra barangolt, de soha nem látott ahhoz hasonlót, amit Arkhamban tapasztalt.

Valami nincs itt rendben és az eddigi útja és találkozásai során kifejlesztett hatodik érzéke most azt mondja Wilsonnak, tűnjön el a városból, amilyen gyorsan csak tud. De valamiért a kíváncsisága nagyobb, mint a félelme, és az a furcsa érzése van, hogy Arkhamban elkél a segítsége, még ha az nem is éppen javítás vagy kerítésfestés lesz.

Mérhetetlen Vének (4 db)

Abhoth

Harcérték: -4
Hívők: Abhoth-nak
nincsenek emberi követői.
A játék kezdetén hagyj
minden kultistát a
dobozban. Helyezd erre a
lapra a 3 *Abhoth*
gyermekei teremtményt.
Ha legyőzik őket,
tegyétek vissza a Vénhez;
soha nem lehet belőlük
szörnytrófea.

Undormányok – Míg a
szunnyadó Abhoth
ébredezik, minden
alkalommal, amikor
szörnyrohamra kerül sor,
véletlenszerűen az egyik
Abhoth gyermeke szörnyet
tegyétek egy nyitott
kapuhoz. Ha mindhárom
Abhoth gyermeke a táblára
kerül, emeld meg a
terrorszintet 2-vel és adj 1
végzetjelzőt a
végzetsávhoz.

Védelem: Mágikus
ellenállás
Támadás: Minden
nyomozónak el kell
dobnia összesen 3
nyomot, szörnytrófeát,
kaputrófeát, és/vagy
Tárgyat, különben
felfalják.

Glaaki

Harcérték: -5
Hívők: Glaaki hívői
könnyörtelen élőhalott
lények. A kultisták
élőholtak és becserkésző
mozgásuk van. Helyezd
erre a lapra az 5 *Glaaki*
szolgája szörnyet. Ha
legyőzik őket, tegyétek
vissza a Vénhez; soha
nem lesz belőlük
szörnytrófea.

Élőhalott szolgák – Míg a
szunnyadó Glaaki
ébredezik, minden
alkalommal, amikor egy
Társkártyát elveszítenek,
vagy eldobnak, húzz egy
mítosz kártyát és rakj egy
véletlenszerű *Glaaki*
szolgája szörnyet a
kapuhelyszínre (akkor is,
ha már le van pecsételve).
Ha mind az 5 szörny a
táblára kerül, Glaaki
azonnal felébred.
Ha egy nyomozót
felfalnak, emeld meg a
terrorszintet 2-vel!

Védelem: Fizikai
ellenállás
Támadás: Növelj meg a
terrorszintet 1-el. Ha 10,
vagy magasabb lesz,
minden nyomozót
felfalnak.

Shudde M'ell

Harcérték: -3

Hívők: Shudde M'ell-t az ő embertelen gyermekei imádják. A Chthon-féreg tulajdonsága 4-6 helyett akkor okoz sérülést, amikor 2-6 közötti a dobás értéke.

Világrepedés – Míg a szunnyadó Shudde M'ell ébredszik, tedd a 7 Törmelékjelzőt a játéktábla mellé. Minden alkalommal, amikor szörnyrohamra kerül sor, húzz 1 törmelékjelzőt. A jelzőt tedd fel arra a helyszínre, amit mutat, ezzel lezárva azt. Ha már nincs több Törmelékjelző, a játéknak azonnal vége és a nyomozók elvesztek.

Védelem: Mágikus és Fizikai ellenállás
Támadás: Dobj el egy nem felhasznált Törmelékjelzőt. Ha már nincs több Törmelékjelző, amikor Shudde M'ell támad, Arkhamot megsemmisíti egy hatalmas földrengés és minden nyomozót felfalnak.

Tsathoggua

Harcérték: -6

Hívők: Tsathoggua szolgálai sötét, alaktalan lények. Az *Alaktalan ivadék* szörnyek szívóssága +1-el megnő és becserkésző mozgásuk lesz.

Gyengélkedés – Míg a szunnyadó Tsathoggua ébredszik, a nyomozók nem használhatják a következő helyszínek különleges képességét: Elmeegógyintézet, Vénséges Varázsbolt, Vegyeskereskedés, Miasszonyunk kórház, Furcsaságok boltja. Ez nem akadályozza meg azt, hogy a nyomozók a helyszínekre utazhassanak, vagy ott találkozás történjen. Továbbá minden városi környezet mítoszkártya különleges tulajdonságát figyelmen kívül kell hagyni.

Védelem: Nincs
Harckezdes: A nyomozóknak el kell dobniuk az összes nyomjelzőiket.
Támadás: Minden nyomozónak el kell dobnia 2 szörnytrófeát és 1 kaputrófeát, különben felfalják.

Injury Cards – Sérülés Kártyák (12*2 db)

1. **Back Injury** – Hátsérülés: Nem lehet nálad háromnál több Közöséges és Egyedi tárgy (összeadva). Ha több lenne nálad, el kell dobnod annyi lapot, hogy csak 3 maradjon. Ha egy másik Hátsérülés kártyát is szerzel, felfalnak!

2. **Broken Hand** – Törött kéz: 1-el kevesebb kezecskét használhatsz a harcban. Ha egy másik Törött kéz kártyát is szerzel, felfalnak!

3. **Concussion** – Sokk: -1 **Fókusz**. A tulajdonságaid értékén maximum 1-et mozdíthatsz körönként. Ha egy másik Sokk kártyát is szerzel, felfalnak!

4. **Consumption** – Tüdővész: -1 **Maximum életerő**. Ha egy másik Tüdővész kártyát is szerzel, felfalnak!

5. **Double Vision** – Kettős látás: Nem vehetsz fel nyomot a tábláról, de találkozással, szörny legyőzésével, vagy egyéb módon szerezhetsz nyomot. Ha egy másik Kettős látás kártyát is szerzel, felfalnak!

6. **Head Wound** – Fejsérülés: -1 **Mítoszismeret**. Nem tudsz 2-nél több nyomot elkölteni mítoszismeret próbánál. Ha egy másik Fejsérülés kártyát is szerzel, felfalnak!

7. **Hearing Loss** – Halláskárosodás: -1 **Lopózás**. Nem tudsz 2-nél több nyomot elkölteni lopózáspróbánál. Ha egy másik Halláskárosodás kártyát is szerzel, felfalnak!

8. **Injured Arm** – Sérült kar: -1 **Ösztön**. Nem tudsz 2-nél több nyomot elkölteni ösztönpróbánál. Ha egy másik Sérült kar kártyát is szerzel, felfalnak!

9. **Jinxed** – Balszerencsés: -1 **Szerencse**. Nem tudsz 2-nél több nyomot elkölteni szerencsepróbánál. Ha egy másik Balszerencsés kártyát is szerzel, felfalnak!

10. **Memory Loss** – Emlékezetzavar: Nem lehet nálad háromnál több Tulajdonság és Varázslat kártya (összeadva). Ha több lenne nálad, el kell dobnod annyi lapot, hogy csak 3 maradjon. Ha egy másik Emlékezetzavar kártyát is szerzel, felfalnak!

11. **Sprained Ankle** – Bokaficam: -1 **Gyorsaság**. Nem tudsz 2-nél több nyomot elkölteni gyorsaságpróbánál. Ha egy másik Bokaficam kártyát is szerzel, felfalnak!

12. **Tainted** – Fertőzés: -1 **Akaraterő**. Nem tudsz 2-nél több nyomot elkölteni akaraterő próbánál. Ha egy másik Fertőzés kártyát is szerzel, felfalnak!

Madness Cards – Örület Kártyák (12*2 db)

1. **Addiction** - Függőség: **Frissítés:** El kell költened 1\$-t, különben a fókuszod ebben a körben 0-ra változik. Ha egy másik Függőség kártyát is szerzel, felfalnak!
2. **Agoraphobia** – Tériszony: **Frissítés:** Veszítesz 1 épelméjűséget, ha utcán tartózkodsz. Ha egy másik Tériszony kártyát is szerzel, felfalnak!
3. **Amnesia** – Amnézia: Nem lehet nálad négynél több nyom. Ha több lenne nálad, el kell dobnod annyit, hogy csak 4 maradjon. Ha egy másik Amnézia kártyát is szerzel, felfalnak!
4. **Claustrophobia** – Klausztofóbia: **Frissítés:** Veszítesz 1 épelméjűséget, ha helyszínen tartózkodsz (kivétele: Elmeógyógyintézet, idegen világ). Ha egy másik Klausztofóbia kártyát is szerzel, felfalnak!
5. **Delirium** – Önkívület: Ha találkozáskor nem dobsz sikert, veszítesz 1 épelméjűséget (kivétele: találkozás okozta harc esetében). Ha egy másik Önkívület kártyát is szerzel, felfalnak!
6. **Depression** – Depresszió: Az első nyom, amit harcon kívül tulajdonságpróbánál (beleértve az elkerüléspróbát) elköltesz, hatástalan lesz. Ha egy másik Depresszió kártyát is szerzel, felfalnak!
7. **Hysteria** – Hisztéria: Az első nyom, amit harc közben tulajdonságpróbánál (beleértve az iszonyat- és a harci próbát) elköltesz, hatástalan lesz. Ha egy másik Hisztéria kártyát is szerzel, felfalnak!
8. **Mania** – Örjöngés: Nyom használatkor kettesével kell azokat elköltened. Ha egy másik Örjöngés kártyát is szerzel, felfalnak!
9. **Necrophobia** – Félelem a halottaktól: Az élőhalott szörnyek Borzalmas 1 tulajdonságúak ellened. **Frissítés:** Veszítesz 1 épelméjűséget, ha a Temetőben tartózkodsz. Ha egy másik Félelem a halottaktól kártyát is szerzel, felfalnak!
10. **Paranoia** – Üldözési mánia: Dobd el az összes Társkártyádat. Nem csatlakozik hozzád több nyomozó. **Frissítés:** Veszítesz 1 épelméjűséget, ha más nyomozóval egy helyen tartózkodsz. Ha egy másik Üldözési mánia kártyát is szerzel, felfalnak!
11. **Schizophrenia** – Skizofrénia: **-1 Maximum épelméjűség.** Ha egy másik Skizofrénia kártyát is szerzel, felfalnak!
12. **Xenophobia** – Idegengyűlölet: **Frissítés:** Veszítesz 1 épelméjűséget, ha idegen világban tartózkodsz. Ha egy másik Idegengyűlölet kártyát is szerzel, felfalnak!

Common Items – Közöséges Tárgyak (15+2 db)

1-2. **Brass Knuckles** – Bokszer: **Közöséges fegyver**. +1 harci próbához.

3-4. **Carbine Rifle** - Karabély puska: **Közöséges fegyver**. **Bármelyik fázisban:** Forgasd el, mielőtt harci próbát dobnál, hogy +5-öt kapj hozzá!

5. **Courier Run** – Futárszolgálat: **Feladat**. Ma Panziója; Dokkok; Hibb betérője. **Fizetés:** Kapsz 8\$.

6-7. **Dusty Manuscripts** – Poros kéziratok: **Kötet**. +1 varázslás próbához.

8-9. **Flamethrower** – Lángszóró: **Közöséges fegyver**. **Bármelyik fázisban:** Forgasd el, mielőtt harci próbát dobnál, hogy +7-et kapj hozzá!

10. **Genealogy Research** – Családfakutatás: **Feladat**. Könyvtár; Temető; Történeti Társaság. **Fizetés:** Húzz 1 Egyedi tárgyat, kapsz 1 nyomot és 2\$-t.

11-12. **Lantern** – Lámpás: +1 a szerencsepróbákhoz. ²

13. **Mineralogy Report** – Ásványtani beszámoló: **Feladat**. Erdő; Fekete-barlang; Laborépület. **Fizetés:** Húzz 1 Társat, kapsz 2 nyomot és 4\$-t.

14-15. **Molotov Cocktail** – Molotov-koktél: **Közöséges fegyver**. +6 harci próbához. (használat után dobd el)

16. **Newspaper Assignment** – Újságkihordás: **Feladat**. Elmeógyógyintézet; A Boszorkánytanya; Szerkesztőség. **Fizetés:** Kapsz 4 nyomot és 5\$-t.

17. **Patrolling the Streets** – Utcai járőrözés: **Feladat**. Easttown utcái; Uptown utcái; Rendőrség. **Fizetés:** Húzz 1 Közöséges tárgyat, kapsz 1 nyomot és 5\$-t.

² A magyar alapjátékban található 2 db Lámpás kártyán ugyanez áll, tehát nem kell velük kicserélni! Oda kell azonban figyelni, hogy a 4 közül csak 2 kártya legyen a játékban. Az angol nyelvű alapjáték korábbi kiadásában csak 2\$-ba kerül a kártya, és a tulajdonsága az, hogy körönként egyszer 1 kockát lehet újradobni a szerencsepróbánál; ezért azzal mindenképpen cseréljük ki!

Unique Items – Egyedi Tárgyak (25+1 db)

1. **Alien Device** – Idegen eszköz: **Mágikus fegyver**. +2 a harci próbákhoz.
2. **De Vermiis Mysteriis: Kötet. Arkhami találkozás:** Forgasd el és költs el 2 mozgáspontot, hogy dobj mítoszismeret próbát -2-vel. Ha sikerül, zárj be 1 kaput (ne pecséttel) bárhol Arkhamban (mindegy, hogy felfedezték-e már), veszítesz 1 épelméjűséget és el kell dobnod ezt a kártyát.
3. **Dhol Chants: Kötet. Mozgás:** Forgasd el és költs el 2 mozgáspontot, hogy dobj mítoszismeret próbát -2-vel. Ha sikerül, kapsz 1 Társat, veszítesz 2 épelméjűséget és el kell dobnod ezt a kártyát.
4. **Elixir of Life** – Az életelixír: **Bármelyik fázisban:** Dobd el ezt a lapot a helyett, hogy felhúznál egy Örület, vagy Sérülés kártyát.
5. **Enchanted Cane** – Elvarázsolt sétatálcáca: **Mágikus fegyver**. +2 a harci próbákhoz. Az Elvarázsolt sétatálcát csak akkor vesztheted el, vagy akkor lophatják el, ha te úgy akarod.
6. **Fetch Stick** - Ravasz karó: **Mágikus fegyver. Bármelyik fázisban:** Forgasd el, mielőtt harci próbát dobnál, hogy +7-et kapj hozzá!
7. **Fire of Asshurbanipal** – Assurbanapli tüze: Amíg Assurbanapli tüze a nyomozóknál van, a nyitott kapuk maximális száma eggyel nagyobb - amíg a Mérhetetlen Vén ébredzik.
8. **For the Greater Good** – A nagyobb jóért: **Küldetés**. Abyss (2. rész); Yuggoth (2. rész); Álomföldek (2. rész); R'lyeh (2. rész). **Áldozat:** 4 nyom. **Hatás:** Felfalnak téged! A nyomozók (beleértve téged) megnyerik a játékot!
9. **Glass of Mortlan** – Mortlani üveg: +2 varázsláspróbához.
- 10-11. **Golden Sword of Y'ha-Talla** – Y'ha-Talla arany kardja: **Mágikus fegyver. Bármelyik fázisban:** Forgasd el, mielőtt harci próbát dobnál, hogy +5-öt kapj hozzá!
12. **Golden Trumpet** – Aranytrombita: **Bármelyik fázisban:** rakj 1 épelméjűséget a készletből az Aranytrombitára, hogy ne kelljen 1 épelméjűséget elveszítened. Amint 3 épelméjűség van a kártyán, dobod el azt.
13. **Gruesome Talisman** – Hátborzongató talizmán: +2 iszonyatpróbához.
14. **Healing Stone** – Gyógyító kő (újra kiadott kártya): **Frissítés:** forgasd el a lapot, hogy kapj 1 életerőt, vagy 1 épelméjűséget. A Mérhetetlen Vén felébredtekor dobod el a kártyát.³

³ A magyar alapjátékban található Gyógyító kő kártyán ugyanez áll, tehát nem kell vele kicserélni! Oda kell azonban figyelni, hogy csak az egyik kártya legyen a játékban. Az angol nyelvű alapjáték korábbi kiadásában azonban nem szerepel, hogy a Mérhetetlen Vén ébredésekor el kell dobni, ezért azzal mindenképpen cseréljük ki!

15. **Joining the Winning Team** – Csatlakozz a nyerő csapathoz: **Küldetés.** Miasszonyunk Kórház; Elmegyógyintézet; Templom; A tér és idő labirintusa. **Áldozat:** 1 Társ. **Hatás:** Megnyered a játékot. A többi nyomozó viszont elbukik!

16. **Lightning Gun** – Villámfegyver: **Bármelyik fázisban:** Veszítesz 1 épelméjűséget és 1 életerőt és el kell dobnod ezt a kártyát, de minden szörnyet, ami az Égen van, legyőzöd!

17. **Mi-Go Brain Case** – Mi-Go agytárolója: **Mozgás:** Forgasd el, ha Arkhamban vagy, és költsd el minden mozgáspontodat, hogy helyet cserélj egy másik arkhami nyomozóval, vagy szörnyeteggel.

18. **Purifying the Town** – A város megtisztítása: **Küldetés.** Vasútállomás; Szerkesztőség; Vénséges Varázsbolt; Templom. **Áldozat:** 1 Varázslat. **Hatás:** Minden szóbeszéd kártya, akár játékban van, akár a mítoszpakliban, visszakerül a dobozba!

19. **Sacrifices to Make** – Áldozatkészítés: **Küldetés.** Történeti társaság; Temető; Furcsaságok boltja. **Áldozat:** 2 életerő. **Hatás:** Eltávolíthatsz 1 végzetjelzőt a végzetsávról!

20. **Sealing the Beast's Power** – A fenevad hatalmának visszaszorítása: **Küldetés.** Hibb betérője; Könyvtár; Vénséges Varázsbolt. **Áldozat:** 1 épelméjűség. **Hatás:** Ha a Mérhetetlen Vén felébred, harci értéke 2-vel csökken (pl.: -5 helyett -3 lesz).

21. **Seven Chryptical Books of Hsan** – Hsan Hét rejtély könyve. **Kötet. Bármelyik fázisban:** Forgasd el ahelyett, hogy varázsláskor elveszíts 1 épelméjűséget.

22. **The Light of Reason** – Az értelem fénye: **Küldetés.** Dokkok; A Dicső faj városa (1. rész); Laborépület. **Áldozat:** 4 szívósságnyi szörnytrófea. **Hatás:** Kapsz 10 nyomot.

23. **True Magick** – Valódi mágia: **Kötet. Mozgás:** Forgasd el és költ el 1 mozgáspontot, hogy mítoszismeret próbát tegyél -1-el. Ha sikerül, kapsz 1 nyomot, de veszítesz 1 épelméjűséget.

24. **Walking the Ley Lines** – Séta a Ley vonalon: **Küldetés.** Erdő; Függetlenség tér; A boszorkánytanya; Elhagyatott sziget. **Áldozat:** 1 kaputrófea. **Hatás:** Zárj be minden nyitott kaput és tedd vissza a kaputrófeák pakliba.

25. **Warning Mirror** – Veszélyes tükör: +2 szerencsepróbához.

26. **Wave of Destruction** – A pusztulás hulláma: **Küldetés.** Fekete-barlang; Ma Panziója; Dékáni hivatal. **Áldozat:** 1 Egyedi tárgy. **Hatás:** Azonnal elpusztíthatsz a játéktáblán (beleértve az Eget is) lévő szörnyek közül 3-at, de semelyiknek nem lehet nagyobb a szívóssága 3-nál.

Spells – Varázslatok (21+4 db)

1-2. **Alchemical Process** – Alkímiai eljárás: *Varázslási módosító: +0.*

Épelméjűség-költség: 1. Mágia. Frissítés: Ha elvarázsolod, és a lapot elforgatod, kapsz 3\$-t.

3. **Bless** – Áldás: *Varázslási módosító: -1. Épelméjűség-költség: 2. Mágia. Frissítés:* Ha elvarázsolod, és a lapot eldobod, kiválaszthatsz egy nyomozót (akár saját magadat), aki *Áldottá* válik.

4-5. **Call Friend** – Barát hívása: *Varázslási módosító: +0. Épelméjűség-költség: 1. Mágia. Mozgás:* Ha elvarázsolod, és a lapot elforgatod, választhatsz egy nyomozót Arkhamban, aki nem mozgott ebben a körben. Mozgasd őt oda, ahol te vagy (akár idegen világba is). Ez a nyomozó nem mozoghat már ebben a körben!

6-8. **Cloud Memory** – Homályos emlékezet: *Varázslási módosító: +1.*

Épelméjűség-költség: 0. Frissítés: Ha elvarázsolod, és a lapot elforgatod, költs el 1 életerőt. Te és minden más nyomozó, aki a te területeden tartózkodik, kap 1 épelméjűséget.

9-12. **Flesh Ward** - Oltalom a húsnak: *Varázslási módosító: -2. Épelméjűség-költség: 1.*

Mágia. Bármelyik fázisban: Ha elvarázsolod, és a lapot elforgatod, egy bármilyen forrásból származó életerő-veszteséget teljesen semlegesítesz. A Mérhetetlen Vén felébredtekor dobd el a kártyát.⁴

13-15. **Foresee** – Jóslás: *Varázslási módosító: -1. Épelméjűség-költség: 1. Mágia. Bármelyik*

fázisban: Ha elvarázsolod, és a lapot elforgatod, újradobhatod bármelyik tulajdonságpróbádat.

16-17. **Greater Banishment** – Nagyobb száműzetés: *Varázslási módosító: -2. Épelméjűség-költség: 2. Mágia. Frissítés:* Ha elvarázsolod, és a lapot eldobod, kiválaszthatsz egy dimenzionális szimbólumot, kivéve a holdat. Minden ilyen szimbólummal rendelkező szörny visszakerül a szörnytárolóba.

18-19. **Lure Monster** – Szörnycsábítás: *Varázslási módosító: -1. Épelméjűség-költség: 1.*

Mágia. Frissítés: Ha elvarázsolod, és a lapot elforgatod, kiválaszthatsz egy Arkham városában (beleértve az Eget) lévő szörnyet. Mozgasd oda, ahol te vagy!

20-21. **Summon Shantak** – Shantak megidézése: *Varázslási módosító: -1. Épelméjűség-költség: 1. Mágia. Mozgás:* Ha elvarázsolod, és a lapot elforgatod, kapsz 1 mozgáspontot.

Ráadásul befejezheted a mozgásodat, vagy elhagyhatsz olyan területet, ahol szörny tartózkodik, anélkül, hogy találkoznod kellene vele.

⁴ A magyar alapjátékban található 4 db Oltalom a húsnak kártyán ugyanez áll, tehát nem kell velük kicserélni! Oda kell azonban figyelni, hogy a 8 közül csak 4 kártya legyen a játékban. Az angol nyelvű alapjáték korábbi kiadásában azonban nem szerepel, hogy a Mérhetetlen Vén ébredésekor el kell dobni és az épelméjűség-költsége 0 volt; ezért azzal mindenképpen cseréljük ki!

22-23. **Vision Quest** – Látomáskutatás: *Varázslási módosító: +0. Épelméjűség-költség: 1. Mágia. Mozgás:* Ha elvarázsolod, és a lapot elforgatod, miután mozogtál, elveheted az összes nyomot a játéktábláról, ami a szomszédságodban van!

24-25. **Wrack** – Pusztulás: *Varázslási módosító: -2. Épelméjűség-költség: 1. Mágia. Bármelyik fázisban:* Ha elvarázsolod, és a lapot elforgatod, mielőtt harci próbát dobsz, a harc rögtön véget ér, mintha sikeres elkerüléspróbát dobtál volna. A Mérhetetlen Vén felébredtekor dobd el a kártyát.

Skills – Tulajdonság Kártyák (11 db)

1. **Conceal** – Rejtve: **Bármelyik fázisban:** Miután elkerüléspróbát dobtál, elkölthetsz 2 nyomot, hogy 1 sikert adj az eredményhez. Ezt bármennyiszer megteheted.

2. **Dodge** – Kitérés: Amikor gyorsaságpróbát dobsz, adj +1-et minden dobott kocka értékéhez (pl.: egy kocka 3-as értéke 4-nek számít, stb.).

3. **Fisticuffs** – Bunyós: **Bármelyik fázisban:** Miután harci próbát dobtál, elkölthetsz 2 nyomot, hogy 1 sikert adj az eredményhez. Ezt bármennyiszer megteheted.

4. **Grapple** – Birkózó: Amikor ösztönpróbát dobsz, adj +1-et minden dobott kocka értékéhez (pl.: egy kocka 3-as értéke 4-nek számít, stb.).

5. **Hide** – Eltakarva: Amikor lopózáspróbát dobsz, adj +1-et minden dobott kocka értékéhez (pl.: egy kocka 3-as értéke 4-nek számít, stb.).

6. **Library Use** – Könyvtárhasználó: Amikor mítoszismeret próbát dobsz, adj +1-et minden dobott kocka értékéhez (pl.: egy kocka 3-as értéke 4-nek számít, stb.).

7. **Mystic Gift** – Misztikus ajándék: **Bármelyik fázisban:** Miután varázslás próbát dobtál, elkölthetsz 2 nyomot, hogy 1 sikert adj az eredményhez. Ezt bármennyiszer megteheted.

8. **Mythos Lore** – Mítosz tan: **-1 maximum épelméjűség. Bármelyik fázisban:** Forgasd el 1 nyom elköltése helyett.

9. **Psychology** – Pszichológia: Amikor akaraterőpróbát dobsz, adj +1-et minden dobott kocka értékéhez (pl.: egy kocka 3-as értéke 4-nek számít, stb.).

10. **Spot Hidden** – Rejtett pont: Amikor szerencsepróbát dobsz, adj +1-et minden dobott kocka értékéhez (pl.: egy kocka 3-as értéke 4-nek számít, stb.).

11. **Strong Will** – Erős akarat: **Bármelyik fázisban:** Miután iszonyatpróbát dobtál, elkölthetsz 2 nyomot, hogy 1 sikert adj az eredményhez. Ezt bármennyiszer megteheted.

Ally - Társkártya (5 db)

1. **Ammi Pierce:** +1 akaraterő, +1 szerencse. **Bármelyik fázisban:** Forgasd el, hogy ne veszíts el 1 épelméjűséget. Dobd el Pierce-t, ha a Mérhetetlen Vén felébred.
2. **Corinna Jones:** +1 fókusz. Húzz 1 Tulajdonságot, amikor Corinna csatlakozik hozzád.
3. **Earl Sawyer:** +1 ösztön, +1 lopózás. **Bármelyik fázisban:** Forgasd el, hogy ne veszíts el 1 életerőt. Dobd el Sawyert, ha a Mérhetetlen Vén felébred.
4. **Professor Rice** - Rice professzor: +1 mítoszismeret, +1 szerencse. Helyezz 1 nyomot minden kapu nélküli instabil helyszínrre, amikor a professzor csatlakozik hozzád.
5. **Zebulon Whateley:** +1 akaraterő, +1 mítoszismeret. **Bármelyik fázisban:** Forgasd el, hogy felfrissítsd 1 Varázslatodat.

Sheldon Gang Membership – Sheldon Bandatagsági Kártya (8 db)

Frissítés fázis: Ha utcán vagy, dobj egy kockával és a lenti táblázat segítségével állapítsd meg a lopási kísérleted eredményét.

- 1: Letartóztattak! Irány a Rendőrség!
- 2-3: Semmi nem történik.
- 4: Kapsz 2\$-t.
- 5: Húzz 1 Közönséges tárgyat.
- 6: Húzz 1 Egyedi tárgyat.

Rail Pass - Vasúti Menetjegy Kártya (8 db)

Nem kell fizetned 1\$-t a városok közti vasúti utazáshoz!

Condition Cards - Állapotkártyák (4 db)

1. **Coded Message** - Kódolt üzenet: A nyomozók egymásnak nem csak tárgyakat, hanem nyomokat is átadhatnak!
2. **Darke's Blessing** - Sötétség áldása: Bármelyik fázisban: Bármelyik nyomozó elfordíthatja ezt a lapot, ha nem sikerült egy próbája, azért, hogy a próbát újradohassa. A lap minden frissítés fázis kezdetén visszafordítható.
3. **Rare Book Collection** - Ritka könyvek gyűjteménye: A Könyvtárban a következő különleges képességet is lehet választani: Találkozás helyett veszíthetsz 1 épelméjűséget, hogy kapj 1 nyomot.
4. **Velma's Gratitude** - Velma hálája: A nyomozók figyelmen kívül hagyhatnak minden pénzvesztést, amit Velma találkozásai okoztak, és mindig úgy kell tekinteni, mintha a találkozás során a maximális összeget elköltötték volna.

Helyszínekártyák – Arkham (63 db)

Furcsaságok boltja – Szerkesztőség – Vasútállomás (7 kártya)

1.1 - Talán tudunk segíteni egymásnak. - A boltos Oliver Thomas haszonleső pillantással néz rád. - Ha van egy kis információd számomra, valami rendkívül hasznosat tanítanék neked. - Ha fizetsz neki 2 nyomot, húzhatsz 1 Varázslatot.

1.2 A szerkesztő Doyle Jefferies, előleget ajánl egy izgalmas cikkért. Vegyél el egy *Támogató* lapot.

1.3 Fáradtan ücsörögsz a sínek melletti padon. Úgy érzed, mintha az egész világ súlya a vállaidra szakadna. Bárcsak itt hagyhatnád ezt az egészet. Már éppen vennél egy jegyet, amikor közelről két kuncogó gyerek hangját véled felfedezni. Egy kisfiú és egy kislány játszik együtt, az édesanyjuk éber tekintetével kísérve. Ahogy rájuk nézel, felrémlik miért is teszed mindezt. Visszakapsz 1 élméljűséget vagy 1 életerőt.

2.1 Kiárúsítás van. Csapjátok fel a két legfelső Közöséges tárgyat és a két legfelső Egyedi tárgyat. A tárgyakat külön vagy együtt bármelyikőtök megveheti a rendes áron. Ha nem tudtok megegyezni, kié legyen egy adott tárgy, te döntesz. A tárgyakat, amelyek egyikőtöknek sem kellenek, dobjátok el.

2.2 Miközben egy igen keskeny előszobán sétálsz lefelé, összeütközik egy fiatalemberrel, aki nyomdagépekbe való különféle vegyszereket visz. Az egyik üveget leejti, ami így összetörik. Mérges pillantásokat vet rád. Veszítesz 1 életerőt.

2.3 Bill Washington az utolsó csomagot rakja épp konflisából egy kézikocsira és megkérdezi, hogy nincs-e szükséged rá. Ha elfogadod, bármelyik arkhami utcára vagy helyszínre elvisz. Amennyiben helyszínre mész, ott húzz egy megfelelő helyszínekártyát.

3.1 Oliver Thomas, a Furcsaságok Boltjának öreg tulajdonosa, egy apró szerencsesütitel kínál meg. Megköszönöd, kinyitod, és azonnal erőt vesz rajtad a szédülés. Egy ködös látomásban felrémlik előtted a jövő. Átkutathatod a Mítoszkártya paklit és bármelyik kártyát kidobhatod belőle.

3.2 Ha a *Kódolt Üzenet* állapotkártya képpel lefelé van, találkozol a szerkesztővel, Doyle Jefferies-zel és elkezdesz a Mítoszról mesélni neki. „Várj. Van bizonyítékod?” Elkölthetsz 1 kaputrófeát, 1 szörnytrófeát, és 1 nyomot, hogy elég bizonyítékot adj neki. Ha így teszel, fordítsd fel a *Kódolt Üzenet*et. „Rendben, meggyőztél. Ha szükséged van akár neked, akár társaidnak az Üzenetre, használhatjátok.” Ha nem költöd el a trófeákat és a nyomot, semmi nem történik.

3.3 - Kifényesítem a cipőjét? - Egy fiatal cipőpucoló fiú bizakodóan néz fel rád. Ha beleegyezel, ő egy elég érdekes témáról beszél neked, miközben kifényesíti a cipődet. Fizess ki 1 \$-t, és kapsz 2 nyomot.

4.1 A boltos az egyik tárgyat nézi. „Szükségem van arra a tárgyra. Nem adnád el nekem?” Eladhatod az egyik Egyedi tárgyat az eredeti ár kétszereséért.

4.2 Végignézed, ahogy néhány munkás dühösen tisztogatja a nyomdagépeket, miközben azok még mindig működésben vannak, és azon töprengesz, hogy ez biztonságos-e. Egy pillanattal később a gondolataid prófétáinak bizonyulnak, amikor valaki hatalmasat sikít: az egyik gép levágta a karját. Több munkás segíteni próbál, míg mások a termet próbálják megtisztítani. Nem sokkal később az utcán találod magad.

4.3 Bill Washington közeledik feléd és egy *Vasúti menetjegyet* ajánl neked. „Csak 3 \$, és még egy hónapig érvényes!” Ha elfogadod az ajánlatát és kifizetsz neki 3 \$-t, vegyél el 1 Vasúti menetjegyet!

5.1 A boltos az egyik tárgyat nézi. „Szükségem van arra a tárgyra. Nem adnád el nekem?” Eladhatod az egyik Egyedi tárgyat az eredeti ár kétszereséért.

5.2 Beszélsz a szerkesztővel, Doyle Jefferies-zel, mivel rájössz, hogy remek információforrás. Eladhatsz neki 3 nyomot 2 \$-ért, vagy vehetsz tőle 2 \$-ért 3 nyomot!

5.3 Bill Washington közeledik feléd és egy *Vasúti menetjegyet* ajánl neked. „Csak 3 \$, és még egy hónapig érvényes!” Ha elfogadod az ajánlatát és kifizetsz neki 3 \$-t, vegyél el 1 Vasúti menetjegyet!

6.1 Az egyik régiséget megmozdítva hatalmas port kavarsz a boltban. A portól fuldokolva kirohansz a friss levegőre, és az utcán találod magad.

6.2 Egy cikkedért kapsz 5\$-t.

6.3 Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, találsz egy régi könyvet a vonatok közelében. Miközben elkezded olvasni, találsz benne egy levelet, amit neked címeztek. „Kérlek, használd fel a könyvben talált információkat arra, hogy harcolj azon gonosz dolgok ellen, melyekről mindketten tudunk.” A szerző nem nevezi meg magát, te pedig továbbolvasod a könyvet és valóban hasznos információkat találsz. Húzz 1 Varázslatot és kapsz 1 nyomot is. Ha elrontod a próbát, valaki megragadja a könyvet és elfut vele, mielőtt még észbe kapnál.

7.1 Egy szokatlan tárgyat vizsgálatsz, amikor Oliver Thomas boltos elsétál mögötted. „Ó, te azt úgysem akarod” - mondja. „Természetesen, ha megszabadítasz tőle, ingyen neked adom!” Átkutathatod az Egyedi tárgyak paklit és bármelyik tárgyat elveheted. Azonban, ha így teszel, *Átkozottá* válsz.

7.2 Ha dobsz egy szerencsepróbát -1-gyel, akkor az egyik újságkihordó felajánlja, hogy magával visz a teherautójával. Ha elfogadod, Arkham bármelyik utcájára, vagy helyszínére elmehetsz. Ha helyszínre mész, ott azonnal létrejön egy találkozás. Ha nem sikerül a próba, nem történik semmi.

7.3 Ha dobsz egy szerencsepróbát -2-vel, egy öregember gondosan körülnéz, mielőtt egy becsomagolt tárgyat nyom a kezébe. „Itt van. Ez az, amire szükséged van”. Majd egy szó nélkül elsétál. Húzz 1 Egyedi tárgyat.

Elmegyógyintézet – Bank – Függetlenség tér (7 kártya)

1.1 Kezdesz eltévedni a termék között. Éppen akkor érsz az alagsorba, amikor két szolgálatos egy hullazsákot dob a kemencébe. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikert dobsz, még éppen el tudsz osonni, mielőtt észrevennének. Az utcára kerülsz. Ha sikertelen a próba, önkéntelen kiáltással magadra vonod a figyelmüket. Menekülés közben lehagyod őket, de el kell bűjnöd. Itt kell maradnod a következő körben.

1.2 Az öregember, aki mögötted áll a sorban, átad neked egy összehajtott papírorákulumot. „Szerencsés ötös. Bízz bennem.” Hajtsd vissza és előre ötször, nyisd szét a papírlapot, hogy lásd, mit mond neked. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikert dobsz, ezt olvasod: „Fortuna kegyeltje vagy.” Áldottá válsz. Ha sikertelen a próba, ezt látod: „Ez iszonyú.”. Átkozottá válsz.

1.3 Szerencsére ez éppen egy nyugodt nap a Függetlenség téren. Nem történik semmi.

2.1 Az egyik doktor úgy tűnik, hogy különösen érdeklődik az álmaid iránt. - Az álmok kulcsok a tudatalattihoz, és neked egyértelműen van néhány nagyon mélyről jövő kérdésed! – mondja. Bámulatos, másnak mesélni a rémálmaidról, rendkívül felszabadító érzés. Maradj itt a következő körben és állítsd vissza élméjméjségedet a maximumra

2.2 Egy öregember áll a bank előtt és bizakodóan nézi arcodat. - Tudna nélkülözni egy kis aprót? – kérdi. Ha adsz neki 2 dollárt vagy eldobsz egy Whiskey kártyát, a füleidbe suttogja a hatalom néhány szavát. Húzz 1 Varázslatot. Ha nem adsz neki 2 dollárt, semmi nem történik.

2.3 Egy rézfúvós zenekar könnyed zenét játszik a tornácon. Mialatt a fülbemászó muzsikát hallgatod, jobban kezded érezni magadat. Kapsz 2 élméjméjséget.

3.1 Az egyik doktor szerint van egy kísérleti módszer, ami segíthet rajtad. Azonban ez elég drága. Fizethetsz 5 dollárt, hogy dobj egy kockával. Ha sikert dobsz, eldobhatod az egyik Örület kártyádat. Ha nem sikerül, akkor csak 2 élméjméjséget kapsz.

3.2 Ki akarja üríteni a biztonsági letéti fiókját? – az egyik pénztáros átad neked egy kulcsot. Erre, kérem. – mondja. Követed őt a pincébe, ahol kapsz egy kis dobozt, amit kinyitasz a kulccsal. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, találsz valami furcsát. Húzz 1 Egyedi tárgyat. Ha sikertelen a próba, a dobozban csak egy figyelmeztetést találsz, amiben az áll, hogy azonnal menekülj el Arkhamból és soha ne térj vissza. Veszítesz 1 élméjméjséget.

3.3 Kapu nyílik, és egy szörny jelenik meg!

4.1 Az egyik doktor szerint van egy kísérleti módszer, ami segíthet rajtad. Azonban ez elég drága. Fizethetsz 5 dollárt, hogy dobj egy kockával. Ha sikert dobsz, eldobhatod az egyik Örület kártyádat. Ha nem sikerül, akkor csak 2 élméjméjséget kapsz.

4.2 A banki számlakivonatodat nézve feltűnik neked, hogy a bank hibát vétett a te javadra. Amikor felhívod a hibára a pénztáros figyelmét, ő kimérten kijelenti, hogy Arkham Bankja soha nem hibázik. Vállat vonsz, és kikéred a pénzt. Kapsz 3 dollárt.

4.3 Dobj akaraterő próbát -1-gyel. Ha teljesíted, a jósnő, Anna Kaslow felajánlja, hogy csatlakozik hozzád. Vedd el a Társkártyáját. Amennyiben már nem elérhető, kapsz 2 nyomot. Ha elrontod a próbát, semmi sem történik.

5.1 Az egyik doktor hipnotikus terápiával próbál a tudatalattidba férközni. Különös vízióid vannak távoli helyekről és időkről, amik segítségével nagyobb dolgokat is megértesz. Kapsz 1 Épelméjűséget és 2 Nyomot.

5.2 Egymás után ismersz rá a Sheldon banda több tagjára. Ha van Sheldon Bandatagsági kártyád, miközben átverik a pénztárost, a zsebedbe csúsztatnak 4 dollárt, hogy csendben maradj. Ha nincs tagságkártyád, akkor figyelmezteted őket, hogy a bank észre fogja venni a trükkjüket és megparancsolod nekik, hogy távozzanak. Az egyik Sheldon fiú gyomorszájon üt és kitesz az utcára. Veszítesz 1 életerőt.

5.3 Kapu nyílik, és egy szörny jelenik meg!

6.1 Az irattárba lopózol és elkezded türelmesen átnézni a páciensekkel készült interjúkat, valami hasznos információ után kutatva. Ha sikeres mítoszismeret próbát dobsz -1-gyel, akkor dobj még egyet és annyi nyomot kapsz, amennyit dobtál. Ha a próba sikertelen, nem történik semmi.

6.2 Úgy tűnik, hogy a kamatlábak ma különösen kedvezőek. Elvehetsz egy Bankkölcsönt, ha még nincs kölcsönöd. Ha így teszel, 15 \$-t kapsz az eredeti 10 \$ helyett. Valamint ugyanúgy csak 10 \$-t kell visszafizetned, ahogyan normálisan kellene.

6.3 Anna Kaslow tarot kártyából olvas neked. Nézd meg a mítoszipakli legfelső lapját. Ha ez nem „A történet folytatódik”, akkor eldobhatod azt és a pakli aljára teheted. Ha ez „A történet folytatódik”, akkor tedd vissza azt a pakli tetejére.

7.1 Egy pillanatra a tekinteted egy elkerített területre vándorol, és úgy érzed, valami nincs itt rendben. Mielőtt még messzire mehetnél innen, Heather ápolónő mögéd lép és valamit a karodba fecskendez. – Jöjj velem erre. Aztán nehogy visszagyere! – mondja. A fejed ködben úszik, így könnyen egyetértesz vele. A következő, amit felfogsz, hogy a kapukon kívül állsz, és nem emlékszel semmire. Kikerülsz az utcára és kapsz 1 Épelméjűséget.

7.2 Örökkévalóságig tartó sor áll előtted. Azonban két ember előtted a sorban valami fontosat suttog. Szerzel 1 nyomot, de itt kell maradnod a következő körben!

7.3 Ahogy elsuhanasz az Alapkö felett, fásultság lepi el végtagjaidat. Veszítesz 1 életerőt.

Hibb betérője – Rendőrség – Velma étkezdéje (7 kártya)

1.1 - Hé, pszt! Úgy nézel ki, mint akinek szüksége van egy kis információra. – A bárpult túloldalán a csapos a kezével int feléd. Fizethetsz neki maximum 6 \$-t. Minden második dollárért kapsz 1 nyomot.

1.2 Dingby helyettes véletlenül bezár téged egy cellába. Maradj itt a következő körben, amíg Dingby megkeresi a kulcsokat és sűrű bocsánatkérésekkel kísérve kinyitja celládat.

1.3 Egy fiatalember a kötényét dobálva tombol a konyhában. – Ezt nem csinálom tovább! Kilépek! Látod Velmát, amint ordítja: - Micsoda? Most hogy találjak rögtön a helyedre mást? Csinálhatsz akaraterő próbát -1-gyel, hogy rábeszélj, adja neked a munkát. Ha sikerül a próba, kapsz egy Támogató kártyát.

2.1 - Hé, pszt! Úgy nézel ki, mint akinek szüksége van egy kis információra. – A bárpult túloldalán a csapos a kezével int feléd. Fizethetsz neki maximum 6 \$-t. Minden második dollárért kapsz 1 nyomot.

2.2 Ahogy belépsz a Rendőrségre, Engle seriff feléd bólint. Segíthetek neked valamiben? Ha elköltesz 3 nyomot, meggyőződ, hogy Arkham veszélyben van és kapsz tőle egy fegyvert. Vedd el a Közönséges tárgyak pakliból az első fegyvert!

2.3 - Te jó ég, nézd ezt a rendetlenséget! Hé, nem akarsz gyorsan egy kis pénzhez jutni? 2 \$-t adok, ha kisépregetsz és kiviszed a szemetet. Ha elfogadod az ajánlatot, kapsz 2 \$-t, de itt kell maradnod a következő kör végéig.

3.1 – Mi az ábra, haver? – érdeklődik vigyorogva a fickó, akivel italozgatasz. Elmeséled neki történetedet. Ha elköltesz 3 nyomot, kiderül, hogy az illető Ryan Dean, és hajlandó csatlakozni hozzád. Vedd el a Társkártyáját. Ha már nem elérhető a lap, Ryan hasznos holmikat ad cserébe: húzz 2 Közönséges tárgyat.

3.2 Dingby helyettes véletlenül hozzábilincsel valaki máshoz. Maradj itt a következő körben, de amíg Engle seriff visszatér, értékes információkhoz jutsz Dingby csacsogásából. Kapsz 1 nyomot.

3.3 „Patkány” Joey int neked a pultnál, hogy ülj mellé. – Mit adnál néhány különös dologért? Van néhány eladni kívánt tárgya. Húzz 2 Közönséges kártyát és akár mindkettőt megveheted az eredeti árnál 2 dollárral drágábban. - Elnézést, de tudja, gondoskodnom kell a gyerekeimről.

4.1 Egy ravaszul mosolygó ember kihív téged egy biliárdversenyre. Nem akarsz még jobban felbőszíteni, elfogadod. Tegyél fel tétnek 2 \$-t, vagy egy általad választott tárgyat. Sajnos kiderül róla, hogy remek biliárdozó és könnyedén legyőz. Elvesztetted a fogadás tétjét.

4.2 Az egyik fogoly az arcod fürkészi egy kis könyörületet remélve: - Kérlek, vigyél ki innen! Valami Arkhamba érkezik! Valami borzalmas! – Megpróbálsz nevetni az aggodalmán, de a hangjában lévő pániktól végigborsózik a hátad. Veszítesz 1 épelméjűséget.

4.3 A mai különlegesség: favágóreggeli. Hatalmas halmokban tojások, szalonna, kolbász és vagdalt hús. Ha kipróbálsz, fizess 2 \$-t és kapsz 2 életerőt és 1 épelméjűséget.

5.1 Egy idegen meghív egy italra. A Közöséges tárgyak paklijából kikereshetsz és elvehetsz egy *Whiskey*-t.

5.2 Miközben a körözöttek posztereit nézed, rájössz, hogy az egyik különleges fenyegetést már elhárítottad. Elkölthetsz 1 hold szimbólumú szörnytrófeát, hogy kapj 5\$-t.

5.3 Ha a *Velma hálája* állapotkártya képpel lefelé van, neked ugrik egy kigyúrt férfi. Ha a jelenlegi ösztönöd legalább 4, húzhatsz 1 Sérülést, amit el is dobhatsz. Ha így teszel, fordítsd fel a *Velma hálája* kártyát. – Nagyon köszönöm, fiam. Te és a barátaid ingyen ehettek nálam bármikor.

6.1 Ahogy italod kortyolod, hirtelen verekedés kezdődik a bárban! Dobj szerencsepróbát -1-gyel, hogy kiderüljön, el tudsz-e menekülni a helyszínről, mielőtt a zsaruk odaérnek. Ha a próba nem sikerül elkapnak és lecsuknak, hacsak te nem vagy Rendőr.

6.2 Engle seriff eltorlaszolja a Rendőrség ajtóit. – Elnézést, de be kell zárnom egy kicsit. Hamarosan visszajövök. – A Rendőrségen lévők az utcára kerülnek (kivéve, akik börtönben vannak).

6.3 Velma túl soványnak talál és kapsz tőle ingyen egy szendvicset. A Közöséges tárgyak paklijából keress ki és vegyél elő egy *Élelmet*.

7.1 Az egyik legnagyobb ember a bárban kihív téged egy darts játszmára. Fizess 1 \$-t, hogy játssz, és fogadást köss; majd dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, egy tökéletes dobással nyersz. Kapsz 3 dollárt. Ha nem sikerül, a fickó feltesz a vállára, és így szól: - Nem túl jó érzés, mi? Na, veszek neked egy italt! Kapsz 1 épelméjűséget. Ha nem tudsz fizetni, semmi nem történik.

7.2 Miközben a körözöttek posztereit nézed, rájössz, hogy az egyik különleges fenyegetést már elhárítottad. Elkölthetsz 1 hold szimbólumú szörnytrófeát, hogy kapj 5\$-t.

7.3 A mai különlegesség: pulykavacsora mindenféle körettel. Elkölthetsz 3\$-t, hogy kapj 4 pontot, amit az épelméjűséged és az életerőd között szabadon oszthatsz el.

Fekete-barlang – Vegyeskereskedés – Temető (7 kártya)

1.1 Kapu nyílik, és egy szörny jelenik meg!

1.2 Egy fura köpenyes alak lép a boltba, és néhány holmit vásárol, amit régi viharvert aranyakkal fizet ki. Mialatt róla kérdezősködsz az eladónál, tanulsz néhány új dolgot a városban tapasztalt furcsa viselkedésekről. Kapsz 1 nyomot.

1.3 Látnod, hogy egy férfi éppen festményt készít, még hozzá a temetőfal egyik bizarr vízköpőjéről. Richard Upton Pickman, bostoni festőként mutatkozik be. Ha beadsz 5 szívósságnyi szörnytrófeát, Pickman megkedvel és csatlakozik hozzád. Vedd el a Társkártyáját. Ha már nem elérhető, megtanít egy inkantációra: húzz 1 Varázslatot!

2.1 Az út, amin a barlangba bejöttél, elzáródott! Egyetlen reményed, hogy felfedezel egy másik kijáratot. Maradj itt a következő körben!

2.2 Az eladó feléd int. – Ma valami különleges került a készletembe! Érdekel? – Húzhatsz 2 Egyedi tárgyat és az egyiket megveheted az eredeti árán, a nem megvásárolt árut el kell dobni.

2.3 „Tanúskodó” Cooter Falwell beszél egy csoportról, akik Dunwich úgynevezett Hívői. Azt akarja, hogy maradj távol tőlük, miközben azt állítja, hogy meztelenül táncolnak a közeli dombokon álló kövek körül a démonokkal. Bár mondanivalója nagy része értelmetlen, mégis találsz benne néhány hasznos igazságot. Kapsz 1 nyomot.

3.1 Ha van Lámpásod, észreveszed, a padló alatt lévő mély gödröt. Belenézve egy különös tárgyat veszel észre. Húzz 1 Egyedi tárgyat. Ha nincs Lámpásod, dobj sikeres szerencsepróbát -2-vel, különben a sötétségbe zuhansz. Ez esetben húzz 1 Sérülést.

3.2 Az eladó felajánl neked 2\$-t, ha figyeled a boltot, amíg pihen egy keveset. Ha elfogadod, kapsz 2\$-t és itt maradsz a következő körben.

3.3 Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikertelen, egy nyitott sír fölé siklasz, ahol összegyűlt a sötétség és belezuhansz. Veszítesz 1 életerőt és 1 épelméjűséget. Ha sikerül, semmi nem történik.

4.1 Egy árnylány támad rád, de egy hatalmas ember ugrik elő és elkergeti. Tom „Hegy” Murphyként mutatkozik be. Dobj sikeres szerencsepróbát -2-vel (*Whiskey* eldobásával automatikusan teljesítheted a próbát). Ha sikerrel jársz, Tom csatlakozik hozzád. Vedd el a Társkártyáját; ha már nem elérhető, ad neked valamit, amivel megvédheted magad. A Közöséges tárgyak paklijából vedd el e legfelső fegyvert. Ha elrontod a próbát, nem történik semmi.

4.2 Észreveszed, hogy egy kis zenedoboz eladó 2\$-ért. Ha megveszed, dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha nem sikerül, a zenedoboz szép, de csak egyszerű zenét játszik. Ha azonban sikerül, mágikus zenét hallasz a dobozból. Húzz 1 Varázslatot.

4.3 Kapu nyílik, és egy szörny jelenik meg!

5.1 Útvesztőbe kerültél, mindenütt egyforma folyosók. Dobj sikeres mítoszismeret próbát -2-vel, vagy eltévedsz, veszítesz 1 életerőt és a következő fordulóban nem mozdulsz innen.

5.2 Az eladó meglátja egyik tárgyadat, és felderül az arca. – Már régóta keresek egy ilyet. Nem akarna megválni tőle? Megfizetem. – Egyik Közöséges tárgyadat eladhatod a szokásos ár kétszereséért.

5.3 Rálelsz egy furcsa lény félig elhantolt tetemére. Húzz egy szörnyjelzőt a szörnytárolóból, és tartsd meg trófeaként (akkor is, ha örököltű).

6.1 A barlang mélyén egy régi rézlámpára bukkansz. Csodával határos módon, teljesen ép. A Közöséges kártyák paklijából kikereshetsz és magadhoz vehetsz egy Lámpást.

6.2 Fáradt és sérült vagy, miközben a tűzhely mellett próbálsz felmelegedni a helybeliek fecsegését hallgatod. Kapsz 1 épelméjűséget és 1 nyomot.

6.3 Miközben óvatosan egy mauzóleumba lépsz, elborzaszt, amint hallod, hogy hátad mögött bezáródik az ajtó és egyedül maradsz a holttestekkel és koporsókkal. Itt kell maradnod a következő körben. Ráadásul akaraterő próbát is kell dobnod -1-gyel, ami ha nem sikerül, el kell vened a Necrophobia Örület kártyát.

7.1 Egy kevés rossz levegőre bukkansz. Köhögsz, kapkodod a levegőt és megtántorodsz. Dobj akaraterő próbát -1-gyel. Ha sikerül, semmi nem történik. Ha nem sikerül, veszítesz 3 életerőt.

7.2 Megpróbálsz szóba elegyedni a kályha mellett dímázó öregekkel, de csak bámulnak rád és morognak a bajsuk alatt. Úgy tűnik, hogy nem kedvelik az idegeneket. Nem történik semmi.

7.3 Végigjárva a temetőt találsz egy sírkövön lógó feszületet. Úgy gondolod, ez még jól jöhet, ezért elveszed. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha nem sikerül, *Átkozottá* válsz. Mindkét esetben keresd ki a Közöséges tárgyak közül a Keresztet és vedd el.

Dékáni hivatal – Könyvtár – Laborépület (7 kártya)

1.1 „Jazz” Mulligan, a főiskola főgondnoka itt van, és éppen feltöröl valamit. - Most inkább ne nézz be abba a szobába. Nem egy szép látvány és a rendőrség már rajta van az ügyn. - Figyelmeztetése ellenére bekukucskálsz és veszítesz 1 épelméjűséget, amint megpillantod a vöröslő rendetlenséget.

1.2 Ha van egy *kötet* az Egyedi pakliból, Abigail Foreman odasétál hozzád. – Nem tudok segíteni, csak észrevettem azt a könyvet, a hónod alatt. Van néhány forrásom, akik akár 10\$-t is megfizetnének érte. – Ha elfogadod, dobd el a *kötet* és kapsz 10\$-t. Ha nincs nálad kötet, akkor nem történik semmi.

1.3 Az egyik szobában felfedezel egy hatalmas erejű fegyvert. Ha aktiválni szeretnéd, dobj kockával minden egyes táblán lévő szörnyre. Minden siker esetén a szörny visszakerül a tárolóba. Sikertelen dobásoknál semmi nem történik. Ezután dobj egy kockával és annyi életerőt veszítesz, amennyit dobtál.

2.1 Félelem söpör végig a kollégiumon és egy nagyobb tömeg verődik össze a Dékáni Hivatalnál. Dobj akaraterő próbát -1-gyel, hogy meggyőzd a diákokat: minden ellenőrzés alatt áll. Ha sikeres, hálából 5\$-t kapsz az egyetemi rektortól. Ha sikertelen, a terrorszint 1-el megnő.

2.2 Átnézel egy sötétbőrű fickó válla fölött, hogy lásd, mit olvas. Megdöbbsz, hogy a könyv a kezében ősi nyelven van írva, amit csak néhány ember – téged beleértve – ismer. Dobj egy mítoszismeret próbát -2-vel, hogy információkhoz juss, mielőtt a férfi észrevenne téged. Ha sikerül, húzz 1 Varázslatot. Ha nem sikerül, észrevesz téged, becsapja a könyvet és magával viszi.

2.3 „Jazz” Mulligan, a kollégium gondnoka, elkap, amikor az épület egyik elzárt területére tévedsz és elkísér a kijáratig. Mozogj az utcára.

3.1 Az egyik kollégiumi rendőr meghallja, hogy okkult dolgokról beszélsz és elkísér téged a Függetlenség térre. Menj azonnal a Függetlenség térre, ahol találkozás is történik.

3.2 Ha épp van nálad egy *kötet*, a könyvtár egyik sarkából egy sötét alak lép feléd. – Éppen azt a könyvet keresem már egy ideje. Boldog volnék, ha átadnád nekem, cserébe pedig kapsz tőlem egy kis információt, ami akár létfontosságú is lehet számodra. – Eldobhatsz egy *kötet*, hogy kapj 3 nyomot. Ha nincs nálad kötet, akkor nem történik semmi.

3.3 Egy különleges tárgy összetört maradványaira bukkansz. Egy kis kitartással és szerencsével talán újra össze tudnád rakni. Maradj itt a következő körben és dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, húzz 1 Egyedi tárgyat. Ha elrontod a próbát, vagy úgy döntesz, hogy nem kísérel meg összerakni, akkor semmi nem történik.

4.1 Dobj akaraterő próbát -1-gyel. Ha sikerül, a dékán felkér egy monográfia megírására. Vegyél el egy *Támogató* lapot.

4.2 A főiskola főgondnoka, „Jazz” Mulligan szünetelteti a takarítást, hogy szemügyre vegyen téged. – Hé, találtam valami érdekeset, amit töröltek a könyvtári állományból. 3\$-ért szívesen megválok tőle. Elkölthetsz 3\$-t, hogy húzz 1 Egyedi tárgyat.

4.3 Felfedezel egy poros gépet a laborban, amit már évek óta nem használtak. Úgy tűnik, még mindig működőképes. Ha akarod, meghúzhatod rajta a fekete vagy a fehér kart. Ha így teszel, minden Arkhamban levő nem-ivadék és nem-repülő szörny arra felé mozog, amilyen színt választottál. A szörnyeknek a tényleges mozgástípusuk ellenére így kell mozogniuk (azaz minden szörnyet úgy kell tekinteni ekkor, mintha fekete-keretű lenne).

5.1 Leülsz egy asztalhoz, ahol egy ezüst sípot és egy szokatlan írást tartalmazó kis papírcetlit találsz. Ha dobsz sikeres mítoszismeret próbát -1-gyel, akkor elvehetsz a Varázslat pakliból egy *Shantak megidézése* kártyát. Ha nem sikerül, elkerüli a figyelmed a síp különlegessége, ezért otthagyd.

5.2 Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, találsz a polcon elrejtve egy különös könyvet. Húzz 1 Egyedi tárgyat. Ha nem sikerül, leversz egy nagy halom értékes könyvet és Abigail Foreman a könyvtár kijáratához kísér. Menj ki az utcára.

5.3 Megdöbbsz, amint az egyik labor felől fájdalmas visítást hallasz, és épp időben nézel be az egyikbe, hogy lásd amint egy majom agyát fűrészelik. Úgy tűnik épp egy élveboncolásra értél ide. Visszatántorodsz és felkavarodik a gyomrod. Veszítesz 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

6.1 Találkozol az egyik professzorral, aki úgy látja, hogy nagyon magas a szellemi képességed és felajánl neked egy kis ösztöndíjat. Elkölthetsz 4\$-t, hogy húzz 2 Varázslatot és az egyiket megtarthatd; a másikat el kell dobnod.

6.2 Miközben a régi könyvek között keresgélsz, az egyikben találsz egy nehezen kivehető lapszéli megjegyzést. Dobj mítoszismeret próbát -1-gyel. Siker esetén megfejted az írást, húzz 1 Varázslatot. Ha nem sikerül, visszateszed a könyvet a polcra anélkül, hogy bölcsebbé válnál.

6.3 Beleütközöl egy izmos, unott arcú férfiba, aki szkanderezni hív. Ha elfogadod, veszítesz 2 életerőt. Ha nem ajultál el, a Sir William Brington nevű férfi nevetve megveregeti a válladat és felajánlja, hogy csatlakozik hozzád. Vedd el a Társkártyáját. Ha már nem elérhető, kapsz 5\$-t.

7.1 Megvitatod az egyetemi rektorral, hogy eladsz neki egy monográfiát. Ha sikeres mítoszismeret próbát dobsz -1-gyel, megkötitek az üzletet és kapsz 5\$-t.

7.2 Ha a *Ritka könyvek gyűjteménye* állapotkártya képpel lefelé van fordítva, és megvan neked a *Necronomicon kötet*, Abigail Foreman közeledni próbál hozzád és a könyvedhez. – Hol szerezted azt? Éveken át kerestük ennek a másolatát. Tudom, hogy milyen nagy érték ez a könyv, de ha mégis a könyvtárnak adományoznád, korlátlan hozzáférést kapnál a teljes gyűjteményhez! – Visszateheted a *Necronomicon*-t a dobozba, hogy a *Ritka könyvek gyűjteményét* felfordítsd. – Ó, nagyon köszönöm! Nem fogod megbánni! – Ha a *Ritka könyvek gyűjteménye* fel van fordítva, ha nincs nálad a *Necronomicon*, vagy ha nem akarod azt eldobni, akkor semmi nem történik.

7.3 Amint belépsz a sötét laboratóriumba, megjelenik egy szörny és rád támad!

Ezüst Alkony Páholy – Belső szentély – A Boszorkánytanya (7 kártya)

1.1 - Csatlakozni kíván a rendhez? – teszi fel a kérdést Carl Sanford, háta mögött csatlósaival. Ha igent mondasz, fizetsz 3 \$-t, és kapsz egy *Páholytagsági kártyát*. Ha elutasítod az ajánlatot, meg kell dobnod akaraterő próbádat -1-gyel, vagy veszítesz 3 életerőt, ahogy a csatlósok kedvesen kikísérnek az ajtón; mindkét esetben az utcára kerülsz.

1.2 A városban nyíló dimenziókapuk vizsgálata során felfedezel egy mágikus rítust, amivel át tudod azokat irányítani. Áthelyezhetsz egy nyitott kaput egy másik olyan instabil helyszínre, amin nincs ősi jel. Az új helyszínén tartózkodó szörnyeket tedd vissza a szörnytárolóba, az ott tartózkodó nyomozókat pedig elnyeli a kapu.

1.3 Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, egy régi szekrényben találsz egy poros ládát. Húzz 1 Közönséges tárgyat. Ha nem sikerül a próba, a fejedben a múlt kaparó hangjait hallod és veszítesz 1 épelméjűséget.

2.1 - Csatlakozni kíván a rendhez? – teszi fel a kérdést Carl Sanford, háta mögött csatlósaival. Ha igent mondasz, fizetsz 3 \$-t, és kapsz egy *Páholytagsági kártyát*. Ha elutasítod az ajánlatot, meg kell dobnod akaraterő próbádat -1-gyel, vagy veszítesz 3 életerőt, ahogy a csatlósok kedvesen kikísérnek az ajtón; mindkét esetben az utcára kerülsz.

2.2 Carl Sanfordnak fontos feladata van számodra. Vedd el az első *Küldetés* kártyát az Egyedi tárgyak paklijából. Mindazonáltal a Páholy segít téged 1 kezdeti nyommal (a kártya első helyszínét kihagyhatod).

2.3 Miközben belépsz az egyik nem használt emeleti szobába, hirtelen máshol találod magad. Lépj be a *Más Idők* dimenzióba, és az ottani találkozás után térj vissza ide.

3.1 Egy szörny jelenik meg és lesből rád támad!

3.2 Carl Sanford egy erős védelmi varázslatot helyez rád. Ha *Átkozott* vagy, dobd el az Átkot. Ha nem vagy *Átkozott*, a Mítosz pakliból visszatehetsz két kártyát a dobozba a választásod szerint.

3.3 – Bocsásson meg, idegen, de látta már ezt a szimbólumot? – Egy ember áll a ház mellett és egy okkult szimbólumot mutat neked. Dobj egy mítoszismeret próbát -1-gyel. Ha sikerül, az ismeretlen Thomas F. Malone nyomozóként mutatkozik be. Felajánlja, hogy csatlakozik hozzád. Vedd el a tárkártyáját. Ha nem elérhető, 2 nyomot kapsz. Ha elrontod a próbát, semmi sem történik.

4.1 A Páholy ablakai alatt guggolsz, óvatosan hallgatózol. Dobj sikeres lopózáspróbát -1-gyel, hogy meghallj valami igazán fontos dolgot és kapj 2 nyomot. Ha nem sikerül, a biztonsági őrök elkapnak és kiraknak az udvarról. Menj ki az utcára.

4.2 Az egyik Páholytag értékes lehetőséget kínál neked. Vedd el az első Feladatot a Közönséges tárgyak pakliból. Mindazonáltal a Páholyban lévő kapcsolataidnak hála 1 nyomot máris rátehetsz a kártyára (a kártya első helyszínét kihagyhatod).

4.3 Az ősi boszorkány, Keziah Mason jelenik meg előtted. Dobj akaraterő próbát -2-vel. Ha sikerül, megtanít neked valamit. Húzz 1 Varázslatot. Ha nem sikerül, rettenetes varázslatot bocsájts rád: *Átkozottá* válsz.

5.1 Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, Carl Sanford éppen ajtót nyit, mielőtt kopognál. – Ideje volt már, hogy itt mutakozz. Tessék, fogd ezt. Tudod majd, mit kezdj vele. – Carl ezzel átad neked egy csomagot és becsukja az ajtót. Húzz 1 Egyedi tárgyat. Ha elrontod a próbát, semmi nem történik.

5.2 Részt veszel Carl Sanford vezetésével egy védelmi rítusban. Lepecsételhetsz egy nyitott kaput 2 nyommal többért, mint amennyibe egyébként kerülne. Ha most nem akarsz, vagy nem tudsz kaput lepecsételni, nem történik semmi.

5.3 Furcsa, Brown Jenkinként ismert patkányszerű szörny ugrik elő a sötétségből. Keresd ki a szörnytárolóból a *Patkány-szerzetet*. Ha találsz egyet, küzdj meg vele -1-et levonva ösztönödből. Ha nem találsz, Brown Jenkin megragadja az egyik tárgyat és elrohan vele. Veszítesz 1 általad választott tárgyat.

6.1 Miközben végigsétálsz a kert szélén, egy rémisztő csápos szörny szobrára bukkansz. Úgy tűnik, hogy ez alaptalan félelmet ébreszt benned. Veszítesz 1 épelméjűséget.

6.2 Az egyik Páholytag észreveszi gyötrelmed és elmormol egy varázslatot, hogy segítsen. Visszaállíthatod a maximumra az épelméjűségedet vagy az életerődet. Ha mindkettő a maximumon van, akkor *Áldottá* válsz.

6.3 A régi, poros könyvek között felfedezed a könyvtár egyik létfontosságú darabját. Kapsz 1 nyomot minden nyitott kapu után.

7.1 Hallod, hogy valaki behatolt az épületbe. Ha úgy döntesz, hogy kivizsgálod, egy fekete ruhás hölgyre bukkansz, aki azonnal rád támad. Ha megdobod az ösztönpróbádat -1-gyel, sikerül megfékezned és kimagyarázkodnod. A hölgy neve Ruby Standish, és a Páholyt akarta kirabolni, de történeted hallatán hajlandó csatlakozni hozzád. Vedd el a Társkártyáját. Ha nem elérhető, húzz 1 Egyedi tárgyat.

7.2 Az egyik Páholytag félrehúzza téged a találkozó után. – Nagyon nyomasztó álmom volt az este. Azt mondta, hogy valami rettenetes dolog fog történni, ha nem adok át neked valamit. – Erre a kezébe nyom 5\$-t. Kapsz 5\$-t.

7.3 Kapu nyílik, és egy szörny jelenik meg!

Dokkok – A Megnevezhetetlen – Elhagyatott sziget (7 kártya)

1.1 „Patkány” Joey az egyik raktárház teteje alá húzódott. Amint meglát, feléd int. – Nézd, a fejem fölött sötét felhők gyülekeznek. Amióta megkaptam ezt a dolgot, minden csak egyre rosszabb. Adok neked 5\$-t, csak kérlek, szabadíts meg ettől! Kérlek, gondolj a feleségemre és a gyerekeimre! – Ha elfogadod, húzz 1 Közöséges tárgyat, kapsz 5\$-t, de *Átkozottá* válsz.

1.2 A ház hirtelen rettenetes jajgatással és szörnyű sikításokkal telik meg. Veszítesz 1 épelméjűséget.

1.3 Az idő és a tér elgörbül körülötted. Kapu nyílik, és egy szörny jelenik meg!

2.1 Az egyik raktár művezetőjének szüksége van valakire, aki jól ért a számokhoz. Dobj mítoszismeret próbát +0-val. Ha sikerül, kapsz 3\$-t minden dobott siker után. Ha nem sikerül, a számításaidat leellenőrizve elégedetlen veled és kihajít az utcára. Veszítesz 1 életerőt és menj az utcára.

2.2 Az egyik szobába belépve az asztalon egy sakktáblát pillantasz meg. A növekvő rémületben a bábuk maguktól mozogni kezdenek és a leütött bábuk darabokra törnek. Kimenekülsz a házból és az utcára mész.

2.3 Miközben egy tisztáson sétálsz, érzed, hogy hatalmas bűvenergia hálójának közepén állsz. Visszarakhatsz egy játékban lévő kaput a kapujelölökhöz és kicserélheted a kapujelölők legfelső kapujával. A szörnyek visszatérnek a szörnytárolóba ugyanúgy, mint amikor bezárul egy kapu.

3.1 Miközben az egyik dokk szélén ülsz, megfagy benned a rémület, amikor valami lassan elkezdi kiemelkedni a vízből. Nem igazán tudod pontosan mi is ez, a csillagok ragyogásában csak azt veszed ki, hogy ez a valami jóval nagyobb, mint egy bálna. Örökkévalóságnak tűnik, amíg a teremtmény végre visszasüllyed a hullámok alá. Veszítesz 1 épelméjűséget.

3.2 Amint körbenézel, az egyik szobában egy rendkívül szép kristályt pillantasz meg. Amint felveszed, megcsillan egy pillanatra, majd a kezedbe süpped. Egy pillanatra megrázkódsz, amíg új ismeretek futnak át a fejedben. Húzz 1 Tulajdonságot.

3.3 Elalszol a sziget egyik ősi fája alatt és egy másik életről álmodsz, amiben fura dolgokat nevezte meg és áldoztál a nevükben. Amikor felébredsz, néhány emléked megmarad az álmodból. Kapsz 1 nyomot és 1 Varázslatot.

4.1 A békés vizek feletti csillagokat bámulod, amik visszatükröződnek a mélységben. A hullámok puha hangja vigasztal téged. Kapsz 1 épelméjűséget.

4.2 Szünetet tartasz, és a fürdőszobába indulsz megmosni az arcodat. Boldogság tölt el, amint a hideg víz kezdedbe folyik és megmosdasz. Azonban egy pillanattal később a hideg víz forróvá és ragadóssá válik. Kinyitod a szemeidet és azt látod, hogy vér ömlik a csapból és vér folyik az arcodról, amitől hatalmasat sikoltasz. Dobj sikeres akaraterő próbát -2-vel, különben húznod kell 1 Őrület kártyát!

4.3 Miközben egy tisztáson sétálsz, érzed, hogy hatalmas bűvenergia hálójának közepén állsz. Visszarakhatsz egy játékban lévő kaput a kapujelölökhöz és kicserélheted a kapujelölők legfelső kapujával. A szörnyek visszatérnek a szörnytárolóba ugyanúgy, mint amikor bezárul egy kapu.

5.1 Egyedül sétálsz este a folyónál, összefutsz egy emberrel, aki esőkabátban szivarozik. – Úgy néz ki, sok problémával küszködsz. Üzletet ajánlok, ami talán segít megoldani a problémáidat. – Elkölthetsz 6\$-t, hogy a táblán lévő bármelyik nem-ivadék szörnyet legyőzd.

5.2 Az alagsorba sétálva megdöbbsz, amikor a következő lépésednél kialszanak a fények. Dobj sikeres gyorsaságpróbát -2-vel, vagy beesel a lépcsők alá és megsebesíted magad. Húzz 1 Sérülést.

5.3 Egy embert látsz, aki éppen valamilyen csontokat vizsgál. Dobj egy lopózáspróbát -1-gyel, hogy megnézd, pontosan mivel foglalkozik. Kis idő múlva bemutatkozik: John Legrasse, nyomozó. Vedd el a Társkártyáját. Ha már nem elérhető, meghív ebédre: visszakapod az összes életerődöt és épelméjűségedet.

6.1 Egyedül sétálsz este a folyónál, összefutsz egy emberrel, aki esőkabátban szivarozik. – Úgy néz ki, sok problémával küszködsz. Üzletet ajánlok, ami talán segít megoldani a problémáidat. – Elkölthetsz 6\$-t, hogy a táblán lévő bármelyik nem-ivadék szörnyet legyőzd.

6.2 Találkozol Eric Colttal. Elmesél egy rettentő történetet, csak hogy megnézzé, milyen erősek az idegeid. Ha végighallgatod, veszítesz 2 épelméjűséget. Amennyiben nem örülsz meg, vedd el Eric Társkártyáját. Ha nem elérhető, kapsz 3 nyomot.

6.3 Az idő és a tér elgörbül körülötted. Kapu nyílik, és egy szörny jelenik meg!

7.1 Összefutsz Abner Weems helyi részegessel. A válladnak borulva zokog és elmeséli, hogy egy fekete, háromszemű szörny egyik éjszaka elvitte a feleségét és a lányát. Arról gagyog, hogy bárcsak meg tudna küzdeni ezekkel a szörnyekkel. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, a története segít neked. Kapsz 2 nyomot.

7.2 Egy visszataszító szörny jelenik meg!

7.3 A sziget közepén egy kő kutat találsz, körülötte csontok mindenütt. Miközben a kút fekete mélyébe bámulsz, rettegés és félelem áraszt el és azonnal elmenekülsz onnan. Veszítesz 1 épelméjűséget és menj az utcára!

Miasszonyunk Kórház – Erdő – Vénséges Varázsbolt (7 kártya)

1.1 Csöndben hallgatsz az ápolók beszélgetését, amiből hasznos információkhoz jutsz. Kapsz 1 nyomot.

1.2 Valakit közeledni hallasz és gyorsan felmászol egy fára. Hamar kiderül, hogy a Sheldon Banda tagjai. Idegesen hallgatsz, amint a fa alatt megállnak és beszélgetni kezdenek. Dobj sikeres lopózásp próbát -2-vel, hogy észrevétlen maradj és szerezz 2 nyomot. Ha sikertelen a próba észrevesznek és alaposan összevernek; veszítesz 2 életerőt.

1.3 Amikor belépsz a Vénséges Varázsboltba, Miriam Beecher alig néz rád. – Ne haragudjon, zárva vagyunk. Épp a boltot takarítom. Kérem, távozzon. – Menj ki az utcára.

2.1 Dr. Mortimore gyanúsan méricskél téged. – Elnézést, de kicsoda maga és mit keres itt? – Dobj sikeres akaraterő próbát -1-gyel, hogy hihető mentséggel szolgálj, és itt maradhatsz. Ha nem sikerül, a doktor biztonsági emberei kikísérnek téged. Menj ki az utcára.

2.2 Hirtelen rádöbbsz, hogy nem emlékszel, merre tudsz kijutni az erdőből. Maradj itt a következő körben.

2.3 Miriam az arcodba néz, és úgy érzed, mintha elítélne. - Értem. Látom, helyén van a szíved. Meséld el az utazásaidat, és talán tudok neked segíteni. – mondja. Kapsz 1 nyomot minden nálad lévő kaputrófea után.

3.1 Sharon nővér felajánlja, hogy bekötözi a sebeidet. Kapsz 2 életerőt.

3.2 Találkozol egy kóbor kutyával. Dobj sikeres gyorsaságpróbát -2-vel, hogy elkapd és összebarátkozz vele. Ha van nálad *Élelem* és eldobod, a próba automatikusan sikerül. A kutya neve, ahogy a nyakörvéről kiderül, Herceg. Vedd el a Társkártyáját. Ha már nem elérhető, 3 \$-t kapsz jutalmul, amiért visszaviszed gazdájának.

3.3 Miriam Beecher felajánlja, hogy tanít neked egy hasznos varázslatot. Fizethetsz 5\$-t, hogy elvehess a Varázslat pakliból egy kártyát. Ha visszautasítod az ajánlatot, semmi sem történik.

4.1 Az egyik doktor egy kísérleti kezelésről mesél, ami segíthet neked. Ez azonban igen drága. Elkölthetsz 2\$-t, hogy dobhass egy kockával. Siker esetén eldobhatsz egy Sérülés kártyát. Ha sikertelen a dobás, kapsz 2 életerőt.

4.2 Kapu nyílik, és egy szörny jelenik meg!

4.3 Miriam Beecher felajánlja, hogy tanít neked egy hasznos varázslatot. Fizethetsz 5\$-t, hogy elvehess a Varázslat pakliból egy kártyát. Ha visszautasítod az ajánlatot, semmi sem történik.

5.1 Az egyik doktor egy kísérleti kezelésről mesél, ami segíthet neked. Ez azonban igen drága. Elkölthetsz 2\$-t, hogy dobhass egy kockával. Siker esetén eldobhatsz egy Sérülés kártyát. Ha sikertelen a dobás, kapsz 2 életerőt.

5.2 Öreg Sadie Sheldon, a Sheldon Banda vezetője van itt. - Hmm. Valóban úgy gondolsz, hogy csatlakoznál hozzánk? – Ha legalább 5 szívósságnyi szörnytrófeát vagy 1 kaputrófeát elköltesz, bevesznek a bandába. Vegyél el egy Sheldon Bandtagsági kártyát. Ha ez nem sikerül, rád küldi a verőlegényeit, veszítesz 1 életerőt és az utcára kerülsz.

5.3 Miriam Beecher üzletet ajánl a varázslataidra. Eldobhatsz 1 Varázslatot, hogy helyette 1 újat húzhass a Varázslat pakliból.

6.1 A mentőszolgálat éjszakára hazamegy és felajánlja neked, hogy bármelyik Arkham helyszínre elvisz. Ha elmész velük egy választásod szerinti helyszínre, újbóli találkozás fog veled történni.

6.2 Öreg Sadie Sheldon, a Sheldon Banda vezetője van itt. - Hmm. Valóban úgy gondolod, hogy csatlakoznál hozzánk? – Ha legalább 5 szívósságnyi szörnytrófeát vagy 1 kaputrófeát elköltesz, bevesznek a bandába. Vegyél el egy Sheldon Bandatagsági kártyát. Ha ez nem sikerül, rád küldi a verőlegényeit, veszítesz 1 életerőt és az utcára kerülsz.

6.3 Miriam Beecher felnéz, amint belépsz a boltba. – Épp időben érkeztél. Van egy munkám a számodra. – Vedd el az első Küldetést az Egyedi tárgyak pakliból.

7.1 Fáradt vagy, leülsz a várószobában és véletlenül elalszol. Amikor felébredsz, rájössz, hogy több órát elvesztegettél. Maradj itt a következő körben.

7.2 A Sheldon Banda egyik tagja egy palackkal a kezében találkozik veled. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha ez sikeres, jó kedvében találsz és megosztja veled whiskey italát; kapsz 1 épelméjűséget. Ha sikertelen, mogorva hangulatában kirabol téged. Veszítesz 4\$-t és az utcára kell menned.

7.3 Miriam Beecher a szíved mélyére néz. – Bizonyítsd be a bátorságod és megpróbálok segíteni rajtad. – Kapsz 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget minden nálad lévő kaputrófea után.

Történeti Társaság – Ma Panziója – Templom (7 kártya)

1.1 Egy szörny jelenik meg és megtámad, amint belépsz az ajtón.

1.2 „Patkány” Joey feléd int a ház mellől. – Talán érdekelnének az információim. Csak 4\$-t kérek. – Elkölthetsz 4\$-t, hogy kapj 2 nyomot. – Hé, én tudom, hogy az információ nem olcsó mulatság!

1.3 A padok között térdelve imádkozva különös könyvre bukkanasz. Vedd el az első *kötetet* az Egyedi tárgyak pakliból.

2.1 Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, a történelmi feljegyzések lapozgatása közben nagyon fontos információkra bukkanasz. Ha kevesebb, mint 5 nyomod van, akkor annyi nyomot kapsz, hogy kiegészítsd 5-re ezek számát. Ha elrontod a próbát, semmi nem történik.

2.2 A dunwich-i Zebulon Whateley beugrik *Ma*-hoz egy köhögés elleni tonikért. Ráadásul, ha a Mítoszismereted legalább 4, ő félrehúzza és megtanít neked egy mágiaát. Húzz 1 Varázslatot.

2.3 Már a templomban botorkálsz, amikor rémülten veszed észre, hogy egy temetésen vagy. Eldadogsz egy bocsánatkérést és elhagyod a templomot, az utcára mész.

3.1 A társaság egyik tagja át akar menni a könyvtárba, hogy ott kutatást végezzen és felajánl neked egy lehetőséget. Ha elfogadod, menj a Könyvtárba és húzz 2 kártyát. Az egyiket dobd el, a másikon levő utasítást pedig hajtsd végre.

3.2 Dingby helyettes beugrik egy reggelire *Ma*-hoz. Ez, ahogy előre sejtetted, katasztrófához vezet. Miután *Ma* kidobja őt a konyhából, veled együtt mindenki a segítségére siet rendet rakni. Maradj itt a következő körben.

3.3 Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, az ablakon fény áramlik be, és úgy érzed, nem is annyira rossz a helyzeted, mint gondoltad. Minden nyomozó, aki meg van *Átkozva*, eldobhatja az *Átok* kártyáit.

4.1 Kifáradtál az utazástól. Keresel hátul egy kényelmes széket és kipihened magad. Kapsz 1 épelméjűséget.

4.2 Engle seriff találkozik a kedves idős mamájával, és *Ma* mindenkinek főz egy nagy adag ételt. Kapsz 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

4.3 Kimerülten hallgatod az egyik padban ülve a templomi kórust. A szép hangjuk segítségével ismét erőre kapsz. Felfrissülsz, és úgy érzed, még nincs elveszve minden. Kapsz 2 életerőt és 2 épelméjűséget.

5.1 Próbálsz a város idősebb tagjai közül első kézből származó információkhoz jutni Arkham város történelméről. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, a történeteikből fontos információkhoz jutsz és kapsz 1 nyomot. Akár sikerül, akár nem, itt kell maradnod a következő körben.

5.2 Oliver Thomas, a Vénséges Varázsbolt tulajdonosa, benéz *Ma*-hoz egy ajándékkal. - Az ég szerelmére, ennyire szükséged van egy kis csecsebecsére? Fogd, ha most ennyire fontos ez neked! – Húzz 1 Egyedi tárgyat.

5.3 Mivel tudja, hogy az Úr ösvényeit követed, Michael atya *megáld* téged.

6.1 Találsz egy könyvet, amiben két lap összeragadt. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, hogy szétválaszd őket anélkül, hogy megsérüljenek és találj egy mágikus varázsigét. Húzz 1 Varázslatot. Ha nem sikerül a próba elszakítod a lapot és tönkreteszed a varázslatot.

6.2 Abigail Foreman tér be egy teára *Ma*-hoz. Megkér, hogy maradj itt vele. Ha elfogadod, kapsz 1 életerőt és 1 nyomot, de itt kell maradnod a következő körben is.

6.3 Michael atya beszélget veled a félelmeidről és a kétségeidről. A beszélgetés után máris sokkal jobban érzed magad. Kapsz 2 épelméjűséget.

7.1 Összefutsz egy barátságos professzorral az egyetemről. Ha elköltesz egy kaputróféát, kiderül, hogy az illető Armitage professzor és felajánlja, hogy csatlakozik hozzád. Vedd el a Társkártyáját. Ha már nem elérhető, húzz 1 Egyedi tárgyat.

7.2 „Jazz” Mulligan, a főiskola gondnoka jön feléd *Ma* híres almáspitéjével. Elmeséli hogyan kapta becenevét, miközben harmonikáján néhány blues dalt játszik neked lelkesen. Kapsz 1 épelméjűséget.

7.3 Az egyik Bibliát olvasod a padok között, lelki útmutatást keresel. Hagyod leesni a kezedből és ezt olvasod ott, ahol kinyílt: "Segíts magadon és az Isten is megsegít." Különös, de ettől jobban érzed magad. Elkölthetsz 2 nyomot, hogy eldobd az aktuális **Környezet** kártyát.

Helyszínkártyák – Dunwich (42 db)

Húvösforrás völgy – Whateley farm – Varázsló domb (14 kártya)

Cold Spring Glen – Whateley Farm – Wizards's Hill

Utca neve: Ország Isten háta mögött

1.1 Frissítő úszásod után a folyóból kijöve észreveszed, hogy testedet barna, dagadt piócák lepték el. Jó darabig eltart, amíg a hideg reggeli levegőben remegve minden egyes vonagló parazitát egyesével letépkedsz magadról. Tetszésed szerint veszítesz összesen 3 pont épelméjűséget és/vagy életerőt.

1.2 A legutóbbi varázslat nyomait vizsgálva igen fontos dolgokat tanulsz meg a rítusról. Húzz 1 Varázslatot és kapsz 1 nyomot.

1.3 A domb tetején, egy kőasztal mellett egy sötét alak vár rád. – Tetszel nekem. Hadd segítsek neked. – Ha elutasítod, szomorúan rázza meg a fejét: - Akkor talán majd máskor. – Ha viszont elfogadod, kapsz 5\$-t és 5 nyomot. Azonban ennek ára nagyobb lehet, mint gondolnád! **Ne feledd, hogy üzletet kötöttél a Varázsló dombon a Sötét Alakkal!**

2.1 Amint a nap eltűnik a horizont alatt, több száz whippoorwill madár sípoló éneke tölti be a levegőt, ami szinte tépdesi az elméd. Veszítesz 1 épelméjűséget.

2.2 Amint a Whateley farm közelébe érsz, egy ember fut oda hozzád. – Az Isten szerelmére, be ne menjen oda! - Earl Sawyer-ként mutatkozik be, aki a farm szomszédságában lakik. Beszédbe elegyedsz vele és felfedi előtted veszélyes és örült tervét. Ha 1 Dunwich Horror jelzőt felteszel a táblára, csatlakozik hozzád. Vedd el Társkártyáját, ha elérhető. Ha nem, húzz 1 Varázslatot, 1 Egyedi tárgyat és 1 Közönséges tárgyat.

2.3 Egy érdekes tárgyat pillantasz meg egy meredély szélén inogva. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, hogy elkapd, mielőtt a mélybe zuhanna. Húzz 1 Egyedi tárgyat. Ha nem sikerül, húzz 1 Sérülés kártyát.

3.1 Amint keresztülhatolsz a lógó moharengetegen, több tucat fekete és vörös pók ereszkedik a fejedre és a nyakadra. Dobj akaraterő próbát -2-vel. Ha nem sikerül, akkor annyiszor megharapnak, hogy életerőd 0-ra csökken. Ha sikerül, akkor teljesen mozdulatlan maradsz, amíg lemásznak rólad. Ráadásul egy furcsa tárgyat is találsz a moha alatt. Húzz 1 Egyedi tárgyat.

3.2 A közeli kútból vizet merítesz egy vödörbe, amit aztán jól meghúzol, hogy enyhítsd szörnyű szomjad. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, a vödör alján aranyra bukkansz és kapsz 3\$-t. Ha elrontod, a vödör tele lesz vérrel és belsőségekkel. Veszítesz 1 épelméjűséget és az utcára kell menned.

3.3 Van valami nyugtalanító abban, hogy ennyire egyedül vagy. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, különben 1 Dunwich Horror jelölőt kell felraknod a táblára.

4.1 Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, a hegyszoros mélyén felfedezel egy furcsa kőszobrot. A kezei kinyújtva várják, hogy beletegyél valamit. Ha eldobsz egy legalább 5\$ értékű Egyedi tárgyat, akkor a következő Mítoszfázist kihagyhatjátok. Ha elrontod a próbát, semmi nem történik.

4.2 Észreveszed, hogy a Whateley ház hátsó ajtaja nyitva van. Ha bemész, dobj szerencsepróbát -1-gyel. Siker esetén megtanulod a Whateley arany titkát és elvehetsz a Varázslat pakliból egy *Alkímiai eljárás* kártyát. Ha elrontod a próbát, Lavinia Whateley elkap és *Megátkoz* téged.

4.3 Van valami nyugtalanító abban, hogy ennyire egyedül vagy. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, különben 1 Dunwich Horror jelölőt kell felraknod a táblára.

5.1 Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, a hegyszoros mélyén felfedezel egy furcsa kőszobrot. A kezei kinyújtva várják, hogy beletegyél valamit. Ha eldobsz egy legalább 5\$ értékű Egyedi tárgyat, akkor a következő Mítoszfázist kihagyhatjátok. Ha elrontod a próbát, semmi nem történik.

5.2 A Whateley farm felé sétálva egy lelőtt kutya tetemeire bukkansz. Átgondolva látogatásod okát jobbnak látod megfordulni és távozni. Menj az utcára.

5.3 A domb alól egy száraz hang a hatalom ígéreteiről suttog feléd. Elfogadod az ajánlatát? Ha igen, húzz 3 Varázslatot és dobd el az egyiket. A következő Mítosz fázisban húzzatok egy extra Mítosz kártyát és annak a hatásai is érvénybe lépnek. Ha nem fogadod el, megbűnhődsz az arcátlanságodért és veszítesz 2 épelméjséget.

6.1 Csendben a bozótosban onsz, amikor meghallod, hogy egy fiatal nő magában beszél. Valami pénzről zsörtölődik, amivel a nagybátyja tartozik egy igen kellemetlen alaknak. Ha gondolod, adhatsz neki 5\$-t, hogy kifizesse az adósságot. Ha így teszel, Corinna Jones-ként mutatkozik be és megkérdezi, hogy szükséged van-e a segítségére. Vedd el a Társkátyáját, ha az elérhető. Ha nem, cserébe megtanít neked egy hasznos dolgot; húzz 1 Tulajdonságkártyát.

6.2 A Whateley farm mögött körülnézve felfedezed egy régi épület alapjait. Egy helyre be van faragva egy hosszú névsor. Okkult kutatásaid során már találkoztál ezekkel a nevekkal, de olyanokkal is bővült most a listád, akikről eddig nem hallottál. Kapsz 2 nyomot.

6.3 Egy sötét alak kuncog, amint egymáshoz közeledtek. Feléd int, majd eltűnik. Egy kapu és egy szörny jelenik meg!

7.1 Csendben a bozótosban onsz, amikor meghallod, hogy egy fiatal nő magában beszél. Valami pénzről zsörtölődik, amivel a nagybátyja tartozik egy igen kellemetlen alaknak. Ha gondolod, adhatsz neki 5\$-t, hogy kifizesse az adósságot. Ha így teszel, Corinna Jones-ként mutatkozik be és megkérdezi, hogy szükséged van-e a segítségére. Vedd el a Társkátyáját, ha az elérhető. Ha nem, cserébe megtanít neked egy hasznos dolgot; húzz 1 Tulajdonságkártyát.

7.2 A farakásban találsz egy régi papírtekercset. Ha sikeres szerencsepróbát dobsz -1-gyel, kiderül, hogy misztikus jellegű. Húzz 1 Varázslatot. Ha elrontod, a tekercs megfertőzi elmédet és veszítesz 1 épelméjséget.

7.3 Mint egy horrorfilmben, egy korábban ledöntött kő magától visszaáll lassan az eredeti helyére. Visszameész idegesen az utcára.

8.1 A medence vize rendkívül hideg, de tiszta és igazi felfrissülést ad; az eddigi kalandjaid nagy részéről meg tudsz tőle feledkezni. Kapsz 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

8.2 Ha sikeres szerencsepróbát dobsz -1-gyel, felfedezed Whateley varázsló feljegyzéseit és így megtalálod a módját, hogy megzavard a terveit. Eltávolíthatsz 1 Dunwich Horror jelölőt a tábláról.

8.3 A Miskatonic egyetem professzora itt van, és a köveket vizsgálja. Rice professzorként mutatkozik be és segítséget kér tőled. Ha elfogadod, tegyél 1 végzetjelzőt a végzetsávrá és vedd el a Társkártyáját. Ha már nem elérhető, kapsz 5\$-t és 2 Egyedi tárgyat. Ha elutasítod a segítséget, semmi nem történik.

9.1 A víz felfele loccsan, amint megjelenik egy szörny.

9.2 Ha sikeres szerencsepróbát dobsz -1-gyel, felfedezed Whateley varázsló feljegyzéseit és így megtalálod a módját, hogy megzavard a terveit. Eltávolíthatsz 1 Dunwich Horror jelölőt a tábláról.

9.3 Lassan érsz fel a domb tetejére, óvatosan lépdelve az egyenetlen talajon. Minden lépésnél felnézel a domb tetején lévő körre, ami mintha mindig elmozdulna egy kicsit. Amint ezen gondolkozol, elkapod egy sötét alak pillantását. A csúcsra érve hideg ősi tudat lepi el elméd. Dobj sikeres szerencsepróbát -2-vel, hogy jóváhagyást nyerj és kapj 1 Varázslatot. Ha nem sikerül elájulsz, és itt kell maradnod a következő körben.

10.1 Megbotlasz, amint egy meredek lejtőről mászol lefelé; kis gurulás után egy ősi kőszobor mellé esel. Kapsz 1 Varázslatot, de veszítesz 2 életerőt.

10.2 Nyúzott teheneket találsz a farm körül. Megvizsgálva őket rájössz, hogy valami teremtmény rendszeresen lecsapolja a tehenek vérért. Veszítesz 1 épelméjűséget és az utcára mész.

10.3 A Miskatonic egyetem professzora itt van, és a köveket vizsgálja. Rice professzorként mutatkozik be és segítséget kér tőled. Ha elfogadod, tegyél 1 végzetjelzőt a végzetsávrá és vedd el a Társkártyáját. Ha már nem elérhető, kapsz 5\$-t és 2 Egyedi tárgyat. Ha elutasítod a segítséget, semmi nem történik.

11.1 Fákkaal szegélyezett keskeny ösvényen sétálsz, és lehajolsz, hogy elkerüld az alacsony lombozatot. A levelek a tarkódhoz érnek. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, különben valami meleg és nedves csúszik az inged alá és veszítesz 2 épelméjűséget.

11.2 Amint megközelítod a házat, valami hangosat hallasz, ami kigyózza közelít feléd. Dobj sikeres mítoszismeretpróbát -1-gyel, hogy felismerd a veszélyt és még idejében eltűnj onnan. Ha nem sikerül, veszítesz 1 életerőt és valami nagy denevérszerű lény ragad meg és hajít messzire a Whateley farmtól.

11.3 Ahogy kapaszkodsz fel a dombra, úgy kezdod egyre inkább elveszíteni egyensúlyodat. Úgy tűnik, mintha a föld előre-hátra ringana alattad. A hátadra esel. Felnézve egy óriás árnyas alakot látsz, ami a legtöbb csillagot eltakarja. Veszítesz 1 épelméjűséget és itt kell maradnod a következő körben.

12.1 Találsz egy emberi koponyát, rajta egy csillag alakú lyukkal. Különös, de úgy tűnik, belülről repedt szét. Kiráz a hideg, amint visszahelyezed a koponyát oda, ahol találtad. Veszítesz 1 épelméjűséget.

12.2 Egy fából készült kerítésnek dőlsz nem messze a Whateley farmhoz közel és a kezedre kerül valami kátrányos, fekete anyag. Miután megvizsgálod, egy kis betekintést kapsz Dunwich Horror természetébe. Kapsz 1 nyomot.

12.3 A domb alól egy rekedt, nőies hang hatalmas gazdaságot ajánl neked. Elfogadod az ajánlatát? Ha igen, növeld meg 1-el a terrorszintet és kapsz 8\$-t. Ha nem, fájdalom hasít beléd és veszítesz 2 életerőt.

13.1 Egy ősi kőtáblára bukkansz. A liget mélyén vették a felszínébe a piszkos sötétséget. Ha elköltesz 1 hold szimbólumú szörnytrófeát, az ősi lények elégedettek lesznek. Bármelyik (választásod szerinti) nyomozó *Áldott* lesz.

13.2 Egy undorító szörny jelenik meg!

13.3 Egy ravasz hang a szíved vágyáról sziszeg neked az éjszakában. Elfogadod az ajánlatát? Ha igen, vedd el egy ősi jelet a tábláról! Ha nincs ősi jel a táblán, tegyél 2 végzetjelzőt a végzetsávra. Ezután vedd el a Tulajdonságok és a Társak pakliból 1-1 választásod szerinti kártyát. Ha megtagadod a hang ajánlatát, megpróbál elpusztítani téged. Dobj akaraterő próbát -1-gyel, vagy felfal a hang!

14.1 Több órán át vándorolsz, mire sötétedéskor egy tisztásra érsz. Amint a csillagos égre nézel, elgondolkodsz, milyen jelentéktelenek is vagyunk. Veszítesz 1 épelméjűséget.

14.2 Amint a Whateley farm közelébe érsz, egy ember fut oda hozzád. – Az Isten szerelmére, be ne menjen oda! - Earl Sawyer-ként mutatkozik be, aki a farm szomszédságában lakik. Beszédbe elegyedsz vele és felfedi előtted veszélyes és örült tervét. Ha 1 Dunwich Horror jelzőt felteszel a táblára, csatlakozik hozzád. Vedd el Társkártyáját, ha elérhető. Ha nem, húzz 1 Varázslatot, 1 Egyedi tárgyat és 1 Közönséges tárgyat.

14.3 Egy sötét alak kuncog, amint egymáshoz közeledtek. Feléd int, majd eltűnik. Egy kapu és egy szörny jelenik meg!

Püspök-patak híd – Sötétség karnevál – Dunwich falu (14 kártya)

Bishop's Brook Bridge – Darke's Carnival – Dunwich Village

Utca neve: *Faluközösség*

1.1 Egy idősebb, magát Joshua Place-nek nevező úr felajánlja, hogy megtanítt a varázslat művészetére. Ha elfogadod, kapsz 2 nyomot, de itt kell maradnod a következő körben.

1.2 Ha jelenleg *Áldott* vagy és a *Sötétség áldása* állapotkártya képpel lefelé van, egy húsos kéz ragadja meg a válladat. – Jó estét. A nevem Sötétség. Talán tudnánk egymáson segíteni. – Eldobhatod az *Áldás* kártyádat, hogy a Sötétség áldása kártyát felfordítsd. – Kiváló. Tudtam, hogy rád van szükségem. – Ha nem vagy *Áldott*, ha az állapotkártya fel van fordítva, vagy ha nem akarod eldobni az *Áldás* kártyádat, semmi nem történik.

1.3 Egy ideig Osborn vegyesboltjánál lézengsz, de a helyiek csak a dāmajátékukkal vannak elfoglalva. Nem történik találkozás.

2.1 Egy fiatalember kecskeszerű pillantással zárja el utadat a hídon. - Ha jót akarsz magadnak, távozz Dunwichból! – Ahogy szemeitek találkoznak, meginog alattad a föld, és öntudatlanul összeesel. Maradj itt a következő körben.

2.2 - Pattogatott kukorica! Cukrozott alma! Édesség! Gyere csak közelebb! – Elkölthetsz 1\$-t, hogy felfrissülj. Ha így teszel, kapsz 1 életerőt és 1 épelméjűséget; ha nem, akkor semmi nem történik.

2.3 Átsétálsz a tömegben és tüskés bokrokkal, cserjékkel és más aljnövényzettel körülvéve egy nagy, elszenesedett csonkot pillantasz meg. Leülsz egy pillanatra, és látomásként feldereng előtted a csöcselék, amint meglincselnek egy embert; majd az érzékeid eltompulnak és elájulsz. Mire magadhoz térsz, eltelik pár óra. Veszítesz 1 épelméjűséget és itt kell maradnod a következő körben.

3.1 A híd közepéhez érve néhány részeg egyetemista fiú egy T-modellel száguld a hídra. Dobj gyorsaságpróbát -1-gyel, hogy még időben biztonságos helyre érj. Ha nem sikerül a próba, veszítesz 2 életerőt.

3.2 Kisebb tömeg gyűlt össze egy kopott sátorban. Odabent egy bohóc biztatja a nézőket, hogy próbálják ki szerencsájukat. Előrelépsz és csak egy pillanatra nézel az arcfestéke alatti fura sebhelyekre, máris egy érme kerül kezvedbe, és meg kell próbálnod az asztalra festett misztikus szimbólumba beletalálnod. Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha nem sikerül, veszítesz 1 épelméjűséget. Ha azonban sikerül, kapsz 1 épelméjűséget.

3.3 Egy dühös, eltorzult ember üldözőbe vesz téged. Nem akarsz nyilvános jelenetet rendezni, ezért kimész az utcára.

4.1 A híd előtt, az út szélén egy lerobbant autó áll. Egy nő gondterhelt arccal piszkálja a motort. Észrevesz téged és Catherine Carrington néven mutatkozik be neked. Felajánlja, hogyha meg tudod javítani a kocsiját, ad 5\$-t. Hogy kiderüljön, képes vagy-e rá, és megkapd a pénzt, dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha nem sikerül megköszöni a segítségedet, de semmi más nem történik.

4.2 – Hajlandó vagy szerencsét próbálni? Díjnyertes lehetnél. Csak le kell döntened minden üveget. Még egy gyereknek sem okozhat problémát! – Elkölthetsz 1 \$-t, hogy megpróbálkozz a játékkal. Ez esetben dobj szerencsepróbát -1-gyel; siker esetén húzz 1 Egyedi tárgyat.

4.3 Az utcán sétálva találkozol egy idős úrral. Squire Sawyer Whateley néven mutatkozik be és ad neked 2\$-t. – Nem akarom megbántani, de úgy látom, erre most nagy szüksége van.

5.1 A hídon lépdelve megdöbbsz, hogy ez az út nem arra vezet, amerre tegnap. Húzz 1 mítoszkártyát és mozogj a kapuhelyszínére, ahol egy újabb találkozás történik.

5.2 – Jöjjenek, jöjjenek! Nézzék meg a csodálatos Rejtélyek házát! – Elkölthetsz 1\$-t, hogy bemenj. Ha így teszel, kapsz 3 nyomot, de dobnod kell 3 kockával, és minden sikertelen dobás esetén veszítesz 1 épelméjűséget.

5.3 A városon keresztül sétálva nyugtalanít az ellenséges szempillantások sokasága. Azonban egy fiatal ember közelít meg, a füledbe suttog valamit és gyorsan eltűnik. Kapsz 1 nyomot.

6.1 Dingby helyettes eltökélten lépdel Osbornék felé. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha nem sikerül, megbotlik egy kőben, a fegyvere pedig elsül, és majdnem eltalálja az egyik járókelőt, akik ijedten futnak el. Úgy tűnik, a helyettes kifecskendezte a bokáját. Sőhajtasz és segítesz neki eljutni a Rendőrségre, ahol újabb találkozás történik. Ha sikerül, még épp időben figyelmezteted, így elkerüli a követ. Megköszöni a segítséget és odavet neked 1\$-t, hogy segítsen.

6.2 – Jól érzed magad? – Körülnézve egy pocakos férfit látsz cirkuszigazgatói öltözetben. – A nevem Sötétség. Ez az én karneválom és van egy ajánlatom a számodra... - úgy gondolja, tökéletes vagy az együttműködésre. Vegyél el egy Támogató lapot.

6.3 Egy ideig Osborn vegyesboltjánál lézengsz, de a helyiek csak a dámajátékukkal vannak elfoglalva. Nem történik találkozás.

7.1 „Patkány” Joey a hídra támaszkodva hív magához. - Van valami különlegességem a számodra. – Egy tárgyat akar eladni. Húzz 1 Egyedi tárgyat. Megveheted a szokásos árnál 1\$-al drágábban.

7.2 Egy jóvendőmondó óraműn akad meg a szemed. Gúnyosan néz le rád róla a bronz és fa cigány. Fizetsz 1\$-t, hogy szerencsét hozzon? Ha igen, dobj 1 kockával. 6-os dobás esetén kiesik a nyílásból egy fehér kártya. - Legyen Áldás rajtad. – olvasod. Áldottá válsz. 1-es dobás esetén egy fekete kártyát ad ki: - Átkozott minden tetted. – Átkozottá válsz. 2-5 dobás esetén úgy néz ki, hogy a gép nem működik, és semmi nem történik.

7.3 Marie Bishop tanítónő közelít meg téged, amint a padon pihensz. Beszélgetések során meglepődsz az okkult tudása nagyságán, amit hajlandó is megosztani veled. Kapsz 1 nyomot.

8.1 Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, találsz a híd közelében a földön egy Vasúti menetjegyet. Kapsz 1 Vasúti menetjegy kártyát. Ha sikertelen, 1\$-t kapsz helyette.

8.2 – Te ott! Nem akarod tesztelni az erőd? – Fizethetsz 1\$-t, hogy megüsd az ingát. Ha így teszel, dobj ösztönpróbát -2-vel. Ha sikerül, kapsz 4\$-t. Ha nem, semmi nem történik.

8.3 Joe Osborn éppen zárni készül az éjszaka közepén. Sőhajtva dől az ajtónak, amikor észrevesz téged. – Ó, hoppá. Bocsánat. Hosszú napom volt. Egy kicsit el kell hagynom Dunwich-t. Nem tudsz valami jó helyet? – Megemlíted Hibb betérőjét, mire ő rád mosolyog. - Jól hangzik. Nem jönnél velem, segíteni eligazodni? – Ha elfogadod, kapsz 1 épelméjűséget és Hibb betérőjéhez mész, ahol még egy találkozás történik.

9.1 Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, találsz a híd közelében a földön egy Vasúti menetjegyet. Kapsz 1 Vasúti menetjegy kártyát. Ha sikertelen, 1\$-t kapsz helyette.

9.2 A kigyóbüvölő varázslatos tánca transzba ejt. Maradj itt a következő körben.

9.3 Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül két kislány jön feléd kézen fogva. Végignéznek rajtad aztán így szólnak egyszerre: - Mindenki téged akar. Légy óvatos! - Egy megrémült asszony szalad feléjük: - Martha! Shirley! Mondtam, hogy ne menjete a vándor elé! – Áldottá válsz. Ha nem sikerül a próba semmi nem történik.

10.1 Sziréna és zseblámpa kíséretében áll meg melletted Engle seriff. – Bocs, de beérkezett egy panasz, velem kell jönnie. – *Letartóztatnak.*

10.2 Magad mögül kiáltást hallasz: - Hé, Rube! – Amint felpillantasz egy pánikba esett férfit látsz rohanni néhány karneválozó elől. Gyorsan döntesz, kinyújtod a lábad és elgáncsolod a fickót. Üldözői rögtön rávetik magukat. Vezetőjük köszönetet mond neked és meg is jutalmaz: kapsz 2 \$-t. Azonban látod, hogy a férfit magával viszi a tömeg, és a szörnyű pillanat elbátortalanít. Veszítesz 1 épelméjűséget.

10.3 Az egyik arkhami ismerősöd épp előtted lép ki Osborn vegyesboltjából. - Szia! Jó, hogy megint találkoztunk. Elvigyelek valamerre? – Ha elfogadod, bármelyik arkhami utcára, vagy helyszínre elmehetsz, ahol rögtön találkozás is történik.

11.1 Engle seriff áll meg melletted. – Ahogy elnézlek, nem a tervezett úton haladsz. Elvigyelek valamerre? – Ha elfogadod, bármelyik arkhami utcára, vagy helyszínre elmehetsz, ahol rögtön találkozás is történik.

11.2 – Az élet minden rejtélyére megtalálhatod a választ a Tükrök Útvesztőjének középpontjában! Lép be, ha mersz, barátom. Csak 1\$! – Kifizethetsz 1\$-t, hogy dobj mítoszismeret próbát -1-gyel. Ha sikerül, az útvesztő központjában egy furcsa feliratot találsz. Húzz 1 Varázslatot. Ha nem sikerül, akkor céltalanul bolyongsz az útvesztőben és itt kell maradnod a következő körben.

11.3 Ahogy végigsétálsz Dunwich temetőjén észreveszed, hogy egy koporsó ki van ásva. Olyan kristályablaka van, amin keresztül láthatod a holttestet. Ujjaiddal megragadod a tetejét és kinyitod. A koporsó hangosan kinyílik, de az abból áradó csípős alkoholos szag arra készítet, hogy sikítózva, csapkodva hátrálni kezdj. Egy pillanattal később a koporsó teteje az ujjadra csapódik. Veszítesz 1 épelméjűséget.

12.1 A patakra sűrű köd borít fátylat. A hídról lenézve egy alakot látsz, alattad köröz a ködben. Nem akarod megtudni mi az, gyorsan visszamész az utcára.

12.2 – Nincs kedved felülni az óriáskerékre? Fentről látni az egész államot! – Elkölthetsz 1\$-t, hogy dobj akaraterő próbát -1-gyel. Ha sikerül, sokat megtudsz Arkham felszínéről, felépítéséről. Vedd el a Közöséges tárgyak pakliból az *Arkham térképe* kártyát, ha elérhető. Ha a próba nem sikerül nem történik semmi.

12.3 Megállsz, hogy megdörzsöld sajgó lábaid. Lehajolva egy ezüst dollárt találsz a cipődhöz ragadva. Kapsz 1\$-t.

13.1 A régi híd aggasztóan nyikorog lábaid alatt. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, különben a Püspök-patak jeges vizébe zuhansz és veszítesz 1 életerőt.

13.2 – Gyere és láss csodát! Sámson után itt van Gaze, a világ legerősebb embere. Nézd meg Ábrahámot, a szörnyű hal-embert! Tekintsd meg Dulcinea és Aphrodite szépségét, a nagy spanyol királyok csábítói sziámi párját! Siess, siess! Lép közelebb! – Fizethetsz 1\$-t, hogy megnézd a show-t. Ha így teszel, kapsz 2 nyomot, de itt kell maradnod a következő körben.

13.3 Egy idős hölgy lassan lépdel az utcán, körülötte fiatal nők beszélgetnek, akik Bishop nővérnek szólítják. Dobj mítoszismeret próbát -1-gyel. Ha sikerül, rád mosolyog, amikor meglát. Odamegy hozzád és megérinti a homlokodat. Hirtelen megtanulsz valami újat. Húzz 1 Varázslatot. Ha nem sikerül, megállás nélkül elsétál melletted.

14.1 Lóbálsz a lábaid és a hús pataokban pihenteted őket. Kapsz 1 épelméjűséget és 1 életerőt.

14.2 – Van kedved kipróbálni a körhintát? Ez nem olyan, mint a többi körhinta! – Elkölthetsz 1\$-t. Ha így teszel, dobj szerencsepróbát -1-gyel. Siker esetén régi, boldog emlékeid jelennek meg előtted. Állítsd vissza az épelméjűségedet a maximumra! Azonban ha nem sikerül, szemtanúja leszel a saját halálodnak – egy tragikus balesetnek. Veszítesz 1 épelméjűséget.

14.3 Felmászol egy meredek hegyre, ahol egy rozoga épületre és körülötte sírkövekre bukkanasz. Egy halvány jel arról árulkodik, hogy ez volt valaha a város közgyűlésének terme. Odabenn kis keresgélés után találsz néhány nagyon érdekes papírt. Kapsz 2 nyomot.

Az ördög tarlója – Gardnerék háza – Harney Jones kunyhója (14 kártya)

Devil's Hopyard – Gardners' Place – Harney Jones' Shack

Utca neve: Átkozott pusztaság

- 1.1 Egy gyenge szörny jelenik meg. Kapsz +1 bónuszt ellene a harci próbádhoz.
- 1.2 A Egy visszataszító, kopasz teremtmény ugrik eléd a bokorból és megtámad. Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, a szörny gyenge és könnyen elpusztítod. Ha elrontod, éles fogait nyakadba mártja és veszítesz 2 életerőt. Bármilyen történjen, veszítesz 1 épelméjűséget, amikor rájössz, hogy egy közönséges nyúltól ijedtél meg ennyire.
- 1.3 – Pihenj egy kicsit és mutatok neked egy trükköt! – Harney egy mágikus varázsigét tanít neked. Húzz 1 Varázslatot.
- 2.1 Egy kis fekete növény nőtt ki a földből ott, ahol más növényzet nincs. Az illata arra készítet, hogy egyél a kis piros bogyoiból. Kapsz 1 nyomot, de elveszítesz 1 életerőt.
- 2.2 A ház közelébe érve három fiatal srácot veszel észre az út mellett a bokorban guggolni. Kérdésedre csak szóbeszédekkel felelnek: az egyik fiú állítja, hogy a hely kísértetjárta, a többiek szerint pedig Mrs. Gardner egy boszorkány. Azonban te nem esel kétségbe és egy fontos információt tudsz meg tőlük. Kapsz 2 nyomot.
- 2.3 Kopogtatsz a kunyhó ajtaján, de úgy tűnik Harney nincs otthon. Nincs találkozás.
- 3.1 Amikor megbotlasz a törmelékek között botorkálva, akkor veszed észre, hogy ezen a száraz, kietlen terepen mesterséges mintába vannak rendezve a kövek. Dobj sikeres mítoszismeret próbát -2-vel, hogy kapj 2 nyomot.
- 3.2 Felvered a port, ami alól egy furcsa alakú koponya bukkan elő. Úgy érzed, hogy rossz ötlet megérinteni, de valamiféle erős hatalomtól ragyogni kezd. Ha úgy döntesz, hogy megérinted, húzz 1 Tulajdonság és 1 Örület kártyát.
- 3.3 Kopogtatsz a kunyhó ajtaján, de úgy tűnik Harney nincs otthon. Nincs találkozás.
- 4.1 A tarló elhalt fáinak kérge teli van ocsmánysággal és értelmetlen szavakkal. A legtöbb kicsavarodott, eltorzult fán okkult szimbólumokat is találsz. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, hogy húzz 1 Varázslatot.
- 4.2 Leszáll az este és szemtanúja vagy, hogy a terület növényzete magától izzik és mozgolódik. Veszítesz 1 épelméjűséget.
- 4.3 Harney fészere tele van limlommal. – Szabadíts meg a szemét egy részéről – kéri tőled. A Közönséges tárgyak paklijából elvehetsz egy választásod szerinti nem-fegyver tárgyat.
- 5.1 Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, felfedezel egy föld alatti üreget, amiben idegen technológiát találsz. Húzz 1 Egyedi tárgyat.
- 5.2 Egy kapu és egy szörny jelenik meg.
- 5.3 Kapsz Harney-től egy üveg kenőcsöt. – Dörzsöld be vele a sebeidet, ez helyrehozza azokat! – Kapsz 2 életerőt.

6.1 Dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, egy halom szokatlan törmelékre bukkansz. Kis keresgélés után érdekes tárgyát találsz. Húzz 2 Egyedi tárgyat és az egyiket tartsd meg!

6.2 Felvered a port, ami alól egy furcsa alakú koponya bukkan elő. Úgy érzed, hogy rossz ötlet megérinteni, de valamiféle erős hatalomtól ragyogni kezd. Ha úgy döntesz, hogy megérinted, húzz 1 Tulajdonság és 1 Örület kártyát.

6.3 Harney megvizsgál téged. – Nincs kedved egy kis kereskedéshez? – Eldobhatsz 1 Egyedi, 1 Közöséges, vagy 1 Varázslat kártyát, hogy helyette a dobott kártyának megfelelő pakliból felhúzd a legfelső 3 lapot és az egyiket megtartsd.

7.1 Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, különben felébred benned az éhes fenevad és húznod kell 1 Örület kártyát.

7.2 Egy viharvert ember lép eléd, amint Gardnerék házához érsz. Ammi Pierce-ként mutatkozik be, és azt mondja, hogy bölcsen tennéd, ha elkerülnéd a házat. – Esetleg van valamid, amivel segíteni tudnál a családján? – kérdezi. Ha eldobsz 1 Egyedi tárgyat, Ammi felajánlja, hogy csatlakozik hozzád. Vedd el a Társ-kártyáját, ha elérhető. Ha nem, távolíts el 1 Dunwich Horror jelzőt a tábláról.

7.3 Kopogtatsz a kunyhó ajtaján, de úgy tűnik Harney nincs otthon. Nincs találkozás.

8.1 Elhalt növények között visz utad, amikor találkozol egy idős emberrel, aki gombát szed. – A nevem Zebulon Whateley. – mutatkozik be. Ha eldobsz 1 Varázslatot, csatlakozik hozzád, vedd el Társ-kártyáját. Ha nem elérhető 4 nyomot kapsz.

8.2 A házban barangolsz, a padlásra mész. Benn egy koszos nő guggol a földön, magában morog, mint egy állat és támadásra készül. Dobj sikeres gyorsaságpróbát -1-gyel, hogy időben elmenekülj, vagy veszítesz 1 életerőt. Mindkét esetben veszítesz 1 épelméjűséget.

8.3 Az idős Harney Jones ül a tornácán és egy darab fát farigcsál. Leülsz mellé és elbeszélgetek. Megtudsz tőle néhány érdekes dolgot Dunwich-ről. Kapsz 1 nyomot.

9.1 Elhalt növények között visz utad, amikor találkozol egy idős emberrel, aki gombát szed. – A nevem Zebulon Whateley. – mutatkozik be. Ha eldobsz 1 Varázslatot, csatlakozik hozzád, vedd el Társ-kártyáját. Ha nem elérhető 4 nyomot kapsz.

9.2 Dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha nem sikerül úgy tűnik, hogy valami a kút mélyére hív téged. Dobj akaraterő próbát -1-gyel, vagy a kútba ugrasz és felfalnak. Ha bármelyik próba sikerül, semmi nem történik.

9.3 - Hmm, van valamim, ami segíthet neked. – Ha sikeres szerencsepróbát dobsz -1-gyel, húzz 1 Egyedi tárgyat.

10.1 Fullasztó a légkör. Dobj ösztönpróbát -1-gyel, vagy veszítesz 1 életerőt és 1 épelméjűséget. Ha ezzel az életerőd, vagy az épelméjűséged 0-ra csökken, téged felfalnak.

10.2 Egy viharvert ember lép eléd, amint Gardnerék házához érsz. Ammi Pierce-ként mutatkozik be, és azt mondja, hogy bölcsen tennéd, ha elkerülnéd a házat. – Esetleg van valamid, amivel segíteni tudnál a családján? – kérdezi. Ha eldobsz 1 Egyedi tárgyat, Ammi felajánlja, hogy csatlakozik hozzád. Vedd el a Társ-kártyáját, ha elérhető. Ha nem, távolíts el 1 Dunwich Horror jelzőt a tábláról.

10.3 Követve a füstöt a kunyhó mögé, Harney Jones-ra bukkansz, aki nyugodtan dolgozik. – Jöjjön be egy kóstolóra! – mondja. A Közöséges tárgyak pakliból vegyél el egy Whiskey kártyát, amennyiben elérhető.

11.1 A levegő sűrű füstje miatt megszedülsz és le kell ülnöd. Maradj itt a következő körben.

11.2 Egy mutáns szörny jelenik meg! Harci próbához büntetésként -1-et kapsz ehhez a küzdelemhez.

11.3 Az öreg Harney Jones a hintaszékén ücsörög, amikor meglátod. Túlságosan nyugodtan ül, és amikor megrázod a vállát, úgy tűnik, hogy már eltávozott az életből. Megállsz egy percre, hogy csöndesen időzz az emlékének, majd bezárod a kunyhót és elmész értesíteni a közelben lakó rokonait. Hálából kapsz tőlük egy ajándékot, hogy emlékezz rá. Húzz 1 Közöséges tárgya. Harney Jones kunyhója a játék végéig bezárul.

12.1 Egy szarvas hullájára bukasz a tisztáson. Bár úgy tűnik nincsenek sérülései, szemén és száján vér tört elő. Úgy érzed, most kevésbé fontos a bátorság és az utcára mozogsz.

12.2 Egy furcsa ércet veszel észre a földön. Ha megérinted, dobj szerencsepróbát -1-gyel. Ha sikerül, akkor furcsa tárgyat találsz. Vedd el az Egyedi tárgyak paklijából az első *kötetet*. Ha nem sikerül, felszívódik a bőrödbe és megtámadja az elméd. Húzz 1 Örület kártyát.

12.3 Találsz egy régi tárgyat a kunyhó melletti erdőben. Bár vissza akarod adni, Jones azt mondja, tartsd meg nyugodtan. Húzz 1 Közöséges tárgyat.

13.1 Pánikba esett kiáltást hallasz a közeli barnás füstből. Ha sietsz, hogy segíts, kihúzod a füstből, de közbe megsebesülsz. Húzz 1 Társ és 1 Sérülés kártyát.

13.2 Természetellenes erővel töltödsz fel. Az életerőd állítsd vissza a maximumra. Ráadásul ezen felül +3 extra életerőt is kapsz, amit azonban nem kapsz vissza, ha elveszted.

13.3 Harney odaad neked 1 kést és egy darab fát. – Ül le mellém és faragj velem. Ez tökéletes egy kis megnyugvásra. – Kapsz 2 épelméjűséget.

14.1 Pánikba esett kiáltást hallasz a közeli barnás füstből. Ha sietsz, hogy segíts, kihúzod a füstből, de közbe megsebesülsz. Húzz 1 Társ és 1 Sérülés kártyát.

14.2 Természetellenes erővel töltödsz fel. Az életerőd állítsd vissza a maximumra. Ráadásul ezen felül +3 extra életerőt is kapsz, amit azonban nem kapsz vissza, ha elveszted.

14.3 Harney felajánl neked egy nagy tál finom hegyi ragut. Kapsz 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Mítoszkártyák (36 db)

Along Came Jones – Jones eléd jön

Környezet (városi)

Az első nyomozó, aki mozgását a Vasútállomáson fejezi be, húzhat 1 Társzkártyát, majd ezután ezt a kártyát el kell dobni.

Aktivitás: Vasútállomás

Nyom lelőhelye: Varázsló domb. *Kapu nyílik:* Az ördög tarlója.

Angry Red Skies – Dühödten vöröslő égbolt

Környezet (időjárás)

Minden arkhami akaraterő próbából -1-et le kell vonni.

Minden arkhami mítoszismeret próbához +1-et kell adni.

A repülő szörnyek nem mozognak az Égre, vagy el onnan.

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza. *Kapu nyílik:* Varázsló domb.

Another Time, Another Place! – Más időben, más helyen!

Szalagcím

Minden „más dimenziók”, vagy „más idők” nyitott dimenziókapuban megjelenik egy-egy szörny.

Nyom lelőhelye: Történeti Társaság, Szerkesztőség. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás az Erdőben!

Balmy - Balzsamos

Környezet (időjárás)

Minden arkhami lopózáspróbából -1-et le kell vonni.

Minden arkhami ösztönpróbához +1-et kell adni.

A becserkésző mozgású szörnyek utcán, vagy instabil helyszínen lévő nyomozóhoz már 2 távolságról is odamozognak.

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza. *Kapu nyílik:* Varázsló domb.

Black Sabbath! – Fekete szombat!

Szalagcím

Minden Arkhamban lévő Patkány-szerzet, Boszorkány és Boszorkánymester visszakerül a szörnytárolóba. Ha legalább egy szörnyet visszatesztek a szörnytárolóba, emeljétek meg a terrorszintet 1-el.

Nyom lelőhelye: Történeti Társaság, Szerkesztőség. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás az Erdőben!

Blue Plate Special – Különleges kék lemez

Környezet (városi)

Azok a nyomozók, akik mozgásukat Velma étkezdéjében fejezik be, elkölthetnek maximum 4 \$-t a találkozás helyett. Minden egyes dollárért kapnak 1 életerőt, vagy 1 épelméjűséget.

Aktivitás: Velma étkezdéje.

Nyom lelőhelye: Varázsló domb. *Kapu nyílik:* Az ördög tarlója.

Book Sale – Könyvkiárúsítás

Környezet (városi)

Azok a nyomozók, akik mozgásukat a Könyvtárban fejezik be, elkölthetnek 2\$-t a találkozás helyett. Aki így tesz, elveheti az Egyedi tárgyak pakli legfelső kötetét.

Aktivitás: Könyvtár.

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza, a Sötétség karneválja. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás a Varázsló dombon.

Brutal Accident! – Brutális baleset!

Szalagcím

A kezdőjátékosnak választania kell egy nyomozót (akár önmagát, aki veszít 3 életerőt).

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza. *Kapu nyílik:* Varázsló dombon!

Contagion Kills Life in Blasted Heath! – Gyilkos fertőzés pusztít az Átkozott pusztaságban!

Szalagcím

Minden az „Átkozott pusztaság” utcáin lévő szörny visszakerül a szörnytárolóba.

Nyom lelőhelye: Fekete-barlang, Könyvtár. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás a Boszorkány-tanyán!

Couriers in Town! – Futárok a városban!

Szalagcím

A nyomozók maguk között akkor is cserélhetnek tárgyakat, ha nincsenek egy helyen - a következő kör végéig. Azonban ilyen módon csak a Frissítés fázisban lehet cserélni!

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza. *Kapu nyílik:* Varázsló dombon!

Dark Skies – Sötét égbolt

Környezet (időjárás)

Minden arkhami ösztönpróbából -1-et le kell vonni.

Minden arkhami lopózáspróbához +1-et kell adni.

A becserkésző mozgású szörnyek normálisan mozognak.

Nyom lelőhelye: Az ördög tarlója. *Kapu nyílik:* Whateley farm.

Deathly Still – Halálos nyugalom

Környezet (időjárás)

Minden arkhami akaraterő próbából -1-et le kell vonni.

Minden arkhami ösztönpróbához +1-et kell adni.

A normálisan mozgó szörnyek becserkésző mozgásúvá válnak.

Nyom lelőhelye: Hűvösforrás völgy. *Kapu nyílik:* Gardnerék háza.

Dunwich Villagers Drive Out Undesirables! – Dunwich lakói kiűzik a nemkívánatosakat!

Szalagcím

Minden a „Faluközösség” utcáin lévő szörny visszakerül a szörnytárolóba.

Nyom lelőhelye: A Megnevezhetetlen, Vasútállomás. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás a Függetlenség téren!

Good Traveling Conditions – Jó feltételek utazáshoz

Környezet (időjárás)

Minden arkhami ösztönpróbából -1-et le kell vonni.

Minden arkhami gyorsaságpróbához +1-et kell adni, és a nyomozók 1 pluszpontot is kapnak mozgásukhoz.

A normálisan mozgó szörnyek gyors mozgásúvá válnak.

Nyom lelőhelye: Hűvösforrás völgy. *Kapu nyílik:* Gardnerék háza.

Gossip Runs Wild! - Rémisztő látvány!

Szalagcím

Ha „A dunwichi rettenet” játékban van, a terrorszint megnő 2-vel. A nyomozók maguk között nyomot is átadhatnak egymásnak a következő kör végéig. Addig hagyjátok játékban a kártyát.

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza. *Kapu nyílik:* Varázsló dombon!

Help Wanted - Segítségkérés

Környezet (városi)

Az első Támogató nélküli nyomozó, aki mozgását a Szerkesztőségben fejezi be, kap egy Támogató kártyát, majd ezután dobjátok el ezt a lapot.

Aktivitás: Szerkesztőség.

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza, a Sötétség karneválja. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás a Varázsló dombon.

Horrifying Sight! - Rémisztő látvány!

Szalagcím

A kezdőjátékosnak választania kell egy nyomozót (akár önmagát), aki veszít 3 épelméjűséget.

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza. *Kapu nyílik:* Varázsló dombon!

Lynch Mob! – Lincsel a csőcselék!

Szalagcím

A Társakliból véletlenszerűen visszakerül a dobozba egy Társ.

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza. *Kapu nyílik:* Varázsló dombon!

Mad Bomber – Örült merénylő

Szóbeszéd

Amikor ez a kártya játékba kerül, rakjatok rá játékosonként 4 dollárt. Bármelyik játékos, aki a Kereskedőnegyed utcáin van, elkölthet néhány dollárt az arkhami találkozások fázisban, hogy ezzel eltávolítson ugyanannyi dollárt erről a lapról.

Hatás: Tegyéi játékosonként 1\$-t erre a kártyára minden Mítoszfázisban (de amikor ez a kártya játékba kerül, még ne).

Siker: Ha már nincs több pénz a kártyán, minden nyomozó kap 2 nyomot.

Kudarcc: Ha játékosonként 8 pénz kerül a lapra, tegyétek ezt a kártyát vissza a dobozba.

Minden nyomozónak húznia kell 1 Sérülés és 1 Őrület kártyát.

Aktivitás: Kereskedőnegyed utcái.

Kapu nyílik: Gardnerék háza.

Meteorite Spotted in Blasted Heath! – Foltos meteorit az Átkozott pusztaság utcáin!

Szalagcím

A becsapódó meteoritból két szörny bukkan elő az Átkozott pusztaság utcáin.

Nyom lelőhelye: Laborépület, Velma étkezdéje. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás az Elhagyatott szigeten!

Neighborhood Sale – Kiárusítás a környéken

Környezet (városi)

Azok a nyomozók, akik mozgásukat az Easttown utcáin fejezik be, húzhatnak 2 Közöséges tárgyat és akár csak az egyiket, akár mindkettőt meg is vehetik az eredeti árért. A nem megvásárolt tárgyakat dobjátok el.

Aktivitás: Easttown utcái.

Nyom lelőhelye: Hűvösforrás völgy, Püspök-patak híd. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás Gardnerék házában.

Nightmare Pool – Rémálom gyűjtő

Szóbeszéd

Amikor ez a kártya játékba kerül, rakjatok rá játékosonként 3 épelméjűséget. Bármelyik játékos, aki a Northside utcáin van, elkölthet épelméjűségeket az arkhami találkozások fázisban, hogy ezzel eltávolítson ugyanannyi életerőt erről a lapról.

Hatás: Tegyéél játékosonként 1 épelméjűség jelzőt erre a kártyára minden Mítosz fázisban (de amikor ez a kártya játékba kerül, még ne).

Siker: Ha már nincs több jelző a kártyán, minden nyomozó húzhat 1 Közöséges tárgyat.

Kudarc: Ha játékosonként 6 épelméjűség kerül a lapra, tegyék ezt a kártyát vissza a dobozba. Azonnal húzzatok 3 mítoszkártyát és teljesítsétek a hatásaikat, egyiket a másik után.

Aktivitás: Uptown utcái.

Kapu nyílik: Varázsló domb.

Old Debts Come Due! – Befizettetik a régi adósságokat!

Szalagcím

Emeld meg a terrorszintet 1-el. Minden nyomozót, aki korábban üzletet kötött a Sötét Alakkal a Varázsló dombon, felfalnak! Minden, ilyen módon felfalt nyomozó után tegyetek 3 végzetjelzőt a végzetsávrá. A Sötét Alakkal kapcsolatos minden adósság ki lesz így fizetve.

Nyom lelőhelye: Hibb betérője, Kereskedőnegyed utcája. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás a Fekete-barlangban!

Plague of Frogs – Békajárvány

Környezet (időjárás)

Minden arkhami mítoszismeret próbából -1-et le kell vonni.

Minden arkhami akaraterő próbához +1-et kell adni.

A Boszorkányok és Boszorkánymesterek becserkésző mozgásúak.

Nyom lelőhelye: Hűvösforrás völgy. *Kapu nyílik:* Gardnerék háza.

Restful Day! – Nyugalmas nap!

Szalagcím

Minden nyomozó kap 1 életerőt.

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza. *Kapu nyílik:* Varázsló dombon!

Riots – Zavargások

Szóbeszéd

Amikor ez a kártya játékba kerül, rakjatok rá játékosonként 3 életerőt. Bármelyik játékos, aki a Northside utcáin van, elkölthet életerőket az arkhami találkozások fázisban, hogy ezzel eltávolítsa ugyanannyi életerőt erről a lapról.

Hatás: Tegyéi játékosonként 1 életerő jelzőt erre a kártyára minden Mítosz fázisban (de amikor ez a kártya játékba kerül, még ne).

Siker: Ha már nincs több jelző a kártyán, minden nyomozó húzhat 1 Varázslatot.

Kudarca: Ha játékosonként 6 életerő kerül a lapra, tegyék ezt a kártyát vissza a dobozba. Mostantól egy helyszínről az utcára kerülés 1 helyett 2 mozgáspontba kerül.

Aktivitás: Northside utcái.

Kapu nyílik: Hűvösforrás völgy.

Songs from the Woods – Zene az Erdőből

Környezet (városi)

Kéjenc ivadék, Tcho-tcho és a Fekete fattyú szörnyek szívóssága megemelkedik 1-el.

Nyom lelőhelye: Whateley farm. *Kapu nyílik:* Hűvösforrás völgy.

Soothing Night! – Nyugodt éjszaka!

Szalagcím

Minden nyomozó kap 1 épelméjűséget.

Nyom lelőhelye: Gardnerék háza. *Kapu nyílik:* a Varázsló dombon!

Stalkers in the Night! – Lesvadászok az éjszakában!

Szalagcím

Minden Arkhamban lévő Vadászó rémség, Csillagvampir és Kísérteties vadász visszakerül a szörnytárolóba. Ha legalább egy szörnyet visszatesztel a szörnytárolóba, emeljétek meg a terrorszintet 1-el.

Nyom lelőhelye: Elhagyatott sziget, Uptown utcája. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás a Temetőben!

Strange Statue Destroyed! – Megsemmisült a furcsa szobor!

Szalagcím

Sajnos a szobor megsemmisülése miatt 2 szörny jelenik meg a Faluközösség utcáin.

Nyom lelőhelye: Laborépület, Velma étkezdéje. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás az Elhagyatott szigeten!

Strange Waves Subside! – Lecsillapodnak a különös hullámok!

Szalagcím

A kezdőjátékos választ egy nyitott kaput és bezárja, majd visszarakja azt a kapujelölökhöz.
Nyom lelőhelye: Erdő, Northside utcája. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás a Megnevezhetetlen!

The Tempest – A vihar

Környezet (időjárás)

Minden arkhami szerencsepróbából -1-et le kell vonni.

Minden arkhami gyorsaságpróbához +1-et kell adni, és a nyomozók 1 pluszpontot is kapnak mozgásukhoz.

Amíg ez a kártya játékban van, minden Égen lévő, vagy Égre kerülő repülő szörnyet vissza kell tenni a szörnytárolóba.

Nyom lelőhelye: Hűvösforrás völgy. *Kapu nyílik:* Gardnerék háza.

Whateley Family Feud Escalates! - Fokozódik a Whateley család elleni ellenségeskedés!

Szalagcím

Minden az „Ország isten háta mögött” utcáin lévő szörny visszakerül a szörnytárolóba.

Nyom lelőhelye: A Megnevezhetetlen, Vasútállomás. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás a Függetlenség téren!

Whateleys Accused of Witchcraft! - Whateleyt boszorkánysággal vádolják!

Szalagcím

A vádaskodás azután kezdődik, miután 2 szörny jelenik meg az „Ország isten háta mögött” utcáin!

Nyom lelőhelye: Fekete-barlang, Könyvtár. *Kapu nyílik:* Kapurobbanás a Boszorkány-tanyán!

Whippoorwills of Dunwich – A dunwichi whippoorwillek

Környezet (misztikus)

Ha egy nyomozó életereje vagy épelméjűsége 0-ra csökken, amíg ez a kártya a játékban van, dobj egy kockával. Ha az értéke 1, a nyomozót felfalják, amint a whippoorwillek szörnyű énekükbe kezdenek, és a terrorszint is megemelkedik 1-el.

Nyom lelőhelye: Az ördög tarlója. *Kapu nyílik:* Whateley farm.

Windy – Szeles

Környezet (időjárás)

Minden arkhami lopózási próbából -1-et le kell vonni.

Minden arkhami gyorsaságpróbához +1-et kell adni, és a nyomozók 1 pluszpontot is kapnak mozgásukhoz.

Az Ég nem csak az utcákkal, hanem minden instabil helyszínnel is szomszédos.

Nyom lelőhelye: Hűvösforrás völgy. *Kapu nyílik:* Gardnerék háza.

Kapukártyák (36 db)

Piros (8 db):

1. *Abyss* - Dobj sikeres szerencsepróbát -2-vel, különben árnyas lények fognak el kínozni több napon át. Húzz 1 Sérülés és 1 Örület kártyát és válaszd ki melyiket dobod el és melyiket tartod meg. Ha a próba sikeres, el tudsz szökni a bálványuk ékszerszemével. Kapsz 5\$-t.

Another Time (Más idők) – Látnod a távoli jövőt. A Föld romokban áll, amit visszataszító bogarak népesítettek be. Bölcsebben térsz vissza, de az elméd a látomás következtében megháborodott. Kapsz 3 nyomot, de veszítesz 3 épelméjűséget.

Other (Más dimenziók) – Egy félelmetes szörny jelenik meg!

2. *Abyss* – A barlang mélyéről hallatszódó zagyva beszéd megzavarja elmédet és összekuszálja addigi mítoszismeretedet. Dobj egyet minden Varázslatodra. Sikertelenség esetén el kell dobni adott Varázslatot.

Another Time (Más idők) – Évmilliókkal később jársz, és úgy találsz, hogy testet cseréltél egy lénnel. Dobj szerencsepróbát -2-vel, hogy megtaláld a visszavezető utat. Ha sikerül, visszatérsz Arkhamba. Ha nem, felfalnak.

Other (Más dimenziók) – Egy hatalmas szörny jelenik meg.

3. *Plateau of Leng (Leng fennsíkja)* – A lila pók harapásától méreg áramlik a vénáidba. Dobj három kockával. Ha egyik értéke sem siker, húzz 1 Sérülés kártyát. Ha legalább 1 sikert dobsz, semmi nem történik.

Another Time (Más idők) – Az időben előreugorva szemtanúja vagy az emberiség végső pillanatainak. Dobj sikeres akaraterő próbát -2-vel, különben húznod kell 1 Örület kártyát.

Other (Más dimenziók) – A sűrű füst miatt álmatlan alvásba merülsz. Maradj itt a következő körben.

4. *Plateau of Leng (Leng fennsíkja)* – Ha Nyarlathotep a Mérhetetlen Vén, akkor egy ormóttan Shantak vesz karjai közé és a Kúszó Káosz elé helyez. A küldetésed hiábavalóságán kacarászik, majd Nyarlathotep messzire hajít téged hatalmával. Elveszel A tér és idő labirintusában! Ha nem Nyarlathotep a Mérhetetlen Vén, akkor semmi nem történik.

Another Time (Más idők) – Dobj sikeres szerencsepróbát -2-vel, hogy megszerezz egy értékes tárgyat. Húzz 1 Egyedi tárgyat. Ha a próba sikertelen, ott ragadsz egy középkori faluban. Maradj itt a következő körben.

Other (Más dimenziók) – Megpróbálsz visszatartani a lélegzeted, amikor meglátod a rejtélyes tenger felszínét, de ez nem igazán sikerül. Veszítesz 1 épelméjűséget és 1 életerőt.

5. *R'lyeh* – Ha Cthulhu a Mérhetetlen Vén, akkor az árnyékból egy puha zöld kar ragad meg. Dobj sikeres gyorsaságpróbát +1-gyel, 3-as nehézségre, különben felfalnak. Ha nem Cthulhu a Mérhetetlen Vén, semmi nem történik.

Another Time (Más idők) – Az időkön áttekintve egy ebet látsz és rájössz, hogy ő is észrevett téged. Ha a szörnytárolóban elérhető Tindalos kutya, akkor megjelenik előtted!

Other (Más dimenziók) – Bár úgy érzed, megtaláltad a hazavezető utat, az rendkívül veszélyesnek tűnik. Dobj 3 kockával. Minden sikertelenség miatt veszítesz 1 életerőt. Ha az életerőd nem csökken le 0-ra, visszatérsz Arkhamba!

6. *R'lyeh* – A sziget elkezdett a hullámok alá süllyedni. Ha nem sietsz, az óceán téged is elnyel! Dobj sikeres gyorsaságpróbát -2-vel, különben az életerőd 0-ra csökken!

Another Time (Más idők) – Egy ősi dzsungelben találod magad, és egy lebegő agy fekete csápjai által irányított emberszabású vademberek támadnak rád. Dobj sikeres gyorsaságpróbát -1-gyel, 2-es nehézségre, vagy dobj el egy Dinamit kártyát, hogy elmenekülj és szerezz 2 nyomot. Ha nem tudsz megszökni, veszítesz 2 életerőt és itt kell maradnod a következő körben.

Other (Más dimenziók) – A végtelen erdő nem hajlandó felfedni rejtélyeit. Nincs találkozás.

7. *The Dreamlands (Az Álomföldek)* – A ghoulok a temető alatt húzódó titkos alagúthoz vezetnek. Visszajutsz Arkhamba, de veszítesz 1 épelméjűséget.

Another Time (Más idők) – Dobj sikeres szerencsepróbát -2-vel, hogy egy ismeretlen helyen ébredj. Úgy találod, hogy egy távoli időben egy más személyiség lettél. Az évek alatt megházasodtál, családot alapítottál, megöregedtél és végül meghaltál. Úgy tűnik azonban, hogy amikor lecsukódott szemed, az emlékek olyan erővel törtek elő, hogy ismét megnyitottad azt és energiával töltöttél fel! Húzz 2 tulajdonságot és az egyiket dobd el, a másikat pedig tartsd meg.

Other (Más dimenziók) – Elég vért szívtak ki belőled a szívó szájak ahhoz, hogy megszédülj. Veszítesz 1 életerőt.

8. *The Dreamlands (Az Álomföldek)* – Egy sziklás terepen bandukolsz, amikor egy kő kicsúszik lábad alól. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, vagy a domb aljára gurulsz, és ha az Álomföldek második részén vagy, vissza kell menned az első részre, ha pedig az első részén vagy, akkor itt kell maradnod a következő körben!

Another Time (Más idők) – Egy viktoriánus álarcosbálban ébredsz. Az éjszaka összemosódik. Maradj itt a következő körben.

Other (Más dimenziók) – A föld elmozdul a lábad alól és orra buksz. Veszítesz 1 életerőt.

Kék (8 db):

1. *Abyss* – Ha Azatoth a Mérhetetlen Vén, akkor dobj szerencsepróbát +0-val, 3-as nehézségre. Ha nem sikerül, az univerzum közepén találod magad és az agyad teremtmények szállják meg. Felfalnak! Ha a próba sikerül, vagy nem Azatoth a Mérhetetlen Vén, semmi nem történik.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Kis hajódon evezel a viharos taven keresztül, amikor egy csáp ragadja meg a hajót. Egy tárgyat ránt magával a mélybe. Elveszítesz egy választásod szerinti tárgyat.

Other (Más dimenziók) – Micsoda szerencse! Épphogy észreveszed a hazavezető utat. Térj vissza Arkhamba!

2. *Abyss* – Egyedül vagy a sötétségben a gondolataiddal és békét kötsz önmagaddal. Kapsz 1 épelméjűséget.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Az utcán megcsapnak a Király foszlányai és hyades örült zenéjét hallod, ami teljesen átformál. Dobd el 1 Tulajdonságodat és húzz helyette egy újat, viszont 1 épelméjűséget is veszítesz.

Other (Más dimenziók) – Úgy tűnik nem te vagy az első, aki itt jársz. Kapsz 1 nyomot és 2\$-t.

3. *Celeano (Celeano nagyterme)* – Az a könyv a kulcsa mindennek, de az öregember komoly árat kér érte. Ha fizetsz neki 5\$-t, kapsz 1 nyomot és visszatérsz Arkhamba!

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Egy fura kis alak beszél hozzád egy ideig. Elgondolkozol örült szavain. Dobj 4 kockával és minden sikerért kapsz 1 nyomot, de minden sikertelen dobásért veszítesz 1 épelméjűséget!

Other (Más dimenziók) – Elmotyogsz egy gyors imát és reméled, hogy elég gyenge a rostély ahhoz, hogy eltávolítsd, mert csak ezen az úton tudsz továbbmenni. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, különben itt kell maradnod a következő körben.

4. *Celeano (Celeano nagyterme)* – A könyv részletesen beszámol az életedről. Minden benne van, amit tettél, vagy gondoltál. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, különben észreveszed, hogy nagyon közel a könyv vége és veszítesz 2 épelméjűséget.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Carcosa városára és szigetére köd borul. Menj el R'lyeh-be, legyen ott egy találkozásod, majd térj vissza ide.

Other (Más dimenziók) – Egy szörny jelenik meg!

5. *The Dreamlands (Az Álomföldek)* – Nasht és Kamen-Tha kapuőrök előtt állsz meg. Dobj sikeres mítoszismeret próbát -2-vel, különben azonnal visszatérsz Arkhamba, de nem kapsz felfedezésjelzőt!

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Köd borul rád, és amikor szétoszlik, egy barlangban találod magad. Menj el Abyssba, legyen ott egy találkozásod, majd térj vissza ide.

Other (Más dimenziók) – Próbálsz továbbmenni, de túlságosan fáradt vagy. Maradj itt a következő körben.

6. *The Dreamlands (Az Álomföldek)* – Megmászod a dombot és fantasztikus látvány tárul a szemed elé, ami megdobogtatja a szíved. Visszaállíthatod az élméjűségedet a maximumra, vagy eldobhatsz 1 Örület kártyát!

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Amint a Hali tó fényei elhalványulnak, egyedül járod be az elfeledett város utcáit és elveszel benne. Maradj itt a következő körben és veszítesz 1 élméjűséget.

Other (Más dimenziók) – Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, hogy találj valamit, ami megmaradt a pusztításban. Húzz 1 Közöséges tárgyat.

7. *Yuggoth* – Rettenetes szörny jelenik meg!

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Szemeid az átkozott városra esnek és felrémlik a neve: Carcosa. Az üres utcákon végignévezve megvilágosodsz. Kapsz 1 nyomot.

Other (Más dimenziók) – Az utazásnak gyümölcsöző sikere lett. Húzz 1 Varázslatot.

8. *Yuggoth* – A penészes, bűdös gombától majdnem eszméletedet veszted. Dobj sikeres akaraterő próbát -2-vel, különben elveszel A tér és idő labirintusában!

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – A pirosan izzó sivatagon keresztül vándorolsz és egy nagy fára bukkansz, aminek a tövében egy hatalmas kő áll. A kőbe belevésték a nevedet, születésed dátumát és – Isten az Égben – a halálozási dátumát! Húzz 1 Örület kártyát, de kapsz 3 nyomot.

Other (Más dimenziók) – Siess! Ki kell választanod a megfelelő kristályt, vagy a kapu megnyílik és egy szörnyű lény bukkan elő! Dobj sikeres szerencsepróbát -2-vel, vagy megjelenik egy szörny!

Sárga (8 db):

1. *City of the Great Race (A Dicső faj városa)* - A városban vándorolva egy furcsán megjelölt ónix kőre bukkansz. Dobj sikeres mítoszismeret próbát -1-gyel, hogy megértsd és húzz 1 Varázslatot. Ha nem sikerül, maradj itt a következő körben.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Megpihensz a macskaköves út szélén, amikor az árnyékok már kezdenek megnyúlni az elhagyatott utcákban. Azon töprengsz, hogy fogod ezt az egészet végigcsinálni. Nincs találkozás.

Other (Más dimenziók) – Hatalmas távolságokat kell még megtenned és úgy érzed, már minden elveszett. Veszítesz 1 épelméjűséget.

2. *City of the Great Race (A Dicső faj városa)* – Dobj szerencsepróbát -1-gyel, 2-es nehézségre. Ha sikerül, egy idegen tudós nagy titkot oszt meg veled. Ha kevesebb, mint 5 nyomod van, annyit kapsz, hogy kiegészítsd a számukat 5-re. Ha nem sikerül, semmi nem történik.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Felnézel a homályos égboltra és megrémülsz, amikor két holdat veszel észre. Veszítesz 1 épelméjűséget.

Other (Más dimenziók) – Bár az utazás elég veszélyes, megtaláltad a módját, hogy haza juss. Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, hogy visszatérj Arkhamba!

3. *R'lyeh* – Találsz egy kis rozsdás tükröt a parton, amiben hatalmas erő lakozik. Ha akarsz, belenézhetsz a tükörbe. Ha így teszel, húzz 1 Örület kártyát, de *Áldottá* válsz. Ha nem nézel a tükörbe, semmi nem történik.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – A hideg ráz és egy baljós csillag fényét érzed magadon, de mikor felnézel, csak sötétséget látsz az állítólagos csillag helyén. Veszítesz 3 épelméjűséget, vagy *Átkozottá* válsz.

Other (Más dimenziók) – Úgy tűnik, egyelőre elfogytak a lehetőségek. Maradj itt a következő körben.

4. *R'lyeh* – A tarka, zöld kő, amit a városban faragtak, úgy tűnik, hogy a végtelen térről és az abban lakó irtózatatos dolgokról suttog neked. Elveszítesz 1 épelméjűséget.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Ha Hastur a Mérhetetlen Vén, akkor komoly veszélyben vagy. A száműzött Sárga Király előjön. Dobj sikeres iszonyatpróbát +0-val, 3-as nehézségre, vagy felfalnak! Ha nem Hastur a Mérhetetlen Vén, semmi nem történik.

Other (Más dimenziók) – Egy szörny jelenik meg!

5. *The Dreamlands (Az Álomföldek)* – Sarnath embertelen szellemei tapogatózva próbálják megragadni testedet, miközben rémülten rohansz végig a városon. Dobj sikeres akaraterő próbát -1-gyel, különben veszítesz 2 épelméjűséget.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Közeledő lépéseket hallasz és azt, hogy a szél belebele kap valami szakadt ruhába és ettől megrémülsz. Dobj sikeres akaraterő próbát -2-vel, különben az idegeid feladják a harcot és elfutsz. Visszatérsz Arkhamba, de nem kapsz felfedezésjelzőt.

Other (Más dimenziók) – Úgy tűnik, nem számít, hogy merre jársz, mindenhol tolvajok lesnek áldozat után. Veszítesz 2\$-t.

6. *The Dreamlands (Az Álomföldek)* – Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, hogy Kuranés király hallgatósága közé engedjen és így sok fontos dolgot megtudj az Álomföldekről. Kapsz 2 nyomot.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – A város tornyait bámulva nem tudod eldönteni, hogy a hold előttük, vagy mögöttük van. Veszítesz 1 épelméjűséget.

Other (Más dimenziók) – Az egyetlen továbbvezető út az, ha leugrasz a félelmetes szikláról. Dobj sikeres akaraterő próbát -2-vel, különben itt maradsz a következő körben.

7. *Yuggoth* – Ezen a távoli bolygón gyűjtik össze a csillagok fényét. Furcsa, de ebben a fényárban fürödve sokkal egészségesebbnek és megkönnyebbültnek érzed magad. Visszaállíthatod az életerődet a maximumra, vagy eldobhatsz 1 Sérülés kártyát!

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – A Hali tó partján sétálsz és próbálsz a távoli, homályosan látszódó várost elérni. Nem számít azonban, hogy milyen messze jársz, az mindig csak a tó túloldalán marad. Maradj itt a következő körben.

Other (Más dimenziók) – Egy szörny jelenik meg!

8. *Yuggoth* – Dobj sikeres szerencsepróbát -2-vel, hogy ne tévedj el a jeges, sötét völgyekben. Ha nem sikerül, itt kell maradnod a következő körben.

Lost Carcosa (Az eltűnt Carcosa) – Frusztrált vagy az egyedüllétől, csak kiáltásod visszhangzik a város utcáin. Rögtön rájössz, hogy a kiáltásod nagy hiba volt. *Átkozottá* válsz.

Other (Más dimenziók) – Annak ellenére, hogy megpróbálsz kihozni magadból a legjobbat, képtelen vagy rá, hogy elég türelmes legyél. Ha a dimenzió második területén vagy, az elsőre kell mozognod. Ha az első területen vagy, akkor elveszel A tér és idő labirintusában!

Zöld (8 db):

1. *Celeano (Celeano nagyterme)* – Majdnem figyelmen kívül hagysz egy szövegtöredéket, de a legjobbkor veszed azt észre. Kapsz 1 nyomot és még annyit, ahány *köteted* van.

Another Time (Más idők) – Bár a jövő ijesztő és homályos hely, találsz magadról egy apró szobrot, ami bizonyítja, hogy valakinek sokat jelentettél. Eldobhatsz 1 Örület kártyát.

Other (Más dimenziók) – A teremtmény rád helyezi kezét: - Áldás reád! – Ha van *Átok* kártyád, eldobhatod.

2. *Celeano (Celeano nagyterme)* – Laban Strewsbury professzor megmutatja neked a Nagy könyvtár néhány titkát. Kapsz 2 nyomot.

Another Time (Más idők) – Egy gyönyörű kertben találsz magad. Bejárva azt rájössz, hogy ez az elveszett Babiloni Függőkert. Kapsz 2 épelméjűséget, mert tanúja voltál a világ egyik elveszett csodájának.

Other (Más dimenziók) – Ezen a helyen már az is szerencsének számít, ha semmi nem történik veled. Nincs találkozás.

3. *City of the Great Race (A Dicső faj városa)* – Láttad, amint teremtmények egy gépet tanulásra használtak, de nem tudod, hogy ez milyen hatással lenne rád. Ha használod, dobj sikeres szerencsepróbát -2-vel, hogy húzz 1 Tulajdonságot. Ha elrontod a próbát, húzz 1 Örület kártyát.

Another Time (Más idők) – Sikeresen megmentesz egy gyönyörű műalkotást a feledéstől. Kapsz 5\$-t.

Other (Más dimenziók) – Talán akad itt valami használható? Dobj sikeres szerencsepróbát -1-gyel, hogy húzz 1 Egyedi vagy 1 Közönséges tárgyat, majd 2\$-t is kapsz. Ha elrontod a próbát, semmi nem történik.

4. *City of the Great Race (A Dicső faj városa)* – Elhatározod, hogy adsz magadnak még egy esélyt, és ha hazatérsz, aktiválsz egy furcsa eszközt. Dobj 1 kockával. Siker esetén 2 nyomot kapsz. Ha az eredmény sikertelen, semmi nem történik.

Another Time (Más idők) – Felismered a helyet gyerekkorodból. Gyakran játszottál itt. Kapsz 1 épelméjűséget.

Other (Más dimenziók) – Dobj szerencsepróbát -2-vel, hogy értékes dologra bukkanj. Vedd el az Egyedi tárgyak paklijának legfelső, legalább 4\$ értékű tárgyát!

5. *Plateau of Leng (Leng fennsíkja)* – Nehéz döntéssel találsz szemben magad. A vénség hatalmat ajánl neked, de figyelmeztet rá, hogy ennek komoly ára van! Ha elfogadod, húzz 2 Varázslatot és 1 Örület kártyát!

Another Time (Más idők) – Ha Shub-Niggurath a Mérhetetlen Vén, akkor visszakerülsz abba az időbe, amikor az egyetlen élet még csak az ősi iszap volt. Dobj sikeres ösztönpróbát +0-val, 3-as nehézségre, különben erős csápok ragadnak meg és felfalnak! Ha nem Shub-Niggurath a Mérhetetlen Vén, semmi nem történik.

Other (Más dimenziók) – Kezed egy ősi barlangrajzra helyezed, amitől látomásod lett. Kapsz 1 nyomot.

6. *Plateau of Leng (Leng fennsíkja)* – Az alvó őrzőket nézve a kockázatot mérlegeled. Ha úgy döntesz, hogy megpróbálsz, dobj szerencsepróbát -2-vel. Ha sikerül, húzz 1 Varázslatot és 1 Közönséges tárgyat. Ha azonban nem sikerül, veszítesz 2 épelméjűséget és 2 életerőt.

Another Time (Más idők) – Árnyékos helyen sétálsz végig és megdöbbenve pillantasz meg egy tárgyat, amit évekkal ezelőtt veszítettél el. Húzz 1 Közönséges tárgyat.

Other (Más dimenziók) – Két út közül választhatsz. Egyik haza vezet, a másik azonban sehova. Sikeres szerencsepróba -1-gyel esetén visszatérsz Arkhamba.

7. *The Dreamlands (Az Álomföldek)* – Megszállsz egy időre Inganok városában, ahol egy ónixszoborral ajándékoznak meg téged, ami szerintük szerencsét hoz. *Áldottá* válsz!

Another Time (Más idők) – Agyagtáblákkal és tekercsek körülvéve találod magad. Vegyél el a választásod szerint 1 kötetet az Egyedi tárgyak paklijából, majd 1 épelméjűséget is kapsz, amikor rájössz, hogy az Alexandriai könyvtárban voltál.

Other (Más dimenziók) – Igen! Ez a tárgy még használható! Húzz 1 Közönséges tárgyat.

8. *The Dreamlands (Az Álomföldek)* – Már-már elvesztél a tengeren, de megkönnyebbülten pillantod meg Thon és Thal világítótoronyait, ami azt jelenti, hogy közel van már az Oriab sziget. Kapsz 1 épelméjűséget.

Another Time (Más idők) – Egy csendes utcában sétálva megijedsz, amikor meglátod az évekkal azelőtt elhunyt édesanyádat. Nevetve flörtöl egy fiatal férfival, aki teljesen olyan, mint az apád. Mosolyogsz, nézed egy kicsit, ahogy beszélgetnek, mielőtt továbbálsz. Állítsd vissza az épelméjűségedet a maximumra.

Other (Más dimenziók) – Kiváló! Úgy tűnik találtál egy haza vezető szűk folyosót. Térj vissza Arkhamba!

Dunwich Horror kártyák (7 db)

1. Mágikus ellenállás, Fizikai ellenállás

Ha elrontod a harci próbát, elveszíted minden tárgyadat. Ha azonban sikerül, a Társak, a Közöséges tárgyak, a Varázslatok, a Tulajdonságok vagy az Egyedi tárgyak paklijából elvehetsz egy általad választott kártyát. (-3 / 5 / -1)

2. Mágikus ellenállás

Ha elrontod a harci próbát, húzz 1 Örület kártyát. Ha azonban sikerül, a Társak, a Közöséges tárgyak, a Varázslatok, a Tulajdonságok vagy az Egyedi tárgyak paklijából elvehetsz egy általad választott kártyát. (-3 / 5 / -3)

3. Fizikai ellenállás

Ha elrontod a harci próbát, húzz 1 Sérülés kártyát. Ha azonban sikerül, a Társak, a Közöséges tárgyak, a Varázslatok, a Tulajdonságok vagy az Egyedi tárgyak paklijából elvehetsz egy általad választott kártyát. (-3 / 5 / -3)

4. Mágikus immunitás, Fizikai immunitás

Ha elrontod a harci próbát, veszítesz 2 életerőt és 2 épelméjűséget. Ha azonban sikerül, a Társak, a Közöséges tárgyak, a Varázslatok, a Tulajdonságok vagy az Egyedi tárgyak paklijából elvehetsz egy általad választott kártyát. (-3 / 5 / 0)

5. Mágikus immunitás

Ha elrontod a harci próbát, veszítesz 5 épelméjűséget. Ha azonban sikerül, a Társak, a Közöséges tárgyak, a Varázslatok, a Tulajdonságok vagy az Egyedi tárgyak paklijából elvehetsz egy általad választott kártyát. (-3, / 5 / -2)

6. Fizikai immunitás

Ha elrontod a harci próbát, veszítesz 5 életerőt. Ha azonban sikerül, a Társak, a Közöséges tárgyak, a Varázslatok, a Tulajdonságok vagy az Egyedi tárgyak paklijából elvehetsz egy általad választott kártyát. (-3 / 5 / -2)

7. Ha elrontod a harci próbát, felfalnak. Ha azonban sikerül, a Társak, a Közöséges tárgyak, a Varázslatok, a Tulajdonságok vagy az Egyedi tárgyak paklijából elvehetsz egy általad választott kártyát. (-3 / 5 / -4)

Szörnyek (28 db)

Child of Abhoth – Abhoth gyermeke (3db):

- Mágikus immunitás, Borzalmas 2. Mielőtt iszonyatpróbát dobnál ellene, el kell dobnod 1 nyomot, vagy a próba automatikusan sikertelen.
- Fizikai immunitás, Pusztító 2. Mielőtt harci próbát dobnál ellene, el kell dobnod 1 nyomot, vagy a próba automatikusan sikertelen.
- Fizikai ellenállás, Mágikus ellenállás, Borzalmas 1, Pusztító 1. Ha sikeres a harci próbád ellene, el kell dobnod 1 Varázslatot vagy 1 Fegyvert, ha van neked.

Colour Out of Space – Szín az úrból (2db): Fizikai immunitás, Mágikus immunitás. Mozgás helyett dobj egy kockával. Ha az eredmény 4-6, minden Arkhamban tartózkodó nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

Cultist – Kultista

Dark Young – Fekete fattyú: Fizikai ellenállás, Borzalmas 1. *A fák megremegtek, levéleső záporzott ránk. A föld is megrázkódott, ahogy az óriási, patás lábak közeledtek felénk.*

Formless Spawn – Alaktalan ivadék: Fizikai ellenállás. *Úgy tűnt, a sötét sikátor egy darabja leszakadt, végighullámszott a téglákon, és eltorlaszolta utunkat.*

Goat Spawn – Kéjenc ivadék (2db): Fizikai ellenállás. *A lény egyszerre volt rettenetes és kecses, az istentelen üzlet szörnyűsége volt ez a túlvilági teremtmény.*

Hunting Horror – Vadászó rémség: Mágikus ellenállás. Mozgása során mindig a legközelebbi nyomozóhoz megy, aki utcán, vagy instabil helyszínen tartózkodik.

Mummy – Múmia: Élőhalott, Fizikai ellenállás, Mágikus ellenállás.

Rat-thing – Patkány-szerzet (2db): Mielőtt harci próbát dobnál ellene, el kell dobnod 1 Tárgyat, vagy a próba automatikusan sikertelen.

Servant of Glaaki - Glaaki szolgái (5db):

- Amikor előjön, minden nyomozónak el kell dobnia 1 Egyedi tárgyat – ha van neki.
- Amikor előjön, minden nyomozónak el kell dobnia 2 nyomot – ha van neki.
- Amikor előjön, minden nyomozónak el kell dobnia 1 Tulajdonságot – ha van neki.
- Amikor előjön, minden nyomozónak el kell dobnia 1 Varázslatot – ha van neki.
- Amikor előjön, minden nyomozónak el kell dobnia 1 Közös tárgyat – ha van neki.

Spectral Hunter – Kísérteties vadász: Lesbenállás. Ha sikerül a harci próbád ellene, tedd vissza a dobozba és kapsz 5\$-t.

Star Vampire – Csillagvámpír: Fizikai ellenállás.

Tcho-tcho – Tcho-tcho (2db): Lesbenállás. Ha sikerül a harci próbád ellene, tedd vissza a dobozba és húzz 1 Közöséges tárgyat.

The Beast - A bestia: Maszk. Fizikai ellenállás, Mágikus ellenállás. Ha elrontod ellene az iszonyat- és a harci próbát is, a szörny felfal téged!

The Dunwich Horror – A dunwichi rettenet: Mozgás helyett dobj egy kockával. Ha az eredmény 4-6, rakj egy végzetjelzőt a végzetsávra. Mielőtt iszonyatpróbát dobnál, húzz egy Dunwich Horror kártyát, hogy megtudd a szörny tulajdonságait.

Wizard Whateley – Whateley varázsló: Mágikus immunitás. Ha sikerül a harci próbád ellene, tedd vissza a dobozba és húzz 1 Varázslatot.

Wraith – Kísértet (2db): Élőhalott, Fizikai immunitás, Borzalmas 1, Pusztító 1.