Shadows of Brimstone™ City of the Ancients kártyafordítások

fordította: **Beorn** (2018)
lektorálta: **Profundus Librum**
nem hivatalos és nem szószerinti fordítás!

KEZDŐFELSZERELÉSEK (Starting Gear)

Dynamite Satchel: Vegyél el 5 dinamitjelzőt. Csak törvényen kívüli (Outlaw).

Hold-Out Pistol: Szabad támadás (harconként egyszer). Csak előadó (Performer).

Marshal Badget: Kalandonként egyszer minden hős vagy +2 lövést kap lőfegyveréhez (Gun), VAGY +2 harcértéket kap (a választása szerint) a következő aktivációjáig. Csak törvényes (Law).

Shotgun: D8-at használj a találatdobáshoz (minden 6-8 dobás kritikus találatot okoz).

SZEMÉLYES TÁRGYKÁRTYÁK (Personal Item)

Ace of Spades: +1 szerencse, +1 kockával dobhatsz, amikor átkutatsz egy térképlapkát.

Adventure Boots: +1 ügyesség, +1 mozgás

Cigarette: Bármikor, ha visszanyersz 1 elszántságjelzőt, húzz még egy zsákmány-, vagy fosztogatáskártyát.

Hand Mirror: +4 épelméjűség, a „hangok a sötétből" csak D3 találatot okoz neked (D6 helyett).

Locket: +1 lélek, +1-et adhatsz az életerő / épelméjűség visszaszerző dobásodhoz, amikor a hősöd végre kifújhatja magát egy harc befejeztével.

Personal Journal: +1 lélek, +1 tudás, +50 TP-t kapsz minden kaland végén.

Pocket Watch: +1 kezdeményezés

Shackles: +1 erő, kalandonként egyszer semmissé tehetsz egy most felfedett felfedezésjelzőt (húzz helyette egy újat).

Weathered Poncho: +4 életerő, semlegesíti az időjárás-hatásokat.

Worn Eye Patch: +1 ravaszság, kalandonként egyszer visszanyerhetsz elszántságjelzőket, amíg el nem éred a maximumot.

FELSZERELÉSKÁRTYÁK (Gear)

Axe: Fordulónként egyszer +2 sérülést adhatsz egy közelharci találatodhoz.

Bandages: Kapsz 2 kötszerjelzőt. Dobd el ezt a kártyát.

Cigar: Kalandonként egyszer megakadályoz egyetlen forrásból származó minden sérülést.

Crisp Rose: Bármilyen tárgyra felszerelhető. Bármikor, amikor 6-ost dobsz a mozgáskor, visszanyersz 1 elszántságjelzőt. Csak előadó (Performer), vagy mutatványos (Showman).

Dusty Poncho: +1 életerő, +1 épelméjűség, figyelmen kívül hagyhatsz minden időjárás hatást.

Dynamite: Kapsz 2 dinamitjelzőt. Dobd el ezt a kártyát.

Flash Power: Kapsz 2 villanópor-jelzőt. (Dobj el 1 villanópor-jelzőt, és az összes ellenfél -2 kezdeményezést kap a forduló végéig.) Dobd el ezt a kártyát.

Healing Herbs: Kapsz egy gyógynövény-jelzőt. Dobd el ezt a kártyát.

Journal Pages: Dobd el egy visszaszerzett elszántságjelződet, és kapsz 50 TP-t.

Knuckle Dusters: Fordulónként egyszer elköltheted 1 elszántságjelzőt, hogy kapj +2 harcértéket.

Looking Glass: +1 ravaszság. Visszakapsz 1 elszántságjelzőt minden alkalommal, amikor passzolsz egy ravaszság-próbát (fordulónként maximum egyszer).

Matches: Dobd el ezt a kártyát, hogy figyelmen kívül hagyhass egy „hangok a sötétből" hatást.

Pick Axe: +1 harcérték. Bármikor, amikor találsz egy homálykövet, kapsz +1 extra homálykövet.

Rattlesnake Fangs: Bármilyen tárgyra felszerelhető. Kalandonként egyszer +3 sérülést adhatsz egy találatodhoz. Immúnis leszel a méregjelzőkre. Csak törvényes (Law), vagy törvényen kívüli (Outlaw).

Repeating Hold-Out Pistol: Szabad támadás (harconként egyszer). Csak előadó (Performer).

Rune of Darkness: El kell használnod 1 homálykövet, hogy felszerelhesd bármelyik tárgyra. Bónusz: bármikor, amikor a homályjelző mozog a mélységsávon, gyógyulsz 1 életerőt.

Rune of Shadow: El kell használnod 1 homálykövet, hogy felszerelhesd bármelyik tárgyra. Bónusz: dobj el 1 elszántságjelzőt, hogy semlegesíts egy ellenséges forrásból származó minden sérülést.

Rune of the Traveler: El kell használnod 2 homálykövet, hogy felszerelhesd bármelyik tárgyra. Bónusz: kapsz +2 mozgást. Megkapod az utazó (Traveler) kulcsszót.

Rune of the Void: El kell használnod 2 homálykövet, hogy felszerelhesd bármelyik tárgyra. Bónusz: bármikor, amikor keresztüllépsz egy térkapun, kapsz +25 TP-t, és visszanyersz 1 elszántságjelzőt. (Térkapunként maximum egyszer.)

Silver Buckle: Bármikor, amikor legyőzöd egy ellenfeledet, visszanyerhetsz 1 életerőt, vagy 1 épelméjűséget. Csak törvényes (Law), vagy mutatványos (Showman).

Straight Razor: Fordulónként egyszer okozhatsz magadnak egy megrontó-találatot, hogy figyelmen kívül hagyhasd az ellenfeled védőértékét egy harci dobásodkor. Csak törvényen kívüli (Outlaw), vagy előadó (Performer).

Trusty Pistol: A hős ügyességével egyenlő számú lövést lehet vele leadni.

Trusty Axe: A közelharci találatod +1 sérülést okoz. Fordulónként egyszer újradobhatod a közelharci találati dobásodat.

Tonic: Kapsz 1 üdítő-jelzőt. Dobd el ezt a kártyát.

Whiskey Bottle: Kapsz 2 viszkijelzőt. Dobd el ezt a kártyát.

ZSÁKMÁNYKÁRTYÁK (Loot)

This Should Come In Handy: Húzz 1 felszereléskártyát (vagy varázstárgykártyát, ha épp egy idegen világban tartózkodsz).

What's This?! Húzz 1 varázstárgykártyát (vagy felszereléskártyát, ha épp egy idegen világban tartózkodsz).

FOSZTOGATÁSKÁRTYÁK (Scavenge)

Chilling Dread: *Amire az árnyak mélyén lelsz, csak megerősíti benned a hitet, hogy mindnyájatokra a pokol bugyra vár.* Húzz 1 növekvő rettegés kártyát, és tedd a már felhúzott rettegéskártyák sorába.

Emerging Darkness: *Minden alkalommal, amikor a homály mélyére tekintesz, a homály visszanéz rád.* Húzz 1 homálykártyát.

Hideous Discovery: *Az árnyékok közt kóborolva megpillantasz valamit, amitől a velő is megfagy a csontjaidban. Gyorsan visszatérsz a társaidhoz, de eszedbe sem jut mesélni nekik az imént látottakról.* Elszenvedsz 3 rémület-találatot. Veszítesz 2-2 épelméjűséget, minden ki nem védett rémület-találat után.

Nothing Here: *A terem semmilyen értéket nem tartalmaz.* Semmit nem találsz.

Small Finf: *Találsz egy kisebb, vérfoltos érmekupacot.*

Something Shiny: *Van itt valami!* Dobj egy D6-tal! 1-4: egy homálykő / 5: húzz 1 felszereléskártyát / 6: húzz 1 varázstárgykártyát

Useful Discovery: *Lassan kicibálod a holttest csonttá száradt keze alól az értékesnek tűnő dolgot.* Húzz 1 felszereléskártyát.

BANDITA FEJLESZTÉSKÁRTYÁI (Bandido)

Explosives Expert: Dobd el 2 elszántságjelződet, hogy kapj 1 dinamitjelzőt. Extra kezdő felszerelés: dinamit-táska (2 dinamitjelzővel).

Swindler: Bármikor, ha egy felszereléskártyát húzol, eldobhatod, és húzhatsz helyette egy újat. Ezt már meg kell tartanod. Kapsz +1 harcértéket.

Twin Guns: Úgy használhatsz 2 egykezes lőfegyvert a fordulóban, hogy nem kapsz büntetést a második kezedben lévő fegyverre. Extra kezdő felszerelés: pisztoly.

PÁRBAJHŐS FEJLESZTÉSKÁRTYÁI (Gunslinger)

Pistol Fanning: Körönként egyszer eldobhatsz egy elszántságjelzőt, hogy megduplázd egy egykezes lőfegyvered lövéseinek a számát. Ezt a képességedet csak akkor tudod használni, ha van egy szabad kezed.

Quickdrow: Bármikor, mikor egy újabb csoport szörny kerül a játéktáblára, azonnal végrehajthatsz egy szabad támadást, a normál fordulón kívül. Ezt a képességedet csak akkor tudod használni, ha van egy szabad kezed.

Reload: Dobd el 2 elszántságjelződet, hogy újratölthesd a hatlövetű lapkádat.

BÁRHÖLGY FEJLESZTÉSKÁRTYÁI (Salon Girl)

Acrobatic Dodge: Keresztül tudsz mozogni más figurákon a mozgásod során. Fordulónként egyszer újradobhatod egy elrontott védekező dobásodat.

Dirty Fightin': Minden támadásod +1 sérülést okoz.

Knockout Punch: Dobj el 1 elszántságjelzőt, hogy a sebzésedre kidobott egyik kockád duplának számítson (találatonként maximum egyszer).

BÉKEBÍRÓ FEJLESZTÉSKÁRTYÁI (U. S. Marshal)

Cleaning up the West: Bármikor, ha megölöd egy ellenségedet gyógyulhatsz 1 életerőt és 1 épelméjűséget, valamint kaphatsz 10 TP-t.

Hardened Resolve: Dobj el 1 elszántságjelzőt, hogy te, vagy a veled egy térképlapkán tartózkodó bármelyik hős 3 életerőt, vagy 3 épelméjűséget gyógyuljon (a választásod szerint). 5-5 TP-t kapsz minden így begyógyított életerő, vagy épelméjűség után. +2 épelméjűséget kapsz.

Rolling Thunder: Bármikor, ha megölöd egy ellenségedet, visszanyersz egy elszántságjelzőt, ha egy D6-tal 4-6-ot dobsz.

BÁNYA VARÁZSTÁRGYKÁRTYÁK (Mine Artifact)

Amulet of Heinghal: Kalandonként egyszer egy támadásod extra D6 sérülést okoz.

Amulet of Kotak: Kalandonként egyszer semlegesítheted az egyik forrásból származó összes fizikai sérülést.

Book of the Occult: +1 tudás, kalandonként egyszer megvéd a Homálytól, amikor az a mélységsávon mozog.

Dark Stone: Dobd el, hogy minden lőfegyvereddel +1 sérülést okozz a kaland végéig. Egyszerre csak egy speciális lőszert használhatsz.

Gloves of Charding: +1 ügyesség, fordulónként egyszer újradobhatod az egyik menekülés-próbádat.

Healing Stone: Kalandonként egyszer egy hősön gyógyíthatsz vele 2D6 életerőt / épelméjűséget (tetszőleges kombinációban).

Otherworld Artifact: Húzz 1 varázstárgykártyát a Targa-plató varázstárgy-pakliból.

Orb of Ro'kal: Minden romlottságpontod után +1 sérülést okoznak a támadásaid. Bármikor, ha megölöd egy ellenségedet, kapsz 1 romlottságpontot.

Ring of Tar'Kul: +1 ravaszság, kalandonként egyszer visszakaphatsz egy elszántságjelzőt.

The Judge: D8-at használj a találatdobáshoz (minden 6-8 dobás kritikus találatot okoz).

Three-Eyed Skull: Kalandonként egyszer figyelmen kívül hagyhatod az egyik forrásból származó összes épelme-veszteséget.

Tome of Vontarro: Kalandonként egyszer semlegesítheted egy homálykártya hatását.

Void Pistol: A távolsági harci támadásaid sérülésdobásaihoz a veszélykockát használd (a normál D6 helyett).

Void Sword: +1 harcérték, a közelharci támadásaid sérülésdobásaihoz a veszélykockát használd (a normál D6 helyett).

TARGA-FENNSÍK VARÁZSTÁRGYKÁRTYÁK (Targa Plateau Artifact)

Accentuator Belt: 2 „üllő szimbólummal" nagyobb lesz a terhelhetőséged.

Authority of O'Tar: Amíg bármelyik idegen világban tartózkodsz, megkapod a törvényes (Law) kulcsszót, és minden támadásod +1 sérülést okoz.

Deflection Field: El kell használnod 1 homálykövet a védőpajzs aktiválásához, mely hatása az adott harc végéig tart. Kapsz +4 páncélt.

Frozen Isopod: +1 tudás, +1 maximális elszántságjelző. Minden kaland végén dobj egy D6-tal. Ha 1-est dobsz, a befagyott rák feléled, és rád támad! Dobd el ezt a lapot, és tegyél egy erő 5+ próbát. Ha sikertelen, dobj egyet a sérülés-táblázaton.

Plasma Arc: Minden sikeres találatod 2 találatnak számít a célpontod, és 1-1 találatnak minden szomszédos ellenség számára. Nem tudsz ezzel a fegyverrel kritikus sérülést okozni.

Teleportation Bracelet: Dobj el 1 elszántságjelzőt, hogy elteleportálhass 3D6 mezőt a normál mozgás szabályai szerint. Hagyj figyelmen kívül minden más figurát és menekülés próbát. Ha három egyformát dobsz, a szerkezet működésképtelenné válik (dobd el a kártyát), és kapsz 2D6 sérülést, melyet nem tudsz kivédeni, és nem mozoghatsz ebben a körben.

Turn Disintegrator: Dobj el 1 elszántságjelzőt, hogy lőhess vele. 3D6 sérülést okoz. Csak akkor használhatod, ha 4-es, vagy nagyobb az erőd.

Void Crystals: Dobd el (ha épp nem harc folyik), hogy kicserélhess a térképlapkádon egy még felfedezetlen ajtót egy térkapura.

HOMÁLYKÁRTYÁK (Darkness)

Demonic Forge: Minden démon szörny +1 harcértéket kap. Játékban marad.

Demonic Speed: Minden démon szörny +1 kezdeményezést és +2 mozgást kap. Játékban marad.

Encroaching Shadows: *Gyerünk, gyorsan lépjünk le!* A hősök -1-et kapnak a Homály-visszatartása dobásukhoz. Minden hős +2 mozgást kap. Játékban marad.

Flood of Bats: *Denevérek koromfekete felhője tör elő a barlangból, és teljesen beborítja a hősök csapatát, miközben tovább szállnak.* Minden hős kap 2 rémület-találatot, 10 TP-t, és dobnia kell egy sikeres erő 4+ próbát, különben elveszíti az egyik homálykövét.

„It's a Trap!": *Szörnyek ugranak elő a sötét homályból.* Rajtaütés! Húzz 1 fenyegetéskártyát.

Overwhelming Dread: *„Nagyon rossz érzésem van ezzel kapcsolatban."* Adj egy növekvő rettegés kártyát a többihez.

Power of the Void: Minden homály (Void) típusú szörny +1 harcértéket kap. Játékban marad.

Strenght of the Void: Minden homály (Void) típusú szörny +1 védőértéket kap. Játékban marad.

Suffocating Mist: *Zöld köd árasztja el a környéket, fojtogatóan rátelepedve a hősök csapatára!* Minden hős 3 találatot kap. Valamint egy véletlenszerűen választott hős húzzon egy térkép-kártyát. Minden hős, aki ezen az új térképlapkán fejezi be a mozgását, csak 2 találatot kap. Játékban marad.

Tentactle of the Void: *Erőteljes csápok törnek elő a talaj alól, megpróbálva foglyul ejteni a hősöket.* Rajtaütés! P csápok.

Terror from Beyond: *Valami elmondhatatlan gonosz erő les rátok az árnyékból, a kivilágított térkapu túloldaláról.* Rajtaütés! 1 éjrettenet (vagy D3 éjrettenet, ha 5-6 hős van).

Whispering Voices: *„Tudjuk, hoooogy iiiit vagy... gyereeeee közeleeeeb!"* Minden hős D6 rémület-találatot szenved el. Ezen kívül egy véletlenszerűen kiválasztott hősnek egy sikeres lélek 4+ próbát kell végeznie, különben dobnia kell egyet az őrület-táblázaton.

BÁNYA TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK (Mine - Encounters)

<u>Ancient Riddle</u>: *A továbbvezető utatokat valami láthatatlan, rejtélyes, sziklakemény erő blokkolja.* Egy általatok választott hősnek **RAVASZSÁG 6+** próbát kell tennie. Ha sikerül, a hős kap 30 TP-t, és a továbbvezető út immár szabaddá válik. Ha sikertelen, a hős D6 fizikai találatot kap, a láthatatlan, gonosz erő támadása következtében. Ezután egy másik hős is próbát tehet, ha akar. Az adott teremben minden továbbvezető út blokkolt marad, és minden fordulóban egyszer minden hős próbát tehet ellene (egymás után), amíg egyikük végre sikerrel nem jár.

<u>Broken Lift</u>: *Egy régi bányafelvonót látsz a terem távolabbi végében. Lehet, hogy meg tudjátok bütyköl*ni. Válasszatok: megpróbáljátok megjavítani a bányafelvonót. Ha így döntöttetek, akkor minden hős tegyen egy **RAVASZSÁG 6+** próbát. Minden hős 25-25 TP-t kap, minden 6-os dobása után. Ha legalább egy hősnek sikeres volt a próbája, akkor a bányafelvonót sikerül beindítani, és feljebb liftezve vele, egy elzárt teremben egy csomó jó cuccot találtok. Minden hős húzzon 1-1 zsákmány-kártyát. Ha egyetlen hősnek sem sikerült a próbája, akkor a javítással járó hangzavar idevonz valamit, amit nem kellett volna. **Támadás!** - Húzzatok egy fenyegetéskártyát. VAGY nem érdekel titeket a lift, és tovább álltok. Egy véletlenszerűen kiválasztott hős tegyen egy **SZERENCSE 5+** próbát. Ha nem sikerül, egy csáp tör elő a bányafelvonó aknájából. **Támadás! P csápok.**

<u>Child of Sorrow</u>: *A hőmérséklet hirtelen erősen lecsökken a teremben, és üres tekintetű gyermekek közelítenek felétek.* Egy véletlenszerűen kiválasztott hős tegyen egy **LÉLEK 6+** próbát. A hős 50-50 TP-t kap minden 6-os dobása után. Ha elrontja, 6 rémület-találatot kap, az elméjét szaggató rettenet miatt. <u>Azután...</u> a gyerekek eltűnnek. A kiválasztott hős dobjon egy D6-ot. 4+ esetén ez a hős, aki a próbát tette, húzhat 1 zsákmánykártyát. 1-3 dobás esetén ez egy csapda! **Rajtaütés!** - Húzz 1 fenyegetéskártyát, és a rajta lévő szörnyek rajtaütnek a hősökön.

<u>Explosives</u>: *A terem tele van ősrégi dinamitos- és lőporos-ládákkal, nagy részük már félig el van süllyedve a padló talajába! Néhány robbanószer begyűjtése nagy hasznotokra lehet, de nem árt óvatosan eljárni, mert eléggé instabilnak tűnnek.* Minden hős aki a mozgását ezen a térképlapkán fejezi be, kutathat használható dinamit után (harc közben ez egy támadásnak számít). A kutató hős tegyen egy fosztogatás dobást. Minden 5-ös, vagy 6-os dobás után talál 1-1 dinamitjelzőt. Minden 1-es dobás után <u>minden</u> figura az adott térképlapkán D6 fizikai sérülést szenved el, ami ellen nem lehet védekezni. Ez a kártya JÁTÉKBAN MARAD.

<u>Gateway to Another World:</u> *A csillogó portálból áramló táncoló fények halványan bevilágítják az egész termet.* Ez a terem egy extra kijáratot tartalmaz, ami egy térkapu. Ha már minden lehetséges kijáratnál van egy-egy ajtó, akkor egyet véletlenszerűen cseréljetek le térkapura. <u>Azután....</u> dobj D6-tal. Ha 1-3-at dobsz, akkor valami átjön a térkapun! **Támadás!** - Húzz 1 fenyegetéskártyát.

<u>„Look Out!"</u>: *Szörnyek tűnnek elő az árnyakból. Dühösnek tűnnek.* **Támadás!** - Húzz 1 fenyegetéskártyát.

Lucky Find: *A terem tele van törött apróságokkal és rozsdás eszközökkel. Talán át kellene kutatnotok az egészet, hátha rábukkantok valami értékesre.* Minden hős tegyen egy **SZERENCSE 6+** próbát. Minden olyan hős, akinek a próbája sikerül, húzzon 1 zsákmánykártyát. Ha egyik hősnek sem sikerül a próbája, elfogyott a szerencsétek! **Rajtaütés!** - Húzz 1 fenyegetéskártyát, és a rajta lévő szörnyek rajtaütnek a hősökön.

Mangled Remains: *Az összetört és meggörbült csontok szétszórt halmai alapján úgy tűnik, hogy egy ember halt meg itt nemrégiben. Nem túl szép látvány... de a szaga még rosszabb.* Ha van valaki, akit a küldetés részeként kerestek a hősök, akkor most rátaláltak. A keresett személy halott. Minden hős 25-25 TP-t kap. A csapatnak döntenie kell, hogy ezzel a tudással befejezik-e a küldetést és visszafordulnak (a küldetés sikeresnek számít), vagy folytatják tovább a kalandot, a jó öreg, még mindig divatos bosszú érdekében. Egyébként... Minden hős tegyen egy **Szellem 6+** próbát. Akinek sikeres, visszanyer 1 elszántságjelzőt. Akinek nem sikerült a próbája, D6 rémület-találatot szenved el.

Massacre: *Egy mészárlás helyszínére bukkantok! Összetört, szétszaggatott holttestek hevernek mindenfelé a padlón, és a falakra kenve.* Bármikor, amikor egy hős ezen a térképlapkán kezdi a fordulóját, 1 rémület-találatot szenved el. Ezen a térképlapkán háromszor is lehet fosztogatni. Ez a kártya JÁTÉKBAN MARAD.

Piles of Bones: *A terem közepén egy masszív pillért láttok, ami emberi koponyákból készült, és majdnem a mennyezetig ér! A látvány szinte jéggé dermeszti a csontjaitokat. Ki..., vagy mi tehetett ilyet?!* **Minden hős D6 rémület-találatot szenved el.** Azután... *Az egyik hős megcsúszik a csontszilánkokon, azzal fenyegetve, hogy egy egész koponya-lavinát indít el!* Egy véletlenszerűen kiválasztott hős tegyen egy **ÜGYESSÉG 5+** próbát. Ha sikerült, 25 TP-t kap, és húzhat 1 zsákmánykártyát, ahogy a csonthalomban valami értékes dologra lel. Ha nem sikerül a próbája, minden hős azonnal D6 fizikai találatot kap (a védőérték számít ellene), ahogy az összeomló koponyák halma szinte élve temeti el őket!

Prospector: *Egy ősöreg talajkutatóra bukkantok a bányában. Valami gyanúsan csillog nála.* Egy általatok választott hős tegyen egy **RAVASZSÁG 5+** próbát. Ha sikeres, a talajkutató a nála lévő kötszerekkel D3 sérülést begyógyít minden hősön. Ha sikertelen, a talajkutató őrülten felnevet, és egy véletlenszerű hősnek D6 fizikai sérülést okoz egy halálosnak szánt lövéssel. Ezután... Egy véletlenszerűen kiválasztott hős tegyen egy **SZERENCSE 5+** próbát. Ha sikeres, megoldja a helyzetet, és húzhat 1 zsákmánykártyát. Ha nem sikerül a próba, a talajkutató teste vérzápor kíséretében szétrobban, ahogy valami előtör belőle. **Támadás** - P csápok.

Ransacked Vault: *A teremben egymásra halmozott ládákból és törmelékből álló szétzúzott barikádra bukkantok. Nyilvánvaló, hogy gyilkos küzdelem folyt itt, és bárki volt is, aki a raktárát védelmezte, nem adta meg magát harc nélkül.* Minden hős tegyen egy **RAVASZSÁG 5+** próbát. Minden hős minden 5+ dobása után húzhat 1-1 zsákmánykártyát. Azután... Dobj egy D6-tal. Ha 1-est, vagy 2-est dobsz, aki a pusztítást okozta, még mindig a közelben tartózkodik! **Támadás!** - Húzz a csapat szintjénél egy szinttel magasabb fenyegetéskártyát.

Shafts of Light: *A terem mennyezetének repedésein keresztül az áldott kinti napfény sugarai törnek be. A lelketek megnyugszik kissé, hogy talán még nem vesztetek el teljesen!... még nem...* Minden hős tegyen egy **LÉLEK 5+** próbát. Minden hős minden 5+ dobása után visszanyer 1-1 elszántságjelzőt, vagy semmissé tehet egy homálykártyát (4-6 dobás esetén), vagy egy növekvőrettegés-kártyát (5-6 dobás esetén). Vagy... ha egyetlen hősnek sem sikerült a próbája, a félelem mindent elsöprő érzete járja át a termet. Húzz 1 növekvőrettegés-kártyát, és tedd a többi közé.

Steam Cloud: *A terem tele van sűrű, forró gőzzel, mely a falakon és a padlón futó, rozsdától kilyukadt csövekből áramlik. Nagyon nehéz még másfél méterre is ellátni, így nem tudni ki... vagy mi rejtőzik a gőz mélyén.* Bármelyik figurának, aki a térképlapkán tartózkodik (vagy ha a térképlapkáról céloz meg egy másik figurát) a távolsági támadása csak 6+ esetén okoz találatot, és a távolsági támadások nem okozhatnak kritikus találatot. Ezen kívül dobj egy D6-tal. ha 1-est, vagy 2-est dobtál, valami megmozdul a gőzzel teli terem mélyén! **Támadás!** - Húzz 1 fenyegetéskártyát. Ez a kártya JÁTÉKBAN MARAD.

Summoning Circle: *Egy rúnákkal ékes idézőkört festettek a terem padlójára, és körberakták égő gyertyákkal! Valami nagyon sötét dologra bukkantatok! Csak remélitek, hogy még nem sikerült végrehajtaniuk azt, amiért elkészítették...* Válasszatok: megtöritek az idézőkört. Egy általatok választott játékos tegyen egy **TUDÁS 6+** próbát. Ha sikeres, 50 TP-t kap. Ha sikertelen... ez elég nagy hiba volt tőle. **Támadás!** - Húzz a csapat szintjénél egy szinttel magasabb fenyegetéskártyát. VAGY nem érdekel titeket az idézőkör, és tovább álltok. Minden játékos tegyen egy **SZERENCSE 4+** próbát. Ha bármelyik hős elrontja, léptessétek előre a mélységsávon a homályjelzőt 2 mezővel.

Tracks in the Dust: *Lábnyomok csapását fedezitek fel, ami a fal egy beomlott részéhez vezet... és egészen frissnek tűnnek. Talán lehet ott valami!* Válasszatok egy teremből kivezető kijáratot, és cseréljétek le egy végzáró elemre. Ha ez nem lehetséges, dobjátok el ezt a találkozáskártyát, és húzzatok helyette egy újat. Minden hős tegyen egy **ERŐ 5+** próbát. Minden hős a mozgása helyett egy próbát tehet fordulónként. Minden hős minden 5+ dobása után 20-20 TP-t kap, és 1-1 sérülésjelzőt tehet a végelzáró lapkára. Ha a végelzáró lapkán már 6, vagy több sérülésjelző van, az akadály leomlik, és ki kell cserélnetek a végelzáró lapkát egy tovább vezető ajtóra. A következő felfedezésjelző automatikusan tartalmazni fog egy nyomszimbólumot is (már ha használjátok azt a kalandban).

Traitor's Blood: *Már késő! Valaki, aki ismerte a küldetésetek célját, elárult titeket a Homálynak! Fussatok... FUUUUUTÁS!!!* Minden hős tegyen egy **LÉLEK 6+** próbát. Minden hős minden 6+ dobása után 40-40 TP-t kap az igazság felfedezéséért. Minden egyes hős után, akinek sikertelen volt a próbája, azonnal húzzatok 1-1 homálykártyát. Azután... Ha egyetlen hősnek sem sikerült a próbája: **Rajtaütés!** - Húzz 1 fenyegetéskártyát.

Void Lair: *A terem padlóját és falait beborító vastag, ragacsos pókháló lágy tojáskamrává alakította át a teret, és csak szűk folyosókat hagy szabadon.* Minden hősnek, aki ezen a térképlapkán tartózkodik, eggyel magasabb célszámot kell megdobnia a sikeres találatokhoz (például 4+ harcérték esetén 5+). Ezen kívül dobj egy D6-tal: **1-2 méreg-robbanás:** egy véletlenszerűen kiválasztott hős tegyen egy **ÜGYESSÉG 5+** próbát. Ha nem sikerül, ragacsos méreg teríti őt be, amint felrobban a közelében pár tojás. D6 fizikai sérülést és D6 épelme-sérülést szenved el, ami ellen nem védekezhet. **3-6 „a leselkedők":** homálypókok törnek rátok! **Rajtaütés!** PP homálypók. **5-6 nyugvó tojások:** semmi nem történik. Ez a kártya JÁTÉKBAN MARAD.

Which Way?!? *A bánya két irányba ágazik el. Az egyik irányból sikolyok és üvöltések hallatszanak... míg a másik irányba pislákoló fényeket láttok, és a szenvedés bűze érződik a levegőben.* Ennek a térképlapkának pontosan 2 kijárata van. Válasszatok 2 ajtóhelyet véletlenszerűen (az egyik lesz **balra**, a másik pedig **jobbra**), és hagyjátok figyelmen kívül a felfedezéslapkán lévő többi ajtó- és térkapu szimbólumot. Ha a **bal** oldali irányt fedezitek fel, egy szinttel magasabb fenyegetéskártyát kell húznotok a következő alkalommal. Ha a **jobb** oldali irányt fedezitek fel, adj 3 növekvő-rettegéskártyát a többihez, és úgy kell tekinteni, hogy az itt felcsapott felfedezésjelzőn van egy térkapu szimbólum is, a többi ajtó szimbólum mellett.

TARGA-FENNSÍK TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK (Targa Plateau - Encounters)

Ancient Controls: *Egy poros és hóval fedett irányítópanel emelkedik ki a padlóból, rajta néhány gombbal. Nem tudjátok, mi lehet a funkciója.* Válasszatok: megpróbáljátok használni a panelt. Ha így döntötök, egy általatok választott hős tegyen egy **RAVASZSÁG 6+** próbát. A hős lesöpri a port és a havat a gombokról, majd megnyomja az egyiket. Ha a próba sikeres, a hős kap 60 TP-t, majd dobhat egy D6-tal: **1-2 ébresztés** - rossz gombot sikerült megnyomnia. **Támadás!** - 2 Targa pilon. **3-5 energia be** - több fény gyullad ki. A következő alkalommal, amikor felfedtek egy felfedezésjelzőt, eldobhatjátok azt, és felcsaphattok helyette egy másikat. **6 tech-tároló** - egy panel nyílik meg, mögötte egy fali tároló. Minden hős húzzon egy (Targa) varázstárgyat. VAGY nem érdekel titeket a panel, és tovább álltok. Mivel békén hagytátok, semmi említésre érdemes nem történik.

Ancient Pylon: *A kőből faragott pillér egyre hangosabban kezd el zúgni, ahogy közelebb értek hozzá. Ez vajon normális dolog?* Egy általatok választott hős tegyen egy **TUDÁS 5+** vagy **ÜGYESSÉG 6+** próbát. Ha sikeres, akkor sikerül rájönnie az idegen védelmi rendszer működésére, vagy egyszerűen csak sikerül elugrania a kicsapó lézersugár elől, majd kikapcsolnia azt. Ez a hős 50 TP-t kap, és neki hála, immár biztonságban folytathatjátok az utatokat. Ha sikertelen, ez a hős D6 találatot kap, amelyek mindegyike 3-3 sérülést okoz! Ez után egy újabb hős tehet próbát. Az összes továbbvezető út blokkolva lesz addig, amíg valamelyik hős sikeres próbát nem tesz. Minden hős fordulónként egyszer próbálkozhat.

Ancient Writing: *A kőfalon furcsa jelek sorát veszitek észre... talán valamilyen idegen írás lehet?* Egy általatok választott hős tegyen egy **TUDÁS 6+** próbát. Ha sikeres, sikerül megnyitnia egy falba süllyesztett tárolót, így kap 25 TP-t, és minden hős húzhat egy-egy zsákmánykártyát. Ha sikertelen, a szimbólumok tapogatása riadót vált ki, mire pár közelben lévő pillér energiával kezd feltöltődni. **Támadás!** 1-3 hős esetén 1 Targa pilon, 5-6 hős esetén 2 Targa pilon.

Avalanche: *A jég pont felettetek reped meg, omlik össze, egy jégből és hóból álló lavinát zúdítva a nyakatokba!* Minden hős tegyen egy **ÜGYESSÉG 5+** próbát. Ha valaki elrontja, az 2D6 találatot szenved el, és dobnia kell még egy D6-tal. Ha ezen dobása 1-es, vagy 2-es, ráadásul el kell dobnia egy tárgyát, felszerelésjelzőjét, vagy homálykövét, melyet elsodor magával a lavina.

Cracked Ice: *Ahogy lépkedtek, a jég felnyög, és repedezni kezd alattatok!* Ez a terület instabil! Bármikor, amint egy hős ezen a térképlapkán akar mozogni, vagy 2 extra mozgáspontot kell elköltenie egyetlen mezőnyi mozgáshoz, vagy dobnia kell minden lépése után egy-egy D6-tal. Ha ez a dobás 1-es, vagy 2-es, a hős mozgása azonnal véget ér, mert a jég beszakad alatta! A hős D6 sérülést szenved el a fagyos víz, és a jégszilánkok miatt, miközben megpróbál a biztonságosabb részre kimászni. Mindez nincs hatással a szörnyek mozgására. Ez a kártya JÁTÉKBAN MARAD.

Crumbling Ruins: *Az idegen város masszív szobrai és tornyainak nagy része összedőlt az eltelt évszázadok alatt. Ez a pont pedig pont úgy néz ki, mint ami épp most akarna összeomlani!* Minden hős tegyen egy **ÜGYESSÉG 4+** próbát. Minden hős után, aki elrontotta a próbáját, az összes hős D6 találatot kap a fentről lezuhanó törmelék miatt. Minden 6-os után, amit a hősök a próba során dobnak, begyűjthetnek egy-egy homálykövet, a széthulló építmény apró darabkáját.

Cryo Tubes: *A csarnok távolabbi falánál gigantikus üvegcsöveket láttok, melyek valamilyen idegen gépezet részeit képezhetik. Kísérteties kék fénnyel ragyogó belsejükben olykor mintha árnyalakok mozognának.* Minden hős megpróbálhat kinyitni egy hűtőcsövet az alábbiak szerint: a hős tegyen egy **TUDÁS 5+**, vagy **RAVASZSÁG 6+** próbát. Amennyiben sikerül, kap 50 TP-t, majd dobjon egy D6-tal: **1 Rajtaütés!** - Húzzon 1 alacsony szintű fenyegetéskártyát, ami az aktivált csapdából előugró

szörnyeket jelképezi. A szörnyek első célpontja ez a hős lesz. **2-4 halott humanoid** - az emberszerű teremtmény úgy tűnik, már évszázadok óta halott. **5-6 szörnyűséges kísérlet** - érdekes italmintákat talál a csőben (vegyen el 3 üdítőjelzőt).

Dark Stone Experiments: *A teremben egy aprócska laboratóriumra leltek, amiben szemmel láthatóan a homálykő finomításával kísérletezgettek! Egy hatalmas, homálykő gömb lebeg a szoba közepén, vastag láncokkal a padlóhoz rögzítve, miközben a fal mentén különböző idegen eszközöket és gépezeteket láttok.* Minden hős, aki ezen a térképlapkán fejezi be a mozgását, 1 megrontó találatot szenved el a Homály energiái miatt. Ezen a térképlapkán ötször lehet fosztogatni. Minden fosztogatáskártya egy extra homálykövet is ad. Ez a kártya JÁTÉKBAN MARAD.

Heart of the City: *Egy hatalmas, narancsszínben fénylő gömb lebeg a padló felett. Ahogy közeledtek felé, szinte hallani a benne felhalmozott energia miatt a körülötte lévő levegő sercegését.* Minden hős, aki a mozgását ezen a térképlapkán fejezi be, 2 találatot kap a megnövekedett energiafeszültség miatt. Ez a kártya JÁTÉKBAN MARAD.

Ice Scarab: *A padló repedéseiből több száz jégszkarabeusz kerül elő és támad rátok!* Minden hős azonnal 2D6 mínusz az erő tulajdonsága fizikai sérülést szenved el a rémisztő rovarok raja miatt, ami ellen a védőérték nem használható. Ezután minden hős kap D6×10 TP-t.

„Look Out!": *Szörnyek tűnnek elő az árnyakból. Dühösnek tűnnek.* **Támadás!** - Húzz 1 idegen világbeli fenyegetéskártyát, hogy megtudd, milyen őslakos szörnyek támadnak rátok.

Moving Shadows: *Egy mélykék árnyék mintha teljesen függetlenül mozogna a fényforrástól. Úgy véled, csak a szemed káprázik, egészen addig....* Egy véletlenszerűen választott hős tegyen egy **LÉLEK 5+** próbát. Ha sikeres, kap 20 TP-t, az árnyék eltűnik, és felfed valamilyen értékeset. Húzzon egy zsákmánykártyát. Ha a próba sikertelen, hirtelen sikítást hall az árnyak mélyéről! Kap 3 fizikai- és 3 épelme-találatot, melyek mindegyike 2-2 sérülést okoz, ahogy karmok vágódnak ki a sötétből a fényre!

Steep Ledge: *Az egyik fal helyett ebben a csarnokban egy hihetetlenül meredek, jeges szakadék tátong. A tetején vezető ösvény nagyon szűknek tűnik a számotokra, főleg a fületekbe süvítő szél és a arcotokba zúduló hózápor miatt. Olyan, minta az elemek is azt szeretnék, hogy lezuhanjatok a tátongó mélységbe.* Bármelyik hősnek, aki ezen a térképlapkán fejezi be a mozgását, végre kell hajtania az alábbiakat: minden érintett hős tegyen egy **ERŐ +4** próbát. Aki elrontja, annak el kell dobnia az oldaltáskájából egy felszerelésjelzőt, mivel megbotlott, és ez a valami legurult a jeges mélységbe. Minden hős, aki 1-est dob a próbájára, ráadásul még 2 épelme-sérülést is elszenved, amit nem védhet ki az akaraterejével, ahogy megszédül a rettentő, halálos mélységbe tekintve. Ez a kártya JÁTÉKBAN MARAD.

Still Running: *A fal ezen szakaszán vörös fények pulzálnak, és valami lüktető, hipnotikus hang visszhangzik az egész csarnokban. Bármi legyen is ez az idegen gépezet, még mindig működik, dacolva az eltelt eonokkal.* Ezen térképlapka összes kijárata ajtónak számít, függetlenül attól, hogy ténylegesen hány ajtószimbólum szerepel a felfedett felfedezésjelzőn. Majd... minden hős tegyen egy **ÜGYESSÉG 4+** próbát. Ha bármelyik hős elrontja a próbát, a falakból áradó zaj hirtelen megváltozik, frekvenciát vált! Valami nem stimmel... Olyan, mintha tudná, hogy itt vagytok! **Támadás!** - Húzzatok egy fenyegetéskártyát.

Trail Gone Cold: *Az ösvény itt eltűnik, és minden nyom, amit eddig követtetek, elvész a háborítatlan hótakaróban.* Erről a térképlapkáról legalább 2 kijártnak kell továbbvezetnie. Egy véletlenszerűen kiválasztott hős tegyen egy **SZERENCSE 5+** próbát. Ha sikeres, észrevesz valamit, ami fontos a küldetésetek szempontjából! Kap 30 TP-t, és a következőként felfedett felfedezésjelzőt úgy kell tekinteni, mintha lenne rajta egy nyomszimbólum. Ha sikertelen a próbája, dobnia kell egy D6-ot minden eddig felfedett nyomszimbólumnak. Ha 1-est, vagy 2-est dob, az adott nyomszimbólumot el kell dobni.

TARGA FENYEGETÉSKÁRTYÁK (Otherworld Threat - Targa Plateau)

Ancient Spider: *Az őspók a homálypók egyik fejlettebb változata, az alábbi eltérésekkel:* **Éhes** - a közelharcban már 3+ -ra talál. **Homály-harapás** - ha az őspók a találatra 5-öst, vagy 6-ost dob, dupla sérülést okoz.

Snow Terrors: *A hórettenet az éjrettenet egyik fejlettebb változata, az alábbi eltérésekkel:* **Vastag irha** - a védőértéke 4-es. **Természetes élőhely** - a kezdeményezése 4-es.

Targa Pylons: *Ősi, idegen, kőből készült pilon, amelyet a homálykő energiája működtet.*

NÖVEKVŐRETTEGÉS-KÁRTYÁK (Growing Dread)

A Fool's Errand: *Amikor a felismerés kikristályosodik az elmédben, már biztosan tudod: nem kellett volna idejönnöd...* A kaland hátralevő részén minden szörny +1 sérülést okoz minden találatával.

Cosmic Insignificance: *A tátongó üresség láttán elönt a tudat, hogy az egész emberiség csupán csak a kozmikus szeszélyek és ősi istenek játékszere!* Minden hős D6 rémület találatot kap. Minden épelme-veszteség, melyet ezen találatok okoznak, végleges.

Dread: *Megborzadva gondolsz bele, hogy vajon mi lehet előtted.* Mozgassátok a mélységsávon 1 lépéssel előre a homályjelzőt a bánya bejárata felé.

Powerful Dread: *Az összes akaraterődre szükség van, hogy ne fordítsd el a fejed, és ne menekülj el a látvány elől.* Minden hősnek egy sima akaraterő mentődobást kell végeznie. Minden elrontott mentő után mozgassátok a mélységsávon 2 lépéssel előre a homályjelzőt a bánya bejárata felé.

Stench Beyond Reason: *A levegő megsűrűsödik a szádban, az orrlyukad szinte ég, amikor lélegzetet veszel! A rothadó holttestek és a fájdalom bűze túlterheli az érzékeid!* Minden hős 2 rémület találatot szenved el. Minden elrontott akaraterő mentődobás D6 fizikai sérülést okoz, amely ellen nem számít a védőérték (mivel kontrollálhatatlanul hányni kezdenek).

Void Surge: *A nálad lévő homálykő fényesen felizzik, miközben hátborzongató lánggal égni kezd.* Minden hős azonnal 1-1 megrontó találatot kap minden nála lévő homálykő után (beleértve a homálykő tárgyakat is).

HŐSKÁRTYÁK TULAJDONSÁGAI

Bandita (Bandido / Bandida): **Vad kártya** - visszakapsz egy elszántságjelzőt, ha a mozgásodra 1-est, vagy 2-est dobsz.

Bárhölgy / zongorista (Saloon Girl / Piano Player): **Megnyugtató jelenlét** - a hősöd köre végén 1 életerőt, vagy 1 épelméjűséget gyógyíthatsz minden szomszédos mezőn álló hősön (5-5 TP-t kapsz minden begyógyított életerő / épelméjűség pont után). **Pehelysúlyú** - csak akkor használhatsz lőfegyvert (Gun), ha annak kulcsszavai között szerepel, hogy „könnyű" (Light). **Gyors** - +1 mozgás.

Békebíró (U.S. Marshal): **Dupla-lövés (sörétes puska)** - fordulónként egyszer, ha megöltél legalább egy szörnyet sörétes puskával, kapsz +1 lövést a sörétes puskádhoz.

Pisztolyhős (Gunslunger): **Gyors és halálos** - használd a hatlövetű lapkát. Minden kaland kezdetén töltsd meg teljesen „halálos szem" lövedék jelzőkkel.

SZÖRNYKÁRTYÁK TULAJDONSÁGAI

Csápok (Tentacles):

Zúzás - ha 6-ost dob találatra, akkor figyelmen kívül hagyhatja a hős védőértékét.
1.) **Lekötözés** - bármelyik hős, aki sérülést szenved el a csápoktól, nem mozoghat a következő aktivációja során.
2.) **Kitörés** - a csápok át tudnak mozogni bármelyik figurán keresztül., és fordulónként új célpontot választhatnak.
3.) **Vonaglás** - +2 védőérték.
4.) **Tapadós szívókorongok** - a csápok közelharci találatai +2 sérülést okoznak.
5.) **Korbácstámadás** - +1 harcérték.
6.) **Gyors** - +2 kezdeményezés.

Brutális Csápok (Brutal Tentacles):

Zúzás - ha 6-ost dob találatra, akkor figyelmen kívül hagyhatja a hős védőértékét.
1.) **Lekötözés** - bármelyik hős, aki sérülést szenved el a csápoktól, nem mozoghat a következő aktivációja során.
2.) **Kitörés** - a csápok át tudnak mozogni bármelyik figurán keresztül., és fordulónként új célpontot választhatnak.
3.) **Korbácstámadás** - +1 harcérték.
4.) **Homályvízió** - bármelyik hős, aki sérülést szenved el a csápoktól, D6 rémület találatot is elszenved.
5.) **Vonszolás** - bármelyik hőst, aki sérülést szenved el a csápoktól, egy véletlenszerűen kiválasztott, a csápokkal szomszédos mezőre kell mozgatni
6.) **Homályhidra** - bármikor, ha egy csápot legyőztök, dobjatok D8-cal. Ha 1-est, vagy 2-est dobtok, akkor a csáp visszatér azon a mezőn, ahol legyőzetett, és egy másik csáp is megjelenik az egyik véletlenszerűen kiválasztott, szomszédos mezőn.

Góliát (Goliath):

Kimondhatatlan rettegés (3) - minden hős, aki az aktivációját a góliáttal azonos, vagy szomszédos térképlapkán kezdi, automatikusan 3 rémület találatot szenved el.
*** Csapkodó csápok (3)** - 3-3 közelharci támadást hajt végre minden 3 mezőn belül álló hősre.
Szívós - immúnis a kritikus találatokra.
1.) **Zúzó csapás** - a góliát közelharci támadása +1 sérülést okoz.
2.) **Az elveszett lelkek sikolya** - a „kimondhatatlan rettegés" képessége 5-ös lesz.
3.) **Szívós bőr** - +1 védőérték.
4.) **Lekötözés** - bármelyik hős, aki sérülést szenved el a csápoktól, nem mozoghat a következő aktivációja során.
5.) **Regeneráció (2)** - minden köre kezdetén gyógyul 2 életerőt.
6.) **Extra karok** - a góliát 4-4 közelharci támadást hajthat végre a hatótávolságán belül lévő minden hős ellen.

Brutális góliát (Brutal Goliath):

Kimondhatatlan rettegés (3) - minden hős, aki az aktivációját a góliáttal azonos, vagy szomszédos térképlapkán kezdi, automatikusan 3 rémület találatot szenved el.
*** Csapkodó csápok (4)** - 4-4 közelharci támadást hajt végre minden 3 mezőn belül álló hősre.
Szívós - immúnis a kritikus találatokra.
1.) **Lekötözés** - bármelyik hős, aki sérülést szenved el a csápoktól, nem mozoghat a következő aktivációja során.
2.) **Az elveszett lelkek sikolya** - a „kimondhatatlan rettegés" képessége 5-ös lesz.
3.) **Regeneráció (2)** - minden köre kezdetén gyógyul 2 életerőt.

4.) **Romlott befolyás** - minden forduló kezdetén, a góliáttal azonos térképlapkán tartózkodó minden hős 2-2 megrontó találatot szenved el.
5.) **Ősi** - +1 életerő.
6.) **Démoni őrjöngés** - attól kezdve, hogy a góliát életereje a felére, vagy az alá csökken, a közelharci támadásai +2 sérülést okoznak.

Fojtó (Stranglers):
Kelepce - ha 6-ost dob találatra, az 3 találatnak számít.
1.) **Homálykő-vadász** - +2 harcértéket kap, ha egy olyan hőst támad, akinél van legalább egy homálykő.
2.) **Csattogó állkapocs** - minden hősnek, aki az aktivációját a fojtóval azonos térképlapkán kezdi, egy sikeres ügyesség 5+ próbát kell tennie, különben D6 találatot szenved el.
3.) **Tülekedő** - +1 kezdeményezés.
4.) **Korbács-karok** - +2 harcérték.
5.) **Regeneráció (2)** - minden köre kezdetén gyógyul 2 életerőt.
6.) **Vonagló forma** - +3 életerő.

Brutális fojtó (Brutal Stranglers):
Kelepce - ha 6-ost dob találatra, az 3 találatnak számít.
1.) **Homálykő-vadász** - +2 harcértéket kap, ha egy olyan hőst támad, akinél van legalább egy homálykő.
2.) **Csattogó állkapocs** - minden hősnek, aki az aktivációját a fojtóval azonos térképlapkán kezdi, egy sikeres ügyesség 5+ próbát kell tennie, különben D6 találatot szenved el.
3.) **Regeneráció (2)** - minden köre kezdetén gyógyul 2 életerőt.
4.) **Gonosz támadás** - a fojtó minden közelharci találata 3-3 sérülést okoz.
5.) **Homályméreg** - „void" kulcsszó, és minden hős, aki egy vagy több találatot szenved el a fojtótól, -1 találatot tud csak okozni a következő aktivációja során.
6.) **Árnymozgás** - a fojtó ettől kezdve szívós lesz (immúnis a kritikus találatokra).

Homálypók (Void Spider):
1.) **Vetődés odafentről** - a homálypók rajtaütésben támad.
2.) **Homályméreg** - minden hős, aki egy vagy több találatot szenved el a fojtótól, -1 találatot tud csak okozni a következő aktivációja során (a 6-os továbbra is kritikus találatnak számít).
3.) **Vastag irha** - +2 életerő.
4.) **Edzett héj - +2 védőérték.**
5.) **Gonosz harapás** - a közelharci támadóértéke 3+ lesz.
6.) **Halálos méreg** - a homálypók közelharci támadásai +2 sérülést okoznak.

Brutális homálypók (Void Spider):
Homályméreg - minden hős, aki egy vagy több találatot szenved el a fojtótól, -1 találatot tud csak okozni a következő aktivációja során.
1.) **Vetődés odafentről** - a homálypók rajtaütésben támad.
2.) **Vastag irha** - +2 életerő.
3.) **Gonosz harapás** - a közelharci támadóértéke 3+ lesz.
4.) **Savas irha** - bármelyik hős, aki egy homálypókkal szomszédos mezőn áll, mikor azt legyőzik, D3 sérülést szenved el, ami ellen a védőérték használható.
5.) **Gyors támadások** - +2 harcérték.
6.) **Kettéharapó** - ha a homálypók 6-ost dob találatra, az ellen a hős védőértéke nem használható.

Éjrettenet (Night Terrors):
Rettegés (2) - minden hős, aki az aktivációját az éjrettenettel azonos térképlapkán kezdi, automatikusan 2 rémület találatot szenved el.
1.) **Átható figyelem** - a menekülésproba csak 6+ esetén sikeres.
2.) **Dühöngő rémálom** - a „rettegés (2)" képességét le kell cserélni a „kimondhatatlan rettegés (2)" képességre: minden hős, aki az aktivációját az éjrettenettel azonos, vagy szomszédos térképlapkán kezdi, automatikusan 2 rémület találatot szenved el.
3.) **Megtermett** - +6 életerő.
4.) **Lélekivás** - minden éjrettenet okozta fizikai- és rémület-találat +2 sérülést okoz.
5.) **Regeneráció (2)** - minden köre kezdetén gyógyul 2 életerőt.
6.) **Vadász** - a közelharci támadóértéke 4+ lesz.

Brutális éjrettenet (Brutal Night Terrors):
Rettegés (2) - minden hős, aki az aktivációját az éjrettenettel azonos térképlapkán kezdi, automatikusan 2 rémület találatot szenved el.
Lélekivás - minden éjrettenet okozta fizikai- és rémület-találat +2 sérülést okoz.
Karmok - az éjrettenet minden közelharci találata 2-2 találatnak számít.
1.) **Vadász** - a közelharci támadóértéke 4+ lesz.
2.) **Dühöngő rémálom** - a „rettegés (2)" képességét le kell cserélni a „kimondhatatlan rettegés (2)" képességre: minden hős, aki az aktivációját az éjrettenettel azonos, vagy szomszédos térképlapkán kezdi, automatikusan 2 rémület találatot szenved el.
3.) **Regeneráció (2)** - minden köre kezdetén gyógyul 2 életerőt.
4.) **Hatalmas** - +1 védőérték.
5.) **Lökés** - minden sérülés, amit az éjrettenet okoz, véletlenszerű irányba 2-2 mezővel elmozgatja a hőst (használjátok a dinamit szóródás táblázatot).
6.) **Vadász** - a kezdeményezése 5 lesz.

Targa pilon (Targa Pylon):
Immobilis - a Targa pilon nem tud mozogni.
Kőből készült - egy kritikus találat csak 2-vel csökkenti a Targa pilon védőértékét (ahelyett, hogy figyelmen kívül hagyná azt).
Perzselő lézer - távolsági támadás / lőtávolság: 12 / 1 lövés / 2 sérülés okozása. Minden sikeres távolsági találata D6 találatot okoz.
1.) **Díszes mestermunka** - +2 életerő.
2.) **Homálykő robbanás** - ha megsemmisül, minden hős, aki 2 mező távolságban van tőle (vagy közelebb), D6 megrontó találatot szenved el.
3.) **Önjavítás (1)** - minden köre kezdetén gyógyul 1 életerőt.
4.) **Kék lézer** - a Targa pilon lövése 3-3 sérülést okoz.
5.) **Riadó** - *Egy riasztó-rendszer indul be automatikusan, ha a Targa pilont támadás éri.* Húzzatok egy fenyegetéskártyát, és a rajta szereplő szörnyek rajtatok ütnek.
6.) **Multi-lézer** - 2 különböző távolsági támadást tud minden fordulóban végrehajtani, akár különböző célpontok ellen is.

Brutális Targa pilon (Brutal Targa Pylon):
Immobilis - a Targa pilon nem tud mozogni.
Kőből készült - egy kritikus találat csak 2-vel csökkenti a Targa pilon védőértékét (ahelyett, hogy figyelmen kívül hagyná azt).
Perzselő lézer - távolsági támadás / lőtávolság: 16 / 1 lövés / 3 sérülés okozása. Minden sikeres távolsági találata D6 találatot okoz.
1.) **Célzómátrix** - a távolsági harcértéke 2+-ra változik.
2.) **Homálykő robbanás** - ha megsemmisül, minden hős, aki 2 mező távolságban van tőle (vagy közelebb), D6 megrontó találatot szenved el.
3.) **Önjavítás (1)** - minden köre kezdetén gyógyul 1 életerőt.
4.) **Védőmező** - minden hős, aki a mozgását a Targa pilonnal szomszédos mezőn fejezi be, automatikusan 2 megrontó találatot szenved el.
5.) **Riadó** - *Egy riasztó-rendszer indul be automatikusan, ha a Targa pilont támadás éri.* Húzzatok egy fenyegetéskártyát, és a rajta szereplő szörnyek rajtatok ütnek.
6.) **Multi-lézer** - 2 különböző távolsági támadást tud minden fordulóban végrehajtani, akár különböző célpontok ellen is.

END