

Kártya- és laplista

Jelölések: (A) alapjáték, (P) promóció, (UF) Láthatatlanak erői, (GoA) Arkham kapui, Ómenek a jégben (OoI). *Az alapjáték és a Láthatatlanak erői kártya- és laplistája teljes, az Arkham kapu majdnem teljes, az Ómenek a jégben kiegészítő kártya- és laplistája rendkívül hiányos.*

Mérhetetlen Vének

Abhoth (UF)

Utálatosságok: Az előkészületek során a szörnyjelzők közül *Abhoth gyermekeit* képpel lefelé Abhoth lapja mellé kell készíteni.

Éjfélikor: Felbukkan *Abhoth egy gyermeke!* Ha már mindhárom *Abnoth gyermeke* játékban volt, a játék véget ér, a nyomozók veszítettek.

A végső csata: Amikor Abhoth támad, minden nyomozó vagy eldob 3 kalandtrófeát, szörnytrófeát és/vagy tárgyat (tetszőleges kombinációban), vagy elpusztul.

Atlach-Nacha, Aki Hálót Szó a Világok Között (GoA)

Éjfélikor: Ha van legalább 3 nyitott kapu, fel kell rakni 1 végzetjelzőt a végzetsávrá.

Mindig, amikor megnyílik egy kapu, megjelenik egy szörny.

A végső csata: Amikor Atlach-Nacha felébred, minden nyomozó annyi épelméjűséget veszít, ahány nyitott kapu van. Ezután az összes nyitott kapu Atlach-Nacha lapjára kerül.

A végső csata: Amikor Atlach-Nacha támad, rá kell rakni a lapjára egy kaput (ha ez lehetséges), és utána minden nyomozó elveszít 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget minden, a lapján lévő kapu után.

Azathoth (A)

Teljes pusztítás: Ha Azathoth felébred, a játéknak azonnal vége, a nyomozók veszítettek.

A végső csata: Eljött a végi! Azathoth elpusztítja a világot.

Chtulhu (A)

Az örület álmai: Minden nyomozó épelméjűség- és életerő-maximuma 1-gyel lecsökken.

A végső csata: Amikor a Nagy Chtulhu támad, minden nyomozó épelméjűség- vagy életerő-maximuma 1-gyel lecsökken, valamint felkerül 1 végzetjelző a végzetsávrá.

(Miatán Chtulhu felriadt, már nem jelennek meg szörnyek.)

Daoloth, a Fátyoltépő (P)

Amikor szörnyjelző kerül egy kalandlap aljára, a játékosok döntenek: vagy eldobnak a játékból egy idegen dimenziókbeli kalandlapot, vagy egy nyomozó elpusztul.

A végső csata: Amikor Daoloth támad, záról egy zöld dobókockát. Ha már az összes zöld dobókocka zárólva van (akkor is, ha éppen Mária nővér van soron), a nyomozók elveszítették a játékot.

Ghatanothoa, a Pusztító Pillantás (GoA)

Amikor egy nyomozó sikeresen teljesít egy idegen dimenziókbeli kalandot, dobniá kell egy zöld kockával. Ha az eredmény *iszonyat*, elpusztul.

A végső csata: Amikor Ghatanothoa támad, minden nyomozónak dobniá kell egy zöld kockával; aki *iszonyatot* dob, elpusztul.

Gla'akí (UF)

Élőholt szolgák: Amikor elpusztul egy nyomozó, nem 1 végzetjelző kerül a végzetsávrá, hanem 3.

A végső csata: Amikor Gla'akí támad, a játékosoknak közösen választaniuk kell 1 társat a náluk lévők közül, akit eldobnak - vagy egy nyomozó elpusztul (a játékosok közösen döntenek el, kicsoda).

Hastur, a Sárga Király (A)

Minden idegen dimenziókbeli kaland teljesítése után fel kell rakni 1 végzetjelzőt a végzetsávrá.

A végső csata: Amikor Hastur felébred, a feladatán az "x" annyi lesz, ahány szörny van éppen játékban.

A végső csata: Amikor Hastur támad, minden nyomozó vagy eldob 1 nyomot vagy veszít 2 épelméjűséget

Ithaqua, a Jeges Szél (A)

Mindig, amikor egy nyomozó elmond egy varázslatot vagy elhasznál egy egyedi tárgyat, veszít 1 életerőt.

A végső csata: Amikor Ithaqua felébred, minden nyomozó minden közös és egyedi tárgya, valamint varázslata miatt dob egy zöld kockával. Ha az eredmény (1-3) *nyomozás*, az adott kártyát el kell dobni.

A végső csata: Amikor Ithaqua támad, minden nyomozó vagy eldob 1 nyomot vagy veszít 2 életerőt.

Ithaqua, Aki a Szélben Jár (OoI)

Minden nyomozó körének kezdetén fel kell rakni 1 viharjelzőt minden olyan kalandlapra, amin nincs viharjelző - kivéve, ha ez a nyomozó eldob 1 tárgyat, nyomot, varázslatot vagy társat, hogy ezt megakadályozza.

A végső csata: Amikor Ithaqua úgy ébred fel, hogy nincs legalább 8 Ősi Jel a lapján, a nyomozók elveszítették a játékot.

A végső csata: Amikor Ithaqua támad, minden nyomozó vagy eldob 1 tárgyat, nyomot, varázslatot vagy társat, vagy elpusztul.

Nyarlathotep, az Ezer Maszk (A)

Az előkészületek során a *maszkok* is bekerülnek a szörnytárolóba.

A végső csata: Amikor Nyarlathotep támad, minden nyomozónak el kell dobniá 1 nyomot, vagy elpusztul.

Rhan-Tegoth, Aki Sosem Lakik Jól (OoI)

Amikor felkerül egy vagy több Ősi Jel erre a lapra, egy nyomozó elveszít 2 életerőt. Ha e képesség miatt pusztul el egy nyomozó, 1 helyett 2 végzetjelző kerül fel a végzetsávrá.

A végső csata: Amikor Rhan-Tegoth támad, egy nyomozó elveszít 2 életerőt. Ha e képesség miatt pusztul el egy nyomozó, 1 helyett 2 végzetjelző kerül fel a végzetsávrá, és utána Rhan-Tegoth újra támad.

Rlim-Shaikorth, a Gyilkos Fagy (OoI)

Éjfélikor: Fel kell rakni 3 viharjelzőt egy kalandlapra.

Mindig, amikor egy nyomozó olyan kalandlapra mozog, amin van viharjelző, veszít 1 életerőt.

A végső csata: Amikor Rlim-Shaikorth felébred, az összes játékban lévő viharjelzőt át kell rakni a lapjára.

A végső csata: Amikor Rlim-Shaikorth támad, a lapjára kell rakni 1 viharjelzőt; utána a nyomozók összesen annyi életerőt és/vagy épelméjűséget veszítenek, ahány viharjelző van Rlim-Shaikorth lapján.

Shub-Niggurath, az Erdők Fekete Kecskéje (A)

Minden játékban lévő szörny feladatához hozzájárul ez a feltétel: (*l. magán a lapon*).

A végső csata: Amikor Shub-Niggurath támad, minden nyomozónak el kell dobnia 1 trófeát, vagy elpusztul.

Shub-Niggurath, az Ezer Ivadékkal (P)

Amikor egy nyomozó teljesít egy kalandot, megjelenik egy szörny. 1-es trófeaértékű szörnyek nem tarthatók meg trófeaként; az ilyen szörnyeket legyőzésük után vissza kell tenni a szörnytárolóba.

A végső csata: Amikor Shub-Niggurath támad, minden nyomozónak el kell dobnia 1 trófeát, vagy elpusztul.

Shudde M'ell, a Világzúzó (UF)

Amikor egy nyomozó elrontja a kaland teljesítését, az adott (akár idegen dimenziókbeli) kalandlapot el kell dobnia - a rajta lévő szörnyekkel együtt. Helyére nem kerül új kalandlap. Ha már nincs a játéktéren (akár idegen dimenziókbeli) kalandlap, a játék véget ér, a nyomozók veszítettek.

A végső csata: Amikor Shudde M'ell felébred, a játéktéren lévő összes kalandlapot és idegen dimenziókbeli kalandlapot e lap alá kell tenni.

A végső csata: Amikor Shudde M'ell támad, el kell dobnia a lapja alól 1 lapot; ha támadásakor nincs ilyen eldobható lap, a nyomozók veszítettek.

A Sötét Isten, az Ósgonosz (P)

Minden nyomozó 2. fázisa (kaland/várakozás) kezdetén vagy elveszít 1 életerőt és 1 épelméjűséget, vagy köre végéig egy zöld dobókocka zárolva lesz ezen a lapon.

A végső csata: Amikor a Sötét Isten támad, záról egy zöld dobókockát. Amikor zárolja a hatodik zöld dobókockát, a játék véget ér, a nyomozók veszítettek.

Tsathoggua (UF)

Rosszullét: A bejáratlap összes trófeában számolt ára megduplázódik.

A végső csata: Amikor Tsathoggua támad, minden nyomozó vagy eldob 1 kalandtrófeát és 1 szörnytrófeát, vagy elpusztul.

Ubbo-Sathla, a Születetlen Forrás (P)

Éjfélikor: Megjelenik egy szörny!

Amikor egy nyomozó úgy győzött le szörnyet, hogy ehhez *iszonyateredményt* is használt, fel kell rakni 1 végzetjelzőt a végzetsávra.

A végső csata: Amikor Ubbo-Sathla felébred, minden nyomozó elveszít összesen annyi életerőt és épelméjűséget, ahány szörny van játékban.

A végső csata: Amikor Ubbo-Sathla támad, minden nyomozó elveszít 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Yibb-Tstll, a Mindentlátó (GoA)

Miután egy nyomozó elköltött egy nyomot, elveszít 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget.

A végső csata: Amikor Yibb-Tstll támad, minden nyomozó, akinél nincs nyom, elpusztul; ezután minden életben lévő nyomozó elveszít 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget.

Yig (A)

Yig haragja: Mindig, amikor egy *kultista* feladata teljesül, vagy amikor egy nyomozó életerejére, illetve épelméjűségére 0-ra csökken, a nyomozók elveszítenek 1 Ősi Jelet (ha van nekik legalább 1).

A végső csata: Amikor Yig felébred, minden nyomozónak vissza kell adnia (a megfelelő paklik aljára rakva) 1-1 varázslatot, közönséges és egyedi tárgyat; aki erre nem képes, elpusztul.

A végső csata: Amikor Yig támad, minden nyomozó vagy eldob 1 nyomot vagy elveszít 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Yog-Sothoth, a Kulcs és a Kapu (A)

Mindannyiszor, amikor egy nyomozó elszenvedi egy idegen dimenziókbeli kaland büntetését, azt a kalandlapot vissza kell rakni a dobozba. Ha kifogy az idegen dimenziókbeli kalandpakli, Yog-Sothoth felébred.

A végső csata: Amikor Yog-Sothoth támad, minden nyomozónak el kell dobnia 1 trófeát, vagy elpusztul.

Yog-Sothoth, a Túlnani (P)

Ha a végzetsáv kapuikonos mezőjére kerül végzetjelző, fel kell húzni és le kell rakni egy idegen dimenziókbeli kalandot - mintha csak egy játékos kapus jutalomban részesülne. Ezután minden nyomozónak el kell dobnia 1 trófeát, vagy elpusztul.

A végső csata: Amikor Yog-Sothoth támad, minden nyomozó vagy eldob 1 trófeát, vagy elpusztul.

Yog-Sothoth, a Lesben Álló Rettenet (GoA)

Éjfélikor: Megnyílik egy kapu!

Az idegen dimenziókban tartózkodó nyomozók nem használhatnak varázslatokat, nem összpontosíthatnak és nem vehetnek igénybe segítséget.

A végső csata: Amikor Yog-Sothoth támad, minden nyomozónak el kell dobnia 1 idegen dimenziókbeli trófeát, vagy veszít 2 életerőt és 2 épelméjűséget.

Nyomozók

Agnes Baker, a pincérnő (OoI)

Eltitkolt múlt: Amikor Agnes kockát rak egy varázslatára, a kockát átforgathatja tetszőleges oldalára.

Amanda Sharpe, az egyetemista (A)

Szorgalom: Amanda egy dobással több feladatot is megoldhat, nem csak egyet.

Felszerelés: Amanda két tárggyal/varázslattal kezd, ezeket tetszése szerinti kombinációban húzza a varázslatok, a közönséges és az egyedi tárgyak paklijáiból.

Akacsi Onyele, a sámán (GoA)

Földdalnok: Naponta egyszer, idegen dimenziókbeli kaland kirakása után, egy általa választott nyomozó visszakap 1-1 életerőt és épelméjűséget.

“Gyárkémény” Pete, a csavargó (A)

Potyázás: Mindannyiszor, amikor Pete varázslatot, közönséges vagy egyedi tárgyat kap (leszámítva az előkészületeket), dönthet, hogy helyette nyomot, varázslatot, közönséges vagy egyedi tárgyat kér.

Felszerelés: 1 társ (*Herceg*).

Bob Jenkins, az utazó ügynök (A)

Minden hájjal megkent: Mindannyiszor, amikor Jenkins egy vagy több közönséges tárgyat kap (leszámítva az előkészületeket), kap még egy közönséges tárgyat.

Carolyn Fern, a pszichológus (A)

Pszichológia: Naponta egyszer, bármely játékos körének legelejen gyógyíthat 1 épelméjűséget bármelyik nyomozón (akár saját magán is).

Charlie Kane, a politikus (OoI)

Kapcsolatok: Charlie számára tárgy- és társzkártyái 2-es értékű tróféakként is használhatók. Charlie megengedheti, hogy más nyomozók a sajátjukként költsék el az ő tróféáit (beleértve tárgy- és társzkártyáit).

Darrell Simmons, a fotográfus (A)

Ismerettség: Dobásonként egyszer Simmons egy kockáját 1 nyomozásról 2 nyomozásra, vagy 2 nyomozásról 3 nyomozásra forghathatja, illetve a sárga vagy a vörös dobókocka esetén 3 nyomozásról 4 nyomozásra.

Dexter Drake, a bűvész (A)

Mágikus adomány: Mindannyiszor, amikor Drake egy vagy több varázslatot kap (leszámítva az előkészületeket), kap még egy varázslatot.

Diana Stanley, a kiugrott kultista (UF)

Belső tudás: Ha Diana legyőz egy szörnyet, a 2. fázis végén kap 1 nyomot.

Finn Edwards, a szeszcsempész (GoA)

Csempészaru: Naponta egyszer, bármelyik nyomozó körének kezdetén, Finn elkölthet 1 tróféát, hogy bármelyik nyomozó húzhatson 1 közönséges tárgyat.

Gloria Goldberg, az író (A)

Médiúm: Amikor egy idegen dimenziókbeli kalandot próbál teljesíteni, Gloria anélkül dobhat a sárga és a vörös dobókockával, hogy ezekért fizetnie kellene.

Harvey Walters, a professzor (A)

Szilárd elme: Saját körében dobásonként egyszer Walters professzor egy kockáját *iszonyatról mítoszismeretre* forgathatja.

Jacqueline Fine, a jósnő (UF)

Megsejtés: Naponta egyszer, mítoszkártya felhúzása után, Jacqueline elkölthet 1 nyomot arra, hogy eldobja ezt a mítoszkártyát - ilyenkor annak nem jön létre semmiféle hatása, viszont új mítoszkártyát kell húzni, és annak a hatása fog létrejönni.

Jenny Barnes, a dilettáns (A)

Járadék: Jenny a körében a 2. fázis legelejen eldobhat egy nyomot, varázslatot vagy közönséges tárgyat, hogy megkapja a vörös és a sárga dobókockát.

Joe Diamond, a magánnyomozó (A)

Megérzés: Miután Joe beadott egy nyomot, hogy újradobjon, még egyszer újradozhat anélkül, hogy újabb nyomot kellene beadnia.

Jim Culver, a zenész (UF)

Furcsa szerencse: Naponta egyszer Jim feladat sikeres megoldása után is összpontosíthat vagy segítséget nyújthat.

Kate Winthrop, a tudós (A)

Tudomány: Kate körében nem jelenhetnek meg szörnyek. Emellett Kate immúnis az összes iszonyathatásra.

Leo Anderson, a felfedező (UF)

Vezetőképesség: Minden kalandtróféának, amit Leo elkölt, 1-gyel nagyobb az értéke.

Lily Chen, a harcművésznő (OoI)

Jin és jang: Lily bármikor elkölthet 1 épelméjűséget, hogy gyógyuljon 1 életerőt, illetve elkölthet 1 életerőt, hogy gyógyuljon 1 épelméjűséget. Nem költheti el utolsó életeréjét, épelméjűségét.

Mandy Thompson, a kutató (A)

Kutatás: Naponta egyszer, egy dobás után, mielőtt kiderülne, hogy az aktív játékos megoldott-e feladatot, Mandy újradozhat 2 kockát.

Mária nővér, az apáca (A)

Órangyal: Mária nővér figyelmen kívül hagyhatja a mítoszkartyák késleltetett hatásait. Mária nővér dobásnál a zárolt kockákkal is dobhat (köre végén a zárolások újra aktiválódnak).

Marie Lambeau, az énekesnő (UF)

Boszorkányösök: Körében dobásonként egyszer Marie elkölthet 3 trófeát, hogy dobása egy kockáját tetszőleges oldalára forgassa.

Mark Harrigan, a veterán (UF)

Egyszemélyes hadsereg: Mark mindig tetszőleges sorrendben oldhatja meg a feladatokat, akkor is, ha egy nyíl miatt elvileg kötött a sorrend.

Michael McGlen, a gengszter (A)

Erős test: Dobásonként egyszer Michael egy kockáját *iszonyatról vesztélyre* forgathatja.

Monterey Jack, a régész (A)

Ásatás: Mindannyiszor, amikor Jack egy vagy több egyedi tárgyat kap (leszámítva az előkészületeket), kap még egy egyedi tárgyat.

Norman Withers, a csillagász (GoA)

Csillagok között: Naponta egyszer, miután sikeresen teljesült egy idegen dimenziókbeli kaland, Norman húzhat 1 varázslatot.

Patrice Hathaway, a hegedűs (GoA)

Inspiráció: Mindannyiszor, amikor Patrice egy vagy több nyomot kap (leszámítva az előkészületeket), kap még 1 nyomot. Patrice megengedheti, hogy a többi nyomozó a sajátjaként költsön az ő nyomaiból.

Rex Murphy, a riporter (OoI)

Oknyomozás: Mindannyiszor, amikor egy vagy több végzetjelző felkerül a végzetsávrá, Rex kap 1 nyomot. A játék során egyetlen egyszer Rex elkölthet 4 nyomot, hogy levegyen 1 végzetjelzőt a végzetsávról.

Rita Young, az atléta (UF)

Kitartás: Amikor megold egy feladatot, Rita figyelmen kívül hagyhatja az életerő- és épelméjűség-feltételeket.

“Kerékkötő” O’Toole, a volt fegyenc (GoA)

Börtönlecke: Körében egyszer, dobása után O’Toole kiválaszthat egy eredményt, és dobása összes olyan kockáját újradobhatja.

Silas Marsh, a matróz (OoI)

Áramlatok: Naponta egyszer, bármelyik nyomozó körében elkölthet Silas 2 életerőt vagy 2 épelméjűséget, hogy megakadályozza az óramutató mozgását.

Tommy Muldoon, az újonc rendőr (GoA)

Önfeláldozás: Mindig, amikor egy másik nyomozó életerőt veszít, Tommy dönthet úgy, hogy helyette ő veszít el ugyanennyi életerőt. Ha Tommy saját képessége miatt veszít életerőt, győgyul 1 épelméjűséget.

Tony Morgan, a fejedvadász (OoI)

Lerázhatatlan: Ha Tony szörnyes kalandot próbál teljesíteni, ingyen megkapja a vörös dobókockát - még akkor is, ha az amúgy zárolva van.

Trish Scarborough, a kém (GoA)

Teljes erőbedobás: Ha Trish sikertelenül próbált meg megoldani egy feladatot, kocka félrerakása helyett dönthet úgy, hogy veszít 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Ursula Downs, az utazó (OoI)

Úttörő: Naponta egyszer, bármely nyomozó köre kezdetén, Ursula megnézheti a kalandlapkli felső két lapját. Ezután ezek egyikét visszarakja a pakli tetejére, a másikat pedig a pakli aljára rakja.

Vincent Lee, az orvos (A)

Elsősegély: Naponta egyszer, bármely játékos körének legelején gyógyíthat 1 életerőt bármelyik nyomozón (akár saját magán is).

Wendy Adams, a csibész (OoI)

Áldott gyermek: Wendy a körében dobásonként egyszer elkölthet 1 épelméjűséget, hogy egy kockát *iszonyatról* tetszőleges oldalra forgasson.

William Yorick, a sírásó (GoA)

A halottak ajándékai: William az előkészületek során húz egy szörnytrófeát magának a szörnytárolóból.

William 2. fázisa kezdetén eldobhat egy szörnytrófeát, hogy megkapja a vörös és a sárga dobókockát.

Wilson Richard, az ezermester (UF)

Gyakorlat: Wilson, miután dobott a sárga kockával, azt tetszőleges oldalára forgathatja.

Szörnyek

Ib lakói (Beings of Ib) (GoA)

Szellemek az idők hajnalából. Ők hozták Sarnathra a végzetet, de még mindig bosszúra szomjaznak.

Byakhee (Byakhee) (A)

Ép hogy csak sikerült elkerülnöm a szörny karmait, ahogy lecsapott rám, majd visszaröppent a magas ablakba.

Abhoth gyermeke (Child of Abhoth) (UF)

A szörny visszakeveredik Abnoth gyermekei közé.

Chthon-féreg (Chthonian) (A)

Szinte felrobbant a padló, felfedve a csápok rettentő tömegét.

Szín az égből (Colour Out of Space) (UF)

Szinte éreztem, ahogy felfalja az elmém.

Kultista (Cultist) (A/UF)

Ahogy felém sétált a köpenyes alak, gonosz pillantásokkal méregetett, és a zsolozsmája egyre hangosabb lett.

Elvigyorodott, miközben köpenye alól görbe kést húzott elő.

Felém rohant, rég kihalt nyelven kiáltozva.

Megpróbáltam elnyomakodni mellette, de úgy tűnik, fanatizmusa emberfeletti erőt kölcsönzött neki.

Sokszor láttam ezt az alakot itt kutatni. Most már tudom, miért.

Fekete fattyú (Dark Young) (A)

Először vén, göcsörtös fának féltem, de azután felém kapott.

Dhole (Dhole) (GoA)

Meghasadt a föld és az elképzelhetetlen szörny elővonaglott a lyukból.

Dimenzióvándor (Dimensional Shambler) (A)

Torz végtagjai remegtek, ahogy egyik kiállítási tárgytól a másikig tántorgott.

Ősfürkész (Elder Thing) (A)

Felfoghatatlan lény volt, de emberi testbe zárva.

Tűzvámpír (Fire Vampire) (A)

Láttam, hogy a lángnyelvek között egy kis valami felém indul.

Repülő polip (Flying Polyp) (A)

Ostobaságomban felnéztem, hogy lássam, honnét jön ez a zaj.

Alaktalan ivadék (Formless Spawn) (UF)

A sötétség megsűrűsödött, majd felém zúdult.

Kísértet (Ghost) (A)

Hirtelen hűvös támadt a szobában, és tudtam, hogy nem vagyok egyedül.

Ghul (Ghoul) (A)

Az egyik ór félig elfogyasztott teteme fölött kuporgó lény felnézett rám.

Kecskeivadék (Goat Spawn) (UF)

Egy pillanatilag embernek hittem, de vadállati üvöltése felfedte valódi természetét.

Gug (Gug) (GoA)

Barátom sikolyát hirtelen elvágta az óriás fogainak őrlő zaja. Miközben nyeldekelt, engem bámult.

Főpap (High Priest) (A)

Úgy nézett rám, mint egy légyre, amit mindjárt le fog csapni.

Tindalos kuttyája (Hound of Tindalos) (A)

A különös ködben rettentő alakokat láttam moccanni a sarkokban.

Vadászó rettenet (Hunting Horror) (UF)

Fekete, kígyószzerű teste úgy vonaglott és tekergett, mint a villám az égen.

Lengi pók (Leng Spider) (GoA)

A soklábú ocsmányság hirtelen bukkant fel a vénember felett, és mire felkiálthattam volna, már mindketten el is tűntek.

Mániákus (Maniac) (A)

Vigyorogva mutogatta a saját mellkasába belehasított szimbólumokat.

Mi-gó (Mi-go) (A)

Kapsz 1 egyedi tárgyat. A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

Múmia (Mummy) (UF)

Átok teremtette ezt a lényt. A vegytiszta gyűlölet mozgatta, az lökte felém.

Éji huhogány (Night Gaunt) (GoA)

A lény erősen markolt és hiába küzdöttem, felszállt velem az égbe. Hamarosan már idegen csillagok alatt repültünk.

Patkányfajzat (Rat Thing) (UF)

A szörny visszakerül a szörnytárolóba, és utána dob el egy tetszőleges tárgyadat.

Csőselék (Riot) (GoA)

A szörny visszakerül a szörnytárolóba. Dobj el egy arkhami kalandot, és ne pótolod.

Shan (Shan) (GoA)

A félelemtől megdermedve néztem, ahogy a furcsa, csapdosó rovar belemélyeszi számtalan lábát társam koponyájába.

Shoggoth (Shoggoth) (A)

Nyálkás tömege több kiállítási tárgyat magába olvasztott, másokat meg szétzútott csápjával.

Vadászó szellem (Spectral Hunter) (UF)

Amint megláttam az őr sziluettjét, visszatáncoltam.

Csillagvámpr (Star Vampire) (UF)

Megleltem hát a nyugtalanító kacagás forrását. Egy szörny volt, aki felém nyúlt vörös csápjával.

Cso-cso (Tcho-tcho) (UF)

Kapsz 1 közönséges tárgyat. A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

Vámpír (Vampire) (A)

Elbújtam az ajtó mögé, de a szörnyet nem tudtam becsapni. A vérem illatát követte.

Boszorkánymester (Warlock) (A)

Kapsz 2 nyomot. A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

Boszorkány (Witch) (A)

Az összemorzolt leveleket az üvegcsébe szórta. A szoba kezdett elsötétülni.

Whateley varázsló (Wizard Whateley) (UF)

Kapsz 1 varázslatot. A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

Lidérc (Wraith) (UF)

A jelenés rám nézett, sápadt ragyogás áradt az üres lyukakból, ahol a szemeinek kellett volna lennie.

Yith Dicsó Faja (Yithian) (GoA)

Ha nyomban visszarakod a szörnytárolóba, bezársz egy kaput.

Zombi (Zombie) (A)

Az alak halott karjait maga elé tartva tántorgott felém.

Nyarlathotep maszkjai (A/UF)

A Szörnyeteg (The Beast)

Az arca... mintha az éjszakai ég nézett volna vissza rám.
A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

A Véres Nyelvű Isten (Bloody Tongue)

Könnyű volt követni a vérnyomokat.
A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

A Fekete Ember (The Black Man)

Kinyitotta a könyvét, de nem nézett bele.
A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

A Duzzadt Asszony (The Bloated Woman)

Mindent betöltött a rothadó hús bűze.
A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

A Sötét Fáraó (The Dark Pharaoh)

Akaratom ellenére fejet hajtottam előtte.
A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

A Sötétség Lakója (Haunter of the Dark)

A kijárat ott volt valahol óriási szárnyai mögött.
A szörny visszakerül a szörnytárolóba.

***A lista nem tartalmazza az Óme-
nek a jégben (OoI) kiegészítő
szörnyeit.***

Társak

Allakariallak (OoI)

Dobásod után lerakhatsz 1 életerőjelzőt erre a kártyára, hogy legyőzz egy szörnyet. Dobj el ezt a kártyát, ha már 3 jelző van rajta.

Anna Kaslow (A)

Körönként egyszer újradobhatsz legfeljebb két kockát. Amikor épelméjűséget veszítesz, rakj egy jelzőt erre a kártyára. Dobj el ezt a kártyát, ha már 3 jelző van rajta.

Bill Morris (OoI)

Bármelyik nyomozó körében lerakhatsz 1 életerőjelzőt erre a kártyára, hogy figyelmen kívül hagyjátok egy kaland érkezési- vagy iszonyathatóságát. Dobj el ezt a kártyát, ha már 4 jelző van rajta.

Calvin Wright (GoA)

Ha életerőt vagy épelméjűséget veszítesz, helyette lerakhatsz ugyanennyi életerő- vagy épelméjűség-jelzőt erre a kártyára. Dobj el ezt a kártyát, ha már 5 jelző van rajta.

Corinna Jones (GoA)

Amikor Corinna Jones csatlakozik hozzád, húzz 3 tulajdonságot: az egyiket rakd a kártyájára, a másik kettőt dobd el. A tulajdonságot úgy használhatod, mintha nálad lenne. Ha már elhasználtad a tulajdonságot, dobd el ezt a kártyát.

Eric Colt (A)

Körödben a feladatok épelméjűség-költségét hagyd figyelmen kívül. Dobj el ezt a kártyát, ha felébredt a Mérhetetlen Vén.

Orne Nagy (Granny Orne) (GoA)

Amikor Orne Nagy csatlakozik hozzád, rakj erre a kártyára 4 nyomot - ezeket is használhatod. Ha már az összes nyomot elhasználtad, dobd el ezt a kártyát.

Herceg (Duke) (A)

Ha nem tudsz vagy nem akarsz kalandot teljesíteni, eldobhatod ezt a kártyát, hogy ne szenvedd el a kalandlap büntetését.

Jeremiah Kirby (OoI)

Dobásod után lerakhatsz 1 épelméjűség-jelzőt erre a kártyára, hogy egy mítoszismeretet tetszőleges más oldalra forgass. Dobj el ezt a kártyát, ha már 3 jelző van rajta.

John Legrasse (UF)

Amikor John Legrasse csatlakozik hozzád, rakj erre a kártyára 1 közönséges tárgyat és 1 varázslatot - ezeket is használhatod. Ha már mindkettőt elhasználtad, dobd el ezt a kártyát.

Joseph Défago (OoI)

Amikor szörnyes kalandot próbálsz meg teljesíteni, rakj le 1 épelméjűség-jelzőt erre a kártyára, hogy megkapd a sárga dobókockát - akkor is, ha amúgy zárolva van. Dobj el ezt a kártyát, ha már 3 jelző van rajta.

Vércse Claire (Kestrel Claire) (GoA)

Amikor idegen dimenziókbeli kalandot próbálsz meg teljesíteni, rakj 1 épelméjűség-jelzőt erre a kártyára, hogy megkapd a sárga dobókockát. Dobj el ezt a kártyát, ha már 3 jelző van rajta.

Armitage professzor (Professor Armitage) (A)

Amikor Armitage professzor csatlakozik hozzád, rakj erre a kártyára 2 varázslatot - ezeket is használhatod. Ha már mindkét varázslatot elhasználtad, dobd el ezt a kártyát.

Roald Amundsen (OoI)

Amikor bármelyik nyomozó trófeát költ, lerakhatsz 1 épelméjűség-jelzőt erre a kártyára, hogy az elköltendő trófeaértéket 3-mal csökkentsd (de legfeljebb 1-re). Dobj el ezt a kártyát, ha már 3 jelző van rajta.

Richard Upton Pickman (A)

Rakj egy életerőjelzőt erre a kártyára, hogy egy *veszélyt mítoszismeretre* forgass át. Dobj el ezt a kártyát, ha már 4 jelző van rajta.

Ryan Dean (UF)

Körönként egyszer lerakhatsz egy életerőjelzőt erre a kártyára, hogy megkapd a sárga dobókockát. Dobj el ezt a kártyát, ha már 4 jelző van rajta.

Ruby Standish (A)

Amikor Ruby Standish csatlakozik hozzád, rakj erre a kártyára 2 egyedi tárgyat. Ha már mindkét egyedi tárgyat elhasználtad, dobd el ezt a kártyát.

Sir William Brinton (UF)

Ha elrontasz egy dobást, kocka félrerakása és/vagy iszonyathatás végrehajtása helyett rakj egy épelméjűség-jelzőt erre a kártyára. Dobj el ezt a kártyát, ha már 3 jelző van rajta.

Thomas F. Malone (A)

Rakj egy épelméjűség-jelzőt erre a kártyára, hogy egy *mítoszismeretet veszélyre* forgass át. Dobj el ezt a kártyát, ha már 4 jelző van rajta.

Tom "Hegy" Murphy (A)

Körödben a feladatok életerőköltségét hagyd figyelmen kívül. Dobj el ezt a kártyát, ha felébredt a Mérhetetlen Vén.

William Bain (GoA)

Amikor végzetjelző kerül a végzetsávra, lerakhatsz 1 épelméjűség-jelzőt erre a kártyára, hogy az adott mező hatása ne jöjjön létre. Dobj el ezt a kártyát, ha már 2 jelző van rajta.

Közönséges tárgyak

0.18-as derringer (0.18 Derringer) (UF)

0.38-as revolver (.38 revolver) (A)

0.45-ös automata (.45 automatic) (A)

Ősi könyv (Ancient Tome) (UF)

Balta (Axe) (A)

Boxer (Brass Knuckles) (UF)

Ostor (Bullwhip) (UF)

Lovassági szablya (Cavalry Saber) (UF)

Feszület (Cross) (UF)

Dodás előtt dobd el ezt a kártyát, hogy áldottá válj.

Kultuszlebernyeg (Cult Robes) (UF)

Dinamit (Dynamite) (A)

Lángszóró (Flamethrower) (UF)

Jelzőpisztoly (Flare Gun) (GoA)

Dobd el a körödben, hogy egy másik nyomozót arra a kalandra mozgass, ahol a tiéd tartózkodik. Ezután ez a két nyomozó cserélhet egymás között közönséges és egyedi tárgyakat, társakat, varáslatokat és nyomokat.

Zseblámpa (Flashlight) (GoA)

Csak az Arkham utcái játékmódban: Mozgásfázisod kezdetén dobd el, hogy képpel felfelé forgass egy arkhami kalandlapot. Ezután nyomozóddal erre a kalandlapra mozoghatsz, figyelmen kívül hagyva az érkezési hatást és az eseményikont.

Élelem (Food) (A)

Dobd el, hogy ne veszíts 1 életerőt.

Kés (Knife) (A)

Lámpás (Lantern) (A)

Szerencsehozó cigarettatárca (Lucky Cigarette Case) (A)

Molotov-koktél (Molotov Cocktail) (UF)

Pamflet a múzeumról (Museum Map) (UF)

Mozgás előtt dobd el, hogy eldobj egy kalandlapot, a rajta lévő szörnyekkel együtt; a helyére rakj új kalandlapot. Idegen dimenziókbeli kalandlapokra nem hat a pamflet.

Régi napló (Old Journal) (A)

Személyes ellátmány (Personal Provisions) (OoI)

Bármelyik nyomozó körében eldobhatod, hogy az a nyomozó visszakapjon 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Kutatási anyagok (Research Materials) (UF)

Dobás után dobd el, hogy egy kockát legnagyobb *nyomozására* forgass.

Puska (Rifle) (UF)

Sportkocsi (Roadster) (GoA)

2. fázisod végén dobd el, hogy elmaradjon a 3. fázisod; ezután újra a te köröd kezdődik.

Sheldonék pancsolata (Sheldon's Finest) (GoA)

Csak az Arkham utcái játékmódban: Körödben dobd el, hogy kapj egy tagsági kártyát a Sheldon-bandához.

Ismétlőkarabély (Shotgun) (A)

Dobd el, hogy 1 kockát *veszély*oldalára forgass.

Pénzzel teli bőrönd (Suitcase of Cash) (GoA)

Ez a tárgy 3-as értékű tróféának számít.

Sátor (Tent) (OoI)

Köröd kezdetén dobd el, hogy elmaradjon az 1. és a 2. fázisod, viszont élet-erőd és épelméjűséged maximumig gyógyuljon.

Géppisztoly (Tommy Gun) (A)

Whiskey (Whiskey) (A)

Dobd el, hogy ne veszíts 1 épelméjűséget.

Téli ruházat (Winter Gear) (OoI)

Akkor is megkapod a sárga dobókockát, ha az zárólva van.

A lista az Ómenek a jégben (OoI) ki-egészítő öt közönséges tárgyából csak hármat tartalmaz.

Egyedi tárgyak

Idegen szobor (Alien Statue) (A)

Ósi tábla (Ancient Tablet) (UF)

A Piramis Kék Őrzője (Blue Watcher of the Pyramid) (A)

Dobás után dobd el, hogy egy kockát *mítoszismeretre* forgass.

Dzyan könyve (Book of Dzyan) (A)

Saboth Kabbalája (Cabala of Saboth) (UF)

Dobás előtt dobd el, hogy visszakapja legfeljebb 2 félrerakott kockát.

Cultes des Goules (Cultes des Goules) (A)

Sárkányszem (Dragon's Eye) (UF)

Mozgás előtt dobd el, hogy eldobj egy kalandlapot, a rajta lévő szörnyekkel együtt; helyére rakj új kalandlapot. Idegen dimenziókbeli kalandlapokra nem hat a Sárkányszem.

Mágikus nyíl (Enchanted Arrow) (OoI)

Miután bármelyik nyomozó dobott, dobd el ez a kártyát, hogy legyőzz egy szörnyet. Ha a szörny feltételei között volt *mítoszismeret*, húzol 1 varázslatot.

Varázskard (Enchanted Blade) (UF)

Varázstőr (Enchanted Knife) (UF)

A Külső Istenek Flótája (Flute of the Outer Gods) (A)

Dobás után dobd el, hogy legyőzz egy szörnyet.

Kapudoboz (Gate Box) (UF)

Dobd el, hogy kirakhass egy idegen dimenziókbeli kalandlapot a 6 kalandlap alá.

Gyógyítókő (Healing Stone) (A)

Dobás előtt dobd el, hogy életerőd és épelméjűséged a maximumra nőjön.

Hermetikus szöveg (Hermetic Texts) (GoA)

Dobás után dobd el, hogy egy kockát *mítoszismeretre* forgass. A tárgyat bármelyik nyomozó körében használható.

Szenteltvíz (Holy Water) (UF)

Dobd el, hogy egy kiválasztott nyomozó áldottá váljon.

A Sárka Király (The King in Yellow) (A)

Alhazred lámpása (Lamp of Alhazred) (A)

Amekak maszkja (Mask of Amekak) (OoI)

Miután bármelyik nyomozó dobott, dobd el ez a kártyát és veszíts el 2 élet-erőt, hogy egy kockát tetszőleges oldalára forgass.

Névtelen kultuszok (Nameless Cults) (A)

Necronomicon (Necronomicon) (A)

Használata után kapsz 1 nyomot.

Obszidiánszobor (Obsidian Statue) (UF)

Fakó Maszk (Pallid Mask) (UF)

Ibn Gázi pora (Powder of Ibn-Ghazi) (UF)

Fénylő trapezoéder (Prism of Vision) (GoA)

Dobás után dobd el, hogy egy kockát legnagyobb *nyomozására* forgass. A tárgyat bármelyik nyomozó körében használható.

R'lyeh Rubintja (Ruby of R'lyeh) (A)

A Rend pecsétje (Sigil of the Order) (GoA)

Csak az Arkham utcái játékmódban: Bármikor eldobhatod ezt a kártyát, hogy kiválassz egy nyomozót, aki megkapja az Ezüst Hajnal Páholy tagsági kártyáját. A tárgyat bármelyik nyomozó körében használható.

Ezüstkulcs (Silver Key) (UF)

Az Ezüstlándzsa (Silver Lance) (GoA)

Dobás után dobd el, hogy egy kockát *veszélyre* forgass. A tárgyat bármelyik nyomozó körében használható.

A Dicsőség Kardja (Sword of Glory) (A)

T'tka dicsfénye (T'tka Halo) (GoA)

Dobás után dobd el, hogy egy kockát *iszonyatra* forgass. A tárgyat bármelyik nyomozó körében használható.

Őrszobor (Warding Statue) (UF)

A lista az Ómenek a jégben (OoI) ki-egészítő öt egyedi tárgyából csak kettőt tartalmaz.

Varázslatok

Alkímiai folyamat (Alchemical Process) (UF)

Ez a kártya 5-ös értékű trófea.

Asztrálutazás (Alstral Travel) (UF)

Szörnyek megkötése (Bind Monster) (A)

Dobás után dobd el, hogy legyőzz egy szörnyet.

Áldás (Bless) (UF)

Dobd el, hogy egy tetszőleges nyomozó áldottá váljon.

Barát szólítása (Call Friend) (UF)

Ködös emlékezet (Cloud Memory) (A)

Dobd el, hogy egy tetszőleges nyomozó épelméjűsége a maximumára nőjön.

Megidézés (Conjuration) (GoA)

Köröd kezdetén dobd el, hogy a közönséges vagy az egyedüli tárgyak paklijából kikeress magadnak 1 kártyát. Utána keverd meg azt a paklit.

Azathoth félelemátka (Dread Curse of Azathoth) (A)

Mágikus fegyver készítése (Enchant Weapon) (A)

Hórusz évokációja (Evocation of Horus) (GoA)

Bármelyik nyomozó körében elmondhatod ezt a varázslatot.

Kapukeresés (Find Gate) (A)

Dobd el, hogy kirakhass egy idegen dimenziókbeli kalandlapot a 6 kalandlap alá.

Oltalom a húsnak (Flesh Ward) (A)

Előrelátás (Foresee) (UF)

Dobd el, hogy megnézd a kalandpakli felső 4 lapját. Ezek közül egyet dobj el, a többit tetszőleges sorrendben rakd vissza a pakli tetejére.

Nagy elűzés (Greater Banishment) (UF)

Dobás előtt dobd el, hogy a játékból legfeljebb 3 szörnyet eldobj - ezek visszakerülnek a szörnytárolóba.

Tulzscha Zöld Lángja

(Green Flame of Tulzscha) (GoA)

Bármelyik nyomozó körében elmondhatod ezt a varázslatot.

Gyógyítás (Heal) (A)

Dobd el, hogy egy tetszőleges nyomozó életereje a maximumára nőjön.

Szörnycsábítás (Lure Monster) (UF)

Ízisz jele (Markings of Isis) (UF)

Releh köde (Mists of Releh) (A)

Tisztító tűz (Purifying Flames) (OoI)

Bármelyik nyomozó dobása után dobd el, hogy legyőzz egy szörnyet. Ha a szörny feltételei között volt *iszonyat*, legyőzhetsz még egy *iszonyat*feltétel nélküli szörnyet.

Az elme hatalma (Reach of the Mind) (GoA)

Másik nyomozó körében dobd el, hogy ő bárhány kockáját újradobhassa.

Shudde M'ell vörös jele (Red Sign of Shudde M'ell) (A)

Kinyilatkoztatás (Revelation of Script) (UF)

A kristálygömb mélye (Scrying) (OoI)

Köröd kezdetén dobd el, hogy megnézd a mítoszpakli legfelső 4 kártyáját. Ezek közül egyet rakj a pakli aljára, a többit pedig tetszőleges sorrendben rakd vissza a pakli tetejére.

Kapupecsételés (Seal Gate) (GoA)

Csak az Arkham utcái játékmódban: Köröd kezdetén dobd el, hogy bezárj egy tetszőleges kaput.

Fonnyasztás (Shriveling) (A)

Shantakidézés (Summon Shantak) (UF)

Küldetéslátomás (Vision Quest) (UF)

Ré hangja (Voice of Ra) (A)

Dobás után dobd el, hogy egy kockát tetszőleges oldalára forgass.

Sorvasztás (Wither) (A)

Roncsolás (Wrack) (A)

A lista az Ómenek a jégben (OoI) ki-egészítő öt varázslatából csak kettőt tartalmaz.

Tulajdonságok

Atletikusság (Athleticism) (GoA)

Körödben egyszer egy *mítoszismeretet veszélyre* forgathatsz. Bármelyik nyomozó körében eldobhatod, hogy minden *mítoszismeretet veszélyre* forgass.

Bátorság (Bravery) (GoA)

Körödben egyszer figyelmen kívül hagyatsz egy iszonyathatást. Bármelyik nyomozó körében eldobhatod, hogy épelméjűséged a maximumára nőjön.

Üzleti érzék (Business Savvy) (GoA)

Körödben egyszer, amikor trófeát költesz, a beadandó trófeaértéket 1-gyel csökkentheted (legfeljebb 1-re).

Szerencse (Luck) (GoA)

Amikor körödben eseménykártyát húzol, kettőt húzol: az egyiket eldobod, és csak a másik hajtódik végre.

Egészségügyi tanfolyam (Medical Training) (GoA)

Körödben egyszer gyógyíthasz egy másik nyomozón 1 életerőt. Bármelyik nyomozó körében eldobhatod, hogy gyógyíts rajta 1 életerőt.

Mágikus tehetség (Mystic Gift) (GoA)

Mindig, amikor egy varázslatot húzol, kettőt húzol: az egyiket megtartod, a másikat eldobod. Bármikor eldobhatod, hogy húzz 1 varázslatot.

Okkult tudás (Occult Knowledge) (GoA)

Körödben egyszer egy *iszonyatot mítoszismeretre* forgathatsz. Bármelyik nyomozó körében eldobhatod, hogy minden *iszonyatot mítoszismeretre* forgass.

Rábeshelőképesség (Persuasive) (GoA)

Mindig, amikor egy társat húzol, kettőt húzol: az egyiket megtartod, a másikat eldobod. Bármikor eldobhatod, hogy húzz 1 társat.

Pszichológiai tanfolyam (Psychology Training) (GoA)

Körödben egyszer gyógyíthasz egy másik nyomozón 1 épelméjűséget. Bármelyik nyomozó körében eldobhatod, hogy gyógyíts rajta 1 épelméjűséget.

Természettudományos ismeretek (Scientific Training) (GoA)

Körödben egyszer egy *nyomozást* az eggyel nagyobb *nyomozásra* forgathatsz.

Lopózás (Stealth) (GoA)

Körödben egyszer egy *nyomozást* újradobhatsz. Bármelyik nyomozó körében eldobhatod, hogy visszarakj egy szörnyet a szörnytárolóba.

Kóborlásvágy (Wanderlust) (GoA)

Köröd kezdetén egy képpel lefelé lévő arkhmai kalandlapot képpel felfelé forgathatsz. Bármelyik nyomozó körében eldobhatod, hogy figyelmen kívül hagyjatok egy érkezési hatást.

Egyebek

Bejáratlapok

Múzeum (A)

Elsősegély: Válassz egyet az alábbiak közül:

- Ingyen gyógyulsz 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget.
- 2 trófeáért életerőd vagy épelméjűséged a maximumára nő.
- 4 trófeáért életerőd és épelméjűséged a maximumára nő.

Talált tárgyak: Dobj egy zöld kockával, és:

- Nyomozásnál veszítesz 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget.
- Mítoszismeretnél kapsz 1 nyomot.
- Veszélynél kapsz 1 közönséges tárgyat.
- Iszonyatnál kapsz 1 varázslatot.

Ajándékbolt: Vegyél meg egyetlen egyet az alábbiak közül:

- 1 nyomot 1 trófeáért.
- 1 közönséges tárgyat 2 trófeáért.
- 1 egyedi tárgyat 3 trófeáért.
- 1 varázslatot 4 trófeáért.
- 1 társat 5 trófeáért.
- 1 Ősi Jelet 10 trófeáért.

Kápolna (The Chapel) (UF)

Költs el 8 trófeát, hogy kiválassz egy nyomozót, aki áldott lesz. Ha ez a nyomozó már áldott, válassz egyet az alábbiak közül:

- Kap 1 nyomot.
- Kap 1 közönséges tárgyat.
- Kap 1 egyedi tárgyat.
- Kap 1 varázslatot.

Elsősegélyszoba (First Aid Station) (UF)

Válassz egyet az alábbiak közül:

- Ingyen gyógyulsz 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget.
- 2 trófeáért életerőd vagy épelméjűséged a maximumára nő.
- 4 trófeáért életerőd és épelméjűséged a maximumára nő.

Talált tárgyak (Lost & Found) (UF)

Dobj legfeljebb 3 zöld kockával, és:

- Nyomozásnál veszítesz 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget.
- Mítoszismeretnél kapsz 1 nyomot.
- Veszélynél kapsz 1 közönséges tárgyat.
- Iszonyatnál kapsz 1 varázslatot.

Ajándékbolt (Souvenir Shop) (UF)

Vegyél egy vagy két dolgot:

- 1 nyomot 1 trófeáért.
- 1 közönséges tárgyat 2 trófeáért.
- 1 egyedi tárgyat 3 trófeáért.
- 1 varázslatot 4 trófeáért.
- 1 társat 5 trófeáért.

Arkham utcái (Streets of Arkham) (GoA)

Az expedíció tábora (Expedition Camp) (OoI)

Nyomozó saját 3. fázisa kezdetén elkölthet 1-6 trófeát, hogy egy általa kiválasztott nyomozó megkapjon egyet az alábbiak közül:

- 6 trófeáért eltávolíthat legfeljebb 5 viharjelzőt a kalandlapokról.
- 5 trófeáért kap 1 társat.
- 4 trófeáért kap 1 egyedi tárgyat vagy 1 nyomot.
- 3 trófeáért kap 1 közönséges tárgyat vagy 1 varázslatot.
- 2 trófeáért gyógyul 2 életerőt vagy 2 épelméjűséget.
- 1 trófeáért eldobja a kalandpakli legfelső lapját.

A lista nem tartalmazza az Arkham utcái (GoA) bejáratlap szövegét.

Áldások és átkok

Áldott (Blessed) (UF)

Minden kaland kezdetén megkapod a fehér dobókockát.

Dobd el ezt a kártyát, ha elrontasz egy kalandot, ha átkozottá válsz, illetve akkor, ha felébred a Mérhetetlen Vén.

Átkozott (Cursed) (UF)

Minden kaland kezdetén megkapod a fekete dobókockát.

Dobd el ezt a kártyát, ha teljesítesz egy kalandot, ha áldottá válsz, illetve akkor, ha felébred a Mérhetetlen Vén.

Idegen dimenziókbeli kalandok

Abyss (A/UF)

Utazásom hajszál híján véget ért a dimenziók és világok közötti sötétségben. Rémálomszerű lények próbáltak megragadni, mielőtt elűzte őket lámpám fénye.

Az ősi Egyiptom (Ancient Egypt) (GoA)

Annyi éven át minden reggel kinéztem a piramisokra, azon töprengve, visszajutok-e nyüzsgő, modern Arkhamba.

Éjféلكor: Léptessétek előre felé az órát.

Az egykor volt Sarnath (Ancient Sarnath) (GoA)

Ib lerombolóinak sorsa örület volt és pusztulás: saját bűneik sokasága és az évszázadok dekadenciája idézte ezt elő.

Érkezés: Veszítesz 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget.

Más dimenziók (Another Dimension) (A)

Sokféle helyek és sokféle dolgok vannak, melyekről még csak nem is álmodott az ember.

Más idők (Another Time) (UF)

Ismeretlen volt nekem társaim öltözéke, miként beszélünk is. Csak a csillagok voltak ismerősek, de velük sem volt minden rendben.

A gugok városa (City of Gugs) (GoA)

Az óriás fölém magasodott, társaim maradványai alácsüngtek vicsorgó fogairól. Még sikoltani sem volt erőm.

Iszonyathatás: Dobj el 1 trófeát vagy elpusztulsz.

A Dicső Faj városa (City of the Great Race) (A/UF)

A furcsa, kúpszerű lény felém zümmögött, és rémülten észleltem, hogy értem, mit mond! Valami megváltozott bennem, talán örökre...

Álomböfödek (The Dreamlands) (A)

Akik álmodnak, valójában utaznak - az Álomböfödekre.

A Hold túloldala (Far Side of the Moon) (GoA)

Odahagyták a csodák a Hold árnyékát, és mikor felnéztem az úrbe, borzalom és örület bámult vissza rám.

Iszonyathatás: Elrontod ezt a kalandot.

Celeano nagyterme (Great Hall of Celeano) (A/UF)

Könyvtárban voltam, de félelem mart belém, mert tudtam, hogy a tudás veszélyt hordoz magában.

A Nagytemplom (The Great Temple) (GoA)

Csak az Arkham utcái játékmódban.

Barátunk véráztatta oltárhoz volt kötözve, és épp fel akarták áldozni valami megnevezhetetlen istennek.

Éjféلكor: Egy ezen a kalandlapon lévő nyomozó elpusztul.

Az elveszett Carcosa (Lost Carcosa) (UF)

Csak a Hiádok dalolnak róla, hol vannak a Király maradványai. Talán Carcosa sötét városában halt meg elfeledetten?

Az idő és a tér labirintusai (Lost in Time and Space) (GoA)

Csak az Arkham utcái játékmódban.

Csapdába estem: ismertetlen időben voltam, ismeretlen helyen. Azt se tudtam, hazatalálok-e valaha.

Az ezen a kalandlapon lévő nyomozóknak nincs mozgásfázisuk.

Leng fennsíkja (Plateau of Leng) (A/UF)

Leng fennsíkja hideg volt és barátságtalan, óriási pókok és különös, eltorzult emberek földje.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 épelméjűséget.

R'lyeh (A)

A sziget kiemelkedett az óceánból, és én, balgaságomban, úgy döntöttem, szétnézek rajta. Soha életemben nem bántam meg úgy semmit, mint ezt.

Az ismeretlen Kadath (Unknown Kadath) (GoA)

Csak az Arkham utcái játékmódban.

A hideg pusztaságon át eljutottunk a baljóslatú városhoz, ahol a Föld Régi Istenei szunnyadtak.

Zin üregei (The Vaults of Zin) (GoA)

Bemenekültünk az alvilág sötét, ocsmány barlangjaiba, csak hogy még veszélyesebb helyre jussunk, mint ahonnet elfutottunk.

Érkezés: Megjelenik itt egy szörny!

Yuggoth (A)

Hideg és sötét helyen találtam magam. Azután felnéztem az égre, és... ó, Istenem! A Nap olyan kicsiny volt, oly távoli! Éreztem, hogy szörnyen messzire kerültem az otthonomtól.

Kalandok

A lista az alapjáték (A) és a Láthatatlan erők (UF) kiegészítő kalandlapjait tartalmazza, illetve néhány promóciós (P) kalandlapot. Az Arkham kapui (GoA) és az Őmenek a jégben (OoI) kiegészítők kalandlapjainak listái külön fejezeteket alkotnak (arkhami kalandok, alaszakai kalandok).

Igazgatóság (Administration Office) (A)

Itt biztosan megtalálható az összes beszerzés dokumentációja, valamint feljegyzések a múzeumban történt különös eseményekről. De egy varázsló könyvtára semmi ahhoz képest, amilyen zavaros és áttekinthetetlen ez az irattár - a bürokrácia legnagyobb dicsőségére!

Ősrégi ereklyék (Ancient Relics) (A)

Igyekeztem higgadt maradni, de az ereklyék jelentette bizonyítékok nem hagytak más utat, csak az örületét.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 épelméjűséget.

Irattár (The Archives) (A)

A gyűjtemény nincs igazán jól dokumentálva. Ki tudja, pontosan mik rejtőznek a raktárakban?

Ép testben ép lélek (Balancing Mind and Body) (UF)

Hogy a borzalmak után nyomozhassak, testem és elmém a legjobb formában kell, hogy legyen.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 épelméjűséget.

Véres lábnyomok (Bloody Footprints) (UF)

Könnyű lenne követni a szörnyű csapást - de valóban ezt akarom?

Vér a földön (Blood on the Floor) (A)

A sötét tócsa miatt megborzongtam. Azután meghallottam azt a kaporó zajt...

Kazánház (The Boiler Room) (UF)

A pislákoló fényben különös alakokat véltem megpillantani és hideg verejték csorgott végig a gerincem mentén.

Átnyomakodnak! (Break on Through) (UF)

A valóság szövete pont előttem hasadt meg sikoltva.

A kurátor (The Curator) (A)

Szívélyes volt, elbűvölő - és minden kétséget kizáróan gonosz. Mindazért, amit tett, halált érdemelne.

Éjféلكor: Minden nyomozónak be kell adnia 2 trófeát, különben veszít 1-1 életerőt és épelméjűséget.

Te is hallottad? (Did you hear that?) (A)

Annyira a furesza zajokra koncentráltam, hogy még a szemem is becsuktam.

Az igazgató széfe (The Director's Safe) (UF)

Nyugi, tudom a kombinációt!

Ha sikerült teljesítened ezt a kalandot, vedd el a kalandpakli legfelső 2 lapját - azokat is megkapot trófeaként.

Ne aludj el! (Don't Fall Asleep) (A)

Múltak az órák, éa kimerültség egyre inkább hatalmába kerített. De tudtam, ha elalszom, a lények behatolhatnak az elmémbe.

Éjféلكor: Minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

A félig nyílt ajtó (The Door is Ajar) (UF)

Nem tudom, mi az a hely, ahová az ajtó vezetett, de azt tudom, hogy ilyen helynek nem szabadnak léteznie.

Álom az idegenről (The Dreaming of a Stranger) (UF)

Álmomban egy idegent láttam, aki segítségért könyörgött hozzám.

Hiába - nem tudtam segíteni. Most attól félek, ez több volt, mint álom.

Az Ósi Jel (The Elder Sign) (A/UF)

Itt volt előttem kifaragva, ahogy kell. Már csak a testem és a lelkem kellett feláldoznom...

Szeszélyes szerencse (Fickle Fates) (UF)

Végre kezdtek javulni a dolgok. Vagy legalábbis úgy tűnt.

Elfeledett tudás (Forgotten Knowledge) (A)

Kibogarásztam a szétmorzsolódó pergamenre írt szöveget, és úgy éreztem, annak hajdani írója tudta, mi történik velem most, és hogy valamiképp segíteni próbál nekem.

A tudás morzsái (Fragments of Knowledge) (UF)

A mozaikdarabkák lassan kezdtek összeállni, és megsejtettem, miféle gonosz vert tanyát a múzeumban.

Ünnepség a nagyteremben (Gala in the Great Hall) (A)

A dúsgazdagok csak mulatozzanak, mit törődnének a sikoltozásommal - mert én tudom, miféle végzet vár rám és rájuk!

Kapu máshová (Gate to Elsewhere) (A)

Először csak elmélyültek a portré színei... de hamarosan valóság lett az illúzióból, és a vászon helyén átjáró tátongott.

Az ajándékbolt (The Gift Shop) (A)

Feltűnt, hogy a boltban van néhány tárgy, ami akár a kiállítóterekben is lehetett volna. Az eladó mintegy kitalálta a gondolataimat és biztosított róla, hogy ezek valóban mind eredetiek.

Temető (The Graveyard) (A)

E hideg kövek között a holtak nem pihennek.

Iszonyathatás: Rakd félre az összes iszonyatot mutató kockádat.

Krikszkraksz (Grazed Writings) (UF)

Halandzsza volt az egész. Abba kellett volna hagynom az olvasását, de megbénított az a borzalmas érzés, hogy az egésznek igenis van értelme.

Tárlatvezetés (The Guided Tour) (A)

Vezetőnk számos anekdotát mesélt a múzeum különös történelméből.

A Holtak Csarnoka (The Hall of the Dead) (A)

Gyűlölöm ezt a helyiséget. Nincs rá semmi szükség, hogy emlékeztesse a halandóságomra. Így is tudom, hogy hamarosan meg fogok halni.

Tűz a folyosón! (Hallway in Fire) (A)

A lángnyelvek elborították a falakat, és szinte állati intelligenciával ugráltak a függönyökről a kiállítási tárgyakra.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 életerőt.

Vigasztaló érintés (The Hand of Solace) (P)

Azt mondták, a szenvedésem eltörölhető. Azt ígérték, a rémálmaim el fognak múlni.

Iszonyathatás: Dobj el 1 nyomot (ha van nyomod).

Árnytól űzötten (Haunted by a Shadowy Figure) (A)

Ahogy megláttam azt a valamit, emlékek özöne zúdult rám. Megérem a halált, amit ez a valami hordoz.

Iszonyathatás: Megjelenik egy szörny!

Sövénylabirintus (Hedge Maze) (A)

Annyiszor jártam már e labirintusban, hogy akár csukott szemmel is eligazodnék benne. Hogyan tévedhettem el mégis?

Éjfélkor: Minden nyomozó veszít 1 életerőt.

A hős megmentő (Heroic Rescue) (UF)

Az idegen életbe vesztélyben forgott - cselekednem kellett.

Rejtett átjáró (The Hidden Passage) (A)

A folyosót jóval azelőtt vájták ki, hogy megépült volna a múzeum. Mi lehetett korábban ezen a helyen?

A titkos templom (The Hidden Temple) (UF)

A fal félresiklott, felfedve a rejtett kamrát az istenkáromló jelképekkel és festményekkel.

Érkezés: Rakj 1 végzetjelzőt a végzetsávra.

Rettenő látomások (Horrible Visions) (A)

Az a borzalmas intelligencia ismeri a szándékaimat, ezért behatol az elmembe és megtölti azt az emberiség pusztulásáról szóló látomásokkal.

Éjfélkor: Rakj 2 végzetjelzőt a végzetsávra.

A halmok (In the Stacks) (UF)

Őrjöngve téptem fel a ládákat, elborzadva a tartalmuktól.

Iszonyathatás: Megjelenik egy szörny!

Elkapott! (It's Got Me!) (UF)

Pánikvezérte ösztönnel elrántottam magam, de ettől csak még áthatóbb lett a fájdalom.

Iszonyathatás: Dobj 1 zöld kockával. Ha az eredmény valamennyi nyomozás, ugyanennyi életerőt veszítesz.

Most csend van... (It's Quiet...) (UF)

Teljes volt a csend odakint, de belül minden érzésem azt sikoltotta, hogy baj van... nagyon nagy baj.

Éjfélkor: Dobjátok el ezt a kalandot, de ne pótoljátok.

Itt írja alá (Just Sign Here) (UF)

"Mostantól mindent érteni fogsz, amit tapasztalsz", mondta, és én értettem, hogy miről beszél.

Kulcskő (The Key to Beyond) (A)

A kő egykor egy ősi templom szentélyébe vezető ajtó felett pihent. Hárman haltak meg, míg sikerült a falból kiszabadítani.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 épelméjűséget.

Halastó (Koi Pond) (A)

Az aranyhalak alig látszottak a mocskos vízben. Azután más, nagyobb alakokat láttam elsuhanni a vízfelszín alatt.

Iszonyathatás: Azonnal elbukod ezt a kalandot.

Éjszakai behatolók (Late Night Break-In) (A)

Vannak, akik ismerik a múzeum titkait, de azokat saját, önző céljaikra kívánják felhasználni.

Iszonyathatás: Elveszítesz 1 trófeát (te választasz).

Áramtalanítás (Lights Outs) (A)

Hallottam, ahogy a teremőrök sorra lekapcsolják a lámpákat, és mindent elnyelt a sötétség.

Várakozó átok (Lingering Curse) (UF)

Olyan ostoba voltam... de hát honnét tudhattam volna, miféle borzalmat szabadítok el?

Iszonyathatás: Annyi életerőt, valamint épelműjséget veszítesz, hogy mindkettőből csak 1 maradjon.

Átmeneti Raktár (The Loading Dock) (A)

Mindenütt fából ácsolt dobozok voltak, minden elképzelhető méretben. Óvatosan felfeszítettem az egyik tetejét.

Iszonyathatás: Rakd félre az összes olyan kockádat, ami *iszonyatol*-dalával van felfelé.

A Persephone hajónaplója (The Log of the Persephone) (P)

Kutatásaimból arra következtettem, hogy a amikor elsüllyedt a hajó, valamiféle borzalmas ereklyét szállított rakterében.

A Medúza terme (Medusa Exhibit) (A)

Hogyan faraghatott ki szobrász ily élethű rettegést?

Iszonyathatás: Rakd félre az összes olyan kockádat, ami *iszonyatol*-dalával van felfelé.

Éjféli látogató (Midnight Visitor) (UF)

Mikor végül megláttam a látogatóm arcát, pánik és émelygés vett erőt rajtam.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 életerőt.

Hiányzó feljegyzés (The Missing Records) (A)

Ezt nem hiszem el! Az, hogy valaki megpróbálta elrejtteni ezt a jegyzéket, a legjobb bizonyíték arra, hogy az illető pontosan tudta, miféle rettentő jelentőséggel bírnak ezek az átkozott ereklyék!

Rejtélyes dobozka (Mysterious Puzzle Box) (UF)

Figyelmeztettek, hogy ne nyissam ki, igen, de csak annál erősebb lett a csábítás.

Iszonyathatás: Megjelenik két szörny!

Rejtélyes írás (Mysterious Tome) (A)

Ahogy felolvastam a szöveget, úgy éreztem, erő lüktet a szavakban, és azok ragyogó köd örvényévé állnak össze előttem.

Az éjjeliőr (The Night Watchman) (UF)

Szinte átdöfött rosszindulatú pillantása. Torz arca ocsmány grimaszba gyűrődött.

Baljóslatú előjelek (Ominous Portents) (UF)

Kínéztem a múzeum udvarára, és szinte megfagyott benne a vér: egy egész varjúcsapat hevert dögölten a földön.

Éjfélnor: Minden nyomozó átkozottá válik.

Roppant érdekes példány (A Peculiar Specimen) (A)

Apró bogár volt, mégis az a mód, ahogy tántorogva járt, megrémített.

Kérjük, ne nyúljon a kiállítási tárgyakhoz! (Please Do Not Touch the Exhibits) (A)

A halott tolvaj arcára fagyott rémületet csak még jobban kiemelte elkéült bőre.

Iszonyathatás: Rakj egy végzetjelzőt a végzetsávrá.

Értékes tárgy (Prized Display) (UF)

Százak sétálnak el minden nap e kiállított tárgy előtt. Egyedül én ismerem fel borzasztó jelentőségét?

Nyilvános illemhely (Public Lavatory) (A)

A tükör vérfoltos.

Amikor felhúzzátok ezt a lapot, minden szörnyfeladatára rakjatok egy szörnyet a szörnytárolóból.

Segítők toborzása (Recruiting Aid) (UF)

A szavaimat egy háborodotténak vélhették, de a bizonyítékaimat nehéz volt figyelmen kívül hagyni.

A főpap maradványai (Remains of the High Priest) (A)

Egy pillanatra mintha valamit - ködöt, párást? - láttam volna az üveg alatt. Ó... az a valami, ott a szarkofágban, lélegzett!

Iszonyathatás: Rakd félre az összes olyan kockádat, ami *iszonyatol*-dalával van felfelé.

Az ocsmány könyv (Repugnant Tome)

Beleolvastam, és utána már nem tudtam elszakítani róla a tekintetemet.

Iszonyathatás: Dobj el 1 varázslatot vagy elpusztulsz!

Zavargások (Riots in the Streets) (A)

Valamiféle megmagyarázhatatlan dühtől fortyogva a tömeg végigzúdult az utcán, rombolva és gyújtogatva.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 életerőt.

Átmeneti rítus (Rite of Passage) (UF)

Sokan csak akkor jövuünk rá, kik is vagyunk valójában, ha megmártó-zunk a veszélyek olvasztótégelyében.

Titkos gyűlés (A Sacred Gathering) (A)

Energianyalábok pattogtak a falakon, megvilágítva az arcokat... sok közülük igencsak ismerős volt.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 épelméjűséget.

Biztonsági szolgálat (The Security Office) (A)

Az őr meghallgatott és közben jegyzetelt, de hogy segíteni akart vagy börtönbe juttatni, nem tudom.

Nyomat keresve (Seeking Leads) (UF)

A rendőrség tagadta, hogy bármi is eltűnt volna. Én tudtam, hogy valamiféle gonoszság megjelent ott, de nem tudtam bizonyítani.

Kúszó árnyak (Slithering Shadows) (UF)

Nem láttam, de hallottam a sötét sarkok felől; hallottam, ahogy vég-igésúszik a márványon.

Éjféلكor: Ha van szörny játékban, rakjatok 3 végzetjelzőt a végzetsáv-
ra.

Valami kiszabadult (Something Has Broken Free) (A)

*Az ősi kötőmb több tonnás lehet, és mégis valami nekicsapta a folyo-
só másik falának.*

Iszonyathatás: Azonnal elbukod ezt a kalandot.

Lépj el az ablaktól! (Stay Away From the Windows) (A)

*Habár félelem töltött el a termék sötét zugai miatt, még jobban fél-
tem a halovány holdfénytől. A saját káromon tanultam meg, hogy
tartsam meg a távolságot a múzeum ablakaitól.*

A tárolóhelyiség (The Storage Closet) (A)

*Azt mondták, hogy rég elveszett a kulcsa, mégis tárva-nyitva volt
az ajtó.*

Különös lopások (Strange Robberies) (UF)

*Ha a nyomozás helyes eredményre vezetett, ma itt kerül sor betörés-
re - de én is itt leszek!*

Érkezés: Elveszítesz 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Hirtelen támadás (Sudden Attack) (UF)

Nem volt semmi figyelmeztetés - egyszer csak a földön találtam magam.

Iszonyathatás: Minden játékban lévő, szörny nélküli szörnyfeladatra
rakjatok egy szörnyet.

Vihar a csészében (Tempest in a Teapot) (A)

*Éreztem, hogy a helyiség levegője nehézé és fenyegetővé válik. A gonosz
nem akarta, hogy itt legyek.*

A hit próbája (Test of Faith) (UF)

Néha egyértelmű a választás: vagy jót teszünk, vagy gonoszt.

Rettentő felfedezés (A Terrible Discovery) (A)

*Mi volt az, amit láttam? Nem tudnám megmondani... az elmém fellázad,
ha fel akarom idézni azt a valamit. Az örület sokkal kedvesebb nekem,
mint az ép elme és a tiszta emlékezet arról a kimondhatatlan valamiről.*

Van valami a pincében... (There's Something in the Basement) (A)

*Aláereszkedtem a lépcsőn, és minden lépésnél csak jobban eluralkodott
rajtam a pánik.*

Túl nagy a csend (...Too Quiet) (UF)

Az a valami végig itt volt mellettem.

Éjféلكor: Megjelenik egy szörny! Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

Mágikus utazás (Transported by Magic) (A)

*A bőröm furesán, fehér fényben ragyogott. Inkább lehunytam a szemem...
A talaj eltűnt a lábam alól, és mintha örökkétig zuhantam volna.*

Éjféلكor: Annyi végzetjelző kerül a végzetsávra, ahány idegen dimenziók-
beli kalandlap van játékban.

A valódi történelem (The True History) (UF)

*Bár csak sosem olvastam volna el ezt az átkozott könyvet! Talán akkor az
álmaimat nem fertőznék meg ezek a borzalmak.*

Átépítés alatt (Under Construction) (UF)

*Csak a félig elkészült tablók hallották sikolyomat - nagyon messzire vol-
tam az emberi fülektől.*

Iszonyathatás: Veszítesz 1 életerőt.

Természetellenes élőhely (Unnatural Habizat) (A)

*Ezek a kitömött lények... Ha túl közel mennék, megragadnának, érzem.
Gonoszul figyelnek üveg szemükkel.*

Iszonyathatás: Veszítesz 1 életerőt.

Fenn a tetőn (Up on the Roof) (UF)

Azt hittem, odakint kifújhatom magam.

Érkezés: Ha nincs szörny ezen a kalandlapon, rakj egy szörnyet az alatti szörnyfeladatra.

Patkányok a csövekben (Vermins in the Pipes) (A)

Olykor a fenyegető káosz nagy patkányokat csábít a múzeumba.

Látomás az elmúlásról (Vision of Demise) (UF)

Borzalmas látomás jelent meg a szemeim előtt; elessem és nem keltem fel.

E kaland sikeres teljesítése után nézd meg a mítoszpakli legfelső 3 kártyáját. Egyet dobj el, a többi tetszőleges sorrendben rakd vissza a pakli tetejére.

Az antikvárius látogatása (Visiting Antiquarian) (UF)

Beszéltem a tanult férfúinak felfedezéseimről, és szkepticizmusa hamar rettegésbe fordult.

Élétbevágóan fontos információ (Vital Information) (UF)

A feljegyzések sokat feltártak a múzeumban történt különös események valódi jelentőségéről.

Kint a párkányon (Walking on the Ledge) (UF)

Szédültem, a rosszullét kerülgetett - minden lépés hóstett volt.

A falak mögött (Walled Up) (UF)

A máló vakolat mögül előbukkantak az ősi jelek. Azt azonban így sem tudtam, mi lehet az, amit a fal mögött hallok mocorogni.

Iszonyathatás: Átkozottá válsz.

Segítségre van szükségünk! (We Need to Find Help) (A)

Sem a nyers erő, sem a ravasz tervek nem menthetnek meg engem - csak a csoda.

Mikor leszáll az éj (When Night Falls) (A)

Lenyugodott a Nap, a messzi csillagok haloványan ragyogtak a múzeum cserépteteje felett.

A gonosz öregember (Wicked Old Man) (UF)

Nyugtalanító volt az a csillogás a vénember tekintetében, ráadásul halálkuncogott, ahogy elsétáltam mellette.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Írás a falon (The Writing on the Wall) (A)

A szavak újraírták a múltamat. Ahol egykor sikerrel jártam, most elbuktam és hirtelen eltűntem onnét.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 trófeát (te választasz).

Azzá válsz, amitől a legjobban tartasz (You Become That Which You Fear Most) (A)

A rosszullét és a félelem berágta magát a bőröm alá, a csontjaimba. Már el sem tudom képzelni az életem a sosem-szűnő rettegés nélkül.

Éjfélkor: Megjelenik egy szörny!

Arkhami kalandok (GoA)

Elmegyógyintézet (Arkham Asylum)

Őrültkísérletek (Mad Experiments) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 2 trófeát, hogy épelméjűséged a maximumára nőjön.

Előlap: *Olyan elképzelhetetlen volt, amit a jó doktor tett a pácienseivel, hogy még látva is alig bírtuk elhinni.*

Pszichiátriai segítség (Psychiatric Assistance) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 2 trófeát, hogy épelméjűséged a maximumára nőjön.

Előlap: *Tudtam, hogy a barátom nem fog örülni ennek; de azt is tudtam, hogy ha nem kapja meg a szükséges kezelést, már nem sokáig marad a barátom.*

Iszonyathatás: Veszítesz 1 épelméjűséget.

Az őrjöngő páciens (Ramblings of the Mad) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 2 trófeát, hogy épelméjűséged a maximumára nőjön.

Előlap: *Kántálása a legtöbbeknek csak zavaros halandzsának tűnt - csupán én értettem meg szavainak igazságát.*

Éjfélkor: Minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

Bank (Bank of Arkham)

Bankrablás (Bank Robbery) (GoA)

Hátlap: Ha kétszer előremozgatod az óramutatót, trófeaként megkapod az arkhami kalandpakli legalsó lapját.

Előlap: *Csak az egyenlegemet mentem be egyeztetni, de a Sheldon-bandának is pont ekkor kellett betoppannia.*

Nagylelkű támogatók (Financial Backert) (GoA)

Hátlap: Ha kétszer előremozgatod az óramutatót, trófeaként megkapod az arkhami kalandpakli legalsó lapját.

Előlap: *Három órán át vázoltam elképzeléseimet, és végül Arkham legvagyonosabbjai belegyeztek a támogatásomba.*

Furcsa örökség (Strange Heirloom) (GoA)

Hátlap: Ha kétszer előremozgatod az óramutatót, trófeaként megkapod az arkhami kalandpakli legalsó lapját.

Előlap: *Behívattak a bankba, hogy felvegyek valami örökséget. Soha az életben nem hallottam az elhunytól.*

Éjfélkor: Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávrá.

Fekete-barlang (Black Cave)

Oltár a mélyben (Altar in the Deep) (GoA)

Hátlap: **Éjfélkor:** Minden nyomozó veszít 1 életerőt.

Előlap: *A járat hirtelen hatalmas és ősrégi terembe torkollt. Magukból a sziklákból vájhatták ki. Középiütt egy oltárt láttam, friss, csillogó vérborította.*

Éjfélkor: Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávrá.

Arctalan borzalmak (Faceless Terrors) (GoA)

Hátlap: **Éjfélkor:** Minden nyomozó veszít 1 életerőt.

Előlap: *Nesztelenül arctalan lények csaptak le ránk, és hiába minden sikoltozásunk és erőlködésünk, magukkal hurcoltak minket az örület mélységeibe.*

Iszonyathatás: Elbukod ezt a kalandot.

Eltévedve a sötétben (Lost in the Dark) (GoA)

Hátlap: **Éjfélkor:** Minden nyomozó veszít 1 életerőt.

Előlap: *Két óráig tartott ki a lámpásunk. Legalább két nap, míg meglátjuk újra a fényt.*

Az ezen a kalandlapon tartózkodó nyomozóknak elmarad a mozgásfázisuk.

Furcsaságok Boltja (The Curiosity Shoppe)

A kíváncsiság öl (Curiosity Kills) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 nyomot, hogy húzz 1 egyedi tárgyat.

Előlap: *A bolt ajtaja be volt törve, vérnymom vezetett befelé. Hezítálva léptünk be, nem tudva, mire lelünk majd.*

Érkezés: Veszítesz 1 életerőt.

A díszes láda (The Ornate Chest) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 nyomot, hogy húzz 1 egyedi tárgyat.

Előlap: *A raktár zsúfolva volt okkult limlomokkal és ezoterikus szeméttel, de volt még ott egy ősrégi láda, lepecsételve; gonosz, kellemetlen aurát árasztott.*

Iszonyathatás: Rakj egy végzetjelzőt a végzetsávrá.

A jóskoponya (The Psychic Skull) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 nyomot, hogy húzz 1 egyedi tárgyat.

Előlap: *A kristálykoponya megannyi titokról suttogott, titkokról, amelyek "tulajdonosa" halála után estek meg.*

Vegyeskereskedés (General Store)

Behatolás (Breaking and Entering) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 2 nyomot, hogy húzz 1 közönséges tárgyat.

Előlap: *Az estét a tervezéssel töltöttük; most jött el az ideje a cselekvésnek.*

Szállítmány Innsmouthból (Shipment from Innsmouth) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 2 nyomot, hogy húzz 1 közönséges tárgyat.

Előlap: *A szállítmány kevéssel hajnal előtt érkezett. Reggel már három halott volt, a boltos pedig örülten zagyválva rohagált az utcákon.*

Éjfélikor: Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

Alkudozás (Wheeling and Dealing) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 2 nyomot, hogy húzz 1 közönséges tárgyat.

Előlap: *Egy kis hízélgés, néhány jól elhelyezett fenyegetés, és sikerült kedvező üzletet kötnöm.*

Izonyathatás: Dobj el 1 trófeát.

Temető (Graveyard)

Sírrablás (Grave Robbing) (GoA)

Hátlap: **Éjfélikor:** Minden nyomozónak el kell dobja 1 szörnytrófeát.

Előlap: *Ocsmány munka volt, de nem volt más választásunk - a halottaktól kellett lopnunk, hogy megmentjük az élőket.*

Éjfélikor: Minden nyomozónak el kell dobja 1 szörnytrófeát.

Nekromancia (Necromantic Rites) (GoA)

Hátlap: **Éjfélikor:** Minden nyomozónak el kell dobja 1 szörnytrófeát.

Előlap: *Nem számítottunk arra, hogy éjféli után a temetőben kántálást hallunk, és még ennyire sem számítottunk a holdfényben összegyűlt csúf sokaságra.*

Éjfélikor: Minden nyomozó veszít 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Kiásott sírok (Open Graves) (GoA)

Hátlap: **Éjfélikor:** Minden nyomozónak el kell dobja 1 szörnytrófeát.

Előlap: *Ez a sír is ki volt hantolva, bár... úgy tűnt, mintha magából a sírből tört volna ki valami. És ez csak egy volt a tizenháromból.*

Éjfélikor: Megjelenik egy szörny!

Hibb Betérője (Hibb's Roadhouse)

Sikátorharc (Back Alley Battle) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 nyomot, hogy a Sheldon-banda tagjává válj.

Előlap: *A sikátor falai véresek voltak.*

Érkezés: Megjelenik itt egy szörny!

Illegális üzletek (Dark Dealings) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 nyomot, hogy a Sheldon-banda tagjává válj.

Előlap: *A helyiséget betöltő cigarettafüstön át vizslattam őket. Ilyen alakkal üzletelni... hogy mire rá nem visz a kényszer!*

Izonyathatás: Vegyél le a Mérhetetlen Vén lapjáról egy Ősi Jelet (ha van ott legalább egy).

Razzia (Police Raid) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 nyomot, hogy a Sheldon-banda tagjává válj.

Előlap: *Hirtelen betörték az ajtót. Rendőrök másztak át a roncsain, miközben mindenki a hátsó szobák felé rohant.*

Érkezés: Veszítesz 1 életerőt.

Történeti Társaság (Historical Society)

Régi kéziratok (Ancient Scripts) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 4 nyomot, hogy húzz 1 tulajdonságot.

Előlap: *Egy időben többen is tanulmányozták ezeket, de miután azok a tudósok mind megőrültek és kivájták a saját szemüket, inkább elzárták ezeket a kéziratokat.*

Éjfélikor: Minden nyomozó annyi épelméjűséget veszít, ahány varázslata van.

Lecke a múltból (Lessons from the Past) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 4 nyomot, hogy húzz 1 tulajdonságot.

Előlap: *Átpörgettem a régi iratokat, remélve, hogy találok valamit, ami a hasznomra lehet a jelen veszélyeivel szemben.*

Az ezen a kalandlapon lévő nyomozók nem használhatnak varázslatokat, tárgyakat és nyomokat.

Éjszaka a múzeumban (A Night in the Museum) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 4 nyomot, hogy húzz 1 tulajdonságot.

Előlap: *Napnyugtakor léptünk be a történelem e templomának falai közé. Hajnalra egyikünk halott volt, másikunk megőrült, mi többiek pedig az életünkért futottunk.*

Érkezés: Veszítesz 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Függetlenség tér (Independence Square)

Az Alapkő (Founder's Rock) (GOA)

Hátlap: Éjfélikor: Vegyetek le a Mérhetetlen Vén lapjáról egy Ősi Jelet (ha van ott legalább egy).

Előlap: *Megérintettem a kő hideg és nyirkos felszínét és éreztem, hogy valamiféle hatalmas sötétség rejtőzik benne.*

Cigányátok (Gypsy Curse) (GOA)

Hátlap: Éjfélikor: Vegyetek le a Mérhetetlen Vén lapjáról egy Ősi Jelet (ha van ott legalább egy).

Előlap: *Az öreg cigány megvetően nézett rám, majd valami átkot mormolt ocsmány, régies nyelven.*

Szindarab a parkban (A Play in the Park) (GOA)

Hátlap: Éjfélikor: Vegyetek le a Mérhetetlen Vén lapjáról egy Ősi Jelet (ha van ott legalább egy).

Előlap: *Ma volt a Sárga Király premierje és örület vett erőt egész Arkhamon.*

Éjfélikor: Minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

Ma Panziója (Ma's Boarding House)

A 13-as szoba (Room Thirteen) (GOA)

Hátlap: Elkölthetsz 4 trófeát, hogy húzz 1 társat.

Előlap: *Az ajtaja évek óta be volt deszkázva, azóta, hogy megölték azt a szegény fiút és a vérét szétmázolták a falakon.*

Iszonyathatás: Léptesd előrefelé az óramutatót.

A riadt vendég (A Terrified Guest) (GOA)

Hátlap: Elkölthetsz 4 trófeát, hogy húzz 1 társat.

Előlap: *Ma elmesélte, hogy a hölgy már egy ideje elbarikádozta magát a szobájában, és azóta hol sikoltozik, hol meg hallgat, és hogy ez utóbbi még nyugtalanítóbb.*

Iszonyathatás: Minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

Laborépület (Miscatonic Science Building)

A boncolás (Alien Dissecting) (GoA)

Hátlap: Ha előremozgatod az óramutatót, kapsz 1 nyomot.

Előlap: *Még sosem láttuk ilyen lényt, de még csak hasonlót sem. Nem e világból való volt.*

A szeminárium (The Lecture) (GoA)

Hátlap: Ha előremozgatod az óramutatót, kapsz 1 nyomot.

Előlap: *Feliratkoztunk a Szentföld bizarr kultuszainak numerológia tanairól szóló szemináriumra abban a reményben, hogy megtudunk valami fontosat.*

A gépezet (The Machine) (GoA)

Hátlap: Ha előremozgatod az óramutatót, kapsz 1 nyomot.

Előlap: *A gépezet moraja halk volt, mégis valagy rettenetes, és azt az ígéretet hordozta magában, hogy felkvararja az elmét és felszakítja a valóság szövetét.*

Éjfélikor: Rakjatos egy végzetjelzőt a végzetsávrá.

Szerkesztőség (The Newspaper)

Titkosított üzenetek (Cryptic Messages) (GoA)

Hátlap: Ha előremozgatod az óramutatót, egy általad kijelölt nyomozó kap 1 nyomot.

Előlap: *Ahogy átnyálaztam az újság legkorábbi kiadásait, a foszladozó oldalakon titkos üzenetekre bukkantam.*

Iszonyathatás: Dobj el 1 nyomot.

Tintafoltok (Ink Blots) (GoA)

Hátlap: Ha előremozgatod az óramutatót, egy általad kijelölt nyomozó kap 1 nyomot.

Előlap: *Egész éjjel az irattárat bújtam, és annyira kimerültem, hogy már egy tintafolt is képes volt rettegéssel eltölteni.*

Az ügy felgönyölítése (Pursuing Leads) (GoA)

Hátlap: Ha előremozgatod az óramutatót, egy általad kijelölt nyomozó kap 1 nyomot.

Előlap: *A mozaikdarabkák kezdtek összeállni. Most már csak egy kis idő kell, és...*

Rendőrség (Police Station)

Letartóztatva (Arrested) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 trófeát, hogy 1 szörnyet visszarakj a szörnytárolóba.

Előlap: Csak idő kérdése volt, hogy a rendőrség felfigyeljen a tevékenységünkre. Végül is, nem voltunk a törvénytisztelő polgárok mintapéldányai.

Az ezen a kalandlapon lévő nyomozóknak elmarad a mozgásfázisuk.

Döglött akta (Cold Case) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 trófeát, hogy 1 szörnyet visszarakj a szörnytárolóba.

Előlap: Évek óta senki se foglalkozott az ügyel, de mi biztosak voltunk benne, hogy ez az utolsó hiányzó mozaikdarab.

Éjféلكor: Minden nyomozó eldob 1 nyomot.

A rendőrség teszi a dolgát (Police Assistance) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 trófeát, hogy 1 szörnyet visszarakj a szörnytárolóba.

Előlap: Néhány névtelen bejelentés, pár megbuherált bizonyíték, és most végre a rendőrség végzi el a mi piszkos munkánkat.

Dokkok (River Docks)

Halál a dokkoknál (Death at the Docks) (GoA)

Hátlap: Átadhatsz egy másik nyomozónak egyvalamit, ami lehet: 1 nyom, 1 egyedi tárgy, 1 közönséges tárgy, 1 trófea.

Előlap: Rettegett attól, ami történni fog, de végül beleegyezett, hogy beszél velünk. Annak alapján, hol találták meg ma reggel, minden oka megvolt a rettegésre.

Iszonyathatás: Veszítesz 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

Mélységglakók (Deep Ones Emerge) (GoA)

Hátlap: Átadhatsz egy másik nyomozónak egyvalamit, ami lehet: 1 nyom, 1 egyedi tárgy, 1 közönséges tárgy, 1 trófea.

Előlap: Hol alámerültek a parton megtörő hullámok között, hol felemelkedtek megint; e tengeri utálatosságok haloványan emberekre emlékeztettek.

Érkezés: Megjelenik itt egy szörny!

Az órült fogságában (Prisoner of a Madman) (GoA)

Hátlap: Átadhatsz egy másik nyomozónak egyvalamit, ami lehet: 1 nyom, 1 egyedi tárgy, 1 közönséges tárgy, 1 trófea.

Előlap: Felébredtem; egy sötét raktárban voltam, megkötözve, a szám betömve. Orromat a rothadó testek és az apály búze töltötte be.

Az ezen a kalandlapon lévő nyomozóknak elmarad a mozgásfázisuk.

Ezüst Alkony Páholy (Silver Twilight Lodge)

Beavatás a misztériumokba (Initiation Into the Mysteries) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 trófeát, hogy az Ezüst Alkony Páholy tagjává válj.

Előlap: A tömjénfüstben úszó sötét szobában kimondtuk a szavakat, és ezzel a rend tagjaivá lettünk.

A Belső Szentély (Inner Sanctum) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 trófeát, hogy az Ezüst Alkony Páholy tagjává válj.

Előlap: Aláereszkedtünk a mélységbe, az Ezüst Alkony kultusz titkos szentélyébe.

Bizalmas találkozók (Private Meetings) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 trófeát, hogy az Ezüst Alkony Páholy tagjává válj.

Előlap: Az Ezüst Alkony árnyakban rejtező vezetői felszólítottak, hogy éjjélkor jelenjek meg színük előtt. Nem vagyok biztos benne, hogy jó ötlet lenne, ha engedelmeskednék.

Érkezés: Rakj egy végzetjelzőt a végzetsávrá.

Templom (South Church)

Beszélgetés az atyával (Chat With the Father) (GoA)

Hátlap: Visszakaphatsz 1 épelméjűséget.

Előlap: A kápolnát betöltő földöntúli magány és a Michael atyával folytatott társalgás lenyugtatta háborgó lelkem. Legalábbis egy időre.

Ima az eltávozottakért (Prayers for the Lost) (GoA)

Hátlap: Visszakaphatsz 1 épelméjűséget.

Előlap: Gyertyát gyújtottam minden áldozatnak. Hamarosan tizenhárom apró láng hajladozott előttem.

Megszentelés (Sanctification) (GoA)

Hátlap: Visszakaphatsz 1 épelméjűséget.

Előlap: A szenteltvíz végigömlött a fejbúbomon, miközben a pap imát mondott fölöttem. A barátaim abban bíztak, ez elég lesz ahhoz, hogy a lelkem megmeneküljön a kárhazottól; de én tudtam, hogy ezzel már elkéstünk.

Miasszonyunk Kórház (St. Mary's Hospital)

Sürgősségi ellátás (Emergency Care) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 2 nyomot, hogy életerőd a maximumára gyógyuljon.

Előlap: *A barátom erősebben sikoltzott a műtőben, mint akkor, amikor először megsebezte az a lény.*

Hátborzongató boncolás (Gruesome Autopsy) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 2 nyomot, hogy életerőd a maximumára gyógyuljon.

Előlap: *Rábeszéltük az orvost, hogy boncolja fel ezt az undorító teremtményt. De ez az átkozott izé nem volt hajlandó halott maradni!*

Érkezés: Megjelenik itt egy szörny!

Utolsó szavak (Last Words) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 2 nyomot, hogy életerőd a maximumára gyógyuljon.

Előlap: *Az ápolónő, aki szegény szerencsétlent gondozta, igyekezett a legjobb képessége szerint pontosan felidézni az értelmetlen szavakat, amit az illető haldokolva suttogott.*

Vasútállomás (Train Station)

Az otthagyt láda (Abandoned Crate) (GoA)

Hátlap: Ha háromszor előremozgatod az óramutatót, húzol 1 társat.

Előlap: *A ládából, ami már napok óta a csomagkiadóban áll, ocsmány bűz szivárgott.*

A késés (Late Arrival) (GoA)

Hátlap: Ha háromszor előremozgatod az óramutatót, húzol 1 társat.

Előlap: *A peronon állva folyton az óramat néztem. A vonat késett, de nekem nem volt vesztegetni való időm.*

Éjfélikor: Dobjátok el ezt a kalandlapot.

A dolog a vonaton (Thing on the Train) (GoA)

Hátlap: Ha háromszor előremozgatod az óramutatót, húzol 1 társat.

Előlap: *A lény az egyik tehervagonból robbant ki, halál és pusztulás jelezte az útját.*

Érkezés: Megjelenik itt egy szörny!

Dékáni hivatal (University Administration)

A dékán (The Dean) (GoA)

Hátlap: Ha háromszor előremozgatod az óramutatót, húzol 1 tulajdonságot.

Előlap: *Nem lehettük biztosak benne, hogy hajlandó-e fogadni minket a dékán, de nem boldogulhattunk a segítségé nélkül.*

Az ezen a kalandlapon tartózkodó nyomozók nem összpontosíthatnak.

Rosshírű fakultás (Foul Faculty) (GoA)

Hátlap: Ha háromszor előremozgatod az óramutatót, húzol 1 tulajdonságot.

Előlap: *Hallgattam a professzor száraz, érzelemmentes előadását és éreztem, hogy valamiféle sötét befolyás von a bűvkörébe.*

Beiratkozás (Registration Day) (GoA)

Hátlap: Ha háromszor előremozgatod az óramutatót, húzol 1 tulajdonságot.

Előlap: *Órákat vett igénybe, hogy feliratkozzam a megfelelő szemináriumokra, és még több idő ment el, mire végre valami hasznosat tanultam.*

Éjfélikor: Dobjátok el ezt a kalandlapot.

Könyvtár (University Library)

A Régi Gyűjtemény (Archaic Collection) (GoA)

Hátlap: Ha kétszer előremozgatod az óramutatót, húzol 1 varázslatot.

Előlap: *Óriási gyűjtemény volt, és még mindig a ládába volt zárva. Feltörtem az első ládát, bizonytalanul afelől, mit találok benne.*

Az ezen a kalandlapon tartózkodó nyomozóknak elmarad a mozgásfázisuk.

A Fekete Könyv (The Black Tome) (GoA)

Hátlap: Ha kétszer előremozgatod az óramutatót, húzol 1 varázslatot.

Előlap: *Vállaltuk a kockázatot. Amíg Abigail mással volt elfoglalva, kicsempészttük az ósrégi kötetet a könyvtár zárt részlegéből.*

Iszonyathatás: Rakj egy végzetjelzőt a végzetsávrá.

Fárasztó kutakodás (Exhaustive Research) (GoA)

Hátlap: Ha kétszer előremozgatod az óramutatót, húzol 1 varázslatot.

Előlap: *Olvastunk és olvastunk, míg végül bevérzett a szemünk.*

Az ezen a kalandlapon tartózkodó nyomozóknak elég egy itteni feladatot megoldaniuk e kaland sikeres teljesítéséhez.

A Megnevezhetetlen (The Unnamable)

Nő a rettegés (Growing Terror) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

Előlap: *Napról napra, óráról órára nőtt az emberekben a félelem. Egy reggel azután a fél város csomagolt és elmenekült.*

Iszonyathatás: Rakd vissza a társaklit a dobozba. Mostantól senki sem szerezhet újabb társat.

Menekülj vagy meghalsz! (Run For Your Lives) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

Előlap: *A borzalmas ház felmorajlott, majd kiokádta ránk ocsmány-ságait. Menekültünk, amerre láttunk.*

Érkezés: Megjelenik itt egy szörny!

A dolog az alagsorban (The Thing in the Basement) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

Előlap: *A vérnyomok a lépcsőhöz vezettek, miként barátomnak az alagsorból felszűrődő sikolyai is.*

Elhagyatott sziget (Unvisited Isle)

Véráldozat (Blood Sacrifice) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Megjelenik egy szörny!

Előlap: *Vér szennyezte az ocsmány oltárt. Valamiért úgy érzem, a saját véremmel kellene megitatnom az éhes kötömböt.*

Iszonyathatás: Veszítesz 1 életerőt.

Dolmenek (Standing Stones) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Megjelenik egy szörny!

Előlap: *A rücskös köveket moha fedte, de az idők nyomai alól még kilátszó ősi szimbólumok most új életre keltek.*

Éjféلكor: Ha van itt nyitott kapu, rakjatok 3 végzetjelzőt a végzetsávrá.

Csónak a viharban (Stormy Crossing) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Megjelenik egy szörny!

Előlap: *Bár szinte tiszta volt az ég, mégis vihar sújtott le ránk. Mint-ha csak valami sötét erő szólította volna elő azért, hogy ne telessük a lábunk a szigetre.*

Iszonyathatás: Elbukod ezt a kalandot.

Velma étkezdéje (Velma's Diner)

Hátsó box (Booth in the Back) (GoA)

Hátlap: Visszakaphatsz 1 életerőt.

Előlap: *Ott ült minden este, arra várva, hogy valami szerencsétlen hozzáforduljon.*

Éjféli látogató (Late Night Visitor) (GoA)

Hátlap: Visszakaphatsz 1 életerőt.

Előlap: *Velma épp készült volna zárni, amikor hirtelen beszakadt az ajtó.*

Meleg étel (A Warm Meal) (GoA)

Hátlap: Visszakaphatsz 1 életerőt.

Előlap: *Velma krémes krumplipüréjénél csak egy jobb dolog van: az azt követő meggypörte.*

A Boszorkánytanya (The Witch House)

A tiltott könyvtár (The Forbidden Library) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Megnyílik egy kapu!

Előlap: *Rátaláltunk a titkos könyvtárra és telve volt ősi tudással. De amikor távozni akartunk, nem leltük a kijáratot.*

Az ezen a kalandlapon tartózkodó nyomozóknak elmarad a mozgásfázisuk.

Patkányok a falban (Rats in the Wall) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Megnyílik egy kapu!

Előlap: *Nyugtalanító, kaparászó hang hallatszott a régi ház minden falából. A furcsa zaj minden lépésünkkel erősebb lett.*

Érkezés: Veszítesz 1 életerőt vagy 1 épelméjűséget.

Különös fények (Strange Lights) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Megnyílik egy kapu!

Előlap: *Lidérc lángok táncoltak a régi ház ablakaiban: egyszerre hívogattak és intettek menekülésre.*

Éjféلكor: Megnyílik egy kapu!

Erdő (The Woods)

Boszorkányszombat (The Coven) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávrá.

Előlap: *Az éjszaka árnyai övezte berekből kihallottuk a boszorkányok énekét, ezt az ocsmány, ősi dalt, ami a Régi Istenekhez kiáltott.*

Éjféلكor: Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávrá.

Szederbokrok szövevénye (Lost in the Brambles) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

Előlap: *Egyszer rosszfélé fordulhattam, és most össze-vissza tévelygek az erdőben, miközben tüskék tépik a húsomat.*

Az ezen a kalandlapon tartózkodó nyomozóknak elmarad a mozgásfázisuk.

A zugfözde (Moonshine by Moonlight) (GoA)

Hátlap: Éjféلكor: Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

Előlap: *Emberek zaját hallottuk az erdő egyik sötét szegletéből; de a berekben csak a Sheldon-banda tagjai főzték a whiskyt.*

Vénséges varázsbolt (Ye Olde Magick Shoppe)

Zsolozsmák és inkantációk (Chants and Incantations) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 trófeát, hogy hűz 1 varázslatot.

Előlap: *Az alagsorban okkult kör volt felrajzolva. Köpenyes, kántáló alakok állták körül.*

Az ismeretlen csábítása (Lure of the Unknown) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 trófeát, hogy hűz 1 varázslatot.

Előlap: *A könyvben ott volt az univerzum minden titka, mindaz, amit az embernek nem szabadna megtudnia.*

Mágikus baleset (Magical Mishaps) (GoA)

Hátlap: Elkölthetsz 3 trófeát, hogy hűz 1 varázslatot.

Előlap: *Csak egyetlen szótagot ejtettem rosszul, de az inkantáció azonnám kicsúszott a kezeimből. Kétségbeesetten próbáltam visszanyerni felette az uralmam, de túl késő volt, túl késő... a végzetem már közelgett.*

Iszonyathatás: Minden nálad lévő varázslat után elveszítesz 1 élet-erőt vagy 1 épelméjűséget.

A listából hiányzik egy arkhami kalandlap - valószínűleg Ma Panziójához tartozik még egy kaland.

Speciális alaszakai kalandok

Érkezés (Arrival) (OoI)

Irány a vadon! (Into the Wild) (OoI)

Veszélyes emelkedő (Treacherous Ascent) (OoI)

??? (OoI)

Alaszakai kalandok, I. fejezet

Északi mondák (Northern Tales) (OoI)

Helyszín: Inuit falu.

Hátlap: 2 ellátmányért kaphatsz 1 nyomot.

Előlap

Egy inuit sámán osztotta meg történeteit a falusiakkal, és mi ámulattal egyes félelemmel figyeltük, ahogy a regék életre keltek.

Iszonyathatás: Megjelenik egy szörny!

Alaszakai kalandok, II. fejezet

Elfeledett sarkkutató (The Forgotten Explorer) (OoI)

Helyszín: A fenevad barlangja.

Hátlap: Ha nem költesz el 2 ellátmányt, rakj 1 végzetjelzőt a végzetsávra.

Előlap

A fagyos pusztaságban találtunk rá: dr. Lott expedíciójának egyedüli túlélője volt. Körülötte egykori társainak lecsupaszított csontjai hevertek, és éhségében nekünk rontott.

Érkezés: Automatikus elrontod ezt a kalandot, hacsak el nem költesz 2 ellátmányt.

Mérgezett vidék (Poisoned Land) (OoI)

Helyszín: A messzi tajga.

Hátlap: Ha nem költesz el 1 ellátmányt, megjelenik itt egy szörny.

Előlap

Minden betegnek tűnt ezen az átkozott vidéken, minden állat és minden növény. Azonnal megfogadtam, hogy semmi ittenit nem fogok elfogyasztani.

Iszonyathatás: Minden nyomozó elveszít 1 életerőt, hacsak el nem költ 2 ellátmányt.

A lista az Ómenek a jégben (OoI) kiegészítő kalandlapjairól nagyon hiányos!

Mítoszkártyák

Okkult művészet... (The Arcane Art..)

Ha a nyomozóitok közösen nem adnak vissza 2 varázslatot, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...bezárulnak az ajtók. (...Closes the doors)

Amikor éjfél üt az óra, dobjátok el az összes játékban lévő idegen di menziókbeli kalandlapot, és ne csapjatok fel helyettük újakat.

Légy felkészülve... (Be Prepared..)

Ha nincs legalább egy nyomozónál közönséges tárgy, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...életre kelt rémálmok. (...Of Living Nightmares)

Amikor éjfél üt az óra, megjelenik 2 szörny.

Hátborzongató tudás... (Eldritch Knowledge...)

Ha nincs legalább egy nyomozónál varázslat, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...zavarodott elme. (...In a Disturbed Mind)

Minden kalandlap megkapja ezt az iszonyathatást (ha már volt iszonyathatása, az erre változik át): **Iszonyathatás:** Rakd félre az összes *iszonyateredményedet*.

Ezoterikus eszközök.. (Esoteric Devices...)

Ha nincs legalább egy nyomozónál egyedi tárgy, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...hamis nyomra vezet. (...Reveal a False Trail)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozó, aki képes rá, visszaad 1 nyomot.

Súlyos teher... (A Heavy Burden...)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra, kivéve akkor, ha egy nyomozó, akinek legalább 4 az épelméjűsége, elveszít 3 épelméjűséget.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Rettentő szörnyek... (Horrible Monsters...)

Vagy felraktok egy végzetjelzőt a végzetsávra, vagy megjelenik 2 szörny.

...kiderül a titok. (...Reveal a Secret)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozó kap 1 nyomot.

Maradj a barátaiddal... (Keep Friends Close...)

Ha nincs legalább egy nyomozónál társ, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...elhalványul az emlék (...When Memories Fade)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozó, aki képes rá, visszaad egy varázslatot.

Az örület markában... (Maddness Takes Hold...)

Ha nincs legalább 2 az összes nyomozó épelméjűsége, rakjatok fel egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...a borzalom miközöttünk (...To Bring Forth Horrors)

Amikor éjfél üt az óra, megjelenik egy szörny.

Személyes felszerelés.. (Personal Possessions..)

Ha a nyomozóitok közösen nem adnak vissza 3 közönséges tárgyat, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...szerencsét hoz. (...Bring Good Fortune)

A nyíllal ellátott kalandok feladatai ma tetszőleges sorrendben is megoldhatók.

Megfelelő eszközök... (The Right Tools...)

Ha a nyomozóitok közösen nem adnak vissza 2 egyedi tárgyat, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...hasadék támad. (...Create a Rift)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozó, aki képes rá, visszaad 1 társat.

Árnylények... (Shadowy Entities...)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra, ha 2-nél több szörny van játékban.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...túl az ajtón. (...Above an Open Door)

A játékban lévők alá csapjatok fel még egy kalandlapot. E kaland teljesítése után ne csapjatok fel a helyére másikat.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...sötét felhők felett. (...Above Dark Clouds)

Nyomozóitok ma nem használhatnak sem varázslatokat, sem egyedi tárgyakat.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...) (4x)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...mielőtt csődöt mond az értelem. (...Before Reasons Falls)

A nyíllal ellátott kalandok feladatai ma tetszőleges sorrendben is megoldhatók.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...a borzalom miközöttünk (...To Bring Forth Horrors)

Amikor éjfél üt az óra, megjelenik egy szörny.

Furcsa látvány... (Strange Sight..) (2x)

Megjelenik egy szörny!

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Furcsa látvány... (Strange Sight..)

Megjelenik egy szörny!

...vihár közeleg (...Before the Storm)

Amikor éjfél üt az óra, rakjatok 2 végzetjelzőt a végzetsávra.

Furcsa látvány... (Strange Sight..)

Megjelenik egy szörny!

...az árnyakban ólálkodva (...In the Lurking Shadows)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozó elveszít 2 épelméjűséget.

Furcsa látvány... (Strange Sight..)

Megjelenik egy szörny!

...méregsapda. (...Of a Poisonous Trap)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozó elveszít 2 életerőt.

Hirtelen rettenet.. (Sudden Terror...)

Megjelenik egy szörny, valamint rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Túl magas az ár... (Too High a Price...)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra, kivéve akkor, ha egy nyomozó, akinek legalább 4 az életereje, elveszít 3 életerőt.

...a borzalom miközöttünk (...To Bring Forth Horrors)

Amikor éjfél üt az óra, megjelenik egy szörny.

Figyelmeztetés... (A Warning...)

Ma nincs azonnali hatás.

...összeesküvés. (...Of a Conspiracy)

Minden feladathoz, amihez kell legalább 1 *nyomozás*, 1-gyel több *nyomozás* kell.

Figyelmeztetés... (A Warning...)

Ma nincs azonnali hatás.

...átok. (...Of a Curse)

Minden életerő- és épelméjűség-költség és -veszteség 1-gyel megnő.

Figyelmeztetés... (A Warning...)

Ma nincs azonnali hatás.

...pincebörtön. (...Of a Dark Prison)

Mára zárolás alá kerül egy zöld dobókocka.

Figyelmeztetés... (A Warning...)

Ma nincs azonnali hatás.

...életre kelt rémálmok. (...Of Living Nightmares)

Amikor éjfél üt az óra, megjelenik 2 szörny.

Kiderül a gyengeség... (Weakness Shown...)

Ha nincs legalább 2 az összes nyomozó életereje, rakjatok fel egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Kanyargó ösvényen... (A Winding Trail...)

Ha nincs legalább egy nyomozónál nyom, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...a borzalom miközöttünk (...To Bring Forth Horrors)

Amikor éjfél üt az óra, megjelenik egy szörny.

Mítoszkártyák (UF)

Magányosan.. (Alone..) (UF)

A társapaklit rakjátok vissza a dobozba (e játék során többé nem húzhatok társakat).

...xxx. (...xxx)

Még egyszer hajtsátok végre az összes éjféli hatást; utána csapjatok fel egy új mítoszkártyát.

Orosz rulett.. (A Deadly Gamble...) (UF)

Dobjatok egy zöld kockával. Ha *nyomozást* dobtok, rakjatok ugyanennyi végzetjelzőt a végzetsávra.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Minden áldás... (For Every Blessing...) (UF)

Válasszatok egy nyomozót, aki áldottá válik.

...átok. (...A Curse)

Amikor éjfél üt az óra, válasszatok egy nyomozót, aki átkozottá válik.

Új kezdet... (A Fresh Start...) (UF)

Dobjátok el a játékból az összes kalandlapot (az idegen dimenziókbeli-eket is) a rajtuk lévő szörnyekkel együtt. Utána csapjatok fel 6 kalandlapot.

...xxx. (...xxx)

Minden nyomozó húz 1 egyedi tárgyat.

Tűnő remény. (Hope Flares?...) (UF)

Minden áldott nyomozó dob egy zöld kockával. Aki *iszonyatot* dob, elszíti áldását. Ezt a dobást semmilyen módon nem lehet befolyásolni.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Furcsa látvány... (Strange Sights..) (UF)

Megjelenik egy szörny!

...xxx. (...xxx)

Ha egy kalandlap jutalmi között van legalább 1 Ősi Jel, ma a jutalmi 1 Ősi Jellel lecsökkennek.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...) (UF)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...xxx. (...xxx)

Nyomozóitok ma nem használhatnak sem közönséges tárgyakat, sem nyomokat.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...) (UF)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...xxx. (...xxx)

Mára zárolás alá kerül egy zöld dobókocka.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...) (UF)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...xxx. (...xxx)

Mára zárolás alá kerül a vörös dobókocka.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...) (UF)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...xxx. (...xxx)

Ma minden kalandlap büntetéséhez hozzájárul 1 életerő elvesztése.

A csillagok állása kedvező.. (The Stars Align...) (UF)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...őrületet hoz. (...To Bring Maddness?)

Ma minden kalandlap büntetéséhez hozzájárul 1 épelméjűség elvesztése.

Figyelmeztetés... (A Warning...) (UF)

Ma nincs azonnali hatás.

...vihár közeleg (...Before the Storm)

Amikor éjfél üt az óra, rakjatok 2 végzetjelzőt a végzetsávra.

xxx.. (xxx...) (UF)

Minden nyomozó veszít 2 életerőt.

...xxx. (...xxx)

Minden nyomozó veszít 2 épelméjűséget.

xxx.. (xxx...) (UF)

A nyomozók elveszítenek 1 Ősi Jelet (ha van nekik egyáltalán).

...xxx. (...xxx)

Rakjatok 2 végzetjelzőt a végzetsávra.

xxx.. (xxx...) (UF)

Válasszatok egyet a játékban lévő idegen dimenziókbeli kalandlapok közül és dobjátok azt el.

...xxx. (...xxx)

Megjelenik 3 szörny!

xxx.. (xxx...) (UF)

Mozgassátok előre háromszor az óramutatót (a szokásos módon végrehajtva az éjféli hatásokat).

...xxx. (...xxx)

Rakjatok 1 végzetjelzőt a végzetsávra.

xxx.. (xxx...) (UF)

A játék végéig bezárul az *ajándékbolt* bejáratlap.

...xxx. (...xxx)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra. Utána megjelenik 2 szörny!

xxx.. (xxx...) (UF)

A játék végéig bezárulnak a *talált tárgyak* és a *kápolna* bejáratlapjai.

...xxx. (...xxx)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra. Utána megjelenik egy szörny!

xxx. (xxx...) (UF)

Minden átkozott nyomozó dob egy zöld kockával. Aki *iszonyatot* dob, elpusztul. Ezt a dobást semmilyen módon nem lehet befolyásolni.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

xxx. (xxx...) (UF)

Válasszatok egy nyomozót, aki átkozottá válik.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Az Láthatatlan erők (UF) kiegészítő (normál) mítoszkártyáinak listája meglehetősen hiányos, bár maguk a kártyaszövegek lényegében le lettek fordítva - németből.

Jelentősebb mítoszok kártyái (UF)

Halál... (Death...) (UF)

Válasszatok ki egy nyomozót, aki elpusztul.

...adók. (...Taxes)

Minden nyomozó eldobja összes egyedi és közönséges tárgyát.

Reménytelen... (Hopeless...) (UF)

A játék végéig bezárul az *elsősegélyszoba* bejáratlapja.

...végzettségűtotta. (...Doomed)

Rakjatok 2 végeztjelzőt a végzetsávra.

Eljött az idő.. (The Time is Right...) (UF)

Rakjatok 2 végeztjelzőt a végzetsávra.

...tudás. (...Knowledge)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyom nélküli nyomozó kap 1 nyomot.

Eljött az idő.. (The Time is Right...) (UF)

Rakjatok 2 végeztjelzőt a végzetsávra.

...mágia. (...Sorcery)

Amikor éjfél üt az óra, minden varázslat nélküli nyomozó húz 1 varázslatot.

Eljött az idő.. (The Time is Right...) (UF)

Rakjatok 2 végeztjelzőt a végzetsávra.

...ipar. (...Technology)

Amikor éjfél üt az óra, minden közönséges tárgy nélküli nyomozó húz 1 közönséges tárgyat.

Múlik az idő... (Time Slips Away...) (UF) (2x)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra. Utána még egyszer hajtsátok végre az összes éjféli hatást, majd csapjatok fel egy új mítoszkártyát.

...csend és némaság. (...Amid the Stillness)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Háború... (War...) (UF)

Megjelenik négy szörny!

...járvány. (...Pestilence)

Rakjatok 2 végeztjelzőt a végzetsávra.

Figyelmeztetés... (A Warning...) (UF)

Ma nincs azonnali hatás.

...nagy veszély (...Grave Danger)

Minden kalandlap büntetéséhez hozzáadódik 1 végzetikon.

Arkhami mítoszkártyák (GoA)

Megmoccan a Mérhetetlen Vén... (The Ancient One Stirs...) (GoA)

Rakjatok 2 végzetjelzőt a végzetsávra, kivéve akkor, ha a nyomozók visszaadnak 2 Ősi Jelet.

...úton a segítség. (...The Aid Arrives)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozó húz 1 varázslatot vagy 1 egyedi vagy közönséges tárgyat.

Közös alap... (Common Ground...) (GoA)

A nyomozók most azonnal átadhatnak egymásnak egyedi és közönséges tárgyakat, nyomokat, varázslatokat, társakat és trófeákat.

...megkíséríti a sorsot. (...Tempts Fate)

Minden eseményikon nélküli kalandlap ma eseményikonsnak számít.

Lények odaátról... (Creatures from Beyond...) (GoA)

Megnyílik egy kapu és megjelenik egy szörny!

...jelzi a véget. (...Herald the End)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyitott kapu után rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

Lények odaátról... (Creatures from Beyond...) (GoA)

Megnyílik egy kapu és megjelenik egy szörny!

...erőszakot szít. (...Incite Violence)

Amikor éjfél üt az óra, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra, valamint a Sheldon-banda minden tagja veszít 1 életerőt.

Gonosz paktum... (Dark Pacts...) (GoA)

Minden nyomozó veszíthet 2 életerőt vagy 2 épelméjűséget, hogy megkapja az arkhami kalandpakli legalsó lapját trófeaként.

...vihár közeleg. (...Before the Storm)

Amikor éjfél üt az óra, rakjatok 2 végzetjelzőt a végzetsávra.

Sötét kapuk... (Dark Portals...) (GoA)

Ha van nyitott kapu, rakjatok 2 végzetjelzőt a végzetsávra. Ha nincs nyitott kapu, megnyílik egy kapu!

...rettenetes világok. (...Reveal Terrifying Worlds)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozó annyi épelméjűséget veszít, ahány nyitott kapu van.

Sötét kapuk... (Dark Portals...) (GoA)

Ha van nyitott kapu, rakjatok 2 végzetjelzőt a végzetsávra. Ha nincs nyitott kapu, megnyílik egy kapu!

...ellopott emlékek. (...Steal Memories Away)

Minden idegen dimenziókbeli kaland eddigi érkezési hatásai mellé mára megkapja ezt a hatást: **Érkezés:** Dobj el 1 varázslatot vagy 1 tulajdonságot.

Gonosz cél.. (A Dark Purpose...) (GoA)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra. Megnyílik egy kapu!

...felfalja a meggondolatlant (...Devours the Unwary)

Minden idegen dimenziókbeli kalandlap mára megkapja ezt az iszonyathatást (ha már volt iszonyathatása, az erre változik át): **Iszonyathatás:** Elpusztulsz.

Gonosz cél.. (A Dark Purpose...) (GoA)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra. Megnyílik egy kapu!

...a Belső Szentélyben. (...In the Inner Sanctum)

Amikor éjfél üt az óra, megnyílik egy kapu, valamint az Ezüst Hajnal Páholy minden tagja veszít 1 épelméjűséget.

Gonosz cél.. (A Dark Purpose...) (GoA)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra. Megnyílik egy kapu!

...örületet hoz. (...Invokes Madness)

Amikor ma egy nyomozó sikeresen teljesít egy kalandot, elveszít 1 épelméjűséget.

Sötét idők... (Dark Times...) (GoA)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra, kivéve akkor, ha minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

...entrópiát hoznak. (...Bring Entropy)

Minden idegen dimenziókbeli kaland eddigi érkezési hatásai mellé mára megkapja ezt a hatást: **Érkezés:** Dobj el 1 egyedi vagy közönséges tárgyat.

Megjelenő szörnyek... (Emerging Creatures...) (GoA)

Ahány nyitott kapu van, annyi szörny jelenik meg! Ha nincs nyitott kapu, megnyílik egy kapu és megjelenik egy szörny!

...pusztítást hoznak. (...Bring Ruin)

Amikor ma egy nyomozó elszenvedi egy arkhami kalandlap büntetését, azt a kalandlapot el kell dobni és helyette nem raktok ki másikat.

Megjelenő szörnyek... (Emerging Creatures...) (GoA)

Ahány nyitott kapu van, annyi szörny jelenik meg! Ha nincs nyitott kapu, megnyílik egy kapu és megjelenik egy szörny!

...veszélyes világok. (...Reveal Dangerous Worlds)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozó annyi életerőt veszít, ahány nyitott kapu van.

Küzdő emberiség... (Humanity Fights...) (GoA)

Ha a nyomozóknak kevesebb Ősi Jelük van, mint ahány végzetjelző van a végzetsávon, kapnak 1 Ősi Jelet.

...de fogy az idő. (...While Time Slips Away)

Amikor éjfél üt az óra, mozgassátok előre kétszer az óramutatót.

Éhes éter... (Hungry Ether..) (GoA)

Minden nyomozó, akinél van idegen dimenziókbeli trófea, veszít 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

...szenvedés. (...Suffering)

Ha egy kalandlap jutalmi között van legalább 1 Ősi Jel, ma a jutalmi 1 Ősi Jellel lecsökkennek.

Éhes éter... (Hungry Ether..) (GoA)

Minden nyomozó, akinél van idegen dimenziókbeli trófea, veszít 1 életerőt és 1 épelméjűséget.

...zsákutcába vezet. (...Leads to Dead End)

Minden idegen dimenziókbeli kaland eddigi érkezési hatásai mellé mára megkapja ezt a hatást: **Érkezés:** Dobj el 1 társat vagy 1 nyomot.

Az ember származása... (Man's Descent...) (GoA)

Rakjatok 2 végzetjelzőt a végzetsávra, kivéve akkor, ha minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget.

...megkísérti a sorsot. (...Tempts Fate)

Minden eseményikon nélküli kalandlap ma eseményikonsnak számít.

Az ember küzd... (Man Struggles...) (GoA)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra, valamint minden nyomozó veszít 1 életerőt.

...csend és némaság. (...Amid the Stillnes)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Önfeláldozás... (A Noble Sacrifice...) (GoA)

Rakjatok 2 végzetjelzőt a végzetsávra, kivéve, ha egy nyomozó elveszít 2 életerőt és 2 épelméjűséget.

...megnyitja az utat. (...Opens the Way)

Amikor éjfél üt az óra, megnyílik egy kapu!

Elfogyott az idő... (Out of Time...) (GoA)

Még egyszer hajtsátok végre az összes éjféli hatást; utána csapjatok fel egy új mítoszkartyát.

...csend és némaság. (...Amid the Stillnes)

Ma nincsen késleltetett hatás.

Széttrött világok... (Shattered Worlds...) (GoA)

Megnyílik egy kapu!

...elfogy a pénz. (...As Funds Run Dry)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyomozónak el kell dobnia összes kalandtrófeáját.

Széttrött világok... (Shattered Worlds...) (GoA)

Megnyílik egy kapu!

...sötét jövő. (...Dark Future)

Mára zárolás alá kerül a sárga dobókocka.

Széttrött világok... (Shattered Worlds...) (GoA)

Megnyílik egy kapu!

...jelzi a véget. (...Herald the End)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyitott kapu után rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

A Sheldonon segítsége... (Sheldon Assistance...) (GoA)

A Sheldon-banda minden tagja kap 1 nyomot vagy húz 1 közönséges tárgyat. Ezután egy nyomozó tagja lesz a Sheldon-bandának.

...feltépi a fátylat. (...Rends the Veil)

Amikor éjfél üt az óra, vegyététek le az összes pecsétet arkhami kalandokról; utána megnyílik egy kapu!

A Páholy segítsége... (Silver Twilight Aid...) (UF)

Az Ezüst Hajnal Páholy minden tagja húz 1 egyedi tárgyat vagy 1 varázslatot. Ezután egy nyomozó tagja lesz az Ezüst Hajnal Páholynak.

...jelzi a véget. (...Herald the End)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyitott kapu után rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

A csillagok állása kedvező... (The Stars Are Align...) (GoA)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...de fogy az idő. (...While Time Slips Away)

Amikor éjfél üt az óra, mozgassátok előre kétszer az óramutatót.

Felkavarodó sötétség... (Stirring Darkness...) (GoA)

Ha a nyomozóknak több Ősi Jelük van, mint ahány végzetjelző van a végzetsávon, rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

...megnyitja az utat. (...Opens the Way)

Amikor éjfél üt az óra, megnyílik egy kapu!

Furcsa látvány... (Strange Sight...) (GoA)

Megjelenik egy szörny!

...gonosz sors. (...For a Dark Fate)

Mára zárolás alá kerül a vörös dobókocka.

Furcsa látvány... (Strange Sight...) (GoA)

Megjelenik egy szörny!

...jelzi a véget. (...Herald the End)

Amikor éjfél üt az óra, minden nyitott kapu után rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

Figyelmeztetés... (A Warning...) (GoA)

Ma nincs azonnali hatás.

...elzárt utak. (...Barred Ways)

Ma a nyomozók nem mozoghatnak idegen dimenziókbeli kalandokra.

Alaszkai mítoszkártyák (OoI)

Kitéve az elemeknek... (Exposed to the Elements...) **(OoI)**

Ügyelj a ruhádra! (Protect Your Gear)

Minden nyomozó választ: vagy veszít 1 életerőt, vagy felrak 2 viharjelzőt a kalandlapokra.

Hadd fagyjon meg. (Let It Freeze)

Minden nyomozó eldob 1 tárgyat. Ezután minden nyomozó után elveszik 1 felszerelés.

Elbukott expedíció... (Failed Expedition...) (OoI)

A fagyott testek kifosztása. (Loot the Frozen Dead)

Minden nyomozó veszít 1 épelméjűséget, majd kap 1 felszerelést vagy húz 1 közönséges tárgyat.

Nyugodjanak békében. (Lay them to Rest)

xxx

Különös fények az égen... (Strange Lights in the Sky...) (OoI)

A fények kivizsgálása. (Investigate the Lights)

Rakjatok ki egy idegen dimenziókbeli kalandlapot. Ezután megjelenik 2 szörny!

A fények békén hagyása. (Avoid the Lights)

Rakjatok egy végzetjelzőt a végzetsávra.

Új csatlakozók (New Recruits) (OoI)

Várjuk meg, míg megjönnek. (Wait for Them to Arrive)

Mozgassátok előre az óramutatót. Minden nyomozó elkölthet 2 trófeát, hogy húzzon 1 társat.

Törjünk előre nélkülük. (Press on without Them)

Csapjatok fel egy új mítoszkártyát, és azt hajtsátok végre.

A lista az Ómenek a jégben (OoI) kiegészítő harminc alaszkai mítoszkártyája közül csak három és felet tartalmaz.

Eseménykártyák

Segélykiáltás (A Call for Aid) (GoA)

Mikor már úgy hiszed, számodra minden késő, meghallod a közeledő társaid hangját.

Egy másik nyomozó átmozoghat erre a kalandra. Az ennél a kalandnál lévő nyomozók szabadon cserélhetnek egymás között közönséges és egyedi tárgyakat, varázslatokat, társakat és nyomokat.

Ördögi paktum (Devil's Bargain) (GoA)

Évekkel ezelőtt volt, hogy beleírtad a neved abba a fekete könyvbe, de most eljött az idő, hogy teljesítsd, ami akkor megfogadtál.

Ha sikeresen teljesíted ezt a kalandot, fel kell rakni 2 végzetjelzőt a végzetsávrá.

Ostoba hiba (A Foolish Mistake) (GoA)

Tudtad, hogy kockázatos, mégis elvetted - most hát itt kell hagynod cserébe valami értékeset.

Dobd el 1 egyedi tárgyat, vagy 1 közönséges tárgyat, vagy 1 varázslatot, vagy pedig 1 tárgyat.

Felesleges kínlódás (Fruitless Struggle) (GoA)

Amit elérni reméltél, lehetetlenné vált, és már csak azon igyekszel, hogy a dolgok ne romoljanak el még jobban.

Nem kapsz semmi jutalmat, ha sikeresen teljesíted ezt a kalandot.

Forró nyomon (Hot on the Trail) (GoA)

A lábnyomok még nedvesek voltak, a tenger búze a kőfejtő felé vezet-e lépteid.

Azután, hogy e 2. fázisod során elköltesz egy nyomot, újabb nyom befizetése nélkül még egyszer újradobhatsz.

Éhes lények (Hungry Creatures) (GoA)

Először az ocsmány, idegen szagot érezted meg, utána pedig belednyilallt a félelem: üldöznek!

Egy szörny jelenik meg ezen a kalandon.

Szerencsefia (Lucky Find) (GoA)

A szemed sarkában megcsillant valami. Beletúrsz a szeméthalomba és valami használhatót húzol ki onnét.

Húzz 1 közönséges vagy egyedi tárgyat.

Egy percnyi pihenő (A Moment's Respite) (GoA)

Minden sarok mögött veszély lapul, de ez az egyetlen hely biztonságosabb, mint vélted.

E 2. fázisod során nem jelenhetnek meg szörnyek, valamint figyelmen kívül hagyod az összes iszonyathatást.

Misztikus szembenállás (Mysterious Opposition) (GoA)

Valamiféle sötét hatalom dolgozhat ellened. Bár még a barátaid sem hisznek neked, te tudod, hogy mindenfelől ellenségek vesznek körbe.

E 2. fázisod során nem használhatsz varázslatokat, társakat, tulajdonságokat, közönséges és egyedi tárgyakat.

Hajszál híján (Narrow Escape) (GoA)

Zihálsz, a ruhád koszos és szakadt; csodálsz, hogy életben vagy, ép testtel és elmével.

Ha elrontod ezt a kalandot, nem szenvedsz el büntetést.

A félelem markában (Overwhelming Fear) (GoA)

Borzalmas emlékfoszlányokat látsz egy olyan életről, ami nem is a tiéd, és sikoltozva menekülsz valaki másnak a múltja elől.

Visszakerülsz az Arkham utcái bejáratlapra, és ezzel 2. fázisod végét is ért.

Béke és nyugalom (Peace and Quiet) (GoA)

Azt hallottad, valamiféle rettenetes szörny zaklatja ezt a helyet, de nem látod semmi nyomát.

E kalandról rakj vissza egy szörnyet a szörnytárolóba.

Ritka tudás (Rare Knowledge) (GoA)

Az olajos vászont kigöngyölve régi tekercsekre bukkansz. Mennyi ideje rejtőzhet itt ez az ősi tudás?

Kapsz 1 nyomot vagy húzz 1 varázslatot.

Mocorog álmában (Stirring in Slumber) (GoA)

Baljóslatú fénnel néznek alá rád a csillagok. Tudod, hogy nemsokára létrejön az a borzalmas konstelláció.

Rakj 1 végzetjelzőt a végzetsávrá. Ha elbukod ezt a kalandot, rakj még 1 végzetjelzőt a végzetsávrá.

Lopott erő (Stolen Strength) (GoA)

A testedbe hasítod az ősi jeleket. Érzed, ahogy kifolyik belőled a fáradság, helyette csak úgy duzzadsz az erőtől és a tettvágytól. Majd csak később tudod meg, miféle árat kell ezért fizetned.

Az összes többi nyomozó veszít 1 életerőt és 1 épelméjűséget, míg neked életerőt és épelméjűség is a maximumára nő.

Összeszorított fogakkal (Stout Resolve) (GoA)

Többé nem számít, hogy veled mi fog történni; a poklok kapui sem állíthatnak meg.

E 2. fázisod során figyelmen kívül hagyod a feladatok életerő- és épelméjűség-költségeit.

A Páholy titkai (Secrets of the Lodge) (GoA)

Az Ezüst Hajnal hátborzongató tanításai rányitották elmédet a valóság megannyi rettentő titkára.

Elveszítesz 1 épelméjűséget, illetve 2-t, ha az Ezüst Alkony Páholy tagja vagy.

Területi vita (Turf War) (GoA)

Új csoport tört be a Sheldon-banda területére, és most az erőszak uralja az utcákat.

Elveszítesz 1 életerőt, illetve 2-t, ha a Sheldon-banda tagja vagy.

Váratlan segítség (Unexpeted Aid) (GoA)

Miután felkeltél, megláttad, hogy egy papírt tuszkoltak be az ajtó alatt. Nem tudod, ki küldte, de az információ felbecsülhetetlen értékű.

E 2. fázisod során vedd magadhoz vagy a sárga, vagy a vörös dobókockát.

Váratlan nehézségek

(Unexpected Difficulties) (GoA)

Megremeg és meghasad a talaj lábad alatt. A hasadékokból nem emberi nyögések hallatszanak. Hát, ez nem lesz szimpla nyomozás...

E 2. fázisod során zárólva lesz egy zöld dobókocka.

Instabil helyszín (Unstable Location) (GoA)

A levegőben szikrák pattognak, a tárgyak rázkódnak és ugrálnak, mintha falami furcsa erő szállta volna meg őket.

Ha idegen dimenziókban vagy, veszítesz 1 épelméjűséget. Ha nem idegen dimenziókban vagy, kapu nyílik ezen a kalandon, feltörve az itteni pecséteteket. Átkerülsz a kapun az idegen dimenziókba, ahol új 2. fázisod kezdődik.

Súlyos következmények (GC)

Mindig, amikor az az átkozott óra éjfél ut, egyre jobban eluralkodik rajtam a félelem. Már olyan sokakat elvesztettünk - a sírköveik vádlón merednek rám. Hány társukat temetjük még el, mire végre véget ér ez a rémálom?

Tartozékok: 15 sírkőkártya, 20 eposzkártya, 15 főbiakártya.

A *Súlyos következmények* kis kiegészítő az *Ósi Jelhez*; növeli a nehézséget és az izgalmat, mind játék közben, mind a végső csata során. A kis kiegészítő három paklit tartalmaz, ezeket együtt vagy külön-külön használhatjátok az alapjátékkal, valamint bármelyik kiegészítővel együtt, mindegyikkel kompatibilisek. A játék előtt egyeztetek meg, mely paklikat használjátok; utána rakjátok e paklikat a játéktérre - és viseljétek a következményeket.

Fóbiakártyák (GC)

Amikor egy nyomozó épelméjűsége nullára vagy az alá csökken, a nyomozó nem pusztul el; ehelyett húz egy főbiakártyát, épelméjűsége pedig a maximumára nő. Ezután még fel kell rakni egy végzetjelzőt a végzetsávrá. A kapott főbiakártyát le kell rakni a nyomozólap mellé, és amíg a nyomozó életben van, a fóbia mindig hat rá. A főbiák hatásaitól nem lehet megszabadulni. Ha egy nyomozó már a negyedik főbiakártyáját húzná fel, elpusztul.

Miután felébredt a Mérhetetlen Vén, már nem húztok főbiakártyákat; a már felhúzottak azonban továbbra is hatnak. Ha egy nyomozónak a Mérhetetlen Vénnel harcolva csökken nullára vagy az alá az épelméjűsége, elpusztul.

Démonofóbia (Daemonophobia) (GC)

Rettegsz minden szörnytől: *“Minden árnyékban őket látom lapulni, az éhes pofájukat, ahogy a vérünket kívánják.”*

Mindig, amikor olyan kalandra mozogsz, ahol van legalább 1 szörny, veszítesz 1 épelméjűséget.

Sírkőkártyák (GC)

Miután egy nyomozó elpusztult, húzzatok egy sírkőkártyát és hajtsátok végre annak hatásait. Ezután forgassátok képpel lefelé a sírkőkártyát és a nyomozó jelzőjét rakjátok a kártyára.

Emléked megőrizzük (Gone But Not Forgotten) (GC)

Haláltusája közben bevázta a szoba falait, éhes borzalmakat szólítva elő.

Megjelenik 2 szörny!

Eposzkártyák (GC)

Az eposzkártyák használatakor az alapjátéknak a végső csatára vonatkozó szabályai megváltoznak:

Az eposzi csata előtt

Amikor felébred a Mérhetetlen Vén, keverjétek meg az eposzpaklit, majd rakjátok le a Mérhetetlen Vén lapja mellé. Csapjátok fel a legfelső lapot és felülről lefelé hajtsátok végre a támadásokat.

Ha éjfélkor ébred fel a Mérhetetlen Vén, támadását csak azután hajtsátok végre, hogy felcsaptátok a legfelső eposzkártyát és felülről lefelé végrehajtottátok annak támadásait.

A nyomozók támadnak először

A nyomozók végrehajtják saját támadásaikat, figyelemmel az eposzkártya hatásaira. Miután egy nyomozó támadott, léptessétek előre az óramutatót. Addig támadjatok nyomozóitokkal, amíg éjfél nem üt az óra. Amikor éjfél üt az óra, a Mérhetetlen Vén hajtja végre a saját támadását, figyelemmel az eposzkártya hatásaira. E körben nem támad másik nyomozó. Ezután csapjátok fel a következő eposzkártyát és hajtsátok azt végre.

A Mérhetetlen Vén támad először

A Mérhetetlen Vén végrehajtja a támadását, figyelemmel az eposzkártya hatásaira. Ezután a nyomozók hajtják végre saját támadásaikat, figyelemmel az eposzkártya hatásaira. Miután egy nyomozó támadott, léptessétek előre az óramutatót. Amikor éjfél üt az óra, abban a körben nem támad nyomozó; csapjátok fel a következő eposzkártyát és hajtsátok azt végre.

Harci események

A harci események megszakítják a küzdelmet, valamiféle jutalmat vagy büntetést biztosítva. Felülről lefelé hajtsátok végre a kártyát.

Fogy az idő! (Time is Running Out)

Mérhetetlen Vén: Mozgassátok előre az óramutatót. Ezután a Mérhetetlen Vén a szokott módján támad.

Nyomozók: Minden nyomozó veszít 1 életerőt. Ezután a nyomozók a szokott módon támadnak.

A lista a Súlyos következmények (GC) kiegészítő ötven kártyája közül minden fajtából csak egyet tartalmaz.