

<p>住人、外出を控える</p> <p>ニュース</p> <p>郊外に、郊外の最大数になるまでモンスターが出現する。すでに郊外に最大数のモンスターがいる場合、郊外のモンスターをすべてカップに戻し、恐怖レベルを1上げる。</p> <p>手がかり出現</p> <p>来訪無き小島</p>	<p>方位磁針、南を指す！</p> <p>ニュース</p> <p>開始プレイヤーは探索者を2人選ぶ。それらの探索者はただちに居場所を入れ替える。すべてのモンスターや移動制限は無視する。</p> <p>手がかり出現</p> <p>来訪無き小島</p>	<p>月の怪物の話</p> <p>ニュース</p> <p>開始プレイヤーはカップからモンスターをランダムに引き、それを上空に置く。そのモンスターは、街路に移動するまでは飛行モンスターであるのみ。以降はそのモンスターは通常通り移動する。</p> <p>手がかり出現</p> <p>歴史協会</p>	<p>謎の光消える！</p> <p>ニュース</p> <p>探索者は全員で合計5個の手がかりを支払ってもよい。そうした場合、開始プレイヤーはアーカムのパラレルに開いているゲートを1つ選び、それをゲートマーカーの山に戻してシャッフルする(ゲートロフィーは得られない)。開いているゲートが1つのときは、これは実行できない。</p> <p>手がかり出現</p> <p>名状しがたきもの</p>	<p>著名な作家死す</p> <p>ニュース</p> <p>すべての探索者は手がかりトークンを1個捨てる。</p> <p>手がかり出現</p> <p>銀の黄昏会</p>	<p>下劣な醜聞発覚！</p> <p>ニュース</p> <p>探索者は全員で合計5個の手がかりを支払ってもよい。そうした場合、開始プレイヤーはゲートマーカーを1個引き、それをトロフィーにする。</p> <p>手がかり出現</p> <p>ヒップの宿泊所</p>
<p>奇妙な衝撃！</p> <p>ニュース</p> <p>開始プレイヤーはのパラレルにモンスターが1体出現する。それが安定したパラレルか異世界である場合、代わりにモンスターが1体郊外に出現する。</p> <p>手がかり出現</p> <p>黒の洞窟</p>	<p>奇妙な女性が撒き散らす言葉</p> <p>ニュース</p> <p>開始プレイヤーは呪文を1枚引く。</p> <p>手がかり出現</p> <p>科学研究所</p>	<p>街は来訪者を歓迎</p> <p>ニュース</p> <p>開始プレイヤーは次元シンボルを1つ選ぶ。アーカムにいる、その次元シンボルを持つ各モンスターを、モンスターカップから引いた新たなモンスターと置き換える(上空は無視、郊外は実行する)。すべてのモンスターを置き換えた後、置き換えられたモンスターをカップに戻す。</p> <p>手がかり出現</p> <p>魔女の家</p>	<p>増える不吉な前兆</p> <p>環境(神秘)</p> <p>探索者はゲートの開鎖チェックに-1。</p> <p>手がかり出現</p> <p>歴史協会</p>	<p>学者が地脈について語る</p> <p>環境(神秘)</p> <p>呪文の正気コストが1増えるが、呪文の詠唱に成功した探索者は、そのターンの終了時までファイトに+1、ウィルに+1。</p> <p>手がかり出現</p> <p>墓地</p>	<p>ユゴスの逆行</p> <p>環境(神秘)</p> <p>探索者は、ゲートを開鎖するためのファイトチェックまたはロアチェックに+1。</p> <p>手がかり出現</p> <p>森</p>
<p>青空</p> <p>環境(天候)</p> <p>すべての探索者は、スニークに-1、スピードに+1。</p> <p>手がかり出現</p> <p>黒の洞窟</p>	<p>早霜</p> <p>環境(天候)</p> <p>氷に足を取られ転倒してしまうため、探索者は各ターン、3を超えて消費する1移動ポイントにつき体力1を失う。</p> <p>秘本を読む行為はこの合計に含まない。</p> <p>手がかり出現</p> <p>名状しがたきもの</p>	<p>変人、扉を開く</p> <p>環境(都市)</p> <p>フレンチヒルの街路で移動を終えた探索者は、ゲートロフィーを1個捨てて、ユニークアイテムを1つ引いてもよい。</p> <p>イベント発生</p> <p>フレンチヒルの街路</p> <p>手がかり出現</p> <p>科学研究所</p>	<p>警察、浮浪者の排除に打つ手無し</p> <p>環境(都市)</p> <p>ダウンタウンの街路で移動を終えた探索者は、\$5か手がかりトークン2個を支払い、呪文の山札の上から3枚を見て、その内1枚を保持して残りを捨ててもよい。</p> <p>イベント発生</p> <p>ダウンタウンの街路</p> <p>手がかり出現</p> <p>ヒップの宿泊所</p>	<p>鍵と門</p> <p>噂話</p> <p>継続効果:ゲートが1つ開くたび、このカードに手がかりトークンを1個置く。</p> <p>成功:サウスサイドの街路で移動を終えた探索者は、ゲートロフィーを2個捨て、このカードを箱に戻して手がかりトークンを2個得られる。</p> <p>失敗:このカードの上の手がかりトークンが探索者の数+1個になったら、このカードを箱に戻し、新たな神話カードを引く。そのカードにより開いたゲートをゲートの破綻として扱い、残りは無視する。</p> <p>イベント発生</p> <p>サウスサイドの街路</p>	<p>ほつれゆくタペストリー</p> <p>噂話</p> <p>準備:この噂話の上に手がかりトークンを3個置く。</p> <p>継続効果:ゲートが1つ開くたび、この噂話の手がかりトークンを1個捨てる。探索者が呪文を1つ詠唱するたび、この噂話に手がかりトークンを1個置く。</p> <p>成功:このカードの上の手がかりトークンが6個になったら、このカードを箱に戻し、各探索者は呪文を1枚得る。</p> <p>失敗:このカードの上の手がかりトークンが0個になったら、このカードを箱に戻し、各探索者は正気2を失う。</p>

森	銀の黄昏会	魔女の家	独立広場	来訪無き小島	黒の洞窟
名状しがたきもの	ヒップの宿泊所	墓地	歴史協会	科学研究所	黒の洞窟

名状しがたきもの	墓地	森	独立広場
黒の洞窟	魔女の家	来訪無き小島	

<p>困難倍増</p> <p>ニュース</p> <p>このターン、ゲートが2つ開くが、破滅トラックに破滅トークンは置かれない。</p> <p>手がかり出現</p> <p>黒の洞窟 科学研究所</p>	<p>不気味な偶然</p> <p>ニュース</p> <p>このターン、ゲートが2つ開くが、破滅トラックに破滅トークンは置かれない。</p> <p>手がかり出現</p> <p>名状しがたきもの 黒の洞窟</p>	<p>謎に包まれて</p> <p>ニュース</p> <p>このターン、ゲートが2つ開くが、破滅トラックに破滅トークンは置かれない。</p> <p>手がかり出現</p> <p>科学研究所 歴史協会</p>	<p>広がる邪悪</p> <p>ニュース</p> <p>このターン、ゲートが2つ開くが、破滅トラックに破滅トークンは置かれない。</p> <p>手がかり出現</p> <p>名状しがたきもの 歴史協会</p>
---	--	---	---

<p>来訪無き小島</p> <p>魔女の家</p>	<p>独立広場</p> <p>魔女の家</p>	<p>来訪無き小島</p> <p>森</p>	<p>独立広場</p> <p>森</p>
---------------------------	-------------------------	------------------------	----------------------