

DER HEXER VON SALEM

Monsterkaarten

Red Witch – Hexe

Verzamel en schud alle portalen zonder artefact. Leg de portalen vervolgens terug op het bord.

Ice Witch – Hexe

Verzamel en schud alle portalen zonder artefact. Leg de portalen vervolgens terug op het bord.

Blood Hunter – Blutjäger

Elke speler verliest 2 "Geestelijke toestand"

Thul Saduun

Elke speler werpt 2 keer met de dobbelsteen en ondergaat de gevolgen.

Necron

Verplaats de Necron figuur 1 veld verder in de richting van de dimensiebarst, voor elk monster op het bord, en 2 extra velden als er een oudere op het veld van de universiteit ligt. Neem alle monsterkaarten, zowel de aflegstapel als de trekstapel en schud deze samen met de Necronkaart, tot een nieuwe trekstapel.

Robert Craven

De tovenaars en alle spelersfiguren worden naar de universiteit gezet, als er een oudere ligt op de universiteit, wordt er geen gevecht uitgevoerd. Neem al je locatiekaarten terug op hand. Leg vervolgens deze kaart af, en trek een nieuwe monsterkaart.

6 "Grote Oudere"-kaarten

Cthulhu

Bij gevechten met monsters of een oudere, moet de speler 2 keer met de dobbelsteen werpen en de gevolgen ondergaan

Dagon

Op locaties waar geen artefacten meer liggen worden deze ook niet meer aangevuld.

Hastur

De speciale eigenschappen van de tovenaars vervallen.

Shub-Niggurath

Aan het begin van elke speelronde wordt de Necron figuur 1 veld verder in de richting van de dimensiebarst verplaatst.

Yog-Sothoth

Positieve gebeurtenissen worden niet meer uitgevoerd.

Nyarlathep

Elk verlies dat werd gedubbeld, wordt verdubbeld

Gebeurteniskaarten



De schaduw van een grote oudere bedreigt Arkham.

Leg de laatst opengedraaide oudere van rond R'lyeh als schaduw op de universiteit. De tekst op de kaart is vanaf nu van toepassing.



Necron's vertrouwen groeit omdat zijn kracht onverbiddelijk toeneemt.

Verplaats de Necron figuur 2 velden verder in de richting Dimensiebarst.



Een onbekende smerige stank verspreid zich als het monster verschijnt.

Trek een monsterkaart, en voer de eventuele gevolgen uit.



De schaduw van een grote oudere bedreigt Arkham.

Leg de laatst opengedraaide oudere van rond R'lyeh als schaduw op de universiteit. De tekst op de kaart is vanaf nu van toepassing.



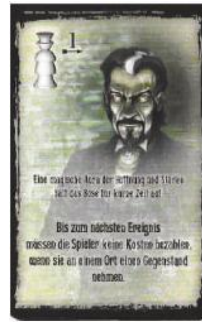
Het sterk gevoel van ongerustheid groeit

Elke speler moet zijn geestelijke toestand met 1 verminderen



De zenuwen staan gespannen, je bereikt stilaan je eigen grens, maar het lot geeft je terug wat ademruimte.

Er gebeurt niets



De tovenaar van Salem toont en gebruikt zijn kracht om te hypnotizeren

Je verslaat een monster naar keuze, leg de monsterkaart op de aflegstapel.



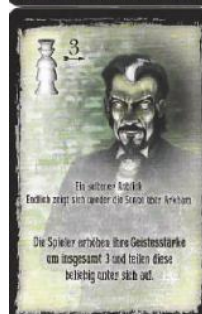
Een magische aura van hoop en kracht houdt het kwade even tegen.

Tot de volgende gebeurtenis betaal je niks voor het nemen van een voorwerp op een van de locaties.



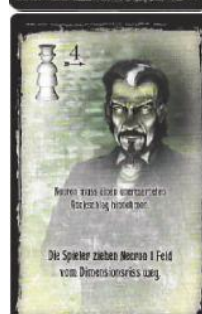
Je ontdekt een lang verborgen bibliotheek.

Trek 3 voorwerpen uit het zakje en verdeel deze onder de spelers.



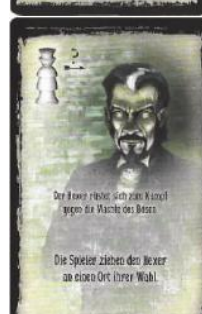
Een bijzonder beeld! De zon schijnt in Arkham!

Alle spelers winnen gezamenlijk 3 punten geestelijke toestand. Je mag deze 3 punten verdelen onder de spelers zoals je zelf wilt.



Necron heeft een onverwachte tegenslag

Verplaats de Necron figuur 1 veld terug, weg van de dimensiebarst.



De tovenaar van Salem gebruikt het advies van zijn bondgenoten als hij zich voorbereidt op de confrontatie met de krachten van de ouderen

Zet de tovenaarsfiguur op een locatie naar keuze.