



Ballo in Maschera

Scenario

Richiede:
Arkham Horror

Setup:

Grande Antico: Nyarlathotep

Preparazione iniziale standard, aggiungere i 5 mostri "Maschera" alla Riserva dei Mostri. Rimuovere le seguenti carte dai mazzi:

Abilità

Coraggioso (x2)

Incantesimi

Terrificante Maledizione di Azathoth (x4), Segno Rosso di Shudde M'ell (x2), Vincola Mostro (x2)

Oggetti Unici

Flauto degli Dei Esterni (x1), Il Re in Giallo (x2), Pallida Maschera (x1), Chiave d'Argento (x1), Statuetta Aliena (x1)

Regole Speciali:

Dato che Nyarlathotep semina follia e dolore, diventa più difficile concentrarsi sul mondo intorno a te. Ogni volta che un "Maniaco", mostro "Maschera" o "Cultista" viene pescato dalla Riserva dei Mostri e posizionato su una Locazione (non nei Sobborghi), ogni Investigatore perde 1 punto Sanità. Prima che qualsiasi scambio sia fatto tra i giocatori, entrambi devono effettuare un tiro Volontà (-1). Se uno dei due fallisce lo scambio non può essere effettuato. Con Nyarlathotep è difficile sapere chi ti è realmente amico. Quando un Alleato si deve aggregare ad un Investigatore, bisogna superare un tiro Volontà (-3) per tenerlo. Se il tiro fallisce, bisogna scartare l'Alleato e spostarsi sulla strada come se si fosse sfuggito un mostro.