



Mostruose Eresie

Scenario

Richiede:

Arkham Horror, L'Orrore di Dunwich

Regole Speciali:

Abhoth può comunicare telepaticamente. Dopo che un investigatore ha combattuto un Figlio di Abhoth, questo deve superare un tiro Volontà. In caso di fallimento l'investigatore perde 2 punti Sanità dato che Abhoth gli parla direttamente nella mente.

Setup:

Grande Antico: Abhoth

Quando appare un mostro, raddoppiate il numero di mostri che appaiono.

Preparazione iniziale standard, aggiungere i mostri di Dunwich nella Riserva dei Mostri. I seguenti mostri invece devono essere rimossi:

Servitore di Glaaki (x5), Cultista (x7), Mostri "Maschera" (x6)
Tcho-tcho (x2), Alto Sacerdote (x1)

Le seguenti carte devono essere rimosse dai mazzi:

Oggetti Unici

Segno degli Antichi (x2), Cultes Des Goules (x2), Statuetta di Ossidiana (x1)
Pallida Maschera (x1), Flauto degli Dei Esterni (x1), Chiave d'Argento (x1)
Il Re in Giallo (x2)

Incantesimi

Terrificante Maledizione di Azathoth (x3), Segno Rosso di Shudde M'ell (x2)
Armatura Magica (x4), Esilio Maggiore (x2)

Abilità

Volontà (x2), Volontà di Ferro (x1)

Alleati

John Legrasse (x1), Tom "Montagna" Murphy (x1), Eric Colt (x1)