



Sfamando la Mano che Morde

Scenario

Richiede:

Arkham Horror, La Maledizione del Faraone Nero,
L'Orrore di Kingsport

Setup:

Grande Antico: Y'Golonac

Preparazione iniziale standard. Aggiungere i componenti delle espansioni de La Maledizione del Faraone Nero e dell'Orrore di Kingsport.
Le seguenti carte devono essere rimosse dai mazzi:

Oggetti Unici

Gioielli Incantati (x1), Statuetta di Ossidiana (x1), Statua Guardiana (x1), Spada della Gloria (x1), Pietra Guaritrice (x1)

Incantesimi

Armatura Magica (x4), Voce di Ra (x2), Guarigione (x2)

Oggetti Comuni

Cibo (x3)

Regole Speciali:

Tutti i Mostri hanno un +2 al loro Danno di Combattimento. Piazzare 1 Cultista come primo mostro nel caso si verificasse una "Ondata di Mostri". Quando un Cultista si muove sul Tabellone, per qualsiasi ragione, rivelare e scartare dal gioco le prime 3 carte del mazzo Oggetti Unici. Per ogni carta Tomo che viene rivelata, in seguito all'azione di cui sopra, è necessario piazzare 1 segnalino Fato sulla Tabella del Fato. Ripetere questa azione per ogni Cultista che si muove sul Tabellone. Le carte così scartate vanno posizionate in fondo al mazzo di riferimento.

Alla fine della Fase di Mantenimento, ogni investigatore che non è al massimo con il proprio valore di Resistenza è soggetto ad una perdita di tanti punti Resistenza quanti sono i segnalini Fato sulla Tabella del Fato (a meno che non si trovi all'Ospedale St. Mary oppure Perso nel Tempo e nello Spazio). Questa regola è sospesa durante la Battaglia Finale con il Grande Antico.