



Tempo di Nutrirsi

Scenario

Richiede:

Arkham Horror, L'Orrore di Dunwich

Setup:

Grande Antico: Tsathoggua

Preparazione iniziale standard, aggiungere i mostri di Dunwich nella Riserva dei Mostri. Le seguenti carte devono essere rimosse dai mazzi:

Abilità

Presca (x1), Schivare (x1), Rissa (x1), Lotta (x2), Preciso (x2)

Oggetti Unici

Macchinario Alieno (x1), Contenitore per Cervelli dei Mi-Go (x1), Elisir della Vita (x1), Pietra Guaritrice (x2), Acqua Santa (x4), Cabala di Saboth (x2)

Incantesimi

Rovina (x2), Annebbia Memoria (x3), Atrofia (x5), Avvizzimento (x6), Vincola Mostro (x2), Terrificante Maledizione di Azathoth (x2)

Regole Speciali:

Ogni turno tutti i mostri ad Arkham si muovono, e questi si muovono sempre verso la Caverna Oscura. Alla fine di ogni Fase Miti, tutti i mostri presenti nella Caverna Oscura sono rimossi dal Tabellone e dati in pasto alla Bestia. Ogni volta che dei mostri sono rimossi in questo modo è necessario alzare di 1 il Livello di Terrore oppure aggiungere un Segnalino Fato.

I mostri Prole Informe si possono muovere di 3 caselle ed apportano una penalità di -2 ai tiri Volontà, come cibo di Tsathoggua guadagnano potere. Se un Investigatore finisce il suo movimento nella Caverna Oscura, questo deve superare un tiro di Combattimento (-X), dove X è uguale al numero di Segnalini Fato presenti sulla scheda del Grande Antico. In caso di fallimento l'Investigatore è divorato.