



## 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.