

Vízbe fulladt akropolisz

Mulandó romok



3



HELYSZÍN

2

Tengerfenék.

Kötelező – Miután a fordulót a Vízbe fulladt akropoliszon fejezed be: Növeld meg az áradásszintjét vagy kapsz 1 sérülést.

➔ Növeld meg az áradásszintjét a Vízbe fulladt akropolisznak: Válassz ki egy tetszőleges helyszínt, aminek csökkentsd az áradásszintjét. (Csoportként és játékonként legfeljebb kétszer.)

A tengerfenék



HELYSÍN

Tengerfenék.

Kötelező – Amikor belépsz A tengerfenékre:
Növeld az áradásszintjét ennek a helysínnek és egy
szomszédos megfelelő helysínnek.



*A tengeralatti tér tele van mindenféle szoborral, idegen
laboratóriumokkal és az ismeretszerzés helysíneivel.*



Eltűnt zarándokok

A *táborhely idegen paraziták támadása alatt áll!*

Minden **Kultista** ellenség 0 győzelmi pontot és távolságtartó képességet kap.

➡ : **Egyezkedés**. Tegy  (2) vagy  (2) próbát. A siker minden egyes többletpontja után mozgass egyszer egy különböző **Kultista** ellenséget a helyszínről bármely irányba.

Kötelező – Amikor az ellenségfázis véget ér: Minden **Kultista** ellenség kap 1 sérülést a helyszínén lévő minden **Rejtőzködő** ellenség után.

Küldetés – Amikor a kör véget ér, ha van összesen legalább 5 **Kultista** kártya a győzelmi pakliban és/vagy ezen felvonás alatt, tovább kell haladnia a történetnek.





A zarándokok sorsa

Ha 3 vagy több Kultista kártya van ezen felvonás alatt:

A járatok megrepegnek és összerándulnak, miközben menekültek a kaptárból. Kivezettek a túlélő zarándokok maradékát, miközben az idegen paraziták ősi haraggal visítoznak mögöttetek. Biztonságban vagytok... egyelőre.

(->M1) (23. oldal).

Máskülönben:

A járatok megrepegnek és összerándulnak, ahogy menekültek a kaptárból. Halhátok a zarándokok gyötrelmes sikolyait a hátatok mögött. Hirtelen a sikolyok abbamaradnak, fogcsikorgató szájak és szakadó hús hangja lép a helyébe. Ti a szerencsések közt vagytok.

(->M2) (23. oldal).



Kaptárbejárat

Hívogató fény

1



HELYSZÍN

1

Kaptár. Központ.

➔ Költs el 1 nyomot, csoportként:

A találkozáspakli dobópaklijában lévő minden helyszínt keverj bele a találkozáspakli alsó 10 kártyájába.

: Válaszd ki a Kaptárbejáratól legtávolabbi helyszínt.

Tégy a kiválasztott helyszínre annyi nyomot, amennyivel eléri a nyomértékét. (Körönként legfeljebb egyszer).

➔ : **Visszavonulás.** Kiutat találsz.





Kaptárbejárat

Veszélyes kijárat

4




HELYSZÍN

0

Kaptár. Központ.

Amikor egy **Rejtőzködő** ellenség kerül felhúzásra, az a normál megjelenési helyszíne helyett a Kaptárbejáraton jelenik meg.

➤ Költs el 1  nyomot, csoportként: Helyezz egy **Kultista** eszközt vagy ellenséget erről a helyszínről a felvonás alá.


➤: **Visszavonulás.** Kiutat találsz.





A fantombolt

Egymásnak ellentmondó beszámolók szerint a Tillinghast Esoterica Arkham különböző helyszínein található.

➤ A nyomozók a helyszínenen költsenek el 1  nyomot, csoportként: Húzd fel a helyszíned alatti legfelső kártyát. Ha az egy eszköz, vedd irányításod alá.

Küldetés – Amikor a kör véget ér, ha egy nyomozó a Tillinghast Esoterica helyszínen irányít legalább 1 **Artifakt** eszközt, a nyomozók továbbhaladhatnak a történetben. (Tipp: Szerezzetek vissza annyi artifaktot, amennyit csak lehet!)





Zárva

Ha a nyomozók legalább 5 Artifaktot irányítanak:

„Túl keményen dolgoztam ahhoz, hogy lássam a terveimet megvalósulni” – dühöng Randall. Rénálomszerű alakok formálódnak a régiséggyűjtő feje és válla körül, miközben erőltetnül utánaátok kap. Dobogó szívveréssel rohantok a bolt kijáratához, és kiviharzotok az utcára. Amikor visszanéztek, a bolt ajtajának ismét semmi nyoma nincs.

(→M1) (46. oldal).

Maskülfönben:

„Elkésetetek! – Randall az oldalát szorongatva zihál. – Arkham pusztulása közeleg, és ti már képtelenek vagytok megállítani.” Rénálomszerű alakok formálódnak a régiséggyűjtő feje és válla körül, miközben apróságok és ősi kötetek repülnek le a polcokról, majd maradnak a levegőben lebegve. A látszólag elmosódik, majd újra az utcán találjátok magatokat. A boltnak ismét semmi nyoma nincs.

Mindegyik nyomozó 1 bónusz tapasztalati pontot kap.

(→M2) (46. oldal).