

4

\*Aquinnah

Az elfeledett leány

ESZKÖZ

*Társ.*

☞ Amikor egy ellenség megtámad téged, merítsd ki Aquinnah-t és okozz neki 1 iszonyatot: Az ellenség sérülését a helyszínen lévő bármely ellenség szenvedti el helyetted. (A támadás által okozott iszonyatot viszont te szenveded el.)

*„Ne attól félj, amit látsz; inkább attól, amit nem.”*



Illus. Tommy Arnold

© 2020 FFG

★ 191




4

\*Aquinnah

Az elfeledett leány

ESZKÖZ

*Társ.*

 Amikor egy ellenség megtámad téged, merítsd ki Aquinnah-t és okozz neki 1 iszonyatot: Az ellenség sérülését a helyszínen lévő bármely ellenség szenvedti el helyetted. (A támadás által okozott iszonyatot viszont te szenveded el.)

*„Ne attól félj, amit látsz; inkább attól, amit nem.”*




Illus. Tommy Arnold

© 2020 FFG

★ 191





## Az összejövétel

KÖNNYŰ/ÁTLAGOS




–X. X a **Ghoul** ellenségek száma a helyszínen.



–1. Ha elbukod, kapsz 1 iszonyatot.



–2. Ha van **Ghoul** ellenség a helyszínen, kapsz 1 sérülést.



## Az összejövétel

NEHÉZ/SZAKÉRTŐ



–2. Ha elbukod, a képességpróba után keress ki és húzz fel a találkozás húzó- vagy dobópaklijából egy **Ghoul** ellenséget. Azután keverd meg a találkozás húzópakliját.



Húzz egy másik jelzőt.  
Ha elbukod, kapsz 2 iszonyatot.



–4. Ha van **Ghoul** ellenség a helyszínen, kapsz 1 sérülést és 1 iszonyatot.



## Az akadály

A társalgódba vezető utat egy izzó akadály torlaszolja el. Amint megindulsz felé, heves forróság készítenet hátrálásra.

Felmarkolsz egy kupac földet, a torlasznak hajítod, és elszörnyedve figyeled, amint az porrá hmvad. Talán a pincében vagy a padláson akadáhat valami használható.

**Küldetés** – A kör végén a Folyosón lévő nyomozók csoportként elkölthetik a szükséges nyomokat, hogy továbbhaladjon a történet.

3





## A torlasz megtörése

*A pallásról szerzett hordóban jeget meg havat hozol fel a pincéből, és a torlasznak hajítod azokat. Az akadály szikrát szórva és káprázva emészti fel a jeget, majd sisteregve megsemmisül.*

A Társalgó bejáratát eltorlaszoló akadály eltűnt. Fedd fel a Társalgót.

Helyezd a Társalgóba a féltetett Lita Chantlent.


A Folyosón megjelenik a féltetett Ghoull pap.



ALATTOMOSSÁG

## Rothadó maradványok

*Rettegés.*

**Felfedés** – Tégy  (3) próbát. Kudarccs esetén kapsz 1 iszonyatot minden hiányzó pont után.

*E vérfürdő émelyítő látványa öklendezésre készítet.  
Örülsz, hogy ez nem veled történt.*






ALATTOMOSSÁG

## Rothadó maradványok

*Rettegés.*

**Felfedés** – Tégy  (3) próbát. Kudarccs esetén kapsz 1 iszonyatot minden hiányzó pont után.

*E vérfürdő émelyítő látványa öklendezésre készítet.  
Örülsz, hogy ez nem veled történt.*






ALATTOMOSSÁG

## Rothadó maradványok

*Rettegés.*

**Felfedés** – Tégy  (3) próbát. Kudarccs esetén kapsz 1 iszonyatot minden hiányzó pont után.


*E vérfürdő émelyítő látványa öklendezésre készítet.  
Örölsz, hogy ez nem veled történt.*





## Az összeesküvés leleplezése

Egyetlen éjszakátok van, hogy e kultusz tagjait felkutassátok, és tervüket leleplezzétek. Minél több kultistát sikerül megtalálnotok és kivallatnotok még éjjél előtt, annál jobb.

➤ A nyomozók költsenek el 2  nyomot, csoportként: Húzzátok fel a Kultistapakli felső kártyáját.

**Küldetés** – Találjatok meg annyi egyedi **Kultista** ellenséget, amennyit csak tudtok és juttassátok őket a győzelmi pakliba. Amint van 6 egyedi **Kultista** a győzelmi pakliban, továbbhalad a történet. (Megjegyzés: Nincs mind a hat a kultistapakliban.)





## Leleplezett titkok

Sikeresen fejfedhettek az arkhani kultusz összes magas rangú tagjának kilétét. A férfi, aki városzerzte a nyomolokban ólálkodott, elkötelezett volt hivallása iránt, akárcsak Herman, a tenetölkerti sírásó. Mások vélhetőleg kényyszerből támogatták a kultuszt. Ruth-t, a kórhoncnokot megfenygették, hogy megölje a családját, ha nem látja el a ghoulokat friss holttestekkel. Hála az égnek, sikerült segítenetek neki, hogy biztonságban kijuthasson a kórházból. Peter-t, a professzort meg kellett győzni arról, hogy a kultusszal való közösködése több kárt okoz, mint hasznot. Victoriát okkult műalkotások iránti megszállottsága sodorta a kultusz hálójának sűrűjébe. Amikor az elmegyógyintézetben kérdőre vontátok Drew-t, ő nektek rontott – ám érdekes módon azért tett így, mert azt hitte, ti is a kultusz tagjai vagytok. Minél mélyebbre ástok eme összeesküvésben, annál világosabbá válik, milyen sok életet tehetett már tönkre.

(→M1)

# Belváros



HELYSZÍN

*Arkham.*

*Arkham belvárosa telis-tele van középületekkel. A Városháza, Arkham Első Bankja, a Függetlenség tér és az Arkhami Elmegyógyintézet is itt található. Ez a város legforgalmasabb része.*





# Belváros

Arkhami Elmeógyógyintézet



4



HELYSZÍN

2

*Arkham.*

➔: Gyógyíts meg 3 iszonyatot. (Játékonként legfeljebb egyszer.)

*Az elme menedéke, vagy a lélek tömlőce?*

Győzelem 1.





## A sötét ségbe

A megmaradt kultisták követtek titeket az erdőbe, hogy megpróbáljanak megállítani, most pedig utatokat állják. Vészjóslón várakoznak a terebélyes fák alatt, akár néma őrszemek az éjszakában. Ahhoz, hogy eljuthassatok szertartásuk helyszínére, le kell győznötök őket, vagy el kell osznotok mellettük.

**Küldetés** – Ha egy nyomozó belép a Szertartási helyre, továbbhalad a történet.





## Az utolsó rítus

*Midőn a barlangba léptek, a levegő lehűl, orrotokat  
pedig vér és rothadás átható bűze csapja meg.*

Keverd össze a találkozás húzópakliját a dobópaklijával.  
Egyesével dobj el a tetejéről minden kártyát, amíg el  
nem dobysz egy ellenséget (kettőt, ha legalább 3 játékos  
játsszik). Minden eldobott ellenség megjelenik a  
Szertartási helyen.



## A rituálé megzavarása

A kultusz szertartásának helyszínére az erdő egyik sötét szegletében, egy tágas barlang mélyén rejlik. A kamra közepén egy gyertyákkal megvilágított kör éktelenkedik, kövekkel meg bűvös rúnákkal jelölve.

➤ Költs el 1 nyomot: Tégny 🍄 (3) vagy 🍄 (3) próbát. Ha sikeres, helyezz 1 nyomot erre a felvonásra.

**Küldetés** – Ha van nyomozónként 2 nyom ezen a felvonáson, továbbhalad a történet.





## A rituálé megtöretik

Dacoha a természetellens hideggel, és bűvös szimbólumokat kerülgetve átléptek a kör szélét. Ellaposították a talajra rótt jeleket, és földet söpörtök rájuk, megtörvén a lapos kövekből gondosan megalkotott mintát. Fülképő zai támad, amint a levegő hirtelen felmelegszik, a világ pedig elváltozik körülöttetek, hogy aztán visszarendeződjék megszokott állapotába.

(→ M1)