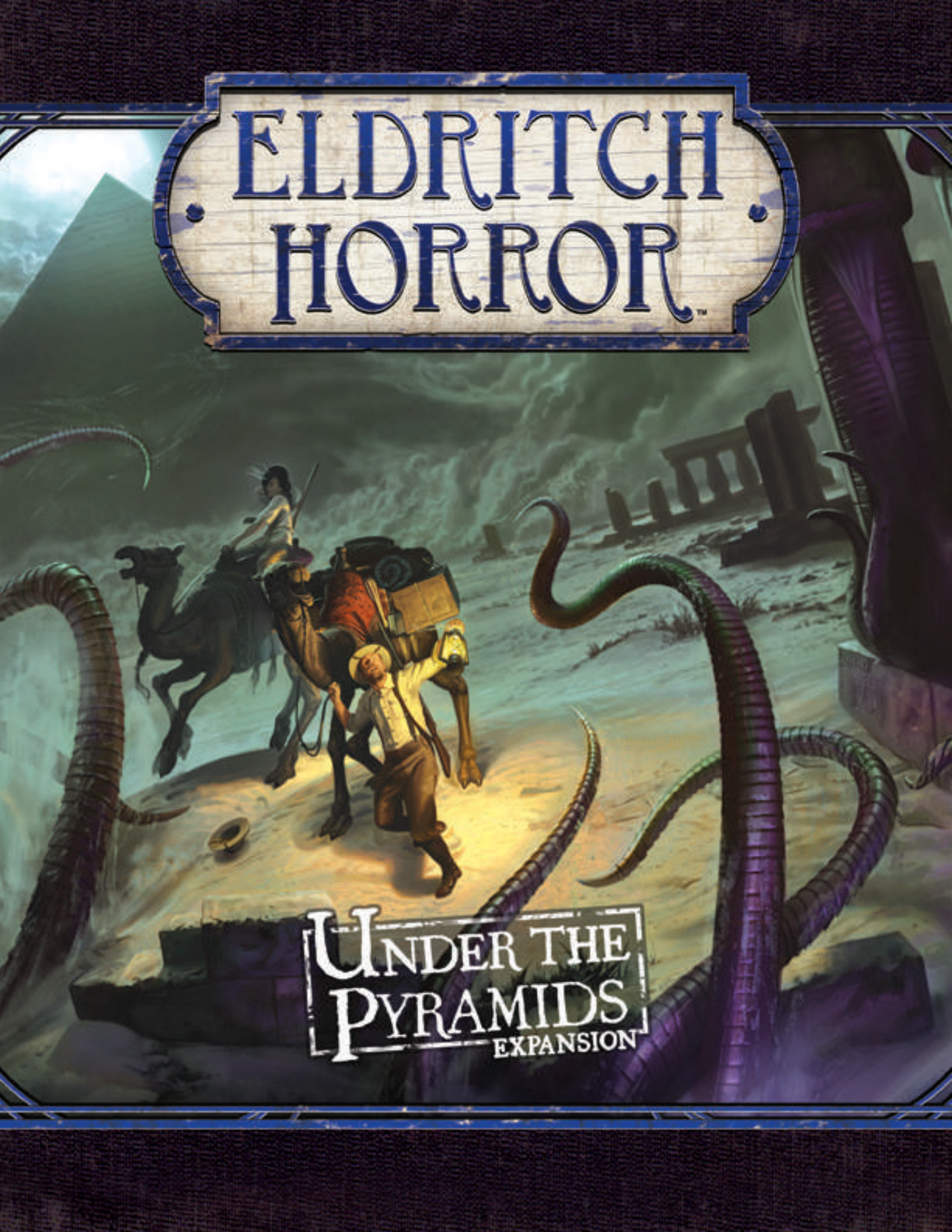


ELDRITCH HORROR™

The cover art depicts a desert scene at night or dusk. In the center, a man in a light-colored shirt and dark trousers is running towards the viewer, carrying a large, ornate chest on his back. Behind him, a woman is riding a dark horse. The landscape is filled with large, coiled tentacles of various colors (purple, green, brown) rising from the ground. In the background, there are ruins of ancient structures, including a pyramid and a temple-like building with columns. The sky is dark and cloudy.

UNDER THE
PYRAMIDS
EXPANSION

A PIRAMISOK ALATT

- Gyere vissza! - Hanif a lépcső tetején állt elegáns fehér vászon öltönyében. Ha tovább megy, akkor a lépcsőket borító kövek visszakerülnek oda, ahol több, mint 3000 esztendeig pihentek. - Ez a hely nem az élőknek teremtetett! Jack?

A huzatos katakombák belsejében Monterey Jack magasba emelt fáklyával haladt előre a falak között. Vajon hány mumifikált testet temettek el ide? Mindegyikük fordított ankhot viselt, és mindegyiknél sarlókard volt.

- Hanif! - kiáltotta Jack izgatottan. - Ez Nephren-Ka serege. Rábukkantunk Kish Labirintusára! Gyere le ide!

Jack fáklyájának fénye egy falfestményre vetődött. Akenaten imáját ábrázolta a Naphoz, valamint a pap, Nephren-Ka eljövételét. Nézd meg jobban, Jack. Hányszor hallotta az apja türelmes hangján ezt a sürgetést, amikor csak üresen bámult egy cserépdarabot vagy valami viharvert követ. Jack ismét megnézte. Az nem a nap volt. Örvénylő káosz volt, és nem egy papot küldött. Egy királyt keltett életre. Nephren-Ka nem egyszerűen a legendás Sötét Fáraóról kapta a nevét; ő volt maga az ősi borzalom.

- Hanif! Gyere csak ide! Ez elképesztő...

Jack megfordult és egy pillanatra szembe nézett Haniffal, aki most fekete köpenybe burkolózott, és fordított ankhot viselt a nyaka körül.

- Igazán bátor voltál, Jack. - Hanif Jack nyakához emelte a sarlókardját. - Az apád is bátran halt meg.

A KIEGÉSZÍTŐ SZIMBÓLUMA

A kiegészítő minden egyes kártyája az *Under the Pyramids* kiegészítő szimbólummal van megjelölve, annak érdekében, hogy meg lehessen különböztetni más *Eldritch Horror* kiadványoktól.



A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

Az *Under the Pyramids* kiegészítő a nyomozókat expedícióra vezeti a Gizai piramisok mélyére, hogy feltárják a Fekete Fáraó sötét történetét, a kegyetlen ősi egyiptomi uralkodóét, kinek nevét egyetlen írás sem őrzi. Ez a kiegészítő tartalmaz új nyomozókat, új Mérhetetlen Véneket, Szörnyeket és az *Eldritch Horror* alapjátékkal együtt használható találkozásokat. Tartalmaz továbbá olyan új mechanizmusokat is, mint egy új játéktábla, Egyedi Eszközök, Állapotromlás jelzők, és a Piramisok Alatt kaland.

A KIEGÉSZÍTŐ HASZNÁLATA

Amikor az *Under the Pyramids* kiegészítővel játszotok, akkor a kiegészítő valamennyi játékelemét adjátok hozzá az *Eldritch Horror* megfelelő paklijához, illetve készletéhez, kivéve az alábbiakban felsoroltakat.

- Az előkészületek megkezdése előtt véletlenszerűen húzzatok egy Kezdekártyát. Ezek a kártyák megváltoztatják a játék előkészületeit, ezáltal egyedivé téve minden egyes játékot.
- A kiegészítőben található Egyiptom Találkozáskártyákat, Afrika Találkozáskártyákat, a hat Nyomot, valamint az Egyiptom kiegészítő játéktáblához tartozó három Kaput a Nephren-Ka Mérhetetlen Vén és A Piramisok Alatt Kezdekártya használja. Máskülönb ez a játékelemek visszakerülnek a dobozba. Az említett játékelemekre vonatkozó szabályok végett lásd a 4. oldalt.
- A kiegészítőhöz adott Kalandkártyákat A Piramisok Alatt Kezdekártya használja. Máskülönb ez a Kalandkártyák visszakerülnek a dobozba. A Kalandokra vonatkozó szabályok végett lásd az 5. oldalt.
- Valamennyi Állapotromlás jelző és Kalandjelző az általános készletbe kerül. A játékelemekre vonatkozó szabályok végett lásd az 5. oldalt.
- Keverjétek meg az Egyedi Eszközöket és képezzetek belőlük egy Egyedi Eszköz paklit. Helyezzétek ezt a paklit képpel felfelé fordítva az Eszköz pakli mellé.

A kiegészítő egyes játékelemeihez szükségesek más, most bevezetett játékelemek is. Ezért amikor ezzel a kiegészítővel játszotok, akkor a kiegészítő valamennyi komponensét tegyétek bele a játékba.

JÁTÉKELEMEK



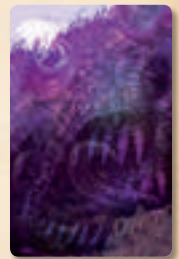
1 Egyiptom Kiegészítő Tábla



8 Nyomozólap, a Hozzájuk Tartozó Jelzőkkel és Műanyag Talpakkal



2 Mérhetetlen Vén Lap



22 Mítosz-kártya

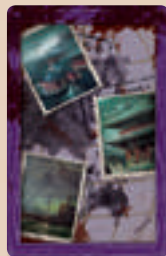
TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK



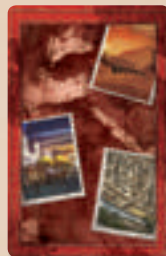
4 Amerika



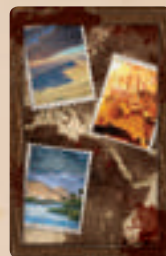
4 Europa



4 Ázsia/Ausztrália



16 Egyiptom



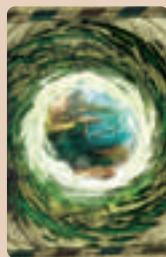
16 Afrika



4 Általános



12 Expedíció
(9 féle hátlap)



6 Idegen Világ



48 Kutatás
(2 féle hátlap)



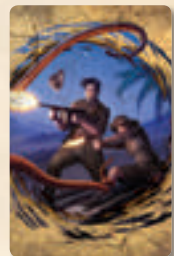
40 Különleges
(4 féle hátlap)



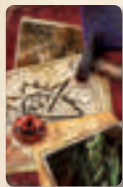
12 Rejtélykártya
(2 féle hátlap)



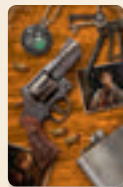
6 Kalandkártya



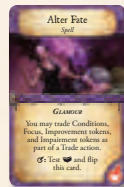
6 Kezdekártya



4 Erelykártya



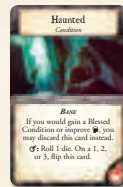
16 Eszközkártya



24 Varázslat-
kártya



35 Egyedi
Eszközkártya



16 Állapot-
kártya



7 Szörnyjelző és
5 Legendás Szörnyjelző



12 Életerő és
Élménység Jelző



6 Nyomjelző



20 Állapotromlás
Jelző



1 Kalandjelző



1 Aktív Expedíció
Jelző



6 Kapujelző

KEZDÉSKÁRTYÁK

Amikor a játékosok ezzel a kiegészítővel játszanak, akkor az előkészületek megkezdése előtt húznak egy véletlenszerű Kezdéskártyát. Ezek a kártyák megváltoztatják a játék előkészületeit, ezáltal egyedivé téve minden egyes játékot.

A kártya felhúzása után, annak hatását azonnal rendezni kell, hacsak a kártya szövege nem határoz meg ettől eltérő időzítést, például hogy „az előkészületek után”.

A Piramisok Alatt Kezdéskártya arra utasítja a játékosokat, hogy készítsék elő az Egyiptom kiegészítő táblát. Az előkészítés és a pakli szabályai az alábbiakban kerülnek ismertetésre.

EGYIPTOM KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA

A dobozban található Egyiptom kiegészítő tábla lehetővé teszi, hogy a nyomozók alaposabban bejárhassák Egyiptomban a Nagy Piramisok környékét. Ez a terület az ősi tudás és relikviák egyedülálló tárházát kínálja.

Ez a kiegészítő tábla kizárólag akkor kerül a játékba, ha a Mérhetetlen Vén Nephren-Ka, vagy ha A Piramisok Alatt Kezdéskártyát használjátok.

Amikor a kiegészítő tábla játékban van, akkor a „játéktábla” kifejezés az *Eldritch Horror* alapjáték fő táblájára és a kiegészítő táblára egyaránt vonatkozik. A „kiegészítő tábla” kifejezés csak a kiegészítő táblára vonatkozik, a fő táblára nem.

A KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

Az Egyiptom kiegészítő tábla előkészítéséhez kövessétek az alábbi lépéseket.

1. A KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA LEHELVEZÉSE

Hajtogassátok ki a kiegészítő táblát és helyezzétek a főtábla mellé úgy, hogy mindenki könnyedén elérhesse.

2. NYOMOK ÉS KAPUK HOZZÁADÁSA

A kiegészítő tábla mezőihöz tartozó hat Nyomot és három Kaput adjátok hozzá a Nyom készlethez és a Kapu kupachoz, majd keverjétek meg a Nyom készletet és a Kapu kupacot.

3. SZÖRNYEK FÉLRETÉTELE

Vegyétek ki a következő Szörnyeket a Szörnytárolóból: 1 Múmia Szörny, 1 Homoklakó Szörny és 1 Sebak Ivadéka.

Ha ezeknek a játékelemeknek bármelyike visszakérülne a Szörnytárolóba, akkor helyett tegyétek félre.

4. A KÁRTYÁK SZÉTVÁLOGATÁSA ÉS A PAKLIK LEHELVEZÉSE

Válogassátok szét az Egyiptom Találkozásokat és az Afrika Találkozásokat, képezzetek belőlük paklikat, majd keverjétek meg őket. Helyezzétek ezeket a paklikat a kiegészítő tábla mellé.

KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA SZABÁLYOK

A következő szabályok az Egyiptom kiegészítő táblára vonatkoznak.

MOZGÁS A KIEGÉSZÍTŐ TÁBLARA

A fő és a kiegészítő tábla számos mezője kapcsolódik egymással Helyi vagy Hajózási útvonalon keresztül, lehetővé téve a nyomozók számára, hogy Utazás akció vagy bármilyen más, egy nyomozó mozgását biztosító hatás segítségével rámozogjanak a kiegészítő táblára, illetve lemozogjanak róla. A Helyi útvonalakkal kapcsolatos szabályok végett lásd a „Helyi Útvonalak” részt a jobb oldalon.

➤ Az alábbi lista felsorolja azokat a fő tábla és kiegészítő tábla mezőket, amelyek kapcsolódnak egymással.

- A Piramis egy Helyi útvonalon keresztül kapcsolódik a következő mezők mindegyikéhez: Alexandria, Kairó, Ahet-Aton és a Tört Falú Piramis.
- Afrika Szíve Piramis egy Helyi útvonalon keresztül kapcsolódik a Nílus Folyóhoz.
- A 10. mező egy Helyi útvonalon keresztül kapcsolódik a Szahara Sivataghoz.
- A 17. mező egy Hajózási útvonalon keresztül kapcsolódik Kairóhoz.

HELYSZÍN TALÁLKOZÁSOK

Az Egyiptom kiegészítő táblán tartózkodó nyomozók az ottani helyszínekkel kapcsolatos tematikus találkozásokat hajtanak végre. A kiegészítő tábla minden mezőjének neve alatt található egy rövid leírás, mely összefoglalást nyújt az adott mező találkozáskártyáinak legáltalánosabb hatásairól.

➤ A Találkozásfázis során a Alexandriában, a Tört Falú Piramisonál vagy Kairóban tartózkodó nyomozó végrehajthat egy találkozást az adott mezővel olyan módon, hogy húz egy Egyiptom Találkozást és rendezi az adott mezőhöz tartozó hatásokat.

➤ A Találkozásfázis során a Szahara Sivatagban, Ahet-Atonnál vagy a Nílus folyónál tartózkodó nyomozó végrehajthat egy találkozást az adott mezővel olyan módon, hogy húz egy Afrika Találkozást és rendezi az adott mezőhöz tartozó hatásokat.

KUTATÁS TALÁLKOZÁSOK

Amikor egy nyomozó egy Nyommal hajt végre találkozást az Egyiptom kiegészítő táblán, akkor húz egy, a választott Mérhetetlen Vénhez tartozó Kutatás Találkozást, és a szokásos módon rendezi az adott mezőjének a típusához tartozó hatásokat.

HELYI ÚTVONALAK

Az Egyiptom kiegészítő tábla számos mezőjéhez kapcsolódnak Helyi útvonalak. A Helyi útvonalakkal összekötött mezők olyan közel vannak egymáshoz, hogy a rajtuk történő mozgás nem igényel külön akciót.

- Az Akció Fázis során egy nyomozó tetszőleges számú egymással kapcsolódó Helyi útvonalon mozoghat.
- Minden nyomozó körönként legfeljebb egyszer hajthatja végre ezt a mozgást.
- Ez a mozgás nem igényel akciót, azonban Késlekedő nyomozó nem hajthatja végre.

KALANDOK

Ennek a kiegészítőnek a Kalandkártyái egy több részes expedíció jelenítenek meg, melyekbe a nyomozók olyan különféle jutalmak reményében vágnak bele, mint például a Végzet visszaléptetése, vagy előrehaladás az aktív Rejtélynél. A **MŰZEUMI RABLÁS** Kalandok kizárólag akkor használhatók, ha a játék elején A Piramisok Alatt Kezdekártya került felhúzásra. A Kalandok négy szintből tevődnek össze, amelyek jellemzőként a kártyák elején kerültek feltüntetésre (**I, II, III, IV**), és a szerencsétlenül járt Erich Weiss történetét mesélik el, akire egy értékes egyiptomi relikvia elrablását kenték.

Amikor az aktív nyomozó egy Kalandkártyát húz, akkor képpel felfelé helyezve hozza játékba, és végrehajtja a kártya „amikor ez a kártya játékba kerül” hatását.

Minden egyes Kalandnak van egy olyan hatása, amelyik lehetővé teszi, hogy a nyomozók teljesítsék a Kalandot. Amikor egy Kaland teljesült, akkor az aktív nyomozó végrehajtja a kártya „amikor ez a Kaland teljesült” hatását, amely gyakran magában foglalja egy újabb, a történet következő fejezetét jelentő Kalandkártya húzását. Ezután az aktív nyomozó eldobja a teljesített Kalandot, a rajta található valamennyi jelzőt, valamint minden olyan jelzőt, amelyik a kártya hatására került játékba.

EGYEDI ESZKÖZÖK

A kiegészítő egyes találkozásai különféle Egyedi Eszközökhöz juttatják a nyomozókat. Akárcsak a Varázslatok vagy az Állapotok, az Egyedi Eszközök is kétoldalas kártyák. A nyomozók nem nézhetik meg az Egyedi Eszközök hátoldalát, hacsak egy hatás ezt lehetővé nem teszi számukra.

- Az Egyedi Eszközök felszerelések, ezért a Csere akció alkalmával elcserélhetők. Nincs korlátja annak, hogy egy nyomozó hány Egyedi Eszközt tarthat a birtokában.
- Az „Eszköz” szó egyaránt utal az Eszközökre és az Egyedi Eszközökre. A „Nem Egyedi Eszköz” csak az Eszközökre utal, ám az Egyedi Eszközökre nem.
- Amikor egy Egyedi Eszközt eldobnak, akkor a rajta található valamennyi jelzőt szintén el kell dobni.

ÁLLAPOTROMLÁS JELZŐK

Ez a kiegészítő bevezet egy olyan új mechanikát, amelyek a Fejlődésjelzőkkel és a nyomozók tulajdonságaival vannak kapcsolatban. Az Állapotromlás jelzők egy nyomozó tulajdonságainak végleges leromlását jelenítik meg.

- Amikor egy nyomozó egy tulajdonsága leromlik, akkor kap egy, a „-1,-es oldalával felfelé fordított Állapotromlás jelzőt arra a tulajdonságára.
- Ha egy nyomozónak van már egy Állapotromlás jelzője arra a tulajdonságára, akkor a jelzőt átfordítja a „-2,-es oldalára. Minden „-2”-es Állapotromlás jelző két „-1”-es Állapotromlás jelzőnek minősül.
- A Fejlődésjelzők és az Állapotromlás jelzők semlegesítik egymást. Amennyiben egy nyomozónak van egy Fejlődésjelzője és egy Állapotromlás jelzője is ugyanarra a tulajdonságára, akkor mindkét jelzőt eldobja.
- Egy nyomozó tulajdonsága nem romolhat le olyan mértékben, hogy annak új értéke 1 alá csökkenjen.
- Egy nyomozó nem dönthet úgy, hogy lerontja egy tulajdonságát, ha azzal annak a tulajdonság a módosított értéke 1 alá csökkenne.
- Egy nyomozó egyetlen tulajdonsága sem romolhat le kettőnél nagyobb értékkel.
- Egy nyomozó nem dönthet úgy, hogy lerontja egy tulajdonságát, ha az a tulajdonság már kettővel leromlott.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ez a rész a Harci Találkozásokkal és a Rejtélyekkel kapcsolatos további szabályokat ismerteti.

HARCI TALÁLKOZÁSOK

A Találkozásfázis során egy nyomozónak elsőként a mezőjén tartózkodó valamennyi nem Legendás Szörnnel kell végrehajtania a találkozásokat, mielőtt az összes Legendás Szörnnel végrehajtana a találkozásokat.

ELTERŐ HARCI PRÓBÁK

Ha egy Szörnnél a szokásos  vagy  próba jelölő szimbólum helyett más tulajdonság szimbólum szerepel, akkor a játékos a helyettesített tulajdonság helyett a jelzett tulajdonság próbáját hajtja végre.

MÁGIKUS ELLENÁLLÁS

Ebben a kiegészítőben egyes Szörnyek és Legendás Szörnyek Mágikus Ellenállás képességgel rendelkeznek. Amikor egy nyomozó Harci Találkozást rendez egy Mágikus Ellenállás képességgel rendelkező Szörnnel, akkor a kocka készletéhez a **MÁGIKUS** felszereléseinek és Varázslatainak bónuszait nem használhatja.

Azok a hatások, amelyek a játékos számára kockák újradozását, illetve a dobások eredményeinek manipulálását lehetővé teszik, a szokásos módon használhatók.

FIZIKAI ELLENÁLLÁS

Ebben a kiegészítőben egyes Szörnyek és Legendás Szörnyek Fizikai Ellenállás képességgel rendelkeznek. Amikor egy nyomozó Harci Találkozást rendez egy Fizikai Ellenállás képességgel rendelkező Szörnnel, akkor a kocka készletéhez kizárólag a **MÁGIKUS** felszereléseit és Varázslatainak bónuszait használhatja.

Azok a hatások, amelyek a játékos számára kockák újradozását, illetve a dobások eredményeinek manipulálását lehetővé teszik, a szokásos módon használhatók.

REJTÉLY

Ez a kiegészítő bevezet egy új játékmechanikát: "haladatok előre az aktív Rejtélyben". A Rejtélyek bonyolultságának köszönhetően ez számos különféle hatást eredményezhet. Amikor a nyomozók azt az utasítást kapják, hogy haladjanak előre az aktív Rejtélyben, akkor az aktív nyomozó a következő hatások valamelyikét rendezi:

- Ha az aktív Rejtély azt igényli, hogy egy vagy több jelző kerüljön a kártyájára, akkor helyezz egy jelzőt a kártyára.
 - A Nyomkészletből húzott Nyomok, a Kapu kupacból húzott Kapuk, illetve a Szörnytárolóból húzott Szörnyek is kerülhetnek ilyen módon az aktív Rejtélyre.
- Ha az aktív Rejtély egy Legendás Szörny legyőzését igényli, akkor helyezz két Életerőt a kártyára. A Legendás Szörny szívóssága eggyel csökken minden egyes, az aktív Rejtélyre helyezett Életerőért.
- Ha az aktív Rejtély azt igényli, hogy egy nyomozó elköltsön egy vagy több Nyomot, akkor helyezz a kártyára egy Nyomot a Nyomkészletből. Bármelyik nyomozó költhet a kártyára helyezett Nyomokból, amikor annak a kártyának a hatását rendezi.

TULAJDONSÁG ÉRTÉKEK

A kiegészítő egyes hatásai, mint amilyen például Harvey Walter akció képessége vagy Rex Murphy passzív képessége, mint érték hivatkoznak egy nyomozó tulajdonságaira. Egy tulajdonság értéke megegyezik a nyomtatott érték Fejlődésjelzőkkel és az Állapotromlás jelzőkkel módosított értékével.

- Egy tulajdonság értékét nem befolyásolják a felszerelésekből, vagy egyéb hatásokból származó bónuszok, mivel ezek a hatások csak akkor számítanak, amikor próbát hajtasz végre.

Például Rex Murphy nyomtatott  értéke 3, valamint van egy „+1 ” Fejlődésjelzője. A  értéke tehát 4 (3 a nyomtatott érték, plusz 1 a Fejlődésjelzőjéből). A Személyi Asszisztens Eszközből származó  bónusza nincs hatással erre az értékre.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Akadhatnak olyanok, akik nagyobb beavatkozási lehetőséget szeretnének a Kezdéskártyák játékra gyakorolt hatásait illetően. Ez a rész a Kezdéskártyákkal kapcsolatos opcionális szabályokat tartalmazza.

IRÁNYÍTSD A SORSODAT

Kezdéskártya húzása helyett az előkészületek megkezdése előtt a játékosok együtt választhatnak is egy Kezdéskártyát, majd a szokásos módon végrehajtják annak hatásait.

A játékosok úgy is dönthetnek, hogy egyáltalán nem használnak Kezdéskártyát.



GYAKRAN ISMÉTELTE KÉRDÉSEK

K. Egy Helyi útvonallal összekötött két mező szomszédosnak minősül?

V. Igen. Helyi útvonallal összekötött két mező szomszédosnak minősül.

K. Hogyan működik Hank Samson passzív képessége?

V. Amikor Hank Samson találkozást hajt végre egy Szörnnel, és a Szörnnél  és  próbát is végre kell hajtani, akkor elsőként a  próbát hajtja végre. Utána az  próbát csak akkor hajtja végre, ha egy vagy több Életerőt veszített a 0 próba során.

Ha egy Szörnnél  vagy bármilyen más próba van a  próba helyett, akkor Hank elsőként azt hajtja végre, és ezután az  próbát csak akkor hajtja végre, ha egy vagy több Életerőt veszített.

Ha egy Szörnnél  vagy bármilyen más próba van az  próba helyett, akkor Hank passzív képessége semmilyen hatással nincs a találkozásra.

K. Hogyan működik Harvey Walters akció képessége?

V. Harvey Walters akcióként kiválaszt egy másik nyomozót a mezőjén. Az a nyomozó fejleszti egy általa választott tulajdonságát, amennyiben Harvey ugyanezen tulajdonságának az értéke megegyezik vagy magasabb, mint a sajátja. Ez az összehasonlítás figyelembe veszi a módosítókat, azaz Fejlődésjelzőket és az Állapotromlás jelzőket. A tulajdonságra vonatkozó bónuszok, mint például az Eszközök révén szerezettek, nincsenek hatással egy tulajdonság módosított értékére.

K. A Mandy Thompson passzív képességéből származó plusz Nyom a Kutatás Találkozásból származik?

V. Nem. Egy Kutatás Találkozás végeztével Mandy passzív képessége lehetővé tenné, hogy kapjon egy plusz Nyomot. Ez a Nyom azonban a passzív képességéből származna, nem pedig a Kutatás Találkozásból.

K. Használhatja Minh Thi Phan az akció képességét arra, hogy kapjon egy menetjegyet akkor is, ha a mezője nem csatlakozik egy másik mezőhöz a megfelelő útvonallal?

V. Igen. Minh akció képessége lehetővé teszi számára, hogy kapjon egy általa választott menetjegyet még akkor is, ha nem kaphatna olyan típusú jegyet a Készülődés akció használatával. Minh továbbá használhatja az akció képessége akkor is, ha nem egy Város mezőn tartózkodik.

K. Hogyan működik Rex Murphy passzív képessége?

V. Ha bármikor Rex Murphynek nincs Átok Állapota, akkor azonnal kap egy Nyomot, és fejleszti egy általa választott tulajdonságát, majd utána kap egy Átok Állapotot.

K. Ha egy nyomozó a Találkozás Fázisban egy Abboth Ivadéka Különleges Találkozás részeként legyőz egy Kultista Szörnyet, akkor végrehajt még egy találkozást?

V. Igen. Az Abboth Ivadéka Különleges Találkozások Harci Találkozásoknak minősülnek. Ha egy nyomozó minden Szörnyet legyőz a Találkozás Fázis során, akkor végrehajthat egy további tetszőleges találkozást.

K. Rendelkezhet-e egy nyomozó több példánnyal ugyanabból az Egyedi Eszközből?

V. Igen. Nincs korlátja annak, hogy egy nyomozó hány Egyedi Eszközt tarthat a birtokában.

K. Elvehet-e Egyedi Eszközt egy nyomozó, amikor egy véletlenszerű eszközt kell húznia?

V. Nem. Ha egy hatás azt mondja, hogy „vegyél el 1 véletlenszerű Eszközt a pakliból”, akkor a nyomozó az Eszköz pakliból húz, nem pedig az Egyedi Eszköz pakliból. Egy nyomozó kizárólag akkor kap Egyedi Eszközt, amikor a hatás kimondottan Egyedi Eszköz húzását határozza meg.

K. Cserélhetnek a nyomozók Feladat Eszközöket?

V. Igen. A **FELADAT** Eszközök csakúgy, mint más Eszközök, cserélhetők Csere akció útján. Amennyiben egy **FELADAT** Eszközön egy vagy több jelző van, akkor azok a jelzők a kártyán maradnak a csere után is.

K. Ha egy Tudástár Egyedi Eszközt birtokló nyomozó egynél több Nyomot kap egy Kutatás Találkozás során, akkor helyezhet-e több Borzalomjelzőt a feladatára?

V. Igen. Egy nyomozó egy Borzalomjelzőt helyez egy Tudástár Egyedi Eszközre minden egyes Nyomért, amelyet egy Kutatás Találkozás részeként kap.

Ha azonban a nyomozó a Nyomokat valamilyen más hatásra kapja, például Mandy Thompson passzív képessége révén, akkor azokhoz nem egy Kutatás Találkozás részeként jut hozzá, és ilyenképpen nem helyezheti a Tudástár Egyedi Eszközre.

K. Mi történik akkor, ha egy nyomozó kap egy Kincses Térkép Egyedi Eszközt, és nincs Nyom a Nyomkészletben?

V. A nyomozónak eldobja a Nyomot a legközelebbi Nyomot tartalmazó mezőről, majd azt a Nyomot képpel felfelé a Kincses Térkép Egyedi Eszközére helyezi.

K. Visszanyer-e egy nyomozó további Épelméjűséget olyan hatások eredményeként, mint például a Pszichoanalitikus Eszköz, ha rendelkezik Kétségbeesés Állapottal?

V. Nem. Egy Kétségbeesés Állapottal rendelkező nyomozó nem nyer vissza Épelméjűséget egy Pihenés akcióval, és nyer vissza további Épelméjűséget semmilyen más olyan hatás eredményeként, amelyik a Pihenés akcióhoz kötődik.

Azonban az olyan hatások, amelyek Pihenés akció nélkül növelik a nyomozó Épelméjűségét, mint például a Magánorvos Eszköz, a normál módon érvényesülnek.

archeológiai szakértők sohasem tudták beazonosítani.

HARRY HOUDINI CSOBBAN!

írta **Rex Murphy**
Nyomozó Riporter

ARKHAM, Mass. - Szenzáció Vaudeville-ben, Harry Houdini tovább hódít hátborzongató szabaduló mutatóványaival. A néhány évvel ezelőtti félelmetes attrakciója óta, amikor is élve temették el, a népszerűsége az egekbe szökött, teltházassal előadásaival éppúgy, mint egy könyvvel a piacon! Mi, itt a Hírmondónál igencsak szerencsések voltunk, hogy nemrégiben láthattuk Houdini előadását a városban - az ő költségére, mindössze azért cserében, hogy hozzuk eme beszámolót -, és ember, micsoda szórakozás volt! Az előadás a legendás "Víztartály Tortúra" mutatóványával kezdődött, ahol minden lehetséges módon megkötözték, majd fejjel lefelé beleeresztették egy vízzel teli tartályba, csak azért, hogy néhány pillanattal később teljesen sértetlenül kiszabaduljon! Szavamra, hatalmas élvezet volt, és a show vége felé még láthattunk egy új különleges attrakciót is, amelyben telepátikus energiák segítségével olvasta ki szeretett felesége, Bess, gondolatait. Elképesztő!



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Eldritch Horror and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

KÉSZÍTŐK

A Kiegészítő Terve: Nikki Valens

Az Eldritch Horror Terve: Corey Konieczka és Nikki Valens

Kiegészítő Szövegek: Dane Beltrami és Tim Uren

Korrektúra: Matthew Landis

Grafikai Tervezés: Shaun Boyke

Eldritch Horror Grafikai Tervezés: Michael Silsby

Dobozterv: Jacob Murray

A Játékelemek Illusztrációi: Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Mauro Dal Bo, Guillaume Ducos, Tony Foti, Ed Mattinian, Stephen Somers, Magali Villeneuve, és a *Call of Cthulhu* LCG művészei, valamint az *Arkham Horror Files* termékei.

Művészeti Rendező: Taylor Ingvarsson és Zoë Robinson

Vezető Művészeti Rendező: Andy Christensen

Vezető Grafikai Tervező: Brian Schomburg

Gyártásvezető: Megan Duehn és Simone Elliott

Gyártás Kivitelezés: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Minőségbiztosítási Irányító: Zach Tewalthomas

Játéktesztelés: René van den Berg, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Mark Larson, Emile de Maat, Alex Ortloff, Martin van Schaijk, Maarten Schopman, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug és Vera Visscher.

Külön köszönet valamennyi bétatesztelőnknek!

Hungarian Translation: Zsolt Farkas (fki@freemail.hu) UNOFFICIAL CONTENT

Translation Review: Aratan

v.1.0

