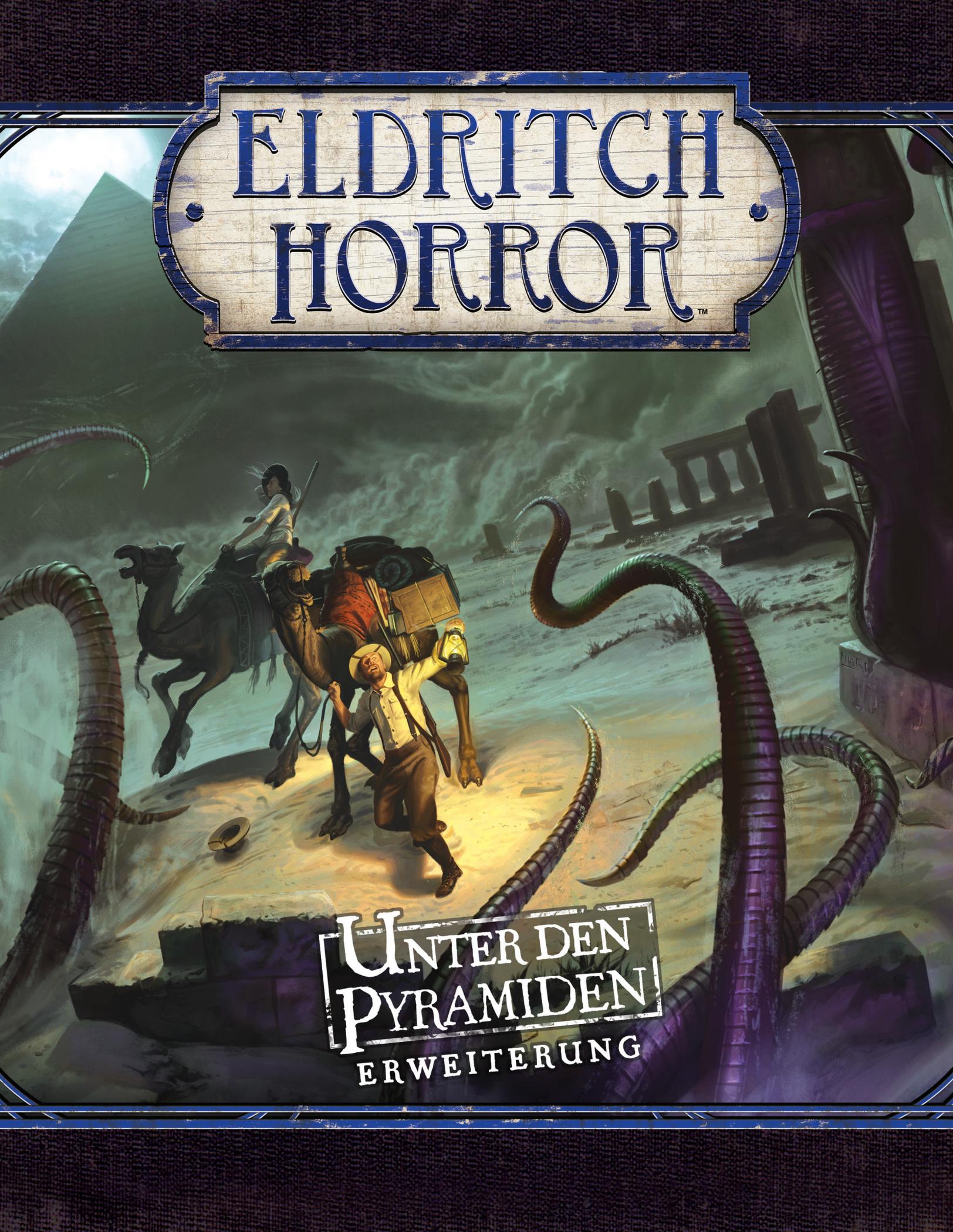


ELDRITCH HORROR™

The cover art depicts a desert scene at night or dusk. In the center, a man in a hat and a woman on a camel are being pursued by several large, purple, tentacle-like creatures. The man is running away from the viewer, looking back over his shoulder. The woman is riding a camel that is also running. The background shows a pyramid and some ruins. The overall tone is dark and mysterious.

UNTER DEN
PYRAMIDEN
ERWEITERUNG

UNTER DEN PYRAMIDEN

„Kommen Sie zurück!“ Hanif stand in seinem edlen, weißen Leinenanzug am oberen Ende der Treppe. Wenn es nach ihm gegangen wäre, hätten sie den Stein, unter dem die Stufen zum Vorschein gekommen waren, wieder genau dahin zurückbefördert, wo er die letzten 3000 Jahre gelegen hatte. „Das ist kein Ort für die Lebenden! Jack?“

Mit erhobener Fackel schritt Monterey Jack durch die labyrinthartigen Katakomben. Wie viele mumifizierte Leichen hier wohl begraben lagen? Sie trugen alle ein umgedrehtes Ankh um den Hals und einen Krummsäbel auf der Brust. „Hanif!“ rief Jack voller Begeisterung. „Das ist die Armee des Nephren-Ka. Wir haben das Labyrinth von Kish entdeckt! Kommen Sie runter!“

Im Licht seiner Fackel betrachtete Jack eine Wandmalerei. Sie zeigte den Pharao Echnaton, wie er zur Sonne betete, und die Ankunft seines Priesters Nephren-Ka. Sieh genauer hin, Jack. Wie oft hatte er diese Worte von seinem Vater gehört, während er auf eine alte Tonscherbe oder verwitterte Steintafel starrte. Jack sah genauer hin. Das war nicht die Sonne. Es war ein wirbelnder Strudel des Chaos, und er schickte keinen Priester – er rief einen toten König ins Leben zurück. Nephren-Ka war nicht nach dem legendären Schwarzen Pharao benannt; er war der Schwarze Pharao. „Hanif! Kommen Sie runter! Es ist unglaublich —“

Jack drehte sich um und stand plötzlich Auge in Auge mit Hanif. Er trug eine schwarze Robe und ein umgedrehtes Ankh um den Hals. „Sie waren ein tapferer Mann, Jack“, sagte er und hob seinen Krummsäbel. „Ihr Vater war ebenso tapfer, als er starb.“

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit folgendem Symbol markiert, damit man sie von den Karten aus anderen Eldritch-Horror-Produkten unterscheiden kann.



ÜBERBLICK

Die Erweiterung *Unter den Pyramiden* schickt die Ermittler auf eine Expedition tief unter die Pyramiden von Gizeh, wo sie das dunkle Geheimnis des grausamen Schwarzen Pharaos lüften. Mit dabei sind neue Ermittler, Große Alte, Monster und Begegnungen für *Eldritch Horror*. Außerdem gibt es brandneue Spielmechaniken, inkl. eines neuen Nebenspielplans, besonderen Unterstützungen, Verschlechterungsmarkern und einem spannenden Abenteuer *Unter den Pyramiden*.

VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

Um mit der Erweiterung *Unter den Pyramiden* zu spielen, fügt man einfach alles Spielmaterial den jeweils passenden Stapeln bzw. Vorräten des Grundspiels hinzu, mit Ausnahme der unten genannten Komponenten.

- Vor dem Spielaufbau wird 1 zufällige Prologkarte gezogen. Sie verändert den Spielaufbau und macht jede Partie zu einem einzigartigen Erlebnis.
- Der Ägypten-Nebenspielplan, die Ägypten-Begegnungskarten, die Afrika-Begegnungskarten sowie die 6 Hinweise und 3 Tore, die zu den Feldern des Ägypten-Nebenspielplans gehören, werden nur in Verbindung mit dem Großen Alten Nephren-Ka und/oder der Prologkarte „Unter den Pyramiden“ verwendet. Anderenfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für diese Komponenten werden auf S. 4 erklärt).
- Die Abenteuerkarten dieser Erweiterung werden nur in Verbindung mit der Prologkarte „Unter den Pyramiden“ verwendet. Anderenfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für Abenteuerkarten werden auf S. 5 erklärt).
- Alle Verschlechterungsmarker sowie der Abenteuermarker kommen in den allgemeinen Markervorrat. Die Regeln für diese Marker werden auf S. 5 erklärt.
- Alle besonderen Unterstützungen werden gemischt und bilden den besonderen Unterstützungsstapel. Er wird offen neben den normalen Unterstützungsstapel gelegt.

Einige Spielkomponenten aus dieser Erweiterung funktionieren nur in Verbindung mit anderen, neu hinzugekommenen Komponenten. Aus diesem Grund sollte man beim Spielen mit dieser Erweiterung immer alles enthaltene Spielmaterial verwenden.

INHALT



1 Ägypten-Nebenspielplan



8 Ermittlerbögen mit passenden Aufstellern und Plastikfüßen



2 Bögen der Großen Alten



22 Mythoskarten

BEGEGNUNGSKARTEN



4 Amerika



4 Europa



4 Asien/Australien



16 Ägypten



16 Afrika



4 Allgemeine



12 Expedition
(9 verschiedene Rückseiten)



6 Andere Welten



48 Forschung
(2 verschiedene Rückseiten)



40 Spezial
(4 verschiedene Rückseiten)



12 Mysterienkarten
(2 verschiedene Rückseiten)



6 Abenteuerkarten



6 Prologkarten



4 Artefaktkarten



16 Unterstützungs-karten



24 Zauber-karten



35 besondere Unterstützungskarten



16 Zustands-karten



7 Monstermarker und 5 epische Monstermarker



12 Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit



6 Hinweismarker



20 Verschlechterungs-marker



1 Abenteuermarker



1 Marker „Aktive Expedition“



6 Tormarker

PROLOGKARTEN

Beim Spielen mit dieser Erweiterung wird vor dem Spielaufbau 1 zufällige Prologkarte gezogen. Sie verändert den Spielaufbau und macht jede Partie zu einem einzigartigen Erlebnis.

Der Effekt der Karte wird unmittelbar nach dem Ziehen abgehandelt, es sei denn, ein anderer Zeitpunkt (z. B. „Nach dem Spielaufbau“) ist ausdrücklich genannt.

Die Prologkarte „Unter den Pyramiden“ gibt die Anweisung, den Ägypten-Nebenspielplan aufzubauen. Die Regeln für diesen Spielplan werden weiter unten erklärt.

ÄGYPTEN-NEBENSPIELPLAN

Der Ägypten-Nebenspielplan lässt die Ermittler in das Reich der Pharaonen eintauchen und verlorenes Wissen sowie mächtige altägyptische Schätze zu Tage fördern.

Der Nebenspielplan wird nur dann verwendet, wenn Nephren-Ka der Große Alte ist oder die Prologkarte „Unter den Pyramiden“ verwendet wird.

Solange der Nebenspielplan im Spiel ist, bezieht sich der Begriff „Spielplan“ sowohl auf den Hauptspielplan als auch auf den Nebenspielplan. Der Begriff „Nebenspielplan“ bezieht sich nicht auf den Hauptspielplan.

AUFBAU DES NEBENSPIELPLANS

Der Ägypten-Nebenspielplan wird in folgenden Schritten aufgebaut.

1. SPIELPLAN AUSLEGEN

Der Nebenspielplan wird aufgefaltet und in Reichweite aller Spieler neben den Hauptspielplan gelegt.

2. HINWEISE UND TORE HINZUFÜGEN

Die 6 Hinweise und 3 Tore, die zu Feldern des Nebenspielplans gehören, kommen in den Hinweisvorrat bzw. auf den Torstapel. Anschließend werden Hinweisvorrat und Torstapel gemischt.

3. MONSTER BEISEITELEGEN

Folgende Monster werden beiseitegelegt und kommen nicht in die Monsterquelle: 1 Mumie, 1 Sandmensch und 1 Ausgeburt des Sebek.

Falls eines dieser Monster in die Monsterquelle zurückgelegt würde, wird es stattdessen beiseitegelegt.

4. KARTEN SORTIEREN UND PLATZIEREN

Alle Ägypten- und Afrika-Begegnungen werden nach Rückseiten sortiert. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und in die Nähe des Nebenspielplans gelegt.

REGELN FÜR DEN NEBENSPIELPLAN

Folgende Regeln gelten für den Ägypten-Nebenspielplan.

BEWEGUNG AUF DEN NEBENSPIELPLAN

Diverse Felder des Hauptspielplans sind über lokale Routen oder Schiffrouten mit dem Nebenspielplan verbunden, d.h. ein Ermittler kann sich mit der Aktion Reisen und allen anderen Effekten, die Bewegungen erlauben, über diese Routen auf den Nebenspielplan bewegen. Lokale Routen werden auf der gegenüberliegenden Seite erklärt.

➤ Es folgt eine Auflistung aller Verbindungen zwischen Haupt- und Nebenspielplan.

- Die Pyramiden sind über eine lokale Route mit Alexandria, Kairo, Tell el-Amarna und der Knickpyramide verbunden.
- Das Herz Afrikas ist über eine lokale Route mit dem Nil verbunden.
- Feld 10 ist über eine lokale Route mit der Sahara verbunden.
- Feld 17 ist über eine Schiffroute mit Kairo verbunden.

STANDORT-BEGEGNUNGEN

Ermittler auf dem Ägypten-Spielplan haben Zugang zu Begegnungen, die thematisch auf ihre Abenteuer im Reich der Pharaonen abgestimmt sind. Jedes Nebenspielplanfeld hat unter seiner Namensplakette eine kurze Effektbeschreibung. Sie gibt an, welcher Effekt bei Begegnungen auf diesem Feld am häufigsten eintritt.

➤ In der Begegnungsphase kann ein Ermittler in Alexandria, an der Knickpyramide oder in Kairo als Begegnung 1 Ägypten-Begegnungskarte ziehen und den zu seinem Feld passenden Effekt abhandeln.

➤ In der Begegnungsphase kann ein Ermittler in der Sahara, in Tell el-Amarna oder auf dem Nil als Begegnung 1 Afrika-Begegnungskarte ziehen und den zu seinem Feld passenden Effekt abhandeln.

FORSCHUNGS-BEGEGNUNGEN

Wenn ein Ermittler eine Markerbegegnung mit einem Hinweis auf dem Ägypten-Nebenspielplan hat, zieht er eine Forschungs-Begegnung des gewählten Großen Alten und handelt den zu seinem Feld passenden Effekt ab.

LOKALE ROUTEN

Diverse Felder des Ägypten-Nebenspielplans sind über lokale Routen mit anderen Feldern verbunden. Diese Felder liegen so nah beieinander, dass man keine Aktion benötigt, um vom einen zum anderen zu gelangen.

- In der Aktionsphase kann sich ein Ermittler über beliebig viele miteinander verbundene lokale Routen bewegen.
 - Jeder Ermittler kann diese Bewegung nur 1 Mal pro Runde durchführen.
 - Diese Bewegung erfordert keine Aktion, kann aber nicht von ungehaltenen Ermittlern durchgeführt werden.

ABENTEUER

Die Abenteuerkarten aus dieser Erweiterung stellen eine mehrteilige Verbrecherjagd dar, welche die Ermittler unternehmen können, um verschiedenste Belohnungen zu erhalten, z. B. den Verderbenmarker zurückzusetzen oder das aktive Mysterium voranzubringen. Man benutzt die Abenteuerkarten mit Eigenschaft *MUSEUMSRAUB* nur dann, wenn bei Spielbeginn die Prologkarte „Unter den Pyramiden“ gezogen wurde. Das Abenteuer ist in vier Phasen unterteilt, die hinter der Eigenschaft auf der Kartenvorderseite sehen (*I, II, III, IV*) und die Geschichte des armen Erich Weiss erzählen, der zu Unrecht des Diebstahls an einem altägyptischen Artefakt bezichtigt wird.

Wenn ein Abenteuer gezogen wird, legt der aktive Ermittler es offen ins Spiel und handelt den Effekt ab, der mit den Worten „Wenn diese Karte ins Spiel kommt“ beginnt.

Jedes Abenteuer hat einen Effekt, der bestimmt, wie die Ermittler es abschließen können. Wenn ein Abenteuer abgeschlossen wird, handelt der aktive Ermittler den Effekt ab, der mit den Worten „Wenn dieses Abenteuer abgeschlossen ist“ beginnt. Meist beinhaltet dies das Ziehen einer weiteren Abenteuerkarte, die das nächste Kapitel der Geschichte darstellt. Dann legt der aktive Ermittler das Abenteuer, alle darauf liegenden Marker und alle Marker, die durch das Abenteuer platziert wurden, ab.

BESONDERE UNTERSTÜTZUNGEN

Manche Begegnungen aus dieser Erweiterung stellen die Ermittler mit besonderen Unterstützungen aus. Diese sind, wie Zauber und Zustände, doppelseitig bedruckt. Ihre Rückseite darf erst dann angesehen werden, wenn ein Effekt es erlaubt.

- Besondere Unterstützungen zählen als Ausrüstung und können über die Aktion Tauschen an andere Ermittler weitergegeben werden. Ein Ermittler darf beliebig viele besondere Unterstützungen haben.
- Der Begriff „Unterstützung“ bezieht sich auf normale und besondere Unterstützungen. Mit „Normale Unterstützung“ sind nur Unterstützungen, nicht aber besondere Unterstützungen gemeint.
- Wenn eine besondere Unterstützung abgelegt wird, legt man auch alle darauf liegenden Marker ab.

VERSCHLECHTERUNGSMARKER

In dieser Erweiterung gibt es Effekte, die dazu führen, dass einzelne Fertigkeiten der Ermittler schlechter werden. Verschlechterungsmarker zeigen einen permanenten Malus auf eine Fertigkeit an.

- Wenn sich die Fertigkeit eines Ermittlers verschlechtert, nimmt er einen passenden Verschlechterungsmarker und legt ihn mit der „-1“ nach oben auf seinen Ermittlerbogen.
 - Hat er für diese Fertigkeit bereits einen Verschlechterungsmarker, dreht er diesen stattdessen auf die „-2“. Jeder „-2“-Verschlechterungsmarker zählt wie zwei „-1“-Verschlechterungsmarker.
- Verbesserungs- und Verschlechterungsmarker neutralisieren sich gegenseitig. Wenn ein Ermittler für ein und dieselbe Fertigkeit einen Verbesserungs- und einen Verschlechterungsmarker hat, legt er beide Marker ab.
- Eine Fertigkeit kann sich nicht verschlechtern, wenn ihr Wert dadurch unter 1 fallen würde.
 - Ein Ermittler darf sich nicht für die Verschlechterung einer Fertigkeit entscheiden, wenn deren Wert dadurch unter 1 fallen würde.
- Jede Fertigkeit eines Ermittlers kann sich nicht mehr als zwei Mal verschlechtern.
 - Ein Ermittler darf sich nicht für die Verschlechterung einer Fertigkeit entscheiden, die sich schon zwei Mal verschlechtert hat.

SONSTIGE REGELN

Es folgen weitere Regeln zu den Themen Kampfbegegnungen und Mysterien.

KAMPFBEGEGNUNGEN

In der Begegnungsphase hat ein Ermittler zuerst eine Kampfbegegnung mit jedem nicht-epischen Monster auf seinem Feld und dann mit jedem epischen Monster auf seinem Feld.

ALTERNATIVE KAMPFPROBEN

Falls ein Monster anstelle des  oder  ein anderes Fertigkeitssymbol aufweist, muss man statt der normalen Probe eine Probe auf die angegebene Fertigkeit ablegen.

MAGISCHE RESISTENZ

Manche Monster und epischen Monster aus dieser Erweiterung haben die Fähigkeit „Magische Resistenz“. In einer Kampfbegegnung mit einem Monster mit Magischer Resistenz darf man keine Würfelpool-Boni einrechnen, die von Zaubern oder Ausrüstungen mit Eigenschaft **MAGISCH** stammen.

Effekte, die Wiederholungswürfe geben oder Würfelergebnisse manipulieren, können wie gewohnt verwendet werden.

PHYSISCHE RESISTENZ

Manche Monster und epischen Monster aus dieser Erweiterung haben die Fähigkeit „Physische Resistenz“. In einer Kampfbegegnung mit einem Monster mit Physischer Resistenz darf man nur Würfelpool-Boni einrechnen, die von Zaubern oder Ausrüstungen mit Eigenschaft **MAGISCH** stammen.

Effekte, die Wiederholungswürfe geben oder Würfelergebnisse manipulieren, können wie gewohnt verwendet werden.

MYSTERIUM

In dieser Erweiterung gibt es eine neue Spielmechanik: „Das aktive Mysterium schreitet voran“. Aufgrund der Vielfältigkeit der Mysterien kann dies verschiedene Bedeutungen haben. Immer wenn „das aktive Mysterium voranschreitet“, handelt der aktive Ermittler einen der folgenden Effekte ab:

- Falls das aktive Mysterium verlangt, dass 1 oder mehr Marker auf die Mysterienkarte gelegt werden, legt er 1 entsprechenden Marker auf die Karte.
 - Auf diese Weise platzierte Hinweise, Tore und Monster werden aus dem Hinweisvorrat bzw. Torstapel bzw. aus der Monsterquelle gezogen.
- Falls das aktive Mysterium verlangt, dass ein episches Monster besiegt wird, legt er 2 Marker für Ausdauer auf die Mysterienkarte. Der Widerstand des epischen Monsters sinkt für jeden Marker für Ausdauer auf dem aktiven Mysterium um 1.
- Falls das aktive Mysterium verlangt, dass ein Ermittler 1 oder mehr Hinweise ausgibt, legt er 1 Hinweis aus dem Hinweisvorrat auf die Mysterienkarte. Jeder Ermittler kann beim Abhandeln des Karteneffekts des aktiven Mysteriums einen darauf liegenden Hinweis ausgeben.

FERTIGKEITSWERTE

Manche Effekte dieser Erweiterung, z. B. die Aktionsfähigkeit von Harvey Walters oder die passive Fähigkeit von Rex Murphy, beziehen sich auf die Fertigkeitswerte der Ermittler. Ein Fertigkeitswert ist die aufgedruckte Zahl auf dem Ermittlerbogen zzgl. aller Verbesserungs- und Verschlechterungsmarker.

- Boni, die durch Ausrüstung oder andere Effekte entstehen, haben keinen Einfluss auf den Fertigkeitswert, da diese Effekte nur beim Abhandeln von Proben in Kraft treten.

Beispiel: Rex Murphy hat ein aufgedrucktes  von 3 sowie einen „+1 “-Verbesserungsmarker. Sein Wert in  ist also 4 (die aufgedruckten 3 plus 1 durch den Verbesserungsmarker). Außerdem hat Rex die Unterstützung „Persönliche Assistentin“. Deren -Bonus wird jedoch nicht in Rex' Fertigkeitswert eingerechnet.

OPTIONALE REGELN

Falls mehr Kontrolle über die Prologkarten gewünscht ist, kann man folgende optionale Regel anwenden.

BEHERRSCHE DEIN SCHICKSAL

Statt eine zufällige Prologkarte zu ziehen, wählen die Spieler gemeinsam eine Karte aus und befolgen den Effekt der Karte wie gewohnt.

Man kann auch beschließen, ohne Prologkarte zu spielen.





HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F. Gelten zwei Felder, die über eine lokale Route miteinander verbunden sind, als benachbart?

A. Ja.

F. Wie funktioniert Hank Samsons passive Fähigkeit?

A. Immer wenn Hank Samson eine Begegnung mit einem Monster hat, das sowohl eine - als auch eine -Probe verlangt, legt er die -Probe zuerst ab. Die -Probe muss er nur dann nachholen, wenn er aufgrund der -Probe 1 oder mehr Ausdauer verliert.

Verlangt das Monster eine - oder andere Probe anstelle der -Probe, legt Hank diese Probe zuerst ab und holt die -Probe nur dann nach, wenn er 1 oder mehr Ausdauer verliert.

Verlangt das Monster eine - oder andere Probe anstelle der -Probe, kann Hank seine passive Fähigkeit nicht einsetzen.

F. Wie funktioniert Harvey Walters Aktionsfähigkeit?

A. Harvey Walters kann als Aktion einen anderen Ermittler auf seinem Feld wählen. Der gewählte Ermittler verbessert 1 Fertigkeit seiner Wahl. Voraussetzung ist, dass Harveys Wert in dieser Fertigkeit gleich oder höher ist als der des gewählten Ermittlers. Bei diesem Vergleich werden die Verbesserungs- und Verschlechterungsmarker der Ermittler eingerechnet, nicht aber etwaige Boni durch Unterstützungen o.Ä.

F. Wenn Mandy Thompson über ihre passive Fähigkeit einen weiteren Hinweis erhält, hat sie diesen Hinweis dann „im Zuge der Begegnung“ erhalten?

A. Nein. Mandys passive Fähigkeit zündet nach dem Abhandeln einer Forschungs-Begegnung. Sie erhält den Hinweis jedoch über ihre passive Fähigkeit und nicht im Zuge der Begegnung.

F. Kann Minh Thi Phan mit ihrer Aktionsfähigkeit auch dann einen Fahrschein erhalten, wenn ihr Feld nicht über die passende Route verfügt?

A. Ja. Minh kann mit ihrer Aktionsfähigkeit einen Fahrschein ihrer Wahl erhalten, auch wenn sie ihn über die Aktion Reisevorbereitungen treffen nicht nehmen dürfte. Zudem kann sie diese Aktion auch außerhalb eines Stadtfelds nutzen.

F. Wie funktioniert Rex Murphys passive Fähigkeit?

A. Falls Rex zu irgendeinem Zeitpunkt den Zustand „Fluch“ nicht hat, erhält er sofort 1 Hinweis und 1 Fertigkeit seiner Wahl verbessert sich. Anschließend erhält er den Zustand „Fluch“.

F. Kann ein Ermittler eine weitere Begegnung abhandeln, nachdem er im Zuge einer „Abthots Gezucht“-Spezialbegegnung einen Kultisten besiegt hat?

A. Ja. Abthots Kultisten zwingen dich dazu, eine „Abthots Gezucht“-Spezialbegegnung als Teil der Kampfbegegnung abzuhandeln. Wenn ein Ermittler in der Begegnungsphase

jedes Monster auf seinem Feld besiegt, kann er danach, wie gewöhnlich, eine weitere Begegnung seiner Wahl abhandeln.

F. Darf ein Ermittler mehrere Exemplare derselben besonderen Unterstützung haben?

A. Ja. Es gibt keine Begrenzung für besondere Unterstützungen.

F. Darf ein Ermittler 1 zufällige besondere Unterstützung nehmen, wenn er aufgrund eines Effekts eine zufällige Unterstützung erhält?

A. Nein. Wenn der Effekt besagt: „Du erhältst 1 zufällige Unterstützung aus dem Stapel“, erhält der Ermittler sie aus dem Unterstützungsstapel, nicht aus dem besonderen Unterstützungsstapel. Besondere Unterstützungen erhält man nur dann, wenn ein Effekt es ausdrücklich besagt.

F. Darf man Unterstützungen mit Eigenschaft Auftrag tauschen?

A. Ja. Unterstützungen mit Eigenschaft **AUFTRAG** können regulär über die Aktion Tauschen weitergegeben werden. Falls 1 oder mehrere Marker auf dem **AUFTRAG** liegen, bleiben sie beim Tauschen auf der Karte liegen.

F. Wenn ein Ermittler mit der besonderen Unterstützung „Kenne deinen Feind“ im Zuge einer Forschungs-Begegnung mehr als einen Hinweis erhält, kann er dann mehrere Mythosmarker auf seinen Auftrag legen?

A. Ja. Er legt für jeden Hinweis, den er im Zuge einer Forschungs-Begegnung erhält, 1 Mythosmarker auf die besondere Unterstützung.

Hinweise, die er durch andere Effekte wie z. B. die passive Fähigkeit von Mandy Thompson erhält, hat er nicht „im Zuge der Begegnung“ erhalten, d.h. er bekommt keine Mythosmarker für sie.

F. Was passiert, wenn ein Ermittler die besondere Unterstützung „Schatzkarte“ erhält und keine Hinweise mehr im Markervorrat sind?

A. Der Ermittler legt den nächstgelegenen Hinweis vom Spielplan ab und legt ihn offen auf seine besondere Unterstützung „Schatzkarte“.

F. Regeneriert ein Ermittler weitere Geistige Gesundheit durch Effekte wie die Unterstützung „Psychoanalytiker“, wenn er den Zustand „Verzweiflung“ hat?

A. Nein. Ein Ermittler mit dem Zustand „Verzweiflung“ kann während der Aktion Ausruhen keinerlei Geistige Gesundheit regenerieren. Dies beinhaltet auch Effekte, die während der Aktion Ausruhen eintreten und weitere Geistige Gesundheit regenerieren lassen.

Allerdings kann er durch andere Effekte, die unabhängig von der Aktion Ausruhen eintreten, wie z. B. die Unterstützung „Private Krankenpflege“, ganz normal Ausdauer und Geistige Gesundheit regenerieren.

Sammlung. Einige waren noch nicht einmal vollständig untersucht und datiert.

HARRY HOUDINI MACHT FURORE!

Ein Veranstaltungsbericht
von Rex Murphy

ARKHAM, Mass. — Harry Houdini, die Sensation aus Vaudeville, hält weiterhin die Nation mit seinen nervenaufreibenden Entfesselungskünsten im Bann. Seitdem er sich vor einigen Jahren im Rahmen eines spektakulären Tricks lebendig begraben liefs, ist seine Popularität aufer Rand und Band. Seine Vorführungen sind jeden Abend ausverkauft, ebenso wie sein Buch in den meisten Fachgeschäften. Wir vom Advertiser hatten kürzlich das grofse Vergnügen, Houdinis Vorstellung in Arkham besuchen zu dürfen – und unsere Erwartungen wurden nicht enttäuscht. Die Vorstellung begann mit der legendären Wasserfolter-Nummer, bei der er mehrfach gefesselt kopfüber in einem Wassertank hing, nur um kurze Zeit später unbeschadet zu entkommen. Ein besonderer Genuss war auch das Finale, bei dem er in einer faszinierenden neuen Nummer telepathisch mit seiner geliebten Frau Bess kommunizierte. Einfach atemberaubend!

CREDITS

Autorin der Erweiterung: Nikki Valens

Autoren von *Eldritch Horror*: Corey Konieczka und Nikki Valens

Sonstige Inhalte: Dane Beltrami und Tim Uren

Lektorat: Matthew Landis

Grafikdesign: Shaun Boyke

Grafikdesign *Eldritch Horror*: Michael Silsby

Schachtelillustration: Jacob Murray

Illustration des Spielmaterials: Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Mauro Dal Bo, Guillaume Ducos, Tony Foti, Ed Mattinian, Stephen Somers, Magali Villeneuve sowie die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files* Produktreihe.

Künstlerische Leitung: Taylor Ingvarsson und Zoë Robinson

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Produktionsmanager: Megan Duehn und Simone Elliott

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Testspieler: 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 und Vera Visscher

Vielen Dank an unsere Betatester.

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Annika Brüning

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Peer Lagerpusch, Eike Imping, Patrick Holtkamp, Rico Besteher, Tim Leutfink und Jasmin Ickes

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

EMPFOHLENE
KARTENHÜLLEN

4 PACKS

GREEN

2 PACKS

YELLOW

GAMEGENIC

© 2015 Fantasy Flight Games. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Eldritch Horror ist TM von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, Arkham Horror und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Alle Rechte vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

WWW.ASMODEE.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM