

# FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO

## Auszug aus dem Arkham Advertiser:

Professor Armitage, der den freundschaftlichen Kontakt zur Universität von Kairo erst ermöglichte, erwähnte vor kurzem, dass Arkham eine ägyptische Ausstellung erleben würde, die weit über die Landesgrenzen hinaus Aufregung in der Wissenschaft erzeugen würde. Zahlreiche Vorträge und wissenschaftliche Untersuchungen zum Thema Ägypten halten die Miskatonic Universität seither in Atem. Vater Michael aus der Südkirche bekräftigt zeitgleich seinen Aufruf zum Boykott der morgen eröffnenden Ausstellung. Auch wenn er über seine Motive schweigt, ist von Freunden zu hören, dass der Pater noch immer von den mysteriösen Vorfällen des letzten Jahres erschüttert sei. Damals kam es zu einer Vielzahl ungeklärter Todesfälle und zahlreichen Fällen von geistiger Verwirrung. Andere Quellen, die ungenannt bleiben wollen, berichten bereits, dass die "neuen" Probleme gerade erst begonen haben.

In DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO findet eine Ausstellung aus dem mystischen Ägypten in Arkham statt. Das „Vermächtnis der Pharaonen“ wie man die Ausstellung getauft hat, verursacht einen Zustrom von Kultisten, Gefahren und Mysterien, welche drohen erneut die finstere Macht eines der Großen Alten zu entfesseln. Und wieder liegt es in den Händen einiger weniger, das Unheil aufzuhalten. Mit nicht mehr und nicht weniger als ihrem Wissen, Mut und etwas Glück...

## Spielinhalt

- 76 Ermittlerkarten
- 22 Exponate
- 21 Zauber
- 7 Verbündete
- 26 Spezialkarten
  - 18 Verbannungen
  - 4 Vorteile
  - 4 Nachteile
- 90 Großer Alter Karten
  - 45 Arkham Standortkarten
  - 27 Torkarten
  - 18 Mythoskarten

Diese Kartenerweiterung ermöglicht zwei Spielvarianten: **Sonderausstellung** und **Dauerausstellung**. Die Variante **Sonderausstellung** wird als eigenständiges Abenteuer gespielt, das nur auf die neuen Karten zurück greift. Die Variante **Dauerausstellung** mischt die neuen Karten mit den alten Karten und lässt die Ausstellung „Vermächtnis der Pharaonen“ und die fremdartigen Ereignisse, die sie umgeben, zu einem Teil des täglichen Lebens in Arkham werden. Die Varianten folgen auf der zweiten Seite der Regel.

## Übersicht Spielmaterial

Die meisten neuen Standort-, Mythos-, Tor- und Zauberkarten folgen den normalen Regeln. Die anderen Karten werden hier beschrieben.

**Exponate:** Diese Spezialkarten gleichen den besonderen Gegenständen, jedoch besitzen sie keinen Geldwert und können nur bei Begegnungen in Arkham oder Anderen Welten gewonnen werden. Die größte Wahrscheinlichkeit Exponate zu erhalten, besteht an Standorten in Arkham, welche das Symbol für besondere Gegenstände tragen. Den Ermittlern wird üblicherweise die Möglichkeit gegeben, sich zwischen einem Exponat und einem besonderen Gegenstand zu entscheiden.

**Verbannung:** Arkham ist eine abgelegene Stadt, und mit ihren eigenwilligen Bürgern sollte man es sich nicht verscherzen. Wenn ein Ermittler etwas tut, das den Argwohn der Bewohner eines bestimmten Viertels hervorruft, oder er einfach nicht willkommen ist, so wird dieser Ermittler **verbannt**. Ein Ermittler kann in seiner

Bewegungsphase das Strassengebiet eines Viertels aus dem er **verbannt** wurde betreten, die Standorte dieses Viertels hingegen nicht.

Es gibt zwei Ausnahmen von diesen Regeln. Erstens kann ein Ermittler einen Standort mit einem offenen Tor betreten, selbst wenn er aus dem Viertel, in dem sich er sich befindet, **verbannt** wurde. Zweitens kann ein Ermittler als Folge von Aktionen anderer Phasen ein für ihn verbotenes Viertel betreten. Zum Beispiel wenn eine Begegnung in Arkham dazu führt, dass ein Ermittler sich sofort zu einem anderen Standort bewegt, so begibt er sich zu diesem Standort ungeachtet der Tatsache, dass er aus dem entsprechenden Viertel **verbannt** wurde. Andere Beispiele für solch erlaubte Bewegungen schließen die Rückkehr aus **Verloren in Zeit und Raum**, die Einlieferung ins Arkham Sanatorium, die Einlieferung ins St. Mary's Hospital und **Verhaftung** ein.

Alle **Verbannungen** werden abgeworfen, wenn der Terror Level ansteigt; die Einheimischen sind mit den Monstern in ihren Straßen beschäftigt und die Ermittler haben alle Hände voll damit zu tun, die Welt zu Retten, anstatt sich um solche Kleinigkeiten zu kümmern!

Falls keine **Verbannungen** für das Viertel mehr vorhanden sind, aus dem dein Ermittler **verbannt** wurde, so musst du die entsprechende Karte von einem anderen Ermittler nehmen.

**Verbündete:** Statt wie die meisten Verbündeten einen Bonus für eine Fertigkeit zu gewähren, verleihen die Verbündeten dieser Erweiterung Boni für bestimmte Fertigkeitstypen: Gefechts-, Horror-, Ausweich- und Zauberproben. Das bedeutet, dass sie eher darauf ausgerichtet sind für Kämpfe für Begegnungen nützlich zu sein. Die Ausnahme bildet Sarah Danforth, die den Fokus deines Ermittlers um 1 erhöht.

**Vor- und Nachteile:** Ähnlich wie Segnungen und Flüche verändern

die Vor- und Nachteile die Regeln des Spiels ein wenig, indem sie entweder dem Ermittler neue Möglichkeiten geben oder die Umstände erschweren. Jeder Vorteil und jeder Nachteil ist an ein bestimmtes Ereignis oder eine bestimmte Situation gebunden, was unten auf der jeweiligen Karte auch vermerkt ist. Falls dein Ermittler sich irgendwann in der entsprechenden Situation befindet, so wirft er die Karte mit dem entsprechenden Vor- bzw. Nachteil ab. Zum Beispiel verliert ein Ermittler mit Vorteil „Medium“ die Karte, wenn er irgendwann **verloren in Zeit und Raum** ist.

Die vier Vorteile haben blaue Ränder ähnlich wie die Segnungskarten und beinhalten **Gesalbt**, **Privatschnüffler**, **Medium** und **Visionen**. Die vier Nachteile haben rote Ränder ähnlich wie die Flüche und beinhalten **Bedrängt**, **Fremdenführer**, **Verdorben** und **Gesucht**.

Wenn ein Ermittler einen Vorteil nehmen soll, den bereits ein anderer Ermittler besitzt, so **kann** er ihm diese Karte abnehmen. Wenn ein Ermittler einen Nachteil nehmen soll, den bereits ein anderer Ermittler besitzt, so **muß** er die Karte von ihm nehmen.

**Zweifarbige Torkarten:** Diese speziellen Torkarten stimmen mit den Farben von zwei Begegnungssymbolen überein; falls eine der beiden Farben mit dem Begegnungssymbol der Anderen Welt, in der sich dein Ermittler derzeit befindet, übereinstimmt, so führe diese Karte aus. In dem meisten Fällen wirst du die Begegnung „Andere“ durchführen, aber wenn du dich in der Anderen Welt befindest, die dieser Karte entspricht, so wirst du dich dem Großen Alten, der dieser Anderen Welt verbunden ist, stellen müssen.



## Neue Regeln

Die Begegnungen in DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO führen einen neuen Begriff ein: **Überraschung**. Wenn ein Monster deinen Ermittler **überrascht**, kannst du ihm nicht ausweichen; du musst gegen das Monster kämpfen. Zusätzlich müssen für die erste Runde des Kampfes folgende Regeln beachtet werden:

1. **Horrorprobe**
2. **Kampf:** Du kannst während der ersten Runde eines Überraschungskampfes nicht versuchen zu fliehen. Wenn du das Monster besiegst, ist der Kampf vorüber.
3. **Monsterschaden:** Falls du das Monster nicht besiegst, weder wahnsinnig noch bewusstlos bist, und nach dieser Kampfunde noch am selben Ort wie das Monster bleibst, so geht der Kampf normal weiter. Kehre zu Schritt 2 des normalen Kampfablaufes (AH-Regeln S. 14) zurück, kämpfe oder fliehe, und führe den Kampf solange weiter, bis er entschieden wurde.

## VARIANTE SONDERAUSSTELLUNG

In dieser Variante hat die Ausstellung „Vermächtnis der Pharaonen“ das Museum gerade erreicht und wird bald zu ihrem nächsten Ausstellungsort weiterwandern. Während sie sich in der Stadt befindet, werden die fremdartigen Ereignisse, die sie umgeben, den Hauptteil der Aufmerksamkeit der Ermittler auf sich ziehen. Uralte Relikte aus der Zeit der Pyramiden finden ihren Weg in die Hände der Ermittler und Geschichten von fremdartigen Insekten, alten Göttern und exotischen Besuchern kursieren in den Straßen und Standorten Arkhams. Möglicherweise bildet der Einfluss eines Großen Alten, der sich in seinem Schlummer wiegt, den Hintergrund für all das. Tore zu neuen und erschreckenden Abenteuern in anderen Dimensionen öffnen sich.

*Hinweis: Diese Variante ist für erfahrene Spieler. Tore können sich in dieser Variante häufiger an unerwarteten Orten öffnen und die Verderbenleiste des Großen Alten wird sich voraussichtlich wesentlich schneller füllen! Derart ist das Chaos, wenn machtvolle Relikte und uralte Geister aus einem fernen Land in den ohnehin schon instabilen mystischen Nexus, den Arkham darstellt, gebracht werden.*

### Aufbau

Baut das Arkham Horror Grundspiel wie gewohnt auf, aber führt folgende Zwischenschritte während **Schritt 6: Trennen der Karten** durch:

- 6a. Legt die **Exponate**, die **Verbannungen**, sowie die **Vor- und Nachteile** neben die anderen Ermittlerkartenstapel.
- 6b. Legt die **Zauber**, **Verbündeten** und die **Mythoskarten** aus DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO neben ihre entsprechenden Kartenstapel aus dem Grundspiel.
- 6c. Entfernt die **Standort-** und **Torkarten** des Grundspiels Arkham Horror und lege sie zurück in die Box. Ersetzt sie durch die **Standort-** und **Torkarten** aus DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO, getrennt in ihre entsprechenden Kartenstapel.

Dann führt **Schritt 7: Erhalt des festgelegten Besitzes** durch.

### Spielablauf

In dieser Variante des Spieles sind alle Begegnungen in Arkham und den Anderen Welten neu. Ebenfalls kommen viele der Mythoskarten **Schlagzeile**, **Umgebung** und **Gerücht** neu dazu. Die meisten Spielregeln bleiben unverändert, wie zum Beispiel die Siegbedingungen. Die neu hinzugekommenen Elemente sind hier ausführlich erklärt:

**Verbündete:** Ermittler können Verbündete aus DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO nur durch Begegnungen in Arkham für sich gewinnen, Begegnungen in Anderen Welten hingegen können erlauben, Verbündete vom Stapel der Erweiterung oder des Grundspiels auszu-

wählen. Ermittler, welche mit Verbündeten als festgelegtem Besitz beginnen, nehmen diese vom Verbündetenstapel des Grundspiels. Wenn der Terrorlevel ansteigt, so wird jeweils ein zufälliger Verbündeter von **jedem der beiden** Kartenstapel entfernt.

**Exponate:** Diese Spezialkarten gleichen den besonderen Gegenständen, jedoch besitzen sie keinen Geldwert und man kann sie nur durch Mythoskarten, Begegnungen in Arkham oder in Anderen Welten erhalten. Ermittler finden sie am wahrscheinlichsten an Standorten in Arkham, welche das Symbol für besondere Gegenstände tragen. Den Ermittlern wird üblicherweise die Möglichkeit gegeben, sich zwischen einem Exponat und einem besonderen Gegenstand zu entscheiden.

**Zauber:** Zauber erhält man wie gewohnt. Allerdings werden, um das Spiel mit neuen Zaubern zu erleichtern, die Zauber der Erweiterung DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO als separater Kartenstapel aufgehäuft. Wenn ein Spieler einen oder mehrere Zauber ziehen darf, so kann er auswählen von welchem Kartenstapel er zieht.

**Mythosphase:** Um die neuen Mythoskarten und ihre Effekte angemessen zu berücksichtigen, zieht abwechselnd vom Mythoskartenstapel dieser Erweiterung und vom Kartenstapel des Grundspiels. Nutzt einen „Geschlossen“-Marker, um daran zu erinnern von welchem Stapel nächste Runde gezogen werden muss. Legt den Marker einfach auf den Stapel, von dem diese Runde eine Mythoskarte gezogen wurde.

## VARIANTE DAUERAUSSTELLUNG

In dieser Variante verbleibt die Ausstellung „Das Vermächtnis der Pharaonen“ im Museum und wird Teil des normalen Lebens (was auch immer normal in Arkham bedeutet) in Arkham. Der Große Alte und seine Effekte auf die Stadt haben einen stärkeren Einfluss als die Mysterien der Museumsausstellung, jedoch schlägt sie durchaus Wellen in Arkhams okkulten und mondänen Vereinigungen.

### Aufbau

Baut das Arkham Horror Grundspiel wie gewohnt auf, aber führt folgende Zwischenschritte während **Schritt 6: Trennen der Karten** durch:

- 6a. Legt die **Exponate**, die **Verbannungen**, sowie die **Vor- und Nachteile** neben die anderen Ermittlerkartenstapel.
- 6b. Mischt die **Zauber**, **Verbündeten**, **Tor-** und **Standortkarten**, und die **Mythoskarten** aus DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO in die entsprechenden Kartenstapel aus dem Grundspiel.

Dann führt **Schritt 7: Erhalt des festgelegten Besitzes** durch.

### Spielablauf

In dieser Variante werden v.a. bekannte Begegnungen in Arkham und in Anderen Welten vorherrschen, aber zwischenzeitlich werden Begegnungen, Ereignisse und Charaktere auftreten, die zur Museumsausstellung gehören. Neue Verbündete, Zauber und kostbare Exponate sind in der Stadt erhältlich, jedoch ist es weniger wahrscheinlich ihnen zu begegnen oder sie zu erhalten. Alle Regeln bleiben unverändert wie z.B. die Siegbedingungen. Die besonderen Elemente dieser Variante werden hier erklärt:

**Exponate:** Siehe Variante *Sonderausstellung*

**Verbündete:** Wenn der Terrorlevel ansteigt, werden zwei zufällige Verbündete statt einem vom Verbündetenstapel entfernt.

*Hinweis: Beachtet, dass die Handhabung der Verbündeten in der GRAUEN VON DUNWICH Erweiterung anders funktioniert. Kombiniert ihr beiden Erweiterungen, müßt ihr euch für eine der beiden Methoden entscheiden.*

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger Spieleverlag**

Für Fragen oder Support besucht:

[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)