

DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)

Auszug aus dem Arkham Advertiser:

Nach diversen Verzögerungen öffnete letzten Donnerstag die Ausstellung „Das Vermächtnis der Pharaonen“ im Historischen Museum in Arkham und zog einen großen Publikumsstrom an. Die Ausstellung zeigt einige der ältesten und geheimnisvollsten Artefakte, die in ganz Ägypten jemals ausgegraben wurden, und ist zum ersten Mal außerhalb von Kairo der Öffentlichkeit zugänglich.

Das Museum hatte die Eröffnung eigentlich bereits vor drei Wochen geplant, aber eine Reihe von seltsamen Störfällen hat dies auf unbestimmte Zeit verzögert. Der Kurator des Museums, Dr. Anthony Migliore, kommentierte: „Wir hatten beinahe ein Duzend Personalausfälle wegen Krankheit oder familiären Notfällen. Einer unserer Dozenten erschien gänzlich ohne Erklärung nicht mehr zu Arbeit.“ Es gehen Gerüchte um, dass einige der Artefakte, die eigentlich ausgestellt werden sollten, verschwunden sind, aber Dr. Migliore dementiert dies vehement.

In der Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)**, befällt ein uralter Fluch die Stadt Arkham. Man munkelt, dass einige der seltsamen Artefakte aus der Ausstellung „Das Vermächtnis der Pharaonen“ verschwunden sind. Wer diese Schätze sucht, wird jedoch nichts als unaussprechlichen Schrecken finden. In der Zwischenzeit wurde immer wieder eine geheimnisvolle dunkle Gestalt in altägyptischen Roben auf den Straßen gesehen. Man sagt, dass dieser Mann ein fleischgewordener Fluch für jeden sei, der ihm begegnet. Furcht greift um sich in Arkham und nur eine kleine Schar von Ermittlern kann das übernatürliche Böse, das durch die Straßen schleicht, noch aufhalten!

Spielinhalt

Die Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)** enthält folgendes Spielmaterial:

- 76 Ermittlerkarten
- 22 Exponate
- 18 Exponatsbegegnungen
- 21 Zauber
- 7 Verbündete
- 4 Vorteile
- 4 Nachteile
- 90 Großer Alter Karten
- 45 Arkham Standortkarten
- 27 Torkarten
- 18 Mythoskarten
- 1 Vorbottenbogen (Der Schwarze Pharaos)
- 1 Marker des uralten Flüsterns
- 9 Polizeistreifenmarker



Alle Karten aus der Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)** sind mit einem kleinen ägyptischen Augensymbol markiert. Mit Hilfe dieses Symbols kann man sie später wieder von den **ARKHAM HORROR** Karten trennen, wenn man möchte.

Übersicht über das Spielmaterial

Im Folgenden wird sämtliches Spielmaterial aus der Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)** kurz beschrieben. Dies sollte den Spielern dabei helfen, die einzelnen Spielkomponenten auseinander zu halten und ihren Verwendungszweck kennenzulernen.

Neue Ermittlerkarten

Die neuen Zauber und Verbündeten ähneln denen aus **ARKHAM HORROR** und werden in die jeweiligen Stapel gemischt.



Die **Exponate** stellen uralte ägyptische Artefakte dar, die als ein Teil der Ausstellung „Das Vermächtnis der Pharaonen“ nach Arkham kamen. Sie ähneln den besonderen Gegenständen, verfügen aber über keinen Geldwert und können nur durch Begegnungen in Arkham, Anderen Welten oder Exponatsbegegnungen gewonnen werden.



Exponatsbegegnungen werden immer dann gezogen, wenn sich ein Ermittler während der Begegnungen in Arkham-Phase auf demselben Straßengebiet aufhält, auf dem auch der Marker des uralten Flüsterns liegt. Diese besonderen Ereignisse stoßen Ermittlern auf ihrer Jagd nach den Exponaten zu.



Vor- und Nachteile ähneln Segnungen und Flüchen. Sie stellen bestimmte Umstände dar, die einen Ermittler aufgrund von bestimmten Begegnungen in Arkham oder einer Anderen Welt beeinflussen. Vorteile nutzen einem Ermittler, während Nachteile ihm Steine in den Weg legen.

Großer Alter Karten

Die neuen Mythos-, Tor- und Arkham Standortkarten ähneln denen aus **ARKHAM HORROR** und werden in die jeweiligen Stapel gemischt.

Vorbottenbogen (Der Schwarze Pharaos)



Dieser Bogen stellt eine mächtige übernatürliche Wesenheit dar, die den Weg für einen Großen Alten bereitet. Dieser Bogen findet nur in der später noch beschriebenen „Der Vorbote“-Variante Verwendung.

Marker des uralten Flüsterns



Dieser Marker steht für Gerüchte und Berichte über Exponate aus der Ausstellung „Das Vermächtnis der Pharaonen“, die überall in Arkham auftauchen. Der Marker bewegt sich durch die Straßengebiete und wenn die Ermittler bei ihm eine Begegnung haben, ziehen sie eine Exponatsbegegnung.

Polizeistreifenmarker



Diese Marker werden auf Straßengebiete gelegt, um anzuzeigen, dass die Polizei oder die Nachbarschaftswache dort auf Streife ist und versucht, Ermittler von den Straßen fernzuhalten. Wenn die Ermittler sich durch ein Gebiet mit einer Polizeistreife bewegen wollen, müssen sie Schleichenproben bestehen, um nicht *verhaftet* zu werden.

Spielaufbau

Vor dem ersten Spiel mit der Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)**, müssen die Pappteile vorsichtig aus dem Stanzbogen getrennt werden.

Zusammenfügen der Erweiterung mit dem Grundspiel

Diese Edition der Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO** ist eine Überarbeitung des ursprünglichen **FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO** von 2006. Viele Regeln und Spielelemente aus der alten Edition wurden geändert und man sollte nicht beide Editionen im selben Spiel verwenden. Wenn man Karten aus der alten Edition in sein Spiel integriert hat, müssen diese zuerst entfernt und in ihre Schachtel zurückgelegt werden, bevor man die Karten aus der überarbeiteten Edition hinzufügt.

Vor der ersten Partie **ARKHAM HORROR** mit der Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)** werden sämtliche Verbündete, Zauber, Arkham Standortkarten, Mythoskarten und Torkarten in ihre jeweiligen Stapel gemischt.

Aufbau der Erweiterung

Wenn mit der Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)** gespielt wird, führt man den normalen Spielaufbau, wie in der Spielregel von **ARKHAM HORROR** beschrieben, mit den folgenden Ergänzungen und Änderungen durch:

1. Die Spielfläche vorbereiten

Lege den Marker des uralten Flüsterns auf das Straßengebiet der Miskatonic Universität. Lege dann die Polizeistreifenmarker neben das Spielbrett.

6. Trennen der Karten

Lege die vier Vorteile und die vier Nachteile neben die anderen Spezialkarten. Mische dann die Exponate zu einem Stapel und lege sie neben die besonderen Gegenstände. Zuletzt mische die Exponatsbegegnungen zu einem Stapel und lege sie neben die Arkham Standortkarten.

Verbündete bestimmen: Obwohl mit dieser Erweiterung sieben neue Verbündete hinzukommen, werden insgesamt nur 11 Verbündete pro Spiel verwendet. Bei der Vorbereitung des Verbündetenstapels schaut man zuerst auf den Ermittler-Charakterbögen nach, ob ein bestimmter Verbündeter zum festgelegten Besitz eines Ermittlers gehört. In diesem Fall sucht man den jeweiligen Verbündeten heraus und legt ihn offen auf den Tisch. Dann werden die übrigen Verbündeten gemischt und 11 Stück offen ausgelegt, inklusive derjenigen, die zum festgelegten Besitz der Ermittler gehören. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel. Man darf sich die Verbündeten ansehen, um festzustellen, wer in dieser Partie auftauchen kann. Dann werden die Verbündeten verdeckt neu gemischt und bilden den Verbündetenstapel.

Regeln der Erweiterung

Diese Regeln werden zusätzlich zu denen aus **ARKHAM HORROR** verwendet, wenn man mit der Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)** spielt.

Uraltes Flüstern und Exponatsbegegnungen

Der Marker des uralten Flüsterns gibt ein Straßengebiet an, wo sich Gerüchten zufolge ein Exponat befindet soll. Seit die Ausstellung „Das Vermächtnis der Pharaonen“ in Arkham angekommen ist, sprudeln Geschichten über altägyptische Artefakte aus der Ausstellung aus allen Ecken der Stadt hervor. Zu Spielbeginn liegt der Marker des uralten Flüsterns auf dem Straßengebiet der Miskatonic Universität.

In der Begegnungen in Arkham-Phase hat ein Ermittler, der sich auf einem Straßengebiet mit dem Marker des uralten Flüsterns aufhält, zwangsweise eine Exponatsbegegnung. Der jeweilige Spieler mischt den Stapel der Exponatsbegegnungen und zieht davon eine Karte. Er liest den Text laut vor und führt dann die Anweisungen auf der Karte aus.

Jede Exponatsbegegnung beinhaltet die Anweisung, den Marker des uralten Flüsterns auf ein neues Straßengebiet zu bewegen. Wenn ein Ermittler während seiner Begegnungen in Arkham-Phase auf dem Straßengebiet ist, auf das sich der Marker des uralten Flüsterns bewegt, erhält er keine Exponatsbegegnung.

Maximal ein Ermittler kann pro Spielrunde eine Exponatsbegegnung haben.

Sobald der Spieler die Anweisungen der Karte abgehandelt und den Marker des uralten Flüsterns bewegt hat, legt er die Karte zurück zum Stapel der Exponatsbegegnungen.

(Anm.: Wenn sich ein Tormarker auf dem fraglichen Straßengebiet befindet, hat der Ermittler keine Exponatsbegegnung, sondern wird durch das Tor gesogen.)

Wenn sich der Marker des uralten Flüsterns in der Begegnungen in Arkham-Phase nicht bewegt, tut er dies in der Mythosphase gemäß der normalen Bewegungsregeln, als sei er ein Monster mit einem Mondsymbol. (Wenn sich der Marker des uralten Flüsterns bewegt, wird die Anwesenheit eines Ermittlers auf seinem momentanen Standort ignoriert.) Wenn sich der Marker des uralten Flüsterns bereits in der Begegnungen in Arkham-Phase bewegt hat, tut er dies in der Mythosphase nicht noch einmal. Der Marker des uralten Flüsterns kann in keinem Fall vom Spielplan entfernt werden. Man beachte, dass der Marker des uralten Flüsterns andere Marker auf dem Spielplan nicht beeinflusst und auch von ihnen nicht beeinflusst wird.

Vor- und Nachteile

Einige Begegnungen in Arkham oder einer Anderen Welt weisen die Spieler an, einen der vier Vorteile (Gesalbt, Privatschnüffler, Medium oder Visionen) oder einen der vier Nachteile (Fremdenführer, Verdorben, Gesucht oder Bedrängt) an sich zu nehmen. Ein Spieler kann diese Karte jedoch nur nehmen, wenn sie nicht bereits im Besitz eines anderen Spielers ist. Besitzt ein anderer Spieler die Karte bereits, wird die entsprechende Anweisung ignoriert.

Jeder Vor- und jeder Nachteil nennt eine Bedingung, unter der die Karte abgelegt wird. Wenn ein Vor- oder Nachteil abgelegt wird, legt man ihn an seinen Ausgangspunkt neben dem Spielplan zurück. Er ist nun wieder für einen anderen Ermittler verfügbar, sofern dieser die Anweisung erhält, ihn an sich zu nehmen.

Man kann auch mehrere Vor- und Nachteile in beliebiger Kombination besitzen.

Polizeistreifen

Manche Begegnungen in Arkham weisen die Spieler an, einen Polizeistreifenmarker auf ein bestimmtes Straßengebiet zu legen. Befindet sich bereits ein Polizeistreifenmarker auf diesem Straßengebiet, kommt kein zweiter hinzu. Den Bürgern des Stadtviertels mit einem solchen Marker kommen die pistolen-schwingenden, vom Übernatürlichen besessenen Ermittler langsam verdächtig vor und sie würden diese Verrückten gern hinter schwedischen Gardinen sehen.

Ein Polizeistreifenmarker hat eine ähnliche Wirkung auf die Bewegung eines Ermittlers wie ein Monstermarker. Immer wenn ein Ermittler ein Straßengebiet mit einem Polizeistreifenmarker verlassen will, muss er eine **Schleichenprobe (+0)** durchführen. Ebenso muss er eine **Schleichenprobe (+0)** durchführen, wenn er seine Bewegung auf einem Straßengebiet mit einem Polizeistreifenmarker beendet. Versagt ein Ermittler bei dieser Probe, wird er *verhaftet*.

Wenn der Terror-Level steigt, werden sämtliche Polizeistreifenmarker vom Spielplan entfernt. Kaum werden die Bürger des Viertels wieder daran erinnert, dass es eine größere Bedrohung durch das Übernatürliche gibt, weisen sie die Hilfe der Ermittler nicht mehr so rasch zurück.

Die „Der Verbote“-Variante

Bei dieser Variante ist der Schwarze Pharao, ein mächtiges und böses Wesen, erschienen, um dem Großen Alten den Weg zu bereiten. Diese Variante erhöht die Schwierigkeit des Spiels und benötigt den Vorbottenbogen (Der Schwarze Pharao).

Spielaufbau

ARKHAM HORROR wird normal aufgebaut mit den folgenden Zusätzen bei den **Schritten 5 und 11**.

5a. Lege den Vorbottenbogen (Der Schwarze Pharao) links neben den „Großen Alten“-Bogen.

11a. Lege den Monstermarker „Der Schwarze Pharao“ in die Monsterquelle, auch wenn Nyarlathotep nicht der Große Alte ist.

Spielablauf

Diese Variante nutzt die Standardregeln und Siegbedingungen und fügt die auf dem Vorbottenbogen (Der Schwarze Pharao) aufgeführten Regeln hinzu:

- Immer wenn ein Ermittler einen besonderen Gegenstand (inklusive Startausrüstung) erhält, verliert dieser Ermittler 1 Geistige Gesundheit.
- Immer wenn ein Ermittler ein Exponat erhält, muss er mit 1 Würfel würfeln. Bei einem Misserfolg ist dieser Ermittler *verflucht*.
- Zu Beginn der Unterhaltsphase verliert jeder verfluchte Ermittler 1 Ausdauer, noch bevor er würfeln kann, um seinen Fluch loszuwerden.
- Der Widerstand aller Maskenmonster steigt um 1. Zusätzlich wird ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste des Großen Alten gelegt, wenn ein Maskenmonster besiegt wird.
- Wenn Nyarlathotep der Große Alte ist und er erwacht, steigt für jedes Maskenmonster auf dem Spielplan sein Kampfmodifikator um 1 (auf -5, -6, usw.) und ein zusätzlicher Verderbenmarker kommt auf seine Verderbenleiste (insgesamt also 12, 13, usw.).

Credits

Design der alten Erweiterung: Rob Vaughn

Design der überarbeiteten Edition: Tim Uren

Redaktion: Mark O'Connor

Grafikdesign: Wil Springer

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Coverillustration: Anders Finér

Illustration des Vorbotten-Bogens: Patrick McEvoy

Alle übrigen Illustrationen stammen von den Künstlern des *Call of Cthulhu Sammelkartenspiels*.

Produktionsmanager: Gabe Laulunen

FFG Leitender Spieldesigner: Corey Konieczka

FFG Leitender Spielproduzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Deutsche Ausgabe

Deutsche Übersetzung: Susanne Kraft

Lektorat: Christopher Scharlau

Grafische Bearbeitung, Layout und Lektorat der Deutschen Ausgabe: Heiko Eller

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. *Call of Cthulhu* is a trademark of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. *Arkham Horror: The Curse of the Dark Pharaoh (Revised Edition)*, *The Lurker at the Threshold*, *Dunwich Horror*, *Kingsport Horror*, *Insmouth Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, *The King in Yellow*, *The Black Goat of the Woods*, *Fantasy Flight Games*, *Fantasy Flight Supply*, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**

www.hds-fantasy.de

