**Der Fluch des Dunklen Pharaos**

**Ein Ausschnitt aus dem Arkham Advertiser**

*Professor Armitage, der federführend in der Beziehung mit der Universität von Kairo zum Zwecke eines Austausches ist, sagte, dass die Erarbeitung der kommenden Ausstellung des Museums ein großer Schritt auf die Bühne der Welt ist. Er fügte hinzu, dass es in den Vorlesungen die Möglichkeit für Untersuchungen geben wird, ermöglicht durch die Ausstellung. Auf der anderen Seite ruft Vater Michael von der Südkirche zum Boykott der Ausstellung auf. Zu einem Kommentar war er nicht bereit, aber ihm nahe stehende Quellen besagen, dass er immer noch davon erschüttert ist, dass es im vergangenen Jahr zu Problemen kam, als mehrere Geschäfte schlossen und sich einzelne mysteriöse Morde ereignet haben. Andere Quellen, die ungenannt bleiben wollen, besagen, dass Anhäufungen von derartigen „Problemen“ erst begonnen haben…*

In der „Der Fluch des Dunklen Pharaos“-Erweiterung findet eine Ausstellung aus dem mysteriösen Ägypten in Arkham statt. Schmunzelnd als „Das Vermächtnis der Pharaonen“ betitelt, verursacht die Ausstellung einen Zustrom von fremden Kultisten, übernatürlichen Ereignissen, machtvolle Relikte und anderen Gefahren und Mysterien, welche in einem allzu bekannten Gefahr des Erwachens eines Großen Alten münden. Und natürlich sind die Ermittler die einzigen, die dies mit Glück, Wissen und Courage stoppen können.

**Spielinhalt**

76 Ermittlerkarten

22 Ausstellungsgegenstände

21 Zaubersprüche

7 Verbündete

26 Spezialkarten

18 „Ausgeschlossen aus dem Viertel“-Karten

4 Vorteile

4 Nachteile

90 Große Alter-Karten

45 Arkham Standort Karten

27 Torkarten

18 Mythoskarten

Diese Kartenerweiterung ermöglicht zwei Spielvarianten: Sonderaustellung und Dauerausstellung. Die Variante „Sonderausstellung“ wird als eigenständiges Abenteuer gespielt, das die neuen Karten besonders herausstellt. 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 Regeln für beide Spielstile können im Anschluss an die Beschreibung der neuen Bestandteile sowie der Regeln gefunden werden.

**Übersicht der Bestandteile**

Die meisten neuen Arkham-Standort-, Mythos-, Tor- und Zauberspruchkarten folgen den normalen Regeln. Die anderen Bestandteile werden unten beschrieben.

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

**Ausgeschlossen aus der Viertel**: Arkham ist eine abgeschottete Stadt, und mit deren Machthabern und Einwohnern sollte man keine Späße treiben. Wenn ein Ermittler etwas tut, dass den Argwohn solcher Mächte eines bestimmten Viertels hervorruft, oder ein Teil des Viertels weist ihn ab, so wird dieser Ermittler *ausgeschlossen*. Ein Ermittler kann die Strassengebiete eines Viertels, aus dem er ausgeschlossen wurde, betreten, die Standorte dieses Viertels kann er während der Begegnungsphase hingegen nicht betreten.

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 es sich befindet, ausgeschlossen wurde. Zweitens kann ein Ermittler als Folge von Aktionen anderer Phasen ein für ihn verschlossenes 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 ausgeschlossen wurde. Andere Beispiele für solch erlaubte Bewegungen schließen die Rückkehr aus *Verloren in Zeit und Raum*, die Einlieferung ins Arkham Sanatorium als Folge des Wahnsinns, die Einlieferung ins St. Mary’s Hospital als Folge von Bewusstlosigkeit und *verhaftet* zu werden ein.

Alle „Ausgeschlossen aus dem Viertel“-Karten werden abgeworfen, wenn der Terror Level ansteigt; die Einheimischen sind mit den Monster in ihren Straßen zu beschäftigt um dich in ihrem Teil der Stadt wahrzunehmen, und du bist zu beschäftigt damit die Welt zu Retten, um dich von einer Phobie oder einer schlechten Erinnerung aufhalten zu lassen!

Falls keine „Ausgeschlossen aus dem Viertel“-Karten für das Viertel mehr vorhanden sind, aus dem dein Ermittler ausgeschlossen 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 Typen von Fertigkeitsproben: Gefechts-, Horror-, Ausweich- und Zauberproben. Das bedeutet, dass sie eher darauf ausgerichtet sind für Kämpfe als 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 beugen Vor- und Nachteile die Regeln des Spiels ein wenig, indem sie entweder den Ermittler neue Möglichkeiten geben oder die Umstände erschweren. Jeder Vorteil und jeder Nachteil ist an ein bestimmtes Ereignis oder eine bestimmte Situation gebunden, beschrieben unterhalb der Fähigkeiten, die der Vor- bzw. Nachteil besitzt. 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“ (psychic) die Karte, wenn er irgendwann verloren ist in Zeit und Raum.

Die vier Vorteile haben blaue Ränder ähnlich wie die Segnungkarten und beinhalten „Gesalbt“ (anointed), „Privatschnüffler“ (private investigator), „Medium“ (psychic) und „Visionen“ (visions). Die vier Nachteil haben rote Ränder ähnlich wie die Flüche und beinhalten „Bedrängt“ (harried), „Fremdenführer“ (local guide), „Verdorben“ (tainted) und „Gesucht“ (wanted).

Wenn ein Ermittler bereits einen Vorteil besitzt, welchen du aufgefordert worden bist zu ziehen, so *kannst* du die Karte von ihm nehmen. Wenn ein Ermittler bereits einen Nachteil besitzt, welchen du aufgefordert worden bist zu ziehen, so *musst* du 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 Großen Alten, der dieser Anderen Welt verbunden ist, stellen müssen.

**Neue Regeln**

Die Begegnungen in „Der Fluch des Dunklen Pharaos“ 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 und du bei Bewusstseins, geistig gesund und am selben Ort wie das Monster bleibst, nachdem dieser Schritt durchgeführt wurde, so geht der Kampf weiter wie normal. Kehre zu Schritt 2 des normalen Kampfablaufes (AH-Regeln S. 14) zurück, kämpfe oder flieh, und führe den Kampf solange weiter, bis er entschieden wurde.

**Variante Sonderaustellung**

In dieser Variante hat die Ausstellung „Das Vermächtnis der Pharaonen“ das Museum gerade erreicht und sie wird gegebenenfalls zu ihren nächsten Ausstellungsort weiterwandern. Während sie sich in der Stadt befindet, werden die fremdartigen Ereignisse, die sie umgeben, den Hauptteil an 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 Orten Arkhams. Als Hintergrund dieser Vorfälle und möglicherweise davon beeinflusst liegt ein Großer Alter in seinem Schlummer und öffnet Tore zu neuen und erschreckenden Abenteuern in anderen Dimensionen.

**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, der Arkham ist, gebracht werden.

**Aufbau**

Baue das Arkham Horror Grundspiel wie gewohnt auf, aber führe folgende Schritte während **Schritt 6: Trennen der Karten** durch:

6a. Lege die Ausstellungsstücke, die „Ausgeschlossen aus dem Viertel“-Karten sowie die Vor- und Nachteile neben die anderen Ermittlerkartenstapel.

6b. Lege die „Der Fluch des Dunklen Pharaos“-Zaubersprüche, -Verbündeten und Mythos-Karten neben ihre entsprechenden Kartenstapel aus dem Grundspiel.

6c. Entferne die Standort- und Torkarten des Grundspieles „Arkham Horror“ und lege sie zurück in die Box. Ersetze sie durch die Standort- und Torkarten der Erweiterung „Der Fluch des Dunklen Pharaos“, getrennt in ihre entsprechenden Kartenstapel.

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

**Spielablauf**

In dieser Variante des Spieles sind alle Begegnung in Arkham und den Anderen Welten neu. Ebenfalls sind viele der Mythoskarten „Schlagzeile“, „Umgebung“ und „Gerücht“ neu. Die meisten Spielregeln bleiben unverändert, wie zum Beispiel die Siegbedingungen. Die folgenden Aspekte dieser Variante verdienen besondere Aufmerksamkeit:

**Verbündete:** Ermittler können „Der Fluch des Dunklen Pharaos“-Verbündete nur durch Begegnungen in Arkham für sich gewinnen, Begegnungen in Anderen Welten hingegen erlauben dir entweder den Ermittlerkartenstapel der Erweiterung oder den des Grundspiels auszuwählen. Ermittler, welche mit bestimmten Verbündeten als festgelegten Besitz beginnen, können diese aus dem Verbündetenkartenstapel des Grundspiels „Arkham Horror“ nehmen. Wenn der Terrorlevel ansteigt, so wird jeweils ein zufälliger Verbündeter von jedem der *beiden* Kartenstapel entfernt.

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

**Zauber:** Zauber erhält man wie gewohnt. Allerdings werden, um den Spielern das Spielen mit neuen Zaubern zu vereinfachen, die Zauber der Erweiterung „Der Fluch des Dunklen Pharaos“ 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 zu betonen, ziehe abwechselnd vom Mythoskartenstapel dieser Erweiterung und in der darauf folgenden Spielrunde vom Kartenstapel des Grundspiels. Nutze einen „Geschlossen“-Marker, um daran zu erinnern von welchem Stapel das nächste Mal gezogen werden muss. Lege dazu den Marker einfach auf den Stapel, von dem soeben 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 normal auch immer 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**

Baue das Grundspiel „Arkham Horror“ wie gewohnt auf, aber führe folgende Schritte während **Schritt 6: Trennen der Karten** durch:

6a. Lege die Ausstellungsstücke, die „Ausgeschlossen aus dem Viertel“-Karten sowie die Vor- und Nachteile neben die anderen Ermittlerkartenstapel.

6b. Füge die „Der Fluch des Dunklen Pharaos“-Zaubersprüche, -Verbündeten, Tor- und Mythos-Karten ihren entsprechenden Kartenstapel aus dem Grundspiel hinzu.

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

**Spielablauf**

In dieser Variante werden die meisten der Begegnungen in Arkham und in Anderen Welten bekannt sein, aber zwischendurch werden Begegnungen, Ereignisse und Charaktere auftreten, die zur Museumsausstellung gehören. Neue Verbündete und Zaubersprüche sind in der Stadt erhältlich und rare Ausstellungsstücke finden ihren Weg in die Hände der Ermittler, jedoch ist es weniger wahrscheinlich ihnen zu begegnen oder sie zu erhalten. Alle Regeln bleiben unverändert wie z.B. die Siegbedingungen. Die folgenden Aspekte der Variante „Dauerausstellung“ verdienen besondere Aufmerksamkeit:

**Ausstellungsstücke:** Siehe die Variante „Sonderausstellung“ oben.

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