



Der Schwarze Pharao

Avatar von Nyarlathotep

Wenn der Schwarze Pharao der Vorbote ist, lege den „Schwarzen Pharao“ Monstermarker zu Beginn des Spiels in die Monsterquelle, selbst wenn Nyarlathotep nicht der Große Alte ist.

Der Fluch des Pharao

„Wisse, oh Dieb, diese Dinge sind mein, denn ich bin der Schwarze Pharao, jener vom kriechenden Chaos. Nimm was mir gehört und dein Blut soll in deiner Haut kochen, da ich dir meine anderen Gesichter offenbare, meine wahre Herrlichkeit.“

Der Fluch des Schwarzen Pharao hat Arkham im Kielwasser der Ägyptischen Ausstellung erreicht, die zurzeit in der Miskatonic Universität gastiert. Die Auswirkungen von Pharaos Fluch sind im Folgenden beschrieben:

Wisse, oh Dieb: Jedes Mal wenn ein Ermittler einen besonderen Gegenstand erhält (inklusive der Startausrüstung), verliert dieser Ermittler 1 Geistige Gesundheit.

Diese Dinge sind mein: Jedes Mal, wenn ein Ermittler ein Exponat erhält, muss er einen Würfel werfen. Wenn die Probe mißlingt, wird der Ermittler *verflucht*.

Blut soll kochen: Zu Beginn der Unterhaltsphase verliert jeder *verfluchte* Ermittler 1 Ausdauer und zwar bevor er den Würfelwurf ausführt, um den *Fluch* los zu werden.

Meine anderen Gesichter: Alle *Maskenmonster* erhalten +1 Widerstandswert. Zusätzlich wird jedes Mal, wenn ein *Maskenmonster* besiegt wird, ein Verderbenmarker auf der Verderbenleiste des Großen Alten platziert.

Mein wahre Herrlichkeit: Wenn Nyarlathotep der Große Alte ist und erwacht, wird für jedes *Maskenmonster* auf dem Spielplan die Kampfstufe des Großen Alten um 1 erhöht (auf -5, -6, etc.). Außerdem erhält er pro *Maskenmonster* einen zusätzlichen Verderbenmarker auf seine Verderbenleiste (zu einer Gesamtsumme von 12, 13, etc.).