

Fluch des Schwarzen Pharaos

Exponatsbegegnung

- Auf dem Straßengebiet des Marker des uralten Flüsterns, kann der Ermittler eine Exponatsbegegnung haben
- Pro Runde kann maximal ein Ermittler eine Begegnung haben
- Sollte der Marker sich nicht bewegen, so bewegt er sich in der Mythosphase als hätte er das Mond-Symbol

Polizeistreife

- Auf einem Gebiet kann nur ein Polizeistreifenmarker liegen
- Eine Schleichenprobe (+0) beim vorbeigehen oder beenden der Bewegung
- Bei Misserfolg wird man verhaftet

„Der Vorbote“ Variante

- Der Schwarze Pharaos wird zum Spiel hinzugefügt
- Für jeden besonderen Gegenstand verliert der Ermittler eine geistige Gesundheit
- Bei Erhalt eines Exponats muss der Ermittler würfeln. Bei Misserfolg wird er verflucht
- Jeder verfluchte Ermittler verliert am Anfang der Unterhaltsphase eine Ausdauer
- Widerstand aller Maskenmonster steigt um 1
- Sobald ein Maskermonster stirbt, wird ein Verderbermarker auf die Verderberleiste gelegt
- Falls Nyarlathotep der große Alte ist und erwacht, bekommt er für jedes Maskermonster auf dem Spielbrett einen zusätzlichen Verderbermarker und sein Kampfmodifikator ist um 1 besser

Das Grauen von Dunwich

Regelergänzung und Erneuerung

- Monster in Dunwich zählen nicht zum Monsterlimit
- Fliegende Monster können auch in Dunwich angreifen
- Zwischen den Bahnhöfen kann man die Städte wechseln. Dies kostet 1\$ und eine Bewegung

Invalidität und Geistesstörung

- Bei einem Verlust der Ausdauer/Geistigen Gesundheit auf 0, kann man eine Invalidität oder Geistesstörung wählen
- Der verlorene Wert wird aufs Maximum gesetzt
- Bei zwei oder mehr Invaliditäts-/Geistesstörungskarten kann man einen Ermittler in den Ruhestand schicken und ersetzen

Dimensionsriß

- Rot gekennzeichnete Orte auf Mythoskarten sind Dimensionsrisse
- Ist der Ort versiegelt, so wird das Siegel entfernt
- Es wird KEIN Verderbermarker auf die Verderberleiste gelegt

Dimensionswirbel

- Ermittler können einen Dimensionswirbel nicht betreten, nur Monster werden hindurchgezogen und in die Monsterquelle zurückgelegt
- Terrorlevel steigt dabei um 1
- Das Grauen von Dunwich Marker wird auf die Leiste gelegt
- Bei drei Markern erscheint das Grauen von Dunwich in Sentinel Hill
- Wenn ein Ermittler das Grauen von Dunwich besiegt, darf er sich eine Karte von den Gegenständen, Fertigkeiten, Zaubersprüchen oder Verbündeten aussuchen

Pirscher Bewegung

- Monster mit lilafarbenen Rand sind Pirscher
- Pirscher bewegen sich normal, solange kein Ermittler in der Nähe ist
- Ist ein Ermittler auf einem benachbarten Feld, so springt der Pirscher dahin

Siegwertung

- +1 pro Auftrag oder Mission die erfüllt wurde
- 1 pro Ermittler, der in den Ruhestand versetzt wurde