

KRÓL W ŻÓŁCI

Fragment artykułu z Arkham Advertiser:

Znany reżyser, Hildred Castaigne, zawitał do naszego hrabstwa ze swoją nową, rewolucyjną sztuką, wizjonerskim „Królem w Żółci”. Fabuła tej kostiumowej sztuki obraca się wokół tragedii, która dotyka pewną szlachecką rodzinę, pochodzącą z fikcyjnego królestwa przypominającego państwa śródziemnomorskie. „Król w Żółci” znany jest ze swego potężnego, choć nieortodoksyjnego przesłania. Krytyk teatralny niniejszej gazety miał przyjemność oglądać sztukę podczas jej ostatnich dni w Paryżu. Wysłał nam w trakcie antraktu telegraficzną wiadomość, w której przyznał, że rozczarowała go prostota wykonania i kusiło go, aby wyjść z teatru po pierwszym, banalnym akcie. Niestety nie udało nam się z nim ponownie skontaktować i zapytać o dalsze wrażenia.

A jeśli już mowa o wieściach z Europy, to zamieszki i masowa histeria zdają się wygasnąć. Państwowe władze nie były w stanie ustalić dokładnej przyczyny chaosu, który podobno rozgorzał pod wpływem grupowych urojeń. W zachowaniu otumanionych tłumów poważną rolę zdawał się odgrywać kolor żółty...

W rozszerzeniu **KRÓL W ŻÓŁCI** w Arkham zaczęto wystawiać niesławna sztukę pod tytułem „Król w Żółci”. Sztuka – bez względu czy ktoś ją obejrzy, czy tylko przeczyta – posiada tajemniczą właściwość rozstrajania umysłów. Ale kto uwierzyłby w takie bujdy? To na Badaczach spoczywa ciężar odkrycia prawdy kryjącej się za „Królem w Żółci” i powstrzymania mrocznych mocy, które straszliwa sztuka może przebudzić.

Zawartość pudełka

Wewnątrz pudełka z rozszerzeniem **KRÓL W ŻÓŁCI** znajdują się następujące elementy:

- 76 kart Badaczy
- 19 Przedmiotów powszechnych
- 22 Przedmioty unikatowe
- 15 Zakłęb
- 13 Obląkańców
- 7 Magicznych efektów
- 90 kart Przedwiecznych
- 36 kart Obszarów Arkham
- 24 karty Bram
- 27 kart Mitów
- 3 karty Aktów
- 1 arkusz Herolda (Król w Żółci)
- 10 żetonów Żółtego Znak
- 3 żetony potworów „Zamieszki”

To rozszerzenie można wprowadzić do gry na jeden z dwóch sposobów: jako PRZEDSTAWIENIE OBJAZDOWE lub PRZEDSTAWIENIE STAŁE. Wariant PRZEDSTAWIENIA OBJAZDOWEGO stanowi odrębną przygodę, podczas której korzysta się głównie z nowych kart. W wariantcie PRZEDSTAWIENIA STAŁEGO miesza się nowe karty ze starymi, czyniąc sztukę „Król w Żółci” elementem codziennego życia Arkham. Dodatkowo, w tym rozszerzeniu znajduje się również opcjonalny wariant „Herolda”, korzystający z arkusza Herolda. Zasady dla wszystkich wariantów znajdują się poniżej, po opisie nowych elementów i zasad.

Elementy

Większość nowych kart Obszarów, Bram, Mitów i Zakłęb podlega tym samym zasadom, co karty z gry podstawowej. Nowe rodzaje kart to karty **Obląkańców**, karty **Magicznych efektów** i karty **Aktów**. Dodatkowo, w opcjonalnym wariantcie „Herolda”, który czyni grę trudniejszą, używa się **arkusza Herolda**, **żetonów Żółtego Znak** i **żetonów potworów „Zamieszki”**.

Karty Aktów: Te trzy karty składają się na małą talię, ułożoną w kolejności numerycznej (Akt I na wierzchu, a Akt III na spodzie). Za każdym razem, kiedy zostanie wylosowana i rozpatrzona jedna z sześciu kart Mitów „Rozpoczyna się nowy akt!”, do gry wchodzi wierzchnia karta z talii Aktów. Na kartach Aktu I i Aktu II opisano sposoby, w jakie Badacze mogą zapobiec wejściu tych kart do gry, jednakże rozpoczętego Aktu III nie można już zatrzymać. Jeśli Akt III wejdzie do gry, w Arkham dochodzi do wielkiego publicznego, charytatywnego pokazu „Króla w Żółci”, który doprowadza mieszkańców do szaleństwa i w konsekwencji prowadzi do zniszczenia miasteczka. W takim wypadku Badacze natychmiast przegrywają grę. Aby rozegrać grę bez tej dodatkowej presji czasu, gracze mogą po prostu usunąć z talii Mitów sześć kart Mitów „Rozpoczyna się nowy akt!”.



Karty Magicznych efektów: Te karty umieszcza się wraz z pozostałymi specjalnymi kartami Badaczy (kartami Zastępcy Szeryfa, pożyczek bankowych, Błogosławieństw/Klątw itd.). Przedstawiają one długotrwałe magiczne efekty wywołane przez pewne karty z talii Zakłęb. Kiedy zostanie rzucone odpowiednie Zakłęb, rzucający je Badacz bierze po prostu wskazaną na Zakłębieniu kartę Magicznego efektu (na przykład, rzucenie Zakłębienia „Wezwij Lazurowy Płomień” pozwala Badaczowi wziąć egzemplarz karty Magicznego efektu „Lazurowy Płomień”). **Magicznych efektów nie uważa się za Przedmioty.** Zazwyczaj odrzuca się je, kiedy Zakłębienie, które je stworzyło, nie zostanie utrzymane lub zostanie stracone. Podczas walki Magiczne efekty zużywają „dłonie”, tak jak Przedmioty lub Zakłębienia. Podczas **testów walki** wykonywanych z użyciem Magicznych efektów nadal **bierze się pod uwagę Magiczną odporność i Magiczną niewrażliwość.**

Z poniższych elementów korzysta się jedynie podczas rozgrywki z wariantem „Herolda” (opisanym w dalszej części instrukcji).

Arkusz Herolda (Król w Żółci): Arkusz Herolda przedstawia potężną nadprzyrodzoną istotę, która toruje drogę dla Przedwiecznego. Można z niego korzystać w połączeniu z dowolnym Przedwiecznym (nie tylko z Hasturem). Herald modyfikuje rozgrywkę w podobny sposób, co Przedwieczny. Podczas przygotowania do gry arkusz Herolda umieszcza się na lewo od arkusza Przedwiecznego.



Żetony Żółtego Znak: Te specjalne żetony przedstawiają niszczącą umysł moc Króla w Żółci.



Karty Obląkańców: Te karty przedstawiają ważnych mieszkańców miasteczka Arkham, którzy oszaleli po tym jak zobaczyli „Króla w Żółci”. Za każdym razem, kiedy na torze paniki zostanie umieszczony żeton Żółtego Znak, do gry wchodzi jedna karta Obląkańca. Kiedy taka karta wejdzie już do gry, wywiera na nią globalny efekt i nie może już zostać usunięta. Na przykład, kiedy Oliver Thomas wejdzie do gry, koszt zapieczętowania bram wzrośnie do końca gry o 1 żeton Wskazówki.

Żetony potworów „Zamieszki”: Wszystkie trzy żetony potworów „Zamieszki” to **potwory lęgowe**. Zostało to zaznaczone czerwonym kołem w lewym, dolnym rogu stron ruchu żetonów. Potworów lęgowych nie umieszcza się w puli potworów – te potwory będą wchodzić do gry zgodnie ze specjalnymi zasadami. W tym wypadku zamieszki umieszcza się na planszy na polach ulic wskazanych, jako ich **poła początkowe** (można je znaleźć na stronie walki żetonu), kiedy do gry wejdzie karta Obląkańca „Doyle Jeffries”.



Co więcej, potworów lęgowych nie bierze się pod uwagę podczas ustalania limitu potworów, takie potwory nigdy nie trafią na Peryferia ani nie mogą być wzięte jako trofea. Kiedy Badacz pokona zamieszki, ich żeton zostaje usunięty z gry i wraca do pudełka.

Nowe zasady

Wariant Przedstawienia Objazdowego

W tym wariantcie do Arkham zawitała właśnie objazdowa sztuka, „Król w Żółci”. Z czasem przedstawienia się skończą, a sztuka ruszy w dalszą drogę. Jednak dopóki jest w mieście, powiązane z nią dziwne wydarzenia będą przykuwać większość uwagi Badaczy.

OSTRZEŻENIE: Ten wariant jest przeznaczony dla doświadczonych graczy. Poziom paniki może gwałtownie wzrastać, a talia Aktów stanowi dla miasteczka stałe zagrożenie. Oto są subtelne i straszliwe efekty Żółtego Znak.

Przygotowanie do gry

Grę podstawową **HORROR W ARKHAM** należy przygotować w normalny sposób, ale po **Kroku 6: Rozdzielenie talii** należy przeprowadzić poniższe kroki:

- 6a. Karty Badaczy z gry podstawowej należy potasować oddzielnie, a potem umieścić je taliami obok planszy. Następnie należy potasować **nowe karty Zakłęb, Przedmiotów powszechnych i Przedmiotów unikatowych** i stworzyć z nich trzy odrębne talie, a potem umieścić je na wierzchu odpowiednich talii z gry podstawowej (nowe karty Zakłęb znajdują się na wierzchu talii Zakłęb, nowe karty Przedmiotów powszechnych znajdują się na wierzchu talii Przedmiotów powszechnych itd.).
- 6b. Karty Mitów, Bram i Obszarów z gry podstawowej należy potasować oddzielnie, a potem umieścić je w formie talii obok planszy. Następnie należy potasować **nowe karty Mitów, Bram i Obszarów** i stworzyć z nich trzy odrębne talie, a potem umieścić je na wierzchu odpowiednich talii z gry podstawowej (nowe karty Mitów znajdują się na wierzchu talii Mitów, nowe karty Bram znajdują się na wierzchu talii Bram itd.).
- 6c. Karty **Magicznych efektów** należy umieścić w formie talii obok innych talii specjalnych kart Badaczy. Następnie należy wziąć trzy **karty Aktów** i umieścić je zakryte (tak, aby gracze widzieli duże rzymskie cyfry) w kolejności numerycznej (Akt I na wierzchu, Akt III na spodzie) jako stos obok talii Mitów.

Następnie należy przejść do **Kroku 7: Stały ekwipunek**.

Rozgrywka

W tym wariantcie pierwsze spotkania w Arkham będą nowe. Podobnie będzie ze spotkaniami w Innych Światach i kartami Mitów – większość z nich będzie nowa. Większość zasad z gry podstawowej pozostaje niezmienną, to samo dotyczy warunków zwycięstwa.

Jedyna nowa zasada dotyczy odbywania spotkań w Arkham. Kiedy Badacz będzie odbywał takie spotkanie, **nie powinien wcześniej tasować talii Obszarów**. Zamiast tego po prostu bierze wierzchnią kartę z talii, rozpatruje ją, a potem odkłada odkrytą na spód talii. Dopiero kiedy wszystkie karty z danej talii Obszarów zostaną rozpatrzone, należy je zakryć i potasować.

Wariant Przedstawienia Stałego

W tym wariantcie sztuka „Król w Żółci” staje się częścią normalnego życia Arkham. Egzemplarze sztuki krążą wśród mieszkańców, a w teatrze wciąż wystawiane są nowe przedstawienia, ale nie stanowi to osi rozgrywki.

Przygotowanie do gry

Grę podstawową **HORROR W ARKHAM** należy przygotować w normalny sposób, ale po **Kroku 6: Rozdzielenie talii** należy przeprowadzić poniższe kroki:

- 6a. Nowe karty **Zakłęb, Przedmiotów powszechnych i Przedmiotów unikatowych** należy wmieścić do odpowiednich talii z gry podstawowej.

- 6b. Nowe karty **Mitów, Obszarów i Bram** należy wmieścić do odpowiednich talii z gry podstawowej.
- 6c. Karty **Magicznych efektów** należy umieścić w formie talii obok innych talii specjalnych kart Badaczy. Następnie należy wziąć trzy **karty Aktów** i umieścić je zakryte (tak, aby gracze widzieli duże rzymskie cyfry) w kolejności numerycznej (Akt I na wierzchu, Akt III na spodzie) jako stos obok talii Mitów.

Następnie należy przejść do **Kroku 7: Stały ekwipunek**.

Rozgrywka

W tym wariantcie większość spotkań w Arkham i Innych Światach będzie graczom znajoma, ale te znane wydarzenia będą poprzeplatane spotkaniami, zdarzeniami i postaciami mającymi związek z niepokojącą sztuką. Prawdopodobieństwo, że Badacze zdobędą nowe Zakłęcia lub Przedmioty jest znacznie mniejsze. Wszystkie zasady z gry podstawowej pozostają takie same, to samo dotyczy warunków zwycięstwa.

Wariant „Herolda”

W tym wariantcie w Arkham pojawił się Król w Żółci, potężny i złowrogi byt, który planuje utorować drogę dla Przedwiecznego. Ten wariant zwiększa poziom trudności gry. Podczas rozgrywki z tym wariantem wykorzystuje się **arkusz Herolda „Król w Żółci”, żetony Żółtego Znak, karty Obląkańców i żetony potworów „Zamieszki”**.

Przygotowanie do gry

Grę podstawową **HORROR W ARKHAM** należy przygotować w normalny sposób, ale pomiędzy **Krokiem 5, a Krokiem 6** należy przeprowadzić poniższe kroki:

- 5a. Umieścić **arkusz Herolda „Król w Żółci”** na lewo od arkusza Przedwiecznego, a następnie umieścić 10 żetonów Żółtego Znak w lewym górnym rogu tego arkusza.
- 6a. Potasować **karty Obląkańców** i umieścić je zakryte obok talii Badaczy. **Żetony potworów „Zamieszki”** należy umieścić obok nich.

Rozgrywka

Ten wariant wykorzystuje wszystkie standardowe zasady i warunki zwycięstwa, ale wprowadza również zasady opisane na arkuszu Herolda „Król w Żółci”.

W skrócie oznacza to, że kiedy tylko poziom paniki wzrasta, Badacze muszą zdecydować, czy żeton Żółtego Znak umieścić na torze zagłady Przedwiecznego (gdzie zachowuje się jak normalny żeton zagłady), czy też umieścić go na torze paniki, w miejscu właśnie zwolnionym przez znacznik paniki. Pełen efekt żetonów Żółtego Znak został opisany na arkuszu Herolda.

Jeśli Przedwieczny się przebudzi, arkusz Herolda należy odłożyć do pudełka, nie będzie on już wywierał wpływu na rozgrywkę.

Wejście do gry kart Obląkańców: Jeśli Badacze umieszczą żeton Żółtego Znak na torze paniki, pierwszy gracz musi wylosować kartę Obląkańca z talii Obląkańców i umieścić ją w grze obok arkusza Herolda. Każda karta Obląkańca wywiera szczególny, globalny efekt na rozgrywkę. Na przykład, Doyle Jeffires sprawia, że na ulicach Arkham wybuchają zamieszki (reprezentowane przez żetony potworów „Zamieszki”), natomiast Velma podnosi poziom paniki o 1 (aktywując kolejny Żółty Znak). Kiedy karta Obląkańca wejdzie do gry, nie można jej już w żaden sposób usunąć.

Obląkańcy i spotkania: Karty z talii Obląkańców przedstawiają ważne osoby Arkham, możliwe więc, że Badacze wpadną na taką osobę (już oszalałą) podczas późniejszego spotkania. Za każdym razem, kiedy spotkanie wspomina osobę, która figuruje na znajdującej się w grze karcie Obląkańca, należy zignorować to spotkanie. Zamiast tego, Badacz traci 1 punkt Poczytalności lub Wytrzymałości (wybór należy do niego). Ta zasada dotyczy tylko spotkań na obszarach; karty Obląkańców nie wpływają na karty Mitów.

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Wydano na licencji udzielonej przez Skotos Tech. Call of Cthulhu to znak towarowy należący do Chaosium, Inc. na licencji udzielonej przez Chaosium, Inc. Arkham Horror, Król w Żółci, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi należącymi do Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Rzeczywiste elementy mogą być różne od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.