

THE KING IN YELLOW

Um trecho do Jornal de Arkham:

O Diretor Hildred Castaigne trouxe sua visão do "The King in Yellow," uma peça nova e revolucionária, para a costa do país. A peça descreve o drama e a perda sofrida por uma família nobre de um reino fictício remanescente das nações Mediterrâneas. "The King in Yellow" é famosa pela sua filosofia poderosa, mas pouco ortodoxa que defende. Este crítico teatral do jornal, que viu a produção nos seus dias finais em Paris, mencionou durante o intervalo via telégrafo que estava tentado a deixar a peça, após o primeiro e banal ato, desapontado pela sua simplicidade. Entretanto, depois não foi possível encontrá-lo para poder comentar. Em outras notícias, os motins e a histeria em massa na Europa chegaram a uma trégua. As autoridades são incapazes de identificar uma causa para o estranho comportamento, que parece ter sido provocado por delírios compartilhados. A cor amarela parece desempenhar um papel significativo neste comportamento...

Na expansão **The King In Yellow**, uma peça infame intitulada "The King in Yellow" começou a ser exibida em Arkham. A peça, quando lida ou vista, possui um poder misterioso que transforma a mente. Mas quem poderia acreditar em tal noção absurda? Cabe aos investigadores descobrir a verdade por trás do "King in Yellow," e parar os poderes das trevas que podem acordar.

Componentes do Jogo

The King in Yellow possui os seguintes componentes:

- 76 Cartas de Investigadores
 - 19 Cartas de Itens comuns
 - 22 Cartas de Itens Únicos
 - 15 Cartas de Feitiço
 - 13 Cartas de Flagelo (Blight)
 - 7 Cartas de Efeito Mágico
- 90 Cartas de Grande Ancião (Ancient One)
 - 36 Cartas de Local de Arkham
 - 24 Cartas de Portais
 - 27 Cartas de Mythos
 - 3 Cartas de Ato
- 1 Folha de Arauto (Herald) - (The King in Yellow)
- 10 Marcadores de Sinais Amarelos (Yellow Sign)
- 3 Marcadores de Motim de Monstros

Esta expansão possui dois estilos: **DESEMPENHO DE TURNÊ** e o **DESEMPENHO PERMANENTE**. O **DESEMPENHO DE TURNÊ** destaca as novas cartas, enquanto o **DESEMPENHO PERMANENTE** mistura as novas cartas com as antigas, tornando as apresentações do "The King in Yellow" uma parte da vida diária de Arkham. Adicionalmente, uma variante opcional do jogo, "O Arauto," está incluída, que utiliza a folha do Arauto. As regras para ambos estilos de jogos e a variante podem ser encontradas após a descrição dos novos componentes e regras.

Visão Geral dos Componentes

A maioria das cartas seguem as mesmas regras do jogo base. Os únicos novos tipos de cartas são as de **Flagelo**, as cartas de **Efeito Mágico**, e as cartas de **Ato**. Adicionalmente, a **folha do Arauto**, os **marcadores de sinais amarelos**, e os **marcadores de motim de monstros** são utilizados juntos com a variante opcional do "Arauto" para tornar o jogo mais desafiante.

Cartas de Ato: Estas cartas são colocadas em um pequeno deck em ordem numérica, iniciando com o Ato I no topo e finalizando com Ato III no fundo.

Cada vez que uma das seis cartas de Mythos intituladas "O Próximo Ato Inicia!" for puxada e resolvida, a carta no topo deste deck entra no jogo. Enquanto o Ato I e o Ato II listam cada um uma forma dos investigadores preveni-los de entrarem no jogo, o Ato III não pode ser impedido uma vez iniciado. O Ato III Entrando em jogo, uma enorme apresentação do "The King in Yellow" acontece em Arkham, tornando as pessoas insanas e destruindo a cidade. Neste caso, os investigadores perdem imediatamente o jogo. Para jogar sem esta pressão adicional, simplesmente remova as seis cartas de Mythos "O Próximo Ato Inicia!" do deck de Mythos.



Cartas de Efeito Mágico: estas cartas são colocadas junto com as cartas especiais dos investigadores (Cartas de Chefe de Polícia, empréstimos bancários, Benção/Maldição, etc.). Elas representam efeitos mágicos duradouros causados por certos feitiços. Quando o feitiço apropriado é lançado, o investigador que o lançou simplesmente pega a carta de Efeito Mágico indicada no feitiço.

(Por exemplo, lançando "Invocação da Chama de Azure" permite ao investigador pegar uma cópia da carta de efeito mágico "Chama de Azure".

Efeitos mágicos não contam como itens e são simplesmente descartados se o feitiço que os criou é restaurado ou perdido, mas eles utilizam as "mãos" em combate como um item ou feitiço. A **Resistência Mágica** e **Imunidade Mágica** se aplicam contra bônus de testes de combate concedidos por efeitos mágicos.

Os seguintes componentes do jogo devem ser utilizados somente na variante de jogo opcional "O Arauto" (descrita posteriormente nestas regras).

A folha do Arauto The King in Yellow: O arauto representa uma entidade sobrenatural poderosa que está preparando o caminho para o Grande Ancião. Ela pode ser utilizada em conjunto com qualquer Grande Ancião (não apenas Hastur) e modifica o jogo de uma forma similar aos Grandes Anciões. Durante o setup a folha do Arauto é colocada a esquerda do do Grande Ancião quando utilizada.



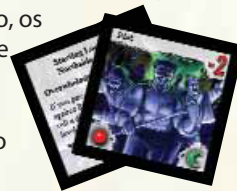
Marcadores de Sinais Amarelos: Estes marcadores especiais representam o poder de abalo da mente do King in Yellow.

Cartas de Flagelo (Blight): Estas cartas representam pessoas importantes que vivem na cidade de Arkham e que foram levados a loucura ao ver "The King in Yellow." Uma carta de Flagelo entra em jogo cada vez que um marcador de Sinal Amarelo é colocado na trilha de terror. Uma vez em jogo, as cartas de Flagelo tem um efeito global no jogo e não há como se livrar delas. Por exemplo, uma vez que Oliver Thomas entra em jogo, o custo para selar os portais é aumentado em 1 ficha de pista (clue) pelo resto do jogo.



Marcadores de Motim de Monstros: Os três marcadores de motim de monstros são **monstros Gerados (Spawn)**. Isto é indicado pelo círculo vermelho no canto inferior esquerdo no lado de movimento. Os monstros gerados não são adicionados a reserva de monstros, mas entram em jogo através de regras especiais. Neste caso, os motins são colocados no tabuleiro nas áreas de de rua indicadas pela sua **Localização Inicial** (encontrada no lado de combate de cada marcador de motim) quando a carta de Flagelo de Doyle Jeffries entra em jogo.

Adicionalmente, os monstros gerados não contam no limite de monstros e nunca vão para os Arredores (Outskirts), nem podem ser reivindicados como troféus. Em vez disso, quando um investigador derrota um motim, ele é simplesmente retornado para a caixa e removido do jogo.



Novas Regras

Estilo de Desempenho de Turnê

Neste estilo de jogo, a peça “King in Yellow” veio a Arkham como uma turnê e eventualmente irá sair para uma próxima parada. Enquanto estiver na cidade, entretanto, os acontecimentos estranhos que cercam a peça irão ocupar a maior parte da atenção dos investigadores.

ATENÇÃO: esta opção é apenas para jogadores experientes. O nível de terror pode subir rapidamente e o deck de Atos representa uma ameaça constante para a cidade. Tais são os sutis e terríveis efeitos do Sinal Amarelo.

Setup

Prepare o tabuleiro base do **ARKHAM HORROR** normalmente, executando as seguintes etapas extras durante o **Passo 6: separe os decks**

- 6a. Embaralhe as cartas de investigador do jogo base separadamente, e coloque-as nos seus respectivos decks. Então misture os **novos Feitiços, Itens Comuns, e Itens Únicos**, em três decks separados, e coloque-os no topo de seus respectivos decks (logo os novos Feitiços ficarão no topo do deck de Feitiços original, os novos itens comuns no topo dos itens originais, etc).
- 6b. Misture as cartas de Mythos do jogo base, as cartas de portais, e cartas de locais separadamente, e coloque-as nos seus respectivos decks. Então misture as **novas cartas de portal, cartas de Mythos, e cartas de locais** em decks separados e coloque-as no topo dos seus respectivos decks (logo, as novas cartas de Mythos ficarão no topo das originais, as novas cartas de portal ficarão no topo das originais, etc).
- 6c. Coloque as **cartas de Efeito Mágico** em um deck perto dos outros decks de cartas especiais de investigadores. Então pegue as três **cartas de Ato** e coloque-as com face para baixo (de modo que o grande numeral Romano fique aparecendo) em uma pilha em ordem numérica (Ato I no topo, Ato III no fundo) próximo ao deck de Mythos.

Então prossiga com o **Passo 7: Receber Posses Permanentes**

Jogabilidade

Nesta variação do jogo, todos os primeiros encontros em Arkham serão novos. Do mesmo modo, a maior parte dos encontros dos Outros Mundos e as Cartas de Mythos serão novas. A maioria das regras do jogo permanecem as mesmas, da mesma forma que as condições de vitória.

A única nova regra é que quando estiver tendo encontros em Arkham, **não embaralhe o deck de locais de antemão**. Simplesmente puxe a carta no topo do deck, resolva-a, e então coloque-a com a face para cima. Após você ter retirado todas as cartas de local do deck, você deve embaralha-lo, colocando as cartas com a face para baixo novamente.

Estilo de Desempenho Permanente

Neste estilo de jogo, a peça “The King in Yellow” ficou permanentemente em Arkham. Embora cópias da peça continuem a circular e as performances corram, elas não são o foco do jogo.

Setup

Prepare o tabuleiro base do **ARKHAM HORROR** normalmente, executando as seguintes etapas extras durante o **Passo 6: separe os decks**

- 6a. Embaralhe os novos **Feitiços, Itens Comuns, e Itens Únicos** nos seus respectivos decks.

- 6b. Embaralhe as cartas do jogo base de **Mythos, Portais e Locais** nos seus respectivos decks.
- 6c. Coloque as cartas de Efeito Mágico em um deck perto dos outros decks de cartas especiais de investigador. Então pegue as **três cartas de Ato** e coloque-as com face para baixo (de forma que o numeral Romano largo fique aparecendo) em uma pilha em ordem numérica (Ato I no topo, Ato III no fundo) próximo ao deck de Mythos.

Então proceda com o **Passo 7: Receba Posses Permanentes**.

Jogabilidade

Nesta variação do jogo, a maioria dos encontros em Arkham e nos Outros Mundos será familiar, mas misturados entre eles estarão encontros, eventos, e personagens relacionados a Turnê. Embora menos prováveis de serem encontrados, os novos Feitiços e Itens estarão disponíveis. Todas as regras do jogo continuam as mesmas, da mesma forma que as condições de vitória.

“O Arauto”

Nesta opção, o “King in Yellow”, um ser poderoso e maligno apareceu para preparar o caminho para o Grande Ancião. Isto aumenta a dificuldade do jogo e utiliza a **folha de Arauto King in Yellow**, os **marcadores de Sinal Amarelo**, as **cartas de Flagelo (Blight)** e os **marcadores de motim de monstros**.

Setup

Prepare o tabuleiro base do **ARKHAM HORROR** normalmente, executando as seguintes etapas extras durante o **Passo 5 e 6**.

- 5a. Coloque a **folha de Arauto King in Yellow** a esquerda da folha do Grande Ancião, então coloque 10 marcadores de Sinal Amarelo no canto superior esquerdo da folha.
- 6a. Embaralhe as **cartas de Flagelo** e coloque-as de face para baixo perto dos decks de investigadores. Coloque os marcadores de de motim de monstros perto delas.

Jogabilidade

Esta opção utiliza todas as regras padrão e condições de vitória, mas adiciona as regras listadas na folha de Arauto do King in Yellow.

Em resumo, isso significa que sempre que o nível de terror aumenta, os investigadores devem optar por colocar um marcador de Sinal Amarelo na trilha de Condenação (*doom*) do Ancião (onde ele atua como um símbolo de condenação) ou na trilha de terror no espaço desocupado pelo marcador de terror. Os efeitos completos destes marcadores estão na folha.

Se o Grande Ancião acordar, retorne a folha de Arauto para a caixa, ela não possui mais efeito no jogo.

Cartas de Flagelo entrando no jogo: Se os investigadores colocarem um marcador de Sinal Amarelo na trilha de terror, o primeiro jogador então deverá puxar uma carta de Flagelo do respectivo deck e colocá-la próxima a folha do Arauto. Cada carta de flagelo causa um efeito global no jogo que varia de uma para outra. Por exemplo, Doyle Jeffries provoca uma onda de motins em Arkham (usando os marcadores de motim) enquanto Velma provoca o nível de terror subir por 1 (provocando mais 1 Sinal Amarelo). Uma vez que uma carta de Flagelo entrou no jogo, ela não sai mais.

Flagelos e Encontros: Uma vez que as cartas no deck de Flagelo representam pessoas importantes em Arkham, é possível que os investigadores encontrem a pessoa (agora insana) em um Encontro posterior. Toda vez que um Encontro mencionar uma pessoa que aparece numa carta de Flagelo em jogo, ignore o Encontro. Em vez disso, o investigador perderá 1 ponto de sanidade ou 1 de Resistência (Stamina) (Escolha dele). Isto apenas se aplica a Encontros de Locais, os efeitos das cartas de Mythos não são afetados pelas cartas de Flagelo.

Call of Cthulhu, Arkham Horror and the Arkham Advertiser used under license from Chaosium, Inc. THE KING IN YELLOW is copyright 2006 and trademark Fantasy Flight Publishing, Inc. Published under license from Skotos Tech. All Rights Reserved. No portion of this game may be copied or reproduced without written consent from its publishers or copyright holders.