

DER KÖNIG IN GELB

Ein Auszug aus dem Arkham Advertiser:

Regisseur Hildred Castaigne hat seine Interpretation von „Der König in Gelb“, einem revolutionären neuen Theaterstück, an die Gestade Neu-Englands gebracht. Das Stück beschreibt das Drama und den Verlust einer noblen Familie eines fiktiven Königreiches, welches sehr an antike, mediterrane Reiche erinnert, erleidet. „Der König in Gelb“ ist berühmt für die kraftvolle aber unorthodoxe Philosophie, für die das Stück eintritt. Der Theaterkritiker einer Zeitung, der die Produktion zum Ende ihres Gastspiels in Paris sah, berichtete per Telegraph, dass er versucht war, das Stück nach dem ersten banalen Akt ob seiner Einfachheit zu verlassen. Für weitere Kommentare war er allerdings nicht mehr zu erreichen.

Die Aufstände und Massenhysterien in Europa endeten so plötzlich, wie sie begonnen hatten. Die Behörden können nicht genau feststellen, was die Ursache dieses gemeinschaftlichen abnormen Verhaltens war. Die Farbe Gelb scheint dabei eine erhebliche Rolle gespielt zu haben ...

In der Erweiterung „Der König in Gelb“ wird ein neues, infames Theaterstück mit dem Titel „Der König in Gelb“ in Arkham aufgeführt. Das Stück hat, wenn es gelesen oder angesehen wird, die mysteriöse Kraft den Geist zu zerrütten. Aber wer würde einer derartig absurden Ansicht Glauben schenken? Es ist an den Ermittlern, die Wahrheit hinter dem „König in Gelb“ zu enthüllen und die dunklen Kräfte zu stoppen, die erwachen könnten.

Spielinhalt

Der König in Gelb beinhaltet folgende Spielmaterialien:

- 76 Ermittlerkarten
- 19 Einfache Gegenstände
- 22 Besondere Gegenstände
- 15 Zauber
- 13 Gezeichnete
- 7 Magische Effekte
- 90 Großer Alter-Karten
- 36 Standortkarten
- 24 Torkarten
- 27 Mythoskarten
- 3 Aktkarten
- 1 Vorbotenbogen (Der König in Gelb)
- 10 Gelbes Zeichen-Marker
- 3 Aufruhr Monstermarker

Diese Kartenerweiterung ermöglicht zwei Spielmodi: GASTSPIEL und DAUERHAFT AUFFÜHRUNG. Beim GASTSPIEL liegt der Schwerpunkt der Partie bei den neuen Karten, während man bei der DAUERHAFTEN AUFFÜHRUNG die neuen Karten mit den alten Karten mischt, wodurch die Aufführung von „Der König in Gelb“ ein Teil des täglichen Lebens von Arkham wird. Zusätzlich ist die optionale Variante „Der Vorbote“ enthalten, für diese Variante wird der Vorbotenbogen benutzt. Die Regeln für die beiden Spielmodi und die Variante können im Anschluss an die Beschreibung der neuen Spielmaterialien gefunden werden.

Übersicht Spielmaterial

Die meisten Karten folgen den normalen Regeln des Grundspiels. Neu sind nur die **Gezeichneten-Karten**, die **Magische Effekt-Karten** und die **Akt-Karten**. Außerdem sind der **Vorbotenbogen**, die **Gelbes Zeichen-Marker** und die **Aufruhr-Marker** enthalten, die gemeinsam in der Vorboten-Variante genutzt werden, um das Spiel anspruchsvoller zu gestalten.



Aktkarten: Diese drei Karten werden als Kartenstapel in Reihenfolge ihrer Nummerierung ausgelegt, mit Akt I als oberster und Akt III als unterster Karte. Immer wenn eine der sechs Mythoskarten mit dem Titel „Der nächste Akt beginnt!“ gezogen und ausgeführt wird, wird die oberste Aktkarte ins Spiel gebracht. Während die Ermittler verhindern können, das Akt I oder Akt II ins Spiel gebracht werden, – die Aktkarte gibt jeweils an, was die Ermittler tun müssen, um dies zu verhindern – kann Akt III nicht mehr gestoppt werden, sobald er ins Spiel gebracht wird. Sollte Akt III je ins Spiel kommen, so findet eine riesige Aufführung von „Der König in Gelb“ zu wohltätigen Zwecken in Arkham statt, welche die Stadtbewohner verrückt werden und die Stadt zerstören lässt. In diesem Fall verlieren die Ermittler das Spiel augenblicklich. Sollte das Spiel mit dieser zusätzlichen Bedrängnis für die Ermittler als zu schwierig empfunden werden, können die sechs Karten mit dem Titel „Der nächste Akt beginnt!“ einfach aus dem Mythosstapel entfernt werden.



Magische Effekte: Diese Karten werden zu den anderen speziellen Ermittlerkarten (Hilfsheriff-Karten, Bankanleihen, Segnung/Fluchkarten usw.) gelegt. Sie repräsentieren dauerhafte magische Effekte, die durch bestimmte Zauber aus dem Zauberstapel verursacht werden. Wenn der zugehörige Zauber ausgeführt wird, nimmt sich der zaubernde Ermittler einfach die entsprechende Magischer Effekt-Karte. (z.B. erlaubt es die Durchführung des Zaubers *Beschwörung der Azurnen Flamme* einem Ermittler, sich eine Magischer Effekt-Karte *Azurne Flamme* zu nehmen.) **Magische Effekte zählen nicht als Gegenstände** und werden abgeworfen, sobald der Zauber, der sie hervorgerufen hat, aktualisiert oder abgeworfen wird. Sie brauchen jedoch „Hände“ wenn sie im Kampf eingesetzt werden, ganz so, als wären es Gegenstände oder Zauber. **Magische Resistenz** oder **magische Immunität** sind wirksam gegen Boni, die von magischen Effekten auf die Gefechtsprobe gewährt werden.

Die folgenden Spielbestandteile werden ausschließlich in der Vorboten-Variante genutzt, die später erklärt wird.



Die folgenden Spielbestandteile werden ausschließlich in der Vorboten-Variante genutzt, die später erklärt wird.

Der Vorbotenbogen: Der Vorbote stellt ein mächtiges übernatürliches Wesen dar, das den Weg für die Großen Alten ebnet. Er kann in Verbindung mit jedem Großen Alten (nicht nur Hastur) genutzt werden und modifiziert das Spiel in ähnlicher Weise wie die Großen Alten. Während des Spielaufbaus wird der Vorbotenbogen links neben dem Großen Alten-Bogen platziert.

Gelbes Zeichen-Marker: Diese Spezialmarker stellen die den Geist zerrüttende Macht des Königs in Gelb dar.

Gezeichnete: Diese Karten repräsentieren wichtige Persönlichkeiten, die in Arkham leben und durch den Besuch der Aufführung von „Der König in Gelb“ verrückt geworden sind. Jedes Mal, wenn ein Gelbes Zeichen-Marker auf die Terrorleiste gelegt wird, kommt eine Gezeichneten-Karte ins Spiel. Sobald diese Karten ins Spiel kommen, haben sie einen umfassenden Effekt auf das Spiel und können bis zum Ende der Partie nicht mehr entfernt werden. Sobald zum Beispiel Oliver Thomas



ins Spiel kommt, erhöhen sich die Kosten um ein Tor zu versiegeln permanent um 1 Hinweismarker.

Aufruhr Monstermarker: Die drei Aufruhr-Marker sind Ausgeburten. Dies wird durch den roten Kreis in der unteren linken Ecke der Bewegungsseite ihres Monstermarkers angezeigt. Ausgeburten werden nicht zur Monsterquelle hinzugefügt, da sie aufgrund von speziellen Regeln ins Spiel kommen. In diesem Fall kommen die Aufruhr-Marker ins Spiel, nachdem die Gezeichneten-Karte Doyle Jeffries ins Spiel kommt. Die drei Aufruhr-Marker werden dann auf die Straßengebiete gelegt, die als Startgebiete auf der Kampfseite ihrer Monstermarker genannt werden.



Zusätzlich zählen Ausgeburten nicht zum Monsterlimit und gehen niemals an Stadtrand. Sie können auch nicht als Monstertrophäen behalten werden. Stattdessen werden sie zurück in die Schachtel gelegt und somit aus dem Spiel entfernt, sobald ein Ermittler einen Aufruhr niederschlagen konnte.

Neue Regeln

Gastspiel

In dieser Spielvariante kommt „Der König in Gelb“ als Gastspiel nach Arkham und wird letzten Endes zum nächsten Spielort weiterziehen. Während das Stück in der Stadt gastiert, werden die fremdartigen Ereignisse, die es umgeben, den Hauptteil der Aufmerksamkeit der Ermittler auf sich ziehen.

HINWEIS: Diese Variante ist für erfahrene Spieler. Der Terrorlevel kann sehr schnell ansteigen und der Aktkartenstapel stellt eine konstante Bedrohung für die Stadt dar. Derart sind die feinen und schrecklichen Effekte des Gelben Zeichens.

Aufbau

Das Arkham Horror Grundspiel wird wie gewohnt aufgebaut. In **Schritt 6: Trennen der Karten** sind folgende Änderungen zu beachten:

- 6a. Die Ermittlerkarten des Grundspiels werden separat gemischt und in entsprechenden Stapeln ausgelegt. Danach werden die **neuen Zauber, einfachen Gegenstände** und **besonderen Gegenstände** in separate Stapel getrennt, gemischt und dann oben auf die entsprechenden Kartenstapel des Grundspiels gelegt (so dass die neuen Zauber auf den Zaubern des Grundspiels liegen usw.).
- 6b. Die Mythos-, Tor- und Standortkarten des Grundspiels werden separat gemischt und in entsprechenden Stapeln bereitgelegt. Danach werden die **neuen Mythos-, Tor- und Standortkarten** getrennt, gemischt und dann oben auf die entsprechenden Kartenstapel des Grundspiels gelegt (so dass die neuen Mythoskarten auf den Mythoskarten des Grundspiels liegen usw.).
- 6c. Die **magischen Effekte-Karten** werden als Kartenstapel neben die anderen speziellen Ermittlerkartenstapel gelegt. Jetzt werden die drei Aktkarten mit der Vorderseite nach unten (so dass die römischen Zahlen zu lesen sind) als Kartenstapel in numerischer Folge (Akt I auf Akt II auf Akt III) neben den Mythoskartenstapel gelegt.

Dann folgt **Schritt 7: Erhalt des festgelegten Besitzes**.

Spielablauf

In dieser Variante des Spieles sind die ersten Begegnungen in Arkham neu. Ebenfalls sind viele der Mythoskarten und Begegnungen in Anderen Welten neu. Die meisten Spielregeln bleiben unverändert, wie zum Beispiel die Siegbedingungen.

Die einzige neue Regel ist, dass wenn Ermittler Begegnungen in Arkham haben, die **Standortkarten zuvor nicht gemischt werden**. Der Ermittler nimmt einfach die oberste Karte des Standortkartenstapels, führe sie aus und lege sie dann mit der Vorderseite nach oben unter den Kartenstapel. Lediglich wenn der gesamte Kartenstapel durchgespielt wurde, wird dieser neu gemischt und wieder mit der Vorderseite nach unten abgelegt.

Dauerhafte Aufführung

In dieser Variante ist die Aufführung von „Der König in Gelb“ ein Teil des alltäglichen Lebens in Arkham. Obgleich Kopien des Stückes kursieren und es von Zeit zu Zeit noch aufgeführt wird, stellt dies nicht den wesentlichen Bestandteil des Spieles dar.

Aufbau

Das Arkham Horror Grundspiel wird wie gewohnt aufgebaut. In **Schritt 6: Trennen der Karten** sind folgende Änderungen zu beachten:

- 6a. Die neuen **Zauber, einfachen Gegenstände** und **besonderen Gegenstände** werden in die entsprechenden Stapel des Grundspiels gemischt.
- 6b. Die neuen **Mythoskarten, Torkarten** und **Standortkarten** werden in die entsprechenden Stapel des Grundspiels gemischt.
- 6c. Die **Magischer Effekt-Karten** werden als Kartenstapel neben die anderen speziellen Ermittlerkartenstapel gelegt. Jetzt werden die drei

Aktkarten mit der Vorderseite nach unten (so dass die römischen Zahlen zu lesen sind) als Kartenstapel in numerischer Folge (Akt I auf Akt II auf Akt III) neben den Mythoskartenstapel gelegt.

Dann folgt **Schritt 7: Erhalt des festgelegten Besitzes**.

Spielablauf

In dieser Variante sind die meisten Begegnungen in Arkham oder den Anderen Welten aus dem Grundspiel, aber zwischen diesen verteilt sind Begegnungen, Ereignisse und Charaktere, die im Zusammenhang mit dem Theaterstück stehen. Die neuen Zauber und Gegenstände stehen zur Verfügung, auch wenn sie seltener anzutreffen bzw. zu erwerben sind. Es gelten die normalen Regeln und Siegbedingungen.

Die Vorbotenvariante

In dieser Variante ist der König in Gelb ein mächtiges und böses Wesen, das nach Arkham gekommen ist, um die Ankunft des Großen Alten vorzubereiten. Dadurch wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht und der **Vorbotenbogen**, die **Gelbes Zeichen-Marker**, die **Gezeichneten-Karten** sowie die **Aufuhr-Monstermarker** werden ins Spiel integriert.

Aufbau

Das Arkham Horror Grundspiel wird wie gewohnt aufgebaut, allerdings werden während **Schritt 5: Enthüllung eines Großen Alten** und **Schritt 6: Trennen der Karten** folgende zusätzliche Schritte durchgeführt:

- 5a. Der „König in Gelb“-Vorbotenbogen wird links neben den Großen Alter-Bogen gelegt. Die zehn Gelbes Zeichen-Marker werden in der oberen linken Ecke des Bogens platziert.
- 6a. Die Gezeichneten-Karten werden gemischt und mit der Vorderseite nach unten neben die Ermittlerkarten gelegt. Die Aufuhr-Marker werden ebenfalls in der Nähe bereitgelegt.

Spielablauf

Diese Variante nutzt die Standardregeln und Siegbedingungen und fügt die auf dem Vorbotenbogen aufgeführten Regeln hinzu.

Kurz gesagt, jedes Mal wenn der Terrorlevel steigt, müssen die Ermittler entscheiden, ob sie entweder ein Gelbes Zeichen auf der Verderbenleiste des Großen Alten platzieren – wo es wie ein normaler Verderbenmarker funktioniert – oder aber auf der Terrorleiste, auf die Stelle, die der Terrorleistenmarker gerade verlassen hat. Die genauen Effekte, der Gelbes Zeichen-Marker, sind auf dem Vorbotenbogen beschrieben.

Wenn der Große Alte erwacht, wird der Vorbotenbogen zurück in die Schachtel gelegt, da er nun keine weiteren Auswirkungen mehr auf das Spiel hat.

Wie Gezeichneten-Karten ins Spiel kommen: Wenn ein Ermittler ein Gelbes Zeichen auf der Terrorleiste ablegt, muss der Startspieler eine Gezeichneten-Karte vom entsprechenden Kartenstapel ziehen und sie neben dem Vorbotenbogen ablegen. Jede Gezeichneten-Karte hat einen umfassenden Effekt auf das Spiel, der sich von Karte zu Karte unterscheidet. Zum Beispiel werden durch Doyle Jeffries Unruhen in den Straßen von Arkham ausgelöst, wofür die Aufuhr-Marker genutzt werden. Velma hingegen erhöht den Terrorlevel um 1, was zudem ein weiteres Gelbes Zeichen ins Spiel bringt. Sobald eine **Gezeichneten-Karte ins Spiel kommt, kann sie nicht wieder entfernt werden**.

Gezeichnete und Begegnungen: Da die Karten im Gezeichneten-Stapel wichtige Personen aus Arkham repräsentieren, ist es möglich, dass ein Ermittler während einer späteren Begegnung auf eine nun wahnsinnige Person trifft. Jedes Mal, wenn eine Begegnung eine Person von einer der bereits ausliegenden Gezeichneten-Karten nennt, verliert der Ermittler entweder 1 Geistige Gesundheit oder 1 Ausdauer. Dies bezieht sich ausschließlich auf die Begegnungen an Standorten; die Effekte von Mythoskarten sind von Gezeichneten-Karten nicht betroffen.