

EL REY DE AMARILLO

Extracto del Arkham Advertiser:

El director Hildred Castaigne ha estrenado su particular visión de El Rey de Amarillo, una nueva y revolucionaria obra de teatro, en el litoral de nuestro país. Se trata de una obra de época que describe el drama y la pérdida sufridos por la familia noble de un reino ficticio muy semejante a las naciones mediterráneas. El Rey de Amarillo es célebre por la intensa pero poco convencional filosofía que transmite. El crítico de teatro de este diario, que asistió a la producción durante sus últimos días en París, mencionó durante su comunicado telegráfico que se sintió tentado de marcharse tras un primer acto banal, decepcionado por su simplicidad. Sin embargo, no ha sido posible volver a contactar con él para un análisis más detallado.

En otro orden de cosas, los disturbios y la histeria colectiva en Europa parecen haber remitido. Las autoridades no han logrado hallar la causa de tan extraña conducta, que parece haberse debido a algún tipo de delirio generalizado. El color amarillo parece desempeñar un papel significativo en este comportamiento violento...

En la expansión **El Rey de Amarillo**, una infame obra de teatro del mismo nombre ha sido estrenada en Arkham. Esta obra tiene el misterioso poder de trastornar la mente de todo aquél que la lee o asiste a su representación. Pero, ¿quién creería una idea tan disparatada? Los investigadores han de descubrir la verdad que se oculta tras *El Rey de Amarillo* y detener a las fuerzas siniestras a las que podría despertar de su letargo.

Componentes

El Rey de Amarillo debería incluir los siguientes componentes:

- 76 cartas de Investigador
 - 19 Objetos comunes
 - 22 Objetos únicos
 - 15 Hechizos
 - 13 cartas de Aflicción
 - 7 cartas de Efecto mágico
- 90 cartas de Primigenio
 - 36 cartas de Localización
 - 24 cartas de Portal
 - 27 cartas de Mitos
 - 3 cartas de Acto
- 1 hoja de Herald (El Rey de Amarillo)
- 10 fichas de Signo Amarillo
- 3 indicadores de Monstruo de Turba

Esta expansión presenta dos estilos de juego distintos: GIRA y FUNCIÓN PERMANENTE. En el estilo de GIRA se destaca el uso de las cartas nuevas, mientras que el estilo de FUNCIÓN PERMANENTE combina las nuevas cartas con las de la caja básica, integrando la obra *El Rey de Amarillo* en la vida cotidiana de Arkham. Además, se incluye una variante de juego opcional, la del “Heraldo”, para la que debe usarse la hoja de Herald. Tras la descripción de los nuevos componentes y reglas encontrarás las normas de ambos estilos de juego.

Explicación de los componentes

La mayoría de las cartas nuevas siguen las mismas reglas que las normales. Las únicas cartas nuevas son las cartas de **Aflicción**, las cartas de **Efecto mágico** y las cartas de **Acto**. Además, en la variante opcional de juego con Herald se usan la **hoja de Herald**, las **fichas de Signo Amarillo** y los **indicadores de Monstruo de Turba** para aumentar la dificultad del juego.



Cartas de Acto: Estas tres cartas se colocan formando su propio mazo en orden numérico, con la carta de Acto I en la parte superior y la carta de Acto III en la inferior. Cada vez que se robe y resuelva

una de las seis cartas de Mitos titulada “¡Comienza el siguiente acto!”, entra en juego la carta de Acto que esté en la parte superior del mazo. Aunque tanto el Acto I como el Acto II indican una forma concreta en que los investigadores pueden evitar que entren en juego, una vez comenzado el Acto III ya no podrá detenerse. Si el Acto III llega a entrar en juego, se celebra una función benéfica multitudinaria de *El Rey de Amarillo* en Arkham, enloqueciendo a todos sus habitantes y destruyendo la ciudad. Si se da el caso, los investigadores pierden la partida inmediatamente. Para jugar sin esta presión adicional basta con quitar las seis cartas de “¡Comienza el siguiente acto!” de la baraja de Mitos.



Cartas de Efecto mágico: Estas cartas se colocan junto a las demás cartas especiales de Investigador (cartas de Comisario, Préstamos bancarios, Bendiciones/Maldiciones, etc.). Representan efectos mágicos duraderos provocados por ciertos conjuros del mazo de Hechizos. Cuando se lanza el Hechizo apropiado, el investigador que lo ha lanzado coge la carta de Efecto mágico indicada en la carta del Hechizo;

por ejemplo, Invocar llama azul permite al investigador coger una copia de la carta de Efecto mágico de la Llama azul. **Los Efectos mágicos no se consideran Objetos** y suelen descartarse si la carta de Hechizo que los generó se repone o se pierde; sin embargo, sí que ocupan “manos” en combate como cualquier otro Objeto o Hechizo. La **Resistencia mágica** y la **Inmunidad mágica se aplican** a las bonificaciones a las **tiradas de Combate** proporcionadas por los Efectos mágicos.

Los siguientes componentes de juego sólo se utilizan en la variante opcional del “Heraldo” (que se describe más adelante).



Hoja de Herald de El Rey de Amarillo: La hoja de Herald representa a una poderosa entidad sobrenatural que está preparando el camino para la llegada del Primigenio. Puede utilizarse en conjunción con cualquier Primigenio (no sólo con Hastur) y modifica el juego de forma similar a estos. Durante la preparación de la partida, coloca la hoja de Herald a la izquierda de la hoja del Primigenio.



Fichas de Signo Amarillo: Estas fichas especiales representan el poder enloquecedor del Rey de Amarillo.



Cartas de Aflicción: Estas cartas representan a gente importante que vive en la ciudad de Arkham, y que han enloquecido tras asistir a la representación de *El Rey de Amarillo*. Cada vez que se coloque una ficha de Signo Amarillo en el medidor de Terror, entra en juego una carta de Aflicción. Una vez en juego, estas cartas ejercen un efecto global sobre él y no pueden ser descartadas. Por ejemplo, cuando Oliver Thomas entra en juego, el coste en fichas de Pista para sellar los Portales aumenta en 1 durante el resto de la partida.



Indicadores de Monstruo de Turba: Los tres indicadores de Turba son **monstruos Semilla**, tal y como indica el círculo rojo que hay en la esquina inferior izquierda de sus caras de movimiento. Los monstruos Semilla no se añaden a la reserva de Monstruos, sino que entran en juego a consecuencia de reglas especiales. En este caso, cada Turba se coloca sobre el tablero en la zona de calle de su **localización inicial** (indicada en la cara de combate del indicador de Turba) cuando la carta de Aflicción de Doyle Jeffries entra en juego. Además, los monstruos Semilla no cuentan de cara al límite de monstruos, nunca van a las Afueras y no pueden reclamarse como trofeos de Monstruo. En vez de eso, cuando un investigador derrota a una Turba, simplemente se retira del tablero y se devuelve a la caja.

Nuevas reglas

Estilo de juego Gira

En este estilo de juego, la obra de teatro *El Rey de Amarillo* pasa por Arkham en el transcurso de su gira, y con el tiempo proseguirá su viaje hacia su próximo destino. Sin embargo, mientras se encuentre en la ciudad, los extraños sucesos relacionados con la obra ocuparán gran parte de la atención de los investigadores.

ADVERTENCIA: Esta variante es para jugadores experimentados. El nivel de Terror puede incrementarse a gran velocidad, y el mazo de Actos supone una amenaza constante para la ciudad. Tales son los sutiles y terribles efectos del Signo Amarillo.

Preparación

Se prepara el tablero de juego para una partida básica normal de **ARKHAM HORROR**, pero durante el **Paso 6: Separa los mazos** también hay que hacer lo siguiente:

6a. Baraja las cartas básicas de Investigador por separado y colócalas en sus respectivos mazos. Luego reparte los nuevos **Hechizos**, **Objetos comunes** y **Objetos únicos** en mazos distintos y colócalos sobre sus respectivos mazos, de tal forma que los nuevos Hechizos queden sobre el mazo de Hechizos original, los nuevos Objetos comunes sobre el mazo de Objetos comunes original, y los nuevos Objetos únicos sobre el mazo de Objetos únicos original.

6b. Baraja las cartas básicas de Mitos, Portal y Localización por separado y colócalas en sus respectivos mazos. Luego reparte las nuevas **cartas de Mitos**, **Portal** y **Localización** en mazos distintos y colócalos sobre sus respectivos mazos, de tal forma que las nuevas cartas de Mitos queden sobre el mazo de Mitos original, las nuevas cartas de Portal sobre el mazo de Portal original, y las nuevas cartas de Localización sobre el mazo de Localización original.

6c. Coloca el mazo de **Efectos mágicos** junto a las demás cartas especiales de Investigador. Después, coge las **tres cartas de Acto** y colócalas boca abajo (dejando a la vista el número romano de su reverso) formando un montón en orden numérico ascendente (el Acto I arriba del todo y el Acto III en la parte inferior del mazo), junto al mazo de Mitos.

Luego continúa con el **Paso 7: Reparte las pertenencias fijas**.

Cómo jugar

En esta variante del juego, todos los encuentros iniciales en Arkham serán nuevos. De igual modo, la mayoría de los encuentros en Otros Mundos y las cartas de Mitos también serán nuevos. Tanto las reglas del juego como las condiciones de victoria siguen siendo las mismas.

La única regla nueva consiste en que al tener encuentros en las localizaciones de Arkham, **no hay que barajar el mazo de Localización primero**. Simplemente se coge la primera carta del mazo de Localización, se resuelve el encuentro y luego se coloca boca arriba en la parte inferior del mazo. Sólo cuando se acabe el mazo de Localización (es decir, cuando aparezca la primera carta boca arriba) podrá volver a barajarse con todas las cartas boca abajo de nuevo.

Estilo de juego Función permanente

En este estilo de juego, la obra *El Rey de Amarillo* se ha convertido en un elemento regular en la vida cotidiana de Arkham. Aunque no cesan de circular copias de la obra y de representarse funciones de la misma, no se trata del elemento central del juego.

Preparación

Se prepara el tablero de juego para una partida básica normal de **ARKHAM HORROR**, pero durante el **Paso 6: Separa los mazos** también hay que hacer lo siguiente:

6a. Baraja los nuevos **Hechizos**, **Objetos comunes** y **Objetos únicos** por separado y en sus respectivos mazos.

6b. Baraja las **cartas básicas de Mitos**, **Portal** y **Localización** por separado y en sus respectivos mazos.

6c. Coloca el mazo de **Efectos mágicos** junto a las demás cartas especiales de Investigador. Después, coge las **tres cartas de Acto** y colócalas boca abajo (dejando a la vista el número romano de su reverso) formando un montón en orden numérico ascendente (el Acto I arriba del todo y el Acto III en la parte inferior del mazo), junto al mazo de Mitos.

Luego continúa con el **Paso 7: Reparte las pertenencias fijas**.

Cómo jugar

En esta variante del juego, la mayoría de los encuentros en Arkham y en los Otros Mundos resultarán familiares, pero entremezclados con ellos habrá nuevos encuentros, eventos y personajes relacionados con la gira teatral. Si bien es menos probable encontrarlos o adquirirlos, habrá disponibles nuevos Hechizos y Objetos. Tanto las reglas del juego como las condiciones de victoria siguen siendo las mismas.

Variante del “Heraldo”

En esta variante del juego, el Rey de Amarillo, un ser poderoso y malévolo, ha aparecido para anunciar y preparar la llegada del Primigenio. Esto incrementará la dificultad de la partida y requerirá el uso de la **hoja de Heraldo del Rey de Amarillo**, las **fichas de Signo Amarillo**, las **cartas de Aflicción** y los **indicadores de Monstruo de Turba**.

Preparación

Se prepara el tablero de juego para una partida básica normal de **ARKHAM HORROR**, pero entre los **Pasos 5 y 6** hay que hacer lo siguiente:

5a. Coloca la **hoja de Heraldo del Rey de Amarillo** a la izquierda de la hoja de Primigenio, y luego pon las 10 fichas de Signo Amarillo en la esquina superior izquierda de la hoja.

6a. Baraja las **cartas de Aflicción** y colócalas boca abajo junto a los mazos de Investigador. Pon también los **indicadores de Turba** junto a ellas.

Cómo jugar

En esta variante del juego se utilizan todas las reglas y condiciones de victoria habituales, pero también se aplican las reglas descritas en la hoja de Heraldo del Rey de Amarillo.

En suma, esto significa que cada vez que aumenta el nivel de Terror, los investigadores deben decidir entre colocar 1 ficha de Signo Amarillo en el medidor de Perdición del Primigenio (donde desempeñará la función de una ficha de Perdición normal) o sobre el medidor de Terror, en el espacio que acaba de dejar vacío el indicador de Terror. Los efectos de las fichas de Signo Amarillo se describen en la hoja de Heraldo.

Si el Primigenio despierta, devuelve la hoja de Heraldo a la caja; ya no tendrá más efecto en la partida.

Poner en juego las cartas de Aflicción: Si los investigadores colocan una ficha de Signo Amarillo en el medidor de Terror, el jugador inicial debe robar una carta de Aflicción del mazo del mismo nombre y colocarla en juego junto a la hoja de Heraldo. Cada carta de Aflicción ejerce un efecto global distinto sobre la partida. Por ejemplo, Doyle Jeffries hace que se produzcan disturbios en las calles de Arkham (representados por los indicadores de Turba), mientras que Velma hace que el nivel de Terror aumente en 1 (generando otro Signo Amarillo más). Cuando una carta de Aflicción entra en juego, ya no puede eliminarse de ningún modo.

Aflicciones y encuentros: Dado que las cartas del mazo de Aflicción representan a personajes destacados de Arkham, es posible que los investigadores se topen con dichas personas, ya enloquecidas, en un encuentro posterior. Siempre que se mencione en un encuentro a una persona que aparezca en alguna de las cartas de Aflicción que están en juego, dicho encuentro se ignora. En su lugar, el investigador pierde 1 de Cordura o 1 de Resistencia (a su elección). Esto sólo se aplica a los encuentros en localizaciones; los efectos de las cartas de Mitos no se ven alterados por las cartas de Aflicción.