

CÓMO RESOLVER UN CASO

En *El Rey de Amarillo*, el juego de rol interpretas a personas que resuelven misterios ocultos inspirados en un fenómeno extraño que altera la realidad.

En cada una de las cuatro secuencias del juego, la premisa es diferente.

En *París*, sois estudiantes de arte en 1895, recién llegados a la Ciudad de las Luces. Vuestra participación en el mundo bohemio os pone en contacto con los secretos ocultos de una temible entidad, el Rey de Amarillo. Aunque no sois investigadores entrenados, vuestro instinto aventurero os lleva a meteros en emocionantes problemas. Pronto os encontráis reuniendo pistas e interrogando testigos con el entusiasmo de Sherlock Holmes o Auguste Dupin.

En *Las guerras*, pertenecéis a un escuadrón de soldados franceses inmersos en la Guerra Continental de 1947. Cuando os encontráis con el misterio carcosiano, utilizáis vuestras habilidades militares para resolver problemas, desde la recopilación de información hasta el interrogatorio, para descubrir qué amenazas indescriptibles os acechan en el campo de batalla.

En *Secuelas*, ambientada en una América alternativa en la actualidad, sois expartisanos que ayudaron

a derrocar el siniestro régimen de Castaigne. Mientras intentáis rehacer vuestras vidas, descubrís que los antiguos dictadores dejaron tras de sí enemigos sobrenaturales, criminales de guerra fugitivos y enigmas parageométricos. Usando las habilidades que perfeccionasteis en la resistencia, desentrañáis los secretos y actuáis en consecuencia.

Finalmente, en *Nueva normalidad*, interpretáis a contrapartes mundanas de vuestros personajes de *Secuelas*. Aunque aparentemente sois personas normales, sentís una extraña necesidad de investigar manifestaciones bizarras. Estas os conducen a monstruos y megalómanos ocultos bajo la capa de la realidad cotidiana. Resulta que, incluso en este mundo, tenéis una habilidad innata para recopilar, asimilar y actuar en base a dicha información.



Tanto si jugáis todos estos escenarios o solo uno, estos consejos os darán ideas para interpretar a vuestros personajes, ya que os ayudarán a obtener pistas del mundo que os rodea.

1. Habla con la gente. En tu búsqueda de la verdad sobre el Signo Amarillo, de vez en cuando encontrarás una pista física importante: una caja de cerillas reveladora, una fotografía quemada, un congelador con un cadáver conservado pero no del todo humano... Rara vez podrás reconstruir toda la historia sin hablar con testigos, informantes y sospechosos. Dependiendo del escenario, estos podrían ser artistas, modelos, delincuentes, policías, expartisanos, simpatizantes del régimen, *influencers* de marketing o estrellas de las redes sociales. Acércate a ellos, identifica quiénes son y averigua la mejor manera de hacer que se abran a ti.
2. Habla en persona. Las llamadas rápidas por teléfono te proporcionan información de personas no involucradas en el caso: empleados, bibliotecarios, sargentos de despacho y similares. Pero si alguien pudiera estar cumpliendo los deseos del Rey, no obtendrías la verdad sin mirarle a la cara.
3. Habla con gente peligrosa. Descubrir quién ha hecho cosas malas implica hablar con gente mala. En persona. Sí, es

un riesgo. Pero este es un juego de aventuras de terror. Ve a por ellas, antes de que sean ellas las que vayan a por ti.

4. Elige bien tu tapadera. Al hablar con gente peligrosa, puede que te resulte útil acercarte bajo un falso pretexto. Sin embargo, asegúrate de que el engaño no te impida hacer las preguntas importantes. Prepárate para revelar la verdad y deshacerte de tu tapadera si es esa la única forma de llegar a ella.
5. La información es la cura a la especulación. Siempre que te atasques, sal y consigue más información. Los escenarios de investigación pueden ralentizarse en interminables debates especulativos entre los jugadores sobre lo que podría estar ocurriendo. No adivines: ¡iconfirma! Cuando con las pistas que has reunido, encaje más de una posible explicación, debes empezar a descartar posibilidades. Eso significa salir de tu cuartel general y arriesgarte para obtener hechos.