

Setup: Grande Antico: Hastur

Preparazione iniziale standard, rimuovere i componenti dell'espansione Orrore di Dunwich. Aggiungere i componenti dell'espansione de II Re in Giallo. Piazzare l'Araldo II Re in Giallo. Le seguenti carte devono considerare un "costo addizionale di 2 punti Sanità" per ogni utilizzo:

Oggetti Unici:

Gioielli Incantati Flauto degli Dei Esterni Cercatore del Segno Giallo Neutralizza il Segno Giallo Mascherata Notturna Mappa della Mente Incantesimi: La Nebbia Gialla

Regole Speciali:

Qualsiasi mostro presente, o apparso, in Locazioni di colore "Giallo"
(Miskatonic University, Strade, Un'Altra Dimensione, Città della Grande Razza,
Yuggoth, I Reami del Sogno o R'Iyeh) è da considerarsi con un Grado di Terrore di -4.
Questo sostituisce il valore pre-esistente. Ogni volta che un Segnalino Indizio
viene posizionato sul Tabellone (escluso il setup iniziale) in locazioni quali
il Dipartimento di Scienze, Associazione degli Storici e L'Innominabile è necessario
posizionare anche 1 segnalino Segno Giallo in quel luogo. Solo un segnalino di questo
tipo può essere posizionato nel medesimo luogo. Un investigatore che visita questo
tipo pi locazione deve raccogliere entrambi i segnalini. Il segnalino Segno Giallo
raccolto deve immediatamente mettere in gioco una Carta Pazzia (senza però alzare
il Livello di Terrore) oppure essere aggiunto ai Segnalini Fato della Tabella del Fato.
Questa regola non si applica ai segnalini Segno Giallo messi in gioco dall'Araldo Il Re in Giallo.
I Portali non rimuovono dal Tabellone i segnalini Segno Giallo.

Scenario

Richiede: Arkham Horror, Il Re in Giallo