



* Roland Banks

Der Bundesagent

Deckgröße: 30

Deckbau-Optionen: Wächterkarten (♣) Stufe 0-3, Erkenntnis-Karten Stufe 0-3, Taktik-Karten Stufe 0-3, Neutrale Karten Stufe 0-5.

Deckbau-Voraussetzungen (zählen nicht gegen die Deckgröße): Rolands 38er Spezial, Vertuschen, 1 zufällige Grundschwäche.

Bonus-Erfahrungspunkte: Du hast zu Beginn der Kampagne 5 zusätzliche Erfahrungspunkte (diese Punkte zählen nicht mit bei der Bestimmung der Anzahl der Schwächen, die du im Einzelspielmodus nehmen musst).

Festgelegte Abläufe und Regeln bedeuten für Roland immer Sicherheit. Als Bundesagent war er erleichtert, dass es für jede Situation Richtlinien gab, denen er folgen konnte. Doch in letzter Zeit war ihm das Handbuch für Bundesagenten bei seinen Fällen keine große Hilfe mehr. So sehr er auch suchte, Roland fand einfach keinen Hinweis darauf, wie er vorgehen sollte, wenn er mit fremdartigen Kreaturen, Toren durch Raum und Zeit oder Zaubersprüchen konfrontiert wurde. Wenn er es nicht mit eigenen Augen gesehen hätte, würde er es nicht glauben ... und seine Vorgesetzten würden es sicher nicht verstehen. Roland wusste, dass er allein damit fertig werden musste.

* Roland Banks

Der Bundesagent

Der Bundesagent

Behörde. Detective.

Wähle beim Deckbau 3 verschiedene Direktive-Vorteilskarten und füge sie deinem Deck hinzu.

♣ : Drehe eine Direktive-Vorteilskarte auf ihre verdeckte Seite um (ignoriere dabei ihr Schlüsselwort *Dauerhaft*). (Nur ein Mal pro Spiel.)
♣-Effekt: +2. Wähle eine Direktive-Vorteilskarte. Du darfst ihre Vorschrift-Fähigkeit in dieser Runde ignorieren.

„Wenn ich im Dreck herumstochere, Sheriff, dann nur, weil hier so viel Dreck zu finden ist.“



Illus. Moritz Villenow © 2021 FFG

Illus. Adam Lane

© 2021 FFG

25

Illus. Adam Lane

© 2021 FFG

26

Illus. Adam Lane

© 2021 FFG

27



Direktive

Mit Bedacht vorgehen



Nur für das Deck von Roland Banks. Dauerhaft.

Vorschrift – Du kannst in jeder Runde nicht mehr als 2 Mal kämpfen.

♣ Während einer Fertigkeitsprobe, bei der du ermittelst, entkommst oder verhandelst, erschöpfe diese Direktive: Du bekommst +2 auf den Fertigkeitswert dieser Probe für jeden mit dir in einen Kampf verwickelten Gegner.



Direktive

Den bürokratischen Weg gehen



Nur für das Deck von Roland Banks. Dauerhaft.

Vorschrift – Du kannst in jeder Runde nicht mehr als 2 Karten spielen.

♣ Sobald du ein **Erkenntnis**- oder **Taktik**-Ereignis spielst, erschöpfe diese Direktive: Jenes Ereignis erhält Schnell.



Direktive

Experten zurate ziehen



Nur für das Deck von Roland Banks. Dauerhaft.

Vorschrift – Du kannst **Verbündeter**-Vorteilskarten nicht freiwillig Schaden oder Horror zuweisen.

Du hast 1 zusätzlichen Verbündeter-Slot.



Direktive

Die Wahrheit herausfinden

VORTEIL

Nur für das Deck von Roland Banks. Dauerhaft.
Vorschrift – Solange sich ein Hinweis auf deinem Ort befindet, kannst du keine Karten zu Fertigkeitstests beitragen, außer du hast in dieser Runde einen Hinweis entdeckt.
 ⚡ Nachdem du einen Hinweis entdeckt hast und falls sich ein Gegner an deinem Ort befindet, erschöpfe diese Direktive: Ziehe 1 Karte.



Direktive

Auf Nummer sicher gehen

VORTEIL

Nur für das Deck von Roland Banks. Dauerhaft.
Vorschrift – Du kannst dich in jeder Runde nicht mehr als 2 Mal bewegen.
 Du bekommst +3 geistige Gesundheit.



3

*Rolands 38er Spezial

VORTEIL

Gegenstand. Waffe. Feuerwaffe.
 Nur für das Deck von Roland Banks. Weiterentwickelt. Anwendungen (4 Munition).
 ➤ Gib 1 Munition aus: **Kampf**. Du bekommst für diesen Angriff +2 ⚡ (stattdessen +4 ⚡, falls sich 1 oder mehr Hinweise auf deinem Ort befinden). Dieser Angriff fügt +1 Schaden zu. Falls dieser Angriff einen Gegner besiegt und sich keine Hinweise auf deinem Ort befinden, platziere 1 Munition auf Rolands 38er Spezial.



VERRAT

Vertuschen

SCHWACHE

Aufgabe.

Weiterentwickelt.
Enthüllung – Bringe Vertuschen mit 4 Hinweisen in deiner Bedrohungszone ins Spiel.
 ⚡ Sobald du 1 oder mehr Hinweise an deinem Ort entdecken würdest: Lege stattdessen genauso viele Hinweise von Vertuschen ab.
Erzwungen – Sobald das Spiel endet und falls sich Hinweise auf Vertuschen befinden: Du erleidest 1 seelisches Trauma.

Illus. Adam Lane

© 2021 FFG

|| 28

Illus. Adam Lane

© 2021 FFG

|| 29

Illus. Triziano Baracchi

© 2021 FFG

|| 30

Illus. Marcin Jakubowski

© 2021 FFG

|| 31

Streng nach Vorschrift

SCHWER/EXPERTE

–X: X ist die Anzahl an **Kultist**-Gegnern im Siegpunktestapel plus 1.

–3: Falls ein **Kultist**-Gegner mit dir in einen Kampf verwickelt ist, enthülle einen zusätzlichen Chaosmarker.

–4: Mache jeden **Kultist**-Gegner spielbereit, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist.

–5: Falls die Probe misslingt, nimmt Roland Banks 1 Schaden.

© 2021 FFG

1/5 || 326 || 326

Streng nach Vorschrift

EINFACH/NORMAL

–X: X ist die Anzahl an **Kultist**-Gegnern im Siegpunktestapel (bis zu einem Maximum von 5).

–2: Falls ein **Kultist**-Gegner mit dir in einen Kampf verwickelt ist, enthülle einen zusätzlichen Chaosmarker.

–3: Mache jeden **Kultist**-Gegner spielbereit, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist.

–4: Falls die Probe misslingt, nimmt Roland Banks 1 Schaden.

© 2021 FFG

1/5 || 326 || 326

Mr. Grey
Korrupter Politiker

2 3 3

Humanoïd, Kultist, Elite.

Erscheinen – Mr. Roland Banks in einen Kampf verwickelt.

Erzwingen – Nachdem Mr. Grey einen Ermittler angegriffen hat: Jener Ermittler zieht die oberste Karte des Begegnungsdecks.

„Trösten Sie sich mit dem Gedanken, dass Ihr Tod einem viel größeren Zweck dient.“

Sieg 1.

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

GEGER

Eine geheime Verschwörung

Mr. Grey ist ein mächtiger Mann mit vielen Freunden. Es wird nicht einfach, ihn hinter Gitter zu bekommen.

Erzwingen – Sobald ein Nicht-Schwacher **Kultist**-Gegner besiegt werden würde: Heile stattdessen so viel Schaden von jenem Gegner, bis er 1 verbliebene Ausdauer hat.

Erzwingen – Falls Roland Banks besiegt wird: Fahre mit (→A2) fort.

➔: **Aufgeben.** Du willst deine Frist nicht versäumen und schließt den Fall deshalb ab.

6



Illus. Michael Koch

2/5 || 336 || 336

Deine Zeit ist abgelaufen

„Das ist nicht genug“, schimpft dein Vorgesetzter. „Es tut mir leid, aber das hört sich alles viel zu konstruiert an, um es glauben zu können. Und wenn ich es nicht glaube, werden es die Gerichte erst recht nicht tun. Ich meine, ganz ehrlich, Kulte? Menschenopfer?“

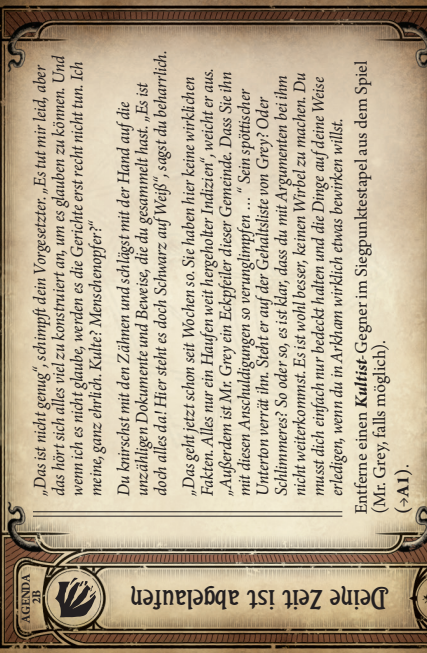
Du birstest mit den Zähnen und schlägst mit der Hand auf die unzähligen Dokumente und Beweise, die du gesammelt hast. „Es ist doch alles da! Hier steht es doch Schwarz auf Weiß“, sagst du beharrlich.

„Das geht jetzt schon seit Wochen so. Sie haben hier keine wirklichen Fakten. Alles nur ein Haufen weit hergeholt Indizien“, weicht er aus.

„Außerdem ist Mr. Grey ein Eckpfeiler dieser Gemeinde. Dass Sie ihn mit diesen Anschuldigungen so voranglimpfen ...“ Sein spöttischer Unterton verrät ihn. Steht er auf der Gehaltsliste von Grey? Oder Schlimmeres? So oder so, es ist klar, dass du mit Argumenten bei ihm nicht weiterkommst. Es ist wohl besser, keinen Wirbel zu machen. Du musst dich einfach nur bedeckt halten und die Dinge auf deine Weise erledigen, wenn du in Arkham wirklich etwas bewirken willst.

Entferne einen **Kultist**-Gegner im Siegpunktestapel aus dem Spiel (Mr. Grey, falls möglich).

(→A1).



AGENDA 2b

© 2021 FFG

2/5 || 336 || 336

Deine Frist läuft ab

Deine Vorgesetzten setzen dich unter Druck, die Ermittlungen einzustellen. Zweifelsohne hat Mr. Greys Einfluss eine Rolle gespielt. In der Zwischenzeit versucht er mithilfe seiner Lokatoren alles in seiner Macht Stehende zu tun, um dich ein für alle Mal aus dem Spiel zu nehmen.

Erzwingen – Sobald ein Nicht-Schwacher **Kultist**-Gegner besiegt werden würde: Heile stattdessen so viel Schaden von jenem Gegner, bis er 1 verbliebene Ausdauer hat.

Erzwingen – Falls Roland Banks besiegt wird: Fahre mit (→A2) fort.

➔: **Aufgeben.** Du willst deine Frist nicht versäumen und schließt den Fall deshalb ab.

6



AGENDA 2a

© 2021 FFG

2/5 || 336 || 336

Zutgedeckte Verschwörung

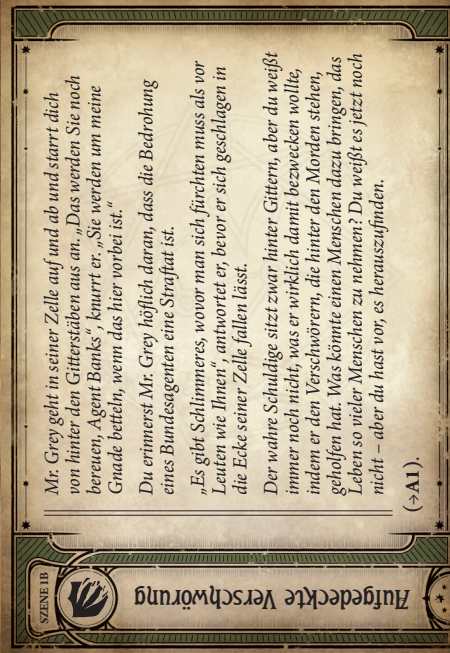
Mr. Grey geht in seiner Zelle auf und ab und starrt dich von hinter den Gitterstäben aus an. „Das werden Sie noch bereuen, Agent Banks“, knurrt er. „Sie werden um meine Gnade betteln, wenn das hier vorbei ist.“

Du erinnerst Mr. Grey höflich daran, dass die Bedrohung eines Bundesagenten eine Straftat ist.

„Es gibt Schlimmeres, wovor man sich fürchten muss als vor Leuten wie Ihnen“, antwortet er, bevor er sich geschlagen in die Ecke seiner Zelle fallen lässt.

Der wahre Schuldige sitzt zwar hinter Gittern, aber du weißt immer noch nicht, was er wirklich damit bezwecken wollte, indem er den Verschwörern, die hinter den Morden stehen, geholfen hat. Was könnte einen Menschen dazu bringen, das Leben so vieler Menschen zu nehmen? Du weißt es jetzt noch nicht – aber du hast vor, es herauszufinden.

(→A1).



AGENDA 1b

© 2021 FFG

3/5 || 34 || 34

Die Verschwörer fangen

Die Schuldigen, die hinter den Opfern stehen, können nur mit echten Beweisen vor Gericht zur Strecke gebracht werden. Du musst mit Recht und Ordnung an die Sache herangehen.

➔: Gib als Gruppe 1 Hinweis aus. Drehe einen verdeckten Verschwörer an deinem Ort um und bringe ihn mit dir in einen Kampf verwickelt ins Spiel.

➔: Gib 1 Ressource aus: Erschöpfe 1 **Kultist**-Gegner, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist (er bleibt mit dir in einen Kampf verwickelt).

Nur Roland Banks darf diese Fähigkeit ausüben. **Ermittlungsziel** – Verhöre so viele Verschwörer, wie du kannst. Falls sich 10 **Kultist**-Gegner im Siegpunktestapel befinden, rücke vor.



AGENDA 1a

© 2021 FFG

3/5 || 34 || 34

© 2021 FFG

4/5 || 35 || 35

Illus. Romana Kordellic

Polizeirevier von Arkham



ORT

Arkham.

Das Polizeirevier von Arkham ist mit dem Hafenviertel, der Innenstadt sowie der Oststadt verbunden und umgekehrt.

Sheriff Engle und die übrigen Polizeibeamten halten nicht viel von deinen Verdächtigungen. Also machst du dich auf eigene Faust auf, um die Morde zu untersuchen.



Illus. Yoann Boissonnet

© 2021 FFG

11

36

5/5

© 2021 FFG

Illus. Yoann Boissonnet

Das Polizeirevier von Arkham ist mit dem Hafenviertel, der Innenstadt sowie der Oststadt verbunden und umgekehrt.
—: Bewege dich an einen verbundenen Ort.
—: Wähle 1 Nicht-Schwache-Kultist-Gegner an diesem Ort und gib Hinweise in Höhe seiner verbliebenen Ausdauer aus: **Verhandlung**. Füge je einen Gegner dem Siegpunktestapel hinzu.

Arkham.

ORT



Polizeirevier von Arkham