

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

STRENG NACH VORSCHRIFT

HERAUSFORDERUNGSSZENARIO

Streng nach Vorschrift ist ein spezielles Herausforderungsszenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, das mit Roland Banks gespielt werden muss. Es kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne eingebaut werden. **Um dieses Szenario spielen zu können, wird ein Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* benötigt.**

Parallele Ermittler

Parallele Ermittler sind alternative „Print and Play“-Versionen bereits existierender Ermittler aus bereits vorhandenen Produkten für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Diese Ermittler und ihre weiterentwickelten Signaturkarten können in jedem Szenario und jeder Kampagne ohne Einschränkungen gespielt werden.

Bei der Erstellung eines Decks mit Roland Banks kannst du entscheiden, ob du die ursprüngliche Version oder die parallele Version verwenden willst. Jede Version hat ihre Vor- und Nachteile. Du kannst sogar die Vorderseite einer Version mit der Rückseite der anderen Version spielen. Das heißt: Du kannst entweder beide Seiten der ursprünglichen Version, beide Seiten der parallelen Version, die ursprüngliche Vorderseite mit der parallelen Rückseite oder die parallele Vorderseite mit der ursprünglichen Rückseite verwenden.

Unabhängig davon, welche Version von Roland du verwendest, steht es dir außerdem frei, ihre Signaturkarten zu den neuen weiterentwickelten Signaturkarten zu verbessern (und die ursprünglichen damit zu ersetzen). Diese Versionen sind an ihrem Schlüsselwort *Weiterentwickelt* zu erkennen. Du kannst beide Karten nur zusammen verwenden. Wenn du dich dafür entscheidest, die weiterentwickelte Version von „Rolands 38er Spezial“ zu verwenden, musst du auch die weiterentwickelte Version von „Vertuschen“ verwenden. Die Verbesserung kostet keine Erfahrungspunkte und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während einer Kampagne vorgenommen werden. Hast du die Verbesserung aber einmal gemacht, kannst du sie nicht mehr rückgängig machen, es sei denn, du erhältst eine entsprechende Anweisung.

Herausforderungsszenario

Herausforderungsszenarios sind spezielle „Print and Play“-Szenarios, die bereits vorhandene Produkte aus der *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Sammlung nutzen und mit „Print and Play“-Karten kombinieren, um neue Abenteuer zu erschaffen. Diese Szenarios werden mit bestimmten Grundvoraussetzungen entwickelt, um so besonders spannende und thematische Erlebnisse zu bieten.

Das Herausforderungsszenario *Streng nach Vorschrift* dreht sich um den Ermittler Roland Banks. Deshalb gilt folgende Grundvoraussetzung:

Roland Banks muss als einer der Ermittler für dieses Szenario gewählt werden.

Einzelspielmodus

Wird *Streng nach Vorschrift* als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Im Folgenden befinden sich weitere Anweisungen für die Vorbereitung des Szenarios. Für das Einzelspielszenario gibt es vier Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

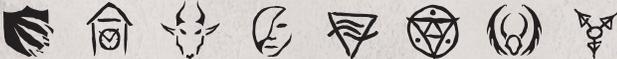
- Einfach:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,

Vorschrift-Fähigkeiten

Alle 5 Direktive-Vorteilskarten in diesem Set haben eine „Vorschrift“-Fähigkeit, die Roland einschränken und an die er sich im Laufe des Spiels halten muss. „Vorschrift“ ist ein Schlagwort ohne eigene Regeln. Vorschrift-Fähigkeiten gehören zu den anhaltenden Fähigkeiten – sie sind immer aktiv und haben keinen Initiierungszeitpunkt. Dennoch beziehen sich einige Karteneffekte (besonders Rolands -Effekt) namentlich auf Vorschrift-Fähigkeiten.

Szenariovorbereitung

☞ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Streng nach Vorschrift* und den folgenden Begegnungssets aus dem Grundspiel herausgesucht: *Die Mitternachtsmasken*, *Anhänger von Shub-Niggurath*, *Kult von Umördhoth*, *Grabeskälte*, *Dunkler Kult*, *Dunkeldürre* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☞ Die ursprüngliche Szenarioübersichtskarte des Begegnungssets *Die Mitternachtsmasken* wird aus dem Spiel entfernt. Für dieses Szenario wird die Szenarioübersichtskarte des herunterladbaren Sets *Streng nach Vorschrift* verwendet.

☞ Alle Szenen- und Agendakarten aus dem Begegnungsset *Die Mitternachtsmasken* werden aus dem Spiel entfernt. Die Szenen- und Agendadecks werden nur aus den neuen Szenen- und Agenda-Karten des herunterladbaren Begegnungssets *Streng nach Vorschrift* erstellt.

☞ Der Ort *Dein Haus* und beide Kopien der Verratskarte *Geheimnisvolle Gesänge* werden aus dem Spiel entfernt. Sie werden in diesem Herausforderungsszenario nicht benötigt.

☞ 1 der beiden Orte *Innenstadt* und 1 der beiden Orte *Südstadt* werden zufällig bestimmt und ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen von *Innenstadt* und *Südstadt* werden aus dem Spiel entfernt. Dann werden die Orte *Nordstadt*, *Oststadt*, *Hafenviertel*, *St. Mary's Hospital*, *Friedhof*, *Miskatonic Universität* und *Polizeirevier von Arkham* ins Spiel gebracht.

☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Polizeirevier von Arkham.

☞ Die 9 *Kultist*-Gegner aus den Begegnungssets *Kult von Umördhoth* und *Dunkler Kult* werden zusammengemischt. Dann wird unter jedem Ort im Spiel je 1 Gegner verdeckt darunter als Verschwörer platziert.

☞ Optional können die Karten aus dem Begegnungsset *Kult von Umördhoth* (neu) aus *Rückkehr zu: Die Nacht des Zeloten* zusätzlich herausgesucht werden, falls es sich in der Sammlung befindet. Dieses Set ist am Symbol rechts zu erkennen. Die 3 Karten aus diesem Begegnungsset werden mit den 9 *Kultist*-Gegnern zusammengemischt. Dann werden zufällig 3 von den 12 Karten aus dem Spiel entfernt, ohne sie anzusehen. Zuletzt wird unter jedem Ort im Spiel je 1 Gegner verdeckt darunter als Verschwörer platziert.



☞ Roland Banks beginnt das Spiel mit 1 Hinweis (aus dem Markervorrat).

☞ Die übrigen 24 Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

☞ Das Spiel kann nun beginnen.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde und Roland aufgegeben hat:
Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Auflösung 1: *Nachdem du die Beweise vorgelegt und den Fall abgeschlossen hast, kehrst du zu deinem üblichen Tagesgeschäft zurück und ermittelst gegen Schmuggler und gewöhnliche Kriminelle. Diejenigen, die für die Morde verantwortlich sind – zumindest diejenigen, die du hast erwischen können – sind sicher hinter Schloss und Riegel weggesperrt. Mit den Beweisen, die du gesammelt hast, kann sie nicht einmal der weitreichende Einfluss eines Mr. Grey vor ihrer gerechten Strafe bewahren.*

Aber die Rückkehr zu deinen üblichen Fällen hat sich als schwieriger als erwartet herausgestellt. Ein ungutes Gefühl hat sich in deinem Kopf festgesetzt und lässt dich nicht mehr los. Irgendetwas zwingt Mr. Grey und die anderen, diese abscheulichen Verbrechen zu begehen – Menschen zu opfern, um ein dunkles, finsternes Ziel zu verfolgen ...

Eine Fäulnis breitet sich unter der Oberfläche dieser Stadt aus – wie Schimmel im Fundament eines alten, verrottenden Hauses. Wie kannst du bei all den ungeklärten Punkten und dem, was du gesehen hast, sicher sein, dass die Richtlinien des FBI eine Lösung für all das parat haben? Was, wenn du das nächste Mal die Regeln brechen musst, um die Wahrheit herauszufinden? Was wirst du dann tun?

☞ Roland Banks verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jedes Gegners im Siegpunktstapel.

☞ Jeder andere Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jedes Ortes im Siegpunktstapel.

☞ Falls die Anzahl an *Kultist*-Gegnern im Siegpunktstapel ...

☞ ... 4–5 beträgt, beginnt Roland Banks das nächste Szenario mit 1 zusätzlichen Handkarte.

☞ ... 6–7 beträgt, beginnt Roland Banks das nächste Szenario mit 2 zusätzlichen Handkarten.

☞ ... 8–9 beträgt, beginnt Roland Banks das nächste Szenario mit 3 zusätzlichen Handkarten.

☞ ... 10 beträgt, beginnt Roland Banks das nächste Szenario mit 3 zusätzlichen Handkarten. Wähle 1 beliebigen Nicht-Symbol-Chaosmarker im Chaosbeutel und entferne ihn für den Rest der Kampagne aus dem Beutel.

☞ Falls sich Mr. Grey im Siegpunktstapel befindet, darf Roland Banks entweder seine Rolands 38er Spezial zu ihrer weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Vertuschen auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Auflösung 2: *Kein noch so guter Vorschriftenkatalog und keine noch so gute Ausbildung hätte dich auf die Monster vorbereiten können, auf die du während deiner Ermittlungen getroffen bist – sowohl die menschlichen als auch die wahren Monster. Trotz deiner Bemühungen warst du gezwungen, den Fall abzuschließen und die Sache auf sich beruhen zu lassen. Jede weitere Aktion hätte dein Ende bedeuten können. Mr. Grey und seine Handlanger werden vielleicht nie die angemessenen Strafe für ihre abscheulichen Taten erhalten. Aber zumindest weißt du jetzt, wie verkommen diese Stadt wirklich ist. Das nächste Mal wirst du besser vorbereitet sein. Regeln hin oder her ...*

☞ Roland Banks verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jedes Gegners im Siegpunktstapel.

☞ Jeder andere Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jedes Ortes im Siegpunktstapel.

☞ Roland Banks muss entweder Vertuschen zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Rolands 38er Spezial auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet.
Das Dokument steht ebenfalls unter www.asmodee.de zum Download bereit.

© 2021 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Vertrieb durch: Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 ESSEN.

