

★ Роланд Бэнкс

Федерал



3

3

4

2

Агентство. Детектив.

Собирая колоду, выберите 3 разных «Директивы» и добавьте их в колоду.

: Переверните «Директиву» лицом вниз (*игнорируя ключевое слово Постоянный*). (Не чаще 1 раза за игру.)

: +2. Выберите «Директиву». В этом раунде можете игнорировать её предписание.

«Если я разворошил осиное гнездо, шериф, значит, было что ворошить».

9

5

★Роланд Банкс

Федерал



Размер колоды: 30.

Возможные карты: карты Хранителя (★) уровня 0-3, карты *интуиции* уровня 0-3, карты *тактики* уровня 0-3, нейтральные карты уровня 0-5.

Обязательные карты (не идут в счёт размера колоды): «Револювер Роланда», «Замести следы», 1 случайная базовая слабость.

Дополнительный опыт: в начале кампании у вас есть 5 опыта (не влияет на число слабостей, которые вы должны получить в одиночном режиме).

Роланд всегда боготворил регламент и правила. Чёткие инструкции на все случаи жизни делали его работу агента Бюро ясной и приятной. Однако в делах, порученных ему в последнее время, старочник федерального агента оказалась совершенно бесполезен. Как ни старался, Роланд не нашёл там указаний, касавшихся неведомых тварей, порталов во времени и пространстве или волшебных заклинаний. Если бы Банкс не видел всего этого собственными глазами, он никогда бы в такое не поверил, а его начальство — и подавно.

Директива

Должная тщательность

АКТИВ



Только в колоду Роланда Бэнкса. Постоянная.

Предписание — Вы не можете совершать действие «Бой» больше 2 раз в раунд.

 Проходя проверку навыка при исследовании, уходе или переговорах, поверните эту «Директиву»: У вас +2 к навыку в этой проверке за каждого врага, с которым вы сражаетесь.



Директива

Бюрократия

АКТИВ



Только в колоду Роланда Бэнкса. Постоянная.

Предписание — Вы не можете играть больше 2 карт в раунд.

☛ Когда вы играете событие-*интуицию* или *тактику*, поверните эту «Директиву»: То событие считается Быстрым.



Директива

Экспертное мнение

АКТИВ



Только в колоду Роланда Бэнкса. Постоянная.

Предписание — Вы не можете по своему выбору назначать раны и ужас на активы-союзников.

У вас есть 1 дополнительный слот союзника.



Директива

Докопаться до истины

АКТИВ



Только в колоду Роланда Бэнкса. Постоянная.

Предписание — Когда в вашей локации есть улика, вы не можете добавлять карты к проверкам, если вы ещё не находили улики в этом раунде.

☞ После того, как вы нашли улику, если в вашей локации есть враг, поверните эту «Директиву»: Возьмите 1 карту.



Директива

Никаких сомнений

АКТИВ



Только в колоду Роланда Бэнкса. Постоянная.

Предписание — Вы не можете перемещаться больше 2 раз в раунд.

У вас +3 к рассудку.



3

*Револьвер Роланда

АКТИВ



Вещь. Оружие. Огнестрельное.

Только в колоду Роланда Бэнкса. Продвинутый.
Многоразовый (4 патрона).

➔ Потратьте 1 патрон: **Бой**. У вас +2  в этой атаке (или +4 , если в вашей локации есть хотя бы 1 улика). Эта атака наносит +1 рану. Если эта атака побеждает врага, и в вашей локации нет улик, положите 1 патрон на «Револьвер Роланда».







НАПАСТЬ

Замести следы

СЛАБОСТЬ

Задача.

Продвинутая.

Раскрытие — Введите «Замести следы» в игру в свою зону угрозы, положив на неё 4 улики.

☞ Когда вы должны найти хотя бы 1 улику: Вместо этого сбросьте столько же улик с этой карты.

Обязательно — Когда игра окончена, если на этой карте есть хотя бы 1 улика: Получите 1 ментальную травму.





По букве закона

ЛЁГКИЙ / ОБЫЧНЫЙ



–Х. Х равен числу врагов-**культистов** на победном счете (максимум 5).



–2. Если вы сражаетесь с врагом-**культистом**, вытяните ещё один жетон.



–3. Разверните каждого врага-**культиста**, сражающегося с вами.



–4. При провале Роланд Бэнкс получает 1 рану.



По букве закона

СЛОЖНЫЙ / ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ



–Х. Х на 1 больше числа врагов-**культистов** на победном счете.



–3. Если вы сражаетесь с врагом-**культистом**, вытяните ещё один жетон.



–4. Разверните каждого врага-**культиста**, сражающегося с вами.



–5. При провале Роланд Бэнкс получает 1 рану.



Тайный заговор

Мистер Грей — влиятельный человек, у него много друзей. Засадить его за решётку будет непросто.

Обязательно — Когда враг-культист (но не слабость) должен быть побеждён: Оставьте на нём столько ран, чтобы его оставшееся здоровье стало равным 1.

Обязательно — Если Роланд Бэнкс побеждён: (→И2).

➡: **Побег.** Чтобы не сорвать сроки, вы закрываете дело.

6

*Мистер Грей

Коррупцированный политик

3

3

2

Гуманоид. Культист. Элитный.

Выходит — сражающимся с Роландом

Бэнксом.

Охотник. У «Мистера Грея» +2  к здоровью.

Обязательно — После того как «Мистер Грей» атакует сыщика: Тот сыщик берёт верхнюю карту колоды контактов.

«Возможно, тебя утешит, что твоя смерть послужит высшей цели».

Победа 1.



ВРАГ



Сроки поджимают

Начальство давит на вас, вынуждая бросить расследование. Без сомнений, влияние мистера Грея. Тем временем, он и его лакеи делают всё возможное, чтобы вас отстранили от службы раз и навсегда.

Обязательно — Когда враг-культист (но не слабость) должен быть побеждён: Оставьте на нём столько ран, чтобы его оставшееся здоровье стало равным 1.

Обязательно — Если Роланд Бэнкс побеждён: (→И2).

➔: **Побег.** Чтобы не сорвать сроки, вы закрываете дело.

6



Время вышло

«Этого мало, — упрёкает вас куратор. — Прости, это сашком притянуто за уши, чтобы я тебе поверил. А если я не верю, то суды и подавно не поверят. Ну согласишься? Культы? Человеческие жертвоприношения?»

Вы сжимаете зубы и хлопаете рукой по столке документов и свидетельств. Вы настаиваете, что фактов достаточно.

«Недели работы, а ты не наскрёб материала на поноценное дело, сидишь домывать, — паритует он. — Кроме того, мистер Грей — основа нашего сообщества. Попытка очернить его такими обвинениями...» Намешивый тон выдаёт его. Неужели Грей платит ему? Или что похуже? В любом случае, очевидно, что этот спор ни к чему не приведёт. Есть вещи поважнее, чем поднимать шум. Придётся не выговариваться и делать всё по-своему, если хотите что-то изменить в Аркхэме.

Уаайте из игры одного врага-**культиста**, находящегося на победном счету («Мистера Грея», если это возможно).

(→II)



Схватить заговорщиков

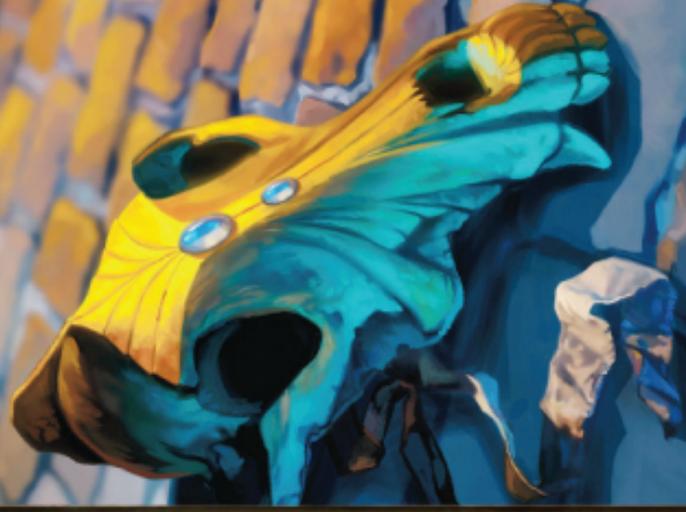
Наказать виновных в жертвоприношениях можно только в суде. Вам придётся действовать по букве закона.

⚡ Совместно потратьте 1  улик:

Переверните лежащего лицом вниз под вашей локацией заговорщика и введите его в игру сражающимся с вами.

⚡ Если вы Роланд Бэнкс, потратьте 1 ресурс: Поверните врага-*культиста*, сражающегося с вами (*он не перестает сражаться*).

Цель — Проведите переговоры с как можно большим числом заговорщиков. Если на победном счету 10 врагов-*культистов*, продвиньтесь.





Раскрытые тайны

Мистер Грей расхаживает по своей камере, поглядывая на вас из-за решетки. «Вы ещё пожалете об этом, агент Бэнкс, — рычит он. — Вы будете умолять меня о пощаде, когда всё закончится».

Вы любезно напоминаете мистеру Грею, что угрожать федеральному агенту — уголовное преступление.

«Есть кое-что пострашнее вашего брата», — отвечает он, отпускаясь в угол своей камеры, словно признавая поражение.

Истинный виновник за решёткой, но вы до сих пор не знаете, зачем он помогал заговорщикам скрывать эти убийства. Что может сподвигнуть человека забрать столько невинных жизней? Вы не знаете, но намерены это выяснить.

(→II)

Полицейский участок Аркхэма



ЛОКАЦИЯ

Аркхэм.

«Полицейский участок Аркхэма» связан с «Ривертауном», «Даунтауном» и «Истауном», и наоборот.

Раз шериф Энгл и другие офицеры отмахнулись от ваших подозрений, вы отправляетесь расследовать убийства в одиночку.

Полицейский участок Аркхэма



2

ЛОКАЦИЯ

4

Аркхэм.

«Полицейский участок Аркхэма» связан с «Ривертауном», «Даунтауном» и «Исттауном», и наоборот.

 : Переместитесь в связанную локацию.

 Выберите врага-*культиста* (но не слабость) в этой локации и потратьте столько улик, сколько у него осталось здоровья: **Переговоры**. Добавьте того врага к победному счёту.

**Разрешается печать в личных целях.
Запрещается коммерческое использование
и розничная продажа.**

TM/® & © 2022 Fantasy Flight Games.

