

* Roland Banks

L'Agent Fédéral



3

3

4

2

Agence. Détective.

Lors de la création du deck, choisissez 3 soutiens Directive différents et ajoutez-les à votre deck.

 : retournez face cachée un soutien Directive (*en ignorant son mot-clé Permanent*). (Limite d'une fois par partie.)

 : +2. Choisissez un soutien Directive. Vous avez le droit d'ignorer sa capacité *Régulation* durant ce round.

« Si j'attire les ennuis, Shérif, c'est bien parce qu'il y a des ennuis à attirer. »

9

5

* Roland Banks

L'Agent Fédéral



Taille du Deck : 30

Construction du Deck : cartes Gardien (★) de niveaux 0 à 3, cartes *Perspicacité* de niveaux 0 à 3, cartes *Tactique* de niveaux 0 à 3, cartes neutres de niveaux 0 à 5.

Exigences du Deck (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : .38 Spécial de Roland, Effacer les Traces, 1 faiblesse de base au hasard.

Expérience Bonus : vous débutez la campagne avec 5 points d'expérience supplémentaires (ne les comptez pas pour déterminer le nombre de faiblesses à inclure si vous jouez en mode indépendant).

Roland s'est toujours senti à l'aise parmi les procédures et le règlement. En tant qu'agent du Bureau, il était rassuré d'avoir des directives à suivre en toutes circonstances. Mais dernièrement, son Manuel de l'Agent Fédéral ne lui a été d'aucun secours sur les cas qu'on lui a assignés. Malgré tous ses efforts, Roland n'y a trouvé aucune instruction sur la conduite à tenir lorsqu'on est confronté à d'étranges créatures, à des portails spatio-temporels ou à des sortilèges. S'il n'avait pas vu tout cela de ses propres yeux, il n'y aurait jamais cru... et il n'y a aucune chance que ses supérieurs comprennent de quoi il retourne.

Directive

Faire Preuve de Prudence

SOUTIEN



Deck de Roland Banks uniquement. Permanent.

Régulation – Vous ne pouvez pas combattre plus de deux fois par round.

⚡ Lors d'un test de compétence pendant que vous enquêtez, discutez ou tentez de vous échapper, inclinez cette Directive : pour chaque ennemi engagé avec vous, vous gagnez +2 à votre valeur de compétence pour ce test.





Directive

Rédiger un Rapport



Deck de Roland Banks uniquement. Permanent.

Régulation – Vous ne pouvez pas jouer plus de 2 cartes par round.

☞ Quand vous jouez un événement *Perspicacité* ou *Tactique*, inclinez cette Directive : cet événement gagne Rapide.





SOUTIEN

Directive

Consulter des Experts



Deck de Roland Banks uniquement. Permanent.

Régulation – Vous ne pouvez pas volontairement assigner des dégâts/horreur aux soutiens **Allié**.

Vous possédez 1 emplacement d'allié supplémentaire.





Directive

Chercher la Vérité

SOUTIEN



Deck de Roland Banks uniquement. Permanent.

Régulation – Tant qu'il y a au moins 1 indice sur votre lieu, vous ne pouvez pas attribuer de carte aux tests de compétence sauf si vous avez découvert un indice durant ce round.

➤ Après que vous avez découvert un indice, s'il y a un ennemi dans votre lieu, inclinez cette Directive : piochez 1 carte.



Directive

Ne Laisser Planer Aucun Doute

SOUTIEN



Deck de Roland Banks uniquement. Permanent.

Régulation – Vous ne pouvez pas vous déplacer plus de deux fois par round.

Vous gagnez +3 de santé mentale.



3

*.38 Spécial de Roland

SOUTIEN



Objet. Arme. Arme à feu.

Deck de Roland Banks uniquement. Avancée.

Utilisations (4 munitions).

➔ Dépensez 1 munition : **Combattre**. Vous gagnez +2  pour cette attaque (s'il y a au moins 1 indice dans votre lieu, vous gagnez +4  à la place). Cette attaque inflige +1 dégât. Si un ennemi est vaincu par cette attaque et qu'il n'y a aucun indice dans votre lieu, placez 1 munition sur le .38 Spécial de Roland.







TRAHITRISE

Effacer les Traces

FAIBLESSE

Avancée.

Tâche.

Révélation – Mettez Effacer les Traces en jeu dans votre zone de menace avec 4 indices dessus.

🔍 Quand vous devriez découvrir 1 ou plusieurs indices dans votre lieu : défaissez un nombre équivalent d'indices d'Effacer les Traces à la place.

Forcé – Quand la partie se termine, s'il y a au moins 1 indice sur Effacer les Traces : souffrez d'un traumatisme mental.





Suivre les Règles

FACILE / STANDARD



–X. X est le nombre d'ennemis *Cultiste* dans la pile de victoire.
(–5 max.)



–2. Si un ennemi *Cultiste* est engagé avec vous, révélez un pion Chaos supplémentaire.



–3. Redressez chaque ennemi *Cultiste* engagé avec vous.



–4. En cas d'échec, Roland Banks subit 1 dégât.



Suivre les Règles

DIFFICILE / EXPERT



–X. X est le nombre d'ennemis *Cultiste* dans la pile de victoire plus 1.



–3. Si un ennemi *Cultiste* est engagé avec vous, révélez un pion Chaos supplémentaire.



–4. Redressez chaque ennemi *Cultiste* engagé avec vous.



–5. En cas d'échec, Roland Banks subit 1 dégât.



Une Conspiration Cachée

M. Grey est un homme influent qui connaît beaucoup de monde haut placé. Le mettre derrière les barreaux risque d'être difficile.

Forcé – Quand un ennemi **Cultiste** non-faiblesse devrait être vaincu : à la place, soignez des dégâts de cet ennemi jusqu'à ce que sa vie restante soit de 1.

Forcé – Si Roland Banks est vaincu : continuez à (→ **C2**).

➡ : **Abandon**. Vous préférez clore l'enquête avant que la date butoir ne soit dépassée.

6

* M. Grey

Homme Politique Corrompu

3

3

2

Humanoïde. Cultiste. Élite.

Génération – Engagé avec Roland Banks.

Chasseur. M. Grey gagne +2  vies.

Forcé – Après que M. Grey a attaqué un investigateur : cet investigateur pioche la carte du dessus du deck Rencontre.

« *Savoir que votre mort servira un dessein supérieur devrait vous apporter quelque réconfort.* »

Victoire 1.





La Date Butoir Approche

Vos supérieurs vous pressent de boucler votre enquête, sans doute sous la pression des amis de M. Grey. Pendant ce temps, ses sbires et lui font tout ce qui est en leur pouvoir pour vous écarter de l'équation, une fois pour toutes.

Forcé – Quand un ennemi **Cultiste** non-faiblesse devrait être vaincu : à la place, soignez des dégâts de cet ennemi jusqu'à ce que sa vie restante soit de 1.

Forcé – Si Roland Banks est vaincu : continuez à (→ C2).

➔ : **Abandon**. Vous préférez clore l'enquête avant que la date butoir ne soit dépassée.

6



Le Temps est Écoulé

« C'est insuffisant », tance votre supérieur. « Je suis désolé, mais c'est bien trop tiré par les cheveux. Et si moi je n'y crois pas, alors aucun tribunal n'y croira non plus. Je veux dire... des cultistes... des sacrifices humains, vous êtes sérieux ? »

Vous serrez les dents et abattez votre main sur la pile de documents et de preuves que vous avez récoltés. Vous insistez, tout est là.

« Vous y avez travaillé pendant plusieurs semaines et on peut à peine qualifier ça d'enquête. Juste un ramassis de coïncidences bancales », rétorque-t-il. « De plus, M. Grey est un pilier de la communauté. Que vous tentiez de le salir avec de telles accusations... » La pointe de sarcasme dans sa voix le trahit.

Grey l'a-t-il soudoyé ? Ou pire ? Dans tous les cas, cet entretien ne mènera nulle part. Vous savez que vous avez levé un lièvre.

Vous allez devoir faire profil bas et faire les choses à votre manière si vous voulez que les choses changent à Arkham.

Retirez de la partie un ennemi **Cultiste** de la pile de victoire

(M. Grey si possible).

(→ C1).



Capter les Conspirateurs

C'est avec des preuves et une cour de justice que vous allez mettre fin aux agissements de ceux qui sont derrière ces sacrifices. Vous allez devoir mener cette enquête dans les règles.

 Dépensez collectivement 1  indice : retournez un conspirateur qui est face cachée dans votre lieu et mettez-le en jeu, engagé avec vous.

 Dépensez 1 ressource : inclinez un ennemi **Cultiste** engagé avec vous (*il reste engagé*). Seul Roland Banks peut déclencher cette capacité.

Objectif – Discutez avec autant de conspirateurs que possible. S'il y a 10 ennemis **Cultiste** dans la pile de victoire, avancez.





Conspiration Dévoilée

M. Grey fait les cent pas dans sa cellule, vous fusillant du regard derrière les barreaux. « Vous allez regretter ça, agent Banks », menace-t-il. « Vous implorerez ma clémence quand tout sera terminé. »

Vous lui rappelez poliment que menacer un agent fédéral est un crime.

« Il existe des choses bien plus effrayantes que les gens de votre espèce », répond-il d'un ton las avant d'aller s'affaler dans un coin de sa cellule.

Le responsable a beau être derrière les barreaux, vous ignorez toujours quel était son objectif en aidant les meurtriers. Comment est-il possible de convaincre quelqu'un de prendre tant de vies ? Vous n'avez pas la réponse à cette question, mais vous comptez bien la trouver.

(→ C1).

Poste de Police d'Arkham



LIEU

Arkham.

Le Poste de Police d'Arkham est connexe au Quartier de la Rivière, au Centre-Ville et au Quartier Est, et vice versa.

Ni le Shérif Engle ni les autres officiers ne semblent accorder foi à vos soupçons. Vous allez devoir enquêter seul sur ces meurtres.

Poste de Police d'Arkham



2



LIEU

4

Arkham.

Le Poste de Police d'Arkham est connexe au Quartier de la Rivière, au Centre-Ville et au Quartier Est, et vice versa.

 : déplacez-vous vers un lieu connexe.

 Choisissez un ennemi **Cultiste** non-faiblesse dans ce lieu et dépensez un nombre d'indices égal à sa vie restante : **Discussion**. Ajoutez cet ennemi à la pile de victoire.