

* Roland Banks

El federal



3


3


4

2

Agencia • Detective

Al crear el mazo, elige 3 Apoyos
Directiva distintos para añadir a
tu mazo.

: Dale la vuelta a un Apoyo
Directiva para ponerlo boca abajo
(*ignorando su palabra clave Permanente*).
Límite de una vez por partida.

Efecto : +2. Elige un Apoyo
Directiva. Puedes ignorar su
capacidad "Reglamento" en esta
ronda.

*"Sheriff, si creo problemas es porque
hay problemas que crear."*

9

5



*Roland Banks

El federal



Tamaño de mazo: 30.

Opciones de creación de mazos: Cartas Guardián (★) de nivel 0-3, cartas *Inspiración* de nivel 0-3, cartas *Táctica* de nivel 0-3, cartas Neutrales de nivel 0-5.

Requisitos de creación de mazos (no cuentan para el tamaño de mazo): .38 especial de Roland, Encubrimiento, 1 Debilidad básica aleatoria.

Experiencia extra: Comienzas la campaña con 5 puntos de experiencia adicionales (no afecta a la cantidad de Debilidades que debes coger al jugar como escenario independiente).

A Roland siempre le habían reconfortado los procedimientos y las reglas. Como agente del FBI, le aliviaba tener unas directrices que poder seguir en cualquier situación. Pero últimamente, el manual de agentes del FBI había resultado completamente inútil en los casos que le habían asignado. Por más que buscara, Roland no lograba encontrar ninguna mención acerca de qué hacer al enfrentarse a extrañas criaturas, viajes por el tiempo y el espacio o hechizos mágicos. Si no lo hubiera visto con sus propios ojos, jamás se lo habría creído... y sería imposible hacérselo entender a sus superiores.



Directiva


Diligencia debida

APOYO



Sólo para el mazo de Roland Banks. Permanente.

Reglamento – No puedes combatir más de 2 veces en cada ronda.

 Durante una prueba de habilidad al investigar, evitar o negociar, agota esta Directiva: Recibes +2 a tu valor de habilidad para esta prueba por cada Enemigo enfrentado a ti.





APOYO

Directiva

Papeleo



Sólo para el mazo de Roland Banks. Permanente.
Reglamento – No puedes jugar más de 2 cartas en cada ronda.

↻ Cuando juegues un Evento *Inspiración* o *Táctica*, agota esta Directiva: Ese Evento obtiene Rápido.





Directiva

Consulta a expertos

APOYO



Sólo para el mazo de Roland Banks. Permanente.

Reglamento – No puedes asignar daño u horror voluntariamente a Apoyos **Aliado**.

Tienes 1 espacio de aliado adicional.





APOYO

Directiva

Busca la verdad



Sólo para el mazo de Roland Banks. Permanente.

Reglamento – Mientras tu Lugar tenga 1 o más pistas, no puedes asignar cartas a pruebas de habilidad a menos que hayas descubierto una pista en esta ronda.

➤ Después de que descubras una pista, si hay un Enemigo en tu Lugar, agota esta Directiva: Roba 1 carta.





Directiva

No dejes dudas

APOYO



Sólo para el mazo de Roland Banks. Permanente.

Reglamento – No puedes moverte más de dos veces en cada ronda.

Recibes +3 de cordura.





3

*.38 especial de Roland

APOYO

**Objeto • Arma • Arma de fuego**

Sólo para el mazo de Roland Banks. Avanzada. Usos (4 municiones).

➔ Gasta 1 munición: **Combatir**. Recibes +2  para este ataque, o bien recibes +4  si hay 1 o más pistas en tu Lugar. Este ataque inflige +1 de daño. Si este ataque derrota a un Enemigo y no hay pistas en tu Lugar, coloca 1 munición en el .38 especial de Roland.







TRAICIÓN

Encubrimiento

DEBILIDAD

Tarea



Avanzada.

Revelación – Pon Encubrimiento en juego en tu zona de amenaza, con 4 pistas encima.

🔍 Cuando fueses a descubrir 1 o más pistas en tu Lugar: En vez de eso, descarta esa misma cantidad de pistas de Encubrimiento.

Obligado – Si quedan pistas sobre Encubrimiento cuando termine la partida: Sufres 1 trauma mental.





Siguiendo el procedimiento

FÁCIL/NORMAL



–X. X es la cantidad de Enemigos *Sectario* que hay en la zona de victoria, hasta un máximo de 5.





–2. Si hay un Enemigo *Sectario* enfrentado a ti, revela una ficha de Caos adicional.



–3. Prepara todos los Enemigos *Sectario* enfrentados a ti.



–4. Si fracasas, Roland Banks recibe 1 punto de daño.



Siguiendo el procedimiento

DIFÍCIL/EXPERTO



–X. X es la cantidad de Enemigos *Sectario* que hay en la zona de victoria más 1.



–3. Si hay un Enemigo *Sectario* enfrentado a ti, revela una ficha de Caos adicional.



–4. Prepara todos los Enemigos *Sectario* enfrentados a ti.



–5. Si fracasas, Roland Banks recibe 1 punto de daño.



Una conspiración encubierta

El Sr. Grey es un hombre poderoso con muchos amigos. Meterle entre rejas va a ser complicado.

Obligado – Cuando un **Enemigo Sectario** que no sea **Debilidad fuera a ser derrotado**: En vez de eso, cura daño de ese **Enemigo** hasta que su salud restante sea 1.

Obligado – Si **Roland Banks** es derrotado: Pasa a (**→R2**).

➔: **Desistir**. No quieres saltarte el plazo, así que cierras el caso.

6

*Sr. Grey

Político corrupto


3

3

2

Humanoide • Sectario • Élite

Aparición – Enfrentado a Roland Banks.

Cazador. El Sr. Grey recibe +2 de salud .

Obligado – Después de que el Sr. Grey ataque a un investigador: Ese investigador roba la primera carta del mazo de Encuentros.

“Consuélate sabiendo que tu muerte sirve a un fin mayor.”

Victoria 1.



ENEMIGO



Se acerca el plazo

Tus superiores te están presionando para que dejes la investigación. Seguramente debido a la influencia del Sr. Grey. Entretanto, él y sus secuaces están haciendo todo lo que pueden para eliminarte sigilosamente de la ecuación de una vez por todas.

Obligado – Cuando un Enemigo **Sectario** que no sea Debilidad fuera a ser derrotado: En vez de eso, cura daño de ese Enemigo hasta que su salud restante sea 1.

Obligado – Si Roland Banks es derrotado: Pasa a (→R2).

➡: **Desistir.** No quieres saltarte el plazo, así que cierras el caso.

6



Se ha terminado el tiempo

—No es suficiente —te reprende tu superior—. Lo siento, pero es demasiado forzado y me cuesta creérmelo. Y si yo no me lo creo, el tribunal tampoco lo hará. A ver, seamos serios: ¿sectas? ¿Sacrificios humanos?

Aprietas los dientes y das un manotazo sobre la multitud de documentos y pruebas que has recopilado. Insistes en que está todo ahí.

—Han pasado semanas y sigues sin tener un caso de verdad. Sólo un embrollo puramente circunstancial —te responde, tratando de desviar la conversación—. Además, el Sr. Grey es un pilar de esta comunidad. Pretender denigrarlo con estas acusaciones...

El tono de burla que hay en su voz lo delata. ¿Está a sueldo de Grey? ¿O algo peor? En cualquier caso, está claro que no vas a llegar a ninguna parte discutiendo. Sabes que armar un alboroto no sería positivo. Si quieres marcar la diferencia en Arkham, tendrás que agachar la cabeza y hacer las cosas a tu manera.


Retira de la partida un **Enemigo Sectario** que esté en la zona de victoria (el Sr. Grey si es posible).

(→R1)



Capturar a los conspiradores

La única forma de acabar con los culpables de los sacrificios es mediante pruebas en un tribunal. Tendrás que actuar con todas las de la ley.

⚡ Gasta, como grupo, 1 pista : Dale la vuelta a un conspirador que esté boca abajo en tu Lugar y ponlo en juego enfrentado a ti.

⚡ Gasta 1 recurso: Agota un Enemigo **Sectario** enfrentado a ti (*sigue enfrentado*).

Sólo Roland Banks puede activar esta capacidad.

Objetivo – Negocia con tantos conspiradores como puedas. Si hay 10 Enemigos **Sectario** en la zona de victoria, haz avanzar el acto.





Conspiración descubierta

El Sr. Grey va de un lado a otro de su celda, mirándote con odio desde detrás de los barrotes.

-Va a lamentar esto, agente Banks -te gruñe-. Cuando todo esto acabe, me estará suplicando clemencia.

Recuerdas educadamente al Sr. Grey que es delito amenazar a un agente federal.

-Hay cosas peores de las que asustarse antes que de alguien como usted -contesta antes de sentarse abatido en un rincón de su celda.

El verdadero culpable está entre rejas, pero sigues sin saber qué propósito real perseguía al ayudar a los conspiradores que tramaron los asesinatos. ¿Qué podría impeler a alguien a cobrarse tantas vidas? Aún no lo sabes, pero tienes intención de averiguarlo.

(→R1).

Comisaría de Arkham



LUGAR

Arkham

La Comisaría de Arkham está conectada al Barrio Fluvial, al Centro y al Barrio Este y viceversa.

El sheriff Engle y los demás agentes no se toman en serio tus sospechas, así que emprendes la investigación de los asesinatos por tu cuenta.

Comisaría de Arkham



2



LUGAR

4

Arkham

La Comisaría de Arkham está conectada al Barrio Fluvial, al Centro y al Barrio Este y viceversa.

⚡ : Muévete a un Lugar conectado.

⚡ Elige un Enemigo **Sectario** que no sea Debilidad y que esté en este Lugar y gasta una cantidad de pistas igual a su salud restante: **Negociar**. Añade ese Enemigo a la zona de victoria.

ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

SIGUIENDO EL PROCEDIMIENTO

ESCENARIO DE DESAFÍO

Siguiendo el procedimiento es un escenario de desafío especial para *Arkham Horror: El juego de cartas*, diseñado para ser jugado con Roland Banks. Este escenario se puede jugar como escenario independiente o incluirse en una campaña como historia secundaria. **Para jugar este escenario, es necesaria una copia de la caja básica de *Arkham Horror: El juego de cartas*.**

Investigadores paralelos

Los investigadores paralelos son versiones imprimibles alternativas de investigadores ya aparecidos en productos de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Estos investigadores, junto con sus cartas características avanzadas, son completamente jugables en cualquier escenario o campaña.

☞ Al crear un mazo de Roland Banks, puedes elegir si quieres usar la versión original o la versión paralela tanto de su anverso como de su reverso. Cada versión tiene sus propias ventajas y desventajas, y también puedes mezclar ambas versiones. Esto significa que puedes usar las dos caras originales, las dos paralelas, el anverso original con el reverso paralelo o el anverso paralelo y el reverso original.

☞ Independientemente de la versión de Roland que utilices, también puedes mejorar de forma opcional las cartas características de Roland a sus nuevas cartas características avanzadas (sustituyendo las versiones originales). Estas versiones vienen indicadas por la palabra clave Avanzada. Estas dos cartas siempre van juntas; si eliges mejorar el .38 especial de Roland, también debes mejorar Encubrimiento. Esta mejora no cuesta experiencia y puede realizarse en cualquier momento durante una campaña. Sin embargo, tras realizar la mejora no podrás deshacerla a menos que se te indique algo distinto.

Escenarios de desafío

Los escenarios de desafío son escenarios imprimibles especiales que emplean productos existentes de la colección de *Arkham Horror: El juego de cartas* junto con cartas imprimibles adicionales para crear contenido nuevo. Estos escenarios están diseñados con determinados prerrequisitos en mente para crear una experiencia complicada similar a un puzle.

El desafío de escenario *Siguiendo el procedimiento* gira en torno al investigador Roland Banks y tiene los siguientes prerrequisitos:

☞ Es obligatorio elegir a Roland Banks como uno de los investigadores que jueguen este escenario.

Escenario independiente

Al jugarlo como escenario independiente, sigue los pasos de la sección “Escenarios independientes” de la referencia de reglas. Consulta la siguiente sección para ver las instrucciones de preparación adicionales. Al jugarlo como escenario independiente, *Siguiendo el procedimiento* tiene cuatro modos de dificultad. Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

- ☞ **Fácil:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ⚠, ⚠, ⚠, ⚠, ⚠.
- ☞ **Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ⚠, ⚠, ⚠, ⚠, ⚠.
- ☞ **Difícil:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, ☠, ☠, ⚠, ⚠, ⚠, ⚠, ⚠.
- ☞ **Experto:** 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, ☠, ☠, ⚠, ⚠, ⚠, ⚠, ⚠.

Historia secundaria (modo de campaña)

Una historia secundaria es un escenario que puede jugarse entre dos escenarios cualesquiera de una campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Jugar una historia secundaria le cuesta una cantidad de experiencia a cada investigador de la campaña. Los investigadores conservan durante el resto de la campaña las

debilidades, traumas, experiencia y recompensas obtenidas por jugar una historia secundaria. Cada historia secundaria sólo puede jugarse una vez por campaña.

Al jugar este escenario como historia secundaria durante una campaña, hazlo como si estuvieses preparando el siguiente escenario de la campaña, con la misma bolsa de caos, Debilidades, traumas y Apoyos de historia ya obtenidos.

Los investigadores sólo pueden jugar *Siguiendo el procedimiento* como historia secundaria si Roland Banks está en la campaña. Jugar la historia secundaria *Siguiendo el procedimiento* le cuesta 3 puntos de experiencia a Roland Banks y 1 punto de experiencia a cada uno de los demás investigadores.

Icono de la expansión

Las cartas de la serie “investigadores paralelos” pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Escenario de desafío: Siguiendo el procedimiento

El papeleo es agobiante. Desde que llegaste a Arkham, tus casos se han ido volviendo cada vez más difíciles de manejar. Habías creído que te dedicarías a buscar contrabandistas y mafiosos, no monstruos imaginarios. Pero cuanto más tiempo permanecen abiertos tus casos absurdos, más comienzas a pensar que tal vez no sean tan absurdos a fin de cuentas. Y eso también podría significar que los monstruos tampoco son imaginarios.

El FBI tiene innumerables directrices para manejar casos de todo tipo, pero existe un silencio escalofriante en lo relativo a sacrificios humanos. Así que cuando te hablaron de los cuerpos encontrados en el interior de la Cueva negra, no sabías muy bien por dónde empezar. Interrogar a los lugareños y a los seres queridos de los fallecidos no dio ningún fruto. Las pruebas que había en la cueva no resultaron demasiado útiles, por decirlo así, pues se trataban de imágenes de un árbol monstruoso y de ofrendas y escritos que proclamaban los sacrificios como ofrendas. Así que hiciste lo que mejor se te da hacer: husmear como un sabueso para encontrar el hilo que conecta todas las muertes.

Hay un hombre en el centro de todas las víctimas: el Sr. Damien Grey. Se trata de un congresista que no es de Arkham, no tiene parientes ni seres queridos en la zona y tampoco está en ningún comité que requiriese su presencia en la localidad. Y sin embargo, lleva varios meses en Arkham con un propósito desconocido. Y está conectado a todas las víctimas por un máximo de dos grados de separación, lo que te parece sospechoso. Y más sospechosa aún es la escolta policial que sigue al Sr. Grey por la ciudad todos los días y a todas horas, pese a que no se ha producido ninguna amenaza contra el bienestar del congresista.

Tienes que llegar pronto al fondo de este misterio. Ahora ves el maldito árbol por todas partes. Desaparecen más personas cada día, y algunos hasta afirman haber visto monstruos de aspecto caprino acechando en los callejones. Pero si realmente es el Sr. Grey quien está detrás de todo esto, tendrás que actuar con cautela. Acusar en falso a un político sería el final de tu carrera. Es hora de hacer lo que viniste a hacer: lograr que afloren las pruebas, descubrir la verdad e interrogar a los culpables. Debes ser extremadamente meticuloso.

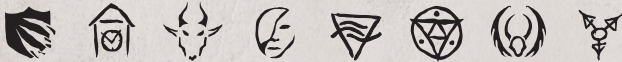
Pasa a la **Preparación**.

Capacidades “Reglamento”

Cada uno de los 5 Apoyos Directiva que se incluyen en este escenario posee una capacidad “Reglamento –” que representa una restricción que debe seguir Roland durante la partida. El término “Reglamento –” es un descriptor de capacidad que no tiene reglas inherentes. Las capacidades “Reglamento” son un subconjunto de las capacidades continuas que siempre están activas y no tienen punto de inicio. Sin embargo, algunos efectos de carta (concretamente el efecto ✦ de Roland) hacen referencia a las capacidades “Reglamento” por su nombre.

Preparación del escenario

☞ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Siguiendo el procedimiento*, *Las máscaras de medianoche*, *Agentes de Shub-Niggurath*, *Secta de Umórdhoth*, *Frío helador*, *Secta oscura*, *Ángeles descarnados* y *Miedo impactante*. Todos estos conjuntos, excepto *Siguiendo el procedimiento*, se pueden encontrar en la caja básica. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☞ Retira de la partida la carta de referencia de escenario original del conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*. Usa la nueva carta de referencia de escenario que se proporciona con el conjunto de encuentros descargable *Siguiendo el procedimiento*.

☞ Retira de la partida los mazos de Acto y de Plan originales del conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*. Crea los mazos de Acto y de Plan únicamente con las nuevas cartas de Acto y de Plan que se proporcionan con el conjunto de encuentros descargable *Siguiendo el procedimiento*.

☞ Retira de la partida el Lugar *Tu casa* y ambas copias de la *Traición Cántico misterioso*. Estas cartas no se usan en este escenario de desafío.

☞ Elige al azar 1 de los 2 Lugares Centro y 1 de los 2 Lugares Barrio Sur y ponlos en juego. Retira de la partida todas las demás versiones del Centro y del Barrio Sur. A continuación, pon en juego los Lugares Barrio Norte, Barrio Este, Barrio Fluvial, Hospital de Santa María, Cementerio, Universidad Miskatonic y Comisaría de Arkham.



☞ Todos los investigadores comienzan la partida en la Comisaría de Arkham.

☞ Baraja juntos los 9 Enemigos *Sectario* de los conjuntos de encuentros *Secta de Umórdhoth* y *Secta oscura* y luego coloca 1 de esos Enemigos boca abajo bajo cada Lugar en juego, como conspirador.

☞ De forma opcional, puedes decidir reunir también las cartas incluidas en el conjunto de encuentros *Regreso a la Secta de Umórdhoth* si lo tienes en tu colección. Este conjunto viene indicado por el icono de la derecha. Si lo haces, añade las 3 cartas de este conjunto de encuentros a los 9 Enemigos *Sectario* de arriba y luego retira de la partida 3 de las 12 cartas al azar, sin mirarlas. A continuación, coloca 1 de los Enemigos restantes boca abajo bajo cada Lugar en juego, como conspirador.

☞ Roland Banks comienza la partida con 1 pista (*de la reserva de fichas*).

☞ Baraja las 24 cartas de Encuentro restantes para crear el mazo de Encuentros.

☞ **La partida ya está lista para empezar.**

Se concede permiso para fotocopiar este documento únicamente para uso personal.
También está disponible para su descarga en www.fantasyflightgames.es

© 2021 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ™ de Fantasy Flight Games.



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución y Roland desistió: Pasa a la **Resolución 1**.

Resolución 1: *Tras presentar las pruebas y cerrar el caso, vuelves a tu día a día típico de investigar contrabandistas y delincuentes comunes. Los responsables de los asesinatos, al menos aquellos a los que pudiste atrapar, están entre rejas. Con las pruebas que has obtenido, ni siquiera la enorme influencia del Sr. Grey puede lograr el indulto para sus crímenes.*

Pero volver a tus casos habituales ha resultado difícil. No dejas de experimentar una preocupación constante. Algo impelió al Sr. Grey y a los demás a cometer estos crímenes tan atroces. A sacrificar vidas humanas en pos de algún propósito oscuro y siniestro.

Bajo la superficie de esta ciudad hay una putrefacción que se esconde como el moho en los cimientos de una vieja casa deteriorada. Con tantas cosas como se desconocen, ¿cómo puedes estar seguro de que las directrices del FBI tienen en cuenta lo que has visto? ¿Y si la próxima vez tienes que romper las reglas para llegar a la verdad? ¿Qué harás entonces?

☞ Roland Banks obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todos los Enemigos de la zona de victoria.

☞ Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todos los Lugares de la zona de victoria.

☞ Si la cantidad de Enemigos *Sectario* que hay en la zona de victoria es...

☞ 4–5, Roland Banks comienza el siguiente escenario con 1 carta adicional en la mano.

☞ 6–7, Roland Banks comienza el siguiente escenario con 2 cartas adicionales en la mano.

☞ 8–9, Roland Banks comienza el siguiente escenario con 3 cartas adicionales en la mano.

☞ 10, Roland Banks comienza el siguiente escenario con 3 cartas adicionales en la mano. Elige y retira durante el resto de la campaña una ficha cualquiera que no sea de símbolo de la bolsa de caos.

☞ Si el Sr. Grey está en la zona de victoria, Roland Banks puede mejorar el .38 especial de Roland a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada de Encubrimiento a su versión original.

Resolución 2: *No hay procedimientos ni entrenamiento que pudieran haberte preparado para los monstruos que aparecieron durante tu investigación, tanto los humanos como los monstruos en el sentido más literal. Pese a todo tu esfuerzo, te viste obligado a cerrar el caso y pasar desapercibido. Haber seguido involucrándote podría haber supuesto tu final. El Sr. Grey y sus compinches nunca afrontarán las consecuencias de sus atroces actos. Pero al menos ahora conoces la verdadera putrefacción que hay bajo la superficie de esta ciudad. La próxima vez estarás mejor preparado. Con reglas o sin ellas.*

☞ Roland Banks obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todos los Enemigos de la zona de victoria.

☞ Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todos los Lugares de la zona de victoria.

☞ Roland Banks debe mejorar Encubrimiento a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada del .38 especial de Roland a su versión original.