



2

3

3

4

Criminel.

⚡ Dépensez jusqu'à 3 ressources : effectuez un test d'une valeur de compétence de base de 3 contre une difficulté égale à la quantité de ressources dépensées. En cas de réussite, gagnez deux fois le nombre de ressources dépensées. Seules les icônes de compétence ⚡ et ? peuvent être attribuées à ce test. (Limite d'une fois par round.)

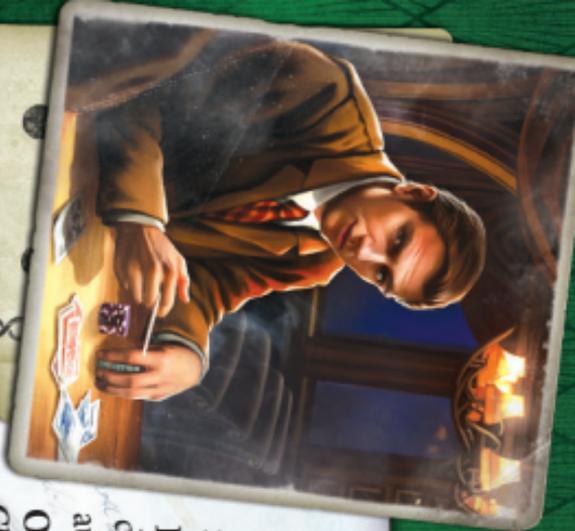
★ : +1. Choisissez une carte de niveau 2 ou moins dans votre pile de défausse. Ajoutez-la à votre main.





* « Skids » O'Toole

L'Ex-Détenu



Taille du Deck : 25

Construction du Deck : cartes Triand (♠) de niveaux 0 à 5, cartes *Chance* de niveaux 0 à 3, cartes *Stratagème* 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) : En Cavale, Frais d'Hôpitalux, 1 faiblesse de base au hasard.

Options Supplémentaires : quand vous améliorez une carte *Chance* ou *Stratagème*, vous avez le droit, à la place, de payer le coût total en expérience de la version de niveau plus élevé et de conserver la version de niveau inférieur dans votre deck (elle ne compte ni dans la limite de taille du deck ni dans la limite du nombre d'exemplaires de cette carte dans votre deck).

Skids n'avait pas prévu de devenir un criminel. Mais il faut parfois se salir les mains pour accomplir de bonnes choses. Son compagnon de cellule, Brad Hollins, lui apprit qu'il existait des « Grands Anciens ». Skids n'y prêta guère attention jusqu'à ce que, une nuit, il soit réveillé par la combustion spontanée de son compagnon. Quand Skids fut finalement relâché, il retourna à Arkham en quête de réponses.

0

ÉVÈNEMENT



En Cavale

Tactique.

Deck de « Skids » O'Toole uniquement. Avancée. Rapide. À jouer durant n'importe quelle fenêtre ⚡. Jusqu'à la fin du round, les ennemis non-*Élite* ne peuvent pas vous attaquer. À la fin du round, vous avez le droit de vous désengager de chaque ennemi engagé et de vous déplacer jusqu'à 2 lieux de distance.





TRAHITRISE

Frais d'Hôpitaux

FAIBLESSE

Tâche.

Avancée. **Révélation** – Mettez Frais d'Hôpitaux en jeu dans votre zone de menace.

 : déplacez 1 ressource de votre réserve de ressources vers Frais d'Hôpitaux. (Limite de trois fois par round.)

Forcé – Quand la partie se termine, s'il y a moins de 9 ressources sur Frais d'Hôpitaux : recevez 2 points d'expérience en moins pour ce scénario.





Le Tout pour le Tout

FACILE / STANDARD



-1 pour chaque indice que vous possédez.



-2 (-4 à la place si vous avez au moins 10 ressources).



-2. En cas d'échec, perdez 3 ressources.



-3. En cas d'échec, « Skids » O'Toole subit 1 horreur.



Le Tout pour le Tout

DIFFICILE / EXPERT



-2 pour chaque indice que vous possédez.



-4 (-8 à la place si vous avez au moins 10 ressources).



-3. Perdez 3 ressources.



-5. En cas d'échec, « Skids » O'Toole subit 1 horreur.

Une Salle Bondée

Le Club du Trèfle est rempli de truands et de flambeurs de toutes sortes. Gagner gros sans vous faire repérer ne sera peut-être pas aussi facile que prévu.

➔ Si vous êtes dans la Salle de Jeu du Club du Trèfle, dépensez n'importe quel nombre d'indices : vous échangez vos jetons. Gagnez 5 ressources pour chaque indice ainsi dépensé.

Forcé – Si « Skids » O'Toole est vaincu : (→ C2).

11





La Mafia Gagne Toujours

Le jour va bientôt se lever. Vous avez flambé toute la nuit. Exténué, vous essayez de vous lever, mais vous trébuchez et vous renversez le contenu de votre verre sur un de vos voisins de table.

Il s'agit d'une brute épaisse, passablement débrailée. Il se tourne lentement vers vous en vous fusillant du regard, puis, sans prévenir, il se jette sur vous. Il fallait que ça arrive. Maintenant les gangsters vont vous mettre à la porte...

Chaque investigateur qui n'a pas abandonné est vaincu et subit 1 traumatisme physique.

Si « Skids » O'Toole a abandonné, continuez à (→ C1).
Sinon, continuez à (→ C2).

Jouer aux Cartes

Pour éviter les ennuis, vous avez intérêt à faire profil bas. Ne pas miser de grosses sommes trop vite pour ne pas éveiller les soupçons.

Les investigateurs ne peuvent pas abandonner.

Le Chef de Salle du Club du Trèfle gagne Distant.

Forcé – Après qu'un ennemi **Criminel** a été vaincu : placez 1 fatalité sur l'intrigue.

Objectif – À la fin du round : si un investigateur a au moins 15 ressources, avancez.





Emporté par son Élan

Emporté par un mélange de chance et d'adrénaline, vous avez un peu trop gagné et avez attiré l'attention sur vous. Les O'Bannion savent que vous êtes là et ils n'aiment pas spécialement les « tricheurs ». « Cette vermine d'O'Toole est ici », hurle une voix provenant de La Bella Luna. « Séparez-vous et attrapez-le ! »

Vous vous figez en entendant votre nom. Il est peut-être temps d'arrêter. Des gangsters qui semblaient apathiques quelques instants plus tôt se dressent d'un coup et tentent de vous attraper avec une détermination féroce. Vous allez devoir soit les affronter pour vous frayer un chemin vers la sortie, soit essayer de trouver la porte de derrière. Générez l'ennemi Siobhan Riley dans La Bella Luna. Chaque investigateur génère 1 Videur du Club du Trèfle mis de côté, engagé avec lui.

Dans le Collimateur

Récupérez vos gains et fichez le camp !

Chaque ennemi **Criminel** gagne Chasseur et +1 vie.

Forcé – quand un investigateur abandonne : placez chaque ressource de cet investigateur sur cet acte.

Objectif – Collectez autant de ressources que possible avant de fuir. Quand chaque investigateur non-vaincu a abandonné, avancez.





Le Frisson de la Victoire

Vous vous ruez sur la porte et détaillez au coin de la rue, votre pactole à la main. Rien de tel qu'une bonne décharge d'adrénaline. Une fois à une distance respectable, vous comptez vos gains. Vous poussez un profond soupir de soulagement ; voilà qui épongera une bonne partie de vos dettes. Cette nuit va amplement contribuer à votre réputation. Dame Fortune est toujours à vos côtés !

(→ C1)

* Siobhan Riley

Shire des O'Bannion

5

6

2

Humanoïde. Criminel. Élite.

Forcé – Après que Siobhan Riley vous a engagé : pour chaque groupe de 5 ressources dans votre réserve, perdez 1 ressource.

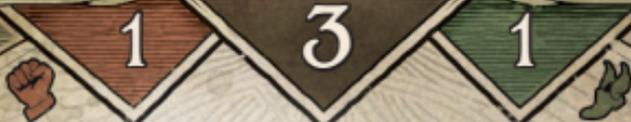
Forcé – Après qu'un investigateur dans le lieu de Siobhan Riley a gagné au moins 1 ressource lors de la phase d'Investigation : Siobhan Riley se redresse, engage cet investigateur et effectue une attaque.

Victoire 1.





Videur du Club du Trèfle



Humanoïde. Criminel.

Tant que le Videur du Club du Trèfle est engagé avec vous, il gagne +1 combat et +1 évaison pour chaque groupe de 5 ressources dans votre réserve.

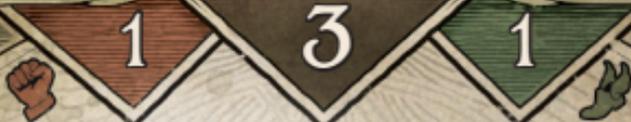
➔ Dépensez 3 ressources : **Discussion**. Effectuez un test de  (2). En cas de réussite, désengagez-vous du Videur du Club du Trèfle et inclinez-le. Il ne se redresse pas lors de la prochaine phase d'Entretien.

Victoire 0.





Videur du Club du Trèfle



Humanoïde. Criminel.

Tant que le Videur du Club du Trèfle est engagé avec vous, il gagne +1 combat et +1 évacion pour chaque groupe de 5 ressources dans votre réserve.

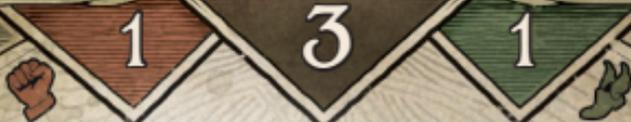
➔ Dépensez 3 ressources : **Discussion**. Effectuez un test de  (2). En cas de réussite, désengagez-vous du Videur du Club du Trèfle et inclinez-le. Il ne se redresse pas lors de la prochaine phase d'Entretien.

Victoire 0.





Videur du Club du Trèfle



Humanoïde. Criminel.

Tant que le Videur du Club du Trèfle est engagé avec vous, il gagne +1 combat et +1 évaison pour chaque groupe de 5 ressources dans votre réserve.

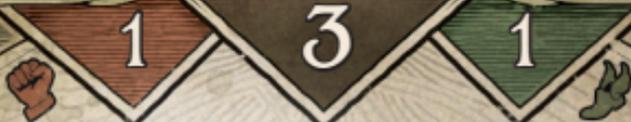
➔ Dépensez 3 ressources : **Discussion**. Effectuez un test de  (2). En cas de réussite, désengagez-vous du Videur du Club du Trèfle et inclinez-le. Il ne se redresse pas lors de la prochaine phase d'Entretien.

Victoire 0.





Videur du Club du Trèfle



Humanoïde. Criminel.

Tant que le Videur du Club du Trèfle est engagé avec vous, il gagne +1 combat et +1 évacion pour chaque groupe de 5 ressources dans votre réserve.

➔ Dépensez 3 ressources : **Discussion**. Effectuez un test de  (2). En cas de réussite, désengagez-vous du Videur du Club du Trèfle et inclinez-le. Il ne se redresse pas lors de la prochaine phase d'Entretien.

Victoire 0.



