

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

LIRE OU MOURIR

SCÉNARIO DÉFI

Lire ou Mourir est un scénario spécial pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* conçu pour être joué avec Daisy Walker. Ce scénario peut être joué en mode indépendant ou au sein d'une campagne en tant qu'aventure annexe. **Un exemplaire de la boîte de base d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* et de l'extension de luxe *L'Héritage de Dunwich* sont nécessaires pour jouer ce scénario.**

Investigateurs Parallèles

Les investigateurs parallèles sont des versions alternatives, à télécharger et à imprimer soi-même, d'investigateurs préexistants au sein de la gamme *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*. Ces investigateurs sont fournis avec une version avancée de leurs cartes spécifiques et sont jouables dans n'importe quel scénario ou n'importe quelle campagne.

- ☞ Quand vous constituez un deck pour Daisy Walker, vous pouvez choisir d'utiliser la version d'origine ou la version parallèle de sa carte Investigateur. Chaque version possède ses qualités et ses défauts. Vous pouvez même mélanger les faces des deux versions. Vous avez donc accès à quatre configurations possibles : utiliser le recto/verso de la carte d'origine, le recto/verso de la carte parallèle, ou encore le recto d'origine avec le verso parallèle ou le recto parallèle avec le verso d'origine.
- ☞ Quelle que soit la version de Daisy que vous utilisez, vous pouvez également choisir d'améliorer ses cartes spécifiques pour jouer avec leur version avancée (ces versions avancées remplacent alors les cartes d'origine). Ces versions sont reconnaissables au mot-clé *Avancée* inscrit sur *Le Fourre-Tout* de Daisy et sur *Le Necronomicon*. Ces deux cartes vont ensemble et ne peuvent pas être séparées. Si vous choisissez de jouer la version avancée du *Fourre-Tout* de Daisy, alors vous devez également jouer la version avancée du *Necronomicon*. Améliorer les cartes spécifiques ne coûte pas de point d'expérience et peut être fait n'importe quand lors d'une campagne. Cependant, une fois cette amélioration effectuée, elle est irréversible, sauf indications contraires.

Scénarios Défis

Les scénarios défis sont des scénarios spéciaux à télécharger qui utilisent des extensions déjà publiées pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* et des cartes supplémentaires à imprimer, afin de créer un contenu nouveau. Ces scénarios sont conçus pour être joués avec certains prérequis de manière à offrir une expérience ludique particulière.

Le scénario défi *Lire ou Mourir* est centré sur l'investigatrice Daisy Walker et nécessite les prérequis suivants :

- ☞ Un joueur doit choisir Daisy Walker comme investigatrice quand vous jouez ce scénario.
- ☞ Le deck de Daisy Walker doit contenir au moins 4 soutiens *Livre*. Les faiblesses ayant le trait *Livre* ne comptent pas dans ce total.

Mode Indépendant

Si vous jouez en mode Indépendant, suivez les étapes décrites à la page 16 du Guide de Référence. *Lire ou Mourir* dispose de quatre niveaux de difficulté. Constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants :

- ☞ **Facile** : +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☞ **Standard** : +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☞ **Difficile** : 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☞ **Expert** : 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Aventure annexe (Mode Campagne)

Une aventure annexe est un scénario qui peut être joué entre n'importe quels scénarios d'une campagne d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*. Chaque joueur doit dépenser un certain nombre de points d'expérience pour se lancer dans une aventure annexe. Les joueurs conservent pour le reste de la campagne les faiblesses, l'expérience, les récompenses et les traumatismes obtenus en jouant une aventure annexe. Chacune d'elle ne peut être jouée qu'une seule fois au cours d'une campagne.

Quand vous jouez ce scénario durant une campagne, faites-le comme si vous mettiez en place le scénario suivant de la campagne, avec la même réserve du Chaos et en conservant les faiblesses, traumatismes et soutiens d'histoire acquis précédemment.

Les investigateurs ne peuvent jouer *Lire ou Mourir* comme aventure annexe que si Daisy Walker est dans la campagne. Daisy Walker doit dépenser 3 points d'expérience et chaque autre investigateur doit dépenser 1 point d'expérience pour jouer *Lire ou Mourir* en tant qu'aventure annexe d'une campagne.

Icône d'Extension

Les cartes de la série « investigateurs parallèles » peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte.



Scénario Défi : Lire ou Mourir

Vous avez passé votre vie entière à lire. Quand vous étiez enfant, votre intérêt se bornait aux fictions insignifiantes. Des histoires sombres, certes, mais sans risque malgré tout. Votre fascination pour l'horreur et le macabre vous a valu d'être affublée du surnom de « Spooks » par vos amis et camarades de classe. En grandissant, cette fascination se mue en obsession. Votre goût pour l'horreur s'éloigna de la fiction et des histoires pour quelque chose de plus réel.

Quand vous avez découvert la traduction du Necronomicon réalisée par John Dee, vous avez acquis la conviction que vous aviez enfin découvert la véritable horreur à laquelle vous aspiriez en secret. Si seulement vous aviez pu savoir ce qui allait se passer une fois la lecture de cet ouvrage impie terminée, vous l'auriez laissé enfermé à double tour dans la collection restreinte d'Henry Armitage pour ne plus jamais l'en sortir.

Enfin, c'est ce que vous aimez à penser, mais vous êtes bien placée pour savoir l'attrait qu'exerce le Kitab al-Azif, Le Livre des Morts. C'est pourquoi quand le Dr Armitage vous a convoquée à la Bibliothèque Orne, vous saviez déjà au fond de vous ce qui s'était passé.

« Je ne comprends pas comment cela a pu se produire », dit le Dr Armitage en observant le désastre. Toute la collection restreinte gît en lambeaux. Le Necronomicon repose sur une table, ouvert, ses fermoirs en métal brisés. Vous passez vos doigts sur ses pages épaisses comme de la peau. Vos yeux survolent les mots en une danse familière :

« Ils marchent, invisibles et immondes, dans les endroits solitaires où les Mots ont été prononcés et les Rites psalmodiés en leurs temps. Le vent se gonfle de Leurs voix et la terre murmure avec Leurs consciences. »

Votre gorge se noue alors que vous réalisez ce qui s'est passé. Quelque chose a été libéré et vous seule êtes en mesure de l'arrêter...

Passez à la **Mise en Place**.

Mise en Place des Investigateurs

- Retirez chaque soutien *Livre* non-faiblesse du deck de Daisy Walker. Mettez-les de côté, hors jeu.

Mise en Place du Scénario

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Lire ou Mourir*, *Activité Extrascolaire*, *Sorcellerie*, *L'Au-Delà*, *Les Thralls de Bishop*, *Les Engoulements*, *Antiques Fléaux*, *Portes Closes*, *Agents de Yog-Sothoth* et *Le Sort d'Armitage*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- Retirez de la partie la carte de référence du scénario *Activité Extrascolaire*. Utilisez la nouvelle de carte de référence du scénario *Lire ou Mourir* fournie dans le set de rencontre téléchargeable du même nom.

- Retirez de la partie les decks Acte et Intrigue d'origine du set de rencontre *Activité Extrascolaire*. Constituez les decks Acte et Intrigue en utilisant uniquement la nouvelle carte Acte et la nouvelle carte Intrigue fournies dans le set de rencontre téléchargeable *Lire ou Mourir*.

- Retirez de la partie les cartes suivantes : le lieu Bureaux des Enseignants (*Il se Fait Tard*), le lieu Labo d'Alchimie, l'ennemi L'Expérience et les soutiens d'histoire Mélange Alchimique et Professeur Warren Rice. Ces cartes ne sont pas utilisées dans ce scénario défi.

- Mettez en jeu chacun des lieux restants : Cour de l'Université, Bibliothèque Orne, Bâtiment des Humanités, Maison des Étudiants, Bâtiment des Sciences, Bâtiment de l'Administration, Dortoirs et Bureaux des Enseignants (*La Nuit Vient de Tomber*).

- ◆ Daisy Walker commence la partie dans la Bibliothèque Orne.
- ◆ Chaque autre investigateur commence la partie dans la Cour de l'Université.

- ◆ **Étant donné que les lieux Dortoirs et Bureaux des Enseignants commencent la partie en jeu et que le lieu Labo d'Alchimie est retiré de la partie, ignorez toute capacité forcée censée mettre en jeu ces lieux.**

- Mélangez les soutiens *Livre* mis de côté (ceux que vous aviez retirés du deck de Daisy Walker) et placez-en 1, face cachée, sous chaque lieu sauf la Cour de l'Université en commençant par le lieu le plus éloigné de la Bibliothèque Orne. Placez chaque soutien *Livre* restant face cachée sous la Bibliothèque Orne.

- ◆ Exemple : si Daisy avait préalablement mis de côté 12 soutiens *Livre*, alors 1 *Livre* sera placé sous chaque lieu sauf la Cour de l'Université et il en restera 6 à placer sous la Bibliothèque Orne.

- Mettez en jeu « Jazz Mulligan » dans le Bâtiment des Sciences.

- Mettez en jeu le Nommé des Morts (fourni dans le set de rencontre téléchargeable *Lire ou Mourir*) dans la Bibliothèque Orne, non-engagé et incliné.

- Daisy Walker prend le contrôle du soutien d'histoire Dr Armitage. (Si le Dr Armitage fait déjà partie du deck d'un investigateur, cherchez-le dedans et mettez-le en jeu sous le contrôle de Daisy Walker.)

- Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

- Vous êtes désormais prêt à commencer.**

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte parce que tous les investigateurs ont été vaincus : lisez la Conclusion 2.

Conclusion 1 : Vous vous réveillez sur le sol de la bibliothèque jonché de pages déchirées et de livres abîmés. Le *Necronomicon* gît à terre juste devant vous, ses fermoirs de métal à nouveau scellés. Avec de la chance, l'entité qui en avait été libérée est à nouveau enfermée à l'intérieur. Vous ne pouvez cependant pas prendre le risque de laisser le grimoire ici ; il est trop dangereux de le laisser sans surveillance. Vous le glissez dans votre fourre-tout, sachant que vous seule pouvez le garder en sécurité. Ou plutôt assurer la sécurité des autres en le gardant.

- Daisy Walker reçoit un total de points d'expérience qui est soit égal à la somme des valeurs de Victoire X de chaque carte dans la pile de victoire, soit égal au nombre de soutiens *Livre* qu'elle avait en jeu à la fin de la partie ; choisissez le nombre le plus élevé.

- Chaque autre investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X de chaque carte dans la pile de victoire.

- Daisy Walker a le droit d'améliorer Le Fourre-Tout de Daisy en sa version avancée ou à l'inverse de rétrograder sa version avancée du *Necronomicon* (*Traduction de John Dee*) en sa version d'origine.

Conclusion 2 : Vous glissez le livre dans votre fourre-tout. Vous ne pouvez qu'espérer que l'entité qui s'est enfuie ne causera pas plus de dégâts...

- Daisy Walker reçoit un total de points d'expérience qui est soit égal à la somme des valeurs de Victoire X de chaque carte dans la pile de victoire, soit égal au nombre de soutiens *Livre* qu'elle avait en jeu à la fin de la partie ; choisissez le nombre le plus élevé.

- Chaque autre investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X de chaque carte dans la pile de victoire.

- Daisy Walker doit soit améliorer Le *Necronomicon* (*Traduction de John Dee*) en sa version avancée, soit rétrograder sa version avancée du Fourre-Tout de Daisy en sa version d'origine.

Photocopie et impression autorisées à des fins personnelles uniquement.
Disponible en téléchargement sur www.fantasyflightgames.fr

© 2020 Fantasy Flight Games. Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont © Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee.

