

# HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

## MAUVAIS SANG

SCÉNARIO DÉFI

*Mauvais Sang* est un scénario spécial pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* conçu pour être joué avec Agnes Baker. Ce scénario peut être joué en mode indépendant ou au sein d'une campagne en tant qu'aventure annexe. **Pour jouer à ce scénario, un exemplaire de la boîte de base d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*, de l'extension deluxe *La Civilisation Oubliée* et du paquet *Mythe Les Fils du Destin* sont nécessaires.**

### 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 Agnes Baker, 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 d'Agnes 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 Héritage d'Hyperborée et Sombre Souvenir. Ces deux cartes vont ensemble et ne peuvent pas être séparées. Si vous choisissez de jouer la version avancée de l'Héritage d'Hyperborée, alors vous devez également jouer la version avancée de Sombre Souvenir. 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 *Mauvais Sang* est centré sur l'investigatrice Agnes Baker et nécessite les prérequis suivants :

☞ un joueur doit choisir Agnes Baker comme investigatrice quand vous jouez ce scénario.

### Mode Indépendant

Si vous jouez en mode Indépendant, suivez les étapes décrites à la page 16 du Guide de Référence. Consultez la section ci-dessous pour des instructions de mise en place supplémentaires. En mode Indépendant, *Mauvais Sang* 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.

**Agnes Baker doit dépenser 3 points d'expérience et chaque autre investigateur doit dépenser 1 point d'expérience pour jouer *Mauvais Sang* 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 : Mauvais Sang

*Vous avez toujours su que vous étiez... différente. Depuis votre plus jeune âge, vous rêvez d'un autre monde. D'une autre vie. Une vie de magie et de grandeur, de conquête et de persécution. Dès l'instant où vous avez découvert cette vieille clé, où vous avez reconnu les ciselures de l'anneau et le motif du painneton, vous avez compris qu'il ne s'agissait pas de rêves, mais de souvenirs. Les souvenirs d'une vie antérieure en un lieu appelé « Hyperborée ». Et à mesure que les souvenirs revenaient, la magie revenait également.*

*Pendant des mois, vous l'avez pratiquée en secret, plongeant dans vos souvenirs, renforçant vos pouvoirs. Mais dernièrement, vos rêves ont pris un tour plus sombre, plus macabre. Votre ancien « vous » était loin d'être aussi charitable et attentionnée que vous. Elle était rude, assoiffée de pouvoir, imposante. Vous avez toujours mis un point d'honneur à n'utiliser ces étranges pouvoirs que pour aider les autres, jamais pour les blesser.*

*Mais vous n'êtes pas la seule dont les souvenirs sont revenus. Elspeth Baudin a mis pour la première fois les pieds dans votre restaurant il y a quelques semaines. Au début, elle avait l'air d'une cliente comme une autre. Elle commandait des œufs, du bacon et un expresso comme de nombreux autres habitués du Restaurant de Velma. Mais elle avait quelque chose dans les yeux — une étincelle de curiosité, comme si elle vous reconnaissait — qui a attiré votre attention.*

*Puis vinrent les questions.*

*D'abord, elle vous interrogea à propos de la clé que vous portiez autour du cou. Armée de votre plus beau sourire, vous lui racontâtes le mensonge habituel ; il s'agissait d'un héritage familial, une babiole sans valeur autre que sentimentale. Mais cela ne suffit pas à étancher sa curiosité. Elle commença à s'intéresser à votre vie, à votre famille... à vos rêves.*

*Elspeth n'était pas une simple cliente. Elle ne discutait pas par politesse. Elle cherchait des réponses, tout comme vous. Alors vous entamâtes quelques recherches de votre côté. Mais Elspeth n'était visiblement pas originaire d'Arkham et les rares personnes qui la connaissaient ne l'évoquaient qu'à mi-voix, apeurées. Et elles ne furent pas d'une grande aide.*

Puis vint un coup de fil de la Boutique de Curiosités du Quartier Nord. Elspeth y avait cherché d'autres artefacts comme votre « héritage ». Elle y avait même mentionné le nom d'Hyperborée ! Elle cherche de quoi débloquer ses souvenirs, tout comme vous. Mais elle n'est pas comme vous. Son sourire sinistre, la manière dont les gens qui la connaissent tremblent de peur à la simple évocation de son nom... Vous frissonnez à l'idée de ce que quelqu'un de mal intentionné pourrait faire avec le genre de pouvoirs que renferment vos souvenirs...

Passez à la **Mise en Place**.

## Mise en Place du Scénario

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Mauvais Sang*, *Les Fils du Destin*, *Confrérie Pnakotique*, *Les Masques de Minuit*, *Portes Fermées*, *Maigres Bêtes de la Nuit* et *Sombre Culte*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre *Les Masques de Minuit*, ne prenez que les 5 cartes *Traîtrise* (2x *Fausse Piste* et 3x *Ombre Chasseresse*) et les lieux suivants : *Quartier Nord*, *Centre-Ville (Première Banque d'Arkham)*, *Quartier Est*, *Université Miskatonic* et *Quartier de la Rivière*. Ne prenez ni les autres lieux ni les cartes *Acte*, *Intrigue* ou *Référence* de Scénario de ce set.

- ☉ Retirez de la partie la carte de référence du scénario *Les Fils du Destin*. Utilisez la nouvelle carte de référence du scénario *Mauvais Sang* fournie dans le set de rencontre téléchargeable du même nom.
- ☉ Mettez en jeu chacun des lieux suivants : *Quartier Nord*, *Centre-Ville*, *Quartier Est*, *Université Miskatonic*, *Quartier de la Rivière*, *Hôtel de Ville*, *Restaurant de Velma* et *Boutique de Curiosités*.
  - ◆ Chaque investigateur commence la partie dans le *Restaurant de Velma*.
- ☉ Cherchez les lieux suivants au verso des cartes *Acte* d'origine du set de rencontre *Les Fils du Destin* : *Exposition sur les Eztli*, *Grotte Noire*, *Voies Ferrées* et *Poste de Police d'Arkham*. Prenez-en un au hasard et mettez-le en jeu en ignorant sa capacité **Révélation**. Retirez de la partie les autres cartes *Acte* et *Intrigue* du set de rencontre *Les Fils du Destin*.
- ☉ Constituez les decks *Acte* et *Intrigue* en utilisant uniquement les nouvelles cartes *Acte* et *Intrigue* fournies dans le set de rencontre téléchargeable *Mauvais Sang*.
- ☉ Retirez de la partie les soutiens d'histoire *Ichta* (*La Gardienne Oubliée*) et *Journal de l'Expédition*.
- ☉ Mettez en jeu, dans la *Boutique de Curiosités*, l'ennemi *Elspeth Baudin* (fournie dans le set de rencontre téléchargeable *Mauvais Sang*).
- ☉ Placez 1 ressource sur chaque lieu en jeu, en tant que « souvenir ».
- ☉ Mélangez les cartes *Rencontre* restantes pour former le deck *Rencontre*.
- ☉ **Vous êtes désormais prêt à commencer.**

## Patrouille

Certains ennemis possèdent le mot-clé *Patrouille*. Lors de la phase des ennemis (à l'étape structurelle 3.2), chaque ennemi redressé et non-engagé ayant le mot-clé *Patrouille* se déplace vers un lieu connexe en direction du lieu désigné (entre parenthèses à côté du mot-clé *Patrouille*) par le chemin le plus court possible.

- ☉ Si plusieurs lieux peuvent correspondre au lieu désigné, l'investigateur principal a le droit de choisir en direction de quel lieu l'ennemi se déplace.
- ☉ Si un ennemi ayant le mot-clé *Patrouille* est censé se déplacer dans un lieu qui est bloqué par une capacité de carte, cet ennemi ne se déplace pas.

## Récupérer des Souvenirs

Dans ce scénario, Agnes et Elspeth s'affrontent afin de récupérer des souvenirs.

- ☉ Agnes peut récupérer des souvenirs en utilisant la capacité ⚡ de l'Acte 1a.
- ☉ Elspeth récupère des souvenirs automatiquement via la capacité **Forcé** de l'Intrigue 1a, quand la somme des valeurs des pions *Chaos* sur son lieu est supérieure ou égale à 6 (sans tenir compte des signes +/-).
- ◆ Lorsque vous comptez les valeurs des pions *Chaos* (et uniquement pour ce propos), considérez-les comme ayant été révélés lors d'un test de compétence.

## 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 :** *Ce serait si simple. Vous pourriez en finir maintenant. L'empêcher de menacer d'autres personnes avec ses pouvoirs... Mais en ce cas, en quoi seriez-vous différentes ? Vous abaissez votre main et la magie se dissipe dans l'air glacé. « Pourquoi ? » demande-t-elle, la voix éraillée de douleur. Vous secouez la tête et lui répondez qu'elle a tort. Le véritable pouvoir est d'apporter la paix, pas la guerre. « Idiote ! » aboie-t-elle en se redressant tant bien que mal. « Tu es trop faible, et tu finiras par regretter de m'avoir laissé la vie sauve. » Vous la regardez partir en boitant, délestée de la majorité des souvenirs de sa vie antérieure. Ses pouvoirs ont été considérablement affaiblis, mais elle reste une menace. Peut-être auriez-vous dû vous occuper d'elle comme elle le suggérait. Vous poussez malgré tout un soupir de soulagement. Vous refusez que ces pouvoirs changent votre nature. Vous ne deviendrez pas comme elle. Quel qu'en soit le prix.*

- ☉ Agnes Baker 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 souvenirs qu'elle a récupérés (prenez le nombre le plus grand).
- ☉ 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.
- ☉ Agnes Baker a le droit d'améliorer l'Héritage d'Hyperborée en sa version avancée ou à l'inverse de rétrograder sa version avancée de *Sombre Souvenir* en sa version d'origine.

**Conclusion 2 :** *Vous êtes à la merci d'Elspeth. Elle lève la main, sa puissance magique sur le point de vous détruire. Elle esquisse un sourire. Vous fermez les yeux et vous recroquevillez... mais le coup fatal ne vient pas. À la place, elle vous tend la main et vous aide à vous relever. « Viens maintenant », vous lance-t-elle un sourire démoniaque aux lèvres. « Tu n'es pas un animal apeuré. Ne te rappelles-tu pas qui tu es vraiment ? Qui nous sommes vraiment ? » Puis elle s'en va sans plus de cérémonie, vous laissant avec à peine quelques fragments de votre ancienne vie.*

- ☉ Agnes Baker 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 souvenirs qu'elle a récupérés (prenez le nombre le plus grand).
- ☉ 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.
- ☉ Agnes Baker doit soit améliorer *Sombre Souvenir* en sa version avancée, soit rétrograder sa version avancée d'Héritage d'Hyperborée en sa version d'origine.

Photocopie et impression autorisées à des fins personnelles uniquement.  
Disponible en téléchargement sur [www.fantasyflightgames.fr](http://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.

