

# HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

## LE TOUT POUR LE TOUT

SCÉNARIO DÉFI

*Le Tout pour le Tout* est un scénario spécial pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* conçu pour être joué avec « Skids » O'Toole. 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 deluxe L'Héritage de Dunwich sont nécessaires pour jouer à 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 « Skids » O'Toole, 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 « Skids » 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 En Cavale et Frais d'Hôpitaux. Ces deux cartes vont ensemble et ne peuvent pas être séparées. Si vous choisissez de jouer la version avancée d'En Cavale, alors vous devez également jouer la version avancée de Frais d'Hôpitaux. 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 *Le Tout pour le Tout* est centré sur l'investigateur « Skids » O'Toole et nécessite les prérequis suivants :

- ☞ Un joueur doit choisir « Skids » O'Toole comme investigateur 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, *Le Tout pour le Tout* 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 *Le Tout pour le Tout* comme aventure annexe que si « Skids » O'Toole est dans la campagne. « Skids » O'Toole doit dépenser 3 points d'expérience et chaque autre investigateur doit dépenser 1 point d'expérience pour jouer *Le Tout pour le Tout* 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 : Le Tout pour le Tout

*Vous avez bien l'intention de faire tout votre possible pour arranger les choses. Les frais d'hôpitaux exorbitants de votre mère ne vont pas se payer tout seuls, alors vous avez eu une idée : jouer au casino. La décharge d'adrénaline provoquée par le fait de miser gros et de risquer de tout perdre sur quelques cartes est une bonne motivation également. Depuis quelque temps, vous sentez bien que la vie vous a donné une mauvaise main, mais transformer une mauvaise main en main gagnante est justement votre spécialité. Qui a besoin de savoir bien jouer quand Dame Fortune lui sourit ?*

*Votre jeu de prédilection est le blackjack. Vous ignorez comment, mais vous finissez toujours par obtenir la bonne carte au bon moment et vous tentez à grand-peine de contenir votre satisfaction quand le croupier perd une nouvelle fois. Vous vous sentez en veine et les piles de jetons grandissent nuit après nuit devant vous. Avec une chance aussi insolente, vous ne serez pas long à payer vos dettes. Mais une telle chance provoque souvent un certain ressentiment de la part des croupiers et des autres joueurs. Vous savez quand vous arrêter.*

*Avec les années, vous avez acquis une telle réputation de gagnant que certains vous qualifient de « tricheur ». De fait, vous avez été contraint de faire profil bas et d'alterner les différentes salles où vous jouez. Il y a une salle en particulier dans laquelle vous avez gagné gros : le Club du Trèfle. Ce bar clandestin brasse chaque nuit d'énormes quantités d'argent, mais il est dirigé par le gang O'Bannion. Intimidants. Sans scrupules. Impitoyables. Personne n'a envie d'éveiller l'attention des membres de ce gang.*

*D'autant que les O'Bannion n'aiment pas vraiment être battus et usent de tous les moyens nécessaires pour maintenir les bénéfices du Club du Trèfle à un niveau très élevé. Ici, la banque gagne toujours.*

*Mais cette nuit, tout va changer. Vous remontez votre col et pénétrez dans La Bella Luna. Le restaurant est pratiquement vide. Les accords ténus d'une musique grandiloquente s'échappent de l'arrière-salle de l'établissement. Il est clair que c'est là que se trouvent en réalité les clients. Tout ce qui vous importe c'est de prendre un verre et de gagner gros...*

Passez à la Mise en Place.

## Mise en place du Scénario

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Tout pour le Tout*, *La Banque Gagne Toujours*, *Malchance*, *La Bande de Naomi*, *Les Masques de Minuit* et *Les Rats*. À l'exception du set *Le Tout pour le Tout*, tous ces sets se trouvent dans la Boîte de Base ou dans l'extension deluxe *L'Héritage de Dunwich*. 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). Ne prenez pas les cartes Lieu, Acte, Intrigue et référence du scénario de ce set.

☉ D'une manière optionnelle, vous pouvez choisir d'inclure les cartes du set de rencontre *Renouveau : La Banque Gagne Toujours* si vous le possédez. Ce set est reconnaissable à l'icône ci-contre. En ce cas, effectuez les étapes supplémentaires suivantes :



- ◆ Retirez de la partie la carte de mise en place du renouveau.
  - ◆ Retirez de la partie la version d'origine du Lounge du Club du Trèfle et utilisez la nouvelle version à la place.
  - ◆ Mettez de côté la Scène du Club du Trèfle, hors jeu.
  - ◆ Incluez les nouvelles cartes Traîtrise avec le reste des cartes Rencontre.
  - ◆ Souvenez-vous que « Skids » O'Toole a « triché ».
- ☉ Retirez de la partie la carte de référence du scénario *La Banque Gagne Toujours*. Utilisez la nouvelle de carte de référence du scénario *Le Tout pour le Tout* 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 *La Banque Gagne Toujours*. Constituez les decks Acte et Intrigue en utilisant uniquement les nouvelles cartes Acte et Intrigue fournies dans le set de rencontre téléchargeable *Le Tout pour le Tout*.
- ☉ Retirez de la partie les soutiens d'histoire Peter Clover et Dr Francis Morgan. Ces cartes ne sont pas utilisées dans ce scénario défi.
- ☉ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : chaque exemplaire du lieu Porte de Derrière, chaque exemplaire de l'ennemi Videur du Club du Trèfle, et l'ennemi Siobhan Riley.
- ☉ Mettez en jeu chacun des lieux restants : Couloir Obscur, Lounge du Club du Trèfle, Bar du Club du Trèfle, Salle de Jeu du Club du Trèfle et La Bella Luna.
- ◆ Chaque investigateur commence la partie dans La Bella Luna.
- ☉ Mettez en jeu l'ennemi Chef de Salle du Club du Trèfle dans le Lounge du Club du Trèfle.
- ☉ 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 :** *Le cœur battant, vous ignorez ce qui vous apporte le plus de satisfaction : avoir remporté l'argent des O'Bannion ou leur avoir échappé. Cette nuit a apporté la preuve de ce que vous avez toujours su : « Skids » O'Toole gagne toujours...*

☉ Chaque 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.

☉ Si le nombre de ressources sur l'Acte 2a est égal à (choisissez une seule option)...

- ◆ au moins 10 ♠, « Skids » O'Toole commence le prochain scénario avec 1 ressource supplémentaire.
- ◆ au moins 20 ♠, « Skids » O'Toole commence le prochain scénario avec 2 ressources supplémentaires.
- ◆ au moins 30 ♠, « Skids » O'Toole commence le prochain scénario avec 3 ressources supplémentaires.
- ◆ au moins 40 ♠, « Skids » O'Toole reçoit 1 point d'expérience bonus et commence le prochain scénario avec 4 ressources supplémentaires.
- ◆ au moins 50 ♠, « Skids » O'Toole reçoit 2 points d'expérience bonus et commence le prochain scénario avec 5 ressources supplémentaires.
- ◆ au moins 60 ♠, « Skids » O'Toole reçoit 3 points d'expérience bonus et commence le prochain scénario avec 6 ressources supplémentaires.

☉ « Skids » O'Toole a le droit d'améliorer En Cavale en sa version avancée ou à l'inverse de rétrograder sa version avancée de Frais d'Hôpitaux en sa version d'origine.

**Conclusion 2 :** *Vous n'avez pas réussi à passer inaperçu. En un instant, vous vous retrouvez cerné par des sbires à la solde des O'Bannion. Ils vous emmènent manu militari jusqu'à une pièce sombre. Les brutes font craquer leurs phalanges et remontent leurs manches. Vous fermez les yeux et méditez sur la dure leçon que vous vous apprêtez à recevoir : Dame Fortune ne sert à rien au Club du Trèfle.*

*Vous finissez sur un tas d'ordures dans la ruelle donnant sur la porte de derrière. Tout bien considéré, les choses auraient pu être pires. Fourbu et contusionné, vous rayez le Club du Trèfle de votre liste. Le jeu n'en vaut pas la chandelle si vous devez ainsi risquer votre vie. Vous êtes maintenant bien placé pour savoir qu'au Club du Trèfle, la banque gagne toujours...*

☉ Chaque 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.

☉ « Skids » O'Toole doit soit améliorer Frais d'Hôpitaux en sa version avancée, soit rétrograder sa version avancée d'En Cavale 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.

