

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### ALLES ODER NICHTS

#### HERAUSFORDERUNGSSZENARIO

*Alles oder nichts* ist ein spezielles Herausforderungsszenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, das mit „Skids“ O’Toole gespielt werden muss. Es kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne eingebaut werden. **Um dieses Szenario spielen zu können, wird ein Grundspiel *Arkham Horror: Das Kartenspiel* und die Erweiterung *Das Vermächtnis von Dunwich* benötigt.**

#### Parallele Ermittler

Parallele Ermittler sind alternative „Print and Play“-Versionen bereits existierender Ermittler aus bereits vorhandenen Produkten für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Diese Ermittler und ihre weiterentwickelten Signaturkarten können in jedem Szenario oder jeder Kampagne ohne Einschränkungen gespielt werden.

Bei der Erstellung eines Decks mit „Skids“ O’Toole kannst du entscheiden, ob du die ursprüngliche Version oder die parallele Version verwenden willst. Jede Version hat ihre Vor- und Nachteile. Du kannst sogar die Vorderseite einer Version mit der Rückseite der anderen Version spielen. Das heißt: Du kannst entweder beide Seiten der ursprünglichen Version, beide Seiten der parallelen Version, die ursprüngliche Vorderseite mit der parallelen Rückseite oder die parallele Vorderseite mit der ursprünglichen Rückseite verwenden.

Unabhängig davon, welche Version von „Skids“ du verwendest, steht es dir außerdem frei, ob du seine Signaturkarten zu den neuen weiterentwickelten Signaturkarten verbessern willst (und die ursprünglichen damit ersetzt). Diese Versionen sind an ihrem Schlüsselwort Weiterentwickelt zu erkennen. Du kannst beide Karten nur zusammen verwenden. Wenn du dich dafür entscheidest, die weiterentwickelte Version von „Auf der Flucht“ zu verwenden, musst du auch die weiterentwickelte Version von „Krankenhausrechnungen“ verwenden. Die Verbesserung kostet keine Erfahrungspunkte und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während einer Kampagne vorgenommen werden. Hast du die Verbesserung aber einmal gemacht, kannst du sie nicht mehr rückgängig machen, es sei denn, du erhältst eine entsprechende Anweisung.

#### Herausforderungsszenario

Herausforderungsszenarios sind spezielle „Print and Play“-Szenarios, die bereits vorhandene Produkte aus der *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Sammlung nutzen und mit „Print and Play“-Karten kombinieren, um neue Abenteuer zu erschaffen. Diese Szenarios werden mit bestimmten Grundvoraussetzungen entwickelt, um so besonders spannende und thematische Erlebnisse zu bieten.

Das Herausforderungsszenario *Alles oder nichts* dreht sich um den Ermittler „Skids“ O’Toole. Deshalb gilt folgende Grundvoraussetzung:

„Skids“ O’Toole muss als einer der Ermittler für dieses Szenario gewählt werden.

#### Einzelspielmodus

Wird *Alles oder nichts* als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Im Folgenden befinden sich weitere Anweisungen für die Vorbereitung des Szenarios. Für das Einzelspielszenario gibt es vier Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

- Einfach:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , , , .
- Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , .
- Schwer:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, , , , , , , .
- Experte:** 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, , , , , , , .

#### Nebengeschichte (Kampagnenmodus)

Eine Nebengeschichte ist ein Szenario, das zwischen zwei beliebigen Szenarios einer Kampagne von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gespielt werden kann. Das Spielen einer Nebengeschichte kostet jeden Ermittler in der Kampagne eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte. Die Ermittler behalten Schwächen, Traumata, Erfahrungspunkte und Belohnungen für das Spielen einer Nebengeschichte für den Rest der Kampagne. Jede Nebengeschichte darf nur ein Mal pro Kampagne gespielt werden.

Sobald dieses Szenario als Nebengeschichte in einer Kampagne gespielt werden soll, wird es bei der Vorbereitung behandelt, als ob es sich um das nächste Szenario der Kampagne handeln würde. Es werden derselbe Chaosbeutel und dieselben Schwächen, Traumata und Storyvorteile verwendet, welche die Ermittler zuvor verdient haben.

**Die Ermittler können *Alles oder nichts* als Nebengeschichte nur dann spielen, wenn „Skids“ O’Toole in der Kampagne verwendet wird. Um *Alles oder nichts* als Nebengeschichte zu spielen, muss „Skids“ O’Toole 3 Erfahrungspunkte ausgeben und jeder andere Ermittler nur 1 Erfahrungspunkt.**

#### Erweiterungssymbol

Karten in der Reihe „Parallele Ermittler“ können an diesem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden:



### Herausforderungsszenario: *Alles oder nichts*

*Du bist fest entschlossen, alles zu tun, um die Dinge wieder ins Lot zu bringen – was es auch kosten mag. Die riesigen Krankenhausrechnungen deiner Mutter werden sich nicht einfach in Luft auflösen. Dein Plan ist einfach: Glücksspiel. Der Adrenalinrausch, wenn du „all-in“ gehst und voll und ganz auf die Günst der Karten hoffst, gibt dir noch einen zusätzlichen Kick. In letzter Zeit fühlt es sich so an, als hätte dir das Leben eine schlechte Hand nach der anderen ausgeteilt, doch du hast es häufig noch geschafft, Gewinnerhände daraus zu machen. Wer braucht schon Können, wenn die Glücksgöttin auf seiner Seite ist?*

*Dein Spiel der Wahl ist Blackjack. Irgendwie scheinst du die richtigen Karten zum richtigen Zeitpunkt zu bekommen und musst aufpassen, nicht zu laut zu jubeln, wenn der Dealer erneut die 21 überschritten hat. Jede Nacht hast du eine Glückssträhne und die Chips stapeln sich höher und höher vor dir. Deine Gewinnsträhnen helfen dir enorm, deine Schulden über kurz oder lang abzubezahlen, doch sie ziehen auch regelmäßig die misstrauischen Blicke des Dealers und deiner Mitspieler auf dich. Du findest aber immer den richtigen Zeitpunkt aufzuhören.*

*Über die Jahre hinweg hast du dir den Ruf eines Gewinners erarbeitet. Manche nennen dich auch einen „Falschspieler“. Aus diesem Grund hältst du dich bedeckt und wechselst regelmäßig das Spiellokal. Doch es gibt einen Ort in der Stadt, an dem du deine Siege besonders gerne feierst: im Clover Club. Jede Nacht wird in dieser Flüsterkneipe um hohe Geldsummen gespielt. Kontrolliert wird sie von der O’Bannion-Gang – einer Bande von skrupellosen und unbarmherzigen Schlägern. Keiner will ihre Aufmerksamkeit erregen, daher musst du wegen deines Rufes besonders aufpassen.*

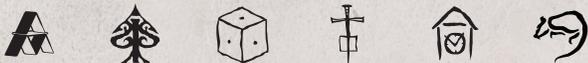
*Der Clover Club hat eine Regel, die unter allen Umständen eingehalten werden muss. Die O’Bannions mögen es nicht, übervorteilt zu werden. Ihnen ist jedes Mittel recht, dies zu verhindern. Hier gilt das Motto: Das Haus gewinnt immer.*

*Das wird sich heute Nacht ändern. Du rückerst deinen Kragen zurecht und betrittst das La Bella Luna. Das Restaurant wirkt wie ausgestorben. Aus dem hinteren Bereich des Gebäudes kannst du leise Unterhaltungsmusik hören. Es ist klar, wo sich alle Gäste befinden. Du hast jetzt nur noch ein Bild im Kopf: wie du mit einem Drink in der Hand hoch gewinnst.*

Fahre mit der Vorbereitung fort.

## Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Alles oder nichts*, *Das Haus gewinnt immer*, *Pech*, *Naomis Truppe*, *Die Mitternachtsmasken* und *Rattenschwarm*. Bis auf *Alles oder nichts* stammen alle Sets entweder aus dem Grundspiel oder aus der Erweiterung *Das Vermächtnis von Dunwich*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtsmasken* werden nur die 5 Verratskarten (2x Falsche Fährte und 3x Hetzender Schatten) herausgesucht. Die Orte, Szenen, Agenden und die Szenarioübersichtskarte dieses Sets werden nicht herausgesucht.

- Das Begegnungsset *Rückkehr zu: Das Haus gewinnt immer* kann optional herausgesucht werden, falls es sich in deiner Sammlung befindet. Dieses Set ist an dem Symbol rechts zu erkennen. Falls sich für dieses Set entschieden wird, werden zusätzlich die folgenden Schritte durchgeführt:



- Die Szenariovorbereitungskarte „Rückkehr zu: Das Haus gewinnt immer“ wird aus dem Spiel entfernt.
- Die ursprüngliche Version von Lounge des Clover Clubs wird aus dem Spiel entfernt. Stattdessen wird die Version von Lounge des Clover Clubs verwendet, die im Begegnungsset *Rückkehr zu: Das Haus gewinnt immer* zu finden ist.
- Der Ort Bühne des Clover Clubs wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die neuen Verratskarten werden den übrigen Begegnungskarten hinzugefügt.
- Merke dir, dass „Skids“ O’Toole „falsch gespielt“ hat.
- Die ursprüngliche Szenarioübersichtskarte aus dem Begegnungsset *Das Haus gewinnt immer* wird aus dem Spiel entfernt. Für dieses Szenario wird die Szenarioübersichtskarte des herunterladbaren Sets *Alles oder nichts* verwendet.
- Das ursprüngliche Agenda- und Szenendeck aus dem Begegnungsset *Das Haus gewinnt immer* wird aus dem Spiel entfernt. Bei der Erstellung des Agenda- und Szenendecks für dieses Szenario werden die Agenda- und Szenenkarten des herunterladbaren Sets *Alles oder nichts* verwendet.
- Die Vorteilskarte Peter Clover und die Story-Vorteilskarte Dr. Francis Morgan werden aus dem Spiel entfernt. Diese Karten werden in diesem Herausforderungsszenario nicht verwendet.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: jede Kopie des Ortes Tür zum hinteren Bereich, jede Kopie des Gegners Türsteher des Clover Clubs und der Gegner Siobhan Riley.
- Die übrigen Orte werden ins Spiel gebracht: Dunkler Flur, Lounge des Clover Clubs, Bar des Clover Clubs, Spielzimmer des Clover Clubs und La Bella Luna.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel im La Bella Luna.
- Der Gegner Pit Boss des Clover Clubs wird in der Lounge des Clover Clubs ins Spiel gebracht.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler besiegt wurde:** Fahre mit **Auflösung 2** fort.

**Auflösung 1:** *Dein Herz pumpst mit rasendem Tempo Adrenalin durch deine Adern. Du bist dir nicht sicher, was berauschender für dich ist: dass du Geld von den O’Bannions hast gewinnen können oder dass du ihnen entwischen konntest. Diese Nacht beweist, was du dir schon immer gedacht hast: „Skids“ O’Toole gewinnt immer ...*

- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- Wähle eins, falls zutreffend: Falls sich auf Szene 2a ...
  - 10♠ oder mehr Ressourcen befinden, beginnt „Skids“ O’Toole das nächste Szenario mit 1 zusätzlichen Ressource.
  - 20♠ oder mehr Ressourcen befinden, beginnt „Skids“ O’Toole das nächste Szenario mit 2 zusätzlichen Ressourcen.
  - 30♠ oder mehr Ressourcen befinden, beginnt „Skids“ O’Toole das nächste Szenario mit 3 zusätzlichen Ressourcen.
  - 40♠ oder mehr Ressourcen befinden, verdient „Skids“ O’Toole 1 Bonus-Erfahrungspunkt und beginnt das nächste Szenario mit 4 zusätzlichen Ressourcen.
  - 50♠ oder mehr Ressourcen befinden, verdient „Skids“ O’Toole 2 Bonus-Erfahrungspunkte und beginnt das nächste Szenario mit 5 zusätzlichen Ressourcen.
  - 60♠ oder mehr Ressourcen befinden, verdient „Skids“ O’Toole 3 Bonus-Erfahrungspunkte und beginnt das nächste Szenario mit 6 zusätzlichen Ressourcen.
- „Skids“ O’Toole darf entweder Auf der Flucht zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Krankenhausrechnungen auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

**Auflösung 2:** *Du hast es nicht geschafft, unauffällig zu bleiben. In wenigen Minuten bist du von den gnadenlosen Vollstreckern der O’Bannion-Gang umringt und wirst von ihnen in ein abgedunkeltes Zimmer gezerrt. Die Schläger ballen ihre Fäuste und krempeln ihre Ärmel hoch. Du schließt deine Augen und machst dich auf die harte Lektion gefasst, die sie dich zweifellos gleich lehren werden: Die Glücksgöttin kann dir im Clover Club nicht helfen.*

*Schließlich landest du auf einem Müllhaufen neben dem Hinterausgang des Clubs. Insgesamt betrachtet hätte es schlimmer ausgehen können. Mit Beulen und blauen Flecken gezeichnet streichst du den Clover Club von der Liste deiner Spielorte. Glücksspiel zahlt sich nicht aus, wenn dein Leben auf dem Spiel steht. Aus eigener Erfahrung weißt du nun, dass im Clover Club das Haus immer gewinnt ...*

- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- „Skids“ O’Toole muss entweder Krankenhausrechnungen zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Auf der Flucht auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet.

Das Dokument steht ebenfalls unter [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de) zum Download bereit.

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen.

