

# ★ Скат 0'Тул

Бывший заключённый

2

3

3

4



## Преступник.

⚡ Потратьте до 3 ресурсов:  
Пройдите проверку с базовым значением навыка 3 против сложности, равной числу потраченных ресурсов. При успехе получите вдвое больше ресурсов, чем потратили. К этой проверке можно добавлять только  и .

★: +1. Выберите в своём сбросе карту уровня 2 и ниже. Добавьте её себе на руку.





Бывший заключённый

## ★ Скат O'Tул



**Размер колоды:** 25.

**Возможные карты:** карты Довжача (♠) уровня 0–5, карты **удачи** уровня 0–3, карты **авантюры** уровня 0–3, нейтральные карты уровня 0–5.

**Обязательные карты** (не идут в счёт размера колоды): «В бегах», «Большинные долги», 1 случайная базовая слабость.

**Дополнительные возможности:** когда вы улуцшате карту **удачи** или **авантюры**, можете вместо разницы заплатить опытом полную стоимость высокоуровневой карты и оставить низкоуровневую в своей колоде (она не идёт ни в счёт размера колоды, ни в счёт числа экземпляров одноимённых карт в колоде).

*Скат не собирался становиться преступником. Но иногда поступить правильно значит запачкать руки. Брэд Холлинг, сокамерник Ската, каждый вечер ругался и бубнил о каких-то Арвенях. Скат не придавал значения этим бредням — пока не проснулся ночью оттого, что Брэд вслихнул как стичка. Когда Ската наконец выпустили, он вернулся за ответами в Аркхэм.*

0

СОБЫТИЕ



## В бегах

### Тактика.

Только в колоду Ската О'Тула. Продвинутое. Быстрое. Играйте во время любого  окна игрока.

До конца раунда не **элитные** враги не могут вас атаковать. В конце раунда вы можете перестать сражаться с каждым врагом, с которым сражаетесь, и переместиться до 2 раз.





НАПАСТЬ

## Больничные долги

СЛАБОСТЬ

*Задача.*

Продвинутая. **Раскрытие** — Введите «Больничные долги» в игру в свою зону угрозы.

**⚡** : Переложите 1 ресурс из своего пула ресурсов на «Больничные долги». (Не чаще 3 раз в раунд.)

**Обязательно** — Когда игра окончена, если на этой карте менее 9 ресурсов: За этот сценарий вы получаете на 2 опыта меньше.





# Всё или ничего

ЛЁГКИЙ / ОБЫЧНЫЙ



–1 за каждую вашу улику.



–2 (или –4, если у вас 10 и более ресурсов).



–2. При провале потеряйте 3 ресурса.



–3. При провале Скот О'Тул получает 1 ужас.



# Всё или ничего

СЛОЖНЫЙ / ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ



–2 за каждую вашу улику.



–4 (или –8, если у вас 10 и более ресурсов).



–3. Потеряйте 3 ресурса.



–5. При провале Скот О'Тул получает 1 ужас.

## Взгляды вокруг

*Клуб «Клевер» переполнен бандитами и игроками всех мастей. Незаметно сорвать куш может быть не так просто, как вы думали.*

➔ Если вы в «Покерном зале клуба „Клевер“», потратьте любое количество улик: Вы обналичиваете свои фишки. Получите 5 ресурсов за каждую потраченную улику.

**Обязательно** — Если Скаг О’Тул побеждён: (→И2).

11



## Банда всегда в выигрыше

*Уже поздно, а вы играли весь вечер. Измотанный, вы пытаетесь встать, но оступаетесь и проливаете свой напиток на неопрятного парня за вашим столом. Резко помрачнев, он поворачивается к вам и окидывает полным презрением взглядом. Мужчина вскакивает со своего места и бросается на вас. Ну всё, доигрались. Теперь гангстеры точно вышвырнут вас вон...*

Каждый непобеждённый сыщик, не совершивший побег, побеждён и получает 1 физическую травму. Если «Скат О'Туд» совершил побег, (→И1). В противном случае, (→И2).

## Играя в карты

*Вам не нужны неприятности, поэтому лучше их не провоцировать. Не стоит идти ва-банк слишком рано, иначе они выставят вас из клуба.*

Сыщики не могут совершать побег.

Считайте «Распорядителя клуба „Клевер“» Осторожным.

**Обязательно** — После того как побеждён враг-преступник: Положите 1 безысходность на текущий замысел.

**Цель** — В конце раунда: Если у сыщика 15 и более ресурсов, продвиньтесь.





## Обстановка накаляется

Подгоняемые удачей и адреналином, вы выиграли слиш-ком много и не сумели остаться незамеченными. О'Бэннионы знают, что вы здесь, и терпеть не могут, когда «жулики» крадут их деньги. Вы слышите властный гулос, доносящийся из Ла Велла Лита: «Подонок О'Ту! Разделитесь и найдите его!»

Вы замедляете, ваш разум проясняется от звука вашего имени. Пожалуй, пора остановиться. Будто бы безразличные бандиты внезапно вскакивают и бросаются на вас с яростной решимостью. Что будете делать: с боем пробиваться к выходу или пытаться ускользнуть через чёрный ход?

Выложите отложенного врага «Шивон Райли» в «Ла Велла Лита». Каждая слышилка выкарабкивает 1 отложенного врага «Вышибада кауба „Клевер“» сражающимся с собой.

## Сели на хвост

*Хватайте выигрыш и бегите!*

Считайте каждого врага-преступника Охотником. У каждого врага-преступника +1 к здоровью.

**Обязательно** — Когда сыщик совершает побег: Положите все ресурсы того сыщика на эту сцену.

**Цель** — Соберите как можно больше ресурсов и уберите их отсюда. Когда каждый непобеждённый сыщик совершил побег, про-  
АВИНЬТЕСЬ.





## Вкусе победы

Вы выбегаете за дверь и мчитесь за угол с выскрещем в руках. Приним адреналина не сравнитесь ни с чем другим. Оказавшись на безопасном расстоянии, вы пересчитываете деньги и глубоко вздыхаете с облегчением: эта вылазка поможет вам окончательно расчитаться с долгами. Несомненно, эта ночь только укрепит вашу репутацию. Госпожа Удача всегда на вашей стороне!

(→II)

# \* Шивон Райли

Головорез О'Бэннионов

5

6

2



*Гуманоид. Преступник. Элитная.*

**Обязательно** — Когда «Шивон Райли» начинает с вами сражаться: За каждые 5 ресурсов в вашем пуле потеряйте 1 ресурс.

**Обязательно** — После того как сыщик в локации «Шивон Райли» получает 1 и более ресурсов в фазе сыщиков: «Шивон Райли» разворачивается, начинает сражаться с тем сыщиком и атакует.

**Победа 1.**



ВРАГ





# Вышибала клуба «Клевер»

1

3

1

**Гуманоид. Преступник.**

Когда «Вышибала клуба „Клевер“» сражается с вами, считайте, что у него +1 к бою и +1 к уходу за каждые 5 ваших ресурсов.

➔ Потратьте 3 ресурса: **Переговоры**. Пройдите проверку  (2). При успехе перестаньте сражаться с «Вышибалой клуба „Клевер“» и поверните его.

Он не разворачивается в следующей фазе передышки.

**Победа 0.**



**ВРАГ**





# Вышибала клуба «Клевер»



## Гуманоид. Преступник.

Когда «Вышибала клуба „Клевер“» сражается с вами, считайте, что у него +1 к бою и +1 к уходу за каждые 5 ваших ресурсов.

➔ Потратьте 3 ресурса: **Переговоры**. Пройдите проверку  (2). При успехе перестаньте сражаться с «Вышибалой клуба „Клевер“» и поверните его.

Он не разворачивается в следующей фазе передышки.

Победа 0.



ВРАГ





# Вышибала клуба «Клевер»

1

3

1

**Гуманоид. Преступник.**

Когда «Вышибала клуба „Клевер“» сражается с вами, считайте, что у него +1 к бою и +1 к уходу за каждые 5 ваших ресурсов.

➔ Потратьте 3 ресурса: **Переговоры**. Пройдите проверку  (2). При успехе перестаньте сражаться с «Вышибалой клуба „Клевер“» и поверните его.

Он не разворачивается в следующей фазе передышки.

**Победа 0.**



**ВРАГ**





# Вышибала клуба «Клевер»

1

3

1

**Гуманоид. Преступник.**

Когда «Вышибала клуба „Клевер“» сражается с вами, считайте, что у него +1 к бою и +1 к уходу за каждые 5 ваших ресурсов.

➔ Потратьте 3 ресурса: **Переговоры**. Пройдите проверку  (2). При успехе перестаньте сражаться с «Вышибалой клуба „Клевер“» и поверните его.

Он не разворачивается в следующей фазе передышки.

**Победа 0.**



**ВРАГ**





**Разрешается печать в личных целях.  
Запрещается коммерческое использование  
и розничная продажа.**

---

TM/® & © 2022 Fantasy Flight Games.

