

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

КОЛОДА СЫЩИКА

НАТАНИЭЛЬ ЧО

Натаниэль хрустнул пальцами. Последний из головорезов продолжал пятиться, пока не упёрся спиной в глухую стену. Он бережно, словно маленького ребёнка, держал в руках увесистый фолиант. Остальные члены банды валялись вокруг Натаниэля, корчась и постанывая от боли. «Книга, — потребовал боксёр, протянув руку. — Я не буду просить дважды».

Уинифред, наблюдавшая за работой бойца со стороны, восхищённо присвистнула. «На твоём месте я бы послушалась, — посоветовала она бандиту. — Ты же не хочешь закончить, как твои приятели?»

Но тот отрицательно покачал головой. «Я не могу», — произнёс он с мольбой во взгляде.

Натаниэль поморщился. Мужчина боялся, но не его. Что-то иное пугало бандита до глубины души. Гораздо сильнее, чем Натаниэль и его кулаки. «Опять это ваше Братство, да?» — фыркнул боксёр. Хотя Натаниэль и не понимал тайных целей культа, контролировавшего банду, он постарался разузнать о нём всё, что только можно.

В глазах гангстера промелькнула паника, на лбу выступил пот. «Слушай, просто отдай нам книгу, и никто тебя не тронет, ладно?» — продолжала настаивать Уини, но мужчина только крепче сжал фолиант и сполз на землю, что-то бормоча от ужаса.

«Почему его так трясёт?» — подумал Натаниэль. Затем он услышал позади шум. Тихий-тихий скрежет. Медленный, ровный, но в то же время леденящий душу. Нечто двигалось к ним по переулку, с каждым шагом царапая — нет, раздирая бетон. Чирк, чирк, чирк... Натаниэль задержал дыхание, сжал зубы и обернулся, чтобы встретить этот новый ужас лицом к лицу.

Как использовать это дополнение

Это дополнение состоит из 34-карточной стартовой колоды Натаниэля Чо и 26 карт для её развития. Вы можете использовать их как самостоятельный набор, для которого не требуются другие карты игроков, или включить в свой комплект карт, аналогично картам игроков из любого другого дополнения к карточному «Ужасу Аркхэма».

Чтобы использовать это дополнение как самостоятельный набор, найдите в нём карту сыщика «Натаниэль Чо», его персональные карты, базовую слабость «Саморазрушение» и 30 карт нулевого уровня — все они перечислены справа. Эти 34 карты представляют собой готовую колоду Натаниэля Чо, которую вы можете использовать в любом сценарии или кампании карточного «Ужаса Аркхэма» (продаются отдельно). Играя в режиме кампании, вы будете получать опыт, который сможете тратить на приобретение любых из 26 карт 1–5 уровня из этого дополнения. Как это сделать, рассказано в разделе «Сюжетная кампания» справочника.

Если вы хотите включить это дополнение в свой комплект карт, просто добавьте все его карты (в том числе базовую слабость «Саморазрушение») к тем картам игроков, которые у вас уже есть. Затем создайте колоду сыщика по обычным правилам. Использовать готовую колоду из этого дополнения необязательно.

Колода Натаниэля Чо

Натаниэль — боксёр, мастер комбинаций, который наносит врагам раны с помощью событий и побеждает их одного за другим. Немногие способны выстоять под таким ураганом ударов. Школа улиц не прошла даром для Натаниэля: такие его карты событий, как «Убийца чудовищ» и «Двойка» могут сразить даже самых стойких врагов.

Разумеется, любимое оружие Натаниэля — «Боксёрские перчатки». Они не только делают его сильнее в бою, но и помогают добывать карты событий, которые сочетаются со свойством Натаниэля. «Боксёрские перчатки» — центральная карта колоды: если они не достались вам в начале партии, стоит почаще совершать действие «Взять карту», чтобы найти их, а заодно накопить побольше событий, наносящих раны.

После победы над врагом сыграйте «Славу», чтобы взять 2 карты, получите событие-**дух** с помощью «Боксёрских перчаток» или найдите уайку с помощью «Греты Вагнер». Уворачивайтесь от вражеских атак с помощью «Уклонения» и отвечайте убойной «Контратакой».

За Натаниэлем всегда присматривает его старший брат, Рэндалл. Когда боксёру приходится тяжело и нужна поддержка, «Рэндалл Чо» может вылечить ему раны или подыскать «Боксёрские перчатки» для очередного боя.

Одна из характерных черт класса Хранителей — умение работать в команде. Такие карты, как «Спина к спине» или «Телохранитель», помогут вашим коллегам-сыщикам, давая им ресурсы и защищая от врагов. Если же вы играете в одиночку, лучше добавлять такие карты к проверкам, а впоследствии, накопив немного опыта, заменить их на карты более высокого уровня.

Натаниэль Чо, боксёр

Сыщик

- «Натаниэль Чо» (1)

Активы (13)

- «Рэндалл Чо» (2)
- 2 карты «Боксёрские перчатки» (5)
- 2 карты «Защита плоти» (6)
- 2 карты «Грета Вагнер» (7)
- 2 карты «Физическая подготовка» (8)
- 2 карты «Свирепость» (9)
- 2 карты «Телохранитель» (10)

События (16)

- 2 карты «Ободрать до нитки» (11)
- 2 карты «Контратака» (12)
- 2 карты «Уклонение» (13)
- 2 карты «Иди-ка сюда!» (14)
- 2 карты «Слава» (15)
- 2 карты «Убийца чудовищ» (16)
- 2 карты «Двойка» (17)
- 2 карты «Спина к спине» (18)

Навыки (2)

- 2 карты «Мощный удар» (19)

Слабости (2)

- «Томми Мэлой» (3)
- 1 случайная базовая слабость [«Саморазрушение» (4)]

Развитие колоды Натаниэля

Другие карты из этого дополнения сделают Натаниэля ещё более впечатляющим бойцом. Один из путей развития — улучшать уже имеющиеся в колоде карты. Наглядный пример того, насколько высокоуровневые карты сильнее своих базовых версий, — «Боксёрские перчатки» уровня 3. Вы не пожалеете, если потратите на них первые заработанные очки опыта. События уровня 2 «Контратака» и «Иди-ка сюда!» не только эффективнее «нулевых» вариантов, но и отлично сочетаются с «Перчатками». Вершина эволюции карты — пятый уровень. Так, «Двойкой» уровня 5 и своим свойством Натаниэль отправит в нокаут почти кого угодно: это целых 6 ран ценой всего одного действия и двух ресурсов! А если в одной из следующих атак вам попадётся ✨, вы сможете вернуть «Двойку» на руку и сыграть её снова.

Одна из слабых сторон Натаниэля — поиск улик. Этот недостаток могут компенсировать карты, которые помогают находить улики и несут на себе символы интеллекта, например «Доказательства!» уровня 1, «Урок усвоен» уровня 2 и «Грета Вагнер» уровня 3. Они делают из одноклового бойца более разностороннего сыщика, особенно если вы играете в одиночку.

Такие карты, как «Взрыв динамита» уровня 3 или «Провокация» уровня 3, лучше подходят для игры в команде, когда повышается вероятность того, что в одной локации соберутся сразу несколько врагов. Если вы проходите кампанию несколькими сыщиками, не будет лишним приобрести эти карты одними из первых.

Ответы на частые вопросы

Если я использую свойство «Боксёрских перчаток» (👊 5), чтобы найти событие-дух после того, как победил врага, и добавляю себе на руку карту, на которой указано «Играйте после того, как вы победили врага», могу ли я тут же сыграть её?

Да, можете. Данный промежуток времени ещё не истёк, поэтому, если все цены розыгрыша этого события выплачены и все его прочие требования выполнены, вы можете сыграть эту карту сразу после того, как добавили её себе на руку.

Символ дополнения

Все карты данного дополнения отмечены этим символом перед порядковым номером:



Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша • Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова
Переводчик: Сергей Вакуленко • Редактор: Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой • Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарнецкий • Корректоры: Ольга Португалова,
Мария Шульгина • Вычитка: Елена Ворноскова • Директор по развитию бизнеса: Сергей
Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2022 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
Версия правил 1.0



Создатели игры

Авторы дополнения: Джереми Цвирн при участии М. Дж. Ньюман

Продюсер: Калли Оливерниус

Редактор: Б. Д. Флори

Корректор: Джеремайя Дж. Шоу

Менеджер по карточным играм: Джим Картрайт

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Кара Сентелл-Данк и Фил Генри

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Кристофер Хош

Автор иллюстрации на коробке: Александр Карч

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Братт

Координаторы контроля качества: Эндрю Джаниба и Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Джейсон Глоу

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Вице-президент по разработке: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Нэйт Френч

Глава студии: Эндрю Наваро

Игру тестировали: Коди Андерсон, Далия Берковиц, Дэйн Бикотт, Джо Билеки, Кэди Билеки, Джон Бэгли, Юйчи Ван, Шелли Даниэле, Андреа дельАньезе, Род Джордан, Дэн Жиллетт, Джейкоб Карнин, Джозеф Кеннеди, Райли Колби, Грегуар Лефевр, Гэри Ли, Кенни Линг, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Кевин Макленитен, Эрик Мейерс, Адам Нельсон, Реббека Нельсон, Джош Пэрриш, Чед Реврман, Стивен Редман, Джим Робертс, Брук Робисон, Аарон Странк, Майк Странк, Бен Уилкинсон, Джейсон Уолден, Оуэн Уэлдон, Джулия Фаэта, Грант Флесланда, Джереми Фредин, Джозайя Харрист, Джеймс Хоуэлл, Авита Шарма, Винсент Шварц



© 2022 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission. All rights reserved.

