

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

## ГОРОД АРХИВОВ



«Город архивов» — это сценарий VI сюжетной кампании «Забывтая эпоха» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из восьми частей, вместе с другими дополнениями этого цикла.

### Сценарий VI: Город архивов

**Вступление 1:** Следующие дни почти не остаются у вас в памяти. Сознание то угасает, то возвращается в ваше истерзанное усталостью тело, пока разум пытается понять, что всё-таки с вами произошло.

В этом месте живут те же существа, с которыми вы видели Алехандро: огромные складчатые конусы студенистой плоти, из вершины которых растут четыре толстые конечности. Они выглядят грозно, но, против ожидания, не причиняют вам вреда. Поначалу существа держат вас взаперти и допрашивают. Одни каким-то образом говорят по-английски, другие имитируют вашу речь с помощью причудливого футуристичного устройства, словно играя на музыкальном инструменте. Внезапно вы вспоминаете пианино в джазовом клубе «Соловей» и только тогда осознаёте, что ваше тело изменилось. У вас нет ни рук, ни пальцев, чтобы нажимать на клавиши, нет ног, чтобы ходить, нет лёгких, чтобы кричать. Вы стали одним из них, одним из существ, которые взяли вас в плен, и вокруг нет и следа вашего человеческого тела.

Несмотря на то, что существа держат вас в плену, они, похоже, не намерены причинять вам вред. Они просто расспрашивают вас, интересуясь самым широким кругом тем: вашим обществом, вашей профессией, технологиями, экосистемой, человеческим телом. Их жажда знаний ненасытна, безгранична. Одни вопросы очень простые, другие ставят вас в тупик. Существа просят вас вести подробные записи на нашем языке и уносят всё написанное в свои необъятные архивы. В обмен на сотрудничество они обещают разрешить вам передвигаться по городу.

☞ Сыщики должны решить (выбрать одно):

- ☞ Пойти навстречу и рассказать всё, что вам известно. Перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ Отказаться и вырваться из плена. Перейдите к **вступлению 3**.

**Вступление 2:** Вы помогаете существам в надежде получить свободу. Плен вас гнетёт; к тому же, если вы сможете ходить по городу, у вас появится шанс найти дорогу домой. Похоже, существа довольны вашей сговорчивостью, хотя их эмоции остаются для вас полной загадкой. Дни складываются в недели, вы теряете ощущение времени. Наконец одно из существ сообщает, что вы теперь вправе свободно передвигаться, но не должны наносить вред своему телу, поскольку оно принадлежит другому представителю их вида, и не можете покидать пределы города. Ваши оковы снимают, и существо с любопытством наблюдает за тем, как вы привыкаете к своему новому обличку.

Запишите в журнал кампании, что сыщики подчинились йитианам. Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 3:** Эти твари не только похитили вас, но и лишили тела. Они не получают от вас ни единого ответа. Вы бы плюнули им в лицо, если бы знали, как сделать это в таком облике и какой из четырёх гибких отростков можно считать лицом. Вырваться из оков — безнадёжная затея, но тем не менее вы пытаетесь освободиться. Заметив ваши усилия, существа приставляют к вам стражника. Судя во всему, его больше заботит сохранность вашего тела, нежели сами попытки обрести свободу. После многих дней заключения вы понимаете, как использовать это к собственной пользе. Вы так сильно вырываетесь, что пути впиваются в вашу холодную кожистую плоть и из порезов выступает немного густой, слизистой крови. Охранник не мешкая подходит ближе, непрерывно пощёлкивая клешнями. Он снимает оковы, и в этот самый момент ваши клешни наносят удар туда, где у него должно быть горло. Тварь падает на пол, корчась от боли.

Запишите в журнал кампании, что сыщики вырвались из плена. Перейдите к **подготовке**.



## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

### Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Внезапно вы слышите собственный крик: «Александр, что ты...» Над вами стоит медсестра, светя вам в глаза фонариком. Вы отталкиваете её и в смятении вскакиваете на ноги. Несмотря на её протесты, вы, пошатываясь, выходите из комнаты. Вы в больнице: белёные стены коридора пахнут хлоркой и прочими химикатами. Разве вы только что не исследовали какую-то пещеру?.. Вы не помните.

«Простите, — кричит медсестра. — Вернитесь, вам надо отдохнуть». Она берёт вас за локоть и ведёт обратно к койке. Пока вы приходите в себя от столь далёкого и стремительного путешествия, сестра внимательно рассматривает вас. «Кто такой Александр?» — интересуется она, и вы силитесь вспомнить. Но это имя ничего вам не говорит.

Вы спрашиваете медсестру, как оказались здесь и почему она не удивлена вашим внезапным появлением. «Так вы же только вчера вечером явились в больницу святой Марии. Неужто забыли?» — Вы не помните ничего подобного, и это вас беспокоит. — «Осмелюсь сказать, вы вели себя странно. И говорили чудно, словно английский вам не родной. Но теперь вижу, что вы, должно быть, просто чуток перебрали. — Заметив ваше удивление, она улыбается: — Да не беспокойтесь. Теперь такое частенько случается, с тех пор как бары да кабаки снова открылись».

Отражение в зеркале выглядит уставшим и более старым, чем вы помните. Где-то в тумане на краю вашей памяти прячется что-то крайне важное. Только через минуту до вас доходит смысл последних слов медсестры. Вы оборачиваетесь к ней и спрашиваете, какой сейчас год, боясь услышать ответ.

«Ну конечно, 1934-й, — усмехается она. — Боже, ну и бурная у вас выдалась ночь».

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщикам стёрли память.

☉ Все сыщики сошли с ума.

☉ Сыщики проиграли кампанию.

**Исход 1:** Вы приходите в себя на холодном каменном полу пещеры. Ваша голова кружится после перемещения во времени и пространстве.

☉ Проверьте, сколько пунктов со сцены 2b сыщики выполнили в этом сценарии.

❖ Если выполнены все 6 пунктов, запишите в журнал кампании, что перенос прошёл безупречно. Каждый сыщик получает 4 опыта дополнительно, проникнув в тайны истории Земли.

❖ Если выполнены 5 пунктов, запишите в журнал кампании, что перенос прошёл успешно. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, проникнув в тайны истории Земли.

❖ Если выполнены 4 пункта, запишите в журнал кампании, что перенос прошёл неудачно. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, проникнув в тайны истории Земли.

❖ Если выполнены 3 пункта, запишите в журнал кампании, что перенос прошёл крайне неудачно.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

## Интерлюдия IV: На свободе

Прочтите следующие разделы, один за другим.

Сверьтесь с журналом. Если перенос прошёл неудачно, каждый сыщик вытягивает из мешка случайный жетон хаоса. Найдите в списке ниже побочные эффекты вашей неудачи. Если перенос прошёл крайне неудачно, каждый сыщик вытягивает два жетона вместо одного, выбирает и разыгрывает тот из них, что находится ближе к концу списка, а другой игнорирует.

☉ С каждым сыщиком, который вытянул ★ или +1, не происходит ничего плохого.

☉ Каждый сыщик, который вытянул ☠ или жетон с любым числом, кроме +1, приобретает слабость «Внетелесный опыт» и должен включить её в свою колоду.

☉ Каждый сыщик, который вытянул ▲, ♠, ♣ или ♠, должен до конца кампании использовать карту «Тело йитианина» вместо своей обычной карты сыщика. Кроме того, такой сыщик приобретает слабость «Внетелесный опыт» и должен включить её в свою колоду.

Проверьте мешок хаоса и сверьтесь с журналом. Если всё из нижеуказанного верно, ведущий сыщик читает «Исцелённый разум». Если хоть что-нибудь из нижеуказанного неверно, вместо этого он читает «Потерянный навсегда».

❖ В мешке хаоса 2 жетона ♠ или больше.

❖ Сыщики спасли Александра.

❖ В конце предыдущего сценария «Смотритель» находился под контролем сыщика.

**Исцелённый разум:** Вы осматриваетесь. Напавших на вас существ нигде не видно, зато поблизости лежит Александр, который тоже медленно приходит в сознание. К вашему удивлению, он выглядит озадаченным не меньше, чем вы. Сначала кажется, будто он ничего не помнит о предыдущей экспедиции в руины Эцтли, но внезапно в его глазах вспыхивает осознание. Он крепко вцепляется в ваше плечо и смотрит так, словно не видел вас несколько лет. «Помню! Какое-то время у нас с тем существом был один мозг на двоих. Оно хотело отыскать реликвию эцтли, не знаю зачем. — Он оседает на пол и прислоняется к каменной стене, приходя в себя после внезапного наплыва воспоминаний. — А вы верили мне каждую минуту, даже когда внутри сидела та тварь. Вы спасли меня из того ужасного места и вернули человеческий облик. Даже не представляю, как отблагодарить вас. — Он решительно трясёт вам руки, переполненный неизвестно откуда взявшейся энергией. — Мы с вами обязательно всё исправим! А потом расскажем миру обо всём, что видели».

Запишите в журнал кампании, что Александр всё помнит. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ♠ до конца кампании.

**Потерянный навсегда:** Вы осматриваетесь. Нигде не видно ни Александра, ни напавших на вас существ. Вы задумываетесь, как давно учёный перешёл на их сторону и почему. Скорее всего, вы никогда этого не узнаете. И тем не менее вам кажется, что вы ещё встретитесь.

Запишите в журнал кампании, что Александр настроен против вас. Если карта «Александр Веда» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

Крутая лестница по ту сторону каменного проёма кажется бесконечной. Где-то далеко внизу мерцает алое свечение, но сколько бы вы ни спускались, оно не становится ярче.

Напротив, вам кажется, что с каждым шагом оно тускнеет, словно поддразнивая вас. Вскоре вы оказываетесь на небольшой площадке, где ваш путь преграждает каменная дверь. На её поверхности вырезан знакомый узор, выцветший от времени и небрежения. Из него сочится странная бесцветная слизь.

Проверьте припасы.

Если у любого сыщика есть мел, он читает «Путь открыт». В противном случае ведущий сыщик читает «Путь закрыт».

**Путь открыт:** При виде узора вы кое-что вспоминаете и заглядываете в дневник экспедиции. Рельеф на двери совпадает с теми, что были найдены в руинах Эцтли. Сверяясь с набросками из дневника, вы мелом дорисовываете символ, и его линии ярко вспыхивают. Каменная дверь поднимается, и вы продолжаете спуск.

С вами не происходит ничего плохого.

**Путь закрыт:** Вы не знаете, что делать дальше. Обсудив несколько вариантов, вы решаете, что тут поможет только грубая сила. Вам едва хватает мочи поднять каменную плиту — и вы должны сделать это столько раз, сколько у вас спутников. Когда все оказываются внутри, каждый ваш мускул немилосердно болит от нечеловеческого напряжения.

Набирая стартовую руку в следующем сценарии, сыщики не могут заменять карты.

Проверьте припасы. Сыщики совместно должны вычеркнуть из припасов по единице провизии на сыщика. За каждую единицу провизии, которой не хватило, выберите сыщика, который читает «Еда на исходе».

**Еда на исходе:** Несколько часов спустя вы почти валитесь с ног от усталости. Каждый дюйм вашего тела неистово болит. В этих запустелых пещерах не найти ничего съестного, кроме случайных грибов, и хотя голод точит вас изнутри, вы не решаетесь их попробовать, не зная, какие ядовиты, а какие безвредны...

В следующем сценарии у вас на 3 стартовых ресурса меньше.

Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть аптечка, может вычеркнуть её, чтобы выбрать сыщика и удалить из его колоды слабость «Отравление». После этого каждый сыщик, в чьей колоде осталось «Отравление», читает «Яд разливается».

**Яд разливается:** Отравла добралась почти до всех уголков вашего тела. Вы бледны и покрыты холодным лихорадочным потом. Вам невероятно тяжело даже подняться на ноги, а ночью вы не можете уснуть, несмотря на усталость. Уже совсем скоро яд заберёт вашу жизнь.

Вы получаете 1 физическую травму.

Пройдя сотни и сотни ступеней вниз, вы решаете остановиться на отдых. Хронометр утверждает, что на поверхности уже ночь, однако без солнечного света ваши внутренние часы начинают давать сбой. Поблизости нет ни одной плоской поверхности, поэтому каждый из вас устраивается спать на одной из узких ступеней.

Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть одеяло, читает «Здоровый сон». Остальные читают «Беспокойно ворочаясь».

**Здоровый сон:** Конечно, вам не хватает настоящей кровати, но одеяло хотя бы защищает от пронизывающего холода подземелья. Когда наступает «утро», ваше тело требует поспать ещё, но вы знаете, что должны двигаться вперёд и как можно быстрее добраться до Средоточия...

С вами не происходит ничего плохого.

**Беспокойно ворочаясь:** Сон долго не идёт к вам. Почти ничего не защищает вас от жестокого холода пещеры, и вы несколько часов дрожите, пока не засыпаете от изнеможения. Но и во сне вы ворочаетесь и каждый час просыпаетесь оттого, что чуть не упали со ступеньки. Когда наступает «утро», вы чувствуете ещё большую усталость, чем вечером.

Вы получаете 1 физическую или ментальную травму (на ваш выбор).

## Продолжение следует...

Сюжет продолжается в сценарии VII «Глубины Йота».

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Александр Киселев • Переводчик: Алекс Ладо • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой • Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян • Корректор: Ольга Португалова • Вычитка: Елена Ворноскова • Креативный директор: Николай Пегасов • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов • Благодарим Евгения Сарнецкого за помощь в подготовке русского издания • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0



The FFG logo is © of Fantasy Flight Games.

© 2020 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. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

