

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

## ГЛУБИНЫ ЙОТА

«Глубины Йота» — это сценарий VII 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 VII: Глубины Йота

**Вступление 1:** Через несколько часов после пробуждения ваш утомительный спуск приносит плоды. С каждым шагом красный свет, струящийся от подножия лестницы, становится ярче. Наконец каменный пол выравнивается, а тесные стены туннеля расходятся, открывая вид на бесконечный лабиринт необъятных пещер. Их усеивают руины огромного города, подобный которым вы никогда не видели. От долгого запустения грандиозные каменные здания обветшали, но вы чувствуете, что история этого места древнее, чем вы способны осознать. Вопросительно обернувшись к Ичтаке, вы видите, что её зрачки сужены, а глаза тускло светятся жёлтым. «Йот... Последнее прибежище Валузии...» — еле слышно произносит она.

Внезапно по пещере разносится леденящий душу рык. Стены и пол неистово содрогаются, а заливающий пространство красный свет становится ярче. Со всех сторон из туннелей выплещивается громкое шипение. Ичтака подходит к краю ближайшего обрыва и всматривается в бездонные глубины. «Он здесь. Я чувствую его. Отец Змей... Йиг».

Сверьтесь с журналом.

Если вы идёте собственным путём, перейдите к **вступлению 2**.

Если вера Ичтаки восстановлена, перейдите к **вступлению 3**.

В противном случае перейдите к **вступлению 4**.

**Вступление 2:** Теперь вы понимаете, что Ичтака ведёт свою игру. Как и Алехандро — они оба использовали вас в своих целях, скрывая правду. Без лишнего слов вы хватаетесь за оружие и требуете объяснений. «Йиг велит доставить реликвию к Средоточию», — с трепетом отвечает Ичтака. Свет в её глазах разгорается, а кожа начинает покрываться чешуёй. Вы прищуриваетесь и оттесняете её к самому краю пропасти, лишая пути к побегу. «Реликвия действительно не должна попасть в руки Братства... Ибо только Валузии суждено возродиться в былой славе! Йиг зовёт, и я должна явиться». Прежде чем вы успеваете что-то сделать, она бросается с обрыва в бездну.

Запишите в журнал кампании, что Ичтака настроена против вас.

Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.

Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 3:** Вы подходите к Ичтаке и кладёте руку ей на плечо. Воительница делает глубокий вдох и поворачивается к вам. Её виновато опущенные глаза снова приобрели обычный цвет. «П-простите меня. Я привела вас к гибели. Он воззвал ко мне, ещё давно, рассказал о моём наследии, о моём народе. Я была рада исполнить его волю. — Она сжимает кулаки и смотрит вам прямо в глаза. — Но теперь я вижу, что ошибалась. Человечество заслуживает жить на этой планете. Пусть она досталась вам от куда более могущественных сил, но сейчас время человечества — не их время». Вы не вполне её понимаете, но главное ясно: кем бы Ичтака ни была на самом деле, она на вашей стороне. В умиротворённой тишине вы чувствуете, как между ней и вами возникает незримая нерушимая связь. «Нужно добраться до Средоточия и не дать змеям захватить реликвию», — говорит она после минутного молчания. Вы киваете в знак согласия.

Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 4:** Вы медлите, не зная, как поступить. Что на самом деле нужно Ичтаке? Зачем она привела вас сюда? Прежде чем вы успеваете что-то сделать, Ичтака достаёт лук и направляет стрелу вам в сердце. «Спасибо, что помогли добраться сюда, — сухо произносит она, — но теперь наши пути расходятся. Йиг зовёт, и я должна явиться». Её блестящие жёлтые глаза сужаются.

Запишите в журнал кампании, что Ичтака настроена против вас.

Если карта «Ичтака» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

Сверьтесь с журналом. Если реликвия пропала, перейдите к **вступлению 5**.

Если сыщики нашли пропавшую реликвию, перейдите к **вступлению 6**.

**Вступление 5:** «Вы должны немедленно уйти отсюда. Это наша битва, а не людская. Мы не позволим ни вам, ни Братству нарушить наши планы. Не сейчас, когда успех так близок». Её рука подрагивает, а глаза снова вспыхивают. Вы видите, что она встревожена, что-то не даёт ей покоя. Наконец она продолжает: «Уходите, пока я не передумала. И если хотите жить, не смейте идти за мной. Второго шанса не будет». Ичтака стремительно удаляется, не сводя с вас взгляда, пока не скрывается из виду. Несмотря на предостережение, вам остаётся только последовать за ней. Если не вы спасёте человечество, то кто?

Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 6:** «Бросьте оружие». Предательство жалит вас в самое сердце, наполняя его гневом и отчаянием. На какой-то миг вы задумываетесь о бегстве, но вспоминаете, как мастерски Ичтака стреляет из лука: вы будете мертвы, не пробежав и пары шагов. Вам остаётся только подчиниться. Вы по очереди роняете оружие на землю. «Отлично. Теперь отдайте мне реликвию». Скривившись, вы делаете несколько шагов вперёд и протягиваете ей реликвию.

Проверьте припасы. Если у любого сыщика есть складной нож, этот сыщик читает **вступление 7**.

В противном случае перейдите к **вступлению 8**.

**Вступление 7:** Когда Ичтака протягивает руку к реликвии, вы резко выхватываете припрятанный нож и наносите предательнице внезапный удар. Лезвие глубоко рассекает ей предплечье, заливая вашу грудь кровью. Ичтака отшатывается, схватившись за раненую руку, запинаясь о камень и падает в пропасть. Вскоре её вопль затихает. Вы едва успеваете прийти в себя после случившегося, как раздаётся ещё один ужасный рык и земля сотрясается. Подобрыв свои вещи, вы продолжаете спуск.

Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 8:** Ичтака хватается реликвию. Вы видите, что кожа на тыльной стороне её ладоней стала жёсткой и чешуйчатой. Сжав побелевшие от гнева кулаки, вы отступаете. «Уходите, пока я не передумала, — произносит она. — И если хотите жить, не смейте идти за мной. Второго шанса не будет». Ичтака стремительно удаляется, не сводя с вас взгляда, пока не скрывается из виду. Несмотря на предостережение, вам остаётся только последовать за ней. Если не вы спасёте человечество, то кто?

Если карта «Реликвия веков» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

Вычеркните из журнала заметку «Сыщики нашли пропавшую реликвию» и запишите, что реликвия пропала.

Перейдите к **подготовке**.

## Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Глубины Йота», «Агенты Йига», «Яд Йига», «Экспедиция», «Забывшие руины» и «Отрава». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Подсчитайте отметки в графе журнала «Ярость Йига».

- ❖ Если там нет отметок, найдите среди отобранных карт контактов «Йига» и всех «Стражей глубин». Удалите эти карты из игры.
- ❖ Если там 1–5 отметок, ничего не меняется.
- ❖ Если там 6–10 отметок, удалите из игры замысел 1а. Игра начинается с замысла 2а.
- ❖ Если там 11–14 отметок, удалите из игры замыслы 1а и 2а. Игра начинается с замысла 3а.
- ❖ Если там 15–17 отметок, удалите из игры замыслы 1а, 2а и 3а. Игра начинается с замысла 4а.
- ❖ Если там 18–20 отметок, удалите из игры замыслы 1а, 2а, 3а и 4а. Игра начинается с замысла 5а.
- ❖ Если там 21 отметка или больше, удалите из игры замыслы 1а, 2а, 3а, 4а и 5а. Игра начинается с замысла 6а.

- ☉ Отложите в сторону все 10 односторонних локаций. Случайным образом возьмите одну из них (кроме «Ступеней Йота») и введите в игру. Все сыщики начинают игру в этой локации.

- ☉ Сверьтесь с журналом. Если *Предвестник ещё жив*, найдите в комплекте «Предвестника Валузии» и отложите его в сторону. Поместите на него столько ран, сколько отмечено в скобках в журнале.

- ❖ Если сейчас замысел 5а или 6а, переместите отложенного «Предвестника Валузии» в зону преследования (см. «Преследование» справа).

- ☉ Отложите в сторону «Йига».

- ❖ Если сейчас замысел 6а, переместите отложенного «Йига» в зону преследования.

- ☉ Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят отложенная локация «Ступени Йота» и 4 случайные односторонние локации из оставшихся.

- ☉ Положите 1 жетон ресурса в область «Текущая глубина» на памятке сценария. До конца сценария число ресурсов в данной области указывает на текущую глубину (см. «Глубина» справа).

- ☉ Отложите в сторону карту «Реликвия веков (возвращает прошлое)».

- ☉ Отложите в сторону все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.

- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

## Глубина

В этом сценарии число ресурсов в области «Текущая глубина» на памятке сценария указывает на текущую глубину. По мере того как сыщики заходят всё дальше в Йот, завершая сцену 1, к текущей глубине добавляются ресурсы, и игра продолжается, пока сыщики не достигнут определённой глубины или не будут побеждены. Чем дальше в Йот, тем опаснее, но чем глубже заберутся сыщики, тем благоприятнее будет исход сценария.

Сама по себе текущая глубина не влияет на игру, однако эффекты некоторых карт контактов могут измениться или стать сильнее в зависимости от текущей глубины.

## Преследование

На некоторых картах этого сценария упоминается зона преследования. Это особая внеигровая зона рядом с колодами сцен и замыслов. Враги могут входить в зону преследования и выходить из неё посредством эффектов карт. Как правило, враги перемещаются из игры в зону преследования всякий раз, когда сыщики достигают очередной глубины. **Хотя зона преследования находится вне игры, при перемещении в эту зону с врага не сбрасываются жетоны и прикреплённые карты.**

Враги в зоне преследования называются преследующими. Преследующие враги находятся вне игры, поэтому на них не влияют карты игроков и действия сыщиков. Однако преследующие враги могут вернуться в игру с помощью свойств карт.

## Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите просматривать предыдущие сценарии, выбирая их исходы, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:  
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

- ❖ Не меняйте состав жетонов в мешке, когда читаете вступления.

- ☉ *Вы не идёте собственным путём.*

- ☉ *Вера Ичтаки не восстановлена.*

- ☉ *Реликвия пропала.*

- ☉ Сыщики могут выбрать, сколько отметок стоит в графе журнала «Ярость Йига». Чем меньше там отметок, тем проще будет сценарий.

- ❖ Для простой игры выберите 0 или 5.

- ❖ Для средней сложности выберите 10 или 14.

- ❖ Для тяжёлого испытания выберите 17 или 20.

- ❖ Для серьёзного вызова выберите 21 или больше.

- ☉ *У вас нет припасов.*

- ☉ В одиночном режиме в этом сценарии **нельзя выиграть**. Ваша задача — продолжать игру как можно дольше. Когда все сыщики будут побеждены, оцените свой успех в зависимости от достигнутой глубины.



## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 1.

**Исход 1:** Вы идёте уже много часов, но не видели и малой части этого бескрайнего подземного мира. Люди могли бы веками наносить его на карту — но так и не обойти целиком. Как быстро вы бы ни спускались в глубины, змеи всё время дышат вам в затылок. Вы вторглись на их территорию, и они куда лучше вас знают эти адские туннели. Раны замедляют ваш шаг, ужас мешает принимать верные решения, и смерть от рук этих тварей кажется неизбежной. Червь отчаяния проникает в ваш разум. Вы пересекаете широкую тёмную пропасть по одному из бесчисленных каменных мостов, когда змеи наконец достигают вас. Они приближаются с обеих сторон, гоня вас наконечниками копий к опасному краю моста. Небольшой кусок камня под вашей ногой откалывается и летит в крошечную пустоту. Вы не слышите его удара о дно пропасти. Надежды на спасение нет — вы можете только принять свою судьбу. Остриё копья подталкивает вас ещё ближе к краю. Вы закрываете глаза и падаете.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики упали в глубины. Проверьте текущую глубину на конец сценария.
- ◆ Если текущая глубина равна 1, падение оказывается смертельным и тьма Н'кая поглощает разбитые вдребезги тела. Все сыщики **убиты**. Сыщики проиграли кампанию.
  - ◆ Если текущая глубина равна 2, каждый сыщик получает 2 физические травмы, находит в комплекте 1 случайную базовую слабость **повреждение** и включает её в свою колоду. Если от этих травм все сыщики убиты, сыщики проиграли кампанию.
  - ◆ Если текущая глубина равна 3, каждый сыщик получает 1 физическую травму. Если от этих травм все сыщики убиты, сыщики проиграли кампанию.
  - ◆ Если текущая глубина равна 4, с вами не происходит ничего плохого.

- ☉ Если в ходе этого сценария «Предвестник Валузии» вошёл в игру:

◆ Если он на победном счете, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».

◆ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).

- ☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счете.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает дополнительно столько опыта, какова текущая глубина.

**Исход 2:** Всё было против вас — но вы добрались до цели. Назойливый красный свет, который окутывал вас от самого входа в Йот, уступает место непроницаемо-чёрной темноте. Средоточие должно быть рядом... Вы ощущаете его.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Средоточие близко.

- ☉ Если в ходе этого сценария «Предвестник Валузии» вошёл в игру:

◆ Если он на победном счете, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».

◆ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).

- ☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счете.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает дополнительно столько опыта, какова текущая глубина.

## Интерлюдия V: Во тьме

Сверьтесь с журналом. Если сыщики упали в глубины, перейдите к разделу «**Во тьме 1**».

Если *Средоточие* близко, перейдите к разделу «**Во тьме 2**».

**Во тьме 1:** Вы приходите в себя, лёжа ничком на холодном твёрдом камне пещеры. На вас нет живого места — и тем не менее вы остались в живых. Несколько минут вы собираетесь с силами, чтобы подняться на ноги. Вы окончательно и безнадежно заблудились в этих невозможно огромных пещерах, заполненных непроглядной тьмой. Неужели вы выжили только для того, чтобы сгинуть здесь, вдали от всего человечества?

Перейдите к разделу «**Во тьме 2**».

**Во тьме 2:** Зловещие, озарённые багрянцем пещеры и города Йота не идут ни в какое сравнение с глубинами, которые лежат под ними. Вы достигли нижних пределов подземного мира — мест, которые Ичтака называла Н'каем. Ничто не могло подготовить вас к непроницаемому мраку, окружающему со всех сторон, к крошечной тьме, которую не может рассеять ни один фонарь. Вы бродите вслепую, пока не нащупаете шершавую стену пещеры, а затем двигаетесь вдоль неё в отчаянной надежде найти выход. К вам приходит мрачная мысль: даже если вы справитесь со своей миссией, вам никогда не вернуться на поверхность. Гнетущая тьма пещеры вселяет в вас ужас, равного которому вы никогда не знали. Во мраке вы не видите собственных рук, не знаете, идёте ли по узкому коридору или по огромному залу. Пол под ногами может простираться на мили вперёд — а может внезапно обернуться бездонной пропастью, и вы не узнаете об этом, пока не шагнёте. Часами вы бредёте в темноте — медленно, осторожно, беспокойно. Каждый ваш шаг может оказаться последним.

Прочтите следующие разделы, один за другим.

Сверьтесь с журналом. Если сыщики нашли пропавшую реликвию, ведущий сыщик читает «**Мистический гул**». Если реликвия пропала, вместо этого он читает «**Растущее беспокойство**».

**Мистический гул:** Тревожась за сохранность реликвии, вы достаёте её и ощупываете. Удивительно, но устройство совсем не пострадало. Оно всё сильнее гудит и вибрирует.

Сверьтесь с журналом. Если сыщики добыли Реликвию веков и вы идёте собственным путём, читайте «**Последнее прозрение**».

В противном случае с вами не происходит ничего плохого.

**Растущее беспокойство:** Когда вы поднимаетесь на ноги, земля с грохотом сотрясается. Что-то ворочается в глубине. Двигается. Изменяется.

В зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса до конца кампании следующий жетон: лёгкий: -3; обычный: -4; сложный: -5; экстремальный: -7.

**Последнее прозрение:** Отделавшись и от Алехандро, и от Ичтаки, вы принимаетесь тщательно изучать реликвию. Оба ваших спутника только дурачили вас. Они скрывали от вас истинную природу реликвии, манипулируя вами, чтобы доставить её в это самое место. Теперь, после времени, проведённого с Великой Расой Йит, вы, кажется, понимаете, зачем они это делали. Человечество никогда не смогло бы создать подобное устройство — в отличие от йитиан. Вы даже узнаёте некоторые детали реликвии: такие же попались вам в Пнакоте. Каким-то образом реликвия попала к эцтли, которые оберегали её от врагов. От тех, кто древнее человечества. От тех, кто хотел с её помощью повернуть время вспять. А теперь реликвия досталась вам — и только вы можете им помешать.

Сыщик, в чьей колоде находится «Реликвия веков», заменяет эту карту на её новую версию из этого дополнения — «Реликвия веков (возвращает прошлое)».

Несколько часов спустя вы находите похожий на жаровню светильник, чаша которого наполнена мраморными кубиками.

Проверьте припасы. Если у любого сыщика есть факелы, он читает «**Свет пламени**». В противном случае читайте «**Бездна**».

**Свет пламени:** Хотя гнетущая темнота этих мест и поглощает всякий свет, вы всё-таки зажигаете факел и подносите к загадочным кубикам. К вашему удивлению, почти сразу из светильника вырываются неистовые языки синего и серебряного пламени, которые пожирают факел и едва не сжигают вашу руку. Света сияющего огня хватает всего на несколько метров, но вдалеке загораются новые светильники, указывая вам дальнейший путь. По крайней мере, вы на это надеетесь...

Запишите в журнал кампании, что светильники зажглись.

**Бездна:** Вы перепробовали все источники огня, которые у вас были, но странный светильник не желает загораться. Вместе со светом угасает и ваша надежда. В подавленном настроении вы готовитесь продолжать путь в темноте.

Запишите в журнал кампании, что светильники не горят.

Сверьтесь с журналом. Если светильники зажглись, проверьте припасы. Если у любого сыщика есть карта, он читает «**Изучая знаки**».

**Изучая знаки:** По дороге ваше внимание привлекают струйки прохладной воды, которые плавно стекают по стенам пещеры. Заинтересовавшись, вы разворачиваете карту предыдущей экспедиции и садитесь под одним из горящих светильников, мысленно восстанавливая свой путь. Если ваши расчёты верны, вы забрались куда дальше на юг, чем могли подумать. Могут ли эти пещеры простираться до самого побережья? Есть ли у них вообще конец?

Каждый сыщик, у которого есть карта, получает 2 опыта дополнительно, проникнув глубже в секреты пещер под поверхностью Земли.

Вы совсем потеряли счёт времени в ледящей тело и душу бездне Н'кая.

Вычеркните из припасов сыщиков всю оставшуюся провизию и аптечки.

## Продолжение следует

Сюжет продолжается в финальном сценарии цикла «Забывшая эпоха» — «Расколотая вечность».

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов • Производство/производство: 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.

Версия права 1.0

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Перепечатка и публикация права, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a™ 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.

