

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

ПОТУСТОРОННИЙ ПРЕДЕЛ

«Потусторонний предел» — это сценарий IV сюжетной кампании «Забытая 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 IV: Потусторонний предел

Под жёлтыми лучами палящего солнца ваш автомобиль мчится по пыльным шоссе Южного Техаса где-то недалеко от Сан-Антонио. Вот уже несколько дней вы едете из Аркхэма в Мехико, где надеетесь получить ответы от коллег Александра, а ещё лучше — от его оппонентов в научных кругах. Ваше недавнее расследование в Аркхэме пролило свет на многое, но, несмотря на все разобраные улики, след вскоре остыл. Разоблачённое вами «Братство» бесследно исчезло из Аркхэма. Вам почти ничего не удалось узнать об их следующей цели — только название «Средоточие Н'кая», некое место силы, к которому, как полагает Ичтака, и стремятся члены Братства. Загадочная как всегда, воительница-эцтли сидит на пассажирском сиденье рядом с вами. Она напряжена, словно скатая пружина, и явно чувствует себя неловко в кожаном кресле форда.

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: На протяжении всего вашего пути на юг завёрнутый в простыню артефакт, который вы спасли из лап Братства, неумолично гудит на заднем сиденье. Вы всё лучше понимаете, для чего он предназначен.

Сыщик, в чьей колоде находится «Реликвия веков (какое-то устройство)», заменяет эту карту на её новую версию из этого дополнения — «Реликвия веков (предвосхищает будущее)».

Растущее беспокойство: Утратив реликвию эцтли гнетёт вас. Вам очевидно, что она обладает не только научной ценностью. В ней скрыта сила, которую вы ещё не способны постичь. Вы уверены, что за её исчезновением стоит таинственное Братство, но зачем она им нужна?

Удалите из игры карту «Реликвия веков (предвосхищает будущее)».

Сверьтесь с журналом. Если сыщики подружились с Ичтакой, ведущий сыщик читает «Миссия Ичтаки». Если Ичтака держится в тени, вместо этого он читает «Безмолвное путешествие».

Миссия Ичтаки: «Долго ещё? — спрашивает Ичтака в сотый раз с тех пор, как вы покинули Аркхэм. — Нам нужно как можно скорее попасть в Анауак. Чем дольше мы едем, тем больше у Братства времени, чтобы достичь Средоточия». Вы вспоминаете, что Анауаком древние ацтеки называли долину Мехико, и сообщаете, что до мексиканской границы остался час езды. Ичтака стискивает зубы и скрещивает руки на груди.

С вами не происходит ничего плохого.

Безмолвное путешествие: Почти всю дорогу Ичтака о чём-то думает, не произнося ни слова. На ваши вопросы она отвечает холодным взглядом и стеной молчания. Она явно не собирается посвящать вас в свои планы.

Набирая стартовую руку в этом сценарии, каждый сыщик берёт на 2 карты меньше.

Сверьтесь с журналом. Если сыщики спасли Александра, ведущий сыщик читает «Размышления Александра». Если Александр пропал, вместо этого он читает «Незанятое кресло».

Размышления Александра: Всю дорогу Александру без устали строчит в блокноте, и шуршание карандаша по бумаге не даёт вам забыть о его присутствии. Археолог съёжился на заднем сиденье, придерживая коленями блокнот и задумчиво сдвинув брови. «Это „Братство“ — меньшая из наших проблем, — категорично заявляет он. — Я пытался расшифровать символы с артефакта. Они точно не ацтекские, не майяские и вообще не относятся к мезоамериканской культуре. Мне кажется, эта реликвия родом совсем из другого места. Её откуда-то забрали. Не так ли, мисс Ичтака?»

Ичтака мрачнеет ещё сильнее, её глаза сужаются. Она даже не удосуживается обернуться к Александру. «Её место там, где докучливые учёные не смогут употребить её силу во зло», — холодно произносит она, и на этом дискуссия завершается.

Благодаря связям Александра пересечь мексиканскую границу оказывается проще, чем вы думали. Без единого косого взгляда таможенники пропускают автомобиль, и вскоре вы мчитесь к Мехико.

В этом сценарии у каждого сыщика на 2 стартовых ресурса больше.

Незанятое место: Немного не доехав до границы, вы останавливаешься на ночь. Ваш взгляд падает на незанятое место на заднем сиденье, и вы задумываетесь, где сейчас Александр.

С вами не происходит ничего плохого.

Проверьте припасы. Любой из сыщиков должен вычеркнуть из припасов единицу бензина. Если никто не вычеркнул бензин, прочитайте «**Бензин на исходе**».

Бензин на исходе: Горючее — ваша постоянная головная боль по пути на юг. Несколько раз вы заправляетесь в придорожных магазинчиках, но недалеко от границы автомобиль замирает на обочине. Вы с Ичтакой вынуждены идти несколько миль до ближайшего городка, чтобы заправиться, и теряете несколько часов.

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

Добравшись до Мехико, вы с разочарованием понимаете, что узнать что-либо о Братстве или Средоточии почти невозможно. Вы тщетно перерываете архивы библиотек и университетов. Вы не можете найти никого из бывших коллег Альфандро, и даже его враги отказываются общаться с вами. Все, кроме женщины по имени Падма Амрита, которая изучала работы Альфандро до его отъезда в Аркхэм. Она приглашает вас встретиться поздно вечером в модном баре в южной части города. Ичтака держится в стороне, молча наблюдая за вашей новой знакомой.

Падма хорошо знакома с исследованиями Альфандро и даже слышала о Средоточии Н'кая, хотя и не говорит, как его найти. «Гиблое дело, — заявляет она. — Это просто миф. Поверьте, многие его искали. Никто не нашёл». Вы замечаете, что этили оказались не мифом, и она отвечает очаровательной улыбкой. «Может быть, но чтобы они дожили до наших дней? Скрываясь веками? — Она громко смеётся. — Ерунда! Вы же не думаете, что настоящие учёные в это поверят?» Вы смотрите на Ичтаку, которая слушает разговор, скрестив руки и впившись ногтями в предплечья. Падма тоже отводит глаза, по её губам пробегает тень усмешки. «Простите, но мне ничего вам рассказать. Только дурак захочет продолжить эти „исследования“. Всего доброго». С очередной обольстительной улыбкой Падма уходит, оставляя за собой приторный аромат.

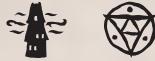
Как только она пропадает из виду, Ичтака садится к вам, и вы обсуждаете, что делать дальше. После недели сплошных неудач воительница совсем потеряла терпение. Вы предлагаете, с кем поговорить в следующий раз, но её мысли где-то не здесь. Когда вы возвращаетесь в гостиницу, она сразу уходит в свою комнату, чтобы подготовиться к завтрашнему дню. Вы укладываетесь и вскоре погружаетесь в туманную дремоту без сновидений. Но где-то на границе сознания вы слышите, как Ичтака читает загадочное заклятье...

Подготовка

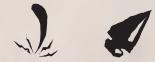
Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Потусторонний предел», «Искажения времени» и «Отрава». Эти наборы отмечены следующими символами:



Если в мешке хаоса 2 жетона или больше, также соберите карты из наборов «Пнакотикское братство» и «Тёмный культ», отмеченных следующими символами:



Если в мешке хаоса 2 жетона или больше, также соберите карты из наборов «Яд Йига» и «Стражи времени», отмеченных следующими символами:



Если неверно ни то ни другое, также соберите карты из наборов «Пнакотикское братство» и «Стражи времени», отмеченных следующими символами:



Ведите в игру локации «Кафедральный собор», «Сокало», «Руины храма», «Сочимилько», «Парк Чапультепек» и «Койоакан». Каждый сыщик начинает игру в «Сокало» или «Койоакан» (на свой выбор).

- Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят 12 односторонних **древних** локаций и по одному экземпляру контактов «Окно в иное время», «Нарушение временных потоков», «Прореха во времени» и «Потерявшихся во времени».
- Отложите в сторону врага «Падма Амрита».
- Отложите в сторону карты «Сцена За» и «Замысел За». Они пока не входят в колоды сцен и замыслов.
- Отложите в сторону все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Замена локаций

В этом сценарии вы можете получить указание положить новую локацию поверх локации в игре. Когда вы кладёте локацию поверх существующей, новая локация заменяет прежнюю. Все жетоны, прикреплённые карты, сыщики, враги и прочие карты, которые находились в старой локации, теперь находятся в новой локации (они не перемещаются — меняется сама локация). Если локация выходит из игры и под ней есть другая локация, то она заменяет вышедшую. Все жетоны, прикреплённые карты, сыщики, враги и прочие карты, которые находились в той локации, теперь находятся в локации, лежавшей под ней.

Примерный расклад локаций



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, , , , , .
- Пропустите все разделы «Сверьтесь с журналом» и «Проверьте припасы» во вступлении.
- У вас нет припасов.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):
Когда вы открываете глаза, вы снова лежите в кровати в своём гостиничном номере. Подняв руку, вы прикрываетесь от лучей солнца, которые пробиваются сквозь занавески. От яркого света ваша голова раскалывается, словно её сжимают тиски. В воздухе вьются струйки дыма от благовоний.

Вы не сразу находите в себе силы подняться на ноги. Голосок на задворках разума твердит, что всё это было плодом вашего воображения, кошмаром, обострённым усталостью. Это инстинкт самосохранения пытается не дать вам пойти дальше по тропе безумия. Не обращая на него внимания, вы встаёте. Ваши ноги дрожат от ужаса и изнеможения. Вы негромко зовёте Ичтаку, чтобы спросить её о прошлой ночи — или хотя бы узнать, была ли она с вами. Ичтака лежит на полу, прислонившись к двери номера. Она без сознания, её лицо серо. Несколько тревожных минут вы тормошите её, и наконец Ичтака резко приходит в себя, надрывно кашляя и дёргаясь, словно одержимая. «Пещера! Обагрённая пасть в небесах. Вы же её видели?»

При попытке вспомнить прошлую ночь внутри вашего черепа вспыхивает страшная боль, и вы качаете головой. «Должно быть, это и есть путь к Средоточию, — продолжает Ичтака, стискивая пальцами лоб. Вы протягиваете руку, чтобы помочь ей подняться, но она отталкивает её. — О чём я только думала? Барьер истончился. Он мог треснуть от малейшего усилия. — Она переводит взгляд на вас. — Мне не стоило втягивать вас в это. Впрочем, сделанного не воротишь. Отступать поздно. Я знаю, как найти Средоточие, и вы пойдёте туда со мной».

Ⓐ Если партия завершилась в сцене 2, добавьте к победному счёту все локации **Теночтитлана** в игре, на которых нет улик.
Ⓐ Запишите в журнал кампании, что вам известно X путей. X равен числу локаций **Теночтитлана** на победном счету.

Ⓐ Если в этой партии «Предвестник Валузии» вошёл в игру:
◆ Если он на победном счету, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».
◆ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с записью «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).

Ⓐ В графе журнала «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.
Ⓐ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую локацию **Теночтитлана** на победном счету.

Исход 1: Вас охватывает вихрь радужных огней, и вы резко приходите в себя. Когда вы открываете глаза, вы лежите на главной площади города. Голова кружится, словно от стремительного падения. Голосок на задворках разума твердит, что всё это было плодом вашего воображения, сновидением. Это инстинкт самосохранения пытается не дать вам пойти дальше по тропе безумия. Не обращая на него внимания, вы встаёте. Ваши ноги дрожат от ужаса и изнеможения.

«Та женщина... Видимо, она поняла, кто я, и прошла за нами через разрыв, который я сделал. Наверняка она тоже хотела узнать, где находится Средоточие, — загадочно произносит Ичтака. При попытке вспомнить события предыдущих часов вашу голову пронзает страшная боль. — Вы ведь видели её? Пещеру. Обагрённую пасть в небесах. — Она задумчиво осматривает небо. — Должно быть, это и есть путь к Средоточию».

Вам трудно припомнить, что случилось на той стороне, но видение баффовой пещеры вспыхивает в вашей памяти. Вы подтверждаете, что тоже видели её, и спрашиваете Ичтаку, почему она

считает, будто это путь к Средоточию. Она смотрит на вас красными глазами, и по её губам пробегает тень улыбки. «Это не так-то просто... Заглянуть за предел, увидеть сами нити времени. Похоже, вы способнее, чем кажется» — говорит она. Хотя Ичтака так и не ответила на вопрос, вы догадываетесь о том, что не было сказано вслух: путь, который вы видели в сумбуре временных линий и необъяснимых явлений, — это «одно из будущих». Будущее, которое вы должны сделать реальностью.

Ⓐ Запишите в журнал кампании, что вам известно X путей. X равен числу локаций **Теночтитлана** на победном счету. Если X равен 3 или больше, запишите также, что Ичтака вам доверяет.

Ⓐ Если в этой партии «Предвестник Валузии» вошёл в игру:

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

Ⓐ В графе журнала «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.

Ⓐ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую локацию **Теночтитлана** на победном счету.

Исход 2: Охватывающий горизонт барьера мерцает, когда проход домой закрывается на ваших глазах. Туман в голове и чувство невесомости, которые вы ощущали во время видения, пропадают, и вы внезапно понимаете, что это не сон. Вы в пленах чужого времени, а Ичтака куда-то пропала.

Вы блуждаете часами. Днями. Неделями. Ваш рассудок уже не выдерживает. Вы с ужасом осознаёте, что можете остаться тут навсегда. Отчаяние и уныние овладевают вашим разумом. Вам некуда бежать от одиночества и безумия. Вы не помните, сколько времени провели здесь. Вы не спали и не ели.

В ожидании проходит целая вечность, когда внезапно барьер трескается и небо заливает ослепительный свет. Когда вы открываете глаза, вы лежите на главной площади города. Голова кружится, словно от стремительного падения. Ичтака помогает вам подняться. Ваши ноги дрожат от ужаса и изнеможения. Вы спрашиваете, как долго вас не было, но она качает головой: «Не имеет значения. Вы вернулись». Её уклончивость не задевает вас, но вы всё равно возмущены. Почему она не осталась с вами? Случайно — или намеренно? «Вы ведь видели её? — спрашивает Ичтака. — Пещеру. Обагрённую пасть в небесах. — Ваша память затуманивается, и вы непонимающе смотрите в ответ. — Неважно. Я знаю, как найти Средоточие, и вы пойдёте туда со мной».

Ⓐ Если партия завершилась в сцене 2, добавьте к победному счёту все локации **Теночтитлана** в игре, на которых нет улик.

Ⓐ Запишите в журнал кампании, что вам известно X путей. X равен числу локаций **Теночтитлана** на победном счету.

Ⓐ Если в этой партии «Предвестник Валузии» вошёл в игру:

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

Ⓐ В графе журнала «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.

Ⓐ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую локацию **Теночтитлана** на победном счету.

Интерлюдия III: Зов джунглей

Вы снова едете на юг, прочь от цивилизации. Нельзя терять время. Путь к Средоточию начинается в знакомых краях, недалеко от маршрута предыдущей экспедиции. Дневник в кожаном переплете помогает вам проехать по её следам. Вскоре вы глубоко в джунглях, где со всех сторон подстерегают опасности: как природные, так и сверхъестественные...

Прочтите следующие разделы, один за другим.

Проверьте припасы. Любой из сыщиков должен вычеркнуть из припасов единицу бензина. Если никто не вычеркнул бензин, прочитайте «**Бензин на исходе**».

Бензин на исходе: В дюжине миль к северу от границы тропического леса у вас кончается бензин. Чтобы не тратить время, вы решаете проделать остаток пути пешком, а не возвращаться за горючим. Путешествие отнимает несколько часов, но в конце концов вы достигаете джунглей.

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

Проверьте припасы. Если у любого сыщика есть карта, этот сыщик читает «**Путь проложен**».

Путь проложен: Следуя пометкам, оставшимся на карте после предыдущей экспедиции, вы безошибочно прокладываете путь через джунгли и прибываете на место во всеоружии.

Запишите в журнал кампании, что сыщики проложили дальнейший маршрут.

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: Дорога через джунгли в поисках пути к Средоточию занимает больше времени, чем вы думали. Из-за спешки у вас нет времени на охоту или поиски съедобных растений. От голода ваш разум затуманивается, а желудок сводят болезненные судороги.

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 сырщик, в чьей колоде осталось «**Отравление**», читает «**Яд разливается**».

Яд разливается: Отрава продолжает распространяться по вашему телу, терзая внутренние органы. С каждым днём вас всё сильнее сжигает страшная лихорадка. Вы едва удерживаете еду в желудке. Ваше тело совсем обессилело.

Вы получаете 1 физическую травму.

Пробираясь через густые джунгли мимо смутно знакомых руин храма, вы замечаете любопытный орнамент на каменной стене. Вы подходите ближе и понимаете, что это вырезанные в камне замысловатые иероглифы, скрытые лианами и вековой грязью.

Проверьте припасы. Каждый сырщик, у которого есть фляга, читает «**Камень говорит**». Остальные читают «**Камень молчит**».

Камень говорит: Вы поливаете стену водой из фляги, смывая грязь и смачивая сухие лианы, чтобы их было проще отдохнуть. Теперь вы отчётливо видите символы, и хотя их значение неясно, повторяющаяся последовательность из шести знаков явно содержит в себе какое-то указание...

Каждый сырщик, у которого есть фляга, начинает следующий сценарий с 1 уликой (из резерва).

Камень молчит: Как вы ни стараетесь, у вас не выходит счищать грязь и лианы голыми руками. Придётся оставить эту тайну неразгаданной.

С вами не происходит ничего плохого.

Проверьте мешок хаоса и сверьтесь с журналом.

Если всё из нижеуказанного верно, ведущий сырщик читает «**Вера восстановлена**».

- ❖ В мешке хаоса 2 жетона ♀ или больше.
- ❖ Сыщики подружились с Ичтакой.
- ❖ Ичтака вам доверяет.

Вера восстановлена: Вечером второго дня в джунглях вы со спутниками греетесь перед тусклым костром, пытаясь отдохнуть и не думать о предстоящих испытаниях. Ичтака подходит к огню и садится напротив. Она смотрит в землю, а её плечи поникли, словно под огромной тяжестью. «Мне кажется, я должна извиниться перед вами, — произносит она, глядя на танцующее пламя. — Вы доказали, что мудры и надёжны, а я только и делаю, что командую да подвергаю вас опасности». Какое-то время вы по-дружески молчите. «Может быть, для человечества всё же есть надежда», — почти неслышно говорит Ичтака, глядя вам в глаза. Эти слова предназначены вам? Или ещё и ей самой?

После паузы женщина поднимается. «Я доверяю вам первую стражу. Не дайте змеям застать нас врасплох. Они уже знают, что мы здесь». Остаток ночи проходит спокойно. Тишина нарушает лишь потрескивание костра да стрекот множества насекомых.

Запишите в журнал кампании, что *вера Ичтаки восстановлена*.

Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ♀ до конца кампании.

Продолжение следует...

Сюжет продолжается в сценарии V «Сердце древних».

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Александр Киселев • Переводчик: Алекс Ладо • Редактор: Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей • Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргурян • Корректор: Ольга Порталова • Креативный директор: Николай Петров • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карлинскому.

© 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.

