

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

ПОТУСТОРОННИЙ ПРЕДЕЛ

«Потусторонний предел» — это сценарий IV сюжетной кампании «Забятая 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 пыльному 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 Алехандро, а ещё лучше — от его оппонентов в научных кругах. Ваше недавнее расследование в Аркхэме пролило свет на многое, но, несмотря на все раздобытые 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 полагают Ичтака, и стремятся члены Братства. Загадочная как всегда, воительница-эцтли сидит на пассажирском сиденье рядом с вами. Она напряжена, словно сжатая пружина, и явно чувствует себя неловко в кожаном кресле форта.

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, неумолчно 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: Утрата реликвии 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 скреживает 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 Алехандро, ведущий сыщик читает «**Размышления Алехандро**». Если Алехандро пропал, вместо этого он читает «**Незанятое кресло**».

Размышления Алехандро: Всю дорогу Алехандро 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 Алехандро. «Её место там, где докучливые учёные не смогут употребить её силу во зло», — холодно произносит она, и на этом дискуссия завершается.

Благодаря связям Алехандро пересечь мексиканскую границу оказывается проще, чем вы думали. Без единого косога 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 останавливаетесь на ночь. Ваш взгляд падает на незанятое место на заднем сиденье, и вы задумываетесь, где сейчас Алехандро.

С вами не происходит ничего плохого.

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 тормозите её, и наконец Ичтака резко приходит в себя, надрывно кашляя и дёргаясь, словно одержимая. «Пещера! Обгарённая 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 отталкивается 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. Отступить 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 счёту.
- ☉ Если в этой партии «Предвестник Валузии» вошёл в игру:
 - ❖ Если он на победном счёту, 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 счёту.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую локацию **Теночтитлана** на победном счёту.

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 сделала. 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. Обгарённую 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 багровой 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 счёту. 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 счёту, 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 счёту.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую локацию **Теночтитлана** на победном счёту.

Исход 2: Охватывающий горизонт барьер 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 плечу 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 заливают 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 задает вас, но вы всё равно возмущены. Почему она не осталась с вами? Случайно — или намеренно? «Вы ведь видели её? — спрашивает Ичтака. — Пещеру. Обгарённую 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 счёту.
- ☉ Если в этой партии «Предвестник Валузии» вошёл в игру:
 - ❖ Если он на победном счёту, 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 счёту.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую локацию **Теночтитлана** на победном счёту.

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

Яд разливается: Отравление 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 сыщик, 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 отодвинуть. Теперь вы отчётливо видите символы, и хотя их значение неясно, повторяющаяся последовательность из шести знаков явно содержит в себе какое-то указание...

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

Камень молчит: Как вы ни стараетесь, у вас не выходит счистить 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 сыщик 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 отодвинуть 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 команду 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. Тишину нарушают 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 Суховой • **Дизайнер-верстальщик:** Ксения Таргуляя • **Корректор:** Ольга Португалова • **Креативный директор:** Николай Пегасов • **Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов • 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.

