

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ РАСКОЛОТАЯ ВЕЧНОСТЬ

«Расколота я вечность» — это сценарий VIII 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 VIII: Расколота я вечность

Сверьтись с журналом. Если *светильники зажглись*, перейдите к **вступлению 1**.

Если *светильники не горят*, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: *Серебристо-синие путеводные огни — последняя крупица надежды, оставшаяся у вас в этих туннелях. Вы идёте вперёд, от одного светильника к другому. Некто — или нечто? — оставил их здесь. Что-то подобное вы видели и в пещерах К'ньяна, и в руинах Эцтли, где обнаружили реликвию. Впрочем, тот, кто забрался так глубоко под поверхность земли, видимо, в конце концов развернулся и бежал: последний светильник повален и разбит, и за ним снова сгущается тьма. К счастью, ненадолго: через несколько минут вы подходите к огромной каменной двери, без сомнения ведущей в Средоточие.*

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: *Вы движетесь в крошечной тьме, постоянно прижимаясь к холодной каменной стене пещеры, чтобы не сбиться с пути. Ваши пальцы нащупывают на стенах гладкие тёплые бороздки, такие же, как в руинах Эцтли. Кто-то явно спускался в эту бездну до вас — но, видимо, бежал, так и не окончив работу: бороздки не светятся, указывая вам путь, и не вспыхивают яростно от вашего присутствия. Вы бредёте сквозь мрак много часов, пока не подходите к огромной каменной двери, без сомнения ведущей в Средоточие.*

Набирая стартовую руку в этом сценарии, каждый сыщик берёт на 2 карты меньше. Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 3: *Вы проводите пальцами по линиям, вырезанным в камне. Это надпись. Предупреждение не идти дальше, ибо за этим порогом — погибель. В темноте не разобрать язык, но вы уверены, что он не знаком никому из живущих ныне людей. Вы не знаете, почему смогли понять надпись. Возможно, это смутное воспоминание о жизни в Пнакте, утраченном городе йитиан. А может быть, вы всё-таки сошли с ума и находите смысл в естественных неровностях камня. Как-никак, вы уже почти неделю не видели солнечного света.*

Если сыщики нашли пропавшую реликвию, перейдите к **вступлению 4**.

Если реликвия пропала, перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 4: *Каменная дверь плотно закрыта, но как только вы подходите, реликвия начинает неистово гудеть и вибрировать. Бороздки на камне вспыхивают мерцающим светом, и внезапно дверь отодвигается сама собой. Вы входите, не выпуская реликвию из рук.*

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 5: *Каменная дверь отворена, бороздки на её поверхности мерцают светом. Должно быть, Братство уже здесь. Нельзя терять ни минуты.*

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Расколота я вечность», «Пнакотикское братство», «Искажения времени» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Если в мешке хаоса жетонов **A** больше, чем жетонов **B**, также соберите карты из набора «Тёмный культ», отмеченного следующим символом:



- Если в мешке хаоса жетонов **B** больше, чем жетонов **A**, также соберите карты из набора «Агенты Йига», отмеченного следующим символом:



- Если в мешке хаоса поровну жетонов **A** и **B**, также соберите карты из наборов «Тёмный культ» и «Агенты Йига», отмеченных следующими символами:



- Введите в игру локацию «Средоточие Н'кая». Все сыщики начинают игру в «Средоточии Н'кая».

- Отложите в сторону 2 изображённые справа карты врагов: «Ичтака (дитя Йига)» и «Александр Вела (он ли это?)».

- Обратите внимание: эти карты двусторонние, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону таких карт, пока не получите указания сделать это.



- Отложите в сторону карты «Бесформенная тварь», «Реликвия веков (высвобождает поток времени)», «Временной карман», сцену 4а «Утраченный рай», сцену 4а «Ловушка времени» и 6 односторонних **расколотых** локаций.

- Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят 3 оставшиеся односторонние локации и по одному экземпляру напастей «Сокрушительное время», «Междумирье» и «Древнее зло».

- Сверьтись с журналом. За каждые 10 отметок в графе «Ярость Йига» положите 1 карту с верха колоды ведущего сыщика рубашкой вверх на победный счёт. До конца сценария считайте, что у каждой такой карты есть **Возмездие 1**.

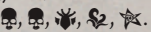



- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Карты сюжета

В этом дополнении встречается новый тип карт — карты сюжета. Эти карты вносят в общий сюжет сценария дополнительные повороты и обычно представляют собой обратную сторону другой карты сценария. Когда вам предписано разыграть карту сюжета, просто прочитайте её художественный текст и выполните игровые указания, если таковые имеются.

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, -4, -5, .
- ☉ Светильники зажглись.
- ☉ Реликвия пропала.
- ☉ Сыщики выбирают одно:
 - ❖ Ичтака настроена против вас. Добавьте в мешок хаоса 3 жетона .
 - ❖ Алехандро настроен против вас. Добавьте в мешок хаоса 3 жетона .
 - ❖ Ичтака настроена против вас. Алехандро настроен против вас. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона . Это самый сложный вариант.

У вас нет припасов.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 4.

Исход 1:

17 декабря 1925 года, вечер

С огромным трудом сажусь за полный отчёт о событиях лета 1925 года. Конечно, мне пришлось рассказать обо всём Харлану — пожалуй, единственному, кто готов был нам поверить, — но только теперь я предаю свои воспоминания бумаге. Хотелось бы, чтобы они оказались лишь плодом моего воображения.

Сказать по правде, не представляю, как мы выбрались из пещер живыми. Спуститься в эти бездны уже было адовым испытанием. Смутно помню только отдельные моменты обратного пути. Мы целую вечность карабкались вверх в полной темноте. У нас не осталось еды, припасов, надежды — но всё же мы нашли путь наружу.

Наградой за спасение мира нам стали презрение и насмешки. Ни один приличный журнал или университет не опубликовал бы результаты нашей экспедиции — да у нас и не было никаких свидетельств, кроме шрамов и кошмаров. Хотелось бы сказать, что с каждым днём память об этом лете угасает, но мне никогда не забыть ни город пришельцев, где мы жили в конических телах, ни рептилий, гнавших нас по залитому багровым светом Йоту, ни бесформенное чудовище, обитающее в глубинах Земли...

Возможно, я боюсь составлять письменный отчёт о нашей экспедиции именно потому, что тогда все эти воспоминания примут форму и навеки вонзятся мне в разум, обрекая на жизнь в страхе и безысходности. Но мир должен знать, что мы испытали. И что мы сделали.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики залатали прореху в ткани времени.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, поскольку никогда не сможет полностью оправиться после экспедиции в Н'кай.
- ☉ Положите на победный счёт все локации с победными значениями, прикреплённые к «Реликвии веков».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что сумел восстановить расколотившую временную линию и спасти Землю от катастрофы.
- ☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 2: Переместившись во времени, Валузия и дети Йига процветают. Созданная вами временная линия надёжно защищает вас и людей-змей от невзгод, которые в ином времени привели к падению их царства. Ваши былые преступления против рептилий прощены, и теперь вы живёте в райской Валузии, преображённые по подобию Йига. Хотя вы и отрицали человечество, вас утешает то, что Земля избежала полного уничтожения. Своими действиями вы заслужили почёт и уважение змеиного народа и его Отца. Ваша жизнь полна удовольствий и чудес, которые вы раньше и представить не могли. И всё же порой вы вглядываетесь в дикие земли за пределами Валузии и думаете, могли ли поступить иначе...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли цивилизацию змей.
- ☉ Земля спасена, сыщики победили в кампании...
- ☉ ...Но сыщики изменили мир и оказались в ином времени. Этих сыщиков нельзя перенести в другую кампанию (вы должны начать с нуля).

Исход 3: Переместившись во времени, Пнакот и Великая Раса Йит процветают. Созданная вами временная линия надёжно защищает вас и йитиан от пришельцев, которые уничтожили их в ином времени. В городе вы получили свободу, какой никогда не знал ни один пленный разум. Хотя сначала вы тоскуете по былой жизни, с каждым днём, проведённым на этой причудливой новой Земле, ваши чувства угасают. Вы странствуете по свету на исполтинских аэростатах и погружаетесь в бездонные архивы йитиан, наполненные знаниями множества веков. Вы познаёте тайны, которые никогда не будут известны человечеству. Пользуетесь технологиями, за которые люди отдали бы что угодно. И готовитесь к роковому будущему, которое всё ещё может наступить.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли цивилизацию йитиан.
- ☉ Земля спасена, сыщики победили в кампании...
- ☉ ...Но сыщики изменили мир и оказались в ином времени. Этих сыщиков нельзя перенести в другую кампанию (вы должны начать с нуля).

Исход 4: Реальность никогда не будет прежней, но, возможно, это ещё не конец света. В конце концов, время — всего лишь одно из измерений, пусть и не вполне понятное человечеству. Мы пребываем во времени, но не видим его. Измеряем его, но не можем изменить. Так что же будет, если четвёртое измерение расщепится на сотни тысяч планов существования? Человеческому разуму не под силу воспринять такое, но вселенная продолжает жить и расширяться, больше не скованная рамками времени.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что ткань времени расплетена.
- ☉ Все сыщики сошли с ума.
- ☉ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 5: Всё это началось в тот день, когда вы потревожили руины Эцтли. В тот день, когда Ичтака убеждала вас повернуть вспять — и это было последним проблеском её человечности, — но любопытство и жадность сделали вас слепыми. До того дня равновесие сохранялось. Алехандро разыскивал реликвию в собственных целях. Ичтака услышала голос своего повелителя и подчинилась. Но истинная причина этого хаоса — люди. Теперь вы знаете, что должны сделать. Знаете, как всех спасти.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики обратили время вспять.
- ☉ Положите на победный счёт все локации с победными значениями, прикреплённые к «Реликвии веков».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту.
- ☉ Перейдите к эпилогу.

От разработчика

Поздравляем вас с завершением сюжетной кампании «Забятая эпоха»! Создавая эту кампанию, мы в первую очередь стремились сделать её приключением, где есть место не только тайнам и ужасам, но и необыкновенным открытиям и захватывающим дух поворотам. В лучших приключенческих сюжетах герои отправляются в тяжёлое судьбоносное путешествие не потому, что им так хочется, а потому что должны. Именно такая мотивация отличает сыщиков Аркхэма от обычных людей.

Сюжет «Забитой эпохи» вращается вокруг Реликвии веков и разных группировок, которые желают использовать её в своих целях. Не буду раскрывать здесь эти стремления, поскольку от ваших действий в ходе кампании зависит, как много скрытой информации об этих целях и природе реликвии вы получите. Как и всякий хороший макгаффин*, реликвия одновременно могущественна и загадочна, а её сущность покрыта тайной. Мы раскидали по кампании множество зацепок, касающихся и реликвии, и тех, кто за ней охотится, поэтому я приглашаю вас пройти кампанию снова, выбирая другие линии и принимая иные решения.

Хотя эта кампания и не основана на конкретном произведении Лавкрафта, источниками вдохновения для многих её элементов стали «Тень из безвременья», «Курган» и «Безмянный город», объединённые общей темой: человечество — лишь одна из множества разумных цивилизаций, существовавших на Земле за её долгую и насыщенную историю. Разумеется, у нас есть и прямые отсылки к этим произведениям: «Город архивов» в значительной мере основан на «Тени из безвременья», а в поздних сценариях появляются места, описанные в «Кургане». Тем не менее «Забятая эпоха» собирает из этих элементов собственный сюжет, который, мы надеемся, придётся по вкусу любителям лавкрафтовской вселенной.

Чтобы сделать историю более цельной, мы позволили себе некоторые вольности: надеюсь, самые преданные поклонники Лавкрафта нам их простят. Например, в «Кургане» говорится, что К'ньян расположен под территорией штата Оклахома, а не в Мексике. Однако, учитывая невообразимые размеры К'ньяна и более глубоких пещер, будет логично предположить, что они простираются куда дальше, чем описано в «Кургане». То, что в первоисточнике К'ньян был обнаружен испанским конкистадором, который прибыл в Северную Америку из Мексики, стало удачным совпадением и зеркальным отражением экспедиции наших сыщиков. Средоточие Н'кая и племя эцтли мы придумали специально для «Забитой эпохи» и надеемся, что игроки примут их благосклонно.

Хотя «Тень из безвременья» и не описывает подробно йитианскую технологию переноса разумов, из текста повести ясно, что для этого используются сложные устройства. Наши сыщики собирают подобное под конец «Города архивов», однако маловероятно, чтобы у йитиан, которые напали на сыщиков в финале «Сердца древних», была с собой одна из таких машин. Так что мы предполагаем, что йитиане знали не один способ переносить разум.

Кстати, о йитианах. Если один из них распорядился телом Алехандро, то почему он не вёл себя так же нелепо, неловко и странно, как Натаниэль Пизли в те пять лет, на которые его похитили? Учитывая важность задачи, возможно, в Алехандро вселился более опытный йитианин, который не в первый раз обменивался разумами с человеком, — или же провёл в его теле куда больше пяти лет. Так или иначе, причуды Алехандро требовалось свести к минимуму, чтобы игроки смогли ему доверять.

Говоря о доверии, нужно вспомнить и об Ичтаке. Мы специально сделали её одновременно полезным и ненадёжным персонажем. Её подлинная сущность также намеренно скрыта, хотя в кампании и встречаются намёки на истину. Какое отношение на самом деле имеет Ичтака к Йигу и к племени эцтли? Кого она пытается обмануть на протяжении кампании: сыщиков, змей, саму себя? Вы не найдёте прямых ответов на эти вопросы, однако от ваших решений зависит, какой окажется её судьба.

Надеемся, что вам понравилось погружение в тайны доисторической Земли и вы с нетерпением ожидаете следующей кампании!

* По определению Хичкока, «неважно, что это за вещь; главное, что все хотят ею обладать» (прим. пер.).

Создатели игры

Fantasy Flight Games

Автор дополнения «Забятая эпоха»: Мэтью Ньюман

Редактор и корректор: Кристин Крэбб

Менеджер направления ЖКИ: Мерседес Опхайм

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми и Никки Валенс

Сюжетный менеджер: Катрина Острандер

Дизайнер дополнения «Забятая эпоха»: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Арт-директор: Кристал Чан

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлах

Старший менеджер разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Креативный директор: Эндрю Наваро

Asmodee North America

Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Дэвид Агтали, Роберт Брантсег, Андреа дель'Аньезе,

Джон Зирден, Марсия Колби, Стивен Коулман, Гийом Кутто, Грегуар

Лефевр, Николь Мейерс, Эрик Мейерс, Кен Уй, Джулия Фаэта, Джереми

Фук, Джек Хамфрис, Джейсон Хорнер, Джулия Хорнер, Джереми Цвири,

Кристал Чан, Винсент Шварц

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 Таргуляна

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.

Эпидлог

Сверьтесь с журналом.

Читайте дальше, только если сыщики обратили время вспять.

Есть только один способ сделать так, чтобы ничего этого не произошло. Пока не появились вы и не запустили всю эту цепь событий, развалины Эцтли спали, а всеми забытая реликвия пребывала в относительной безопасности. Если бы не страстное желание Алехандро отыскать её, она могла бы оставаться там веками. Теперь, когда вам известно, на что способна реликвия, вы можете вернуться во времени и всё исправить. Вы можете запечатать реликвию навсегда и не позволить самим себе из прошлого найти её... Даже если это будет стоить вам жизни.

☞ **Перейдите к сценарию IX «Обратить время вспять».**

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. Версия правил 1.0

© 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.



Играть интересно
hobbyworld.ru



FANTASY
FLIGHT
GAMES



НЕ ЧИТАЙТЕ, если не читали эпилог

Секретный сценарий IX: Обратить время вспять

Сверьтесь с журналом. Если сыщики вынуждены ждать новых припасов, перейдите к **вступлению 1**.

Если сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Вы обнаруживаете себя перед главным храмом Эцтли. В жарком сыром воздухе джунглей ваше тело немилосердно потеет. Вы оторопело осматриваетесь. Рядом с вами стоят Хосе и Мария, зачарованно разглядывая причудливые очертания храма. Их рюкзаки набиты припасами, раздобытыми благодаря связям Алахандро в Мехико. Сам Алахандро стоит позади, широко улыбаясь.

Ваше сознание скакнуло так далеко в прошлое, что разум едва выдерживает такую нагрузку. Дрожа, вы пытаетесь не упасть наземь от усталости. Хотя вы уже изменили прошлое, настоящая работа ещё впереди. Пока остальные участники экспедиции разбирают лагерь и готовятся исследовать город, вы ускользаете от них и Алахандро, чтобы выполнить свою цель. Они не поймут. Они не видели того, что видели вы.

Вычеркните все заметки в журнале кампании, кроме первых трёх. Вы сделали так, чтобы вычеркнутых событий не произошло.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Вы обнаруживаете себя перед главным храмом Эцтли. В жарком сыром воздухе джунглей ваше тело немилосердно потеет. Вы оторопело осматриваетесь. На ползне у храма разбито несколько палаток. Хосе охраняет лагерь, а Мария складывает в рюкзак еду и оборудование, чтобы отправиться к северному краю джунглей, как вы и велели. Алахандро сидит на бревне посреди лагеря, расшифровывая надпись, которую нашли у входа в храм.

Ваше сознание скакнуло так далеко в прошлое, что разум едва выдерживает такую нагрузку. Дрожа, вы пытаетесь не упасть наземь от усталости. Хотя вы уже изменили прошлое, настоящая работа ещё впереди. Пока остальные участники экспедиции готовятся исследовать город, вы ускользаете от них и Алахандро, чтобы выполнить свою цель. Они не поймут. Они не видели того, что видели вы.

Вычеркните все заметки в журнале кампании, кроме первых трёх. Вы сделали так, чтобы вычеркнутых событий не произошло.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Обратить время вспять», «Погибель эцтли», «Агенты Йига», «Яд Йига», «Искажения времени», «Смертельные ловушки», «Забывшие руины», «Отравы» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Собирая колоду сцен, используйте три новые карты сцен из набора контактов «Обратить время вспять» вместо первоначальной колоды сцен из «Погибели эцтли». Набор контактов «Обратить время вспять» отмечен следующим символом:
- Удалите из колоды владельца карту «Реликвия веков (возвращает прошлое)» и отложите её в сторону.
- Удалите из игры карту «Реликвия веков (какое-то устройство)».
- Введите в игру локацию «Главный вход». Все сыщики начинают игру в локации «Главный вход».

- Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят пять односторонних **древних** локаций и по одному экземпляру напастей «Дурной знак», «Кромешная тьма», «Роковая ошибка», «В могиле» и «Могильный хлад».
- Отложите в сторону врага «Предвестник Валузии» и локацию «Зал времени».
- До конца кампании добавьте в мешок хаоса 1 жетон
- Отложите все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Потерпев неудачу, вы падаете жертвой временного парадокса. Несмотря на ваши усилия, будущее не изменит. Вы неизбежно найдёте реликвию. Не сможете её сберечь. И Средоточие выйдет из строя.

Реальность никогда не будет прежней, но, возможно, это ещё не конец света. В конце концов, время — всего лишь одно из измерений, пусть и не вполне понятное человечеству. Мы пребываем во времени, но не видим его. Измеряем его, но не можем изменить. Так что же будет, если четвёртое измерение расщепится на сотни тысяч планов существования? Человеческому разуму не под силу воспринять такое, но вселенная продолжает жить и расширяться, большие не скованная рамками времени.

- Запишите в журнал кампании, что ткань времени расплетена.
- Все сыщики сошли с ума.
- Сыщики проиграли кампанию.

Исход 1:

17 декабря 1925 года, четверг

Никто больше не знает, что на самом деле произошло летом 1925 года, и никто никогда не узнает, потому что я запер этот дневник в банковской ячейке, как только закончу его. Всё, чего я хочу, это зафиксировать свои воспоминания о случившемся, прежде чем время окончательно сотрёт их. В конце концов, это ведь не мои воспоминания, а воспоминания иной версии меня — версии, которая пронзила время и пространство, чтобы спасти человечество.

Сложно объяснить, как мы справились. После всего, что с нами было: Ичтака, Алахандро, город йитиан, Йот, — стало ясно, что на самом деле судьба человечества решилась, когда мы впервые отправились на поиски Эцтли. Мы сами оказались причиной всех бед. Чтобы предотвратить катастрофу, нужно было запечатать реликвию навсегда. Я помню эти события, как если бы они происходили со мной, хотя для меня экспедиция пошла совсем иначе. Мы добрались до центральной залы руин, но вход был наглухо заложён, и ничто, даже динамит, за которым Хосе сходил к грузовикам, не смогло пробить стену. И хотя мы привезли в Архэм доказательства существования Эцтли, ни одна экспедиция больше не найдёт ни города, ни племени. Моё другое «я» сгинуло в тех руинах, — но я всё помню. Не знаю, каким образом, но помню всё.

- Запишите в журнал кампании, что сыщики навсегда запечатали Реликвию веков.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- Сыщики победили в кампании!