

УЖАС ДРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПОЖИРАТЕЛИ СНОВ

КНИГА СЦЕНАРИЕВ Б

Паутина грёз

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПОЖИРАТЕЛИ СНОВ

Книга сценариев Б – Паутина грёз

Истинный кошмар — всего лишь окно

Я поведал о том, что видел собственными глазами, и мне нечего добавить. Было ли это видением или бредом — о, как бы мне хотелось, чтобы это было видением или бредом! — я не знаю, но это всё, что осталось в моей памяти от тех страшных часов, когда мы находились вне поля зрения людей.

Говард Ф. Лавкрафт «Показания Рэндольфа Картера»

Дополнение «Пожиратели снов. Кампания» состоит из двух сюжетных кампаний для карточного «Ужаса Аркхэма». Эта книга относится к кампании Б «Паутина грёз». В неё входит 4 сценария: «Кошмар наяву», «Тысяча кошмарных форм», «Точка невозврата» и «Плетущая космос». Каждый из этих сценариев можно пройти как в одиночном режиме, так и в рамках четырёхчастной кампании. Кроме того, данные сценарии можно совместить с четырьмя сценариями кампании А, чтобы сформировать единую кампанию из восьми частей.

Другие 4 сценария дополнения «Пожиратели снов. Кампания» можно найти в книге сценариев А «Сновидческий поиск».

Содержание

Дополнительные правила и разъяснения	2
Пролог	3
Подготовка кампании Б.....	4
Сценарий I–Б: Кошмар наяву.....	5
Интерлюдия I: Чёрный кот.....	9
Сценарий II–Б: Тысяча кошмарных форм	10
Интерлюдия II: Онейронавты	13
Сценарий III–Б: Точка невозврата	14
Интерлюдия III: Великие боги	16
Сценарий IV–Б: Плетущая космос	17
Интерлюдия сценария: Паучья королева	17
Список достижений.....	22
Журнал кампании.....	23
Символы наборов контактов и указатель	24

(Обратите внимание: эпилог, послание от разработчиков и список создателей игры можно найти в книге сценариев А.)

Символ дополнения

Все карты цикла «Пожиратели снов» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Бдительный

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от Бдительного врага, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика. Не поворачивайте врага после такой атаки. Не имеет значения, сражался ли этот враг с уходящим от него сыщиком.

Карты сюжета

В кампании «Пожиратели снов» встречается особый тип карт — карты сюжета. Когда вам предписано разыграть карту сюжета, просто прочитайте её художественный текст и выполните игровые указания.



Скопление X

Ключевое слово «Скопление X» обозначает группу врагов, действующих сообща. После того как враг с ключевым словом «Скопление X» вошёл в игру, не глядя подложите X верхних карт своей колоды лицом вниз под карту этого врага. Такие подложенные карты называются картами скопления, а враг, под которым они лежат, — носителем. Некоторые эффекты карт сценария предписывают сыщику добавить карты скопления под врага. Это делается тем же образом.

- ☞ Если неясно, кто из сыщиков должен подложить карты скопления, это делает ведущий сыщик.
- ☞ Каждая карта скопления под носителем считается отдельной особью данного врага. У каждой карты скопления то же название, те же игровые значения, черты и текст, что и у карты носителя. (Например, если сыщик сражается с врагом, под которым лежат две карты скопления, данный сыщик сражается с тремя врагами.)
- ☞ Каждая карта скопления проводит отдельную атаку в фазе врагов. После того как носитель и его карты скопления атаковали в этой фазе, поверните их все.

- Ⓢ Каждую карту скопления можно атаковать и наносить ей раны отдельно от остальных, однако носитель не может быть побеждён, пока под ним остаются карты скопления. Победив карту скопления, вы можете нанести все избыточные раны другой карте скопления под тем же носителем, а если под ним не осталось карт скопления — то самому носителю. (Например, Тони Морган атакует «Рой пауков» с двумя картами скопления, используя «Дерринджер» 41-го калибра». Атака наносит 2 раны. Первая рана побеждает одну карту скопления, поэтому сыщик может нанести вторую рану другой карте скопления, побеждая и её тоже.)
- Ⓢ Всякий раз, когда карта скопления покидает игру, кладите её под низ колоды владельца. Если вы не уверены, кто владеет данной картой, можете посмотреть её лицевую сторону, чтобы понять это.
- Ⓢ Носитель и все его карты скопления перемещаются, начинают сражаться и поворачиваются как одно целое. (Например, если вы ушли от носителя или от его карты скопления, перестаньте сражаться и с носителем, и со всеми его картами скопления, а затем поверните их все.)

Тайный

Свойство раскрытия карты контакта или слабости с ключевым словом «Тайный» предписывает втайне добавить её на руку. Это следует делать таким образом, чтобы никто, кроме вас, не знал, что за карта у вас на руке: её нельзя показывать другим игрокам или зачитывать её текст.

- Ⓢ Пока у вас на руке тайная напасть, считается, что она находится в вашей зоне угрозы. При этом её постоянные свойства действуют, а другие свойства могут быть активированы — но только вами.
- Ⓢ Пока у вас на руке враг с ключевым словом «Тайный», он не считается сражающимся с вами или находящимся в вашей зоне угрозы и не будет атаковать, если не указано иного. Тем не менее его постоянные свойства действуют, а другие свойства могут быть активированы — но только вами.
- Ⓢ Тайная карта идёт в счёт размера руки, но её нельзя сбросить с руки никаким способом, кроме описанного на самой этой карте. Когда тайная карта сбрасывается, кладите её в соответствующий сброс.

Рекомендуем игрокам оставаться в образе сыщиков и не раскрывать информацию о тайных картах у них на руках.

Подождите!

Пока не выбирайте сыщиков и не собирайте их колоды.

Сначала прочтите пролог (справа). Вы получите указание выбрать сыщиков и собрать их колоды по окончании пролога.

Пролог

13 февраля 1925 года, пятница.

В Аркхэме, что в штате Массачусетс, творилось нечто странное.

В рядовой день это не было бы сюрпризом для жителей мрачного новоанглийского городка, ведь Аркхэм всегда был знаменит своими странными — некоторые даже сказали бы «сверхъестественными» — происшествиями. Однако природу этого конкретного случая рядовой совсем не назовёшь.

Всё началось со свежего выпуска «Историй из никогда». Автор по имени Вёрджил Грей описал путешествие, которое он предпринял во сне. По его словам, в этой истории не было ни капли вымысла. Он писал о длинной спиралевидной лестнице, обжигающем столбе разумного огня, дереве, что пришло с Луны, любопытном говорящем котё... и многих других вещах, в которые было так же сложно поверить. Но ваше внимание привлёк отнюдь не сам экстраординарный рассказ. Вскоре после публикации статьи Вёрджила редакция «Историй из никогда» начала получать множество писем от людей, утверждавших, что они видели точно такой же сон. Историю быстро подхватили в «Аркхэм Эдвертайзер», и новости о странном феномене достигли ушей экспертов.

Вёрджила Грея убедили пройти курс терапии в местной психлечебнице. Туда же отправились и многие другие, разделявшие его психоз. Среди учёных преобладает следующая теория: сон Вёрджила показался ему настолько реальным, что писатель не смог отделить правду от вымысла, а его статья распространила бредовую иллюзию среди других людей, подобно некоей форме массовой истерии. Вас это не убедило. В конце концов, мы многое не знаем о такой простой вещи, как сон. Медицинские эксперты выдвигают самые разные теории о состоянии мозга во время сна. Недавно такие специалисты, как Зигмунд Фрейд, предположили, что сны — это проявление подсознательных желаний, страхов или навязчивых идей. Предсказатели, в свою очередь, давно верят, что сны можно просеивать и толковать, чтобы узнать больше о прошлом или будущем сновидца. Но если эти теории верны, как может быть, что несколько человек — между которыми нет ничего общего — разделили в своих снах один и тот же опыт? Что, если наши современные представления о сне ошибочны? Что, если на самом деле существует особое место, куда наше сознание перемещается во время сна? Этакая страна снов за пределами нашего мира бодрствующих.

Вы и ваши спутники собрались вместе, чтобы докопаться до сути этого феномена. Если другие жители города, заснув, могут отправиться в иной мир, то, вероятно, сможете и вы. Вы идеально воссоздали обстоятельства путешествия Вёрджила. Если всё пройдёт успешно, половина из вас побывает в этом «мире грёз» и вернется. Остальные же останутся бодрствовать и наблюдать за процессом сна своих товарищей. Просто чтобы убедиться, что всё пройдёт, как задумано...

Это дополнение состоит из двух отдельных четырёхчастных кампаний — А и Б.

Кампания А называется «Сновидческий поиск» и состоит из сценариев I–А, II–А, III–А и IV–А. Эта кампания рассказывает историю сыщиков, отправившихся путешествовать по миру снов. Кампанию А можно найти в другой книге, входящей в это дополнение.

Кампания Б называется «Паутина грёз» и состоит из сценариев I–Б, II–Б, III–Б и IV–Б. Эта кампания рассказывает историю сыщиков, оставшихся в мире бодрствующих. Книга сценариев, которую вы держите в руках, относится к кампании Б.

Сценарии этого дополнения можно играть тремя способами: как отдельную четырёхчастную кампанию (А или Б) или как единую кампанию, в которой одна группа из 1–4 игроков будет управлять двумя разными группами сыщиков, переключаясь от одной к другой.

Сценарий I-B: Кошмар наяву

Вступление 1: Прошло уже больше суток с тех пор, как ваши компаньоны уснули. За это время ваше любопытство постепенно переросло в беспокойство, а затем в страх. Проблемы начались, когда один из ваших друзей начал бешено ворочаться во сне. Вы сразу же обратили на это внимание и попытались разбудить его, но безрезультатно. Вы перепробовали всё. Физическое воздействие ничего не дало, а вода лишь намочила одежду и простыни. Даже поднятие век не вызвало никакой реакции, но в процессе вы заметили, что зрачки вашего товарища полностью расширены, а глаза затянuty молочно-белой дымкой. Вы не представляете, чем это может обернуться для ваших друзей. Удалось ли им найти путь в земли, которые описал в своих работах Вёрджил Грей? Или в их разумах и телах завелось нечто злоеищее? На всякий случай вы решаете отвезти их в больницу святой Марии. Если проблема вызвана какой-то болезнью, возможно, врачи смогут определить, в чём дело. В противном случае вам придётся просто присматривать за ними и надеяться, что они благополучно вернуться в мир бодрствующих.

Больница святой Марии — единственный госпиталь в Аркхэме, одно из самых знаковых зданий Аптауна. Вы объясняете ситуацию старшей медсестре Гринберг, и она поручает другим медсёстрам отнести ваших компаньонов в крыло неотложной помощи. С тёплой и дружеской улыбкой медсестра сообщает вам, что ваших друзей осмотрит доктор Махесваран. Другой информации вам раздобыть не удаётся.

Проходит несколько часов. Вам всё ещё не сказали ничего о состоянии друзей. Вы даже ещё не встретились с доктором Махесваран, и вас начинает одолевать нетерпение. По вашей руке что-то ползёт, и вы инстинктивно смахиваете это, а затем задумываетесь, было ли это насекомое или плод вашего воображения. Вы начинаете сомневаться в правильности решения доставить друзей в больницу, и в конце концов решаете взять дело в свои руки.

На дворе глубокая ночь, а администратора, который велел вам оставаться в приёмном покое, нигде не видно. Коридоры больницы тоже пугающе безлюдны. Остановить вас некому, поэтому вы пробираетесь в крыло неотложной помощи, чтобы разыскать товарищей. Спустя короткое время вы обнаруживаете их палату. Ваши компаньоны спят на белоснежно-чистых кроватях, но их сон далёк от безмятежности. Их лица бледны и покрыты потом. Один из них ворочается во сне, его брови нахмурены, словно от боли или беспокойства.

Не похоже, что доктор Махесваран удивлена вашему появлению. «Шивани Махесваран, — холодно представляется она, не поднимая взгляда от своего планшета. — Это вы привезли их, да? Прежде чем вы спросите: нет, я в жизни не видела ничего подобного», — говорит она с ноткой сухого раздражения. Вы требуете, чтобы она перестала ходить вокруг да около и рассказала вам всё, что знает об их состоянии. Со вздохом она откладывает планшет и смотрит на вас: «Слушайте, я, может, и недавно в Аркхэме, но повидала столько необъяснимых болезней, что хватило бы на целую карьеру в медицине. Я понимаю вашу обеспокоенность. Ваши друзья... — Она запинаясь, подбирая слова. — Они не просто спят. Они словно витают где-то между сном и бессознательным состоянием — или даже смертью. Они не реагируют на происходящее вокруг, но как будто отзываются на какие-то внутренние стимулы».

Не задумываясь, вы спрашиваете, видят ли они сны. «Сны? — отвечает доктор Махесваран. — Маловероятно, хотя это могло бы объяснить их реакцию. Скажу честно, — и да, я понимаю, что это не слишком обнадеживает, — с медицинской точки зрения всё это абсолютно бессмысленно».

В этот момент вы замечаете, как по груди одного из ваших товарищей ползёт большой волосатый паук. «Хм. Это странно», — доктор Махесваран смахивает его на пол, и на смену пауку из-под простыни выбираются несколько других. Вы с доктором невольно делаете несколько шагов назад, прочь от кровати. В коридоре за пределами крыла неотложной помощи раздаются тяжёлые шаги, и лампы на потолке вдруг начинают мерцать. «Так... Это уже больше, чем просто странно. Что, чёрт подери, здесь происходит?» — с тревогой в голосе спрашивает доктор Махесваран.

На мгновение вам кажется, будто вы слышите шёпот одного из спящих. Неужели они действительно видят сны? И если так, то как их состояние связано с этими странными событиями?

☞ Сыщики должны выбрать одно:

- ☞ Убедить доктора Махесваран пойти с вами ради вашей общей безопасности. Перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ Убедить доктора Махесваран присмотреть за пациентами, пока вы разбираетесь, в чём дело. Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: «Да, думаю, это имеет смысл. В последние несколько часов их состояние всё равно никак не менялось. — Взгляд доктора Махесваран нервно скачет туда-сюда в поисках новых пауков. — Ещё я бы с удовольствием оказалась подальше от этой палаты, так что... ведите», — добавляет она. Вы киваете и направляетесь обратно в приёмный покой.

☞ Запишите в журнал кампании, что доктор Махесваран присоединилась к расследованию.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: «Да, конечно. Их безопасность превыше всего. Но, прошу вас, вернитесь и расскажите мне, что происходит. — Она поёживается. — Просто ненавижу находиться тут ночью...» Вы киваете и направляетесь обратно в приёмный покой.

☞ Запишите в журнал кампании, что доктор Махесваран осталась с пациентами.

Перейдите к **подготовке**.



Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Кошмар наяву», «Сливающиеся реальности», «Шёпот Гипноса», «Запертые двери» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Отложите в сторону все карты из следующих наборов контактов: «Агенты Атлач-Начи» и «Пауки». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локации «Приёмный покой», «Отделение неотложной помощи», «Крыло экспериментальной терапии» и «Архив». Все сыщики начинают игру в «Приёмном покое».

- Сверьтесь с журналом.

- Если доктор Махесваран присоединилась к расследованию, введите карту «Доктор Шивани Махесваран» в игру под контроль ведущего сыщика.

- Если доктор Махесваран осталась с пациентами, отложите карту «Доктор Шивани Махесваран» в сторону, вне игры.

- Отложите в сторону все остальные локации.

- Отложите в сторону следующие карты: сюжетный актив «Рэн-дольф Картер (прикован к миру бодрствующих)», все три экземпляра напасти «Прорыв» и оба экземпляра врага «Обратившийся санитар».

- Отложите в сторону двустороннюю карту сюжета «Нашествие начинается». На обратной стороне этой карты находится другая памятка сценария, которая войдёт в игру позже.

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

- Можете начинать.

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Исход не был достигнут, и хотя бы один сыщик совершил побег: Вы в панике бежите к главному выходу из больницы святой Марии, пытаясь оказаться как можно дальше от этой проклятой заразы. Едва добравшись домой, вы лишаетесь чувств от истощения.

На следующий день вы просыпаетесь и просматриваете утренние газеты, ожидая увидеть репортажи о хаосе в больнице святой Марии и нашествии арахнидов. Однако никаких новостей о больнице нет. Неужели события прошлой ночи произошли слишком поздно, чтобы попасть на страницы «Аркхэм Эдвертайзер»? Или всё это было лишь ночным кошмаром? Вы надеваете пальто и отправляетесь обратно в больницу, чтобы убедиться в реальности произошедшего.

Приехав туда, вы ожидаете увидеть здание — а может, и весь Аптаун — покрытым паутиной. Вместо этого, к вашему удивлению, оно идеально чисто. Пациенты, медсёстры и доктора — все разгуливают по коридорам как ни в чём не бывало. Однако прежде чем вы успеете разыскать своих спящих товарищей, вам на плечо кладёт руку блондин с тяжёлыми мешками под глазами:

«Доброе утро. Нам нужно поговорить».

- ☉ За каждую заражённую локацию на момент окончания сценария поставьте 1 отметку в разделе «Пролёты моста» журнала кампании.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что судьба доктора Махесваран неизвестна.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф выбрался из больницы самостоятельно. Любой сыщик может включить в свою колоду «Рэндольфа Картера (прикован к миру бодрствующих)» (набор «Кошмар наяву», карта 79). Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Перейдите к **исходу 5**.

Исход не был достигнут, поскольку все сыщики побеждены:

- ☉ За каждую заражённую локацию на момент окончания сценария поставьте 1 отметку в разделе «Пролёты моста» журнала кампании.
- ☉ Перейдите к **исходу 4**.

Исход 1: Прежде чем покинуть больницу, доктор Махесваран решает провести ваших товарищей, и вы отправляетесь за ней. Вернувшись в отделение неотложной помощи, вы обнаруживаете их без сознания, как и прежде. Доктор Махесваран проверяет их глаза и пульс и качает головой. «Ещё хуже, чем прежде. На какие бы внутренние раздражители они ни реагировали, это погружает их разум и тела в сильный стресс. — Она садится на одну из постелей. — Я останусь тут. Вы найдите того пациента и разберитесь в произошедшем, ладно? Ах да, если увидите наука — раздавите его за меня, пожалуйста». Уходя, вы клянетесь своим спящим друзьям, что докопаетесь до истины и спасёте их.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что доктор Махесваран выжила.
- ☉ Состояние ваших компаньонов ухудшилось. Если вы играете «Паутину грёз» и «Сновидческий поиск» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию, запишите в журнал кампании А, что сновидцы слабеют.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф выбрался из больницы вместе с сыщиками. Любой сыщик может включить в свою колоду «Рэндольфа Картера (прикован к миру бодрствующих)» (набор «Кошмар наяву», карта 79). Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Перейдите к **исходу 5**.

Исход 2: Прежде чем покинуть больницу, вы везде ищете доктора Махесваран, но её нигде нет. Вы возвращаетесь в отделение неотложной помощи, чтобы провести товарищей, и обнаруживаете их без сознания, как и прежде. Более того, их состояние, похоже, ухудшилось. Их лбы покрыты испариной, а из-под закрытых век сочится кровь. Один из них снова и снова шепчет во сне фразу на неизвестном вам языке. Уходя, вы клянетесь своим спящим друзьям, что докопаетесь до истины и спасёте их.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что доктор Махесваран пропала. Возможно, вы могли бы спасти её. Ведущий сыщик получает 1 ментальную травму.
- ☉ Состояние ваших компаньонов ухудшилось. Если вы играете «Паутину грёз» и «Сновидческий поиск» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию, запишите в журнал кампании А, что сновидцы слабеют.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф выбрался из больницы вместе с сыщиками. Любой сыщик может включить в свою колоду «Рэндольфа Картера (прикован к миру бодрствующих)» (набор «Кошмар наяву», карта 79). Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Перейдите к **исходу 5**.



Исход 3: Прежде чем покинуть больницу, вы решаете проведать доктора Махесваран. Дверь в палату ваших товарищей плотно закрыта, и вы стучитесь, спрашивая, там ли она. Изнутри доносятся звуки отодвигаемой и опрокидываемой мебели. Измученная Шивани Махесваран распахивает дверь и смотрит на вас покрасневшими от усталости глазами. «Ох, хвала богам, это вы. — Она впускает вас и падает на ближайший стул. — Эти... твари пытались ворваться в комнату. Пришлось забаррикадироваться изнутри». Вы сообщаете ей, что опасность миновала, и благодарите за заботу о товарищах. «Я продолжу за ними приглядывать», — говорит она. — Только умоляю, скажите мне, что там больше нет этих пауков, иначе я прыгну на первый же поезд прочь из этого города». Уходя, вы клянетесь своим спящим друзьям, что докопаетесь до истины и спасёте их.

☞ Запишите в журнал кампании, что доктор Махесваран выжила.

☞ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф выбрался из больницы вместе с сыщиками. Любой сыщик может включить в свою колоду «Рэндольфа Картера (прикован к миру бодрствующих)» (набор «Кошмар наяву», карта 79). Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Перейдите к **исходу 5**.

Исход 4: В панике и не представляя, как спастись, вы бежите куда глаза глядят. Отвратительные чудовища начинают настигать вас, и вы уже видите себя паучьим ужином, завернутым в кокон. В конце концов вы попадаете в туник: комнату, от потолка до пола затянутую толстой липкой паутиной. За спиной раздаётся стрёкот паучьих ног, и вы понимаете, что надежды на спасение нет... если только за паутиной нет другого пути. У вас не остаётся выбора. Вы с головой бросаетесь в липкую сеть и разрываете её со свирепостью загнанного в угол животного. Это непросто, но через какое-то время вы видите свет по ту сторону — возможно, это путь к спасению!

Выбравшись из паутины, вы обнаруживаете себя не в тёмных и стерильных коридорах больницы, а в узкой и покрытой паутиной пещере. Вы не смеете задерживаться или возвращаться, поэтому бежите по тёмному тесному проходу, не представляя, куда он может привести. Вглядываясь в паутину по бокам, вы видите не просто твёрдый камень, а мерцание огней, будто за шелковистыми нитями плещется море звёзд. Достигнув очередной стены из паутины, вы пробиваетесь и через неё и оказываетесь в каком-то переулке в Торговом районе, неподалёку от реки Мискатоник. У вас нет ни времени, ни желания анализировать произошедшее. Вместо этого вы пытаетесь оказаться как можно дальше от госпиталя. Едва добравшись домой, вы лишаетесь чувств от истощения.

На следующий день вы просыпаетесь и просматриваете утренние газеты, ожидая увидеть репортажи о хаосе в больнице святой Марии и нашествии арахнидов. Однако никаких новостей о больнице нет. Неужели события прошлой ночи произошли слишком поздно, чтобы попасть на страницы «Аркхэм Эдвертайзер»? Или это было всего лишь ночным кошмаром? Вы надеваете пальто и отправляетесь обратно в больницу, чтобы убедиться в реальности произошедшего.

Приехав туда, вы ожидаете увидеть здание — а может, и весь Аптаун — покрытым паутиной. Вместо этого, к вашему удивлению, оно идеально чисто. Пациенты, медсёстры

и доктора — все разгуливают по коридорам как ни в чём не бывало. Вы спрашиваете у администратора, можно ли увидеть доктора Махесваран, но тот качает головой. «Боюсь, её сегодня нет. Она ушла в середине своей ночной смены, и с тех пор её никто не видел. Возможно, я могу позвать для вас кого-то ещё?»

Что-то здесь не так. Ничего из этого не имеет смысла. Вы уже собрались было требовать, чтобы вас отвели к спящим товарищам, как вам на плечо кладёт руку блондин с тяжёлыми мешками под глазами:

«Доброе утро. Нам нужно поговорить».

☞ Запишите в журнал кампании, что доктор Махесваран пропала. Возможно, вы могли бы спасти её. Ведущий сыщик получает 1 ментальную травму.

☞ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф выбрался из больницы самостоятельно. Любой сыщик может включить в свою колоду «Рэндольфа Картера (прикован к миру бодрствующих)» (набор «Кошмар наяву», карта 79). Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Перейдите к **исходу 5**.

Исход 5: Вы покидаете больницу в компании блондина, и он наконец представляется. Его зовут Рэндольф Картер, по его словам, он «сновидец», как Вёрджил Грей и ваши друзья: человек, обладающий способностью путешествовать сквозь барьер между миром бодрствующих и параллельной реальностью, что создаётся, поддерживается и существует в снах всех живых организмов на Земле. Реальностью, что зовётся МИРОМ ГРЁЗ. «Там есть как грёзы, так и кошмары», — объясняет он. — И, боюсь, ваши друзья прямо сейчас заперты там в ловушке».

Вы спрашиваете, можно ли как-нибудь помочь им. Рэндольф на мгновение задумывается, а затем отвечает: «Обычно сновидцы могут вернуться в реальный мир, просто усилием воли заставив себя проснуться. По какой-то причине вашим друзьям это не удастся. Если вы действительно хотите помочь им, вы должны отправиться туда и найти их. Но проникнуть в Мир грёз по своей воле не так-то просто. Обычно это доступно только лишь опытным сновидцам и только в состоянии сна. Но в некоторых местах Мир грёз особенно близко соприкасается с нашим, и с помощью правильных инструментов вы можете войти в Мир грёз в своих физических телах. Я знаю такое место, оно находится недалеко отсюда. Однако...»

Рэнфольф не успевает закончить, потому что его перебивает таинственный голос...

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

☞ Удалите из игры мешок нашествия и все жетоны нашествия. (Не нужно записывать их в журнал кампании.)

☞ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, перейдите к **интерлюдии I «Чёрный кот»**.

☞ Если вы играете «Паутину грёз» и «Сновидческий поиск» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и...

◆ ... вы ещё не сыграли **сценарий I-A «За вратами сна»**, перейдите к тому сценарию.

◆ ... вы уже сыграли **сценарий I-A «За вратами сна»**, перейдите к **интерлюдии I «Чёрный кот»**.

Интерлюдия I: Чёрный кот

- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную кампанию: Перейдите к **Чёрному коту 1** на странице 9 книги сценариев кампании А.
- ☉ Если вы играете кампанию Б «Паутина грёз» как самостоятельную кампанию: Перейдите к **Чёрному коту 3** ниже.

Чёрный кот 3: Завершив сценарий I–Б, сыщики слышат таинственный голос у входа в больницу святой Марии...

«... Должно быть, это вы их друзья, — произносит загадочный голос откуда-то сверху. К вашему удивлению, он принадлежит не человеку, а чёрному коту, который лениво разлёгся на ветке, нависающей над тропинкой у больницы. — Ой, да поднимите уже челюсти с земли и послушайте». Кот встаёт и перепрыгивает на забор неподалёку, прогуливаясь по нему с грацией, присущей лишь кошачьим.

«Это один из котов земного Мира грёз, — объявляет Рэндольф, и в его голосе звучит веселье, будто он впервые за много лет встретил старого друга. — Как давно я не общался ни с кем из твоего вида!»

Пронзительные жёлтые глаза на мгновение останавливаются на Рэндольфе, прежде чем вернуться к вам. «... Ага. В любом случае, у меня есть сообщение от ваших друзей-сновидцев».

Сверьтесь с журналом кампании А «Сновидческий поиск». Найдите и прочтите раздел, соответствующий вашей ситуации.

Если вы играете кампанию Б «Паутина грёз» как самостоятельную кампанию, и журнала кампании «Сновидческий поиск» не существует:

«Не только ваши друзья попали в беду, — объясняет чёрный кот. — Творится куда более грандиозный заговор, а ваши друзья... Что ж... Скажем так, они сейчас гораздо больше заняты собственными проблемами. Только вы можете уничтожить великую сеть. Забудьте о своих товарищах и опуститесь в смолу. Другого пути нет. Я же пока буду приглядывать за вашими друзьями. Уяснили?»

Запишите в журнал кампании, что вы сами по себе.

Если чёрный кот поделился информацией о Мире грёз:

Чёрный кот рассказывает вам всё о Мире грёз и о путешествии, в которое вот-вот отправятся ваши друзья. «Ваши товарищи сейчас в безопасности. С ними есть ещё пара человек, в том числе мой питомец Вёрджил. Да, тот самый Вёрджил. Я по вашим лицам понял, что вы его знаете. С ними есть ещё один сновидец, мужчина по имени... Стоп. Секундочку... — Кот с подозрением всматривается в Рэндольфа, затем зевает. — Хм. А знаете что? Неважно. Мне надо кое-что проверить». С этими словами кот внезапно исчезает.

Запишите в журналы обеих кампаний, что у чёрного кота появились догадки.

Если чёрный кот передал новости о ваших трудностях:

«Короче говоря, у ваших приятелей дела не очень. Они попросили меня передать, что проблем у них по горло. Они не могут проснуться, пока не закончат своё путешествие, а это будет непросто. На них обращено око хаоса. У вас тут свои дела, конечно, но быть может, что вы их единственная надежда. — Кот спрыгивает с забора и идёт прочь. — А теперь, если позволите, я лучше вернусь к вашим товарищам, пока они себя не прикончили».

Запишите в журнал кампании А «Сновидческий поиск», что чёрный кот на вашей стороне. Добавьте в мешки хаоса обеих кампаний по 1 жетону ☘.

Если чёрный кот предупредил остальных:

«Ваши друзья попросили передать, что у них всё в порядке. На самом деле, они попросили уточнить, что если кто и в опасности, так это вы. На вашем месте я бы им поверил. Творится куда более грандиозный заговор, и только вы можете остановить его. Так что лучшее, что вы можете сделать, — это продолжать двигаться вперёд, ради вас и ваших друзей. Не переживайте, я тут задержусь ненадолго. Надо же кому-то убедиться, что вы себя не прикончите».

Запишите в журнал кампании Б «Паутина грёз», что чёрный кот на вашей стороне. Добавьте в мешки хаоса обеих кампаний по 1 жетону ☘.

Если ну и пожалуйста, как хотите:

«А хотя... Знаете что? Забудьте. Всё с вами будет в порядке». Чёрный кот внезапно исчезает, не проронив больше ни слова.

Запишите в журналы обеих кампаний, что вы сами написались.

После того как прочли нужный раздел:

- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную кампанию: Перейдите к **сценарию II–А «В поисках Кадата»** или к **сценарию II–Б «Тысяча кошмарных форм»**.
- ☉ В противном случае перейдите к **сценарию II–Б «Тысяча кошмарных форм»**.

Сценарий II-Б: Тысяча кошмарных форм

Вступление 1: Чтобы остановить слияние миров, вы решаете прорваться в этот «Мир грёз», как его называет Рэндольф, в своих физических оболочках, вместо того чтобы естественным образом оказаться там во сне. «С этим методом путешествия связано множество опасностей, но я всё равно считаю, что он предпочтительней альтернативы, — заявляет Рэндольф. — Если мы отправимся туда во сне, есть вероятность, что мы окажемся в ловушке, как ваши компаньоны, и не сможем проснуться». Вы соглашаетесь: нет смысла отправляться в ловушку, если вы хотите помочь выбраться тем, кто уже в неё угодил.

«Наш первый шаг — найти ключ. Даже в местах, где Мир грёз граничит с миром бодрствующих, никто не может просто так пересечь эту границу. Когда-то я владел ключом к вратам сна, но потерял его много лет назад и с тех пор никак не могу его отыскать...» — сокрушается он.

Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если чёрный кот на вашей стороне, перейдите к **вступлению 2**.
- ☉ В противном случае перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Чёрный кот, усевшись на парковой скамейке неподалёку, вперяет в Рэндольфа полный презрения взгляд: «Ты потерял ключ от Мира грёз?»

Вы разделяете кошачий скепсис. Рэндольф вздыхает и качает головой. «Позвольте объяснить, — говорит он. — Это не просто некий предмет. И никогда им не был. „Ключом“ были ощущение чуда, фантазия и тяга к творчеству, что зажигали моё воображение в юности. В зрелом возрасте мы не особо ценим подобное. Вполне естественно, что с возрастом ключ к подобным грёзам теряется».

«Что за глупость! — отчитывает его кот. — Забыть о воображении — это не „зрелость“. Ты отказался от лучшей части себя. Сейчас ты больше похож на пищащего котёнка, чем любой ребёнок, которого я когда-либо встречал».

«Возможно, ты прав, — соглашается Рэндольф, опустив взгляд. — Я заставил себя поверить, что мирские заботы важнее юношеских фантазий о золочёных шпильях, благоухающих джунглях и сумеречных царствах... И теперь я боюсь, что никогда больше не увижу подобных чудес. — Он поворачивается к вам с полным сожаления взглядом. — И, что ещё хуже, не смогу вас направить».

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3: Вы задаёте обычные вопросы, вроде «Когда ты видел его в последний раз?» и «Где ты в последний раз им пользовался?».

Рэндольф вздыхает и качает головой: «Вы не понимаете. Это не просто некий предмет. И никогда им не был. „Ключом“ были ощущение чуда, фантазия и тяга к творчеству, что зажигали моё воображение в юности. В зрелом возрасте мы не особо ценим подобное. Вполне естественно, что с возрастом ключ к подобным грёзам теряется».

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 4: Вы спрашиваете, что могло заставить Рэндольфа отвлечься от фантастического и обратиться к более практичным проблемам. Какое-то время он размышляет, перебирая возможные ответы. Затем его глаза расширяются от осознания чего-то важного. «Кое-что произошло. Много лет назад. Это был последний раз, когда я столкнулся с чем-то сверхъестественным. Ну, до сегодняшнего дня, — объясняет он. — Я встретил друга, Джозла Мэнтона, на кладбище рядом с заброшенным домом в Торговом районе. Люди называют тот дом Неименуемым. Я не хотел верить, что там на самом деле происходят паранормальные явления. Но, даже просто повторив легенду вслух, я вызвал гнев этого создания».

Вы спрашиваете о создании, и Рэндольф закрывает глаза, а по его спине резко пробегают мурашки. «Оно неопишимо. Всё, что я знаю, — мы едва выжили. По моей вине Джозл был ранен. С того дня я не испытывал никакого желания иметь дело с чем-либо сверхъестественным, даже с суевериями. Не потому что я не верил в это, но потому что был напуган до глубины души. Поэтому ключ избегает меня? Поэтому я больше не вижу снов? — К нему приходит осознание. — Я понял, куда мы должны отправиться. Там я потерял ключ... Там мы его и найдём!» — восклицает он с широко раскрытыми глазами.

Рэндольф судорожно пытается поймать такси, а вы осознаете, куда он решил отправиться: к безымянному дому, где обитает неопишемое создание, что всё ещё терзает его разум...

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Тысяча кошмарных форм», «Жители Подземного мира», «Сливающиеся реальности», «Пронизывающий холод», «Упыри», «Запертые двери» и «Крысы». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру следующие локации: «Захоронения», «Порог», «Коридор наверху», оба экземпляра «Двери внизу» и оба экземпляра «Двери наверху» (см. примерный расклад локаций на следующей странице).

♦ Все сыщики начинают игру на «Захоронениях».

- ☉ Отложите в сторону следующие карты: локации «Чердак» и «Безымянная могила», все шесть экземпляров локации «Таинственная лестница», все четыре экземпляра напасти «Бесконечный спуск» и сюжетный актив «Серебряный ключ».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Примерный расклад локаций



Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, .

Чёрный кот не на вашей стороне.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Исход не был достигнут, поскольку все сыщики побеждены: перейдите к исходу 2.

Исход 1: Это место совсем не похоже на таинственные леса, очаровательные средневековые деревушки и величественные пейзажи, о которых писал Вёрджил Грей. Совсем наоборот: это холодная мрачная пропасть, что разъедает вашу надежду и заменяет её чувством пустого бессмысленного ужаса. Вы спрашиваете Рэндольфа, действительно ли это дорога навстречу вашим застрявшим в коме друзьям, тайне надеясь, что это не так и вам нужно повернуть назад.

«Я не знаю, — отвечает тот, выглядывая из окон вдоль лестницы. — Мы покинули мир бодрствующих, но это нижний уровень Мира грёз, известный как Подземный мир. Весьма негостеприимное место. Многие существа, которых мы видели переходящими в наш мир, пришли отсюда. Возможно, ключ знал, что нам нужно именно сюда?» Ваш проводник изучает магический ключ, найденный в заброшенном доме, проводя пальцами по его арабескам и словно вспоминая его форму, вес и фактуру. Его глаза увлажняются от осознания своей потери.

Вы предлагаете ему подержать ключ у себя, и это вырывает его из раздумий. «Ах. Да, пожалуй, так будет лучше», — говорит он, передавая вам хрупкий артефакт. Тот на удивление тяжёлый для чего-то, что, по словам Рэндольфа, нереально.

С Рэндольфом и Серебряным ключом вы продолжаете спуск. Ваших товарищей может и не оказаться в Подземном мире, но если твари, наводнившие вашу реальность, действительно приходят отсюда, то, быть может, здесь вы найдёте ответы.

- Запишите в журнал кампании, что Рэндольф пережил спуск.
- Запишите в журнал кампании, что сыщики завладели Серебряным ключом. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Серебряный ключ (отпирает Врата Сна)». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Ваше тело теперь находится в сонном Мира грёз. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон до конца кампании.
- Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, перейдите к сценарию III-B «Точка невозврата».
- Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ... вы ещё не сыграли сценарий II-A «В поисках Кадата», перейдите к тому сценарию.
 - ... вы уже сыграли сценарий II-A «В поисках Кадата», перейдите к интерлюдии II «Онейронавты».

Исход 2: Ваше последнее отчётливое воспоминание — это порыв едкого ледяного воздуха. Затем вас сбивает с ног бешено колотящаяся монолитная мерзость без имени. От удара у вас захватывает дух, и вы даже не в силах закричать. Вы отчаянно хватаетесь за землю, когда существо разрывает вашу кожу и топчет ваши кости. Каким-то образом вам удаётся вырваться на свободу и прорваться сквозь вихрь горького иссушающего ветра, окружающего эту тварь. Вы слышите скрежет отслаивающейся штукатурки. Мимо вашей головы проносится несколько обломков, а в плечо прилетает шальной кирпич. Вы задумываетесь, останется ли это здание стоять, когда всё закончится.

☉ Если сыщики нашли необычный ключ, перейдите к **исходу 3**. В противном случае перейдите к **исходу 4**.

Исход 3: Вы едва слышите сквозь вихрь ледяного воздуха, как Рэндольф что-то кричит вам. Несмотря ни на что вам удаётся добраться до него, пока неопишемая мерзость следует за вами по пятам. Рэндольф раскрывает вашу руку, хватая ключ, который вы нашли в безмянном доме, и крепко сжимает его, закрыв глаза и шепча что-то невнятное. Когда отвратительный поток обрушивается на вас, всё вокруг пропадает.

Очнувшись, вы обнаруживаете, что лежите на плоской каменной платформе, с которой открывается вид на крутую прямую лестницу, уходящую в неведомые глубины. Позади вас лестница закручивается в каменный шпиль, возносящийся в туманную дымку. В обоих направлениях вся пещера тускло светится серой фосфоресценцией. Рэндольф поднимает вас на ноги. «Мы были на волоске, — признаёт он. — Надеюсь, у меня больше не будет подобных приключений». Вы спрашиваете, где находитесь, и он закусывает губу, оглядываясь на мрачный пустынный пейзаж.

«Это нижний уровень Мира грёз, известный как Подземный мир. Весьма негостеприимное место. Многие существа, которых мы видели переходящими в наш мир, пришли отсюда. Возможно, ключ знал, что нам нужно именно сюда? Однако, похоже... похоже, что его больше нет», — объясняет ваш проводник.

Вы не можете поверить своим ушам. Увидев вашу реакцию, Рэндольф сжимает челюсти и стыдливо отводит взгляд: «Забудьте. Нам он всё равно больше не понадобится. Пойдём». Его отрывистый ответ эхом отражается от каменных ступеней. С Рэндольфом во главе вы продолжаете спуск. Ваших товарищей может и не оказаться в Подземном мире, но если твари, наводнившие ваш мир, действительно приходят отсюда... то, быть может, здесь вы найдёте ответы.

☉ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф пережил спуск.

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

☉ Ваше тело теперь находится в сонном Мире грёз. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ до конца кампании.

☉ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, перейдите к **сценарию III-B «Точка невозврата»**.

☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и...

❖ ... вы ещё не сыграли **сценарий II-A «В поисках Кадата»**, перейдите к тому сценарию.

❖ ... вы уже сыграли **сценарий II-A «В поисках Кадата»**, перейдите к **интерлюдии II «Онейронавты»**.

Исход 4: Среди обломков вы замечаете его: что-то сверкающее в водовороте ледяного воздуха и пыли, что-то взывающее к вам, шепчущее ваше имя. Вы едва слышите крик Рэндольфа, когда неопишемое чудовище врывается в него. Несмотря ни на что, вам удаётся добраться до обломков, которые когда-то были чердаком безмянного дома. Теперь вы понимаете, что это было за неумовимое мерцание: начищенный блеск яркого серебряного ключа. «Используй его! — Кричит Рэндольф между воплями агонии. Мерзость взбирается на него сверху. — Используй сейчас, пока мо...»

Тварь обрывает крик Рэндольфа, обволакивая его. Вы крепко сжимаете ключ в руке и дрожите, глядя, как тысяча кошмарных форм пожирают его живо. Вы думаете о своих товарищах, запертых где-то в опасном сне вдали от дома, и сияние ключа усиливается, поглощая вас так же, как тварь поглотила Рэндольфа. Всё вокруг заливают белым.

Очнувшись, вы обнаруживаете, что лежите на плоской каменной платформе, с которой открывается вид на крутую прямую лестницу, уходящую в неведомые глубины. Позади вас лестница закручивается в каменный шпиль, возносящийся в туманную дымку. В обоих направлениях вся пещера тускло светится серой фосфоресценцией. Вы ищете Серебряный ключ, но он исчез. Рэндольфа тоже нигде не видно.

Очевидно, что вы больше не в привычном мире бодрствующих. Возможно, ключ перенёс ваше физическое тело в Мир грёз, как предполагал Рэндольф. Но это место совсем не похоже на таинственные леса, очаровательные средневековые деревушки и величественные пейзажи, о которых писал Вёрджил Грей. Совсем наоборот: это холодная мрачная пропасть, что развеивает вашу надежду и заменяет её чувством пустого бессмысленного ужаса. Вы ещё раз окидываете взглядом бесчисленные ступени позади. Похоже, теперь у вас нет другого выбора — придётся спускаться дальше в это забытое опасное место.

☉ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф не пережил спуск. Если в колоде любого сыщика есть карта «Рэндольф Картер (прикован к миру бодрствующих)» (набор «Кошмар наяву», карта 79), удалите её из той колоды до конца кампании.

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

☉ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, перейдите к **сценарию III-B «Точка невозврата»**.

☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и...

❖ ... вы ещё не сыграли **сценарий II-A «В поисках Кадата»**, перейдите к тому сценарию.

❖ ... вы уже сыграли **сценарий II-A «В поисках Кадата»**, перейдите к **интерлюдии II «Онейронавты»**.

Интерлюдия II: Онейронавты

Читайте эту интерлюдия, только если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и оба сценария II (II–А «В поисках Кадата» и II–Б «Тысяча кошмарных форм») закончены.

Онейронавты 1: Завершив сценарий II–Б, сыщики наконец достигли конца загадочных ступеней...

Чёрный кот ждёт вас у подножия лестницы, издали наблюдая за вашим долгим спуском немигающими глазами. Вы уже было собирались спросить, как он попал сюда, но тот отвечает раньше: «Не думай об этом. Ты не поймёшь». Он уютно сворачивается калачиком на холодном каменном полу, несмотря на мрачность окружающей обстановки.

Сверьтесь с журналом кампании Б «Паутина грёз». Найдите и прочтите раздел, соответствующий вашей ситуации, затем перейдите к следующему за ним тексту. Если вам не подходит ни один раздел, пропустите их.

Если Рэндольф не пережил спуск, а у чёрного кота появились догадки:

«А где блондинчик?» — спрашивает чёрный кот, оглядываясь по сторонам. Вы молчите, сдерживая скорбь. «А. Понятно. — Кот изучает свою лапу. Похоже, его совсем не волнует, что ваш компаньон не пережил спуск. — Что ж, похоже, наш небольшой парадокс изящно саморазрешился», — загадочно говорит он себе под нос.

В журналах обеих кампаний вычеркните запись у чёрного кота появились догадки.

Если вы сами напросились:

«Что ж, раз вам, очевидно, не нужна моя помощь, я удаляюсь. Просто хотел убедиться, что вы ещё живы. И ведь гляньте! И правда живы. Пока что. Ну всё, чао!» Прежде чем вам удаётся ответить, чёрный кот уходит прочь, и вы смотрите, как его кромешно-тёмный мех идеально смешивается с мраком Подземного мира.

Пропустите остаток этой интерлюдии.

Перейдите к сценарию III–А «Тёмная сторона Луны» или к сценарию III–Б «Точка невозврата».

Вам уже порядком надоели загадочные полуправды и неответы этого кота. Вы набрасываетесь на зверя с упрёками. Как вы можете помочь кому-то, если сами блуждаете в потёмках? Чёрный кот садится и сужает глаза: «Я не знал, можно ли вам доверять. По правде говоря, я до сих пор не уверен. Долгие, долгие годы меня посещали видения этих событий. Я знаю кое-что из того, что может произойти, но не всё. Вы можете оказаться как спасителями всего мира... так и глупцами, что предвестят нашу гибель». Удобное оправдание, но оно не объясняет, как коту удаётся каждый раз находить вас. Вы пытаетесь убедить кота довериться вам, но всё тщетно. «А знаете что? — наконец произносит кот. — Под поверхностью моря Смола лежит проход между мирами. Вам нужно отправиться туда, если вы хотите остановить слияние этого мира с вашим. Доберётесь туда в целости, и я расскажу вам всё. Но сначала мне кое-куда нужно отойти. Вашим товарищам тоже не помешает моя помощь».

Сверьтесь с журналом. Если у чёрного кота появились догадки, он уходит прочь и вы смотрите, как его кромешно-тёмный мех идеально смешивается с мраком Подземного мира.

В противном случае кот снова спрашивает, что передать вашим товарищам. Ведущий сыщик должен выбрать одно:

Сказать товарищам, что у вас проблемы. Чёрный кот вернётся к вам, после того как доставит сообщение. Это может стать чрезмерным бременем для ваших компаньонов. Запишите в журнал кампании Б «Паутина грёз», что чёрный кот передал просьбу о помощи.

Рассказать товарищам о Подземном мире. После этого чёрный кот отправится по своим делам. Запишите в журнал кампании Б «Паутина грёз», что чёрный кот поделился информацией о Подземном мире.

Сказать товарищам, что вы в безопасности. Чёрный кот останется с ними, после того как доставит сообщение. Это может сделать ваши поиски немного сложнее. Запишите в журнал кампании Б «Паутина грёз», что чёрный кот предупредил остальных.

Перейдите к **Онейронавтам 2** на странице 14 книги сценариев кампании А.



Сценарий III–Б: Точка невозврата

Сверьтесь с журналом.

☉ Если Рэндольф не пережил спуск, перейдите к **вступлению 1**.

☉ Если Рэндольф пережил спуск, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Вы наконец достигли Мира грёз, но в нём всё не так, как вы ожидали. Эта циклопическая пещера совсем не похожа на чудесные земли и сказочные города, описанные Вёрджилом Греем. Возможно, писатель просто никогда не забирался так глубоко под землю и не встречал ужасы, талящиеся под Миром грёз. Вы сомневаетесь, что он оставил бы без внимания столь леденящие душу истории. Углубляясь в это тёмное и пустынное царство, вы не можете отогнать чувство отчаяния, что пожирает вашу душу. Пустоте внутри вас вторит пустота вокруг. Вы отправились сюда на помощь друзьям, но ваш единственный проводник сгинул. Вдруг всё это было ужасной ошибкой?

Вы отгоняете эти мрачные мысли и концентрируетесь на пути, лежащем перед вами. Поздно размышлять, могло ли всё сложиться иначе. Этот путь нужно пройти до конца. Даже если вы не сможете помочь друзьям, даже если не успели спасти Рэндольфа, у вас теперь есть другая задача. Этот регион Мира грёз определённо как-то связан с существами, наводнившими вашу реальность. Ответы должны быть где-то здесь. Кроме того, не то чтобы у вас был выбор.

Вы подходите к краю иззубренного утёса, с которого открывается вид на подземелье внизу. Это царство ошеломляет вас своими размерами. Вдали вы неожиданно для себя видите обнесённый стеной город, тянущийся вдоль скалы. Среди его многочисленных башен возвышается чёрный шпиль, такой высокий, что, должно быть, пронзает поверхность Мира грёз. На юге над низкой долиной простираются пустоши, где в сером фосфоресцирующем свете двигаются загадочные силуэты. Вы надеетесь, что сможете найти общий язык с обитателями этих мест. У вас остаются сомнения... Но, по крайней мере, у вас есть план. Хороший план или нет — вам ещё предстоит узнать.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Вы наконец достигли Мира грёз, но в нём всё не так, как вы ожидали. Этот Подземный мир совсем не похож на чудесные земли и сказочные города, описанные Вёрджилом Греем. Возможно, писатель просто никогда не забирался так глубоко под землю и не встречал ужасы, талящиеся под Миром грёз. Вы сомневаетесь, что он оставил бы без внимания столь леденящие душу истории. Углубляясь в это тёмное и пустынное царство, вы делитесь своим беспокойством с Рэндольфом. «Всё верно, мы оказались гораздо дальше от ваших компаньонов, чем планировалось, — признаёт он. — Однако, если позволите, я бы предложил взглянуть на ситуацию под другим углом. Нет худа без добра. Подземный мир определённо как-то связан с существами, наводнившими нашу реальность. Предлагаю осмотреться здесь получше, раз уж есть такая возможность. Мы можем вернуться на поверхность Мира грёз, как только докопаемся до правды».

Вы спрашиваете Рэндольфа о зацепках, и он подходит к краю иззубренного утёса, с которого открывается вид на подземелье внизу. «Я уже бывал здесь, — тихо говорит он, сорентировавшись. — Те стены вдалеке принадлежат городу гугов. На юге над низкой долиной простираются пустоши. Там живут упыри. Кто знает, вдруг там мы сможем узнать больше». Вы вслух сомневаетесь, размышляя, способны ли эти создания на мирную беседу. «Они гораздо умнее, чем вы думаете, и могут быть весьма полезны, если мы убедим их помочь. На самом деле, там живёт один мой давнишний друг, художник по имени Ричард Пикман. Если нам повезёт найти его, наши шансы получить ответы значительно вырастут». У вас остаются сомнения... Но, по крайней мере, у вас есть план. Хороший план или нет — вам ещё предстоит узнать.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Точка невозврата», «Жители Подземного мира», «Шёпот Гипноса», «Древнее зло», «Упыри» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Отложите в сторону следующие наборы контактов: «Опускаясь в смолу», «Ужасы долины», «Агенты Атлач-Начи» и «Ночные призраки». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Введите в игру следующие локации: «Подземелья Зина», «Города гугов», «Башня Кóта» и «Равнина упырей».

❖ Все сыщики начинают игру в «Подземельях Зина».

❖ Отложите все остальные локации в сторону, вне игры.

☉ Найдите в коллекции карту «Зачарованный лес (каменный люк)» (набор «За вратами сна», карта 53) и отложите её в сторону, вне игры.

☉ Отложите в сторону следующие карты: врага «Гуг-страж», сюжетный актив «Ричард Аптон Пикман» и слабость «Ложное пробуждение».

☉ Сверьтесь с журналом. В зависимости от следующих обстоятельств в этом сценарии используется одна из версий сцены 1. Удалите другую версию этой сцены из игры.

❖ Если Рэндольф не пережил спуск, используйте сцену 1а «Погружаясь в Подземный мир (вариант I)».

❖ Если Рэндольф пережил спуск, используйте сцену 1а «Погружаясь в Подземный мир (вариант II)».

☉ Вас накрывает волна боли и тошноты. Сверьтесь с журналом кампании и посчитайте отметки в разделе «Пролёты моста».

❖ Если там нет отметок, ничего не происходит.

❖ Если там 1–4 отметки, положите на памятку сценария 1 жетон раны. Он символизирует искажение реальности в Мире грёз.

❖ Если там 5 и более отметок, положите на памятку сценария 2 жетона ран. Они символизируют искажение реальности в Мире грёз.

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

☉ Можете начинать.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Чёрный кот не на вашей стороне.

☉ Рэндольф не пережил спуск.

Локации в сценарии «Точка невозврата»

У локаций в этом сценарии нет закрытой стороны, поэтому все они входят в игру открытой стороной вверх. Вместо закрытой стороны на обороте данных локаций находятся карты сюжета. Всякий раз, когда локация входит в игру (включая подготовку), положите на неё указанное число улик в соответствии с обычными правилами.

Локации переворачиваются двумя способами. Большинство переворачиваются по эффекту ключевого слова «Завеса», как описано ниже. Другие локации вместо этого переворачиваются по эффекту свойств, напечатанных на них.

После того как локация была перевёрнута, а её сюжетный текст разыгран, её больше нельзя переворачивать до конца игры, если только прямо не указано иного.

Завеса

У многих локаций в этом сценарии есть ключевое слово «Завеса». Оно означает, что данная локация содержит некое знание или чью-то помощь, которые сыщикам нужно получить или обнаружить.

В качестве  свойства сыщик в локация-Завесе, на которой нет улик, может перевернуть её и разыграть текст на обороте.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к исходу 2.

Исход 1: Мутная чёрная жижа поглощает вас. Вы не можете отогнать мысль о том, что совершаете огромную ошибку. Густая жидкость больно сжимает ваше тело, однако вы почти сразу всплываете на другой стороне. Короткое безмолвное мгновение вы падаете, но вас быстро ловит крепкая светящаяся паутина. В панике вы взбираетесь на ближайшую платформу из твёрдого камня. Ваше убежище — одна из многих висящих в воздухе глыб, связанных толстой паутиной. Вокруг же, насколько хватает взгляда, простирается бесконечная мгла космического пространства.

- ☉ За каждый жетон раны на памятке сценария поставьте 1 отметку в разделе «Пролёты моста» журнала кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, перейдите к сценарию IV-Б «Плетущая космос».
- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ◆ ... вы ещё не сыграли сценарий III-А «Тёмная сторона Луны», перейдите к тому сценарию.
 - ◆ ... вы уже сыграли сценарий III-А «Тёмная сторона Луны», перейдите к интерлюдии III «Великие боги».

Исход 2: Вы крепитесь, когда на вас обрушивается очередная волна искажения реальности. С течением времени это ощущение, чем бы оно ни было, становится только сильнее. Кто-то или что-то вызывает его, но как? Размышляя о его природе, вы осознаёте нечто любопытное: оно воздействует не только на вас. Напротив, с каждой волной потусторонней энергии, проносимой сквозь этот слой реальности, немного меняется весь Подземный мир. Стены сдвигаются, пол перекашивается, а тусклый фосфоресцирующий свет переливается космическим потусторонним сиянием. Земля грохочет, когда по основанию Мира грез прокатывается очередная волна энергии. Каменистая поверхность, на которой вы стоите, проваливается. Вы машете конечностями в воздухе и пытаетесь ухватиться хоть за что-нибудь, чтобы подтянуться обратно. Ваши руки смыкаются вокруг окрашенной доски. У вас нет времени размышлять, откуда она взялась — сначала нужно выжить.

Подтянувшись, вы осознаёте, что свернулись калачиком на парковой скамейке, окружённой густым туманом и мрачными двускатными архэксскими крышами. Но земли перед вами нет. Только зияющий бездонный провал. Подземный мир? Но как такое возможно? Кот Вёрджила спокойно наблюдает за вами, сидя на древесной ветви, нависающей над скамейкой. «Это будет продолжаться, — говорит вам кот, — пока от твоего мира ничего не останется». Вы спрашиваете, что можете сделать с этим кошмаром. Кот всматривается в провал: «Она ждёт тебя».

Снова грохот. Вы с ужасом видите, как вдалеке под землю проваливается целое здание. Вам кажется, что вы видите вдали прохожего... но это не человек. Если это не прекратить, вашим друзьям будет просто некуда просыпаться. Вы призываете на помощь всю свою храбрость, смотрите в провал и слатываете. «Давай-давай, рыбка!», — говорит кот.

Вы падаете. От рёва проносимого вокруг воздуха у вас закладывает уши. Вам приходит в голову мысль, что пережить такое падение нереально. Однако вас не размазывает по твёрдой каменной поверхности. Вместо этого вас ловит крепкая светящаяся паутина. В панике вы взбираетесь на ближайшую платформу из твёрдого камня. Ваше убежище — одна из многих висящих в воздухе глыб, связанных толстой паутиной. Вокруг же, насколько хватает взгляда, простирается бесконечная мгла космического пространства.

- ☉ Ведущий сыщик получает слабость «Ложное пробуждение» (набор «Точка невозврата», карта 275) (не идёт в счёт размера колоды). Добавьте эту карту в колоду ведущего сыщика.
- ☉ За каждый жетон раны на памятке сценария поставьте 1 отметку в разделе «Пролёты моста» журнала кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, перейдите к сценарию IV-Б «Плетущая космос».
- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ◆ ... вы ещё не сыграли сценарий III-А «Тёмная сторона Луны», перейдите к тому сценарию.
 - ◆ ... вы уже сыграли сценарий III-А «Тёмная сторона Луны», перейдите к интерлюдии III «Великие боги».

Интерлюдия III: Великие боги

Читайте эту интерлюдию, только если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и оба сценария III (III-A «Тёмная сторона Луны» и III-B «Точка невозврата») закончены.

Начните с **Великих богов 1** на странице 19 книги сценариев кампании А.

Великие боги 2: Завершив сценарий III-B, сыщики достигли мрачного космического междумирья...

Негромкий кошачий вой привлекает ваше внимание к паутине неподалёку. Подойдя ближе, вы находите в особо липком участке чёрного кота. Он извивается туда-сюда в попытках освободиться, но даже его острые когти, похоже, не особо помогают. Вы наклоняетесь и выдёргиваете кота из паутины. Тот спрыгивает с ваших рук на каменную платформу — единственное, что отделяет его от бесконечной тьмы. Сначала он шипит, но затем становится на лапы. «Я просил мне помочь? Просил? — отчитывает вас кот. — Ну да ладно. Похоже, вы таки добрались до моря Смолы. Теперь оглянься. Видишь всю эту паутину?» Вы бы не смогли её не заметить, даже очень постаравшись: со всех сторон сквозь эфир тянутся белые сети. «Это мост между вашим миром и Миром грёз. Когда он будет сплетён полностью, миры сольются. Смекаешь? Так что если не хочешь, чтобы твой мир выглядел как тот госпиталь, где отдыхают твои друзья, тебе придётся остановить это любой ценой. Нет ничего важнее этого. Ничего».

Сверьтесь с журналом кампании А «Сновидческий поиск». Найдите и прочтите раздел, соответствующий вашей ситуации, затем перейдите к следующему за ним тексту. Если вам не подходит ни один раздел, пропустите их.

Если сыщики завладели Серебряным ключом:

«Кстати, тот ключ ещё у тебя?» — спрашивает кот. Вы рогаетесь в своих вещах в поисках ключа, найденного в Неимеумом, и показываете его коту. «А ну-ка дай его сюда, — требует тот, подсакивает и зубами выхватывает у вас из рук ключ прежде, чем вы успеете возразить. — И не надо на меня так смотреть. Твоим друзьям он будет нужен».

В журнале кампании Б «Паутина грёз» вычеркните запись сыщики завладели Серебряным ключом. Сделайте такую же запись в журнале кампании А «Сновидческий поиск».

Если карта «Серебряный ключ» входит в колоду одного из сыщиков, удалите её из той колоды. Любой сыщик кампании А «Сновидческий поиск» может добавить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если чёрный кот отправился на поиски истины:

Чёрный кот замолкает, впервые обратив внимание на Рэндольфа. Некоторое время кот взволнованно кружит вокруг него. Рэндольф, в свою очередь, выглядит необычно встревоженным присутствием кота и даже инстинктивно делает шаг назад, когда животное приближается. «В чём дело? Я не причинил вреда никому из твоих сородичей, — с напускным спокойствием говорит Рэндольф. — Я чем-то оскорбил тебя?»

«Меня оскорбляет само твоё существование», — шипит в ответ кот. Он возвращается к вам, не сводя настороженного взгляда с Рэндольфа: «Кажется, я знаю, что происходит. Теперь всё понятно. Понятно, кто застилает мой взор. Не доверяйте... этому существу, — предупреждает кот, ходя кругами, чтобы не выпустить блондина из поля зрения. — Мне нужно подготовиться. Вернусь, когда придёт время».

Пропустите остаток этой интерлюдии. Запишите в журналы обеих кампаний, что чёрный кот узнал истину.

«Ах, да, чуть не забыл: твои друзья уже почти у цели. Если всё сложится так, как я предвидел, у них получится освободиться. Они, кстати, просили передать кое-что...»

Сверьтесь с журналом кампании А «Сновидческий поиск». Найдите и прочтите раздел, соответствующий вашей ситуации.

Прочитав нужный раздел, перейдите к сценарию IV-A «Где обитают боги» или к сценарию IV-B «Плещущая космос».

Если чёрный кот рассказал о Ньярлатхотеке:

«... Они столкнулись с тем, у кого тысячи, а может, и бесчисленное количество личин. **НЬЯРЛАХОТЕК**, так его зовут некоторые. Он манипулирует, обманывает и хитрит. Возможно, изначально именно он поймал ваших друзей в ловушку в Мире грёз. Почему — я не знаю. Если вы хотите, чтобы они выжили, скорее всего, им понадобится моя помощь. Сами тут справитесь же?» Не дожидаясь вашего ответа, кот без лишних слов прыгает в эфир и исчезает.

☉ Сверьтесь с журналами обеих кампаний.

- ❖ Если ни в одном журнале нет записи чёрный кот на вашей стороне, сделайте такую запись в журнале кампании А «Сновидческий поиск». Добавьте в мешки хаоса обеих кампаний по 1 жетону 🎲.
- ❖ Если в журнале кампании Б «Паутина грёз» есть запись чёрный кот на вашей стороне, вычеркните её и сделайте такую же запись в журнале кампании А «Сновидческий поиск». Замените по 1 жетону 🎲 в мешках обеих кампаний 1 жетоном 🎲.
- ❖ Если в журнале кампании А «Сновидческий поиск» есть запись чёрный кот на вашей стороне, ничего не делайте.

Если чёрный кот рассказал об Атлач-Наче:

«... Помните, я упоминал мост? Создание, что плетёт его, не похоже ни на что, что вы видели. **АТЛАЧ-НАЧА** — я слышал, как это имя произносилось шёпотом в разных уголках Мира грёз. Это повелительница и прародительница всех местных науков. А быть может, и вообще всех, не только местных. Вам понадобится моя помощь, чтобы остановить её козни».

☉ Сверьтесь с журналами обеих кампаний.

- ❖ Если ни в одном журнале нет записи чёрный кот на вашей стороне, сделайте такую запись в журнале кампании Б «Паутина грёз». Добавьте в мешки хаоса обеих кампаний по 1 жетону 🎲.
- ❖ Если в журнале кампании А «Сновидческий поиск» есть запись чёрный кот на вашей стороне, вычеркните её и сделайте такую же запись в журнале кампании Б «Паутина грёз». Замените по 1 жетону 🎲 в мешках обеих кампаний 1 жетоном 🎲.
- ❖ Если в журнале кампании Б «Паутина грёз» есть запись чёрный кот на вашей стороне, ничего не делайте.

Сценарий IV-Б: Плетущая космос

Всё вело вас к этому моменту. Работы Вёрджила, нескончаемый сон ваших товарищей, больница святой Марии, чёрный кот — всё. У вас нет иного выбора, кроме как двигаться дальше. В этом пространстве меж миров обитает создание, способное уничтожить вашу реальность и превратить её в нечто иное: кроме того — тёмный кошмар, заполненный тварями, что охотятся на вас подобных. Если вы не сможете остановить её плетение, не останется Земли, на которой можно проснуться. Вы должны сделать хоть что-то, даже если это будет означать ваш конец.

Перейдите к подготовке.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Плетущая космос», «Агенты Атлач-Начи», «Пауки», «Древнее зло» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Замешайте вместе все локации «Великая паутина» и введите в игру четыре случайных её экземпляра по вертикальной линии.
 - Все сыщики начинают игру в крайней верхней локации «Великая паутина».
 - Отложите в сторону все остальные экземпляры «Великой паутины».
- Отложите в сторону следующие карты: двустороннюю карту «Атлач-Нача», 4 врага «Ноги Атлач-Начи» и оба экземпляра напасти «Прядущая во тьме».
- Сверьтесь с журналом кампании и посчитайте отметки в разделе «Пролёты моста».
 - Если их 2 или меньше, ничего не происходит.
 - Если их 3–5, положите на крайнюю нижнюю локацию 1 жетон безысходности.
 - Если их 6–8, положите на крайнюю нижнюю локацию 2 жетона безысходности.
 - Если их 9–11, положите на крайнюю нижнюю локацию 3 жетона безысходности.
 - Если их 12 или больше, положите на крайнюю нижнюю локацию 4 жетона безысходности.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .
- Чёрный кот не на вашей стороне.
- Рэндольф не пережил спуск.

Остановитесь!

Вы готовы к тому, чтобы начать играть в сценарий «Плетущая космос». Пока не читайте интерлюдия или дополнительные правила ниже. Вам будет указано прочесть их по ходу сценария.

Интерлюдия сценария: Паучья королева

Читайте эту интерлюдия, только когда вам прямо укажут сделать это.

Паучья королева 1: Вы взбираетесь на крутой каменный утёс и видите всю громаду паучьего моста, а также нечто, сидящее на нём верхом: это богиня пауков Атлач-Нача в сопровождении своей орды ткачей. Многоногие чудовища непрерывно плетут нити космической паутины, неустанно работая с кошмарным рвением. С каждой тщательно сплетаемой ими паутиной вы чувствуете, как реальность и сны искажаются, сталкиваются друг с другом и распадаются на части. Вдалеке волны сна разбиваются о скалы реальности, а реальность обрушивается под собственным весом, превращаясь в бурлящий аморфный сон. Вы едва способны осознать эти странные изменчивые пейзажи. Под вашей точкой обзора свисает липкая паутина, подобно ивлевой лестнице, ведущей вниз к вашей гибели.

- Сверьтесь с журналом.
 - Если Рэндольф пережил спуск и чёрный кот узнал истину, перейдите к **Паучьей королеве 2**.
 - В противном случае, если Рэндольф пережил спуск, перейдите к **Паучьей королеве 3**.
 - Если Рэндольф не пережил спуск, перейдите к **Паучьей королеве 4**.

Паучья королева 2: Только вы собирались начать спуск, как позади вашего товарища Рэндольфа раздаётся голос чёрного кота. «А ну брось», — командует голос. На лице Рэндольфа появляется злобная ухмылка, и он выпускает из рук иззубренный ониковый клинок, который со звоном падает на землю.

«Значит, ты можешь видеть сквозь мою маску? — говорит Рэндольф. — Впрочем, неважно. Так или иначе, вы выполните задачу, которую я поставил перед вами. От неё зависит судьба всего вашего мира».

В недоумении вы спрашиваете, почему Рэндольф ведёт себя так странно. Чёрный кот вскакивает к вам на плечо и выгибает спину, не сводя взгляда с того, кто ещё мгновение назад был вашим товарищем. «Я понял это какое-то время назад. Это не Рэндольф. И никогда им не был. Всего лишь незваный гость в его коже».

«Незваный гость? — гневно восклицает Рэндольф. — Это ты, кот, незваный гость! Да, я знаю, что ты такое на самом деле. Тебе тут не место. Но хватит болтовни. — По его губам снова расплывается улыбка. — Свою задачу вы знаете. А пока... прощайте». Закончив угрожать вам, не-Рэндольф шагает с обрыва и проваливается в небытие.

- Если в колоде любого сыщика есть карта «Рэндольф Картер (прикован к миру бодрствующих)» (набор «Кошмар наяву», карта 79), удалите её из той колоды до конца кампании.
- Перейдите к **Паучьей королеве 4**.

Паучья королева 3: Вы начинаете спускаться по паутине на платформу внизу. Оттуда можно добраться до края моста и самой Атлач-Начи. На полпути вниз подвесная платформа начинает сильно раскачиваться из стороны в сторону. Вы крепко хватаетесь за шёлковые нити в надежде, что липкая паутина не даст вам упасть. Вы смотрите на Рэндольфа, чтобы убедиться, что с ним всё в порядке... и замечаете, что он почему-то не карабкается вниз вместе с вами. Вы поднимаете голову и видите, что ваш товарищ хмуро смотрит на вас сверху, сжимая в руках клинок из оникса. Он начинает резать паутину, по которой вы спускаетесь. Вы не успеваете даже спросить, что он делает, прежде чем он перерезает её полностью. Вы падаете на камни внизу, больно ударившись спиной. Когда вы снова смотрите на Рэндольфа, его лицо меняется.

«Глупые смертные. Я бы никогда не позволил вам спасти ваших друзей. Вы должны выполнить моё поручение, и это ваша единственная цель. Так что если хотите жить — делайте, что велено. — Он бросает взгляд на непостижимого паука, нависающего над вами. — Ваш мир должен получить я, а не это». Затем не-Рэндольф просто отворачивается и уходит прочь.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики в ловушке в измерении Атлач-Начи.

☉ Если в колоде любого сыщика есть карта «Рэндольф Картер (прикован к миру бодрствующих)» (набор «Кошмар наяву», карта 79), удалите её из той колоды до конца кампании.

☉ В зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса следующий жетон: лёгкий (-3), обычный (-4), сложный (-5), экстремальный (-7).

☉ Перейдите к **Паучьей королеве 4**.

Паучья королева 4: Атлач-Нача близка к завершению своего замысла. Быстро перебирая ногами, она с неземной решимостью прядёт из космического шёлка нить за нитью. Похоже, она даже почти не замечает вашего присутствия. Возможно, если у вас получится отсечь ей ноги или порвать паутину, на которой она стоит...

☉ Удалите из игры все локации, кроме крайней нижней. Подвиньте её выше так, чтобы она оказалась сверху игровой зоны. Перемешайте оставшиеся отложенные локации «Великая паутина» и выложите 7 из них в круг вместе с локацией сыщиков (она должна быть верхней в том кругу). До конца сценария каждая локация связана по кругу с каждой локацией рядом с ней (по часовой стрелке и против неё).

☉ Соберите Атлач-Начу следующим образом:

❖ Переверните двустороннюю карту «Атлач-Нача» той её стороной вверх, на которой нет ничего, кроме изображения.

❖ Положите её в центр игровой зоны и выложите вокруг неё 4 врага «Ноги Атлач-Начи» так, как изображено на следующей диаграмме:



❖ Атлач-Нача должна находиться в центре всех 8 локаций, чтобы один угол каждого врага «Ноги Атлач-Начи» касался своей локации (см. примерный расклад локаций на странице 20).

☉ Замешайте в колоду контактов сброс контактов и все отложенные экземпляры напасти «Прядущая во тьме».

☉ Прочтите блок с правилами «Атлач-Нача» на следующей странице.

☉ Продолжайте играть.

Атлач-Нача

Атлач-Нача включает в себя несколько карт врага «Ноги Атлач-Начи». Каждый из них считается отдельным врагом с ключевым словом «Огромный» и считается сражающимся с каждым сыщикомом в своей локации, как большинство огромных врагов.

- Каждый экземпляр «Ног Атлач-Начи» считается находящимся в той локации, которой касается его угол, как показано на диаграмме ниже.



Этот враг «Ноги Атлач-Начи» находится в этой локации...



... но в этой локации нет врага «Ноги Атлач-Начи».

- Центральная карта «Атлач-Нача» и каждая карта «Ноги Атлач-Начи» должны всегда сохранять структуру, в которой они были выложены, даже если одна из карт будет удалена из неё. Если одна из карт двигается, все остальные карты в структуре тоже двигаются.

- Следовательно, карты «Ноги Атлач-Начи» не могут перемещаться или быть перемещены, кроме как по эффекту, который «прокручивает» Атлач-Начу.

- Если вам указано «прокрутить» Атлач-Начу один или несколько раз, поворачивайте все карты в центре (все оставшиеся на данный момент в структуре карты «Ноги Атлач-Начи» и центральную карту) в указанном направлении, чтобы «Ноги Атлач-Начи» переместились по локациям указанное число раз.

Например: Эффект указывает игрокам «прокрутить Атлач-Начу по часовой стрелке 1 раз». Это означает, что игроки должны повернуть Атлач-Начу на месте так, чтобы каждый экземпляр её ног переместился на одну локацию по часовой стрелке, как указано на диаграмме ниже.



Теперь этот враг «Ноги Атлач-Начи» находится в этой локации.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Исход не был достигнут, поскольку все сыщики побеждены: Вы приходите в себя, накрепко зафиксированные чем-то липким. Руки прижаты к бокам, и, как бы вы не дёргались, вам не удаётся высвободить их. Только слегка пошевелить пальцами. По мере того как вы осознаёте своё положение, вами овладевает ужас. Повернуть голову вы тоже не можете, поэтому вам приходится наблюдать, как из темноты появляется восьминогое создание. Оно беззвучно шагает по сети. В его многочисленных глазах отражается ваше испуганное лицо. Его жвала подрагивают от голода. Хотели бы вы отвернуться.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что мост завершён.
- ☞ Каждый сыщик **убит**.
- ☞ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, сыщики проиграли в кампании.
- ☞ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ◆ ... вы ещё не сыграли **сценарий IV-A «Где обитают боги»**, перейдите к тому сценарию.
 - ◆ ... вы уже сыграли **сценарий IV-A «Где обитают боги»**, перейдите к **эпилогу**.

Исход 1: Вы хватаетесь за шёлковую нить — единственное, что удерживает вас от падения в бесконечную пустоту.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что мост уничтожен.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно, не позволив Миру грёз слиться с бодрствующей реальностью.
- ☞ Сверьтесь с журналом. Разыграйте первый подходящий к вашей ситуации пункт из этого списка.
 - ◆ Если сыщики нашли выход из Подземного мира, перейдите к **исходу 3**.
 - ◆ Если сыщики в ловушке в измерении Атлач-Начи, перейдите к **исходу 4**.
 - ◆ В противном случае перейдите к **исходу 5**.

Исход 2: Вы часами блуждаете в тёмной, липкой, затянутой паутиной пустоте меж миров. Когда вы достигаете края космической сети, вам открывается ужасное зрелище. Пустота, что когда-то окружала вас, рассеивается в вечерних сумерках, и перед вами предстаёт знакомый пейзаж с множеством двускатных крыш. К вашему ужасу, весь город заселён выводком Атлач-Начи. От мрачных улиц до верхушек самых высоких зданий тянется густая паутина. Пауки и гасты рыщут по некогда полным жизни улицам в поисках человеческой добычи, чтобы сожрать её или того хуже — заточить в кокон из крепчайшей паутины. Вы в отчаянии падаете на колени. Как далеко забралась эта зараза? Ей поражён только Архэм или?..

- ☞ Запишите в журнал кампании, что мост завершён.
- ☞ Все сыщики **сошли с ума**.
- ☞ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, сыщики проиграли в кампании.
- ☞ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ◆ ... вы ещё не сыграли **сценарий IV-A «Где обитают боги»**, перейдите к тому сценарию.
 - ◆ ... вы уже сыграли **сценарий IV-A «Где обитают боги»**, перейдите к **эпилогу**.

Исход 3: Вдали вы видите башню. Она мелькала за спиной у паучье богини, когда та плела свою паутину. Теперь её вход взывает к вам. Вы вспоминаете Подземный мир, башню Кота и выход на поверхность. Неужели это нижний этаж той самой башни? Она что, проникает даже в мир-меж-миров? Если так, то вам, возможно, удастся покинуть это место. Вместо возвращения тем же путём, которым вы пришли сюда, вы раскачиваетесь на паутине и прыгаете сквозь пустоту, приземлившись у основания башни. Затем вы начинаете долгий подъём — к поверхности моря Смоль, потом к земле под городом зугов, потом ещё выше... Наконец после долгих километров безудержного подъёма вы толкаете каменный люк и выходите на поверхность в Зачарованном лесу. Люк закрывается у вас за спинами. Здесь ничто из этого ужасного Подземного мира не сможет вас догнать. Впервые с момента входа в Мир грёз вы вздыхаете с облегчением. Припомнив первую главу истории Вёрджила Грея, вы следуете по узкой тропинке, пока не добираетесь до каменной лестницы, поднимающейся к облакам. Пора возвращаться домой.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики вернулись в реальность.
- ☞ Каждый сыщик получает 2 физических травмы в нещадном бою с паучье богиней.
- ☞ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, сыщики победили в кампании!
- ☞ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ◆ ... вы ещё не сыграли **сценарий IV-A «Где обитают боги»**, перейдите к тому сценарию.
 - ◆ ... вы уже сыграли **сценарий IV-A «Где обитают боги»**, перейдите к **эпилогу**.



Исход 4: Вы помешали паучьей богине завершить работу, но тем самым отрезали себе единственный путь к выходу. Вам суждено скитаться по этому жуткому междумирию в тщетных поисках хоть какой-то надежды на спасение. Вашим единственным утешением остаётся мысль о том, что вы спасли от ужасной участи всех до единого людей на Земле. Возможно, будь у вас Серебряный ключ, вы могли бы найти путь домой. Как бы вы ни пытались, гнетущая бездна под бесконечным морем Смолы не позволяет вам собрать достаточно воли, чтобы выковать собственный ключ.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики остались в междумирье навсегда.
- ☉ Все сыщики **сошли с ума**.
- ☉ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, сыщики победили в кампании... и бесследно пропали.
- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и...
 - ◆ ...вы ещё не сыграли **сценарий IV–А «Где обитают боги»**, перейдите к тому сценарию.
 - ◆ ...вы уже сыграли **сценарий IV–А «Где обитают боги»**, перейдите к эпилогу.

Исход 5: Вы помешали паучьей богине завершить работу, но тем самым отрезали себе самый короткий путь к выходу. Поэтому, уверившись в успешном выполнении своей задачи, вы начинаете долгий подъём к реальности. Вам повезло, что остатки паучьего моста всё ещё держатся, иначе вы навсегда остались бы в ловушке этого жуткого междумирья. Многие часы вы ищете дорогу обратно в Подземный мир. В конце концов вы выныриваете из плотного и густого моря Смолы недалеко от берега. К своему ужасу вы осознаёте, что находитесь на противоположной стороне от мрачной долины, из которой ранее вышли. За неимением способов пересечь смертоносное море вам придётся искать другой путь отсюда. Долгие дни вы исследуете Подземный мир, достигая всё более мрачных и запретных земель, спрятанных под поверхностью Мира грёз. Хотя в конце концов вы находите лестницу наверх, она сильно отличается от той, что ведёт в Неименуемый: это спиралевидная неземная череда ступеней, поднимающихся до головокружительной высоты и нарушающих все законы реальности. Когда вы достигаете её вершины, ваше сердце замирает. Аркхэма нигде не видно. Вместо этого вас встречает странное полуразрушенное поселение и его жители, отдалённо напоминающие людей. Они-то и сообщают вам, что вы достигли затерянного города по имени Саркоманд. Похоже, до конца вашего путешествия ещё далеко.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики всё ещё странствуют по Миру грёз.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физических травмы в нещадном бою с паучьей богиней.
- ☉ Если вы играете «Паутину грёз» как четырёхчастную кампанию, сыщики победили в кампании!
- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и...
 - ◆ ...вы ещё не сыграли **сценарий IV–А «Где обитают боги»**, перейдите к тому сценарию.
 - ◆ ...вы уже сыграли **сценарий IV–А «Где обитают боги»**, перейдите к эпилогу.

Список достижений

Ниже приведён список достижений для кампании «Паутина грёз», к которым вы можете стремиться в ходе игры. Получив достижение, отмечайте его в ячейке рядом с названием. Попробуйте получить их все!

- ☐ **Все храбрецы до первого паука на лице:** Победите 20 врагов-пауков. Ведите счёт, делая пометки в журнале кампании. (Обратите внимание: карты скопления не считаются.)
- ☐ **Метод Картера:** Позвольте каждой локации в игре стать заражённой, а потом запечатайте их все в «Кошмаре наяву».
- ☐ **Доктор готова вас принять:** Возьмите доктора Шивани Махесваран с собой и не позволяйте ей получить ни единой раны/ужаса в «Кошмаре наяву».
- ☐ **Дежавю:** Разыграйте каждое бесплатное активируемое свойство на каждой локации в «Тысяче кошмарных форм» (не считая локаций «Таинственная лестница» в сцене 2).
- ☐ **Да сколько же тут ступеней:** Совершите побег с бесконечной лестницы, когда Неименуемое находится в крайней верхней локации в «Тысяче кошмарных форм».
- ☐ **Я помню это место:** Найдите выход из Подземного мира в «Точке невозврата».
- ☐ **Плохой совет:** Хотя бы единожды переверните каждую локацию в «Точке невозврата».
- ☐ **Упыриное шествие:** Сделайте так, чтобы к «Ричарду Аптону Пикману» было прикреплено 4 врага-упыря в «Точке невозврата».
- ☐ **Как на «Ишимуре»:** Победите все 4 экземпляра «Ног Атлач-Начи» в течение одного раунда в «Плетущей космос».
- ☐ **Сегодня в белом танце кружимся:** Прокрутите Атлач-Начу на 360 градусов в течение одной фазы в «Плетущей космос».
- ☐ **Ключных дел мастер:** Используйте «Серебряный ключ», чтобы отменить не менее 10 ужаса в течение одного сценария.
- ☐ **Красная линия:** Победите в кампании «Паутина грёз», используя как минимум три ультиматума.
- ☐ **Эксперт Подземного мира:** Победите в кампании «Паутина грёз» на экстремальном уровне сложности.



Журнал кампании:

Паутина грёз



СЫЩИКИ

ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА
СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК
НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ
ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)
ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ

- Пролог
- Кошмар наяву
- Черный кот
- Тысяча кошмарных снов
- Онеиронавты
- Точка невозврата
- Великие боги
- Плетущая космос
- Эпилог

УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

Заметки

МЕШОК ХАОСА

Пролёт моста

Символы наборов контактов

 <i>Агенты Атлач-Начи</i>	 <i>Жители Под- земного мира</i>
 <i>Кошмар наяву</i>	 <i>Пауки</i>
 <i>Плещущая космос</i>	 <i>Опускаясь в смолу</i>
 <i>Сливающиеся реальности</i>	 <i>Точка невозврата</i>
 <i>Тысяча кош- марных форм</i>	 <i>Ужасы долины</i>

 *Шёпот Гипноса*

Из базовой коробки:

 <i>Древнее зло</i>	 <i>Запертые двери</i>
 <i>Крысы</i>	 <i>Ночные призраки</i>
 <i>Пронизываю- щий холод</i>	 <i>Охваченные страхом</i>
 <i>Упыри</i>	

Указатель

Бдительный.....	2
Карты сюжета.....	2
Скопление X.....	2
Тайный.....	3
Локации в сценарии «Точка невозврата».....	15
Атлач-Нача.....	19

