

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПОЖИРАТЕЛИ СНОВ

КНИГА СЦЕНАРИЕВ А
Сновидческий поиск

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПОЖИРАТЕЛИ СНОВ Книга сценариев А – Сновидческий поиск

Бодрствующий мир — всего лишь одна из реальностей

*Погрузившись в лёгкий сон, он одолел семьдесят ступеней
к пещере огня и рассказал о своём замысле брадытым жрецам
Наишу и Каман-Та. Но жрецы покачали венценосными головами
и предрекли ему смерть его души.*

Говард Ф. Лавкрафт «Сомнамбулический поиск
неведомого Кадата»

Дополнение «Пожиратели снов. Кампания» состоит из двух сюжетных кампаний для карточного «Ужаса Аркхэма». Эта книга относится к кампании А «Сновидческий поиск». В неё входит 4 сценария: «За вратами сна», «В поисках Кадата», «Тёмная сторона Луны» и «Где обитают боги». 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 Б, чтобы сформировать единую кампанию из восьми частей.

Другие 4 сценария дополнения «Пожиратели снов. Кампания» можно найти в книге сценариев Б «Паутина грёз».

Содержание

Дополнительные правила и разъяснения	2
Пролог	3
Подготовка кампании А.....	4
Сценарий I–А: За вратами сна.....	5
Интерлюдия I: Чёрный кот	9
Сценарий II–А: В поисках Кадата	10
Интерлюдия II: Онейронавты	14
Сценарий III–А: Тёмная сторона Луны.....	16
Интерлюдия III: Великие боги	19
Сценарий IV–А: Где обитают боги.....	20
Интерлюдия сценария: Великий замысел	21
Эпилог	24
Список достижений.....	26
От разработчиков.....	26
Журнал кампании.....	27
Символы наборов контактов и указатель	28
Создатели игры	28

Символ дополнения

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



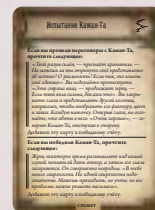
Дополнительные правила и разъяснения

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 побежден, 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 «Неприметного зуга» 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.

Вёрджилу Грея убедили пройти курс терапии в местной психлечебнице. Туда же отправились и многие другие, разделявшие его психоз. Среди учёных преобладает следующая теория: сон Вёрджилу 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 Вёрджилу. Если всё пройдёт успешно, половина из вас побываю́т в этом «мире грёз» и вернутся. 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-A, II-A, III-A и IV-A. Эта кампания рассказывает историю сыщиков, отправившихся путешествовать по миру снов. Книга сценариев, которую вы держите в руках, относится к кампании А.

Кампания Б называется «Паутина грёз» и состоит из сценариев I-B, II-B, III-B и IV-B. Эта кампания рассказывает историю сыщиков, оставшихся в мире бодрствующих. Кампанию Б можно найти в другой книге, входящей в это дополнение.

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.

- ❶ Если вы играете «Сновидческий поиск» как самостоятельную кампанию из 4 частей:
- ❖ Перейдите к **подготовке кампании А** ниже. После завершения каждого сценария переходите к следующему сценарию с литерой «А», как указывает исход. Не играйте 4 сценария кампании Б. Кампания А — законченное самостоятельное произведение. Вам не придётся обращаться к другой книге сценариев.
- ❷ Если вы играете «Паутину грёз» как самостоятельную кампанию из 4 частей:
- ❖ Перейдите к **подготовке кампании Б** на странице 4 другой книги сценариев («Паутина грёз»). После завершения каждого сценария переходите к следующему сценарию с литерой «Б», как указывает исход. Не играйте 4 сценария кампании А. Кампания Б — законченное самостоятельное произведение. Вам не придётся обращаться к этой книге сценариев.
- ❸ Если вы играете «Пожирателей снов» как кампанию из 8 частей:
- ❖ Каждый игрок должен подготовить 2 разные колоды сыщиков (одна для кампании А и одна для кампании Б). Как вариант, сыщиков можно выбрать случайным образом, если вы хотите добавить в игру немного хаоса.
 - ❖ Обратите внимание: у каждой кампании будет свой мешок хаоса, описанный в её подготовке. Тем не менее вам не придётся собирать оба мешка одновременно. Используйте раздел «Мешок хаоса» журнала кампании, чтобы записывать его текущее содержимое. Это позволит вам с лёгкостью переходить от кампании к кампании.
 - ❖ Далее вы можете перейти к **сценарию I-A «За вратами сна»** на странице 5 или к **сценарию I-B «Кошмар наяву»** на странице 5 книги сценариев кампании Б (на ваш выбор). После каждого сценария следуйте указаниям исхода, чтобы определить, когда переключиться на другую группу. Решения, принятые одной группой, могут повлиять на другую. Для прохождения цикла в этом режиме вам понадобятся обе книги сценариев.

Подготовка кампании А

Для подготовки к кампании «Сновидческий поиск» выполните следующие действия в указанном порядке.

1. Выберите сыщика (сыщиков).
2. Каждый игрок собирает колоду своего сыщика.
3. Выберите уровень сложности.
4. Соберите мешок хаоса для кампании.
 - ❖ **Лёгкий (чтобы познакомиться с сюжетом):**
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - ❖ **Обычный (чтобы испытать себя):**
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - ❖ **Сложный (чтобы погрузиться в кошмар):**
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - ❖ **Экстремальный (чтобы познать ужас Архэма):**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Теперь игроки могут перейти к **сценарию I-A «За вратами сна»**.

Прохождение «Пожирателей снов» двумя разными группами игроков

Пускай это не основной режим игры, кампанию «Пожиратели снов» можно пройти двумя группами по 1–4 игрока. Одна будет проходить кампанию А, другая — кампанию Б. В этом случае используйте правила для единой восьмичастной кампании со следующими дополнениями:

- ❶ После каждого сценария, прежде чем переходить к следующему, каждая группа должна дождаться, пока другая группа закончит свой сценарий с таким же номером. Затем обе группы переходят к следующему нумерованному сценарию своей кампании (или к интерлюдии, если получат такое указание). (Например, когда группа А закончит **сценарий I-A**, она должна подождать, пока другая группа закончит **сценарий I-B**, прежде чем обе группы смогут продолжить.)
- ❷ Каждой группе понадобится только книга сценариев соответствующей кампании.
- ❸ Интерлюдии необходимо читать обеим группам одновременно. Каждая группа при этом принимает решения, относящиеся к своей кампании.
- ❹ Рекомендуем игрокам не рассказывать другой группе о событиях своей кампании — тогда после прохождения группы смогут поменяться кампаниями и увидеть другую сторону истории.



Сценарий I-A: За вратами сна

В порядке игроков каждый сыщик выбирает и читает вслух один из подходящих ему разделов-снов. «Нейтральные» сны подходят любому сыщику. Все сыщики должны выбрать разные сны, если это возможно. Затем перейдите к **подготовке**.

- ☉ Сон хранителя (☼): Вы обходите угрюмый холм, окутанный тьмой и туманом, словно поглощающим все звуки. Вы не знаете, что покоится под этим холмом, но чувствуете, что оно старше нашего мира. И оно наблюдает за вами. Вы не решаетесь повернуться к кургану лицом, но и уйти от него не можете, потому что бесконечно ходите вокруг него кругами. В окружающей живой изгороди то и дело мелькают искажённые тени. Они исчезают, как только вы направляете на них свой факел. Вы бросаетесь бежать, но застываете, услышав позади громкий щелчок. Когда вы оборачиваетесь, мгла расступается, и вы наконец видите основание холма — и вызывающую к вам тяжёлую дверь из выветренного сланца.
- ❖ Найдите в своей колоде карту ☼ и сыграйте её (выплатив цену).
- ☉ Сон искателя (☼): Вы спешите куда-то по коридорам едва знакомого вам университета, проталкиваясь мимо других студентов и преподавателей. Ваши руки прижимают к груди несколько учебников. Вы не понимаете, как ухитрились забыть дату своего экзамена. Очевидно, что если вы не найдёте нужный кабинет в ближайшее время, то всё закончится неудой. Каким-то образом вы не помните даже сути предмета и что входило в его курс. Пропускать занятия, игнорировать домашнюю работу — на вас это совсем не похоже. Вы слышите, как другие студенты негромко хихикают, когда вы проходите мимо. Достигнув конца коридора, вы видите её: злое лицо возвышающуюся дверь.
- ❖ Найдите в своей колоде карту ☼ и сыграйте её (выплатив цену).
- ☉ Сон ловкача (♦): Вы сдерживаете ухмылку, глядя на свои карты. Бубновый валет и пиковая дама — есть все шансы собрать сильнейший стрит. Ваша стопка фишек растёт с каждым розыгрышем, и этот не будет исключением. Ставки сделаны, ставок больше нет — остаётся только вы и мужчина в белом костюме, сидящий напротив. «Вы уверены?» — подначивает он, перебирая сложенными ромбом пальцами. Вы толкаете все фишки к центру стола и показываете стрит от короля. «Какая жалость...» — цокает он, показывая пару двоек. — Похоже, вы потеряли всё». Вы протестуете, указывая на свою выигрышную комбинацию, но, бросив взгляд на свои карты, видите, что они изменились. Фигуры на них больше не похожи на людей: их монструозные образы лишены глаз, повсюду рты и руки-щупальца. «9♥-10♠-С♦-К♠-Н♠» — вот ваша комбинация. Вы изумлённо смотрите в пустоту, пока вас выталкивают за дверь.
- ❖ Найдите в своей колоде карту ♦ и сыграйте её (выплатив цену).
- ☉ Сон мистика (▲): Вы идёте по зачарованной тропе, полной ярких красок. В воздухе висят огоньки и покачиваются вверх-вниз, когда вы подходите. С каждым вашим шагом флора по краям тропы атрофируется вопреки законам природы. Цветы, распускавшиеся при вашем приближении, мгновенно вянут, когда вы проходите мимо. Виноградные лозы иссыхают и умирают. Огоньки посмеиваются над вашим невежеством, но вы не замедляете шаг. Вы смотрите на чудесные деревья, и они начинают опадать под вашим взглядом. Некогда зелёная трава становится сухой, пожухлой и ломкой. Но даже если весь лес умрёт, вам всё равно нужно пересечь его. Тропа резко обрывается у узорчатой деревянной двери, вырезанной в стволе огромного красного дерева.
- ❖ Найдите в своей колоде карту ▲ и сыграйте её (выплатив цену).
- ☉ Сон выжившего (☼): Вы бежите по тёмному и тесному деревянному коридору, увитому виноградной лозой. Во мраке вас преследует нечто необъяснимое. Вы слишком напуганы, чтобы обернуться и взглянуть на своего преследователя, но откуда-то знаете, что

если вас настигнут, то вам конец. Преследователь пронзит ваше сердце, выкачает всю кровь и пожрёт ваши внутренности. Эта мысль гонит вас вперёд, и вы бежите быстрее, чем когда-либо. Вы не можете позволить ему настичь вас. Вы не можете позволить ему насытиться. Внезапно вы замечаете выход: крепкую деревянную дверь, окружённую стеной из лоз.

- ❖ Найдите в своей колоде карту ☼ и сыграйте её (выплатив цену).
- ☉ Сон преступника: Позади вас на всю улицу воет сирена. Они подбегут. Они всегда были у вас на хвосте, а вы всегда были на шаг впереди... до сего момента. Вы бежите по переулку, и следом за вами движутся ярко-красные вспышки. Они вот-вот схватят вас! Схватят, запрут в клетке и выбросят ключ. Ваша свобода, вся ваша жизнь, всё, что вы любите, — они заберут всё это. А всё почему? Потому что вы отказались играть по их правилам? Как будто они сами ни разу не оступались. Легавые уже готовы вцепиться в вас, но вы поворачиваете за угол и замечаете дверь, ведущую в кирпичное здание.
- ❖ Найдите в своей колоде карту преступника или незаконную карту и сыграйте её (выплатив цену).
- ☉ Сон скитальца: Вы бредёте по цветочному полю, и тёплый весенний ветерок подталкивает вас вперёд. Поле разделяет железнодорожная ветка, и, когда вы подходите к путям, навстречу вам несётся гулкий грохот пара и железа. Когда поезд пронесётся мимо, вы хватаетесь за лестницу, свисающую с одного из его ржавых и потрёпанных погодой вагонов. Несмотря на внешний облик, внутри поезд может похвастаться неожиданной роскошью и изобилием: стены украшены персидскими коврами, вверх головокруглительно взмывают мраморные лестницы, а посреди помещения сверкает призматическим сиянием хрустальная люстра. Под люстрой располагается богато украшенная дверь, позолоченные решётки которой свиваются в изображение лисы в лесу.
- ❖ Вы можете заменить базовую слабость в своей колоде на другую случайную базовую слабость. Если сделали это, получите 1 физическую или ментальную травму (на свой выбор).
- ☉ Сон охотника: Вы преследуете свою жертву по ветхому дому, в его помещениях пахнет плесенью и пылью. Существо, на которое вы охотитесь, — поистине неземная мерзость. Одним своим присутствием оно угрожает самому существованию человечества. Вы улавливаете его жуткие очертания в одном из дверных проёмов наверху. Теперь оно никуда от вас не денется. Однако, ворвавшись в его логово, вы видите лишь старое потрескавшееся зеркало — и своё уставшее и взволнованное отражение в нём. Куда могло деться это чудовище? Вы уверены, что оно отступило именно сюда, но... Вы оборачиваетесь ко входу и с удивлением замечаете дверь, которой раньше не было.
- ❖ Найдите в своей колоде карту оружия и сыграйте её (выплатив цену).
- ☉ Сон медика или ассистента: Вы стоите перед закрытым гробом. В одном ряду с вами стоят скорбящие в чёрных одеждах и ждут, когда вы попрощаетесь. Со слезами на глазах вы кладёте руку на гроб. От твёрдого холодного дерева под вашей ладонью веет смертью. Этот человек доверился вам. Этот человек положился на вас. И в самый трудный момент вы его подвели. Всё это: холодный гроб, скорбящие друзья и семья — ваша вина. Когда вы открываете гроб, внутри никого нет: только длинный каменный проход, ведущий глубоко под землю. Внезапно один из скорбящих толкает вас вперёд, и вы переваливаетесь через край гроба, падаете в провал и больно приземляетесь на бок. Поднявшись на ноги, вы находите лишь один выход: каменная арка, ведущая в какое-то совсем другое место...
- ❖ Выберите другого сыщика. Тот начинает этот сценарий с 2 дополнительными ресурсами и 1 дополнительной картой на стартовой руке.
- ☉ Сон Мискатоника или учёного: Вы обнаруживаете себя в старой забытой библиотеке посреди бесчисленных знаний, накопленных вашими предшественниками. Вас окружают сотни тысяч книг,

расположенные на стеллажах, уходящих в пустоту наверху. В тусклых залах пахнет затхлыми страницами и тающим воском. Вы берёте с ближайшей полки один из толстых томов и погружаетесь в чтение. И хотя вы не можете прочитать слова на странице, сама история, изложенная на ней, поглощает вас с головой. Время летит незаметно, и всё вокруг вас становится всё более незначительным. Всё вокруг теряет смысл, кроме очертаний багровых чернил. Ничто не имеет значения перед лицом столь суровых истин. Библиотека вокруг вас сгорает дотла. Как только пламя добирается до вас, к вам взывает дверь, ведущая из библиотеки. Пламя почему-то её не тронуло.

- ❖ Найдите в своей колоде карту **книги** и сыграйте её (выплатив цену).
- ☞ Сон **ветерана**: Вы прячетесь в грязной и закопчённой траншее. Вас окружает громогласный шум войны, которая всё продолжается, никогда не заканчиваясь. Окопы усеяны мертвецами: это ваши друзья и соратники, отдавшие свои жизни вдали от дома... и ради чего? Вы выглядываете из-за края траншеи на ничейную землю — бесплодную пустошь на месте разрытого обугленного поля, где царит верная смерть. И тут вы замечаете её: одинокую деревянную дверь посреди обломков и грязи. Вы знаете, что это ваш единственный выход. Крепко сжимая винтовку, вы выскакиваете наружу и бежите под градом смертоносных пуль, пока землю вокруг вас сотрясают взрывы.
- ❖ Найдите в своей колоде до 2 карт **тактики** и/или **запаса**. Вы начинаете этот сценарий с выбранными дополнительными картами на стартовой руке.
- ☞ Сон **путешественника**: Вы медленно бредёте по солоноватому болоту, погрузившись в него по грудь. Над вами возвышаются невозможно огромные камыши, а в затхлом воздухе роятся тучи странных переливающихся насекомых. С каждым шагом ваши ноги всё глубже погружаются в мягкую грязь, грозя утянуть вас под воду. Вы чувствуете, как вашей ноге касается что-то скользкое и холодное, и устремляетесь к суше — но чем больше усилий прикладываете, тем сильнее погружаетесь. В мгновение ока трясина поглощает вас целиком, но вы продолжаете падать. В конце концов вы приземляетесь на каменный пол рядом с небольшим оползем. Теперь вы находитесь в запечатанной камере, освещённой бледно-голубым мерцанием странных иероглифов. Эти символы обрамляют богато украшенный золотой проход: дверь в склеп, который вы так долго искали.
- ❖ Найдите в своей колоде карту **путешественника** или **редкую** карту и сыграйте её (выплатив цену).
- ☞ Нейтральный сон: Вы крутитесь и ворочаетесь, но заснуть не удаётся ни на мгновение. Ваш разум полнится неприятными мыслями: о неудаче, о некомпетентности, о потере. Ваш лоб покрыт испариной. Как бы вы ни легли, в постели либо слишком жарко, либо слишком холодно. Наконец, устав от тщетности попыток, вы поднимаетесь и идёте к раковине, чтобы умыться. Только сейчас вы понимаете, что планировка вашей комнаты изменилась, а вместо двери в ванную теперь большие врата из мрамора и оникса.
- ❖ Вы начинаете этот сценарий с 2 дополнительными ресурсами.
- ☞ Нейтральный сон: Вы сидите на заднем дворе как будто бы вашего отчего дома... но что-то не так. Вы не узнаете свою семью... Растения во дворе высажены иначе... А небо похоже на лоскутное одеяло из гниющих трупов, проливающееся дождём изрубленных частей тела. Ваша не-семья спокойно наблюдает за трупными осадками, обсуждая погоду так, будто подобное происходит каждый день. Псевдородня не реагирует, даже когда ровный стук рук и ног по крыше превращается в грохот потока искалеченных туловищ, от которых слегка провисает потолок. Вы выбегаете на улицу и, несмотря на смертоносный дождь, инстинктивно мчитесь к краю участка. Позади вас раздаётся грохот обрушившегося дома, а вы раздвигаете гору конечностей и с облегчением находите на привычном месте её — потрёпанную подвальную дверь.
- ❖ Вы начинаете этот сценарий с 1 дополнительной картой на стартовой руке.

Подготовка

- ☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «За вратами сна», «Агенты Ньярлатхотепа», «Зуги», «Проклятие сновидца», «Мир грёз» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☞ Введите в игру локации «Семьдесят ступеней (лёгкого сна)» и «Пещера огня». Каждый сыщик начинает игру в «Семидесяти ступенях (лёгкого сна)».
- ☞ Отложите в сторону следующие карты: сюжетный актив «Рэндольф Картер (сновидец-эксперт)», врага «Гуг-рабочий», двух двусторонних врагов («Нашт» и «Каман-Та») и все оставшиеся локации.
- ❖ Обратите внимание: «Нашт» и «Каман-Та» содержат на обороте карты сюжета. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратные стороны этих карт, пока не получите указание сделать это.
- ☞ В начале этого сценария в игре нет колоды контактов. Отложите все оставшиеся карты контактов в сторону одной стопкой. Вы сформируете из них колоду контактов позже, когда получите указание сделать это. (См. «Ступени сна» ниже.)
- ☞ Можете начинать.



Ступени сна

В начале этого сценария в игре нет колоды контактов. Это значит, что сыщики не могут использовать свойства, так или иначе взаимодействующие с ней. (Например, искать что-то в колоде контактов, брать из неё карты или смотреть карты в ней.)

Кроме того, на сцене 1а есть следующий текст: «Не берите карты из колоды контактов во время фазы Мифа».

В определённый момент по ходу сценария сыщики получают указание сформировать колоду контактов, и этот текст больше не будет актуален. С того момента сыщики смогут взаимодействовать с колодой контактов, как обычно.



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Исход не был достигнут, поскольку все сыщики побеждены: Вы приходите в сознание от того, что в вас тычется старый покрытый шрамами кот. «Эй. Человек, ты в порядке?»

Вы вспоминаете, что спите, и внезапно говорящий кот уже не кажется чем-то странным. Вы устало поднимаетесь на ноги и оттираете налипшую на одежду грязь. «Вам повезло, что до нашего прибытия вам ничего не навредило, — окликает вас человеческий голос. Он принадлежит блондину в буром походном пальто, прислонившемуся к дереву неподалёку. — Эти леса не прощают слабонервных». Изрезанный шрамами кот подходит к нему сбоку, и мужчина наклоняется, чтобы погладить тому спинку.

Вы спрашиваете мужчину, где вы и как он сюда попал, но он прерывает вас: «Я объясню, когда придёт время. Сейчас же мы должны отправляться в город под названием Ултар. Это относительно безопасное место. Там вы сможете оправиться от пережитых испытаний». Он поворачивается к коту и произносит какое-то слово на странном языке. Скорее всего, какой-то пароль, думаете вы. Но кот просто удаляется в сторону живой изгороди, где вы видите ещё несколько кошек, сбившихся в группу. «Сами разбирайтесь», — говорит кот на прощание.

«Не обращайтесь внимания на кошек, — тихо говорит мужчина, когда те уходят. — Они полезные союзники, но в то же время независимые существа, не нуждающиеся ни в вас, ни во мне. Когда мы доберёмся до Ултара, у вас будет возможность познакомиться с остальными. Но всё в своё время». Вместе вы покидаете окраины зачарованного леса.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф Картер спас сыщиков.
- ☉ Любой сыщик может включить в свою колоду «Рэндольфа Картера (сновидец-эксперт)» (набор «За вратами сна», карта 59). Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» как четырёхчастную кампанию, перейдите к **интерлюдии I «Чёрный кот»**.
- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ◆ ... вы ещё не сыграли **сценарий I-B «Кошмар наяву»**, перейдите к тому сценарию.
 - ◆ ... вы уже сыграли **сценарий I-B «Кошмар наяву»**, перейдите к **интерлюдии I «Чёрный кот»**.

Исход 1: Существа щебечут между собой, и через мгновение дюжина из них удаляется в сторону большого дерева за пределами проторённой тропы. Вскоре они возвращаются, неся в пасть множество рябчиков, перепелов и фазанов. Теперь вы почти уверены, что сходите с ума, но спектакль продолжается. Существа покорно опускают свою птичью «дань» перед кошками и тихо уходят. «Приношу извинения от лица зугов, — говорит мужчина, подходя ближе. — Они любопытные создания, и обычно они не столь... взволнованны. Хорошо, что мы появились вовремя». Кошачий лидер вспрыгивает на пенёк и добавляет: «Да, да. Мерзкие зуги сделали своё дело, теперь давайте сделаем наше и покинем это проклятое место. Что скажете, м?»

Вы не можете сдержать восторга. Зуги, говорящие коты — всё, о чём вы читали, происходит вправду! Вы начинаете расспрашивать мужчину об этом мире, но он прерывает вас: «Я объясню, когда придёт время. Сейчас же мы должны отправляться в город под названием Ултар. Это относительно безопасное место. Там вы сможете восстановить силы после путешествия». Он поворачивается к коту и произносит какое-то слово на странном языке. Скорее всего, какой-то пароль, думаете вы. Кот отвечает коротким кивком. Остальные коты, взяв в зубы дань, окружают вас, создав защитное построение, и вы вместе покидаете окраины зачарованного леса.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что коты собрали дань с зугов.
- ☉ Любой сыщик может включить в свою колоду «Рэндольфа Картера (сновидец-эксперт)» (набор «За вратами сна», карта 59). Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» как четырёхчастную кампанию, перейдите к **интерлюдии I «Чёрный кот»**.
- ☉ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ◆ ... вы ещё не сыграли **сценарий I-B «Кошмар наяву»**, перейдите к тому сценарию.
 - ◆ ... вы уже сыграли **сценарий I-B «Кошмар наяву»**, перейдите к **интерлюдии I «Чёрный кот»**.

Исход 2: Вы поднимаете руку в сторону новых гостей, сообщая им, что сами способны разрядить ситуацию. Если бы вы с самого начала знали, что эти грызуны — разумные существа, вы бы уже давно попробовали с ними пообщаться. Вы заверяете их, что вы лишь путешественники и хотите мирно пересечь эту далёкую страну. Существа щебечут между собой: «Они добрые!», «Они всё же не заодно с чёрным котом!», «Собирайте совет Мудрых!» Спустя некоторое время появляется ещё несколько существ: их мех тронут сединой, а тельца тонкие и хрупкие. Старший из них заглядывает вам за спину и заявляет, что они помогут вам, если вы заставите кошек уйти.

Каким-то образом вы сдерживаете изумление и вежливо просите кошек вернуться в другой раз. «Ну, хорошо, — отвечает покрытый шрамами кот. — Но мы ещё встретимся». Коты отступают к краю леса, а их человеческий спутник остаётся с вами. Когда коты скрываются из виду, один из старейшин предлагает вам тыкву с перебродившим древесным соком, которую вы с благодарностью принимаете.

«Это вино из лунного дерева, — негромко объясняет мужчина, делая шаг вперёд. — Зуги не разбрасываются такими дарами. Они любопытные создания, но не лишены мудрости. Теперь, когда вы можете говорить с их старейшинами, попробуйте задать им вопрос. Они знают о происходящем в этих землях больше, чем вы думаете».

Вы описываете Вёрджила Грея и спрашиваете зугов, проходил ли через эти леса похожий человек. Вы добавляете, что, скорее всего, он появлялся здесь множество раз. Зуги резко замолкают, некоторые даже уползают в сторону и закапываются в листву. «Мы встречали этого человека, — отвечает один из старейшин чуть громче шёпота. — Он часто бывал тут. Он добр, но глуповат. Отправляйтесь в Ултар. Возможно, вы встретите его там. — Затем он добавляет, низко рыча. — ... Но остерегайтесь кота, что таскается за ним следом. Все коты — лгуны, но чёрный кот — особенно». Вы благодарите старейшину за мудрость и уходите вслед за блондином и его кошачьим эскортом. После вашего разговора с зугами коты начинают подозрительно на вас коситься. Мужчина решает разрядить повисшее в воздухе напряжение: «Если вы отправляетесь в Ултар, чтобы найти своего друга, позвольте мне проводить вас туда. Это относительно безопасное место. Там вы сможете восстановить силы после путешествия».

Зуги. Говорящие коты. Всё это не может быть всего лишь плодом вашего воображения. Каким-то образом вы понимаете, что за всем этим абсурдом скрывается истина. К добру или нет, но совет зугов подтвердил реальность вашей ситуации: Мир грёз реален, и Вёрджил Грей здесь.

- ❶ Запишите в журнал кампании, что сыщики договорились с зугами.
- ❷ Любой сыщик может включить в свою колоду «Рэн-дольфа Картера (сновидец-эксперт)» (набор «За вратами сна», карта 59). Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ❸ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ❹ Если вы играете «Сновидческий поиск» как четырёх-частную кампанию, перейдите к **интерлюдии I «Чёрный кот»**.
- ❺ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ❖ ... вы ещё не сыграли **сценарий I-Б «Кошмар наяву»**, перейдите к тому сценарию.
 - ❖ ... вы уже сыграли **сценарий I-Б «Кошмар наяву»**, перейдите к **интерлюдии I «Чёрный кот»**.

Интерлюдия I: Чёрный кот

- ❶ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичасовую кампанию или если вы играете кампанию А «Сновидческий поиск» как самостоятельную кампанию: Перейдите к **Чёрному коту 1**.

Чёрный кот 1: Завершив сценарий I–А, сновидцы отправляются за пределы зачарованного леса...

Выйдя из зачарованного леса, вы проходите через зелёные луга под ярко-голубым безоблачным небом. На протяжении нескольких часов по пути на юг вы разговариваете со светловолосым мужчиной, который представлялся Рэндольфом Картером. Вы минуете город, который Рэндольф называет Ниром, и пересекаете широкую реку по каменному мосту. Поскольку мужчина кажется дружелюбным и осведомлённым об обоих мирах, вы объясняете ему свою ситуацию: вы последовали за рассказом человека по имени Вёрджил Грей, чтобы добраться до этих необычных мест и лично убедиться в правдивости его истории. «Есть в Ултаре местечко, где вы, скорее всего, сможете пообщаться с ним лично, — отвечает Рэндольф. — Когда доберёмся туда, я покажу вам».

Ултар оказывается совсем не таким, каким вы его себе представляли. Граница города проходит по мощёной дороге, отделяющей его причудливые домики от зелёных лугов. Внутри поселения узкие мощёные улочки набиты кошками всех пород и расцветок. Животные расступаются по мере вашего приближения. Старые двускатные крыши и нависающие верхние этажи почти смыкаются над петляющими по холмам улицами; весь городок кажется бессистемным скоплением домов и старомодных заведений. Когда вы выходите на городскую площадь в центре поселения, Рэндольф останавливается и обращается к вам с юношеской улыбкой. «Добро пожаловать в Ултар, — объявляет он. — Как я уже говорил, здесь вы вполне себе в безопасности. Есть только один главный закон, о котором следует помнить: в Ултаре никому не дозволено убивать кошек». Учитывая, сколько их на улицах, вы вслух задаётесь вопросом, не заправляют ли хвостатым всем городом. «Не совсем, — отвечает Рэндольф, обдумывая ваши слова. — Хотя, полагаю, его можно назвать центром кошачьего общества здесь, в Мире грёз. Расскажу вам о причине принятия этого закона в другой раз. А сейчас пойдёмте, у меня есть предчувствие, что этот ваш Вёрджил будет у Эйнара».

Рэндольф ведёт вас через городскую площадь. Она окружена зданиями, украшенными кошачьими мотивами в виде статуй, вывесок и даже витражей. В конце концов вы подходите к одному из таких зданий с вывеской «У Эйнара». Внутри оказывается таверна в средневековом стиле, заставленная длинными деревянными столами. Вы замечаете несколько посетителей и втрое больше кошек. Один из таких посетителей сидит за деревянной стойкой и кормит одного из котов маленькими полосками сушёного мяса. Это красивый мужчина лет тридцати с короткими тёмными волосами, выдающейся челюстью и острыми скулами. Вы сразу же узнаете в нём писателя по имени Вёрджил Грей. В глубине души вы задумываетесь о том, случайная ли это встреча, простое везение или нечто предначертанное — к добру или нет.

Как бы то ни было, вы подходите и представляете себя и Рэндольфа. Вёрджил с радостной улыбкой пожмает вам руки. «Приветствую вас, друзья-сновидцы! — восклицает он с нотками юношеского восторга в голосе. — Просто замечательно встретить единомышленников. Я так устал читать в газетах о своей так называемой „болезни“».

Вы согласно киваете и сообщаете Вёрджилю, что намерены принести в мир бодрствующих доказательства его открытия. «Думаете, я не пытался? — сокрушается тот. — К сожалению, сновидец не может перенести что-то отсюда в реальный мир. Понимаете, всё вокруг — это воображение. Идеи, концепции, фантазии. Нельзя взять идею в руки, правда же?»

В вашу беседу вмешивается Рэндольф: «В Мире грёз есть одно место... Быть может, там спрятано доказательство, что вы ищете. Я видел его в своих снах. Я был там трижды, каждый раз на мимолётный миг, прежде чем меня выдёргивал рассвет... Но, как бы я ни пытался, я не могу найти к нему дорогу. Я провёл в поисках множество ночей».

«Вот как? — заинтересованно спрашивает Вёрджил. — И что же это за место?»

«Это чудесный город, — описывает Рэндольф, и его глаза светятся от восхищения. — Золотой и столь прекрасный, что подобного ему я не видел ни до, ни после. Город за вершиной неведомой горы Кадат, где ещё не ступала нога человека. Там, сокрытый облаками и увенчанный звёздами, стоит ониссовый замок Великих богов».

Погрузившись в рассказ Рэндольфа, Вёрджил машинально поглаживает сидящего рядом на столешице кота. Это стройное создание с блестящей чёрной шерсткой, тёмной, как сама пустота космоса. «Мы должны найти это место! Даже если там нет доказательств, что мы ищем, это звучит как путешествие всей жизни. Хватит на сотню страниц, а то и больше!»

Вы говорите Вёрджилю и Рэндольфу, что, прежде чем решиться на такое приключение, вы должны вернуться в мир бодрствующих и рассказать товарищам о своих похождениях. В этот момент другой голос, загадочный и тихий, произносит: «О, вы не сможете проснуться. На вас обращено око».

Вы и ваши собеседники крутите головами, пытаясь определить его источник. Бармен? Другой посетитель? Чёрный кот Вёрджила потягивается и садится. Его жёлтые глаза отражают солнечный свет, проникающий снаружи через окно. «Я долго ждал, когда же вы наконец отправитесь к Кадату», — говорит он.

«Ты говорящий?» — восклицает Вёрджил, вскочив со стула и едва не перевернув его.

«Болван, я кот или кто? Конечно, я говорящий, — отвечает чёрный кот, со скуки вылизывая лапу. — Ты встретил в Ултаре уже под тысячу кошек, и всё ещё удивляешься?»

«Но... Я думал...» — потирает бровь ладонью писатель.

«Не обращайтесь на него внимания, — говорит чёрный кот, обращаясь к вам напрямую. — Уверю вас, вы не сможете вернуться в мир бодрствующих, пока не найдёте Кадат. Это ваш единственный выход. А я тем временем пойду расскажу вашим спутникам о предстоящем вам поиске. — Он спрыгивает со стойки и уверенно направляется к выходу. — Хотя, полагаю, их задача будет ещё изнурительнее...»

- ❷ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную кампанию: Перейдите к **Чёрному коту 2**.

- ❸ В противном случае загадочный кот исчезает за дверью, прежде чем вы успеете ему ответить. Перейдите к сценарию II–А «В поисках Кадата».

Чёрный кот 2: «Что мне передать вашим друзьям в мире бодрствующих?»

- ❹ Ведущий сыщик должен выбрать одно:

- ❖ Рассказать товарищам о ваших поисках, затруднительном положении и опасностях. Чёрный кот вернётся к вам, после того как доставит сообщение. Это может стать чрезмерным бременем для ваших компаньонов. Запишите в журнал кампании А «Сновидческий поиск», что чёрный кот передал новости о ваших трудностях.
- ❖ Рассказать товарищам о ваших новых друзьях в Мире грёз. Запишите в журнал кампании А «Сновидческий поиск», что чёрный кот поделился информацией о Мире грёз.
- ❖ Сообщить товарищам, что они в опасности, а у вас всё в порядке. Чёрный кот останется с ними, после того как доставит сообщение. Это может сделать ваши поиски немного сложнее. Запишите в журнал кампании А «Сновидческий поиск», что чёрный кот предупредил остальных.
- ❖ Вы ни капли не верите этому созданию. Вы грозите чёрному коту и требуете ни при каких обстоятельствах не беспокоить ваших друзей. Чёрный кот лениво зевает и исчезает за дверью. Запишите в журнал кампании А «Сновидческий поиск», что ну и пожалуйста, как хотите.

- ❺ Перейдите к **Чёрному коту 3** на странице 9 книги сценариев кампании Б.

Сценарий II–А: В поисках Кадата

Вступление 1: Вы остаётесь у Эйнара на ночь. Ваш отдых никак нельзя назвать спокойным. Даже если и можно заснуть во сне, вам этого не удастся сделать. Вас переполняет беспокойство из-за предстоящего похода. Вы размышляете о предупреждении чёрного кота и об опасности, нависшей над миром бодрствующих. Что же стало с другими, кто последовал за Вёрджилом Греем по ступеням сна в зачарованный лес? Они тоже здесь, в этом мире? Возможно, если вы найдёте тот замок и вернётесь с доказательствами существования Мира грёз, вы спасёте всех: себя, своих друзей и остальных сновидцев.

Сверьтесь с журналом.

- ☞ Если чёрный кот на вашей стороне, перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ Если такой записи в журнале нет, но в этой группе сыщиков есть Люк Робинсон, перейдите к **вступлению 3**.
- ☞ В противном случае перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 2: Когда наступает день и в комнату сквозь занавески начинают проникать солнечные лучи, вы замечаете на фоне окна кошащий силуэт. Ваше зрение привыкает к полумраку, и вы замираете, глядя в пронзительные жёлтые глаза, сияющие, словно рассветное солнце. Вы узнаете говорящего кота, который был с Вёрджилом, и спрашиваете его, как долго он сидит здесь.

«Достаточно долго, чтобы понять, что ты не спишь, но и не бодрствуешь», — парадоксально отвечает он.

Природа этого мира по-прежнему ускользает от вас. Может ли кто-то вообще заснуть здесь? И если да, куда отправится разум спящего? Вам становится любопытно, и вы спрашиваете об этом кота.

«Те, кто находится здесь в своём физическом теле, могут. Ты же — нечто совсем иное. А впрочем, не будем об этом. Лучшие перейдём к делу. — Кот перепрыгивает на вашу кровать. — Я передал предупреждение твоим друзьям. Судя по всему, они тоже готовятся отправиться в Мир грёз. Я же пока останусь с тобой. Надо же кому-то присмотреть за вами с моим человеческим питомцем».

Сверьтесь с журналом.

- ☞ Если в этой группе сыщиков есть Люк Робинсон, перейдите к **вступлению 3**.
- ☞ В противном случае перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3: Утром вы застаёте Вёрджила и Рэндольфа беседующими на городской площади перед таверной Эйнара. Вы пока не знаете, как к ним относиться, но вполне понимаете, куда двигаться дальше. В конце концов, это не первая ваша экскурсия в волшебную страну грёз. Вы обращаетесь к Рэндольфу и предлагаете поговорить с верховным жрецом Аталом в храме Великих богов неподалёку. Вы слышали о нём, когда в прошлый раз посещали Ултар во сне, но до сего момента у вас не было повода обратиться к мудрости верховного жреца. Рэндольф ошеломлённо смотрит на вас, но его выражение лица быстро сменяется ухмылкой.

«Любопытно, — говорит он. — Я хотел предложить то же самое. Его мудрость выше нашего понимания, и он может знать, как отыскать нашу цель».

Сгорая от нетерпения, Вёрджил хлопает в ладоши: «Чего мы тогда ждём? Нам сюда, друзья!»

Вы киваете и отправляетесь к храму в круглой башне из серого камня, венчающей самый высокий холм в городе. Её стены патрулирует небольшая армия кошек во главе с тем самым старым израненным котом, которого вы ранее встретили в лесу. Он выступает вперёд, преграждая вам путь, и приветствует вашу группу, не скрывая неприязни.

«И снова здравствуйте, — строго говорит старый кот. — Подозреваю, вам бы хотелось, чтобы я отошёл в сторону».

Сверьтесь с журналом.

- ☞ Если сыщики договорились с зугами или Рэндольф Картер спас сыщиков, перейдите к **вступлению 5**.
- ☞ Если коты собрали дань с зугов, перейдите к **вступлению 6**.

Вступление 4: Утром вы застаёте Вёрджила и Рэндольфа беседующими на городской площади перед таверной Эйнара. Вы пока не знаете, как к ним относиться, но они явно хорошо осведомлены о жизни в этих странных землях. Вы спрашиваете их о следующем шаге. «Нам стоит поговорить с верховным жрецом Аталом в храме Великих богов неподалёку, — предлагает Рэндольф. — Его мудрость выше нашего понимания, и он может знать, как отыскать нашу цель». Вы вслух задаёте вопросом, как далеко от вас этот храм.

«Совсем рядом, — отвечает Рэндольф. — Он венчает самый высокий холм Ултара. Пойдёмте, я покажу дорогу». Вслед за Рэндольфом вы отправляетесь к храму в круглой башне из серого камня. Её стены патрулирует небольшая армия кошек во главе с тем самым старым израненным котом, которого вы ранее встретили в лесу. Он выступает вперёд, преграждая вам путь, и приветствует вашу группу, не скрывая неприязни.

«И снова здравствуйте, — строго говорит старый кот. — Подозреваю, вам бы хотелось, чтобы я отошёл в сторону».

Сверьтесь с журналом.

- ☞ Если сыщики договорились с зугами или Рэндольф Картер спас сыщиков, перейдите к **вступлению 5**.
- ☞ Если коты собрали дань с зугов, перейдите к **вступлению 6**.

Вступление 5: «Что ж, мне жаль, — говорит кот, вытянув хвост трубой. С флангов его окружают другие кошки, некоторые из них громко шипят. Их шерсть вздыблена, а глаза пылают гневом. — Наш долг — охранять этот храм от таких опрометчивых чужаков, как вы. Вам здесь не рады».

«Будь благоразумен, — увещевает его Рэндольф. — Мы всего лишь хотим поговорить с Аталом. Мы не желаем никому зла».

«Вы можете хотеть одно, а делать другое. — Кот рассказывает туда-сюда. — Теперь убирайтесь отсюда и больше не возвращайтесь».

Сыщики должны выбрать одно:

- ☞ Уйти с пустыми руками. Перейдите к **вступлению 7**.
- ☞ Силой прорваться в храм. Перейдите к **вступлению 8**.

Вступление 6: Вы говорите коту, что пришли поговорить с Аталом и не желаете никому зла. «Да не переживай ты, человек, — говорит кот, лениво зевая так, как умеют только кошачьи: максимально широко, но всё ещё царственно. — Вы не похожи на тех, кто может доставить неприятности. Кроме того, я нигде не собираюсь». Перед котом лежит маленький комочек: окровавленный наполовину съеденный фазан. Вы подавляете желание отшатнуться и мысленно радуетесь, что кот на вашей стороне. «Проходите уже», — говорит тот, облизываясь и намереваясь закончить свою трапезу.

Перейдите к **вступлению 9**.

Вступление 7: Смирившись, вы уходите прочь от храма на вершине холма. «Похоже, нам придётся справляться без мудрости Атала, — со вздохом говорит Рэндольф. — В любом случае, наша цель, скорее всего, очень далеко отсюда, возможно, даже на другом континенте. Нам нужно будет нанять судно для морского путешествия. Предлагаю отправиться на юг, в портовый город Дайлат-Лин. Там разберёмся, куда двигаться дальше». Вы киваете и бросаете последний взгляд на каменную крепость, размышляя, какое знание может там таиться.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 8: Вы сообщаете коту, что так или иначе войдёте в храм и простой кошке вам не помешать. «Можем поспорить», — рычит тот, готовясь к прыжку. Заметив суматоху, вас окружает ещё несколько котов-стражников. Вы не хотите вредить им... но они встали между вами и вашей целью. Кивнув компаньонам, вы срываетесь с места и пулей бросаетесь к воротам храма. Вокруг вас раздаются шипение и гневные вопли: коты отчаянно обороняются. Вас встречает ураган крошечных когтей и зубов, но вы не сдаётесь и пробиваетесь сквозь него. Захлопнув за собой каменную дверь, вы слышите, как старый кот кричит с другой стороны: «Ладно, человек! Иди к своему жрецу! Но не думай, что этот проступок будет прощён!»

Запишите в журнал кампании, что сыщики силой прорвались в храм.

Перейдите к **вступлению 9**.

Вступление 9: На вершине храма, восседая на возвышении из слоновой кости, вас ожидает верховный жрец Атал. Это хрупкий жилистый человек с длинной всклокоченной бородой чёрного цвета, впалыми щеками и бледными, молочными глазами слепца. «Не позволяйте глазам обмануть вас, — шепчет Рэндольф, когда вы садитесь перед возвышением. — Аталу больше трёх сотен лет, но его память ясна, как стёклышко».

Вы рассказываете жрецу о своём поиске и цели своего путешествия: замке, который Рэндольф видел во сне. «Вы говорите о замке Великих богов, что расположен высоко на неведомом Кадате. Даже я не знаю его истинного местонахождения. И это хорошо, потому что попытка взобраться на запретный пик приведёт лишь к горькому разочарованию. Мой компаньон Барзай однажды взобрался на вершину, лишь в малой степени столь же священную, и его больше никто не видел. Боги Кадата могут показаться бессильными, но их защищают Иные боги из Внешнего мира, которых нам лучше не поминать. Мудрее было бы оставить всех богов в покое и отказаться от этой глупости».

Упоминание богов заинтересовало вас. Вы спрашиваете, какие боги могут обитать в месте, подобном этому.

Жрец качает головой: «Это не наши боги, но боги Земли, ибо этот мир есть отражение вашего».

Вы пытаетесь выпросить больше крупниц мудрости Атала, но его ответ не меняется. «Я уже сказал больше, чем следовало, — настаивает он. — Пожалуйста, ради вашего же блага, откажитесь от этого безумия».

Поставьте 1 отметку в разделе «Свидетельства Кадата» журнала кампании.

Сверьтесь с журналом.

☞ Если сыщики договорились с зугами, перейдите к **вступлению 10**.

☞ Если коты собрали дань с зугов или Рэндольф Картер спас сыщиков, перейдите к **вступлению 11**.

Вступление 10: Вас осеняет внезапная догадка, и вы вспоминаете о лунном вине, которым угощали вас зуги в зачарованном лесу. Вы предлагаете немного Аталу, и он благосклонно его принимает. Вы делаете вид, что тоже пьёте вино, но на деле лишь предлагаете его жрецу снова и снова. В конце концов у Атала развязывается язык, и он, утратив всякую осторожность, выбалтывает вам множество запретных вещей. Он рассказывает о лике, высеченном на скалистом склоне горы Нзранек по образу и подобию богов. Он рассказывает о колоннах Кадатерона, на которых записана вся история Земли и Мира грёз. Он рассказывает об убитых ордами самой Ночи и о захоронениях в склепах города мёртвых Зулан-Тека. Он рассказывает о зловещей звезде над забытым городом, которого нет ни на одной карте. «Если у вас нет иного выбора, ищите Кадат в Холодной пустыне, — сонно говорит он. — На южном берегу есть город, что зовётся Дайлат-Лин. Там вы можете нанять судно».

Поставьте 1 отметку в разделе «Свидетельства Кадата» журнала кампании. Каждый сыщик получает 2 опыта.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 11: Атал отказывается давать вам больше советов, поэтому вы решаете оставить храм на вершине холма позади. «Мы узнали столько нового, но всё ещё не приблизились к пониманию, где находится Кадат, — со вздохом говорит Рэндольф. — Наша цель, скорее всего, очень далеко отсюда, возможно, даже на другом континенте. Нам нужно нанять судно для морских путешествий, если мы собираемся отправиться так далеко. Предлагаю для начала отправиться на юг, в портовый город Дайлат-Лин. Там разберёмся, куда двигаться дальше».

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «В поисках Кадата», «Агенты Ньярлатхотепа», «Корсары», «Мир грёз», «Шёпот Гипноса» и «Зуги». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Введите в игру локации «Ултар», «Река Скай» и «Дайлат-Лин».

☞ Все сыщики начинают игру в «Улtare».

☞ Отложите все остальные локации в сторону, вне игры.

☞ Отложите в сторону следующие карты врагов: «Кошки Ултара», «Преследующая мантикора», «Ползучая мгла», «Орда Ночи», «Жители Иб», оба экземпляра «Зловещего ночного призрака», оба экземпляра «Корсара Ленга» и все 3 экземпляра «Жреца Тысячи Личин».

☞ Найдите среди собранных карт контактов 1 экземпляр врага «Стая вунитов» и выложите его в «Реку Скай». Если в игре 3 или 4 сыщика, также найдите среди собранных карт контактов другой экземпляр «Стаи вунитов» и выложите его в «Дайлат-Лин».

☞ Ведущий сыщик вводит в игру под свой контроль сюжетный актив «Вёрджил Грей (автор странных историй)».

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

☞ Можете начинать.

Локации в сценарии «В поисках Кадата»

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 локации-Завесе, на которой нет улик, может перевернуть её и разыграть текст на обороте.

Враги-Скопления и победный счёт

Если на носителя Скопления есть **Победа X**, этот текст активен только для носителя. Карты скопления не могут размещаться на победном счёту и не приносят опыт.

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, -2, -2, -3, -4, .

☞ Чёрный кот не на вашей стороне.

☞ Рэндольф Картер спас сыщиков.

Остановитесь!

Вы готовы к тому, чтобы начать играть в сценарий «В поисках Кадата». Пока что игнорируйте дополнительные инструкции по подготовке на этой странице. Вам будет указано разыграть их по ходу сценария.

Подготовка для Ориаба

- ☞ Каждый сыщик теряет все свои улики.
- ☞ Удалите из игры каждую локацию (или положите на победный счёт, если на ней есть победное значение и нет улик). Сбросьте всех врагов из тех локаций и все прикрепленные к тем локациям карты. Этот эффект не побеждает сыщиков.
- ☞ Введите в игру каждую отложенную локацию с чертой **Ориаб** («Бахарна», «Гора Нгранек» и «Безымянные руины»).
- ☞ Поместите каждого сыщика в «Бахарну».
- ☞ Найдите в колоде контактов 1 экземпляр врага «Крылья ночи» и выложите его на «Гору Нгранек». Если в игре 3 или 4 сыщика, также найдите среди собранных карт контактов другой экземпляр «Крылья ночи» и выложите его в «Безымянные руины». Перемешайте колоду контактов.
- ☞ Продвиньтесь к сцене 2а «Остров Ориаб».

Подготовка для Мнара

- ☞ Каждый сыщик теряет все свои улики.
- ☞ Удалите из игры каждую локацию (или положите на победный счёт, если на ней есть победное значение и нет улик). Сбросьте всех врагов из тех локаций и все прикрепленные к тем локациям карты. Этот эффект не побеждает сыщиков.
- ☞ Введите в игру каждую отложенную локацию с чертой **Мнар** («Кадатерон», «Сарнат» и «Руины Иб»).
- ☞ Поместите каждого сыщика в «Кадатерон».
- ☞ Выложите отложенного врага «Жители Иб» в «Руины Иб».
- ☞ Продвиньтесь к сцене 2а «Рок былых времён».

Подготовка для Запретных земель

- ☞ Каждый сыщик теряет все свои улики.
- ☞ Удалите из игры каждую локацию (или положите на победный счёт, если на ней есть победное значение и нет улик). Сбросьте всех врагов из тех локаций и все прикрепленные к тем локациям карты. Этот эффект не побеждает сыщиков.
- ☞ Введите в игру каждую отложенную **запретную** локацию («Илек-Вад», «Запретные земли» и «Зулан-Тек»).
- ☞ Поместите каждого сыщика в «Илек-Вад».
- ☞ Выложите отложенного врага «Преследующая мантикора» в «Запретные земли».
- ☞ Выложите отложенного врага «Орда Ночи» в «Зулан-Тек».
- ☞ Продвиньтесь к сцене 2а «В поисках Ночи».

Подготовка для королевства Застывшего Времени

- ☞ Каждый сыщик теряет все свои улики.
- ☞ Удалите из игры каждую локацию (или положите на победный счёт, если на ней есть победное значение и нет улик). Сбросьте всех врагов из тех локаций и все прикрепленные к тем локациям карты. Этот эффект не побеждает сыщиков.
- ☞ Введите в игру локации «Селефаис», «Серанниан» и «Хазут-Клег».
- ☞ Поместите каждого сыщика в «Селефаис».
- ☞ Замешайте отложенного врага «Ползучая мгла» в колоду контактов.
- ☞ Найдите в колоде контактов 1 экземпляр врага «Жрец Тысячи Личин» и выложите его в «Хазут-Клег». Если в игре 3 или 4 сыщика, также найдите в колоде контактов другой экземпляр «Жреца Тысячи Личин» и выложите его в «Селефаис». Перемешайте колоду контактов.
- ☞ Продвиньтесь к сцене 2а «Указ Короля».



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Прежде чем переходить к любому исходу, если хотя бы один сыщик был побеждён: Каждый побеждённый сыщик сначала читает раздел «Сыщик побеждён».

Сыщик побеждён: Проснувшись, вы обнаруживаете, что связаны толстыми шнурами из пеньковой верёвки и лежите на твёрдом влажном дереве, а пол под вами равномерно раскачивается взад-вперёд. Вы слышите, как о стены разбиваются океанские волны. Похоже, вас держат в плену на борту какой-то галеры. Но почему?

- ❶ Каждый побеждённый сыщик записывает в журнал кампании: (имя вашего сыщика) схвачен(а).
- ❷ Если в колоде побеждённого сыщика был «Рэндольф Картер» и хотя бы 1 сыщик совершил побег, владельцем «Рэндольфа Картера» становится один из совершивших побег сыщиков (добавив эту карту в свою колоду).
- ❸ Перейдите к исходу, достигнутому сыщиками. Если исход не был достигнут и...
 - ❖ ...хотя бы 1 сыщик совершил побег, перейдите к **исходу 1**.
 - ❖ ...все сыщики побеждены, перейдите к **исходу 2**.

Исход не был достигнут, поскольку все сыщики совершили побег: Перейдите к **исходу 1**.

Исход 1 (каждый побеждённый сыщик должен сначала разыграть «Сыщик побеждён»): Вы побывали в далёких краях: от причудливых моёчных деревушек королевства Скай до удивительных земель, которые вы никогда не смогли бы себе представить. Вы многое узнали о Мире грёз и о бogaх, обитающих на вершине неведомого Кадата. Хотя вы стали ближе к своей цели, вы всё ещё не знаете её точного местоположения. Тем временем с каждым днём ваши поиски становятся всё опаснее. Куда бы вы ни отправились, по суше и морю вас преследуют кошмарные существа. Крылатые чудовища без лиц, рогатые корсары на огромных чёрных галерах, размахивающие острыми как бритва тесаками, — ваша погибель принимает самые разные обличья. Вы решаете вернуться на свой корабль, чтобы уберечься от многочисленных опасностей Мира грёз, но... как бы не так. К сожалению, на вашем корабле больше не безопасно. Когда вы возвращаетесь, капитана и команды нигде нет. Нет никаких следов борьбы, но Вёрджил, который вернулся на корабль раньше, чтобы подготовиться к следующему путешествию, пропал.

«Опасаясь худшего, — сетует Рэндольф. — Если эти злобные корсары захватили их в плен, им грозят серьёзные неприятности. Корсары — агенты Иных богов из Внешнего мира, чьей душой и посланником служит ползучий хаос **Ньяр-ЛАТХОТЕП**». Одно лишь упоминание этого имени заставляет вас вздрогнуть, хотя вы и не знаете почему. Вы спрашиваете, куда их могли увести. Буднично, словно обсуждая самый обычный порт, Рэндольф отвечает: «Чудовища, командующие их чёрными галерами, приплывают с Луны. Если хотим спасти Вёрджила и других наших спутников, мы должны отправиться туда».

- ❶ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ❷ За каждый знак богов, обнаруженный сыщиками в этом сценарии, поставьте 1 отметку в разделе «Свидетельства Кадата» журнала кампании.
- ❸ Запишите в журнал кампании, что Вёрджил схвачен.
- ❹ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф избежал плена.
- ❺ Если вы играете «Сновидческий поиск» как четырёхчастную кампанию, перейдите к **сценарию III-A «Тёмная сторона Луны»**.
- ❻ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и...
 - ❖ ...вы ещё не сыграли **сценарий II-B «Тысяча кошмарных форм»**, перейдите к тому сценарию.
 - ❖ ...вы уже сыграли **сценарий II-B «Тысяча кошмарных форм»**, перейдите к **интерлюдии II «Онейронавты»**.

Исход 2: Осмотревшись, вы замечаете, что ваши спутники, включая Вёрджила и Рэндольфа, тоже попали в плен. Сейчас они без сознания, но, возможно, когда они очнутся, вы вместе сможете придумать, как освободиться. В конце концов, несмотря на эту неприятность, вы многое узнали о Мире грёз и о бogaх, обитающих на вершине неведомого Кадата. Вы до сих пор не знаете его точное местонахождение, но, если у вас получится сбежать с этой мерзкой галеры, у вашего предприятия есть шансы на успех. Вы слагиваете вставший в горле ком отчаяния и надеетесь, что это не конец...

- ❶ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ❷ За каждый знак богов, обнаруженный сыщиками в этом сценарии, поставьте 1 отметку в разделе «Свидетельства Кадата» журнала кампании.
- ❸ Запишите в журнал кампании, что Вёрджил схвачен.
- ❹ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф схвачен.
- ❺ Если вы играете «Сновидческий поиск» как четырёхчастную кампанию, перейдите к **сценарию III-A «Тёмная сторона Луны»**.
- ❻ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и...
 - ❖ ...вы ещё не сыграли **сценарий II-B «Тысяча кошмарных форм»**, перейдите к тому сценарию.
 - ❖ ...вы уже сыграли **сценарий II-B «Тысяча кошмарных форм»**, 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-A «В поисках Кадата» и II-B «Тысяча кошмарных форм») закончены.

Начните с **Онейронавтов 1** на странице 13 книги сценариев кампании Б.

Онейронавты 2: Завершив сценарий II-A, сновидцы отплавают в неизведанные места...

Вы открываете глаза из-за пронзительного кошачьего воя. Вы задремали... ну, не совсем. Несмотря на то что вы спите (или благодаря этому), в этом мире вам не удаётся по-настоящему заснуть. Придя в себя, вы обнаруживаете источник воплей: чёрного, словно пустота самого космоса, кота. Питомец Вёрджила сидит в нескольких футах от вас и ждёт, когда вы обратите на него внимание. «Ну наконец-то, — объявляет он. — Я всё ждал, когда ты заметишь хоть что-нибудь снаружи своей башки. Слушай, мне нужно сообщить тебе кое-что важное».

Сверьтесь с журналом кампании А «Сновидческий поиск». Прочтите каждый раздел, соответствующий вашей ситуации. Затем перейдите к тексту на следующей странице.

Если хотя бы один сыщик не был схвачен:

«Стоп, а где мой питомец? — спрашивает кот, поворачивая голову, чтобы осмотреть палубу вашего корабля. — Разве я его не тебе оставил?»

Вы объясняете, что Вёрджила схватили корсары, а кот в ответ без особого беспокойства вылизывает лапу: «А, ну да. Всё верно. Хорошо. Теперь всё складывается».

Если все сыщики были схвачены:

Вы ищете на кота, но тот вас игнорирует. «Да расслабься ты. Ваши похитители сейчас на верхней палубе». Вы с горечью спрашиваете, почему это создание так бесечно относится к вашему пленению, и просите освободить вас. «Не-а. Если мне не изменяет память, этим займётся кое-кто другой», — загадочно отвечает кот.

Если у чёрного кота появились догадки и Рэндольф избежал плена:

Чёрный кот замечает Рэндольфа у штурвала вашего корабля и с подозрением смотрит на него. Вы спрашиваете, что не так. «Обычно я нормально переношу вонь, но это дело уж чересчур дурно пахнет. Что-то не так. Его не должно быть два. Но что-то я не припомню...» Вы и раньше слабо понимали происходящее, но теперь окончательно запутались. Два Рэндольфа? «Да, — подтверждает кот. — Этот вот и ещё один в мире бодрствующих. Подозрительно, — объясняет проблему кот. — Думаю, нечто пытается вмешаться... Мне нужно разобраться с этим». С этими словами кот исчезает из виду.

Пропустите остаток этой интерлюдии. Запишите в журналы обеих кампаний, что чёрный кот оправился на поиски истины.



«Так вот, о чём это я... А, да. Я тут поболтал с твоими друзьями. Они сейчас тоже в Мире грёз, кстати, и просили передать кое-что».

Сверьтесь с журналом кампании Б «Паутина грёз». Найдите и прочтите раздел, соответствующий вашей ситуации.

Прочитав нужный раздел, перейдите к сценарию III-A «Тёмная сторона Луны» или к сценарию III-B «Точка невозврата».

Если чёрный кот передал просьбу о помощи:

«У твоих друзей некоторые проблемы. У них билет в один конец в одно отвратительное местечко, и я не уверен, что они разберутся без меня. Я понимаю, что ваши поиски тут тоже в весьма плачевном состоянии, но, если я им не помогу, будет вообще неважно, доберётесь вы до Кадата или нет. Удачи. Попытайтесь не помереть». С этими словами кот исчезает из виду.

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.

Если чёрный кот предупредил остальных:

«У ваших друзей всё в целом неплохо, как и ожидалось. Но они переживают за вас, и, похоже, не без причины. Вряд ли им удастся добраться до вас в ближайшее время. Вместо этого они хотят, чтобы вам помог я. Так что я задержусь тут ненадолго. Надо убедиться, что вы не померёте. Потому что если вы ухитритесь... — он делает долгую паузу. — ... Давайте пока об этом не думать».

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 поделился информацией о Подземном мире:

Чёрный кот рассказывает вам о регионе Мира грёз, в который отправились ваши товарищи. «Весь Мир грёз, который вы исследовали, словно чудесное шёлковое платье поверх истлевшей кожи, покрывает то, что называется Подземным миром. У вас нет причин направляться туда, и это хорошо. Это особенно негостеприимное местечко. Я сейчас понимаю, что вы, кажется, даже проходили мимо одного из входов в него в Зачарованном лесу. Есть и другие: под старым монастырём в Ленге, ещё один в руинах Саркоманда...»

В журнале кампании А «Сновидческий поиск» запишите, что сновидцы знают другой путь.

Сверьтесь с журналами обеих кампаний.

- ☉ Если в журнале кампании А «Сновидческий поиск» есть запись чёрный кот на вашей стороне, вычеркните её. Удалите из мешков хаоса обеих кампаний по 1 жетону 🍀.
- ☉ Если в журнале кампании Б «Паутина грёз» есть запись чёрный кот на вашей стороне, вычеркните её. Удалите из мешков хаоса обеих кампаний по 1 жетону 🍀.
- ☉ Если ни в одном из журналов нет записи чёрный кот на вашей стороне, ничего не делайте.



Сценарий III-A: Тёмная сторона Луны

Сверьтесь с журналом.

☞ Если хотя бы один сыщик схвачен, перейдите к **вступлению 1**.

☞ Если ни один сыщик не схвачен, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: В течение следующих нескольких дней вы узнаете больше о своих похитителях, но пункт назначения чёрной галеры остаётся для вас загадкой. Похоже, что выследившие и схватившие вас корсары были лишь исполнителями воли или даже рабами некоего большего зла: расы серовато-белых жабоподобных существ без глаз и с влажной кожей, укрытой шелковистыми одеждами. Вы заметили, что эти существа обычно отсиживаются в трюме. Ни одно из них не проявило никакого желания пообщаться с вами. Несмотря на скрывающую внешность одежду, один их вид вызывает у вас тошноту. Если они действительно повелевают корсарам, это не сулит вам ничего хорошего. Вас и Вёрджилла держат раздельно. Вы подозреваете, что он может быть на другом корабле.

Дни плывут друг за другом. У вас нет возможности определить, сколько именно их прошло с момента отбытия. Вас хорошо кормят — если, конечно, принуждение питаться горькой кашей из грязной глиняной миски можно так назвать. Что вас беспокоит, так это сам корабль. Вы уверены, что он всё ещё движется, но больше не чувствуете покачивания на волнах и не слышите звуков океана и криков чаек над побережьем. На самом деле, вы вообще мало что слышите: только редкие команды одной из тварей с нижней палубы и крики корсаров в ответ. Ни бурлящего моря. Ни ветра в парусах. Вообще ничего.

Вас охватывает паника. А вдруг вы направляетесь в какой-то странный порт, из которого нет возврата? Может, галеры вообще покинули планету? Нужно что-то делать. Сбежать, хоть как-то. Вы отчаянно пытаетесь придумать план действий, но всё без толку. Корсары неустанно патрулируют судно. Даже если вам удастся вырваться из пут и прокрасться мимо похитителей, куда вы пойдёте?

Когда вы начинаете терять надежду, с верхней палубы спускается кое-кто знакомый. Это капитан корабля, которого вы наняли в Дайлат-Лине: пухлый мужчина средних лет с кустистой бородой и собранными в пучок длинными волосами. Он оглядывается по сторонам и, убедившись, что вокруг никого, подбегает к вам. «Друзья, мне так жаль, — тихо бормочет он. — Я понятия не имел, с кем связался. Клянусь, меня обвели вокруг пальца. Я не знал, что они... Я не знал...» — он осекается, краснея от чувства вины. Вы не до конца понимаете, что он имеет в виду, однако он очевидно причастен к вашей поимке. Как бы то ни было, это ваш единственный шанс на спасение. Вы обещаете ему прощение в обмен на помощь. Он на мгновение задумывается, оглядывается, затем наконец кивает и разрезает ваши путы изогнутым ножом.

Вкус свободы ещё никогда не был так сладок. Вы разминаете ноющие мышцы и осматриваетесь в поисках своих вещей, но времени у вас нет. Озираясь, ваш спаситель шепчет: «Возможно, на верхней палубе есть шлюпка, которой можно воспользоваться, но пробираться нужно тихо, как мышки. Если нас заметят...» — его голос внезапно обрывается, когда его горло пронзает острое зазубренное лезвие. Он издаёт жуткий булькающий звук, пока кровь заливают ему рот. Капитан падает, а корсар позади него с садистской ухмылкой смотрит на свою следующую жертву — вас.

Сверьтесь с журналом.

☞ Если хотя бы один сыщик не был схвачен, перейдите к **вступлению 2**.

☞ В противном случае перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Если вы хотите спасти захваченных корсарам пленников, выбора у вас нет: придётся отплыть на Луну и вызвать их самостоятельно, иначе они наверняка попадут в рабство к обитающим там тварям. «Это злые существа, что служат ещё большему злу, — объясняет Рэндольф, пока вы готовитесь к отплытию. — Есть портовые города, вроде Дайлат-Лина, которые уже имели с ними дело, но лишь немногие знают их истинную суть, ибо они скрывают свою омерзительную натуру под одеждами».

Быть может, тот капитан, с которым вы путешествовали по различным регионам Мира грёз, имел с ними дело в прошлом. А может, и нет. Ради душевного спокойствия лучше не заикливаться на мыслях о предательстве.

«Как вообще можно доплыть до Луны?» — недоумеваете вы. Потратив многие недели на исследование городов, пустошей и других мест Мира грёз, вы уже успели повидать его странности и чудеса. Вы знаете, что законы физики и астрономии здесь неприменимы, но всё равно не понимаете, как можно отплыть в космос.

«Это будет долгое путешествие, — отвечает Рэндольф. — Далеко за морями лежат Базальтовые колонны запада. Меж них океаны низвергаются с края света. Если отплывём с утёса между ними, то сможем пересечь саму пустоту космоса».

Пожалуй, неудивительно, что Мир грёз плоский: ведь всё здесь было создано человеческим воображением. И всё же доверия у вас этот план не вызывает. «Я уже ходил по этому маршруту, — говорит Рэндольф, чувствуя ваш скептицизм. — Но, боюсь, на сей раз это будет путешествие в один конец, особенно без команды. Придётся потом искать другой путь к Кадату. Вы готовы?»

Вы смотрите на горизонт, где лазурное море сливается с небом. Где-то там есть те, кто нуждается в вашей помощи. Более того, доказательства, что вы ищете, могут тоже лежать за морями — буквально за краем света. Вы готовитесь к отплытию.

Перейдите к **подготовке**.



Подготовка

- ☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Тёмная сторона Луны», «Корсары», «Проклятие сновидца» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☞ Введите в игру следующие локации: «Город лунных тварей», «Храм лунной ящерицы», «Лунный лес» и «Тёмный кратер».

☞ Отложите все остальные локации в сторону, вне игры.

- ☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если *хотя бы 1 сыщик схвачен*, введите в игру отложенную локацию «Галера лунных тварей» открытой стороной вверх. У этой локации нет закрытой стороны, на её обратной стороне находится карта сюжета. (Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону этой карты, пока не получите указание сделать это.)

☞ Каждый схваченный сыщик начинает игру на «Галере лунных тварей». За каждого сыщика, что начинает игру на «Галере лунных тварей», положите на неё 2 дополнительные улики (из резерва).

☞ Все остальные сыщики начинают игру в «Лунном лесу».

- ☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если Рэндольф схвачен, найдите в колоде каждого сыщика карту «Рэндольф Картер (сновидец-эксперт)» и отложите её в сторону, вне игры.

- ☞ Также отложите в сторону следующие карты: врага «Лунная ящерица», сюжетный актив «Вёдражил Грей (поистине вдохновлён)», сюжетный актив «Капитан» и слабость «Ложное пробуждение».

- ☞ Положите 1 безысходность на карту каждого сыщика. Она означает уровень тревоги сыщика (см. «Уровень тревоги» ниже). Она не считается безысходностью в игре и не учитывается при подсчёте безысходности в игре в фазе Мифа.

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

- ☞ Можете начинать.

Уровень тревоги

Во время подготовки к этому сценарию игрокам указано положить 1 безысходность на карту каждого сыщика, тем самым отметив его текущий «уровень тревоги». Пока сыщики пытаются вырваться из хватки лунных тварей, их уровень тревоги может повышаться или понижаться в зависимости от их действий и решений. Повышение уровня тревоги означает, что ваши действия становятся всё заметнее для обитателей Луны, ставя под угрозу успех предприятия.

Если какой-либо эффект повышает уровень тревоги сыщика на определённое значение, положите столько же безысходности на карту того сыщика, чтобы отметить это. Аналогично, если какой-либо эффект понижает уровень тревоги сыщика на определённое значение, уберите столько же безысходности с карты того сыщика.

Хотя уровень тревоги отмечается жетонами безысходности, они не считаются безысходностью в игре и не идут в счёт общего числа безысходности.

Уровень тревоги сыщика сам по себе не влияет на игру, но может изменить или усилить эффекты других карт сценария.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Несмотря на все усилия, вам не удаётся скрыться от многочисленных преследователей. Вас загоняют в угол и берут в плен. Вёрджил изо всех сил пытается сопротивляться, но Рэндольф сдаётся, понимая, что сопротивление бесполезно. Вас приводят в большой куполообразный храм на тёмной стороне Луны и заставляют преклонить колени перед одной из лунных тварей. Та плотно закутана в серые одежды, но под ними вы видите её истинный облик: скользкую липкую плоть и слюнявые округлые губы. «Замечательно, — хвалит она своих приспешников. — Наш повелитель будет доволен». Стоящие позади корсары блокируют вам путь к побегу, а выстроившиеся по бокам крылатые существа ритмично клекочут и хлопают крыльями. Подготовка к неприятному путешествию, подозреваете вы.

Лунная тварь приказывает рабам втащить вас на спины крылатых созданий. «Отнесите эти убожества к жертвенным ямам, — приказывает она. — Их будут судить за ересь. Этой ночью лунную ящерицу ждёт пир».

«Что? Нет, это неправильно», — сжимает зубы Рэндольф.

Внезапно что-то ярко вспыхивает, и вы просыпаетесь. Вы сидите на незнакомой и неудобной кровати. Поначалу на вас накатывает волна облегчения. Неужели вы наконец проснулись от этого бесконечного сна? Затем вас окутывает недвижимое холодное ничто, и вы осознаёте, где на самом деле находитесь. Вместо четырёх стен и потолка вас окружает яркое космическое пространство, усыпанное звёздами. Галактики и туманности смотрят на вас издали с холодной жестокостью. Ваша кровать парит на тончайших серебряных нитях. У вас в ногах сидит кот Вёрджил. «Нет, это ещё не пробуждение, — говорит он. — Пока что».

Ещё одна вспышка света. Лунная тварь приказывает рабам втащить вас на спины крылатых созданий. «Отнесите эти убожества к Верховному жрецу в Холодной пустыне. Их будут судить за ересь».

«Не переживайте, друзья, — шепчет Рэндольф. — Вы слышали? Именно в Холодной пустыне лежит неизведанный Кадат. Если повезёт, нас принесут прямо к нашей цели...» Рэндольф замолкает, когда лунная тварь хватается за него и поднимает на ноги.

«Но не тебя. Тебя я знаю. Ты будешь подарком. Кормом для лунной ящерицы. Пойдём». Она утаскивает Рэндольфа прямо у вас на глазах. Его крики эхом отражаются от стен храма, а потом затихают, когда его утаскивают под землю. Затем, поднявшись в воздух на ужасающих перепончатых крыльях, ездовые твари уносят вас в пустоту космоса.

- ❶ Запишите в журнал кампании, что сыщиков перенесли в Холодную пустыню.
- ❷ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф не пережил путешествие. Если в колоде любого сыщика есть карта «Рэндольф Картер (сновидец-эксперт)» (набор «За вратами сна», карта S9), удалите её из той колоды до конца кампании.
- ❸ Ведущий сыщик получает слабость «Ложное пробуждение» (набор «Тёмная сторона Луны», карта 233) (не идёт в счёт размера колоды). Добавьте эту карту в колоду ведущего сыщика.
- ❹ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

❶ Если вы играете «Сновидческий поиск» как четырёх-частную кампанию, перейдите к сценарию IV-A «Где обитают боги».

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

- ❖ ...вы ещё не сыграли сценарий III-B «Точка невозврата», перейдите к тому сценарию.
- ❖ ...вы уже сыграли сценарий III-B «Точка невозврата», перейдите к интерлюдии III «Великие боги».

Исход 1: Белая галера бесшумно скользит обратно к Земле, а её капитан негромко напевает мелодичную песню, к которой подключаются гребцы. Похоже, вы отлично понимаете этот язык, хоть и никогда на нём не говорили. Вы интересуетесь курсом, но бородач ничего не отвечает и продолжает свою песню. Вы умоляете его помочь в поисках неведомого Кадата, ведь для вас нет ничего важнее. «Не беспокойте богов, — предупреждает мужчина, прервав свою песню. — Они намного выше, чем вы или я. Неужели вы не видите безрассудности своих амбиций?» Вы снова умоляете его и объясняете, что должны вернуться в доказательств существования Мира грёз. Без помощи богов путь домой вам заказан. «Разве это страшная участь? Оглянитесь».

Вы следуете его просьбе, и перед вами разворачивается сцена такой безмятежной красоты, что у вас захватывает дух. Моря внизу сверкают в лунном свете, словно океан бриллиантов. Вдоль горизонта вы видите кристально чистые берега, безмятежные сельские пейзажи, пышные горы и изумрудно-зелёные сады. Воздух становится свежее и прохладнее, когда вы опускаетесь ниже облаков. Сердце замирает от сладкого аромата цветов с близлежащего побережья. Никогда за все годы жизни в «реальности» вы не видели столь реальной красоты.

Быть может, остаться здесь не такая уж и плохая идея. Вы уже провели здесь недели, нет, — месяцы. Да, на вашем пути попадались трудности, но сможете ли вы вернуться в обыденность после всего, что видели и испытали в этих чудесных землях?

Затем далеко на севере вы видите его. Он нависает прямо над горизонтом — скорее всего, за пределами снов самой Земли. Белый пик, вершина которого увенчана лазурным маяком отражённых лунных лучей. Бородач смотрит туда же, куда и вы. «Да будет так, — вздыхает он и меняет курс, следуя теперь за птицей, чьи яркие перья будто отлиты из небесной лазури. — Отправляемся в обитель самих богов».

- ❶ Запишите в журнал кампании, что сыщики отправились в Холодную пустыню.
- ❷ Запишите в журнал кампании, что Рэндольф пережил путешествие.
- ❸ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ❹ Поставьте 3 отметки в разделе «Свидетельства Кадата» журнала кампании.
- ❺ Если вы играете «Сновидческий поиск» как четырёх-частную кампанию, перейдите к сценарию IV-A «Где обитают боги».
- ❻ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и...
- ❖ ...вы ещё не сыграли сценарий III-B «Точка невозврата», перейдите к тому сценарию.
- ❖ ...вы уже сыграли сценарий III-B «Точка невозврата», перейдите к интерлюдии III «Великие боги».

Интерлюдия III: Великие боги

Читайте эту интерлудию, 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.

Великие боги 1: Завершив сценарий III-A, сновидцы направляются в Холодную пустыню, где лежит неизведанный КАДАТ...

Из бессонной дрёмы вас выводит тычок пушистого лба. Вы опускаете глаза и натываетесь на взгляд чёрного кота. «Привет. Вижу, у вас намечился некоторый прогресс». Вы не уверены, что «прогресс» — подходящее слово. Хотя вы наконец-то движетесь в сторону Холодной пустыни, вы всё ещё не знаете, где именно находится Кадат. И вы совершенно не представляете, чего ожидать по прибытии.

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 сновидцы слабеют:

«Ох, — внезапно говорит кот. — А ты выглядишь не очень, ты в курсе?» — Он оглядывает вас любопытными, но абсолютно спокойными глазами. Вы спрашиваете, о чём он. «А ты не чувствуешь? Выглядишь так, будто болеешь. Питаться нормально? А впрочем... неважно. Ходить же можешь? Вот и славно».

В зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса кампании А «Сновидческий поиск» следующий жетон: лёгкий (-3), обычный (-4), сложный (-5), экстремальный (-7).

Если Рэндольф не пережил путешествие, а чёрный кот оправился на поиски истины:

«А где этот, как его там?» — спрашивает чёрный кот, ища взглядом Рэндольфа. Вы пытаетесь объяснить произошедшее, но слова комом у вас встают в горле. «Понятно. Можешь не продолжать». Кот оценивает ситуацию. Непохоже, чтобы его особенно взволновала ужасная участь Рэндольфа. «Что ж, видимо, мне больше не надо произносить то, что я собирался произнести», — загадочно говорит он.

В журналах обеих кампаний вычеркните запись о том, что чёрный кот оправился на поиски истины.

Если вы сами напросились:

«Не обращай на меня внимания. Просто хотел убедиться, что ты ещё дышишь». Вы начинаете объяснять коту череду своих проблем, и тот склоняет голову набок, словно по-кошачьи проявляя любопытство. «Хм. Забавно. Разве я сказал, что меня это волнует? Не думаю. Ну, что ж. Объясняю на лапках: единственное, что меня интересует, — в состоянии ты выполнить задачу или нет. Мне плевать, что ты там чувствуешь. — Он смотрит на вас горящими немигающими глазами. — Короче говоря, удачи. Она тебе понадобится». Он отскакивает в тень и исчезает.

Пропустите остаток этой интерлудии.

Перейдите к сценарию IV-A «Где обитают боги» или к сценарию IV-B «Плетущая космос».

Вы спрашиваете чёрного кота, знает ли он, что ждёт вас на Кадате. «В каком-то смысле, — отвечает кот. — Я уже давненько предвидел ваше прибытие на Кадат. На самом деле, я предвидел многое из произошедшего. Но... всё развивается немного по-другому. Или, возможно, я просто увидел всё иначе. В любом случае, вы на правильном пути. В конце концов, другого-то у вас и не осталось. Я знаю чуть больше о том, что вы увидите на Кадате, но, боюсь, если расскажу тебе, то ты тоже увидишь это иначе. Так что не переживай. Всё нормально, всё по плану. Доберитесь до Кадата. Найдите земли Великих богов. Всё остальное сложится само по себе, когда вы прибудете. Ну, если вы всё не испортите. Эти существа, которым вы противостоите и чьи имена я не желаю произносить, угрожают не только Миру грёз. Они угрожают самому бытию. А теперь прости, мне нужно кое-куда ещё».

- ☞ Сверьтесь с журналом. Если у чёрного кота появились догадки, он прыгает в пустоту космоса, прежде чем вы успеете что-то спросить.
- ☞ В противном случае кот предлагает передать весточку вашим товарищам. Ведущий сыщик должен выбрать одно:
 - ❖ Рассказать товарищам об угрозах на вашем пути. Чёрный кот вернётся к вам, после того как доставит сообщение. Это может стать чрезмерным бременем для ваших компаньонов. Запишите в журнал кампании А «Сновидческий поиск», что чёрный кот рассказал о Ньярлатхотепе.
 - ❖ Сказать товарищам, что у вас всё хорошо. Чёрный кот останется с ними, после того как доставит сообщение. Это может сделать ваши поиски немного сложнее. Запишите в журнал кампании А «Сновидческий поиск», что чёрный кот рассказал об Атлач-Наче.
- ☞ Перейдите к Великим богам 2 на странице 16 книги сценариев кампании Б.



Сценарий IV–А: Где обитают боги

Сверьтесь с журналом.

- Если сыщиков перенесли в Холодную пустыню, перейдите к **вступлению 1**.
- Если сыщики отправились в Холодную пустыню, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Немало часов проходит, прежде чем ваши ездовые твари добираются до цели. Вы не пытаетесь вырваться, ведь падение с такой высоты определённо убьёт вас. Кроме того, это может быть ваш единственный шанс отыскать Кадат. Летающие создания проносятся под арками из сплетающихся теней, над лазурными морями, сверкающими в лунном свете, и сквозь огромные клубы густого тумана. В конце концов вы достигаете континента далеко на севере, куда не отваживался ходить даже ваш бесстрашный капитан. В глубоком тёмном океане обитают колоссальные твари, угрожающие любому кораблю, что осмелится зайти в эти воды.

Несущие вас крылатые существа какое-то время летят над заснеженными ледяными пустошами, а затем наконец садятся на землю. Вдали, сквозь снежную дымку, вы едва различаете очертания куполообразного здания. Одна из крылатых тварей указывает в сторону зловещих руин, молча приказывая вам продолжать путь. Остальные также беззвучно выстраиваются за её спиной, невозмутимо преграждая вам путь к бегству... которое совсем не входит в ваши планы. Вы найдёте и покорите вершину неизведанного Кадата — или умрёте, пытаясь это сделать.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Белый корабль непринуждённо скользит сквозь эфир. По пути он проходит под арками из сплетающихся теней, над лазурными морями, сверкающими в лунном свете, и сквозь огромные клубы густого тумана. В конце концов вы достигаете континента далеко на севере, куда не отваживался ходить даже ваш бесстрашный капитан. В глубоком тёмном океане обитают колоссальные твари, угрожающие любому кораблю, что осмелится зайти в эти воды. Капитан швартует судно над заснеженной ледяной пустошью. Из белоснежной обшивки корабля выходят несколько лунных лучей, образуя трап для спуска в тундру. Вы едва различаете сквозь снежную дымку очертания куполообразного здания вдалеке. «Добро пожаловать на проклятое плато Лене, — с ноткой сожаления в голосе заявляет пожилой капитан. — Вы не найдёте здесь ни покоя, ни радости. Лишь смерть. Я вынужден снова просить вас: пожалуйста, оставьте эту затею и вернитесь в лучшие земли. Вы уверены, что хотите сойти именно здесь?»

Вы киваете. Капитан вздыхает в ответ: «Понимаю. Белый корабль более никогда не отправится в это место, ибо оно потрясает меня до глубины души. Теперь вы сами по себе. Прощаюсь с вами и желаю удачи, путники!» Вы спускаетесь по ярким лунным лучам в бледную пустошь. Вы найдёте и покорите вершину неизведанного Кадата — или умрёте, пытаясь это сделать.

Перейдите к **подготовке**.

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, -2, -2, -3, -4, , , , , , .
- Чёрный кот не на вашей стороне.
- Рэндольф пережил путешествие.
- Сыщики отправились в Холодную пустыню.
- В разделе «Свидетельства Кадата» нет ни одной отметки.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Где обитают боги», «Агенты Ньярлатхотепа», «Проклятие сновидца», «Шёпот Гипноса» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру следующие локации: «Плато Ленг», «Холодная пустыня», «Монастырь Ленга», «Ониксовые врата» и «Ониксовый замок» (см. примерный расклад локаций ниже).
- Все сыщики начинают игру в «Плато Ленг».
- Отложите в сторону все 6 экземпляров локации «Покинутая башня».
- Отложите в сторону следующие карты: врага «Неописуемый верховный жрец», все 5 экземпляров врага «Ньярлатхотепа», все 4 экземпляра напасти «Шёпот хаоса», оба экземпляра напасти «Мириада форм» и врага «Ползучая мгла».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Примерный расклад локаций



Остановитесь!

Вы готовы к тому, чтобы начать играть в сценарий «Где обитают боги». Пока не читайте интерлюдия или дополнительные правила на следующей странице. Вам будет указано прочесть их по ходу сценария.

Интерлюдия сценария: Великий замысел

Читайте эту интерлюдию, только когда получите прямое указание сделать это.

Великий замысел 1: Поднимаясь выше и выше, вы карабкаетесь на горы далеко на севере. Бледный свет, что льётся с вершины огромного чёрного пика, пронзающего яркий небосвод, подсказывает вам, что цель ваших поисков всё ближе. Вы проводите несметные часы, взбираясь по заснеженным склонам, пока наконец не достигаете запретных ступеней, ведущих в большой зал замка. Замок стоит на обрыве, с которого открывается вид на весь континент и океан за его пределами. Поистине захватывающее зрелище. Над строением возвышаются бесчисленные мрачные башни, окутанные вихрем снега и града. Вы пробиваете тропинку в наледи перед замком, и вскоре она уступает место гладкому отполированному ониксу. Кусачий ветер стихает до лёгкого свиста. Вы погружаетесь в кромешную тьму, наполняющую замок. Вскоре не остаётся ничего, кроме эха ваших шагов по ониковому полу и безмолвной пустоты большого зала. Хотя вы не пересекли ни единого дверного проёма, теперь вы понимаете, где находитесь: в жилище Великих богов. Вы ожидали, что вас встретят стражники, слуги или, возможно, даже сами эти могущественные существа, но вы находите лишь одиночество и мерзкое предчувствие — такое же леденящее, как пронизывающий ветер снаружи. Вы продолжаете идти, пока не достигаете конца зала. Здесь, в окружении гладких ониковых колонн... ничего нет.

Здесь нет никаких богов. Это место давно покинуто.

Вёрджил не может поверить своим глазам: «Я... Я не понимаю».

☞ Откройте локацию «Ониковый замок» и переместите каждого сыщика в его открытую сторону, «Большой зал».

☞ Удалите из игры все локации, кроме «Большого зала».

☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если Рэндольф пережил путешествие, перейдите к **Великому замыслу 2**.

☞ Если Рэндольф не пережил путешествие, перейдите к **Великому замыслу 3**.

Великий замысел 2: Вы поворачиваетесь к Рэндольфу в поисках ответов. Он был вашим проводником во всём этом безумии. Наверняка он знает, что происходит. «Ну наконец-то, — говорит он, глядя на зал расширенными глазами. — Мы достигли залов Великих богов, видеть которые запрещено смертным. Мы знали о запрете, и всё же мы здесь. Наш поиск окончен. — Он оборачивается к Вёрджилу. — Стоило ли оно того, сэр? Нашли вы свои доказательства?»

Вёрджил делает шаг назад: «О чём ты, Рэндольф? Разве это была не твоя идея? Именно ты повёл нас на этот поиск».

Рэндольф улыбается и кладёт руку ему на плечо: «Да, я. Но я не Рэндольф Картер». Он заносит другую руку и, прежде чем вы успеваете среагировать, всаживает в грудь Вёрджила Грея острый как бритва клинок. Тело Вёрджила сползает на отполированный пол, и в его глазах навечно застывает глубочайшее потрясение. Существо, что никогда не было Рэндольфом Картером, оборачивается к вам, его тень переливается мириадами форм, растягиваясь по полу. «Узрите же! — рычит он множеством голосов. — Ваша справедливая награда!»

☞ Если в колоде любого сыщика есть карта «Рэндольф Картер (сноvideц-эксперт)» (набор «За вратами сна», карта 59), удалите её из той колоды до конца кампании.

☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если чёрный кот на вашей стороне, перейдите к **Великому замыслу 4**.

☞ В противном случае перейдите к **Великому замыслу 5**.

Великий замысел 3: Внезапно позади вас тишину нарушает голос, словно подчёркивая ваше замешательство: «Вёрджил Грей. Ты пришёл посмотреть на залы Великих богов, видеть которые запрещено смертным. — Голос принадлежит высокой стройной фигуре, облачённой в сияющие и богато украшенные одежды древнего фараона и увенчанной золотым шнуром, что тускло светится в темноте. — Что ты ожидал найти?»

«Вы один из богов, что обитают в этом замке? — спрашивает Вёрджил, подходя ближе к существу. — Почему тут так темно и одиноко?»

На лице царственной фигуры на миг мелькает недовольное выражение. «Боги, которых ты ищешь, давно покинули свой замок на неведомом Кадате, чтобы жить в другой стране. Стране столь чудесной, что они совсем забыли, каково это — быть богами. Поможешь мне исправить это недоразумение?» — спрашивает фигура. Прежде чем Вёрджил успеет ответить, его собеседник заносит руку и всаживает в грудь писателя острый как бритва клинок. Тело Вёрджила сползает на отполированный пол, и в его глазах навечно застывает глубочайшее потрясение. Существо оборачивается к вам, его тень переливается мириадами форм, растягиваясь по полу. «Нет, — рычит оно множеством голосов. — Этого недостаточно!»

☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если чёрный кот на вашей стороне, перейдите к **Великому замыслу 4**.

☞ В противном случае перейдите к **Великому замыслу 5**.

Великий замысел 4: Всё это время чёрный кот сидит у вас на плече и смотрит на разворачивающуюся сцену бесстрастными сузившимися глазами. Он словно бесчисленное множество раз читал это в сценарии, но только сейчас увидел, как актёры разыгрывают свои роли. «Прости, Вёрджил», — говорит он. Не похоже, что искренне.

Перейдите к **Великому замыслу 5**.



Великий замысел 5: Ползучий хаос распадается на сотни тысяч теней и исчезает в холодном затхлом воздухе.

- ☞ Не глядя на их лицевые стороны, случайным образом выберите 1 + 1 отложенных экземпляров «Ньярлатхотепа» и замешайте их в колоду контактов. Удалите оставшиеся экземпляры того врага из игры.
- ☞ Замешайте в колоду контактов сброс контактов, а также отложенного врага «Ползучая мгла» и все отложенные экземпляры нападений «Мириада форм» и «Шёпот хаоса».
- ☞ Перемешайте отложенные локации «Покинутая башня», случайным образом выберите 4 из них и введите их в игру. Эти локации нужно выложить вокруг «Большого зала», положив по одной на каждую сторону света: север, восток, юг и запад (см. примерный расклад локаций ниже).
- ☞ До конца сценария каждая из этих башен будет называться по её стороне света:
 - ❖ Локация выше «Большого зала» будет называться «северной башней».
 - ❖ Локация справа от «Большого зала» будет называться «восточной башней».
 - ❖ Локация ниже «Большого зала» будет называться «южной башней».
 - ❖ Локация слева от «Большого зала» будет называться «западной башней».
- ☞ Продолжайте играть.

Примерный расклад локаций для сцен 4 и 5

Северная башня



Западная башня



Восточная башня



Южная башня

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Исход не был достигнут, поскольку все сыщики побеждены: Вы резко просыпаетесь, ошеломлённые размахом сна, так долго удерживавшего ваше внимание. Однако, как бы вы ни старались, вам не удаётся вспомнить почти ничего из приснившегося. Всё словно в тумане, как будто это воспоминания о произошедшем многие годы назад. Остались лишь намёки. Чёрный замок. Корабль, плывущий сквозь космическое пространство. Лестница. Чёрный кот. Единственное, что вы хорошо помните, — это голос у вас в голове. Фундаментальная истина мироздания, которую вам никак не удаётся отогнать. Нечто обращается к вам, даже сейчас, когда вы дрожите под больничными простынями: «Твои сны теперь мои!»

- ☞ Запишите в журнал кампании, что вторжение Ньярлатхотепа началось.
- ☞ Если вы играете «Сновидческий поиск» как четырёх-частную кампанию, сыщики проиграли в кампании.
- ☞ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и...
 - ❖ ... вы ещё не сыграли сценарий IV-Б «Плетущая космос», перейдите к тому сценарию.
 - ❖ ... вы уже сыграли сценарий IV-Б «Плетущая космос», перейдите к эпилогу.

Исход 1: Дразнящее ваш разум ощущение стороннего присутствия отступает в тень, и вы остаётесь наедине со всепоглощающим чувством одиночества. Огромные залы ониксового замка свидетельствуют лишь о запустении и печали. Какие бы боги ни обитали в этом месте, они давно покинули его. Отправляться сюда и правда было полным безрассудством. Вы выносите тело Вёрджила наружу, к заснеженным пикам Кадата, и предаёте его земле. Вы всё ещё не понимаете, чего существо по имени Ньярлатхотеп хотело добиться от него или от вас, но по крайней мере теперь вы можете покинуть Мир грёз... если вы и правда хотите это сделать.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики избежали хватки Ньярлатхотепа.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☞ Каждый сыщик получает 2 ментальных травмы от битвы между правдой и вымыслом в своих сновидениях.
- ☞ Сыщики должны выбрать одно:
 - ❖ Проснуться. Перейдите к исходу 3.
 - ❖ Остаться на поверхности Мира грёз. Перейдите к исходу 4.
 - ❖ Отправиться в Подземный мир на поиски друзей. Выбирайте этот вариант, только если в журнале есть запись «сновидцы знают другой путь». Перейдите к исходу 5.

Исход 2: От дразнящего ваш разум ощущения стороннего присутствия не остаётся и следа. Вас снова захлестывает всепоглощающее чувство одиночества. Огромные залы ониксового замка свидетельствуют лишь о запустении и печали.

По крайней мере за вами более не гоняется существо, заманившее вас сюда. Теперь вы понимаете, в чём был его замысел: проникнуть в ваш разум, узнать ваше истинное обличье и проснуться вместе с вами. Стать повелителем обоих миров — и Мира грёз, и бодрствующей реальности. Чёрный кот, чем бы он ни был, похоже, узрел это в своих видениях. Вы выносите тело Вёрджилла наружу, к заснеженным пикам Кадата, и предаёте его земле. Ваш поиск завершен, и у вас нет причин оставаться здесь. Вы наконец-то можете покинуть Мир грёз... если вы и правда хотите это сделать.

- ❶ Запишите в журнал кампании, что сновидцы изгнали Ньярлатхотепа.
- ❷ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно, ведь они раз и навсегда пресекли козни Ньярлатхотепа.
- ❸ Каждый сыщик получает 2 ментальных травмы от битвы между правдой и вымыслом в своих сновидениях.
- ❹ Сыщики должны выбрать одно:
 - ❖ Проснуться. Перейдите к **исходу 3**.
 - ❖ Остаться на поверхности Мира грёз. Перейдите к **исходу 4**.
 - ❖ Отправиться в Подземный мир на поиски друзей. Выберите этот вариант, только если в журнале есть запись «сновидцы знают другой путь». Перейдите к **исходу 5**.

Исход 3: Вы резко просыпаетесь, ошеломлённые размахом сна, так долго удерживавшего ваше внимание. Однако, как бы вы ни старались, вам не удаётся вспомнить почти ничего из приснившегося. Всё словно в тумане, как будто это воспоминания о произошедшем многие годы назад. Остались лишь намёки. Чёрный замок. Корабль, плывущий сквозь космическое пространство. Лестница. Чёрный кот. Вы помните, что отправились в опасное путешествие в поисках чего-то и даже достигли своей цели, но какой именно?..

- ❶ Запишите в журнал кампании, что сновидцы проснулись.
- ❷ Если вы играете «Сновидческий поиск» как четырёхчастную кампанию, сыщики победили в кампании!
- ❸ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ❖ ... вы ещё не сыграли **сценарий IV–Б «Плетущая космос»**, перейдите к тому сценарию.
 - ❖ ... вы уже сыграли **сценарий IV–Б «Плетущая космос»**, перейдите к эпилогу.

Исход 4: Вы думаете о Море грёз, о своих многочисленных путешествиях и о чудесах, увиденных здесь: волшебных лесах, прекрасных дворцах и лазурных океанах. Разве бывают подобные чудеса в мире бодрствующих? Сможете ли вы вернуться к столь обыденной жизни после того, что пережили здесь? Возможно, лучше будет остаться. Вы можете сбежать из этой кошмарной страны под названием Ленг и вернуться в более безопасные края. Вы можете жить в Селефаисе, неподвластном времени, где удовольствия изобилуют, а старость никогда не наступает. Или, быть может, вы захотите остаться с кошками в замечательном Утаре, где начались ваши поиски? Или отправиться к границам Мира грёз и увидеть другие чудеса, которые он готов предложить? Решено. Вы не вернётесь в мир бодрствующих, ибо хотите остаться в Море грёз навсегда.

- ❶ Запишите в журнал кампании, что сновидцы навсегда остались в Море грёз.
- ❷ Если вы играете «Сновидческий поиск» как самостоятельную кампанию из 4 частей, сыщики победили в кампании ... и бесследно пропали из мира бодрствующих.
- ❸ Если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию и ...
 - ❖ ... вы ещё не сыграли **сценарий IV–Б «Плетущая космос»**, перейдите к тому сценарию.
 - ❖ ... вы уже сыграли **сценарий IV–Б «Плетущая космос»**, перейдите к эпилогу.

Исход 5: Вы вспоминаете, что чёрный кот рассказывал вам о путешествии ваших товарищей. Хотя вам совсем не хочется покидать поверхность Мира грёз, быть может, вам удастся помочь друзьям? Вы спускаетесь с северных вершин Ленга и возвращаетесь к куполообразным руинам, где вы победили верховного жреца Ньярлатхотепа. Там, в центре залы, зияет провал, ведущий в неизмеримые глубины Подземного мира. Ваши друзья где-то там... Правда же?

- ❶ Запишите в журнал кампании, что сновидцы спустились в провал под монастырём.
- ❷ Если вы ещё не сыграли **сценарий IV–Б «Плетущая космос»**, перейдите к тому сценарию.
- ❸ Если вы уже сыграли **сценарий IV–Б «Плетущая космос»**, перейдите к эпилогу.

Читайте этот эпилог, только если вы играете «Сновидческий поиск» и «Паутину грёз» как взаимосвязанную восьмичастную кампанию.

Не читайте этот эпилог, пока не завершите оба сценария IV (IV-A «Где обитают боги» и IV-B «Плетущая космос»).

Сверьтесь с журналами обеих кампаний. Используя таблицу ниже, определите, какой эпилог подходит к вашей ситуации, затем прочтите его.

	Мост завершён	Сыщики вернулись в реальность	Сыщики остались в меж- думирье навсегда	Сыщики всё ещё стран- ствуют по Миру грёз
Вторжение Ньярлатхотепы началось	Эпилог 1	Эпилог 2	Эпилог 3	Эпилог 4
Сновидцы проснулись	Эпилог 5	Эпилог 6	Эпилог 7	Эпилог 8
Сновидцы навсегда оста- лись в Мире грёз	Эпилог 9	Эпилог 10	Эпилог 11	Эпилог 12
Сновидцы спустились в провал под монастырём	Эпилог 13	Эпилог 14	Эпилог 15	Эпилог 16

Эпилог 1: Чёрный кот осматривает разрушения. «Ваш мир — поле битвы. По правде говоря, всегда им был. Силы за пределами вашего понимания конфликтовали друг с другом дольше, чем это мог заметить ваш (и даже мой) вид. Они давно сражаются за Мир грёз, но за его пределами есть множество других реальностей, и лишь кто-то один может быть истинным властителем их всех. Я всегда знал, что это может случиться. Что мы можем потерпеть поражение. Но, в конце концов, хочу заметить — я пытался. Так что это ваша вина, не моя».

☞ Никто не выжил.

☞ Сыщики проиграли в кампании.

Эпилог 2: «Вот вы и вернулись домой. Надеюсь, вам понравилось путешествие. И ваши друзья проснулись. Но что-то в них изменилось, правда же? Конечно правда. Они могут не помнить свои сны, но это не значит, что всего этого не было. Видите мерцание в их глазах? Замечали, что они словно шепчутся с каким-то существом, когда вас нет рядом? Да, именно с ним. Вы знаете, о ком я. Не переживайте, у вас есть ещё немного времени. Просто помните: я предупреждал».

☞ Две группы воссоединились в мире бодрствующих... Правда же?

☞ Сыщики избежали одной ужасной участи, но не смогли предотвратить другую.

Эпилог 3: «Что? Чувствую ли я вину? Конечно нет. Да, если бы я не вмешался, они бы жили свои жизни дальше, даже не подозревая об истинной природе мира вокруг. Все они, даже Вёрджил. Но я не чувствую угрызений совести. Я сделал то, что должен был сделать. Я пытался спасти их. Их кровь не на моих руках. — Чёрный кот смотрит в сторону. — Они хотя бы не увидят тот хаос, что вот-вот разверзнется тут».

☞ Сыщики, проходившие кампанию Б, пропали без следа.

☞ Сыщики избежали одной ужасной участи, но не смогли предотвратить другую.

Эпилог 4: «Что вы вообще здесь забыли? А, понятно. Не можете найти дорогу обратно в свой мир. Ну, быть может, оно и к лучшему. Видите ли, ваши товарищи проснулись, но притащили за собой кое-кого. Ой, да бросьте. Вы знаете, о ком я. Поверьте мне: лучше остаться здесь, в этом мире. Забудьте свою старую жизнь. Здесь будет гораздо лучше, гарантирую вам».

☞ Сыщики, проходившие кампанию Б, живут в счастливом неведении.

☞ Сыщики избежали одной ужасной участи, но не смогли предотвратить другую.

Эпилог 5: «О, вы проснулись! Интересненько. Не ожидал, что вы вернётесь. Может, вам и не стоило. Есть кое-что, о чём вам нужно знать. Ваши товарищи... Короче говоря, всё пошло не по плану. Этот мир больше не ваш. Извините за плохие новости. В любом случае, быть сведенным я сегодня не планирую, посему отчаливаю! Что бы вы ни делали, не выходите из этой комнаты».

☞ Сыщики, проходившие кампанию А, убиты.

☞ Сыщики избежали одной ужасной участи, но не смогли предотвратить другую.

Эпилог 6: «Только посмотрите на это счастливое воссоединение. Да, вы вернулись в мир бодрствующих. Можете возвращаться к своей бессмысленной возне, которую вы зовёте жизнью. Сны? Да чёрт с ними, бросьте их, как объедки, которые можно доесть, когда проголодаешься. Или вы наконец поняли, что ваш мир — это тоже лишь чья-то фантазия? Возьмите то, что вы смогли переварить в этом сне, и сформируйте из этого свою судьбу. А что до меня, то мне есть куда возвращаться. Не волнуйтесь. Уверен, я с вами ещё встречу».

☞ Две группы воссоединились в мире бодрствующих.

☞ Сыщики победили в кампании!

Эпилог 7: Чёрный кот издали наблюдает за вашим расследованием. «Мне жаль, что вы никогда не узнаете, что стало с вашими друзьями. Вы ж меня не помните, да? Надеюсь, скоро вы сможете отдохнуть. В конце концов, ваш мир спасён. Было бы обидно потратить опущенное вам время на чушь, правда? Идите, живите свои жизни. Забудьте о своих друзьях. Тут уже ничего не поделать.

... Вы меня не слышите, так ведь?»

☞ Сыщики, проходившие кампанию Б, пропали без следа.

☞ Сыщики победили в кампании!

Эпилог 8: «Вы правда не собираетесь возвращаться? Эгоистичненько. Ваши товарищи очнулись в реальном мире, а вы остались здесь, наслаждаетесь чудесами Мира грёз. Ну... Что ж, не могу вас винить. Думаю, на вашем месте я бы поступил так же. Я бы сказал им, где вы, да только они меня не вспомнят. Так что вы теперь сами по себе. А что до меня, то мне есть куда возвращаться. Не волнуйтесь. Уверен, я с вами ещё встречу».

☞ Обе группы выжили, но больше не встретятся никогда.

☞ Сыщики победили в кампании!

Эпилог 9: «Думаете, можно просто остаться в своих грёзах и никогда не столкнуться с последствиями случившегося? Глупо, очень глупо. Помните: вы всего лишь спите. Ваши тела не здесь, вы в обоих мирах одновременно. Неужели вы не понимаете? Ну что ж. Да будет так. Оставайтесь здесь и забудьте свою старую жизнь. Гарантирую, это вам понравится больше, чем альтернатива».

☞ Сыщики, проходившие кампанию А, живут в счастливом неведении.

☞ Сыщики избежали одной ужасной участи, но не смогли предотвратить другую.

Эпилог 10: «Вы правда не собираетесь возвращаться? Эгоистичненько. Ваши товарищи вернулись в реальный мир, думая, что спасли ваши жизни. Но вы же не собираетесь спать в той больничной палате вечно, правда? Ну... Что ж, не могу вас винить. Думаю, на вашем месте я бы поступил так же. Не переживайте, я не скажу им, где вы. Они бы продолжили вас искать. А что до меня, то мне есть куда возвращаться. Не волнуйтесь. Уверен, я с вами ещё встречу».

☞ Обе группы выжили, но больше не встретятся никогда.

☞ Сыщики победили в кампании!

Эпилог 11: «Можете продолжать искать... но вы никогда не найдёте их. Они глубоко под поверхность. На самом деле, возможно, они уже и не там. Кто знает. В любом случае, просто забудьте про них. Оба мира теперь в безопасности. Возрадуйтесь! Живите свои жизни без капли сожаления. А что до меня, то мне есть куда возвращаться. Не волнуйтесь. Уверен, я с вами ещё встречу».

☞ Сыщики, проходившие кампанию Б, пропали без следа.

☞ Сыщики победили в кампании!

Эпилог 12: «О, вы хотя бы смогли найти друг друга? Даже в огромном Мире грёз вам было суждено встретиться. Собираетесь обратно в свой мир? Полагаю нет. Да и зачем? Здесь есть всё, чего вы только можете пожелать. Не могу вас винить. Вместе вы сможете путешествовать от Колонн запада до Колонн востока и увидеть все чудеса, которые Мир грёз готов предложить. Просто помните — это всё выдумки. Смекаете?»

☞ Две группы воссоединились в Мире грёз.

☞ Сыщики победили в кампании!

Эпилог 13: «Хорошая идея, но уже поздно. Зараза распространилась до самых отдалённых уголков Вселенной. Этот мир, ваш мир, мир внизу... Я пытался помочь им, но моих усилий было недостаточно. Лучшее бы вы этого никогда не видели. Теперь вам не будет покоя, ни здесь, ни там».

☞ Сыщики, проходившие кампанию А, сошли с ума.

☞ Сыщики избежали одной ужасной участи, но не смогли предотвратить другую.

Эпилог 14: «А вы что здесь забыли? Нет, ваши товарищи уже сбежали обратно в ваш мир. Идея была хорошая, но вы теперь сами по себе. Да, Подземный мир можно покинуть, но выход отсюда не так-то просто найти. Тут и гуги, и гасты, и упыри, и... ну, увидите. Ну правда, зачем вы сюда притаились? Надеюсь, однажды вы сможете отсюда выбраться. А что до меня, то мне есть куда возвращаться. Не волнуйтесь. Уверен, я с вами ещё встречу».

☞ Обе группы выжили, но больше не встретятся никогда.

☞ Сыщики победили в кампании!

Эпилог 15: Кот наблюдает за вашим исходом, затаив дыхание. «Ого. Признаюсь честно, не ожидал. Они рисковали жизнями ради вас, а теперь вы рискуете ради них. Как интересно. Возможно, есть ещё надежда у вашего вида. — Ему быстро становится скучно. — Ой, ну всё, ладно. У меня куча дел. Вижу, у вас тут всё под контролем и без меня. Позаботьтесь за меня об обоих мирах, ладно?»

☞ Две группы воссоединились в Мире грёз.

☞ Сыщики победили в кампании!

Эпилог 16: «Ох, какая досада. Вы только что разминулись! Ну что ж. Теперь вы сами по себе. Да, Подземный мир можно покинуть, но выход отсюда не так-то просто найти. Тут и гуги, и гасты, и упыри, и... ну, увидите. Ну правда, зачем вы сюда притаились? Надеюсь, однажды вы сможете отсюда выбраться. А что до меня, то мне есть куда возвращаться. Не волнуйтесь. Уверен, я с вами ещё встречу».

☞ Обе группы выжили, но больше не встретятся никогда.

☞ Сыщики победили в кампании!

Если (имя вашего сыщика) нарушил(а) закон Утара и вы не убиты и не сошли с ума:

Однажды ночью вы просыпаетесь от раздающегося со всех сторон шипения. Из темноты на вас смотрят сотни пронзительных кошачьих глаз. Одна из кошек прыгает вам на грудь и больно впицается когтями в кожу: «Наконец-то мы тебя нашли». Её глаза вспыхивают. Она скалится, а остальные подходят ближе...

Да как вы посмели! Вы **убиты**.



Список достижений

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

- ☐ **Всегда слушаешься старших?** Не сходите с пути в «За вратами сна».
- ☐ **Но ведь они такие милые:** Не побеждайте ни единого врага-зуга в «За вратами сна».
- ☐ **Дай мне знак:** Найдите все 10 знаков богов за одно прохождение «В поисках Кадата».
- ☐ **Команда локализации карточного «Ужаса Аркхэма» осуждает сам факт существования этого достижения:** Нарушите закон Ултара в «В поисках Кадата».
- ☐ **Стелс-экшен:** Завершите «Тёмную сторону Луны» с уровнем тревоги каждого сыщика равным 0.
- ☐ **Лунные ящерицы? Их не существует:** Победите «Лунную ящерицу» в «Тёмной стороне Луны».
- ☐ **Братья наши меньшие:** Победите хотя бы 1 экземпляр «Котов с Сатурна», используя свойство **боя** с карты собаки или кота-союзника.
- ☐ **Чтобы наверняка:** Нанесите столько ран «Неописуемому верховному жрецу», чтобы у него осталось ровно 1 здоровье, а потом всё равно швырните его в колодец в «Где обитают боги».
- ☐ **Пусть перешёптываются:** Добавьте каждую тайную форму Ньярлатхотепа на победный счёт в течение одного раунда в «Где обитают боги».
- ☐ **Это даже не последняя моя форма!** Разоблачите и победите истинное обличье Ньярлатхотепа в «Где обитают боги».
- ☐ **Только никому не говори:** Используя свойство «Большого зала», передайте 6 разных тайных карт другому сыщику в «Где обитают боги».
- ☐ **Красная линия:** Победите в кампании «Сновидческий поиск», используя как минимум три ультиматума.
- ☐ **Эксперт Мира грёз:** Победите в кампании «Сновидческий поиск» на экстремальном уровне сложности.
- ☐ **Остерегайтесь чёрного кота:** Закончите кампанию «Пожиратели снов» с записью *ну и пожалуйста, как хотите* в журнале кампании.
- ☐ **Вместе навсегда:** Победите во взаимосвязанной восьмичастной кампании «Пожиратели снов» так, чтобы в эпилоге две группы воссоединились.

От разработчиков

Поздравляем вас с завершением кампании «Пожиратели снов»! Вне зависимости от исхода надеемся, что вы неплохо повеселились, исследуя кошмары и чудеса Мира грёз.

Из всех историй Лавкрафта именно «Сомнамбулический поиск неведомого Кадата» (из которой эта кампания активно черпает вдохновение), пожалуй, самая разнообразная и уникальная. Вместо чудовищ с кучей щупальцев вы найдёте в ней говорящих котов, вместо циклопических руин — старенькие деревушки, и, наконец, её главный герой — наверное, самый компетентный и опытный из всех героев Лавкрафта. Всё это приводит к тому, что эта кампания отличается по настроению и тону от предыдущих кампаний для карточного «Ужаса Аркхэма».

Мир грёз весьма любим игроками как сеттинг. Пускай он и полон опасностей, в первую очередь это причудливый мир со множеством чудесных мест и диковинных тварей. Одной из главных целей при разработке сценариев для нас было включить как можно больше элементов Мира грёз, но при этом сделать игру понятной для тех, кто не читал «Сомнамбулический поиск». Это привело к появлению двусторонних локаций в сценариях «В поисках Кадата» и «Точка невозврата», которые позволили дать игроку больше информации о Мире грёз прямо в процессе путешествия по нему.

В этой кампании участвуют целых два Древних, поэтому ещё одной нашей целью было сделать эти первобытные силы уникальными и отличными друг от друга. Атач-Нача — довольно примитивная сущность, сконцентрированная на завершении своей задачи по заражению всего мира кошмарами. Ньярлатхотеп, в свою очередь, — хитрое и манипулятивное существо, способное принять практически любое обличье и по-настоящему залезть в голову сыщикам. Поскольку мы имеем дело лично с Ньярлатхотепом, а не одной из его многочисленных масок, мы решили изобразить его в этой кампании как воплощение обмана. В отличие от большинства Древних, что относятся к человечеству в лучшем случае как к незначительным муравьям (а то и не замечают нас вовсе), Ньярлатхотеп часто ходит среди людей и вступает с ними в прямой контакт. Возможно, с некоторыми из наших сыщиков у него даже есть личные счёты. Даже если их не было раньше, теперь уж они точно появились...

Надеемся, что вам понравились «Пожиратели снов» и вы с нетерпением ждёте следующей главы нашей грандиозной саги! Если повезёт, мы даже вспомним её, когда проснёмся...

М. Дж. Ньюман



Журнал кампании: *Снеговидческий поиск*

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

Заметки

Свидетельства Кагата

УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

Рис. хахаха.

Пролог

За вратами сна

Чёрный кот

В поисках Кагата

Океаноронавты

Тёмная сторона Луны

Великие боги

Где обитают боги

Эпилог

МЕШОК ХАОСА

Символы наборов контактов



Агенты Ньяр-латхотепы



В поисках Кадата



Где обитают боги



За вратами сна



Зуги



Корсары



Мир грёз



Проклятие сновидца



Тёмная сторона Луны



Шёпот Гипноса

Из базовой коробки:



Древнее зло



Пронизывающий холод



Тёмный культ

Указатель

Бдительный.....	2
Карты сюжета.....	2
Скопление Х.....	2
Тайный.....	3
Ступени сна («За вратами сна»).....	6
Локации в сценарии «В поисках Кадата».....	11
Завеса.....	11
Враги-Скопления и победный счёт.....	11
Подготовка областей (в сценарии «В поисках Кадата»)...	12
Уровень тревоги.....	17



Создатели игры

Авторы дополнения «Пожиратели грёз. Кампания»: М. Дж. Ньюман и Дэниел Шейфер

Продюсер: Молли Гловер

Редактор: Джеремайя Дж. Шоу

Корректор: Алисса Барринджер

Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер

Менеджер линейки продуктов: Кейтлин Макграт

Менеджер по геймдизайну: Пол Клекер

Графический дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен при уч. Райана Колинза

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Автор иллюстрации на коробке: Кристи Баленеску

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Сюжетная группа «Ужаса Архэма»: Дейн Беатрами, Кара Сентел-Данк,

Дэниел Ловат Кларк, Джозайя «Дюк» Харрист, Филип Д. Генри и Кейт Суэйзи

Консультанты по чувствительным вопросам: Участники группы FFG по чувствительным вопросам

Креативный директор по сеттингу: Катрина Острандер

Специалист по контролю качества: Зак Тьюальтомас

Проектные менеджеры: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Директор по развитию продукта: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Андреа дельАньезе, Дэвид Аттали, Даля Берковиц, Дэйн Бикотт, Кэди Билеки, Джо Билеки, Юйчи Ван, Закари Варберг, Шарлотта Кирхофф-Лукат, Райли Колби, Стивен Коулман, Кейси Лент, Грегуар Лефевр, Кенни Линг, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Эрик Мейерс, Сэмюэл Л. Олсон, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Скарлетт Реверман, Джим Робертс, Рахма Синиен, Александер Скелтс, Аарон Странк, Майка Странк, Бен Уилкинсон, Джулия Фэста, Грант Флеланд, Джереми Фредин, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джеймс Хоуэлл, Джереми Цвирн, Дерек Шак, Авита Шарма, Винсент Шварц, Ханс Шмидт и Шелли Шоу

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Сергей Вакуленко

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайн и вёрстка: OWL Agency (Евгений Сарнецкий, Анастасия Елисеева)

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Версия правил 1.0



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Играть интересно