

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

## THE CARD GAME

### Руководство по Кампании Пожиратели Снов

#### Лишь Бодрствующий Мир истинно реален

«Погрузившись в легкий сон, он одолел семьдесят ступенек к пещере огня и рассказал о своем замысле брадатым жрецам На-шту и Каман-Та. Но жрецы покачали венценосными головами и предрекли ему смерть его души.»  
- Г.Ф. Лавкрафт, «Сомнамбулический поиск Неведомого Кадата»

Цикл *Пожиратели Снов* состоит из двух кампаний для *Ужаса Аркхэма: ЖКП*. Дополнение «*Пожиратели Снов*» содержит один сценарий для каждой из этих кампаний: «За вратами сна» и «Бодрствующий Компмар». Каждый из этих сценариев может быть сыгран сам по себе или в сочетании с тремя из шести сценариев цикла «*Пожиратели снов*», образуя большую кампанию из четырех частей. Кроме того, эти сценарии можно объединить со всеми шестью сценариями цикла «*Пожиратели снов*», чтобы сформировать полную кампанию из восьми частей.

#### Внимание!

**Не выбирайте персонажей и не готовьте колоды сыщиков пока что.** Сначала прочтите Пролог на странице 3. Вам будут даны инструкции по выбору персонажей и подготовке колод сыщиков по окончании пролога.

#### Дополнительные правила

##### Бдительный

Каждый раз, когда сыщик проваливает проверку Уклонения от противника с ключевым словом Бдительный, после применения всех результатов этой проверки, этот противник совершает атаку против сыщика пытавшегося уклониться. Враг не закрывается после этой атаки. Эта атака совершается независимо от того, в чьей зоне угрозы находится противник.

##### Множественная

Каждый сыщик может включить в свою колоду до трех карт с ключевым словом Множественная (по названиям), вместо обычного ограничения в 2 карты. Кроме того, при покупке карт с ключевым словом Множественная, вы можете дополнительно купить до двух копий этой карты того же уровня без затрат опыта.

##### Карты истории

Карты историй нужны для более глубокого погружения в повествование и обычно находятся на обратной стороне некоторых карт сценария. Когда вам будет дано указание разыграть карту истории, просто прочтите текст истории и разыграйте игровой текст истории.



## Узы

Карты с ключевым словом Узы связаны с другими картами игроков. У них нет уровня и их невозможно взять по обычным правилам составления колоды. Вместо этого, карты связанные с картой с ключевым словом Узы (которые указаны в скобках возле ключевого слова) просто добавляются в игру.

Если в вашей колоде есть карты, которые добавляют одну или более карт Уз, эти связанные карты откладываются в начале каждой игры.

Если карта слабости с ключевым словом Узы добавляется в колоду, руку, зону угрозы или игровую зону сыщика, она не остается частью колоды этого сыщика до конца кампании (в отличие от других карт слабости). Она откладывается из игры отдельно от других карт сыщика в начале каждого сценария.

*Например: Надежда, Задор и Профицатель имеют ключевое слово «Узы (Мисс Дойл)». Это значит, что каждая из этих карт связана с картой доступа Мисс Дойл. Карты доступа Надежда, Задор и Профицатель не имеют уровня, и не могут быть добавлены в колоду. Тем не менее, Мисс Дойл привывает каждую из этих карт при разыгрывании. Поэтому игрок с Мисс Дойл в колоде откладывает карты доступа Надежду, Задор и Профицатель отдельно, в начале каждого сценария. Эти карты не считаются частью колоды сыщика, и не учитываются в максимальном размере колоды.*

## Рой X

Враг с ключевым словом Рой X - это группа врагов, действующих в унисон. После того, как вы вводите в игру противника с ключевым словом Рой X, положите X верхних карт вашей колоды рубашкой вверх под карту противника, в качестве роя. Кarta противника, под которым они находятся, называют «Картой Предводителя». Некоторые эффекты карт сценария также могут указывать игроку добавлять карты роя врагу. Это делается тем же способом.

- ⌚ Если в какой-то момент игры не ясно, кто из сыщиков должен разыграть эффект карт Роя, его разыгрывает ведущий сыщик
- ⌚ Каждая карта роя под Картой Предводителя выступает в качестве отдельного экземпляра этого врага для большинства целей. Каждая карта Роя имеет те же значения и текст, что и ее основная карта. (Например, если сыщик вступает в битву с врагом-Предводителем с двумя картами роя под ним, этот сыщик вступает в битву с 3 противниками.)
- ⌚ Каждая карта Роя атакует отдельно в фазу Противников. Как только Предводитель и все карты Роя под ним атаковали в своей фазе, закройте их всех.

⌚ Каждая карта роя может быть атакована или получать повреждения отдельно, но Предводитель не может быть побежден, пока под ним все еще есть карты Роя. Когда карта Роя побеждена, любой избыточный урон может быть нанесен другой карте Роя под тем же врагом-Предводителем или самому Предводителю. (Например, Тони Морган использует Деффинжер 41-го калибра, чтобы атаковать Скрытого Зуга с 2 картами Роя. Атака наносит 2 урона. Первая единица урона уничтожает одну из двух карт Роя, поэтому оставшийся урон может быть нанесен еще одной карте Роя и уничтожить ее тоже.)

⌚ Каждый раз, когда карта Роя должна покинуть игру, поместите ее под низ колоды владельца. Если вы не уверены, кто владелец карты, вы можете посмотреть на нее, чтобы определить ее владельца.

⌚ Кarta Предводителя, и все его карты Роя движутся, вступают в бой и закрываются как единое целое (Например, если вы уклонились от карты Предводителя или любой из его карт Роя, все они закрываются).

## Новые слабости

Это дополнение содержит четыре новых карты обычных слабостей - «Эгоизм», «Нарколепсия», «Клептомания» и «Ваш самый худший кошмар» - с текстом «Только для нескольких игроков». Эти слабости добавляются в пул доступных базовых слабостей только тогда, когда в игре более одного сыщика.

## Скрытая

Некоторые карты столкновений или слабостей имеют ключевое слово Скрытая, заставляющее скрыто от других игроков добавить эту карту себе в руку.

⌚ Когда скрытая карта столкновения у вас в руке, считайте что она находится в вашей зоне угрозы. Ее постоянные способности активны, а специальные свойства можете активировать только вы.

⌚ Пока скрытый враг находится в вашей руке, он не считается сражающимся с вами или в вашей зоне угрозы и не атакует, если не указано иное. Тем не менее, его постоянные способности активны, и способности на нем могут быть активированы, но только вами.

⌚ Скрытая карта учитывается в размере вашей руки, но ее нельзя сбросить никакими средствами, кроме описанных на карте. При сбросе скрытая карта помещается в соответствующую колоду сброса.

Для лучшего погружения в историю игрокам рекомендуется оставаться «в образе» и не делиться информацией о скрытых картах в своих руках.

# Символ Дополнения

Карты в цикле «Пожиратели снов» можно определить по этому символу перед номером каждой карты:



## Пролог

*Бостон, 13-е февраля, 1925 г.*

Что-то странное происходило в Аркхэм, штат Массачусетс.

Как правило, это не было бы неожиданностью для жителей унылого города Новой Англии. Напротив, Аркхэм всегда был известен своими странными - некоторые сказали бы сверхъестественными - происшествиями. Природа этого конкретного обстоятельства, однако, была совсем не типичной.

Все началось с последнего выпуска «Историй вне Времени». Писатель по имени Вирджил Грей описал путешествие, которое он совершил во сне - путешествие, которое, как он уверял, не было вымысленным. Он писал о длинной спиральной лестнице, невыносимо горячем столбе разумного огня, дереве, которое пришло с Луны, и о любопытном говорящем коте... среди прочих вещей, в которые так же трудно поверить. Но не эта необычная история привлекла ваше внимание. Вскоре после того, как рассказ Вирджила был опубликован, «Истории вне Времени» стали получать и публиковать письма за письмом от тех, кто читал историю Вирджила и уверял, что видел точно такой же сон. Вскоре Аркхэм Эдвертайзер подхватил историю, и новости об этом странном явлении дошли до ушей экспертов.

Вирджила Грея убедили пройти обследование в местной психиатрической клинике, и многие другие, кто разделял психоз писателя, также были принудительно направлены на обследование. Преобладающая теория феноученых состояла в том, что сны Вирджила были настолько реальными, что он не мог отделить факты от вымысла, и его труды распространяли его заблуждения среди других, как форму общей истерии. Вся эта история вызывала у вас беспокойство. В конце концов, нам не так уж много известно о простом акте сновидения. У медицинских экспертов есть совершенно разные теории о состоянии мозга во время сна. В последнее время такие эксперты, как Зигмунд Фрейд, предположили, что сны являются проявлением подсознательных желаний, страхов или навязчивых идей. Гадалки и предсказатели, в свою очередь, давно считают, что при правильном толковании сна, можно узнать прошлое и даже будущее его хозяина. Но если эти теории верны, как могут многочисленные группы людей, из самых разных слоев общества - иметь одинаковые общие переживания в своих снах? Что, если наше современное понимание сна неверно? Что если на самом деле есть

место, куда наше сознание путешествует, когда мы спим, - страна снов, которая существует за пределами нашего бодрствующего мира?

Вы и ваши компаньоны собрались вместе, чтобы разобраться в этом странном явлении. Если другие люди в городе могут путешествовать в другой мир в своих снах, возможно, вам это тоже под силу. Вы полностью восоздали обстоятельства путешествия Вирджила. Если все пойдет хорошо, половина из вас отправится в путешествие в этот «Мир Грэз» и обратно. Остальные останутся в бодрствующем мире, чтобы изучать протекание сна ваших компаний и убедиться что все идет как надо.

Этот цикл состоит из двух отдельных кампаний по четыре части каждая - А и Б.

Кампания А называется Сомнамбулический Поиск, и включает в себя сценарии 1-А, 2-А, 3-А и 4-А. Эта кампания рассказывает историю о сыщиках, которые путешествуют в Мире Грэз.

Кампания Б называется Паутину Снов, и включает в себя сценарии 1-Б, 2-Б, 3-Б и 4-Б. Эта кампания рассказывает историю о сыщиках, которые остались в бодрствующем мире.

Сценарии этого цикла могут быть воспроизведены одним из трех способов: в качестве одной из вышеуказанных кампаний из четырех частей (либо А или Б), либо в качестве взаимосвязанной кампании из восьми частей (как А, так и Б), в которой одна группа из 1–4 игроков берет на себя управление двумя отдельными группами исследователей и чередует их.

© Если вы играете Сомнамбулический Поиск как кампанию из четырех сценариев:

❖ Перейдите к разделу Подготовка Сценария А на странице 4. После каждого сценария переходите к следующему пронумерованному сценарию А, как указано в руководстве кампании. Не играйте четыре Б-сценария. Эта кампания является независимой кампанией.

© Если вы играете Паутину Снов как кампанию из четырех сценариев:

❖ Перейдите к разделу Подготовка Сценария Б на странице 9. После каждого сценария переходите к следующему пронумерованному сценарию Б, как указано в руководстве кампании. Не играйте четыре А-сценария. Эта кампания является независимой кампанией.

© Если вы играете Пожиратели Снов как кампанию из восьми сценариев:

❖ Каждый игрок должен создать свою колоду сыщика для каждой кампании, выбрав одного из своих сыщиков как участника Кампании А, а другого - как участника Кампании Б. (Для большего погружения в сюжет, игроки также могут выбирать случайно).

❖ Обратите внимание, что каждая кампания имеет свой отдельный мешок хаоса, как описано в инструкциях по настройке каждой кампании. Тем не менее, нет необходимости создавать обе сумки хаоса одновременно. Используйте раздел «Мешок Хаоса» в каждом журнале кампании, чтобы записать текущее содержимое каждого Мешка Хаоса, чтобы вы могли легко переключаться между ними.

❖ Сейчас вы можете перейти к Сценарию 1-А: За Вратами Снов на странице 5, или к Сценарию 1-Б: Бодрствующий Кошмар на странице 10 (на выбор). После каждого сценария, следуйте инструкциям руководства кампании, чтобы определить, когда следует переключаться между двумя группами. Решения, принятые одной группой, могут иногда влиять на другую группу.

## Игра Пожиратели Снов для двух групп

Хотя это не основной режим игры, можно играть в кампанию «Пожиратели Снов» двумя отдельными группами по 1–4 игрока в каждой, одна группа играет Кампанию А, а другая – Кампанию Б. В этом формате используйте правила для настройки Пожирателей Снов в качестве взаимосвязанной кампании из восьми частей, со следующими исключениями:

① После каждого сценария каждая группа должна дождаться, пока другая группа завершит сценарий с тем же номером, прежде чем перейти к следующему сценарию. Затем обе группы переходят к следующему пронумерованному сценарию в своей кампании или сначала к интерлюдии, если это предписано. (Например, когда группа А заканчивает сценарий 1-А, они должны дождаться, пока другая группа завершит сценарий 1-Б, прежде чем они смогут двигаться дальше.)

② Интерлюдии должны читаться обеими группами одновременно, причем каждая группа принимает решения, относящиеся конкретно к их кампании.

③ Для лучшего погружения в историю, не рассказывайте другой группе о том, что произошло в вашей кампании – таким образом, группы могут впоследствии обменяться кампаниями и познакомиться с другими аспектами истории.

## Подготовка кампании А:

Для подготовки кампании Пожиратели Снов, выполните следующие действия:

1. Выберите сыщика(ов).

2. Каждый игрок формирует свою колоду сыщика.

3. Выберите уровень сложности.

4. Сформируйте мешок хаоса кампании:

❖ Легкий (Я хочу испытать историю):  
+1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♀, ♀, ♀, ♀, ☆.

❖ Стандартный (Я хочу вызов):  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ☆.

❖ Тяжелый (Я хочу настоящий кошмар):  
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ☆.

❖ Эксперт (Я хочу Ужас Аркхэма):  
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ☆.

Теперь вы готовы начать Сценарий 1-А: За Вратами Снов.



## Сценарий 1-А: За Вратами Снов

Каждый из игроков в порядке хода находит и зачитывает вслух вступление в сон, которое относится к его сыщику. «Нейтральные» сны могут выбирать любые сыщики. Сыщики должны выбирать разные сны, если это возможно. После этого перейдите к **Подготовке**.

❷ **Сон Стражи**(\*) : Вы ходите кругами по угрупому холму, окутанному тьмой и погруженному в туман, который, словно поглощает все звуки. Вы не знаете, что лежит под ним, но это ощущается старше вашего мира, и кажется, что оно наблюдает за вами. Вы не осмеливаетесь повернуться лицом к кургану, но знаете, что вам не покинуть его, поэтому вы бесконечно бродите вокруг. В окружавших живых изгородях вы мельком замечаете искривленные тени, мечущиеся взад и вперед. Но всякий раз, когда вы направляете на них свой фокус, они исчезают. Вы начинаете бежать, но застываете от злого стука позади. Когда вы поворачиваетесь, туман рассеивается, и вы, наконец, видите подножие холма, откуда к вам взыгрывает тяжелая дверь из потертого сланца.

❖ Найдите в своей колоде карту (\*) и сыграйте ее (заплатив ее стоимость).

❸ **Сон Искателя**(\*) : Вы спешите через едва узнаваемые залы университета, скрепко скисшая в руках несколько учебников. Мимо вас проносятся фигуры других студентов и преподавателей. Вы не понимаете, как можно было забыть дату этого экзамена, но абсолютно уверены, что если не попадёте на него в ближайшее время, то точно завалите предмет. Почему-то, вы даже не помните по какому предмету экзамен или его учебной программе, хотя уверены что это конец семестра. Не то, чтобы вы часто пропускали уроки или забывали учиться. Вы слышите, как другие студенты смеются над вами, когда вы пробегаете мимо. Когда вы достигаете конца зала, перед вами предстаёт угрожающего вида дверь классной комнаты.

❖ Найдите в своей колоде карту (\*) и сыграйте ее (заплатив ее стоимость).

❹ **Сон Глута**(\*) : Вы скрываете усмешку, рассматривая свои карты. Бубновый валет, пиковая дама для старшего стрима. Ваш стек фишек увеличивается с каждой раздачей, и эта пафтия не будет отличаться. Ставки летят взад и вперед, пока не остается только вы и мужчина в белом костюме напротив вас. «Вы уверены?» он настремхается, скисшая пальцы. Вы толкаете все свои фишки в центр и открываете свой кинг-хай стрим.  
«Какой позор». Он цикает, раскрявая пару двоек. «Похоже, вы потеряли все». Вы протестуете, указывая на свою преобходящую руку, но когда вы снова смотрите на нее, она меняется. Фигуры на лицевых картах теперь представляют собой чудовищные фигуры без глаз, с множеством ртов и щупальцевых рук. «9♥-10♣-D♦-C♠-N♦», видите вы символы на картах. Полностью онемевшего от шока, вас поднимают из-за стола и уводят за дверь.

❖ Найдите в своей колоде карту (\*) и сыграйте ее (заплатив ее стоимость).

❺ **Сон Мистика**(\*) : Вы пересекаете заколдованный путь, полный цвета и вибрации. Глушки света висят в воздухе, покачиваясь вверх и вниз по мере приближения. С каждым вашим шагом флора вдоль дороги атрофируется, не следя законам природы. Цветы, поначалу стоявшие на вашем пути, теперь увядают, как только вы проходите. Виноградные лозы вянут и умирают. Огоньки издаются над вашим невежеством, но вы не замедляете темпа. Когда вы смотрите на здешние величественные деревья, их листья начинают опадать. Некогда зеленая трава становится сухой, коричневой и ломкой. Но даже если весь лес должен умереть, это допустимая цена, чтобы попасть на ту сторону. Когда вы достигаете цели, тропа резко обрывается у богато украшенной деревянной двери, вырезанной в стволе большого красного дерева.

❖ Найдите в своей колоде карту (\*) и сыграйте ее (заплатив ее стоимость).

❻ **Сон Выжившего**(\*) : Вы бежите через темный, узкий зал из покрытого виноградниками дерева. Что-то необыкновенное преследует вас сквозь мрак. Вы слишком напуганы, чтобы повернуться и посмотреть на своего преследователя, но, тем не менее, вы знаете, что если оно вас настигнет, это будет означать конец вашей жизни. Оно пронзит ваше сердце, высосет вашу кровь и поглотит ваши внутренности. Помимо этой мысли гонит вас вперед, придавая вам силы бежать быстрей, чем когда-либо раньше. Вы не можете позволить ему догнать вас. Вы не можете позволить ему вас сожрать. Внезапно вы обнаруживаете выход: крепкая деревянная дверь, окруженная стеной виноградных лоз.

❖ Найдите в своей колоде карту (\*) и сыграйте ее (заплатив ее стоимость).

❼ **Сон Преступника**: Эхо сифен разносится по улицам позади вас. Они преследуют вас. Они всегда наступали на пятки, но вам все равно удавалось быть на шаг впереди... до этого момента. Вы бежите по перегулку, и за вами следует ярко-красный свет. Они собираются поймать вас. Они запрут вас в клетку и выбросят ключ. Ваша свобода, ваш образ жизни, все, что вы есть, все, что вы любите: они заберут все это. И почему? Просто потому, что вы не играете по их правилам? Когда они вообще что-либо делали правильно? Вы поворачиваете за угол, прямо перед тем, как копы вас почти догонят, и замечаете вход в кирпичное здание.

❖ Найдите в своей колоде карту с чертой **Преступник** или **Незаконный** и сыграйте ее (заплатив ее стоимость).

❽ **Сон Скитальца**: Вы бродите по полю цветов, теплый весенний ветер подталкивает ваши шаги вперед. Железнодорожный путь разделяет поле, и когда вы пересекаете его параллельные линии, стучащая громада паро и железног неуклюже движется к вам. Когда поезд проходит мимо, вы успеваете за лестницу одного из его многочисленных роскошных и видавшего виды вагонов. Учитывая внешний вид, интеффр вагона полон неожиданной роскоши и изобилия: персидские ковры висят как украшение, мраморные лестницы поднимаются на головокружительную высоту, а хрустальная люстра заполняет комнату прозрачным блеском. Под листрой находится богато украшенный дверной проем, его позолоченные решетки образуют изображение лисы в лесу.

❖ Вы можете заменить карту базовой слабости из своей колоды другой случайной картой базовой слабости. В этом случае получите одну травму на выбор.

⌚ Сон **Охотника**: Вы преследуете свою добычу, пробираясь через дрожащий дом, в залах которого пахнет плесенью и пылью. Существо, на которое вы охотитесь, является мерзостью из неестественного мира. Своим присутствием оно угрожает самому существованию человечества. Войдя в один из дверных проёмов, вы отмечаете его необычную фигуру. Оно не может убежать сейчас - оно ваше. Но когда вы входите в его логово, то видите только грязное, потрекавшееся зеркало, и ваше собственное усталое и обеспокоенное лицо, отражющееся в нем. Куда же девалась тварь? Вы уверены, что это то место, куда она отступила, и все же... вы возвращаетесь к выходу и удивляетесь, увидев овеरь, которой раньше не было.

❖ Найдите в своей колоде карту с чертой **Оружие** и сыграйте ее (заплатив ее стоимость).

⌚ Сон **Врача или Ассистента**: Вы стоите перед закрытым гробом. Скорбящие в черной одежде стоят в очереди рядом с вами, ожидая, что вы скажете свои последние слова. В слезах вы кладете руку на крышку. Твердое холодное дерево кажется мертвым под вашей ладонью. Они доверились вам. Они полагались на вас. II вы подвели их, в тот момент, когда были нужны больше всего. Все это - холодный гроб, скоблящие друзья и семья - все это из-за вас. Но когда вы открываете гроб, внутри нет тела: только длинный каменный проход, ведущий глубоко под землю. Внезапно один из скорбящих толкает вас вперед, и вы падаете через край гроба, в грязную яму внизу, болезненно приземляясь на бок. Годнявшись на ноги и оглянувшись, вы находите единственным выходом каменную арку, ведущую куда-то еще...

❖ Выберите другого сыщика из вашей группы. Он начинает сценарий с двумя дополнительными ресурсами и одной дополнительной картой в стартовой руке.

⌚ Сон **сыщика с чертой Мискатоник или Ученого**: Вы находитесь в старой, забытой библиотеке, отражены древними знаниями. Сотни тысяч томов стоят на полках вокруг вас, устремляясь в бесконечную пустоту. В тусклых залах пахнет затхлыми листами и тающим воском. Взяв один из толстых томов с ближайшей полки, вы начинаете читать. II хотя книга написана на совершенно непонятном языке, и вы не можете прочитать ни единого слова, вы полностью поглощены рассказом, который соткали страницы. Всё окружющее постепенно отходит на второй план. Ничто не имеет значения, кроме формы алых чернил; все остальное бесмысленно перед лицом таких суровых истин. Вокруг вас библиотека сгорает до основания. Как только пламя достигает вас, дверь из библиотеки взвыает к вам. Каким-то образом она стоит нетронутой среди полыхающего огня.

❖ Найдите в своей колоде карту с чертой **Книга** и сыграйте ее (заплатив ее стоимость).

⌚ Сон **Ветерана**: Вы находитесь в грязном, заполненном сажей окопе. Вокруг fremят взрывы, стрельба и бесконечный фронт войны. Смерть заполняет окопы: друзья и союзники, которых погибли ни за что, на чужой земле, далеко от дома. Вы осматриваете через край окопа нейтральную территорию, бесплодную пустоту разрушенной, опаленной сельской местности, где царит смерть. II вдруг,

вы видите ее: однокая деревянная дверь, стоящая среди обломков и щеп. Вы знаете, что это ваши единственный выход. Крепко сжимая винтовку, вы перебираетесь через заграждения и со всех ног несетесь через фрагментальных пуль и взрывов, сотрясающих землю вокруг вас.

❖ Найдите в своей колоде до двух карт с чертой **Тактика** и/или **Запасы** и начните этот сценарий с ними, в дополнение к стартовым картам.

⌚ Сон **Путешественника**: Вы устали пробираться сквозь болото, завязнув по фую. Над вами возвышаются невероятно большие камни, и в зловонном воздухе роятся облака странных переливающихся насекомых. С каждым шагом вы чувствуете как все глубже погружается в мягкую грязь, утягивающую вас на дно. Вы чувствуете, как что-то скользкое и холодное скользит по вашей ноге, и вы бросаетесь к сухой земле - но чем больше вы боретесь, тем сильнее вязнете. В мгновение ока болото поглощает вас, но вы все еще продолжаете тонуть. В конце концов, ваши ступни касаются каменного пола, покрытого глиной. Вы попадаете в запечатанную комнату, освещенную бледно-голубым блеском странных иероглифов. Символы обрамляют сложную золотую дверь: дверь в склеп, которую вы искали.

❖ Найдите в своей колоде карту с чертой **Путешественник** или **Реликвия** и сыграйте ее (заплатив ее стоимость).

⌚ **Нейтральный сон**: Вы ворочаетесь, но не можете задремать даже на мгновение. Ваш разум находится в состоянии дискомфорта, и его заполняют тёмные мысли: мысли о неудачах, неуверенности, утратах. Ваш лоб покрыт потом. Вы ворочаетесь и не можете найти подходящую позу: ваша кровать либо слишком гриячая, либо слишком холодная. Наконец, полностью отчаявшись, вы встаёте и идёте к раковине, чтобы ополоснуть прохладной водой лицо. Именно тогда вы понимаете, что планировка вашей комнаты не такая, как прежде, и дверь в вашу ванную комнату сменилась на большие ворота из онекса и мрамора.

❖ Вы начинаете этот сценарий с двумя дополнительными ресурсами.

⌚ **Нейтральный сон**: Вы сидите на заднем дворике того, что кажется домом вашего детства, но что-то не так. Вы не узнаете свою семью... растения на заднем дворе расположены по-другому... а небо - это лоскутное одеяло из гниющих трупов, разбросывающее на землю части расщепленных тел. Ваша не-семья спокойно наблюдает за происходящим, обсуждая погоду, как будто это банальное явление. Это продолжается, даже когда превратившийся стул рук и ног по вашей крыше усиливается и переходит в поток искалеченных торсов, который вызывает трещины в потолке. Вы выбегаете на улицу, пробираетесь сквозь смертельный дождь и инстинктивно направляетесь к краю участка ваших родителей. К тому моменту когда позади вас раздаётся звук от рухнувшего дома, вы уже расчищаете упавшие конечности, завалившие старое, знакомое место, и с облегчением находите пошарпанную дверь погреба.

❖ Вы начинаете этот сценарий с дополнительной картой в руке.

## Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов: За Вратами Снов, Агенты Нырлатотепа, Зуги, Проклятие Сновидца, Мир Грэз, и Пронизывающий Холод. Эти наборы отмечены следующими символами:



Положите локации Семьдесят Ступеней (*Легкого Сна*) и Пещеру Пламени в игру. Сыщики начинают игру в локации Семьдесят Ступеней (*Легкого Сна*).

Отложите следующие карты из игры: Рэндольф Картер (*Опытный Сновидец*), карту противника Трудящийся Гут, две двусторонние карты противников (Нашт и Каман-Та), и все оставшиеся карты локаций.

◆ Примечание: Нашт и Каман-Та - двусторонние и содержат историю на другой стороне. Для лучшего погружения в сюжет не смотрите на другую сторону, если вам не дано указание сделать это.



Этот сценарий начинается без колоды столкновений в игре. Отложите все оставшиеся карты столкновений в отдельную стопку. Позже они будут перемешаны вместе, чтобы сформировать колоду столкновений. (См. «Шаги сна» ниже.)

## Шаги Сна

В начале этого сценария нет колоды столкновений. Это означает, что исследователи не могут использовать способности, которые каким-либо образом взаимодействуют с колодой столкновений. (Например, такие эффекты, как поиск в колоде столкновений, извлечение кафта из колоды столкновений или просмотр кафта в колоде столкновений, не выполняются).

Кроме того, карта Акта 1 имеет текст: «Не берите карты из колоды столкновений в фазе Мифа».

В определенный момент сценария сыщикам будет дано указание сформировать колоду столкновений, и этот текст больше не будет активным. С этого момента сыщики могут нормально взаимодействовать с колодой столкновений.

## Не читайте этот текст до окончания сценария

Если сыщики не достигли развязки и все сыщики побеждены: Слегка подталкивая, вас приводят в сознание старый кот со шрамами: «Эй. Человек, ты в порядке?»

Это сон, вспоминаете вы, и говорящий кот уже не кажется чем-то странным. Измученные, вы кое-как поднимаетесь на ноги, отряхивая грязь с одежды. «Вам повезло, что мы успели вовремя», - доносится до вас человеческий голос. Он принадлежит светловолосому мужчине в коричневом дорожном пальто, который прислонился к соседнему дереву. «Эти леса не прощают слабонервных». Кот со шрамами подходит к мужчине, а тот наклоняется, чтобы погладить его спину.

Вы спрашиваете человека, где вы находитесь, и как он попал в это место, но он вас обрывает. «Я все объясню в свое время. А пока мы должны двигаться к городу Ультар. Это безопасное место... относительно. Там вы можете оправиться от своих испытаний». Он поворачивается к коту и произносит слово на необычном языке - своего рода пароль, как вы думаете - но кот спокойно разворачивается и уходит к изгороди, где обнаруживается несколько других кошек, сбившихся в группу. «Сам занимайся этим», - отвечает он.

«Не обижайтесь на кошек, - говорит человек тихо, как только его спутник уходит подальше. - Они очень полезные союзники, однако крайне независимые существа, им не нужны ни вы, ни я. Когда мы приедем в Ультар, думаю, у вас будет шанс познакомиться с другими представителями. Но не будем забегать вперед.» Вместе вы покидаете своды зачарованного леса.

◆ Запишите в журнал кампании, что сыщики были спасены Рэндольфом Картером.

◆ Один из сыщиков может добавить карту союзника Рэндольф Картер (*Опытный Сновидец*) (Пожиратели снов #59) в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

◆ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

◆ Если вы играете *Сомнамбулический поиск* как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Интерлюдии 1: Черный Кот**.

⌚ Если вы играете *Сомнамбулический Поиск и Паутину Снов* как объединенную кампанию из восьми сценариев и....

❖ ... вы еще не играли **Сценарий 1-Б: Бодрствующий Кошмар**, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже играли **Сценарий 1-Б: Бодрствующий Кошмар**, перейдите к **Интерлюдии 1: Черный Кот**.

**Развязка 1:** Существа переговариваются между собой, и через мгновение дюжина из них отступает в направлении большого дерева по протертному пути. Вскоре они возвращаются, неся в зубах различных куропаток, перепелов и фазанов. Теперь вы почти уверены, что сходит с ума. И все же представление продолжается. Существа робко бросают свою «птичью дань» перед кошками и тихо уходят. «Приношу свои извинения от имени Зугов», - говорит мужчина, приближаясь. «Они любопытные существа, и обычно они не так взволнованы. Это хорошо, что мы появились в нужный момент». Вожак кошек прыгает на пень и добавляет: «Да, да. Эти мерзкие зуги сделали свое дело, теперь давайте сделаем свое и оставим это заброшенное место. Что скажет?

Вы не можете сдержать свое волнение. Зуги, говорящие кошки - все, о чем вы читали, реально. Вы начинаете спрашивать человека больше об этом мифе, но он прерывает вас. «Я объясню в свое время. А пока мы должны идти по пути к городу Ультар. Условно говоря, это безопасное место. Там вы можете отправиться от своих путешествий». Он поворачивается к стафому коту со шрамами и произносит слово на неизвестном языке - своего рода пароль, как вы думаете - и кот отвечает быстрым кивком. Остальные кошки, вцепившись в дань зубами, окружают вас защитным кругом, и вместе вы убегаете из карниза заколдованных лесов.

⌚ Запишите в журнале кампании, что Кошки собрали дань с Зугов.

⌚ Один из сыщиков может добавить карту союзника Рэндолф Картер (*Опытный Сновидец*) (Пожиратели снов #59) в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

⌚ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

⌚ Если вы играете *Сомнамбулический поиск* как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Интерлюдии 1: Черный Кот**.

⌚ Если вы играете *Сомнамбулический Поиск и Паутину Снов* как объединенную кампанию из восьми сценариев и....

❖ ... вы еще не играли **Сценарий 1-Б: Бодрствующий Кошмар**, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже играли **Сценарий 1-Б: Бодрствующий Кошмар**, перейдите к **Интерлюдии 1: Черный Кот**.

**Развязка 2:** Вы поднимаете руки перед новыми посетителями, полагая, что это поможет и вам удастся разрешить эту ситуацию самостоятельно. Если бы вы знали, что эти, похожие на фрязунов, существа были разумны все это время, вы могли бы попытаться наладить с ними контакт гораздо раньше. Вы сообщаете им, что вы просто путешественники из далекой страны и что вы просто хотите пройти мирно. Существа быстро перешептываются между собой: «Они добрые!» «Они не с черным котом в конце концов!» «Созвать Совет мудрецов!» Через некоторое время появляются еще несколько представителей их вида, с серым мехом и хрупкими, тонкими телами. Старший заглядывает вам за спину и заявляет, что они помогут вам, если вы заставите кошек уйти.

Каким-то образом вам удается приглушить свое недоверие, и вы вежливо просите кошек вернуться в другой раз. «Хорошо, - отвечает кот в шрамах, - но мы еще встретимся». Кошки отступают к краю леса, хотя их человеческий компаньон остается с вами. Как только кошки выходят за пределы слышимости, один из стаффинов предлагает вам бурбок, наполненный чем-то вроде древесного сока, который вы любезно принимаете.

«Это вино лунного дерева», - тихо объясняет мужчина стоящий позади вас. «Зуги не дают такие подарки просто так. Они любопытные существа, но далеко не глупые. Теперь, когда вы можете свободно говорить с их стаффинами, попробуйте задать им вопрос. Они знают гораздо больше об этих землях, чем вы думаете.

Вы описываете зугам автора статьи о снах - Вирджила Грея - и спрашиваете, не встречали ли они такого человека в этих лесах? - Вы добавляете, что он проходил этот путь много раз. Зуги резко умолкают, и некоторые из них немедленно уходят в глубокую листву. «Мы встречали этого человека», - отвечает один из старейшин, чуть более громко, чем шепотом. «Он часто приходит сюда. Он добрый, но глуповатый. Направлялся к Ультрафу. Вы можете встретить его». Затем он добавляет с низким рычанием: «... но осторожайтесь кота, который следует за ним. Все кошки - лжецы, но черный - особенно». Вы благодарите фривного Зуга за его мудрость и уходите во главе с блондином и его кошачьим сопровождающим. Кошки подозрительно следят за вами после общения с зугами. Мужчина снимает напряжение: «Если вы отправляетесь в Ультраф, чтобы найти своего друга, позвольте мне направить вас туда. Условно говоря, это безопасное место. Там вы можете отправиться от своих путешествий».

Зуги, говорящие кошки - это может быть плодом вашего воображения. Каким-то образом вам удается увидеть крупицу истины среди всего этого абсурда. К счастью или к несчастью, совет Зугов подтвердил реальность вашей ситуации: Мир Грэз реален, и Вирджил Грей здесь.

- ② Запишите в журнал кампании, что сыщики договорились с Зугами.
- ③ Один из сыщиков может добавить карту союзника Рэндолф Картер (*Опытный Сновидец*) (Пожиратели снов #59) в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.
- ④ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- ⑤ Если вы играете *Сомнамбулический поиск* как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Интерлюдии 1: Черный Кот**.
- ⑥ Если вы играете *Сомнамбулический Поиск* и *Паутину Снов* как объединенную кампанию из восьми сценариев и...
  - ❖ ... вы еще не играли **Сценарий 1-Б: Бодрствующий Кошмар**, перейдите к этому сценарию.
  - ❖ ... вы уже играли **Сценарий 1-Б: Бодрствующий Кошмар**, перейдите к **Интерлюдии 1: Черный Кот**.

## Подготовка кампании Б:

Для подготовки кампании *Паутину снов*, выполните следующие действия:

1. Выберите сыщика(ов).
2. Каждый игрок формирует свою колоду сыщика.
3. Выберите уровень сложности.
4. Сформируйте мешок хаоса кампании:

- ❖ Легкий (Я хочу испытать историю): +1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♀, ♀, ♂, ♂, ♂, ♂, ♂.
- ❖ Стандартный (Я хочу вызов): +1, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♀, ♂, ♂, ♂, ♂, ♂, ♂.
- ❖ Тяжелый (Я хочу настоящий кошмар): 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♀, ♀, ♂, ♂, ♂, ♂, ♂, ♂.
- ❖ Эксперт (Я хочу Ужас Аркхэма): 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♀, ♀, ♂, ♂, ♂, ♂, ♂, ♂.

Теперь вы готовы начать **Сценарий 1-Б: Бодрствующий Кошмар**.



## Сценарий 1-Б: Бодрствующий Кошмар

**Вступление 1:** Прошло более двадцати четырех часов с тех пор, как ваши спутники уснули. В течение прошедшего дня ваше любопытство постепенно сменялось беспокойством, а затем и страхом. Проблемы начались, когда кто-то из ваших друзей начал во сне бешено ворочаться и крутиться. Вы попытались встряхнуть и ушинуть его, чтобы разбудить, но это было безрезультатно. Вы перепробовали все. Физический контакт был бесполезен, а вода ничего не делала, лишь втитанивалась в их одежду и кровать. Даже открытие их век не разбудило их, но в процессе вы заметили, что их зрачки были полностью расшифены, а глаза были покрыты молочно-белым туманом.

Вы не представляете, что это может означать для ваших друзей. Удалось ли им найти дорогу в земли, описанные Вирджилом Греем в его трудах? Или что-то более зловещее укоренилось в их умах и телах? Просто, что бы быть в безопасности, вы решаете отвезти своих спутников в больницу Святой Марии. Если что-то беспокоит их физически, возможно, врачи смогут понять, что не так. В противном случае, вам просто придется присматривать за ними и надеяться, что они благополучно вернутся в бодрствующий мир.

Больница Святой Марии, являющаяся единственной клиникой в городе Аркхэм, располагалась в окрестностях Аптауна. Вы объясняете ситуацию медсестре Гринбер, старшей медсестре в больнице, которая поручает нескольким другим медсестрам отнести ваших компаний в отделение неотложной помощи на носилках. Она говорит вам с теплой дружеской улыбкой, что ваших друзей будет осматривать доктор Махешваран, но в остальном вас оставляют в полном неведении.

Часы проходят. О состоянии ваших спутников до сих пор ничего не слышно. Вы все еще не встретились с доктором Махешвараном, и вы начинаете терять терпение. Вы чувствуете, как что-то поддается вопросам, было ли это насекомое или это плод вашего воображения. Вы начинаете сомневаться, правильно ли было привозить своих друзей в это место. В конце концов, вы решили взять дело в свои руки.

Наступает уже поздняя ночь, и администрация, который сказал вам остаться в комнате ожидания, нигде не видно. И вообще, в коридорах больницы практически нет людей. Не встречая никого, кто мог бы вас остановить, вы пробираетесь в отделение скорой помощи, чтобы найти своих друзей. Вам не требуется много времени, чтобы найти их комнату. Ваши товарищи спят на чистых белых кроватях, но сон их совсем не спокойный. Они бледные и покрыты холодным потом. Один из них крутится и дергается во сне, а лицо перекошено от гримасы боли или беспокойства.

Доктор Махешваран, кажется, не удивлена вашим вторможением. «Шивани Махешваран», - хладнодушно представилась она, не отрываясь от своего огромного блокнота. «Вы те, кто их привел, верно? Прежде чем вы спросите: нет, я никогда в жизни не видела ничего подобного», - говорит она с ноткой сухого нетерпения. Вы требуете, чтобы она рассказала вам все, что она знает об их состоянии, не увиливая от ответа. Вздохнув, она опускает свой блокнот и обращается к вам откровенно. «Послушайте, я конечно совсем недолго в Аркхэме, но я видела достаточно необычных болезней в этом городе, чтобы сделать целую кафэру в медицине. И я понимаю, почему вы обеспокоены. Ваши друзья...» Она из всех сил пытается найти правильные слова. «Они не просто спят. Они как будто падают где-то между сном и забытьем, или даже смертью. Они ничего не знают о том, что происходит вокруг, но, похоже, реагируют на какие-то внутренние раздражители».

Не долго думая, вы спрашиваете, что на счет сновидений? «Сновидений?» переспрашивает доктор Махешваран. «Это маловероятно, хотя это может объяснить их состояние. Честно говоря - и я знаю, что это не совсем обнадеживает, - с медицинской точки зрения, я не вижу в этом никакого смысла».

В этот момент вы замечаете большого волосатого паука, ползающего по фуди одного из ваших друзей. «Так, а вот это странно». Доктор Махешваран страхивает паука, но еще несколько вылезают из простыней, чтобы занять его место. Вы вместе с доктором инстинктивно делаете несколько шагов назад. Как вдруг слышите тяжелые шаги в коридоре, за пределами отделения неотложной помощи, а затем огни начинают мерзнуть. «Так... это уже не просто странно. Что за чертовщина там происходит?» спрашивает с тревогой Доктор Махешваран.

На мгновение вам кажется, что вы слышите, как кто-то из ваших спящих товарищей что-то шепчет. Они действительно спят? И если так, как их состояние связано с этими странными событиями?

② Сыщики должны выбрать (выберите одно):

◆ Убедите доктора Махешваран пойти с вами, проверить коридор, ради ее и вашей безопасности: Перейдите к разделу **Вступление 2**.

◆ Убедите доктора Махешваран остаться тут и приглядывать за пациентами, пока вы проверяете коридор. Перейдите к разделу **Вступление 3**.

**Вступление 2:** «Да, я полагаю, в этом есть смысл. За последние несколько часов их состояние не изменилось». Доктор Махешваран нервно осматривает комнату в поисках новых пауков: «Кроме того, я бы очень хотела выйти из этой комнаты сейчас, так что... я прямо за вами», добавляет она. Вы киваете и решаете вернуться в зал ожидания больницы.

② Запишите в Журнале Кампании что Доктор Махешваран присоединилась к расследованию.

Перейдите к **Подготовке**.

**Вступление 3:** «Да, конечно. Ihre безопасность имеет первостепенное значение. Но обязательно вернитесь и расскажите что происходит, пожалуйста.» с дрожью в голосе говорит она. «Я ужасно ненавижу это место после наступления темноты...». Вы киваете и решаетесь вернуться в зал ожидания бальницы.

❷ Запишите в Журнале Кампании что *Доктор Махешваран* осталась со своими пациентами.

Перейдите к **Подготовке**.

## Подготовка

❶ Соберите все карты из следующих наборов: *Бодрствующий Кошмар*, *Слияние Реальностей*, *Шепот Гипноса*, *Запертые Двери* и *Парализующий Страх*. Эти наборы отмечены следующими символами:



❷ Отложите из игры следующие наборы: *Агенты Атлач-Начи* и *Пауки*. Эти наборы отмечены следующими символами:



❸ Положите Зал Ожидания, Отделение Неотложной Помощи, Отделение Экспериментальной Терапии и Архив в игру. Сыщики начинают игру в Зале Ожидания.

❹ Проверьте Журнал Кампании.

❖ Если *доктор Махешваран* присоединилась к расследованию, положите карту доступа доктор Махешваран в игру, под контролем ведущего сыщика.

❖ Если *доктор Махешваран* осталась со своими пациентами, отложите карту доступа доктор Махешваран из игры.

❺ Отложите оставшиеся карты локаций из игры.

❻ Отложите следующие карты из игры: Рэндолльф Картер (*Прикованный к Реальному Миру*), три копии карты опасности Вспышка, и две копии карты противника Изуродованный Санитар.

❼ Отложите двустороннюю карточку истории Начало Зарождения из игры. С обратной стороны этой карты истории находится другая справочная карта сценария, и она войдет в игру в течение естественного хода сценария.

❽ Сформируйте из оставшихся карт колоду столкновений.

## Рекомендуемое размещение локаций



Архив

Бальница Св. Марии

Таблица рядом с окном этой комнаты гласит: «Архив»  
либо под другим наименованием: «Поликлиника  
ДЛЯ ПЕРЕСОСТАКА».



Зал Ожидания

3 1

Пом. Для Ожидания не проходит, он получает текст  
«Отступление: Выbezте из больницы, если  
вызываете нападение на здание».

Пом. Для Ожидания не проходит, он получает текст  
«Помощь может сидеть. Если же это всем, когда  
они обернутся пристально...»



Отделение Неотложной Помощи

Бальница Св. Марии

Вы находите здесь спрятанную карту истории и  
изолированную другую карту истории, но не эту, она  
находится внизу страницы.



Отделение Экспериментальной Терапии

Бальница Св. Марии

Найдена в прятаной складке: «Экспериментальная  
терапия». Вы не уверены, с чем именно конкретная  
бальница Святой Марии экспериментирует, а ли  
реальная или ложная.

# Не читайте этот текст до окончания сценария

**Если сыщики не достигли развязки и хотя бы один сыщик отступил:** С паникой, охватившей ваш разум, вы бежите через главный выход из больницы Святой Марии, убегая как можно дальше от этого проклятого заражения. Едва вы попадаете домой, вы падаете в обморок от истощения, едва успев закрыть за собой дверь.

На следующий день вы просыпаетесь и проверяете утренние газеты, ожидая увидеть рассказы о хаосе в больнице Святой Марии и заражении пауками. Однако, никаких новостей относительно больницы нет вообще. События прошлой ночи произошли слишком поздно, чтобы Аркхэм Эдвентайзер сообщал о них? Это было просто плохой сон? Вы надеваете свое пальто и возвращаетесь в больницу, чтобы удостовериться, что увиденное прошлой ночью, было настоящим.

Когда вы приезжаете в больницу Святой Марии, вы ожидаете увидеть здание - или, возможно, весь Аптхаун - покрытый паутиной. Но вместо этого, к вашему удивлению, все совершенно чисто. Пациенты, медсестры и врачи ходят по залам, как будто прошлой ночью не случилось ничего необычного. Однако, прежде чем вы находите спящих спутников, к вам подходит белокурый мужчина с мешками под глазами и кладет руку вам на плечо.

“Доброе утро. Нам надо поговорить”

② За каждую зараженную локацию на момент конца игры, поставьте 1 пометку в разделе «Шаги на Мосту», в Журнале Кампании.

② Запишите в Журнале Кампании, что Судьба доктора Махешваран неизвестна.

② Запишите в Журнале Кампании, что Рэндолльф сбежал из больницы самостоятельно. Любой сыщик может добавить карту союзника Рэндолльф Картер (*Прикованный к Реальному Миру*) (Пожиратели Снов #79) в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

② Перейдите к Развязке 5.

**Если сыщики не достигли развязки и все сыщики побеждены:**

② За каждую зараженную локацию на момент конца игры, поставьте 1 пометку в разделе «Шаги на Мосту», в Журнале Кампании.

② Перейдите к Развязке 4.

**Развязка 1:** Перед выпиской из больницы доктор Махешваран объявляет, что собирается проверить своих пациентов, и вы решили присоединиться к ней. Вы возвращаетесь в отделение неотложной помощи и обнаруживаете, что ваши спутники все еще без сознания. Доктор Махешваран проверяет их зрачки и пульс, и качает головой. «Всёだけ хуже, чем раньше. Какие-бы внутренние терзания их не мучали, они оказывают на разум и тело спящих огромное напряжение». Она садится рядом с одним из своих пациентов и качает головой. «Я останусь здесь. Поговорите с этим пациентом и разберитесь с этим, хорошо? О, и если вы найдете еще пауков, раздавите их, пожалуйста». Когда вы уходите, вы клянетесь своим спящим друзьям, что вы доберетесь до сути происходящего и спасете их.

② Запишите в Журнале Кампании, что Доктор Махешваран жив.

② Состояние ваших спутников ухудшилось. Если вы играете в Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск как объединенную кампанию из восьми сценариев, запишите в Журнале Кампании А, что Сновидцы становятся слабее.

② Запишите в Журнале Кампании, что Рэндолльф сбежал из больницы с сыщиками. Любой сыщик может добавить карту союзника Рэндолльф Картер (*Прикованный к Реальному Миру*) (Пожиратели Снов #79) в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

② Перейдите к Развязке 5.

**Развязка 2:** Прежде чем покинуть больницу, вы ищите на разных этажах доктора Махешваран, но ее нигде не найти. Вы возвращаетесь в отделение скорой помощи, чтобы проверить своих спутников и обнаруживаете, что они все еще без сознания. На самом деле их состояние, похоже, ухудшилось. Их лбы покрыты потом, а из закрытых глаз стекают капли крови. Один из них что-то шепчет во сне, повторяя фразу на языке, который вы не можете понять. Когда вы уходите, вы клянетесь своим спящим друзьям, что вы доберетесь до сути происходящего и спасете их.

Ⓐ Запишите в Журнале Кампаний, что доктор Махешваран пропала. Возможно вы могли спасти ее. Ведущий сыщик получает 1 ментальную травму.

Ⓐ Состояние ваших спутников ухудшилось. Если вы играете в Паутину Слов и Солнцембулический Поиск как объединенную кампанию из восьми сценариев, запишите в Журнале Кампаний А, что Сновидцы становятся слабее.

Ⓐ Запишите в Журнале Кампаний, что Рэндольф сбежал из больницы с сыщиками. Любой сыщик может добавить карту союзника Рэндольф Картер (Прикованный к Рельсальному Миру) (Пожиратели Снов #79) в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

Ⓐ Перейдите к **Развязке 5.**

**Развязка 3:** Прежде чем покинуть больницу, вы возвращаетесь в отделение неотложной помощи, чтобы проверить доктора Махешваран. Дверь в комнату, где находятся ваши спутники, закрыта, поэтому вы стучите в дверь и спрашиваете, там ли она. Вы слышите, как с другой стороны двери отодвигается и опрокидывается мебель. Обессиленная Шивани Махешваран открывает дверь и смотрит на вас налитыми кровью глазами. «О, слава богу, это вы». Она впускает вас и падает на ближайший стул. «Эти... штуки пытались проникнуть в комнату. Мне пришлоось забаррикадироваться изнутри, чтобы остановить их.» Вы сообщаете ей, что опасность миновала, и благодарите ее за то, что присмотрела за вашими друзьями. «Я буду продолжать следить за ними», - говорит она. «Просто скажите, пожалуйста, что там больше нет пауков, или я уезжаю первым поездом из этого города». Когда вы уходите, вы клянетесь своим спящим друзьям, что вы доберетесь до сути происходящего и спасете их.

Ⓐ Запишите в Журнале Кампаний, что доктор Махешваран жива.

Ⓐ Запишите в Журнале Кампаний, что Рэндольф сбежал из больницы с сыщиками. Любой сыщик может добавить карту союзника Рэндольф Картер (Прикованный к Рельсальному Миру) (Пожиратели Снов #79) в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

Ⓐ Перейдите к **Развязке 5.**

**Развязка 4:** В панике, охватившей ваши разум, и не зная, как вы можете сбежать, вы бежите туда, куда приведут ваши ноги. Вас начинают все ближе окружать отвратительные монстры, и вы в ужасе представляете себя завернутым в паутину, ожидая, когда станете едой пауков. В конце концов вы попадаете в тупик: в комнату, покрытую от пола до потолка толстой липкой паутиной. Стук паучьих лапок следует за спиной, и вы понимаете, что у вас нет надежды на спасение, если за паутиной нет выхода. У вас не остается выбора. Вы прыгаете с головой в паутину, разрывая ее со свирепостью загнанного в угол животного. Это дается нелегко, но в конце концов вы видите свет за паутиной - возможно, путь к спасению.

Как только вам удается выбраться из паутины, вы оказываетесь уже не в темных стерильных залах больницы Святой Марии, а в узкой, покрытой паутиной пещере. Вы не решаетесь задерживаться тут, или возвращаться тем путем, которым пришли, поэтому вы бежите по темной тесной пещере, не зная, куда она может привести. Вглядываясь в паутину слева и справа, вы видите не просто твердый камень, но мерцающий свет, как море звезд, нависающих над шелковыми нитями. В конце концов вы выходите из другой стены из паутины, и попадаете в переулок в торфяном районе Аркхама, недалеко от реки Мискатоник. У вас нет ни времени, ни желания анализировать это, вместо этого вы решили убежать как можно дальше от больницы. В тот момент, когда вы возвращаетесь домой, вы падаете в обморок от истощения.

На следующий день вы просыпаетесь и проворяете утренние газеты, ожидая увидеть рассказы о хаосе в больнице Святой Марии и заражении пауками. Однако, никаких новостей относительно больницы нет вообще. События прошлой ночи произошли слишком поздно, чтобы Аркхэм Эдвартайзер сообщал о них. Это было просто плохой сон? Вы надеваете свое пальто и возвращаетесь в больницу, чтобы удостовериться, что увиденное прошлой ночью, было настоящим.

Когда вы приезжаете в больницу Святой Марии, вы ожидаете увидеть здание - или, возможно, весь Аптакун - покрытый паутиной. Но вместо этого, к вашему удивлению, все совершенно чисто. Пациенты, медсестры и врачи ходят по залам, как будто прошлой ночью не случилось ничего необычного. Вы спрашиваете у администратора, можете ли вы встретиться с доктором Махешваран, но он качает головой. «Извините, но я не думаю, что она сегодня здесь. Она ушла посреди своей смены прошлой ночью, и с тех пор ее никто не видел. Может направить вас к кому-нибудь другому?

Что-то не так. Все это не имеет никакого смысла. Вы собираетесь требовать встречи со своими спящими спутниками, когда к вам подходит белокурый мужчина с мешками под глазами и кладет руку вам на плечо.

“Доброе утро. Нам надо поговорить”

⌚ Запишите в Журнале Кампании, что доктор Махешваран пропала. Возможно вы могли спасти ее. Ведущий сыщик получает 1 ментальную травму.

⌚ Запишите в Журнале Кампании, что Рэндолльф сбежал из больницы с сыщиками. Любой сыщик может добавить карту союзника Рэндолльф Картер (Прикованный к Рельсальному Мишу) (Пожиратели Снов #79) в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

⌚ Перейдите к **Развязке 5.**

**Развязка 5:** Вы покидаете больницу вместе со светловолосым мужчиной, который решает представиться. Его зовут Рэндолль Кафтер, и он сообщает вам, что он «сновидец», как Вифджил Грей и ваши друзья: тот, кто способен преодолеть пропасть между бодрствующим мифом и параллельным измерением, которое было создано, поддерживается и существует во снах всех живых организмов на Земле - царство, которое он называет МИР ГРЕЗ. «Это место и снов, и кошмаров», - объясняет он. «П я боюсь, что ваши друзья находятся там в ловушке, пока мы с вами разговариваем.».

Вы спрашиваете, можете ли вы чем-нибудь помочь им. Рэндолль задумывается на мгновение, а затем отвечает: «Обычно сновидцы могут вернуться в реальный мир, просто желая проснуться, но, по какой-то причине, ваши друзья не могут этого сделать. Если вы действительно хотите помочь им, вы тоже должны войти в Мир Грэз и найти их. Но пробиться в Мир Грэз нелегко. Такие пути обычно доступны только опытным сновидцам и только во сне. Тем не менее, есть некоторые места, где Мир Грэз соприкасается с бодрствующим мифом, и в этих местах с помощью правильных инструментов вы можете войти в Мир Грэз в своем физическом теле. Я знаю о таком месте, недалеко отсюда. Тем не менее - »

Прежде чем Рэндолль заканчивает предложение, его прерывает таинственный голос...

❷ Каждый сырник получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

❸ Удалите мешок заражения и все жетоны заражения из игры. (Нет необходимости хранить или записывать их.)

❹ Если вы играете Паутину Снов как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Интерлюдии 1: Черный Кот**.

❺ Если вы играете Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

❖ ... вы еще не играли **Сценарий 1-А: За Вратами Снов**, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже закончили **Сценарий 1-А: За Вратами Снов**, вместо этого перейдите к **Интерлюдии 1: Черный Кот**.

## Интерлюдия 1: Черный Кот

❻ Если вы играете Сомнамбулический Поиск и Паутину Снов как объединенную кампанию, или вы играете Сомнамбулический Поиск (Кампания А) как одиночный сценарий: Перейдите к разделу **Черный Кот 1**.

❼ Если вы играете Паутину Снов (Кампанию Б) как одиночный сценарий: Перейдите к разделу **Черный Кот 3**.

**Черный Кот 1:** Согласно сценария 1-А, сновидцы путешествуют возле Зачарованного Леса...

Обогнув Зачарованный Лес, вы проходите через зеленые луга под ярко-синим безоблачным небом. Несколько часов по пути на юг проходят в разговках со светловолосым мужчиной, который представился как Рэндолль Кафтер. Вы проходите город, который Рэндолль называет Нир, и каменный мост через широкую реку. Поскольку этот человек кажется дружелюбным и хорошо осведомленным, как о вашем мире, так и об этом, вы объясняете ему свою ситуацию: вы следовали записям человека по имени Вифджил Грей, чтобы добраться до этого странного мира, чтобы самому убедиться в истинности его истории. «В Ультара есть место, где вы, возможно, сможете встретить этого человека лично», - отвечает Рэндолль. «Когда мы доберемся до Ультара, я покажу вам».

Город Ультар оказался совсем не таким, каким вы его себе представляли. Граница города отмечена брускатной дорогой, отделяющей его причудливые коттеджи от холмистых зеленых лугов. Внутри города узкие мощеные уочки почти полностью заполнены кошками всех видов и расцветок, которые расходятся по мере вашего приближения. Старые остроконечные крыши и нависающие верхние этажи возвышаются над холмистыми улицами; вся деревня кажется беспорядочной группой домов и стафоновых предприятий. Когда вы подходите к городской площади, недалеко от центра деревни, Рэндолль останавливается и обращается к вам с гоношкой улыбкой. «Добро пожаловать в Ультар», - провозглашает он. «Как я уже говорил, здесь вы в полной безопасности. Путешествуя по этому месту, следует помнить только об одном главном законе: в городе Ультар никто не может убить кошку.» Учитывая, насколько полно кошек на улицах, вы вслух задаетесь вопросом, действительно ли это город, которым управляет кошки. «Не совсем так, - отвечает Рэндолль, обдумывая ваши слова, - хотя я полагаю, что это можно было бы назвать центром кошачьего общества здесь, в Мире Грэз. Причина существования этого закона - история для другого раза. Сейчас есть дела поважнее - у меня такое чувство, что мы найдем этого «Вифджила», о котором вы говорите, у Эйнара.»

Рэндолль проводит вас через городскую площадь, окруженнную зданиями, украшенными статуями, знаками и даже витражами с «кошачьей» тематикой. В конце концов вы попадаете в одно из таких зданий с вывеской «У Эйнара». Внутри находится таверна в средневековом стиле с длинными деревянными столами. Вы замечаете несколько клиентов и в три раза

большие кошечки. Один из клиентов у деревянной стойки кормит одну из кошечек небольшими полосками вяленого мяса. Это красивый мужчина лет тридцати с небольшим, с короткими темными волосами, сильной челюстью и острыми скулами. Вы сразу узнаете в нем писателя Вирджила Грея. В глубине души вы задаетесь вопросом, является ли эта случайная встреча просто удачей или чем-то предопределенным, к лучшему это, или ко злу.

Тем не менее, вы подходите к этому человеку и представляетесь вместе с Рэндолльфом. Вирджил поксаживает вам руку, а Рэндолльф радостно улыбается: «Добро пожаловать, друзья-сновидцы!» - говорит писатель с ноткой мальчишеского возбуждения в голосе. «Приятно встретить большие сторонников. Я так устал читать в газетах о моей предполагаемой "болезни".

Вы согласно киваете головой и сообщаете Вирджилу, что собираетесь найти доказательства этого открытия, которые можно было бы перенести в бодрствующий мир. «Вы думаете, я не пробовал?» - отвечает он, обреченно. «К сожалению, тот, кто сбит, не может забрать что-либо из этого царства в реальный мир. Понимаете, это все воображение. Идеи, концепции, фантазии. Вы же не можете потрогать мысль, не так ли?»

В разговор вмешивается Рэндолльф. «В Мире Грэс есть место, где может храниться искомое доказательство. Я видел это во сне. Я был там трижды, каждый раз за мгновение до того, как меня уносило восходящее солнце... но, как я ни старался, я не могу снова найти дорогу. Я провел много ночей в поисках».

«Ого!» - заинтересованно восклицает Вирджил. «А что это за место?» «Это чудесный город», - описывает он, и его глаза светятся изумлением, «Золотой и прекрасный, не похожий ни на что из того, что я видел ни до, ни после. Город за вершинами неизвестной горы Кадам, где еще не ступала нога человека. Там, окутанный облаками и увенчанный звездами, находится ониксовый замок Великих Богов.

Вирджил задумчиво гладит кота на столешнице рядом с ним, увлеченный рассказом Рэндолльфа. Это стройное создание с блестящим черным мехом, темным, как сама пустота космоса. «Тогда мы должны найти это место! Даже если у него нет доказательств, которые мы ищем, это звучит как приключение на всю жизнь. Достаточно, чтобы заполнить сотню страниц, а то и больше!»

Вы говорите Вирджилу и Рэндолльфу, что прежде чем отправиться в такое приключение, вы должны вернуться в Бодрствующий Мир и рассказать своим товарищам о своих приключениях. В этот момент другой голос, загадочный и тихий, звенит: «О, вы не можете проснуться. Теперь все внимание приковано к вам».

Вы и остальные кружите головами в поисках источника голоса. Бафмен? Другой посетитель? Затем черный кот Вирджила потягивается и садится, его пронзительные желтые глаза отражают солнечный свет, поступающий через окно снаружи. «Я долго ждал, пока вы найдете Кадам», - говорит он.

«Ты можешь говорить?» - говорит Вирджил, чуть не опрокинув стул, подпрыгнув от удивления.

«Я же кот, глупенький. Конечно, я могу говорить, - отвечает черный кот от скуча облизывая лапу. - Вы встречали тысячи кошек из Ультара, и теперь вы удивлены?»

«Но... я думал...» Вирджил вытирает лоб ладонью.

«Не обращайте на него внимания», - говорит черный кот, обращаясь непосредственно к вам. «Уверяю вас, вы не сможете вернуться в Бодрствующий Мир, пока не найдете Кадам. Это ваш единственный выход. А пока я вернусь и расскажу вашим товарищам о предстоящем приключении. Он соскаивает со столешницы и уверенно идет к выходу. «Хотя я полагаю, что их задача будет еще более трудной...»

- ➊ Если вы играете Сомнамбулический Поиск и Паутину Снов как объединенную кампанию: Перейдите к разделу **Черный Кот 2**.
- ➋ В противном случае загадочный кот исчезает за дверью прежде, чем вы успеваете ответить. Перейдите к **Сценарию 2-А: Поиски Кадата**.

**Черный кот 2:** «Что мне сказать вашим друзьям в Бодрствующем Мире?»

- ➌ Ведущий сырщик должен выбрать (Выберите одно):

❖ Расскажите своим товарищам о своем поиске, своем тяжелом положении и своей опасности. Черный кот вернется к вам, как только это сообщение будет доставлено. Это может стать тяжким бременем для ваших товарищес. В Журнале Кампании «Сомнамбулический Поиск» (Кампания А) запишите, что **черный кот сообщил о вашем бедственном положении**.

❖ Расскажите своим товарищам о своих новых друзьях и о Мире Грэс. В журнале кампании «Сомнамбулический Поиск» (Кампания А) запишите, что **черный кот делится знаниями о Мире Грэс**.

❖ Скажите своим товарищам, что они в опасности и что вы в безопасности. Когда это сообщение будет доставлено, черный кот останется с ними. Это может немного усложнить ваше задание. В журнале кампании «Сомнамбулический Поиск» (Кампания А) запишите, что **черный кот предупредил остальных**.

❖ Вы ни капли не доверяете этому существу. Вы угрожаете черному коту, предупреждая его ни при каких обстоятельствах не приближаться к вашим друзьям. Черный кот зевает и исчезает за дверью. В журнале кампании Сомнамбулический Поиск (Кампания А) запишите **хорошо, пусть будет по вашему**.

- ➍ Перейдите к разделу **Черный Кот 3**.

**Черный Кот 3:** Согласно сценарию 1-Б, следователи сталкиваются с больницей Святой Марии...

«...Вы, должно быть, их друзья», - говорит загадочный голос сверху. К вашему удивлению, тихий голос принадлежит не человеку, а черному коту, который лениво разваливается на ветке дерева, нависшей над дверью входа в больницу. «Так, поднимите челюсти с земли и слушайте». Кот вскакивает и запрыгивает на верхушку ближайшего забора, идя по нему с той фрачей, которой обладают только кошки. «Это одна из кошек Мира Грэз», - провозглашает Рэндолльф веселым голосом, как будто он впервые за долгое время встретил старого друга. «Как давно я не разговаривал с одним из вас!»

Пронизительные желтые глаза кота на мгновение смотрят на Рэндолльфа, прежде чем вернуться к вам. «... Как скажешь. В любом случае, янесу послание от ваших спящих друзей».

Проверьте Журнал Кампаний *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А). Выберите и прочтите подходящий раздел.

**Если вы играете Паутину Снов (Кампания Б) как самостоятельный сценарий, и у вас нет Журнала Кампании Сомнамбулический Поиск:**

«Проблемы не только у ваших друзей», - объясняет черный кот. «Здесь действует гРэндиозный заговор, и ваши друзья... ну, скажем так, они сейчас немного озабочены своими проблемами. Вы единственные, кто может разрушить великую сеть. Забудьте о творицах и занимайтесь своим делом. Это единственный способ. Я постараюсь обезопасить ваших друзей, пока вы будете выполнять свою задачу. Вы все поняли?»

В Журнале Кампаний запишите, что вы сами по себе.

**Если черный кот делится знаниями о Мире Грэз:**

Черный кот рассказывает вам все о Мире Грэз и о поисках, в которых собираются отправиться ваши друзья. «Ваша друзья находятся в безопасном месте в Стране грэз вместе с еще некоторыми людьми. Мой ручной человек Вирджил - один из них. Да, тот самый Вирджил. Я вижу ваши лица. Они, с другим сновидцем, человеком по имени... эй, подожди минутку.» Кот подозрительно смотрит на Рэндолльфа, затем зевает. «хотя, знает что? Это неважно. Я должен кое-что проверить». На этих словах кот внезапно исчезает.

В обоих Журналах Кампаний запишите, что у черного кота есть подозрения.

**Если черный кот сообщил о вашем бедственном положении:**

«Итак, ваши приятели не слишком хорошо выглядят. Они хотели, чтобы я сказал вам, что у них большие проблемы. Они не могут проснуться, пока не выполнят это задание, и это будет нелегко. Глаз хаоса наблюдает за ними. У вас есть свое задание, но вы можете быть их единственной надеждой». Черный кот прыгивает с забора и начинает уходить. «А теперь, извините, мне лучше вернуться к вашим друзьям, пока они все не погибли».

Запишите в Журнале Кампаний *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А), что Черный кот на вашей стороне. Добавьте 1 жетон в мешок Хаоса обоих кампаний.

**Если черный кот предупредил остальных:**

«Ваша друзья попросили меня передать вам, что с ними все в порядке. Фактически, они сказали мне предупредить вас, что это как раз вы в реальной опасности. На вашем месте я бы им поверили. Здесь действует гРэндиозный заговор, и только вы можете его остановить. Лучше, что вы можете сделать, - это идти вперед ради вас всех. Не волнуйтесь, я ненадолго задержусь. Кто-то должен приглядывать чтобы вы не погибли.

Запишите в Журнале Кампаний *Паутину Снов* (Кампания Б), что Черный кот на вашей стороне. Добавьте 1 жетон в мешок Хаоса обоих кампаний.

**Если хорошо, хорошо, пусть будет по вашему:**

«Хотя, знаете что? Забудьте об этом. Я уверен, что с вами все будет хорошо.» Черный кот внезапно уходит, не сказав больше ни слова.

Запишите в обоих Журналах Кампаний, что вы сами так хотели.

После прочтения соответствующей записи:

➊ Если вы играете *Сомнамбулический Поиск* и *Паутину Снов* как объединенную кампанию: Перейдите либо к **Сценарию 2-А: Поиски Кадата**, или к **Сценарию 2-Б: Тысяча Обличий Ужаса**.

➋ Иначе, перейдите к **Сценарию 2-Б: Тысяча Обличий Ужаса**.



## Сценарий 2-А: В Поисках Кадата.

**Вступление 1:** Вы оставаетесь в таверне «У Эйнара». Правда, на мифный отдых это совсем не было похоже. Может кто-то и мог спокойно спать, но точно не вы. Ваш разум полностью загружен беспокойством по поводу поисков, предстоящих вам впереди. Вы размышили о черном коте, предупреждающем об опасности в Бодрствующем Мире, и вы задаетесь вопросом о других людях, которые следовали за Вифджилом Греем, вниз по ступеням дремоты и через заколдованный лес. Они тоже сейчас здесь? Возможно, если вы найдете этот замок, и вернетесь с доказательствами существования Мира Грэс, вы сможете спасти всех: себя, своих друзей и других Сновидцев.

Проверьте журнал кампании.

- Ⓐ Если Черный кот на вашей стороне, перейдите к **Вступлению 2**.
- Ⓐ Если вышеуказанное не верно и Люк Робинсон входит в эту группу, перейдите к **Вступлению 3**.
- Ⓐ Если ни один из приведенных выше вариантов не соответствует действительности, перейдите к **Вступлению 4**.

**Вступление 2:** Когда наступает день и свет заглядывает сквозь шторы вашей комнаты, вы замечаете кошачий силузт, сидящий на подоконнике. Когда глаза привыкают к свету, вы ощущаете на себе пронзительный взгляд желтых глаз, ярких, как рассветное солнце. Вы узнаете в силуэте говорящего кота Вифджила. Вы спрашиваете у черного кота, как долго он там сидит. «Достаточно долго, чтобы понять, что вы не встаете, но и не спите» - отвечает он загадочно.

Природа этого мифа все еще смущает вас. Можно ли вообще спать в Мире Грэс? Если так, то куда погружается ваш разум в этот момент? Вы с любопытством спрашиваете это у кота.

«Ге, кто здесь, в своих физических телах, могут, но вы - это нечто совсем другое. Хотя это все не важно. Давайте по делу.»

Черный кот прыгает на вашу кровать. «Я передал вашим друзьям сообщение, которое вы просили. Кажется, они тоже готовятся войти в Мир Грэс. А пока я останусь с вами. В любом случае, кто-то должен присматривать за вами и моим ручным человеком.»

Проверьте журнал кампании.

- Ⓐ Если Люк Робинсон входит в эту группу, перейдите к **Вступлению 3**.
- Ⓐ В противном случае перейдите к **Вступлению 4**.

**Вступление 3:** На следующее утро вы обнаружите, что Вифджил и Рэндольф разговаривают на городской площади снаружи таверны «У Эйнара». Вы все еще не совсем уверены, что думать о каждом из них, но у вас есть хорошее представление о том, куда вам следует двигаться дальше. Ведь это не первая ваша экскурсия в сказочные земли грез. Обращаясь к Рэндольфу, вы предлагаете поговорить с верховным жрецом Аталом в соседнем Храме Старших. Это имя вы слышали в последний раз, когда посещали город Ультар во сне, хотя до сих пор у вас не было причин обращаться за советом к священнику. Рэндольф бросает на вас удивленный взгляд, который быстро сменяется ухмылкой.

«Как любопытно, - говорит он, - я собирался предложить то же самое. Атала мудр сверх всех наших мер. Он может знать, где найти то место, которое мы ищем».

Вифджил, готовый отправиться в это приключение, хлопает в ладони. «Ну, чего мы ждем? Вперед, друзья мои!»

Вы киваете и направляетесь к круглой башне из камня из слоновой кости, венчающей самый высокий холм в городе. Его стены патрулирует небольшая армия кошек. Кот во главе формирования - это не кто иной, как старый кот со шрамами, с которым вы столкнулись ранее в лесу. Он делает шаг вперед, чтобы воспрепятствовать вашему входу, и смотрит на вашу группу с явным недовольством.

«И снова здорова», - резко говорит старый кот. «Я полагаю, вы хотите, чтоб я отступил».

Проверьте журнал кампании.

- Ⓐ Если сыщики договорились с Зугами, или сыщики были спасены Рэндольфом Картофом **Вступлению 5**.
- Ⓐ Если кошки собрали дань с Зугов, перейдите к **Вступлению 6**.

**Вступление 4:** На следующее утро вы обнаружите, что Вифджил и Рэндольф разговаривают на городской площади снаружи таверны «У Эйнара». Хотя вы еще не совсем уверены, что думать о каждом из них, вы знаете, что оба хорошо разбираются в ландшафте этого странного мира. Вы спрашиваете их о своем следующем шаге. «Мы должны поговорить с верховным жрецом Аталом в Храме Старших», - предлагает Рэндольф. «Он мудр сверх всех наших мер и может знать, где найти то место, которое мы ищем». Вы вслух задаетесь вопросом, как далеко отсюда находится храм.

«Совсем недалеко», - отвечает Рэндольф. «Он стоит на вершине самого высокого холма в Ультаре. Пойдем, я покажу дорогу». Во главе с Рэндольфом вы направляетесь к Храму Старших, круглой башне из камня из слоновой кости, защищаемой небольшой армией кошек. Кот во главе формирования - это не кто иной, как старый кот со шрамами, с которым вы столкнулись ранее в лесу. Он делает шаг вперед, чтобы воспрепятствовать вашему входу, и смотрит на вашу группу с явным недовольством.

«И снова здрава», - резко говорит старый кот. «Я полагаю, вы хотите, чтобы я отступил».

Проверьте журнал кампаний.

Ⓐ Если сыщики договорились с Зугами, или сыщики были спасены Рэндольфом Кафтером перейдите к **Вступлению 5**.

Ⓐ Если кошки собрали дань с Зугов, перейдите к **Вступлению 6**.

**Вступление 5:** «Ну что, очень плохо», - говорит кот задрав хвост. Еще несколько кошек подходят к вам с боков, периодически фыркнувши шипы. Их шерсть встает дыбом, а глаза вспыхивают от гнева. «Наш долг - охранять это место от таких шустройших чужаков, как вы. Вам здесь не рады». «Будьте благородны», - умоляет Рэндольф. «Мы только хотим поговорить с Аталом. Мы не сделаем ничего плохого».

«Ты можешь хотеть одного, а сделать совсем другое». Кот в храмах расхаживает перед вами. «А ща быстро убрались отсюда и большие не возвращайтесь».

Сыщики должны решить (выберите одно):

Ⓐ Уйти с пустыми руками. Перейдите к **Вступлению 7**.

Ⓐ Пробиться в храм силой. Перейдите к **Вступлению 8**.

**Вступление 6:** «Вы говорите кому, что вы здесь только для того, чтобы поговорить с Аталом, и что вы не собираетесь делать ничего плохого. «Ах, забей, человек», говорит кот, лениво зевая так, как только кот может зевать и при этом выглядеть царственно. «Походу, вы не из тех, кто создает проблемы. Да и я сейчас все равно никуда не двинусь». Вы видите перед котом небольшой кусок: окровавленный, недоеденный фазан. Вы сопротивляйтесь желанию поморщиться, и мысленно подмечаете, что вам повезло, что этот кот сейчас на вашей стороне. «Иди внутрь», - говорит он, и затем облизывается, готовясь закончить трапезу.

Перейдите к **Вступлению 9**.

**Вступление 7:** Смигнувшись, вы покидаете храм на вершине холма. «Полагаю, нам придется обойтись без мудрости Атала», - вздыхает Рэндольф. «В любом случае, скоро все, наши пункты назначения находятся далеко отсюда - возможно, на другом континенте. Нам нужно будет обеспечить проход по морю. Предлагаю отправиться на юг, в портовый город Дайлам-Лин. Оттуда мы сможем решить, что делать дальше». Вы киваете и в последний раз смотрите на каменный храм, недоумевая, какие знания вы, возможно, упустили.

Перейдите к **Подготовке**.

**Вступление 8:** Вы сообщаете кому, что так или иначе вы войдете в храм, и что простой кот вам не помешает. «Хочешь проверить?» - рычит он, опускаясь и готовясь к прыжку. Заметив суматоху, вас окружают несколько кошек, охраняющих храм. Вы не хотите нафредить этим кош-

кам, но и не позволите им преграждать вам путь к вашей цели. Кивнув своим товарищам, вы безумно бросаетесь к воротам храма. Шквал шипения и гневных визгов извергается вокруг вас, когда кошки отчаянно защищаются. Вас встречает стена крошечных когтей и зубов, но вы дерзко прорываешься. Едва захлопнув за собой каменную дверь вы слышите, как старый кот кричит с другой стороны: «Хорошо, лодишки! Поболтайте со своим жрецом! Но не думайте, что этот проступок будет вам прощен!»

Запишите в журнал кампаний, что сыщики проникли в храм. Перейдите к **Вступлению 9**.

**Вступление 9:** На вершине храма, восседающий за кафедрой цвета слоновой кости, вас ждал верховный жрец Атала. Это хрупкий, худой мужчина с длинной тонкой черной бородой, впалыми щеками и бледными молочными глазами человека, страдающего слепотой. «Не позволяйте глазам обмануть вас», - шепчет Рэндольф, когда вы садитесь перед помостом. «Атала более трех столетий, но его память и разум остры, как бритва». Вы спрашиваете священника о своем путешествии и о своем пункте назначения: о замке, который Рэндольф описал во сне. «Вы молите о месте упокоения Великих Богов, высоко над неизвестным Кадатом. Даже я не ведаю его истинного местонахождения. ИИ благодатно это, ибо плоды попытки подняться в такое место были бы поистине горькими. Мой благодатитель, Бафзай, однажды поднялся на вершину, считавшуюся священной, и его более никто не видел и не слышал. Боги Кадата могут примефещиться бессильными, но они защищены другими богами извне, о которых лучше не балтничать. Было бы разумнее оставить всех богов в покое и оставить эту ахинею позади».

Вам любопытно использование Атала слова «боги». Вы вслух задаетесь вопросом, какой бог может существовать в таком месте.

Священник качает головой. «Они не наши боги, а боги Земли, потому что эта земля - всего лишь отражение вашей».

Вы пытаетесь глубже проникнуть в мудрость Атала, задавая вопросы, но его совет не меняется. «Я уже поведал вам более, нежели должен», - настаивает он. «Ради себя, пожалуйста, не преследуйте дальше сие безумие».

В журнале кампаний, в разделе Доказательства существования Кадата поставьте 1 отметку.

Проверьте журнал кампаний.

Ⓐ Если сыщики договорились с Зугами, перейдите к **Вступлению 10**.

Ⓐ Если кошки собрали дань с Зугов, или сыщики были спасены Рэндольфом Кафтером перейдите к **Вступлению 11**.

**Вступление 10:** Вспышка вдохновения поражает вас, и вы вспоминаете лунное вино, подаренное вам дугами в Зачафованном лесу. Вы предлагаете немного Атала, и он любезно принимает. Вы делаете вид, что сами разделяете с ним вино, постоянно подливая в бокал жреца. В конце концов, губы Атала расслабляются, и он говорит о запретных вещах, которые никогда бы не обсудил, если бы не вино. Он рассказывает об изображении, высеченном на скале горы Неранек на острове Ориаб - подобии богов, по крайней мере, он так утверждает. Он рассказывает о столах Кадатерона, на которых записана история Земли грез. Он рассказывает о тех, кто был убит ордами самой Ночи и похоронен в склепах Зулан-Тека, города мефтиых. Он рассказывает о зловещей звезде над забытым городом, которого нет ни на одной карте. «Коли вам абсолютно необходимо искать Кадат в Холодных Пустошах, - сонно говорит он, - есть город на юге побережья: Дайллат-Лин. Вы можете начать свое путешествие оттуда».

В журнале кампаний, в разделе Доказательства существования Кадата поставьте 1 отметку. Каждый сыщик получает по 2 очка опыта. Перейдите к **Подготовке**.

**Вступление 11:** Атал отказывается давать вам больше советов, поэтому вы решаете покинуть храм на вершине холма. «Мы многое узнали, но все еще не приблизились к тому, чтобы узнать местонахождение Кадата», - вздыхает Рэндолльф. «Вполне вероятно, что наша цель находится далеко отсюда - возможно, на другом континенте. Если мы собираемся преодолевать такие большие расстояния, нам потребуется обеспечить проход по морю. Я предлагаю начать с путешествия на юг, в портовый город Дайллат-Лин. Оттуда мы сможем решить, что делать дальше».

Перейдите к **Подготовке**.

## Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный, а не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

② Подготовьте жетоны хаоса:  
+1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣, ♦, ♦, ★.

③ Черный кот не на вашей стороне.

④ Сыщики были спасены Рэндолльфом Картером.

## Подготовка

② Соберите все карты из следующих наборов: Поиски Кадата, Агенты Ныфлатотепа, Корсары, Мир Грэс, Шепот Гинноса и Зуги. Эти наборы отмечены следующими символами:



② Положите локации Ультар, Река Скай и Дайллат-Лин в игру.

❖ Сыщики начинают в локации Ультар.

② Отложите остальные локации из игры.

② Отложите следующие карты противников из игры: Копии Ультара, Преследующая Манткора, Надвигающийся Туман, Ночная Орда, Существо Иба, обе копии карт противников Мрачный Ночной Мверзь, обе копии карт противников Корсар Ленга и все копии карт противников Жрец Тысячи Масок.

② Найдите среди оставшихся карт столкновения 1 копию карты Стai Вунитов и выложите ее в локации Река Скай. Если в игре 3 или 4 сыщика, найдите среди оставшихся карт столкновения еще одну копию карты Стai Вунитов и также выложите ее в Дайллат-Лине.

② Ведущий сыщик получает под свой контроль карту истории Вирджил Грей (Автор Странных рассказов), и выкладывает ее в свою игровую зону.

② Сформируйте из оставшихся карт колоду столкновений.

## Локации сценария В поисках Кадата

Каждая из локаций в этом сценарии не имеет закрытой стороны, поэтому они входят в игру открытой стороной вверх. Вместо закрытой стороны у этих локаций на обратной стороне находятся карты историй. Каждый раз, когда локация в этом сценарии входит в игру (в том числе во время подготовки), поместите в нее улики, как обычно.

Локации можно перевернуть одним из двух способов. Большинство из них переворачиваются благодаря ключевому слову Сокрытый, как описано ниже. Некоторые локации вместо этого переворачиваются специальной способностью, указанной на карте этой локации.

После того, как локация была перевернута и ее текст истории прочитан, ее больше нельзя перевернуть до конца игры, если не указано иное.

## Сокрытый

Многие локации в этом сценарии имеют ключевое слово Сокрытый. Это ключевое слово означает, что локация содержит неизвестные знания или помощь, и сыщики должны отыскать все улики, прежде чем они смогут получить к ним доступ.

С помощью способности, сыщики в локации без улик могут перевернуть эту локацию и разыграть текст на ее обратной стороне.

## Противники с ключевым словом Рой и Победа

Когда ключевое слово **Победа X** указано на противнике с ключевым словом Рой, этот текст относится только к карте Предводителя. Карты Роя никогда не добавляются в победный запас и не приносят очков победы.

### Стоп!

Сейчас вы готовы начать играть сценарий *В Поисках Кадата*. Пока что игнорируйте четыре следующих раздела Подготовки. В ходе сценария вам будет дана инструкция приступить к подготовке этих разделов.



## Подготовка Ориаб

➊ Каждый сыщик сбрасывает все свои улики.

➋ Удалите все локации из игры (или добавьте их в победный запас, если на них есть ключевое слово Победа X и на них не осталось улик). Все противники и приложенные карты столкновений в этой локации сбрасываются. Сыщики не проигрывают во время этого процесса.

➌ Положите в игру отложенные ранее локации с чертой **Ориаб** (Бахарна, Гора Нгранек и Безымянные Руины).

❖ Положите сыщиков в локацию Бахарна.

➍ Найдите в колоде столкновений 1 копию карты противника Ночные Всадники и выложите ее в локации Гора Нгранек. Если в игре 3 или 4 сыщика, найдите среди оставшихся карт столкновения еще одну копию карты Ночные Всадники, и также выложите ее в Безымянных Руинах. Перемешайте колоду столкновений.

➎ Перейдите к Акту II, Остров Ориаб.

## Подготовка Мнар

➊ Каждый сыщик сбрасывает все свои улики.

➋ Удалите все локации из игры (или добавьте их в победный запас, если на них есть ключевое слово Победа X и на них не осталось улик). Все противники и приложенные карты столкновений в этой локации сбрасываются. Сыщики не проигрывают во время этого процесса.

➌ Положите в игру отложенные ранее локации с чертой **Мнар** (Кадатерон, Сарнат и Руины Иба).

❖ Положите сыщиков в локацию Кадатерон.

➍ Положите в игру отложенную ранее карту противника Существо Иба в локацию Руины Иба.

➎ Перейдите к Акту II, Гибель пришедшая Ранее.

## Подготовка Запретные Земли

- Ⓐ Каждый сыщик сбрасывает все свои улики.
- Ⓒ Удалите все локации из игры (или добавьте их в победный запас, если на них есть ключевое слово Победа X и на них не осталось улик). Все противники и приложенные карты столкновений в этой локации сбрасываются. Сыщики не проигрывают во время этого процесса.
- Ⓒ Положите в игру отложенные ранее локации с чертой **Запретный** (Илек-Вад, Запретные Земли и Зулан-Тек).
- ❖ Положите сыщиков в локацию Илек-Вад.
- Ⓒ Положите в игру отложенную ранее карту противника Преследующая Мантинора в локацию Запретные Земли.
- Ⓒ Перейдите к Акту II, В Поисках Ночи.

## Подготовка Вневременное Царство

- Ⓐ Каждый сыщик сбрасывает все свои улики.
- Ⓒ Удалите все локации из игры (или добавьте их в победный запас, если на них есть ключевое слово Победа X и на них не осталось улик). Все противники и приложенные карты столкновений в этой локации сбрасываются. Сыщики не проигрывают во время этого процесса.
- Ⓒ Положите в игру отложенные ранее локации Селефанс, Сераниан и Хазут-Клег.
- ❖ Положите сыщиков в локацию Селефанс.
- Ⓒ Заменяйте отложенного ранее противника Надвигающийся Туман в колоду столкновений.
- Ⓒ Найдите в колоде столкновений 1 копию карты противника Жрец Тысячи Масок и выложите ее в локации Хазут-Клег. Если в игре 3 или 4 сыщика, найдите среди оставшихся карт столкновения еще одну копию карты Жрец Тысячи Масок, и также выложите ее в локации Селефанс. Перемешайте колоду столкновений.
- Ⓒ Перейдите к Акту II, Королевский Указ.

Не читайте этот текст до окончания сценария

Прежде чем зачитывать любую развязку, если хотя бы один сыщик был побежден: Победленные сыщики зачитывают Сыщик побежден.

**Сыщик побежден:** Вы просыпаетесь и обнаруживаете себя лежащим на твердом влажном дереве, связанные толстыми конопляными веревками. Пол постоянно качается взад и вперед, и вы слышите, как океанские волны бьются о стены. Вы в плену на какой-то галерее. Но почему?

Ⓐ В журнале кампании каждый сыщик должен записать: *(имя сыщика)* был похищен.

Ⓑ Если побежденный сыщик был владельцем сюжетной карты РэндолльФ Картер, и хотя бы один из сыщиков отступил, владельцем этой карты становится отступивший сырщик.

Ⓒ Перейдите к достигнутой развязке. Если ни одной развязки достигнуто не было, и...

❖...хотя бы 1 сырщик отступил, перейдите к **Развязке 1**.

❖...все сыщики были побеждены, перейдите к **Развязке 2**.

**Если сыщики не достигли ни одной развязки, и все сыщики отступили:** Перейдите к **Развязке 1**.

**Развязка 1 (все побежденные сыщики должны прочитать раздел Сыщик побежден):** Вы путешествовали вдоль и поперек, от причудливых мрачных деревень королевства Скай, до чудесных земель, которые вы даже не смогли бы себе представить и за сотни лет. Вы многое узнали о Мире Грэз и о богах, обитающих на неведомом Кадате. Хотя вы приблизились к своей цели, вы все еще не знаете ее точное местоположение. А пока ваше путешествие становится смертоноснее с каждым днем. Куда бы вы ни пошли, мерзкие кошмарные существа преследуют вас по суше и по морю. Крылатые звери без лиц, рогатые корсары, владеющие острыми как бритва саблями и команующие огромными черными галерами - агенты вашей гибели имеют множество форм. Вы решаете вернуться на свой корабль, находящийся в относительной безопасности от многих опасностей Мира Грэз... по крайней мере вы так думали. К сожалению, ваш корабль не был полностью защищен. Когда вы

вернулись, экипажа и капитана нигде не было. Не было никаких признаков борьбы, но Вифджил, который вернулся на корабль раньше, чтобы подготовиться к вашему следующему отъезду, также пропал.

«Я боюсь худшего», - с опасением сказал Рэндолф. «Если эти дьявольские корсары схватили их, они сейчас в ужасной беде. Они агенты Других богов извне, чьей душой и посланником является ползучий хаос **НЬЯРЛАТОТЕП**. Простое произнесение этого имени заставляет вас вздрогнуть, хотя вы не знаете почему. Вы спрашиваете, куда их могли забрать. Как будто обсуждая любой другой порт захода, он отвечает: «Зевфи, управляющие своими черными галерами, плывут с Луны. Если мы хотим спастись Вифджила и других наших товарищей, мы должны идти именно туда».

② Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

② За каждый Знак Богов который сыщики обнаружили в течение этого сценария, поставьте по одной отметке в разделе Доказательства Существования Кадата в журнале кампании.

② Запишите в журнал кампании, что *Вифджил был похищен*.

② Запишите в журнал кампании, что *Рэндолф ускользнул от похитителей*.

② Если вы играете *Сомнамбулический Поиск*, как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Сценарию 3-А: Темная Сторона Луны**.

② Если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

❖ ... вы еще не играли **Сценарий 2-Б: Тысяча Обличий Ужаса**, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже закончили **Сценарий 2-Б: Тысяча Обличий Ужаса**, вместо этого перейдите к **Интерлюдии 2: Онейронавты**.

**Развязка 2:** Когда вы осматриваете свое окружение, вы замечаете, что другие ваши товарищи, включая Вифджила и Рэндолфа, также были захвачены. В данный момент они без сознания, но, возможно, когда они проснутся, вы сможете составить план, чтобы освободиться. В конце концов, несмотря на эту неудачу, вы многое узнали о Мире Грэз и о богах, обитающих на вершине неведомого Кадата. Хотя вы до сих пор не знаете его точное местонахождение, если вам удастся выбраться из этой жалкой галеры, возможно, у ваших поисков есть надежда. Вы проглатываете комок отчаяния и надеетесь, что это не конец вашего пути ...

② Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

② За каждый Знак Богов который сыщики обнаружили в течение этого сценария, поставьте по одной отметке в разделе Доказательства Существования Кадата в журнале кампании.

② Запишите в журнал кампании, что *Вифджил был похищен*.

② Запишите в журнал кампании, что *Рэндолф был похищен*.

② Если вы играете *Сомнамбулический Поиск*, как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Сценарию 3-А: Темная Сторона Луны**.

② Если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

❖ ... вы еще не играли **Сценарий 2-Б: Тысяча Обличий Ужаса**, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже закончили **Сценарий 2-Б: Тысяча Обличий Ужаса**, вместо этого перейдите к **Интерлюдии 2: Онейронавты**.



## Сценарий 2-Б: Тысяча Обличий Ужаса

**Вступление 1:** Чтобы остановить слияние мифа снов и мифа бодрствования, вы решаете пройтись в «Мир Грэз» - как ваш новый компаньон Рэндольф называет это измерение - в своем физическом теле, вместо того, чтобы путешествовать туда во сне. «Хотя этот способ передвижения сопряжен со многими опасностями, я думало, что он лучше, чем альтернатива», - уверждает Рэндольф. «Если мы рискнем попасть туда во сне, мы можем оказаться в ловушке, как ваши товарищи, и не сможем проснуться». Вы согласны: вы не сможете принести много пользы, оказавшись в ловушке на другой стороне, особенно если вы сумите помочь своим спящим друзьям. «Наш первый шаг - найти ключ. Даже в местах, где Миры Грэз граничат с миром бодрствования, нельзя просто пройти между ними. Когда-то у меня был ключ от Врат Грэз, но я потерял его много лет назад и с тех пор не могу его найти», - сетует он.

Проверьте журнал кампаний.

Ⓐ Если Черный кот на вашей стороне, перейдите к **Вступлению 2**.

Ⓐ Иначе, перейдите к **Вступлению 3**.

**Вступление 2:** Черный кот, сидящий на соседней скамейке в парке, смотрит на Рэндольфа узкими презрительными глазами. «Вы потеряли ключ от Мира Грэз?»

Вы разделяете кошачий скептицизм. Рэндольф вздыхает и качает головой. «Позвольте мне объяснить», - говорит он вам. «Это не физический ключ. Такого никогда не существовало. Ключом' было чувство удивления, фантазии и творчества, которое пробуждало мое воображение, когда я был молод. Это те вещи, которые мы не ценим в зрелом возрасте. Так что вполне естественно, что ключ к таким сновидениям с возрастом потерянся».

«Какая глупость!» восклицает черный кот. «Оставлять свое воображение позади - это не 'философия'. Вы отказались от лучшей части себя. Теперь ты больше похож на мяукающего котенка, чем любой ребенок, которого я когда-либо встречал!»

«Возможно, вы правы», - подавленно соглашается Рэндольф. «Я заставил себя поверить, что земные заботы вяжут юношеских фантазий о позолоченных шипах, ароматных джунглях и сумеречных царствах... и теперь я боюсь, что больше никогда не увижу таких чудес». Он поворачивается к вам, его глаза полны сожаления. «И что еще хуже, я не смогу проводить туда вас».

Перейдите к **Вступлению 4**.

**Вступление 3:** Вы задаете стандартные вопросы: «Когда вы в последний раз видели его?» «Где вы в последний раз использовали его?» и тому подобное.

Рэндольф вздыхает и качает головой. «Позвольте мне объяснить», - говорит он вам. «Это не физический ключ. Такого никогда не существовало. Ключом' было чувство удивления, фантазии и творчества, которое пробуждало мое воображение, когда я был молод. Это те вещи, которые мы не ценим в зрелом возрасте. Так что вполне естественно, что ключ к таким сновидениям с возрастом потерянся».

Перейдите к **Вступлению 4**.

**Вступление 4:** Вы спрашиваете, что могло заставить Рэндольфа отвлечься от фантастического и направить его к более практическим заботам. Он недолго думает, обдумывая возможности. Затем его глаза расширяются, когда он понимает что-то важное. «Много лет назад произошел инцидент. Это был последний раз, когда я был связан с чем-то сверхъестественным - ну, то есть до сегодняшнего дня», - объясняет он. «Я встретил своего друга - Джозефа Мэнтона - на кладбище рядом со старым заброшенным домом в Торговом районе. Тот, который они называют Неизменяемым. Я не хотел верить, что это действительно было призраком, точно как в местных небылицах, но, просто повторяя легенду, я вызвал гнев этого существа».

Вы спрашиваете, что это было за существо, и Рэндольф закрывает глаза, когда по его спине пробегает сильная дрожь. «Это невозможно описать. Все, что я знаю, это то, что мы еле выжили. Это была моя вина, что Джозеф пострадал. С того дня у меня не было желания углубляться в сверхъестественное или суеверие. Не потому, что не верил, а потому, что испугался. Возможно поэтому ключ ускользает от меня? И вот почему я больше не могу мечтать?» Осознание этого поражает его, как фраза ясного неба. «Я знаю, куда нам нужно идти. Вот где я потерял ключ. Это должно быть то место, где его можно вернуть!» - восклицает он с широко открытыми глазами.

Когда Рэндольф отчаянно пытается поймать такси, вы понимаете, куда он собирается пойти: в дом без имени, где обитает неописуемое существо, которое все еще преследует его память...

## Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный, а не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

Ⓐ Подготовьте жетоны хаоса:

+1, 0, 0, -1, -2, -3, -4, , , , ,

Ⓐ Черный кот не на вашей стороне.

## Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов: Тысяча обличий ужаса, Существо подземного Мира, Слияние Реальностей, Жуткий холод, Упыри, Запертые двери и Крысы. Эти наборы отмечены следующими символами:



- Положите следующие локации в игру: Могильник, Крыльцо, Коридор Наверху, обе копии Двери Внизу, и обе копии Двери Наверху (предлагаемая схема размещения локаций указана рядом на странице).

- ❖ Сыщики начинают игру в локации Могильник.
- ❖ Отложите следующие карты из игры: Локации Чердак, Гробница без Надписи, все 6 копий локаций Таинственная Лестница, 4 копии карт столкновения Бесконечный Спуск, и карту доступа Серебряный Ключ.
- ❖ Сформируйте из оставшихся карт колоду столкновений.

## Предлагаемое размещение локаций



# Не читайте этот текст до окончания сценария

Если ни одна развязка не была достигнута, из-за того что все сыщики были побеждены: Перейдите к Развязке 2.

**Развязка 1:** Это место совсем не похоже на мистические леса, очаровательные средневековые деревушки и величественные панорамы, о которых Вирджил Грей писал в своих рассказах. Нет, совсем нет: эта холодная мрачная пропасть съедает вашу надежду и заменяет ее чувством пустого, бессмысленного страха. Вы спрашивается Рэндолльфа, действительно ли это путь к вашим коматозным товафицам. Вы почти надеетесь, что путешествуете в неправильном направлении, чтобы скорее развернуться и покинуть это ужасное место.

«Я не знаю», - отвечает он, глядя в одно из окон на лестнице. «Мы путешествовали за пределы бодрствующего мира, но это нижний план Мира Грэз, известный как Подземный мир. Это негостепримное место. Многие из существ, которых мы видели, переселялись в наш мир из этого региона. Возможно, наш ключ знал, что это наша истинная цель?» Ваш гид исследует волшебный ключ, который вы нашли в заброшенном доме, проводя пальцами по его арабескам, как будто вспоминая его форму, вес и текстуру. Его глаза слезятся от осознания, как много он однажды потерял.

Вы предлагаете подержать пока ключ у себя, и это вырывает Рэндолльфа из его мыслей. «Ах. Да, наверное, так будет лучше», - говорит он, передавая вам хрупкий артефакт. Он на удивление тяжелый, для чего-то, что, по словам Рэндолльфа, нереально.

С Рэндолльфом и Серебряным Ключом вы продолжаете свой спуск вниз. Ваши товафицы могут быть в Подземном мире, а может быть и нет, но если существа, вторгшиеся в Бодрствующий мир, действительно происходят из этого места, то, возможно, здесь вы найдете ответы.

Ⓐ В журнале кампании запишите: Рэндолльф пережил спуск.

Ⓑ В журнале кампании запишите: Сыщики получили Серебряный Ключ. Любой сыщик может добавить в свою колоду карту доступа Серебряный Ключ (Ключ к Вратам Грэз). Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

Ⓒ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

➊ Теперь ваше тело ходит по дремлющим Мирам Грэз. Добавьте 1 ⚡ в мешок Хаоса до конца кампании.

➋ Если вы играете Паутину Снов, как кампанию из четырех сценариев, перейдите к Сценарию 3-Б: Точка Невозврата.

➌ Если вы играете Паутину Снов и Самнамбулический Поиск, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

◆ ... вы еще не играли Сценарий 2-А: Поиски Кадата, перейдите к этому сценарию.

◆ ... вы уже закончили Сценарий 2-А: Поиски Кадата, вместо этого перейдите к Интерлюдии 2: Онейронавты.

**Развязка 2:** Последнее что вы помните перед пробуждением - это прилив ядовитого, холодного воздуха, когда вас сбивает с ног трясущаяся монолитная безымянная мерзость. Ветер вырывается из ваших легких. Вы не можете кричать. Вы отчаянно хватаетесь за землю, пока существо рвет вашу кожу и топчет кости. Каким-то образом вы вырываетесь, спасаясь через водоворот горького, иссушающего ветра, окружавшего это существо. Вы слышите скрежет отслаивающейся штукатурки. Мусор проносится мимо вашей головы. Вам в плечо попадает кирпич. Вы задаетесь вопросом, останется ли вообще это вызывающее брохэ здание, когда все это закончится.

➊ Если сыщики «напали странный ключ», перейдите к Развязке 3. Иначе перейдите к Развязке 4.

**Развязка 3:** Вы почти не слышите, как Рэндолльф кричит вам над водоворотом ледяного воздуха, который вас окружает. Несмотря на все трудности, вы каким-то образом добираетесь до него, не взирая на неописуемое чудовище, преследующее вас по пятам. Рэндолльф берет вашу руку, хватает ключ, который вы нашли в безымянном доме, и крепко сжимает. Он закрывает глаза и шепчет что-то неслыханное. Когда обратительный поток обрушивается на вас, все вокруг погружается в темноту.

Когда вы просыпаетесь, вы понимаете что лежите на плоской каменной платформе, откуда открывается вид на крутую прямую лестницу, спускающуюся в неизвестные глубины. Позади вас лестница веется вверх в каменный шпиль, уходящий в серый туман. В обоих направлениях вся пещера тускло освещена серой фосфоресценцией. Рэндолльф поднимает вас на ноги. «Это было очень близко», - признает он. «Я никогда не хочу снова оказаться в подобном путешествии». Вы спрашиваете, где вы находитесь, и он закусывает губу, глядя на унылый, мрачный пейзаж.

«Это нижний план Мира Грэз, известный как Подземный мир. Это негостепримное место. Многие из существ, которых мы видели, переселялись в наш мир из этого региона. Возможно, наш ключ знал, что это наша истинная цель? Я думаю... я думало, что теперь его больше нет», - объясняет ваш гид.

Вы потрясены. Рэндольф стискивает зубы от вашей реакции и со стыдом смотрит в сторону. «Забудьте. Все равно он нам больше не нужен. Поняли?» Его краткий ответ эхом разносится по каменным ступеням. С Рэндольфом вы продолжаете свой спуск вниз. Ваши товарищи могут быть в Подземном мире, а может быть и нет, но если существа, вторгшиеся в Бодрствующий мир, действительно происходят из этого места, то, возможно, здесь вы найдете ответы.

- ⌚ В журнале кампании запишите: Рэндольф пережил спуск.
- ⌚ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- ⌚ Теперь ваше тело ходит по дремлющим Мирам Грэз. Добавьте 1 ♡ в меню Хаоса до конца кампании.
- ⌚ Если вы играете *Паутину Снов*, как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Сценарию 3-Б: Точка Невозврата**.
- ⌚ Если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...
  - ❖ ... вы еще не играли **Сценарий 2-А: Поиски Кадата**, перейдите к этому сценарию.
  - ❖ ... вы уже закончили **Сценарий 2-А: Поиски Кадата**, вместо этого перейдите к **Интерлюдии 2: Онейронавты**.

**Развязка 4:** Вы замечаете это среди обломков: что-то мерцает в водовороте ледяного воздуха и пыли, что-то, что зовет вас, шепчет ваше имя. Вы едва слышите крик Рэндольфа, когда неописуемое чудовище врезается в него. Несмотря на все трудности, вы каким-то образом добираетесь до обломков, которые когда-то были чердаком безымянного дома. Теперь вы понимаете, что это было за неуловимое мерцание: отполированное отражение яркого серебряного ключа. «Используйте его!» кричит Рэндольф между криками агонии. Мерзость взирается на его тело. «Используйте его сейчас, пока вы еще можете...»

Существо прерывает крик Рэндольфа, обволакивая его тело. Вы крепко сжимаете ключ в руке и взрагиваете, наблюдая, как тысячи обличий ужаса пожирают Рэндольфа целиком. Вы думаете о своих товарищах, попавших в ловушку где-то в опасном сне вдали от дома, и свечение ключа усиливается, поглощая вас так же полностью, как существо поглотило Рэндольфа. Все становится белым.

Когда вы просыпаетесь, вы понимаете что лежите на плоской каменной платформе, откуда открывается вид на крутую прямую лестницу, спускающуюся в неизвестные глубины. Позади вас лестница веется вверх в каменный шпиль, уходящий в серый туман. В обоих направлениях вся пещера тускло освещена серой фосфоресценцией. Вы ищете Серебряный Ключ, но он исчез. Рэндольфа Картера так же нет.

Ясно, что вы больше не в Бодрствующем мире. Возможно, ключ перенес ваше физическое тело в Страны Грэз, как утверждал Рэндольф. Но это место совсем не похоже на мистические леса, очаровательные средневековые деревушки и величественные панорамы, о которых Вирджил Грей писал в своих рассказах. Нет, совсем нет: эта холодная мрачная пропасть съедает вашу надежду и заменяет ее чувством пустого, бессмысленного страха. Вы еще раз всматриваетесь в бесчисленные ступеньки позади себя. Кажется, сейчас у вас нет выбора, кроме как двигаться дальше, вглубь этого безрадостного и опасного царства.

⌚ В журнале кампании запишите: Рэндольф не пережил спуск. Сыщик, имеющий в колоде карту союзника Рэндольф Картер (*Прикованный к Реальному Миру*) (*Пожиратели Снов #79*) должен удалить эту карту из игры до конца кампании.

⌚ Каждый сырщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

⌚ Если вы играете *Паутину Снов*, как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Сценарию 3-Б: Точка Невозврата**.

⌚ Если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

- ❖ ... вы еще не играли **Сценарий 2-А: Поиски Кадата**, перейдите к этому сценарию.
- ❖ ... вы уже закончили **Сценарий 2-А: Поиски Кадата**, вместо этого перейдите к **Интерлюдии 2: Онейронавты**.

❖ ... вы уже закончили **Сценарий 2-А: Поиски Кадата**, вместо этого перейдите к **Интерлюдии 2: Онейронавты**.

## Интерлюдия 2: Онейронавты

Читайте эту интерлюдию только если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев.

**Не читайте эту интерлюдию пока не закончили сценарии 2-А: Поиски Кадата и 2-Б: Тысяча Обличий Ужаса.**

**Онейронавты 1:** Согласно сценария 2-Б, сыщики наконец достигли конца таинственной лестницы...

Черный кот ждет вас у подножия лестницы, наблюдая за вашим долгим спуском отстраненным немигающим взглядом. Вы собираетесь спросить, как спода попал кот, но он вас опережает. «Не беспокойтесь. Вы бы не поняли. Он сбрасывается калачиком на холодном каменном полу, бедзельничая в унылой обстановке.

Проверьте журнал кампании *Паутину Снов* (Кампания Б).

Прочтите раздел ниже, который относится к вашей ситуации, а затем перейдите к следующему тексту. Если ни один из разделов не подходит, пропустите их.

### Если Рэндолльф не пережил спуск и у черного кота есть подозрения:

«А где блондинчик?» - спрашивает черный кот, оглядываясь. Вы молчите, заметно погрустнев. «Ах. Понятно.» Кот осматривает лапу. Похоже, его не сильно волнует, что ваш спутник не выжил при спуске. «Что ж, похоже, это само собой разрешилось», - загадочно говорит он себе.

**В обоих журналах кампании зачеркните надпись что у черного кота есть подозрения.**

### Если Вы сами так хотели:

«Похоже вам явно не нужна моя помощь, я пойду. Просто хотел проверить, живы ли вы. И посмотрите-ка! Живы. Еще. Ну пока.» Прежде чем вы успеваете ответить, черный кот уходит прочь, его черная как смоль шерсть сливаются с тьмой Подземного мира.

Пропустите остальную часть этой Интерлюдии. Переийдите либо к **Сценарию 3-А: Темная Сторона Луны**, либо к **Сценарию 3-Б: Точка Невозврата**.

Вы уже почти разобрались со всеми загадочными полуправдами и недомолвками этого кота. Вы ругаете зверя. Как вы можете помочь, если просто блуждаете в потемках? Черный кот садится и прищуривается. «Я не знал, можно ли вам доверять. Если честно, я до сих пор не уверен. Я видел эти события уже много-много лет. Я знаю кое-что из того, что может произойти, но не все. Вы можете быть теми, кто спасет всех нас... или глупцами, провозглашающими нашу гибель». Оправдание кота звучит убедительно, и оно объясняет, откуда он постоянно знал, где вас найти. Вы пытаетесь убедить кота довериться вам, но он остается непоколебим. «Вот что скажу вам. Под поверхностью Беспроглядного Моря, лежит проход между мирами. Вот куда вам нужно пойти, чтобы не дать этому миру слиться с вашим. Сделайте это, и я вам все расскажу. Но сначала мне нужно кое-куда заглянуть. Вашим друзьям я тоже нужен.

➊ Проверьте журнал кампании. Если у Черного кота есть подозрения, он уходит, прежде чем вы успеваете ответить и его черный как смоль мех растворяется во тьме Подземного мира.

➋ В противном случае Черный кот еще раз предлагает передать сообщение вашим друзьям. Ведущий сыщик должен решить (Выберите одно) :

◆ Расскажите своим товарищам что вы в опасности.

Черный кот вернется к вам на помошь, как только доставит сообщение. Это может немного усложнить задание другой группы. В журнале кампании «Паутина Снов» (кампания Б), запишите что Черный кот запросил помошь у другой группы.

◆ Расскажите своим товарищам о Подземном Мире. Черный кот после этого уйдет куда-то еще. В журнале кампании «Паутина Снов» (Кампания Б) запишите, что черный кот делится знаниями о Подземном Мире.

◆ Скажите своим товарищам, что вы в безопасности. Когда это сообщение будет доставлено, черный кот останется с ними. Это может немного усложнить ваше задание. В журнале кампании «Паутина Снов» (Кампания Б) запишите, что черный кот предупредил остальных.

➋ Переийдите к разделу **Онейронавты 2**.

**Онейронавты 2:** Согласно сценария 2-А, сновидцы плывут в неизвестные места...

Вы открываете глаза от пронзительных криков кота. Похоже вы уснули... ну, не совсем уснули. Несмотря на - или, возможно, из-за - того что вы сновидцы, вы не смогли по-настоящему уснуть в этом мире. Когда вы приходите в себя, вы замечаете источник звуков: кот Вифджила, черный, как сама пустота космоса, сидит в нескольких метрах от вас, привлекая ваше внимание. «Наконец-то, - заявляет он, - неужели вы заметили что-то дальше своего носа. Прослушайте, мне нужно сказать вам кое-что важное.»

Проверьте журнал кампании *Самнамбулический Поиск* (Кампания А). Прочтите раздел ниже, который относится к вашей ситуации, а затем перейдите к следующему тексту.

**Если Хотя бы один из същиков не был похищен:**

«Погодите, а где мой человек?» - спрашивает кот, вытянув голову, чтобы осмотреть палубу вашего корабля. «Разве я не оставил его с вами?»

Вы объясняете, что Вифджил был взят в плен Корсарами, и кот в ответ без особого беспокойства облизывает лапу. «Ах да, верно. Хорошо. Вот теперь мы с вами на одной волне».

**Если Все същики были похищены:**

Вы просите черного кота вести себя потише, но он игнорирует вас. «Расслабьтесь. Все ваши похитители сейчас на палубе.» Вы с горечью спрашиваете, почему это создание так беспечно относится к вашему плениению, и просите его освободить вас. «Неа. Кое-кто об этом позаботился, если мне не изменяет память.», - загадочно отвечает он.

**Если у черного кота есть подозрения и Рэндолльф ускользнул от похитителей:**

Черный кот видит Рэндолльфа у штурвала вашего корабля и подозрительно смотрит на него. Вы вдруг задаетесь вопросом, что не так. «Корабли путешественников никогда особой чистотой не отличались. Но сейчас дело что-то совсем нечисто. Чуть не так. Его не должно быть двое. Но моя воспоминания расплываются...» Вам еще раньше казалось что вы запутались, но теперь вы потерялись окончательно. Два Рэндолльфа? «Да», - подтверждает черный кот. «Этот и еще один в Бодрствующем Мире. Это выглядит неправильным» - черный кот явно преуменышает проблему. «Я думаю, что-то пытается помешать вам. И мне нужно выяснить что». С этими словами кот пропадает из виду.

Пропустите остальную часть Интерлюдии. В обоих журналах кампаний запишите что Черный кот ищет правду.



«Так, о чём это я? А, верно. Я болтал с вашими друзьями. Теперь они тоже в Мире Грёз. У них есть сообщение для вас

Проверьте журнал кампаний *Паутина Снов* (Кампания Б). Прочтите раздел ниже, который относится к вашей ситуации. После прочтения соответствующей записи выберите и перейдите к **Сценарию 3-А: Темная сторона Луны** или **Сценарию 3-Б: Точка Невозврата**.

#### Если Черный кот запросил помошь у другой группы:

«У ваших друзей небольшие неприятности. Они взяли билет в один конец в довольно-таки ужасное место, и я не знаю, смогут ли они пройти по нему без меня. Я знаю, что ваши поиски сейчас тоже выглядят довольно ужасно, но если я не буду прикрывать их, не будет иметь значения, достигните ли вы Кадата или нет. Удачи. А! Постарайтесь не умереть». При этом черный кот скрывается из виду.

Проверьте оба журнала кампаний.

- Ⓐ Если ни в одном журнале кампаний нет записи, что *Черный кот на вашей стороне*, в журнале кампаний *Паутина Снов* (Кампания Б) укажите, что *Черный кот на вашей стороне*. Добавьте 1 жетон 🐱 в мешки хаоса для обеих кампаний.
- Ⓐ Если в журнале кампаний *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А) записано что *Черный кот на вашей стороне*, зачеркните эту надпись и запишите это в журнале кампаний *Паутина Снов* (Кампания Б). Замените 1 🐱 жетон из каждого мешка хаоса на 1 🐱 жетон.
- Ⓐ Если в журнале кампаний *Паутина Снов* (Кампания Б) указано, что *Черный кот на вашей стороне*, не происходит никаких изменений.

#### Если Черный кот предупредил остальных:

«У ваших друзей дела обстоят вполне неплохо... как это ни странно. Но они беспокоятся о вас, и, похоже, не зря. Возможно, они не смогут связаться с вами в ближайшее время. Вместо этого они хотят, чтобы я помог вам, поэтому я останусь здесь еще ненадолго. Просто удостоверьтесь что вы выживете. Ну а если нет... - пауза несколько затягивается, - ... ну давайте не будем об этом.»

Проверьте оба журнала кампаний.

- Ⓐ Если ни в одном журнале кампаний нет записи, что *Черный кот на вашей стороне*, в журнале кампаний *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А) укажите, что *Черный кот на вашей стороне*. Добавьте 1 жетон 🐱 в мешки хаоса для обеих кампаний.
- Ⓐ Если в журнале кампаний *Паутина Снов* (Кампания Б) записано что *Черный кот на вашей стороне*, зачеркните эту надпись и запишите это в журнале кампаний *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А). Замените 1 🐱 жетон из каждого мешка хаоса на 1 🐱 жетон.
- Ⓐ Если в журнале кампаний *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А) указано, что *Черный кот на вашей стороне*, не происходит никаких изменений.

**Если Чёрный кот делится знаниями о Подземном Мире:**

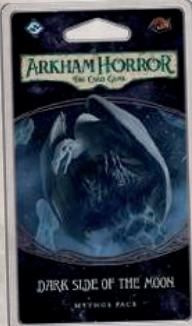
Чёрный кот рассказывает вам все о регионе Мира Грэз, в который попали ваши товарищи. «Вся поверхность Мира Грэз, которую вы уже исследовали, покрывает Подземный Мир, как краиное шелковое платье поверх разложившейся кожи. У вас нет причин идти туда, и это хорошо, потому что это не самое гостеприимное место. Хотя если подумать, вы могли проходить мимо одного входа в Подземный мир - недавно в Зачарованном Лесу. Есть еще несколько входов: под старым монастырем в Ленге, еще один в руинах Саркоманда...»

В журнале кампании *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А) запишите что *Сновидцы знают о другом пути*.

Проверьте оба журнала кампаний.

- Ⓐ Если в журнале кампании *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А) записано что *Чёрный кот на вашей стороне*, зачеркните эту надпись и удалите 1  жетон из каждого мешка хаоса.
- Ⓑ Если в журнале кампании *Паутин Снов* (Кампания Б) записано что *Чёрный кот на вашей стороне*, зачеркните эту надпись и удалите 1  жетон из каждого мешка хаоса.
- Ⓒ Если ни в одном журнале кампаний не записано что *Чёрный кот на вашей стороне*, не происходит никаких изменений.





## Сценарий 3-А: Темная Сторона Луны

Проверьте журнал кампании.

- Ⓐ Если хотя бы один сыщик был похищен, перейдите к **Вступлению 1**.
- Ⓑ Если ни один сыщик не был похищен, перейдите к **Вступлению 2**.

**Вступление 1:** В течение следующих нескольких дней вы узнаете больше о похитителях, но ничего о пункте назначения черной галереи. Кажется,

корсары, которые преследовали и захватили вас, были только агентами - или, возможно, рабами - намного большего зла: расы безглазых жабоподобных серовато-белых существ, со скользкой кожей, скрытой под легкой шелковой одеждой. Вы замечаете, что существа стремятся оставаться под палубой, и никто из них не соизволит как-либо с вами взаимодействовать. Несмотря на их маскировку вас тошнит от одного их вида. Если они действительно хозяева Корсаров, то это не сулит ничего хорошего. Вас держат отдельно от Вирджила, и вы подозреваете, что он вообще находится на другом корабле.

ПДут дни. Вы не имеете понятия, сколько времени прошло с тех пор, как вас захватили. Вас хорошо корчили, если конечно можно назвать «очень хороший» необходимость есть горчащую каши из фляжной глиняной миски. Больше всего вас беспокоит сам корабль. Хотя вы уверены, что он все еще движется, вы больше не чувствуете качку, когда волны толкают его из стороны в сторону, и вы не слышите звуков океана или криков чаек над побережьем. Фактически, сейчас вы вообще очень мало слышите: только случайные команды одного из зверей с нижней палубы, и крики Корсаров в ответ. Ни бурного моря. Ни ветра в парусах. Вообще ничего.

Паника охватывает ваш разум. Что, если вам суждено попасть в какой-то странный порт откуда невозможна вернуться? Могли они уплыть с самой планеты? Вы должны что-то делать. Как-нибудь сбежать. Вы отчаянно пытаетесь придумать план действий, но тщетно. Корсары неустанно патрулируют бриг, и даже если бы вам удалось сбросить ваши пути и прокрасться мимо них, куда бы вы пошли?

В тот момент, когда вы начинаете терять надежду, знакомое лицо спускается с верхней палубы. Это капитан корабля, которого вы наняли в Дайлам-Лине: средних лет толстячок с густой бородой и длинными волосами, собранными в пучок на макушке. Он оглядывается, понимает, что он с вами наедине, и бежит к вам.

«Мне очень жаль, друзья мои», - тихо бормочет он. «Я не имел представления с кем я имел дело. Клянусь, меня обманули. Я не знал что они были... Я не знал...» - он замолкает, краснея от чувства вины. Вы не совсем уверены, что он имеет в виду, но, очевидно, он имеет отношение к вашему захвату. Тем не менее, он ваш единственный шанс спастись.

Вы говорите, что все простите, если он поможет вам. Он на мгновение задумывается, оглядывается по сторонам, затем, наконец, кивает и разрезает ваши пути кивым ножом. Свобода еще никогда не была такой сладкой. Вы растягиваете ноющие мышцы и ищете proximityности своих вещей, но нельзя терять времени. Поглядывая по сторонам ваши спаситель шепчет: «Может быть на верхней палубе есть шлюпка, которой вы сможете воспользоваться, но мы должны быть тише мыши. Если они заметят... - его голос внезапно застrevает в горле вместе с острым зазубренным клинком. Раздалось ужасное бульканье, кровь потоком хлынула из его рта и он рухнул. Позади него Корсар садистски ухмыляется своим следующим жертвам: вам.

Проверьте журнал кампании.

- Ⓐ Если хотя бы один сыщик не был похищен, перейдите к **Вступлению 2**.
- Ⓑ Иначе перейдите к **Подготовке**.

**Вступление 2:** У вас нет выбора, если вы собираетесь спасти пленников Корсафов: вы должны отправиться на Луну и спасти их сами, иначе они наверняка станут рабами чудовищ, которые называют ее дамом. «Они порождения зла, которые служат еще большему злу», - объясняет Рэндолльф, когда вы готовитесь к отплытию. «Есть портовые города, такие как Дайлам-Лин, которые имели дело с ними раньше, но немногие знают их истинную сущность, поскольку они носят маскировку, чтобы скрыть свою отвратительную природу». Может, ваш капитан, который доставлял вас в разные регионы Мира Грэз и обратно, имел дело с ними в прошлом. А может и нет. Ради собственного душевного спокойствия, может быть, лучше не зацекливаться на подозрениях в предательстве.

«Как вообще попасть на Луну?» спрашиваете вы, сбитый с толку. К настоящему времени вы уже знакомы со странностями Мира Грэз, потратив недели на изучение их городов, дебрей и еще более странных мест. Даже зная, что законы физики и астрономии здесь неприменимы, вы с трудом можете представить, как можно было бы отправить корабль в космос. «Это будет долгое путешествие», - отвечает Рэндолльф. «Далеко за морем лежат Базальтовые столбы Запада. Между этими столбами океан опускается за край света. Если мы упьемся из пропасти между ними, мы сможем пересечь пустоту самого космоса». Вы не должны удивляться тому, что Мир Грэз плоский; в конце концов, все остальное здесь тоже фикция. Тем не менее, вы недоверчивы. «Я уже ходил по этому машифру раньше», - говорит Рэндолльф, чувствуя ваш скептицизм. «Но я боюсь, что на этот раз это может быть поездка в один конец, особенно без экипажа. Возможно, нам нужно будет найти совершенно другой путь к неизвестному Кадату. Вы готовы?» Вы смотрите на горизонт, где лазурное море встречается с небом. Где-то там нужна ваша помощь. Более того, доказательство, которое вы ищете, может лежать за морем - за краем самого мира. Вы готовитесь к отплытию.

Перейдите к **Подготовке**.

## Подготовка

➊ Соберите все карты из следующих наборов: Тёмная Сторона Луны, Корсафы, Проклятие Сновидца и Древнее Зло. Эти наборы отмечены следующими символами:



➋ Положите в игру локации Город Лунных Тварей, Храм Лунного Ящера, Лунный Лес и Темный Лес.

➌ Отложите оставшиеся карты локаций из игры.

➍ Проверьте журнал кампании.

➎ Если хотя бы 1 сыщик был похищен, положите отложенную локацию Галера Лунных Тварей в игру, открытой стороной. Эта локация не имеет закрытой стороны, вместо нее у этой локации на обратной стороне находится карта истории. (Для лучшего погружения в историю, не читайте текст на обратной стороне, пока вам не будет дано указание сделать это.)

➏ Каждый похищенный сыщик начинает игру в локации Галера Лунных Тварей. За каждого сыщика, который начинает игру в этой локации, положите 2 дополнительные улики в локацию (из общего запаса).

➐ Остальные сыщики начинают игру в локации Лунный Лес.

➑ Проверьте журнал кампании.

➒ Если Рэндолльф был похищен, найдите в колоде сыщиков карту доступа Рэндолльф Картер (Опытный Сновидец) и отложите ее из игры.

➓ Отложите следующие карты из игры: карта противника Лунный Ящер, сюжетная карта доступа Вирджил Грей (Поистине Вдохновленный), сюжетная карта доступа Капитан и карту слабости Ложное Пробуждение.

➔ Положите 1 жетон судьбы на карту каждого сыщика. Этот жетон означает уровень тревоги каждого сыщика (см. раздел Уровень Тревоги). Эти жетоны не считаются жетонами судьбы и не учитываются при подсчете порога безысходности главы.

➕ Сформируйте из оставшихся карт колоду столкновений.

## Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный, а не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

❷ Подготовьте жетоны хаоса:

+1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣, ♦, ♦, ★.

❸ Сыщики должны решить (выберите одно):

❖ Все сыщики были похищены и Рэндольф был похищен.

Выберите это для более сложного прохождения.

❖ Ни один из сыщиков не был похищен и Рэндольф ускользнул от похитителей.

Выберите это для более легкого прохождения.

## Уровень Тревоги

Настройка этого сценария предписывает игрокам поместить по одному жетону судьбы на каждую карту сыщика, отмечая их текущий «уровень тревоги». Когда сыщики пытаются вырваться из лап лунных тварей, их соответствующие уровни тревоги могут увеличиваться или уменьшаться в зависимости от их действий и решений. Более высокий уровень тревоги означает, что вы близки к тому, чтобы вас обнаружили, что значительно затруднит ваши попытки к побегу.

Если какой-либо эффект повышает уровень тревоги сыщика на любую величину, поместите столько жетонов судьбы на карту этого сыщика, чтобы обозначить это. Точно так же, если эффект снижает уровень тревоги сыщика на любую величину, удалите столько жетонов судьбы с карты этого сыщика.

Несмотря на то, что он отмечен жетонами судьбы, уровень тревоги сыщика не является жетонами судьбы и не засчитывается для определения порога обреченности главы.

Уровень тревоги сыщика не имеет никакого эффекта сам по себе, но он может влиять на другие эффекты карт столкновений.

# Не читайте этот текст до окончания сценария

**Если ни одна развязка не была достигнута (все сыщики побеждены):** Несмотря на все ваши усилия, ваших преследователей слишком много, чтобы вы могли скрыться незамеченными. Вы заснаны в угол и взяты в плен. Вифджил изо всех сил пытается сопротивляться, но Рэндольф уступает, зная, что его сопротивление бесполезно. Вас доставляют в храм с большим куполом, находящийся на темной стороне Луны и вынуждают поклонить колени перед одним из представителей лунных тварей. Он одет в серые мантии и тяжелую одежду, но вы видите под ними его истинный облик: скользкую линкую плоть и влажные выпуклые губы. «Замечательно», - хваляет он своих приспешников. «Наш хозяин будет доволен». Позади вас Корсары перекрывают любой путь к побегу, в то время как ряд крылатых существ по обе стороны от вас ритмично кричат и машут крыльями. Вы подозреваете, что это подготовка к неприятному путешествию.

Лунная тварь приказывает своим рабам уложить вас на крылатых существ. «Оттащите этих негодяев в жертвенные ямы», - требует он. «Их нужно судить за их ересь. Лунный ящер сегодня хорошо поужинает.»

«Что? Нет, это неправильно». Рэндольф скрипит зубами. Яркая вспышка света, и вы просыпаетесь. Вы сидите на неудобной и незнакомой кровати. Сначала на вас накатывает волна облегчения. Вы наконец-то очнулись от этого бесконечного сна? Тогда неподвижная, холодная пустота обнимает вас, и вы понимаете, где находитесь на самом деле. Вместо четырех стен и потолка вас окружает яркий звездный космос. Кажется, что галактики и туманности вдали смотрят на вас с бесчувственной жестокостью. Ваша кровать плывет по тончайшей из серебряных нитей. Ком Вифджила усаживается у ваших ног. «Вы не проснулись», - говорит черный кот. «Еще нет.»

Еще одна вспышка света. Лунная тварь приказывает своим рабам уложить вас на крылатых существ. «Оттащите этих негодяев к Верховному Жрецу в Холодные Пустыни», - требует он. «Их нужно судить за их ересь.»

«Не беспокойтесь, друзья мои, - шепчет вам Рэндольф. «Вы же слышали? Холодные Пустыни - это регион, где находится неведомый Кадат. Если повезет, они доставят нас прямо к месту назначения... Рэндольф прерывается, когда лунная тварь хватает его и поднимает на ноги.

«Нет, не ты. Я знаю кто ты. Ты будешь подарком. Кормом для лунного ящера. Двигай.» Тварь утаскивает Рэндольфа на ваших глазах. Его крики эхом разносятся от стен храма и исчезают, когда его утаскивают под землю. Затем, поднявшись на ужасных перепончатых крыльях, ваши лошади уносят вас в пустоту космоса.

❷ В журнале кампании запишите: Сыщик увезли в Холодные Пустыни.

❸ В журнале кампании запишите: Рэндольф Кафтер не пережил путешествие. Сыщик в колоде которого находится карта доступа Рэндольф Кафтер (Опытный Сновидец) (Пожиратели Снов #59), должен удалить его из своей колоды до конца кампании.

❹ Ведущий сыщик получает слабость Ложное Пробуждение (Пожиратели Снов #233) (Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика). Добавьте эту карту слабости в колоду ведущего сыщика.

❺ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

❻ Если вы играете Сомнамбулический поиск как кампанию из четырех сценариев, перейдите к Сценарию 4-А: Где Обитают Боги.

❼ Если вы играете Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

❖ ... вы еще не играли Сценарий 3-Б: Точка Невозврата, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже закончили Сценарий 3-Б: Точка Невозврата, вместо этого перейдите к Интерлюдии 3: Великие Боги.

**Развязка 1:** Белая галера бесцумно скользит назад к Земле, ее капитан поет мягкую мелодичную песню, которую хором повторяют гребцы корабля. Кажется, вы хорошо знаете этот язык, хотя никогда раньше его не слышали. Вы спрашиваете, какой у вас курс, но бородач не отвечает, продолжая свою гармоничную песню. Вы утешаете его помочь вам в поисках Неведомого Кадата, утверждая, что это чрезвычайно важно. «Вы не должны беспокоить богов», - предупреждает человек, прерывая свою песню. «Они намного величественнее, чем вы или я. Разве вы не видите глупости в своих амбициях?» Вы умоляете его еще раз, говоря, что вы должны принести доказательства Мифа Грэз и не можете вернуться домой без помощи богов. «Будет ли это такой ужасной судьбой? Оглянитесь.»

Вы делаете то, что просит капитан, и видите такую безмятежную красоту, что у вас перехватывает дыхание. Море внизу блестит в лунном свете, как океан бриллиантов.

Вдоль горизонта вы видите кристально чистые береговые линии, благословенные сельские районы, пышные горные пейзажи и изумрудно-зеленые сады. Когда вы спускаетесь под облака, воздух свежий и прохладный. Ваше сердце наполняется сладким ароматом цветов с близлежащего побережья. Никогда за все годы пребывания в «феальности» вы не испытывали такой настоящей красоты.

Возможно, оставаться было бы не так уж плохо. Вы уже провели недели - нет, месяцы - на этой земле. Да, были трудности, но могли ли вы действительно вернуться в свою мирскую реальность после всего, что вы видели и пережили в этой чудесной стране?

Затем, далеко на севере, вы его видите. Вырисовывается прямо над горизонтом или, возможно, за пределами снов самой Земли. Белый пик, на вершине которого возвышается лазурный луч преломленного лунного света. Бородатый мужчина следит за вами взглядом. «Да будет так», - вздыхает он. Он меняет курс, следя теперь за небесной птицей, оторвавшей которой соответствует яркому небу. «Мы плывем в обитель самих Богов».

- ⌚ В журнале кампании запишите: Сыщики добрались до Холодных Пустынь.
- ⌚ В журнале кампании запишите: Рэндалльф Кафтер пережил путешествие.
- ⌚ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- ⌚ В журнале кампании поставьте 3 отметки в разделе «Доказательства Существования Кадата».
- ⌚ Если вы играете *Сомнамбулический поиск* как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Сценарию 4-А: Где Обитают Боги**.
- ⌚ Если вы играете *Паутину Снов* и *Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...
  - ❖ ... вы еще не играли **Сценарий 3-Б: Точка Невозврата**, перейдите к этому сценарию.
  - ❖ ... вы уже закончили **Сценарий 3-Б: Точка Невозврата**, вместо этого перейдите к **Интерлюдии 3: Великие Боги**.



## Сценарий 3-Б: Точка Невозврата

Проверьте журнал кампании.

- Ⓐ Если Рэндольф не пережил спуск, перейдите к **Вступлению 1**.
- Ⓑ Если Рэндольф пережил спуск, перейдите к **Вступлению 2**.

**Вступление 1:** Наконец-то вы достигли Страны Грез, но все не так, как вы ожидали. Этот циклический Подземный Мир находится вдали от чудесных земель и сказочных городов, описанных в трудах Вифджиля Грея. Возможно, автор никогда не рисковал прорваться так далеко под землю, никогда не находил ужасов, скрывающихся под поверхностью Мира Грез. Вы подозреваете, что он не оставил бы в стороне сказки такого леденящего кровь характера. Когда вы отправляетесь в темное и бесплодное царство, вас наполняет пустое отчаяние – пустота, которая грызет ваше сердце и отражает мрачный пейзаж вокруг вас. Вы пришли сюда, чтобы помочь своим друзьям, и теперь ваши единственный проводник по этому миру исчез. Что, если все это было ужасной ошибкой?

Вы выкидываете из головы эти темные мысли и сосредотачиваетесь на пути, который лежит впереди. Слишком поздно зацикливатся на том, что все могло быть иначе. Это ваш путь вперед. Даже если вы не сможете помочь своим друзьям, даже если слишком поздно, чтобы помочь Рэндольфу, у вас теперь другая миссия. Ясно, что этот регион Мира Грез имеет какое-то отношение к существам, вторгшимся в вашу реальность. Ответы должны лежать здесь.

Кроме того, у вас больше нет выбора. Вы идете к краю зазубренной скалы, откуда открывается вид на пещерный миф внизу. Это царство ошеломляющее обшифровано. Вдалеке, вдоль скал, вы видите обнесенный стеной город. Среди множества башен черный шпиль возвышается так высоко, что должен пробить поверхность Мира Грез. К югу пролегает полоса равнин, которая смотрит на долину вниз, и вы можете видеть фигуры, движущиеся в сером фосфоресцирующем свете. Вы надеетесь, что существа, населяющие это царство, – это те, с кем вы сможете контактировать и взаимодействовать. У вас имеются сомнения... но, по крайней мере, это хоть какой-то план. Насколько он хороши, еще предстоит увидеть.

Перейдите к **Подготовке**.

**Вступление 2.** Наконец-то вы достигли Мира Грез, но все не так, как вы ожидали. Этот циклический Подземный Мир находится вдали от чудесных земель и сказочных городов, описанных в трудах Вифджиля Грея. Возможно, автор никогда не рисковал прорваться так далеко под землю, никогда не находил ужасов, скрывающихся под поверхностью Мира Грез. Вы подозреваете, что он не оставил бы в стороне сказки такого леденящего кровь характера. Отправляясь в темное, бесплодное царство, вы говорите о своих опасениях Рэндольфу. «Это правда, что мы дальше от ваших товарищей, чем планировали, – уверяет он. «Однако, если вы не против другого мнения – возможно, нет худа без добра. Очевидно, Подземный Мир имеет какое-то отношение к существам, вторгшимся в нашу реальность. Я предлагаю продолжить расследование, пока у нас есть шанс. Мы сможем вернуться на поверхность Мира Грез, как только узнаем правду».

Вы спрашиваете Рэндольфа, есть ли у него какие-нибудь зацепки, и он шагает к краю зазубренной скалы, откуда открывается вид на пещерный миф внизу. «Я был здесь раньше», – тихо говорит он, согнувшись. «Эти стены вдали принадлежат Городу Гугов. К югу простирается полоса равнин, выходящая на долину внизу. На этой равнине живут упыри. Возможно, там мы сможем узнать больше». Вы слушаете, как звучат свои сомнения, задаваясь вопросом, способны ли такие существа вообще на мифную беседу. «Они умнее, чем вы думаете, и могут быть весьма полезны, если мы убедим их помочь нам. На самом деле, среди моих друзей есть один художник по имени Ричард Пикман. Если нам повезет найти его, это может быть нашим лучшим шансом...» У вас имеются сомнения... но, по крайней мере, это хоть какой-то план. Насколько он хороши, еще предстоит увидеть.

Перейдите к **Подготовке**.

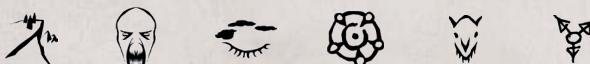
## Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный, а не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

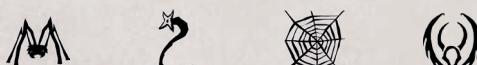
- Ⓐ Подготовьте жетоны хаоса:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , .
- Ⓑ Чёрный кот не на вашей стороне.
- Ⓒ Рэндольф не пережил спуск.

## Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов: *Точка Невозрата*, *Существо Подземного Мира*, *Шепот Гипноса*, *Древнее Зло*, *Упыри* и *Охваченные Страхом*. Эти наборы отмечены следующими символами:



Отложите из игры карты из следующих наборов: *Спуск в Смоляную Бездну*, *Ужас Долины*, *Агенты Атлач-Начи* и *Ночные Призраки*.



Положите в игру следующие локации: Подземелья Зина, Город Гугов, Башня со Знаком Кота и Равнина Упырей.

- ❖ Сыщики начинают игру в локации Подземелья Зина.
- ❖ Отложите остальные локации из игры.

Найдите локацию Зачарованные Леса (*Каменный Люк*) (*Пожиратели Снов #53*) и отложите ее из игры.

Отложите карту противника Гут-Часовой, сюжетную карту Ричарда Алтон Пикман и карту слабости Ложное Пробуждение из игры.

Проверьте Журнал Кампании. В зависимости от следующих обстоятельств в этом сценарии следует использовать разные версии Акта 1. Удалите из игры другую версию Акта 1.

- ❖ Если Рэндолльф не пережил спуск - используйте карту Акта 1 - Вход в Подземный Мир (в.1).
- ❖ Если Рэндолльф пережил спуск - используйте карту Акта 1 - Вход в Подземный Мир (в.2).

Волна боли и тошноты накрывает вас. Проверьте количество отметок, в разделе «Шаги на мосту» в Журнале Кампании.

- ❖ Если отметок нет, ничего не происходит.
- ❖ Если там 1-4 отметок, поместите 1 повреждение на справочную карту сценария. Оно представляет собой искажения внутри Мира Грэс
- ❖ Если там 5 отметок или больше, поместите 2 повреждения на справочную карту сценария. Оно представляет собой искажения внутри Мира Грэс

Сформируйте из оставшихся карт колоду столкновений.

## Локации сценария В Точке Невозрата

Каждая из локаций в этом сценарии не имеет закрытой стороны, поэтому они входят в игру открытой стороной вверх. Вместо закрытой стороны у этих локаций на обратной стороне находятся карты историй. Каждый раз, когда локация в этом сценарии входит в игру (в том числе во время подготовки), поместите в неё улики, как обычно.

Локации можно перевернуть одним из двух способов. Большинство из них переворачиваются благодаря ключевому слову Сокрытый, как описано ниже. Некоторые локации вместо этого переворачиваются специальной способностью, указанной на карте этой локации.

После того, как локация была перевернута и ее текст истории прочитан, ее больше нельзя перевернуть до конца игры, если не указано иное.

### Сокрытый

Многие локации в этом сценарии имеют ключевое слово Сокрытый. Это ключевое слово означает, что локация содержит неизвестные знания или помощь, и сыщики должны отыскать все улики, прежде чем они смогут получить к ним доступ.

С помощью способности, сыщики в локации без улик могут перевернуть эту локацию и разыграть текст на ее обратной стороне.



# Не читайте этот текст до окончания сценария

**Если ни одна развязка не была достигнута (все сыщики побеждены):** Перейдите к **Развязке 2**.

**Развязка 1:** Чёрная смолистая жидкость поднимается вокруг вас, поглощая вас, и вы боитесь, что совершили серьезную ошибку. Давление плотной жидкости обволакивает ваше тело, сокрушая вас со всех сторон. Но потом вы оказываетесь на другой стороне. Вы падаете несколько безмолвных мгновений, прежде чем попадаете в светящуюся жиличистую паутину. В панике вы карабкаетесь на ближайшую платформу из твёрдого камня. Ваше убежище – одно из многих, каждое из которых подвешено в воздухе и связано толстой паутиной. За ними простирается огромное космическое пространство, бесконечная тьма, охватывающая все, что можно окунуть взглядом.

- ❷ За каждое повреждение на справочной карте сценария, поставьте 1 отметку в разделе Шаги на мосту в Журнале Кампаний.
- ❸ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- ❹ Если вы играете **Сомнамбулический поиск** как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Сценарию 4-Б: Ткач Мирозданья**.
- ❺ Если вы играете **Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск**, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...
  - ❖ ... вы еще не играли сценарий **3-А: Темная Сторона Луны**, перейдите к этому сценарию.
  - ❖ ... вы уже закончили **Сценарий 3-А: Темная Сторона Луны**, вместо этого перейдите к **Интерлюдии 3: Великие Боги**.

**Развязка 2:** Вы готовитесь к тому, что в вас врезается очередная волна искажения реальности. Это чувство, каким бы оно ни было, с течением времени становится все сильнее. Кто-то или что-то вызывает это, но как? Пока вы обдумываете его значение, вы понимаете кое-что любопытное: затронуты не только вы. Уж точно все гораздо сложнее; Кажется, будто весь Подземный Мир меняется с каждой волной искривленной энергии, протекающей через царство. Стены сдвигаются, пол искривляется, и тусклый фосфоресцирующий свет переливается космическим потусторонним сиянием. Земля трохочет, когда новая волна силы прорывается через основы мифа снов. Каменистая поверхность, на которой вы стоите, обваливается. Вы парите в воздухе, пытаясь схватиться за что-то, все, что вы можете использовать, чтобы подтянуться. В ваши руки попадается расписная деревянная доска. У вас нет времени подвергать сомнению ее внешний вид – выживание превыше всего. Когда вы подтягиваетесь, вы понимаете, что свернулись калачиком на скамейке в парке, в окружении густого тумана и мрачных, безумных крыш Аркхема. Перед вами нет земли. Просто открытаая, бесконечная яма в бездонной глубине. Неужели, Подземный мир? Но как это возможно? Кот Вирджила небрежно наблюдает за вами с ветки дерева, свисающей над скамейкой в парке. «Это не остановится», – говорит вам черный кот. «До тех пор, пока от вашего мира ничего не останется». Вы задаетесь вопросом, что вы могли бы сделать перед лицом такого ужаса. Кот смотрит в яму внизу. «Оно ждет вас».

Еще один гул. Вы с ужасом наблюдаете как вдалеке целое здание втягивается в землю. Вам показалось, что вдалеке промелькнула чья-то фигура, но это не человек. Если так будет продолжаться и дальше, у ваших товарищей не останется мира, в котором можно будет проснуться. Вы набираетесь сил, смотрите в пустую яму и судорожно сглатываете. «Надо прыгать», – говорит кот.

Вы падаете. Рев ветра оглушает, проносясь над головой. Вы думаете, что вы не сможете пережить такое падение. Но вместо того, чтобы разбиться о твердую каменистую землю, вы оказываетесь подхваченными светящейся жилицей паутиной. В панике вы карабкаетесь на ближайшую платформу из твердого камня. Ваше убежище - одно из многих, каждое из которых подвешено в воздухе и связано толстой паутиной. За ними простирается огромное космическое пространство, бесконечная тьма, охватывающая все, что можно окинуть взгляdom.

- ➊ Ведущий сыщик получает слабость Ложное Пробуждение (*Пожиратели Снов* #275) (Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика). Добавьте эту карту слабости в колоду ведущего сыщика.
- ➋ За каждое повреждение на справочной карте сценария, поставьте 1 отметку в разделе Шаги на мосту в Журнале Кампании.
- ➌ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- ➍ Если вы играете *Сомнамбулический поиск* как кампанию из четырех сценариев, перейдите к **Сценарию 4-Б: Ткач Мирозданья**.
- ➎ Если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...
  - ❖ ... вы еще не играли **Сценарий 3-А: Темная Сторона Луны**, перейдите к этому сценарию.
  - ❖ ... вы уже закончили **Сценарий 3-А: Темная Сторона Луны**, вместо этого перейдите к **Интерлюдии 3: Великие Боги**.



## Интерлюдия 3: Великие Боги

Читайте эту интерлюдию только если вы играете *Паутина Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев.

Не читайте эту интерлюдию пока не закончили сценарии 3-А: Темная Сторона Луны и 3-Б: Точка Невозврата.

**Великие Боги 1:** Согласно сценария 3-А, сновидцы направляются в Холодные Пустыни, где находится Неведомый Кадат...

Вас выводят из бессонной задумчивости пущистое прикосновение. Вы смотрите вниз и видите, что черный кот смотрит на вас. «Привет. Я смотрю, вы добились некоторого прогресса». Вы не совсем уверены, можно ли назвать это прогрессом. Хотя вы наконец-то на пути к Холодным Пустыням, вы еще не определили точное местонахождение Неведомого Кадата и не знаете, чего ожидать по прибытии.

Проверьте журнал кампании *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А). Прочтите раздел ниже, который относится к вашей ситуации, а затем перейдите к следующему тексту. Если ни один раздел не подходит, пропустите их.

### Если сыщики становятся слабее:

«Ого», внезапно говорит кот, «вы не особо хорошо выглядите, вы в курсе?». Он смотрит на вас равнодушными, но любопытными глазами. Вы спрашиваете, что это значит. «А вы не понимаете? Вы выглядите ужасно. Вы нормально питаетесь? А хотя ладно, это не имеет значения. Вы ведь еще можете ходить? Этого достаточно.»

В зависимости от вашей сложности добавьте жетон в ме-  
тапок хаоса *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А), а именно:  
Легкий (-3), Стандартный (-4), Сложный (-5), Эксперт (-7).

### Если Рэндолф не пережил путешествие и Черный кот ищет правду:

«А где этот-как-его-там?», спрашивает черный кот, ища Рэндолльфа. Вы пытаетесь объяснить, что произошло, но с трудом можете говорить. «Можете не продолжать. Все понятно.» Кот обдумывает ситуацию, похоже, не особо заботясь о страшной судьбе Рэндолльфа. «Ну, тогда видимо вещи которые я собирался сказать, говорить больше не надо», загадочно выдает он.

Вычеркните из обоих Журналов Кампаний записи что  
Черный кот ищет правду.

### Если вы сами так хотели:

«Не обращайте на меня внимания. Я просто зашел проверить живы ли вы». Вы начинаете рассказывать черному коту о своих неприятностях, и он склоняет голову набок с видом кошачьего любопытства. «Угу. Забавно. Я что, сказал что мне интересно то что вы рассказываете? Вроде-бы нет. Ну что ж. Позвольте мне прояснить ситуацию: меня волнует только то, сможете ли вы выполнить свой долг. Я не особо переживаю о том, как вы себя чувствуете.» Сверкающие глаза кошки не мигая глядят на вас. «Удачи в общем. Вам она понадобится». Он уходит в тень и исчезает.

Пропустите остальную часть **Интерлюдии**. Перейдите либо к **Сценарию 4-А: Где Обитают Боги** либо к **Сценарию 4-Б: Ткач Мирозданья**.

Вы спрашиваете черного кота, знает ли он, что вы найдете в Кадате. «Типа того», - отвечает он. «Я давно предвидел ваше прибытие в Кадат. На самом деле, я много чего предвидел. Но в этом раз... ну, в общем все идет не совсем обычно. Или, возможно, я просто видел этого немногого по-другому. Тем не менее, я думал, вы на правильном пути. В конце концов, это единственный оставшийся путь. Я знаю немногого больше о том, что вы увидите, когда окажетесь там, но боюсь, что если я вам скажу, вы тоже увидите это по-другому. Не беспокойтесь об этом. У вас хорошо получается. Доберитесь до Кадата. Найдите землю Великих Богов. Когда вы придетете туда, все осталное встанет на свои места. Если только вы все не испортите. Эти существа, с которыми вы сталкиваетесь, те, чьи имена я не хочу называть, они не просто угрожают Миру Грэз. Они угрожают всему сущему. А теперь, извините, у меня и другие дела есть.»

➊ Проверьте Журнал Кампании. Если у черного кота есть подозрения, он исчезает в пустоте космоса, прежде чем вы получите шанс спросить его о чем-нибудь еще.

➋ В противном случае Черный кот еще раз предлагает передать сообщение вашим друзьям. Ведущий сыщик должен решить (Выберите одно) :

➌ Расскажите своим товарищам об угрозе, которая вам грозит. Черный кот вернется к вам на помощь, как только доставит сообщение. Это может немного усложнить задание другой группы. В Журнале Кампании *Сомнамбулический Поиск* запишите, что **черный кот рассказывает о Ныяллатотепе**.

➍ Скажите своим товарищам что вы в порядке. Черный кот останется с ними, как только доставит сообщение. Это может немного усложнить ваше задание. В Журнале Кампании *Сомнамбулический Поиск* запишите, что **черный кот рассказывает об Амлач-Наче**.

➋ Перейдите к разделу **Великие Боги 2**.

**Великие Боги 1:** Согласно сценария 3-Б, сыщики достигли космической полутени между мирами...

Низкий кошачий вой привлекает ваше внимание к ближайшей паутине. Когда вы подходите ближе, вы замечаете, что черный кот застрял на участке особенно липкой паутины, извиваясь взад и вперед в тщетной попытке освободиться. Даже с его острыми когтями кажется, что у него проблемы. Вы наклоняетесь и вытаскиваете кота, и он выпрыгивает из ваших рук на каменистую платформу внизу - единственное, что находится между котом и бесконечной пустотой. Он шипит на мгновение, затем резко встает. «Я что, просил вашей помощи?» резко говорит он. «Что ж, в конце концов, вы добрались до Смоляного Моря. А теперь оглянитесь вокруг. Видите всю эту паутину?» Вы не могли ее пропустить, даже если бы попытались; вы со всех сторон окружены паутиной, липко опутывающей все пространство вокруг вас. «Это мост между вашим миром и Миром Грэз. Если он будет завершен, они сольются. Понимаете? Если конечно вы не хотите, чтобы весь ваш мир выглядел как больница, где снят ваши друзья, вы должны остановить это любой ценой. Больше ничего не важно. Ничего.»

Проверьте Журнал Кампаний Паутина Снов (Кампания А). Прочтите раздел ниже, который относится к вашей ситуации, а затем перейдите к следующему тексту. Если ни один раздел не подходит, пропустите их.

#### Если сыщики получили Серебряный Ключ:

«Эй, у вас еще остался тот ключ?» - спрашивает черный кот. Вы роетесь в своих вещах в поисках ключа, который вы нашли в Неизменном, и показываете его коту. «Давайте сюда», - требует он, прыгая и вырывая его из ваших рук, прежде чем вы успеваете возразить. «И не надо на меня так плятиться. Вашим друзьям это нужно».

Вычеркните из Журнала Кампаний Паутина Снов (Кампания А) запись что сыщики получили Серебряный Ключ, и вместо этого впишите ее в Журнале Кампаний Сомнамбулический Поиск (Кампания А).

Если Серебряный ключ находится в колоде сыщика, удалите его. Любой из сыщиков кампании Сомнамбулический Поиск (Кампания А) может добавить эту карту в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

#### Если черный кот ищет правду:

Черный кот перестает говорить, как только замечает Рэндолльфа. Он взволнованно обходит мужчину несколько раз. Со своей стороны, Рэндолльф выглядит необычно встревоженным присутствием кота, даже делая шаг назад, когда он приближается. «В чем проблема? - Я не причинял вреда никому из ваших» - сухо говорит он. «Пли я вас чем-то оскорбил?»

«Само твое существование оскорбляет меня», - шипит кот. Он идет обратно к вам, настороженно глядя на Рэндолльфа. «Думаю, я знаю, что сейчас происходит. Теперь все встает на свои места. Я знаю, кто мешает моему зрению. Не верьте этой штуке» - предупреждает он, кружась, чтобы не спускать глаз с блондина, стоящего за ним. «Я должен подготовиться. Я вернусь, когда придет время».

Пропустите оставшуюся часть Интерлюдии. В обоих Журналах Кампаний запишите что черный кот знает правду.



«A! пока не забыл: ваши друзья почти добрались до своей цели. Если все пойдет так как я предвидел, они смогут освободиться. Ну а еще они просили передать что...»

Проверьте Журнал Кампании *Паутина Снов* (Кампания А). Прочтите раздел ниже, который относится к вашей ситуации. После того как подходящий раздел будет прочтен, перейдите либо к **Сценарию 4-А: Где Обитают Боги**, либо к **Сценарию 4-Б: Ткач Мирозданья**.

#### Если черный кот рассказывает о Нъярлатотепе:

«... .

Вычеркните из Журнала Кампании *Паутина Снов* (Кампания А) запись что сыщики получили Серебряный Ключ, и вместо этого впишите ее в Журнале Кампании *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А).

Если Серебряный ключ находится в колоде сыщика, удалите его. Любой из сыщиков кампании Сомнамбулический Поиск (Кампания А) может добавить эту карту в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

② Проверьте Журнал Кампании.

❖ Если ни в одном Журнале Кампании нет записи что *черный кот на вашей стороне*, сделайте эту запись в Журнале Кампании *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А). Положите 1 жетон в оба мешка Хаоса до конца кампании.

❖ Если в Журнале Кампании *Паутина Снов* (Кампания Б) написано что *черный кот на вашей стороне*, вычеркните эту запись и сделайте ее в Журнале Кампании *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А). Замените 1 жетон на 1 жетон в обоих мешках Хаоса.

❖ Если в Журнале Кампании *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А) написано что *черный кот на вашей стороне*, не происходит никаких изменений.

#### Если черный кот рассказывает об Атлач-Наче:

«... .

Вычеркните из Журнала Кампании *Паутина Снов* (Кампания А) запись что сыщики получили Серебряный Ключ, и вместо этого впишите ее в Журнале Кампании *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А).

Если Серебряный ключ находится в колоде сыщика, удалите его. Любой из сыщиков кампании Сомнамбулический Поиск (Кампания А) может добавить эту карту в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

② Проверьте Журнал Кампании.

❖ Если ни в одном Журнале Кампании нет записи что *черный кот на вашей стороне*, сделайте эту запись в Журнале Кампании *Паутина Снов* (Кампания Б). Положите 1 жетон в оба мешка Хаоса до конца кампании.

❖ Если в Журнале Кампании *Сомнамбулический Поиск* (Кампания А) написано что *черный кот на вашей стороне*, вычеркните эту запись и сделайте ее в Журнале Кампании *Паутина Снов* (Кампания Б). Замените 1 жетон на 1 жетон в обоих мешках Хаоса.

❖ Если в Журнале Кампании *Паутина Снов* (Кампания Б) написано что *черный кот на вашей стороне*, не происходит никаких изменений.



## Сценарий 4-А: Где Обитают Боги

Проверьте журнал кампании.

- Ⓐ Если сыщиков увезли в Холодные Пустыни, перейдите к **Вступлению 1**.
- Ⓑ Если сыщики добрались до Холодных Пустынь, перейдите к **Вступлению 2**.

**Вступление 1:** Вашим лошадям требуется много часов, чтобы добраться до места назначения.

Вы не решаетесь вырываться, потому что падение наверняка убьет вас. Кроме того, это может быть ваш единственный шанс найти Кадат. Существа проходят под сводами сплетенных теней, над лазурным морем, мерцающим в лунном свете, и сквозь обширеные полосы плотного тумана. В конце концов, вы достигаете континента далеко на севере, куда даже ваш бесстрашный капитан не рискнул бы выдвигнуться. Колossalные существа обитают в глубоком темном океане - ужасная опасность для любого корабля, который борется с этими жуткими морями.

Перед приземлением ваши лошади пролетают над пустынным ландшафтом изо льда и снега. Вдалеке, сквозь пелену снега, едва различима форма куполообразного здания. Одно из крылатых существ указывает в сторону зловещих руин, беззубично приказывая вам двигаться дальше. Остальные молча стоят позади вас с совершенным терпением, отрезая вам пути к побегу, хотя вы и не собираетесь убегать. Вы найдете и покорите вершины Неведомого Кадата, либо умрете, пытаясь это сделать.

Перейдите к **Подготовке**.

**Вступление 2:** Белый Корабль легко плывет по эфиру. По пути он проходит под сводами сплетенных теней, над лазурным морем, мерцающим в лунном свете, и сквозь обширеные полосы плотного тумана. В конце концов, вы достигаете континента далеко на севере, куда даже ваш бесстрашный капитан не рискнул бы выдвигнуться. Колossalные существа обитают в глубоком темном океане - ужасная опасность для любого корабля, который борется с этими жуткими морями.

Капитан швартует летающий корабль над пустынным ландшафтом изо льда и снега. Несколько лунных лучей выходят из белого корпуса корабля, образуя проход в тундре внизу. Вдалеке, сквозь пелену снежинок, едва различима форма куполообразного здания. «Добро пожаловать на проклятое плато Ленг», - говорит пожилой капитан с ноткой сожаления в голосе. «Вы не найдете здесь ни радости, ни покоя. Только смерть. Пожалуйста, я должен еще раз попросить вас оставить это путешествие и вернуться в более приветливые страны. Вы уверены, что хотите сойти именно здесь?»

Вы киваете. Капитан вздыхает в ответ. «Понимаю. Белый Корабль не плывет глубже в это забытое богами место, потому что оно потрясает меня до глубины души. Отсюда вы сами по себе. Желаю вам прощения и удачи, попутчиков. Вы спускаетесь по ярким, светлым лунным лучам вниз, в холодное и мрачное пространство. Вы найдете и покорите вершины Неведомого Кадата, либо умрете, пытаясь это сделать.

Перейдите к **Подготовке**.

## Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов: Где Обитают Боги, Агенты Ньярлатотена, Проклятие Сновидца, Шепот Гипноса и Темный Культ. Эти наборы отмечены следующими символами:



Положите в игру следующие локации: Плато Ленг, Холодные Пустыни, Монастырь Ленга, Ониксовые Врата и Ониксовый Замок (предлагаемая схема размещения локаций указана рядом на странице).

- ❖ Сыщики начинают игру в локации Плато Ленг.
- ❖ Отложите все оставшиеся локации Заброшенная Башня из игры.
- ❖ Отложите следующие карты из игры: Неописуемый Верховный Жрец, все 5 копий карт Ньярлатотен, вся пять копий карт Шепчущий Хаос, обе копии карты Мириады Форм и карту Надвигающийся Туман.
- ❖ Сформируйте из оставшихся карт колоду столкновений.

## Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный, а не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

- ❖ Подготовьте жетоны хаоса:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ★.
- ❖ Черный кот не на вашей стороне.
- ❖ Рэндольф Кафтер пережил путешествие.
- ❖ Сыщики добрались до Холодных Пустынь.
- ❖ В разделе «Доказательства Существования Кадата» нет отметок.

## Стоп!

Сейчас вы готовы начать играть сценарий Где Обитают Боги. Пока что не читайте интерлюдию и правила описанные на следующей странице. В ходе сценария вам будет дана инструкция прочитать их.

## Предлагаемое размещение локаций



## Интерлюдия: Великий Замысел

Читайте эту интерлюдию только если вы получили инструкцию это сделать.

**Великий Замысел 1:** Все выше и выше вы взбираетесь на горы далеко на север. Бледный свет сияет с вершины большой черной вершины, пронизывающей яркий небосвод, и вы знаете, что приближаетесь к концу вашего поиска. Вы проводите бесчисленные часы, поднимаясь по застеженным склонам, пока наконец, не делаете первые шаги в заповедные коридоры, ведущие в большой зал замка. Замок стоит на краю пропасти, откуда открывается вид на весь континент и океан за ним. Это величественное зрелище. Сверху вырисовываются бесчисленные мрачные башни, окутанные водоворотом снега и града. Вы прокладываете дорогу по покрытому снежной коркой коридору замка, и вскоре она сменяется гладким полированым онексу. Резкий ветер стихает до свиста. Вы купаетесь в неевропейской тьме, заполняющей огромное пространство. Вскоре ничего не останется, кроме эха ваших шагов по онексовому полу и тихой, одинокой тишине большого зала. Хотя вы не переступили порог, теперь вы понимаете, где стоите: в чёртогах Великих Богов. Вы ожидали, что вас встретят стражи, слуги богов или, возможно, даже сами эти могущественные существа, но вас встречают лишь одиночество и дурное предчувствие, такое же пугающее, как пронизывающий ветер снаружи. Вы продолжаете идти вперед, пока, наконец, не приходите к концу зала. Здесь, в окружении гладких онексовых колонн, вы не находите... ничего.

Здесь нет богов. Это место давно заброшено.

Вирджил в растерянности. «Я... я не понимаю.»

⌚ Откройте локацию Онексовый Замок и положите каждого сыпчика в Великий Зал.

⌚ Удалите из игры все локации кроме Великого Зала.

⌚ Проверьте Журнал Кампании.

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

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

**Великий Замысел 2:** Вы обращаетесь к Рэндольфу за ответами. Он был вашим проводником через все это безумие. Конечно, он должен знать, что происходит. «Наконец-то», - говорит он, глядя на зал широкими раскрытыми глазами. «Мы достигли чёртогов Великих, на которых смешным запрещено смотреть. Мы знали, что это запрещено, но вот и мы, наше путешествие завершено». Он поворачивается к Вирджилу. «Это того стоило, сэр? Вы нашли доказательства, которые искали?»

Вирджил делает шаг назад. «О чём ты, Рэндольф? Разве все это не твоя идея? Правда ты с самого начала вел нас по этому пути».

Рэндольф улыбается и кладет руку на плечо Вирджила. «Да. Вот только я не Рэндольф Кафтер». Он отводит вторую руку и, прежде чем вы успеваете феагировать, вонзает острие как бритва лезвие онекса в грудь Вирджила Грея. Труп Вирджила падает на полированный пол, глаза навсегда застыгают в трагическом шоке. Существо, которое никогда не было Рэндольфом Кафтером, поворачивается к вам, его тень принимает бесчисленные формы, когда оно простирается по земле.

«Узите!» его многочисленные голоса рычат. «Вот ваша справедливая награда!»

⌚ Если в колоде сыпчиков есть сюжетная карта доступа Рэндольф Кафтер (*Опытный Сновидец*) (*Пожиатели Снов #59*), удалите его из игры до конца кампании.

⌚ Проверьте Журнал Кампании.

❖ Если Чёрный кот на вашей стороне, перейдите к **Великому замыслу 4**.

❖ Иначе, перейдите к **Великому замыслу 5**.

**Великий Замысел 3:** В этот момент голос позади вас нарушает тишину, подчеркивая ваше замешательство. «Вирджил Грей. Вы пришли увидеть Великих Богов, на которых смертным смотреть незаконно». Голос принадлежит высокой тонкой физуре, одетой в изысканные прозрачные одежды древнего фараона, увенчанного золотым псехентом, который слабо светится в темноте. «Что вы ожидали найти тут?»

«Вы один из богов, обитающих в этом замке?» - спрашивает Вирджил, подходя к существу. «Почему здесь так темно и одиноко?»

На лице царственной физуры лишь на краткое мгновение мелькает взгляд полной злости. «Боги, которых вы ищете, покинули свой замок на Неведомом Кадате, чтобы поселиться в другом мире, мире столь чудесном, что они забыли, каково это, быть богами. Вы поможете мне исправить эту ошибку?» - спрашивает физура. Прежде чем Вирджил успевает ответить, незнакомец отводит руку и вонзает острие лезвие онекса в грудь Вирджила. Труп Вирджила падает на полированный пол, глаза навсегда застыгают в трагическом шоке. Фигура поворачивается к вам, ее тень превращается в мириады форм, растягиваясь по земле. «Нет», - рычат его многочисленные голоса. «Этого не достаточно.»

⌚ Проверьте Журнал Кампании.

❖ Если Чёрный кот на вашей стороне, перейдите к **Великому замыслу 4**.

❖ Иначе, перейдите к **Великому замыслу 5**.

**Великий Замысел 4:** Все это время чёрный кот сидит на вас на плече и смотрит холодными узкими глазами. Словно он читал этот сценарий много раз раньше, но только сейчас увидел, как актеры играют свои роли. «Мне жаль, Вирджил», - говорит он. Но вы понимаете, что это не так.

Перейдите к **Великому замыслу 5**.

**Великий Замысел 5: Ползучий Хаос распадается на сотни тысяч теней и исчезает в холодном сырье воздухе.**

④ Случайным образом выберите 1 плюс 1 копий отложенных противников Ниярлатотеп, не глядя на них, и замешайте их в колоду столкновения. Удалите все остальные копии этой карты из игры.

⑤ Замешайте отложенного противника Надвигающийся Туман и все отложенные карты Мириады Форм и Шепчущий Хаос в колоду столкновений вместе со сбросом.

⑥ Перемешайте отложенные локации Заброшенная Башня, случайным образом выберите 4 и выложите в игре. Эти локации должны окружать Великий Зал, по одной в каждом направлении: Север, Восток, Юг и Запад (предлагаемая схема размещения локаций указана рядом на странице).

⑦ До конца сценария каждая Заброшенная Башня обозначается своим положением относительно Великого Зала, а именно:

- ❖ Локация над Великим Залом является «Северной Башней».
- ❖ Локация справа от Великого Зала является «Восточной Башней».
- ❖ Локация под Великим Залом является «Южной Башней».
- ❖ Локация слева от Великого Зала является «Западной Башней».

## Предлагаемое размещение локаций для Актов 4 и 5

### Северная Башня



### Западная Башня



### Восточная Башня



### Южная Башня

# Не читайте этот текст до окончания сценария

**Если ни одна развязка не была достигнута (все сыщики побеждены):** Вы просыпаетесь, потрясенные и ошеломленные величием сна, который так долго удерживал ваше внимание. И все же, когда вы пытаетесь вспомнить что-нибудь из него, вы помните очень мало. Все будто в тумане - как далекие воспоминания десятилетней давности. Остается только намек на этот сон. Чёрный замок. Карабль в космосе. Лестница. Чёрный ком. Единственное, что вы помните, - это голос в своей голове. Фундаментальная истинаВселенной, которую вы не можете стереть из своей памяти. Он говорит вам, даже сейчас, когда вы дрожите под больничными простынями: «Ваши сны принадлежат мне!»

- Ⓐ Запишите в Журнале Кампании что Вторжение Ныфлатотена началось.
- Ⓐ Если вы играете Сомнамбулический поиск как кампанию из четырех сценариев, кампания заканчивается поражением сыщиков.
- Ⓐ Если вы играете Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...
- ❖ ... вы еще не играли Сценарий 4-Б: Ткач Мирозданья, перейдите к этому сценарию.
- ❖ ... вы уже закончили 4-Б: Ткач Мирозданья, вместо этого перейдите к Эпилогу.

**Развязка 1:** Присутствие, дразнящее ваш разум, уходит в тень, и вы снова остаетесь с подавляющим чувством одиночества. Обширные залы ониксового замка свидетельствуют только об отчаянии и печали. Если некие боги когда-то и населяли это место, они давно ушли. Прийти сюда было действительно глупо. Вы выносите труп Вифджила на снежные вершины Кадата и хороните его за пределами замка. Вы все еще не понимаете, чего хотело от него или от вас существо, известное как Ныфлатотен, но, по крайней мере, теперь вы можете покинуть Мир Грэз... если это действительно то, что вы хотите сделать.

- Ⓐ Запишите в Журнале Кампании что Сыщики вырвались из хватки Ныфлатотена.
- Ⓐ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- Ⓐ Каждый сыщик получает 2 ментальные травмы, после битвы между прадой и вымыслом внутри собственного сна.
- Ⓐ Сыщики должны выбрать (выберите одно):
- ❖ Проснуться. Перейдите к **Развязке 3**.
- ❖ Остаться на поверхности Мира Грэз. Перейдите к **Развязке 4**.
- ❖ Отправляйтесь в Подземный Мир, чтобы найти своих спутников. Вы можете выбрать этот вариант, только если в Журнале Кампании написано что Сновидцы знают о другом пути. Перейдите к **Развязке 5**.

**Развязка 2:** От присутствия, которое когда-то дразнило ваш разум, не осталось ничего. Вы снова остаетесь с подавляющим чувством одиночества. Обширные залы ониксового замка свидетельствуют только об отчаянии и печали. Но по крайней мере теперь здесь больше нет существа, которое заманило вас сюда. Теперь вы понимаете, какова была его цель: позрнуться в ваш разум, изучить ваш вид и пребудиться внутри вас. Стать повелителем и снов и реальности одновременно. Черный кот — ком бы он ни был на самом деле — должен был видеть это в своих видениях. Вы выносите труп Вифджила на снежные вершины Кадата и хороните его за пределами замка. Сейчас ваше путешествие закончено, у вас больше нет причин оставаться в этом месте. Наконец-то вы можете покинуть Мир Грэс... если вы действительно этого хотите.

Ⓐ Запишите в Журнале Кампании что Сновидцы изгнали Нъярлатотепа.  
Ⓐ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X — суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает дополнительно по 5 очков опыта, за то что раз и навсегда остановили план Нъярлатотепа.

Ⓐ Каждый сыщик получает 2 ментальные травмы, после битвы между прадой и вымыслом внутри собственно-го сна.

Ⓐ Сыщики должны выбрать (выберите одно):

- ❖ Проснуться. Перейдите к **Развязке 3**.
- ❖ Остаться на поверхности Мира Грэс. Перейдите к **Развязке 4**.
- ❖ Отправляйтесь в Подземный Мир, чтобы найти своих спутников. Вы можете выбрать этот вариант, только если в Журнале Кампании написано что Сновидцы знают о другом пути. Перейдите к **Развязке 5**.

**Развязка 3:** Вы просыпаетесь, потрясенные и ошеломленные величием сна, который так долго удерживал ваше внимание. И все же, когда вы пытаетесь вспомнить что-нибудь из него, вы помните очень мало. Все будто в тумане — как далекие воспоминания десятилетней давности. Остается только намек на этот сон. Черный замок. Кафабль в космосе. Лестница. Черный кот. Вы помните, как завершили какое-то очень важное задание, но хоть убей, вы не можете вспомнить, что это было.

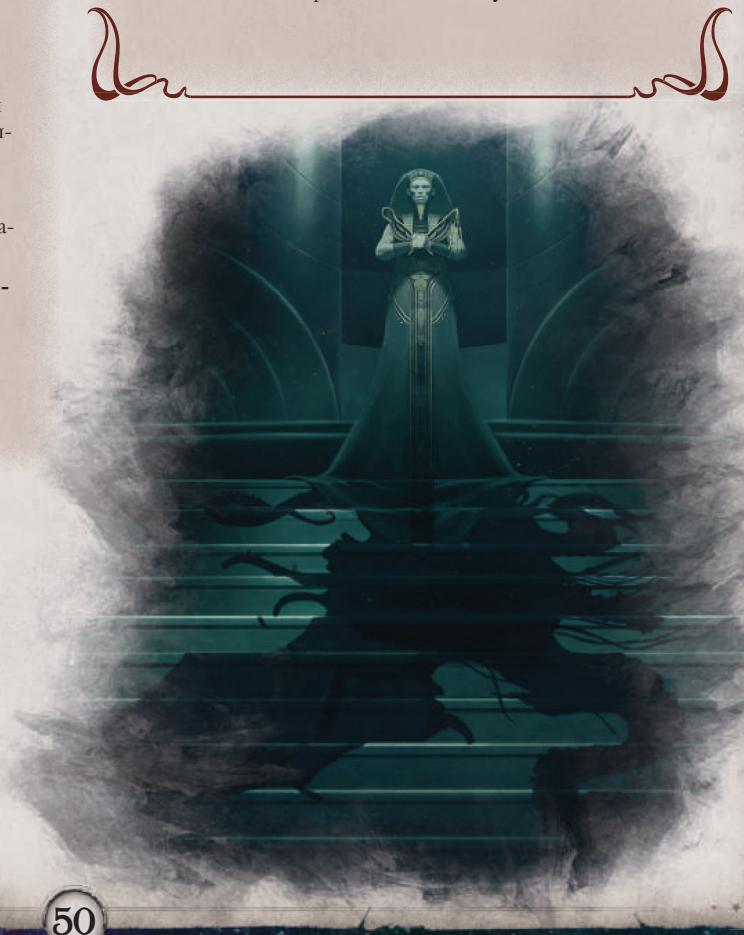
- Ⓐ Запишите в Журнале Кампании что Сновидцы проснулись.
- Ⓐ Если вы играете *Сомнамбулический поиск* как кампанию из четырех сценариев, кампания заканчивается победой сыщиков!
- Ⓐ Если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...  
❖ ... вы еще не играли **Сценарий 4-Б: Ткач Мирозданья**, перейдите к этому сценарию.  
❖ ... вы уже закончили **4-Б: Ткач Мирозданья**, вместо этого перейдите к **Эпилогу**.

**Развязка 4:** Вы думаете о всех путешествиях, которые вы совершили в Мире Грэз, и о сказочных вещах, которые вы видели: мистические леса, прекрасные дворцы, лазурные океаны. Вы когда-нибудь встречали такие чудеса в мире бодрствования? Смогли бы вы действительно вернуться к такой приземленной жизни после пережитого здесь? Возможно, лучше бы остаться. Вы можете сбежать из этой ужасной земли Ленг и вернуться в более безопасные места. Вы можете жить во Вневременном Царстве Селебанса, где много удовольствий, и вы никогда не пострадаете. Или, может быть, поселиться среди кошек в красивом городке Ультар, где и начались ваши поиски. Или исследуете границы Мира Грэз и посмотрите все чудеса, которые он может предложить. Вы приняли решение. Вы не можете вернуться в Бодрствующий Мир, вы просто не хотите покидать это прекрасное место.

- Ⓐ Запишите в Журнале Кампаний что Сновидцы остались в Мире Грэз навсегда.
- Ⓐ Если вы играете *Сомнамбулический поиск* как кампанию из четырех сценариев, кампания заканчивается победой сыщиков... и о вас больше никогда не услышат и не увидят в Бодрствующем Мире.
- Ⓐ Если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...
  - ❖ ... вы еще не играли **Сценарий 4-Б: Ткач Мирозданья**, перейдите к этому сценарию.
  - ❖ ... вы уже закончили **4-Б: Ткач Мирозданья**, вместо этого перейдите к **Эпилогу**.

**Развязка 5:** Вы помните, что черный кот рассказывал вам о путешествии ваших спутников. Хотя у вас нет желания покидать поверхность Мира Грэз, возможно, вы сможете помочь своим друзьям. Вы снова спускаетесь с самых северных пиков Ленга, возвращаясь к руинам под куполом, где вам противостоял верховный жрец Ньяфлатотепа. Там, в центре комнаты, есть зияющая яма, ведущая в неисчислимые глубины Подземного Мира. Ваши товарищи где-то там внизу... наверное?

- Ⓐ Запишите в Журнале Кампаний что Сновидцы продолжили путешествие через монастырь.
- Ⓐ Если вы еще не играли **Сценарий 4-Б: Ткач Мирозданья**, перейдите к этому сценарию.
- Ⓐ Если вы уже закончили **4-Б: Ткач Мирозданья**, вместо этого перейдите к **Эпилогу**.





## Сценарий 4-А: Ткач Мирозданья

Все к этому привело. Рассказы Вифджаила, нескончаемый сон ваших товарищих, больница Святой Марии, чёрный кот, все это. У вас нет выбора, кроме как продолжать. В этом межпространственном космосе обитает существа, которое уничтожит ваш мир и заменит его новой реальностью, кошмаром кромешной тьмы и существ, охотящихся на вас. Если вы не сможете остановить его плетение, Мифа в котором вы сможете проснуться, просто не останется. Вы должны что-то сделать, даже если это означает ваш конец.

Перейдите к **Подготовке**.

### Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный, а не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

➊ Подготовьте жетоны хаоса:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , .

➋ Чёрный кот не на вашей стороне.

➌ Рэндолльф Картер не пережил спуск.

## Подготовка

➊ Соберите все карты из следующих наборов: Ткач Мирозданья, Агенты Атлач-Начи, Пауки, Древнее Зло и Жуткий Холод. Эти наборы отмечены следующими символами:



➋ Заменяйте все копии карты локаций Великая Паутина, и случайным образом выложите 4 из них вертикальной линией.

➌ Сыщики начинают игру в самой верхней локации Великая Паутина.

➍ Отложите все оставшиеся локации Великая Паутина из игры.

➎ Отложите следующие карты из игры: двустороннюю карту противника Атлач-Нача, 4 карты противника Ноги Атлач-Начи и обе копии карты столкновения Прядильщик во Тьме.

➏ Проверьте в Журнале Кампаний количество отметок в разделе Шаги на Мосту:

➐ Если там 2 или менее отметок, ничего не происходит.

➑ Если там 3-5 отметок, положите 1 жетон безысходности на самую нижнюю локацию.

➒ Если там 6-8 отметок, положите 2 жетона безысходности на самую нижнюю локацию.

➓ Если там 9-11 отметок, положите 3 жетона безысходности на самую нижнюю локацию.

➔ Если там 12 или более отметок, положите 4 жетона безысходности на самую нижнюю локацию.

Сформируйте из оставшихся карт колоду столкновений.

### Стоп!

Сейчас вы готовы начать играть сценарий Ткач Мирозданья. Пока что не читайте интерлюдию и правила описанные на следующей странице. В ходе сценария вам будет дана инструкция прочитать их.

## Интерлюдия: Паучья Королева

Читайте эту интерлюдию только если вы получили инструкцию это сделать.

**Паучья Королева 1:** Вы поднимаетесь над каменной пропастью и видите паучий мост огромного размера, существование, что на нем: Атлач-Нача, богина пауков, в сопровождении орды ткачей. Многоногие чудовища непрерывно оплетают нити космической паутины, без конца трудясь с кошмарным рвением. С каждой завершенной этими существами нитью, вы чувствуете, как реальность и сны искаются, сталкиваются и разбиваются друг об друга. Вдалеке волны снов разбиваются о скалы реальности, и реальность обрушивается сама на себя, превращаясь в бушующий аморфный сон. Вы едва можете понять странные, меняющиеся перспективы. Липкая паутина свисает склону от вашей точки обзора, как шелковая лестница, ведущая к вашей гибели.

(?) Проверьте Журнал Кампаний.

❖ Если Рэндолльф пережил спуск и черный кот знает правду, перейдите к **Паучьей Королеве 2**.

❖ Иначе, если Рэндолльф пережил спуск перейдите к **Паучьей Королеве 3**.

❖ Если Рэндолльф не пережил спуск перейдите к **Паучьей Королеве 4**.

**Паучья Королева 2:** Вы собираетесь спуститься по паутине на платформу внизу, когда слышите голос черного кота из-за спины вашего компаньона Рэндолльфа. «Брось его», - раздается резкая команда. Зловещая ухмылка расплывается по лицу Рэндолльфа, когда он роняет зазубренный ониксовый клинок, который с хрохотом падает на землю.

«Так ты видел через мою маску?» спросил он. «Не важно. Вы все равно выполните свое задание, на которое я вас послал. От этого зависит ваш миф».

Вы с недоумением спрашиваете, почему Рэндолльф так себя ведет. Черный кот запрыгивает вам на плечо и усаживается, не сводя взгляда с вашего бывшего компаньона. «Я понял это недавно. Он не Рэндолльф. Никогда им не был. Просто злоумышленник в коже Рэндолльфа».

«Злоумышленник?» Рэндолльф фримыхает от гнева. «Это ты, кот, злоумышленник! Да, я знаю, что ты такое. Ты не принадлежишь этому миру. Но хватит разговоров». Улыбка снова ползет по его губам. «У вас есть задача, которую нужно выполнить. Так что прощайтесь... пока что.» Завершив свое предупреждение, Не-Рэндолльф уходит с края платформы и исчезает в забвении.

(?) Если в колоде сыпиков есть сюжетная карта доступа Рэндолльф Картер (*Прикованный к Реальному Миру*) (*Пожиратели Снов* #79), удалите его из игры до конца кампании.

(?) Перейдите к **Паучьей Королеве 4**.

**Паучья Королева 3:** Вы начинаете спускаться по паутине на платформу внизу, с которой вы можете добраться до края моста и до самой Атлач-Нача. На полути вниз подвешенная платформа трясется и начинает сильно раскачиваться из стороны в сторону. Вы крепко склимате шелковые нити, надеясь, что липкая паутина удержит вас от падения. Вы смотрите на Рэндолльфа, чтобы убедиться, что с ним все в порядке, и тогда вы замечаете, что он не спускается вслед за вами, как предполагалось. Вы смотрите вверх и видите, что ваш спутник хмуро смотрит на вас сверху с клином из оника в руках. Он разрезал часть сети, по которой вы лежите. Вы не успеваете спросить, что он делает, прежде чем он полностью разрезает нить. Вы падаете на камни внизу, болезненно приземляясь на спину. Когда вы снова смотрите на Рэндолльфа, его лицо изменилось.

«Глупые смертные. Я никогда не позволю вам спастись своих товарищ. У вас есть мое поручение, и это ваша единственная цель. Если хочешь жить, выполни это задание за меня». Он всматривается в непостижимого паука, вырисовывающегося перед вами. «Я буду тем, кто заявят права на ваш миф, а не эта тварь». Затем Не-Рэндолльф просто поворачивается и уходит.

(?) Запишите в Журнале Кампаний, что сыщики заперты в реальностях Атлач-Начи.

(?) Если в колоде сыпиков есть сюжетная карта доступа Рэндолльф Картер (*Прикованный к Реальному Миру*) (*Пожиратели Снов* #79), удалите его из игры до конца кампании.

(?) В зависимости от вашей сложности, добавьте жетон хаоса в мешок:

Легкий (-3), Стандартный (-4), Тяжелый (-5), Эксперт (-7).

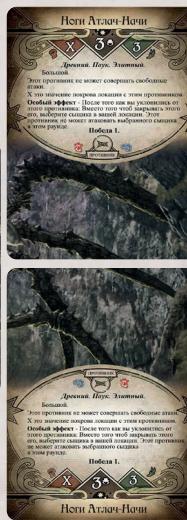
(?) Перейдите к **Паучьей Королеве 4**.

**Паучьи Королева 4:** Существо близко к завершению своей постройки. Его ноги стремительно двигаются, прядя нить за нитью космического шелка с неземной решимостью. Он даже не замечает вашего присутствия. Возможно, если вы сможете отрезать ему ноги или разорвать нити, на которых он стоит...

Ⓐ Удалите из игры все локации, кроме самой нижней. Сдвиньте эту локацию вверх, чтобы она оказалось вверху игровой зоны. Перемешайте оставшиеся отложенные локации Великая Паутина и поместите 7 из них в круг вместе с локацией сыщиков (в качестве самой верхней локации круга). До конца сценария каждая локация связана с каждой локацией рядом с ней (по часовой стрелке или против нее).

Ⓒ Соберите Атлач-Начу следуя следующим указаниям по порядку:

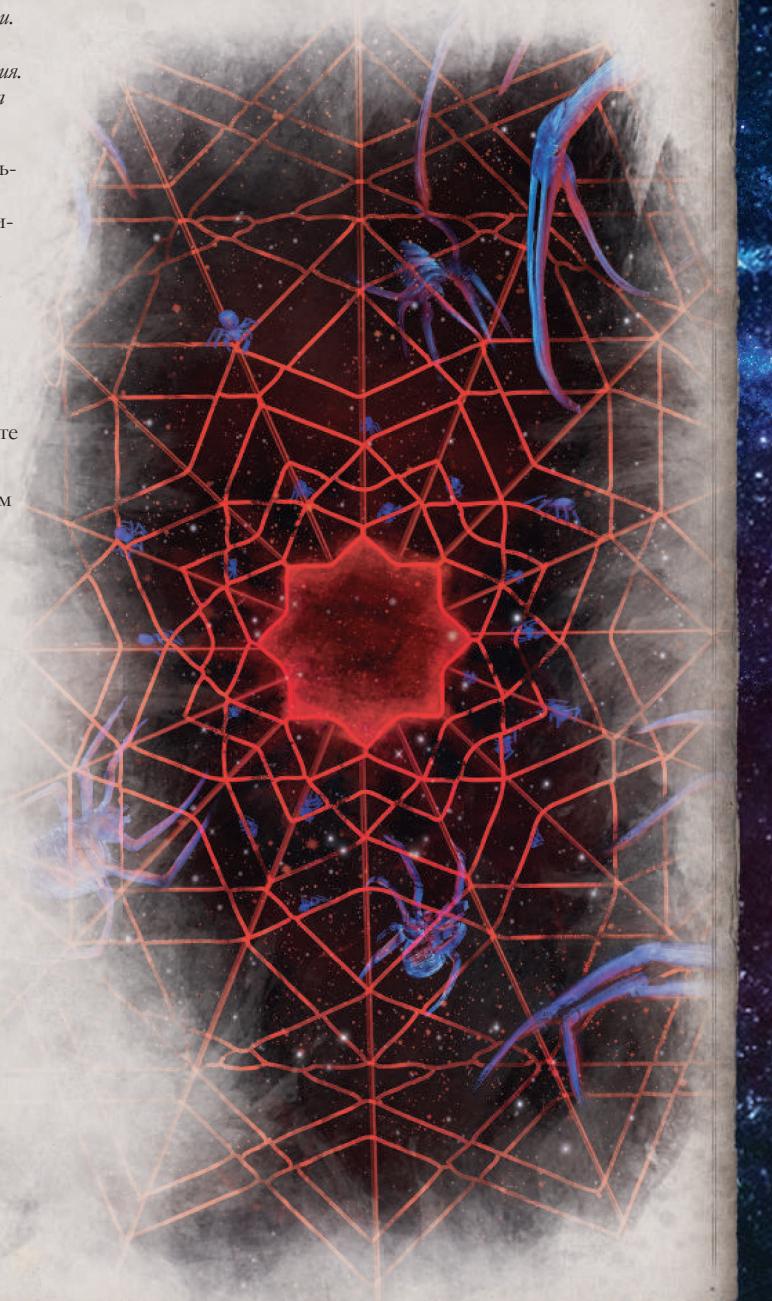
- ❖ Найдите двустороннюю карту Атлач-Нача и переверните ее на ту сторону, на которой есть только картишка.
- ❖ Разместите 4 карты противника Ноги Атлач-Начи рядом с ней, как показано на следующей схеме:



❖ Поместите собранную Атлач-Начу в центре игровой зоны между всеми 8 локациями, чтобы один угол каждой карты противника Ноги Атлач-Начи касался разных локаций (см. Предлагаемую игровую зону на стр. 55).

Ⓒ Замешайте все отложенные карты столкновения Прядильщик во Тьме в колоде столкновений вместе со сбросом.

Ⓒ Переийдите к разделу Атлач-Нача.



## Атлач-Нача

Атлач-Нача в своей форме состоит из нескольких противников Ноги Атлач-Начи. Каждый из этих врагов действует как отдельный враг с ключевым словом Большой и считается находящимся в зоне угрозы каждого сыщика в своей локации, как и большинство противников с ключевым словом Большой.

Считается, что каждый противник Ноги Атлач-Начи находится в той локации, с которой соприкасается угол его карты, как показано на схеме ниже.

**П** Центральная карта Атлач-Нача и все карты противников Ноги Атлач-Начи должны всегда оставаться в одном построении, даже если одна карта удалена с поля. Если перемещается одна карта, все карты в построении должны двигаться аналогичным образом.

**П** Следовательно, Ноги Атлач-Начи не могут перемещаться или быть перемещены иначе, как вследствие действия «Поворот» Атлач-Начи.

**П** Если вам дано указание «повернуть» Атлач-Начу один или несколько раз, поверните все карты в центре (каждую оставшуюся карту Ноги Атлач-Начи, а также центральную карту) в указанном направлении так, чтобы каждая из Ног Атлач-Нача врагов переместилась по часовой стрелке на указанное число локаций.

❖ Пример: эффект заставляет игроков «повернуть Атлач-Начу по часовой стрелке один раз». Это означает, что игроки должны вращать Атлач-Нача на месте так, чтобы каждая из ее ног двигалась на одну локацию по часовой стрелке, как показано на схеме ниже.

Этот противник Ноги Атлач-Начи находится в этой локации...

... но в этой локации нет противников Ноги Атлач-Начи.

Теперь противник Ноги Атлач-Начи находится в этой локации.

54

## Игровая зона Акта 2



# Не читайте этот текст до окончания сценария

**Если ни одна развязка не была достигнута (все сыщики побеждены):** Вы просыпаетесь обернутые во что-то плотное и липкое. Ваши руки связаны по бокам, и как бы яростно вы ни борались, вы не можете двигаться, кроме как безнадежно шевелить пальцами. Медленно страх проникает в ваш разум, когда вы осознаете ситуацию, в которой находитесь. Поскольку вы не можете пошевелить головой, вы вынуждены наблюдать, как восьминогое существо выходит из темноты. Оно не издает ни звука, переступая по паутине. Его многочисленные глаза отражают ваше испуганное выражение. Его челюсти дрожат от голода. Все о чем вы мечтаете это просто отвести взгляд.

Ⓐ Запишите в Журнале Кампаний что **Мост был закончен**.

Ⓐ Каждый сыщик убит.

Ⓐ Если вы играете *Паутину Снов* как кампанию из четырех сценариев, кампания заканчивается поражением сыщиков.

Ⓐ Если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

❖ ... вы еще не играли **Сценарий 4-А: Где Обитают Боги**, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже закончили **4-А: Где Обитают Боги**, вместо этого перейдите к **Эпилогу**.

**Развязка 1:** Вы сжимаете шелковую нить - единственное, что удерживает вас от падения через бесконечные глубины пустоты.

Ⓐ Запишите в Журнале Кампаний что **Мост был уничтожен**.

Ⓐ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает дополнительно по 5 очков опыта, за предотвращение слияния Мира Грэй и реальности.

Ⓐ Проверьте Журнал Кампаний. Разыграйте самый верхний результат который возможен.

❖ Если сыщики нашли выход из Подземного Мира, перейдите к Развязке 3.

❖ Если сыщики заперты в реальности Атлач-Начи, перейдите к **Развязке 4**.

❖ Если ничего выше не подходит, перейдите к **Развязке 5**.

**Развязка 2:** Вы часами боретесь в темной, липкой, кишащей паутиной пустоте между мирами. Когда вы достигаете конца моста космической паутины, вас встречает ужасное зрелище. Пустота, которая когда-то окружала вас, превращается в сумеречный вечер, и перед вами предстает знакомая линия горизонта, состоящая из гамблеровских крыши. К вашему ужасу, весь город уже заражен выводком Атлач-Начи. Толстая паутинка простирается от мрачных улиц до самых высоких крыши. Пауки и призраки бродят по некогда оживленным улицам города в поисках человеческой добычи, которую они могут сожрать или, что еще хуже, навсегда заточить в коконах нерафрованной паутины. Вы падаете на колени в отчаянии. Как далеко заходит это заражение? Это только Аркхэм или...?

Ⓐ Запишите в Журнале Кампаний что **Мост был закончен**.

Ⓐ Каждый сыщик **сходит с ума**.

Ⓐ Если вы играете *Паутину Снов* как кампанию из четырех сценариев, кампания заканчивается поражением сыщиков.

Ⓐ Если вы играете *Паутину Снов и Сомнамбулический Поиск*, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

❖ ... вы еще не играли **Сценарий 4-А: Где Обитают Боги**, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже закончили **4-А: Где Обитают Боги**, вместо этого перейдите к **Эпилогу**.

**Развязка 3:** Вдалеке вы можете увидеть башню, которая вырисовывалась позади Паучьего Бога, плетущего паутину, и вход манит вас все ближе. Вы вспоминаете Башню со знаком Кота в Подземном Мире и путь на поверхность. Это основание той самой башни? Проникает ли он в этот Мир-между-мирами? Если так, возможно, вам удастся сбежать. Вместо того чтобы карабкаться обратно тем же путем, которым вы пришли, вы раскачиваете паутину из стороны в сторону и делаете прыжок через пустоту, приземляясь у основания башни. Затем вы начинаете долгий подъем - над поверхностью Смоляного Моря, под землями города Гугов, а затем еще дальше вверх. Наконец, после многих миль беспокойного путешествия вы отталкиваете каменную плиту на вершине башни и попадаете в Зачарованный Лес. Вы закрываете вход позади себя. Никто из адского подземного мифа не может следовать за вами сюда. Впервые с момента входа в Мир Грёз вы вздыхаете с облегчением. Вспоминая первую главу истории Веджисила Грея, вы идете по узкой тропинке через лес, пока не достигаете лестницы из цельного камня, которая поднимается в облака. Пора возвращаться домой.

Ⓐ Запишите в Журнале Кампании что Сыщики вернулись в реальный мир.

Ⓐ Каждый сыщик получает 2 физические травмы после ожесточенной борьбы с Паучьим Богом.

Ⓐ Если вы играете Паутину Снов как кампанию из четырех сценариев, кампания заканчивается победой сыщиков!

Ⓐ Если вы играете Паутину Снов и Самнамбулический Поиск, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

❖ ... вы еще не играли Сценарий 4-А: Где Обитают Боги, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже закончили 4-А: Где Обитают Боги, вместо этого перейдите к Эпилогу.

**Развязка 4:** Вы помешали Паучьему Богу завершить его паутину, но в процессе вы отрезали и свой единственный путь к спасению. Похоже вам сужено блуждать по этому проклятому Миfu-между-мирами, тщетно ища любую надежду на побег. Ваше единственное утешение в том, что вы спасли от этой жестокой судьбы каждого человека на Земле. Возможно, если бы у вас все еще был Серебряный Ключ, у вас был бы выход. Как бы вы ни старались, в этой мрачной пещеристой пустоте под бездонным морем смолы вы не можете собраться с силами, чтобы выковать собственный.

Ⓐ Запишите в Журнале Кампании что Сыщикам так и не удалось выбраться.

Ⓐ Каждый сыщик сходит с ума.

Ⓐ Если вы играете Паутину Снов как кампанию из четырех сценариев, кампания заканчивается победой сыщиков... но о них больше никто ничего не слышал и не видел.

Ⓐ Если вы играете Паутину Снов и Самнамбулический Поиск, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...

❖ ... вы еще не играли Сценарий 4-А: Где Обитают Боги, перейдите к этому сценарию.

❖ ... вы уже закончили 4-А: Где Обитают Боги, вместо этого перейдите к Эпилогу.

**Развязка 4:** Вы помешали Паучьему Богу завершить его паутину, но в процессе вы отрезали и свой единственный путь к спасению. Пока, выполнив задачу, вы начинаете долгий путь к реальности. Вам повезло, что остатки паутины все еще остались нетронутыми, иначе вы оказались бы в этом адском Мире-между-мирами. Чтобы вернуться в Подземный мир, вам потребуется много часов. В конце концов, вы выходите из густого, похожего на нефть Смоляного Моря, недалеко от береговой линии. К своему ужасу, вы понимаете, что находитесь на берегу моря, противоположном темной долине, из которой вы когда-то вышли. Не имея возможности пересечь смертоносное море, вам придется найти другой выход из этого бесплодного пространства. Проходят дни, пока вы продолжаете исследовать Подземный мир, достигая более темных и запретных земель, путешествуя все глубже и глубже под корой Земли Мира Грэз. Хоть в конце концов вы и находите лестницу, ведущую наверх, она сильно отличается от той, которая ведет к Неменемому: спиралевидная потусторонняя серия ступеней, которые достигают головокружительных высот и нарушают все законы реальности. Когда вы достигаете вершины, ваше сердце замирает. Здесь нет никаких следов Аркхема. Вместо этого вас встречает странный, разрушенный город и его жители-полулюди. Существа сообщают вам, что вы достигли затерянного города «Сафкоманд». Похоже, ваш обратный путь еще далек от завершения.

- ❷ Запишите в Журнале Кампаний что Сыщики все еще в Мире Грэз.
- ❷ Каждый сыщик получает 2 психические травмы после ожесточенной борьбы с Паучьим Богом.
- ❷ Если вы играете Паутину Снов как кампанию из четырех сценариев, кампания заканчивается победой сыщиков... но о них больше никто ничего не слышал и не видел.
- ❷ Если вы играете Паутину Снов и Самнамбулический Поиск, как объединенную кампанию из восьми сценариев и...
  - ❖ ... вы еще не играли Сценарий 4-А: Где Обитают Боги, перейдите к этому сценарию.
  - ❖ ... вы уже закончили 4-А: Где Обитают Боги, вместо этого перейдите к Эпилогу.



# Credits

**Expansion Design and Development:** Matthew Newman and Daniel Schaefer

**Producer:** Calli Oliverius

**Editing:** B.D. Flory

**Proofreading:** Jeremiah J. Shaw and Christine Crabb

**Card Game Manager:** Mercedes Opheim

**Arkham Horror Story Review:** Dane Beltrami and Kara Centell-Dunk

**Expansion Graphic Design:** Neal W. Rasmussen

**Graphic Design Coordinator:** Joseph D. Olson

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Cristi Balanescu

**Art Direction:** Jeff Lee Johnson

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Quality Assurance Coordination:** Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

**Production Management:** Jason Glawe and Dylan Tierney

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Senior Manager of Product Development:** Chris Gerber

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Head of Studio:** Andrew Navaro

## Playtesters

David Attali, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "No More Spiders" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnesse, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James "Gnarly-Hotep" Howell, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Casey "Chill Presence" Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson, Jeremy "S8 actions" Zwirn.

*Special thanks to all of our beta testers.*

## Перевод: Theodore

# Заметки разработчика

Поздравляем с завершением кампании «Пожиратели Снов»! Независимо от результата, я надеюсь, вам понравилось исследовать ужасы и чудеса Мира Грэз.

Из всех рассказов Лавкрафта «Сомнамбулический Поиск Неведомого Кадата», из которых эта кампания в значительной степени заимствована, возможно, самая необычная и уникальная. В нем есть говорящие кошки вместо мерзостей с щупальцами, деревенские коттеджи вместо циклопических руин и главный герой, который, несомненно, является самым компетентным и знающим из всех произведений Лавкрафта. По этим причинам эта кампания отличается от предыдущих кампаний в *Карточной игре: Ужас Аркхема*.

Мир Грэз - излюбленное место, которое, хотя и чревато опасностями, представляет собой причудливую страну со множеством чудесных мест и любопытных зверей. Одна из моих основных целей при разработке сценариев в этой кампании состояла в том, чтобы включить как можно больше Миров Грэз, но при этом позволить игрокам, которые не читали «Сомнамбулический Поиск Неведомого Кадата», спокойно путешествовать по ним. Это привело к разработке двусторонних локаций в сценария Поиски Кадата и Точка Невозврата, которые могли дать игрокам немного больше информации о Мире Грэз, даже когда они участвовали в истории.

Поскольку в этой кампании участвует не один, а два Древних, одной из моих других целей было разделить эти две первобытные силы. Атлач-Нача - целеустремленная сущность, стремящаяся выполнить свою задачу и заполнить наш мир, в то время как Ньяратотеп - хитрое и манипулирующее существо, которое может принять почти любую маскировку и действительно попасть в головы сыщиков. Поскольку это сам Ньяратотеп, а не одна из его многочисленных альтернативных форм, я решил изобразить Ньяратотепа в этой кампании как воплощение обмана. В отличие от большинства других Древних, которые рассматривают человечество как незначительных муряев (если они вообще замечают нас), Ньяратотеп часто ходит среди людей и напрямую взаимодействует с ними. Он может даже иметь личную неприязнь к нашим сыщикам. Если он не имел ее раньше, он, безусловно, имеет сейчас, в любом случае...

Надеюсь, вам понравились «Пожиратели Снов», и я с нетерпением жду следующей главы нашей грандиозной саги! Если повезет, мы все еще будем помнить это, когда проснемся.

## Эпилог

Прочтите этот эпилог, только если вы играете в *Сомнамбулический Поиск и Паутину Снов* как связанную кампанию из восьми частей.

Не читайте этот эпилог, пока не будут завершены оба сценария 4-А: «Где Обитают Боги» и 4-Б: «Ткач Мирозданья».

Проверьте Журнал Кампаний для обеих кампаний. Используйте приведенную ниже матрицу, чтобы найти эпилог, который подходит к вашей ситуации, а затем перейдите к этому эпилогу.

	Мост был закончен	Сыщики вернулись в Реальный мир	Сыщикам так и не удалось выбраться	Сыщики все еще в Мире Грёз
Вторжение Нъярлатотепа началось	Эпилог 1	Эпилог 2	Эпилог 3	Эпилог 4
Сновидцы проснулись	Эпилог 5	Эпилог 6	Эпилог 7	Эпилог 8
Сновидцы остались в Мире Грёз навсегда	Эпилог 9	Эпилог 10	Эпилог 11	Эпилог 12
Сновидцы продолжили путешествие через монастырь	Эпилог 13	Эпилог 14	Эпилог 15	Эпилог 16

**Эпилог 1:** Чёрный кот наблюдает за разрушениями. «Ваш мир - это поле битвы. По правде говоря, так было всегда. Силы за пределами вашего понимания находятся в конфликте друг с другом гораздо больше, чем ваш вид думает (впрочем, возможно и даже мой вид). Они давно сражаются за земли снов, но существует множество реальностей за пределами Мира Грёз, и только одно существо может по-настоящему править ими всеми. Я знал, что всегда есть шанс, что это может произойти. Что мы можем потерпеть неудачу. Но в конце концов, по крайней мере, я могу сказать, что я пытался. Если на то пошло, это ваша вина, а не моя.»

Ⓐ Выживших нет.

Ⓐ Кампания завершается поражением сыщиков.

**Эпилог 2:** «Итак, вы вернулись в свой мир. Надеюсь, вам понравилась эта поездка. Да, ваши бывшие товарищи снова проснулись. Но ведь они изменились? Конечно же. Они могут не помнить свои сны, но это не значит, что их не было. Разве вы не видите блеска в их глазах? Разве вы не замечаете, как они шепчутся с какой-то другой сущностью, когда вас нет рядом? Вы и сами это все понимаете. Вы знаете, о ком я говорю. Не волнуйтесь, у вас еще есть немного времени до конца. Просто помните: я вас предупреждал.»

Ⓐ Обе группы объединились в реальном мире. Во всяком случае так кажется...

Ⓐ Сыщики предотвратили одну форму разрушения, но не другую.



**Эпилог 3:** «Что? Чувствую ли я себя виноватым? Господи, конечно нет. Да, возможно, если бы я не вмешался, они могли бы все еще жить своей жизнью, не зная правды об окружающем мире. Включая Вирджила. Но о каком раскачивании может идти речь. Я делал то, что должен был. Я пытался их спасти. Их кровь не на моих руках». Черный кот смотрит в сторону. «По крайней мере, их не будет рядом, чтобы увидеть срадующий хаос».

- (?) Все сыщики из Кампании Б пропали без вести.  
(?) Сыщики предотвратили одну форму разрушения, но не другую.

**Эпилог 4:** «Что вы все еще здесь делаете? А, ясно. Вы не можете вернуться в Бодрствующий Мир. Что ж, может, это к лучшему. Видите ли, ваши бывшие товарищи снова проснулись, но они привели с собой пассажира. Вы действительно хотите спросить? Вы знаете, о ком я говорю. Поверьте мне: оставайтесь здесь, в этом мире. Забудьте все о своей старой жизни. Уверяю вас, здесь будет намного лучше.»

- (?) Все сыщики из Кампании Б живут счастливо в своем неведении.  
(?) Сыщики предотвратили одну форму разрушения, но не другую.

**Эпилог 5:** «Ой, вы проснулись. Интересно. Я не ожидал, что вы очнетесь. Вероятно, и не стоило. Вам нужно кое-что знать. Ваши товарищи... ну, короче говоря, все пошло не так, как планировалось. Ваш мир большие не ваши. Извините за то, что принес плохие новости. В любом случае, поскольку у меня нет особенного желания быть съеденным, я ухожу. Что бы вы ни делали, главное не выходите из этой комнаты».

- (?) Все сыщики из Кампании А убиты.  
(?) Сыщики предотвратили одну форму разрушения, но не другую.

**Эпилог 6:** «Ну, разве это не счастливое воссоединение? Да, вы вернулись в Бодрствующий Мир. Теперь вы все можете вернуться к своим бесмысленным блужданиям, которые вы называете жизнью. Оставьте свои сновидения позади, как облаки, которые нужно снести, когда вы снова проголодаетесь. Или вы наконец-то осознали, что ваш мир - тоже мир снов? Возьмите то, что вы усвоили в этом сне, и используйте для формирования своей судьбы. Ну а я? У меня есть собственный дом, в который я могу вернуться. Не волнуйтесь. Уверен, мы видимся не в последний раз.»

- (?) Обе группы воссоединились в Бодрствующем Мире.  
(?) Кампания заканчивается победой сыщиков!

**Эпилог 7:** Черный кот наблюдает за вашим расследованием издалека. «Мне жаль, что вы никогда не узнаете, что случилось с вашими друзьями. Хотя вы бы все равно меня не вспомнили? Я очень надеюсь, что вы скоро снова сможете отдохнуть. В конце концов, ваш мир спасен. Какой смысл тратить время впустую, не так ли? Живите своей жизнью. Забудьте о товарищах. Вы им никак не поможете.

... Вы меня даже не слушаете, да?»

- (?) Все сыщики из Кампании Б пропали без вести.  
(?) Кампания заканчивается победой сыщиков!

**Эпилог 8:** «Вы действительно не собираетесь возвращаться? Это очень эгоистично с вашей стороны. Ваши товарищи бодрствуют в реальном мире, а вы остаетесь здесь, участвуя в чудесах Мира Грэз. Впрочем, не мне вас винить. Я бы, наверное, поступил так же, будь я на вашем месте. Я бы сказал им, где вы, но они меня больше не вспомнят, так что вы сами по себе. Ну а я? У меня есть собственный дом, в который я могу вернуться. Не волнуйтесь. Уверен, мы видимся не в последний раз.»

- (?) Обе группы выжили, но они разделены навсегда.  
(?) Кампания заканчивается победой сыщиков!

**Эпилог 9:** «Вы думаете, что можете просто остататься в своих снах и никогда не столкнуться с последствиями того, что здесь произошло? Глупая мысль. Помните, вы только спите. Ваших тел здесь нет; вы находитесь одновременно в обоих мирах. Вы не понимаете? Ну что ж. Полагаю, так будет даже лучше. Оставайтесь здесь и забудьте все о своей старой жизни. Уверяю, вы предпочутеете это альтернативе.

- (?) Все сыщики из Кампании Б живут счастливо в своем неведении.  
(?) Сыщики предотвратили одну форму разрушения, но не другую.

**Эпилог 10:** «Вы действительно не планируете просыпаться? Это очень эгоистично с вашей стороны. Ваши товарищи вернулись в реальный мир, думая, что они спасли вам жизнь, но вы собираетесь вечно спать в той больничной палате, так что ли? Впрочем, не мне вас винить. Я бы, наверное, поступил так же, будь я на вашем месте. Не волнуйтесь, я не скажу им, где вы. Я думаю они начнут искать вас, если я сказал. Ну а я? У меня есть собственный дом, в который я могу вернуться. Не волнуйтесь. Уверен, мы видимся не в последний раз.»

- (?) Обе группы выжили, но они разделены навсегда.  
(?) Кампания заканчивается победой сыщиков!

**Эпилог 11:** «Продолжаете искать и искать и искать, вы никогда их не найдете. Они далеко под поверхностью. Фактически, они могут даже не быть там внизу. Кто знает. В любом случае просто забудьте о них. Оба мифа теперь в безопасности. Радуйтесь! Живите своей жизнью без сожалений. Ну а я? У меня есть собственный дом, в который я могу вернуться. Не волнуйтесь. Уверен, мы видимся не в последний раз.»

Ⓐ Все сыпчики из Кампании Б пропали без вести.

Ⓑ Кампания заканчивается победой сыпчиков!

**Эпилог 12:** «Ах, так вы хотя бы нашли друг друга? Я полагаю, что даже в такой огромной стране, как Мир Грэз, вы неизбежно встретились бы. Вы собираетесь вернуться в свой мир? Пло-мое-му не стоит. Зачем вам это? Все, что вы могли когда-либо пожелать, здесь. Не мне вас винить. Вместе вы сможете путешествовать от Столпов Запада к Столпам Востока и увидеть все чудеса, которые может предложить Мир Грэз. Просто помните, что это все сон. Хорошо?»

Ⓐ Обе группы объединились в Мире Грэз.

Ⓑ Кампания заканчивается победой сыпчиков!

**Эпилог 13:** «Отличная идея, но вы опоздали. Заражение распространялось и теперь затрагивает все уголки вселенной. Этот мир, ваши миф, миф внизу... Я пытался им помочь, но этого было недостаточно. Честно говоря, я бы хотел, чтобы вы никогда этого не видели. Теперь вам не будет покоя ни здесь, ни там.»

Ⓐ Все сыпчики из Кампании А сошли с ума.

Ⓑ Сыпчики предотвратили одну форму разрушения, но не другую.

**Эпилог 14:** «Что вы тут делаете? Нет, ваши товарищи уже сбежали в ваш мир. Идея была хороша, но теперь вы сами по себе. Да, из Подземного Мира есть выход, но найти его не так-то просто. Там гуги, и призраки, и упыри, и... ну, вы увидите. Серьезно, зачем вы сюда спустились? Ну, в общем надеюсь что вы когда-нибудь найдете дорогу назад. Ну а я? У меня есть собственный дом, в который я могу вернуться. Не волнуйтесь. Уверен, мы видимся не в последний раз.»

Ⓐ Обе группы выжили, но они разделены навсегда.

Ⓑ Кампания заканчивается победой сыпчиков!

**Эпилог 15:** Черный кот наблюдает за вашим побегом, затягив дыхание. «Вау. Честно говоря, я этого не ожидал. Они рисковали своей жизнью ради вас, а теперь вы рискуете своей ради них. Как интересно. Возможно, у вас еще есть надежда.» Через несколько мгновений ему становится скучно. «Ладно, хватит об этом. Мне есть чем заняться. Я вижу, что вам и без меня будет хорошо. Позаботься за меня обо всех мирах, ладно?»

Ⓐ Обе группы объединились в Мире Грэз.

Ⓑ Кампания заканчивается победой сыпчиков!

**Эпилог 16:** «О боги, какая досадная череда ошибок. Вы просто разминулись друг с другом! Ну что ж. Теперь вы сами по себе. Да, из Подземного Мира есть выход, но найти его не так-то просто. Там гуги, и призраки, и упыри, и... ну, вы увидите. Серьезно, зачем вы сюда спустились? Ну, в общем надеюсь что вы когда-нибудь найдете дорогу назад. Ну а я? У меня есть собственный дом, в который я могу вернуться. Не волнуйтесь. Уверен, мы видимся не в последний раз.»

Ⓐ Обе группы выжили, но они разделены навсегда.

Ⓑ Кампания заканчивается победой сыпчиков!

**Если (имя сыпчика) нарушил закон Ультара, и он не убит и не сведен с ума:**

Однажды ночью вы просыпаетесь от звука шипения вокруг вас. Сотни фронтальных кошачьих глаз смотрят на вас в темноте. Одно из существ прыгает вам на фую, его когти болезненно впиваются в вашу колу. «Вы думали, мы вас не найдем?» Его глаза вспыхивают. Он обнажает зубы, и остальные кошки начинают приближаться.

Как вы посмели! Вы убиты.



# Журнал Кампании: Сомнамбулический 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 карты истории/слабости	Полученные карты истории/слабости	Полученные карты истории/слабости	Полученные карты истории/слабости

Журнал Запомок

Tab. XXXIX.



Доказательства существования Кадама

Убитые и сошедшие с ума сыщики

# Журнал Кампаний: Паутина Снов



## 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 карты истории/слабости	Полученные карты истории/слабости	Полученные карты истории/слабости	Полученные карты истории/слабости

- Пролог
- Бодрствующий Кошмар
- Черный Ком
- Тысяча Обличий Ужаса
- Онейронавты
- Точка Невозможного
- Великие Боги
- Ткань Мироздания
- Эпилог

## Убитые и сошедшие с ума Сыщики

Журнал Заметок

Мешок Хаоса

Шаги на Мосту

# Символы Дополнений



Тысяча Обличий Ужаса



Агенты Атлаач-Начи



Агенты Нырлатотепа



За Вратами Снов



Корсары



Существо  
Подземного Мира



Темная Сторона Луны



Спуск по наклонной



Проклятье Сновидца



Мир Грёз



Слияние Реальностей



Точка Невозврата



Пауки



Ужас Долины



Поиски Кадата



Бодрствующий Кошмар



Ткач Мирозданья



Где обитают Боги



Шепот Гипноса



Зуги

© 2019 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

