

Фабрика Грёз

Избранных героев призывают в Мир Снов — на Фабрику Грёз, на место, где создаются сновидения. Им предстоит восстановить её работу, иначе людям будут сниться только кошмары.

Работа создана в рамках конкурса «НРИ-кашевар 2026»

Авторы: MegoRera, ApplePie, HolloDos, Сергей Тельман

Редактура: HolloDos

Иллюстрации: Андрей Дроздов

Дизайн и вёрстка: MegoRera

В работе использовалась нейросеть ChatGPT 5.2 для обработки изображений

Введение

«Фабрика Грёз» — приключение для 4–5 персонажей 5-го уровня для пятой редакции Dungeons & Dragons. Для проведения игры достаточно «Книги игрока».

О чём это приключение?

Герои оказываются призваны в Мир Снов — метафизическое измерение, где создаются все человеческие сновидения. В самом его центре парит крохотный остров, на котором возвышается Фабрика Грёз — странное сооружение, напоминающее кирпичный завод XIX века.

Именно здесь из особой эссенции, имаджинариума, производятся мечты, фантазии и сны людей. Пока Фабрика работает исправно — мир спит спокойно. Но стоит механизму дать сбой — и в человеческие сновидения начинают просачиваться кошмары.

Сейчас Фабрика переживает серьёзную аварию. Производственные линии нарушены, механизмы выходят из строя, а часть имаджинариума искажается и принимает опасные формы. Если ничего не предпринять, поток грёз будет окончательно испорчен.

Мир снов и его хозяева

Фабрикой управляют два существа, известные людям как Монти и Чарльз.

- Чарльз — первородное порождение имаджинариума, воплощение постоянства и неизменного порядка. Он создал Фабрику и на

протяжении веков поддерживал её стабильную работу.

- Монти — его творение и помощник. В отличие от создателя, он стремится к улучшениям, экспериментам и переменам. Он убеждён, что Фабрике необходимо развитие, иначе она однажды остановится навсегда.

Стремясь модернизировать процессы, Монти вмешался в работу производственных линий и внёс изменения в устройство некоторых механизмов. Часть экспериментов оказалась неудачной, что привело к цепной реакции сбоев.

Существа Мира Снов состоят из чистого имаджинариума. При прямом контакте с эссенцией они начинают терять форму и растворяются, поэтому не способны устранять серьёзные сбои самостоятельно.

Исключение составляют чебурашки — рабочие Фабрики. Они создаются по особому рецепту и могут безопасно взаимодействовать с имаджинариумом: очищать его, перемещать и обслуживать производственные линии. Именно благодаря этому Фабрика веками работала без перебоев.

Однако нынешняя авария вышла за пределы их возможностей. Искажённый имаджинариум стал агрессивным и нестабильным, механизмы повреждены слишком серьёзно, а часть процессов нарушена на фундаментальном уровне. Чебурашки напуганы, дезорганизованы и просто не способны справиться с масштабом проблемы.

Монти понимает: силами одних лишь созданий Мира Снов Фабрику уже не спасти.

Персонажи

Монти

Он эксперимент Чарльза, его попытка создать нового мастера фабрики, превосходящего его самого. Монти создан с единственной целью - стать лучше своего создателя. Он всячески стремится к одобрению своего творца, желает доказать, продемонстрировать, что он стал бы лучшим руководителем фабрики. Чарльз просчитался и не смог ограничить волю своего творения достаточно, что бы Монти не напавил бед. Монти незаметно вышел из под контроля своего создателя и начал прибегать к грязным методам, действовать за спиной, что бы добиться своего.

Именно его самодеятельность и послужила причиной поломки Фабрики. Он в тайне изменил рецепт приготовления чебурашек и некоторые технологические процессы, однако ошибся и случайно сломал всю её работу. Из-за изменения рецепта чебурашек, они больше не могут помочь Монти поправить поломки на фабрике, но и создать новых по старому рецепту ему больше не удаётся, поэтому он решил призвать в мир снов существ из реального мира. Они не состоят из имаджинариума, а потому могут спокойно с ним взаимодействовать. Ни Монти, ни Чарльз не обладают истинной физической формой и способны представлять перед героями в любом облике, в каком захотят. Для игроков Монти выглядит



как крокодил в смокинге, цилиндре и с моноклем.

Чарльз

Первое порождение имаджинариума. Он - воплощение постоянства, неизменности и, в каком то смысле, - застоя. По мнению Монти он слишком сильно цепляется за устоявшиеся методы производства, не пробует ничего нового, не пытается ничего улучшить. Именно из-за своей природы, а именно её постоянства, Чарльз и создал Монти - существо, постоянно движимое стремлением к улучшению. Чарльз был уверен что сможет уследить за Монти и контролировать его, однако слишком недооценил своё творение, и Монти вышел из под контроля. Перед игроками Чарльз предстанет в образе пожилого мужчины, похожего на мастера часовщика.

Чебурашки

Внешне они напоминают маленьких человечков ростом чуть ниже гнома, с непропорционально длинными ушами. Уши мягкие, тяжёлые и обычно свисают вдоль головы, но в моменты сильного волнения или радости могут слегка приподниматься и подрагивать. Их лица выразительны и почти детски открыты — эмоции читаются на них мгновенно.

Чебурашки по своей природе трудолюбивы и исполнительны. Они чувствуют ритм Фабрики буквально телом: сбой механизма вызы-



вает у них тревогу, правильная работа — спокойствие. Они не склонны к бунту или самостоятельным решениям, но способны к инициативе в пределах своей зоны ответственности. Если ситуация выходит за привычные рамки, они теряются и начинают действовать хаотично.

Устройство Фабрики

Фабрика Грёз перерабатывает имаджинариум — первичную эссенцию Мира Снов — в оформленные человеческие сновидения.

Её истинный облик недоступен смертному восприятию. То, что видят герои, — лишь интерпретация, удобная для их разума: кирпичные стены, медные трубы, конвейеры и машины. На самом деле процессы происходят на уровне идей, образов и смыслов, но сознание персонажей «переводит» их в понятную форму.

Производство устроено последовательно — от забора сырья до отправки готовых грёз.

Цех 1 – забор имаджинариума

Отсюда начинается производственный процесс. Просторное кирпичное помещение, пронизанное сетью медных труб, переплетающихся самым причудливым образом. Повсюду расположены датчики, манометры и вентили, из которых время от времени вырываются клубы пара.

Именно здесь происходит забор дикого имаджинариума из окружающего пространства Мира Снов. Сырьё проходит первичную очистку и фильтрацию: нестабильные примеси отделяются, поток выравнивается и подготавливается к дальнейшей переработке.

Чебурашки в этом цехе следят за давлением, устраняют протечки и контролируют степень очистки эссенции. При нарушении работы именно этот участок первым начинает выходить из строя — тру-

бы лопаются, давление скачет, а неочищенный имаджинариум разливается по помещению.

Цех 2 - обработка

Очищенный имаджинариум по трубам поступает к перерабатывающей машине — массивному квадратному агрегату, покрытому шестерёнками и рычагами. От него через всё помещение тянется конвейерная лента.

Сам цех разделён на две части: производственную зону с конвейером и отдельную рубку управления. За конвейером наблюдают из рубки через большое толстое стекло, отделяющее операторов от движущихся механизмов. Над лентой установлен механический манипулятор — длинная шарнирная конструкция с захватом, с помощью которой перебираются заготовки.

Машина формирует из сырья заготовки — светящиеся бело-голубые желеобразные квадраты правильной формы. Это ещё не грёзы, а лишь подготовленный материал.

Иногда агрегат производит брак: сгустки неправильной формы с чёрными включениями. Чебурашки обязаны внимательно следить за лентой, снимать бракованные заготовки и обслуживать сам механизм переработки.

При серьёзном сбое брак накапливается, перегружает систему и блокирует дальнейшее производство.

Цех 3 - создание грёз

В самом сердце помещения возвышается гигантская Машина Снов

— сложная конструкция, постоянно грохочущая и выпускающая пар. Она вибрирует, будто живая, и кажется, что едва удерживается на месте.

Вокруг неё суетится бригада чебурашек: одни проверяют датчики, другие что-то подкручивают, третьи бегают с инструментами.

По конвейеру внутрь машины непрерывно поступают заготовки из имаджинариума. С другой стороны выходят маленькие светящиеся разноцветные сферы, отражении которых можно различить разные образы. Готовые грёзы отправляются дальше по производственной линии.

Цех 4 - хранение и сортировка

Конвейер здесь разделяется на множество лент, развозящих грёзы по высоким стеллажам, заполняющим всё пространство. С противоположной стороны расположены огромные ангарные ворота. Именно отсюда феи забирают готовые сны и разносят их людям. Нарушения в предыдущих цехах неизбежно отражаются здесь: среди партий грёз появляются нестабильные или искажённые сферы.

Цех 5 -варка чебурашек

Помещение с высокими потолками и огромными чанами, наполненными кипящим имаджинариумом. Сырьё поступает сюда напрямую из цеха забора. В этих чанах формируются новые чебурашки. Постепенно из эссенции проступают контуры будущих рабочих, они обретают форму, после чего их вылавливают и направляют в соответствующие цеха.

Сюжет приключения

Сцена 1

Тексты в синих рамках — это готовые художественные описания сцен. Мастер может зачитывать их полностью, частично или пересказывать своими словами.

Вы засыпаете... и проваливаетесь не в сон, а в пустоту. Абсолютную, бесконечную черноту. В ней нет ничего, кроме двери. Массивной, деревянной, с лапунной ручкой. Она стоит прямо перед вами, и кажется, что за ней — единственный путь.

За ней оказывается просторный холл, обитый тёмно-красным бархатом. Мягкий свет, старинный диван посередине, две винтовые лестницы. Из угла доносится тихий джаз — играет старый граммофон.

Дайте игрокам несколько минут осмотреться и представить персонажей. Затем продолжайте:

Внезапно дверь на лестнице распахивается, и оттуда с победным криком вылетает крокодил в безупречном смокинге, цилиндре и с моноклем. Он с разбегу прыгает на перила, съезжает по ним вниз, в воздухе делает кульбит и приземляется прямо перед диваном в пафосном поклоне.

— Монти, к вашим услугам! — Воскликает он, поправляя цилиндр. — Руководитель Фабрики Грёз. Места, где создаются все человеческие сны. И сейчас это место отчаянно нуждается в помощи.

Разговор с Монти

Монти говорит быстро, театрально жестикулирует. Под обаянием чувствуется лёгкая паника.

— Итак, вы в Мире Снов. Это Фабрика Грёз — место, где рождаются все сны человечества, — Монти картинно разводит руками. — А я — ваш покорный слуга, директор и главный по талантам.

— Теперь плохие новости. Фабрика сломалась. Люди больше не видят сны, лишь кошмары. Если ничего не сделать, человечество сойдёт с ума от бессонницы.

— Почему именно вы? Я перебрал тысячи спящих. Ваши грёзы — самые яркие, самые живые. Вы связаны с этим местом крепче других. А ещё вы из плоти и крови — в отличие от нас, можете проглотить имаджинариум, не растворяясь.

— Задача: пройти через цеха, навести порядок и добраться до Машины Снов. Там завелось НЕЧТО. Убьёте его — спасёте мир.

— Но запомните: смерть здесь — смерть наяву. Ваши тела останутся в постелях, а души навсегда застрянут.

Уже сейчас Монти начнёт настаивать против Чарльза:

- «Старик упёртый, не любит ничего менять».
- «Он скажет, что я виноват. Мол, экспериментировать не надо было. А что плохого в том, чтобы делать сны лучше?»
- «Вы его послушайте, но своё мнение имейте».

Вход на фабрику

Монти подходит к двери, открывает её — и за ней вместо пустоты теперь кирпичный цех, опутанный трубами, в тумане и с чёрной жижей на полу.

Вы чувствуете, что звук, что кто-то крадётся усиливается и на вас падает он: чёрный кошмар. Его бесформенное тело отросло множество ложноножек, 3 из которых он использует для того, чтобы ходить. Его подобие рта ревет так жутко, что хочется закрыть уши... Инициатива

Сцена 2

Вы переступаете порог, и дверь за вами с мягким стуком закрывается. Нос режет едкий и противный запах, напоминающий спухшее мясо. Белый туман преграждает вид, но вы отчётливо слышите свистящий звук вырывающегося тумана из труб. Ноги вязнут в чем-то липком и чёрном

Осмотр цеха

При проверке восприятия герои обнаружат что:

- 10 и меньше в цехе настоящий погром — трубы вырваны, со

стен сыплется краска, всюду лужи чёрной жижи. Слышны чьи-то крадущиеся шаги, но в тумане ничего не разглядеть.

- 11–16: Всё вышеперечисленное. Кроме того, вы замечаете у стены чебурашку. Он без сознания, прилип к чёрной субстанции и не шевелится.
- 17 и больше: Помимо лежащего чебурашки, в дальнем углу под трубой вы замечаете несколько силуэтов. Они жмутся друг к другу, оглядываются и явно напуганы.

Спасение чебурашки

Если игроки подойдут к лежащему чебурашке и попытаются привести его в чувство (достаточно просто отпачипть из лужи и похлопать по щекам — существа из имаджинариума не требуют сложной медицины), он придёт в себя, но будет в бреду:

Чебурашка открывает глаза и смотрит на вас мутным, непонимающим взглядом. Он что-то бормочет, дёргается, пытается отползти:

— Оно... оно вылезло... чёрное, липкое... быстрое... из трубы, из самой большой... оно на всех полезло... туман... туман его делает... — он вдруг замирает, смотрит куда-то за вашу спину и слабо указывает дрожащей рукой в сторону дальнего угла. — Там... они там... прячутся... я видел...

Разговор с прячущимися

В углу под трубой прячутся пррое чебурашек. Они напуганы, но в сознании и могут говорить. Если игроки попытаются к ним прибли-

зипься, чебурашки сначала шарахнулись, но, увидев, что это не монстры, а «большие из другого мира», немного успокоятся.

Из разговора можно узнать:

- Что случилось: Самая большая труба в цехе (та, что идёт из стены и лопалась первой) резко взорвалась изнутри. Из неё выплеснулось что-то чёрное и живое. Оно сразу напало на чебурашек, работавших рядом. Некоторые успели убежать, некоторых оно упатило в темноту.
- Про туман: Туман усиливает это «что-то». Когда концентрация белого тумана высокая, существо становится быстрее, злее и будто бы больше.
- Где монстр сейчас: Они не знают точно. Оно уползло куда-то в глубину цеха, но периодически возвращается. Кажется, оно сейчас где-то рядом — звуки шагов слышны то с одной стороны, то с другой.
- Как его победить: Чебурашки не знают. Они никогда такого не видели. Но если туман его усиливает, может, стоит попробовать перекрыть утечки?

Когда разговор заканчивается или игроки задерживаются, шаги усиливаются.

Когда разговор заканчивается или игроки задерживаются, шаги усиливаются.

Вы чувствуете, что звук, что кто-то крадётся усиливается и на вас падает он: чёрный кошмар. Его бесформенное тело отросло множество ложноножек, 3 из которых он использует для того, чтобы ходить. Его подобие рта ревет так жутко, что хочется закрыть уши... Бросайте инициативу

альше начинается битва с заатаившимся кошмаром.

Чёрный кошмар

Класс брони: 17; Хитов 140; Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ЦНТ	МДР	ХАР
20	18	22	6	16	14

Спасброски: Сил +7, Тел +9, Муд +8

Навыки: Скрытность +10, Магия +8, Внимание +8

Иммунитет: Психический; Немагический Колющий, Рубящий и Дробящий

Иммунитеты к состояниям: Испуганный, Опутанный, Ослеплённый, Очарованный, Сбит с ног, Схваченный, Парализованный

Уязвимость: урон огнём и излучением

Магическое оружие. Атаки Кошмара считаются магическими

Действия

Щупальца: ближнебойная атака +7 на попадание, досягаемость 5 футов. Попадание: $2к8+4$ дробящего урона.

Мультиатака: кошмар может совершить до 3-х атак щупальцами.

Чёрная слизь: дальнебойная атака, +7 на попадание. При попадании $1к8+2$ урона кислотой.

Град игл: атака по области, в радиусе 20 футов вокруг кошмара +7 на попадание. Попадание: $2к6+4$

После битвы герои смогут беспрепятственно пройти в следующий цех.

Сцена 3

Вы проходите через тяжёлую металлическую дверь и попадаете во второй цех. Помещение разделено надвое толстым мутным стеклом от пола до потолка.

По ту сторону стекла — производственная зона. Широкая конвейерная лента тянется через всё помещение, упираясь в гермодвери в дальнем конце. Лента завалена светящимися заготовками — годные выглядят как аккуратные бело-голубые квадратики, брак похож на бесформенные сгустки с тёмными вкраплениями. Над лентой нависает механический манипулятор — длинная шарнирная рука с захватом.

По эту сторону стекла — рубка управления. Вдоль стены тянется пульт с рядами рычагов, циферблатов и пусковых лампочек. Четыре основных рычага пронумерованы крупно и понятно даже для неграмотного: 1, 2, 3, 4. Остальные рычаги помечены непонятными значками.

В этот момент в динамика на стене раздаётся голос Монти:

— А, вы уже в сортировочном! Видите эти гермодвери в конце? Они заблокированы. Система безопасности решила, что раз на конвейере столько брака — случилась катастрофа, и заблокировала проход. Идиотская логика, но Чарльз её сам настраивал. В общем, вам нужно рассортировать заготовки. Анализаторы на конце ленты должны увидеть достаточно чистых деталей, чтобы понять: всё в порядке, можно открывать двери. Брак — в начало, чистые — к выходу. Манипулятором управляете из рубки. Рычаги, надеюсь, сами разберёте?

Пульт управления

Если игроки начнут экспериментировать, они могут понять за что отвечают рычаги:

- Рычаг 1 — манипулятор опускается вниз
- Рычаг 2 — манипулятор движется вправо
- Рычаг 3 — манипулятор поднимается вверх
- Рычаг 4 — манипулятор движется влево
- Красная кнопка — сброс (возвращает все заготовки в исходное положение)

При активации красной кнопки конвейер со скрежетом продвигается

Вперёд, сбрасывая заготовки на пол, и приводя на их место новые заготовки в той же самой конфигурации.

Осмотр рубки

При проверке восприятия или анализа, герой заметит:

- 16+: В дальнем углу пульта, под грудой старых схем, вы заметите помятую инструкцию, написанную крупными буквами и с картинками — явно для чебурашек. Там объясняется, какой рычаг за что отвечает.
- 19+: Под пультом обнаруживается небольшой ящичек с красным крестом. Внутри — три медицинских шприца с прозрачной жидкостью. Если кольнуть себя, шприц восстанавливает 1к8 хитов.

Правила головоломки

Игрокам нужно рассортировать заготовки так, чтобы чистые оказались в конце конвейера, открыв проход. Правила:

- За один ход можно передвинуть любую заготовку на свободную соседнюю клетку.
- Заготовки одного типа могут перепрыгивать через заготовки

другого типа, если за ними есть свободное место.

- Однотипные заготовки перепрыгивать друг друга не могут.
- Заготовки нельзя двигать назад — только вперёд (к выходу) или в стороны.



Решение головоломки:

1.	✓	✓	○	✓	⊗	⊗	⊗
2.	✓	✓	⊗	✓	⊗	○	⊗
3.	✓	✓	⊗	○	⊗	✓	⊗
4.	✓	○	⊗	✓	⊗	✓	⊗
5.	○	✓	⊗	✓	⊗	✓	⊗
6.	⊗	✓	○	✓	⊗	✓	⊗
7.	⊗	✓	⊗	✓	○	✓	⊗
8.	⊗	✓	⊗	✓	⊗	✓	○
9.	⊗	✓	⊗	✓	⊗	○	✓
10.	⊗	✓	⊗	○	⊗	✓	✓
11.	⊗	○	⊗	✓	⊗	✓	✓

12. ⊗ ⊗ ○ ✓ ⊗ ✓ ✓
13. ⊗ ⊗ ⊗ ✓ ○ ✓ ✓
14. ⊗ ⊗ ⊗ ○ ✓ ✓ ✓

Завершение головоломки

Конвейер с лёгким жужжанием приходит в движение, проворачиваясь ровно настолько, чтобы чистые заготовки упали в приёмный бункер. Гермодвери со скрежетом начинают открываться, впуская вас дальше.

— Ну всё, валяйте, — голос Монти становится серьёзнее.
— Третий цех. Там Машина Снов. Если она окончательно встанет — пиши пропало. И будьте осторожны. Там сейчас, по ощущениям, беспокойно...

Сцена 4

Двери третьего цеха открываются, и вы замираете от неожиданности. Здесь всё выглядит... целым. В отличие от предыдущих залов, здесь нет ни луж грязного имаджинариума, ни сорванных труб. Стены чисты, оборудование мерно гудит, а в центре возвышается она — Машина Снов. Гигантский механизм из меди и чугуна, опутанный шестернями и трубками, сейчас безмолвствует. Пар не валит, конвейер не движется.

Но кое-что здесь есть. Около машины стоит группа чебурашек — десятка два, может больше. Они замерли неподвижно, как статуи, и смотрят на вас пустыми глазами. А потом один из них отделяется от толпы, подходит ближе, неестественно широко улыбается и раскрывает руки:

— Обнимемся? — голос звучит механически, чужеродно.

После того как герои отреагируют цех начнёт трансформироваться.

Воздух вздрагивает. Из всех щелей — между кирпичами, из-под машины, из вентиляционных решёток — начинает сочиться чёрная слизь. Она ползёт по стенам, затягивает пол, капает с потолка. Через секунду цех уже не узнать: всё вокруг покрыто пульсирующей чёрной массой.

Чебурашки дёргаются, их головы запрокидываются, и на каждой проступает корона из той же слизи. Толпа синхронно делает шаг вперёд.

Голос Монти в динамике панически визжит:

— О боги! Оно захватило цех! Оно контролирует чебурашек! Убейте его! **УБЕЙТЕ!**

Начинается битва.

Кошмар-мимикратор

Класс брони: 17; Хитов 240; Скорость 45 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ЦНТ	МДР	ХАР
22	20	24	12	18	14

Спасброски: Сил +7, Тел +9, Муд +8

Навыки: Скрытность +10, Магия +8, Внимание +8

Иммунитет: Психический; Немагический Колющий, Рубящий и Дробящий

Иммунитеты к состояниям: Испуганный, Опутанный, Ослеплённый, Очарованный, Сбит с ног, Схваченный, Парализованный

Уязвимость: урон огнём и излучением

Магическое оружие. Атаки Кошмара считаются магическими

Действия

Щупальца: ближнебойная атака +7 на попадание, досягаемость 5 футов. Попадание: $2к8+4$ дробящего урона.

Мулпиатака: кошмар может совершить до 3-х атак щупальцами.

Чёрная слизь: дальнебойная атака, +7 на попадание. При попадании $1к8+2$ урона кислотой.

Град игл: атака по области, в радиусе 20 футов вокруг кошмара +7 на попадание.

Попадание: $2к6+4$ колющего урона.

Чебурашки. (Атака отрядом) Рукопашная атака +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, до трёх целей. Попадание: Дробящий урон $12 (2к8+2)$.

Регенерация. Кошмар восстанавливает 10 хитов каждый раунд

Магия. Раз в раунд вы можете сотворить одно из заклинание, как заклинание 3-го круга: Приказ, Крепость Интеллекта

Туман страха (перезарядка 5-6). Кошмар выпускает клубы чёрного тумана. Все существа в 30 футах должны сделать спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала цель в свой следующий ход может использовать только действие Уклонение и обязана двигаться прочь от Кошмара кратчайшим путём.

Кошмар нашёптывает жертве, что опасность позади неё. Цель должна сделать спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала цель реакцией совершает одну рукопашную атаку по ближайшему существу (включая союзников). Если атаковать некого, цель получает 14 урона психической энергией.

Появление Чарльза

Когда у кошмара остаётся 65 хитов или меньше в битву вмешается Чарльз:

Внезапно одна из стен цеха с грохотом разрывается изнутри. В пролом, окружённый сияющим ореолом, входит пожилой мужчина. Он похож на мастера-часовщика: потёртый жилет, очки на носу, испачканные маслом руки. Он светится мягко, ровно, как старая лампа.

— Держитесь, герои, — говорит он спокойно, и его голос перекрывает шум битвы. — Я помогу чем могу.

При своём появлении Чарльз снимает со всех героев состояние испуга и восстанавливает им 3к8 хитов.

Развязка

Когда битва закончится случится встреча Монти и Чарльза:

Из динамика с щелчком материализуется проекция Монти.

Чарльз: — Ты зашёл слишком далеко, Монти.

Монти: — Я просто хотел, чтобы ты заметил. 1500 лет я пытался сделать фабрику лучше — для тебя. А ты даже не видел

Чарльз: — Я видел. Думал, если не мешать — ты сам найдёшь свой путь. Я не догадывался, к чему он тебя приведёт.

Монти: — А теперь люди не видят снов, чебурашки в коме, и эта птварь чуть не разнесла всю фабрику.

Чарльз: — Мы оба облажались. Теперь слово за ними. Без вас, мы уже не сможем починить фабрику.

Оба смотрят на героев, ожидая решения. Они определяют, кому в итоге достанется фабрика. Монти может попытаться склонить их на свою сторону общением исполнить любые их грёзы, а Чарльз будет взывать к благоразумно.

Машина Снов оживает. По конвейеру бегут чистые заготовки, из жерла вылетают разноцветные шарики снов. Чарльз и Монти (вместе или порознь) провожают вас в цех сортировки.

Огромный ангар, стеллажи до потолка, тысячи мерцающих снов. Феи хватают охапки и исчезают в тумане, чтобы разнести их людям.

— Спасибо, — звучит голос. — Без вас бы не справились.

Мир тает. Вы просыпаетесь.