

Путь Кошмаров - Игра

Тема: Метаморфоза

Ключевые слова: Сон, Долг, Руины

Игрокам предстоит взять на себя роль новоиспеченных Архитекторов, людей у которых только проявился дар Созидания. Они способны создавать предметы силой мысли. Когда-то такие люди привели мир к катастрофе. Чтобы защитить последних выживших, Архитекторам по собственному вразумлению или будучи пойманными, предстоит пройти ритуал «Путь Кошмаров».

# Путь Кошмаров



Нет в живых кто помнит день Великой  
Скорби.

Эра людей закончилась.

Настала эра ужасов.

Последние из человеческой расы  
объединились под одним знаменем,  
чтобы дать отпор существам, которых  
породили сами.

## Оглавление

Введение .....	5
Немного о мире ужасов .....	6
Об игре .....	8
Перед путешествием в мир грёз .....	9
Подготовка .....	9
Создаём Архитектора .....	10
Архетип (масть) .....	11
Фобии .....	13
Проводник в мире грёз .....	14
В мире грёз .....	15
Кошмары .....	15
Архитекторы в действие .....	18
Дар Созидания .....	19
Переменчивый мир грёз .....	20
Сон, в котором можно умереть .....	21
Конец Пути Кошмаров .....	22
Путь Кошмаров .....	23



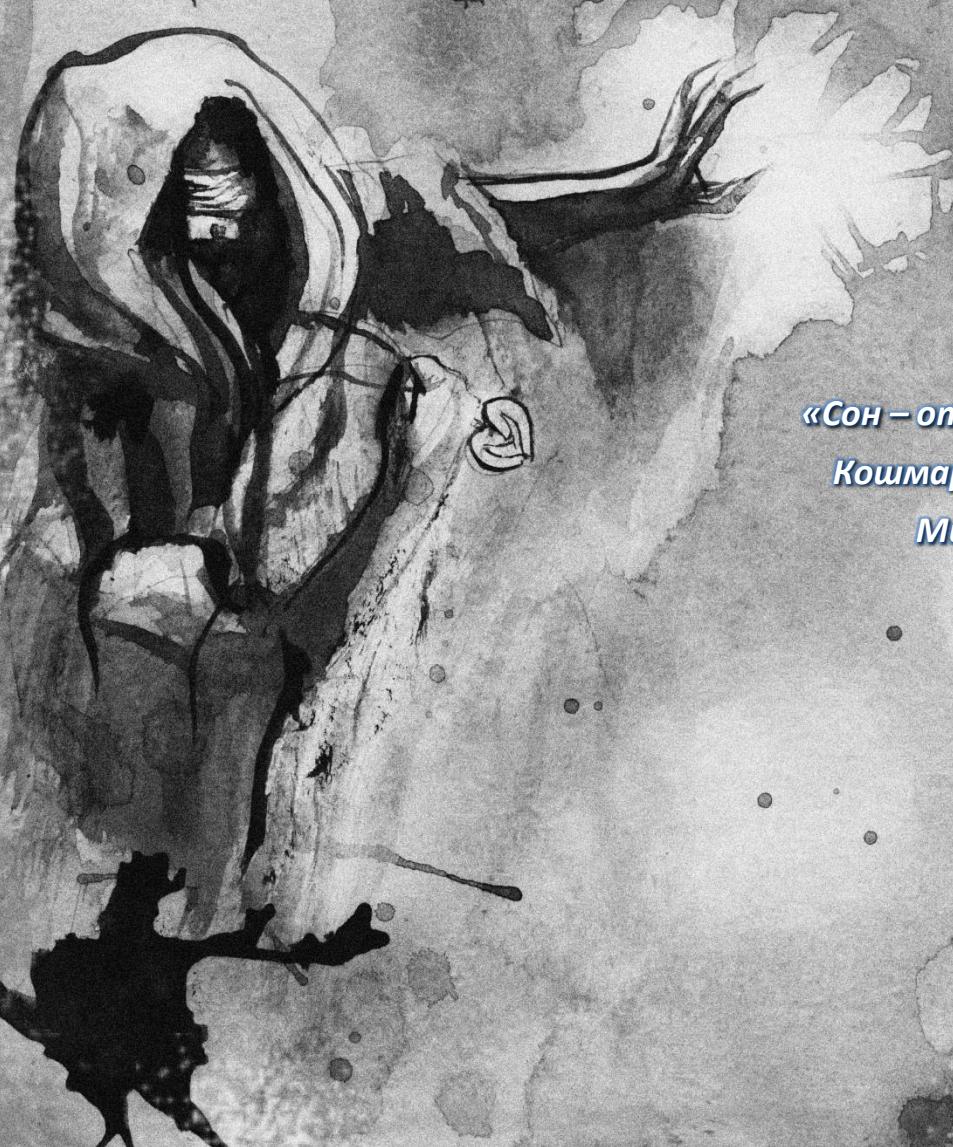
# Введение



## Немного о мире ужасов

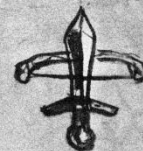
Когда-то мир людей был полон чудес: магия верно служила человечеству; технология облегчала повседневную рутину; наука достигла невероятных высот. Но!.. Настал день людского триумфа. Величайший день в истории человеческой расы! День, который привел к катастрофе...

У людей проявился дар Созидания. По велению одной мысли, одаренные индивиды материализовали всё что вздумается, их прозвали Архитекторами. Никаких ограничений, только собственное воображение. Отпала потребность в магии, в долгом обучении, в технологиях и в науке. Люди стали зависимы от Архитекторов, а Архитекторы возомнили себя богами!



*«Сон – отражение повседневной жизни.  
Кошмар – отражение наших страхов.  
Мы бесстрашны, ибо мы не спим  
И нам не снятся кошмары...»*

**Первый Неспящий Страж.**



Сомнения порождают страхи, а страхи порождают ещё большие страхи... Ведомые своей неуверенностью, более слабые выступили против сильных. Настал день Великой Скорби! Ужасающие чудовища, каких только мог придумать человек, заполнили землю. Катаклизмы, невиданные до сего дня, обрушились на города. Дар созидания вышел из-под контроля, случайные мысли, порождаемые собственными страхами, материализовались в мгновения. Человечество находилось на грани вымирания. Началась война за выживание...

Объединив усилия, последние из Архитекторов создали город со всеми условиями для существования человеческой расы и оградил его защитным барьером. Город получил имя – Последний Покой. Чтобы своими собственными мыслями не разрушить барьер изнутри, Архитекторы нашли способ запечатать свои страхи – ритуал «Путь Кошмаров». Ритуал пережили единицы, но эта цена, которую они готовы были заплатить, ведь на кону существование всей человеческой расы.

После ритуала Архитекторы лишаются дара Созидания, но становятся практически неуязвимы к любым воздействиям дара Созидания извне. Бывшие Архитекторы стали бесстрашными людьми: без эмоций, без страхов, без воображения... Для предотвращения новых катаклизмов, первые из лишенных дара собрали орден по борьбе с новорожденными одаренными. Люди прозвали их Неспящими, ибо им не требовался даже сон.

Цель Неспящих: охотиться за монстрами, что порождают новоиспеченные Архитекторы (по незнанию или по собственной воле); выискивать и обезвреживать новорожденных Архитекторов, путём ритуала или смертной казнью.

Для человечества начался новый виток истории.

## Об игре

Игрокам предстоит взять на себя роль новоиспеченных Архитекторов, у которых только проявился дар Созидания. По собственному вразумлению или будучи пойманными Неспящими, одарённым предстоит пройти ритуал «Путь Кошмаров».

Архитекторы погружаются в глубокий сон и оказываются в мире грёз. Проводник ритуала поддерживает связь между Архитекторами, чтобы они видели единые грёзы.

В чистом виде, мир грёз – это бесконечное пространство, укутанное черной дымкой. Именно черный туман формирует объекты в мире грёз.

Страхи Архитекторов начинают реализовываться и создавать пространство вокруг игроков. Таким образом, мир в котором оказываются Архитекторы – это воплощение их страхов, то есть Кошмар. Именно через преодоления угрозы Кошмаров и лежит путь Архитекторов. В противном случае одаренным грозит вечный сон в мире собственных кошмаров до смерти физического тела.

*«В мире грёз,  
твои мысли – твой самый злейший враг,  
но и они же самый верный союзник».*

Проводник Гьиор.



# Перед путешествием в мир грёз

## Подготовка

Для игры вам понадобится колода карт. Мы рекомендуем использовать колоду карт для игры в «Покер» - 54 карты. Удалите из колоды все карты со значением «Валет» и старше, в том числе «Джокеры». У вас должны остаться карты со значением от 2 до 10 на четыре масти – 36 карт. Независимо от количества игроков, колода неизменна;

Без игроков никуда. Игра рассчитана на 3-5 человек;

Лист бумаги и письменные принадлежности.

*«Не вглядывайся в туман,  
Тебе может показаться что-то невообразимое.  
Поверь. Оно станет вполне вообразимым».*

Неспящий Страж Дъекин

## Создаём Архитектора

Игроки берут на себя роль Архитекторов, которым предстоит пройти ритуал «Путь Кошмаров». Кто-то пришел на ритуал по собственной воле, кто-то по решению Неспящих. Любые попытки избежать ритуал караются смертью.

Для создания вашего Архитектора:

- 1) Возьмите из колоды 4 карты разных мастей номиналом «6»;
- 2) Перетасуйте карты;
- 3) Вытяните случайную карту;
- 4) Вы получаете архетип (см. ), соответствующий масти;
- 5) Оставьте карту у себя. Карта отражает уровень вашей духовной силы (6), ваш архетип (масть), а также потребуется для генерации приключения;
- 6) Придумайте имя;
- 7) Выберите фобию (см. ).

Внимание!

У Архитекторов не должно быть одинаковых архетипов (мастей) и одинаковых фобий.

Если персонажей меньше четырёх!

Свободные карты номиналом «6» затасуйте обратно в колоду.

## Архетип (масть)

Каждая масть карты отражает архетип персонажа:

Бубны (♦) или Щит (Сила) – физически крепкий персонаж. В мире снов он опирается на грубую силу и физическое превосходство. Если такой персонаж использует дар Созидания, он создает:

- Оружие ближнего боя;
- Щит;
- Броню;
- Предметы силового воздействия (например, для преодоления запертых врат он может создать ручной таран).

Трефы (♣) или Кинжал и Лук (Ловкость) – изворотливый персонаж. В мире снов он опирается на скрытность и хитрость. Если такой персонаж использует дар Созидания, он создает:

- Оружие дальнего боя;
- Предметы для маскировки;
- Ловушки;
- Алхимические снадобья (яд, кислоту и т.д.);
- Предметы хитрости (например, для преодоления запертых врат он может создать отмычку).

Пики (♠) или Смерть (Интеллект) – эрудированный персонаж. В мире снов он опирается на интеллект и магию. Если такой персонаж использует дар Созидания, он создает:

- Разрушительные заклинания;
- Хитроумные изобретения (например, для преодоления врат он может создать механического взрывного жука).

Червы (♥) или Жизнь (Мудрость) – духовный персонаж. В мире снов он опирается на мудрость и магию. Если такой персонаж использует дар Созидания, он создает:

- Заклинания созидательного характера (починить предмет, создать существо или растение, изменить структуру и т.д.);
- Развоплощение или стирания из мира снов одного предмета или существа (например, для преодоления запертых врат он может развоплотить замок или дверь).

Внимание!

Вам предстоит играть за Архитектора, у которого только проявился дар Созидания. Их способности по материализации предметов ограничены:

- один предмет за раз;
- предмет не больше человеческого роста.

## Фобии

Придумайте фобию своему Архитектору или воспользуйтесь таблицей. Для случайной генерации фобии используйте колоду карт:

- перетасуйте все 36 карт (в том числе б);
- вытяните верхнюю карту;
- сверьтесь с таблицей;
- если у кого-то из персонажей уже есть такая Фобия, вытяните следующую карту.

Таблица фобий:

Номинал карты	Фобия
2	Ксенофобия — страх или ненависть к кому-либо или чему-либо чужому, незнакомому, непривычному
3	Айхмофобия — боязнь острых предметов
4	Герпетофобия — боязнь рептилий, пресмыкающихся, змей
5	Акрофобия — боязнь высоты
6	Некрофобия — боязнь трупов и похоронных принадлежностей
7	Клаустрофобия — боязнь замкнутого пространства
8	Зоофобия — боязнь животных
9	Аквафобия — боязнь воды, утопления
10	Инсектофобия — боязнь насекомых

## Проводник в мире грёз

Один из игроков берёт на себя роль «Проводника». Проводник сопровождает Архитекторов в мире снов: описывает Кошмары, с которыми предстоит столкнуться персонажам; описывает результаты действий персонажей; отвечает за всех второстепенных личностей и монстров.

Заранее для себя определите, на каком уровне развития находится город Последний Покой, какие предметы и технологии могут знать игроки. Возможно, после дня Великой Скорби прошли считанные годы и люди находятся на уровне средневековья или прошли тысячелетия и защитный купол практически подпирают небоскрёбы. Не забудьте оповестить игроков об уровне развития, это повлияет на предметы, которые смогут материализовать Архитекторы во время путешествия в мире грёз.

Подготовьте **Лист Фобий**: выпишите на отдельный лист фобии, которые выбрали игроки своим Архитекторам. Рядом с каждой фобией поставьте соответствующую масть, то есть если у Архитектора Щитов (Бубны (♦)) фобия боязнь насекомых, то на листе напротив фобии инсектофобия вы ставите Щиты (Бубны (♦)). У вас должно получиться четыре разные фобии и у каждой фобии своя масть.

Вы готовы приступить к игре!

Если персонажей меньше четырех!

К отсутствующим мастям выберите фобии самостоятельно или сгенерируйте случайные.

Независимо от количества персонажей у вас должно получиться четыре разные фобии со своими мастями.

# В мире грёз

## Кошмары

Игра «Путь Кошмаров» состоит из сцен именуемые **Кошмарами**. Персонажам предстоит бороться со своими внутренними фобиями, пробиться сквозь пучину деструктивных мыслей и обрести внутренний покой.

Для создания Кошмара вам потребуется колода карт и **Лист Фобий**.

Кошмар состоит из:

- 1) *окружение* – декорация или место, где будет разворачиваться Кошмар;
- 2) *движение* – атмосфера, живность, обстановка, общие детали, запахи и звуки;
- 3) *угроза* – с чем придется столкнуться Архитекторам в мире грёз и преодолеть.

Когда все игроки готовы, можно приступить к воплощению **Кошмара**. Проводник тасует колоду и кладет в центр стола, чтобы каждый игрок мог дотянуться до карт. У вас должно быть 32 карты при игре впятером (Проводник и 4 Архитектора). Проводник вытягивает три верхние карты и раскладывает перед собой. Проводник сверяется с **Листом Фобий** и приступает к описанию **Кошмара**:

1) Первая карта отражает *окружение Кошмара*:

- посмотрите масть расклада;
- найдите соответствующую масть в Листе Фобий;
- посмотрите какой Фобии соответствует данная масть;
- используйте эту Фобия для описания местности.

2) Вторая карта отражает *движение Кошмара*:

- посмотрите масть расклада;
- найдите соответствующую масть в Листе Фобий;
- посмотрите какой Фобии соответствует данная масть;
- используйте эту Фобия для придания красок местности (атмосфера, детали, звуки, фауна и т.д.).

3) Третья карта отражает *угрозу Кошмара*:

- посмотрите масть расклада;
- найдите соответствующую масть в Листе Фобий;
- посмотрите какой Фобии соответствует данная масть;
- используйте эту Фобия для создания завязки **Кошмара** или описания опасности с которой предстоит столкнуться Архитекторам (необязательно сразу).

Если персонажам удалось разрешить *угрозу* в положительном ключе для себя и преодолеть **Кошмар – удалите** карты расклада из игры, в игре они больше не участвуют. Все Архитекторы, пережившие Кошмар, получают увеличение духовной силы – найдите в колоде, в сбросе или среди удаленных карт, следующую по значению карту, то есть, если у вас карта архетипа номиналом «6», найдите «7» и поменяйте их местами. Таким образом, персонажи постепенно избавляются от собственных страхов. Переходите к следующему **Кошмару**.

Если персонажам не удалось разрешить *угрозу* – замешайте карты расклада обратно в колоду. Переходите к следующему **Кошмару**.

**Важно!** Для проверок используется колода (см. ). После проверки и разрешение ситуации, карты отправляются в сброс, если в правилах не сказано иначе. Если в колоде заканчиваются карты во время **Кошмара**, перетасуйте сброс и продолжайте игру с обновленной колодой. Если **Кошмар** закончился и надо переходить к следующему **Кошмару**, затасуйте сброс в колоду и только после этого переходите к следующему **Кошмару**.



Пример **Кошмара**:

Расклад: 3 (♠) Пики, 8 (♣) Трефы, 5 (♥) Червы.

Первая карта расклада - «3 (♠) Пики». У Архитектора Смерти (Пики) аквафобия, соответственно в **Листе Фобий** напротив Пик стоит аквафобия. Проводник использует аквафобию для описания *окружения Кошмара*: персонажи оказались глубоко под водой или на одиноком плоту посреди бескрайнего океана.

Вторая карта расклада – «8 (♣) Трефы». У Архитектора Кинжала и Лука (Трефы) ксенофобия, соответственно в Листе Фобий напротив Треф стоит ксенофобия. Проводник использует ксенофобию для придания *движения Кошмару*: вода неестественного цвета; океан является местом обитания существ неизвестных видов; на поверхности воды плавают невероятных размеров цветы и т.д.

Третья карта расклада – «5 (♥) Червы». У Архитектора Жизни (Червы) некрофобия, соответственно в **Листе Фобий** напротив Червей стоит некрофобия. Проводник использует некрофобию для создания *угрозы Кошмара*: «Раса гуманоидных амфибий настойчиво приглашают персонажей посетить их город. Город построен из костей разных существ, а персонажи нужны для строительного материала».

Совет Проводнику:

Если вы считаете, что при изменении последовательности карт получится более захватывающий **Кошмар**, смело меняйте местами карты.

## Архитекторы в действие

В мире грёз на Пути Кошмаров может произойти всякое, персонажам приходится действовать. Когда игрок объявляет действие, исход которого неясен, он берёт карты из колоды и сравнивает со своей картой:

- Персонажу ничего не мешает – игрок берёт одну карту;
- Персонаж напрямую взаимодействует со своей Фобией или персонажу мешают окружающие обстоятельства – игрок берёт две карты и выбирает худшую для себя;
- Персонаж совершает действие, напрямую связанное со своим архетипом (например, Архитектор Щитов (Бубны ♦) пытается сдвинуть огромную глыбу с пути, то есть совершает Силовое действие), персонажу помогают или обстоятельства складываются благоприятно - игрок берёт две карты и выбирает лучшую для себя;
- Если есть отрицательные и положительные обстоятельства, они компенсируют друг друга. Независимо от количества отрицательных и положительных обстоятельств – игрок берёт одну карту.

Сравните номинал вытянутой карты со значением своей духовной силы (см. ).

- Если номинал вытянутой карты ниже или равен значению духовной силы – действия персонажа успешны;
- Если номинал вытянутой карты выше значения духовной силы – действия персонажа обречены на провал.

## Дар Созидания

Архитекторы отправляются в мир грёз чистым духом. Единственная экипировка – это простая и удобная одежда. Таковы требования ритуала «Путь Кошмаров».

К счастью для Архитекторов, в мире грёз можно воспользоваться даром Созидания.

Если во время совершения действия, которое требует проверку, игрок достаёт карту своей масти (независимо, провалил он проверку или прошёл) – персонаж может воспользоваться даром Созидания и материализовать предмет в зависимости от своего архетипа.

Используем дар Созидания:

- 1) Игрок описывает предмет, который хочет материализовать его персонаж. Чем подробнее, тем лучше. Не забываем об уровне развития Последнего Покоя (вряд ли человек из средневековья сможет материализовать бластер);
- 2) Возвращаемся к результатам проверки. Проверка считается автоматическим успехом;
- 3) Игрок описывает результат действия и добавляет в описание использование дара Созидания;
- 4) Если игрок использовал дар Созидание при провальной проверке, материализованный предмет в процессе заявленного действия разрушается;
- 5) **Удалите** карту из игры, в игре она больше не участвует.

Использование дара Созидания в мире грёз на Пути Кошмаров показывает, как ослабевает Архитектор. Удаляя из игры карту своей масти, персонаж лишается возможности использовать дар в будущем, но и снижает вероятность столкнуться со своими страхами.

В начале игры у каждого игрока есть карта архетипа Архитектора. Игроки могут один раз активировать карту архетипа и использовать дар Созидания в любой момент, даже после провального действия. Карта архетипа **не удаляется из игры**. Поверните карту на 90 градусов, чтобы отметить использованную карту архетипа. Если ваша духовная сила изменяется, восстановите дар Созидания.

## Переменчивый мир грёз

Во время путешествия по миру грёз Архитекторы сталкиваются с собственными страхами, те что могли вырваться наружу и разрушить мир людей. Иногда справиться со своими страхами просто невозможно. В такие моменты хочется забиться в угол и убеждать себя, что всё это происходит не с тобой. Помни! Мир грёз всё слышит!

Один раз за **Кошмар** Архитекторы могут воспользоваться самоубеждением и изменить мир грёз.

- 1) Все игроки за Архитекторов должны быть согласны;
- 2) Возьмите верхнюю карту из колоды;
- 3) Сравните номинал взятой карты с духовной силой всех персонажей по правилам проверок действий.

3.1) Успех хотя бы у половины персонажей (количество персонажей округляем в большую сторону, то есть при 3 Архитекторах нужно 2 успеха) – одна из составляющих **Кошмара** (расклад: *окружение, движение, угроза*) изменяется на вытянутую карту. Какая составляющая изменится, решает Проводник. Проводник даёт описание происходящих изменений в **Кошмаре**. Такие изменения могут спасти персонажей от непреодолимой *угрозы* или выбраться из событий, которые игроки за Архитекторов не могут преодолеть;

3.2) Провал более чем у половины персонажей – к существующему раскладу **Кошмара** добавляется вытянутая карта. Проводник добавляет карту в любую часть расклада. Проводник даёт описание происходящих изменений в **Кошмаре**. Такие изменения усугубят положение Архитекторов.

Внимание!

Если в раскладе **Кошмара** больше 3 карт и Архитекторам удастся разрешить ситуацию в свою пользу – из игры удаляется весь расклад, в том числе карты сверх основного расклада.

## Сон, в котором можно умереть

Рано или поздно персонажи игроков столкнутся со смертельной опасностью. В мире грёз нельзя умереть как в материальном мире, но можно застрять в своих кошмарах навечно.

Если Архитектору наносит смертельный урон, Кошмары загнали Архитекторов в безвыходное положение или любые другие условия, при которых физическое тело должно погибнуть – дух Архитектора временно распадается. Персонаж игрока временно выбывает из игры, до нового **Кошмара**. Персонаж не получает увеличение духовной силы при успешном прохождении **Кошмара**. Напротив, духовная сила снижается - найдите в колоде, в сбросе или среди удаленных карт, карту на единицу меньше, то есть, если у вас карта архетипа номиналом «6», найдите «5» и поменяйте их местами. Если духовная сила должна упасть ниже «2» - Архитектор застрял в мире Кошмаров навсегда.

## **Конец Пути Кошмаров**

Всему приходит конец. Кошмары не исключение. Побеждая свои собственные Фобии, Архитекторы становятся бесстрашными. Ритуал завершается. Кто-то пробудится и станет Неспящим, а кому-то суждено навеки застрять в мире грёз.

Ритуал Путь Кошмаров завершён, когда в колоде остается менее 15 карт. Проверяйте количество карт перед каждым новым Кошмаром.

Не исключено, что Архитектор достигнет духовной силы «10» до того как в колоде будет меньше 15 карт. В этом случае он покидает игру досрочно, для него ритуал завершён. Он справился! Его карта архетипа удаляется из игры. Остальные Архитекторы продолжают свой путь в мире грёз.

## Путь Кошмаров

Расклад: 3 (♠) Пики, 8 (♣) Трефы, 5 (♥) Червы (см. ).

Проводник: «Всё готово для ритуала «Путь Кошмаров». Вы три Архитектора, которым предстоит встретиться с вашим наихудшим кошмаром и очиститься от дара Созидания. Эта ваш долг перед человечеством, ибо вы несете в себе угрозу, способную погубить мир».

\*Проводник раскладывает перед собой карты.\*

Проводник: «Вы погружаетесь в сон. Последнее что вы видите, как черный туман окутывает вас. В следующее мгновение вы слышите шум волн и чувствуете серный запах. Да! Да! Вы не ослышались».

Архитектор ♠: «Я открываю глаза и хочу осмотреться. Надеюсь, мы находимся не в открытом океане».

Проводник: «Ты прав! Вы дрейфуете на плоту посреди океана. Вот только небо тут зеленое, океан фиолетовый, а в воде вокруг вас плавают люди с рыбьими хвостами».

Архитектор ♣: «Мерзкие твари! Они нас точно сожрут! Использую дар Созидания».

Игрок, играющий за Архитектора ♣, поворачивает карту архетипа, чтобы отметить потраченный дар.

Архитектор ♣: «Хочу ручную гарпунную пушку!»

Проводник: «Хорошо».

Архитектор ♥: «Возможно, нам стоит с ними поговорить? Может они разумные?»

Архитектор ♣ продолжает: «Отвали! Хорошенько прицельюсь... Огонь!»

Проводник: «Ты пытаешься взаимодействовать со своей Фобией, но у тебя гарпунная пушка. Тяни одну карту из колоды».

Архитектор ♣: «3 ♥! Прошёл. Я попадаю в этих тварей?»

Проводник: «Да. Ты попадаешь в одну из подводных тварей, но гарпун один, а их много и они недовольны твоим поведением».

Архитектор ♥: «Ну, всё! Нам конец!»

Архитектор ♠: «Если они нас утащат под воду, я тебя лично задушу!»

...

Проводник: «На вас наложили заклинание – «Дыхание под водой». Связали и привели в подводный город. Весь город построен на костях. Дороги из костей, дома из костей, а стены лачуг из кожи неизвестных существ».

Архитектор ♥: «Твою мать! Пытаюсь разорвать путы».

Проводник: «Ты находишься под водой, вокруг кости и положение дел довольно печальное. Тяни две карты и выбирай худшую».

Архитектор ♥: «8 ♥! Это ниже моей духовной силы, но это моя мать! Хочу использовать дар Созидания».

Проводник: «Хорошо. Это автоматический успех. Удали карту из игры и описывай, как ты применяешь, чтобы выбраться из пут. Если ты создашь предмет, он будет безвозвратно сломан».

...