

# **“Дрим-Машина”**

Приключение для настольно-ролевой игры “Тайны  
Эхосферы”

в котором дети получают возможность жить во снах и решить, хотят ли  
они возвращаться к реальному миру

Автор: Никита “Silent Don” Пасочников

## Дрим-Машина

Аппарат, использование которого погружает человека в состояние летаргического сна. Человек погружается в сон и проживает осознанные сновидения, пока не пожелает пробудиться. Сон занимает произвольное время, и его невозможно прервать против воли спящего.

Спящий видит сны как обычно, но сон не проходит через полных цикл фаз. Спящий может инстинктивно пробудиться, пытаясь избежать некомфортное сновидение, угрозу внутри сна или просто решив, что хочет проснуться. Тогда мозг начинает выводить сознание из сна.

Если спящий пожелает, он может провести во сне всю свою жизнь.

Если человек осознает себя во сне, он может научиться формировать осознанные сновидения, встречая людей, оказываясь в местах и обстоятельствах по своему желанию.

Пользователи Дрим-Машины осознают и узнают друг друга во сне. Их сны рано или поздно пересекаются, иногда нелогичным образом и против их желания. В результате они видят один общий сон. Разделение снов требует практики.

Этот сценарий не предоставляет четкую последовательность конкретных сцен и путей, по которым могут пройти персонажи игроков. Здесь обозначены только ключевые события, являющиеся опорными для сценария - вы вольны создавать между ними свои собственные сцены в зависимости от пожелания ведущего и игроков, чтобы лучше раскрыть проблемы персонажей, их жизнь и мир вокруг них. Без использования мотивов глав истории, однако, сценарий теряет сюжетное наполнение и проблемы, которые он ставит перед персонажами игроков

## Место действия

Вы можете поместить это приключение как в американском, так и шведском варианте городков вокруг Витка. Место действия не несёт принципиального значения для этого сценария, так что выбирайте наиболее комфортный для вас сеттинг.

“Дрим-Машина” написана с мыслью о Советском Витке, позднего периода Советского Союза. “Тайны Эхосферы” следуют тренду “ностальгии по временам, которых никогда не было”, и это приключение предлагает погрузиться в такие же вымышленные воспоминания о СССР и России - с ностальгией по беззаботному детству в мире, идеализированном детским восприятием и современной ностальгической романтикой. В рамках этой фантазии Виток - научно-технический институт, занимающийся исследованием и развитием перспективных технологий, и вокруг него существует маленький академический городок, в котором и живут маленькие персонажи игроков.

В академгородке есть школа, городская библиотека, клиника, несколько разных магазинчиков, колхоз с последними разработками аграрных технологий и богатые виды на сельскохозяйственные и нетронутые поля, густой лес и чистую реку. Неподалеку от города стоит атомная электростанция, которую, по слухам, скоро заменят станцией с каким-то новым источником энергии. Несмотря на возможность продолжить образование в институте Витка, многие молодые и амбициозные люди предпочитают покинуть этот маленький и замкнутый городок в поисках более активной жизни и собственного жизненного пути, не ограниченного жизнью в этом захолустье.

## Персонажи Ведущего

Аркадий, ваш друг

14-летний юноша с короткими темными волосами и любовью к легкой одежде. Мечтательный, дружелюбный и общительный, очень ценит своих друзей и нередко придумывает поводы для встреч и способен провести время вместе. Умный, любознательный, любит читать художественную литературу - за несколько лет с подачи отца собрал дома целый книжный шкаф. Болеет артритом, из-за чего родители его тщательного оберегают от потрясений, уроков физкультуры и слишком активных игр на улице. Хочет бегать и играть в футбол, иногда нарушает связанные с этим запреты родителей даже себе в ущерб. Понимает угрозу своему здоровью, но личное счастье и хорошее время с близкими друзьями ставит выше этого. Переживает из-за ссор родителей и планов отца переехать из родного города.

Родители Аркадия

Отец - Виктор Анатольевич, 35-летний научный сотрудник Витка, один из самых молодых. Интеллектуальный, закрытый и строгий мужчина. Ассистирует другим в их работе, со страстью относится к науке и в свободное время разрабатывает собственные опыты и изобретения у себя дома. Немногие его опыты заслуживают внимание в Витке, и к нему научному энтузиазму относятся скорее снисхождением, чем живым интересом. В первые за несколько лет отказов в развитии его перспективных идей ему помогают испытать так называемую "Дрим-Машину" его собственной разработки - аппарата для сомнологических исследований, успешное исследование которых может подтолкнуть нейронауку и приоткрыть тайны работы человеческого головного мозга.

Первый и единственный эксперимент в Витке не показал продуктивных результатов, поэтому проект был положен в долгий ящик. На фоне долгой череды отказов и пренебрежения местным научным сообществом становится все более замкнутым и раздражительным. Любит сына (хоть и немного меньше, чем работу) и поддерживает его интерес к самообразованию.

Мать - Марина Сергеевна, 30-летняя домохозяйка. Переехала с Виктором в академгородок, когда ему предложили рабочее место в Витке десять лет назад. Любит сына больше всего на свете. Заботливая, с живым характером и склонная к тревогам. Оберегает сына от внешнего мира и самого себя, иногда делает это слишком усердно - отдает себе в этом отчет и старается искать баланс между опекой и естественным детским развитием. Недовольна тем, что муж проводит на работе и в гараже все больше времени, чем с ней и сыном. На фоне его раздражительности и тревоге о здоровье сына делается более сварливой и боевитой. Всерьёз раздумывает о том, чтобы развестись и уехать с сыном в столицу к ближайшим родственникам.

## ГЛАВА 1 - ГАРАЖ

Герои проводят время дома у своего друга.

Отец друга работает в Витке. Раньше он часто приходил домой поздно, но в последнее время стал приходить пораньше - это из-за того, что его домашний научный проект был отложен в долгий ящик научным советом. Он старается не подавать вида, что огорчен, но члены семьи об этом догадываются.

Когда родители уезжают в магазин, друг предлагает зайти в папин гараж и порыться в его вещах - он иногда находит в нём прикольные штуки и был бы рад их показать остальным. В гараже отец не столько чинит машину, сколько занимается сложными научно-техническими вещами - своими собственными разработками и опытами и тем, над чем он работает в Институте. Помимо всяческих понятных бытовых инструментов и прочего, в шкафах, на и под столом и везде можно найти:

- Тяжелую прямоугольную коробку, похожую на магнитофон. Когда подключена к розетке, издает крутые звуки, как космические корабли в фантастических фильмах и мультфильмах. Кажется, больше ничего не делает.
- Кучу металлических магнитных шариков - хорошо катаются и сильно отталкиваются друг от друга. Не совсем понятно, зачем они нужны.
- Шариковую ручку - по заверениям друга, отец пишет ей уже несколько лет, значит у неё бесконечные чернила. Он никогда не видел, как он меняет стержни.
- Клавишный музыкальный синтезатор и соответствующую аппаратуру. Если научиться этим пользоваться, можно играть крутую музыку в разных режимах и даже создавать свои собственные звуки. Отец интересовался электронной музыкой.
- Робо-руку, закрепленную струбцинами к металлическому шкафу.

Ей можно управлять, надев перчатку с пультом. Если открепить - управлять ей становится гораздо тяжелее.

- Легкий металлический шлем с непрозрачным забралом на глаза и проводом с вилкой. Если подключить его и впервые надеть, вас ненадолго ослепит вспышкой прямо перед глазами.

Последняя вещьца является Машиной Сновидений.

Она сканирует мозг персонажа и воздействует на некоторые нейронные связи, посылая зашифрованный сигнал через глаза.

Мозг получает сигналы и частично перестраивается.

Друг обязательно попробует надеть и включить странный шлем - не важно, отыщет он его и попробует первым или сначала это сделают персонажи игроков.

## ГЛАВА 2 - СОН

Когда персонаж, испытавший воздействие Машины, засыпает - спросите его игрока, что ему снится, и вкратце расскажите или разыграйте с ним его сон.

Когда засыпают несколько таких персонажей - им всем снится то, что снится одному выбранному вами игроку. Все они находятся в этом сне вместе и проживают его, как будто это происходит на самом деле.

Когда кто-то понимает, что все это не по-настоящему, и пытается проснуться - его персонаж просыпается, и сам он исчезает из общего сна. Также персонажи могут услышать, как их пытаются разбудить в настоящем мире - и если захотят, то проснутся.

Эпизоды снов персонажей - отличная возможность дать им то, чего им хочется больше всего (а также чего им больше всего не хочется). Отражение **личных проблем** персонажей во снах сделает их сны личными и психологичными - во сне персонажи могут не только переживать уже произошедшие события, но и увидеть их по-другому, даже изменить или представить мир, в котором их не произошло. В конце концов, они могут увидеть желаемое будущее или настоящее, где этих проблем нет, а их мечты исполняются.

В своих снах персонажи игроков обязательно встретят друга - он заморожен происходящим и с большим интересом исследует пространство сновидений, просматривая сны, которые ему создает подсознание. Больше всего ему нравится находится во сне, где он уже окончил школу и стал олимпийским бегуном, получая славу, признание и чувство большого личного достижения.

Следующее утро или день (можете позволить героям проспать) идеально подходит для того, чтобы герои с другом собрались вместе и обсудили то, что они вместе пережили. Друг попросит оставить их игры в гараже тайной, ведь они лазали в вещах отца без разрешения, тем более - воспользовались этой странной шляпой, который, как они вместе выяснили, *работает*. Отец будет очень недоволен, если узнает об их происках.

## ГЛАВА 3 - ЛЕТАРГИЯ

Будут герои дальше пользоваться Дрим-Машиной или нет, друг не сможет от неё отказаться. Каждую ночь он будет погружаться в осознанные сновидения, проживать интересные ему сны - реалистичные и фантастичные - и каждый раз просыпаться со всё

большим нежеланием.

Пока, в конце концов, он не заснет насовсем.

Однажды друг засыпает и не просыпается несмотря на все старания матери и отца, и не реагирует ни на громкие звуки, ни на резкие ощущения, ни на увещевания. Сначала родители позволяют ему проспать, но ближе к середине дня они тщетно пытаются его разбудить и начинают серьезно нервничать.

Он дышит, иногда его глаза двигаются под веками, и похоже на то, что он просто спит.

Единственный способ до него достучаться - воспользоваться Дрим-Машиной и встретиться с ним во сне.

Проблема в том, что он не хочет просыпаться. Ему слишком комфортно в воздушных замках, которые он сам для себя построил. Он может жить в славе знаменитого спортсмена, может долго гулять и общаться со своими друзьями, не боясь расставания. Иногда ему снятся кошмары, но он учится их избегать и даже пытается их подавлять.

Он будет рад персонажам игроков и с удовольствием поможет им сформировать такие сны, какие они захотят увидеть. Он счастлив быть во сне и хотел бы поделиться этим счастьем со своими друзьями. Он готов помочь им реализовать их фантазии, мечты, помочь избавиться от мучающих их проблем и быть всё это время рядом друг с другом.

Естественно, ему бы не хотелось, чтобы его покинули - но даже если герои не разделяют его страсть к жизни во сне или пытаются его уговорить проснуться, он встретит это с непониманием и обидой.

Его можно уговорить проснуться, но это должно быть достаточно непростой и эмоциональной сценой. В конце концов, во снах друг получает то, чего он лишился и что он еще может потерять. Если убедить его, что друзья всегда останутся на его стороне и никогда его не бросят, и успокоить его насчет развода родителей - он согласится проснуться, поверив в обещания лучшей жизни. Если обещания героев и его ожидания не оправдаются, он попытается воспользоваться Дрим-Машиной в последний раз.