

# Правление спящих: сад потерянных

*“Сон и Смерть так похожи — брат и сестра.”*

Кипелов В.А.

В Сонной Сети появилось место, недоступное для взлома, удаления или покупки. Сад - частное виртуальное пространство, где посетители могут исполнять свои мечты без ограничений: видеть любые сны, встретиться с мертвыми и даже самому стать здесь бессмертным. В Саду за это не попросят денег, не покажут рекламу, не соберут ваши данные. Сад просто существует под бдительным наблюдением Садовника.

Теперь контроль над Садам - мечта всех сильных мира сего. Действительно ли Сад должен кому-то подчиниться или его самобытность подарит рай всему человечеству?

Приключение для зимнего Кашевара 2026

Авторы: Корсаков-Голубев Виктор и Канафин Марат

Приключение для игры “Аристократия”

Ключевое слово - грёзы

## Введение

В 2055 году в Японии было создано устройство, способное перенести сознание человека в виртуальное пространство во время сна. Данный прорыв позволил людям проводить время во сне с пользой: они могли общаться, творить и учиться. Вскоре этим стали пользоваться самые разные компании, создавая “спящие” смены для сотрудников. Через 50 лет технологию глубокого погружения смогли совместить с интернетом. Так получилась Dream World Wide Web или Сонная Сеть.

В 22-ом веке общество стало полностью зависеть от сна. Жизнь в виртуальном пространстве для многих стала основной. Форумы, соцсети, маркетплейсы, игры, фильмы теперь можно ощутить так, будто это все настоящее. Для кого-то это стало реальностью. В капсулах глубокого сна люди проводят больше времени, чем на свежем воздухе. Улицы городов опустели, ведь красоту этого мира теперь можно не только созерцать, но и ощущать, не вставая с кровати. Мечты, сны и грезы людей стали явью благодаря возможности прочувствовать их сполна без вреда для здоровья, ведь глубокое погружение является частью сна, нормального физиологического процесса.

Казалось, что пик технологий достигнут. Человек научился материализовать свои фантазии. Чем ещё его можно удивить? Ответом на этот вопрос стал Сад - неожиданно появившийся сайт в Сонной Сети. Доступ неограничен и абсолютно бесплатен. Лужайки, клумбы и живые изгороди не особо привлекали внимание людей, пока не случился первый контакт - случайный пользователь смог повидаться там с погибшей дочерью. Сонная Сеть будто бы проснулась. Все большее число людей делилось невероятными историями о встрече с умершими или пропавшими близкими. Будто призраки, привязанные к проклятому дому, они существовали только на этом сайте, но существование их было сравнимо с настоящей жизнью. И это заставило даже самых стойких отказаться от реальности. Сон дарил не только невероятные ощущения от материализации фантазий. Теперь сон дарил настоящее бессмертие и возвращал мертвых к жизни.

Сад завлекал к себе все больше людей. Многие отказывались покидать его, что сайт позволил совершить им сполна.

Пользователи нашли новую необычайную возможность - оцифровать свое сознание и остаться здесь навеки. Смертельно больные, преследуемые и гонимые обществом, обычные одиночки стали первыми, кто навсегда покинул физическую оболочку и уснул навсегда, сделав свое последнее глубокое погружение и проснувшись в райском саду.

Невероятной технологией заинтересовались высшие слои общества. Каждый жаждал заполучить себе хотя бы долю возможностей Сада, лазейку для превращения его в коммерческий продукт или оружие. Однако всю правящую элиту этого мира смог поставить на место Садовник - нечто, что бережет Сад от влияния извне. В истинности его происхождения многие сомневаются, ведь любые кибератаки и попытки подчинить себе его обитель оказываются провальными. Что делать с Садам и Садовником - вопросы, которые задаёт себе буквально каждый человек на этой планете.

## Стороны конфликтов

**Мегакорпорация AsCon Corporation.** Швейцарская компания по производству капсул глубокого погружения “Морфей” и созданию виртуальных пространств для Сонной Сети. Жесткая, властная организация, давящая конкурентов и стремящаяся к монополизации рынка. Сад стал самым опасным их конкурентом, поэтому его необходимо либо законодательно запретить и стереть, либо полностью подчинить себе.

**Мегакорпорация Somnus Technologies.** Американская компания, выдержавшая конкуренцию с AsCon благодаря клиентоориентированности, креативной рекламе и тонким настройкам устройств глубокого погружения. Их пространства пестры, позитивны и открыты для каждого. Дружелюбный настрой они пытаются сохранить и по отношению к Саду: через сотрудничество и открытость Somnus и Сад смогут осчастливить человечество и ~~втоптать в грязь AsCon~~. Представители компании защищают Сад в прессе и активно ведут переговоры с Садовником.

**Международный комитет по виртуальной безопасности (МКВБ).** Межправительственная организация, созданная после появления Сонной Сети по инициативе ООН для координации действий и политики в области виртуального пространства. В глазах организации, Сад - угроза мирового уровня. Посещение не регулируется, на территории действуют лишь законы Садовника, а не государств. Доступ к умам умерших гениев, политиков, учёных может сильно изменить мировой баланс. Сад необходимо уничтожить или подвергнуть контролю и цензуре со стороны комитета.

**Вечные.** Неформальное объединение хакеров, активистов, философов, анархистов, борющееся за независимость Сада. По их мнению, лишь это место может стать настоящим новым домом для человечества, искоренив войны и распри. Сад не должен никому подчиняться. Охватив всю Сеть и подарив людям цифровое бессмертие, Садовник сможет сделать человечество счастливым.

**Садовник.** Программист, что оберегает свое виртуальное пространство. Человек, оцифрованное сознание, ИИ, инопланетянин - версий о его происхождении с каждым днём становится все больше, ведь никто не верит, что такой шедевр мог сделать обычный смертный. Цели его также не ясны: наблюдение за экспериментом, помощь человечеству или подготовка к чему-то большему? Помогать ему, как и перечить, - опасная авантюра.

**Старцы.** Тайное общество противников Сонной Сети, жаждущее вернуть миру прежний порядок. Олигархи, чей бизнес рухнул с появлением технологии глубокого погружения. Их услуги перестали быть нужными, ведь они остались там, в реальном мире для неспящих. Предприниматели смогли адаптироваться, но они поклялись отомстить и вернуть себе право командовать умами людей. Сад - идеальный повод разрушить систему Сонной Сети, запретить и уничтожить ее всю, вернув миру былые порядки и прежних правителей.

**Alpdrücken.** Крупнейшее преступное сообщество хакеров Сонной Сети. Альпы стали использовать Сад по полной. Отсутствие модерации и слежки со стороны властей позволяет проводить в Саду любые операции и связываться с криминальными гениями прошлого. В скором времени Садовник стал пресекать подобные действия, поэтому изначальный доброжелательный настрой альпов быстро сменился. Сад - идеальное место для темных альпов, где закон будут писать уже они сами.

**Нихонбаси-гуми.** Якудза, специализирующиеся на купле-продаже виртуальных пространств, сборе и продаже личных данных и созданию сайтов для взрослых. Некогда мелкая банда стала крупнейшей благодаря адаптации к изменившимся реалиям. К тому же, у них было преимущество - родственные связи их оябунов с разработчиками технологии глубокого погружения. Лидеры организации хотят урегулировать контакт с мертвыми в соответствии с их верованиями и вернуть через присвоение Сада контроль над технологией их создателям - японцам.

## Конфликты

### **Корпорации против друг друга**

Деньги, власть, человеческие фантазии и влияние нужны каждому, но только одна корпорация сможет получить всё.

### **Правительство против преступников**

В глазах правительства все, кто не подчиняются законам, запретам и требованиям — часть криминала. Грань между свободой и преступлениями становится невероятно тонкой.

### **Реальный мир против виртуального**

Нужен ли реальный мир, если в Сети можно воплотить все мечты и фантазии? Или это просто ловушка для слабых волей?

### **Утопия против людей**

Садовник искренне хочет лучшего мира. И это возможно. Но позволит ли человеческая природа каждому на планете стать счастливым или это очередная несбыточная утопия?

## Ключевые персонажи

### **Гендир AsCon**

Выдающийся столп (монеты, перья, кубки)

Суровый руководитель, имеющий личную обиду на Садовника: главе корпорации закрыт путь в Сад по неизвестным причинам, хотя он очень хочет увидеть свою погибшую семью перед собственной смертью от болезни.

### **Основательница Somnus**

Выдающийся столп (монеты, перья, кубки)

Бывшая сотрудница своего прямого конкурента, ушедшая из компании ради свободы творчества. Хоть она сама и не смогла руководить своим детищем, она уверена, что сейчас им владеют правильные люди, способные подарить потребителям истинное счастье и отомстить ее обидчикам. Садовник - идеальный напарник в этом деле.

### **Председатель МКВБ**

Выдающийся столп (мечи, кубки, перья)

Чопорный, исполнительный человек. У него нет своих интересов, у него есть приказы и мнение комитета. Он искренне хочет обезопасить людей от любого рода насилия и преступности. Решение комитета - его решения, а потому склонить его на другую сторону невозможно.

### **Лидер Вечных**

Известный столп (перья, кубки)

Идейный молодой человек, лидер мнений и авторитет молодежи, борющийся за все хорошее против всего плохого. Он не хочет смотреть в далекое будущее, но зато молниеносно адаптируется к ситуации. Многие уверены, что он борется за свободу Сада только потому, что пока еще корпораты не предложили ему достаточную сумму.

### **Лидер Старцев**

Известный столп (перья, монеты)

Поистине древний человек, который смог дожить до глубочайшей старости благодаря медицине и имплантам. Он помнит мир без Сонной Сети. К сожалению, его мнение и взгляды часто разбиваются о нежелание людей слушать кого-либо из Демократической Технологической Республики - страны киборгов, больше похожих на машины, чем на людей.

### **Глава альпов**

Известный столп (мечи, монеты)

Эксцентричная и эпатажная девушка. На вид - легкомысленная бизнесвумен. На деле - жестокая, расчётливая хищница. Она умело прикрывает официальным бизнесом свои преступные схемы, а деньги позволяют устранять конкурентов без страха, что выйдут на неё. Она совсем недавно пробилась наверх из нищеты. Она лучше умрёт, чем снова останется ни с чем.

### **Оябун**

Известный столп (мечи, кубки)

Потомок создателя технологии глубокого погружения. Мужчина средних лет, мечтающий доказать окружающим - он больше, чем родственник того самого. У него есть влияние и связи, есть семья и он хорош в своём деле, но он чувствует - в нём видят не более, чем тень его великого предка. Но он терпелив и педантичен. И его час настал - сейчас у него есть шанс перевернуть весь мир с помощью Сада и навсегда войти в историю.

### **Архитектор**

Известный столп (монеты, перья)

Независимый создатель виртуальных пространств для встреч элиты. Ему нет никакого дела до интриг своих гостей. Он получает деньги и внимание, живёт в роскоши, а вся эта грызня корпоратов, мафии и правительства для него не более гладиаторского боя. Каков бы ни был итог - он будет в плюсе. Поэтому он расслаблен и старается получать удовольствие от ситуации.

## **Садовник**

Программист из Англии под ником We\_Doll. Много пьёт, имеет сложные отношения с женой и невероятно одинокий. Он не планировал создавать Сад и менять общество, всё вышло случайно. В какой-то момент ему пришла в голову идея сделать ИИ, который был бы похож на его умершую в детстве дочь. Работа шла, он улучшал её, общался, сделав Сад декорацией, где он мог с ней поиграть, а она - пообщаться с реальными людьми. ИИ считывал его воспоминания о дочери и развивался. Но Садовник упустил момент, когда он перестал понимать, как функционирует её код, почему она реагирует так живо. Он не заметил, как перестал относиться к ней, как к ИИ. Может, он сошёл с ума или произошёл баг? С самим Садам что-то не так или случилось чудо, но он абсолютно уверен - она живая. И тогда он понял, чему он хочет посвятить жизнь. Он доработал её код и внедрил в Сад. Это стало триггером для всех последующих событий. Сейчас он не готов впускать в Сад всех, потому что это общедоступный сайт и некоторые люди могут нарушить царящую здесь идиллию. Но близится его последнее обновление, которое позволит каждому получить свой собственный Сад.

## Локации

Основные события игры происходят на различных встречах: благотворительные мероприятия, представления именитых деятелей искусств, праздники высокопоставленных людей, официальные собрания, аукционы, выставки, вечеринки в элитных клубах и другие события, куда доступ ограничен.

Часть из них проходит в Сонной Сети. Здесь можно собрать людей с разных концов света, исключить языковой барьер, менять свою внешность и создавать спецэффекты и декорации без особых трат. Такие мероприятия являются рядовыми и, чаще всего, общеизвестными.

Иная часть мероприятий проводится в реальности. Они всегда очень серьезны, не терпят лишних ушей, неуважительного отношения друг к другу, нарушений этикета. На них люди решают вопросы, которые дойдут до обывателя еще очень нескоро, но повлияют на его жизнь уже сейчас. Быть приглашенным сюда - большая честь и большая ответственность.

## Игроки

Игрокам предстоит взять на себя роль людей высшего общества. Каждый обладает своими ресурсами, репутацией и интересом в решении вопроса о судьбе Сада.

Персонажи игроков могут принадлежать к разным фракциям или же играть на одной стороне, будучи представителями одной из группировок выше или той, что они придумают сами. У них могут быть собственные цели, амбиции, мнения, но они будут объединены, будут работать сообща. Принадлежность игроков к разным сторонам конфликтов позволит осветить большее количество нравственных вопросов и посмотреть на сложившуюся ситуацию под разными углами. Решите вместе, чего вы больше хотите от данной истории.

События сценария разворачиваются в будущем среди корпоративной элиты, цифровой олигархии и заговоров в Сонной Сети. Названия атрибутов, Ресурсов и Ходов остались неизменны. Далее будут даны рекомендации, как представить и интерпретировать некоторые буклеты персонажей в мире далёкого будущего, не меняя их основные механики и фишки.

**Автор.** Деятели искусств были и будут всегда, лишь искусство меняет форму.

**Дознаватель.** Тайный агент, следователь, шпион или связанный с криминалом человек.

**Книжник.** Аналитик, учёный, юрист, экономист, медик - эксперт, зарабатывающий деньги и статус интеллектом.

**Наследник.** Вместо древнего аристократического рода это наследник влиятельного политика, богатого акционера или владельца корпорации.

**Офицер.** Военный, начальник службы безопасности - война никогда не меняется, как и потребность людей в защите. Меняется лишь оружие.

**Фехтовальщик.** Оперативник, телохранитель, известный наёмник — очень полезный специалист в области решения конфликтов форсированными методами.

**Финансист.** В мире победившего капитализма людей подобного рода будет много.

**Фаворит.** У сильных мира сего есть свои любимчики, что не удивительно.

**Сплетник.** Журналист, блогер или иной инфлюенсер, знающий всё обо всех и влияющий на чужие мнения.

**Чужак.** С течением времени количество меньшинств и угнетаемых слоёв населения только растёт. И, как бы это не было удивительно, влиятельные и богатые компании идут у них на поводу.

**Помещик.** Владелец роскошного пентхауса, виллы или элитного пространства в Сонной Сети. Всё влияние строится от имиджа, показной роскоши и богатства семьи, даже если на самом деле все средства закончились два поколения назад и сейчас остались лишь крохи и образ.

**Церковник.** Как бы далеко не ушёл научный и технический прогресс, всегда будут вопросы, на которые ответить сможет только религия. С годами, с новыми технологиями и Сетью известные религии преобразались, появлялись множественные культы и секты, но Церковь никуда не ушла. Пусть её влияние не такое открытое, как раньше, она всё ещё влияет на сознание и мировоззрение миллионов людей по всему миру.

**Иностранец.** Расовые и национальные различия уже практически не играют никакой роли — Сеть и глобализация делают своё дело. Но в мире всегда будут те, кого окружающие не понимают. Теперь это киборги. И нет, иметь разного рода аугментации — это норма. Киборгами считаются те, кто заменил более 60% своего тела. Несмотря на то, что это люди со своим багажом знаний и опыта... что-то в них меняется после такого числа имплантов, поэтому они часто живут отдельно. У киборгов есть официально зарегистрированное государство. В большинстве случаев обычные люди не знают, как к ним относиться, их внешний вид и мышление всегда вызывает множество споров. При использовании данного буклета рекомендуется описывать использование способностей не через “иностранную культуру”, а через “иную культуру”, “иное мышление” и “необычные аугментации”.

## Совет: Ход “En Garde!”

Интерпретировать дуэль как любое формализованное противостояние один на один (код-дуэль, гонка на дронах, состязание в хакерской атаке), где важны правила и судьи.

## Оptionальное правило: Аугментации

У вашего персонажа может быть любое количество “косметических” аугментаций - что угодно, влияющее на внешний вид. Также они могут иметь практическое применение и давать следующие бонусы:

- 1) +1 к любому Атрибуту (максимум до 4);
- 2) получите 1 ход из другого буклета, обосновав, как эта аугментация его заменяет или имитирует.

На начало игры у вас может быть только 1 подобная аугментация. В ходе игры вы можете установить себе ещё 2. Каждая такая аугментация повышает значение Сбоя. При 1 аугментации Сбой равен 2, при 2 - 3, при 3 - 4. Когда на кубках выпадает число, равное или ниже значения Сбоя, бросок становится на категорию хуже (успех становится частичным успехом, частичный успех - провалом), а все аугментации выходят из строя до момента, пока вы не потратите время и Ресурс на починку каждой.

## Оptionальный ход: Кошмар

Вы можете удалённо взломать чужую капсулу для погружения, чтобы получить доступ к приватной информации или вызвать неисправность устройства. Для этого вы можете совершить проверку Перьев, если выполняете хакерскую атаку самостоятельно, или Мечей, если у вас есть возможность подключиться напрямую к “железу”. Если это уместно, то с помощью траты Статуса или Богатства этот ход можно сделать с использованием Кубков или Монет соответственно. В случае успеха вы достигаете задуманного, получаете ценную информацию о жертве или наносите вред её здоровью. В случае частичного успеха выберите одно:

- вы оставляете след, который может привести к вам;

- ваше собственное оборудование заражено вирусом, о чём вы не знаете;
- чтобы избежать обнаружения, вам нужно уничтожить дорогое оборудование или заплатить специалисту — теряете пункт Богатства;
- нервное и физическое перенапряжение отражается на самочувствие — теряете пункт душевных сил или здоровья.

## Буря

Око Бури — Сад. Если по каким-то причинам получится найти и обезвредить Садовника, то Буря стихнет.

Лёгкий признак. Садовник выкладывает стрим, где его маленькая дочь играет с черепашкой. Когда девочка убегает к другим детям, Садовник берёт черепашку на руки, смотрит вслед убегающей девочке и с огромной радостью говорит, что это — его дочь. Стрим заканчивается.

Средний признак. Рейд на Сад. Группа страждущих, кто по каким-то причинам не может попасть в Сад, начинает искать лазейку, хоть какой-то путь. На несколько часов Сеть перегружена и буквально парализована. После восстановления работы Сети выяснится, что ни у кого ничего не получилось.

Средний признак. Людям по всему миру начинают приходить анонимные сообщения. Они написаны от лица тех, кого уже совершенно точно нет, но это не могут быть боты — слишком живо они общаются, слишком много личных вещей знают.

Тяжёлый признак. Садовник выкладывает запись, где говорит людям, что готовится к тому, чтобы сделать Сад доступным для каждого, но правительство и корпорации мешают ему, пытаются забрать Сад себе. Интернет взрывается.

Развязка 1. Сад распространяется в Сети и становится общедоступным.

Развязка 2. Одна из фракций получает контроль над Садам.

Развязка 3. Сад исчезает, оставляя после себя лишь воспоминания, скорбь, кучу мертвецов и новые веяния.