



# ЛУЦИАНТЫ

## И ПУТЬ ВО СНАХ

## **Луцианты и путь во снах**

Система правил: Tricube Tales

Лицензия: CC BY-NC-SA 4.0

**Автор:** Ярослав Федосов.

**Редактор и корректор:** Ярослав Федосов.

**Дизайн и верстка:** Кристиана Денисенко.

Для оформления документа использовались материалы из платной версии платформы графического дизайна Canva Pro.

Истощенный вечностью, Гипнос погрузился в глубокий сон, и равновесие сновидений было нарушено. Его сыновья – властитель грез Морфей и повелитель кошмаров Деймос – превратили мир грез в поле битвы, где кошмары пожирают мечты, иллюзии сменяет страх, а смертные становятся пешками в божественной войне. Но есть и те, кто способен противостоять хаосу. Луцианты, хранители сновидений, обладают силой изменять законы сновидений. Только они могут восстановить баланс, прежде чем настанет вечная ночь.

От автора: При создании системы мы вдохновлялись произведениями Алексея Пехова, мифами древней Греции и книгами в жанре городского фэнтези.

Тема «НРИ-Кашевар зима-2025»: предание.

Ключевые слова: ветвь, хрусталь, шахта, мать, орации.

# ПРЕДАНИЕ СНОВ

В давние времена, когда мир грез еще был спокоен и сбалансирован, им правил Гипнос – бог покоя и сновидений. Он соткал ткань снов, словно **ветви** великого древа, связывая души людей в единую, невидимую сеть. Под его незримым покровительством сны текли плавно, чередуя покой и тревогу, свет и тьму. Но даже боги устают.

Согласно древнему Преданию Снов, истощенный вечностью Гипнос впал в глубокую дрему, передав власть сыновьям: Морфею, властителю светлых грез, и Деймосу, хозяину кошмаров.

Наступили темные времена. Деймос все чаще стал заполнять чужие ночи страхами, превращая их в беспощадные изматывающие кошмары. Морфей, в свою очередь, запирал избранных в хрустальных дворцах, увлекая их в мир иллюзий, из которого не было выхода.

Ткань снов начала рваться. **Ветви**, сплетенные Гипносом, ломались, и сны смертных превращались в арену битвы, когда война братьев разгорелась в зыбком пространстве грез.

Однако в древнем предании оставалась часть, о которой многие позабыли. В самом сердце сна, где некогда царствовал Гипнос, покоилась Нюкта, **Матерь** Грез. Древнее богов и первых снов, она не вмешивалась в войну, но именно она породила луциантов (от лат. lux – «свет», lucidus – «ясный», «осознанный») – избранных, способных осознавать себя во снах и менять их законы.

В мире грез, на поле божественной битвы, вы – луцианты. Те, кто идет сквозь зыбкие миры, чтобы восстановить равновесие и защитить смертных от надвигающегося хаоса. Путь ваш непрост: сны становятся все более нестабильными, а за каждым поворотом грез таится нечто, что желает вас поглотить.

Справитесь ли вы с надвигающейся тьмой? Или тьма поглотит вас?

# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Луцианты — это не воины и не маги, а проводники, исследователи и архитекторы сна. Они понимают природу грез и способны их менять.

**Концепция.** Кто вы во сне?

- **Охотник за смыслом** – в поисках скрытых знаков вы стремясь их познать.
- **Страж бодрствующих** – вы оберегаете сновидцев от влияния богов.
- **Иллюзионист** – создаете целые миры, вы вводите врагов в заблуждение.
- **Проводник** – вы находите потерянных и ведете их обратно в реальность.
- **Разрушитель Грез** – разрушая иллюзии, вы открываете людям правду.
- **Архитектор Реальности** – влияя на сны, вы меняете сознание люде.

**Ключ.** Через что вы входите в сновидения?

- **Овации** – вы ощущаете эмоции людей и проникаете в их грезы.
- **Предметы** – вы используете вещи спящих, чтобы войти в их мир грез.
- **Случайность** – вы не контролируете вход, но оказываетесь там, где нужно.
- **Ритуал** – вы осознанно погружаетесь в сны, используя символы и обряды.
- **Боль** – только страдание или страх позволяют вам войти в сон.
- **Чужие мысли** – вы проникаете в сны, чувствуя чужие страхи и желания.

**Дар.** Ваш дар во сне?

- **Отражение** – вы перенаправляете страхи обратно к их создателям.
- **Перепись реальности** – вы придаете сновидению новый смысл.
- **Тень Вечности** – вы исчезаете из сна и появляетесь в другом месте.
- **Осколок Хрусталия** – вы можете на миг пробудиться и воздействовать на реальный мир.
- **Зов Бездны** – вы способны затягивать существ глубже в их кошмары.
- **Слияние Ветвей** – вы соединяете сны, создавая общие грезы.

**Род занятий.** Кто вы в реальном мире?

- **Журналист** – вы ищите правду, даже если она опасна.
- **Врач** – вы лечите тела, но знаете, что болезни кроются в разуме.
- **Программист** – вы понимаете сложные системы, и мир кажется вам кодом, который можно взломать.
- **Художник** – вы создаете искусство, но чувствуете, что сны – это высшее проявление творчества.
- **Детектив** – вы привыкли искать улики даже в чужих снах.
- **Безработный** – у вас нет якоря в реальности, но, возможно, это делает вас свободней всех остальных.

# РАЗРЕШЕНИЕ ВЫЗОВОВ

Если игрок пытается выполнить сложное действие во сне, он бросает 1-3 шестигранных кубика и должен выбросить 4-6 хотя бы на одном.

Успех на нескольких кубах дает преимущество – игрок получает дополнительное усиление.

Если на всех кубах выпадает 1 – это критический провал и ситуация ухудшается.

**Правила бросков:**

- Игрок бросает **2 кубика** по умолчанию.
- Если испытание соответствует его дару, он бросает **3 кубика**.
- Если оно **не связано** с его концепцией, игрок бросает **1 кубик**.

**Последствия неудачи**

- **Морфей вмешивается** – сон становится настолько сладким, что в нем можно застрять.
- **Деймос вторгается** – в реальность проникает нечто страшное из кошмаров.
- **Потеря себя** – луциант начинает теряться, где сон, а где явь.

**Токены Грез и Воли**

- **Токен Грез** можно потратить после броска, чтобы снизить сложность на 1, если игрок объясняет, как его **дар** может помочь.
- Игрок может получить **1 Грезу**, если он **усложнит** испытание, объясняя, как его **род занятий или дар** мешает ему.
- Если испытание связано с **родом занятий** и игрок успешно проходит его, он может восстановить **1 Волю** вместо Грезы.
- В бою и опасных ситуациях **потеря Воли** означает временное выбывание из сцены. Однако смерть во сне **необратима**, если персонаж не сумеет выбраться.

# ПЕРЕЖИТЬ ЕЩЕ ОДИН СОН

Бросьте 4к6 или выберете сами, чтобы создать сценарий сна для группы люциантов.

## Луцианты должны... (Цель миссии)

- Спасти человека, застрявшего во сне.
- Очистить заражённое сновидение.
- Закрыть разрыв между снами.
- Найти утерянный артефакт Морфея.
- Разгадать тайну странного сна.
- Выследить посланника Деймоса.

## В чьем сне... (какого человека)

- **Матери** одного из вас.
- Коллеги по работе.
- Местного чиновника.
- Ребенка.
- Важного свидетеля.
- Впавшего в кому люцианта.

## Где происходит действие... (Место сна)

- Разрушающийся сон.
- Бесконечный кошмар.
- Библиотека забытых грёз.
- Ловушка чужого сна.
- **Шахта** из тысяч снов Гипноса.
- Пустота между снами.

## И противостоят... (Основная угроза)

- Порождения **Деймоса**.
- Забытые боги сна.
- **Луциант**, ставший кошмаром.
- Разрушенное сознание человека.
- Нечто древнее и опасное.
- Глаза **Морфея**, наблюдающие за ними

# УСЛОЖНЕНИЕ МИССИИ

Грезы непостоянны, и даже самые умелые странники сна не могут предугадать, какие препятствия ждут их за следующим порогом. Ваша миссия усложняется, и теперь перед вами новая, непредвиденная угроза.

- **Сон постоянно меняется** – Пространство живёт своей собственной волей: стены рушатся и вновь возникают, пути ведут в никуда, а двери исчезают в тот момент, когда их уже тянутся открыть. Вы – пленники мира, который сам не знает, каким он должен быть.
- **Кто-то предал группу** – Один из ваших близких не тот, кем был прежде. Возможно, он поддался влиянию Деймоса, или скрывает нечто важное, что может стоить жизни остальным. Под маской союзника скрывается угроза.
- **Цель связана с реальностью** – Тело сновидца умирает в реальном мире. Время против вас: если вы не успеете, сознание, которое вы пытаетесь спасти, исчезнет навсегда. Граница между грёзами и явью тоньше, чем кажется.
- **Что-то или кто-то охотится на вас** – Враг уже здесь. Он наблюдает, знает ваши слабости и терпеливо ждёт момента нанести удар. Возможно, это тень из прошлого... или существо, рождённое из ваших собственных страхов.
- **Цель не так проста, как кажется** – Тот, кого вы пришли спасти, не желает возвращаться. Быть может, он уже забыл о реальном мире... или же его удерживает неведомая сила. Придётся ли вам освободить его насильно – или убедить, что явь стоит того, чтобы в неё вернуться?
- **Сон – это тюрьма** – Вы больше не гости этого мира, а пленники. Сознание Люциантов заперто в этом сне, и выход не там, где его искали. Если вы не найдёте ключ, ваш разум навсегда растворится в беспмятстве.



# СЮЖЕТНЫЙ ПОВОРОТ

Когда кажется, что сон близок к завершению, реальность рушится вновь. Истина раскрывается – но готовы ли вы её принять?

- **Сон был пророческим** – Всё, что вы пережили, – это тень будущего, которое ещё не свершилось. Видение? Предупреждение? Или неизбежность? Что-то важное запомнилось вам... но будет ли у вас возможность изменить судьбу?
- **Это был не просто сон** – Луцианты проникли глубже, чем думали. Они оказались в слое сна, который способен менять саму реальность. Всё, что они сделали здесь, оставит след в мире яви... но каким будет этот след?
- **Кошмар оказался ловушкой** – Всё было подстроено. Иллюзия вела вас по заранее спланированному пути, заманивая в нужное место в нужное время. Кто-то ждал вас здесь. Но зачем?
- **Истинная цель была скрыта** – Миссия оказалась лишь оболочкой для чего-то большего. Вам дали ложную цель, но теперь вы видите картину целиком. Придётся сделать выбор... и он не будет простым.
- **Гипнос пробуждается** – В этом сне что-то изменилось. Возможно, это ваш поступок... или чей-то замысел. Но старый бог сновидений начинает просыпаться. Это добро или зло? Или нечто за гранью понятий?
- **Луцианты забывают о чем-то** – Возвращаясь из сна, вы понимаете, что что-то исчезло. Воспоминания стёрты, детали размыты. Что именно вы забыли? И главное – забыли ли вы что-то действительно важное... или что-то хочет, чтобы вы так думали?