

Вдохновением послужили тропы:
Dream Walker, Journey To The Center Of The Mind

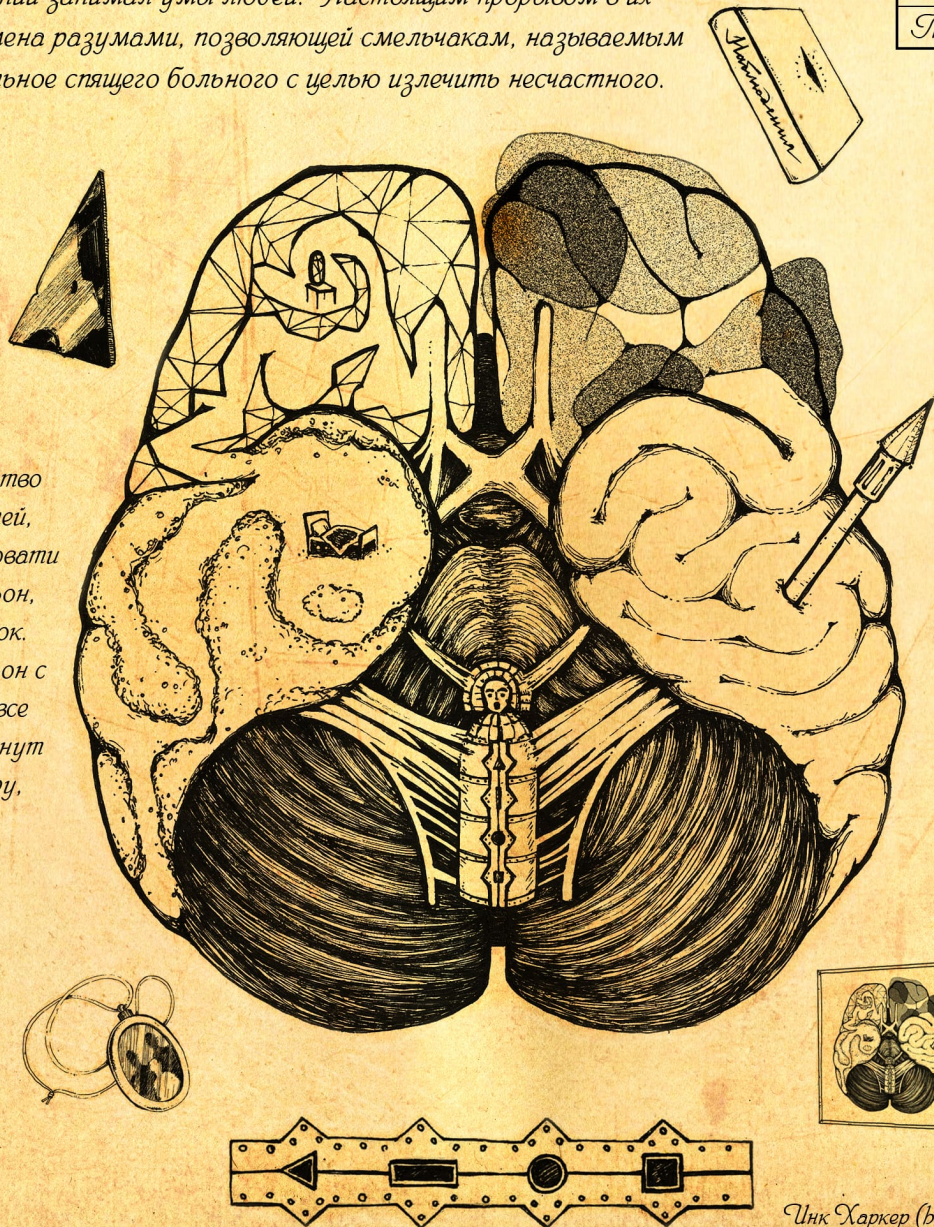
Angst Somnia

Веками феномен психических заболеваний занимал умы людей. Настоящим прорывом в их излечении стало появление процедуры обмена разумами, позволяющей смельчакам, называемым Ускателями, проникнуть в бессознательное спящего больного с целью излечить несчастного.

(Начало) После погружения больного в состояние сна Ускатели входят в его разум и оказываются в комнате с Железной Девой. Если открыть маску Девы, то станет ясно, что в ней заключен Спящий/Спящая, которому снится дурной сон. Крышка Девы увенчана несколькими замками с отверстиями разной формы.

(Сон 1) В детской Ускатели увидят множество хлама, разбросанного по полу: зонтов, тростей, подушек, детских игрушек, и т.д. На спинке кровати висит первый необходимый предмет - медальон, тогда как под ней прячется испуганный ребенок. В тот момент когда игроки откроют медальон с семейной фотографией, ребенок закричит, а все предметы в комнате придут в движение и начнут стягиваться в одну огромную темную фигуру, появления которой так боялся ребенок.

(Сон 2) Войдя в комнату зеркал все Ускатели кроме одного будут очарованы прекрасным воплощением Спящего/Спящей, сосредоточенно наносящего макияж за столом. Не поддавшийся чарам Ускатель увидит, что на самом деле этот человек наносит себе увечья осколком зеркала. Если Ускателям удастся остановить его, в их руки попадет второй необходимый предмет - треугольный осколок зеркала.



Сон	Ключ
Детская комната	Медальон с фотографией семьи
Зеркальная комната	Треугольный осколок зеркала
Комната Времени	Журнал наблюдений
Лабиринт двойников	Карта лабиринта двойников

(Сон 3) В этом сне Ускатели оказываются в детстве Спящего/Спящей, в котором они узнают ребенка из Сна 1. После этого они хаотично перемещаются через сцены прошлого, настоящего и будущего Спящего/Спящей. Но чем быстрее они идут, тем чаще сменяются сцены, однако если они останутся на одном месте, то тень, неотступно следовавшая за ними, обретет плоть и вручит им журнал наблюдений, в котором подробно описано каждое действие Ускателей в ходе их путешествия по снам Спящего

(Сон 4) В этом сне Ускатели окажутся в большом лабиринте из живой изгороди. По пути к башне каждому из них предстоит встретиться с двойником, своим или товарища, который непременно захочет помешать Ускателю добраться до цели. В центре лабиринта находится башня, на вершине которой лежит карта лабиринта в квадратной раме. Если один из Ускателей прикоснется к ней, то её вместе со всеми спутниками переносит в Начало.

Когда все ключи будут собраны, Ускателям необходимо установить все предметы в замки Железной Девы и Спящий/Спящая освободится, однако ухмылка и опасный огонек в его/её глазах могут навести Ускателей на мысль, что освобождение от оков сделало Спящего/Спящую даже опаснее чем раньше...

Чик Харкер (https://vk.com/li_mrb)
Валерий Шапу (<https://vk.com/nocatsnoparty>)

CC-BY-SA;
Для РИПРС