

Сноходцы. Игра. Метаморфозы — сон, руины, долг.

Вы, как игроки и ведущие, имеете право создавать оружие, Руины, комнаты в Руинах, артефакты, мутации, местных жителей и дополнять мир снов тем, что вам понадобится в приключениях. Сноходцы - это игра о фантазии, и вас ограничивает только ваше воображение, творите и исследуйте сны!*

*Обязательно советуйтесь с ведущими об уместности того, что вы создаёте как игрок.

*Предоставленные таблицы выступают примерами, ведущие и игроки могут дополнять и изменять данную информацию по своему усмотрению.

Необходимые кубы: к4, к6, к10.

Игроки выступают в роли сноходцев – людей, которые осознанно входят в чужие сны, блуждая среди Руин, снов обычных людей, в поисках артефактов для исполнения долга по борьбе с кошмарами.

Сноходец — человек, который умеет входить в чужие сны и выходить из них осознанно. У сноходцев нет своих снов.

Спящий — человек, который спит и видит сны.

Местные — существа, которые живут во снах и в Руинах. Не вредят спящим.

Кошмар — существа, которые питаются прерванными сновидениями. Насильно будят спящих, и препятствуют сноходцам в их путешествиях.

Руины — места, которые находятся во сне. Они доступны только сноходцам и местным, в очень редких случаях кошмарам. Спящие не видят Руин.

Сон — местность которая существует, пока спящий жив в реальности и погружен в сон.

Расстояние и время — абстрактные величины, которые ведущие трактуют так, как им угодно.

Сноходцы могут войти в сон человека, у которого они знают все три параметра: имя, местоположение и внешность. Все сноходцы изначально появляются в Руинах на перепутье, тут хранятся вещи, которые они нашли во время путешествий по снам. Вещи может брать только тот сноходец, которому они принадлежат.

Руины на перепутье можно улучшать, строя новые комнаты и приспособления, заплатив определенную цену и используя материалы. Из мира снов нельзя вытащить предметы или существ. Только пробуждение может вернуть персонажей из сна. Сноходцы могут самостоятельно проснуться, спящие этого делать не могут.

На любое действие, исход которого нельзя определить, необходимо делать бросок к10. Заявляя действие, ведущие говорят вам какие два атрибута используются для вашего броска, вы складываете два атрибута и бросаете необходимое количество кубов.

При броске вам необходимо получить хотя бы 1 успех - ваш персонаж совершает то, что вы хотели. Если вы набираете 4 успеха, это великолепный успех – вы получаете то, что вы хотели и один полный переброс любой следующей проверки. Если 9 или больше, это грандиозный успех — вы получаете то, что вы хотели, и все игроки получают +3 куба к любой следующей проверке на выбор. Бонусы сохраняются в течении текущей сессии.

Значение бросков:

1 Уничтожает 1 успех.

2-5 нет эффекта.

6-9 успех.

10 успех + куб (Вы бросаете ещё один куб на каждую выпавшую 10).

Бой, диалоги, движения, и все действия - это действия!

Инициатива нужна для более упорядоченных действий в конфликтных ситуациях, чтобы понять, кто из персонажей реагирует первым.

При создании персонажа, вы создаете сноходца. Придумайте имя и распределите 26 очков между 13 атрибутами, максимальное значение атрибута – 4, минимальное — 0.

Атрибуты:

- Сила - физическая сила и тяжесть удара.
- Ловкость - гибкость, уклонение и скорость.
- Телосложение - физическая устойчивость.
- Внешность - красота и заметность.
- Сила воли - ментальная устойчивость.
- Интеллект - теоретические знания.
- Мудрость - практические знания.
- Восприятие - умение быть внимательным.
- Наитие - интуиция и чувство извне.
- Личность - сила характера и лидерство.
- Хладнокровие - умение сохранять спокойствие.
- Общение - подбирать правильные слова, обманывать.
- Удача - случай, когда от вас ничего не зависит.

Подсчитайте свои характеристики:

- Здоровье. Определяет то, сколько урона может выдержать персонаж, прежде чем умереть.

Рассчитывается таким образом: $8 + 2 * \text{Телосложение}$.

Когда персонаж теряет всё здоровье, он считается при смерти. Игрок должен бросать Непринятие Смерти. Если персонаж получает урон, который больше его максимального здоровья, то он сразу просыпается и не может уснуть в течении сцены.

При большом уроне по здоровью, сноходцы могут получить травму на усмотрение ведущих. Если персонаж выходил из сна, то все травмы пропадают.

Каждый уровень персонаж получает дополнительное здоровье в размере его Телосложения или 1, если оно равно 0.

- Рассудок - Определяет то, сколько ментального урона может выдержать персонаж. Рассчитывается следующим образом: $10 + 4 * \text{Силы Воли}$. Когда ваш персонаж теряет весь рассудок, он не выдерживает стресса, и вы проверяете исход.

Исходы - это развитие событий после потери рассудка. Они проверяются по таблице Исходов, но могут быть особыми, на усмотрение ведущих. Если персонаж получает ментальный урон, который больше максимального значения Рассудка, он просыпается. Проверьте Силу воли + Хладнокровие, при успехе сноходец может вновь уснуть, и если он успел это сделать в течение трёх ходов, то он появляется в том месте откуда его выкинуло. В противном случае персонаж может погрузиться в сон только после текущей сцены в Руинах на перепутье.

1к10	Исходы
1	Отчаяние - Вы пропускаете ходы, пока не наберете 9 успехов в сумме, бросая каждый ход $2 * \text{Силы воли}$. Восстановите 1 стресс.
2	Мутация – Персонаж получает 1 изменение. Накопив $10 + \text{Телосложение изменений}$, персонаж становится кошмаром. Поздравляем!
3	Страх - Персонаж убегает от источника который нанес урон по стрессу , в течение 3 ходов. Восстановите 1 стресс.
4	Сердечный удар - Персонаж получает $3к10$ урона. Восстановите 1 стресс.
5	Галлюцинации - Сноходец слышит то чего нет, и это очень сильно мешает. Вы восстанавливаете весь рассудок и начинаете терять 4 рассудка в ход, пока не наберете 6 успехов в сумме, бросая каждый ход $\text{Найтие} + \text{Восприятие}$. Восстановите 1 рассудок.
6	Упорство - Вы снимаете с себя штрафы и эффекты. Восстановите половину Рассудка от его максимального значения.
7	Душевный подъем - Восстановите половину стресса себе и союзникам.
8	Стремление - До конца сцены получите +5 инициативы и дополнительное действие на каждый ход. Вы восстанавливаете весь Рассудок
9	Умиротворение - Вы восстанавливаете весь стресс и до конца сцены получаете Игнорирование +5.
0	Героизм – вашему персонажу нельзя нанести урон по здоровью и рассудку, и он не может получить негативные эффекты, в течение 2 ходов. Вы восстанавливаете весь Рассудок и Здоровье.

- Защита - Определяет сложность попадания по персонажу, равна Ловкости + $\text{Найтию} + 2$. Вы бросаете защиту, когда пытаетесь избежать попадание по персонажу, каждый ваш успех убирает куб у нападающего.

- Игнорирование – Позволяет избежать урона по стрессу. Равно Сила воли + Хладнокровие. При успехе персонаж игнорирует половину урона по рассудку, при великолепном успехе - полностью, при грандиозном успехе - восстанавливает Рассудок на половину урона который должен был получить.

- Скорость - Определяет то, сколько действий есть у персонажа за ход. Рассчитывается так: Ловкость+1.
- Инициатива – Влияет на скорость реакции персонажа и очередности хода в боевых ситуациях. Равна: Восприятие + Ловкость.
- Непринятие Смерти - Когда здоровье персонажа ниже или равно 0, он находится при смерти. В этом состоянии каждый ход вы вы бросаете 5к10, если выпадает успех, то здоровье персонажа становится 1. Если вы проваливаете Непринятие смерти, вы теряете 1 куб при следующем броске. Персонаж умирает окончательно, когда у игрока кончатся кубы для броска и здоровье. Сноходцы умирая во сне, просыпаются, а их вещи возвращаются на Руины на перепутье.
- Нагрузка - Показывает то, сколько единиц предметов может нести персонаж. Нагрузка равна $2 * (\text{Сила} + \text{Телосложение})$.

Род занятий сноходцев игроки и ведущие могут придумать сами. Ваши персонажи также живут в реальности, ведущие могут учитывать их статус в обществе, знакомства, социальное положение, профессию и прочую реальную жизнь. Реальная жизнь не влияет на Род занятий во сне.

1к10	Род занятий. Вы можете интерпретировать данные название как вам хочется.
1	Собиратели артефактов
2	Уничтожители кошмаров
3	Охотники на сноходцев
4	Детективы
5	Наёмники-Убийцы
6	Культисты ужаса
7	Исследователи руин
8	Агенты правительства
9	Члены преступной организации
0	Шпионы

Артефакты, оружие, кошмары.

1к10	Артефакты можно найти по ходу путешествий по снам.
1	Плащ кошмаров - Вы получаете ко всем проверкам, которые связаны со скрытностью и акробатикой ещё 3 куба, если вы проваливаете бросок, ваш персонаж получает 1к6 урона по стрессу, во второй - 1к6 по здоровью, в третий раз плащ становится кошмарной мутацией.
2	Коготь кошмара - сноходец может призвать кошмар, который будет союзен ему, пока персонаж каждый час отдаёт ему 1к10 здоровья и рассудка. Если кошмар не получает плату, он нападает на призвавшего. Вы можете выбрать из тех кошмаров, с которыми персонажу приходилось встречаться во время снов.
3	Чёрное сердце - Вы можете сжать артефакт, сломав его, после этого данный сон наполнится кошмарами на следующие ночи, и будут здесь пока сердце не восстановит, пожертвовав ему 2к10 здоровья, которое может пожертвовать несколько сноходцев.
4	Кукольные руины - Создает в данном сне руины, которые будут связаны с Руинами на перепутье. Кукольные руины нельзя развивать и собрать обратно.
5	Амулет скептика - Возвращает сноходца в любые Руины (кроме Замка) на его выбор. Работает один раз за ночь у одного сноходца.
6	Потертый полароид - когда сноходец фотографирует кого-то, то бросьте Мудрость + Наитие + 2, при 3 успехах артефакт запечатывает того, кого сфотографировали в фотокарточку. Он может говорить и видеть, но может двигаться только внутри фотографии. Он может освободиться, когда фотографию порвут. Полароид имеет 1к10 снимков.
7	Склянка со светлым воспоминанием - Уничтожая её, вы изгоняете все кошмары в данном сне.
8	Изумительная белая майка с надписью: «Меня любит ГМ». Когда на персонаже майка, и поверх неё ничего не надето, он получает +1 ко всем своим атрибутам.
9	Накладные клыки - когда сноходец атакует, он наносит урон по здоровью или по стрессу в зависимости от того чего больше у противника, и восстанавливает себе столько здоровья или рассудка, сколько было нанесено урона, в зависимости от того что из них меньше у персонажа.
0	Трубка Сальваторе. Когда персонаж раскуривает эту трубку, приходит Сальваторе. Он исполняет любое желание сноходца, если вернуть ему трубку. После исполнения желания, бросьте куб, если будет 1, то Сальваторе случайно оставит трубку и улетит, если 2-9 он провалится под землю, забрав артефакт с собой, если 10 то даёт один случайный предмет, садится в такси и уезжает.

1к10	Оружие
1	Бритва Оккама. Когда вы попадаете по цели, бросьте 1к10, если выпадет четное - то вы уничтожаете цель во сне и реальности, если нечетное - то бритва разрушается вместе с рукой атакующего, которой он держал оружие, получая 2к10 урона по здоровью. Рука отнимается навсегда во сне и реальности.
2	Клешня кошмара. Наносит 3к4 урона по рассудку и по здоровью. Если вы атакуете и проваливаетесь два раза, на третий провал эта клешня станет вашей мутацией.
3	Ранний рассвет. Эта бейсбольная бита наносит 2к4 урона по здоровью, если цель человек, то он проснётся и не сможет уснуть в эту ночь. Для игнорирования данного эффекта, он должен пройти проверку Телосложение+Удача.
4	Герб Жанны. Вы атакуете пламенем на расстояние 10 метров, поджигая всех на 1к6 урона по здоровью в течение 3 ходов. Цель может потратить ход, что бы потушить себя, бросив успешно Телосложение+Ловкость.
5	Счастливая 7-ка. При броске кубов на атаку этим оружием, все значения «7», становятся «10» с последующим добавлением кубов. Счастливой 7-кой может быть любое оружие.
6	Кольт Грязного Гарри. После каждого успешного попадания, добавьте куб к атаке этим оружием, если вы проваливаете бросок, оружие разряжается, бросая патроны на пол. Перезаряжая барабан персонаж теряет ход, бонус сбрасывается и начинает накапливаться заново с новой успешной атаки. Изначально в барабане 1к10 патронов. Кольт Грязного Гарри наносит 3к4 урона по здоровью.
7	Большой старый зонт. При атаке зонт наносит 1к10 урона по здоровью, если он в сложенном состоянии. Когда персонажа атакуют, он может открыть зонт перед собой, тем самым полностью игнорируя атаку. Чтобы закрыть зонт, бросьте Интеллект+Ловкость и потратьте на это весь ход. Пока зонт открыт, вы не можете атаковать.
8	Адреналиновая плеть. Атакуя цель, сноходец лечите её на 1к10 здоровья. Если здоровье полное, у цели появляется дополнительное действие на 1 ход. Расстояние атаки плетью до 10 метров.
9	Скальпель Авроры. При успешной атаке, персонаж уничтожает кошмарную мутацию, нанося цели 2к10 урона по рассудку и 2к10 по здоровью.
0	Деревянный меч. Урон оружием 2к6 + Сила + Наитие, и в начале хода цели, она восстанавливает в два раза больше здоровья от нанесенного урона. Для кошмаров 5*урон и не восстанавливает здоровье.

1к10	<p>Руины - Зоны, которые могут посещать только сноходцы, а также могут перемещаться между ними.</p> <p>Для создания чего либо в руинах, мастер вам говорит цену за надстройки и обустройства руин.</p>
1	<p>Больница. В данных Руинах сноходцы лечат одну травму за ночь и восстанавливает здоровье и рассудок.</p>
2	<p>Торговый центр. В данных руинах есть любой обычный предмет. Каждую ночь, вы бросаете кубы на Наитие+Удачу, при трёх успехах вы находите артефакт или оружие.</p>
3	<p>Парк с фонтаном. В фонтане вы можете уничтожить одну мутацию за ночь. Вы не можете создавать новый фонтан. Вода вне фонтана теряет свой эффект.</p>
4	<p>Частный дом. Сноходцы тут не могут получать любой урон от других сноходцев, артефактов и оружия.</p>
5	<p>Замок. Кто владеет гербом данных руин, тот и решает, кто может сюда заходить.</p>
6	<p>Забегаловка. Тут живёт существо, которое ухаживает за этим местом , раздаёт поручения и помогает сноходцам в разных вопросах по своему желанию.</p>
7	<p>Многоуровневая парковка. Здесь находится 3 транспортных средства. Придумайте их вместе с ведущими. Сноходцы могут строить новые этажи-парковки, и получать за каждый три парковочных места, с возможностью создания нового транспорта.</p>
8	<p>Цирк. На этих Руинах находятся 5 клеток, которые удержат кого угодно. Если спящий или сноходец находится в этой клетке, они не могут проснуться. Персонажи могут создавать новые клетки.</p>
9	<p>Архив. Сноходцы могут узнать необходимые параметры о спящих, чтобы попасть в необходимый сон.</p>
0	<p>Дом охотника. В этих Руинах есть будка для питомца. Придумайте его вместе с ведущими. Сноходец может строить новые будки и заселять в них питомцев.</p>

1к10	Кошмарные мутации. При накоплении 10 + Телосложение мутаций, сноходец становится кошмаром. Мутации сохраняются на персонаже из сна в сон.
1	Развитый паразит. Когда кровь персонажа и кровь кого-либо соединяются, не заражённый добавляет себе данную мутацию, вместе с остальными мутациями, которые есть у вашего персонажа. Другие мутации не могут сожрать Развитого паразита, но могут сожрать остальные ваши мутации которые передались цели. Паразит может дать вам дополнительные три действия, один раз за сцену.
2	Глаз ужаса - На теле персонажа вырастает глаз, который обладает особым зрением, вы говорите как он видит ведущим, и они решают возможно ли это. Мутация жрёт другие мутации, вплоть до того, пока количество данной мутации не будет равно Восприятию. В первую очередь, оба глаза заменяются на глаза ужаса, после глаза начинают расти на других частях тела.
3	Бледные руки - у персонажа вырастает рука, он использует её как руку. Мутация жрёт другие мутации, вплоть до того пока количество данной мутации не будет равно телосложению персонажа.
4	Крыло ужаса. Персонаж получает одно крыло, при уклонении вы добавляете 1 куб к этому броску. Получив новую мутацию, её жрёт Крыло ужаса и сноходец получает второе крыло. Теперь он может летать, но при уклонении в воздухе, вы теряете 1 куб при броске. Получив третью мутацию крылья сноходца становятся быстрее, вы добавляете ещё 1 куб на уклонение в любой ситуации, и штраф при уклонение в полёте снимается.
5	Тело зверя. Персонаж обретает черты и части тела выбранного игроком животного. Пожирает другие мутации вплоть до 5 раз. Обсудите с ведущими, какую звериную особенность получает сноходец на каждую пожранную мутацию.
6	Неосязаемое тело. Сноходец может превращаться в частички теней, пепла или страха. Он ничего не может никому сделать, и ему никто ничего не может сделать, так же он не может говорить, а может только двигаться в течение 4 ходов. После сноходец принимает привычный облик.
7	Свежеватель разума. Персонаж может заставить любую цель остановиться и замереть, ей необходимо бросить 8 кубов минус сумму Наития и Личности сноходца. При провале цель получает исход Отчаяние. Свежеватель пожирает другие мутации. При получении 3 мутаций персонаж получает способность пожирать разум врагов. Вы задаёте ведущим три вопроса о жизни жертвы, они честно отвечают на них. Цель становиться не дееспособной. Эта мутация может повлиять на сноходцев и спящих в реальной жизни!
8	Мёбиус. Схватив кого-либо, сноходец погружает цель в бесконечный цикл страхов и страданий. Жертва каждый ход бросает на Непринятие смерти, это продолжается в течении 5 ходов, или до тех пор, пока жертва не проснётся или не умрёт. Что бы активировать данную мутацию, Мёбиус должен сожрать три любые мутации.
9	Ужасная плоть. Вы покрываетесь кожей, которая увеличивает ваше здоровье вдвое и наносит дополнительный урон по противнику равный вашему 2*Телосложению, в рукопашной атаке. Отнимите навсегда по 1 от Внешности, Общения и любого параметра на выбор, кроме Телосложения.
0	Голод извне. Сноходец наносит дополнительно 2 урона за каждую мутацию которая у него есть. Такая атака убивает человека во сне и в реальности. Когда персонаж добывает прогивника, он получает случайную мутацию. Сноходец должен убить человека, если хоть раз атаковал его прежде. Мутации нельзя сопротивляться. Кошмары и местные получают 3* урона.

Приятной вам игры!