

An illustration of a woman with a dog in a dark forest at night. The woman is wearing a dark jacket and a watch, holding a flashlight that illuminates the scene. The dog is wearing a plaid collar and goggles. The background is filled with dark, silhouetted trees and foliage.

Клodia

амбициозная
смотрительница
музея



Клодия

| Шанс | | Особое усилие | |
|-----------------|--|--------------------------|--|
| | Силы (уместные личные и силы Мира Грёз там, где они действуют) | | Один раз переброшь кубики, на которых не выпали 5 и 6 |
| + D6 за ступень | Преимущества Снаряжение Удача (добавляется в любой момент, не перебрасывается) | Цена ☠ [-1] ☠ [-3] | Можно усугублять имеющиеся или получать новые, начинают чувствоваться после совершения действия Поставь отметку на шкале подходящего воспоминания |
| ± D6 за ступень | Душевное состояние (самая сильная ☠ или ☠) | | |
| | Слабость | | |
| - D6 за ступень | Трудности Телесные раны (актуальные) | | |
| 5 или 6 = 1 * | | 1 и более * = успех | |

| Действие | Замысел | Вызов | Личный вызов |
|-----------|---------------------|---|---------------------|
| Действия | 1 | Сколько нужно | Ограничены размахом |
| Участники | 1 персонаж | Кто может внести вклад | 1 персонаж |
| Выигрыш | Сумма * | Количество * сверх размаха | |
| Фиаско | ☠ или ☠ [-слабость] | От уже набранных * отнимается слабость. Меньше 0 * — замысел провален | |

| Состязание | Действие | Замысел | Вызов (в т. ч. личный) |
|------------|--|---------------------------------------|--|
| Победитель | Кто набрал больше * за 1 действие | Кто раньше набрал нужное количество * | Кто набрал больше * за указанное количество действий |
| Ничья | Одинаковые результаты | | |
| Выигрыш | Разница между * победителя и побеждённого | | |
| Фиаско | 0 * у всех сторон. Замысел провален. ☠ или ☠ [-слабость] | | |

| Телесные раны и душевные состояния | | |
|---|---|--------------------|
| ☠ — телесные раны | ☠ — душевные раны | ☠ — душевные силы |
| Однотипные складываются, разные записываются на разные строки легенды | | |
| 7-я ☠ = смерть | 4-е душевное состояние вытесняет самую слабую ☠ или ☠, если оно сильнее | Больше 3 не бывает |
| ☠ после 6-го увечья = смерть | ☠ после 3-го увечья = безумие | |
| Тяжесть | | |
| 1-6 = шанс уменьшается на суммарную тяжесть актуальных ☠ | 1-6 = шанс изменяется на тяжесть самой сильной ☠ или ☠ | Больше 6 не бывает |
| 7+ = сломлен, увечье | | |
| Уменьшается на 1 за каждую * лекаря | | |
| Затухает на 1 каждый раз, когда влияет на твоё действие (вплоть до 0) | | |

| Удача | Воспоминание | 6 отметок |
|--|---|---|
| Куда потратить | Как получить | +3 кубика удачи |
| Увеличить шанс в любой момент. Кубики удачи не перебрасываются | 3 кубика в начале первой встречи Преодолей слабость Обрати воспоминание в удачу От сценариста От высших сил | Новая сила 1-й ступени развития +1 ступень развития имеющейся силы Измени формулировку силы Сделай силу Мира Грёз личной |

Силы

- ☉ Внимание к деталям
- ☉ Впечатляющий интеллект
- ☉ Ловкая упырица
- ☉ Мастерница запугивания
- ☉ Мощные когти и острые зубы
- ☉ Невероятная эрудиция
- ☉ Расчёт вероятностей
- ☉ Сверхъестественное обоняние
- ☉ Стратег и тактик
- ☉ Хлёсткие речи



Силы Мира Грёз

- ☉
- ☉
- ☉



Воспоминания



Удача: ☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠

Телесные раны



Слабость

перфекционизм



Душевные состояния



Трудности, преимущества и снаряжение

(+/-d6 за ступень)

- ☉
- ☉
- ☉
- ☉
- ☉
- ☉

