



Реджи Шиллингас

изобретатель и
бизнесмен



Режиссёр Штилингаст

Шанс		Особое усилие	
+ D6 за ступень	Силы (уместные личные и силы Мира Грёз там, где они действуют) Преимущества Снаряжение Удача (добавляется в любой момент, не перебрасывается)	Цена [-1] Можно усугублять имеющиеся или получать новые, начинают чувствоваться после совершения действия [-3] Поставь отметку на шкале подходящего воспоминания	Один раз перебрось кубики, на которых не выпали 5 и 6
± D6 за ступень	Душевное состояние (самая сильная ♣ или ✦)		
- D6 за ступень	Слабость Трудности Телесные раны (актуальные)		
5 или 6 = 1 * 1 и более * = успех		Слабость	
		Фiasco	+1 кубик удачи за каждую имеющуюся отметку. Сотри все, кроме первой
		Успех	Сделай отметку на шкале
		Успех при 6 отметках	+6 кубиков удачи, сотри все отметки, кроме первой, можешь заменить слабость

Действие		Замысел	Вызов	Личный вызов
1		Сколько нужно	Ограничены размахом	
Участники	1 персонаж	Кто может внести вклад		1 персонаж
Выигрыш	Сумма *	Количество * сверх размаха		
Фiasco	♣ или ✦ [-слабость]	От уже набранных * отнимается слабость. Меньше 0 * — замысел провален		
Состязание		Замысел	Вызов (в т. ч. личный)	
Действие		Кто набрал больше * за 1 действие		Кто набрал больше * за указанное количество действий
Победитель	Кто набрал больше * за 1 действие			
Ничья	Одинаковые результаты			
Выигрыш	Разница между * победителя и побеждённого			
Фiasco	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	Можешь поставить отметку, прилагая особое усилие	+3 кубика удачи
Увеличить шанс в любой момент. Кубики удачи не перебрасываются	3 кубика в начале первой встречи		Новая сила 1-й ступени развития
	Преодолей слабость		+1 ступень развития имеющейся силы
	Обрати воспоминание в удачу		Измени формулировку силы
	От сценариста		Сделай силу Мира Грёз личной
От высших сил			

Силы

- Безумный учёный
- Впечатляющее остроумие
- Деловая хватка
- Деятельный экспериментатор
- Золотые руки
- Игра словами
- Нестандартное мышление
- Обаятельный проидоха
- Окультирные знания
- Практикующий изобретатель

Силы Мира Грёз

-
-
-

Воспоминания

Удача:

Телесные раны

Слабость

жажда признания

Душевные состояния

Трудности, преимущества и снаряжение (+/-d6 за ступень)

-
-
-
-
-
-