



Сирша О'Мэлли

служительница
Бригитты



Сирша О'Мэми

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	<ul style="list-style-type: none"> [-1] Можно усугублять имеющиеся или получать новые, начинают чувствоваться после совершения действия [-3] Поставь отметку на шкале подходящего воспоминания
± D6 за ступень	Душевное состояние (самая сильная ♠ или ♣)	Слабость	
- D6 за ступень	Слабость Трудности Телесные раны (актуальные)	Фiasco	+1 кубик удачи за каждую имеющуюся отметку. Сотри все, кроме первой
	5 или 6 = 1 * 1 и более * = успех	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
Действия	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	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		
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	+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	Можешь поставить отметку, прилагая особое усилие
		Новая сила 1-й ступени развития +1 ступень развития имеющейся силы Измени формулировку силы Сделай силу Мира Грёз личной

←→ ❄️ Силы ❄️ →←

- ⊙ Ведьмовские обряды
- ⊙ Верховная жрица Бригитты
- ⊙ Грация и изящество
- ⊙ Дар убеждения
- ⊙ Дивный голос
- ⊙ Зажигательные речи
- ⊙ Идеальный музыкальный слух
- ⊙ Красивые слова
- ⊙ Талант к танцам
- ⊙ Харизматичная ведьма
- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____

←→ ⚡️ Воспоминания ⚡️ →←

Удача:

Телесные раны

Слабость
вспыльчивость

Душевные состояния

Силы Мира Грёз

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