



✦
*Джей-Джей
Ори*

ГОНИМО-ЖУРНАЛИСТ
ОТ МИСТИКИ



Джей-Джей Орн

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	
	Слабость	Фiasco	+1 кубик удачи за каждую имеющуюся отметку. Сотри все, кроме первой
- D6 за ступень	Трудности Телесные раны (актуальные)	Успех	Сделай отметку на шкале
	5 или 6 = 1 * 1 и более * = успех	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	
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 ♠
7+ = сломлен, увечье	Больше 6 не бывает
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 ❄️

- ⊙ Быстрая реакция
- ⊙ Впечатляющая эрудиция
- ⊙ Ловкий и быстроногий
- ⊙ Мастер слова
- ⊙ Невероятное везение
- ⊙ Поразительная проникаемость
- ⊙ Потустороннее зрение
- ⊙ Пронрыливый журналист
- ⊙ Профессиональное хитроумие
- ⊙ Шестое чувство
- ⊙
- ⊙
- ⊙
- ⊙

⚡ Воспоминания ⚡

Удача:

⚔ Телесные раны ⚔

⚡ Слабость безрассудство ⚡

⚡ Душевные состояния ⚡

Силы Мира Грёз

- ⊙
- ⊙
- ⊙

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

- ⊙
- ⊙
- ⊙
- ⊙
- ⊙
- ⊙
- ⊙