

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ОБЛИК

С тех пор как покровитель завладел твоей душой, у тебя появился новый облик — демонический. Выбери столько, сколько потребуется.

- Голова:** рога, языки пламени, шипы, нимб, дым.
- Руки:** когти, голые кости, языки пламени, клешни.
- Крылья:** пернатые, кожистые, отсутствуют.
- Шкура:** хитин, камень, полупрозрачная.
- Глаза:** светящиеся, горящие, пустые, источающие дым, отсутствуют.

ЗАДАНИЯ ДЕМОНА

Твой демонический хозяин держит тебя на Земле не без причины. Выбери два задания из приведённого далее списка.

Сбор души, выслеживание мятежных демонов, доставка угроз и посланий, охрана кого-то или чего-то, тайные убийства врагов хозяина, заключение демонических контрактов, сокрытие демонической контрабанды.

Когда ты выполняешь задание своего покровителя, *прикоснись к миру Хаоса*. Демон становится единожды *должен* тебе за каждое выполненное дело.

Ты можешь *востребовать долг* со своего хозяина, чтобы он исполнил что-то из приведённого далее списка.

- Честно ответить на вопрос о *мире*, к которому принадлежит.
- Представить тебя могущественному представителю своего *мира*.
- Безвозмездно вручить тебе дорогой и полезный подарок.
- Простить кому-то *долг*.
- Передать тебе чей-то *долг*.
- Получить +3 к результату *убеждения* против этой цели.

Твой покровитель может предложить тебе возможность выкупиться на свободу, но одних *долгов* для этого будет маловато.

ДРУГИЕ ХОДЫ

ЗАМЕТКИ

МЕЧЕНЫЙ

Ты всё ещё не забыл, что значит быть человеком — или быть человеком полностью. Но это было давно, до того как твоя душа угодила в лапы демона. Теперь ты нечто большее и работаешь на нового хозяина, который всегда недоволен и никогда не оставит тебя в покое. Худшая работа на свете.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ход инаковости

Если ты от имени своего хозяина убеждаешь кого-то сделать что-то, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — он передаёт тебе *долг* одного из своих должников.

Последний ход

Когда ты умираешь, спиши всё, что хозяин успел тебе *задолжать*, чтобы возвратиться к жизни. Если таких *долгов* нет, твой хозяин попросит кого-то другого *задолжать* ему за тебя. Если тот откажется — время вышло. Пора отчаливать.

ИНАКОВОСТЬ



- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости другого архетипа.
- Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

ХОДЫ ИНАКОВОСТИ

- Нам не отказывают:** если кто-то пытается *отсрочить долг*, который ты требуешь, можешь *принять инаковость* и превратить результат его уже совершённого броска кубиков в провал.
- По делам босса:** *прими инаковость*, чтобы *обронить имя* своего демонического хозяина так, как будто ты получил 10+. Это возможно сделать, даже если покровитель сейчас ничего тебе не *должен*.
- Привет из преисподней:** *прими инаковость*, чтобы твой хозяин отправил банду демонов поработать на твоей стороне до конца сцены (группа: *урон 2, малая, броня 2, демонические*).
- Сюрприз:** *прими инаковость*, чтобы без броска кубиков обрести свой *демонический облик*, получив все желаемые свойства.

ШАНСЫ / СНАРЯЖЕНИЕ

МЕЧЕНЫЙ



МИР ХАОСА

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя

(выбери одно)

Айрис, Альма, Альфред, Дава, Джейк, Иеремия, Кайто, Катарина, Кио, Лана, Лагифа, Лэндон, Набхи, Надиа, отец Люк, Офелия, Тама-ли, Фахад, Широ, Юина.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: грязная одежда, дорогой наряд, деловой костюм, модная одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Деловая, отстранённая, параноидальная, переменчивая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь +1
- Сердце +1
- Разум -1
- Дух +0

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +1
- Мир Ночи -1
- Мир Силы +0
- Мир Хаоса +1

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- За кого ты готов умереть?
- Как ты снимаешь напряжение каждый день?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Дом или квартира, машина, смартфон.
- Один предмет оружия на выбор.
 - Беретта 9 мм (урон 2, ближнее, шумное).
 - Меч (урон 3, рукопашное, грубое).
 - Помповый дробовик (урон 3, ближнее, шумное, грубое).
 - Телескопическая дубинка (урон 2, рукопашное).

Долги

- Ты охраняешь кого-то от сил тьмы. Он должен тебе дважды.
- Кто-то пытается тебя спасти и всё время из-за этого страдает. Ты должен ему дважды.
- У тебя есть демонический покровитель, владеющий контрактом на твою душу. Ты должен ему трижды.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

--	--	--	--

Кровь

Сердце

Разум

Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Мир Смертных

Мир Ночи

Мир Силы

Мир Хаоса

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:

- Сердце +1 (макс. +3).
- Дух +1 (макс. +3).
- Разум +1 (макс. +3).
- Новый ход меченого.
- Новый ход меченого.
- Ход другого архетипа.
- Ход другого архетипа.
- Смена принадлежности к миру.

Доступные после 5-го повышения:

- +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3).
- +1 к любой хар-ке прич. (макс. +3).
- Избавиться от шрама.
- Получить демон. прислужников.
- Вычеркнуть одно демоническое задание из своего контракта.
- Избавиться от уровня инаковости.
- Улучшить 3 общих хода.
- Улучшить 3 общих хода.
- Сменить архетип.

УРОН

<input type="checkbox"/>	Лёгкие ранения
<input type="checkbox"/>	Тяжёлые ранения
<input type="checkbox"/>	Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает урон, необходимо отметить количество полей ранений, равное значению полученного урона. Удаляя пометки из шкалы урона, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к лёгким ранениям, — потом приходит черёд тяжёлых, а за ними и смертельных. Как правило, ты исцеляешь одно ранение в день за счёт естественного выздоровления. Получив урон, ты всегда можешь избежать ранений, записав шрам.

ШРАМЫ

- Разбит (кровь -1)
- Угнетён (сердце -1)
- Ошеломлён (разум -1)
- Сломлен (дух -1)

ХОДЫ МЕЧЕНОГО

Ты получаешь этот ход сразу:

- Мой внутренний демон:** желая принять свой демонический облик, услышь зов крови. При результате 10+ выбери два варианта из приведённых ниже. При 7-9 выбери один. В случае провала ты выбираешь один вариант и обзаводишься новым долгом по отношению к своему хозяину.
 - Получить броню +1.
 - Исцелить 2 ранения.
 - Наносить +1 урон.
 - Демоническое оружие (урон 3, рукопашное или урон 2, ближнее).
 - Демонический способ перемещения (полёт, пылающий мотоцикл и т. д.).

Если в данный момент ты выполняешь одно из заданий покровителя, выбери ещё один дополнительный вариант. Также ты можешь получить ещё один дополнительный вариант, приняв инаковость.

Также ты выбираешь ещё один ход из приведённых ниже:

- Безжалостный:** получи +1 к крови (максимум +3).
- Блуждание впотьмах:** обращаясь за помощью к хозяину во время ритуала или гадания, соберись с духом. В случае полного успеха тебе являются знаки и знамения; получи расходуемый козырь (+1), если следуешь указаниям. При 7-9 ты увязает в паутине хозяина ещё глубже; придёт **выкрутиться**, чтобы отыскать путь. В случае провала у твоего хозяина находится крайне срочное дело для тебя; прими демонический облик и отправляйся работать или получи 2 ранения (игнорируют броню).
- Место встречи:** ты можешь **востребовать долг** с кого-то, чтобы мгновенно перенестись к нему. Точно также другие могут **востребовать долг** с тебя, чтобы призвать к себе.
- Обаяние:** когда ты **пытаешься сбить кого-то с толку**, следуй велению сердца вместо того, чтобы прислушаться к голосу разума.
- Суровый:** ты получаешь 1 брони. Благословлённые и освящённые источники урона игнорируют её. Оружие, предназначенное для оглушения или ослабления, не оказывает на тебя эффекта

ДОЛГИ

ВОЛШЕБНЫЕ СИЛЫ ФЕЙ

Выбери три:

- Буйство природы:** ты взываешь к одной из сил природы, прося сокрушить твоих врагов (*урон 2, ближнее, по площади либо урон 3, ближнее/дальнее*).
- Игра с чувствами:** коснись цели, чтобы привести её в определённое эмоциональное состояние (по твоему выбору). *Прими инаковость*, чтобы направить привнесённую эмоцию цели на нужный тебе объект (например, заставить её возненавидеть конкретного человека).
- Милость природы:** прикосновением ты исцеляешь два *ранения*. Нельзя использовать эту способность, чтобы исцелить себя.
- Смена облика:** ты можешь быстро превратиться в животное.
- Увядание:** твоё прикосновение становится смертельно опасным (*урон 3, касание, игнорирует броню*).
- Чары:** ты создаёшь иллюзию, способную ввести в заблуждение. Эффект длится недолго.

ДРУГИЕ ХОДЫ

ЗАМЕТКИ

ФЕЯ

Никому из смертных не дано до конца понять переменчивую и загадочную суть фей. Их путь — это традиции, честь и, в первую очередь, сделки. Феи не просто ценят свои добродетели — они воплощают их.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ход инаковости

Когда ты нарушаешь обещание или говоришь заведомую ложь, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — потребуй дать тебе обещание. Если он откажется или в последствии нарушит данное обещание, то окажется *должен* тебе дважды.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, выбери одного из других персонажей и даруй ему милость двора фей, из которого происходишь. Он может выбрать: получить *магию фей* и две из числа имеющихся у тебя волшебных сил, либо *улучшить ход убеждение второстепенного персонажа*.

ИНАКОВОСТЬ



- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости другого архетипа.
- Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

ХОДЫ ИНАКОВОСТИ

- Благородная кровь:** теперь тебе доступны все волшебные силы фей. Используя *магию фей*, ты больше не выбираешь вариант, при котором получаешь *урон*.
- Нет, ты:** получив результат 10+ при попытке *отсрочить долг*, ты можешь, *приняв инаковость*, полностью отменить изначальный долг и повернуть всё так, что кредитор сам становится твоим *должником*.
- Неземная красота:** *сердце +1* (максимум +4). С этого момента, если ты, *следуя велению сердца*, получаешь 12+, *прими инаковость*.
- Ахиллесова пята:** прикоснись к кому-нибудь и *прими инаковость*, чтобы наделить его определённой уязвимостью. С этого момента весь получаемый целью *урон*, связанный с названным источником (огонь, сталь, холодное железо и т. д.), увеличивается на 1.

ЗАМЕТКИ

ФЕЯ



МИР ХАОСА

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя

(выбери одно)

Брианна, Викент, Дилан, Коннор, Лукас, Мануэль, Мэв, Нора, Рей-чел, Роман, Саломея, Сезар, Сю-ми, Фахим, Фиона, Хлоя, Чико, Эйва, Эллиот, Яки.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: яркий наряд, дорогой костюм, драная одежда, откровенный наряд.

Манера держаться

(выбери одно)

Чуждая, эксцентричная, диковатая, соблазнительная.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь -1
- Сердце +1
- Разум +0
- Дух +1

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +0
- Мир Ночи -1
- Мир Силы +1
- Мир Хаоса +1

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Что больше всего нравится тебе в человечестве?
- Кто твоё самое доверенное лицо в городе?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Уютный дом или квартира, машина, смартфон.
- Реликвия с родины.
- Символ твоего двора фей (двор солнца, луны, бури, зимы, весны и т.д.).

Долги

- Кто-то нарушил данное тебе обещание и поклялся загладить вину. Он *должен* тебе дважды.
- Ты кое-что кое для кого прячешь. Он *должен* тебе.
- Ты доверил кому-то опасное задание. Спроси у него, преуспел ли он. Если задание выполнено, ты *должен* ему. Если он провалил задание, то *задолжал* тебе дважды.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Кровь

Сердце

Разум

Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Мир Смертных

Мир Ночи

Мир Силы

Мир Хаоса

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:

- Кровь +1 (макс. +3).
- Сердце +1 (макс. +3).
- Дух +1 (макс. +3).
- Разум +1 (макс. +3).
- Новый ход фей.
- Новый ход феи.
- Ход другого архетипа.
- Ход другого архетипа.
- Смена принадлежности к миру.

Доступные после

5-го повышения:

- +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3).
- +1 к любой хар-ке прич. (макс. +3).
- Избавиться от шрама.
- Присоединиться к двору фей или возглавить его.
- Избавиться от уровня инаковости.
- Улучшить 3 общих хода.
- Улучшить 3 общих хода.
- Безопасно уйти на покой.
- Сменить архетип.

УРОН

- Лёгкие ранения
- Тяжёлые ранения
- Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает урон, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона*. Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям*, — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

ШРАМЫ

- Разбит (кровь -1)
- Угнетён (сердце -1)
- Ошеломлён (разум -1)
- Сломлен (дух -1)

ХОДЫ ФЕЙ

Ты получаешь этот ход сразу:

- Магия фей:** когда используешь какую-то из волшебных сил фей, выбери один из приведённых ниже вариантов.
 - *Прими инаковость.*
 - Ты *задолжал* правителю своего двора.
 - Получи 1 *ранение* (*игнорирует броню*).

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- Мера справедливости:** ты можешь *востребовать долг* с одного из своих должников, чтобы без затрат и последствий применить к нему *магию фей* (включая силы, при иных условиях тебе недоступные).
- Опустить занавес:** когда ты *избегаешь неприятностей*, добавь в список ещё один вариант.
 - Ты *сбегаешь* на свою родину, к добру или к худу.
- Подавать горячим:** приняв решение отомстить за кого-то (в том числе и за себя самого), получи +1 ко всем броскам против цели отмщения. За каждую сцену, в ходе которой ты не стремишься к этому отмщению, ты получаешь 1 *урона* (*игнорирует броню*).
- Слово не воробей:** когда кто-то нарушает данное тебе обещание или лжёт тебе, и ты об этом узнаёшь, он становится *должен* тебе, и ты получаешь *расходуемый козырь* (+1) против него.
- Такова наша суть:** когда ты *сбиваешь кого-то с толку*, *следуй велению сердца* вместо того, чтобы *прислушаться к голосу разума*.

ДОЛГИ

ШАНСЫ / СНАРЯЖЕНИЕ