

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, Латифа, Лэндон, Набхи, Надиа, отец Люк, Офелия, Тама-ли, Фахад, Широ, Юина.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
• Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызы-
ваяюще необычный.
• Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближ-
невосточный, 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

<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Кровь	Сердце	Разум	Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
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 за-
дание из своего контракта.
☐ Избавиться от уровня инаковости.
☐ Улучшить 3 общих хода.
☐ Улучшить 3 общих хода.
☐ Сменить архетип.

УРОН БРОНЯ

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

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количе-
ство полей *ранений*, равное значению полученного *урана*. Удаляя по-
метки из шкалы *урана*, 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

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Разбит (кровь –1) | <input type="checkbox"/> Ошеломлён (разум –1) |
| <input type="checkbox"/> Угнетён (сердце –1) | <input type="checkbox"/> 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 при-
ведённых ниже. При 7–9 выбери один. В случае провала ты выби-
раешь 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 мото-
цикл и т. д.).
Если в данный момент ты выполняешь одно из заданий покровите-
ля, выбери ещё один дополнительный вариант. Также ты можешь по-
лучить 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 вре-
мя 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; придётся *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 *ра-
нения* (*игнорируют броню*).
☐ **Место встречи:** ты можешь *востребовать долг* с кого-то, чтобы
мгновенно перенестись к нему. Точно также другие могут *востре-
бовать долг* с тебя, чтобы призвать к себе.
☐ **Обаяние:** когда ты *пытаешься сбить кого-то с толку*, следуй *веле-
нию сердца* вместо того, чтобы *прислушаться к голосу разума*.
☐ **Суровый:** ты получаешь 1 *брони*. Благословлённые и освящённые
источники урона игнорируют её. Оружие, предназначенное для оглу-
шения или ослабления, не оказывает на тебя эффекта

ДОЛГИ

ВОЛШЕБНЫЕ СИЛЫ ФЕЙ

Выбери три:

- ☐ **Буйство природы:** ты вызываешь 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, вызы-
ваяюще необычный.
• Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближ-
невосточный, присущий данной местности, _____.
• Одежда: яркий наряд, дорогой костюм, драная одежда, откровен-
ный 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 прятешь. 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 *должен* тебе дважды.

ИМЯ: ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

КровьСердцеРазумДух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

Мир СмертныхМир НочиМир СилыМир 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 фей.

☐ 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.

УРОНБРОНЯ

☐ Лёгкие ранения

☐ Тяжёлые ранения

☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количе-
ство полей *ранений*, равное значению полученного *урона*. Удаляя по-
метки 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)

☐ Ошеломлён (разум –1)

☐ Угнетён (сердце –1)

☐ Сломлен (дух –1)

ХОДЫ ФЕЙ

Ты получаешь этот ход сразу:
☒ **Магия фей:** когда используешь какую-то из волшебных сил фей, вы-
бери один из приведённых ниже вариантов.
• *Прими инаковость.*
• Ты *должен* 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 чис-
ле и за себя самого), получи +1 ко всем броскам против цели отмще-
ния. За каждую сцену, в ходе которой ты не стремишься к этому от-
мщению, 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 по-
лучаешь *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