

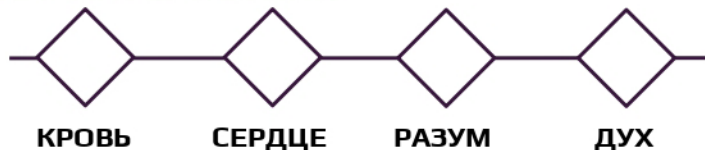
БЕС

ИМЯ

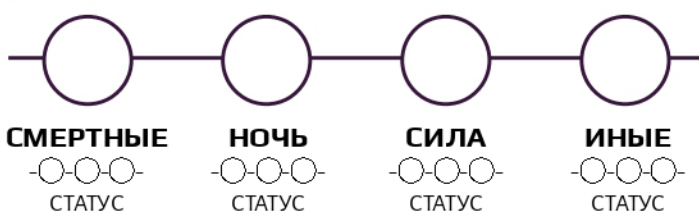
ПОВЕДЕНИЕ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРУГИ



ХОДЫ БЕСА

Вы начинаете игру с этим:

☒ ДЕЛА-ДЕЛА

Когда проходит время (или при начале игры) бросьте **Разум**. При успехе ваши повседневные махинации генерируют новую схему или дают возможность продвинуть одну из существующих схем (на ваш выбор). На 10+ вы так же выбираете 1:

- ◆ Постоянный клиент раскрывает секреты могущественного NPC (на ваш выбор)
- ◆ NPC, который должен вам долг, кажется, выполняет свои обязательства
- ◆ NPC Статуса-3 вашего Круга предлагает вам Долг за ваши услуги

В случае провала член вашей семьи или близкий друг втягивает вас в схему, которую вы бы предпочли избежать; начните новую схему с тремя осложнениями, и MC расскажет вам, какая страшная участь может постигнуть вашего союзника, если вы не справитесь.

И выбираете ещё два:

☐ ОЦЕНКА КОМПЕТЕНТНОСТИ

Когда вы **выявляете чьи-то мотивы**, добавьте в список следующие вопросы:

- ◆ Есть ли у вас некая потребность, которую я могу удовлетворить? Какая?
- ◆ Что самое ценное вы можете предложить на продажу?

В случае провала задайте 1 вопрос из этого списка, но вы по мнению окружающих ведёте себя подозрительно или бестактно (на ваш выбор)

☐ ДРУЗЬЯ ИЗ ПОДПОЛЬЯ

Когда вы **припоминаете имя** персонажа Третьего Статуса, при успехе назовите так же его лакеев или ассистентов. Расскажите, как этот подчинённый успел задолжать вам

☐ Я ЖЕ ДОЛБАНЫЙ ДЕМОН

Игнорируйте весь урон в первый раз за сцену, если кто-то одновременно нанесёт вам минимум 2 урона. В конце каждой сцены очистите ячейку *легкого* урона

☐ СЛАДКИЕ СЛОВА

Когда вы **отказываетесь от уплаты долга** быстро уговаривая кредитора отложить обязательства, бросьте **Разум**. При успехе отметьте Круг вашего кредитора, как если бы вы *обналичили долг*

Не все демоны служат древним хозяевам. Некоторые - известные, как бесы - украли свою свободу при помощи уловок и лазеек. Теперь же они жонглируют своими мошенническими схемами, стремясь к лучшей жизни. Есть некоторые преимущества, когда тебя недооценивают.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы отметили все четыре Круга, сотрите пометки и выберите опцию продвижения.



Доступно с самого начала игры: Можно выбрать после 5 опций:

- +1 к Статусу Круга (макс +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс +3)
- +1 к Статусу Круга (макс +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс +3)
- +1 к Статусу Круга (макс +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс +3)

- новый ход Беса ☐ Статус Хаоса: 2
- ход другого архетипа ☐ усилить 3 базовых хода
- ход другого архетипа ☐ усилить 3 базовых хода
- сменить свой Круг ☐ взять **демон внутри**
- сменить свой Круг ☐ сменить архетип

УРОН

БРОНЯ



☐ ЛЕГКИЙ

☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ КРИТИЧЕСКИЙ

ШРАМЫ

- ☐ Дрожь (-1 Крови)
- ☐ Помутнение (-1 Разум)
- ☐ Трепет (-1 Сердце)
- ☐ Сокрушение (-1 Дух)

КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы умираете, одна из ваших схем срабатывает, однако плоды пожинает кто-то другой. Выберите того, кто получит выгоду от ваших запущенных планов, а так же опиши выгоду для него/неё

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- ◆ Обнаружить тайник, даже если он искусно спрятан или скрыт
- ◆ Проникнуть на вражескую территорию, выглядя недостойным внимания и беспокойства
- ◆ Переместиться в ваше предприятие из любого места и с любого расстояния
- ◆ Нанесите 4 единицы урона (игнорируя броню) уязвимой цели, которая вас недооценивает

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА
ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Аргент, Бабар, Барнаби, Кэш, Каспер,
Дойл, Ева, Джилл, Хамиш, Иса,,
Изабелла, Джун, Лина, Мишка, Нат,
Рори, Сабина, Сай, Тарин, Захария

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- ◆ андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- ◆ азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, _____
- ◆ мешковатая одежда, темная одежда, грязная одежда, военная одежда

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

наглый, обаятельный, бешеный, хитрый

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)

Кровь -1, Сердце 1, Разум 1, Дух 0

СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ

(добавьте 1 к одному из следующих)

Смертные 0, Ночь 1, Сила -1, Иные 1

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 0, Ночь 0, Сила 0, Иные 1

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- ◆ Как вы избежали своего рабства?
- ◆ Как давно вы в этом городе?
- ◆ Кого вы называли бы семьёй в городе?
- ◆ К кому выворачаетесь, когда у вас проблемы?
- ◆ Кого вы обманули, кто всё ещё на вас в обиде?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

- ◆ Элитный дом или квартира
- ◆ Автомобиль или микроавтобус
- ◆ Смартфон
- ◆ Сентиментальный подарок от члена семьи
- ◆ Ритуальный объект, связывающий вас с этим миром (например, первый доллар, заработанный на вашем предприятии)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- ◆ Кто-то из покровителей или клиентов регулярно полагаются на ваши услуги или помощь. Они *должны* вам дважды
- ◆ Вы предложили кому-то работу, когда никто другой не уделял этому времени. Спросите их, сработало ли это в вашу пользу. Они *должны* вам в любом случае
- ◆ Вы сотрудничаете с кем-то в своих схемах, и вы оба получаете профит в равной степени. Вы *должны* друг другу дважды

ВАШЕ ПРЕДПРИЯТИЕ

Когда-то вы служили могущественному демону, но ухватились за лазейку - контракт, что привёл вас сюда. К учреждению предприятия. Сейчас вы обслуживаете «особых» клиентов из всех четырёх Кругов, обеспечивая себе место в этом мире... пока что.

По умолчанию ваше предприятие имеет постоянный адрес; небольшой, но лояльный персонал и много постоянных клиентов

Выберите две услуги, которые вы оказываете:

- ☐ уборка ужасных и незаконных беспорядков
- ☐ оценка и продажа магических вещей
- ☐ создания подделок, фальсификаций и кража личных данных
- ☐ управление местом силы или сбора

Выберите два актива предприятия, которые вы приобрели за эти годы:

- ☐ Квалифицированный телохранитель или вышибала для обеспечения безопасности
- ☐ Высокотехнологичная система наблюдения и неприступное хранилище
- ☐ Перемещающееся или скрытое место, доступ к которому контролируете только вы
- ☐ Волшебная мертвая зона, защищенная оберегами и ритуалами
- ☐ Могущественный и верный завсегдатай другого Круга

Выберите две проблемы, которые преследуют ваш бизнес:

- ☐ Опасный конкурент вторгся на ваш рынок
- ☐ Медленно-идущая сделка, привлекающая нежелательное внимание
- ☐ Подмоченная репутация, осложняющая любые новые сделки
- ☐ Ваш прежний хозяин желает вашего немедленного возвращения
- ☐ Серьезное аварийное состояние здания угрожает вашему персоналу

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

ВАШИ СХЕМЫ

Схемы - это рискованные сделки, теневые афёры, нужные для расширения вашего предприятия. Когда вы создаёте схему, выберите Круг, одну из услуг, и два осложнения; МЦ расскажет вам, за какую возможность вы ухватились в этом деле. Когда вы выполните схему, можете выбрать два *блага* и *оплату*. Создавайте схему каждый раз, когда ход или *блага* говорят сделать это

ОСЛОЖНЕНИЯ:

- вы пообещали кому-то задействовать что-то, чего у вас еще нет
- вам придётся работать с ненадежным сообщником
- вы должны одурачить или обмануть могущественного и опасного Персонажа
- вам нужно что-то украсть из безопасного места
- вам нужно дожидаться заранее определенного времени или события
- вы привлекли внимание опасной оппозиционной силы

БЛАГА:

- *привлечь новый бизнес*; сгенерировать новую схему
- *погасить свои долги*; аннулировать задолженность Второстепенному Персонажу
- *бросать свою тень*; получить долг на Второстепенного Персонажа
- *повысить свою репутацию*; отметить Круг, затронутый сделкой

ОПЛАТА:

Доступно в начале игры:

- ☐ +1 к любому Кругу (макс.+3)
- ☐ Нанять **дьявольских миньёнов**
- ☐ Обзавестись **арсеналом**
- ☐ Получить актив предприятия
- ☐ Получить актив предприятия
- ☐ Решить проблему

Доступно после 4+ *оплат*:

- ☐ +1 к любому Кругу (макс.+3)
- ☐ +1 Статус (max+2)
- ☐ Обзавестись **легендарным** оружием
- ☐ Получить **святилище**
- ☐ Получить **магию фей**
- ☐ Отправить персонажа на покой туда, где безопасно

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости — физическую или эмоциональную — с другим Персонажем, обещайте дать ему/ей то, что он/она хочет, не требуя ничего взамен; дайте ему/ей *Долг* и получите +1 к получению того, что вы ему/ей обещали

ДЕГРАДАЦИЯ

- ☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
- ☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
- ☐ ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы
- ☐ новый ход деградации
- ☐ новый ход деградации
- ☐ новый ход деградации (можно взять из другого архетипа)

УСЛОВИЕ: Когда вы заключаете сделку, ставящую под угрозу вашу семью, друзей или сообщество, отметьте *деградацию*

☐ **ВОТ КАК ДЕЛА ДЕЛАЮТСЯ**

Когда вы *кидаете клич* своему Кругу, что вам что-то нужно, отметьте *деградацию*, чтобы получить 12+ вместо броска. Отметьте *деградацию*, чтобы дать продавцу Долг вместо той цены, которую с вас спросят нужную вам вещь или услугу

☐ **ГРЯЗНЫЕ ДЕНЬГИ**

Когда вы заканчиваете схему, отметьте *деградацию*, чтобы взять все четыре *блага* вместо двух

☐ **ПОДСЛАСТИТЬ СДЕЛКУ**

Когда вы *убеждаете персонажей*, предлагая им бонус или взятку, отметьте *деградацию*, чтобы получить 12+ вместо броска

☐ **В ГОВЁНОМ СПИСКЕ**

Отметьте *деградацию*, чтобы объявить кого-то врагом вашего народа; другие представители вашего вида будут газлайтить цель, шкодить, подставлять или хуже. Пока вы не скажете иначе, можете использовать подвинутый ход **запутать, отвлечь или обмануть**