

ФЭЙРИ

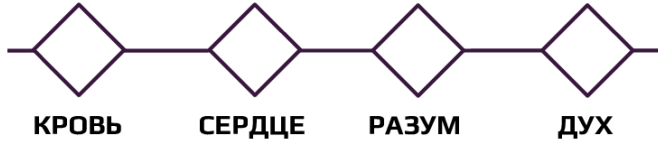
Загадочные и непостоянные, Фэйри не поддаются пониманию со стороны смертных. Их обычаи пропитаны традициями, честью и, прежде всего, сделками. Они не просто ценят эти добродетели; они воплощают их в себе.

ИМЯ

ПОВЕДЕНИЕ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



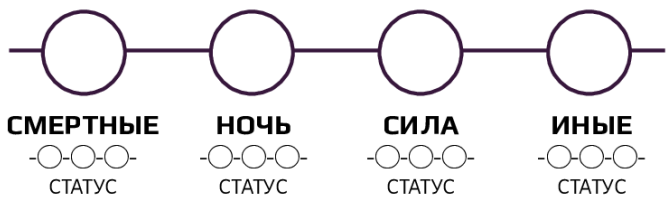
КРОВЬ

СЕРДЦЕ

РАЗУМ

ДУХ

КРУГИ



СМЕРТНЫЕ

НОЧЬ

СИЛА

ИНЬЕ

СТАТУС

СТАТУС

СТАТУС

СТАТУС

ХОДЫ ФЭЙРИ

Вы начинаете игру с этим:

☑ МАГИЯ ФЭЙРИ

У вас есть доступ к дарам вашего двора — Силы, которые вызывают к чудесам и волшебству вашей родной земли. Выберите свои Силы из списка на другой странице этого буклета. Каждый раз, когда вы используете Силы Фэйри, вы обязаны сделать что-то из следующего:

- ◆ получить 1 урона (бб)
- ◆ отметить деградацию
- ◆ оказаться в Долгу перед вашим монархом

И выбираете еще два:

☐ БЛЮДО, КОТОРОЕ ЛУЧШЕ ПОДАВАТЬ СЕЙЧАС

Когда вы обязуетесь отомстить от имени кого-то (включая вас), обиженного другим, вы получаете +1 к текущим ходам, направленным на достижение возмездия. За каждую сцену, в которой вы не преследуете возмездие, вы получаете 1 урона (бб).

☐ В НАШЕЙ КРОВИ

Когда вы пытаетесь **запутать, отвлечь или обмануть** кого-то посредством ложных недомолвок или упущений, вы делаете бросок **СЕРДЦА** вместо **РАЗУМА**.

☐ ЧАШИ ПРАВОСУДИЯ

Вы можете **обналичить чей-то Долг**, чтобы использовать на них Силы Фэйри (включая силы, которые вам обычно не доступны) безо всяких затрат.

☐ ПРИОТКРЫТЬ ЗАВЕСУ

Когда вы пытаетесь **выйти из ситуации**, добавьте следующую опцию к списку:

- ◆ вы сбегаете на свою родную землю, к лучшему или худшему

☐ СЛОВА НА ВЕТЕР

Вы мгновенно узнаете, когда кто-то нарушает данное вам слово или заключенную с вами сделку; они оказываются в Долгу перед вами, а вы получите постоянные +1 к ходам, направленным на то, чтобы добиться от них или их союзников то, что по праву ваше

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) ☐ ☐ усилить 3 базовых хода
- новый ход Фэйри ☐ ☐ усилить 3 базовых хода
- новый ход Фэйри ☐ ☐ Статус Иных: 2
- ход другого архетипа ☐ ☐ получить рыцарский титул
- ход другого архетипа ☐ ☐ уйти на покой в безопасности
- 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 погибаете или уходите на покой, даруйте кому-нибудь благосклонность своего двора. Они могут взять ваш ход Магия Фэйри и получить две Силы Фэйри, либо усилить ход **убедить НПС**.

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- ◆ призвать шторм стихии вашего двора (урон 2, близкое, площадь, бб)
- ◆ заставить стихии вашего двора раскрыть то, что они видели
- ◆ предстать перед другими в облике того, кого вы касались ранее
- ◆ создать мысленную связь между вами и другими Персонажами в сцене

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Ава, Брианна, Цезарь, Чико, Хлои, Коннор, Дилан, Эллиот, Фахим, Фиона, Лукас, Мэйв, Мануэль, Нора, Роман, Саломэ, Су-ми, Винсент, Яки

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- ◆ андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- ◆ азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, _____
- ◆ яркая одежда, дорогая одежда, странная одежда, откровенная одежда

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

инородное, эксцентричное, соблазнительное, несдержанное

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Кровь -1, Сердце 1, Разум 0, Дух 1

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

- ◆ почему вы покинули родную землю?
- ◆ как давно вы здесь живете?
- ◆ что больше всего вам нравится в людях?
- ◆ кто ваш ближайший друг или возлюбленный?
- ◆ в чем вы отчаянно нуждаетесь?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Комфортный дом или квартира, достойная машина, смартфон.
Реликвия с вашей родной земли.
Символ вашего двора (солнце, луна, буря, зима, весна и т. д.)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- ◆ кто-то помешал проведению редкого ритуала вашего двора ради личной выгоды, запятнав вашу репутацию в глазах вашего монарха. Они в Долгу перед вами
- ◆ вы скрываете нечто важное от могущественного члена вашего Круга в пользу другого. Спросите их, почему. Они в Долгу перед вами
- ◆ вы доверили кому-то важное и опасное задание. Спросите их, удалось им это или нет. Если у них получилось — вы в Долгу перед ними; в случае неудачи — они в Долгу перед вами

СИЛЫ ФЭЙРИ

Выберите три:

☐ ПРИРОДНЫЙ УХОД

Ваше прикосновение исцеляет 2 урона, начиная с критического; раны закрываются, кости срастаются и т. п. Вы не можете использовать эту силу на себе.

☐ ИССУШЕНИЕ

Вы можете наделить свое касание некротической энергией (3 урона, касание, бб). Попытка применения моментально распознается целью как атака и оставляет после себя отвратительные отметины или шрамы в точке контакта.

☐ ГЛАМУР

Вы создаете иллюзию, способную обмануть органы чувств. Эффект получается недолгий, но весьма убедителен. Вы не можете замаскировать или скрыть себя или свои действия посредством этих уловок.

☐ ИЗМЕНЕНИЕ ОБЛИКА

Вы можете изменить свой облик, приняв форму животного среднего размера в течение сцены. Три человека, которых вы назначите, могут понимать вашу речь, в то время как все остальные воспринимают ее как лай, щебетание и т. п.

☐ БЕДЛАМ

Вы можете коснуться цели, чтобы привести ее в определенное эмоциональное состояние (на ваш выбор). Отметьте деградацию, чтобы сделать это без помощи физического контакта.

ВАШ ДВОР

Вы принадлежите к двору фэйри, возглавляемому монархом, которому вы присягнули на верность.

Ваш двор ощущается...

- ☐ грандиозным и строгим
- ☐ диким и непокорным
- ☐ холодным и отчужденным
- ☐ экзотическим и загадочным

Статус вашего монарха выражается...

- ☐ ...в короне, волшебным образом наделенной королевской властью вашего двора
- ☐ ...в скипетре, выкованном из элементов вашего двора
- ☐ ...в волшебной ауре, которую не может скрыть даже магия фей
- ☐ ...во власти, способной созвать весь ваш двор

Ваш соперник это...

- ☐ ...ревнивый брат или сестра; вы в долгу перед ними за их лояльность
- ☐ ...бывший любовник; вы в долгу перед ними за их доброту
- ☐ ...старый наставник; вы в долгу перед ними за их опеку
- ☐ ...презрительный сверстник; вы в долгу перед ними за их терпение

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости — физической или эмоциональной — с другим человеком, потребуйте от них обещания. Если они откажут вам или нарушат его, они оказываются в Долгу перед вами.

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 нарушаете данное вами обещание или осознанно лжете, отметьте деградацию.

☐ ВСЕМОГУЩЕСТВО

Вам доступны все оставшиеся Силы Фэйри. Когда вы используете Магию Фэйри, вы больше не можете выбирать опцию «получить урон»

☐ БЕЗ СТЫДА И СОВЕСТИ

Когда вы **отказываетесь от уплаты Долга**, вы можете отметить деградацию, чтобы получить результат 12+ без броска.

☐ НЕЗЕМНАЯ БЛАГОДАТЬ

Вы получаете +1 **СЕРДЦА** (макс. +4). Каждый раз, когда вы делаете бросок **СЕРДЦА**, отметьте деградацию при результате 12+.

☐ У ВСЕХ ОНА ЕСТЬ

Коснитесь кого-то и отметьте деградацию, чтобы наложить на них уязвимость к стихии. Урон от выбранного вами источника (огонь, сталь, молнии и т. п.) считается как +1 и бб.