

БУКЛЕТ ИГРОКА



Цели игрока

- Будьте суперским
- Будьте злым
- Наслаждайтесь победами до финального поражения
- Играйте, чтобы узнать, что случится

Отмечай тьму, когда:

- реализуешь свой **мотив**
- действуешь согласно **пороку** своего архетипа
- отвергаешь добро** с полным успехом
- торжествуешь** с полным успехом
- получаешь **удар в спину**
- во всех прочих случаях, когда это предписывают правила ходов

Улучшения

Когда отмечаешь тьму, выбери одно.

- повысить постоянную характеристику на +1 (до максимума +3)
- получить новый ход своего архетипа
- получить ход чужого архетипа (2 раза)
- получить второй мотив (1 раз)
- сменить архетип

Мотивы

ИСКУСИТЕЛЬ

Отметь тьму, когда убеждаешь кого-либо добровольно предать свои убеждения.

КОЛЛЕКЦИОНЕР

Отметь тьму, когда силой или хитростью забираешь у кого-либо нечто ценное.

ЛЮБЯЩИЙ

Отметь тьму, когда причиняешь страдания во имя любви.

МСТИТЕЛЬ

Отметь тьму, когда заставляешь цель своей мести страдать.

РАЗРУШИТЕЛЬ

Отметь тьму, когда уничтожаешь что-то красивое и доброе.

ТИРАН

Отметь тьму, когда другие повинуются тебе против воли или в ущерб себе.

Сойтись в схватке

Когда ты вступаешь в бой с героем или союзником, пройди проверку **злости**.

При успехе отметь вражду.

На 7-9 выбери одно. На 10+ выбери два.

- ты что-то забираешь у противника
- ты помещаешь противника в уязвимую позицию
- ты создаешь возможность для другого злодея
- ты вынуждаешь противника закончить схватку на ничьей

Настичь или удрать

Когда ты преследуешь или спасаешься от погони, пройди проверку **злости**.

При успехе ты настаиваешь цель или уходишь от погони. На 10+ выбери одно. На 7-9 выбери два.

- ты оказываешься в другой опасной ситуации
- ты вынужден что-то потерять или бросить
- ты оставляешь врагам подсказку; честно ответить на один вопрос режиссера

Планировать

Когда ты составляешь зловещий план, раздели план на этапы (от 2 до 6) и пройди проверку **коварства**.

При успехе получите столько шансов, сколько этапов включает план + еще один шанс за каждого злодея, который участвовал в обсуждении плана помимо тебя.




Когда любой из злодеев следует плану, он может потратить шанс, чтобы получить преимущество на любую проверку.

Назови роковой изъян, который может похоронить план. На 7-9 режиссер скажет, почему этот изъян даже глубже, чем кажется.

При провале получите столько шансов, сколько злодеев участвовало в обсуждении плана; режиссер реагирует.

Изменить план

Когда ваш план терпит неудачу или становится неактуальным на каком-либо этапе, вы можете выбрать одно.

-  У кого-то из вас есть запасной план. Перепишите последующие этапы плана
-  Это лишь мелкая помеха. Объясните, почему нынешний этап плана можно пропустить и перейти к следующему
-  Все идет, как и задумано. Объясните, как провал нынешнего этапа продвигает план в целом

Выбрав пункт, вычеркните его до конца истории. Если все пункты вычеркнуты, а план опять потерпел неудачу, удалите все оставшиеся шансы от **планирования**.

Манипулировать

Когда ты воздействуешь на героя или союзника хитростью или обманом, пройди проверку **коварства**.

Ты должен использовать подходящую уязвимость цели, чтобы сделать этот ход.

При успехе цель верит тебе и сделает то, что ты попросишь или предложишь.

На 7-9 цель верит тебе не до конца: она выполнит условие с оговоркой или выдвинет ответное условие.

Если, получив свое, ты предаешь доверие цели, отметь вражду. Ты должен как-либо вернуть доверие цели, прежде чем сможешь снова применить против нее этот ход.

Сломить

Когда ты воздействуешь на героя или союзника угрозами или пытками, озвучь цели свою угрозу и пройди проверку **устрашения**.

Ты должен использовать подходящую уязвимость цели, чтобы сделать этот ход.

При успехе цель выполнит одно твоё условие и выдвинет ответное условие.




На 10+ можешь выдвинуть два условия.

Если, получив свое, ты нарушаешь условие цели, отметь вражду.

Принудить

Когда ты требуешь от другого злодея исполнить твою волю вопреки его желанию, пройди проверку **устрашения**.

При успехе цель выбирает одно. На 10+ ты исключаешь один вариант, и цель выбирает из двух оставшихся.



-  Цель выполняет твоё требование
-  Цель делает что-то, что удовлетворит твой **мотив**
-  Цель честно ответит на любой твой вопрос

Отвергнуть добро

Когда ты находишься в уязвимой позиции, и герой или союзник демонстрирует тебе превосходство добра над злом, пройди проверку **вражды**.

На 10+ ты преодолел внутренний конфликт и отверг добро. Отметь тьму.

На 7-9 ты колеблешься. Выбери одно.

-  ты обнуляешь свой рейтинг вражды
-  ты вынужден покинуть сцену, отказавшись от своей текущей цели

Торжествовать





Когда герой или союзник находится в уязвимой позиции, и ты демонстрируешь свое превосходство над ними, пройди проверку **вражды**.

При успехе заблокируй одну добродетель противника до конца сцены. На 10+ также отметь тьму.

Узнать уязвимость

Когда ты хочешь узнать уязвимость героя или союзника, потрать вражду и задай режиссеру один вопрос за каждый потраченный пункт вражды.




Примеры вопросов:

-  Чего он боится?
-  Чем он дорожит?
-  О чем он мечтает?
-  Что заставит его сделать _____?

Ты можешь использовать полученные ответы, чтобы поместить противника в уязвимую позицию или запустить триггеры других ходов.




Решающая схватка

Когда ты хочешь вступить в решающее противостояние с героем, потрать вражду по числу его активных добродетелей и пройди проверку с модификаторами:




-  +1 для великого героя
-  +2 для прославленного героя
-  +3 для известного героя

На 10+ выбери два триумфа и одну проблему. На 7-9 выбери один триумф и две проблемы.

Триумфы

-  ты одерживаешь решающую победу над героем; он погиб, пропал без вести, вынужден уйти на покой или перешел на сторону зла
-  ты навсегда блокируешь одну добродетель героя
-  ты выводишь из игры союзника этого героя




Проблемы

-  герой успеваешь сделать что-то, что путает вам планы
-  союзник этого героя становится новым героем
-  герой побежден, но не повержен и продолжит досажать вам в будущем

Если ты выбрал первую опцию триумфа и третью опцию проблемы, это значит, что побежденный герой еще может чудесным образом вернуться позже.

Ударить в спину

Когда ты идешь против общего плана и предаешь других злодеев в своих личных интересах, потрать шансы от **планирования**, чтобы выбрать что-то из этого.

-  у тебя есть скрытый мотив; переписи или добавь один этап плана так, чтобы он обслуживал твои интересы (1 шанс)
-  ты подставляешь другого злодея; режиссер реагирует против него (2 шанса)
-  ты узурпируешь роль лидера; измени цель плана на свое усмотрение (3 шанса)

Все злодеи, напрямую пострадавшие от твоего предательства, отмечают тьму.