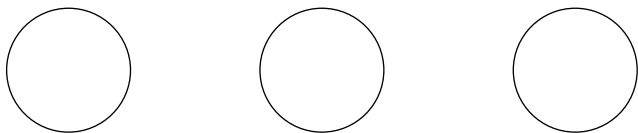


# БОСС

Характеристики (в сумме +1):

**Злоба**    **Устрашение**    **Коварство**



**Вражда:** ♥♥♥♥

**Тьма:** ☀☀☀☀☀☀☀☀☀☀

*Вымогательство – мой бизнес.*

Ты мозг преступного мира, творящий тысячу злодеяний одновременно через своих слуг и агентов. Ты составляешь грандиозные планы и дергаешь за ниточки, оставаясь в тени. Ты фигура в кресле, чьи унизанные перстнями руки глядят белую кошку.

**Мотив:** искуситель; коллекционер; любящий; мститель; разрушитель; тиран.

**Порок:** когда ты караешь подчиненных за неудачу с особой жестокостью, отметь тьму.

## ДО НАЧАЛА ИСТОРИИ...

...ты утратил важный актив или ресурс. Кто из злодеев виноват в этом? Какой герой встал у вас на пути?

## Темнейший час





Ты подготовил для героя идеальную ловушку, и сейчас она захлопнулась. Названный тобой герой и все его спутники оказываются в западне, из которой им не выбраться без посторонней помощи и которая вот-вот их убьет.



В начале игры возьми этот ход.

## Синдикат

Ты возглавляешь могущественную преступную организацию. Выбери два ряда компетентных приспешников, которые работают на твой синдикат.

-  убийцы и телохранители
-  шпионы и диверсанты
-  дипломаты и соблазнительницы
-  ученые и дознаватели




Ты или действующие по твоим приказам злодеи могут использовать каждую категорию твоих приспешников один раз за эпизод, чтобы получить полный успех на любой ход.

Когда отмечаешь тьму, можешь разблокировать еще одну опцию из списка.

Выбери еще один ход.

## База

У тебя есть скрытое и хорошо оборудованное убежище в жерле вулкана, под водой, в космосе или где-то еще. Выбери два ряда помещений, которые есть на базе.

-  коридоры с ловушками и тайные ходы (настичь или удрать)
-  пыточные комнаты и вольеры с хищниками (сломить)
-  роскошный кабинет и современный штаб (планировать)

Один раз за эпизод, находясь на базе, можешь сделать указанный в скобках ход на 10+ без проверок.

## Проверка преданности

Когда ты **принуждаешь** другого злодея сделать что-то, что докажет его преданность тебе или твоей организации, на 10+ можешь исключить два варианта вместо одного.

## Светская беседа

Когда ты общаешься с героем или союзником в мирной цивилизованной обстановке – за обедом, на поле для гольфа или где-либо еще – задай ему от 1 до 3 вопросов; цель обязана ответить честно. Цель задаст тебе столько же вопросов, на которые ты обязан ответить честно.

## Инкогнито

У тебя есть что-то, маскирующее твою деятельность преступного гения: вторая личность, легальный бизнес, репутация филантропа или что-то еще. Любой, кто не проник в тайну твоего инкогнито, считается открытым для твоей **манипуляции**.

## Человек слова

Когда ты держишь данное кому-то обещание, хотя нарушить слово было бы выгоднее, отметь тьму.

## СВЯЗИ

Привязанность: \_\_\_\_\_

Рознь: \_\_\_\_\_

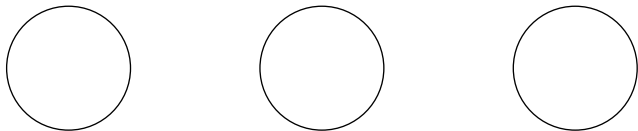




# НАЕМНИК

Характеристики (в сумме +1):

*Злоба*    *Устрашение*    *Коварство*



*Вражда:*    ♥♥♥♥

*Тьма:*    ☀☀☀☀☀☀☀☀☀☀☀☀

*Прости. Мертвый ты стоишь больше.*

Ты профессиональный вор, похититель или убийца. Ты берешь плату вперед и выполняешь работу по своим правилам. Ты достаточно хорош, чтобы твои наниматели шли тебе навстречу. Нет, ты не просто хорош: ты лучший в своем деле.

**Мотив:** искуситель; коллекционер; любящий; мститель; разрушитель; тиран.

**Порок:** когда ты заранее предупреждаешь врага о своем приближении, отметь тьму.

## ДО НАЧАЛА ИСТОРИИ...

...ты провалил важный контракт. Кому из злодеев ты теперь должен? Какой герой виноват в срыве контракта?

## Темнейший час

Ты выполняешь свой лучший контракт. Ты поражаешь неуязвимую цель, крадешь величайшее сокровище, приводишь сильнее героя к нанимателю в кандалах. Осталось получить награду, и ты будешь зваться лучшим из лучших.



Выбери два хода.

## Хамелеон

Ты способен перевоплотиться в кого угодно. Когда ты надеваешь личину героя или союзника, прочие положительные персонажи считаются открытыми для твоей **манипуляции**. Ты можешь носить одну личину до конца эпизода.

## Засада

Когда ты поджидаешь цель в засаде, пройди проверку **коварства**. При успехе ты нашел лучшую позицию для атаки; получи преимущество на следующий ход. На 7-9 один персонаж заметит тебя прежде, чем ты нанесешь удар; режиссер скажет тебе, кто это.

## Неуловимый

Ты мастер побегов, тебя не удержат никакие замки и оковы. Когда ты оказываешься в оковах или в замкнутом пространстве, скажи, как ты можешь выбраться и сбежать. Сделай это, когда пожелаешь.

## Мой злейший друг

Выбери одного героя, с которым тебя связывают почти дружеские отношения. Выбери, в чем это выражается: флирт; соперничество; битва умов; помощь против общих врагов. Когда ты **узнаешь** уязвимость этого героя, оставаясь в рамках ваших отношений, можешь не тратить вражду.

## Недобрая слава

Ты заработал себе устрашающую репутацию. Один раз за эпизод можешь воззвать к своей репутации и получить преимущество на проверку **злости** или **устрашения**.

## Проникновение

Когда ты пробираешься в хорошо охраняемую локацию, пройди проверку **коварства**. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно.

- ты попадаешь именно туда, куда нужно
- ты можешь уйти тем же путем
- тебя не заметили

## СВЯЗИ

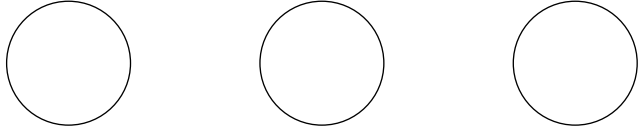
Привязанность: \_\_\_\_\_

Рознь: \_\_\_\_\_



Характеристики (в сумме +1):

**Злоба**    **Устрашение**    **Коварство**



**Вражда:**

**Тьма:**

*Сопротивление тщетно.*

Имя тебе легион, ибо тебя много. Ты обитаешь в десятках, сотнях или тысячах тел, соединенных общим разумом. Ты высшая форма жизни, способная избавить органических существ от их великих врагов: эмоций и индивидуальности.

**Мотив:** искуситель; коллекционер; любящий; мститель; разрушитель; тиран.

**Порок:** когда ты обесцениваешь чужие чувства, отметь тьму.

### ДО НАЧАЛА ИСТОРИИ...

...ты эволюционировал после крупного поражения. Кто из злодеев помог тебе эволюционировать? Какой герой тебя одолел?

### Темнейший час

Выбери героя, которого окружили твои воплощения. Несметные полчища подступают к герою и его спутникам со всех сторон. Им некуда бежать и негде прятаться. Осталось лишь вцепиться в их теплые тела сотней холодных рук.



Выбери два хода.

### Закон сохранения энергии

Ты способен распределять энергию и силу между своими воплощениями. Один раз за эпизод можешь перераспределить рейтинги своих постоянных характеристик как тебе угодно, при условии что их общая сумма останется прежней.

### Ассимиляция

Ты способен поглощать другие формы жизни и вбирать их в свой коллективный разум. Когда вступаешь в **решающую схватку**, добавь этот пункт к списку **триумфов**.

ты поглощаешь героя и получаешь доступ ко всем его навыкам и знаниям

### Заражение

В начале эпизода пройди проверку **коварства**. На 10+ получи два шанса. На 7-9 получи 1 шанс. До конца эпизода ты можешь тратить шансы, чтобы заявить, что герой или союзник был тайно заражен тобой. За каждый потраченный шанс жертва совершит одно действие, которое ты назовешь.

### Свободен ото всех оков

Ты лишен совести, сожалений и прочих сентиментальных слабостей, свойственных органике. Один раз за эпизод можешь **отвергнуть добро** на 10+ без проверки.

### Эмоции – ваша слабость

Когда ты **планируешь** или участвуешь в обсуждении плана, можешь спросить режиссера, какую эмоцию героев или союзников можно использовать против них. Если ответ режиссера оказывается задействован в плане, получите дополнительный шанс.

### Нашествие

Когда ты атакуешь укрепленную позицию, которую обороняют герои или союзники, пройди проверку **злости**. На 7-9 выбери одно. На 10+ выбери два.

у осажденных не хватит сил удержать позицию

ты перекрыл все явные пути к отступлению

Если осажденные готовы обсудить условия капитуляции, получи преимущество на следующую проверку **устрашения**. Если осажденные готовы сражаться до конца, получи преимущество на следующую проверку **злости**.

### СВЯЗИ

Привязанность: \_\_\_\_\_

Рознь: \_\_\_\_\_







# 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.

### ЛЮВЯЩИЙ

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 ответь 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 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 уязвимость цели, чтобы сделать этот ход.

При успехе цель выполнит одно твое 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 исключашь один вариант, и цель выбирает из двух оставшихся.



-  Цель выполняет твое 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 выводешь из игры союзника этого героя

## Проблемы