

A detailed illustration of Gotham City at night, featuring a dense skyline of gothic-style buildings with many lit windows. A prominent, tall, dark spire stands in the center. The city is reflected in a body of water in the foreground. The sky is dark with a purple and blue glow from a low sun or moon. A bridge is visible on the right side of the image.

# ГОТЭМ

# Микрофон и камера

Если кто-то что-то делает дома или ты сам стучишь по клавиатуре – отключай микрофон  
Камера должна показывать экран, а так же всех остальных игроков.

Вся игра через презентацию – вам читать текст не надо, больше слушайте.  
Исключение миссии.  
**Если что-то написано красным – это памятка для мастера.**



# Подготовка к игре

Мир игры

Действие игры

Настройка игры



# Город Готэм

Старинный крупный город, в котором почти всегда пасмурная погода или темно. В городе противостоят друг другу многочисленные злодеи и герои. Город стоит на нескольких островах, связанных с берегом несколькими дорогами.

В городе есть старый квартал в готическом стиле, новый квартал с новостройками, промышленная зона.

Особого внимания заслуживают Психиатрическая лечебница Аркхэм и тюрьма Блэкгейт.



# Злодеи

Мафиози, дерущиеся за власть города  
(Пингвин, Двуликий, Черная маска)

Сумасшедшие ученые или изобретатели  
(Пугало, Энигма, Мистер Фриз)

Монстры (Мэн-Бэт, Убийца Крок,  
Глиноликий)

Профессиональные убийцы (Ра'с аль Гул,  
Дэдшот)

Безумцы (Джокер, Виктор Зсас,



# Защитники

Бэтмен - защитник в маске, знающий множество видов боевых искусств, обладающий миллионом устройств, а самое главное – один из умнейших людей на Земле. Никогда не убивает.

Бэт-Семья – Робин, Красный Робин, БэтГерл, Красный Капюшон, Найтвинг, Оракул, Синяя Птица, Охотница, Роботы-Бэтмены и прочие помощники Бэтмена. Часто действуют в одиночку.

Полиция Готэма – обычные люди, защищающие город. Во главе их стоит Джим Гордон.



# Действие игры

В ходе игры несколько «злодеев» собрались поиграть в карты, кости и другие азартные игры.

За столом они предаются воспоминаниям и рассказывают, как провели этот год.

Они смотрят на список совершенных преступлений и рассказывают, что именно они совершили это злодеяние. Ну или попытались.

В ходе описания преступлений наши герои, как приобретают новые силы, помощников, устройства, так и теряют их. Помимо сил можно потерять свой статус, а так же пару конечностей или даже себя самого.

Таким образом сами герои еще не знают, что с ними уже произошло и в каком состоянии они оказались за столом.



# Настроение игры

Готэм – это смесь жанров, в основном нуара и супергероев.

От нуара ему достались преступления и мрачная тематика. Преступления, мафиозные разборки и коррумпированные полицейские.

Супергероика добавляет фантастичности происходящего, правило «герои не умирают» и юмор. Так же часто герои или злодеи отшучиваются какими-то коронными фразами.

Готэм – это игра про необычных людей с простой мотивацией, которые могут позволить себе как пошутить над происходящим, так и быть максимально серьезными.





# Мистер Фриз

Совершает преступления ради спасения жены

Иногда он грабит банки и ювелирные магазины, потому что ему нужны деньги на продолжения своей работы.

Иногда пытается погрузить весь город в лед, что бы жена смогла выйти из криокамеры.

Использует разнообразные замораживающие устройства.

Почти во всех интерпретациях очень серьезный, но иногда позволяет себе



# Джокер

Совершает преступления из-за скуки, пытается помериться интеллектом с Бэтменом или просто развлечь себя. Это могут быть банальные ограбления и убийства, так и попытки отравить весь город.

Всегда украшает себя, свои устройства и свои приспособления клоунской атрибутикой. Часто и много шутит. Иногда его шутки безобидны.

Невероятный садист, убийца, который презирает человеческие жизни, как врагов, так и союзников.



# ПИНГВИН

Самый обычный криминальный босс. Проституция, наркотики, грабеж, торговля оружием.

Владеет зонтиками-автоматами, зонтиками-огнеметами и даже зонтиками-вертолетами.





# Виктор Зсас

Потрошитель-  
маньяк,  
оставляющий на  
себе отметки после  
каждого убийства.

# Соломон Гранди

Постоянно  
воскресающий  
мертвец,



# Красный Капюшон

Первый Робин, которого поймал Джокер и подвергал физическим и психологическим пыткам в течение долгого времени, после чего натравил на Бэтмена.

Долго считался мертвым, однако вернулся в новом амплуа и сейчас сражается с преступниками, не гнушаясь убийствами и пытками.



## Еще раз кратко:

- Вы злодеи за столом, вспоминаете, преступления.
- Мир – немного мрачный, но юмору место всегда есть.
- У вас есть суперспособности или вы очень уникальны.

## Вопросы?

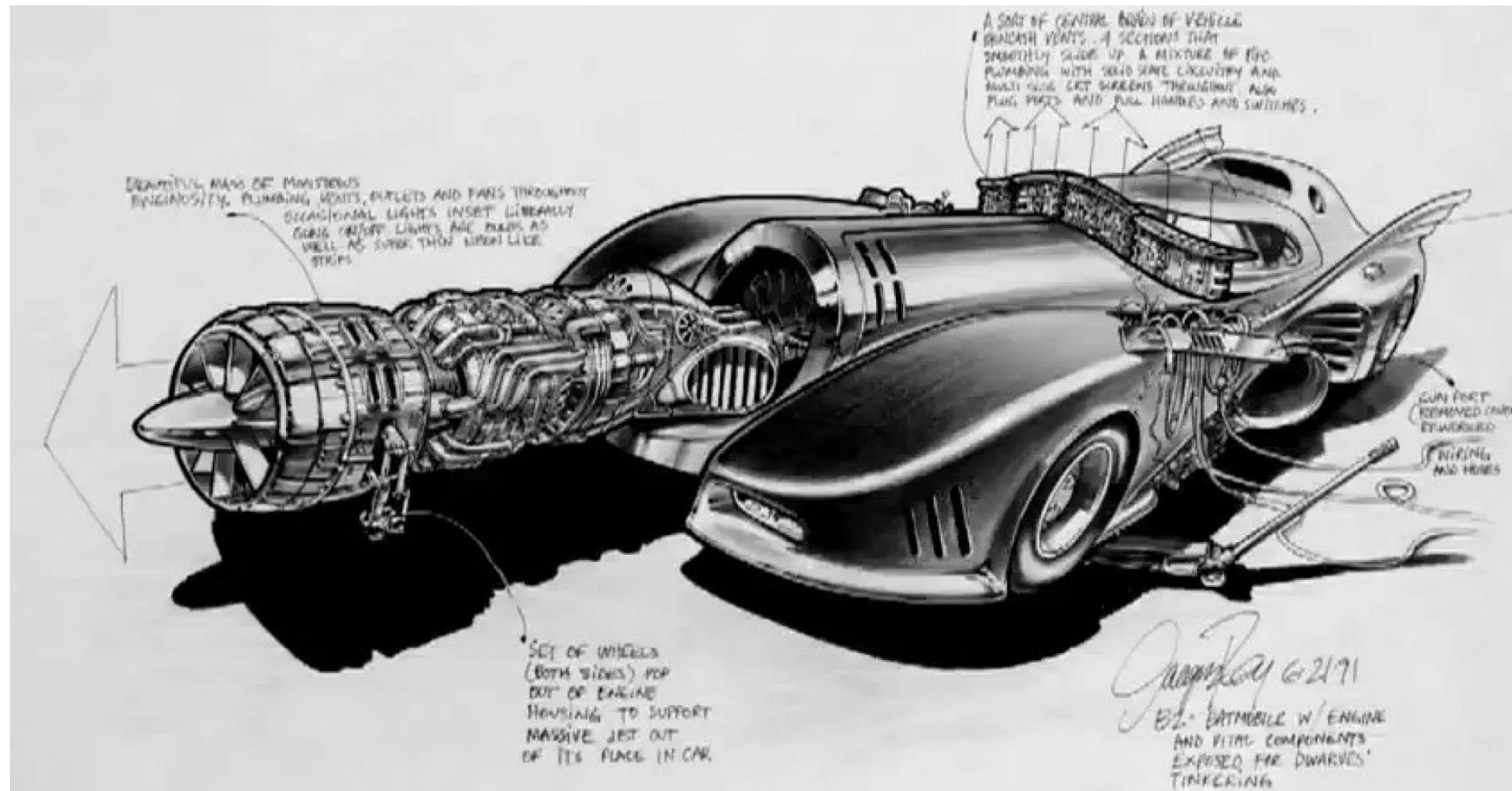


# Правила механики

Пример миссии  
Фразы в миссиях

Силы

Тренировочная миссия



# Порядок хода с разбора (очень примитивный и схематичный)

*Игрокам надо не читать, а слушать*

Что происходит после выбора миссии?

1. Вы говорите вашу цель ограбления
2. Мастер показывает вам карточку, на которой расписаны уровни и что вас примерно ожидает в этой миссии
3. Другой игрок говорит, какое препятствие ждет вас на первом уровне – вы говорите, как пытались его преодолеть
4. Бросаете кубик. Описываете, что произошло. (успех, не успех)
5. Если неудача – можете воспользоваться своей силой или позвать на помощь
6. Если успех- следующий уровень, зачитывают новую преграду
7. В начале уровня можно отступить
8. Если дошли до конца или отступили награда за пройденные уровни. Если выбросили нужное значение – то как

# Для примера мы приведем обычное утро очень пожилого суперзлодея Сая Боргмана

1. «Миссия завтрак».

*Я был очень голоден и хотел приготовить себе завтрак*

2. «Миссия завтрак». (Встать с кровати – умыться – дойти до кухни – приготовить яичницу)

3. (Встать с кровати) *У тебя на груди лежал и спал тяжелый котик – я аккуратно пытался его переложить на соседнее место)*

4. (Сложность 3+) *Я переложил котика или котик проснулся и стал царапать меня*

5. *Я воспользовался кибер-рукой и оттолкнул котика или я позвал эту соседку-медсестру Квинзель что бы она мне помогла (повторный бросок)*

6. -

7. *Я решил, что не доберусь до ванны и лег спать обратно*

8. «Вы приготовили завтрак и поели». «Завтрак вы не приготовили, но хотя бы умылись» «Вы упали с лестницы!»





# Фразы в МИССИЯХ.

-Должна быть одна проблема за раз.

(Не надо одновременно полицейских и Бэтмена, ядовитых бомб и роботов )

-Проблема должна быть решаемая (никакой ядерной бомбы, падения метеорита, злого Супермена)

-В ответ не надо говорить «Все было не так» «Нет я успел это



# «Силы»

Акцент на их взаимодействии с кубиком, про то что они нужны для переброса

Талант

*-Полет, Суперсила, Невероятная ловкость,*

*Сверхинтелект, никогда не промахиваюсь*

Раз в миссию можно перебросить кубик.

Нельзя передать другим героям

Изобретение

*Оружие, какое-либо устройство, химические препараты, боевой костюм*

Два раза за миссию можно перебросить кубик (можно два раза подряд).

Если использовали хотя бы раз – в конце миссии ломается. Можно передавать другим героям

Помощники

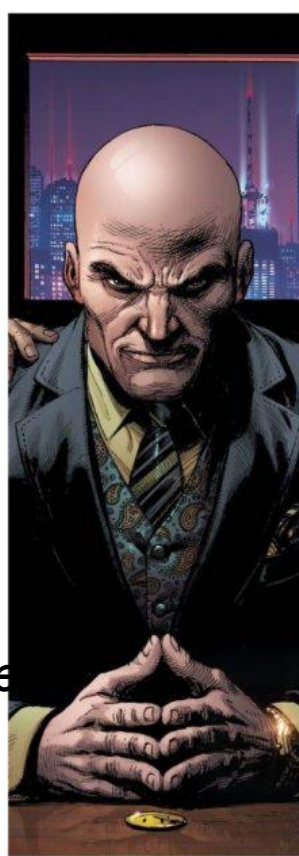
*Банда преступников, личная армия роботов, звери.*

Сбросьте, что бы получить +2 к значению кубика. Можно передавать другим героям.

Упорство

*Желание завершить свое дело.*

Сбросьте, что бы перебросить кубик. Герой может получить её только, если на начало его миссии у него не других сил



# «Разведка Робина»

*Год назад в этом же месте собирались другие личности.*

*Каждый из них предпринял какую-либо меру предосторожности перед этой встречей.*

*Но на эту встречу пришел и незванный гость – Робин.*

*Он хотел узнать кто сидит на этой встрече и для чего*



# «Разведка Робина»

Игроки по очереди называют меры предосторожности, предпринятые в прошлый раз.

*Примеры: Снайпера на крышках, охрана у входа, потайной выход в канализацию, кресло-катапульты, видеокамеры повсюду, ров с крокодилами, электрический ток по периметру, колючая проволока, турели и прочее.*

Робин же в лице мастера рассказывает, как он преодолел все эти преграды. У Робина есть Изобретение «Пояс со всевозможными устройствами»

Первый уровень: 2+

Второй уровень: 3+

Третий уровень: 3+

Четвёртый уровень: 4+

Пятый уровень: 5+

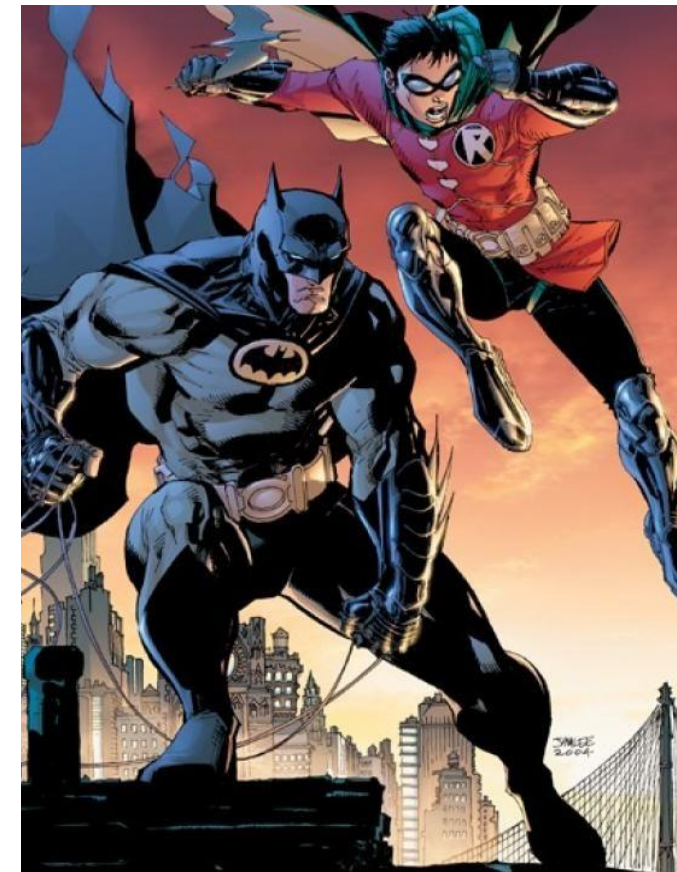


# «Разведка Робина»



**Неудача:** Робина схватили и сильно побили.

**Успех:** Робин преодолел все препятствия и злодеев арестовали. Но они смогли сбежать.



Вопросы?



# Ролевая часть

Отыгрыш роли

Ключевые фразы

Сыгровка-инициатива



# Отыгрыш роли

Все разговоры ведутся от лица персонажа. Не надо использовать слова «кубик», «Применил способность и так далее».

Но если выбился, то ничего страшного.





# Фразы что бы оставаться в роли

Фраза «А помнишь?»

*Если забыл правила*

Фраза «Я не помню»

*Если не знаешь, что сказать*

Фраза «Давайте я раздам\ пасую\  
поднимаю»

*Для мета-игры и атмосферы*

Фраза «Расскажу тебе правила покера на  
костях»

*Когда мастеру надо объяснить правила*



# Порядок истории

В игре подсказки и последующие уровни уже настроены так, что бы образовать некую последовательную историю.

Например «Ограбление инкассаторской машины» выглядит вот так

Уровень 1 Остановить машину (*охрана, бронированный грузовик*)

Уровень 2 Взломать хранилище (*отпечаток пальцев, сейф с усыпляющим газом*)

Уровень 3 Перегрузить деньги (*прибытие подкрепление или супергероя*)

Уровень 4 Уйти от преследования (*погоня в городе, погоня в канализации*)

Игрок вправе поменять как и смысл уровня. Например уровень 1 не «остановить машину» – а «Найти инкассаторскую машину». Но тут важно, насколько опытные игроки и смогут ли они подхватить эту историю и красиво её завершить?

Все что написано курсивом после уровня – это примеры, которыми



# Инициатива и сыгровка

## Переименовать себя

После представления на экране будут пять заголовков новостей, которые зачитает ведущий (будет такой же значок)

Ваша задача – прокомментировать одну новость, находясь в образе. Или просто прочитать её, если сказать нечего

Так же – какую новость под каким номером вы прочтете, такой номер у вас и будет. После этого надо будет себя переименовать в дискорде.

Миссии можно выбирать и играть вне зависимости от инициативы. (т.е. игрок с номером 5 может первым выбрать миссию, если хочет)

А вот в самих миссиях – инициатива важна.



Вопросы?



# Предпусковая установка

Рассказать про то что миссии я прочитаю, и про то что про них можно будет уточнять

Взять ручку и листочек

Про то что игру можно покинуть, если не нравится

Нужен ли небольшой [перерыв?](#)

## Все готовы? Тогда

## начинаем?



# Представление героев (вежливо будет представится и рассказать чем каждый знаменит)





# Свежие новости

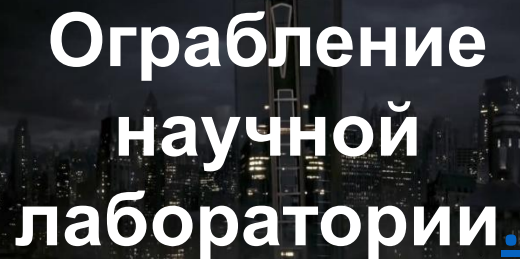
1. В Готэме выпало аномально большое количество снега за последний месяц. Метеорологи не могут объяснить столь обильные осадки.
2. Лекс Лютер прилетел из Метрополиса для переговоров о сотрудничестве с Брюсом Уэйном. Ходят слухи, что это будет крупнейшая сделка в истории человечества.
3. Полиция Готэма в празднует свое 200-летие. Интервью с самыми храбрыми людьми города.
4. По городу продолжают появляться многочисленные граффити и статуэтки в виде зеленого знака вопроса.
5. Из зоопарка города сбежали редкие животные. Их поиск продолжается по всему городу.

Мастеру повторить инициативу вслух для всех!

Сам называй игроков



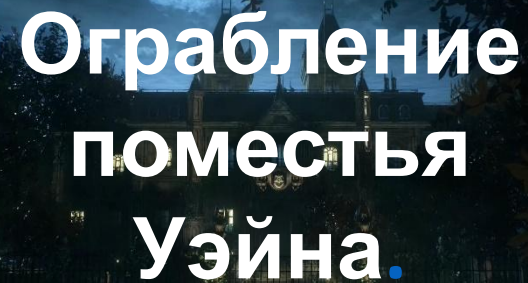




Ограбление  
научной  
лаборатории.



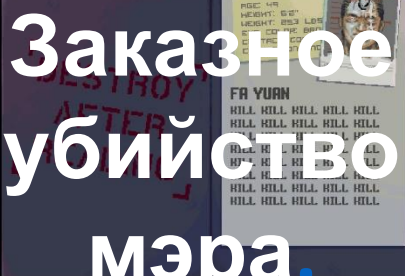
Ограбление  
банка.



Ограбление  
поместья  
Уэйна.



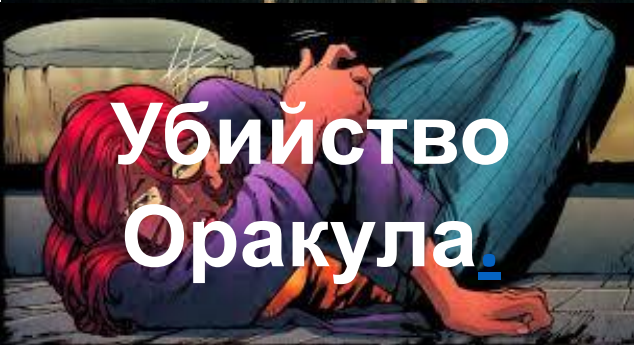
Проникнове  
ние на  
химический  
завод.



Заказное  
убийство  
мэра.



Воздушная  
погоня.



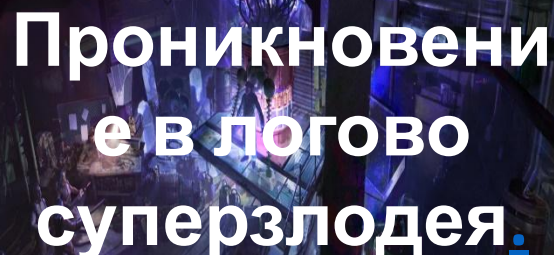
Убийство  
Оракула.



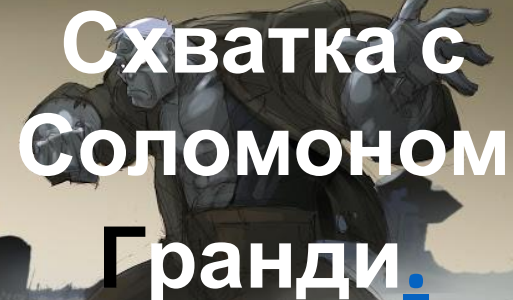
Ограбление  
музея Готэма.



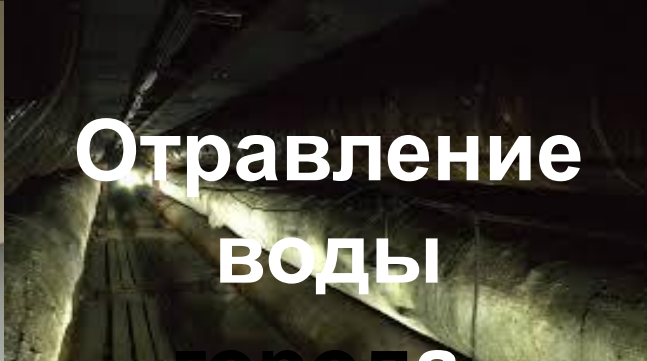
Освобождени  
е  
заключенных



Проникнове  
ние в логово  
суперзлодея.



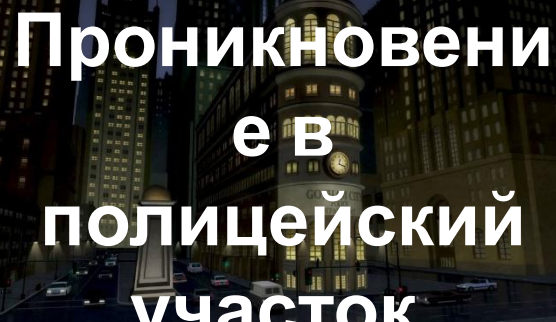
Схватка с  
Соломоном  
Гранди.



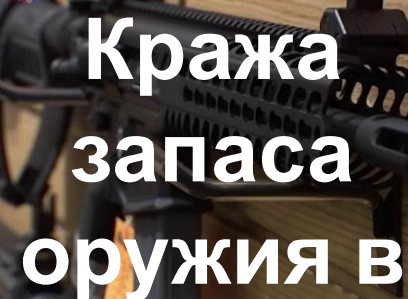
Отравление  
воды



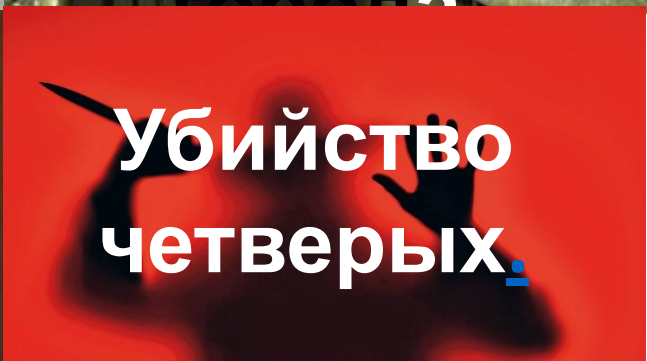
из тюрьмы.  
Побег из  
Аркхэма.



Проникнове  
ние в  
полицейский  
участок.



Кража  
запаса  
оружия в



Убийство  
четверых.



**Миссии**



**Пауза**



**GOTHAM CITY.**

**Конец**



**Итоги**



**Король  
Готэма**

**AMC**



**ГОТОВНОСТ**



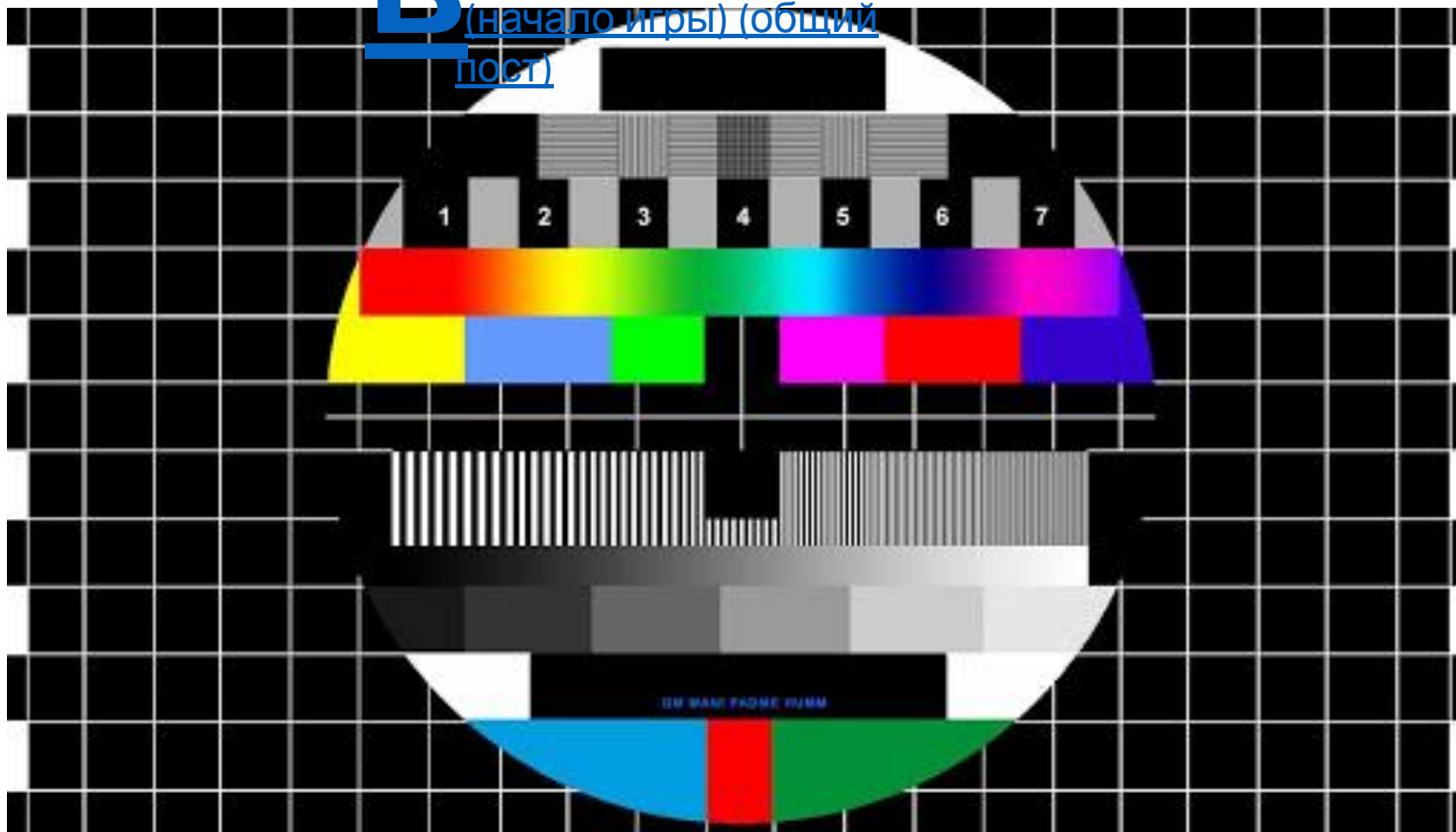
**Бэтмен**

# Переры

Перевести на сайт и

**В** обратно

(начало игры) (общий  
пост)



Появились ли вопросы? .

Нужно ли повторить правила?

Нужно ли напомнить способности?

Тогда опять сыгровка и инициатива, с газетными заголовками (не забудьте себя переименовать)



# Новости

1. Мэрия Готэма хочет потратить более 2-х миллионов \$ на закупку дирижаблей.
2. Крупный пожар на путях привел к остановке всего метро. Коллапс всей транспортной системы.
3. Врачи городской больницы обеспокоены участившимися случаями нового неизвестного вируса.
4. Пропала группа подростков. Последний раз их видели рядом с оранжереей города.
5. Музей Готэма закрыт на реконструкцию. Деньги на это выделил Благотворительный фонд имени «Марты Уэйн».



## **Исследовательская лаборатория Уэйн Интерпрайзес .**

*Именно там создаются самые новейшие изобретения, новые химические формулы, а так же многие другие вещи, которые могут повернуть жизнь всего человечества в лучшую сторону.*

*Или одного конкретного человека, если поторопитесь*

### **Первый уровень: Проникновение в лабораторию, 2+**

*Забраться на вершину здания, пройти через полицейские заграждения, миновать охрану.*

### **Второй уровень: Испытательный полигон: 3+**

*Испытание оружия, разнообразные мешающие механизмы (центрифуга, маятники), взрыв одного из механизмов.*

### **Третий уровень: Отдел роботостроения: 4+**

*Роботы- охранники, загадки спятившего ИИ, огромный боевой человекоподобный робот*

### **Четвертый уровень: Отдел генетических исследований: 3+**

*Ученый, тестирующий на себе свою же сыворотку,*



## Исследовательская лаборатория Уэйн Интерпрайзес .

**Первый уровень: Проникновение в лабораторию, 2+**

**Награда:** Ничего

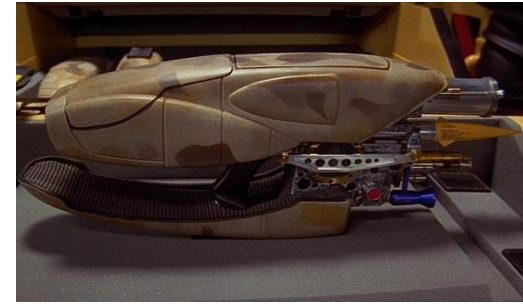
**Поражение:** Ты не смог даже попасть в здание! Непонятно, зачем ты нам это рассказываешь. Грустно посиди в углу, пока мы посмеиваемся над тобой.

**Второй уровень: Испытательный полигон: 3+**

**Награда:** Ты смог взять приглянувшееся оружие.

Получи Изобретение и опиши что именно это за оружие.

**Поражение:** Ты оказался под воздействием одного из механизмов. Брось кубик, на 4+ ты сильно не пострадал, на 1-3 – последствия оказались



**Третий уровень: Отдел роботостроения: 4+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Тебя схватили и роботизировали, оставив сознание! Сбросьте все свои силы, возьмите 2 Устройства. До конца игры ты больше не можете получать Таланты и Помощников. А еще ты



**Четвертый уровень: Отдел генетических исследований: 3+**

**Поражение:** Ты получили сыворотку, дающую суперсилу, которой сразу же воспользовался! Получите Талант и опиши, какая именно суперсила у тебя появилась.

**Непотребство:** Укус одного из радиоактивных образцов, оставив многочисленные незаживающие шрамы. Ты получаешь «-1» ко всем значениям на кубике до тех пор, пока не выкинешь 6 на кубике.



## Национальный банк Готэма .

*Увы, грабить банк в одиночку почти невозможно.*

*Надо найти себе союзника!  
Предложи кому-нибудь из других  
сидящих за столом помочь тебе.*

*Его участие будет не столь велико, как  
твое, но и награда ждет его поменьше.  
А вот в случае провала проблемы будут  
у обоих. Увы, звать на помощь в этой  
миссии нельзя. Если один отступает из  
этой миссии – второй тоже. В ходе  
совместной миссии можно  
использовать свои силы для переброса  
кубика союзника*





## **Национальный банк Готэма**

*Как же стать самым богатым жителем города? Надо всего лишь перебить охрану, взломать сейф и успеть уехать до прибытия полиции*

### **Первый уровень: Проникнуть в банк, 3+**

*Сломать сигнализацию, взять заложников, отключить камеры, проникнуть с оружием, выкопать проход*

### **Второй уровень: Взлом хранилища, 3+**

*Взорвать сейф, взломать защиту отпечатков пальцев, загрузить золото или деньги в сумки*

### **Третий уровень: Погрузка денег, 4+**

*Газ через вентиляцию, снайпера на крыши, супергерой*

### **Четвертый уровень: Взлом личных ячеек, 3+**

*Отпечатки пальцев, сканер лица*

### **Второй игрок: Третий уровень: Охрана здания, 4+**

*Прибытие полиции, Красный Капюшон*

### **Четвертый уровень: Обеспечения отступления, 3+**

*Прибытие транспорта, погоня, отход через дворы, отступление через ходы*



## Национальный банк Готэма .

**Первый уровень: Проникнуть в банк, 3+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Ты настолько жалок, что охрана приняла тебя за пострадавшего и вывела из здания. В качестве компенсации они предложили тебе кредит по пониженной ставке.

**Второй уровень: Взлом хранилища, 3+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Тебя скрутила охрана банка, от которых ты ковыляя смог убежать.

**Третий уровень: Погрузка денег, 4+; Охрана здания, 4+**

**Награда:** Оба преступника получают солидную сумму денег. Можете оставить их себе или нанять Помощников.

**Поражение:** Вы получили ранения в ходе штурма. Потеряйте каждый либо Устройство, либо Талант.

**Четвертый уровень: Взлом личных ячеек, 3+; Обеспечения отступления, 3+**

**Награда:** В одной из ячеек лежало устройство, позволяющее гипнотизировать людей.

**Поражение:** В ходе погони ты получил страшное ранение! Брось кубик. На 4+ - ничего не происходит, иначе – сбрось одну свою силу. Продолжай бросать кубик, теряя силы до первого успеха или до потери всех сил.



## **Особняк Уэйна .**

*Сегодня богач Брюс Уэйн устраивает пышный банкет, на котором будет множество богатых и влиятельных гостей. Наверняка многие из них не прочь поделится частью своего имущества*

### **Первый уровень: Проникнуть в поместье, 2+**

*Пробраться незамеченным, взорвать стену, сломать ворота, притвориться гостем, пройти мимо полиции, частная охрана*

### **Второй уровень: Гости, 3+**

*Боксер-гость, другой злодей на вечеринке, представители полиции*

### **Третий уровень: Обыскать комнаты, 3+**

*Лазерные установки, закрытые комнаты, сигнализация на комнатах*

### **Четвертый уровень: Встреча с охраной, 5+**

*Робин, дворецкий-суперагент, полиция*



## Особняк Уэйна

**Первый уровень: Проникнуть в поместье, 2+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Тебя приняли за служащего и отправили стричь сад



**Второй уровень: Ограбить гостей, 3+**

**Награда:** немного ценностей. Если в течении этой миссии вы потратили Изобретение или Помощников, то можете вернуть одну Силу обратно

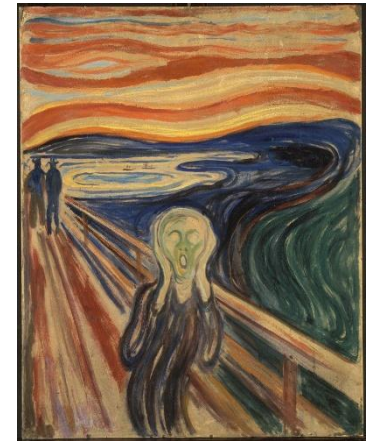
**Поражение:** увы, ничего не получилось. Вы сбежали из поместья, но СМИ разнесли вашу неудачную попытку. До конца второго хода вы не можете никому помогать в преступлениях



**Третий уровень: Обыскать комнаты, 3+**

**Награда:** Большое количество драгоценностей и редких картин. Можете оставить их себе, а можете обменять их на Помощников или Изобретение.

**Поражение:** Сработала сигнализация, и тебя заперло в одной из комнат, где ты смиренно дождался приезда полиции. Потеряй все Изобретения и Помощников. В конце хода расскажи, как ты выбрался из полицейской машины, пока тебя вели в полицейский участок.



**Четвертый уровень: Встреча с охраной, 5+**

**Награда:** Ты получаешь улики, что Брюс Уэйн как-то связан с Бэтменом.

**Поражение:** Тебя серьезно избили, и ты с трудом убежал. Сбрось все свои силы.

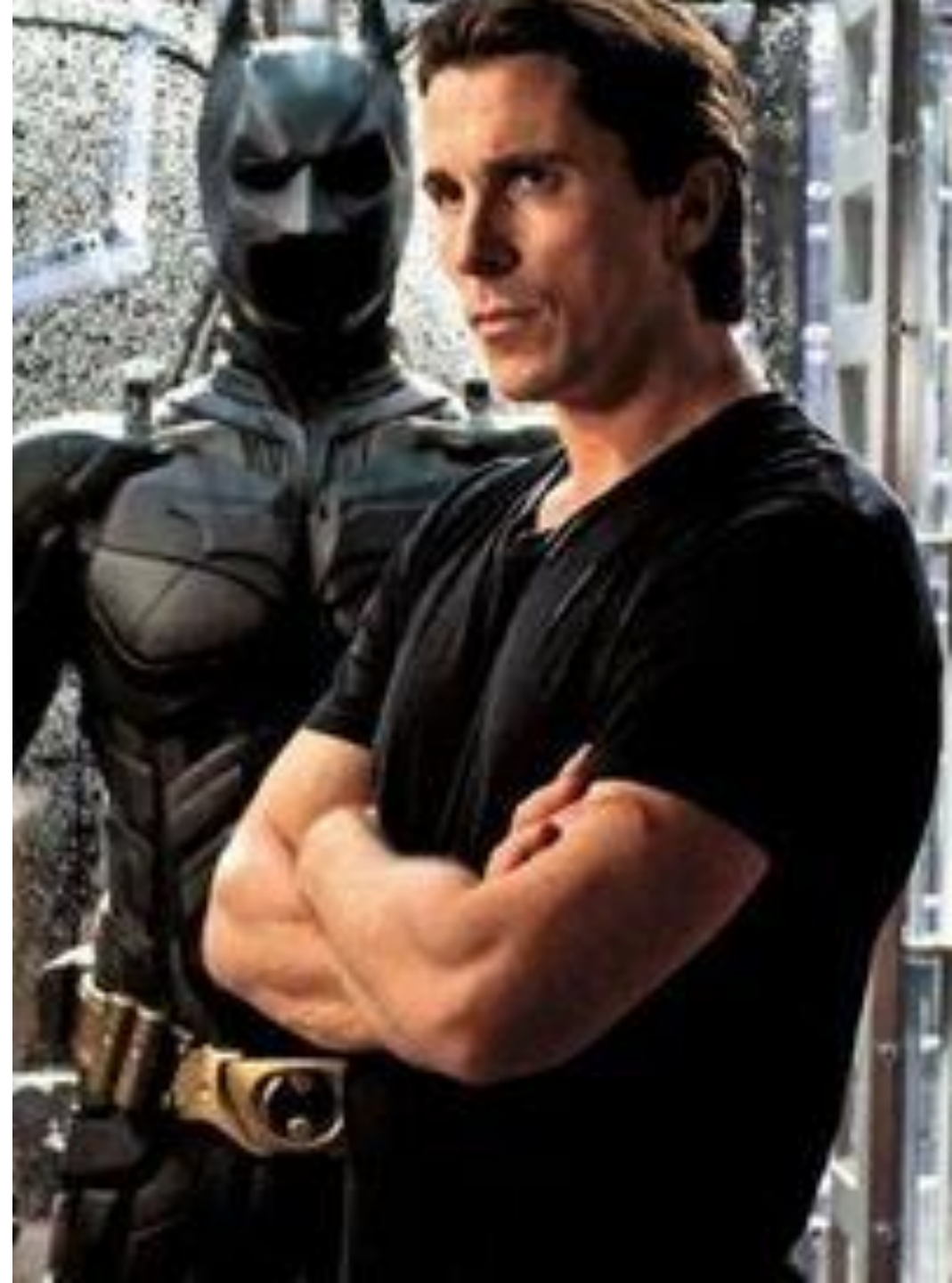


## Улики .

У тебя на руках есть доказательство связи Брюс Уэйна и Бэтмена.

Если ты пойдешь на миссию по поимки Бэтмена, то ты получаешь один бесплатный переброс кубика.

А можешь отдать это доказательство кому-нибудь другому.



## **Химический завод .**

*Получена информация, что на заводе под прикрытием изготовления химикатов проводятся эксперименты по выведению разных химикатов и сывороток. А возможно, ты просто борешься за экологию и хочешь закрыть завод.*

### **Первый уровень: Пробраться на завод, 3+**

*Охрана завода, разведенный мост, высокий забор, система наблюдения*

### **Второй уровень: Цех производства, 3+**

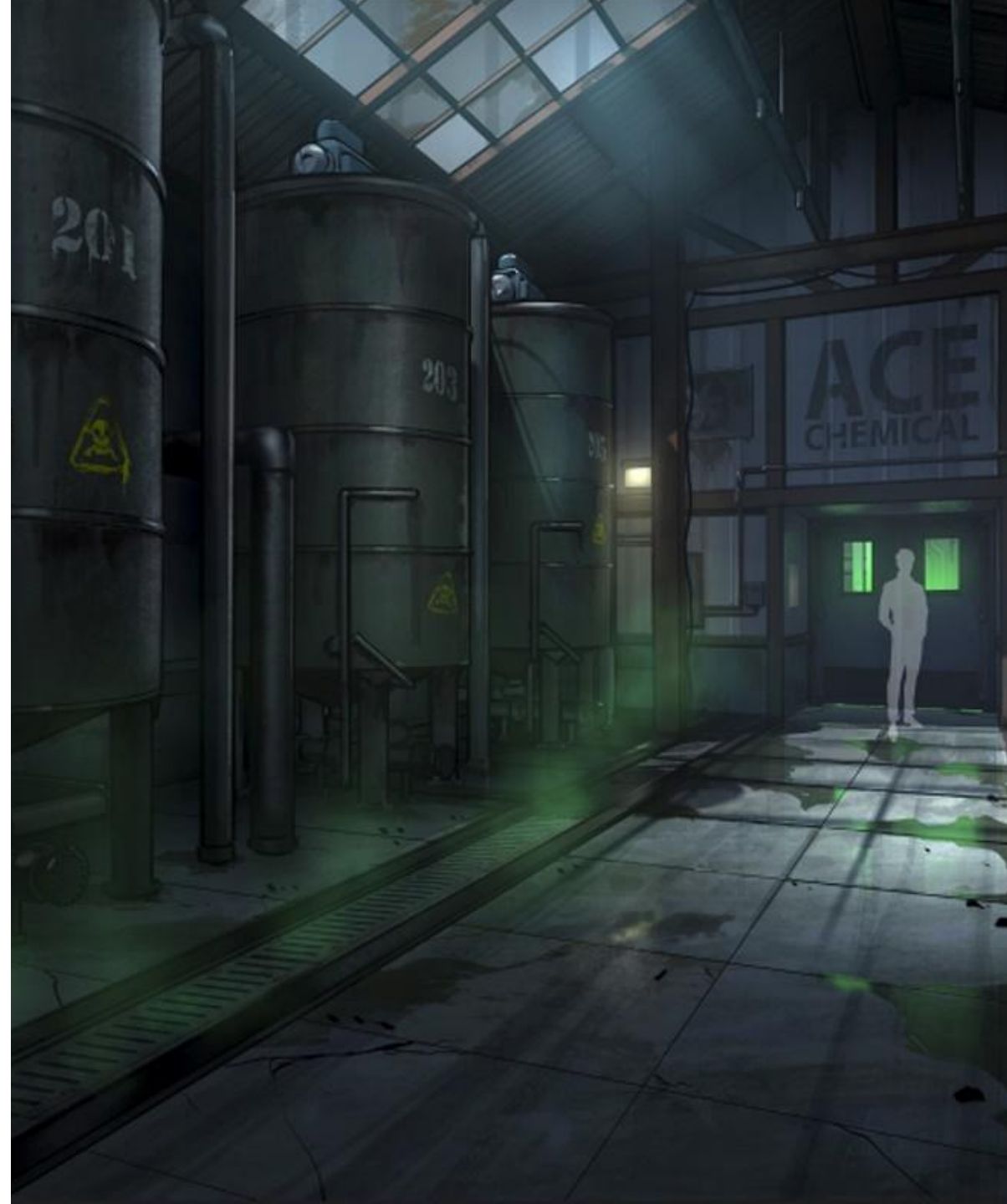
*Чаны с кислотой, опасный дым, драка с рабочими, движущееся оборудование*

### **Третий уровень: Большой закрытый люк, 4+**

*Турели на входе, робот-охранник, сканер-лица*

### **Четвертый уровень: Тайная лаборатория по клонированию, 4+**

*Сбежавшие образцы, ужасный монстр, драка с множеством клонов, драка с самим собой*



## Химический завод .

**Первый уровень: Пробраться на завод, 3+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Ты не смог даже попасть на территорию! Непонятно зачем ты нам это рассказываешь. Грустно посиди в углу, пока мы посмеиваемся над тобой.



**Второй уровень: Цех производства, 3+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** ты упал в чан с кислотой! Твоя внешность навсегда изменилась, а твой рассудок навсегда уехал в неизвестном направлении. Сбрось все свои силы. Каждые 5 минут реального времени ты получаешь «упорство» (Но у тебя их не может быть больше пяти). Но все твои действия теперь необдуманные и импульсивные.



**Третий уровень: Большой закрытый люк, 4+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** на тебя свалилась старое оборудование! Ты оказался придавлен. Можешь сбросить 2 любые силы, что бы выбраться. Иначе получи «-1» ко всем броскам кубика до тех пор пока не выкинешь 6.

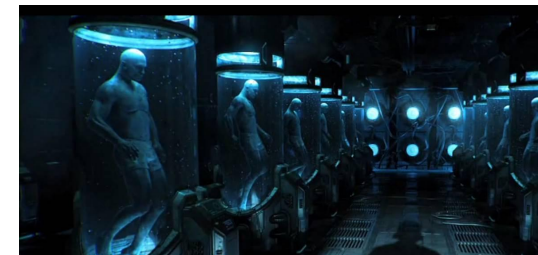


**Четвертый уровень: Тайная лаборатория по клонированию, 4+**

**Награда:** Ты смог унести самое ценное и важное из этой лаборатории.

Теперь у тебя новое домашнее хобби!

**Поражение:** Тебя разобрали на органы. К счастью твое сознание сохранилось и оказалось в одном из клонов, который сбежал. Сбрось все силы.

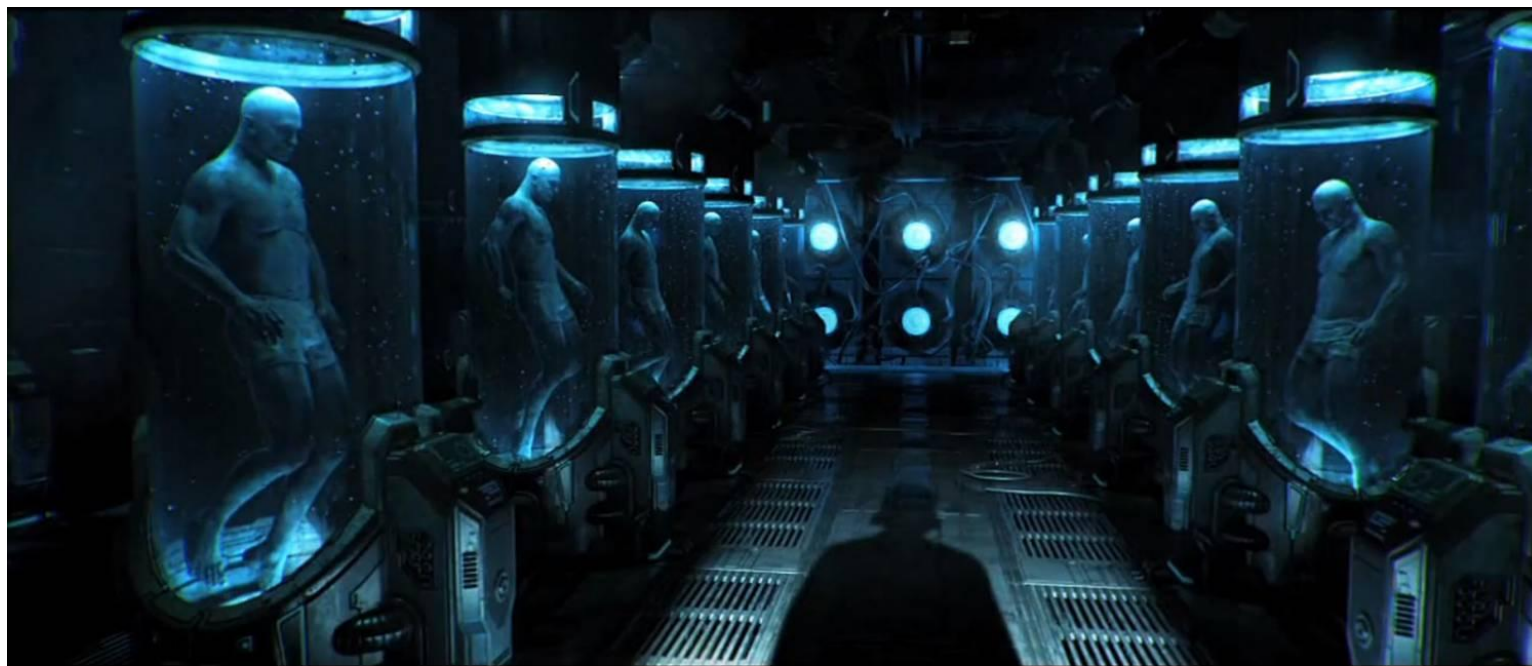


## Лаборатория по клонированию .

Перед каждой миссией (даже если ты кому-то помогаешь) ты получаешь бесплатных Помощников.

Если ты провалил миссию, то ты не подвержен влиянию Поражения.

Но знай, что лабораторию могут и украсть!







## Заказное убийство .

**Первый уровень: Проникнуть в здание, 2+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Чиновники поймали тебя и заставили принести им 4-ре формы, заполненные в 3-х экземплярах, 2 фотографии, распечатка у них не работает, а еще штраф за просроченные документы

**Второй уровень: Охрана, 3+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Тебя арестовали! Правда ты смог сбежать, пока тебя везли на полицейском вертолете.

Расскажи как же это случилось в конце хода.

**Третий уровень: Убийство мэра, 4+**

**Награда:** В качестве своего вознаграждения ты получаешь, то что давн хотел!

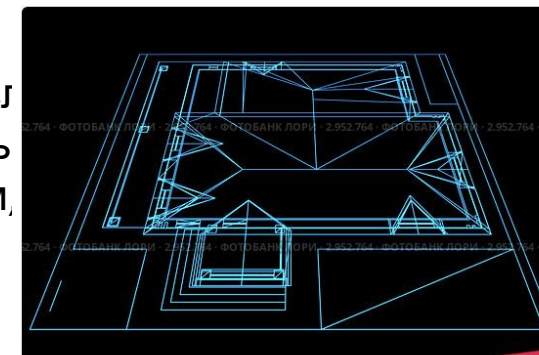
Получи Устройство и расскажи, что же это именно.

**Поражение:** Тебя очень сильно побили. Сбрось любую свою силу.

**Четвертый уровень: Сейф в мэрии, 4+**

**Награда:** В сейфе не оказалось денег, но оказался «План города»

**Поражение:** в ходе преступления ты оказался в эпицентре взрыва, после чего получил невероятные травмы, практически не совместимые с жизнью. К счастью твой наниматель, согласился дать тебе специальный костюм, для поддержания твоей жизни.



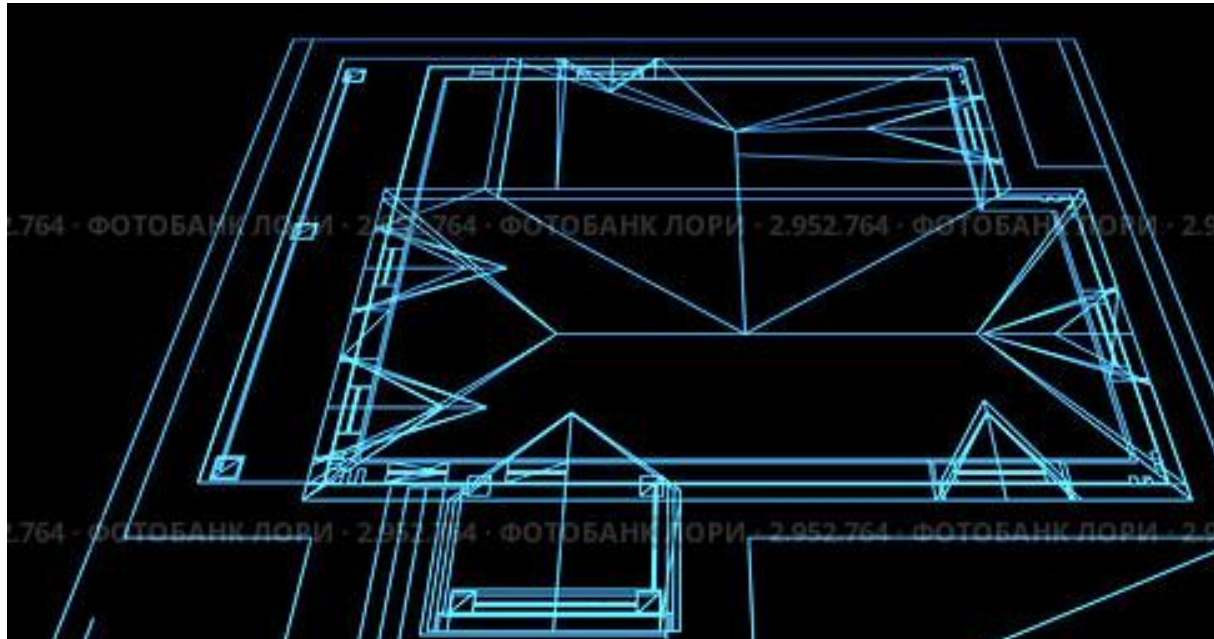
**План города** . можно сбросить, что бы получить одну возможность:

Перед преступлением посмотреть подробно, какие поражения и какие награды ждут в течении миссии

-Во время преступления, что бы получить +1 на бросок кубика

-После провала преступления, что бы смыться и избежать Поражения

Их можно передать другому игроку



## Костюм жизнеобеспечения .

Устройство, которое не ломается в конце миссии, и которое нельзя потерять никаким образом.

Кроме него у вас может быть ТОЛЬКО еще ОДНО устройство.

Больше никакие силы вы не можете получить.



## **Воздушная погоня .**

*Тебя преследует полиция или надоедливый супергерой. Или не менее надоедливый суперзлодей. Ты решился скрыться от них проехав через аэропорт.*

### **Первый уровень: Здание аэропорта, 2+**

*Охрана аэропорта, полиция, взлетающие и садящиеся самолеты, взрывы баков с топливом*

### **Второй уровень: Украсть летающий транспорт, 3+**

*Пассажиры, частная охрана, взлететь*

### **Третий уровень: Воздушный бой, 4+**

*Бэткрыло, полицейские вертолеты или дирижабли.*

### **Четвертый уровень: Посадить самолет, 3+**

*Посадка на воду, посадка в лесу, ты вообще умеешь садить самолет?*



## Воздушная погоня .

**Первый уровень: Здание аэропорта, 2+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Ты смог убежать притворившись усталым пассажиром. Правда тебя долго осматривали, а потом потеряли твой багаж



**Второй уровень: Украсть летающий транспорт, 3+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** тебе пришлось срочно садиться зайцем на улетающий самолет. В конце хода расскажи как ты забрался на него, и как вернулся в Готэм



**Третий уровень: Воздушный бой, 4+**

**Награда:** Ха-ха! Ты успешно оторвался от преследователей, получи одну Силу. Расскажи что это Сила.

**Поражение:** Увы, тебя поймали! Тебя избили, твоих Помощников убили или арестовали, а твои Изобретения сломали



**Четвертый уровень: Воздушный бой, 3+**

**Награда:** Ты смог угнать летающий транспорт (вертолет, самолет, джет-пак). Теперь в случае провала миссий просто улетай, без какого либо поражения!

**Поражение:** ты упал с большой высоты. Брось кубик за каждую силу. На чет – ты теряешь её, на нечет – она остаётся с тобой. (Модификаторы не действуют при данном броске)



## Убийство Оракула .

*Оракул – незаменимый помощник Бэтмена, его глаза и уши.*

*Ты смог достать сведения, откуда она работает – это переоборудованное здание водонапорной башни.*

*Но её охрана слишком хороша.*

*Каждый может помочь тебе в этой миссии.*

*В случае успеха – Бэтмен будет ослаблен*

*Но для этого им всем нужно будет рискнуть и отвлечь Бэт-семейство.*

*Если участвуешь, в наведении ХАОСА в городе, то не сможешь прийти на помощь*



## Убийство Оракула

*Оракул – незаменимый помощник Бэтмена, его глаза и уши.  
Ты смог достать сведения, откуда она работает. Теперь ты приходишь за ней.*

### **Подготовка: Хаос в городе, 4+**

Каждый из других злодеев может навести хаос в городе, что бы привлечь внимание Бэт-семейства

За каждый успех сложность каждого уровня понижается на 1. Игроки могут перекидывать кубик по обычным правилам. В случае неудачи – ждет наказание.

*Пожар в городе, уличные разборки, захват заложников, перестрелка*

### **Первый уровень: Первый этаж, 5+ (уменьшается на 1 за каждый хаос в городе)**

*Турели, запертая дверь, охранная система, капаканы*

### **Второй уровень: Второй этаж, 5+ (уменьшается на 1 за каждый хаос в городе)**

*Пол под напряжением, лазеры, собаки-охранники*

### **Третий уровень: Третий этаж, 5+ (уменьшается на 1 за каждый хаос в городе)**

*Роботы, дроны-охранники, газ через вентиляцию*

### **Четвертый уровень: Убить Оракула, 5+ (уменьшается на 1 за каждый хаос в городе)**

*Красный Робин, Джим Гордон, вооруженная Оракул*





## Убийство Оракула .



**Подготовка: Хаос в городе, 4+**

**Поражение:** тебя поймали и смогли остановить, потеряй одну силу

**Первый уровень: Первый этаж, 5+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** тебя ударило током. Неприятно, но переживешь.

**Второй уровень: Второй этаж, 5+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** ты получил неглубокую рану. Кинь кубик, если выпала «1» – потеряй одну силу

**Третий уровень: Третий этаж, 5+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** после сильного удара, ты очнулся в больнице с сильной головной болью.

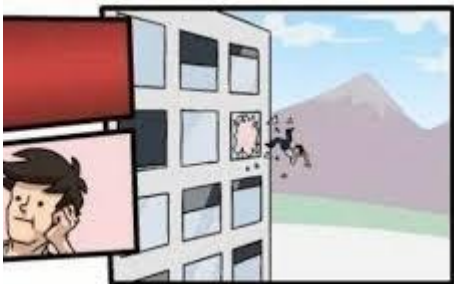
До тех пор, пока не выбросишь 6, максимальное значение твоих бросков равно 4.

**Четвертый уровень: Убить Оракула, 5+**

**Награда:** ты убил Оракула. Теперь все препятствия при поимке Бэтмена, будут на 1 проще.

Так же ты украл Устройство «удаленного управления техникой»

**Поражение:** тебя вышвырнули из окна 3-го этажа. Ты чудом выжил. Потеряй все силы. Больше ты не можешь получить таланты.



## **Ограбление музея Готэма .**

*Сегодня ночью в музей Готэма привезли ценную коллекцию редких картин и ювелирных украшений.*

*Ты не думаешь, что обыватель их оценит.*

**Первый уровень: Проникнуть в здание, 2+**

*Охрана, массовое мероприятие рядом, полицейский патруль*

**Второй уровень: Отдел истории Готэма, 4+**

*Странные артефакты, лазеры на полу, сигнализация*

**Третий уровень: Отдел искусства, 3+**

*Другой вор, видеокамера, БэтГерл*

**Четвертый уровень: Отдел ювелирных украшений, 3+**

*Датчики движения, падающая сверху решетка, непробиваемое защитное стекло*



## Ограбление музея Готэма .

*Сегодня ночью в музей Готэма привезли ценную коллекцию редких картин и ювелирных украшений.*

*Ты не думаешь, что обыватель их оценит.*

**Первый уровень: Проникнуть в здание, 2+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** увы, ты не смог попасть в здание. Можешь полюбоваться экспонатами с утра.



**Второй уровень: Отдел истории Готэма, 4+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** издав странный звук, один из артефактов странно чавкнул, и запер тебя внутри него, где ты и находишься. А на твоём месте, сидит Глиноликий!

**Третий уровень: Отдел искусства, 3+**

**Награда:** продав картину на черном рынке ты вместо неё покупаешь секретную сыворотку суперсолдат.

Получи талант «неуязвимый»

**Поражение:** тебя очень сильно бьет током. Потеряй свое устройство.



**Четвертый уровень: Отдел ювелирных украшений, 3+**

**Награда:** ты смог украсть алмазы. Можешь оставить их себе, а можешь продать и нанять Помощников.

**Поражение:** увы, ты не смог сбежать, и смиренно принялся ждать полицейских. Потеряй всех помощников и устройства. И расскажи как сбежал из полицейского участка в конце хода.



## Глиноликий .

Потеряй все свои силы. Ты не можешь получить новые силы никаким образом, кроме указанных здесь.

Получи талант «Перевоплощение»

Так же перед каждой миссией за каждый талант у других игроков брось кубик. На 5+ - ты копируешь этот талант себе на миссию. Если ты помогаешь кому-то на задании, то что бы скопировать чужой талант надо выбросить 6. Ты не очень хорош в импровизации.

Если ты вдруг итак играешь за Глиноликого, то получи одну дополнительный талант, которым тебя награждает странный экспонат из музея.

Если за столом сидит другой Глиноликий, то он тоже получает дополнительный талант! Все-таки вы дружная труппа.



## Тюрьма Блэкгейт .

*Хотите собрать себе личную армию? Конечно же! Помогите самым отъявленным и беспринципным маньякам сбежать, что бы они присоединились к вашему правовому делу.*

**Первый уровень: Добраться до острова, 3+**

*Доплыть до острова, пробраться мимо патрулей, проплыть мимо сканеров, забраться на остров по отвесной скале.*

**Второй уровень: Преодолеть охрану, 4+**

*Драка с охраной, тихое прикосновение, защитные установки, сигнализация на остров, сторожевые вышки*

**Третий уровень: Освободить заключённых, 2+**

*Появление супергероя, драка с буйными заключёнными, драка с другом суперзлодеем, система охраны,*

**Четвертый уровень: Переправа заключенных с острова, 3+**

*Перевезти заключенных, улететь на вертолете, Синяя Птица, подкрепление с материка.*



## Тюрьма Блэкгейт .

**Первый уровень: Добраться до острова, 3+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Увы, ты даже не смог доплыть до острова!  
Возможно тебе стоит взять отпуск и восстановить силы.



**Второй уровень: Преодолеть охрану, 4+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** Ты попался охране, и на их удачу, доставлять тебя никуда и не надо. В конце хода расскажите как ты выбрались из Блекгейта



**Третий уровень: Освободить заключённых, 2+**

**Награда:** ничего

**Поражение:** Ты был избит на глазах у многочисленных зрителей.  
Потеряй всех Помощников.



**Четвертый уровень: Переправа заключенных с острова, 3+**

**Награда:** у тебя получилось, получи две силы Помощников!

**Поражение:** ты упал в воду, провел там несколько часов, и чудом спасся.

Брось кубик за каждую твою силу, если выпало 1-4 ты теряешь её.



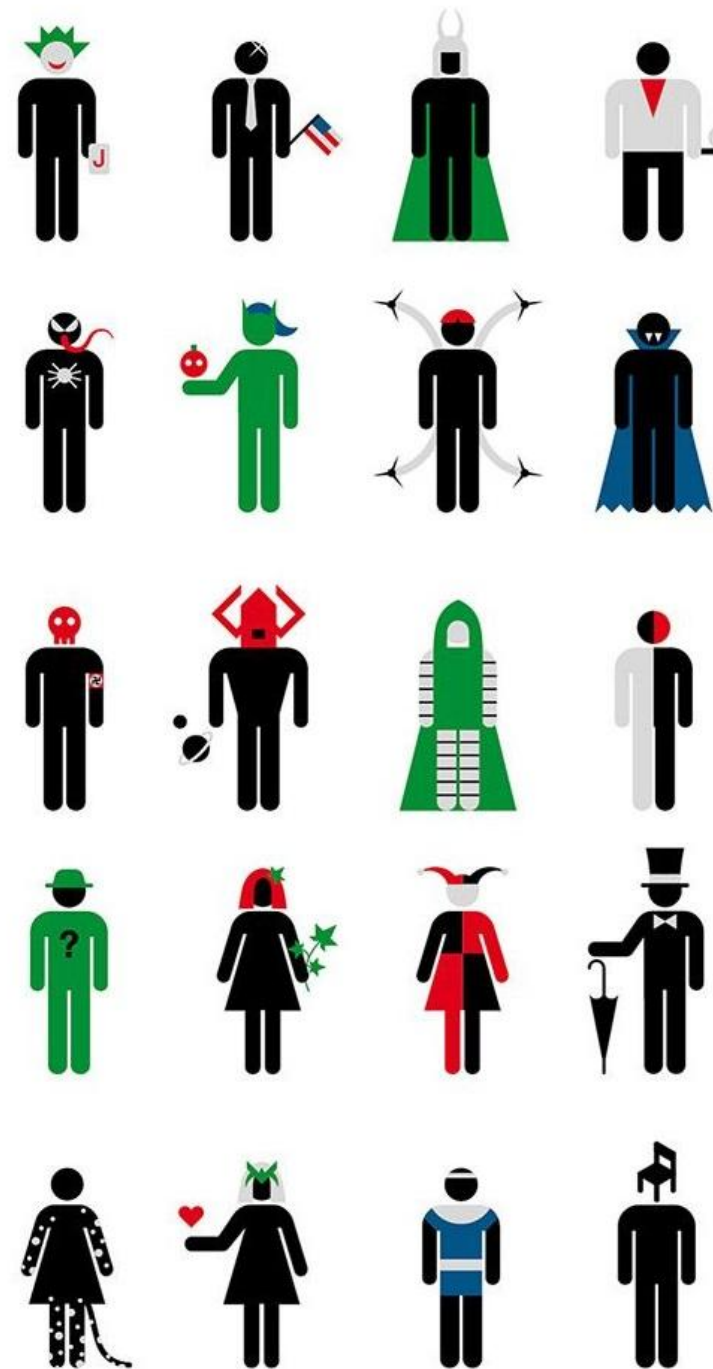
## Логово суперзлодея .

Выбери другого игрока, и отправься грабить его логово! Именно он будет называть тебе все препятствия на твоём пути.

Так же будет тебе противостоять, так как сможет.

Награда и последствия для обоих будет определять мастер.

Тот кто грабит – гость. Тот кого грабят – хозяин.



## Логово суперзлодея .

Первое число – значения нужное гостю, для преодоления препятствия. Второе число - значение нужного числа хозяину, что бы помещать преодолеть препятствие.

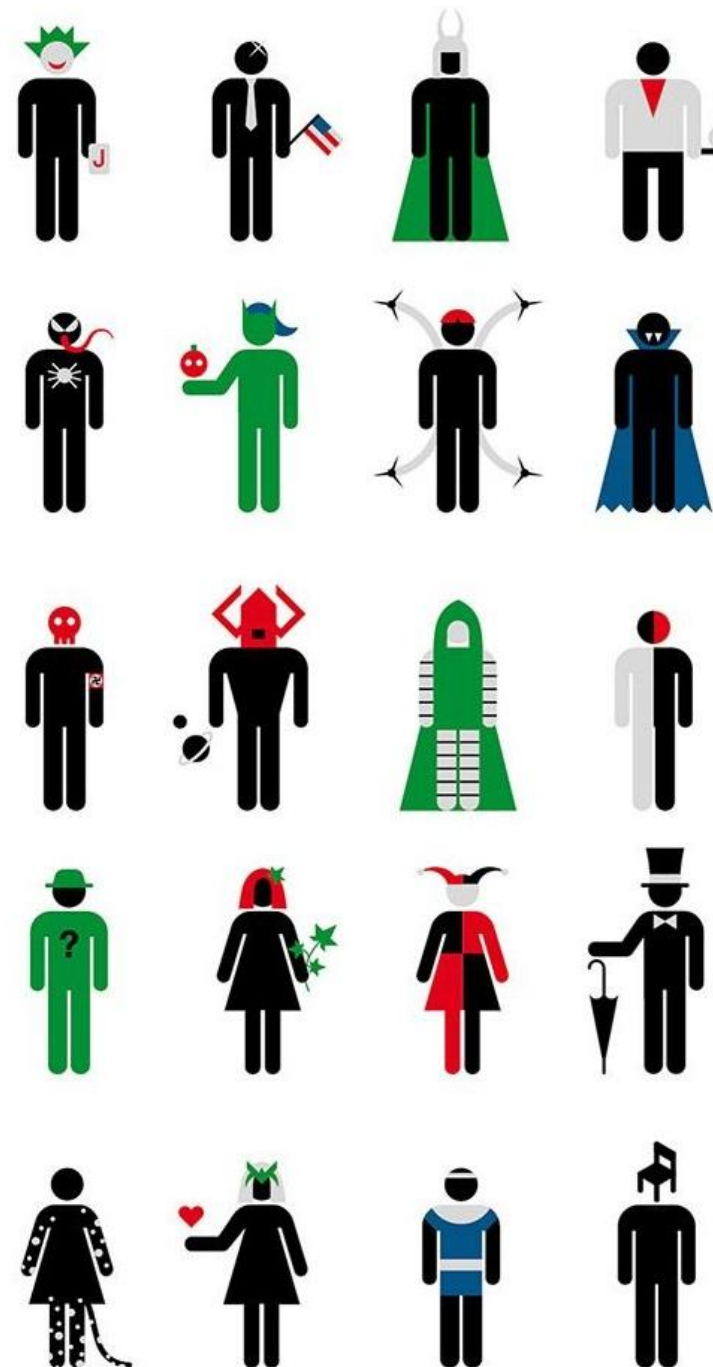
(Хозяин кидает только если гость успешно прошёл уровень). Если хозяину удался бросок, то гость начинает уровень заново. Хозяин может перекидывать свои броски по обычным правилам, используя свои силы.

Все препятствия в миссии описывает только хозяин (но он может просить помощи)

Первый уровень: 3+\6+

Второй уровень: 3+\6+

Третий уровень: 3+\6+





## Соломон Гранди .

Огромный зомби проснулся и принялся крушить город. И начал он делать, это естественно на вашей территории.

Победить его достаточно просто, вопрос в том сколько раз?



# Соломон Гранди .

Драка с Гранди: 3+

Воскрешение Гранди: 1+ (усложняется на 1 в следующий раз)

Если Гранди воскрес – деритесь с ним вновь.



# Соломон Гранди .

**Награда:** Вы получаете часть силы Гранди, получите талант «Регенерация»

**Поражение:** Гранди ломает не только город, но и немного тебя. Потеряй силу.  
Любой другой герой может попробовать вновь начать битву с Соломоном.



## Отравление воды Готэма .

*По какой-то причине ты захотел отравить жителей Готэма. Месть?*

*Скука? Хитрый план?*

*Что бы то ни было, тебе надо добраться до очистных сооружений.*

*Увы, проход напрямую очень хорошо охраняется. Придется идти в обход.*

**Первый уровень: Путь через канализацию, 3+**

*Узкие проходы, сложный маршрут, крысы-мутанты, Убийца Крок*

**Второй уровень: Огромная железная дверь, 4+**

*Мутанты, пароль, сканер пальцев.*

**Третий уровень: Охрана комплекса, 4+**

*Охотница, полиция, турели, роботы-охранники*

**Четвертый уровень: Запустить в систему яд, 2+**

*Сложное оборудование, мощные фильтры системы, подкрепление полиции*



## Отравление воды Готэма .

**Первый уровень: Путь через канализацию, 3+**

**Награда: ничего**

**Поражение:** Ты так долго бродил и никуда не вышел. Отсюда подальше, от тебя дурно пахнет!



**Второй уровень: Огромная железная дверь, 4+**

**Награда: ничего**

**Поражение:** Укус огромной крысы, оставил неприятные раны. Следующие твой бросок не может быть выше «2»



**Третий уровень: Охрана комплекса, 4+**

**Награда: ничего**

**Поражение:** тебя остановила охрана комплекса. Тебе пришлось спешно бежать обратно через канализацию. Потеряй все силы, кроме Талантов.



**Четвертый уровень: Запустить в систему яд, 2+**

**Награда:** сотни мертвых людей и твой триумф! Восстанови все силы, что потерял в ходе этого преступления. Теперь ты кидаешь восьмигранный кубик, а не шестигранный до конца игры.

**Поражение:** ты пролил отраву на себя. Или уронил оборудование. Потеряй 3 силы.



## Побег из психиатрической лечебницы Аркхэма .

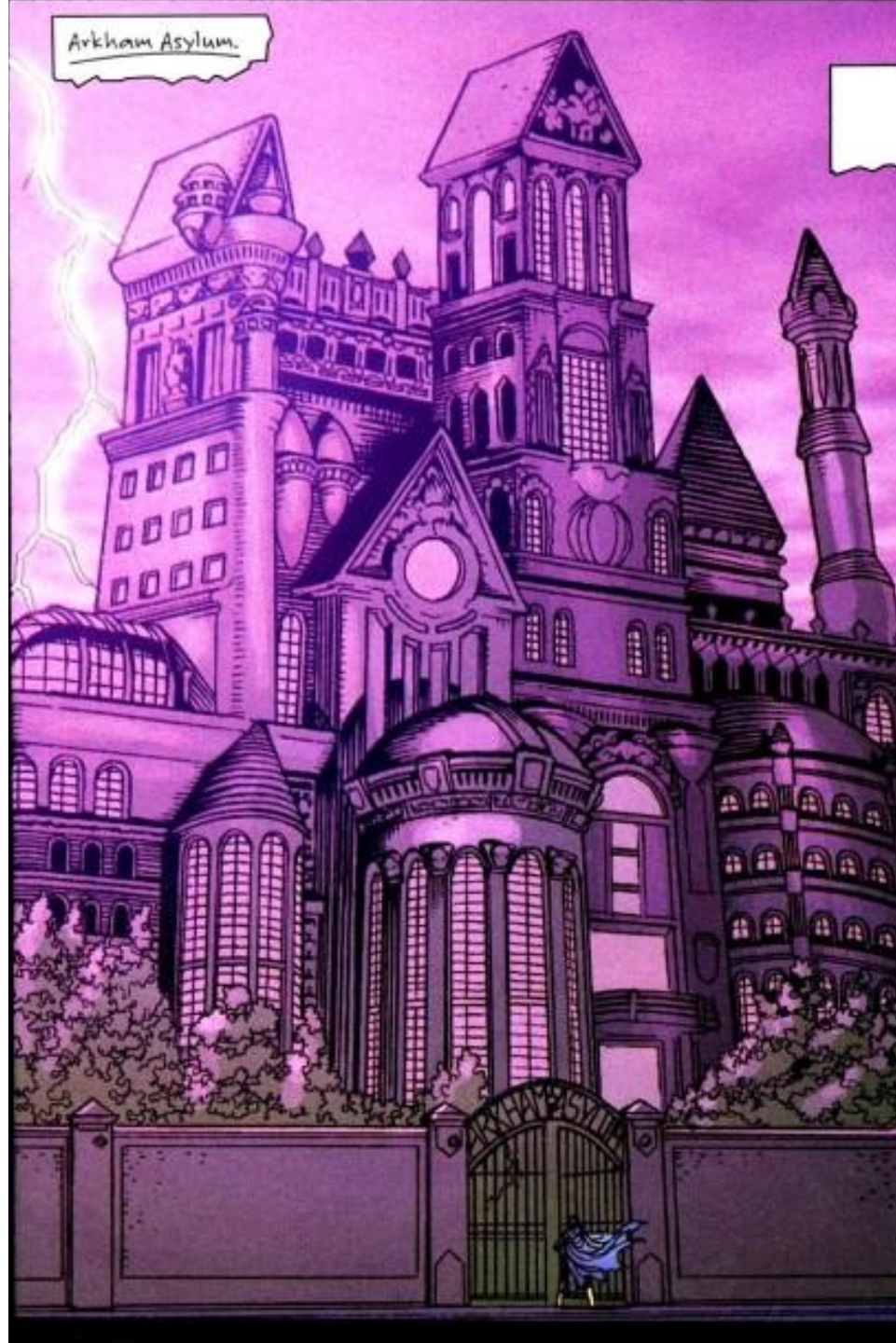
В Аркхэме врачи садисты ставят на своих подчинённых жуткие опыты.

Ты – следующий на очереди, если не сумеешь сбежать.

В начале миссии потеряй все свои силы. Возьми **упорство.**

Из этой миссии невозможно отступить.

После первого уровня вы можете проходить остальные в любом порядке.



## Побег из психиатрической лечебницы Аркхэма .

*Ты закован в специальный ошейник, что лишили тебя сил. Твои устройства хранятся на складе вещей, а твои помощники сидят в общей камере. Для побега нужно так же освободить остальных заключённых и вооружить их*

**Первый уровень: Выбраться из камеры, 3+**

*Огромная дверь, смирительная рубашка, охрана у камеры*

**Второй уровень: Сломать ошейник, 3+**

*Ошейник с датчиком движения, тревога по периметру, закрытие отделения*

**После успешного броска верните себе все Таланты**

**Третий уровень: Склад вещей, 3+**

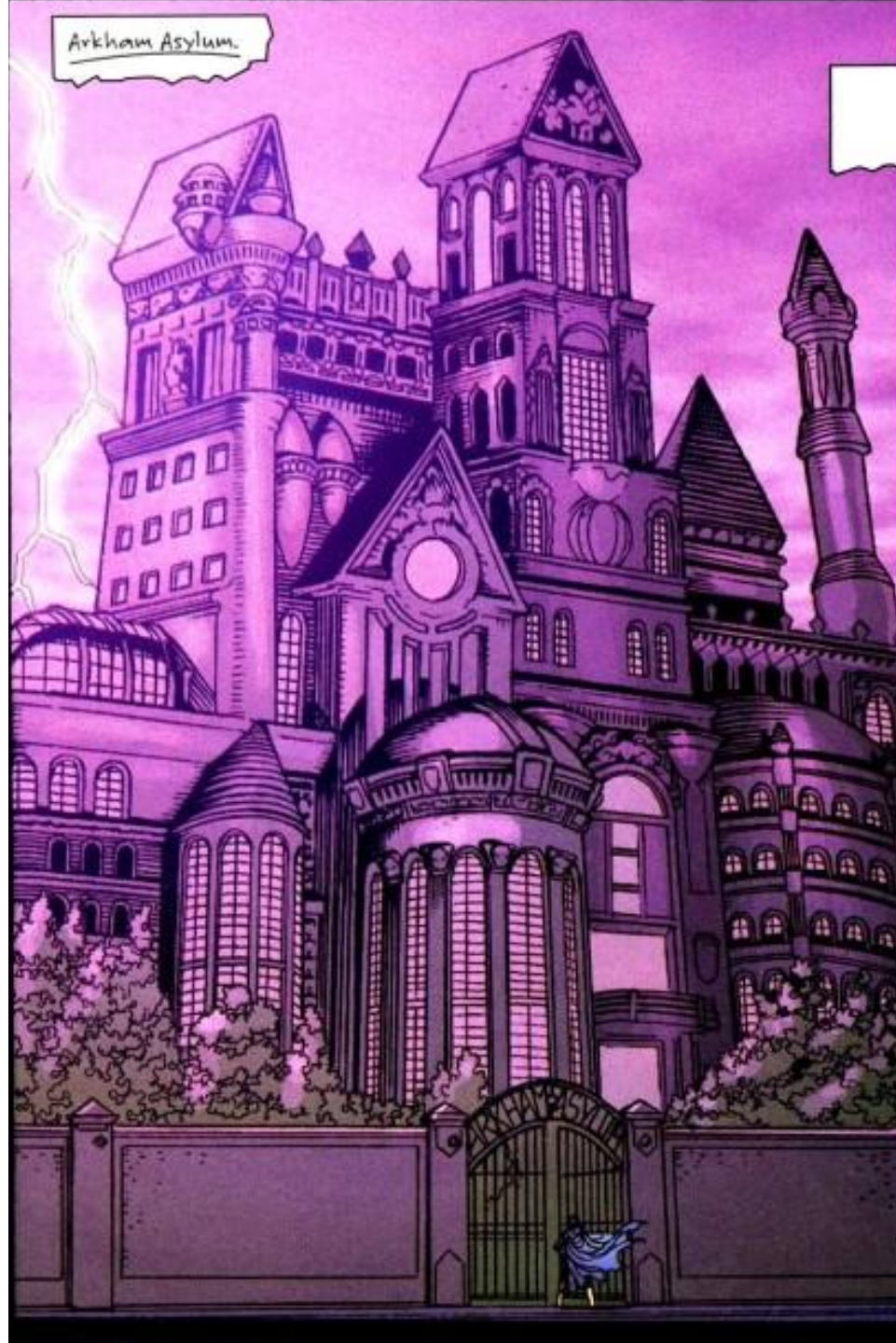
*Сканер сечатки глаза, пароль на входе, появление Робо-Бэтмена*

**После успешного броска верните себе все Устройства**

**Четвертый уровень: Общие палаты, 3+**

*Буйные злодеи, турели с резиновыми пулями, пол под напряжением.*

**После успешного броска верните себе всех Помощников**



## Побег из психиатрической лечебницы Аркхэма .

**Награда:** ты сбежал из лечебницы. Ты спас многих заключённых, а так же украл что-то со склада. Получи Помощников и устройство. Опиши что это за устройство и кому оно раньше принадлежало.

**Поражение:** на тебе испытывали новые лекарства, что превратили тебя в страшного мутанта. Сбрось все свои силы. Получи три Упорства. До конца игры ты не можешь получать новые силы, кроме упорства.





## Полицейский участок Готэма

*Незабываемое путешествие с целью захватить оружие, освободить нескольких заключенных и набить лицо комиссару Гордону!*

**Первый уровень: Проникнуть в участок, 3+**

*Остальные двери, решетки на окнах, полицейские патрули*

**Второй уровень: Камеры заключённых, 4+**

*Прибытие SWAT, давка среди заключённых, пожар*

**Третий уровень: Комната улик, 3+**

*Срабатывание одного из устройств, Сигнал*

**Четвертый уровень: Драка с полицией, 4+**

*Перестрелка, погоня на автомобиле, дуэль с Джимом Гордоном*



## Полицейский участок Готэма .

**Первый уровень: Проникнуть в участок, 3+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Ты не смог даже попасть на территорию! Непонятно зачем ты нам это рассказываешь. Грустно посиди в углу, пока мы посмеиваемся над тобой.



**Второй уровень: Камеры заключённых, 4+**

**Награда:** благодарные заключённые присоединяются к тебе. Возьми Помощников

**Поражение:** тебя сильно ударило током при попытке открыть камеры. Если у тебя нет сил, связанных с электричеством, то потеряй любую силу. Если есть, то возьми еще одну.



**Третий уровень: Комната улик, 3+**

**Награда:** ты стащил одно из устройств из комнаты улик. Получи Изобретение, опиши что это и чье оно было.

**Поражение:** устройства взорвались одновременно, отправив тебя в странное измерение без времени и пространства. Через неопределенное время ты очнулся в парке города.

Брось кубик. На 1-2 потеряй 3 силы. На 3-4 потеряй 2 силы, на 5-6 – одну.



**Четвертый уровень: Драка с полицией, 4+**

**Награда:** никакой, кроме чувства собственного удовлетворения

**Поражение:** Ты был избит до полусмерти. Потеряй Изобретения и Помощников. До конца игры, ты можешь пользоваться только Талантами.

## **Кража оружия в порту Готэма .**

*На огромной территории сегодня будет происходить очень коррумпированная сделка. Военные собираются продать большой объем оружия мафии. У тебя на это свои планы. Так же в порту стоит большой круизный катер на который стоит наведаться.*

### **Первый уровень: Проникнуть в порт, 3+**

*Пройти через охрану, доплыть по воде, перебраться через стену*

### **Второй уровень: Территория мафии, 4+**

*Перестрелка, драка, босс мафии*

### **Третий уровень: Военная техника, 4+**

*Военные блок-посты, босс-вертолет (или танк)*

### **Четвертый уровень: Круизный лайнер, 3+**

*Подкрепление мафии или военных, уйти от полицейских через канал, уйти от Аквамена, ограбление богачей на лайнере*



## Порт Готэма .

**Первый уровень: Проникнуть в порт, 3+**

**Награда:** Ничего

**Поражение:** Ты не смог даже попасть на территорию! Непонятно зачем ты нам это рассказываешь. Грустно посиди в углу, пока мы посмеиваемся над тобой.

**Второй уровень: Территория мафии, 4+**

**Награда:** склад с оружием. Теперь ты и твои помощники вооружены по последнему слову моды. Если ты используешь Помощников в дальнейших миссиях, то брось кубик. На 3+ - они остаются с тобой. Если у тебя нет Помощников к концу миссии, то часть мафии присоединяется к тебе.

**Поражение:** мафия накачала тебя странными наркотиками для опытов. Выбери что-то одно из Помощников, Изобретения или Талант. Ты и все кто с тобой в одной миссии не могут использовать выбранную силу.

**Третий уровень: Военная техника, 4+**

**Награда:** ты нашел удивительное экспериментальное оружие у военных! Получи изобретение «энергетическая винтовка»

**Поражение:** тебя накрыло взрывной волной, и ты получил контузию. После каждого твоего успешного броска (или после применения Помощников, вновь брось кубик. Если выпало 1 – то ты провалил проверку.

**Четвертый уровень: Круизный лайнер, 3+**

**Награда:** увы, на лайнере не было ничего полезного. Зато ты украл форму капитана!

**Поражение:** ты упал в воду, провел там несколько часов, и чудом спасся.

Брось кубик со каждой твоей силой, если выпало 1-4, ты тарелка сой



## Четыре убийства .

*Странный ритуал, месть, последовательная загадка, необходимость в редкой группе крови или ты просто псих. В любом случае тебе надо по очереди убить 4-ых определенных людей*

**Если ты отступаешь из миссии, то получаешь поражение предыдущего уровня.**

**Первый уровень: Клерк из мэрии, 3+**

*Проникнуть в здание мэрии, полицейская охрана*

**Второй уровень: Работник больницы, 3+**

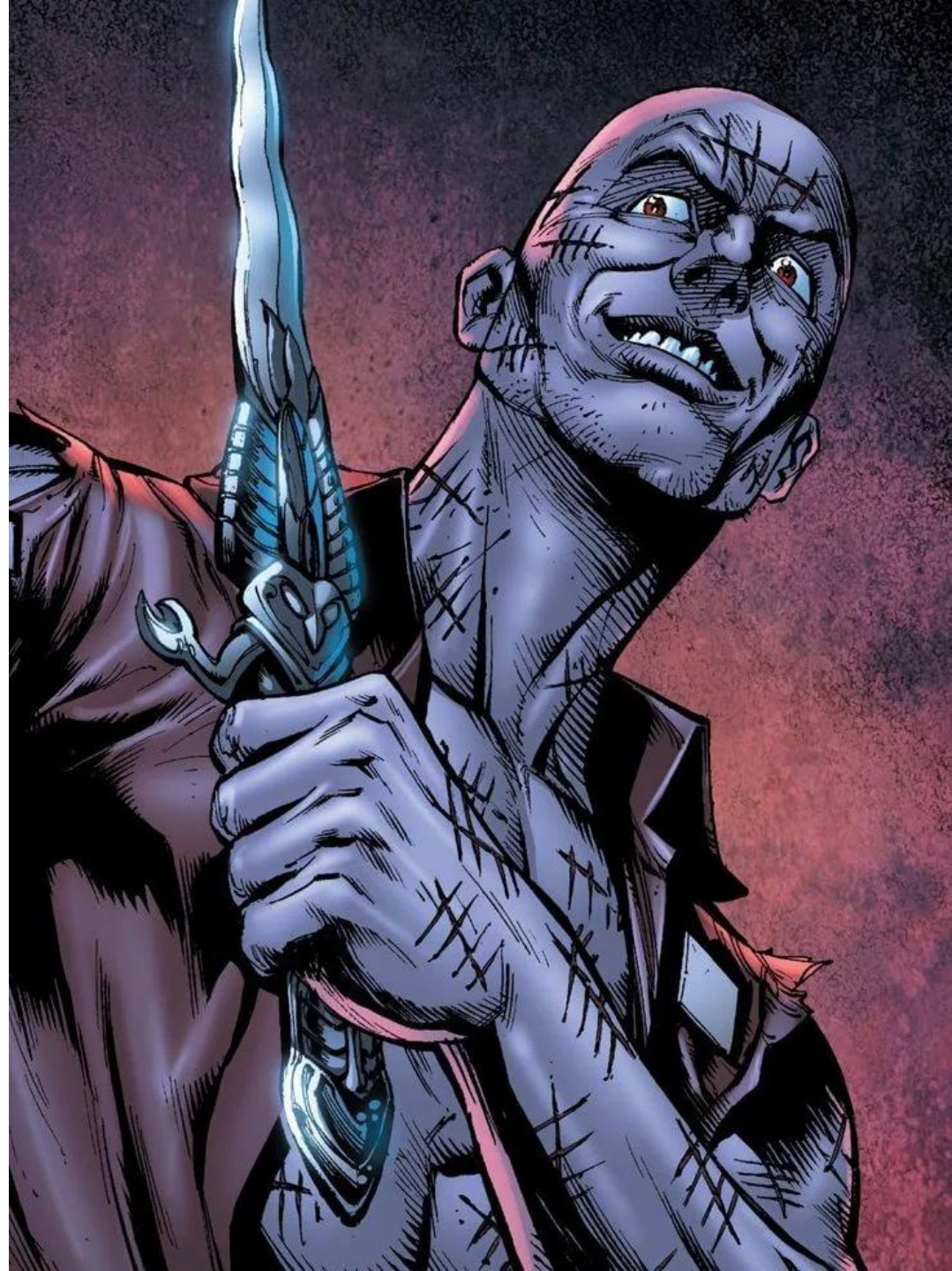
*Множество свидетелей, шприцы со снотворным*

**Третий уровень: Преступник, 4+**

*Банда, оружие, слежка супергероя*

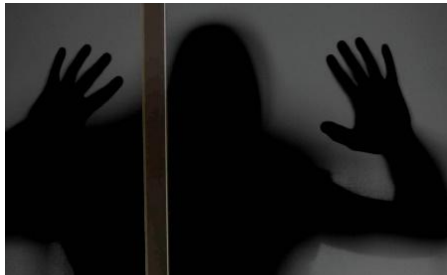
**Четвертый уровень: Известный писатель, 3+**

*Частная охрана, дом с камерами,*



## Четыре убийства .

*Странный ритуал, месть, последовательная загадка, необходимость в редкой группе крови или ты просто псих. В любом случае тебе надо по очереди убить 4-ых определенных людей*



**Первый уровень: Клерк из мэрии, 3+**

**Награда:** никакой

**Поражение:** потеряй упорство, если есть.



**Второй уровень: Работник больницы, 3+**

**Награда:** никакой

**Поражение:** удача отвернулась от тебя, следующий твой успешный бросок надо будет перебросить.



**Третий уровень: Преступник, 4+**

**Награда:** никакой

**Поражение:** ритуал не завершен. Ты нанес себе глубокую рану, брось кубик. На 1 – потеряй силу.



**Четвертый уровень: Известный писатель, 3+**

**Награда:** странный ритуал завершен. Получи 2 таланта, и расскажи что это за таланты.

**Поражение:** ты получил нервный срыв. Ты не можешь никому помогать в их миссиях, и никого просит о помощи.



# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ .

Напомнить про способности



## Поймать Бэтмена .

По слухам надо преодолеть комплекс защиты из нескольких испытаний, а в конце столкнутся с Бэтменом.

Из этой миссии нельзя будет отступить.

Нельзя использовать планы города и летающий транспорт, если они есть.





# Помощь Легиона Разрушения

Легион Разрушения предлагает вам свою помощь. Они появятся ,когда вы будете драться с Бэтменом, и помогут вам убить его.  
Но взамен они заберут город себе.



## Поймать Бэтмена

Для каждого, кто пошел на преступление будет минимум одно испытание.

Коллеге можно помогать, только если тратить свои силы.

Если кто-то не справился с испытанием, то его настигает Бэтмен. Тогда это испытание должен преодолеть другой.



## Вход в пещеру, 5+

*Один из моих людей смог проследить куда уезжает бэт-мобиль.*

Это тяжело бронированная дверь с системой защиты, которая замаскирована в стене на скалистом берегу города.

Вы должны каким-либо образом открыть эту дверь.



## Длинный туннель, 5+

*За дверью скрывается длинный туннель, с множеством тупиков*

Надо пройти через туннель, не заблудившись.



## Дроны, 5+

*То что вы приняли за стаю летучих мышей, оказалось дронами с ИИ и разнообразным вооружением.*

Надо избавиться от этих мелких паразитов.



## Бэт-Крыло, 5+

*Пройдя через туннель вы увидели огромное логово Бэтмена. Но не успели вы хорошенько разглядеть его, как попали под атаку из орудий Бэткрыло (самолет Бэтмена)*

Надо уничтожить эту машину



## Семейство, (2-6)+

*После разборки с техникой вам пришлось разбираться с союзниками Бэтмена – Найтвингом, Робинем, Бэт-Герл, Красным Капюшоном и Красным Робинем. Если в своих историях вы кого-то из них побили, то за каждого сложность снижается на один.*

Надо обезвредить Бэт-Семью.



## **Бэтмен, 6+**

*Бэтмен вступает в драку с каждым, кто дошел до конца. Успех миссий зависит от каждого из вас.*

*На Бэтмена не действуют «Улики», а так же смерть Оракула.*

*Никто не может помогать другому грабителю.*

*Легион разрушения уменьшает сложность до 4+*





## Неудача: .

Вас поймали и отправили за решетку.  
Впрочем вы смогли сбежать оттуда,  
лишившись всех своих накоплений,  
орудий и сообщников.



### **Ни одного успеха .**

Вас поймали и отправили за решетку.  
Впрочем вы смогли сбежать оттуда, лишившись всех своих накоплений, орудий и сообщников.

### **2-3 игрока, 1 успех**

После тяжелого боя вы отступили, ничего не добившись.

### **4-5 игрока, 1-3 успешных бросков**

После тяжелого боя вы отступили, ничего не добившись

### **1 игрок, 1 успех**

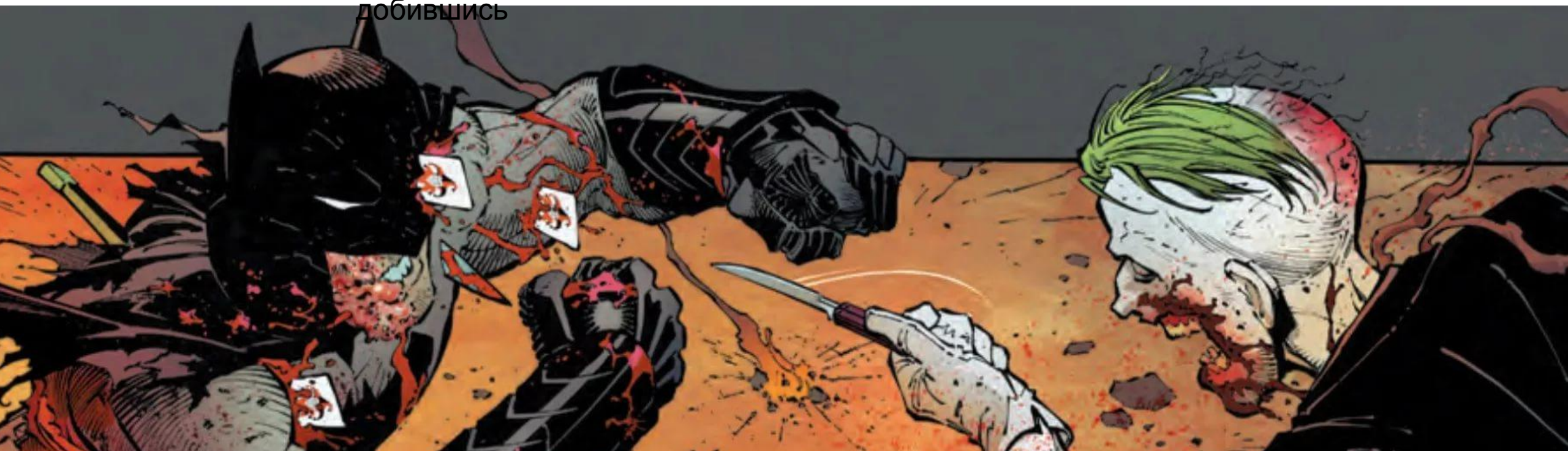
Ты смог побить Бэтмена и он отступил.  
Теперь ты легенда среди преступного мира.  
А еще ты украл много полезного из Бэт пещеры

### **2-3 игрока, 2 или больше успешных броска**

Вы смогли побить Бэтмена и забрали все из Бэт-Пещеры. Теперь город ваш!

### **4-5 игрока, 4 или больше успешных бросков**

Вы убили Бэтмена.



# Лига Справедливости

Вы оказались слишком сильны, и Бэтмен предвидел это. Он запросил помощи у Лиги Справедливости, но они прибыли слишком поздно.

Однако они слишком сильны для вас и вам нужно бежать.



# Побег от Лиги Справедливости, 5+

Каждый бежит от своего «героя».

Помогать союзнику можно, только если вы избавились от своего преследователя, и готовы потратить на это свои силы.



Вы убили или ранили Бэтмена.  
Город ваш.

Но на этом все не закончилось.  
Началась сфера раздела влияния.

Каждый желающий можг заявить, что  
именно он **Король Готэма**, тем самым  
начав разборку .



## КОРОЛЬ ГОТЭМА .

Каждый выбирает противника и кидает кубик, описывая как он напал на своего коллегу (или на его бизнес).

Тот, напали - кидает кубик в ответ, объясняя как он защищался.

Если у нападающего значения больше – то он наносит рану. И атаку и защиту можно перекидывать по обычным правилам.

После того, как каждый напал – подсчитываются раны. Каждый может выдержать 1 рану. Если его ранили два раза – он выбывает.

Если после этого остались те, кто стоят на ногах – они продолжают веселья до одного (или нуля) участников. В любой момент стороны могут каким-либо образом договориться.

Каждый, кто участвовал в поимке Бэтмена (и дошел до конца) получает устройство из Бэт-пещеры.





# КОНЕЦ ИГРЫ

## БОНУСНЫЙ РАУНД ПРО АКВАМЕНА .

Никто не любит Аквамена, а про его обидчивость ходят легенды.

Если ты сможешь придумать 3 неплохие шутки про Аквамена, то он просто обидется и уйдет, и тебе не придется бросать кубик

