Оригинальная настольно-ролевая игра **Злодеяние** позволяет сыграть за суперзлодеев из ярких блокбастеров.

Злодеяние: Тьма большого города адаптирует основные принципы и механики под неонуар и криминальную драму. Эта модификация поможет вам разыграть за столом истории в духе «Города Грехов» и «Драйва», «Бегущего по лезвию» и «Во все тяжкие», «Йоркширского квартета» и «Етріге of Sin». Главными героями ваших историй станут циничные торговцы информацией, грязные политики, продажные полицейские и бессердечные обольстители, а их противниками выступят не только искренние и чистые защитники порядка, но и такие же беспринципные порождения тьмы большого города.

Это дополнение является самостоятельным и вы можете провести игру, пользуясь только этим руководством. Однако, для лучшего понимания принципов и механик, желательно ознакомиться с оригинальным Злодеянием от Indigo Games. Поскольку это дополнение распространяется свободно, я сознательно не включаю в него многие подробности, включая детальные описания Архетипов, используемых в Тьме большого города с минимальными изменениями.

Отдельные пояснения для знакомых со Злодеянием можно прочитать на темно-серой подложке.

Основы

Настольно-ролевая игра Злодеяние: Тьма большого города предназначена для создания кинематографичных историй.

Основные механики игры предполагают использование сеттинга крупных городов, близкого к реальному миру 1940-1990ых годов (хотя ведущий может без проблем добавить элементы киберпанка или фэнтези), однако не столько существовавших в реальности, сколько показанных в поп-культуре, упор в игре делается не на реализм, а на следование тропам и клише жанра.

Для игры понадобятся:

- шестигранные кости (далее: к6), желательно не менее 11 шт., одна из которых должна визуально отличаться от других;
- распечатанные листы персонажей (для игроков) и францизы (для ведущего);
- письменные принадлежности.

Персонажами игроков становятся разного рода отрицательные герои (далее: злодеи), волею судьбы работающие вместе, а задача ведущего — обеспечить злодеям достойных противников и создать ситуации, располагающие к драматичным разрешениям.

Каждый раз когда злодею приходится совершить действие, исход которого может быть неоднозначным, игрок проходит проверку. Для прохождения проверки игрок должен кинуть к6 в количестве суммы значений используемых Навыка и Черты, при желании добавив Ресурс (подробнее о том, за что отвечает каждая из этих категорий — чуть дальше). После броска подсчитывается количество выпавших 5 и 6, в зависимости от которого определяется степень успеха:

- 0 провал. Действие не удалось и злодея ждут негативные последствия.
- 1 успех **частичный успех**. Злодею удалось добиться желаемого, но лишь отчасти, либо же добиться желаемого удалось только ценой потерь или иных негативных последствий.
- 2-3 успеха обычный **успех**. Действие совершено именно так, как планировалось.
- 4-5 успехов **исключительный успех**. Действие совершено так, как планировалось и влодей получает дополнительное преимущество.

Всякий раз, когда злодей достигает полного или исключительного успеха, ведущий получает 1 **Кость Крушения**, пополняя свой пул костей для бросков против злодеев (подробнее — в разделе для ведущего).

Игровая встреча в **Злодеянии** называется **эпизодом**. Каждый **эпизод** состоит из серии последовательных **сцен** — событий, разворачивающихся в едином отрезке времени и пространства.

Один или несколько **эпизодов** могут составлять **арку** — завершенную историю. Совокупность **арок**, объединенных персонажами, называется **францизой**.

Каждая **арка**, разыгрываемая за столом, занимает она одну встречу или несколько, делится на шесть актов, влияющих не только на ход самого повествования, но и на то, сколько урона могут получить злодеи, и сколько **Костей Крушения** может использовать ведущий:

1 акт. «Зов к приключениям».

Экспозиция и завязка истории. Что-то побуждает антагонистов к действию: честный журналист начинает большое расследование, новоизбранный политик решает изменить положение дел в городе, кто-то направляет новые банды на улицы.

Ведущий может использовать до 2 Костей Крушения.

2 акт. «Первый порог».

Начало активного взаимодействия сторон. Злодеи впервые сталкиваются со своими антагонистами. Это не обязательно должно быть физическое столкновение с применением насилия, но в этом эпизоде злодеи впервые должны точно понять и почувствовать угрозу, исходящую от противника. Ведущий может использовать до 4 Костей Крушения.

3 акт. «Плохие парни наступают».

Развитие отношений между сторонами. Хотя сбор информации друг о друге продолжается, но в этой фазе истории больше приключений, динамичных столкновений, активной борьбы, одновременно развивающихся планов злодеев и их антагонистов. Чаще всего именно этот акт становится самым длинным. Ведущий может использовать до 6 Костей Крушения.

4 акт. «Главное испытание».

Наиболее драматичный момент истории, сцена максимальной конфронтации сторон, «мексиканская дуэль» в прямом или переносном смысле. Обе стороны конфликта используют максимум ресурсов, чтобы достичь желаемого и переломить ситуацию в свою пользу.

Ведущий может использовать до 8 Костей Крушения.

5 акт. «Темнейший час».

Момент триумфа злодеев. Они уверены в своей победе и она кажется неотвратимой. Антагонисты загнаны в угол и им остаются только самые отчаянные меры.

Ведущий не может использовать Кости Крушения в этом акте.

6 акт. «Ку<mark>ль</mark>минация и развязка».

Логическое развитие предыдущих двух актов: у антагонистов появляется последний шанс, чтобы вырвать победу из рук злодеев и они воспользуются этим шансом. И, возможно, им это даже удастся.

Ведущий может использовать все Кости Крушения, которые у него есть.

Чтобы разобраться в обширном спектре доступных персонажам действий, необходимо понимать, из чего складывается злодей, какими обладает навыками и ресурсами.

Персонаж

Каждый злодей, участвующий в истории **Тьмы большого города**, принадлежит к определенному **Архетипу**, обладающему своими особенностями и уникальными ходами, и за одним игровым столом может быть только один представитель каждого **Архетипа**.

Однако, **Архетипы** — которые будут перечислены ниже — еще не все.

В первую очередь, у каждого злодея есть **Авторитет**. **Авторитет** в **Злодеянии** является аналогом опыта, который может быть потрачен на:

- повышение Сюжетной брони;
- приобретение новых Ресурсов, Ходов или же повышение Черт и Навыков;
- активация хода Темнейшего часа.

Первые два способа траты **Авторитета** доступны в любом перерыве между сценами. Активировать ход **Темнейщего часа** можно в любой момент, когда это уместно с точки зрения развития сюжета игры.

Также некоторым **Архетипам** персонажей доступны **Ходы**, при которых совершается проверка **Авторитета** — то есть бросок костей по количеству точек **Авторитета**. Успех подсчитывается так же, как при других проверках.

Получить Авторитет можно тремя способами:

- следуя своему Мотиву или воплощая Замысел;
- совершая Ход порока своего Архетипа;
- закрепляя или разрешая Обязательство перед другим злодеем.

Что такое Мотив и Замысел?

Мотив и Замысел — движущие силы злодея. Его основные цели. Если Замысел представляет из себя конкретную цель, то Мотив — скорее служащая движущей силой для злодея страсть, от которой происходят эти конкретные цели. Создавая злодея, игрок должен выбрать Мотив и связанную с ним Цель. Каждый раз, когда злодей следует своему Мотиву, он получает 1 точку Авторитета; каждый раз, когда он воплощает Замысел — 3 точки. После воплощения Замысла, злодей может выбрать новый Замысел.

мотиви

musii zauncun

- **Завоевание** (следование Мотиву: захватить власть)

- **Обогащение** (следование Мотиву: заполучить нечто ценное)

- **Разрушение** (следование Мотиву: уничтожить нечто значимое)

- **Порча** (следование Мотиву: заставить другого отринуть его принципы)

- **Месть** (следование Мотиву: нанести вред конкретной цели)

Захватить власть над чем-то — районом города, отраслью власти, сферой деятельности; избавиться от конкурентов; утвердить свое доброе имя.

Монополизировать рынок или сохранить контроль над ним; заполучить уникальный предмет; заключить выгодную сделку; обречь кого-то на нищету.

Совершить массовое убийство; посеять хаос; уничтожить полностью что-либо — семью, организацию, часть города.

Заставить другого совершить фатальную ошибку; открыть миру ужасную правду или заставить поверить в ужасную ложь; сломить чью-то волю; посеять деструктивные идеи в обществе.

Убить свою цель; унизить или лишить свою цель доброго имени; поставить свою цель в зависимость от себя.

Замыслы злодеев с разными **Мотивами** могут пересекаться или даже совпадать полностью. Именно эти совпадения и помогут злодеям работать вместе над одной задачей.

К примеру, оклеветав и отправив под суд честного политика, один злодей отомстит семье этого политика, другой — удержит власть, третий — сохранит свой нелегальный бизнес, четвертый — насладится картиной падения всеобщего кумира, транслируемой по всем телеканалам, а пятый — воспользуется кризисом доверия к власти, чтобы подпитать анархистские настроения в обществе.

Что такое Архетип?

Определившись с **Мотивом** и **Замыслом**, игрок должен подобрать наиболее подходящий **Архетип**. **Архетип** — узнаваемый типаж злодея, сопровождаемый определенным набором тропов и особенностей.

Тьма большого города предлагает на выбор девять **Архетицов**, с уникальными ходами которых можно ознакомиться на листах персонажей.

Архетипы Босс, Психопат, Кромсатель и Наемник перешли в Тьму большого города с минимальными изменениями. Попитикан является измененным Императором, Игрока можно назвать адаптацией Роя. Легавый частично основан на Боссе, но развивает его черты в другом направлении. Сирена и Паук являются оригинальными архетипами Тьмы большого города.

Некоторые **Архетины** довольно близки по своим социальным ролям и базовым образам. То, насколько персонажи будут похожи друг на друга, зависит только от игроков.

