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 «Empire 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ!
ОБРАЗЕЦ

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 франшизы (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 злодей 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 **франшизой**.

СТАНДИКТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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. «Кульминация 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.

СТАНДИЗ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 **Темнейшего 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**.

мотивы	замыслы
- **Завоевание** (следование Мотиву: захватить власть)	Захватить власть над чем-то — районом города, отраслью власти, сферой деятельности; избавиться от конкурентов; утвердить свое доброе имя.
- **Обогащение** (следование Мотиву: заполучить нечто ценное)	Монополизировать рынок или сохранить контроль над ним; заполучить уникальный предмет; заключить выгодную сделку; обречь кого-то на нищету.
- **Разрушение** (следование Мотиву: уничтожить нечто значимое)	Совершить массовое убийство; посеять хаос; уничтожить полностью что-либо — семью, организацию, часть города.
- **Порча** (следование Мотиву: заставить другого отринуть его принципы)	Заставить другого совершить фатальную ошибку; открыть миру ужасную правду или заставить поверить в ужасную ложь; сломить чью-то волю; посеять деструктивные идеи в обществе.
- **Месть** (следование Мотиву: нанести вред конкретной цели)	Убить свою цель; унизить или лишить свою цель доброго имени; поставить свою цель в зависимость от себя.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 **Архетипов**, с уникальными ходами которых можно ознакомиться на листах персонажей.

Архетипы Босс, Психопат, Кромсатель и Наемник перешли в Тьму большого города с минимальными изменениями. Политикан 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 **Архетипы** довольно близки по своим социальным ролям и базовым образам. То, насколько персонажи будут похожи друг на друга, зависит только от игроков.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

