


Не стоит бояться тьмы в туннелях

18+


СТАНЦИЯ РОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ




СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор игры:
**Дорожинский Евгений**

Логотип, схемы и оформление:
**Линдана Бальтер** *aka* **HakuMaru**

Иллюстрации:
Тысячи художников в одной нейросети

Вурстка:
**Дорожинский Евгений**

**Для игры требуется доступ в интернет!**

НРИ ИЗДАТ

Основано на FORGED IN THE DARK
BLADESINTHEDARK.COM

Версия 0,9999

Blades in the Dark™ является торговой маркой компании One Seven Design.
Логотип Forged in the Dark © One Seven Design и используется с разрешения.

Москва, 2024г.

# СОДЕРЖАНИЕ


**Основы.....3**

История ..... 4
Игроки ..... 4
Метроходы..... 4
Мастер ..... 5
Разрешение проблем..... 5
Броски кубиков ..... 6
Подготовка к игре ..... 7
Досье Метрохода ..... 7
Справочный центр метрополитена ..... 7
Новая работа ..... 7

**Досье метрохода.....8**

Досье Метрохода..... 9
Информация о сотруднике .. 9
Навыки сотрудника ..... 9
Действия ..... 10
Определения действий ..... 11
Особые способности ..... 12
Состояние сотрудника ..... 12
Стресс ..... 13
Травма ..... 13
Раны ..... 14
Лечение ранений ..... 15
Личные вещи сотрудника ... 15
Область магии и Кубики магии..... 15
Оружие и Кубики боя ..... 16
Защита и Кубики защиты ... 16
Аксессуары ..... 16
Рюкзак и монеты в нем..... 17
Профиль сотрудника ..... 18
Повышение по службе..... 18
Мероприятия для повышения ..... 18

**Справочный центр метрополитена ..... 19**

**Работа Метроходов..... 19**

Работа Метроходов и Справочный центр метро ... 20
Задачи ..... 20
Справочный центр метрополитена ..... 21
Станции ..... 21
Местные ..... 22
Слухи ..... 22
Туннели ..... 22
Живность ..... 23
Монстры ..... 23
Некоторые последствия ..... 24
Магические казусы ..... 25
День на поверхности ..... 26
Осложнения..... 26
Травма ..... 26
Повышения..... 26
Починка линии ..... 27
Завершение игры ..... 28

**Саммари правил игры... 29**



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# Основы

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# История

*Тяжела жизнь в **Гиперплане** для людей без больших денег. После открытия секрета бессмертия существа перестали выходить на пенсию, освобождая рабочие места. Из-за того, что новых вакансий не предвидится, есть только один верный способ быстро заработать: вступить в «Метроходы» и работать на **ГУ «МетроГипПлан» (ГУ «МГП»)**, охотясь на подземных монстров и поддержание линий метро под городом в рабочем состоянии. Метрополитен соединяет жизнь в десятках разных планов, объединунных в один огромный мегаполис — **Гиперплан,** сделав путешествия между планами быстрыми и доступными. Но иногда происходят оказии, которые устраняют бригады **Метроходов**, чтобы жизнь в мире не превратилась в сущий кошмар.*

# Игроки

В этой игре есть несколько **Метроходов** и один **Мастер**. И, хотя у них немного разные задачи и обязанности, все они собрались здесь, чтобы хорошо повеселиться, и каждый отвечает за то, чтобы его товарищ получил удовольствие от игры.

# Метроходы

Каждый игрок создаут персонажа **Метрохода**, объединяясь с другими в **бригаду**, к которой принадлежат их персонажи. Задача каждого игрока — воплотить в жизнь интересного, смелого персонажа, который выходит за пределы своей нынешней зоны комфорта и средств.

Игроки вместе с Мастером задают тон, стиль игры, принимая решения о механике, кубиках и последствиях действий. Игроки тоже несут ответственность как соавторы игры вместе с Мастером

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ

# Мастер

Мастер создаут динамичный мир вокруг персонажей. Мастер играет всеми **НеИгровыми Персонажами (НИП)** в мире, наделяя каждого из них конкретными характеристиками, целями и шаблоном действий. Мастер ведут разговоры от лица НИП в игре так, чтобы это было интересно и направлено на основные элементы повествования и мира игры.

*Мастер не отвечает за основной сюжет, и ему не нужно планировать события заранее.* Он предлагает игрокам интересные возможности, а затем следит за цепочкой действий, имеющих последствия, куда бы они ни привели.

# Разрешение проблем

Во время игры в «Метроходы» вам предстоит принять несколько ключевых решений. Каждый вносит свой вклад, но последнее слово остается либо за игроками либо за Мастером:

- *Какие действия разумны в качестве решения проблемы? Можно ли промыть мозги этому человеку? Нужно ли доставать инструменты и возиться со старым ржавым замком или его можно тихонько вскрыть?* ***Последнее слово остается за игроками.***
- *Насколько опасно и эффективно то или иное действие в данных обстоятельствах? Насколько это рискованно? Этому человеку можно полностью промыть мозги или совсем чуть-чуть?* ***Последнее слово остается за ГМом.***
- *Какие последствия наступают вследствие опасностей в тех или иных обстоятельствах? Приведет ли падение с платформы к вывиху? Вражеские Метроходы просто не любят вас или уже строят планы, как поймать вас в ловушку?* ***Последнее слово остается за Мастером.***
- *Какие события в сюжете означают продвижение по туннелям ваших Метроходов? Был ли это язык любви, средство для достижения цели или просто настроение вашего метрохода? Расскажите.* ***Последнее слово остается за игроками.***

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# Броски кубиков

В *«Метроходах»* используется пул **шестигранных кубиков**. Вы бросаете сразу несколько и считаете наибольшие результаты.



**Если на кубике выпала 6**, это полный успех — все идет хорошо. **Если выпадает больше одной 6**, это критический успех — вы получаете дополнительное преимущество.

**Если на старшем кубике выпало 4 или 5**, это частичный успех — вы сделали то, что хотели сделать, но есть последствия: случилась неприятность, получили урон, эффект оказался слабее и т. д.

**Если на старшем кубике выпало 1-3** — это *печально*. Дела идут из рук вон плохо. Скорее всего, вы не только не достигли цели, но и у вас возникли серьезные осложнения.

Если вам нужно совершить бросок, но у вашего пула значение 0 или отрицательное, то бросьте 2 кубика и засчитайте наименьший результат. У вас не может быть критического успеха, если у вас изначально нет кубиков.

**Все варианты бросков кубиков в этой игре являются отображением этой базовой механики.** Когда вы только начинаете познавать игру, всегда можете использовать этот базовый бросок, чтобы проверить, как идут дела. Точные правила для нужной ситуации вы найдете позже, когда у вас будет на это время.

Чтобы создать пул кубиков для проверки, вы используете **Действие** (например, действие «***Уничтожить***» или «***Бой***») и берете столько кубиков, сколько его значение. Обычно в итоге у вас будет от 1 до 4 кубиков. Даже 1 кубик очень хорошо в этой игре — 50% шанс на успех. Чаще всего вы будете использовать значения Действий персонажа. Например, когда персонаж чинит что-то, он может совершить бросок кубиков, используя свое Действие «***Работать***».

ОБРАЗЕЦ
Ознакомительная версия

# Подготовка к игре

*«Метроходы»* созданы для игры как в интернете, так и в реальном мире за одним столом.

Для создания персонажей и приключений в *«Метроходах»* используются генераторы случайностей, созданные по ссылкам:

## Досье Метрохода

метроходы.рф

## Справочный центр метрополитена

метроходы.рф/справка/

## Новая работа

метроходы.рф/задача/

***Не забудьте их распечатать или сделать скриншот, ведь они обновляются при каждой перезагрузке страницы.***

7**🚇

Настольная ролевая
ОБРАЗЕЦ

# Досье Метрохода

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОДНАЯ