

КЛИНКИ ВО ТЪМЕ

СТАНЦИЯ РОПЕРВЪ
ОБЕРВЪ

Санкт-Петербург
Студия 101
2019

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Х20

**Литературно-художественное издание,
предназначено для лиц старше 16 лет.**

В соответствии с Федеральным законом № 436
от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Харпер Дж.

Х20 Клинки во тьме / Пер. с англ. — 1-е изд., испр. —
СПб.: Студия 101, 2019. — 384 с.: ил.
ISBN 978-5-6042703-2-5

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Студия 101», MAILBOX@STUDIO101.RU, WWW.STUDIO101.RU.

ПОДДЕРЖКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ОБЩЕСТВОМ ДРУЗЕЙ МЮНХГАУЗЕНА:

WWW.KARLMUNCHAUSEN.RU.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 3 июля 2019 г. Обновление от 19 июля 2019 г. Срок годности не ограничен.

Формат 70×100/16 (165 × 235 мм). Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 1000 экз.

Гарнитуры Kirsty, Leksa, Freeride, Disruptors Script, Hagin Caps и Arno Pro.

Отпечатано в типографии «НП-Принт»; 197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

Текст и иллюстрации © One Seven Design, 2017,

This translation is published and sold by permission of
One Seven Design, the owner of all rights to publish and sell the same.

Издание на русском языке © Studio 101, 2017,

Authorized translation of the English edition.



ISBN 978-5-6042703-2-5

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ:

ДЖОН ХАРПЕР

Разработчик правил, автор текста,
дизайнер макета, иллюстратор,
картограф

СТРАС АШИМОВИЧ

Консультант-разработчик

ШОН НИТТНЕР

Редактор оригинального издания

Авторы дополнительных материалов

СТРАС АШИМОВИЧ,

ВАНДЕЛЬ ДЖ. АРДЕН,

ДУМАН ФИГЕРОА,

ДИЛАН ГРИН,

ШОН НИТТНЕР,

ЭНДРЮ ШИЛДС

ФРЕД ХИКС

Директор по операциям в *Evil Hat*

ШОН НИТТНЕР

Директор по проектам в *Evil Hat*

КЭРРИ ХАРРИС

Менеджер по маркетингу в *Evil Hat*

КРИС ХАНРАХАН

Менеджер по развитию в *Evil Hat*

РИТА ТАТУМ

Составитель указателя

МАРИЯ СМОЛИНА

Переводчик с английского

Редакторы

ИЛЬЯ РЕЗИНОВАЯУТОЧКА,

ПАВЕЛ ГУРОВ,

ТАТЬЯНА АНТИПОВА

АНАСТАСИЯ «ХИМА» ГАСТЕВА

Литературный редактор

ПАВЕЛ ГУРОВ

Технический редактор

Редакторы

АННА АРДАШЕВА,

ЛЮБОВЬ БЕРДЮГИНА

ТАТЬЯНА КУРОЧКИНА

ИРИНА БАШКАТОВА

МАРИЯ «МАРЭН»

ШЕМШУРЕНКО

Верстальщик

и дизайнер адаптированного макета

АЛЕКСАНДР ЕРМАКОВ

Выпускающий редактор

Бланки персонажей и другие дополнительные игровые материалы
см. на сайте www.studio101.ru

БЛАГОДАРНОСТИ

Адам Кёбель, Адам Минни, Алекс Кроссли, Эндрю Шилдс, Энтони Тёрнер, Астейни, Блэйк Хатчинс, Брэндон Аманцио, Брэндон Хиллард, Брэндан Адкинс, Крис Беннетт, Клинтон Драйсбах, Дэниэл Левайн, Лэйв Тёрнер, Дуамн Фигероа, Эд Келлетт, Эрик Левандуски, Фред Хикс, Грег Столы, Дж. П. Гловер, Джек Конте, Джеймс Стюарт, Джаред Соренсен, Язон Морнингстар, Дженни Харпер, Джин Тайнс, Джонстон Мецгер, Джонатан Твит, Джонатан Уолтон, Джозеф Вандель, Кельса, Киран Маджилл, Ким Дахтлер, Кира Магранн, Ларисса Барт, Леонард Бальсера, Лес Хиллиард, Люк Крэйи, Марк Дайаз Труман, Марк Гриффин, Мэттью Гаган, Майко Атлин, Майкл Прескотт, Майкл Пурека, Наджа Отикор, Натан Робертс, Нейл Смит, Оливер Грангер, Пол Риддл, Питер Адкинсон, Рэйчел Стори Бурке, Рэйчел Мартин, Рэйчел Уолтон, Радек Дроздальски, Роб Доног, Робин Лоуз, Сэйдж ЛаТорра, Сара Уильямсон, Шон Винслоу, Шаннон Риддл, Стефен Шапиро, Стив Харпер, Стив Никс, Стив Сечи, Стив Седжеди, Тор Олавсруд, Том Дахтлер, Том Ричардсон, Травис Стаут, Васко Браун, Уэсли Флауэрз, Уилл Скотт, Зэйн Манковски.

Помощь и тестирование: Адам Секстон, Алекс Блю, Эндрю Шилдс, Арне Джамгаард, Аске Линдвед, Бен Скерри, Бенджамин Липис, Брайан Пуллам, Байн Лоц, С. Р. Харпер, Карл Леонардссон, Карстен Берманн, Крис Пипиноу, Кристофер Слайфер, Крайг Ридер, Дэниэль ди Руббо, Дэвид Баррена, Хаакон Олав Тунестведт, Джек Шир, Джамарр П., Джейми Колетт, Джейсон Элей, Джейсон Коттлер, Джейсон Пакетт, Дженс Брандмейер, Джоэрг Минтель, Джоан Нильссон, Джон Дорнбергер, Джордан Лессинг, Кай Тэйв, Кевин Денехи, Кевин Хекман, Лукас Майхан, Майкл Пурека, Майкл Сэндс, Натан Блэк, Оливер Грангер, Поль Дрюссель, Раузер Воко, С. К. Израэль, Слэйд, Слай Бебоп, Стеан Струк, Страс Ашимович, Трой Эллис, Войчех «Онсло» Чельстовски, Занакай, Зеке Мистик.

Другие разработчики «воровских игр»: Винсент Бэйкер, Уилл Хиндмарч, Харви Смит, Мэтт Шнайдер.

Троица Катаклизма: Аллисон Арт, Кейт Андерсон и Майк Стэндиш. Спасибо, что уничтожили мир.

Первые авантюристы: Райан Данливи, Дилан Грин, Зэйн Манковски и Эд Квелетт. Без них этой игры бы не было.

Движущая сила: Страс Ашимович и Шон Ниттнер. Вы сделали эту игру гораздо лучше, чем я смог бы в одиночку. Спасибо за идеи и поддержку.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Источники вдохновения, благодаря которым появились «Клинки во Тьме»:

Постапокалипсис, Винсент Бейкер *Stars Without Number* и *Other Dust*, Кевин Крофорд.

Dogs in the Vineyard и *The Sundered Land*, Винсент Бейкер. *Ночные Ведьмы*, Ясон Морнингстар.

The Shadow of Yesterday, Клинтон Драйсбах. *Talisanta*, Стефан Майкл Сечи.

Fate, Роб Донохью, Фред Хикс, Леонард Бальзера и др. *Thief* (серия) и *Dishonored* (серия), Харви Смит и др.

Dream Askew, *Monsterhearts* и *The Quiet Year*, Авери Алдер. *Fallout: New Vegas*, Джош Соьер, Джон Гонсалес, Чарльз Стэплс и др.

Thou Art But a Warrior, Анна Крайдер. *Bliss Stage* and *Polaris*, Бен Леман.

СОДЕРЖАНИЕ

| | | | |
|---------------------------------|-----------|--------------------------------|------------|
| ОСНОВЫ | 5 | ПРИМЕР ИГРЫ | 50 |
| Игра | 5 | КОНФЛИКТ МЕЖДУ | |
| Игровой мир | 5 | ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ .. | 52 |
| Игроки | 6 | МОНЕТЫ И ЗАНАЧКА | 54 |
| Персонажи..... | 6 | ОРГАНИЗАЦИИ | 56 |
| Команда..... | 6 | Ранг..... | 56 |
| Ведущий | 7 | Контроль | 56 |
| Игровая встреча | 7 | Усиление | 56 |
| Перед началом | 8 | Территория..... | 57 |
| Отсылки | 8 | Ослабление контроля | 57 |
| Что нужно для игры | 9 | Отношения с организациями .. | 58 |
| Своя игра | 9 | Активы | 59 |
| ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА | 10 | РАЗВИТИЕ | 61 |
| Разговор | 10 | Развитие персонажа | 61 |
| Определяющие решения | 10 | Развитие команды | 62 |
| Проверки | 11 | Смена бланка персонажа | |
| Структура игры | 12 | или команды | 63 |
| НАВЫКИ | | ПЕРСОНАЖИ | 65 |
| И ХАРАКТЕРИСТИКИ | 15 | СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА .. | 66 |
| СТРЕСС И ТРАВМЫ | 18 | Памятка по созданию | |
| СЧЁТЧИКИ | 21 | персонажа..... | 72 |
| ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ | 25 | Навыки | 73 |
| Памятка по проверке навыка ... | 30 | АРТИСТ | 77 |
| ЭФФЕКТИВНОСТЬ | 32 | ГОЛОВОРЕЗ | 81 |
| Последствия | 36 | ИЩЕЙКА | 85 |
| ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ | | КУКЛОВОД | 89 |
| РИСКА И ЭФФЕКТИВНОСТИ .. | 38 | МИСТИК | 93 |
| ПОСЛЕДСТВИЯ | | ПРОНЫРА | 97 |
| И ПОВРЕЖДЕНИЯ | 39 | УМЕЛЕЦ | 101 |
| ИСПЫТАНИЯ И ЗАЩИТА .. | 42 | ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ | 104 |
| Смерть..... | 44 | | |
| ПРОВЕРКА УДАЧИ | 45 | | |
| СБОР ИНФОРМАЦИИ | 47 | | |

| | | |
|---|------------|--|
| КОМАНДА | 107 | Персонажи и организации ведущего во время передышки.. 182 |
| СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ.... | 108 | Памятка по действиям передышки..... 183 |
| Улучшения команды | 111 | |
| Подручные..... | 113 | |
| Памятка по созданию команды | 117 | |
| АДЕПТЫ | 118 | |
| БАНДИТЫ..... | 122 | |
| БАРЫГИ | 126 | |
| ДУШЕГУБЫ | 130 | |
| ПЕРЕВОЗЧИКИ | 134 | |
| ТЕНИ | 138 | |
| ДЕЛО | 143 | |
| ПЛАНИРОВАНИЕ И РАСКЛАД | 145 | КАК ИГРАТЬ 185 |
| Деталь | 146 | Повествование первично |
| Предметы и нагрузка | 146 | Когда проходит |
| Проверка расклада..... | 146 | проверки навыков |
| Связанные планы | 150 | Как выбрать навык..... |
| Флешбэки | 150 | Смысл опасностей и стресса.. |
| Если вы бросили дело..... | 152 | Опасность противников..... |
| КОМАНДНАЯ РАБОТА | 153 | Последствия есть всегда..... |
| ПРИМЕР ДЕЛА..... | 157 | Не бойтесь ошибаться..... |
| ПЕРЕДЫШКА | 167 | Прецеденты |
| НАГРАДА | 168 | В общих чертах или детально.. |
| ПОДОЗРЕНИЯ | 169 | НАВЫКИ В ИГРЕ |
| Лишение свободы | 170 | Драка..... |
| Тюремные активы..... | 171 | Изучение |
| НАПАСТИ | 172 | Манипулирование |
| ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ | 176 | Общение..... |
| СТРАСТЬ..... | 180 | Охота |
| Снятие стресса | 180 | Приказ..... |
| Утоление страсти | 180 | Проникновение..... |
| ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ ПЕРЕДЫШКИ | 182 | Разведка..... |
| | | Разрушение..... |
| | | Резонанс..... |
| | | Ремесло |
| | | Сноровка |
| | | СОВЕТЫ ИГРОКУ |
| | | КАК ВЕСТИ ИГРУ 225 |
| | | ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО |
| | | ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО ... |
| | | ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО . |
| | | СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ..... |
| | | ЧЕГО НЕ СТОИТ ДЕЛАТЬ.. |
| | | НАЧАЛО ИГРЫ |
| | | Стартовая ситуация: Война на Вороньем перекрёстке |
| | | НЕЯСНОЕ БУДУЩЕЕ |

МИСТИЧЕСКИЕ СИЛЫ 251

| | |
|---------------------------|-----|
| Беспокойные мертвецы..... | 252 |
| Дьявольщина | 253 |
| Мистики | 253 |
| Автоматоны | 253 |
| Вампиры | 254 |
| Демоны..... | 255 |
| Потусторонние ужасы | 256 |
| Персонажи-духи | 257 |

ПРИЗРАК 258

АВТОМАТОН 260

ВАМПИР 262

МОЩНОСТЬ..... 264

РИТУАЛЫ 266

| | |
|------------------------|-----|
| Примеры ритуалов | 268 |
|------------------------|-----|

ИЗГОТОВЛЕНИЕ 269

| | |
|-------------------------------|-----|
| Типовые изделия | 271 |
| Примеры рецептов..... | 273 |
| Примеры устройств и схем..... | 273 |
| Пример изготовления..... | 274 |

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ 275

| | |
|-------------------------------|-----|
| Расширение возможностей | 276 |
| Изменение механики | 277 |
| Новые механики..... | 279 |

ПРОДВИНУТЫЕ ТАЛАНТЫ И ВОЗМОЖНОСТИ 281

| | |
|----------------------------|-----|
| Забытые боги | 281 |
| Ирувийское фехтование..... | 282 |
| Общество Эхо..... | 282 |
| Связь с демоном | 283 |

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДАСКВОЛУ 285

| | |
|-------------------------------|-----|
| Тёмная драгоценность | |
| Акороса | 285 |
| Краткая история Дасквола..... | 286 |
| Культура..... | 287 |
| Языки | 287 |
| Свет во тьме | 288 |
| Энергия Города мрака..... | 290 |

| | |
|--|-----|
| Погода, календарь, времена года | 293 |
| Что едят в Городе мрака?..... | 294 |
| Закон и порядок | 296 |
| Преступный мир | 298 |
| Научное сообщество | 299 |
| Город призраков..... | 300 |

КАРТА ДАСКВОЛА..... 302

| | |
|---------------------------|-----|
| Пометки на карте | 303 |
| Районы | 305 |
| Белая Корона | 306 |
| Вороний перекрёсток | 308 |
| Коптилка | 310 |
| Ночной рынок..... | 312 |
| Порт..... | 314 |
| Пригорки..... | 316 |
| Самоцветы..... | 318 |
| Старый город | 320 |
| Трущобы..... | 322 |
| Углище | 324 |
| Шёлковый Берег..... | 326 |
| Шесть Башен..... | 328 |

ОРГАНИЗАЦИИ 330

БЛАГОДЕТЕЛИ 353

УЛИЦЫ 354

ЗДАНИЯ..... 356

ЛЮДИ 358

ДЬЯВОЛЬЩИНА 361

ДЕЛА 364

ПОДСЛУШАНО В ГОРОДЕ МРАКА 366

РАСКОЛОТЫЕ ОСТРОВА 368

| | |
|-----------------|-----|
| Карта мира..... | 369 |
|-----------------|-----|

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 370

СТАНЦИЯ ВОЛКОВАЯ

ОБРАЗЕЦ



ГЛАВА 1

ОСНОВЫ

ИГРА

«Клинки во тьме» — это игра о группе дерзких авантюристов, основавших преступную организацию на тёмных улицах индустриально-фэнтезийного города. Впереди их ждут ограбления, погони, победы, опасные сделки, кровавые драки, аферы, предательства, победы и смерти.

Цель игры — выяснить, сумеет ли начинающая команда выжить среди банд-конкурентов, могущественных аристократических семей, мстительных призраков, городской стражи и собственных губительных страстей.

ИГРОВОЙ МИР

Действие происходит в холодном и туманном **Даскволе** (также известном как «**Город мрака**» или «**Мрак**», см. стр. 287). Это промышленный город. Представьте себе мир времён второй индустриальной революции 1870-х гг. — с поездами, пароходами, типографиями, простыми электрическими устройствами, экипажами на улицах и густым смогом из труб. Дасквол — это смесь Венеции, Лондона и Праги. Он заполнен небольшими домиками, кривыми улочками и иссечён множеством каналов и мостов.

Но этот город также принадлежит к миру **фэнтези**. Он погружён в неизбежную тьму и населён призраками — всё это последствия Катаклизма тысячекратней давности, который расколол солнце и разрушил Врата Смерти. Все города Империи окружены разрядными башнями, ограждающими жителей от мстительных призраков и ужасов земель смерти. Эти огромные барьеры получают энергию из электроплазменной крови левиафанов, за которой из Дасквола на титанических металлических кораблях в чернильно-чёрное Пустое море отправляются охотники на исполинских демонических чудовищ.

Представьте, что вы живёте в полном призраков городе псевдовикторианской эпохи, в клетке из молний, питаемой демонической кровью.

Всё это кипит и бурлит в закрытом котле, готовя богатую почву для криминальных походов. Выбираться за пределы разрядного барьера — плохая идея, так что «убраться после дела из города, пока шум не уляжется» не выйдет. Все действия персонажей имеют последствия и меняют баланс сил в городе — это является основой игры в стиле «песочницы».

Подробное описание Дасквола см. на стр. 285.

ИГРОКИ

Каждый игрок создаёт себе персонажа, а затем все вместе формируют команду. Они стремятся подарить своим персонажам увлекательную жизнь дерзких авантюристов, презирающих спокойную жизнь и испытывающих на прочность пределы собственных способностей. **В этом и состоит главная задача игроков** — вовлекаться в игру, искать интересные завязки для преступлений в мрачном городе, выступая против могущественных врагов и посылая своих персонажей навстречу опасности.

Игроки сотрудничают с ведущим, задавая тон и стиль игры, принимая по мере необходимости определяющие решения относительно системы правил, бросков кубиков и последствий действий. Игроки — полноправные соавторы игры наравне с ведущим.

Подробнее об этом см. в разделе «**Советы игроку**», стр. 220.

ПЕРСОНАЖИ

Авантюристам предстоит начать с самого дна и вырасти до серьёзной преступной организации с обширной зоной влияния. Они могут достичь своей цели, выполняя для своих клиентов разные нелегальные заказы, реализуя собственные хитрые планы, заключая союзы, уничтожая врагов и постоянно опережая представителей власти хотя бы на шаг.

Есть несколько типажей авантюристов, каждый из которых соответствует определённому амплу:

- ◆ **Артисты:** манипуляторы и пройдохи;
- ◆ **Мистики:** специалисты по магии;
- ◆ **Головорезы:** грозные рубаки;
- ◆ **Проныры:** незаметные диверсанты;
- ◆ **Ищейки:** снайперы и следопыты;
- ◆ **Умельцы:** механики, алхимики, саботажники.
- ◆ **Кукловоды:** хитрые комбинаторы;

Не обязательно набирать команду строго из персонажей разных типажей: можно смешивать их как угодно, даже формировать команду из персонажей только одного типа.

Подробности см. в разделе «**Создание персонажа**», стр. 65.

КОМАНДА

Создав авантюристов, вы формируете из них команду и выбираете тип криминальной деятельности, который вам интереснее будет играть.

У команды, как и у каждого персонажа, есть свой собственный бланк.

Типы команд:

- ◆ **АДЕПТЫ:** служители забытого божества;
- ◆ **ДУШЕГУБЫ:** наёмные убийцы;
- ◆ **БАНДИТЫ:** разбойники и бойцы;
- ◆ **ПЕРЕВОЗЧИКИ:** контрабандисты;
- ◆ **БАРЫГИ:** продавцы запретного и опасного;
- ◆ **ТЕНИ:** воры и шпионы.

Тип команды нужен не для ограничения её деятельности — вы сможете заниматься чем захотите, — он помогает сфокусироваться на определённом стиле игры.

Подробнее о командах см. на стр. 107.

ВЕДУЩИЙ

Роль ведущего — обеспечивать живой и динамичный мир вокруг персонажей, делая акцент на злых и продажных правителях города, а также отчаянных и жестоких преступниках. Он играет всех персонажей, не управляемых игроками, определяя их мотивации и излюбленный метод действий.

Ведущий помогает в организации игрового процесса, концентрируя внимание на самом интересном. Он не должен планировать историю заранее или направлять её по определённому пути. Ведущий просто подкидывает игрокам интересные завязки, а затем наблюдает за чередой действий и их последствиями, к чему бы они ни привели.

Подробнее см. «Как вести игру», стр. 225.

ИГРОВАЯ ВСТРЕЧА

На что похожа игра? Больше всего она напоминает эпизод сериала. В течение встречи случаются одно-два важных события, а также появляются несколько ответвлений сюжета, и все они встраиваются в общую линию. Встреча обычно занимает от двух до шести часов, в зависимости от предпочтений группы.

Во время встречи команда авантюристов выбирает, каким делом они займутся: либо получают заказ у персонажа ведущего, либо задумают свою собственную операцию.

Затем они совершают пару бросков кубиков и переходят непосредственно к активной части приключения, в процессе которой применяют навыки, сталкиваются с последствиями своих решений и доводят дело до успеха или провала. После этого наступает передышка, во время которой персонажи восстанавливаются, занимаются побочными проектами и утоляют страсти. После передышки они вновь ищут завязки для дел или действуют в соответствии с собственными целями и стремлениями. Мы играем, чтобы выяснить, что будет дальше, какое развитие получат все эти сюжеты.

Любая игровая встреча — это обычно одно дело и одна передышка, а также исследование ситуации и поиски новой завязки. Когда ваша