КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 Стольц, 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 Крэйн, 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 и Мегги Бейкер. *Dogs in the Vineyard* и *The Sundered Land*, Винсент Бейкер.

The Shadow of Yesterday, Клинтон Драйсбах.

The Burning Wheel и *«Мышиная стража»*, Люк Крейн и др.

Dream Askew, *Monsterhearts* и *The Quiet Year*, Авери Алдер.

Thou Art But a Warrior, Анна Крайдер.

Bliss Stage and *Polaris*, Бен Леман.

Stars Without Number и *Other Dust*, Кевин Крофорд.

Ночные Ведьмы, Ясон Морнингстар.

Talislanta, Стефан Майкл Сечи.

Fate, Роб Донохью, Фред Хикс, Леонард Бальзера и др.

Thief (серия) и *Dishonored* (серия), Харви Смит и др.

Fallout: New Vegas, Джош Сойер, Джон Гонсалес, Чарльз Стэплс и др.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

СОДЕРЖАНИЕ

ОСНОВЫ 5

Игра 5
Игровой мир 5
Игроки 6
Персонажи 6
Команда 6
Ведущий 7
Игровая встреча 7
Перед началом 8
Отсылки 8
Что нужно для игры 9
Своя игра 9

Основные правила 10
Разговор 10
Определяющие решения 10
Проверки 11
Структура игры 12

Навыки и характеристики 15

Стресс и травмы 18

Счётчики 21

Проверки навыков 25
Памятка по проверке навыка ... 30

Эффективность 32
Последствия 36

Определение уровня риска и эффективности .. 38

Последствия и повреждения 39

Испытания и защита .. 42
Смерть 44

Проверка удачи 45

Сбор информации 47

Пример игры 50

Конфликт между персонажами игроков .. 52

Монеты и заначка 54

Организации 56
Ранг 56
Контроль 56
Усиление 56
Территория 57
Ослабление контроля 57
Отношения с организациями .. 58
Активы 59

Развитие 61
Развитие персонажа 61
Развитие команды 62
Смена бланка персонажа или команды 63

ПЕРСОНАЖИ 65

Создание персонажа .. 66
Памятка по созданию персонажа 72
Навыки 73

Артист 77

Головорез 81

Ищейка 85

Кукловод 89

Мистик 93

Проныра 97

Умелец 101

Обычные предметы ... 104

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

КОМАНДА 107

Создание команды 108
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
Деталь 146
Предметы и нагрузка 146
Проверка расклада..... 146
Связанные планы 150
Флешбэки 150
Если вы бросили дело..... 152

Командная работа 153

Пример дела..... 157

ПЕРЕДЫШКА 167

Награда 168

Подозрения 169
Лишение свободы..... 170
Тюремные активы..... 171

Напасти 172

Действия передышки 176

Страсть..... 180
Снятие стресса 180
Утоление страсти 180

Примеры действий передышки 182
Персонажи и организации ведущего во время передышки..182
Памятка по действиям передышки..... 183

КАК ИГРАТЬ 185

Повествование первично 185
Когда проходить проверки навыков 187
Как выбрать навык..... 191
Смысл опасностей и стресса.. 191
Опасность противников..... 192
Последствия есть всегда..... 193
Не бойтесь ошибаться..... 193
Прецеденты 194
В общих чертах или детально..194

Навыки в игре 195
Драка..... 196
Изучение 198
Манипулирование 200
Общение..... 202
Охота 204
Приказ..... 206
Проникновение..... 208
Разведка..... 210
Разрушение..... 212
Резонанс..... 214
Ремесло 216
Сноровка 218

Советы игроку 220

КАК ВЕСТИ ИГРУ 225

Цели ведущего 225

Действия ведущего ... 226

Принципы ведущего . 232

Советы ведущему..... 233

Чего не стоит делать.. 236

Начало игры 242
Стартовая ситуация: Война на Вороньем перекрёстке 245

Неясное будущее 248

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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 РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ГЛАВА 1
ОСНОВЫ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ИГРА

«Клинки во тьме» — это игра о группе дерзких авантюристов, основавших преступную организацию на тёмных улицах индустриально-фэнтезийного города. Впереди их ждут ограбления, погони, побеги, 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. Представь 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 неизбывную тьму и населён призраками — всё это последствия Катаклизма тысячелетней 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 похождений. 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 амплуа:

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

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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

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

Типы команд:

- **Адепты:** служители забытого божества;
- **Бандиты:** разбойники и бойцы;
- **Барыги:** продавцы запретного и опасного;
- **Душегубы:** наёмные убийцы;
- **Перевозчики:** контрабандисты;
- **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 получат 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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ