

КЛИНКИ ВО ТЪМЕ

СТАНЦИЯ РОПЕРЪ
ОБРАЗЪ

Санкт-Петербург
Студия 101
2025

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Х20



Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет.
В соответствии с Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. 23.11.2024) № 436-ФЗ
«О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»
маркируется знаком «18+».

Харпер Дж.

Х20 Клинки во тьме / Пер. с англ. — 3-е изд., испр. —
СПб.: Студия 101, 2025. — 384 с.: ил.
ISBN 978-5-6042703-2-5

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Электронную версию игры можно купить на сайте «Станция Ролевая»: www.rpgbook.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 30 августа 2025 г. Срок годности не ограничен.

Формат 70×100/16 (165 × 235 мм). Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 2000 экз.

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

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами

Полиграфическое бюро «Книголюбов», РФ, 127051, г. Москва, ул. Неглинная, д. 29, строение 1

+7 (967) 244-67-11 e-mail: zakaz@knigolubov.com www.knigolubov.com

Филиал «Смоленский полиграфический комбинат», АО «Издательство «Высшая школа»

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 © ООО «Студия 101», 2025,

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

ИЛЬЯ РЕЗИНОВАУТОЧКА,

ПАВЕЛ ГУРОВ,

ТАТЬЯНА АНТИПОВА

Редакторы

АНАСТАСИЯ «ХИМА» ГАСТЕВА

Литературный редактор

ПАВЕЛ ГУРОВ

Технический редактор

АННА АРДАШЕВА,

ЛЮБОВЬ БЕРДЮГИНА

ТАТЬЯНА КУРОЧКИНА

ИРИНА БАШКАТОВА

Корректоры

МАРИЯ «МАРЭН»

ШЕМШУРЕНКО

Верстальщик

и дизайнер адаптированного макета

АЛЕКСАНДР ЕРМАКОВ

Выпускающий редактор

Бланки персонажей и другие дополнительные игровые материалы
находятся на сайтах www.studio101.ru и www.rpgbook.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, Ясон Морнингстар, Джени 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 Крэйв, 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.

The Sundered Land, Винсент Бейкер. *Ночные Ведьмы*, Ясон Морнингстар.

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

The Burning Wheel и «Мышиная стража», Люк Крейн и др. *Fate*, Роб Донохью, Фред Хикс, Леонард Бальзера и др.

Dream Asleep, *Monsterhearts* и *The Quiet Year*, Авери Алдер. *Thief* (серия) и *Dishonored* (серия), Харви Смит и др.

Thou Art But a Warrior, Анна Крайдер. *Fallout: New Vegas*, Джош Соьер, Джон Гонсалес, Чарльз Стэплс и др.

Bliss Stage and *Polaris*, Бен Леман.

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

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

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 ВОЛЕВАЯ

ОБРАЗЫ

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, побег, 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 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, презирующих 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;
- ♦ **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. 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 задушают 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 получают все эти сюжеты.

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