

КЛИНКИ ВО ТЪМЕ

СТАНЦИЯ РОПЕРД
ОБЪЕКТ

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», mailvox@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, Язон 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*, Язон Морнингстар.

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

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

The Burning Wheel и «Мышиная стража», Люк Крейн и др. *Thief* (серия) и *Dishonored* (серия), Харви Смит и др.

Dream Asked, *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		
Игра	5	ПРИМЕР ИГРЫ	50
Игровой мир	5	КОНФЛИКТ МЕЖДУ	
Игроки	6	ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ	52
Персонажи	6	МОНЕТЫ И ЗАНАЧКА	54
Команда	6	ОРГАНИЗАЦИИ	56
Ведущий	7	Ранг	56
Игровая встреча	7	Контроль	56
Перед началом	8	Усиление	56
Отсылки	8	Территория	57
Что нужно для игры	9	Ослабление контроля	57
Своя игра	9	Отношения с организациями ..	58
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА	10	Активы	59
Разговор	10	РАЗВИТИЕ	61
Определяющие решения	10	Развитие персонажа	61
Проверки	11	Развитие команды	62
Структура игры	12	Смена бланка персонажа	
НАВЫКИ		или команды	63
и ХАРАКТЕРИСТИКИ	15	ПЕРСОНАЖИ	65
СТРЕСС И ТРАВМЫ	18	Создание персонажа	66
СЧЕТЧИКИ	21	Памятка по созданию	
Проверки навыков	25	персонажа	72
Памятка по проверке навыка ...	30	Навыки	73
ЭФФЕКТИВНОСТЬ	32	Артист	77
Последствия	36	Головорез	81
ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ		Ищейка	85
РИСКА И ЭФФЕКТИВНОСТИ	38	Кукловод	89
Последствия		Мистик	93
и ПОВРЕЖДЕНИЯ	39	Проныра	97
Испытания и защита	42	Умелец	101
Смерть	44	ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	104
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	КАК ИГРАТЬ 185
Планирование и расклад	145	Повествование первично
Деталь	146	Когда проходит проверки навыков
Предметы и нагрузка	146	Как выбрать навык.....
Проверка расклада.....	146	Смысл опасностей и стресса..
Связанные планы	150	Опасность противников.....
Флешбэки	150	Последствия есть всегда.....
Если вы бросили дело.....	152	Не бойтесь ошибаться.....
Командная работа	153	Прецеденты
Пример дела	157	В общих чертах или детально..
ПЕРЕДЫШКА	167	Навыки в игре
Награда.....	168	Драка.....
Подозрения	169	Изучение
Лишение свободы.....	170	Манипулирование
Тюремные активы.....	171	Общение
Напасти	172	Охота
Действия передышки.....	176	Приказ.....
Страсть	180	Проникновение.....
Снятие стресса	180	Разведка.....
Утоление страсти	180	Разрушение.....
Примеры действий передышки	182	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 ВОЗ- МОЖНОСТИ	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

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 БОЛЕВАЯ
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, 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. 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 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, 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;
- ◆ **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;
- ◆ **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 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 получат все эти сюжеты.

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