

# КАЙНКИ ВО ТЬМЕ

СТАНЦИЯ РОПЕВИА  
ОБРАГ

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, эсказизма, 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 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, Hagan 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 Резиноваяяуточка,

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](http://www.studio101.ru) и [www.rpgbook.ru](http://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 Фигера, Эд Келлетт, Эрик Левандуски, Фред Хикс, Грег Столъц, 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 Хиллард, Люк Крейн, Марк Дайаз Труман, Марк Гриффин, Мэттью Гаган, Майко Атлин, Майл Прескотт, Майл Пурека, Наджа Отикор, Натан Робертс, Нейл Смит, Оливер Грангер, Пол Риддл, Питер Адкинсон, Рэйчел Стори Бурке, Рэйчел Мартин, Рэйчел Уолтон, Радек Дроздальски, Роб Дононг, 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 Старт, 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, Джэнс Брандмейер, Джоэрг Минтель, Джоан Нильссон, Джон Дорнбергер, Джордан Лессинг, Кай Тэйв, Кевин Денехи, Кевин Хекман, Лукас Майхан, Майл Пурека, Майл 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 Катализма:** 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 «Клиники во Тьме»:

Постапокалипсис	Stars Without Number и Other Dust, Кевин Крофорд.
Винсент Бэйкер и Мегги Бэйкер. Dogs in the Vineyard и The Sundered Land, Винсент Бэйкер.	Ночные Ведьмы, Ясон Морнингстар.
The Shadow of Yesterday, Клинтон Драйсбах.	Talislanta, Стефан Майл Сечи.
The Burning Wheel и «Мышиная страж», Люк Крейн и др.	Fate, Роб Донохью, Фред Хикс, Леонард Бальзера и др.
Dream Askew, 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 Сойер, Джон Гонсалес, Чарльз Стэплз и др.
Bliss Stage and Polaris, Бен Леман.	

# СОДЕРЖАНИЕ

## ОСНОВЫ

5

Игра .....	5	ПРИМЕР ИГРЫ .....	50
Игровой мир .....	5	Конфликт между 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 или команды .....	63
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		
		ПЕРСОНАЖИ .....	65
		Создание персонажа .....	66
		Памятка по созданию персонажа .....	72
		Навыки .....	73
		Артист .....	77
		Головорез .....	81
		Ищёйка .....	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 проходит 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
Несколько 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 Даскволя .....	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

ОБРАЗЕЦ

# ГЛАВА 1

# ОСНОВЫ

## ИГРА

«Клиники 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 погружен в неизбытную тьму и населён призраками — всё это последствия Катализма 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 Даскволя 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 кotle, 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 Дасквала 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 посыпая 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;**
- ◆ **Ищёйки, 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, концентриру 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