# ВЫКОВАНО В ТЬМЕ

## СПРАВОЧНЫЙ ДОКУМЕНТ РАЗРАБОТЧИКА

СТАНДИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

FORGED IN THE DARK

BLADESINTHEDARK.COM

*Текст справочного документа местами совпадает с текстом игры «Клинки во тьме», а потому за основу для локализованной версии СДР мы взяли официальный перевод от издательства «Студия 101» с их разрешения и согласия, сверили англоязычные исходники между собой и перевели фрагменты, которых в «Клинках во тьме» не было.*

**Над справочным документом работали**

**Автор**
Джон Харпер

**Команда издательства «Студия 101»**

**Переводчик с английского**
Мария Смолина

**Редакторы**
Илья Резиноваяуточка,
Павел Гуров,
Татьяна Антипова

**Литературный редактор**
Анастасия «Хима» Гастева

**Технический редактор**
Павел Гуров

**Корректоры**
Анна Ардашева,
Любовь Бердюгина,
Татьяна Курочкина,
Ирина Башкатова

**Выпускающий редактор**
Александр Ермаков

**А также**

**Переводчик с английского**
Константин Трачук

**Редактор**
Надежда Бутенко (издательство «Рыжий Библиотекарь»)

**Корректор**
Ирина Башкатова (издательство «Рыжий Библиотекарь»)

**Вёрстка веб-версии**
Валерий Шварц (издательство Silver Hoof Games)

**Вёрстка PDF-версии**
Константин Трачук

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# Лицензирование

Лицензирование сторонних продуктов, созданных на основе игры *«Клинки во тьме»*, теперь возможно благодаря выпуску в декабре 2017 года нашего справочного документа разработчика (SRD) под названием Forged in the Dark. Содержимое SRD доступно для использования по лицензии Creative Commons Attribution (CC-BY).

Использование этой лицензии требует, чтобы вы чётко указали в своём продукте, что ваша игра основана на наших материалах, — формулировку вы найдёте ниже. В отличие от некоторых других вариантов лицензии Creative Commons этот не является вирусным — вам вообще не нужно делать открытым свой производный контент. Однако мы считаем, что, создавая открытые материалы, вы тем самым вносите свой вклад в развитие сообщества.

## Выковано во тьме

Чтобы легально использовать логотип Forged in the Dark, вы должны разместить в своём продукте следующий текст:

> *Blades in the Dark™ is a trademark of One Seven Design. The Forged in the Dark Logo is © One Seven Design, and is used with permission.*

При издании на русском языке в титрах обычным кеглем необходимо указать:

> «Blades in the Dark™ — зарегистрированный торговый знак One Seven Design. Логотип Forged in the Dark Logo © One Seven Design, использован с разрешения»;

И поместить логотип на обложку игры.




СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

## Правила использования SRD к игре «Клинки во тьме» по лицензии Creative Commons

Справочный документ разработчика предназначен для дизайнеров, писателей и издателей, которые хотели бы использовать материалы игры *«Клинки во тьме»*, выпущенные по лицензии Creative Commons. С этого момента мы будем называть его просто SRD.

Самое важное, что нужно понять, если вы новичок в лицензиях Creative Commons, — это то, что мы выбрали самую либеральную из возможных. В частности, эта лицензия не является вирусной, а это значит, что вам не нужно лицензировать свою часть работы по лицензии Creative Commons, если вы этого не хотите!

# Лицензирование

## Копирование

Первое право, которым вы обладаете в соответствии с лицензией Creative Commons Attribution license, — это прямое копирование SRD. При прямом копировании материалов справочного документа разработчика не забудьте включить оригинальное уведомление об авторских правах, находящееся выше в этом тексте, и не используйте никакой защиты от копирования.

## Работы, выпущенные за пределами США

Возможно, вам будет полезно знать, что лицензия Creative Commons Attribution Unported была составлена с использованием терминологии Бернской конвенции и различных договоров ВОИС об авторском праве, поэтому у вас не должно возникнуть никаких проблем, если вы публикуете свою игру в юрисдикции, за пределами Соединенных Штатов Америки.

Другое дело, если вы хотите перевести книгу «Клинки во тьме» для последующей публикации. В этом случае свяжитесь с Джоном Харпером, чтобы уточнить детали и заключить лицензионный договор. **Разрешение на перевод SRD не равно разрешению на перевод основной книги правил.**

## Создание новых работ

Вы имеете право создавать новые работы, основанные на SRD.

## Требования

Во-первых, самое главное требование ко всему, что вы делаете на основе нашей работы, — это указание авторства; вы должны отдать нам должное за наш труд. В следующем разделе подробно рассказано, что для этого необходимо сделать.

Во-вторых, вы не имеете права намекать или прямо заявлять, что One Seven Design одобряет или спонсирует вас, если мы не заключили с вами специального соглашения. Не используйте наш логотип или логотип *Blades in the Dark*, предварительно не согласовав это с нами. Вы можете использовать логотип Forged in the Dark, как описано выше. Кроме того, не используйте *Blades in the Dark* в названии вашего продукта.

В-третьих, вы не имеете права использовать какие-либо материалы из игры *«Клинки во тьме»*, которых нет в SRD, включая, но не ограничиваясь, описание Дасквола, персонажей ведущего, иллюстрации и карты. Вы должны создать свой собственный материал, используя систему правил, содержащуюся в справочном документе разработчика. Вся информация о Даскволе и Расколотых Островах является интеллектуальной собственностью и запрещена для использования.

Наконец, вы не имеете права использовать SRD для создания чего-либо, что нанесло бы ущерб чести или репутации One Seven Design (именно такая юридическая формулировка использована в лицензии!). Мы не знаем, как это можно сделать, но не пытайтесь.

Вот и все юридические тонкости. Конечно, если вы не уверены в том, что в полной мере понимаете механизм использования данного справочного документа разработ-

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

чика или если вы вкладываете много денег в публикацию чего-либо, основанного на нашей работе, подумайте о консультации с юристом.

Это не юридическое требование, но мы будем рады, если вы сообщите нам, что вы сделали что-то на основе *«Клинков во тьме»*, и по возможности пришлёте несколько копий — цифровые будут в самый раз. Напишите нам!

## Указание авторства

Как отдать должное нашей работе?

Это просто. Везде, где вы указываете свои собственные авторские права, добавьте следующий текст:

> *This work is based on Blades in the Dark (found at http://www.bladesinthedark.com/), product of One Seven Design, developed and authored by John Harper, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).*

При издании на русском языке в титрах обычным кеглем необходимо указать «Blades in the Dark™ — зарегистрированный торговый знак One Seven Design. Логотип Forged in the Dark Logo © One Seven Design, использован с разрешения»; поместить логотип на обложку игры, а также указать в титрах обычным кеглем:

> *«В основе этой игры лежат правила „Клинков во тьме“ (http://www.bladesinthedark.com/ от One Seven Design (автор и дизайнер Джон Харпер), которые используются согласно лицензии Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)».*

Весь текст должен быть набран тем же кеглем, что и остальная часть вашего раздела об авторских правах, — это одно из лицензионных требований.

Если вы публикуете свои материалы в электронном виде, вы можете сделать гиперссылки: прикрепить к тексту Creative Commons Attribution 3.0 Unported license ссылку https://creativecommons.org/licenses/by/3.0, а к названию *«Клинки во тьме»* — ссылку http://www.bladesinthedark.com/, вместо того чтобы отдельно указывать URL-адрес.

Вот и всё!

СТАНИСЛАВСКАЯ ОБРАЗЕЦ

# Основы

## Обзор справочного документа разработчика

Этот справочный документ разработчика (SRD) содержит основные механики игры *«Клинки во тьме»*. Если вы хотите использовать эти механики в своей собственной игре, ознакомьтесь с разделом лицензирования, чтобы получить подробную информацию.

## Игра

*«Клинки во тьме»* — это игра о дерзких и предприимчивых авантюристах, основавших банду. Цель игры — выяснить, сумеет ли начинающая команда выжить среди множества угроз, которые её окружают.

## Игроки

Каждый игрок создаёт себе персонажа, а затем все вместе формируют команду, к которой принадлежат их персонажи. Каждый игрок стремится подарить своему персонажу увлекательную жизнь дерзкого авантюриста, презирающего спокойную жизнь и испытывающего на прочность пределы собственных способностей.

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.

## Персонажи

Персонажам предстоит развивать свою банду, выполняя задания и борясь с угрозами со стороны врагов.

## Команда

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

## Ведущий

Роль ведущего — обеспечивать живой и динамичный мир вокруг персонажей. 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.

## Игровая встреча

На что похожа игра в *«Клинки во тьме»*? Больше всего она напоминает эпизод сериала. В течение встречи случаются одно-два важных события, а также появляются несколько

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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, затем они совершают пару бросков кубиков и переходят непосредственно к активной части приключения. Персонажи игроков 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.

# Основные правила

## Определяющие решения

Поскольку ролевые игры — совместное творчество, а не стратегическая задача, вам предстоит принимать определяющие решения. В обсуждении участвуют все, но окончательное слово всегда или за ведущим, или за игроками (в каждом пункте указано, за кем именно):

- Какие действия и навыки ваши персонажи будут применять для решения проблемы? *Будут ли они манипулировать этим персонажем ведущего? Будут ли применять для вскрытия этого ржавого замка ремесло или же сноровку?* Окончательное слово за игроками.
- Насколько применение навыка опасно или эффективно в этих обстоятельствах? *Насколько это рискованно? В каких пределах возможно манипулировать этим персонажем?* Окончательное слово за ведущим.
- Какие последствия могут наступить в результате действий в данных обстоятельствах? *Можно ли сломать ногу, упав с этой крыши? Стражи порядка просто слегка встревожены или вы у них в ловушке?* Окончательное слово за ведущим.
- Нужно ли в данной ситуации вообще кидать кубики, и если да, то какая именно проверка потребуется? *Может ли персонаж применять навык или придётся сначала пройти испытание, чтобы перехватить инициативу?* Окончательное слово за ведущим.
- Какие события из случившихся дают опыт персонажам и команде? *Удалось ли вам обыграть убеждения, особенности происхождения или прошлого персонажа? Расскажите об этом.* Окончательное слово за игроками.

## Проверки

Для игры в *«Клинки во тьме»* вам понадобятся шестигранные игральные кости, они же кубики или d6. Вы будете бросать по несколько кубиков за раз, выбирая **самое большое значение** из выпавших.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

- Если самое большое число — это **6**, то у вас **полный успех**: всё идёт хорошо. Если у вас выпало больше одной шестёрки (**6&6**), это **впечатляющий успех**: он обычно даёт вам дополнительные преимущества.
- Если самое большое число — **4 или 5**, это **частичный успех**: вы добиваетесь желаемого, но с последствиями — осложнениями, повреждениями и так далее.
- Если самое большое число **1–3**, это **провал**. Всё пошло не так. Скорее всего, вы не только не достигаете цели, но и попадаете в неприятности.

> *Если вам приходится проходить проверку, а количество кубиков у вас равно нулю (или даже отрицательной величине), вы бросаете два кубика и выбираете меньшее значение из выпавших. Таким образом невозможно получить **впечатляющий успех**.*

Все проверки в игре проходят именно так. Если вы ещё не освоились, а надо как-то определить, насколько хорошо пошло дело в той или иной ситуации, пользуйтесь этим базовым правилом. Потом, когда будет время, почитаете правила подробнее.

Количество кубиков, которое вы бросаете при проверке, равно **уровню** используемого **параметра** (например, вашей **СНОРОВКИ**, или **УДАЛИ**, или ранга вашей команды). Обычно у вас набирается от одного до четырёх кубиков. Даже один кубик — это немало, это пятидесятипроцентный шанс на успех. Чаще всего вам придётся кидать кубики, используя **уровень навыка** вашего персонажа. Например, сражаясь с противником, игрок бросает количество кубиков, равное значению своего навыка **ДРАКИ**.

В игре есть четыре типа распространённых проверок:

- **Проверка навыка**. Когда персонаж игрока предпринимает что-то опасное или чреватое неприятностями, игрок бросает кубики, чтобы выяснить, как пошло дело. Именно такие проверки и их последствия чаще всего встречаются в игре.
- **Проверка во время передышки**. Между опасными вылазками персонажи могут заниматься разными вещами в спокойной обстановке. Однако для определения результативности они тоже проходят проверки.
- **Проверка удачи**. Ведущий может пройти проверку удачи, чтобы не принимать решение самостоятельно, а положиться на волю случая. *Насколько верным оказался персонаж ведущего? Как широко распространилась чума? Сколько улик персонажи успеют уничтожить, прежде чем стражи порядка постучатся в дверь?*
- **Испытание**. Обычно персонаж проходит испытание, когда сталкивается с нежелательными последствиями. В этом случае игрок бросает кубики, и от результата броска зависит, сколько стресса получит персонаж, чтобы ослабить случившиеся неприятности. *Ослабив повреждение «сломанная нога», вы добавляете персонажу какое-то количество стресса, и он получает всего лишь «растянутую лодыжку».*

## Структура игры

Структура игры *«Клинки во тьме»* состоит из четырёх частей. По умолчанию процесс идёт в режиме **свободной игры**: персонажи разговаривают друг с другом, посещают какие-то места, занимаются делами, по мере необходимости бросают кубики.

Когда группа завершает приготовления, она выбирает *цель* для своего следующего криминального предприятия, а затем *план,* который будет приводить в действие.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
OBRAZEU

После этого нужно пройти *проверку расклада* (от неё зависит, в какой ситуации персонажи окажутся на старте), а затем игра переходит в фазу **дела**.

Во время дела персонажи так или иначе стремятся к своей цели. Они проходят проверки, справляются с препятствиями, пользуются флешбэками, пока так или иначе не завершат операцию. По окончании дела игра переходит в фазу **передышки**.

В фазе передышки ведущий применяет такие элементы системы правил, как *награда*, *подозрения* и *напасти*: так он определяет все последствия завершённого дела. Затем игроки переходят к *действиям передышки* своих персонажей: утоляют страсти, снимают стресс, работают над долгосрочными проектами. Когда все действия передышки завершены, опять наступает фаза **свободной игры**, и цикл начинается заново.

Фазы — это общая модель для организации игрового процесса. Они не являются жёсткими правилами, запрещающими вам экспериментировать, — это больше похоже на бесформенные пятна с размытыми краями. Считайте фазы чем-то вроде набора шаблонов для ускоренного формирования игрового процесса. У каждой фазы есть своя особая цель.

# Навыки и характеристики

## Уровень навыка

Всего в игре двенадцать **навыков**, которые персонажи могут применять, чтобы справляться с препятствиями.

- Драка
- Изучение
- Манипулирование
- Общение
- Охота
- Приказ
- Проникновение
- Разведка
- Разрушение
- Резонанс
- Ремесло
- Сноровка

У каждого навыка есть уровень (от 0 до 4), и он определяет, сколько кубиков необходимо бросить, проходя проверку. Уровень навыка не обязательно отражает тренированность или мастерство — вы вольны дать любое описание того, как он применяется, исходя из личности своего персонажа. Возможно, у одного персонажа высокий навык **ПРИКАЗА**, потому что окружающих приводит в трепет его ледяное спокойствие, а у другого — потому что строит всех вокруг, как заправский сержант.

Вы выбираете, какой навык применить для преодоления препятствия, описывая, что делает ваш персонаж. Навыки, мало подходящие для ситуации, могут оказаться не слишком эффективны и навлечь на персонажа более серьёзные неприятности, но их всё равно можно попытаться использовать. Обычно при этом вы проходите **проверку навыка**, определяя исход действия.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

## Проверка навыка

Вы проходите **проверку навыка**, когда ваш персонаж предпринимает что-то потенциально опасное или чреватое осложнениями. Возможные результаты проверки зависят от уровня риска **ситуации**, в которой персонаж находится. Варианта три: это действие **безопасное**, **рискованное** или **отчаянное**. В **безопасной** ситуации вам грозят не слишком серьёзные последствия. В **отчаянной** всё может очень плохо кончиться. Промежуточные варианты попадают в категорию **рискованных**, и для большинства проверок это ситуация «по умолчанию».

Если ситуация не представляет опасности и не грозит проблемами, проходить проверку навыка не надо. Иногда может потребоваться **проверка удачи** или проверка во время **передышки**. А иногда ведущий просто может сказать: «Да, у тебя всё получилось».

## Уровень характеристики

В игре у каждого персонажа есть три **характеристики**, с помощью которых можно ослабить или отменить неприятные последствия: **ВОЛЯ**, **УДАЛЬ** и **ЧУТЬЁ**. У каждой характеристики есть уровень (от 0 до 4), и от него зависит, сколько кубиков вы бросаете при испытании.

Уровень каждой из характеристик равен количеству точек в **первом столбце** навыков этой характеристики (см. примеры ниже). Чем равномернее развит персонаж в рамках группы навыков, тем выше уровень его соответствующей характеристики.

## Испытание

Каждая характеристика помогает справляться с опасностями определённого типа. Например, если вас ткнули ножом, вы можете уменьшить тяжесть физических повреждений, пройдя испытание **УДАЛИ**. Испытание нельзя провалить — вы гарантированно ослабите или отмените последствия, — однако чем выше результат броска, тем меньше **стресса** получит при этом ваш персонаж.

Если у врага есть существенное преимущество, вам придётся сначала пройти испытание, чтобы вообще получить возможность действовать. Например, на дуэли мастер фехтования может обезоружить вас раньше, чем вы успеете что-то предпринять. Поэтому первым делом вам понадобится пройти испытание, чтобы удержать клинок в руках и получить возможность атаковать. Или, возможно, вы сталкиваетесь с могущественным призраком и пытаетесь войти с ним в **РЕЗОНАНС**, чтобы управлять его действиями. Но прежде чем вы получите шанс это сделать, вам придётся пройти испытание, чтобы дух не захватил ваше тело первым.

Ведущий оценивает степень опасности противников и использует такие «предварительные» испытания, чтобы отобразить способности самых страшных врагов.

Подробнее об испытаниях читайте на странице 27.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ