

Мысли о Forged in the Dark

Введение.....	3	Организации.....	17
Почему Forged in the Dark?.....	3	Улучшение.....	17
Как пользоваться этой книгой.....	3	Монеты и записка.....	18
Насколько глубоко уходит ваш хак?.....	3	Выплата.....	18
Если это не подходит – избавьтесь от этого.....	4	Выход на покой.....	19
Сеттинг.....	4	Накал и затруднения.....	19
Персонажи и банда.....	4	Земли и области.....	20
Из грязи в князи.....	4	Репутация и ранг.....	20
Листы персонажей.....	5	Создание и получение ценностей.....	20
Контакты.....	5	Ритуалы.....	21
Детали персонажа.....	5	Неигровые персонажи.....	21
Действия и характеристики.....	6	Система разрешения	
Особые умения.....	8	конфликтов.....	23
Продвинутое умения.....	10	Бросок кубиков.....	23
Снаряжение и нагрузка.....	10	Бросок действия.....	23
Другие вещи с листа персонажа.....	11	Позиция и эффект.....	25
Банда.....	12	Последствия.....	26
Игровой цикл.....	13	Соппротивление.....	28
Игровые фазы.....	13	Защита.....	29
Свободная игра.....	13	Бросок фортуны.....	30
Дело.....	13	Счетчики прогресса.....	30
Бросок завязки.....	14	Сбор информации.....	30
Флешбеки.....	14	Командная работа.....	31
Стресс.....	14	Это ваша игра.....	32
Травмы.....	15	Авторы.....	33
Перерыв.....	16	Источники.....	33
Порок.....	16	Игры и дополнительные материалы.....	33
		Другие источники.....	33

Введение

Forged in the Dark (FitD) – движок для настольных ролевых игр. Его впервые представил Джон Харпер в своей игре 2017 года **«Клинка во Тьме»**, и с тех пор он стал основой для множества других игр.

Если вы еще не знакомы с **«Клинками во Тьме»** или другими системами, использующими FitD, это руководство для вас бессмысленно. Можете ознакомиться с системным справочным документом (SRD) для FitD (а также обсуждениями на форуме и иными источниками) на сайте <https://bladesinthedark.com> или [его русским переводом](#). На странице 32 есть ссылки на другие игры на движке FitD, некоторые из них бесплатны.

В этом руководстве обсуждаются различные способы и возможности модификации движка FitD для разнообразных сеттингов, стилей игры и предпочтений. Я не могу и не собираюсь покрыть все потенциальные хаки FitD, но постараюсь обозреть все части системы, обсудить, для чего они нужны, привести примеры возможных хаков, показать, как они работают и подсказать, как это можно изменить в своих целях.

Почему Forged in the Dark?

FitD поддерживает нарративный стиль игры, опирающийся в первую очередь на воображение, с сильным вовлечением игроков. Система создает обладающий высокой связностью интерактивный диалог между участниками с помощью глубоких и изящных механик. Несколько степеней успеха и провалы с последствиями, встроенные в механику броска, создают драматические ситуации практически автоматически, позволяя водить игру без значительной подготовки.

Будьте осторожны

Есть множество движков для ролевых игр, разработанных для легкой адаптации к любым сеттингам и стилям игры: **Fate**, **GURPS**, **«Дневник авантюриста»**, **Cypher System**, **Genesys** и прочие.

FitD таковой системой не является.

SRD FitD оптимизирован для игры по определенному сеттингу в определенном стиле, относящихся к оригинальным **«Клинкам во Тьме»**. Если быть точнее:

1. Игре за банду негодяев, объединившихся для совершения преступлений
2. в коррумпированном, наводненном призраками городе начала эпохи индустриализации.

Если вы будете делать как FitD, вы обнаружите, что чем сильнее ваша игра отличается от этих предположений, тем сильнее вам нужно менять правила. Так что здраво оцените масштаб проекта, который вы планируете. Если ваша игра значительно отличается от оригинального сеттинга, вам понадобится проделать немало работы над системой.

Как пользоваться этой книгой

Это весьма большой и всеобъемлющий документ (намного большего размера, чем я предполагал поначалу). Если вы собираетесь погрузиться в разработку игр на FitD, можете прочитать его целиком.

Но можно использовать его просто как справочник. Если вы пытаетесь разобраться в какой-то части системы FitD или чем-то недовольны, откройте раздел про это и почитайте, возможно, он вам поможет. Все части руководства минимально связаны друг с другом, так что можете сверяться только с теми из них, которые вам нужны прямо сейчас.

Насколько глубоко уходит ваш хак?

Ваш хак FitD может распространяться на разные уровни игры, от изменений в листе персонажа до совершенно новой игры, лишь отдаленно напоминающей оригинал. Я разделяю хаки FitD на несколько (достаточно спорных) уровней.

Уровень хака FitD	
Сеттинг	Дасквол, история, карты, лор, мир призраков, фракции
Персонажи и банда	Действия и характеристики, контакты, листы персонажей и банды, особые умения
Игровой цикл	Бригады, дело, заначка, затруднения, крафт, монеты, накал, области, организации, перерывы, порок, ритуалы, свободная игра, травмы, уход на покой
Система разрешения конфликтов	Бросок фортуны, защита, позиция и эффект, последствия, сбор информации, система броска, сопротивление, стресс, счетчики, урон

Возможно, вы обнаружите, что кто-то уже делал что-то похожее, что можно позаимствовать. Но даже если и нет, я постараюсь объяснить вам тонкости создания хака на разных уровнях, от небольших поправок до полной переделки системы до самого ядра.

Если это не подходит – избавьтесь от этого

Распространенная ошибка среди тех, кто впервые балуется с FitD (в том числе у меня) – считать, что все кусочки игры обязательно

нужно впихнуть в свою версию. На самом деле, не обязательно.

Если какие-то подсистемы не отражают темы вашей игры, не тратьте силы на то, чтобы переделать их во что-то, что хоть как-то влезет в задумку. Просто выбросьте все, что не подходит. Игре пойдет только на пользу, если в ней не будет каких-то огрызков с нездоровой сложностью. А потом добавьте новые системы, которые нужны вашей игре.

В ходе обзора разных составляющих системы я обозначу, какие из них подходят любой игре, от каких проще всего избавиться, и какие взаимосвязи между ними стоит учитывать, когда вы что-то меняете.

Сеттинг

Что можно сделать с сеттингом.

- Сыграть в уже изданную игру, но с какими-то хоумрулами, которые лучше отражают ваши предпочтения.
- Расширить сеттинг игры. Добавить новый лист персонажа или банды или переместить действие в другое место или другую эпоху. На официальном сайте уже предостаточно материалов, которые позволяют сыграть в других частях сеттинга *«Клинок во Тьме»*: за Синие мундиры, за охотников на Левиафанов, за героев, плетущих заговор против Бессмертного Императора, и так далее. Не буду углубляться в детали, но, если вы работаете над чем-то подобным, то кое-что из этого руководства вам все равно пригодится. (Учтите, что сеттинг *«Клинок во Тьме»* находится под защитой авторского права и не входит в бесплатный SRD. Вы не можете

использовать его в коммерческих целях без разрешения.)

- Приспособить игру для другого сеттинга. Возможно, вы хотите сыграть в *«Клинок во Тьме»*, но в другом мире с другими законами магии. Для этого понадобится сравнительно немного изменений (преимущественно касающихся призраков, поля призраков и так далее). Возможно, вам понадобится перелицевать пару стандартных листов персонажей, чтобы они подходили к реалиям сеттинга, вроде изменений названий и имен (например, другие действия) или добавить пару деталей.
- Сделать совершенно новую игру на движке FitD. Для этого потребуется немало работы, если вы собираетесь создать что-то, что значительно отличается от базовой игры. Особенно если вы собираетесь изменить что-то в ядре системы. Но не бойтесь.

Персонажи и банда

Из грязи в князи

По умолчанию, в FitD персонажи начинают с ограниченными возможностями – всего семь очков, распределенных между двенадцатью действиями, максимум два очка в каждом, и одно особое умение. В первых сессиях на персонажа, получившего урон, накладываются серьезные ограничения, и если у них не завалось лишних монет, им придется пойти не на одно дело с этим уроном. (Некоторые группы могут разрешить проигнорировать более суровые аспекты игры для новых персонажей или отыграть их спустя рукава, но правила этого не предполагают.)

Со временем персонажи становятся все сильнее и живучее, по мере того, как они продвигаются вместе с бандой. К концу долгой кампании они уже компетентны во многих сферах, обладают множеством умений, а в лучшее из их действий может быть вложено аж четыре очка (что означает, что они могут бросить шесть или даже больше кубиков, если захотят). И у них припасены монеты на случай необходимости лечения, снаряжение высокого ранга, дающее преимущество в разнообразных ситуациях, ресурсы, чтобы справляться с затруднениями, множество бонусов от банды, и так далее.

Когда вы задумываете свою игру, в первую очередь решите, подходит ли ей модель FitD (слабые и уязвимые в начале персонажи и их стремительное развитие). Может быть, вам нужны более способные стартовые персонажи. Будет ли у одного игрока несколько персонажей? Сколько сессий, на ваш взгляд, должна длиться типичная игра? Как персонажи начинают игру и как развиваются в ее ходе? Насколько сильным должен быть опытный персонаж?

Листы персонажей

Проще всего начать модификацию FitD с создания нового листа персонажа. Бланки можно скачать с официального сайта и использовать как пример того, что должно содержаться на листе персонажа и как он должен быть оформлен.

А нужны ли листы персонажей?

Нет. Вы можете создать игру, в которой персонажи отличаются друг от друга иначе, чем с помощью буклетов или классов. Таким образом, у них у всех будет один лист. Это может сработать, например, если вы хотите игру про персонажей со схожими прошлым и ролью, или, напротив, дать столько возможностей для кастомизации, что листы персонажей будут слишком ограниченными.

Контакты

Список контактов предоставляет и игроку, и ведущему зацепки в виде неигровых персонажей, связанных с конкретным листом персонажа. По умолчанию, у каждого персонажа пять контактов, обладающих именем и кратким описанием. Эта схема отлично вписывается практически в любой сеттинг. При желании, вы можете разделить их на группы (например, семья и посторонние, или профессиональные и личные) или разрешить игроку написать собственные контакты.

Предполагается, что эти контакты будут часто всплывать по ходу игры. Это уместно в базовом сеттинге FitD, в котором все персонажи вовлечены в жизнь преступного мира одного и того же города на протяжении всей кампании, неважно, короткой или долгой. Если вы ожидаете, что персонажи будут путешествовать в далекие края, контакты могут остаться позади и стать неактуальными. Проверьте, подходит ли формат контактов вашей игре, или вы хотите связывать персонажей с определенными неигровыми персонажами другими способами. Например, персонажи могут строить отношения не с конкретными личностями, а с

целыми организациями, или они строят другие виды связей с игровым миром.

Если два игрока хотят играть одним и тем же листом персонажа, у них будут одинаковые контакты. Это нормально, если в вашей игре персонажи вращаются в одних и тех же кругах. Но в случае необходимости можете написать для каждого листа свои контакты.

- В **Vergence** связи с семьей и организацией критически важны для сеттинга. Мне хотелось вовлечь игроков и дать им контроля больше, чем со стандартными контактами, приписанными к листу персонажа. Поэтому игроки выбирают контакты из нескольких списков, зависящих от происхождения их персонажей.

Детали персонажа

По умолчанию FitD использует Наследие и Происхождение для быстрого описания, откуда персонаж явился и что из себя представляет. Вы можете изменять и переименовывать их, как и отдельные пункты списков, чтобы они вписывались в сеттинг. За их отыгрыш дается опыт, так что у игроков есть причины включать их в игру в той или иной мере.

Если вы хотите, вы можете позволить игрокам описывать персонажей по-другому. Учтите, что слишком много описаний могут стать обузой для игроков, которые не очень хорошо представляют себе своего персонажа во время создания или просто не хотят заниматься перед игрой домашней работой. Но есть такие варианты.

- Заменить наследия и происхождения или добавить к ним что-то новое. Используйте другие организованные детали персонажа, вроде мотивации, убеждений, профессии (чем персонаж зарабатывает себе на жизнь или зарабатывал до начала игры), семейные связи и тому подобное.
- Каждый персонаж начинает игру с одной отмеченной травмой. Это придаст игре определенную пафосность. Если решите воспользоваться этим методом, подумайте о том, чтобы отправлять персонажей на покой при получении пятой, а четвертой травмы. Загляните на страницу 14, где обсуждаются травмы.
- Создайте систему уз между персонажами. Их можно использовать как условие получения опыта или придать им дополнительный игромеханический вес. Например, помогать можно только тем персонажам, с которыми у вас есть узы. Или узы позволяют получить

бесплатные попытки помощи. У персонажей может быть ограниченное количество уз или особые действия для их создания и поддержания. Вместо того, чтобы восстанавливать стресс, предаваясь пороку, вы можете создать механику восстановления, основанную на отыгрыше сцен с другими персонажами, с которыми у вас есть узы.

- Добавить систему создания истории или жизненного пути персонажа. Например, попросить игрока придумать два-три значимых события в жизни персонажа или накидать их по таблице. Например, вы создаете одно важное событие из детства или юности персонажа и одно – после которого он присоединился к остальным персонажам.

Действия и характеристики

Все рискованное, что могут предпринять персонажи, организовано в виде списка действий. По умолчанию, в него входит 12 слов: Драка, Изучение, Манипулирование и так далее. Они разделены на три характеристики: Чутье, Удадь и Воля. Можете развлекаться с этой структурой как хотите.

Изменить действия

Вы можете изменить любые слова, описывающие действия, хоть все. Возможно, Резонанс недостаточно хорошо описывает то, как работает магия в вашем сеттинге, и Колдовство будет уместней.

Список действий должен описывать жанр игры и ожидания от того, чем игроки будут заниматься. Например, если игра посвящена отчаянной экспедиции в глубины космоса, вам подойдут слова вроде Сканер или Пилотирование. Если играть предполагается в жанре героического фэнтези – уместно будет назвать действия глаголами Рассекать и Покорять. (Хороший словарь синонимов в этом деле окажет неоценимую помощь. Рекомендую <https://wordhippo.com>)

В выборе слов лучше придерживаться одной части речи. Оригинальные «Клинок во Тьме» используют глаголы (Hunt, «Охотиться»), но можно заменить их на наречия (Быстро) или прилагательные (Шустрый).

Также стоит дать описание, какая деятельность подпадает под каждое из действий. FitD также приводит примеры заявок, которые в целом подпадают под описываемое действие, но не очень хорошо (другие действия при некоторых обстоятельствах подошли бы больше). Так проще понять, чем каждое дей-

ствие отличается от остальных и в чем оно пересекается с другими.

- **Band of Blades** дает каждому листу персонажа одно уникальное действие. Оно доступно только персонажам данной специализации. Каждое вложенное в него очко позволяет персонажу выполнить определенное действие один раз за миссию.
- Также действия могут означать разные вещи у разных персонажей. Например, в игре про галактические цивилизации действия могут относиться к биологическому виду. Чем больше в них вложено очков, тем лучше персонаж делает вещи, связанные с его видом. То же самое можно проделать с наследием, профессией, семьей и любыми другими важными для кастомизации элементами. Игроки могут как выбирать из заготовленного заранее списка, так и придумывать свои собственные.

Изменить характеристики

В FitD характеристики (Чутье, Удадь и Воля) используются для бросков сопротивления. Чем выше характеристика, тем, как правило, ниже стоимость сопротивления последствиям данного вида. Самая слабая характеристика также используется при восстановлении стресса, предаваясь порокам. Это поощряет создание разносторонних персонажей. Одно очко в нескольких действиях позволяет эффективнее сопротивляться и потакать порокам и экономнее расходовать и восстанавливать стресс. Если вы вносите в эту часть какие-то изменения, подумайте, как по-другому поощрить развитие рейтингов действий вширь.

Как и с действиями, вы можете изменить их названия, чтобы они больше подходили вашей игре. Например, в **Brother Bear, Sister Wolf** характеристики называются Разум, Тело и Душа.

Вы можете изменить и количество характеристик. В **The Blades Hack** их четыре: Кровь, Разум, Личность и Тень. У каждой из них два действия.

Изменить количество действий

Вместо двенадцати действий можно использовать другое число. Зачем? Ну, двенадцать – это довольно много. Каждый раз, когда игрок делает заявку, идет небольшая дискуссия о том, какое действие больше всего ей подходит. Чем меньше действий, тем ниже

сложность и проще запомнить, из чего ты выбираешь.

Если предположить, что вы используете стандартную систему сопротивления с тремя характеристиками, другое количество действий повлияет на то, сколько кубиков максимум может использоваться при сопротивлении. Так, девять действий устанавливает максимум не в четыре, а в три кубика.

Если сократить количество действий, то каждое из них станет более весомым, поскольку они определяют, что будут делать персонажи. Убедитесь, что их достаточно, чтобы покрыть весь спектр занятий, которые предполагаются на игре. Вы не хотите, чтобы игроки, сделав заявку, не могли определиться, к какому действию ее стоит отнести.

Вполне возможно использовать девять или даже шесть тщательно отобранных действий. Но если вы во время плейтеста обнаружите, что игрокам тяжело понять, как действия связаны с тем, чем занимаются персонажи, вам, вероятно, стоит изменить их текст.

Вы можете сделать и больше двенадцати действий (например, пятнадцать), но их будет сложнее запомнить. Когда действий становится много, они начинают восприниматься как навыки, и, возможно, вы решите изменить систему их названий, чтобы отразить это.

Если вы меняете количество действий, подумайте о стартовом количестве очков на их развитие. По умолчанию в FitD игрок распределяет четыре очка, а еще три вписаны на листе персонажа. Если вы уменьшите количество действий, не уменьшая количество очков, персонажи получат более широкий спектр возможностей.

Максимальный рейтинг действия

По умолчанию, начальный рейтинг действия не может превышать двух и может повыситься до максимума в четыре. Совершая бросок, игрок может приложить усилие или пойти на сделку с дьяволом ради дополнительного кубика, получить еще один кубик за помощь и иногда еще один от особого умения. Так что, когда у персонажа рейтинг действия дорастает до четырех, он может выбросить шесть или даже семь кубиков, если возникнет такое желание.

Для шести кубиков шанс критического успеха составляет 26%, простого успеха 40%, частичного – 32% и провала – лишь 2%. Ведущему будет непросто создать значимое противостояние при таком броске, поскольку в базовых правилах отсутствуют какие-то спосо-

бы повысить сложность действия (не считая -1к у урона третьего уровня).

По этой причине вам заранее нужно определиться, насколько вероятен успех персонажей в начале игры и как далеко они зайдут в ходе развития, а также сколько дополнительных кубиков они могут получить. В *Vergence*, например, наивысший рейтинг действия – третий.

Другие способы работы рейтингов

Система из базового FitD – однозначно не единственный возможный способ определять число кубиков, которое нужно бросить при совершении действия. Если вы не меняли механику броска, то ваша цель – получать от 0 до 3-4 кубиков.

Есть немало весьма изобретательных способов этого достичь:

- В *Blades Against Darkness* игроки распределяют два очка между тремя характеристиками. Каждое очко дает один кубик на любое действие, связанное с этой характеристикой. Также игрок выбирает три действия. Выбранное действие получает дополнительный кубик.
- В *Moth-Light* можно выбрать несколько рейтингов. Сумма выбранных рейтингов в характеристике – это количество кубиков, которое применяется к любому рейтингу, выбранному в данной характеристике.
- В *Brother Bear, Sister Wolf* вы выбираете две характеристики. Действия, относящиеся к этим характеристикам, получают дополнительный кубик. Также вы выбираете три действия. Эти действия также получают дополнительный кубик.
- В *Microblades* вы распределяете три очка между четырьмя характеристиками и выбираете два действия. Характеристика равна количеству кубиков, которое бросается при любом действии, относящемся к этой характеристике. Выбранные действия не дают дополнительных кубиков, но увеличивают мощность эффекта на 1.
- Можно сделать два списка с пунктами от 0 до 2. В первый список войдут навыки, а во второй – ресурсы вроде удачи, магической силы, талантности и тому подобного. Когда нужно совершить действие, игрок выбирает один пункт из списка навыков и один – из списка ресурсов, складывает их значения и получает количество кубиков.
- У персонажей есть список меток – аспектов, представляющих их способности, ресурсы, предметы, союзников и

так далее. Игрок берет по кубику за каждую метку, применимую к действию, которое он хочет совершить. Возможно, вам понадобится установить максимум применимых меток и создать особые умения и улучшения, которые его повышают при каких-то обстоятельствах.

Особые умения

Особые умения позволяют придать персонажу индивидуальности с помощью крутых и полезных способностей и трюков. У каждого листа персонажа их семь (кроме Головореза, у которого их почему-то восемь).

Сколько особых умений должно быть у ваших персонажей на старте? Одно, как в базовых правилах? Или, если вы хотите, чтобы они были чуть более способными, можете дать каждому листу персонажа одну способность по умолчанию и дать игроку выбрать вторую. А если они предполагаются полными новичками, им можно не выдавать особых умений на старте вообще.

- В *Scum and Villainy* у каждого листа персонажа есть одно знаковое умение, имеющееся по умолчанию. В начале игры игрок выбирает второе умение.
- В *Vengeance* персонажи обладают обширными космическими силами. Они начинают с одним умением, выбранным по умолчанию, и еще тремя на выбор игрока.

Необычные умения

На каждом листе персонажа есть талант «Необычный». В правилах это не очень четко объясняется, но предполагается, что игрок может взять особое умение из любого листа персонажа. Пусть вас не пугают три ячейки напротив этой категории – это означает, что вы можете взять три таких умения, а не то, что это одно умение по цене трех (как мне в первый раз показалось).

Любой персонаж может брать любые умения. То, что написано у него в листе – лишь рекомендации. Технически, существует лишь один большой список умений, распределенный между листами для экономии места и создания необходимого настроения. Персонаж может всю жизнь проходить, так и не взяв ни одного умения из родного листа.

Но даже если ведущий объяснит это игрокам, большинство сосредоточится на тех умениях, которые указаны на листе. Распределяя умения между листами, убедитесь, что они подходят друг другу тематически. В то же время, подумайте, как они могут сочетаться с умениями с других листов.

Некоторые умения могут плохо подходить другим персонажам. Например, умение может требовать наличия специальных предметов, доступных листу персонажа (как, например, Алхимик Умельца из «*Клинок во Тьме*»). Если у персонажа их нет, то и умение для него бесполезно. Подумайте об этом, создавая новые умения, и добавьте необходимые правила на этот счет, например, отметьте некоторые из них недоступными для других листов персонажей или требующими внутриигрового обоснования.

Что можно сделать с особыми умениями

Вполне нормально взять стандартные умения и перераспределить их между перелицованными листами персонажей. Например, если вы хотите сделать более традиционную фэнтезийную игру, можно сделать лист Воина и дать ему умения от Головореза.

- По мере работы над архетипами персонажей, вам могут понадобиться совершенно новые умения. Не сильно беспокойтесь об «игровом балансе» в традиционном понимании. Вам нужно, чтобы каждый игрок мог делать крутые штуки, доступные только ему, но не перетягивал при этом одеяло на себя. С точки зрения дизайна, в игре должно быть достаточно хороших выборов, чтобы в ней не было одного лучшего умения, обязательного для взятия (и это практически весь баланс, которого вам нужно добиться).

Поскольку персонажи могут получать умения из разных листов, во время плейтеста вы выясните, не сделали ли вы какое-то умение слишком крутым, чтобы его нельзя было не взять, или слишком незначительным, чтобы оно никому не было нужно.

Особые умения можно разделить на четыре группы:

- **Умения, которые дают нарративные преимущества при соблюдении нарративного условия** («вы всегда знаете, когда вам лгут»). Они не имеют механического влияния на игру и просто требуют, чтобы ведущий при определенных обстоятельствах относился к этому персонажу не так, как к остальным.
- **Умения, которые дают нарративное преимущество при соблюдении механического условия** («когда вы тратите 2 единицы стресса и прикладываете усилие, вы узнаете тайну, которую неигровой персонаж не хочет раскрыть»).

вать»). Также, умение влияет на повествование, но используется механически.

- **Умения, которые дают механическое преимущество при соблюдении нарративного условия** («вы получаете +1к, когда помогаете союзнику»). Игрок должен подвести основание в повествовании, чтобы получить механический бонус.
- **Умения, которые дают механическое преимущество при соблюдении механического условия** («вы получаете +1к на отчаянное действие, если также принимаете -1к к броску сопротивления»).

Вот относительно полный список того, какими бывают особые умения:

- Нарративное разрешение на действие, которое при иных обстоятельствах является сложным или невозможным.
- Получить +1к, преимущество или увеличить мощность эффекта при определенных обстоятельствах.
- Увеличить пределы нагрузки.
- Позволить игроку взять преимущество в обмен на штраф.
- Использовать специальную защиту для сопротивления определенным последствиям или бесплатного приложения усилий с определенной целью.
- Приложить усилия для какого-то дополнительного эффекта. Обратите внимание, что этот эффект идет вместе со стандартными преимуществами от приложения усилий, а не заменяет их. Многие умения предлагают выбрать эффект из нескольких вариантов, например, увеличить дальность атаки без наложения штрафа *или* обрушить на противников шквальный огонь.
- Уменьшить урон при определенных обстоятельствах.
- Уменьшить штраф от урона на один уровень.
- Навсегда заполнить один сектор в счетчике лечения.
- Дать персонажу возможность провести во время перерыва дополнительное занятие с определенной целью.
- Дать персонажу бонус к определенным занятиям перерыва.
- Дать персонажу дополнительное условие получения опыта.
- Дать персонажу доступ к ремеслу, алхимии, ритуалам или другой системе создания новых возможностей.
- Улучшить провал до частичного успеха при определенных обстоятельствах.
- Получить дополнительную ячейку стресса.

- Заполнить дополнительные сектора в определенных счетчиках.
- Получить еще одно занятие перерыва.
- Улучшить способности бригады, когда персонаж предоставляет ей инструкции или действует вместе с нею.
- Дать компаньону новые способности (для листов персонажей с компаньонами вроде Ищейки).
- Уменьшить стоимость флешбека при определенных обстоятельствах (но не ниже нуля) или дать бонусы к определенным действиям во время флешбека.
- Ограничить стоимость командной работы (то есть, если персонаж возглавляет командную работу с использованием определенного действия, он тратит не больше 1 единицы стресса).
- Получить бонус к броску на ведение командной работы.

Некоторые особые умения дают одну мощную способность (например, «вы всегда знаете, когда кто-то лжет»), другие дают несколько преимуществ (вроде «+1 эффект когда вы отслеживаете цель и +1к когда вы не даете себя обнаружить»).

Создавая лист персонажа для FitD, большую часть времени вы потратите за составлением подходящего списка особых умений. Вам понадобится список, который и подходит под тему персонажа, и позволяет игроку лучше понять, чем персонаж занимается. Они должны быть достаточно увлекательными, чтобы игроку хотелось их испытать. Скорее всего, вы будете стремиться к тому, чтобы каждому игроку было сложно определиться, какие из них будут интереснее всего, потому что они все выглядят клево.

Постарайтесь избежать распространенной ошибки и не добавляйте на разных листах персонажа одинаковые умения. Это бессмысленно, поскольку любой персонаж может брать любые умения. Не забывайте, что по умолчанию вы составляете один большой список умений.

Возможно, вы захотите следовать определенному шаблону в распределении особых умений. На стандартных листах персонажей FitD первым идет особое умение, которое хорошо подходит в качестве стартового. Это полезно, если игрок не может определиться с выбором. Также стоит убедиться, что на каждом листе есть умение, полезное в перерывах. Будет неплохо, если хотя бы одно давало нарративное разрешение на разные необычные вещи, а не просто манипулировало игромеханикой. Можно добавить на каждый лист одно умение, которое дает специальную защиту, которую можно использовать для бесплатного сопротивления в определенных обстоятельствах или в каких-то других целях. Вы можете

подобрать и свой шаблон, актуальный для вашей игры.

Изменение формата особых умений

Особые умения в вашей игре не обязаны иметь такой же вид, как и в оригинальной. FitD предпочитает особые умения, которые дают одно конкретное преимущество. В игре про преступников, для которых любая необычная способность критически важна, это уместно, как и в большинстве других.

Но вашей игре могут потребоваться персонажи с широким спектром возможностей. Например, если она посвящена супергероям или предполагает более кинематографичное действие, формат особых умений по умолчанию не подойдет. Можно придумать разные способы его изменить:

- Использовать тот же формат, но разрешить некоторым умениям делать больше вещей. Например, вы можете создать особое умение, которое предоставляет личный транспорт или магического фамильяра. Вы устанавливаете, что они могут делать, и предоставляете игроку выбор из списка настраиваемых преимуществ.
- Собрать особые умения в тематические комбинации, предоставляющие несколько преимуществ. Так у персонажей будет больше возможностей. И, поскольку умения способны на большее, игроки будут чаще их использовать (но также им потребуется чаще обращать на них внимание).
- Дать список подпунктов к особому умению и позволить игроку выбрать два-три.
- Обозначить особые умения не как четкие формулировки, а как размытые определения. «Суперсила» может обозначать персонажа, который сильнее обычного человека, а что ему это дает – пусть зависит от контекста, по решению вашей игровой группы. Разумеется, с учетом влияния на эффект и позицию.
- Разработать более сложную механически систему, позволяющую собирать умения из отдельных составляющих. По этому пути пошли многие игры, но он делает игру более сложной.
- Дать особым умениям уровни. Чем больше очков игрок вкладывает в умение, тем больше оно делает.
- Разложить особые умения в виде дерева, в котором приобретение более низкоуровневых умений необходимо для получения доступа к более мощным способностям.

Если развитие персонажей не так важно для вашей игры, вы можете задать персонажам несколько особых умений, зависящих от выбора листа персонажа, а в ходе игры позволить им получать разные мелкие привилегии. Это подойдет для жанров вроде приключенческих романов XIX – начала XX века, герои которых – состоявшиеся профессионалы и не сильно меняются по мере развития сюжета.

Продвинутые умения

«*Клинки во Тьме*» включают несколько наборов дополнительных способностей, недоступных поначалу. Требования к их получению не указаны в правилах и раскрываются по мере игры. В них входят техники боевых искусств (ирувийское искусство фехтования), поклонение ужасным древним богам и заключение договора с демоном.

Вы можете добавить похожие продвинутые пути развития, подходящие вашему сеттингу.

- ***Scum and Villainy*** добавляет иной набор продвинутых умений, уместный в космической опере.
- ***Raiders in the Dark*** позволяют персонажам принимать обязательства. Они имеют предварительные требования и цену, которую нужно заплатить, и позволяют брать несколько особых умений, недоступным остальным. Например, Магия Крови становится доступна только тому, кто в своих странствиях пришел в древнее место, где его кровь может быть заражена. Для ее получения требуется завершить долгосрочный проект, в ходе которого персонаж позволяет чему-то ужасному внутри себя захватить его тело, и получить травму. Его порок (который здесь называется «утешение») становится «питье крови разумных существ». Магия Крови позволяет получить несколько особых умений, связанных с кровью.

Снаряжение и нагрузка

В каждом листе персонажа в базовом FitD есть список обычных предметов, которыми могут пользоваться все, и список предметов, характерных именно для этого персонажа. Особое снаряжение – еще один способ сделать каждый лист персонажа уникальным и интересным. Персонажу не нужно много усилий для того, чтобы получить предмет со своего листа, в то время как остальным для этого может потребоваться долгосрочный проект или другое действие, обосновывающее необычность ситуации.

В базовой системе, у каждого есть шесть особых предметов. Они могут давать как игромеханический эффект (оружие высокого качества), так и нарративное разрешение для каких-то действий (чертежи). Одни не занимают слоты для снаряжения и доступны «свободно», другие же могут требовать больше одного слота и заявляются так же, как и любой другой предмет.

Снаряжение дает новые способы влиять на повествование с целью получить преимущество. Ту же систему можно использовать и для нематериальных объектов. Например, чтобы дать персонажу дополнительные навыки и способности, вроде «отточенной техники боевых искусств», дающей преимущество в рукопашном бою. Если особые умения с листа персонажа любой может получить в качестве необычных умений, то такие «навыки-снаряжение» просто так получить нельзя.

Нагрузка может представлять собой не только количество взятых с собой предметов. Ее можно также использовать как ограничение «раз за дело», подобно особой защите (но больше одного и более гибкое). Волшебник может тратить нагрузку на чтение заклинаний (занятно, но игроки при этом естественным образом придут к популярному штампу из классических систем, что маги не носят броню и в целом берут с собой мало вещей), хакер — на установку программ для взлома, и так далее.

Если вы хотите проработать нагрузку подробнее, вы можете включить подсистему, в которой игроки заявляют, какие предметы держат наготове, а какие убрали подальше, так что в случае необходимости достать их будет сложнее.

Эту подсистему можно менять как в мелочах, так и в глобальном плане. Например, в *Raiders in the Dark* я добивался, чтобы броню было проще носить, поэтому простая броня у меня занимает один слот, а не два, а тяжелая — два, а не три.

Составьте список стандартного снаряжения, который показал бы, чем персонажи обычно пользуются. Также вы можете изменить количество занятых слотов для легкой, средней и тяжелой нагрузки.

Другая возможная характеристика нагрузки — запас. В играх про путешествия и исследование вам может быть полезно подсчитывать запас припасов или других предметов, который хранится в фургоне, на звездолете, у носильщиков, в трюме и так далее. На распределении ограниченных ресурсов можно построить отдельную мини-игру.

- В *Deathwish* одно из действий называется «Груз». За каждое очко, вложенное в Груз, персонаж получает единицу Припасов. Он может использовать Припасы, чтобы получить доступ

к более крупным или редким предметам, чем доступны по умолчанию.

Можно и вовсе избавиться от этой части игры. В *Vergence* нет формальной системы снаряжения и нагрузки. Поскольку управление ресурсами и финансами не входит в фокус игры, игроки просто заявляют, что они собираются взять. Они могут нести любое разумное количество предметов. Ведущий может сказать, что слишком большая нагрузка сказывается на позиции, эффекте и прочем, но системы для этого нет.

Другие вещи с листа персонажа

На лист персонажа можно добавить еще много всего, что уместно в вашем сеттинге и игровой атмосфере. Нужно ли вам отслеживать уровень Рока, Социального Капитала или Развращения персонажа? Добавьте на лист нужные шкалы и разработайте систему, которая делает их значимыми. Отображайте на листе персонажа то, что важно для игры.

Вопросы для сбора информации

Хотя в правилах об этом не говорится, но на каждом листе персонажа в оригинальных *«Клинок во Тьме»* присутствует уникальный список вопросов для сбора информации. Это не значит, что персонаж может задавать только их. Скорее, это предложения, направляющие мысль игрока, какую роль в банде играет персонаж.

Лично я не считаю их особо полезными ни для игроков, ни для ведущего. Насколько я знаю, большинство игровых групп ими практически не пользуются. Предположу (хотя доказательств у меня нет), что они остались от ранних версий *«Клинок во Тьме»*, бывших хаком *Powered by the Apocalypse*, где ходы ограничивают список вопросов, которые может задать персонаж. В такой игре списки вопросов с листов персонажей выглядят уместно, но FitD как движок не имеет для них механической поддержки.

Если вам нравятся такие подсказки, можете добавить их на свои листы персонажей.

Можно добавить для них большую поддержку в правилах, например, в виде особого умения, которое дает дополнительный кубик или уровень эффекта, если игрок при сборе информации задает вопрос из своего списка (занятно, но, если дать это умение только одному листу персонажей, у тех персонажей, которые возьмут его в необычные умения, оно

автоматически подстроится под владельца из-за другого списка вопросов).

Родословные

В некоторых играх игроки выбирают родословную (вид, расу, разновидность и т.д.) Это могут быть как детали, не несущие механической нагрузки (или, возможно, условие получения опыта), так и способ получения каких-то умений.

- В **Scum and Villainy** любой персонаж может взять особое экзо-умение. Они описываются нарративно для каждого персонажа. Когда игрок хочет им воспользоваться, ведущий устанавливает цену в 0-2 стресса, в зависимости от того, насколько сильный эффект оно производит. Этот метод работает практически в любой игре, где персонажи принадлежат разным видам. Например, если играть предполагается разумными животными, то Медведица может быть сильной и яростной, Мышь может пролезать в крошечные щелки и так далее. Ведущий установит цену в стрессе на эти способности, когда это будет важно для игры.
- В **Band of Blades** персонажи принадлежат к одному из четырех наследий. У каждого из них есть список особенностей, которые дают небольшие преимущества и играют роль условий получения опыта. Игрок выбирает две черты для персонажа. Игроки и ведущий могут придумывать и свои наследия, происходящие из мест, далеких от места действия кампании.

Банда

Банда способствует объединению персонажей ради общей цели. Исток банды указывает в общих чертах, чем персонажи будут заниматься. В играх с высокой смертностью и уходом в отставку в центре сюжета оказываются не персонажи, а банда. Кампания может закончиться с другими персонажами, но их дело будет жить.

Если ваша игра посвящена не сборищу преступников, вам может понадобиться что-то поменять в этой подсистеме (или убрать ее полностью).

- В **Scum and Villainy** банду заменяет корабль и его команда. Разные виды кораблей лучше приспособлены для разной деятельности.
- В **Band of Blades** банду заменяет членство в легионе наемников, который

преследуют сверхъестественные противники. В этой игре только одна разновидность «банды», поскольку она поддерживает только один сюжет, но можно выбрать своего сверхъестественного покровителя, что в чем-то заменяет выбор банды.

- В **Vergence** игроки выбирают, против какой межпространственной угрозы они создают альянс.
- В **Moth-Light** игроки выбирают договор, который определяет, какие цели они будут преследовать и с какими препятствиями они столкнутся.
- Вы можете создать игру на более длительных промежутках времени, в которой между делами могут проходить десятилетия, и персонажи уходят в отставку после одного-двух дел, а на их место приходит следующее поколение (возможно, даже их дети).

Если у вас нет системы, аналогичной банде, вам может понадобиться другая механика, которая даст персонажам причину для совместной работы над общими целями.

Листы банды

Лист банды действует как еще один общий лист персонажа, который дает бонусы и новые возможности по мере развития.

Особые умения банды

У банды есть свои собственные особые умения, которые применяются ко всем персонажам. Они могут давать следующие преимущества:

- Позволить персонажам добавить одно очко в рейтинг действия. Оно выдается на характеристику, так что если вы берете особое умение, которое позволяет повысить Удачу, все могут добавить одно очко в любое действие, относящееся к Удаче.
- Повысить максимум рейтинга действия.
- Дать всем персонажам в банде какой-то навык или способность.
- Уменьшить цену или увеличить выгоду.
- Дать дополнительный кубик к броску обстоятельств при выполнении определенного плана.

Создавая лист банды стандартного формата, вы создаете набор особых умений, который подходит сеттингу и задает бандам этой разновидности определенный тон. По умолчанию, на листе семь умений. Некоторые из них повторяются на разных листах (иногда под разными именами).

Развитие банды

Улучшения, как правило, создают или улучшают ресурсы банды: логово, бригады, снаряжение и прочее. Также они могут дать членам банды больше опыта при тренировке определенных способностей.

Контакты банды

Помимо персональных контактов персонажей, у банды есть свои контакты – один друг и

один соперник. Это профессиональные связи всей банды как единого целого.

А нужны ли листы банды?

Не обязательно. Листы банды предполагают, что игра может идти в разных стилях. Если ваша игра предполагает что-то одно, вы можете избавиться от листов банды или оставить только один для того, чтобы управлять ресурсами команды было проще (как в *Band of Blades*).

Игровой цикл

Как и остальную часть FitD, подсистемы, с которыми игроки сталкиваются в ходе игрового цикла, нужно подгонять под сеттинг и стиль планируемой игры. В зависимости от хака, это могут быть как небольшие изменения, так и глобальная переделка некоторых или вообще всех систем.

Игровые фазы

FitD построен вокруг основного игрового цикла, в который входят свободная игра, дело и перерыв. Система устроена так, что персонажи шатаются где попало во время свободной игры, пока не начинается дело (и не делается бросок завязки). После дела они проводят перерыв и возвращаются к свободной игре. Предполагается, что перспективы для дела создают и ведущий, и игроки, поскольку они мотивированы участвовать в делах — так они получают большую часть необходимых игровых ресурсов.

Эту основную структуру можно использовать с минимальными правками, хотя можно изменить ее и более значительно.

В первую очередь, можно изменить сам цикл. Последовательность из свободной игры, дела и перерыва отражает ограничения, которыми сковывает действия персонажей борьба в преступном мире города, но вовсе не реалии, например, героического фэнтези.

- В *Vergence* персонажи достаточно могущественны, чтобы свободно путешествовать по безграничной мультивселенной. Строго завязанный на смене фаз игровой цикл не позволил бы им воплотить все те решения, которые они могут принять. По этой причине, большую часть времени игроки проводят в свободной игре. Они могут начать более детализированную фазу операции в любой момент, при необходимости сделав бросок завязки. Если им нужно восстановить стресс, они могут провести

фазу короткого отдыха (она восстанавливает 4 единицы стресса и перезаряжает умения). А если им нужно предпринять действия на крупном масштабе, они могут начать длительную фазу планирования. В этой фазе ведущий может заполнить гораздо больше сегментов счетчиков противодействующих организаций, чем в фазу отдыха. Игроки могут свободно переходить из одной фазы в другую, без ограничений. Есть механика, позволяющая разным игрокам находиться в разных фазах одновременно, так что, например, один персонаж может отдыхать, пока другой продолжает свободную игру.

Свободная игра

FitD называет свободной игрой фазу, которая находится между другими, более формализованными фазами. Поскольку она не использует каких-то специализированных правил, можете оставить ее в покое и переключиться на другие фазы (но вам может понадобиться изменить подсистемы, используемые во время свободной игры).

Дело

Поскольку в центре «Клинок во Тьме» — преступники, совершающие преступления, базовые правила построены вокруг ходок на дело. Дела создают эпизодическую структуру, они почти наверняка будут в каждой сессии. За одну сессию может пройти несколько мелких дел, а крупное дело может занять и несколько сессий, но игра целенаправленно устанавливает ограничения на то, сколько событий может произойти за его время. Они проявляются в виде конечности стресса — ценного ресурса, который обычно нельзя восстанавливать во время дела. Когда его запасы у персонажей истощаются, они вынуждены

брать перерыв на восстановление – даже если это значит, что они не добьются своей цели.

Вы можете сохранить основную структуру дела, ограничившись сменой его названия. Исследователи древних руин *выходят в экспедицию* или *спускаются в глубины*. Спецназ проводит *операцию*. Дети погружаются в совместный *кошмар*.

Возможно, вам будет недостаточно только переименовать дело, но и понадобится изменить какие-то системы, которые его определяют. Например, если вы хотите добиться более длительных дел, вам пригодится механика восполнения стресса.

- В ***Raiders in the Dark***, персонажи могут найти безопасное место и отдохнуть пару часов. Во время отдыха они восполняют стресс до половины, либо 1 стресс, если у них его больше половины. Также они восполняют ячейки специальной защиты и избавляются от краткосрочного урона.

Не всем жанрам подходит эпизодическая структура, создаваемая делами. Если есть такая необходимость, вы можете построить систему вокруг каких-то других явлений и событий, например, встреч, сцен, миссий, коротких или долгих отдыхов. Просто учтите, что количество стресса и способы его восстановления тоже являются ресурсами, с которыми персонажи могут работать во время игры. Если вы внесете значительные изменения в систему, вам, вероятно, понадобятся дополнительные плейтесты, чтобы убедиться, что стресс – ценный и ограниченный ресурс, но не настолько, чтобы игроки боялись его тратить.

Бросок завязки

Бросок завязки нужен, чтобы игроки больше думали о самой игре и меньше – о планировании и подготовке. Он хорошо работает с играми, которые стараются упростить подготовку персонажей.

- В игре, которая в большей степени посвящена управлению ресурсами и планированию, вы можете задать более формальную подсистему подготовки к делу, например, планирование, разведку, разработку фантастических изобретений в лаборатории и тому подобное. С ее помощью можно устанавливать факты о происходящем, получать дополнительные кубики на бросок завязки, определять, какие предметы войдут в нагрузку, и другими подобными способами влиять на систему.
- Также можно сделать бросок завязки не обязательным, а по желанию. Его

цель – определить позицию на начало событий. В зависимости от хода повествования вашей игры, свободная игра может плавно перетекать в дело, так что начальная позиция уже ясна. В таком случае, вы можете разрешить ведущему пропустить бросок завязки и просто заявить, что дело началось.

Также вы можете счесть, что вашей игре необходима механика завершения дела.

- В ***Raiders in the Dark***, в конце спуска команда делает бросок выхода, чтобы выбраться из опасной локации. В зависимости от результатов, они могут получить одно или несколько последствий или выйти просто так. Бросок выхода не является обязательным (процесс возвращения можно отыграть как обычно), но с его помощью можно пропустить эту часть спуска, если в ней никто не заинтересован.

Флешбеки

Флешбеки работают вместе с броском завязки, подталкивая игроков к менее тщательной подготовке к делу. Они всегда могут вернуться к подготовке с помощью флешбека, чтобы в случае необходимости сделать что-то с текущей ситуацией.

Флешбеки смотрятся уместно во многих жанрах, но далеко не во всех. Например, в хорроре вы скорее избавитесь от них, чтобы уменьшить контроль персонажей над ситуацией и заставить их больше реагировать на происходящее, а не проявлять инициативу самостоятельно. Вы можете ограничить флешбеки, установив цену на сам факт обращения к ним (но в таком случае игроки будут больше планировать и действовать более осторожно).

Некоторые игровые группы сильно полагаются на флешбеки и постоянно скачут между подготовкой и настоящим. Другие (как правило, с опытом других игр) пользуются ими реже или вообще считают их жульничеством. Подумайте, на кого рассчитана ваша игра, и как они могут отнестись к механике флешбеков. Если среди игроков будет много поклонников классических систем, а вы хотите использовать флешбеки, попробуйте придумать, как облегчить им привыкание к этой механике.

Стресс

Стресс – основная игровая валюта, с которой обращаются персонажи. Он полезен, но ограничен. Если вам не нравится эта подсистема,

тема в готовом виде, можете с ней побаваться. Например:

- Если слово «стресс» не подходит вашей игре, назовите этот ресурс по-другому: решимость, сила, выдержка, пыл, энергичность, живучесть, рок, сердце...
- Базовые правила дают игрокам максимум стресса в 9, плюс еще несколько единиц можно получить с помощью улучшений банды. Измените это число, если это слишком много или слишком мало.
- Если персонажи связаны психически, у них может быть один запас стресса на всех. У отдельных персонажей может быть пара личных единиц стресса, а у банды будет еще один запас стресса, из которого могут брать все.

Травмы

Когда вы тратите последнюю единицу стресса, вы получаете травму. Травма выводит персонажа из игры. Некоторые игроки получают удовольствие от драматического эффекта, который создает травма. Но также она устраивает игрока от игрового процесса на неопределенный срок, что может выглядеть навязанным и скучным.

Поскольку бросок сопротивления тратит произвольное количество стресса, заработать травму можно нечаянно (двух очень неудачных бросков сопротивления достаточно). Такая система призвана отображать отчаянную и непредсказуемую жизнь преступников на социальном дне, что может как подходить, так и не подходить вашей игре.

- Вы можете подробнее прописать, что это значит. Например, до конца дела у персонажа будет ограничение на действия, которые он может предпринять, если другие персонажи не окажут ему поддержку.
- Персонаж, получая травму, может отыграть флешбек, отсылающий к какому-то аспекту, связанному с этой травмой, по выбору игрока. Возможно, при этом он создаст какое-то преимущество – например, подстроить ситуацию – которое применимо к текущей ситуации.
- Вы можете добавить систему, в которой игрок, чей персонаж выведен из игры из-за травмы, временно принимает какую-то другую роль. Например, отыгрывает неигровых персонажей, оказывает помощь оставшимся в игре персонажам с помощью флешбека, выбирает, куда пойдет сюжет, или что угодно еще из того, что подходит вашей игре.

- По умолчанию в FitD травмы остаются навсегда. Если в вашем сеттинге это не так, вы можете придумать механику снятия травм — с помощью продвинутой техники, магии, божественного вмешательства или любого другого способа, который вам подходит. Снятие травмы, скорее всего, будет серьезным предприятием, требующим большого количества времени (вероятно, в виде действий перерыва) или игровых ресурсов.
- В *Deathwish* нет травм. Когда ваш стресс достигает нуля, вы получаете утомление. Утомленный персонаж остается в игре, но не может прилагать усилия, сопротивляться и делать другие вещи, для которых необходим стресс. Некоторые умения предоставляют способы игнорировать утомление.

Принудительный выход на покой

В базовых правилах персонаж, отметивший четвертую травму, выбывает из игры окончательно. Он уходит на покой или сдается властям. Это отражает основную тему игры (отчаянные негодяи) и поощряет создание кампаний, в которых игроки успеют поиграть несколькими персонажами. Также это дает причины избегать травм.

Есть несколько способов это изменить:

- В играх без травм вроде *Deathwish* принудительный выход на покой отсутствует (но есть система выхода на покой для персонажей, завершивших кампанию).
- Можно сделать эту механику еще драматичнее, заявив, что четвертая травма означает не выход на покой, а героическую гибель. Персонаж получает временные бонусы вроде игнорирования штрафов от урона или полного восполнения стресса, но до конца игры не доживает.
- Сделать выход на покой более подходящим для стиля игры. Если она посвящена группе подростков, путешествующих между нашей обыденной реальностью и миром магии, то превышение предела травм или их аналога может означать, что персонаж повзрослел и больше не может пересечь границу миров.
- Вместо выхода на покой, получение большого количества травм может привести к какому-то преобразованию персонажа. Например, он может отринуть смертную оболочку и перейти на

другой уровень существования, что может привести не к выходу на покой, а к смене листа персонажа на новый, с другими умениями и ограничениями.

Перерыв

Перерыв в FitD – это мини-игра, направленная на долгосрочные действия. Если ваша игра включает подсистему перерывов, вы можете как сделать ее солидной частью игрового процесса, со множеством вариантов действий, так и короткой остановкой между важными событиями.

Долгосрочные проекты

Это абстрактная и гибкая система, которая хорошо работает в уже готовом виде. Если у вас нет причин что-то в них менять, они легко войдут практически в любые игры.

Лечение

Лечение полученного урона в FitD может обойтись дорого, особенно на ранних этапах, когда у персонажей еще нет ни доступа к лекарям, ни лишних монет на дополнительные действия в перерывах. Персонаж может выйти с перерыва на дело, так и не избавившись от полученного урона. Так показывается отчаянность повседневной жизни преступной группировки, о которой и рассказывает базовый FitD. Также такая ситуация подталкивает игроков использовать более одного персонажа. Когда один персонаж слишком пострадал, чтобы отправлять его на дело, его может подменить другой.

Вы можете упростить лечение, если ваша игра не рассчитана на подобную модель. Вот пара примеров.

- Просто снимать весь урон между делами. Если логика предполагает, что у персонажей есть возможность просто дожидаться, когда все вылечатся (или существуют магические или научные способы быстрого лечения), то позволять им полностью вылечиться между делами просто и приятно.
- Весь урон 1 уровня исцеляется во время перерыва автоматически, без использования действия (как в *Scum and Villainy*).
- Весь урон снижается на один уровень во время перерыва автоматически. Персонаж может использовать действие, чтобы лечиться быстрее.
- Создать менее суровую систему лечения, как, например, эта (без использования счетчика лечения):

Лечение	
Киньте рейтинг действия персонажа игрока или ранг неигрового персонажа	Критический успех: снимите весь урон. 6: снимите два уровня урона. 4-5: снимите один уровень урона. 1-3: снимите весь урон 1 уровня.
Добавьте +1к за помощь	
Получите +1 уровень эффекта за каждую потраченную монету	

- Использование дополнительных действий перерыва на лечение не тратит монеты, но означает, что ведущий может продвинуть счетчики организаций.
- Монеты расходуются на использование быстрого лечения с помощью магии или высоких технологий. Если у персонажей есть нужные связи (полученные, например, при улучшении банды), их могут немного полечить бесплатно.

Порок

Поскольку оригинальная игра посвящена преступникам, логично, что они восстанавливают стресс, предаваясь порокам.

- Если вы хотите использовать ту же систему, но убрать атмосферу злочного места, переименуйте порок, например, в утешение. Источниками утешения могут быть члены семьи и друзья, а не наркоторговцы и букмекеры.

Использование механики порока для восстановления стресса всегда несет элемент риска, поскольку персонаж, восстановивший слишком много стресса, злоупотребляет пороком. Чем меньше у вас осталось стресса, тем меньше на это шансов (если вы потратили больше 5 единиц стресса, это в принципе невозможно).

Если вы хотите разорвать связь между уровнем стресса и злоупотреблением, можете использовать таблицу вроде этой:

Потакать пороку	
Киньте рейтинг наименьшей характеристики	Критический успех: восстановите весь стресс 6: восстановите 5 единиц стресса 4-5: восстановите 3 единицы стресса 1-3: восстановите 2 единицы стресса и злоупотребите

- *The Blades Hack* предлагает игроку выбор: восстановить немного стресса

или восстановить весь стресс и злоупотребить. Злоупотребление означает, что ведущий делает бросок, который определит какие-то дополнительные проблемы, с которыми персонаж столкнется.

- Гораздо более простая и менее жесткая к игрокам система – восстанавливать весь стресс персонажей во время перерыва. Она подойдет игре в кинематографическом стиле или той, в которой перерыв предполагает, что прошло значительное количество времени, за которое персонажи могли полностью восстановиться. Такое восстановление может не требовать никаких действий, предполагать трату действия, но не броски, или требовать и потратить действие, и бросить кубики, например:

Восстановить стресс	
Восстановите весь стресс и киньте рейтинг наименьшей характеристики	Критический успех: получите дополнительную информацию, новый контакт или другое преимущество. 6: вы не заработали проблем. 4-5: +1 Накал или небольшое сюжетное затруднение. 1-3: +2 Накал или серьезное сюжетное затруднение.

- Также персонажи могут восстанавливать какое-то количество стресса, например, 4 единицы, в начале игровой сессии. Они могут потащить пороку, если хотя восстановить больше.
- Вы можете создать другую механику восстановления, например, отыгрыш небольшой сценки лечения с участием другого персонажа.

Организации

Взаимодействие с организациями – значительная часть *«Клинков во Тьме»*. Вы можете пользоваться базовой механикой, если она вам подходит, лишь заменив список организаций.

Есть и другие способы их использовать:

- Проще всего ограничиться счетчиками и отыгрышем. Если персонажи действуют в отношении организации положительно, заведите счетчик, заполнение которого даст доверие этой организации или ответную услугу с ее стороны. Если персонажи действуют в отношении организации отрицательно, заведите счетчик, заполнение которого приведет к ответным мерам со стороны организации.

- Если у организаций не принято воевать друг с другом, поменяйте эффект на снижение статуса до -3. Или уберите или перестройте подсистему отношений организаций полностью.
- В *Vergence* большинство организаций возглавляет одна сильная личность, так что организации представлены списком неигровых персонажей с записью, кого они представляют.
- В *Deathwish* есть формализованная система создания альянсов с разными уровнями доверия. Чем прочнее альянс, тем больше ресурсов доступно команде.

Улучшение

В FitD есть системы улучшения как персонажей, так и банды, с условиями получения опыта, выполнение которых проверяется в конце каждой игровой сессии.

Если вам нравится базовая система опыта из FitD, можете ее оставить, возможно, поменяв условия получения опыта так, чтобы они лучше подходили игре, и с учетом того, насколько быстро персонажи и банда должны развиваться.

- Игра рассчитана на ваншоты или непродолжительные кампании? Возможно, вам нужна система улучшений попроще (или не нужна вовсе).
- Она разрабатывается для кампаний разной длительности? Если да, то как она себя покажет на одной-двух сессиях? 10 сессиях? 20? 40? Так ли интересно играть после того, как персонажи набрали множество улучшений, или они становятся так сильны, что играть просто скучно и стремиться не к чему?

Большинство игроков любят развивать своих персонажей, так что первые улучшения лучше давать пораньше. Даже на ваншоте можно разрешить улучшение где-то в середине игры. С другой стороны, в длительных кампаниях важно, чтобы игроки не собрали все самое интересное слишком быстро и страдали от скуки в дальнейшем.

Обычное сомнение, возникающее по поводу *«Клинков во Тьме»* и некоторых других систем на FitD, заключается в том, что в долгих кампаниях персонажи игроков успевают стать достаточно сильными, чтобы ведущему было сложно им что-то противопоставить. Ожидается, что персонажи смогут вложить четыре очка в наиболее используемые действия, так что при необходимости они будут без проблем бросать по 6 кубиков, а это означает шанс полного провала всего в 2%. При таком коли-

честве кубиков, позиция и эффект становятся менее значимыми.

Развитые персонажи также будут обладать рейтингом характеристики в 3 или 4, а значит, бросать на сопротивление много кубиков. Это приводит к дешевым броскам сопротивления (а также безопасному восстановлению стресса с помощью потакания пороку). У них полно монет, чтобы оплатить дополнительное лечение во время перерыва, если понадобится. Поскольку у ведущего мало инструментов для создания серьезной угрозы для персонажей, заработавших много опыта, финал кампании может вызвать разочарование.

Пара возможных решений этой проблемы описаны в других местах этого руководства (например, снижение максимума рейтинга действий до 3), но мы также можем доработать само развитие персонажей.

Вот несколько возможных изменений:

- Прогрессирующая стоимость развития. Например, за первое очко, вложенное в действие, нужно заплатить 4 единицы опыта, за второе — 7, за третье — 9, и за четвертое — 11. Стоимость особых умений и развития банды может расти подобным же образом. Так игроки будут развиваться быстрее на старте, но постепенно замедляться.
- В *Deathwish* нет опыта. Команда получает одно улучшение после завершения каждого дела. Улучшения дают относительно слабые преимущества.
- В *Vengeance* тоже нет опыта. Вместо него у каждого альянса есть свои вехи, специфичные для угрозы, которой он противостоит. Когда достаточно вех пройдено, все участники альянса получают улучшение, на которое может приобрести новые ресурсы, особые умения, очки для развития действий и так далее. Это значит, что все развиваются с одной скоростью, и развитие привязано к значимым событиям. С другой стороны, этот подход лишен индивидуальной мотивации.
- Выдача опыта за отчаянные броски может создавать странные ситуации, когда игроков больше волнует получение внутриигровой валюты (т.е. опыта), чем соответствие логике игры. Они могут начать разминивать позицию на эффект только ради отчаянного броска или отказываться от помощи других игроков, чтобы их позиция оставалась отчаянной. Вдобавок, это условие получения опыта тоже нужно постоянно отслеживать. Вы можете решить, что от него лучше избавиться, если такая возможность неуместна в вашей игре.

Монеты и записка

Механика монет делает богатство и награду абстрактными, что позволяет избежать нудного подсчета крупниц валюты и серий мелких краж с перепродажей награбленного. Ее сравнительно несложно адаптировать под любой жанр, персонажи которого стремятся к богатству: киберпанк, героическое фэнтези, криминальную драму о «ревуших двадцатых» и тому подобное. Если нужно, можете назвать монеты более подходящим словом, например «нал» или «кредиты».

- Если богатство в вашей игре не является мотиватором, то можете убрать эту подсистему. Например, в игре про бесстрашных исследователей галактики, представителей продвинутого общества изобильного производства, богатство по большей части не будет играть никакой роли в том, чем заняты персонажи. Вам, вероятно, понадобится другая механика получения предметов и влияния.
- Если вам нужно углубиться в детали, можете снизить степень абстрактности. Например, вы можете предложить игрокам отслеживать точное количество денег и других ценностей, которое они получили и потратили.

Выплата

Базовая игра предполагает, что успешные дела стабильно приносят монеты. Чем крупнее дело, тем больше выплата, но в ином случае ведущему просто полагается дать банде существенную награду за завершение дела.

Если в вашей игре не используются монеты или их аналог, вам нужен другой способ мотивировать игроков на принятие игровых решений.

Если же вы их все же используете, вы можете опереться на троп криминальных драм, которого избегают базовые правила: выручка не столь гарантирована. Старый союзник забирает награду себе; барыга убеждает банду, что украденное не стоит и гроша; банда получает значительную сумму, которая принадлежит кому-то другому, более могущественному и желающему ее назад; и прочее. Если тема предательства является важной для вашей игры, вы можете разработать механику для возникновения подобных ситуаций, возможно, в виде случайной таблицы осложнений, с которой нужно сверяться после дела.

Вы также можете изменить механику выплат, сделав выгоду от дел менее предсказуемой или добавив другие варианты оплаты, помимо абстрактных монет.

- **Raiders in the Dark** посвящены про- никновению в древние гробницы и сбору сокровищ. Во время спуска, персонажи могут получить кубики добычи, представляющие различные предметы, которые они посчитали достаточно ценными, чтобы их собрать. Каждый кубик занимает одну нагрузку, так что приходится решать, что нести с собой. Кубики добычи бывают двух видов: красные и синие. Один красный кубик ценнее одного синего, но два синих ценнее одного красного. Два синих можно объединить в один красный (это означает сортировку и сохранение только самых ценных вещей). При возвращении на базу можно попытаться превратить добычу в монеты, кинув по таблице выплаты и выяснив, сколько монет или особых предметов получено.

Бросок выплаты	
Киньте синий кубик добычи	5-6: 1 монета. Три синих 6: особый предмет.
Киньте красный кубик добычи	4-6: 1 монета. Две красных 6: особый предмет.

Выход на покой

Если в вашей игре принципиально можно завязать с жизнью на краю и выйти на покой, то включите такой вариант. В FitD есть система оценки качества жизни после выхода на покой, основанная на заначке. Если же в вашей игре это смотрится неуместно, можете легко исключить этот элемент.

Вы также можете основать выход на покой не на богатстве, а на каком-то другом факторе: славе, почете или наследии. Вам понадобится как-то отслеживать или оценивать то, к чему стремятся персонажи в конце игры.

Накал и затруднения

Эта система помогает создать игромеханический вес для пристального внимания власть имущих. Если ваша игра посвящена незаконной деятельности внутри коррумпированной системы власти, накал из FitD не потребует значительных изменений.

Впрочем, если ваша игра посвящена героям, которые предпочитают действовать первыми, а не противостоять беспринципной власти, вы можете просто выкинуть эту подсистему це-

ликом. В таком случае проблемы с организациями вполне заменят накал и затруднения.

Накал

Механика накала включает подсистему, состоящую из уровня розыска, тюремного заключения, тюремные области и затруднения. Если значительную часть вашей игры составляют разборки с законом и его представителями, эта подсистема сработает на отлично. Для игр, в которых подобное происходит вне поля зрения, она будет излишня.

Если затруднения с законом должны быть значимы, сделайте их значимыми. Используйте механику тюремного заключения или создайте ее аналог. Сделайте затруднения достаточно важными, чтобы они становились причинами крупных событий. Создайте игру, в которой банда либо прилагает множество усилий, чтобы уменьшить накал, либо сталкивается с последствиями.

Тюремное заключение

Строгая и механистичная подсистема отправки персонажей в тюрьму, с последующими возможностями для захвата областей уже в тюрьме, может хорошо подойти некоторым жанрам. Учтите, что заключение может разделить банду, оставив одних на свободе, а других — за решеткой. Это может нарушить ход игры (если только игроки не создадут новых персонажей). Вы можете исправить это, сделав так, что сидеть на нарах отправится не один персонаж, а вся банда.

Во многих сеттингах, тем не менее, такая подробная механика заключения не очень хорошо смотрится. Если ваша игра не посвящена этому вопросу, можете убрать ее, оставив накал и затруднения.

Убрав тюремное заключение, вы, возможно, захотите добавить другую механику снижения уровня розыска банды, например, оказание услуг могущественным организациям, дача крупных взяток, перемещение на новые территории, где персонажи еще не успели прославиться, или перевод стрелок на других.

- В **Scum and Villainy** накал отслеживается отдельно для каждой звездной системы, в которой команда успела засветиться. Команда может избегать тех мест, где о ней ходит дурная слава, и уходить в другие.
- В **Asphalt & Trouble** банда может избавиться от накала, переехав в другой регион. Но в таком случае она потеряет все полученное и улучшенное имущество вроде штаб-квартиры.

Затруднения

Если вы используете затруднения, вам, возможно, понадобится новый набор случайных событий. Если в вашем сеттинге есть гигантские монстры, добавьте в затруднения нападение гигантского монстра. Если где-то за кулисами скрывается тайное общество, затруднение может заключаться в контакте с кем-то из внешнего (или не очень) круга Иллюминатов.

У некоторых игровых групп излишняя механистичность затруднений может вызвать проблемы. Обычно на эту часть системы жалуются за то, что она больше похожа на настольную игру, а не на ролевою, и выбивает игроков из роли. Также через некоторое время затруднения начинают повторяться, а это не очень интересно и драматично.

От многих затруднений можно просто откупиться с помощью монет, репутации или других ресурсов. Так игроки могут контролировать, какие затруднения они хотят отыгрывать, а какие — нет, но если они просто раз за разом платят просто чтобы приступить к новому делу, система затруднений превращается в сточную канаву ресурсов, а не увлекательной частью сюжета.

- Решением могут быть затруднения, которые возникают реже, но гораздо серьезней по последствиям. Например, если на 1-3 ничего существенного не происходит, то другие результаты в таблице означают что-то более редкое.
- Если вы хотите сделать затруднения действительно важными сюжетными элементами, уберите возможность от них откупаться. Проблема в том, что так они могут оторвать ведущего и игроков от того, во что им интересно играть, и увести куда-то в сторону.
- В *Asphalt & Trouble* бросок на затруднения проводят непосредственно перед делом. Результат становится дополнительным последствием, с которым нужно будет разобраться по ходу дела.
- Затруднения могут иметь более свободную форму, конкретное проявление которой обсуждается игроками и одобряется ведущим. Игра может давать список примеров, из которых можно выбирать, и позволить обсуждать, как именно затруднение сочетается с ситуацией в игре. Они могут быть связаны с противниками банды, теми, кому она перешла дорогу, или организациями, а не абстрактными событиями. Возникновение затруднения может означать, что кто-то из противников или организаций решил вмешаться в дела банды.

Земли и области

Земли и области — еще одна подсистема, отражающая игру за преступников, контролирующих районы коррумпированного города. Если ваша игра про что-то другое, можете смело от нее избавиться.

Если же вы хотите ее сохранить, вам понадобится составить другую карту областей для каждой банды, с механическими эффектами от захвата каждой области. Ваша карта областей может быть городскими районами, серверами в киберпространстве, частями древней системы телепортации, тайными проходами в школе магии или любыми другими «территориями», за которые может идти борьба.

Репутация и ранг

Банды «повышают уровень», увеличивая свой ранг. Он растет за счет репутации и потраченных монет. Ранг — то, сколько силы есть у банды, по сравнению с другими шайками в мире беззакония. Ранг используется для того, чтобы определить, сколько кубиков нужно бросить для создания или получения ценностей или для использования влияния банды. Также от него зависит качество снаряжения и размер шаек под контролем банды.

Эту систему можно приспособить и для других способов оценки сил банды и противников, с которыми она может столкнуться.

- В *Vergence* персонажи игроков всегда находятся на 2 уровне качества. Те, с кем они могут встретиться, могут быть от 0 до 4 уровня качества. Когда они противостоят своим соперникам физически или психически, разница в качестве используется как бонус или штраф к уровню эффекта от их действий. Это делает персонажей игроков однозначно сильнее одних противников, но делает их уязвимыми перед другими.
- *Band of Blades* использует вместо рангов или качества уровень угрозы. Персонажи игроков со стандартным снаряжением являются угрозой 1 уровня, а со снаряжением высокого качества (к которому большинство из них имеет доступ) — 2 уровня. Их враги тоже обладают уровнем угрозы, иногда гораздо выше 2. Это учитывается при оценке позиции и эффекта.

Создание и получение ценностей

Создание предметов — подсистема, которая позволяет персонажам делать предметы для себя. Другой способ — получить

различные ценности (предметы, экспертов, бригады) от других людей или организаций с помощью системы получения ценностей.

Эти системы могут дать «несбалансированные» результаты, что может быть нормально, особенно в краткосрочной игре. Изобретать и делать вещи интересно, а если у игроков появится преимущество перед неигровыми персонажами, ведущий всегда может это исправить с помощью других средств, если это необходимо для сюжета. Если ваша игра делает на этом упор, вы можете включить обсуждения, к чему приведут такие изобретения и как сделать игру и интересной, и сложной.

Системы создания и получения ценностей весьма гибки, поскольку пределы возможного устанавливаются соглашением в группе. Если у вас можно создавать предметы, стоит составить список примеров того, что можно создать.

Впрочем, если вы ориентируетесь на *«Клинки во Тьме»* в плане особых предметов, вы можете заметить пару несостыковок. Банда начинается с 0 ранга, а значит, ее снаряжение тоже 0 ранга (или 1, если оно высокого качества). Базовый ранг созданных предметов тоже 0. Однако, особые умения, которые можно взять на старте, дают доступ к предметам вплоть до 4 ранга.

Значит ли, что у персонажей, взявших эти умения, есть доступ к предметам более высокого ранга? Что произойдет, если некоторые из них, например, зелья, израсходовать? Нужно ли что-то делать, чтобы восстановить их запас, или это происходит где-то за кадром?

Базовые правила не дают ответа на эти вопросы. Если вы используете их как образец, возможно, вы захотите разъяснить эти моменты. Несколько вариантов:

- Игнорировать противоречия. Если особое умение гласит, что персонаж получает доступ к предметам более высокого ранга, он может восстановить их запас во время перерыва. Ограничения по рангу распространяются только на предметы, которых нет в листах персонажей и особых умениях.
- Создать список простых предметов 0 и 1 рангов, к которым у банды есть доступ. По мере роста ранга, банда получает доступ к более интересным вещам.
- Разрешить персонажам начинать игру с предметами более высокого ранга, если у них есть умения, дающие такой доступ. Тем не менее, израсходованные предметы можно заменить, только создав или получив новые. Если требуемый минимальный уровень ка-

чества не достигнут, эти предметы получают по дополнительному недостатку за каждый уровень разницы. Конкретные недостатки ведущий обсуждает с игроками.

- Разрешить персонажам восстанавливать более высокоранговые предметы так же, как и обычные, но только до тех пор, пока они могут вернуться в логово (чтобы создать их) или обратиться к поставщику (чтобы получить их). Если они потеряют доступ (например, в ходе войны с организацией), они могут восстановить их только в ходе сюжета.

Ритуалы

Еще одна система, которую можно приспособить для вашего сеттинга, установив, какие в нем «правила» у магических ритуалов. Чего с их помощью можно достичь, какие у них ограничения, чего они стоят? Если в вашем сеттинге есть магия, а система ритуалов укладывается в ваши представления о том, как она работает, используйте ее. Проработайте правила и приведите примеры ритуалов.

Мощность

Если вы используете систему ритуалов из FitD, то она вам тоже понадобится. Некоторые умения завязаны на ней. Если предложенная шкала не соответствует вашему сеттингу, можете поменять, чем какое число соответствует.

Также мощность можно использовать как формальную меру таких вещей, как эффект заклинания или размер кайдзю.

- Вы можете использовать таблицы мощности (или какой-то их аналог) для задания цены заклинания, суперсилы и подобных эффектов. Например, фанатский лист персонажа для Колдуна добавляет запас ресурса под названием Поток, который пополняется, когда игрок делает рискованное действие с помощью Резонанса. Для создания заклинания требуется потратить Поток, и количество определяется с помощью таблицы мощности.

Неигровые персонажи

В большинстве классических систем неигровые персонажи используют ту же механику, что и персонажи игроков. Они могут описываться проще, чем персонажи игроков, но имеют те же характеристики и совершают действия теми же способами. Ведущий кидает за них кости, и они действуют одновременно с персонажами игроков.

В FitD все по-другому. Персонажи игроков совершают действия, неигровые персонажи же всего лишь часть сюжета. Если персонаж игрока пытается убедить консьержа в отеле сообщить ей, в каком номере остановился лорд Эктон, во время их разговора могут идти любые препинания, но механически он разрешится так же, как и попытка взломать замок в его номере. Бой проходит по тем же правилам, в отличии от многих других систем — он просто рассматривается как еще одна цепочка событий, на которую могут повлиять персонажи.

Такой подход изящен и прост. В других играх ведущему нередко нужно много времени на подготовку перед каждой сессией, в том числе, чтобы написать всю необходимую информацию про неигровых персонажей. Игры на FitD требуют совсем немного подготовки — их можно проводить вообще не готовясь. Это избавляет ведущего от рутины. Игру можно не боясь направлять в любую сторону, потому что ведущему не нужно планировать сражения и другие сцены.

Но есть и обратная сторона — во время игры ведущему приходится отслеживать состояние всех неигровых персонажей на сцене без помощи со стороны системы. Обычно это несложно, но когда на сцене появляется множество важных личностей или если у неигровых персонажей должно быть множество разных способностей, ведущему придется многое запоминать и отслеживать.

В «*Клинках во Тьме*» такой размен уместен, поскольку способности большинства их персонажей обыденны. Но если в вашей игре много могущественных магов, мистических мастеров боевых искусств, киборгизированных хакеров, сильных суперзлодеев или других ком-

плексных персонажей, задумайтесь о том, как помочь ведущему с контролем таких «боссов».

Игра предлагает использовать счетчики для учета оборонительных способностей серьезных противников. Также в ней есть механика, с помощью которой подготовленный враг может создать последствие для персонажей даже до бросков кубиков. Эти механики полезны, и их может быть вполне достаточно. Вы также можете добавить что-то еще, например:

- Список умений для неигровых персонажей с руководством для ведущего, как их использовать. Эти умения не обязаны быть узконаправленными или четко определенными, как особые умения персонажей игроков, но они могут предоставлять предположения о том, как они влияют на игровой процесс.
- Примеры того, как могут выглядеть наиболее сложные и опасные противники, и как ими управлять.
- В *Deathwish* есть исчерпывающая система создания и управления противниками. Враги обладают численным уровнем угрозы, сравнимым с таковым у персонажей игроков. Разница в уровнях угрозы отражает бонусы и штрафы к уровню эффекта. Особо могущественные противники могут удерживать персонажей игроков в фокусе, то есть обращать на одного из них внимание, из-за чего любое действие этого персонажа вызывает автоматические последствия. Самые умелые из них обладают умениями, которые увеличивают уровень этих последствий или позволяют удерживать в фокусе сразу несколько персонажей.

Система разрешения конфликтов

Глубинная часть ядра системы — система разрешения базовых игровых действий. Вы можете изменять FitD как угодно, даже не касаясь этой части. Но если вам не нравится, как она работает (или просто хотите побаловаться), вы можете вносить в нее как серьезные, так и незначительные изменения.

Бросок кубиков

Основная механика бросков кубиков в FitD проста: кинуть несколько кубиков, определить самый высокий выпавший результат. 1-3 — это провал, 4-5 — частичный успех, 6 — полный успех, несколько 6 — критический успех.

Эту систему разрешения легко объяснять, и она быстро работает за столом. Она универсальна и касается практически всех механик в игре.

Как можно заметить по таблице вероятностей на странице 23, броски становятся менее напряженными, когда мы достигаем трех-четырех кубиков. На пяти кубиках шансы на полный или критический успех достигают 60%, а полный провал становится чрезвычайно редким событием.

Это не очень драматично, поэтому, скорее всего, вы будете стремиться к тому, чтобы большинство бросков происходило с 1-3 кубиками, а большее количество оставалось на случай особых обстоятельств или больших затрат ресурсов со стороны игрока. Держите это в уме, когда разрабатываете механики для определения количества кубиков в броске и получения дополнительных кубиков через усилие, помощь, особые умения и прочее.

Большинство игр на FitD оставляют эту систему как есть. Отклонение от нее делает игру менее похожей на остальное семейство.

Но есть способы подкрутить и ее. Например:

- Вам не обязательно использовать шестигранные кости. Если вы хотите изменить разброс результатов, вы можете использовать вместо них d10 или любые другие кости. Это может быть удобно для регулирования вероятности разных результатов, например, если вы хотите кидать больше костей или добавить еще исходы помимо провала, частичного успеха, полного успеха и критического успеха. Кости с большим числом граней могут быть полезны для систем, в которых игрок может получить бонус к наиболь-

шему выпавшему числу. Вы также можете использовать разные кости для разных целей.

- Вам не обязательно использовать игральные кости в принципе. *Crash Cart* заменяет их колодой обычных игровых карт. Рейтинг определяет не количество бросаемых кубиков, а сколько карт из колоды вытаскивает игрок. Разные комбинации карт определяют исход. Определяя, куда карты отправляются после того, как их вытащили, можно управлять шансами в ходе сессии: много ранних успехов означает, что в конце будет больше провалов, а ранние провалы сбалансированы более вероятным успехом позже.
- К критическому успеху можно добавить критический провал, который происходит, если на всех кубиках выпало 1 (для 0к достаточно 1 на одном кубике). Это настоящая катастрофа, но, чем больше кубиков в броске, тем ниже на нее шансы.

Бросок действия

Бросок действия в FitD использует стандартную механику разрешения и используется для выяснения результатов всех действий, которые персонажи могут предпринять. Это очень полезная система, которую легко дополнять.

Бросок действия использует концепцию провала с продвижением: каждый бросок приносит в игру что-то новое. Когда игрок решает что-то сделать, что-то обязательно произойдет.

Объяснения броска действия

В базовых правилах FitD приведено длинное и подробное пошаговое описание совершения броска действия и всех необходимых обсуждений. Многие авторы сочли, что могут его пересказать гораздо короче. Преимущество такого подхода в том, что описание становится не таким подавляющим, но накладывает на автора обязанность быть очень ясным в формулировках, потому что если что-то будет непонятно, то разобраться с помощью дополнительных пояснений не получится. Задумайтесь о том, сколько объяснений потребуется людям, которые будут играть в вашу игру.

Количество кубиков	Крит	Успех	Частичный успех	Провал
0	0%	3%	22%	75%
1	0%	17%	33%	50%
2	3%	28%	44%	25%
3	7%	35%	45%	13%
4	13%	39%	42%	6%
5	20%	40%	37%	3%
6	26%	40%	32%	2%

Экономика действий, точнее, ее отсутствие

В FitD нет формальной экономики действий, как во многих других системах. Ни персонажи игроков, ни неигровые персонажи не действуют согласно предустановленному порядку.

Это может быть сложно для понимания тем, кто привык к другим системам. А ведущий может столкнуться с проблемами, разрешая сложную сцену без правил, помогающих с этим.

- Игроки могут быть привыкшими к управлению персонажем через небольшие действия («я бью его мечом»), в то время как система рассчитана на разрешение целых сцен одним-двумя бросками.
- Ведущему может быть непросто разрешить комплексную сцену без правил, позволяющих упростить ее.
- Поскольку неигровые персонажи не делают бросков, а очередность ходов не установлена, ведущий может обнаружить, что они просто пассивно реагируют на действия персонажей игроков, не принимая на себя инициативу.

По этим причинам, когда вы пишете игру на этом движке, важно давать советы по ведению игры и примеры, как она должна выглядеть. Ведущему важно понимать, как разрешать заявки, распределять активное участие игроков и показывать пассивных и активных неигровых персонажей. А игрокам важно понимать, как взаимодействовать с ведущим и какие действия заявлять.

Либо вы можете изменить игру так, чтобы в ней присутствовали ходы в явном виде или любая другая экономика действий, отсутствующая в базовых правилах.

Бонусы и штрафы

В базовых правилах шанс успеха зависит лишь от количества кубиков, и сложность задачи на него не влияет. Шансы на полный успех одинаковы вне зависимости от того, пытаетесь ли вы сделать что-то простое или сложное.

Конечно, разные действия имеют разную сложность, и большинство игр это отражают.

FitD делает это несколькими путями, которые не очевидны на первый взгляд:

1. Бросок совершается только для действий, которые опасны или сложны, так что если вы хотите ударить заносчивого болвана в лицо, ведущий может просто сказать, как он вырубился – он не представляет достаточной опасности, чтобы требовать броска кубиков.
2. Хотя сложность не влияет на количество кубиков, она определяет, что поставлено на кон этим действием (с помощью позиции и эффекта). Полный успех в противостоянии какому-то гопнику немедленно отправит в нокаут его, а то и всю его шайку. Полный успех в противостоянии боссу может всего лишь вывести ее из равновесия. И последствия от неудачного наезда на гопника гораздо менее суровы, чем в бою с главным гадом. Если вы привыкли к играм, где броски обычно совершаются против сложности или класса брони, к такому подходу вы приспособитесь не сразу.
3. FitD родственен играм семейства ***Powered by the Apocalypse*** (PbtA), которые тоже не заботятся о сложности действий («ходов»). По сравнению с PbtA, в FitD сложность ярко выражена. По сравнению с другими системами, FitD делает сложность весьма абстрактной.

Но вы можете изменить эту систему и добавить модификаторы для более простых или более сложных ситуаций. Можете заменить ими позицию и эффект, а можете и объединить с ними. Когда ведущий понимает, что ситуация особенно хороша или плоха для персонажа, бросок может быть сделан с преимуществом или помехой.

Вот несколько вариантов, как может работать преимущество:

- Устанавливать худшим из исходов частичный успех, т.е. результаты на 1-3 улучшаются на одну ступень.

- Улучшать все результаты на одну ступень, т.е. 1-3 становится частичным успехом, 4-5 – полным, и т.д.
- Давать один или несколько дополнительных кубиков.
- Увеличивать уровень эффекта.
- Позволять игроку выбрать что-то полезное из списка (который может зависеть от ситуации или рейтинга действия).

А вот как может работать помеха:

- Делать результат 4-6 частичным успехом, а крит – полным.
- Ухудшать все результаты на одну ступень, т.е. 1-5 – провал, 6 – частичный успех, крит – успех.
- Убирать один кубик. Если из-за этого количество кубиков становится меньше 0, это означает автоматический провал.
- Снижать уровень эффекта.
- Убирать наивысший из выпавших результатов после броска.
- Позволять ведущему выбрать дополнительное последствие из списка (который может зависеть от ситуации или рейтинга действия).

Если вы все же используете преимущества и помехи, вам стоит подумать над тем, чтобы упростить или убрать позицию и эффект, иначе обсуждения перед броском кубиков станут затянутыми и нудными.

Усилие

Усилие – это простая механика, которая дает один дополнительный кубик ценой 2 единиц стресса. Она отлично работает в игре. Если вы не меняли ядро механик броска кубиков и стресса, вы можете оставить усилие как оно есть.

Сделка с дьяволом

Сделка с дьяволом позволяет игроку получить дополнительный кубик ценой выбранного в ходе обсуждений последствия, которое произойдет независимо от того, что выпадет на кубиках. Ему невозможно сопротивляться.

Вот пара вариантов, что можно изменить в сделках с дьяволом.

- Сделки с дьяволом замедляют обсуждение и оттягивают бросок кубиков и получение результата. Это может быть нежелательно в игре, рассчитанной на быстрый игровой процесс, а игрокам дает возможность запутать повествование. Вы можете убрать ее из игры, и все будет работать как прежде.

- Вы можете изменить название сделки с дьяволом так, чтобы оно лучше подходило игре: поворот, глюк, каюк и так далее. Возможно, это будет что-то, отраженное в сеттинге.
- Сделать сделку с дьяволом двухуровневой. На первом уровне она работает как написано в правилах, а втором за гораздо больший бонус (например, +2к или даже автоматический успех) она создает по-настоящему серьезные проблемы для персонажа.
- Сделать ее более подверженной случайности. Вместо сделки с дьяволом игрок может взять кубик дьявола другого цвета. Когда на кубике дьявола выпадает 1-3, то (независимо от результата на других кубиках) возникает серьезное последствие, которому нельзя сопротивляться.
- Особые умения могут взаимодействовать со сделкой с дьяволом. Например, персонаж может не только получить дополнительный кубик от сделки с дьяволом, но и повысить уровень эффекта, или может сопротивляться последствиям от сделки с дьяволом, или при полном успехе попытаться перевести последствия сделки с дьяволом на кого-то другого.

Позиция и эффект

Позиция и эффект определяют, что стоит на кону при броске действия. На 4-6 эффект сообщает, что было достигнуто. На 1-5 позиция сообщает, насколько суровы были последствия. Они пересекаются на 4-5, так что частичный успех представляет собой смесь успеха и провала. Поскольку результаты обсуждаются до броска костей, все знают, чем рискуют, до начала действий. Такой игровой процесс отличается от принятого в большинстве систем, в которых большая часть обсуждений результатов происходит после броска костей.

Вы можете изменить названия позиции и эффекта, или разных степеней позиции и эффекта, чтобы они соответствовали сеттингу, не меняя принципов их работы в игре. Например, назвать позицию риском или угрозой, а эффект — наградой или результатом.

Упрощение позиции и эффекта

Мне очень нравится механика позиции и эффекта, и мне сложно представить систему на FitD, разработанную без нее. Но это не значит, что ее нельзя ни поменять, ни убрать — другие игры успешно это проделывали. Основная их проблема — перед каждым броском требуется

небольшое обсуждение, что может надоесть. А некоторые группы, особенно не освоившиеся с системой, могут почувствовать, что разговаривают об игре больше, чем собственно играют.

Несколько возможных способов упрощения:

- В **Blades Against Darkness**, бросок действия может быть тривиальным, дерзновенным или непреодолимым. Это определяет и то, чего можно в результате достигнуть, и то, с какими последствиями можно столкнуться при неудаче. Так позиция и эффект объединяются в единую оценку сложности и опасности действия.
- **Slugblaster** использует упрощенную систему, в которой бросок действия рискован, если только персонаж игрока не пытается «выглядеть круто». В таком случае бросок становится отчаянным. Это упрощает процесс игры, задуманной как быстрая и казуальная.
- Можно упростить игру еще сильнее, избавившись от позиции и эффекта полностью. Успех в таком случае приносит то, чего можно достичь данным действием с точки зрения здравого смысла, а ведущий накладывает те последствия, которые выглядят уместно в текущей ситуации. Если никакая подсистема не приходит на замену, любые обсуждения перед броском становятся ненужными.
- В **Sig: City of Blades** ведущий оценивает эффект. Затем он повышается на один уровень при соблюдении каждого из условий: выпало 6; выпало несколько 6; численное или тактическое превосходство; снаряжение высокого качества; пребывание в контролируемой позиции.
- **Deathwish** делает эффект более механистичным. У значимых противников есть уровень угрозы, который сравнивается с уровнем способностей персонажей. Каждый уровень разницы увеличивает или уменьшает эффект действия на одну степень. Нередко персонажи, столкнувшиеся с особо сильными врагами, начинают с нулевым эффектом и вынуждены использовать различные действия и механики (прикладывать усилия, подстраивать ситуацию и тому подобное), чтобы добиться каких-то результатов.
- Как уже отмечалось ранее, позицию и эффект можно заменить бонусами и штрафами к броску.

Добавление дополнительных позиций

В FitD уровень урона расходуется от 1 до 4, но позиция предполагает только три степени. Таким образом, возникает подразумеваемая позиция, более опасная, чем отчаянная.

- В **Deathwish** есть еще одна позиция, называемая «предсмертное желание». Любое последствие действий, сделанных в позиции предсмертного желания, приводит к смерти. Это подходит игре с повышенной летальностью и несколькими персонажами под контролем игрока.

Последствия

Когда кубики призывают применить последствия, их тяжесть уже определена позицией, от 1 уровня (контролируемая позиция) до 3 (отчаянная). Ведущий определяет, что именно произошло: какое-то неприятное событие в повествовании (сниженный эффект, затруднение, утерянная возможность, ухудшение позиции) или причинение урона.

- Вы можете попросить ведущего озвучивать возможные последствия перед броском: «Позиция рискованная. Ты рискуешь свалиться с крыши. Пойдет?» Понимание потенциальных последствий может немного ускорить игру и помочь игрокам лучше представлять, что стоит у них на кону.
- Последствия, не причиняющие урон, можно свести в одну категорию. В **Vengeance** любое последствие, не являющееся уроном – это просто затруднение. Ведущий все еще обладает полным спектром возможностей из базовых правил, но они не разделены формально. Это позволяет ведущему сосредоточиться на повествовании за счет более грубой структуры.
- Вы можете структурировать последствия по-другому. Например, вы можете составить набор карт состояний вроде «растерян», «ограничен» или «оборудование неисправно». Каждое состояние применяется к персонажу до тех пор, пока он не предпримет действие, чтобы избавиться от него. Можно раздавать их случайно или по выбору ведущего.
- Последствие снижения эффекта может свести на нет все достижения частичного успеха. Это может иметь смысл в повествовании, но превращает частичный успех в неуспех, что не очень хорошо. Вы можете убрать такое последствие из своей игры или написать па-

мятку для ведущего, когда какое последствие лучше использовать.

Урон

На форумах, посвященных «*Клинкам во Тьме*» и другим играм на движке FitD, часто рекомендуется пореже выдавать в качестве последствия урон, хотя в правилах про это ничего не сказано. Причина в том, что урон сильно отличается от других последствий и более суров. Другие последствия создают проблемы, с которыми может быть интересно разбираться. Урон усложняет проблемы.

В большинстве сеттингов урон — это действительно нечто, что может произойти с персонажами, но вам может захотеться изменить его работу. Правила относятся к урону так, будто бы он находится в одном ряду с другими последствиями, но это не совсем так. В теории, все последствия 2 уровня одинаково неприятны, но на практике это не совсем так: урон 2 уровня, скорее всего, создаст гораздо больше проблем и на гораздо более длительном промежутке времени, чем прочие последствия 2 уровня. Когда правила указывают применить последствие, и ведущий выбирает причинение урона, он идет на эскалацию. Большинство игроков попытается сопротивляться урону, если у них достаточно стресса (поскольку, повторюсь, урон практически худшее возможное последствие своего уровня). Но иногда попытка сопротивляться урону может привести к травме, да и не всегда сопротивление позволяет избежать урона полностью, а не сократить его урона 1 уровня.

Эту проблему немного решает наличие защиты, позволяющей сопротивляться большей части урона «бесплатно».

То, что игра устроена так, вовсе не плохо. Она поощряет игроков создавать несколько персонажей и играть одними, пока другие лечатся. Когда у банды появляется достаточно ресурсов, чтобы позволить себе дополнительные действия перерыва для лечения, урон становится не такой долгоиграющей проблемой. Но на ранних этапах кампании (или во время войны, когда банда может предпринимать только одно действие перерыва на персонажа) игроки вынуждены или создавать несколько персонажей на каждого, или выходить на дело с жесткими ограничениями, наложенными уроном (если только ведущий не жульничает и не избегает выбора урона, даже когда это здоровое решение).

Если такой подход не укладывается в вашу игру, вам стоит пересмотреть работу урона.

У урона есть одна распространенная проблема: игроки и ведущий склонны забывать о штрафах, накладываемых уроном на

персонажей. Дело в том, что это еще одна лишняя вещь, о которой нужно помнить, и штрафы эти достаточно суровы, чтобы портить удовольствие от игры.

Есть разные способы поменять работу урона. Например:

- Если ваша игра не посвящена людям, которые принимают серьезные риски и могут серьезно пострадать, то вы можете просто убрать урон. Например, **Slugblaster** посвящен подросткам, которые делают крутые штуки на высокотехнологичных скейтбордах. Поскольку персонажи игроков не могут покалечиться или умереть, то и механика урона не нужна.
- Урон может быть как долгосрочным ущербом (например, сломанным ребром), так и кратковременной физической или психической проблемой (опьянением, испугом). Согласно правилам, все виды урона работают одинаково. Таким образом, у персонажа могут уйти недели на то, чтобы избавиться от одышки или растерянности, что не очень осмысленно (и большинство ведущих, на практике, трактуют эти правила иначе). В **Band of Blades** ведущий может определить урон как временный. Он все так же занимает строки урона, но исчезает, как только это оправданно по сюжету, а не после перерыва.
- Вы можете использовать вместо урона очки здоровья, как во многих других играх. У персонажей есть какое-то количество очков, и получение урона уменьшает их. Когда оно достигает 0, персонаж теряет сознание (или умирает). Технически, это означает, что у персонажей появляется счетчик здоровья. Можно добавить штраф, который применяется, когда у персонажа остается меньше половины очков здоровья, например, -1к или -1 уровень эффекта.
- Вы можете добавить несколько разновидностей урона: физический, эмоциональный, развращение и так далее. Например, в **Band of Blades** есть отдельный от урона счетчик заражения. Когда он заполняется, вы получаете постоянный эффект чумы, вызывающий физические изменения. Такого персонажа рекомендуется переводить в неигровые.
- В **Scum and Villainy** урон 1 уровня снимается действием восстановления. С остальным уроном справляются с помощью счетчика лечения.

- В **Blades Against Darkness** урон может быть определен как оскверненный магией. Такой урон нельзя излечить обычными способами. Персонажам придется искать варианты особого лечения, помогающего от таких повреждений. Это делает оскверненный урон даже более опасным, чем обычный.
- В **Band of Blades** у урона гораздо больше уровней. Урон 4 уровня считается смертельным, в то время как урон 7 уровня трактуется как «порвало на куски» или что-нибудь подобное.
- В **Vergence** урон 1 уровня не причиняет механических штрафов («вам больно, но терпеть можно»). Это дает игрокам ощущение, что они в боевике, где травмы считаются проблемой, но героев не ограничивают.
- В **Brother Bear, Sister Wolf** урон 1 уровня не существует. Контролируемая позиция просто не может дать в качестве последствия урон. Урон 2 уровня снижает эффект затронутых действий, урон 3 уровня дает -1к, а урон 4 уровня ведет к смерти.
- Урон может наноситься действиям или характеристикам. Например, когда вы получаете урон, вы определяете, к какой характеристике он относится (например, Удали). Когда вы используете действие, относящееся к Удали, оно получает штраф. Если все ваши характеристики получили урон — вы теряете сознание.
- Вместо урона вы можете использовать систему предустановленных состояний, каждое из которых имеет свои штрафы и свои методы снятия. Например, в **Ruralpunk** (игра от Cass K., раньше лежавшая на сайте, который теперь, к сожалению, не существует) урон заменяют состояния вроде «ранен», «зол» и так далее, каждое из которых соотносится с одной из четырех характеристик. Если вы получили такое состояние и пытаетесь совершить действие с помощью характеристики, к которой оно относится, вы дополнительно бросаете кубик состояния. В зависимости от его результата, действие может принести дополнительные проблемы (но на 6 вы преодолеваете проблему, и состояние становится полезным).

игру в гораздо большей степени, чем в классических системах.

Но у ведущего по-прежнему остается много контроля. Игрок может сопротивляться, но это ведущий определяет позицию, от которой зависит суровость последствия и насколько его можно избежать. Ведущий может вызвать следствие вообще без бросков и просто закидать ими игроков, чтобы они не могли им больше сопротивляться (это не самая хорошая идея, но это не запрещено). В конечном итоге, ведущий и игроки должны действовать сообща, чтобы играть было весело, как и в любой классической системе (то есть механика сопротивления не защищает от плохого ведущего).

Сопротивление сопровождается элементом риска, поскольку его стоимость варьируется. При неудачном броске, эта стоимость может быть больше половины стартового количества стресса. Таким образом, игра подстегивает принимать большую часть последствий, но позволяет избежать тех из них, которые выглядят совсем уж неприемлемыми. Это хорошо соотносится с сеттингом «отчаянных преступников». Поскольку возможные исходы разнятся от получения 1 единицы стресса до утраты 5, механика весьма азартна. Если у персонажа 5 или менее единиц стресса, он ставит на кон вероятность получения травмы.

Сопротивление можно оставить в неизменном виде практически в любой игре. Но есть множество способов его доработать, например:

- Сделать стоимость сопротивления в стрессе не такой экстремальной, например, как в этой таблице:

Бросок сопротивления	
1к за каждую единицу рейтинга характеристики.	Критический успех: восстановить 1 стресс 6: потратить 1 стресс 4-5: потратить 2 стресса 1-3: потратить 3 стресса

- В **Blades Against Darkness** персонажи не используют характеристики для сопротивления. Вместо них, есть отдельная шкала, по которой отмечается уровень усталости. Она начинается с состояния «Отдохнувший». При сопротивлении в этом состоянии, вы кидаете 4к, чтобы установить стоимость в единицах стресса, и вычеркиваете его со шкалы. В следующий раз вы опять кидаете 4к, но вычеркиваете состояние «Потрясен». В третий — кидаете уже 3к и вычеркиваете состояние «Устал». Чем больше состояний вычеркивается, тем меньше у игрока остается кубиков в

Сопротивление

Сопротивление — один из ключевых элементов FitD. Оно позволяет игрокам отказываться от последствий, которые им не нравятся. Таким образом, игроки могут влиять на

броске сопротивления, пока он не оказывается в состоянии «Сломлен» с 0к.

- В **Deathwish** урон 1 уровня можно отклонить, потратив 1 единицу стресса. Вы можете сделать это после сопротивления, если хотите.
- Вы можете стандартизировать, насколько сопротивление уменьшает последствия. Вместо того, чтобы оставлять это на усмотрение ведущего, вы можете, например, установить, что сопротивление снижает следствие на два уровня. Это сделает его более надежным.
- Вы можете позволить игрокам самим решать, насколько они хотят ослабить следствие (со 2 уровня до 1, например). Затем воспользоваться таблицей вроде этой:

Бросок сопротивления	
Определите, на сколько уровней вы ослабляете следствие. Киньте 1к за каждую единицу рейтинга характеристики.	Критический успех: восстановить 1 стресс 6: потратить 0 + выбранное количество уровней стресса 4-5: потратить 1 + выбранное количество уровней стресса 1-3: потратить 2 + выбранное количество уровней стресса

- Вы можете бросать кубики не на то, чтобы определить цену сопротивления, а на выяснение, успешно ли оно прошло. Например, сопротивление может стоить 2 единицы стресса, а таблица сопротивления будет выглядеть как-то так:

Бросок сопротивления	
Потратьте 2 стресса и киньте 1к за каждую единицу рейтинга характеристики.	Критический успех: полностью избавьтесь от последствия и получите преимущество 6: полностью избавьтесь от последствия 4-5: ослабьте следствие на 1 уровень 1-3: не повезло

- В **Deathwish** стоимость сопротивления, полученного в результате действия, определяется самым низким выпавшим результатом (то есть, если вы бросали 3к и получили результаты 5, 2, 1, то сопротивление последствию этого дей-

ствия будет стоить 1 единицу стресса). Если вы сопротивляетесь последствию, полученному не в результате броска, то вы определяете стоимость с помощью броска действия – она равна наименьшему выпавшему результату (при этом 6 считается за 0).

Кто сопротивляется?

FitD не требует оснований в повествовании для броска сопротивления. Игра не просит игрока описать, что персонаж предпринимает в качестве сопротивления. Но сопротивление зависит от характеристик персонажа и стоит ему стресса.

Так кто сопротивляется – персонаж или игрок? Игре это безразлично.

Иногда проще всего объяснить сопротивление как действие персонажа. Например, если он поскользнулся и упал, мы можем сказать, что он начал падать, но усилием воли выпрямился.

Но что делать, если в банду врзается вывернувшая из-за угла толпа пьяных грабителей? Если игрок попытается сопротивляться неудаче, объяснить это действиями персонажа становится сложнее. Такая ситуация выглядит скорее как игрок, перехвативший бразды сюжета независимо от персонажа.

На практике, большая часть игровых групп смешивают эти подходы, выбирая тот, который более уместен в конкретный момент. Но вы можете изменить взгляд игры на сопротивление.

- Сопротивление может быть прямо прописано как действие персонажа. Для него может потребоваться обоснование и описание как для чего-то, что делает персонаж. Это также означает, что некоторым последствиям сопротивляться невозможно.
- Либо сопротивление может быть чисто действием игрока. Оно происходит по воле Фортуны или судьбы как что-то, что происходит с персонажем, но не зависит от его действий. Такой подход может вас заинтересовать, если игрокам предстоит воплощать судьбу, богов, ИскИны или другие сущности, действующие в интересах персонажей. Возможно, вы добавите особую игровую валюту, отличную от стресса (например, божественное покровительство), которую игроки будут использовать для сопротивления.

Защита

Защита предоставляет сопротивление без затрат стресса. Словом «защита» в FitD обозначается как буквальная броня, так и «особая

защита», которая предотвращает различные нежелательные события. Любое использование защиты требует вычеркивания ячейки, которая восстанавливается во время перерыва.

Есть и другие способы использования защиты. Например, она может взаимодействовать с особыми умениями.

- Вычеркивание ячейки защиты может позволять игроку превратить урон в другое последствие равного (или меньшего) уровня.
- Вычеркивание ячейки защиты может улучшать позицию (и, таким образом, уменьшать последствия) на одну ступень. Как вариант, использование щита может улучшать позицию в подходящих ситуациях, а броня будет работать как обычно.
- В **Sig: City of Blades**, если у вас есть защита, подходящая против полученного последствия, вы можете потратить 1 единицу стресса и сопротивляться ему без бросков. Вы также можете затем сопротивляться ему как обычно, если хотите ослабить последствие больше.
- Вычеркивание ячейки защиты может добавлять 1к или 2к к броску сопротивления, а не предоставлять автоматическое сопротивление.
- Защита может давать +1к к сопротивлению определенным последствиям на протяжении всего дела (а не однократно).
- Обычная защита может позволять персонажу потратить 1 единицу стресса, чтобы снизить полученный урон на 1 уровень (на 2 для тяжелой брони) на протяжении всего дела.

Если вы делаете защиту менее полезной, вы можете добавить больше ячеек защиты в качестве компенсации.

Учтите также, что вам могут понадобиться уточнения, можно ли одновременно использовать и сопротивление, и защиту. Правила предполагают, что это так, но прямо об этом не говорится.

Особая защита

У каждого листа персонажа в базовых правилах есть как минимум одно особое умение, дающее бесплатное сопротивление определенному роду последствий, например, засадам или магическим атакам.

Эта подсистема подходит многим играм, но не является обязательной. Если ваше сопротивление работает как-то по-другому, вы можете убрать особую защиту, и ничего не сломается.

Вы также можете добавить особые умения, которые позволяют расходовать ячейку особой

защиты для других вещей. Технически, она превращается в ячейку «один раз за дело».

Вы также можете переименовать особую защиту во что-то другое, если ее предназначение с точки зрения сеттинга не связано с защитой: особую ячейку, лимит-брейк, экстра и так далее.

Бросок фортуны

Бросок фортуны – простая механика для принятия решений ведущим, не полагаясь на произвол. Ведущие использовали ее аналоги десятилетиями, но FitD предлагает удобный способ решать вопросы, не обращаясь к другим механикам.

Бросок фортуны предполагает, что все рейтинги в вашей игре находятся примерно в одних и тех же пределах (как правило, от 0 до 4), и использует базовую механику костей. Он – один из немногих случаев, когда кубики бросает не игрок, а ведущий. Эта механика работает достаточно хорошо, чтобы ее не нужно было как-то редактировать.

Счетчики прогресса

Счетчики – довольно простая идея, с помощью которой легко отслеживать различные длительные события в игре. Пожалуй, лучше всего оставить их как есть, хотя вы можете убрать длинное описание из SRD, перечисляющее способы применения счетчиков. Также вы можете заменить часы шкалой или каким-то другим индикатором, если это лучше вписывается в игру.

Если в вашей игре есть какое-то особое событие вроде «часов рока», ведущих к какому-то повороту сюжета, можете встроить в свою систему соответствующий счетчик.

Сбор информации

Сбор информации – просто способ формализовать использование обычных игровых механик для получения знаний. Можно убрать этот раздел и позволить другим механикам работать с информацией. Тем не менее, если ваша игра связана с расследованиями, этот раздел пойдет ей на пользу.

На мой взгляд, базовые правила FitD слегка запутаны в части сбора информации (например, в тексте говорится, что это делается броском фортуны, но таблицы предполагают, что это может быть и бросок действия). Когда я писал **Vergence**, я пояснил, что собирать информацию можно тремя способами:

- Сбор информации действием. Этот способ используется, когда получение данных может быть опасным или сложным.

Позиция оценивается как обычно, исходя из того, насколько это рискованное дело. От эффекта зависит, насколько детальная информация получена.

- Сбор информации броском фортуны. Этот способ используется, когда получение данных не связано с риском, но ведущий считает, что на результат может повлиять фактор случайности. Результат броска определяет детальность информации.
- Сбор информации долгосрочным проектом. Когда исследование требует разнонаправленной деятельности и значительных затрат времени, ведущий запускает счетчик долгосрочного проекта, а персонажи могут его заполнять с помощью действий перерыва.

Важная информация: В зависимости от жанра, вам может пригодиться идея, взятая из (не связанной с FitD) системы «**СЫЩИК**». В ней ведущий не просит делать броски на получение информации, без которой игроки не смогут продолжить игру. Они всегда получают важные улики, которые помогают двигать сюжет, несмотря ни на что. Броски необходимы для того, чтобы получить дополнительные сведения.

Командная работа

Групповые маневры позволяют персонажам помогать друг другу и разделять игровые ресурсы.

Помощь

Помощь стоит 1 единицу стресса, что вдвое меньше, чем усилие. Кажется, это неплохой способ подтолкнуть игроков действовать сообща. В базовых правилах FitD помощь – простой и быстрый способ поощрять кооперацию.

- Вы можете ограничить возможность оказывать помощь лишь действиями, в которые у персонажа вложено хотя бы одно очко.
- Вы можете разрешить оказывать помощь уже после броска, добрасывая еще один кубик, а не добавляя его заранее. Это может быть особым умением.
- Вы можете добавить второй уровень помощи, например, персонаж, оказывающий помощь, тратит 1 единицу стресса и принимает сделку с дьяволом, чтобы добавить 2к.
- В **Sig: City of Blades** персонажи могут оказывать помощь при броске сопротивления.

Руководство группой

Большинство игр на FitD не вносят изменений в этот маневр. Я не очень его люблю, потому что участие нескольких персонажей в группе резко снижает шансы на провал. Таким образом, действие в группе превращается, фактически, в автоматический успех. Также довольно странно, что пять человек, пытающихся незаметно прокрасться мимо охраны, имеют гораздо больше шансов избежать последствий, чем один персонаж.

- В **Deathwish** руководство группой отсутствует. И игра отлично работает без него.
- В **Vengeance** руководство группой применимо только в ситуациях, когда оно уместно, например, если три человека пытаются вместе выбить дверь. Ведущий оценивает позицию и эффект, основываясь на том, насколько работа в группе помогает или мешает действию, а затем руководитель делает бросок за всех. Последствия касаются всех участников, но стресс при этом не затрачивается.

Защита

Этот маневр позволяет игрокам принимать последствия за других без особых ограничений (до тех пор, пока это можно обосновать в повествовании). Он поощряет совместную работу и решение проблем.

Если вам хочется сделать защиту товарищей более узконаправленной, вы можете ограничить возможность защищать только для персонажей, помогавших при броске. Или, если у вас есть та или иная система уз (страница 4), можете позволить защищать только тех, с кем у персонажа есть узы (или давать +1к к сопротивлению, когда вы защищаете того, с кем у вас есть узы).

Подстроить ситуацию

Подстроить ситуацию – значит, предпринять действия, которые окажут эффект на происходящее далее. Технически, вы можете убрать этот маневр, и он все равно продолжит существовать внутри обычного броска действия (поскольку броски действий, несомненно, оказывают эффект на происходящее далее). Но, действительно, если выделить эту возможность в отдельную опцию, становится понятнее, что так в самом деле можно делать.

Базовые правила сообщают, что, подстроив ситуацию, персонаж обеспечивает улучшение либо эффекта, либо позиции на одну ступень. Другими словами, уровень эффекта действия, когда кто-то подстраивает ситуацию, всегда

равен единице. Если вы хотите поощрить работу в команде, вы можете сделать результат менее определенным, так что ведущий и игроки должны будут делать ставки и обсуждать этот маневр так же, как и с другими действиями, а более высокий эффект будет приносить больше выгоды.

Например, если персонаж получил успех, разменяв позицию на эффект, у следующего броска может быть улучшена и позиция, и эффект. Или выгода продлится дольше. Можно обсудить это как часть ставок, которые делают перед тем, как подстроить ситуацию, и основывать результат на повествовании.

Другие варианты командной работы

Вы можете придумать другие маневры командной работы. Например, если ваша игра посвящена парусным судам, ходящим по морю мертвецов, вы можете добавить маневр, описывающий процесс управления кораблем персонажами. Если ваша игра – про то, как персонажи объединяются в магического супер-робота с помощью силы дружбы, вам может пригодиться маневр для такой ситуации. Создавайте маневры, которые отражают, чем ваши персонажи занимаются вместе на протяжении игры.

Это ваша игра

Любой мало-мальски опытный геймдизайнер, работавший с FitD, найдет, за что раскритиковать это руководство. Нет единственного правильного способа создания хака такой глубокой системы, как FitD. Можете спокойно использовать это руководство для того, чтобы определить, в чем вы не согласны со мной, и таким образом прояснить собственные мысли.

Когда я писал эту книгу, я решил держаться внутри дизайнерских решений FitD.

Другими словами, я обсудил изменения, которые касаются только того, что уже есть в системе. Но вас никто к этому не принуждает! Соскребите краску, выберите окна, присобачьте кучу подержанных запчастей, наклейте гоночные полоски и сделайте игру поистине своей. В вашей игре может быть настолько много и настолько мало решений из FitD, насколько вы пожелаете.

Повеселитесь и создайте отличную игру.

Авторы

Оригинальный текст и верстка: Дэвид Рурк

Игры: <https://smallcoolgames.itch.io>

Twitter:

<https://twitter.com/SmallCoolGames1>

E-mail: smallcoolgames@gmail.com

Приобрести оригинал по системе PWYW:

<https://www.drivethrurpg.com/product/364663/Thoughts-on-Forging-in-the-Dark>

Перевод: DmitryDS

«*Клинок во Тьме*» и *Forged in the Dark* созданы Джоном Харпером / *Blades in the Dark* and *Forged in the Dark* are by John Harper

Шрифт перевода: Bitstream Vera

Перевод создан в LibreOffice Writer

Благодарю всех участников каналов, посвященных хакам, на сервере Discord «*Клинок во Тьме*».

Источники

Игры и дополнительные материалы

На свете множество великолепных и оригинальных игры на движке *Forged in the Dark*, и я не могу перечислить их все. На официальном сайте есть [краткий список](#), Джон Харпер тоже [ведет список](#) на itch.io.

Здесь перечислены игры и дополнительные материалы, которые я упоминал в тексте:

- [Asphalt & Trouble](#) от Якоба Сегала
- *Band of Blades*, «*Клинок во Тьме*» и *Scum and Villainy*, изданные [Evil Hat Production](#)
- [Blades Against Darkness](#) от Дилана Грина
- [Brother Bear, Sister Wolf](#) от Small Cool Games
- [Crash Cart](#) от Галена Пежо
- [Deathwish](#) от Иэна Харта
- [Microblades](#) от Ванделя Ардена
- [Moth-Light](#) от Джастина Форда
- [Raiders in the Dark](#) от Small Cool Games
- [Sig: City of Blades](#) от Джейсона Питре
- [Slugblaster](#) от Майки Хэмма
- [Vengeance](#) от Small Cool Games
- Лист персонажа [Колдун \(Wizard\)](#) от eatyourcereal

Другие источники

- [«Руководство по хакингу «Клинок во Тьме» для начинающих](#)», Майкл Эллиот
- [«Технические решения в FitD от Остина Рамсей, для TechJam»](#), Остин Рамсей
- Официальный сайт и форум «*Клинок во Тьме*»: <https://bladesinthedark.com>
- Сервер Discord «*Клинок во Тьме*»: <https://discord.gg/JWJYp7RH>
- Канал Reddit «*Клинок во Тьме*»: <https://www.reddit.com/r/bladesinthedark>
- Канал YouTube *Hacked in the Dark*: <https://www.youtube.com/c/HackedintheDark>
- Подкасты *Hacked in the Dark*, которые можно найти на [Apple](#), [Stitcher](#), [iHeartRadio](#) и [Player.fm](#)