Темнейшие



Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

Бен Нильсон
Виктор Коста


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Темнейшие

Бен Нильсон
Гейм-дизайн, вёрстка и редактирование

Виктор Коста
Иллюстрации, подземелья и карты

Касс Ри
Консультирующий дизайнер

Я благодарю игроков, потративших сотни часов на игру и её обсуждение со мной. Это Кен Стин, Брэдли Клоуз, Коди Нокс, Александр Саммерфелт, Майк Гэри, Джэксон Гибсон, Аллен Вудард, Салим Хакима, Джош Хаузер, Шон Джэксон, Марк Гриффин, Бен Тресман и Джон Шатт.

И спасибо людям, без которых не было бы этой игры. Виктору и Кассу за то, что присоединились ко мне в этом приключении. Люку Хаэру за то, что познакомил меня с геймдизайном. Джону Харперу за то, что позволил нам покопаться в его игре. Спонсорам на «Кикстартере» за то, что поверили в неё. Brightrock Games, создателям War for the Overworld, за помощь дизайнеру дружественной подземельно-ориентированной игры.

Моей жене Асако за её терпение и двум нашим дочерям — Мейне и Юике — за то, что были невероятно очаровательными и бесконечно любопытными.

Перевод на русский язык и работа над текстом: Елена Чистякова, Анна Музыка, Александра Асланова, Любовь «Нора» Бердюгина, Глеб Мордовцев, Константин Трачук, Александр Малютин

Вёрстка русского издания: Константин Трачук

УДК 793.73
ББК 75.81я73
Н61

Нильсон Б.
Н61 Темнейшие = Wicked Ones : Настольная ролевая игра / Бен Нильсон ; [перевод с англ.: Е. Чистякова, А. Музыка, А. Асланова, Г. Мордовцев, К. Трачук, А. Малютин]. — Казань : АО «Издательский дом "Казанская недвижимость"», 2025. — 380с. : ил.
ISBN 978-5-6053872-6-8

Формат 165×235 мм.
Печать офсетная.
Усл.-печ. л. 14,25. Тираж 600 экз.
Заказ № 251830. Подписано в печать 10.06.2025.
Отпечатано в АО «Издательский дом "Казанская недвижимость"».
420054, г. Казань, ул. Актайская, д. 21, оф. 4

«Темнейшие», перевод © Студия «Вторая редакция», 2025

Wicked Ones © Ben Nielson 2022. This work is based on Blades in the Dark (found at http://www.bladesinthedark.com/), product of One Seven Design, developed and authored by John Harper, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

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

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ

Содержание

Быть злом

О ЧЁМ ЭТА ИГРА 8
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС 10
СОВЕТЫ ИГРОКУ 12
СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ 13
КОГДА ЗЛО ЧРЕЗМЕРНО? 14
- Линии и вуали 14
- Рейтинг фильма 14
- Х-карта 15

ПРИМЕР ИГРЫ 16

Основы

С ЧЕГО НАЧАТЬ 20
- Фазы и сцены 20
- Повествование — главное 21
- Структура игры 21

ПОТОК ИНФОРМАЦИИ 22
- Внесение фактов 23
- Скрытая информация 24

СТРЕСС 25
ПРОВЕРКИ И КУБИКИ 26
НАВЫКИ 28
- Характеристики и навыки 28

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ 30
- Связь с повествованием 32
- Движение прожектора 33
- Вместе в лучах прожектора 34

ПОЗИЦИЯ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ 36
- Оценка обстоятельств 38
- Расклад 40

ПОСЛЕДСТВИЯ 42
- Снижение эффективности 42
- Ухудшение позиции 43
- Шок 43
- Ранение и смерть 44
- Осложнения 45
- Установление последствий 46
- Полезные советы 47
- Навязывание последствий 48
- Заплатить цену 49

ИСПЫТАНИЯ 50
- Ослабление последствий 52
- Смертельное испытание 52
- Защита 53

ТЁМНЫЕ ПОРЫВЫ 54
- Тёмные сердца 55
- Навязывание порыва 56
- Пойти вразнос 58

ТЁМНАЯ СДЕЛКА 59
УПРАВЛЕНИЕ ПРОВЕРКАМИ 62
- Действовать жёстко 62
- Помощь 62
- Объединение усилий 63

ФЛЕШБЭКИ 65
СЧЁТЧИКИ 66
ПРОВЕРКА УДАЧИ 69
СНАРЯЖЕНИЕ И ПРИПАСЫ 70
- Защитное снаряжение 71
- Бесконечные запасы 72
- Общие припасы 72

ЗОЛОТО 73
БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ 74
РАНГИ И ВРАГИ 76
- Авантюристы 77

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА 78
- Опыт злодеяния 78
- Опыт безрассудства 79
- Практический опыт 80
- Новые персонажи 80

ПРИМЕР ИГРЫ 82

Персонажи

КАК СТАТЬ ТЕМНЕЙШИМ 86
- Народы монстров 86
- Языки 87

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 88
- Багбиры 90
- Гоблины 90
- Демоны 90
- Кобольды 91
- Орки 91

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Слиссики 91
Первозданная способность 92
Зверь 94
Изобретатель 96
Интриган 98
Колдун 100
Мародёр 102
Охотник 104
Тень 106
Фанатик 108
Шаман 110
Пример игры 112

Тёмные искусства

Основы тёмных искусств ... 116
Нестабильность 117
Законы науки монстров 118
Ранги науки 118
Снадобья 120
Механизмы 122
Предметы и свойства 122
Законы магических заклинаний 124
Ранги заклинаний 125
Ограничения 127
Призыв миньонов 127
Дополнительные правила 128
Зелья 130
Законы ритуальной магии .. 132
Ранги ритуалов 132
Требования ритуалов 133
Магические артефакты 134
Колдовство 136
Иллюзия 137
Некромантия 138
Очарование 139
Пиромантия 140
Призыв 141
Телекинез 142
Ведовство 144
Дикое сердце 145
Предсказание 146
Разговор с духами 147
Укрощение бури 148
Чтение крови 149
Воплощение 150
Горлаг 151
Изиза 152
Мелькахар 153
Гимоша 154
Далгет 155
Незаме 156
Мелава 157
Шабаз 158
Лабиша 159
Талазар 160
Кревис 161
Вахуна 162
Захин 163
Пример игры 164

Подземелья

Кратко о подземельях 168
Создание подземелья 170
Особенности подземелий ... 172
Сокровище и ранг 172
Подземельные обязанности 173
Великий замысел 174
Темы подземелья 175
Анклав 176
Крепость 178
Кузница 180
Убежище 182
Храм 184
Обитатели 186
Прихвостни 187
Твари 188
Миньоны 192
Схема подземелья 196
Комнаты и строения 197
Ловушки 198
Уловки 200
Замки 201
Святилище 202
Находки 204
Руководство по рисованию 210
Защита подземелья 218
Вторжение 218
Начальное положение 220

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Осведомлённость миньонов.....221
Продвижение 222
История о защите подземелья....224
Битва в святилище.....226
Добыча с тел.....226
Уничтожение 226
Пример игры.....228

Цикл игры

Кратко о цикле 232
Затишье 234
Подсчёт добычи.....234
Разгул.....235
Передышка 238
Проекты передышки.....240
Бедствие 244
Подземельная логика 245
Типы бедствий.....247
Таблицы бедствий.....248
Набег 250
Начало набега.....250
Задача и цель 251
План и детали.....254
Советы по набегу 255
Добыча 256
Подведение итогов.....258
Грабёж 260
Расплата.....264
Следуя плану 266
Типы расплаты.....268
Таблицы расплаты.....270
Пример игры.....272

Песочница

Выбор песочницы 276
Фракции 276
Готовые песочницы.....277
Тихая долина.....278
Колониальное море.....282
Военные действия 286
Городские стоки.....290
Создание песочницы.....294
Пример игры.....296

Ведущий игры

Работа ведущего 300
Честно представляйте мир.....300
Фокусируйтесь на подземелье 301
Давайте интересный выбор 301
Сделайте мир опасным 302
Дайте информации
течь свободно.....303
Будьте хорошим режиссёром 304
Эффективно используйте
вторжение 305
Будьте справедливым
арбитром правил 306
Начало кампании.....307
Предварительная встреча 307
Первая встреча.....308
Между встречами.....313
Вторая встреча 313
Авантюристы 314
Класс и ранг 314
Сердца.....316
Способности 316
Ходы 316
Черты и мотивация.....318
Наёмники.....318
Советы ведущему.....319
Примеры авантюристов 320
Опасные враги 330
Пример игры.....332

Самые глубины

Первозданные монстры.....336
Мозгоед 338
Несущий погибель 340
Одержимый золотом 342
Похититель лиц 346
Блуждающие 348
Союз 349
Путешествуя по миру.....350
Храбрейшие 351
Его темнейшество 352
Генератор подземелья 371
Пример игры.....374

ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Введение

Быть злом



Мы рыщем во тьме. Мы разоряем и грабим.
Мы поклоняемся тёмным богам.
Мы сеем раздор и ужас.
Мы строим наши подземелья.
Мы убиваем тех, кто вторгается в них.
Мы – темнейшие. И ты – в наших владениях.

Маллус, демон-фанатик Талазара

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

О чём эта игра?

«Темнейшие» — это игра о группе злых монстров, возводящих подземелье. Вы строите ловушки и другие средства защиты, чтобы уберечь собранные вами сокровища от рук жадных авантюристов, пытающихся украсть их. Играйте, чтобы узнать, как долго вы сможете продержаться против неизбежного натиска героизма, вызванного вашими злодеяниями, зачем монстры копят всё это золото, кто устанавливает все эти ловушки и насколько увлекательно убивать авантюристов. **Вы — злодеи в этой истории. Вы — темнейшие.**

Монстры — погрязшие в пороках существа, движимые низменными желаниями. Но есть среди них и те, кто контролирует свои порывы, способен сплотить других и заставить сфокусироваться на выполнении великого замысла. Эти грозные личности известны среди монстров как темнейшие. Вы играете за целую группу из них, решивших, что раз сила — в количестве, то необходимо объединиться и начать с постройки подземелья. Вам предстоит совершать набеги, копить сокровища, устраивать хаос, исполнять тёмные ритуалы, заново открывать давно забытые, погребённые под землёй тайны, убивать героев, сталкиваться с последствиями злодейств — и всё это во имя великого замысла.

И всё же вы не простые фэнтезийные монстры, беспорядочно сеющие хаос и разрушения. Монстры приходят и уходят, но подземелье живёт дальше, объединяет их и придаёт их действиям смысл. Вы детально описываете его по мере постройки, затем вдыхаете в него жизнь: разгулом после удачного набега, тоннелем, рухнувшим на головы ваших миньонов, сражением с авантюристами, посмевшими проникнуть в святилище. **Ваше подземелье — главное действующее лицо в этой истории.**

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Песочница, а не конкретный мир

Хотя предполагается, что история разворачивается в фэнтезийном мире, он не имеет конкретных отличительных черт. Для подземелья гораздо важнее, что происходит в окрестностях, неразрывно с ним связанных. Вместе с другими игроками вам предстоит создать песочницу — карту, где отмечены фракции и интересные места. Превратите её в бурлящий котёл, где за каждое действие полагается расплата. Далее в этой книге вы найдёте несколько карт — их можно заполнить фракциями, но куда лучше будет создать песочницу самим!

Выковано во тьме

Игра *«Темнейшие»* использует правила *«Выковано во тьме» (Forged in the Dark, или FitD)*, базирующейся на механике и уникальном стиле игры *«Клинки во тьме» (Blades in the Dark)* Джона Харпера. В ней вы примеряете на себя роли опасных преступников, рискующих всем ради богатства. Игры на основе *FitD* фокусируются на напряжённых и увлекательных сценах. Игрокам не нужно всё тщательно планировать.

В этих играх заявки разрешаются гибко, поощряют творческий подход к действиям персонажей. Всё сделано так, чтобы сразу перейти к самому интересному. Тогда возникают удивительно хаотичные истории, где неважно, что вы делаете, — всё пойдёт не по плану, потому что именно это и происходит с преступниками в *«Клинках»* или с монстрами, строящими подземелье.

Прообразы и атмосфера

Основным источником вдохновения для *«Темнейших»* является игра *«Хранитель подземелья» (Dungeon Keeper)*. Если вы знакомы с ней или с *War for the Overworld*, её духовным наследником, то уже понимаете, что из себя представляет эта игра. Также мы ориентировались и на другие игры, такие как *Dwarf Fortress*, *Rimworld* и *Overlord*. Если же говорить о настольных ролевых играх, то, без сомнения, идеи из *«Клинков во тьме»* легли в основу опасного мира, в котором обитают монстры, а *Saga of Goblin Horde, No Country for Old Kobolds* и *Goblin Quest* помогли показать мир их глазами.

Для ведущего и игроков очень важно создать правильную атмосферу. Монстры не должны быть мультяшными персонажами и неуклюжими идиотами, они — жестокие убийцы, чьи мрачные сердца полны злобы. В игре есть место веселью, но не питайте иллюзий: непонятыми антигероями монстры быть не могут. Они — чистое зло. Выбирать из двух зол большее, потому что такова ваша злодейская природа, и наслаждаться этим — вот в чём суть *«Темнейших»*!

С другой стороны, исключительно мрачный тон игры может быстро наскучить, так что в историю стоит добавить немного человечности. У монстров есть мотивы, цели и даже любимые вещи — от кучи побрякушек до коллекции черепов. В конце концов, вас объединяет общее дело. Подземелье, целиком созданное вами, — это ваш дом, и это всё, что у вас есть. И хотя порочная суть тянет на дно, вы всегда будете стремиться защитить то, что для вас важно. Игра балансирует между игровым процессом, направленным на выполнение задачи, и исследованием мрачных тем. Когда же дело доходит до злодеяний, обычно работает принцип «меньше — лучше». Постоянно сталкиваясь со злом, начинаешь к нему привыкать, и игровая механика выстроена с учётом этого факта.

Что потребуется для игры

Перед тем как начать играть, убедитесь, что у вас есть всё перечисленное:

- **Эта книга.** Хотя игра и основана на *FitD*, вам не потребуются *«Клинки во тьме»*. Она полностью самостоятельна.
- **Капелька знаний.** Вам нужно понимать хотя бы в общих чертах, что такое настольная ролевая игра. В этой книге этого не написано. Зато в «Википедии» есть одноимённая статья, с которой можно начать.
- **Несколько кубиков.** Возьмите горсть шестигранных игральных костей, лучше всего — по четыре на каждого, кто сидит за столом.
- **Ведущий.** Кто-то один должен взять на себя роль ведущего. Он будет отвечать за мир игры и оживлять его, превращая в опасное, но интересное и наполненное возможностями для монстров место.
- **Игроки.** От двух до четырёх человек выступают в роли монстров, возводящих подземелье. Игроки отвечают за создание крутых историй, посвящённых набегам и злодеяниям их персонажей.
- **Бумага и карандаши.** Вам потребуются листы персонажей, лист ведущего, лист подземелья и краткая версия правил. Каждому игроку нужен лист с призванием, а подземелье лучше всего рисовать карандашами!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ