## TRMHENUME

**БЕН НИЛЬСОН ВИКТОР КОСТА** 





### 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 поконаться в его игре. Спонсорам на «Кикстартере» за то, что поверили в неё.

В 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.

H61 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.

## СОДЕРЖАНИЕ

FUTU OLONA	испытания	50
Быть злом	ОСЛАБЛЕНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ	52
О ЧЁМ ЭТА ИГРА	.8 Смертельное испытание	52
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС	0 ЗАШИТА	53
СОВЕТЫ ИГРОКУ1	ТЁМНЫЕ ПОДЫВЫ	54
СОВЕТЫ ВЕДУШЕМУ	TËMHHE CEPALIA	55
КОГДА ЗЛО ЧРЕЗМЕРНО?	НАВЯЗЫВАНИЕ ПОРЫВА	56
АИНИИ И ВУАЛИ	ПОИТИ ВРАЗНОС	58
РЕЙТИНГ ФИЛЬМА	TEMHAS CAFAKA	59
X-KAPTA	UTDARACHIJE TIDOREDKAMIJA	62
ПРИМЕР ИГРЫ	ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО	
TIPPINIE VII POLITICA DE LA CONTRACTOR D	Помошь	
	Объединение усилий	63
ОСНОВЫ	Флешбэки	65
С ЧЕГО НАЧАТЬ2	СЧЁТЧИКИ	66
Фазы и сцены	проверка удачи	69
ПОВЕСТВОВАНИЕ — ГЛАВНОЕ		70
Структура игры	21 ЗАШИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ	. 71
ПОТОК ИНФОРМАЦИИ2	БЕСКОНЕЧНЫЕ ЗАПАСЫ	72
ВНЕСЕНИЕ ФАКТОВ	OFWINE EDITED OF	72
Скрытая информация2		73
CTPECC2	5 БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ	74
ПРОВЕРКИ И КУБИКИ2	РАНГИ И ВРАГИ	76
НАВЫКИ2	8 Авантюристы	.77
ХАРАКТЕРИСТИКИ И НАВЫКИ2	РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА	78
проверки навыков		
Связь с повествованием 3		79
ДВИЖЕНИЕ ПРОЖЕКТОРА 3		80
ВМЕСТЕ В ЛУЧАХ ПРОЖЕКТОРА 3	34 НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ	80
позиция и эффективность3	66 ПРИМЕР ИГРЫ	82
ОЦЕНКА ОБСТОЯТЕЛЬСТВ	38	
РАСКЛАД	TEDCOLLA VIA	
ПОСЛЕДСТВИЯ4	ПЕРСОНАЖИ	
Снижение эффективности4	42 <b>КАК СТАТЬ ТЕМНЕЙШИМ</b>	86
Ухудшение позиции4	43 НАРОДЫ МОНСТРОВ	86
Шок4	43 Языки	87
РАНЕНИЕ И СМЕРТЬ4	COSMAINE HER COHAMA	88
ОСЛОЖНЕНИЯ	DAI DVIPUI	90
<b>УСТАНОВЛЕНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ</b> 4	I ODAVIIIDI	90
ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ	ALWIOTIDI	
НАВЯЗЫВАНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ4	КОВОЛЬДЫ	.91
3ATTAATIUTE LIEUU	On the state of th	01

Слиссики	91	ВОПЛОЩЕНИЕ150
ПЕРВОЗДАННАЯ СПОСОБНОСТЬ	92	ГОРЛАГ151
ЗВЕРЬ	94	Изиза152
ИЗОБРЕТАТЕЛЬ	96	МЕЛЬКАХАР153
интриган	98	Гимоша154
КОЛДУН	. 100	ΔΑΛΓΕΤ155
МАРОДЁР	102	Незаме156
ОХОТНИК	104	МЕЛАВА157
TEHb	106	ШАБАЗ158
ФАНАТИК	108	ЛАВИША
ШАМАН		ТАЛАЗАР
ПРИМЕР ИГРЫ		BAXSHA
ПРИМЕР ИГРЫ	112	ЗАХИН
ЕМНЫЕ ИСКУССТВА		пример игры164
ОСНОВЫ ТЁМНЫХ ИСКУССТВ	116	
НЕСТАБИЛЬНОСТЬ		ПОДЗЕМЕЛЬЯ
ЗАКОНЫ НАЧКИ МОНСТРОВ	118	КРАТКО О ПОДЗЕМЕЛЬЯХ
РАНГИ НАЧКИ	118	СОЗДАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ170
СНАДОБЬЯ		ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛИЙ172
МЕХАНИЗМЫ		СОКРОВИЩЕ И РАНГ172
Предметы и свойства	122	ПОДЗЕМЕЛЬНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ 173
ЗАКОНЫ МАГИЧЕСКИХ		ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ174
ЗАКЛИНАНИЙ	124	ТЕМЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ175
РАНГИ ЗАКЛИНАНИЙ	125	АНКЛАВ176
Ограничения		КРЕПОСТЬ178
ПРИЗЫВ МИНЬОНОВ		КУЗНИЦА180
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА		<b>УБЕЖИШЕ182</b>
ЗЕЛЬЯ		XPAM184
ЗАКОНЫ РИТУАЛЬНОЙ МАГИИ		ОБИТАТЕЛИ
РАНГИ РИТУАЛОВ		ПРИХВОСТНИ
ТРЕБОВАНИЯ РИТУАЛОВ		Твари
МАГИЧЕСКИЕ АРТЕФАКТЫ		Миньоны192
КОЛДОВСТВО		СХЕМА ПОДЗЕМЕЛЬЯ196
НЕКРОМАНТИЯ		Комнаты и строения
Очарование		ЛОВУШКИ198
Пиромантия		<b>У</b> ЛОВКИ200
Призыв		ЗАМКИ201
ТЕЛЕКИНЕЗ		Святилище202
ВЕДОВСТВО		НАХОДКИ204
ДИКОЕ СЕРДЦЕ		РУКОВОДСТВО
ПРЕДСКАЗАНИЕ		ПО РИСОВАНИЮ210
РАЗГОВОР С ДУХАМИ		ЗАШИТА ПОДЗЕМЕЛЬЯ218
УКРОЩЕНИЕ БУРИ		Вторжение218
Чтение крови	149	Начальное положение220

ПРОДВИЖЕНИЕ		ВЕДУЩИЙ ИГРЫ
ИСТОРИЯ О ЗАЩИТЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ	1224	РАБОТА ВЕДУШЕГО300
БИТВА В СВЯТИЛИЩЕ	226	Честно представляйте мир 300
ДОБЫЧА С ТЕЛ	226	Фокусируйтесь на подземелье301
Уничтожение	226	ДАВАЙТЕ ИНТЕРЕСНЫЙ ВЫБОР
ПРИМЕР ИГРЫ	228	СДЕЛАЙТЕ МИР ОПАСНЫМ
		ДАЙТЕ ИНФОРМАЦИИ
Цикл игры		течь свободно
КРАТКО О ЦИКЛЕ	232	ЭФФЕКТИВНО ИСПОЛЬЗУЙТЕ
ЗАТИШЬЕ	234	вторжение305
ПОДСЧЁТ ДОБЫЧИ	234	БУДЬТЕ СПРАВЕДЛИВЫМ
РАЗГУЛ	235	АРБИТРОМ ПРАВИЛ306
ПЕРЕДЫШКА	238	НАЧАЛО КАМПАНИИ 307
ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ	240	ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ВСТРЕЧА307
БЕДСТВИЕ	244	Первая встреча308
ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА		МЕЖДЯ ВСТРЕЧАМИ313
ТИПЫ БЕДСТВИЙ	CONTRACTOR IN	ВТОРАЯ ВСТРЕЧА313
ТАБЛИЦЫ БЕДСТВИЙ		АВАНТЮРИСТЫ314
НАБЕГ		КААСС И РАНГ314
Начало набега		СЕРДИА316
ЗАДАЧА И ЦЕЛЬ	The same of the sa	Способности
План и детали	THE REAL PROPERTY.	ХОДЫ316
СОВЕТЫ ПО НАБЕГУ		Черты и мотивация318
ДОБЫЧА	256	НАЁМНИКИ318
Подведение итогов	258	СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ319
ГРАБЁЖ	260	Примеры авантюристов320
РАСПЛАТА	264	ОПАСНЫЕ ВРАГИ330
Следуя плану		ПРИМЕР ИГРЫ 332
ТИПЫ РАСПЛАТЫ		
ТАБЛИЦЫ РАСПЛАТЫ	270	Самые глубины
ПРИМЕР ИГРЫ	272	CAMBIL INSBITTE
		ПЕРВОЗДАННЫЕ МОНСТРЫ 336
		МОЗГОЕД
ПЕСОЧНИЦА		НЕСУЩИЙ ПОГИБЕЛЬ340
выбор песочницы	276	ОДЕРЖИМЫЙ ЗОЛОТОМ 342
Фракции	276	ПОХИТИТЕЛЬ ЛИЦ
ГОТОВЫЕ ПЕСОЧНИЦЫ	277	БЛУЖДАЮШИЕ
ΑΗΝΛΟΔ RAXNT	278	Союз
КОЛОНИАЛЬНОЕ МОРЕ	282	Путешествуя по миру350
ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ	286	ХРАБРЕЙШИЕ351
ГОРОДСКИЕ СТОКИ		ЕГО ТЕМНЕЙШЕСТВО 352
СОЗДАНИЕ ПЕСОЧНИЦЫ		Генератор подземелья
ПРИМЕР ИГРЫ		ПРИМЕР ИГРЫ374
TIFFIIVILE VII PUI	250	11PVIIVILP VII PDI



# BBEQEHVE BBEGEHVE



Ми рищем во тъме. Ми разоряем и грабим. Ми поклоняемся тёмним богам.

Ми сеем раздор и ужас.

Ми строим наши подземенья.

Ми убиваем тех, кто вторгается в них.

Ми — тешнейшие. И ти — в наших владениях.

Маллус, демон-фанатик Талазара

### 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.

### 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!