

The Unofficial Hollow Knight RPG

Ролевая игра, разработанная группой энтузиастов по мотивам компьютерной игры
Hollow Knight

THE UNOFFICIAL HOLLOW KNIGHT RPG



ADVENTURES IN A DYING KINGDOM OF BUGS

Во что играть?

Игра посвящена приключениям жуков, путешествующим по диким и заброшенным местам, исследованию и тактическим боям на клеточном поле, с ощутимым перевесом в пользу боёв.

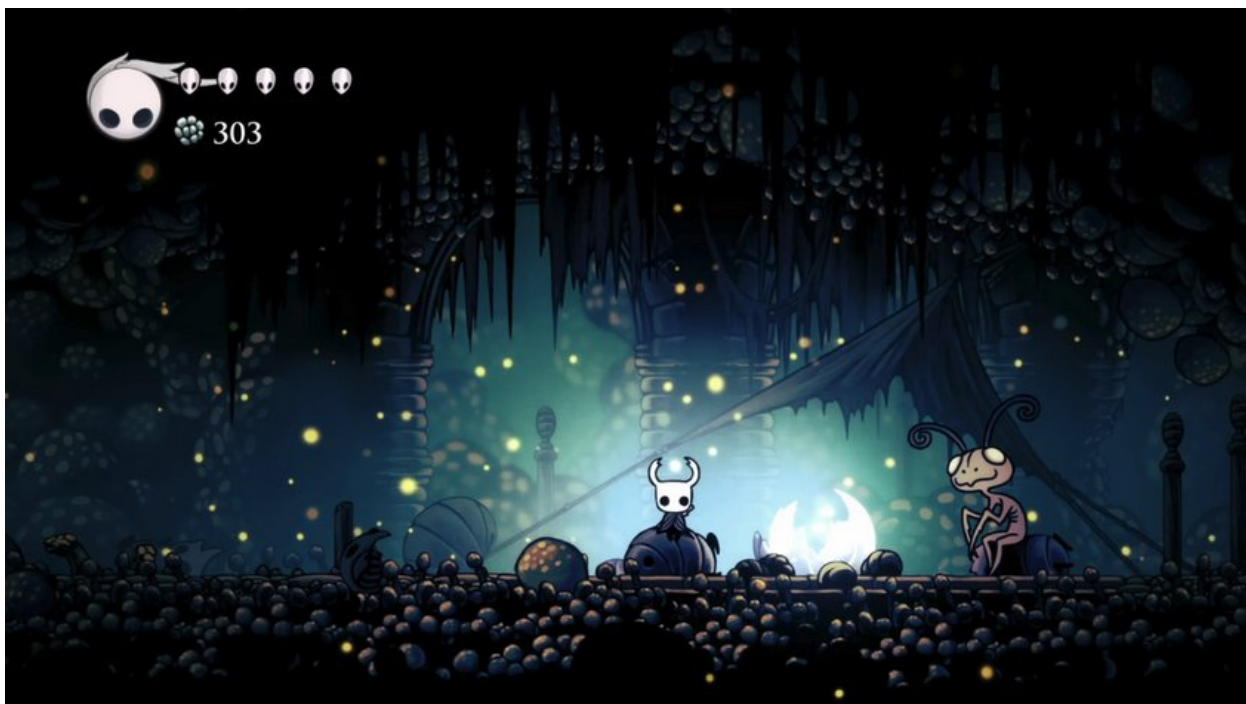
Hollow Knight RPG создана коллективом знакомых и друзей для англоязычной аудитории ещё в декабре 2021 года и бесплатно распространяется на **itch.io**. Для тех, кто предпочитает читать на русском языке, есть перевод от сообщества **Sneaky Dice** в **VK**, откуда автор обзора позаимствовал переводы терминов для этой статьи.

Игра основана – вернее сказать, вдохновлена – компьютерной игрой **Hollow Knight**, двухмерным платформером вроде **Castlevania** и целого рода других игр, подражающих ей. «Вдохновлена», потому что она не оцифровывает то, что было в игре. Не берет за основу игровой сеттинг и делает необходимые допущения там, где это необходимо. Соответственно, вам не обязательно разбираться в истории оригинала или даже проходить его, чтобы начать играть по этой системе – вы можете вести приключения в совершенно другом мире с другой историей и реалиями или воссоздать уже знакомый по игре мир.

И тем не менее, сказать, что эта игра подойдет всем, довольно сложно – она заимствует атмосферу и эстетику **Hollow Knight** и предлагает игру за довольно специфических персонажей, и создана для тех, кому всё это нравилось в оригинальной игре. Кроме того, она ставит во главу угла комплексные тактические бои и не может предложить нечто больше этого, так что больше всего она подойдет тем, кому нравится двигать фигурки и убивать монстров.

Книга явно направлена на часть аудитории, которая уже хорошо знакома с ролевыми играми и не нуждается в объяснениях общих терминов и тропов, которые игроки могли видеть в **DnD** и подобных ей системах, и подразумевает, что вы будете прилагать полученные знания и опыт и при игре в **HKRPG**. Кроме того, сама подача материала в книге достаточно сухая и прямолинейная, просто концентрирует в себе необходимые для игры списки, таблицы и правила, не разбавляя их информацией о предполагаемом сеттинге или каким либо иным художественным текстом. Что тоже не то чтобы

плохо и, на самом деле, даже удобно, но может смутить неподготовленного читателя.



Что кидать?

Здесь используются обычные шестигранные кубы, обычно столько, сколько у вас значение нужной характеристики, плюс бонусы от инструментов и особенностей персонажа. По одному успеху получаем за каждые 5 и 6 на выпавшем кубе, так что желание набрать пул кубов побольше вполне поощряется. При броске атаки можно бросить 7 кубов и даже больше, так что стоит запастись десятком кубиков.

Создание персонажа может занять довольно много времени, так как характеристик, из которых состоит персонаж, почти два десятка, и опций для их настройки тоже довольно много:

Основные четыре характеристики (**Мощь** для сильных, **Проницательность** для умных и внимательных, **Панцирь** для крепких и **Грация** для быстрых и ловких) и три отдельные – **Сердца** (очки здоровья), **Выносливость** (очки действий) и **Душа** (очки заклинаний). Дальше считаем производные: **Скорость**, **Переносимый Вес**, сколько жуку нужно есть, сколько квадратов он может ходить перед врагом без провокации атаки по возможности, какой вес он может переносить, сколько жук сам весит, сколько предметов у него может быть на поясе,

сколько ячеек навыков у него есть, сколько он может поглотить урона, две социальные характеристики... Плюс четыре навыка из выбранной **Профессии**, которые тоже можно улучшать.

Минимальные значение характеристики **1**, максимальное - **7**. При этом значение может иметь десятую часть, например, **3.5** – в таком случае характеристика всё ещё равна 3 и добавляете к броску при проверке вы столько же, но вы можете перебросить проверку. Довольно милое решение.

Прежде всего, нужно выбрать один из трёх шаблонов с заранее определенными характеристиками: шаблон **маленького** (юркового, но слабого), **большого** (сильного и крепкого, но неповоротливого) и **среднего** жука. Переписываете их характеристики на лист персонажа (некоторые вторичные характеристики, например, размер, переносимый вес, количество ячеек для заклинаний и приёмов сами ищем как посчитать), выбираете **Путь** (местный аналог класса) и несколько **Техник** или **Заклинаний** из списка. На этом вы можете и ограничиться – персонаж готов, однако ему не совсем хватает индивидуальности. Вот тут начинается, пожалуй, самое интересное.

В отличие от многих других игр, кубики или наборы очков при создании персонажа не используются. Единственным способом изменить характеристики и способности персонажа является выбор **Черт** - их довольно много, и их изучение съедает большую часть времени создания жука, потому что список довольно интересный и вкусный. Помимо плюсов-минусов к характеристикам, Черты предлагают большой набор способностей с конкретными применениями. Это довольно подробный конструктор, сродни Чертам и Недостаткам из **Savage Worlds** или **GURPS**, позволяющий проникнуться всей глубиной глубин здешней боевой системы и создать настолько узкоспециализированного персонажа, насколько это вообще возможно. Оружие из частей тела, природная броня, плевки и секреты, варка еды и алкоголя внутри организма, полёт, камуфляж, флюоресценция, феромоны, закапывание, ядовитые укусы, способы питания, черты характера – и некоторые из таких черт ещё можно модифицировать, например, классифицировать плевки как тяжелое оружие или определить, как долго и далеко крылья позволяют летать.

Особенно интересно собирать персонажа вместе с другими игроками и всячески ухищряться в плане тактики и эксплойтов. В зависимости от того, насколько сильно вы хотите специализировать вашего жука, настолько странное и в меру чудовищное создание вы можете создать. Вплоть до того, что он может стать почти бесполезен в бою, но будет живым холодильником и заводом по производству еды и зелий, катающим команду на своём горбу. Или он может быть очень милым маленьким жучком, делающим всю дипломатическую работу и колдующим крутые заклинания, но кому-то придётся его носить в сумке или в руках, потому что у него нет рук и ног, и ещё он слепой. Или ему не будет нужно оружие, потому что он и так плюётся ядом, носит две бронированные клешни, жало, рог, шипы, острые жвала... и ещё две клешни. Разве природа не прекрасна?

Сама система поощряет экспериментировать и игромеханически подстёгивает взять хотя бы три-четыре Черты (при максимуме в семь). Дело в том, что жук в своих приключениях должен есть, иначе он будет получать штрафы и в какой-то момент может умереть от голода. Сколько жуку нужно есть определяет характеристика **Голод**, которая изменяется (в основном растёт) в зависимости от выбранных Черт. Берёте что-то полезное – Голод растёт, хотите это компенсировать – берёте что-то вредное, что Голод понижает. Но есть правило, что минимальное значение Голода должно быть равно десяти. Если вы взяли мало Черт или не брали их вообще, и Голод у персонажа равен 4, он всё равно становится равен десяти. Так и смотришь, чтобы ещё взять в нагрузку и не «продешевить», сделав жука недостаточно сильным.

TEMPLATES

Small Bug

| | | | |
|--------------|---------|------------------------|-------|
| Might | Insight | Shell | Grace |
| 2 | 3 | 3 | 4 |
| Heart | Stamina | Soul | |
| 6 | 3 | 3 | |
| Cute | Spook | Bonus to Cute/Spook | |
| 1.5 | 1 | 1 | |
| Hunger | Speed | | |
| Starting: -1 | | | 7 |
| Max: 15 | | | |



Average Bug

| | | | |
|-------------|---------|------------------------|-------|
| Might | Insight | Shell | Grace |
| 3 | 3 | 3 | 3 |
| Heart | Stamina | Soul | |
| 7 | 3 | 3 | |
| Cute | Spook | Bonus to Cute/Spook | |
| 1 | 1 | 1.5 | |
| Hunger | Speed | | |
| Starting: 4 | | | 6 |
| Max: 20 | | | |



Large Bug

| | | | |
|-------------|---------|------------------------|-------|
| Might | Insight | Shell | Grace |
| 4 | 3 | 4 | 2 |
| Heart | Stamina | Soul | |
| 8 | 3 | 3 | |
| Cute | Spook | Bonus to Cute/Spook | |
| 1 | 1.5 | 1 | |
| Hunger | Speed | | |
| Starting: 9 | | | 5 |
| Max: 25 | | | |



Разобравшись с конструктором Черт, выбираем **Путь** – эдакую карьеру или класс. Путь определяет особые способности, которыми обладает персонаж на старте и которые он получит, когда достигнет более высокого уровня. Книга предлагает 8 «боевых» Путей и 7 «мистических», и если боевые Пути могут давать разные бонусы за использование соответствующих Пути типов оружия, то мистические Пути только обладают немного большей спецификой применения – лечение, проведение кошмарных ритуалов, создание миньонов и колдовство всяких иных неприятностей.

После выбора Пути нам предлагают выбрать **Профессию** и идущие с ней четыре **Навыка** или придумать свою Профессию со своими Навыками. В книге записаны семь Профессий и их, в общем-то, достаточно для начала, хоть они и не предлагают большой выбор

возможностей. Но основные вещи, которые вы можете ожидать от ДнД подобной игры, есть: навыки вроде выживания, медицины, ремонта, скрытности, знаний в определенной области. Помимо них есть еще около десятка навыков, часть которых даёт вполне конкретные преимущества, а другие совсем не понятно как использовать и что они должны давать. Например, здесь упоминается навык Кулинария, но ни в описании навыка, ни в главе про Расходуемые Предметы, где пишут, что павших врагов можно разделывать на мясо, не сказано, требует ли это разделывание проверки навыка, можно ли попытаться создать рацион из ближайшей к лагерю травы и как обсчитывать успехи или их отсутствие. Как должны работать такие навыки, как Тактика, Торговля, Стойкость и Проведение Ритуалов здесь не написано, так что вам придётся решить самим, в каких случаях ими пользоваться и какие приятности они могут принести.

Техник, которыми владеет персонаж, тоже ограниченное количество – если персонаж выполняет Технику, которую он не подготовил заранее, он может её выполнить, потратив ход на концентрацию. То же самое касается заклинаний – с той лишь разницей, что вместо Выносливости они поглощают **Душу**, которая по умолчанию тоже равна 3. **Техники** можно рассматривать как боевые способности и приёмы из компьютерных игр – за трату **Выносливости** персонаж выполняет некий особенный манёвр: наносит удар по площади, усиливает следующую атаку, оглушает противника, делает бесплатный рывок с атакой, и прочее подобное. Заклинания, называемые здесь **Арканами**, предлагают немного больше разнообразных опций, довольно напоминающие наиболее часто встречающиеся в фэнтези простые заклинания – щит, стрела, телепорт, наложение иллюзии и другие. Но как и в случае с **Техниками**, при наличии доступных всем для изучения вариантов, большая часть **Аркан** доступна только последователям конкретных **Путей**.

Ещё есть исчисляемые очками **Запасы**, которые отражают имеющиеся у персонажа ресурсы, будь то ингредиенты для зелий или силы для усиления атак или определенных заклинаний – есть даже **Запас Дисбаланса**, с накоплением которого персонаж стартует с меньшим количеством очков Выносливости. Но если вы не хотите заморачиваться с этим, то можете избежать учёта лишних Запасов и не брать способности, связанные с ними.

В книге не указано, какое снаряжение персонажам можно купить и на какой бюджет – видимо, предполагается, что Ведущий должен решить сам или обратиться к отдельно выложенными авторами дополнительному материалу, предлагающему варианты стартового снаряжения. Но, допустим, вы снарядили своего персонажа тем, что ему полагается иметь – на этом создание персонажа завершается, и он уже готов отправляться исследовать бледные тени бывшего величия ближайшего королевства.



Снаряжение и отдых

Оружие и броня представлены в широком выборе и с возможностью модифицирования, дают свои приятные бонусы и разные преимущества. В зависимости от оружия, атакующий может атаковать на разных расстояниях, перемещать противника или вешать штрафы на их броски, так что специальность персонажа может определяться не только Чертами. Отдельное место в главе о снаряжении занимают

зелья – алкоголь, масла, различные яды и прочие вещества, которые можно бросить в противника или ему под ноги и заставить его упасть, понизить его сопротивление урону или расплавить его оружие. Да, оружие и броня персонажа тоже можно сломать, если оно подвергнется сильной атаке или коррозии, и его будет нужно чинить во время **Отдыха** с помощью проверки навыка Ремонт (но если оружие является частью тела персонажа, то оно восстановится само во время сна).

Также система предлагает обсчитывать нагрузку, которую персонаж способен нести на своих плечах. **Нагрузка** зависит от Мощи и обычно равна 2 или 4, что может показаться довольно небольшим значением. С одной стороны, многие многие предметы имеют категорию **Лёгкого** предмета – их можно поместить в рюкзак любое количество, если только Ведущий не пожелает ввести на них ограничение. С другой стороны, рационы, оружие и доспехи имеют вес и взять их много не получится – не совсем ясно, идёт ли в **Нагрузку** вес оружия и доспехов, надетых на персонажа, или же считается только содержимое рюкзака. Жук среднего размера без подходящих модификаций, экипированный простым оружием, щитом и лёгкими доспехами, может полностью покрыть свою предельную **Нагрузку** – оставив ношу своих рационов более легко одетому товарищу. Так ли задумывалось авторами системы или это неправильное прочтение обозревателем – сложно сказать, так как в правилах ничего по этому поводу не уточняется. Пожалуй, можно решить так, как вам больше нравится.

Отдых подразумевает, что в какой-то момент путешествия или исследования зоны персонажи разбивают лагерь и требует, чтобы персонажи вычли показатель Голода из текущего значения **Сытости**. Во время такого отдыха персонаж может выполнить до двух действий: поспать и восстановить Сердце и Душу, выучить новую Технику или заклинание, починить или создать предмет, или оказать себе и союзникам медицинскую помощь. Всё, кроме сна, требует успешной проверки навыка.

Кроме обычного снаряжения, персонажам доступны **Амулеты** – легкие предметы, под которые у стартового персонажа есть 4 «слота». Каждый амулет даёт бонус к некому действию, будь то атака или сон во время отдыха, или же способность – например, быстро находить

нужное направление в запутанных коридорах, защищаться от экстремальных температур, восстановить несколько сердец с помощью поцелуя или призывать помощников.

Правила боя

Бой, как уже было вскользь упомянуто, представляет собой тактический скirmiш на квадратном поле, действия в порядке инициативы. Инициатива обсчитывается просто – бросаете d6 и прибавляете значение **Грации**, жук с наибольшим результатом ходит первым, далее по нисходящей. Нужно ли проверять инициативу в конце каждого раунда не уточняется, поэтому поступайте как вам больше нравится.

В бою у вас есть несколько единиц ресурса **Выносливости**, по умолчанию равный трём. Это довольно мало при том, что почти все действия в бою требуют траты Выносливости, но она восстанавливается в начале следующего хода вашего жука. Выносливость тратится для избежания атаки по возможности, для дополнительного перемещения, для преодоления трудного ландшафта на поле боя, для блокирования и парирования атак... А если вы хотите воспользоваться особым приёмом, **Техникой**, то она может потребовать от 1 до 3 единиц Выносливости. Да, это важный и немногочисленный ресурс, его мало и его запасов вас могут лишать при некоторых обстоятельствах – например, когда ваш жук атакует тяжелым оружием.

Во время боя размениваемся ударами следующим образом: атакующий берёт столько кубов, сколько у него **Мощи/Грации** (в зависимости от того, чем он вооружен), какого качества его оружие (обычно 1) и сколько **Выносливости** вы собираетесь вложить в атаку (минимум 1). Каждый успех – один урон по противнику. На бросок влияет именно что **качество** оружия – показатель **урона** лишь определяет максимум урона, который этим оружием можно нанести. Затем оппонент отнимает от входящего урона столько, сколько может поглотить его **броня**, а после этого ещё кидает столько, сколько у него равен **Панцирь**, и за каждый успех поглощает один урон. В связи с этим, если противник хорошо защищен или имеет много **Сердец**, бой может выйти довольно затянутым, если вы не знаете, как быстрее

всего закончить бой или уже выбросили все свои козыри и вынуждены закидывать друг друга простыми атаками. **Критических провалов и успехов** в этой системе нет, поэтому с каждым броском персонаж не рискует сделать ситуацию для себя хуже и обмениваться атаками можно довольно долго.

В целом бой в HKRPG может быть достаточно интересным при разнообразии инструментов и способностей, которыми могут обладать персонажи – здесь есть разные варианты перемещения, есть простор для доступной тактики и оптимизации, нанесение эффектов по площади, создание препятствий на поле и прочее, это вызывает желание планировать. Если у противников запас Сердец не больше 3 и сравнительно немного брони, бой может проходить довольно бодро и закончиться за пару раундов, позволяя персонажам игроков свободно бегать по полю и сносить монстров за один-два удара.

Главным недостатком боевой системы является перегруженность. Не только возможностями, которыми обладает каждый из жуков, но также ресурсами, за которыми нужно следить – если **Выносливость** ещё можно держать в уме так или иначе, то когда у вас помимо неё ещё появляются запасы ядов, боевых искусств или мистических сил, то можно почувствовать себя перегруженным.



Спорные моменты

С такой степенью уникальных настроек и счетчиков может быть сложно уследить за собственным персонажем и персонажем своих соседей – теперь подумайте о Ведущем, которому нужно следить за монстрами, такими же уникальными, как персонажи игроков. Ведь монстры (которых нет в оригинальной книге, но которые есть в отдельном документе от авторов) состоят из нескольких Черт из того же набора, из которого создаются персонажи игроков. Только правил по тому, как эти монстры себя ведут и как обсчитывать их действия, в книге нет. Должны ли они тратить Выносливость на атаки и защиту? Наверное, должны, раз есть приёмы и яды, которые понижают Выносливость противника, и она записана в статблоке в документе-бестиарии. Но тогда зачем в этом статблоке указывается Голод? В том же документе написано, что Голод не обязан зависеть от Черт существа, так что это не показатель уровня опасности или вроде того.

Бестиария книга также не включает и предлагает обратиться к отдельному документу от авторов системы. Противники, как и персонажи игроков, собираются из того же набора Черт – так что чтобы понять, что из себя жук представляет и что он может, придётся искать описание черт в начале книги и выписать его себе на карточке или где вам удобнее хранить информацию о ваших монстрах.

Если вы углубитесь в изучение и захотите играть строго по правилам, то неизбежно столкнётесь с тем, что где-то правила будут друг другу противоречить, а где-то недоговаривать нужную вам информацию, подставляя неоднозначные формулировки. При том, насколько игра фокусируется на специализации персонажа, тактичности боевой системы и важности планирования, правила порой дают неточные формулировки или вообще не отвечают на некоторые вопросы.

Можно подумать, что заставить ведущего додумывать самому ситуативные правила – это наследие старшкельского подхода, но сложность описания боевой системы и опций боевых действий чуть ли не уровня скирмиш-варгейма не совсем убеждает автора этого обзора в том, что именно таким было изначальное намерение разработчиков. Например, несколько раз в книге упоминаются предметы, которые позволяют освещать пространство, но в правилах ничего не сказано о том, как темнота влияет на бой и какие либо иные действия. Опытному мастеру при желании не составит труда придумать, как подобные моменты обыграть получше для него и его группы, но в этом усматривается скорее упущение, а не намеренно оставленный авторами пробел.

Книга не очень консистентна, прячет терминологию и объяснение механик и в ней сложно ориентироваться. Некоторые вещи можно найти только с помощью автоматического поиска. Реальная ситуация, когда вы создаете персонажа и решаете взять Черту, позволяющую вашему жуку варить в желудке алкоголь, смотрите на список напитков и что они дают и видите «DR+1» – и не можете понять, что это и где это найти. Вы не знаете, что только в главе со списком брони в параграфе «Reducing Damage with Armor» сказано, что «DR» это «Damage Reduction», потому что это единственный параграф, где DR расшифровывается. И такое нередко всплывает, когда вчитываешься и пытаешься сделать всё в строгости так, как предлагают правила – особенно когда читаешь её в первый раз.

Книга изобилует техническими деталями, отсылкой к разбросанным по разным главам терминам и правилами по микроконтролю в боевых сценах. Книгу читать приходится долго и с трудом, особенно если вы хотите во всём разобраться – и если вы собираетесь быть ведущим в группе, то разобраться во всём придётся. Возможно, вы будете единственным человеком в группе, который осилит прочесть дальше главы создания персонажа и не оставит попытки разобраться, как работает боевая система и что означают циферки на листе персонажа. Тогда вам будет довольно тяжело, потому что правил здесь много, и объяснить их остальным может быть сложнее, чем понять их самому.

Если упростить боевую систему, то система создания персонажа, выбора Техник и лагерных действий может попросту сломаться – настолько большое место она занимает в системе правил. Играть в театре разума, а не на клеточной сетке с фигурками, в целом возможно, но часть фишек боевой системы рискует отлететь, да и в целом следить за ходом боя и расходом ресурсов и состояний может быть немного тяжелее. О том, чтобы выбрасывать боевую систему вовсе, речи быть не может – очень много элементов работает на бой, от конструирования персонажей до выбора снаряжения, а правила, посвященные игре вне боя, очень скудные и требуют ваших собственных подходов.

Путешествия почти не затрагиваются правилами - в книге есть правила по отдыху и подготовке, есть эффекты, которые позволяют персонажам выдерживать суровые условия окружающей среды, но правил по путешествию через эти суровые условия и тому, как Ведущему выстраивать эту среду, нет.

Социальные взаимодействия элементарны, развития отношений между персонажами или развития их собственных характеров система не предполагает, как и возможности влиять на ход истории чем-то кроме действий их персонажей. Лежащая в основе система, призванная обрабатывать базовые игровые заявки, бедная и не предлагает чего-то прямо нового. Это всё то, что вы ожидаете от **DnD**, только немного по-другому и почти без ситуационных правил, без правил по путешествиям и прочей жизни за пределами боевого поля.



Заключение

Обозреватель с интересом отнесся к этой книге и благодарен за неё группе авторов **HKRPG**, и потому только и принялся за обзор этой системы – система с хорошим заделом и достойна того, чтобы на неё обратили внимание, но определённой степени «допила» она определённо требует, будь он выполнен самими авторами в будущем или же захоумрулен в вашей группе.

В конце концов, **HKRPG** – коллективный труд любителей, так что подобные недостатки можно понять: где-то недоглядели, где-то не стали проверять, в чем-то запутались сами, что-то забыли написать... В то же время, за этот труд авторы не требуют денег, что, наверное, просит более снисходительного отношения к составленной ими книге. Нет, поймите правильно – **HKRPG** довольно приятное и греющее сердце явление, как написанная энтузиастами игра, и объем проделанной работы вызывает уважение, как для некоммерческого проекта. Но легче и приятнее читать книгу и разбираться в правилах от этого не становится.

Тем не менее, игру можно рекомендовать к ознакомлению тем, кому интересны приключения насекомых, очаровательная жизнь в отвратительном царстве животных и кранчевая боевая система.

Создание персонажа в **Hollow Knight RPG** вкусное и интересное, и его можно назвать главным достоинством системы. Оно даёт создать действительно уникальных персонажей и наделяет боевую систему глубиной и разнообразием, но вместе с этим значительно её усложняет.

Если же вас не привлекают сеттинг или атмосфера компьютерной игры **Hollow Knight**, или вам не хочется играть жуками, вы можете взять эту систему и провести по ней игру про разборки киберпанков и прочих биомодифицированных боди-хорорных солдат – смело берите конструктор персонажа и подстраивайте под сеттинг, доделайте систему под свои нужды, и может получиться довольно весело.