

Пустой рыцарь, или как играть в платформер за столом

Когда-то я писала о том, что неплохо бы создать фэнтези, где главными героями были б насекомые. И кто-то, вдохновившись, даже прислал мне возможное описание сеттинга. Там действие происходило в тёмном подземном мире, а свет, пришедший сверху, нёс опасность.

Через несколько лет, наткнувшись на описание игры Hollow knight, она же Пустой рыцарь, она же 2D-соулс, я слегка охренела. Как?! Либо геймдизайнер из Австралии знает русский и читает имажинарию. Либо имажинарец уехал в Австралию и стал геймдизанером. Либо идеи действительно живут в астрале, к которому подключены мы все.



Hollow knight, несмотря на мультяшную графику и антропоморфных насекомых в качестве главных героев, в плане сюжета и атмосферы явно вдохновлялся Dark souls

В любом случае – когда Дракончик объявил конкурс обзоров, я сразу подумала о Hollow knight RPG, [самопальной системе по Пустому рыцарю](#). В саму игру я не играла – мне пока хватает третьих тёмных душ – но идея тёмного насекомого мира меня интересует. И, вооружившись иглой (они у этих насекомых вместо мечей), я нырнула во мрак...

А, погодите. Сначала хочу поблагодарить команду Sneaky dice, которая всё это [перевела](#). Они проделали огромную работу и не виноваты в огрехах системы. Теперь ныряем.

...В этом мраке сразу натыкаешься на один простой факт. Перед нами авторка. Не в смысле автор-феминистка, а в смысле авторская система. Что сразу заставляет поднять бровь. Ведь гораздо эффективнее взять уже готовый «движок». Ведь их сейчас столько.

Есть классическая d20 system, сделанная когда-то на базе DnD 3.5 – попсово, старовато, но работает. Есть DnD5 – очень попсово, но суперпопулярно. Есть FATE, PbtA, sawage worlds, GURPS, в конце-то концов. Какой смысл пилить своё с нуля, рискуя создать VTNL?

Но энтузиасты – HKRPG team – решили не искать новых путей, а прокладывать во тьме свой, старательно перепрыгивая, как главный герой игры, через ямы со смертоносно острыми шипами.

Что ж, их выбор.



Поиграйте вот за такую лапочку, разбудите своего внутреннего инсектофила

Первая глава зовётся «Предисловием». О мире там сказано буквально два слова, и в основном объясняется базовая механика. В качестве основного броска HKRPG team выбрали то, что я называю «горсть d6». Кидается количество d6, соответствующее характеристике + навыку, все кости, на которых выпало 5 или 6, считаются успехами. Да, это шедоуран пятой и шестой редакции. А ещё немного движок от кориолиса (но там успехи – только шестёрки) и гневославы (успех – четвёрка и выше). Для того, чтобы успешно выполнить задачу, нужно получить равно или больше успехов, чем заявленная сложность. Основной недостаток такой системы – большая зависимость от удачи, а достоинство – количество успехов сверх необходимого подсчитать легко, и можно придумать кучу разных интересных способов, как и куда их использовать.

Только вот в этой системе такого почти нет – лишь при атаке успехи сверх тех, что нужно для попадания, прибавляются к урону. Зато есть возможность перебросить несколько костей: одну кость вы можете перебросить, если у вас характеристика имеет дробную величину (например, 3.5 или 4.5), а ещё несколько – если ваш навык просто отлично подходит под ситуацию: например, если вы ныряете, вы можете использовать как «атлетику», так и «ныряние», но «ныряние» лучше подходит – а, значит, ведущий может дать вам перебросить две кости.

Вот это «ведущий может» мне очень не понравилось. Никаких рекомендаций того, сколько кубиков в какой ситуации давать перекидывать, в книге нет. Более того, в короткой главе, посвящённой навыкам, предлагается игроку самому придумывать себе навыки, но об этом позже.

Добро пожаловать, юные куколки. Меня зовут Лимн, я буду вашим учителем на этот вечер. Доставайте свои листочки - мы начнём с основ.



Заметки Лимна

Некоторые части этой книги дополнены подобного рода заметками, которые поясняют определённые элементы игры, а также предоставляют опциональные правила.

У книжки есть свой маскот – учитель Лимн. К сожалению, появляется он редко, чётких примеров не даёт, и обычно грузит дополнительными правилами, которые всё только больше запутывают

Бросков два типа: обычные и спасброски. Но по сути они отличаются только тем, что спасбросок – проверка характеристики, а обычный – характеристики и навыка. Что, кстати, странно, учитывая что каких-то классовых бонусов жук к броскам не получает (да и сама система бесклассовая), а та же атлетика способна помочь, если в тебя кидают большим камнем, и ты закрываешься от удара щитом. Впрочем, в предисловии игроку и ведущим предлагается менять аспекты правил, если те не удовлетворяют – золотое правило ДМа и всё такое. Я это правило люблю, но если его приходится использовать слишком часто – верный признак того, что система дырявая...

Вторая глава – «**Чем является жук?**» – рассказывает о характеристиках.

Четыре базовые характеристики – мощь, грация, панцирь и проникаемость – отвечают за то, насколько жук силён, ловок, крепок хитином и умён соответственно. К мощи тут привязан переносимый вес, к грации – маневренность (возможность перемещаться вблизи противника, не получая атаку по возможности), к панцирю – количество предметов, которые можно переносить на поясе, а к проникаемости – количество ячеек, в которые можно «экипировать» навыки. И вот последние два пункта очень нехорошо пахнут попыткой перенести механику компьютерной игры на бумагу. Впрочем, игра это не скрывает: «Ячейки Техник жука используются для подготовки его Искусств и Тайн, подобно тому, как персонажи в игре могут назначать способности на определённые клавиши...»

Охо-хой.

Механика пояса – то, что доступ к предметам, которые висят у тебя на поясе, происходит мгновенно и не тратит никаких ресурсов – логически понятна, но возможность повесить на него только пару предметов даже для большого жука удручает. Впрочем, это можно считать отражением особенностей жуков – что всякие расходники для них довольно-таки большие.

Хиты тут называются сердцем, а мана – душой. Кроме маны, имеется так же выносливость, которая тратится на воинские приёмы, а также на действия во время хода, по сути дела, являясь аналогом очков действий. Есть также скорость – сколько клеток жук проходит за ход (определяется чертами), размер (маленький, средний и большой), вес – сколько весит сам жук (определяется размером), метки (количество амулетов, которые

ты можешь на себя надеть), и поглощение: «У некоторых жуков есть очки Поглощения. После того, как Понижение Урона снизило вероятный урон, а часть полученного урона была Впитана, применяется Поглощение...».

Охо-хой дубль два. Дать всего ничего хитов, но насыпать всяких дополнительных правил, характеристик и бросков, чтобы жук умирал медленнее – не лучшая идея, как по мне.

Из хороших идей – у жука есть также характеристики сытость и голод, а также жуть и привлекательность. Последние две отвечают за социальные взаимодействия, запугивание и очарование соответственно, и увеличиваются за счёт черт. Голод тоже зависит от черт и служит естественным ограничителем для игрока: чем больше черт ты берёшь, тем лучше тебе надо питаться. Есть, конечно, черты, которые уменьшают голод, но они обычно дают персонажу недостатки. Также имеются некие абстрактные припасы, которые можно конвертировать в нужные предметы. Как фанатка PbtA я показываю большой палец, а на языке вертится: ребята, ну нахрена ж вы пили свою авторку, когда вы ПРОСТО могли взять PbtA?...

Есть ещё какие-то Сердце Живокрови, Выносливость Славы, Душа Славы и Припасы Славы. Как я поняла – временная мана и хиты, которые тебе дают всякие артефакты. И опять оно выглядит слишком компьютерно...



В чём системе не откажешь, так это в том что она позволяет создать очень и очень разных жуков

Но перейдём к «Созданию жука», как называется следующая глава. Сначала нам предлагается выбрать шаблон – маленький у нас жук будет, средний или большой. Потом набрать черты. Количество черт не должно превышать 7, и, как и было сказано выше, каждая черта увеличивает голод – голод тоже не должен быть выше того максимума, что указан в шаблоне, плюс чем выше голод тем больше времени нужно думать о том где найти еду.

Набор черт хорош, потому как огромен и даёт возможность создать практически любого жука на свой вкус. Мощный, со множеством конечностей, но травоядный? Пожалуйста. Мелкий светящийся кровопийца? Сколько угодно. Большой, но ловкий, с жалом и мечтательным характером? Да пожалуйста. Некоторые черты позволяют даже делать алкоголь у себя в брюхе, обладать древней целительной кровью, плести паутину аки паук, или стать бесплодным – нечто вроде полунежити. Некоторые черты дают персонажу какие-то недостатки, взамен уменьшая голод. Имеется даже особая черта «мелкий недостаток»: какой именно недостаток и какие штрафы он даст, предлагается обсуждать с ведущим.

Совместно с чертами есть подчерты, которые не считаются при подсчёта максимума черт (но всё ещё могут повысить голод выше позволенного максимума), и которые можно брать если есть «материнская» черта. Например, у черты «линька» есть подчерта «быстрая линька»; а некоторые черты можно брать и как самостоятельные черты, и как подчерты других. Словом, этот аспект получился на диво гибким, хоть и заставляет задаться вопросом «А хорошо ли всё это сбалансировано?».

Следующая глава называется «Пути». Сразу возникает вопрос – так, погодите, а с созданием персонажа мы закончили? Ответ – нет, просто НКRPG team не посчитала нужным пошагово расписывать процесс создания жука. Мы берём шаблон, мы набираем черты, а что делать дальше, понимаем из следующих глав.

С одной стороны – не тратится место и время на разъяснение элементарного. С другой – сразу ставит на систему штамп «не для новичков». Да и мне приходилось каждый раз пролистывать всю книгу, чтобы понять, сколько чего можно брать. Вот, например, пути. В начале можно выбрать один – и он будет аналогом класса. У каждого пути – 3 ранга: начинает герой на первом, а после каждой вехи (сюжетные точки, определяемые ведущим) повышает ранг. И получает новую метку, значит, сможет носить больше амулетов. Также получение ранга в пути позволяет повысить на 1 выносливость (если ранг военного пути) или душу (мистические пути) вплоть до максимума.

Сами пути довольно разнообразны. Можно сделать жука изящным фехтовальщиком (путь иглы), стандартным мечником (путь гвоздя), просто крепким парнем (путь чрева), мастером щита (путь ракушки); в качестве мага он может использовать свою фокусировку как оружие (путь шпиля), прыгать как кунг-фу воин (путь плаща), хилить (путь цветения) или некромантить (путь пыли). Исчерпывающий список приводить не буду, просто замечу, что эта часть системы такая же гибкая, как черты.



Куда ж без гуманизации жуков! Это Хорнет, героиня DLC. Я уже говорила, что DnD не хватает кawaiiных насекомолюдей?

Но следующая глава, «**Умения**», произвела гнетущее впечатление. Она очень короткая, и, по сути дела, велит игрокам и ведущему продумывать этот аспект самому. Сначала нужно придумать умение (похожее на предысторию в DnD5 – знать, солдат, мудрец... купец-бакалейщик...), потом – четыре навыка, которые соответствуют этому умению (например, у знати это этичность, обман, интуиция и знания (политика). К счастью, примеры умений и навыков есть. К несчастью, их меньше десятка. У каждого навыка есть ранг, тоже от 1 до трёх, который даёт соответствующий бонус к проверке; можно взять условный четвёртый ранг – «мастерство», который даёт особый бонус. Например, мастерство в обмане даёт такой бонус: «При попытке обмануть жука, которому уже успешно лгали, игрок получает +1 к проверке». Приведены примеры где-то десятка таких бонусов – остальные опять предлагается придумывать самому.

Мне не нравится такой подход. Я ЗА гибкость системы, но что мешает нормально описать систему навыков, а в конце просто добавить примечание: «если вам нужен какой-то новый навык – смело вставляйте, взяв за образец уже имеющиеся»? А не «собери самолёт сам, а потом лети».

Другая причина гнетущего впечатления – это то, что только в этой главе описана сложность проверок: 1 успех – низкая сложность, 3 успеха – высокая сложность. Как бы этому место в начале книги, а не в середине. Плюс предлагается новое правило: если задача очень лёгкая, то и четвёрки считаются успехами. Как по мне, это лишнее: если задача такая лёгкая, лучше вообще дать автоуспех.

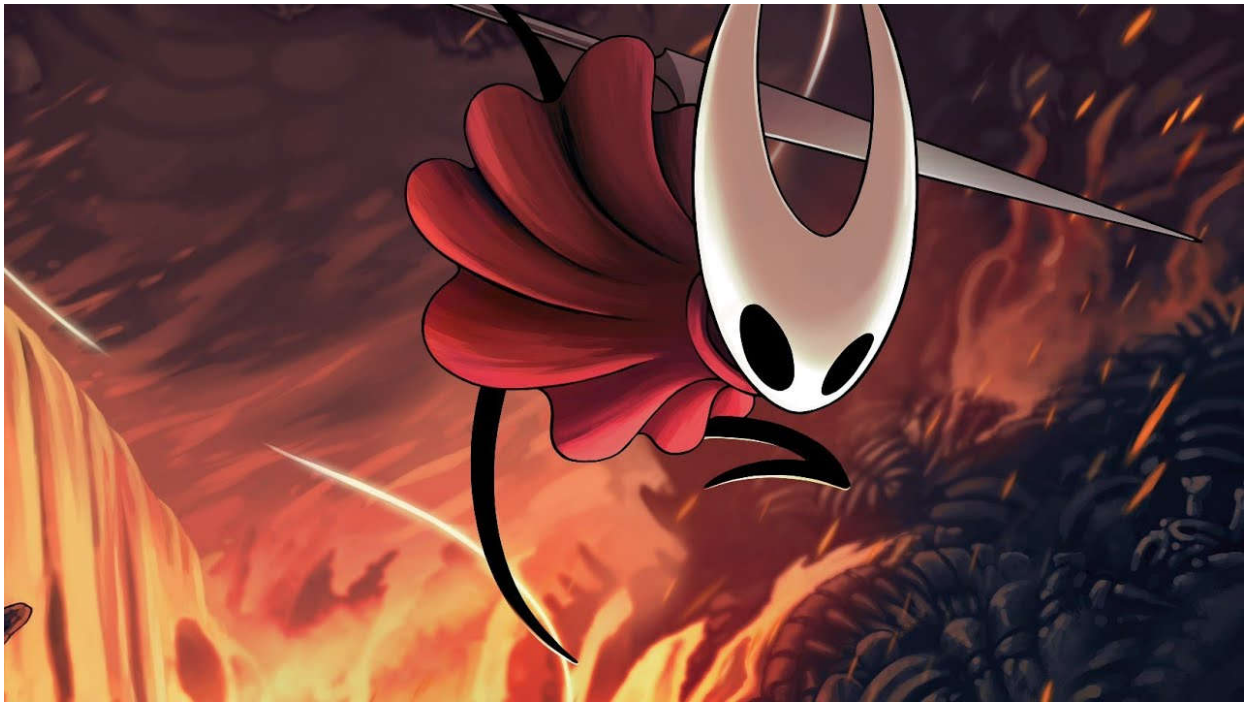
О том, как повышать ранг навыка, не рассказано. Точнее, рассказано об этом только в следующей главе, посвящённой повышению уровня – «**Продвижение**». Если коротко: навык повышается, когда повышается ранг умения, а он повышается вместе в рангом пути на нечётном уровне. Когда можно взять новое умение или новый путь – не сказано. Могу я, скажем, прокачать путь иглы до 2 ранга, а на 5 уровне взять 1 ранг пути грёз? Могу ли я, имея 1 ранг в умении жреца, на 3 уровне взять 1 ранг в умении солдата? Или что-то новое я могу взять, лишь прокачав своё путь/умение до 3 ранга? И, погодите, как быть с четвёртым рангом aka мастерством? Путь качается до 3 ранга, там нет мастерства, и получается что прокачав путь до 3, я на следующем нечётном уровне беру новый путь, но получаю мастерство в умении? Так?

Или... Как?

Нет ответа. Догадывайтесь сами. Учитывая, что вместо повышения ранга пути можно взять повышение характеристики на 0.5 (что, как было сказано выше, даёт возможность перебросить ОДИН кубик), то, скорее всего, игрок выбирает сам, как повышать умение, а как – путь.

Но это опять вызывает вопросы. Повышение характеристики на 0.5 – это малое повышение. Его жук берёт на чётном уровне, и может не только повысить характеристику на 0.5 (два таких повышения, понятное дело, повышают характеристику на 1), но и добавить 1 к скорости, или нагрузке, или количеству ячеек техник, улучшить природное оружие вроде жвал или жала, а также получить +1 к количеству применений техник с ограниченным числом применения. Могу ли я взять такое повышение вместо повышения ранга пути на нечётном уровне? А вместо повышения ранга умения? Или всё же нет?

Словом, глава вызывает больше вопросов, чем ответов, и является примером того, как НЕ надо подавать информацию в книгах правил.



А вот так Хорнет выглядит в игре

Следующая глава – «**Боевые искусства**» – рассказывает о боевых приёмах, доступных жукам. Несмотря на то, что это приёмы, запоминают их жуки так же, как маги в DnD – заклинания: «загружают» в во время отдыха ячейки техник, которых у них ограниченное количество. Почти на все приёмы во время боя тратится выносливость, причём если жук применяет несколько приёмов, то с него взимается «налог выносливости» – каждое последующее действие стоит на одну выносливость больше.

Наверное, эта система смотрелась бы нормально в компьютерной игре, но не в ролевой. Кстати – если вас заинтересует, сколько искусств знает жук, в этой главе вы такой информации не найдёте. Она – почему-то в главе про умения. Если коротко, искусство жук может выучить вместо того чтобы получить новый ранг умения. Или потратив особые лагерные действия, или просто найдя учителя.

В общем, те, кто писал эту книжку, мало ценят время игроков, заставляя их разбираться в правилах как в головоломке.

Вместо искусства можно изучить тайну, то бишь заклинание. Они описываются в следующей главе, «**Магия**». Это значит, кстати, что на «старте» ваш жук не может знать ни одного заклинания, и у него есть лишь мистические умения, которые даёт ему путь. Как искусства, тайны «загружаются» в ячейки (но это хотя бы более логично); неподготовленные тайны можно использовать как ритуал – то есть можно, но долго, в бою не применишь. У тайны нет круга, её заменяет сложность – количество души (маны), которое надо потратить на заклинание. Вне зависимости от количества души, жук может творить заклинания сложностью не более, чем его суммарный ранг в мистических путях*2. А ещё он должен сделать бросок на попадание, причём вместо силы или грации может использовать пронизательность.

Эта часть книги облегчительно понятна в основном потому что практически всё знакомо по DnD. Что хорошо и интересно, метамагия тут доступна всем. Если играешь за мага, можно, увеличивая сложность, модифицировать дальность действия заклинания, увеличить радиус действия, или ускорить, преодолев ограничение «одно заклинание за ход».

Все заклинания распределены по мистическим путям – шпиль, плащ, цветение, пыль... При этом о связи заклинаний с выбранным путём сказано расплывчато: «На своем Пути жук может использовать Подготовленные заклинания со Сложностью, вдвое

превышающей его Мистический Ранг». Если это значит «жук может использовать заклинания только того мистического пути, который выбрал», то сказано откровенно криво. Ложка дёгтя в бочке мёда, точнее, хорошей годной главе. Также там, кстати, описано несколько ритуалов и предложение игрокам и ведущему активно придумывать ритуалы самим.



Как и Dark souls, Hollow knight всю игру играет с темой света и тьмы, жизни и смерти. Жаль, что в НКRPG это совсем не ощущается

Следующая глава – «**Амулеты**» – посвящена тому, что вы обозначено в заголовке. Амулеты, основная магшмотка, тут создаётся не каких-нибудь магических кузницах, а рождается само из предсмертных желаний и душ умерших жуков. Деталь, отлично передающая атмосферу оригинальной игры – жаль, что в системе таких моментов раз-два и обчёлся.

Неограниченное количество амулетов нацепить на себя нельзя: только равное количеству меток. Изначально у жука 3 метки + 1 метка за каждый ранг пути. Некоторые амулеты, впрочем, занимают больше одной метки. Несмотря на компьютерность подхода, это правило удивительно меня не заставило нахмуриться – примерно так же в DnD5 мы должны настраиваться на волшебные вещи, только тут сделано интереснее. Равно как и то, что амулеты можно менять только во время отдыха – более-менее логично, потому что для настройки нужно время. К сожалению, сами описанные амулеты тут работают слишком «по-компьютерному», принося плюшки в бою. Исключений раз-два и обчёлся. Предлагается также опциональное правило, что в сочетании амулеты могут давать дополнительные силы; об этом нужно договариваться с ведущим. Как по мне, абсолютно лишний момент, который вызовет интерес только у манчинов, желающих выжать из своего жука максимум эффективности.

«**Снаряжение**». В основном, конечно, оружие и доспехи, но также есть место для еды (как мы помним, сытость тут очень важна), зелий, склянок (метательных зелий), ядов, инструментов, ловушек и прочая. Детально описывать не буду; читать это примерно так же «интересно», как слушать в Critical Role как партия затаривается в магазине. То есть совсем нет. Отмечу лишь то, что мне понравилось: множество модификаций оружия, брони и щитов (как мы помним, у жуков не мечи и топоры, а всякие там гвозди, клыки и иглы); возможность пользоваться инструментами как оружием, хоть со штрафами; и общи́й объём главы – предметов описано очень много, и, что ценно, они раскрывают сеттинг – священные лепестки, которые лечат, нектар, который насыщает, но быстро

портится вне цветка. А вот спорные моменты – механика дисбаланса: если атакуешь тяжёлым оружием, то на следующий ход восстанавливаешь одну выносливость меньше. Как будто мало циферок считать было, ещё добавили...

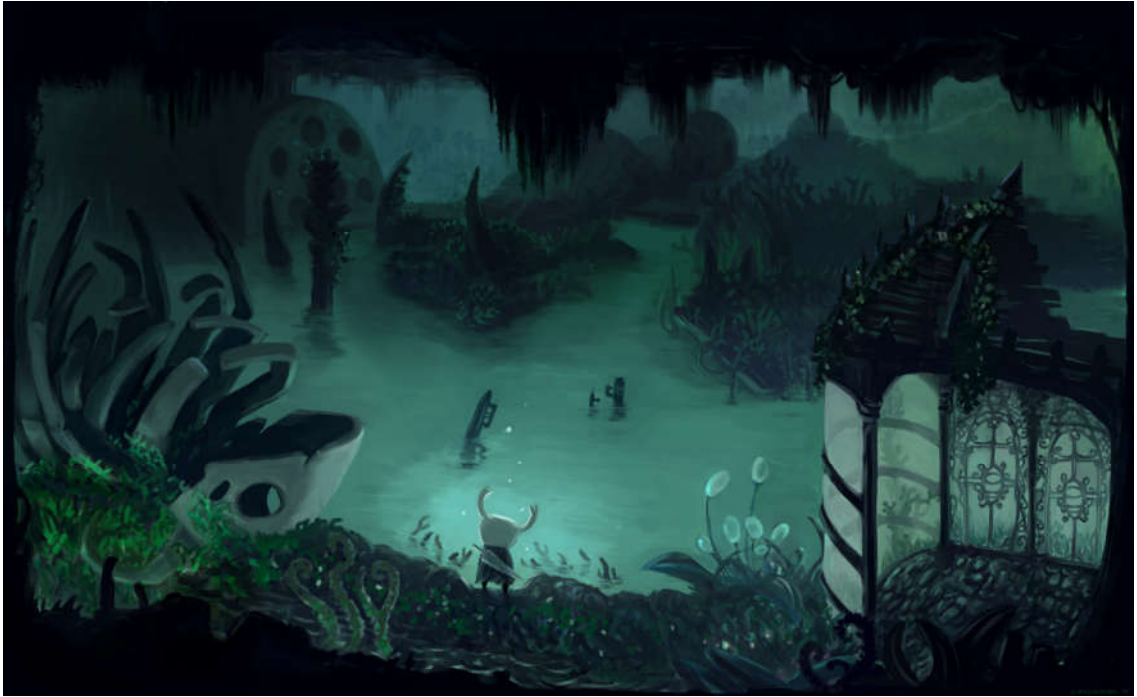


Пустой рыцарь и Избранный мертвец нашли бы общий язык. Точнее, они бы просто сидели у костра и молчали

И вот я доползла до «Сражения». Учитывая, что громоздкость системы где-то на уровне 3.5, я ждала десяток страниц с детальным описанием финтов, пируэтов, минуэтов и прочего. Но нет – скромная пятёрочка с привычным описанием, на сколько клеток можно ходить, как работают атаки по возможности, что значит атака большим конусом (что хорошо – все эти конусы чётко проиллюстрированы на клеточном поле), и, конечно, сколько выносливости на что тратится. По сути дела, вся тактика НКRPG заключается в сборке билда, а потом – игре в сложн-вычти с выносливостью. Не могу сказать, что этот подход мне нравится. К тому же игра имеет два типа уменьшения урона: пассивный, от брони, и активный, посредством броска панциря – урон уменьшается на число, равное выпавшим успехам. При этом класса брони как такового нет: атака успешна если атакующий получил хотя бы один успех, другое дело что успешный бросок панциря в сочетании с бронёй может уменьшить этот урон до нуля. С моей колокольни это слишком громоздко. К тому же куча хитрых нюансов вроде: «...Жук уклонится от атаки, если проверка защиты убрала все ее успешные броски, полностью нивелируя атаку. Уклонение, имеющее хотя бы 1 успешный бросок, но не избежавшее атаки, называется частичным уклонением. Вложенная в уклонение Выносливость даёт количество костей, равное весу оружия атакующего...».

Глава «**Время, отдых и путешествия**» излагает краткие правила простоя, отчасти напоминающие Blades in the dark: у вас есть два действия, которое вы можете совершить за долгий отдых. Можно попытаться овладеть новым искусством или ритуалом, но это будет длительный проект, который за один отдых не завершить. Сон, который восстанавливает здоровье (всего-то единицу!), тоже считается действием.

Такое ощущение, что у НКRPG team уже не осталось сил, поэтому об опасностях окружения они просто сказали: они есть. И добавили забавную деталь: жуки НЕ получают урон от падения, так что можно смело прыгать хоть в пропасть, если вы уверены что сможете забраться назад.



В игре очень красивый и необычный мир. Однако на страницах НКРPG вы не найдёте ни описание его истории, ни примеры опасностей, с которыми ваши жуки могут там столкнуться

Глава «**Общение**» занимает всего-то одну страничку, что демонстрирует, на каком месте в этой системе находится социалка. Джентельменский набор: очарование (используется привлекательность), запугивание (используется жуть), обман и убеждение (проницательность). Есть ещё впечатление, нечто вроде социального фаербола – действует на всех зрителей и создаёт то самое впечатление. Все социальные проблемы решаются бросками кубиков характеристики и навыка, без хитростей.

«Где информация о сеттинге? Где bestiary?» – спросите вы. Конечно, спросите – я же спросила. Но тут на помощь придёт последняя, тринадцатая глава: «Ресурсы для мастера и полезные ссылки». Там имеются ссылка и на bestiary, и на сеттинг под названием «Оукшейд» («Тень дуба»). Но... Всё это не переведено, то есть на английском. Если вы, как и полагается авантюристу из DnD, взяли эльфийский, дерзайте.

Время подводить итог, не так ли? Увы, он не самый утешительный. Несмотря на интересные идеи вроде прямой зависимости между количеством черт и количеством необходимой еды, несмотря на большой объём материалов – того же оружия – система громоздкая, а сеттинг по ней изучить невозможно. Более того, цепляя экзотичным миром, игра сосредоточена даже не на исследовании этого мира – хотя важность вовремя кормить своих жуков указывает на возможность играть в выживач – а на боях и билдстрое. Добавим к этому то, что книжка местами написана невнятно и не слишком-то хорошо структурирована, и получим... Нет, не VTNL, но всё же громоздкую штукуну с нечётким фокусом игры.