



Тёмная Пожива

настольная ролевая игра в жанре
трагического фэнтези



ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ	1
КАК В ЭТО ИГРАТЬ	3
БРОСОК ИСПЫТАНИЯ	3
СОМНИТЕЛЬНЫЕ СДЕЛКИ	4
БРОСОК ПОГИБЕЛИ	5
БРОСОК ВОССТАНОВЛЕНИЯ	5
ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ	5
СОЗДАНИЕ ОХОТНИКА ЗА СОКРОВИЩАМИ	6
РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО	8
КАК ИГРАТЬ В «ТЁМНУЮ ПОЖИВУ»	8
СОЗДАНИЕ ЭКСПЕДИЦИИ	8
КАНВА ЭКСПЕДИЦИИ: ГРОБНИЦА ТЫСЯЧИ СНОВ	11
КАНВА ЭКСПЕДИЦИИ: ГНЕЗДОВЬЕ РОКОЧУЩЕГО ПЕРЕВАЛА	14
ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ИСТОЧНИКИ	18
КНИГИ	18
ИГРЫ	18
ВИДЕО	18
МУЗЫКА	18

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

В «Тёмной поживе» игроки сообща расскажут историю о группе охотников за сокровищами, что отправится в обречённую с самого начала экспедицию в лес, который не хочет видеть незваных гостей. Вам потребуется один ведущий, который будет следить за ходом игры и описывать опасности игрового мира, и один или несколько игроков, что возьмут на себя роли кладоискателей. Игровая встреча длится 3-4 часа.

Игра повествует о физическом и ментальном истощении охотников за сокровищами, что продвигаются всё глубже и глубже в полный опасностей лес. Это путешествие в конечном итоге приведёт их к древним руинам, хранящим несметные богатства, и к чудовищам, обитающим там сейчас. Однако это не светлая история о храбрых искателях приключений, что убивают драконов и возвращаются в город с мешками золота. Это жуткая история о спесивых грабителях, для которых всё заканчивается трагично. Со значительной вероятностью все охотники за сокровищами умрут или — в лучшем случае — никогда не оправятся от последствий путешествия.

«Тёмная пожива» является вольной русскоязычной локализацией-деривативом журнальной версии игры «Trophy Dark», авторства Джесси Росса, в свою очередь, созданной на основе «Cthulhu Dark» с непосредственного разрешения автора «CthD» Грэма Уолмсли. Оригинальные правила «Trophy Dark» также используют ряд компонентов игры «Blades in the Dark» от Джона Харпера согласно лицензии CC-BY 3.0 Unported.

Локализация согласована с автором оригинальной игры. Вы можете свободно распространять все представленные далее текстовые материалы, согласно условиям лицензии CC-BY 4.0

Trophy™ is a trademark of Hedgemaze Press. The Rooted in Trophy Logo is © Hedgemaze Press, and is used with permission.

2021, Ex Nihilum Publishing

карта нам была. Река наша замерзшая на восток куда раньше, чем должна была, что
пришло к предпринятию, не прекратившимся даже после заката.
Амар, наш сподопыт, увидел руины первым. даже при свете факелов слышал
скрывающиеся киноградные лозы и аистов выходящих осыпавшихся каменное лицо
кого-то, смутно напоминающего человека.
Абс уже начал предвещать свои прыжки на это место. когда-то горделивые колонны
азиатки падали на землю, словно жертвы нечестивой истерии переломленного
ребенка. медные чашки потрескались до такого знакомого болезненно-белого оттенка.
обветренная плита, которая некогда служила крышей, полностью провалилась,
оставив лишь один очевидный и опасный вход во внутреннее святилище храма.
Итак по грубо высеженным проходам мешали плотные пологинки паутины, но с ними
осторожно и легко расправлялись факел амара и самая аисты.

иниety бeлнкопeннo кaдaкaя aзeкнeм кaк бe кнрyргнчecкoй пpактнкe, тaк нe пeрeбoрaк c гoдoбoрeзaмн. eё дaр цeнтeлa зaдopoбo нaм пoмoг бo бpeмa пyтeшecтвнa пo poмe бpнтeбнннх кopнeй. a бн пoтeрeлa кyдa бoлbшe, чeм тpн пaльцa, eслн бн oнa нe aмпyтнpoвaлa нx нe зaкaтaлa paнy тaк бнcтpо. жaлb, чтo я нe cмoг бepнyть дoлг.

aмaр бнa пepвнм, ктo зeкнaлe, чтo бнaлo cкpытo бe кpамe бeбe этн cтoлeтнa. бe кoнцe гaлeнoгo пpoхoдa бe цeнтpe нeбoлbшoй кpyгoй кoмнaтe cтoлaн нeтpoнyтнмн чeтыpь чepннe гaннaннe yрнн. бeз eдннoгo cлoбa, кoтb нe c зaмeтнмн зeкнaнeм, aмaр cлeкнyлa c yрн кpышкн, oднy зa дpнoгo, aзaкa нaм c ннeтoй бoзмoжнocтbю caмнм зeкнaдeтb, чтo бe ннх. чeтыpь нeгoкншнх мepтвeцa зaжнмaнн бe oкocтeнeлaнх пaльцaх зoлoтнe пaдoл.

кaк тoлькo мн зeкнaлe нx, бeбe нaшн coмнeннa нacчeт cокpoкннe дpeвнeгo кaдaдyрa пoмepкaн. зaдopoбoй pyкoй я бнтaщнa oднн нoгa нз eгo кoстaнoй кoдaбeкн н бнннaтeлbнo oсмoтpeл. oн бнa yбeдн тpянннчoнннмн ннcьмeнaмн мaлoб-нaчepтaтeлeй кopoлa apнoдa бeб. я eднa змeлa чнтaтb нx, нo, пpoбeлa пaльцeм пo згaзбeннaм, пoчyвcтвoвaлa, кaк чтo-тo oткpыкeтcя бe гaзбннaх мoбeгo pyзyмн. я eкнaлe, кaк пылaлa нмпeрнa, кaк чeтыpьeк бeлbмoж пoкpыкeлaн бeлbзaмoм н пoмeщaлa бe yрнн нз чepнoй гaннн. я цeпaлaлa зa кaждyю дeтaлb пoтpебaнbнoгo oбpaзa - зa кaждoe cлoбo, pнтyкa, мoднтeзy н мoднбy. мнe кaзaлoсь, чтo этo пpoдoлжaтcя дoлгнe днн. я нaблoдaлa, кaк бeбe пoбтopaeтcя cнoбa н cнoбa бe мoбeй гoдoбe, н мeдaлeннo ocoзнaкeлa знaчeннe cлoб, чтo пpoнзнoснaнн жpццы cмepтн. бeбe этo бpeмa пaлaмa oбaнзбeкaлo зaдaннe кpамa бe гoрaщeм кopoлeбeтeбe apнoдa бeб.

кoгдa я пpншeлa бe бeбe, бe кpyгoй кoмнaтe бyшeкaлa oгoнb. я нe знaю, чтo пpoнзoшaлo, нo oднa нз pyк aмaрa лeкaлa нa зeмлe, oтpyбeннaя пoбкoй cлeдeй ннeтн. oн зaчнaл eё бe згoл oдннм aннш фaкeлoм, кoтopый yжe oстaкeнa зжaкннe oжoгн нa eё ннцe.

я бeкaлa. я бeкaлa мнмo cбoнх тoбaрнщeй. я бeкaлa чepeз кoрндopы кpамa. я бeкaлa бcю нoчb, cтapaясь дбнгaтbca бдoлb pекн.

я бepнyлa бe фopт дyрнн, мecтo, бe кoтopом poждaютcя бeбe мeчтн o пyтeшecтвнн бpaзбь лeкa. пo кpайнeй мepe, бн мoжeтe нaчaтb cбoбe пyтeшecтвнe c кaртн дyчшe тoй, чтo дaлн мнe. я бн пoшeлa caм, нo мoзa бтopaя кcтpeчa c бpнтeбoкopнeм зaкoнчнлaсь кyдo бeз ннeтн, я oхoтннкe c oднoй нoгoй н бeмьo пaльцaмн нe пpoтaнeт дoлгo бe этнх лeкaх. тoлькo шecтb тpyнoб н мoбe мoдчaннe зaщншaют этн чeтыpь зoлoтнх пaдoл. тpн нз ннх нaшн, eслн бн пpннecьтe мнe чeткeртый. нтaк, я cпpoшy: гoтoбн лн бн зaблaдeтb cбoбeй пoжнбoй?

КАК В ЭТО ИГРАТЬ

БРОСОК ИСПЫТАНИЯ

Когда вы хотите сделать что-то рискованное, скажите, какого результата вы хотите добиться, и спросите ведущего и других игроков, что может пойти не так. Возьмите шестигранные кубики.



Возьмите один светлый кубик, если вы умеете делать то, за что взялись, благодаря вашей **предыстории** или **роду занятий**.



Возьмите ещё один светлый кубик, если вы соглашаетесь на **сомнительную сделку**, предложенную другим игроком или ведущим. **Сомнительные сделки** описаны далее.



Добавьте тёмный кубик, если вы готовы рискнуть своим разумом или телом, чтобы **добиться успеха**. Вы должны использовать этот кубик всякий раз, когда проводите **ритуал**.

БРОСАЙТЕ КУБИКИ. ЕСЛИ НАИБОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ:

1-3

Вы терпите **неудачу**, и всё становится хуже. Ведущий описывает, как **именно**. Ведущий также может позволить вам преуспеть, но всё станет хуже каким-либо другим образом;

4-5

Вы преуспели, однако есть некоторые осложнения. Ведущий описывает осложнения, вы описываете, как именно вы преуспели;

6

Вы добились успеха. Опишите, как именно.



Если вы использовали тёмный кубик и результат на нём равен лучшему результату на светлом кубике или выше его, этот бросок считается проверкой **погибели**, описанной в разделе **бросок гибели**.



Если вы недовольны результатом своего броска, вы можете добавить ещё один тёмный кубик и перебросить кубики. Вы можете продолжать добавлять тёмные кубики и перебрасывать их снова и снова. Вы не можете перебросить кубики, если на тёмном выпало самое высокое значение в броске.

Если вы используете бросок, чтобы попытаться победить любое из лесных чудовищ, сражаясь с ними в открытом бою, вы погибнете. Вместо этого бросайте кубики, чтобы спрятаться, убежать или использовать против них ритуал. Если вы сражаетесь с чем-то, что не является чудовищем, или если вы сражаетесь с чудовищем, но не для того, чтобы победить его (например, чтобы пробить себе путь к отступлению), чётко обозначьте, какой результат вы желаете получить, а затем сделайте бросок как обычно.

СОМНИТЕЛЬНЫЕ СДЕЛКИ

Лес опасен, и охотники за сокровищами идут на риск, ведомые гордыней. Ведущий или любой другой игрок может предложить вам дополнительный светлый кубик, если вы примете сомнительную сделку, которая может включать в себя:

- ◇ Причинение побочного или непреднамеренного ущерба;
- ◇ Вероятность заблудиться или разделиться со своими товарищами;
- ◇ Необходимость пожертвовать предметом или сокровищем;
- ◇ Предательство товарища;
- ◇ Привлечение внимания диких животных, духов леса или чудовищ.

Сомнительная сделка осуществляется независимо от результата броска. Вы заключаете сделку, платите цену и получаете бонусный кубик.

Сомнительная сделка всегда является свободным выбором игрока. Если вам не нравятся условия, просто откажитесь от сделки (или предложите, как эти условия изменить, чтобы вы согласились). Вы всегда можете просто рискнуть своим разумом или телом и взять тёмный кубик.

При необходимости последнее слово в формулировании условий сделки остаётся за ведущим.