АВТОРЫ

Кристиан Гранат, Томас Хёренстам, Нильс Карлин, Коста Костулас

ГЛАВНЫЙ РАЗРАБОТЧИК

Томас Хёренстам

ИГРОВОЙ МИР И ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Эрик Гранстрём

ГЛАВНЫЙ ИЛЛЮСТРАТОР

Нильс Гулликссон

СОАВТОРЫ

Кристиан Гранат, Нильс Хинтце, Нильс Карлин, Коста Костулас

Художественный руководитель: Кристиан Гранат

Оформление обложки: Симон Столенхаг

Вычитка: Джон М. Кахейн

Иллюстрации и графика: Никлас Брандт

Карта Запретных земель: Тобиас Транелл

Реставрация и предпечатная подготовка: Дэн Альгстранд

Перевод на английский язык: Мартин Дунелинд, Карл-Йохан Свенссон, Карин Тидбек, Олле Салин, Фредрик Йоханссон

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Перевод: Татьяна Anarett Курочкина

Редактура: Анастасия «Хима» Гастева

Корректура: Ирина Silwingwen Башкатова, Рита Прохоровская

Иллюстрации: Алексей Михайлов

Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко

Руководство: Александр Ермаков

Маркетинг: Алексей «Тринити» Черняк

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4
Запретные земли 4
Что вы будете делать? 5
Земли Ворона — Запретные земли 8
Игра в других мирах 8
Инструменты игры 9
Что такое настольная ролевая игра? 12

ТВОЙ ПЕРСОНАЖ 14
Народ 14
Профессия 22
Возраст 31
Характеристики 31
Навыки 32
Достоинства 33
Гордость 34
Тёмная тайна 36
Отношения 36
Снаряжение 36
Деньги 36
Нагрузка 37
Запасы 38
Внешность 39
Имя 39
Опыт 39
Развитие персонажа 40
Известность 41

НАВЫКИ 42
Проверки навыков 42
Рискованные проверки 44
Единственный шанс 46
Групповые проверки 47
Модификаторы 47
Сложность 48
Встречные проверки 49
Навыки персонажей ведущего 49
Снаряжение 50
Сила артефактов 50
Гордость 51
Описание навыков 51

ДОСТОИНСТВА 61
Достоинства происхождения 64
Достоинства барда 66
Достоинства воина 67
Достоинства вора 68
Достоинства всадника 70
Достоинства друида 71
Достоинства колдуна 72
Достоинства охотника 73
Достоинства торговца 74
Общие достоинства 75

СРАЖЕНИЯ И УРОН 87
Раунды и инициатива 87
Стандартные и быстрые действия 89
Зоны и дистанция 91
Засады и атаки исподтишка 94
Ближний бой 95
Дистанционные сражения 102
Социальные конфликты 104
Оружие 106
Урон 106
Небоеспособность 113
Восстановление 114

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



Травмы 114
Состояния 117
Страх 119
Темнота 119
Падение 119
Утопление 119
Яды 120
Заболевания 121
Верховая езда 121

МАГИЯ 123

Заклинания 123
Общие заклинания 128
Изменение формы 130
Исцеление 133
Магия крови 135
Магия смерти 138
Песнь камня 142
Символизм 145
Ясновидение 148

ПУТЕШЕСТВИЯ 151

Карта 151
Четверти суток 153
Поход 154
Поиск пути 155
Наблюдение 157
Сбор пищи 159
Охота 159
Рыбалка 163
Обустройство лагеря 163
Отдых 165
Сон 166
Исследование 166
Морские путешествия 167

ЦИТАДЕЛЬ 168

Возведение цитадели 168
Преимущества и недостатки цитадели 170
Развитие цитадели 171
Охрана цитадели 174
Обслуживание 174
Постройки 175
Слуги 183
События в цитадели 185
Битвы за цитадель 185

СНАРЯЖЕНИЕ 189

ТРАВМЫ 210

БЛАНКИ 216

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 220

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



ВВЕДЕНИЕ

Тебе знакома история Запретных земель, что лежат за горами, за северными туманами? Когда-то они назывались землями Ворона и были обещаны нам во владение. Теперь там бродят жуткие создания — чудовища, которые не должны существовать, — ибо места те прокляты.



Давным-давно Зигофер Чародей был одним из нас и возглавил поход через горы к новым землям. Но когда на пути встали дикие орки, он открыл тёмные врата и призвал на помощь демонов. Это его и погубило. Зигофер предал нас и занял трон земель Ворона, а его дочь Терания поддержала мятежного колдуна.

Чтобы остановить распространение мерзкой порчи, наш мудрый король построил огромную стену, закрывшую горный перевал, и навек запретил даже упоминать о том, что произошло. С тех пор владения Чародея известны как Запретные земли.

Король-демон и его дочь правят там по сей день. С помощью внушающих ужас Ржавых братьев и демонического кровавого тумана, выпивающего жизнь из каждого, кто осмеливается слишком далеко отойти от дома, Зигофер и Терания властвуют над поселениями людей к северу от стены.

Но не всё потеряно. Недавно кровавый туман исчез, и находятся те, кто не боится бросить вызов королю-демону. Авантюристы. Кладоискатели. Пройдохи. Не герои — о, далеко не герои! — но мужчины и женщины, готовые отправиться в путешествие по этим опасным землям и оставить на них свой след, сбросив оковы судьбы и истории. Они охотятся за древними сокровищами, сражаются со всеми, кто встанет у них на пути, и создают новый мир на руинах старого.

Они завоеватели Запретных земель.

ЗАПРЕТНЫЕ ЗЕМЛИ

Добро пожаловать в *«Запретные земли»*. Здесь вы играете не благородных храбрецов, исполняющих чьи-то поручения, — нет, вы мародёры и бродяги, полные решимости проложить собственный путь в проклятом мире. Вы будете исследовать пустоши, находить забытые гробницы, сражаться с чудовищами и, если проживёте достаточно долго, построите собственную цитадель, которую

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

придётся защищать. Во время приключений вы откроете тайны могущественных сил, прячущихся в тени, и в конце концов, возможно, именно от ваших действий будет зависеть судьба Запретных земель.

ИГРОКИ

Все участники игры, кроме одного, берут на себя роли авантюристов, искателей приключений, которых мы будем называть персонажами игроков или героями (правда, назвать их положительными получится далеко не всегда). Ты решаешь, как будет мыслить твой персонаж, что он станет говорить и делать — но не что с ним произойдёт. Твоя задача как игрока — вдохнуть жизнь в своего героя. Хоть он и авантюрист из далёкого волшебного мира, но у него, как и у тебя, есть чувства и мечты. Попытайся представить, как бы ты вёл себя на его месте. Персонажи игроков — всегда главные действующие лица этой истории. Эта игра о вас, о ваших решениях и приключениях.

ВЕДУЩИЙ

Последний участник становится ведущим, или рассказчиком. Он описывает Запретные земли; он играет персонажей, которых вы встретите в путешествиях; он управляет чудовищами, рыскающими по лесам; он решает, где спрятаны сокровища. Игра — это беседа между игроками и ведущим. Эта беседа длится до тех пор, пока не возникает критическая ситуация, исход которой неизвестен. Тогда наступает время доставать игральные кости — подробнее об этом читай в главе 3.

Задача ведущего — создавать препятствия на пути героев и бросать вызов персонажам игроков, чтобы те могли показать, на что способны. Но как станут развиваться события и, самое главное, чем завершатся ваши приключения, решает не только он. Это станет ясно по ходу игры. Вы участвуете в ней, чтобы узнать, какой будет история ваших героев.

Помните: игроки должны помогать сюжету двигаться вперёд! И пусть роль рассказчика кажется сложной, ему не придётся нести это бремя в одиночку. *«Руководство ведущего»* (это вторая книга в коробке) содержит множество полезных инструментов и материалов. И вот, возможно, самый главный совет: не стоит бояться помощи игроков. Нужно описать персонажа или развалины, а воображение рассказчика вдруг иссякло? Пусть это сделают игроки!

ЧТО ВЫ БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ?

Никто не поведёт твоего персонажа по Запретным землям за руку. Тебе и другим игрокам предстоит самим решать, куда идти вашим героям и что делать. Ведущий даст вам возможность совершить фантастические открытия и встретиться с тяжёлыми испытаниями, но историю персонажей пишете вы сами. Исход событий не предопределён. Вы управляете жизнями своих героев — как, возможно, однажды станете вершить судьбу всех Запретных земель. Вам предстоит многое:

ИССЛЕДОВАТЬ МИР

На протяжении трёх веков демонический кровавый туман выпивал жизнь из любого, кто осмеливался отойти слишком далеко от жилья, но в какой-то момент внезапно и без всякой видимой на то причины исчез.

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ



Твой персонаж, как и другие мятущиеся души, наконец может покинуть дом и отправиться на поиски сокровищ и приключений. Для исследования Запретных земель потребуется большая карта, которую ты найдёшь в коробке. На неё нанесены десять различных типов ландшафта и шестиугольная сетка, которая поможет ориентироваться на местности. Подробнее об этом рассказано в главе 7. В *«Руководстве ведущего»* есть все инструменты, необходимые для создания увлекательных приключений, которыми будет сопровождаться путешествие.

ПОСЕЩАТЬ ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Если присмотреться к большой карте, можно увидеть в некоторых секторах маленькие символы. Они обозначают три вида точек интереса: поселения, замки и подземелья. Точки интереса — это необычные места, которые смогут посетить ваши персонажи. Там их ожидают сокровища, тайны и ужасы. Ведущему предстоит решить, какая именно точка интереса соответствует каждому конкретному символу на карте.

В *«Руководстве ведущего»* приведены подробные описания трёх точек интереса, также там можно найти инструменты, которые помогут рассказчику самостоятельно создавать такие места при помощи игральных костей. Различные точки интереса описаны в кампании *«Плач Ворона»*, а со временем на сайте «Студии 101» появятся и другие подобные материалы.

РАСКРЫВАТЬ ТАЙНЫ ЗАПРЕТНЫХ ЗЕМЕЛЬ

В начале игры ваши персонажи знают немногим более, чем вы сейчас. Кровавый туман властвовал здесь столетиями, и контакты между областями то и дело прерывались. Прошлое этих краёв было забыто или превратилось в мифы.

По ходу игры вы будете постепенно раскрывать тайны Запретных земель. В этом вам помогут так называемые **легенды** — короткие истории о разных местах, личностях или артефактах. Листы с **легендами** выдаёт рассказчик. Некоторые из них собраны в конце *«Руководства ведущего»*, некоторые можно скачать с сайта «Студии 101». Собирая **легенды**, вы по кусочкам сложите мозаику истории Запретных земель.

ИСКАТЬ ЧЕТЫРЕ ЭЛЬФИЙСКИХ РУБИНА

Тёмные силы, обитающие в Запретных землях, не дремлют. Прислужники Зигофера, ужасающие Ржавые братья, всё ещё бродят по этим местам, хотя самого колдуна-демона не видели уже несколько столетий. Его враги и союзники приводят в действие свои планы. Кровавый туман исчез, и мертвенное спокойствие, так долго царившее здесь, вот-вот будет нарушено.

Никто не мешает искателям приключений свободно исследовать Запретные земли, но в это время за кулисами разворачивается большая игра, в которую ваши персонажи могут попробовать вмешаться. В кампании *«Плач Ворона»* героям предстоит охота за четырьмя могущественными артефактами, украшенными эльфийскими рубинами. Тот, кому удастся собрать их вместе, обретёт силу, способную определить будущее Запретных земель.

«Плач Ворона» предполагает множество вариантов развития сюжета и не ставит перед персонажами игроков какой-то опреде-

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

лённой цели. Напротив, эта кампания — красочная мозаика из легенд, мест, персонажей и событий, повлиять на которые герои могут самыми разными способами.

СТРОИТЬ СВОЮ ЦИТАДЕЛЬ

Если ваши персонажи выживут в древних руинах, то, вполне вероятно, добудут там золото и другие сокровища. Однажды искатели приключений решат потратить эти богатства на нечто долговечное — свою собственную цитадель.

Можно превратить в неё захваченный старый замок или очищенное подземелье. Быстрые и эффективные правила из главы 8 помогут развить цитадель, добавляя постройки: кузницу, мельницу или крепостные стены, — а нанятые персонажи ведущего позаботятся о ней, когда ваши герои отправятся в очередное приключение. Цитадель — место, где можно отдохнуть между вылазками, и убежище от опустошающих эти земли чудовищ. Но этой крепости понадобится регулярное обслуживание, не говоря уже о том, что она может привлечь внимание жадных до чужих сокровищ проходимцев.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



ЗЕМЛИ ВОРОНА — ЗАПРЕТНЫЕ ЗЕМЛИ

Земли Ворона разорены и раздроблены. Твой персонаж знает край, в котором вырос, но обо всех остальных местах ему известно лишь из историй и сказок. На протяжении жизни десяти человеческих поколений путников поглощал ненасытный кровавый туман — зловещая алая дымка, ночами поднимавшаяся над землёй. Мало кто отваживался выйти наружу после заката, а тех, кто знает, что лежит за горизонтом, осталось и того меньше.

Несколько лет назад кровавый туман вдруг исчез по непонятной причине, и многие стали с волнением поглядывать вдаль. Самые смелые точат клинки и собираются в поход. Их тяготят родные дома и очаги. Возможно, они пытаются найти утраченное и вернуть то, что считают своим. Возможно, ими движет неутолимое желание заглянуть за горизонт, узнать, насколько правдивы старые сказки, или захватить руины какой-нибудь заброшенной крепости.

В землях Ворона живёт уже не первое поколение людей, но эльфы и гномы всё ещё смотрят на них как на непрошеных гостей — они не забыли давние кровопролитные войны между народом человеческим и исконными жителями этих мест. В те времена эльфы бросили в бой орков, своих слуг, но оставили их на произвол судьбы, когда сражения стали слишком жестокими. Память об этой измене до сих пор звучит в орочьих песнях.

Может быть, кровавый туман и исчез, но земли Ворона стали от этого только опаснее. Говорят, на исходе Ольховых войн, когда король Ольховых земель, что ныне отгорожены стеной, послал армию, чтобы подчинить своего бывшего наместника Зигофера, маг в отчаянии открыл врата в мир демонов — и оттуда хлынули орды не поддающихся описанию тварей. Многие утверждают, что кровавый туман пришёл вслед за ними. И совершенно точно известно: в лесах и среди руин водятся ужасные чудовища, как чуждые этому миру, так и химеры, противоестественным образом сочетающие в себе черты более распространённых созданий. Такие твари просто не должны существовать.

Говорят, Зигофер всё ещё жив, но превратился в демона, и жрецы Ржавых братьев возле Ольхового камня на западе поклоняются ему словно богу. Ходят слухи о том, что для окончательного покорения земель Ворона чародей создал себе армию полудемонов и нежити. Тем временем эльфы в лесах и гномы в горах готовятся защищать свои владения, а орки больше никому не служат и никого не щадят. На востоке, на прибрежных равнинах, собираются силы, решившие раз и навсегда сокрушить Зигофера во имя старых богов. Есть и те, кто просто хочет жить мирно: это и человеческие поселенцы, прячущиеся в тайных деревнях, и друиды-полуэльфы, и полуволки в лесах, и полурослики в своих норах…

Земли Ворона затаили дыхание в ожидании завтрашнего дня.

ИГРА В ДРУГИХ МИРАХ

Для игры в *«Запретные земли»* мы создали детально проработанный мир, чтобы по-новому взглянуть на жанр классического фэнтези, — и, надеемся, результат вам понравится. Но мы также понимаем, что у многих

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

уже есть любимые миры, созданные самостоятельно или заимствованные из других игр, книг и фильмов, — миры, в которых они хотели бы играть и дальше.

Поэтому мы позаботились о том, чтобы правила *«Запретных земель»* и структуру кампании-песочницы можно было использовать в любом другом игровом мире. Точки интереса можно поместить куда угодно — для этого потребуется минимум усилий. Вам нужна лишь расчерченная на шестиугольные секторы карта мира, в котором вы хотите играть, — и можно отправляться в путь!

ИНСТРУМЕНТЫ ИГРЫ

Прежде всего, для игры в *«Запретные земли»* нужно воображение и умение импровизировать. Но существует множество инструментов, которые пригодятся вам при создании истории.

БЛАНКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ваши герои вполне самостоятельны и не боятся покинуть свой бедный, но безопасный дом. У них есть качества и способности, которых нет у обычных людей, а также смелые мечты и тесные связи с другими персонажами, что помогает вашим искателям приключений двигаться вперёд. Вся эта информация отражена на бланках персонажей. Пустой бланк находится в конце книги, а образец заполненного — на стр. 35. Электронную версию бланка можно бесплатно загрузить с сайта «Студии 101». Процесс создания персонажа описан в следующей главе.



КАРТА И НАКЛЕЙКИ

В коробке вы найдёте важнейший компонент игры — чудесную карту, на которой изображены Запретные земли во всём их великолепии. Она разделена на десять типов местности и расчерчена на шестиугольники, чтобы удобнее было отслеживать передвижение героев; подробнее об этом рассказано в главе 7. А *«Руководство ведущего»* поможет рассказчику придумать неожиданные встречи и увлекательные события, с которыми вашим персонажам придётся иметь дело.



Также в коробке есть лист с наклейками. Они используются для обозначения точек интереса, найденных искателями приключений. Если вдруг в ходе приключений кто-нибудь из ваших персонажей погибнет, на этот печальный случай тоже есть наклейки —

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ