

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

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

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

Перевод: Татьяна Anarett Курочкина

Редактура: Анастасия «Хима» Гастева

Корректурa: Ирина Silwingwen Башкатова,
Рита Прохоровская

Иллюстрации: Алексей Михайлов

Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко

Руководство: Александр Ермаков

Маркетинг: Алексей «Тринити» Черняк



СОДЕРЖАНИЕ

УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО	4	Огры	60
Принципы игры	6	Орки	62
Первая встреча	8	Полуволки	67
Подготовка к встречам	9	Людоящеры	68
Персонажи ведущего	9	Визгуны	69
Сложность боёв	11	Полурослики и гоблины	70
Запасы	11		
Провал	11		
События в цитадели	12	БЕСТИАРИЙ	73
		Чудовища и сражения	73
ИСТОРИЯ	16	Великан	76
Подробная история	18	Виверна	78
Календарь	35	Гарпии	80
		Гигантский спрут	82
БОГИ	36	Гидра	84
Защитник	36	Глубинный червь	86
Змей	36	Грифон	88
Ворон	37	Демон	90
Ржавый бог и Гема	38	Дракон	96
Исполин	40	Дракозмей	98
Гончар	41	Инсектоиды	100
Буря	41	Кровинка	102
Волна	42	Мантисора	104
Ночной Бродяга	42	Минотавр	106
Рог	42	Морской змей	108
		Нежить	110
НАРОДЫ	43	Ночной варг	112
Люди	43	Привидение	114
Полуэльфы	50	Рыцарь смерти	116
Эльфы	52	Серый медведь	118
Гномы	57	Троль	120
		Удушающая лоза	122
		Энт	124
		Обычные животные	126



АРТЕФАКТЫ	128	КУРГАНЫ	194
Асина	128	Предыстория	194
Древесная кожа	130	Как сюда попасть	195
Зуб Менкауры	131	Легенда	195
Ивельда	132	Места действия	196
Ключ Змея	132	Персонажи ведущего	207
Когти Фероксы	133	События	210
Колодец слёз	134		
Кольца-близнецы Тведры	136	ШТОРМОВОЙ КАМЕНЬ	215
Песочные часы Ночного Бродяги	136	Предыстория	215
Погибель Скарны	137	Как сюда попасть	216
Рог Бури	138	Легенда	216
Сапоги Карскенога	139	Места действия	217
Скрижали-близнецы королевы Агаты	140	Персонажи ведущего	225
Стрелы огненной змеи	141	События	228
Тезаур	142		
Теневые кинжалы	143	ДОЛИНА МЁРТВЫХ	231
Чётки Гончара	144	Предыстория	231
Шлем Воллера	145	Как сюда попасть	232
		Легенда	233
СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ	146	Места действия	233
		Персонажи ведущего	240
ТОЧКИ ИНТЕРЕСА	167	События	243
Создание точки интереса	168		
Поселение	168	ЛЕГЕНДЫ	246
Подземелье	172		
Замок	178	АЛФАВИТНЫЙ	
Персонажи ведущего	183	УКАЗАТЕЛЬ	262
Сокровища и находки	186		



УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО

Кости весело покатались через крошки еды и разлитый эль к сидящему по ту сторону стола орку, оскалившему в ужмылке клыки.

— Шестёрка! Я выиграл! — воскликнул Хальвмонд.

— Нет! Тройка! — взревел его противник. Орк выхватил меч и разрубил кость пополам.

Тут же все клинки покинули ножны.

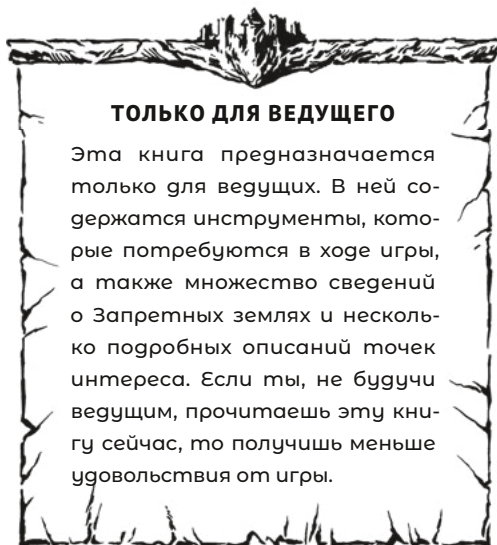


Ты ведущий. Твоя задача — открыть Запретные земли для игроков. Друзья и враги искателей приключений, чудовища, рыскающие по лесам; сокровища, которые только и ждут, чтобы их нашли, — всё это ты. Тебе предстоит тяжёлая, но приятная работа. В этой главе собраны полезные советы, которые помогут тебе показать мир «Запретных земель» во всех красках, а остальная книга содержит инструменты, которые тебе для этого пригодятся.

Для игры в «Запретные земли» не требуется длительной подготовки. Здесь нет заранее придуманного сюжета — вы вместе будете создавать и развивать общую историю, прибегая к воображению и описанным в этой книге инструментам.

Глава начинается с описания семи принципов, на которых держится игровой процесс. Далее перечислены инструменты, которыми располагает ведущий. В конце ты найдёшь советы, которые помогут тебе

начать первую игровую встречу, рекомендации по созданию и управлению персонажами ведущего, а также варианты последствий неудачных проверок.







ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Семь принципов «Запретных земель» помогут создать правильное ощущение от игры и подтолкнут тебя к верному решению, когда ты не уверен, что делать дальше в той или иной ситуации.

1. ТЕБЕ ОТКРЫТ ВЕСЬ МИР

Кровавый туман рассеялся, и искатели приключений наконец-то могут путешествовать по Запретным землям. Пусть игроки тоже почувствуют эту свободу! Положи большую карту в центр стола и дай им обдумать и обсудить, куда они отправят своих персонажей. Не пытайся ими управлять — лучше ответить на вопросы и пробуди в игроках любопытство.

В ходе приключений и путешествий твоя задача состоит в том, чтобы создавать интересные препятствия на пути героев. В этом помогут случайные сцены (глава 7) и точки интереса (глава 8), а также интриги и конфликты, описанные в кампании «Плач Ворона» и последующих дополнениях.

2. ЭТИ ЗЕМЛИ ПОЛНЫ ЛЕГЕНД

Для искателей приключений, долго живших в деревнях и иных поселениях без связи с внешним миром, Запретные земли могут быть неизведанной территорией, но у них есть долгая и богатая событиями история. За века своего существования эти места пережили череду войн, великих деяний и бесчестных поступков. В ходе приключений авантюристы смогут погрузиться в разные слои этой истории (см. главу 2).

СОЗДАВАЙ СВОИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В «Запретных землях» содержится много готовых материалов, но игра позволяет легко создавать и включать в сюжет твои собственные элементы. Ты можешь смело придумывать случайные сцены и точки интереса и делиться ими с другими группами игроков на официальной странице «Студии 101» «ВКонтакте»!

Чтобы рассказывать о событиях и мифах Запретных земель, не выходя из пространства игры, тебе понадобятся легенды. Они повествуют о каждом чудовище, каждом артефакте, каждой точке интереса и о каждом знакомом персонаже в «Плаче Ворона» и других кампаниях. Все их можно найти на сайте «Студии 101» или в конце этой книги и раздать игрокам, когда персонажи услышат или прочитают какую-нибудь из легенд. Так искатели приключений будут копить знания о Запретных землях и их обитателях.

3. СУДЬБА ГЕРОЕВ В ИХ РУКАХ

Этот принцип, возможно, важнее всех остальных. В «Запретных землях» никто не диктует игрокам, что их персонажи должны чувствовать или думать, на какие задания соглашаться и куда отправиться. Искатели приключений сами делают выбор и потом сталкиваются с последствиями. Здесь редко встретишь абсолютное добро или зло —



игрокам предстоит самим определить, что их герои считают правильным и к какой из сторон они захотят присоединиться.

Будучи ведущим, ты должен прислушиваться к игрокам и выстраивать историю, опираясь на решения и действия их персонажей. Задавай вопросы, связанные с героями. Как они себя чувствуют, что думают и планируют? Получи ответы и на их основе задавай следующие вопросы. Используй эту информацию, когда будешь создавать новые препятствия для искателей приключений.

4. НИЧТО НЕ ДАЁТСЯ ДАРОМ

Игроки могут принимать любые решения и отправлять своих персонажей куда угодно, но это не значит, что они должны получать всё, что им захочется, даром. Им стоит быть готовыми к тому, что чем желаннее цель, тем больше придётся сражаться для её достижения. А твоя задача состоит в том, чтобы ставить препятствия на пути авантюристов — и придумывать захватывающие последствия их действий.

Жизнь в Запретных землях сурова. Персонажам придётся с трудом добывать даже самое необходимое: еду, воду и крышу над головой. Не торопись выдавать им сокровища и награды. Никогда не позволяй игрокам почитать на лаврах дольше секунды.

5. У ВСЯКОГО ИМЕЮЩЕГО ОТНИМЕТСЯ И ТО, ЧТО ИМЕЕТ

В том маловероятном случае, если искатели приключений завладеют несметными сокровищами или найдут могущественный артефакт, успех не гарантирует им беззаботную жизнь. Они почти наверняка привлекут жадные взгляды других обитателей Запрет-

ных земель, и те попробуют напасть на героев или обмануть их. Чтобы сохранить свои сокровища, персонажам игроков придётся постоянно быть начеку.

Этот принцип станет особенно важен, когда искатели приключений построят цитадель. Она будет привлекать как странников из ближайших и отдалённых мест, так и охотников за чужим богатством, и рано или поздно персонажам игроков придётся защищать свой дом от врагов.

6. СМЕРТЬ — ЭТО ЧАСТЬ ИСТОРИИ

В Запретных землях жизнь искателя приключений тяжела и нередко коротка. Правила написаны таким образом, чтобы герои легко теряли боеспособность, но довольно редко умирали. Будучи ведущим, старайся не убивать беззащитных персонажей игроков — из таких ситуаций можно найти и более интересный выход. Однако рано или поздно кто-нибудь из героев всё равно погибнет. Пусть это произойдёт — игрокам необходимо напоминать, что их персонажи не бессмертны.

Это не значит, что к героям надо относиться как к расходному материалу и не переживать за них. Напротив, игроки должны интересоваться жизнью своих персонажей, радоваться их успехам и оплакивать их смерти. Но гибель героя — не поражение, а часть вашей истории. Отметь могилу на карте, оставь в своих хрониках запись о судьбе погибшего и двигайся дальше.

7. КОНЕЦ НЕ ПРЕДРЕШЁН

Не пытайся решить заранее, чем закончится ваша история. Как правило, в кампаниях вроде «Плача Ворона» предложен некий финал,





но даже в нём нет чёткого сценария, которому обязаны следовать персонажи. Развязка может включать в себя сражения и великие деяния, но самое важное — не битвы, а решения, которые примут герои.



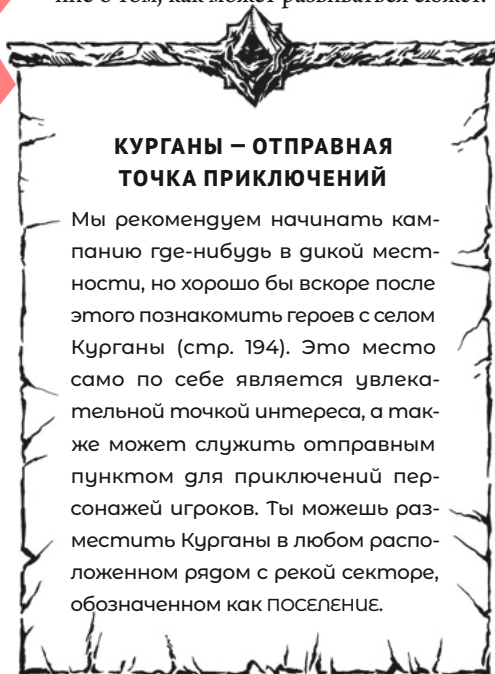
ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА

Если до этого ты не проводил игры по «Запретным землям», то первая встреча может внушать опасения. Нет заранее прописанного сценария, нет готового сюжета, который заинтересовал бы игроков. Не волнуйся! Игра даёт искателям приключений множество заманчивых возможностей. Вот несколько практических советов:

- ❖ Слушай внимательно игроков на этапе создания персонажей. Наблюдай за тем, как игроки придумывают своих героев, какие характеристики выбирают, какие отношения устанавливаются в группе. Когда у тебя появятся идеи препятствий, которые подойдут для героев, запиши их.
- ❖ Не занимайся долгим планированием. Не пытайся разработать грандиозную интригу перед первой встречей: сюжет сформируется позднее. Будь готов к новым идеям.
- ❖ Посмотри, какая точка интереса находится ближе всего к сектору, в котором начинаются приключения. Это может быть поселение, подземелье или замок. Загляни в конец книги, выбери подходящую точку интереса и отметь, в каком секторе она находится. Реши, как герои могут услышать легенду о ней.
- ❖ Если хочешь, подготовь случайную сцену.

❖ Воспринимай первую встречу как набросок. На ней игроки только присматриваются к своим персонажам. Пусть всё идёт как идёт. В это время тебе стоит больше слушать, чем говорить. Используй случайные сцены, чтобы развивать историю, но не торопись. Задавай вопросы. Делай заметки. Сейчас вы вместе придумываете пролог, предвещающий основную историю.

❖ Используй полученные от игроков сведения. Завершив первую встречу, вспомни, что на ней произошло. Это прекрасный источник вдохновения для подготовки к следующей игре. Конфликты уже наместились, отношения подверглись тем или иным испытаниям. Теперь у тебя есть несколько нитей, которые ты постепенно сплетёшь в большое полотно, а также представление о том, как может развиваться сюжет.



КУРГАНЫ – ОТПРАВНАЯ ТОЧКА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Мы рекомендуем начинать кампанию где-нибудь в дикой местности, но хорошо бы вскоре после этого познакомить героев с селом Курганы (стр. 194). Это место само по себе является увлекательной точкой интереса, а также может служить отправным пунктом для приключений персонажей игроков. Ты можешь разместить Курганы в любом расположенном рядом с рекой секторе, обозначенном как ПОСЕЛЕНИЕ.



ПОДГОТОВКА К ВСТРЕЧАМ

Перед второй и последующими встречами ты, если захочешь, можешь подготовиться тщательнее. Отталкивайся от информации, которая у тебя уже есть, и подумай, что может произойти. Например:

- ❖ Подготовь сцену, опираясь на события, которые случились во время предыдущей встречи.
- ❖ Если персонажи игроков собираются посетить точку интереса, которую ты выбрал ранее, перечитай её описание. Если герои пока не решили, куда отправиться, подбери одну-две точки интереса неподалёку от сектора, где остановились искатели приключений, и сделай так, чтобы они услышали легенды об этих местах. Дай им выбор.
- ❖ Выбери случайную сцену или положиись на бросок костей.
- ❖ Спланируй одно-два события, которые непосредственно связаны с одним из героев.

Избегай слишком тщательной подготовки — всегда есть риск, что твои задумки будет сложно адаптировать к действиям искателей приключений. 15–30 минут вполне достаточно. Доверься игрокам и течению истории. Позволь им самим создать сюжет и драму!



ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Ты управляешь всем — от драконов до демонов. Однако для создания драмы важнее всего обычно оказываются придуманные тобой

персонажи ведущего. Параметры некоторых из них можно найти в главе 4, рассказывающей о народах, и в главе 8, посвящённой точкам интереса. Множество возможных персонажей ведущего описаны в главах 9, 10 и 11, где приведены примеры точек интереса.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И ПРАВИЛА

С точки зрения правил персонажи ведущего и персонажи игроков не отличаются друг от друга. И тем и другим нужно есть и пить, и те и другие предпринимают различные действия и страдают от ран. Но практика показывает, что лучше избегать чрезмерного использования правил в отношении персонажей ведущего, если это напрямую не затрагивает героев. Не отслеживай, сколько еды осталось у каждого из тех, кто путешествует с искателями приключений, — пусть она закончится в подходящий с точки зрения драмы момент. Когда персонаж ведущего что-то делает, нет необходимости каждый раз проходить проверку, если он не атакует или не лечит кого-то из героев. Конечно, бывают ситуации, в которых следование правилам может усилить драматическое напряжение, и тогда тебе стоит бросить кости, но в большинстве случаев вполне можно обойтись и без этого.

Группы персонажей ведущего. Когда ты управляешь сразу несколькими персонажами, они могут действовать как группа, а не сами по себе. В этом случае один из них проходит проверку, а остальные ему помогают. См. стр. 48 в «Книге игрока».

ПОЗВОЛЬ ИМ ВЫЖИТЬ

Если это в твоих силах, не давай знаковым персонажам ведущего умирать слишком