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

УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО 4
Принципы игры 6
Первая встреча 8
Подготовка к встречам 9
Персонажи ведущего 9
Сложность боёв 11
Запасы 11
Провал 11
События в цитадели 12

ИСТОРИЯ 16
Подробная история 18
Календарь 35

БОГИ 36
Защитник 36
Змей 36
Ворон 37
Ржавый бог и Гема 38
Исполин 40
Гончар 41
Буря 41
Волна 42
Ночной Бродяга 42
Рог 42

НАРОДЫ 43
Люди 43
Полуэльфы 50
Эльфы 52
Гномы 57
Огры 60
Орки 62
Полуволки 67
Людоящеры 68
Визгуны 69
Полурослики и гоблины 70

БЕСТИАРИЙ 73
Чудовища и сражения 73
Великан 76
Виверна 78
Гарпии 80
Гигантский спрут 82
Гидра 84
Глубинный червь 86
Грифон 88
Демон 90
Дракон 96
Дракозмей 98
Инсектоиды 100
Кровинка 102
Мантикора 104
Минотавр 106
Морской змей 108
Нежить 110
Ночной варг 112
Привидение 114
Рыцарь смерти 116
Серый медведь 118
Тролль 120
Удушающая лоза 122
Энт 124
Обычные животные 126

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



АРТЕФАКТЫ 128
Асина 128
Древесная кожа 130
Зуб Менкауры 131
Ивельда 132
Ключ Змея 132
Когти Фероксы 133
Колодец слёз 134
Кольца-близнецы Тведры 136
Песочные часы Ночного Бродяги 136
Погибель Скарны 137
Рог Бури 138
Сапоги Карскенога 139
Скрижали-близнецы королевы Агаты 140
Стрелы огненной змеи 141
Тезаур 142
Теневые кинжалы 143
Чётки Гончара 144
Шлем Воллера 145

СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ 146

ТОЧКИ ИНТЕРЕСА 167
Создание точки интереса 168
Поселение 168
Подземелье 172
Замок 178
Персонажи ведущего 183
Сокровища и находки 186

КУРГАНЫ 194
Предыстория 194
Как сюда попасть 195
Легенда 195
Места действия 196
Персонажи ведущего 207
События 210

ШТОРМОВОЙ КАМЕНЬ 215
Предыстория 215
Как сюда попасть 216
Легенда 216
Места действия 217
Персонажи ведущего 225
События 228

ДОЛИНА МЁРТВЫХ 231
Предыстория 231
Как сюда попасть 232
Легенда 233
Места действия 233
Персонажи ведущего 240
События 243

ЛЕГЕНДЫ 246

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 262

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО

Кости весело покатились через крошки еды и разлитый эль к сидящему по ту сторону стола орку, оскалившему в ухмылке 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.



ТОЛЬКО ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Эта книга предназначается только для ведущих. В ней содержатся инструменты, которые потребуются в ходе игры, а также множество сведений о Запретных землях и несколько подробных описаний точек интереса. Если ты, не будучи ведущим, прочитаешь эту книгу сейчас, то получишь меньше удовольствия от игры.

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ





СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



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 ответь 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 знаковом 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 —

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



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 почивать 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 Запретных 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,

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



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, предваряющий 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 наметились, 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.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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 положись 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

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ