

## АВТОРЫ

Крис Макдауэлл, Патрик Стюарт, Бен Мильтон, Карл Шернберг

## РЕДАКТОРЫ

Томас Хёренстам, Нильс Карлин

## ИЛЛЮСТРАТОР

Альваро Тапиа

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ

Кристиан Гранат

## КАРТЫ И ГРАФИКА

Никлас Брандт

## ПЕРЕВОД

Карл-Йохан Свенссон

## ВЫЧИТКА

Джон Маррон, Коста Костулас

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта:

Александр Ермаков

Перевод: Татьяна Anarett Курочкина

Редактура: Анастасия «Хима» Гастева

Корректурa: Ирина Silwingwen Башкатова,  
Рита Прохоровская

Иллюстрации: Алексей Михайлов

Вёрстка: Татьяна «Эмира» Цыганкова

Консультация по дизайну:  
Мария «Марэн» Шемшуренко

Работа с клубами и маркетинг:  
Алексей «Тринити» Черняк



# СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3	ВЕДЬМИН ЛЕС	44
		Предыстория	44
		Легенда	45
ШПИЛЬ КЕТЦАЛЬ	4	Места действия	45
Предыстория	4	Чудовища и персонажи ведущего	50
Как сюда попасть	5	События	54
Легенда	6		
Места действия	6	ГРОМОВОЙ ПОГОСТ	56
Чудовища и персонажи ведущего	14	Предыстория	56
События	21	Как сюда попасть	57
		Легенда	57
СИЯЮЩИЕ СВОДЫ	25	Места действия	58
Предыстория	25	Чудовища и персонажи ведущего	65
Легенда	25	События	68
Места действия	26		
Чудовища и персонажи ведущего	34	ЛЕГЕНДЫ	70
События	42		



# ВВЕДЕНИЕ

*В небо уходит невероятно высокий радужный шпиль, искушающий грёзами о чёрных драгоценных камнях и славе. Тюрьма на вершине утёса, полная света и демонов, ждёт посетителей. Пять ведьм безраздельно правят буйно растущим лесом. В глубокой пещере спит и ждёт смерти последняя громовая ящерица.*



**В** «Запретных землях» мы хотели выразить любовь к жанру фэнтези. Долгими вечерами мы обсуждали Конана и Хайборийскую эру, классические картины Нильса Гулликссона, антигероев Фритца Лейбера, старые фильмы-вестерны и многое другое. Нас вдохновляли творцы, создающие материалы для движения OSR (Old School Renaissance, «возрождение старой школы»). OSR берёт за основу классические настольные ролевые игры 70-х годов, но изобретательность новых авторов часто превосходит оригинал.

В этой книге четверо выдающихся представителей движения OSR предлагают свои варианты точек интереса в Запретных землях.

Патрик Стюарт, создатель великолепного сборника материалов *Veins of the Earth*, унесёт нас в головокружительное путешествие по измерениям в «Шпиле Кетцаль». Искатели приключений встретятся с разными личностями королевы-демона внутри пространства психологического кошмара, которым мог бы гордиться сам Майкл Муркок.

Крис Макдауэлл, автор книги правил *Into the Odd*, приглашает в здание на вершине утёса, где заточена семья демонов. «Сияющие Своды» — дьявольская драма, которая могла бы считаться плодом внебрачной любви Ингмара Бергмана и Клайва Баркера.

На отношениях сосредоточено и творение Бена Мильтона, создателя игры *Maze Rats*: в «Ведьмином лесу» живут пять женщин с сильными характерами, а восставшие мертвецы тревожат покой этого мирного места.

Карл Шернберг, автор игры в жанре постапокалипсиса *Rad-Nack*, идёт в этом списке последним по перечислению, но не по значению. Он в лучших традициях бульварной литературы описывает «Громовой Погост», где сверкают молнии, умирают хищные доисторические ящерицы и скрываются жестокие орки.

Четыре автора, четыре точки зрения на Запретные земли. Чтобы открыть эти места, нужно всего лишь пройти через серебряную дверь и оказаться в другом мире!





Тип точки интереса: замок

*Ветер стихает. Бледная трава поднимается из земли спиралями. Лишайники покрывают потрескавшиеся камни, образуя смазанные радужные письма. Тёмные деревья с витыми корнями изгибают свои ветви, будто кланяясь кому-то. Шпиль пронзает кожу мира, как иглка — мятую бумагу.*

*Башня корчится и искажается с каждым вашим шагом. Она кажется плодом воображения и выглядит бесконечно высокой, будто во сне. В неё ведёт единственная серебряная дверь, отмеченная переливающимся сине-зелёным павлиньим оком.*

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Колдунья Кетцаль родилась в алой тени кровавого тумана, когда он ещё только опу-

скался на эти земли. Ребёнок, в котором текла смесь эльфийской и демонической крови, был исторгнут во тьму раньше, чем научился произносить слова.

Многие годы Кетцаль странствовала, разговаривала с голосами, что приносил ветер, постигала искусство магии, изучая отражения звёзд в воде или внутренности крестьян, и казалась прекрасным и одновременно ужасающим видением всем, кто встречал её на пути.

Со временем её смертное сердце истосковалось в одиночестве и пустоте, и Кетцаль построила шпиль, разрывающий ткань реальности. С его вершины, из мира за гранью миров, она царствовала, сидя на хрустальном троне под звёздными туманностями. Колдунья наполнила своё творение странными духами, изгнанниками, демо-