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

Корректура: 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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

ШПИЛЬ КЕТЦАЛЬ 4
Предыстория 4
Как сюда попасть 5
Легенда 6
Места действия 6
Чудовища и персонажи ведущего 14
События 21

СИЯЮЩИЕ СВОДЫ 25
Предыстория 25
Легенда 25
Места действия 26
Чудовища и персонажи ведущего 34
События 42

ВЕДЬМИН ЛЕС 44
Предыстория 44
Легенда 45
Места действия 45
Чудовища и персонажи ведущего 50
События 54

ГРОМОВОЙ ПОГОСТ 56
Предыстория 56
Как сюда попасть 57
Легенда 57
Места действия 58
Чудовища и персонажи ведущего 65
События 68

ЛЕГЕНДЫ 70

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВВЕДЕНИЕ

В небо уходит неимоверно 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-Hack, 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!

СТАНДАРТНАЯ ФЭНТЕЗИ-РОЛЕВАЯ ИГРА
ОБРАЗЕЦ



ШПИЛЬ КЕТЦАЛЬ

Тип точки интереса: **замок**

Ветер стихает. Бледная трава поднимается из земли спиралями. Лишайники покрывают потрескавшиеся камни, образуя смазанные радужные письмена. Чёрные деревья с витыми корнями изгибают свои ветви, будто кланяясь кому-то. Шпиль пронзает кожу мира, как иголка — 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 опускался 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-

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ