

СТАНЦИЯ РОСТАВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

АНАСТАСИЯ ГАСТЕВА

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

По ту сторону Врат

ТОМ ВТОРОЙ

429 иллюстраций
НАТАЛЬИ КОСТУНОВОЙ

Санкт-Петербург
Студия 101
2023

Твой дом и мой дом — дома тверды, но путь меж ними далёк,
В них труд — половина земной страды — сокровищами лёг;
Там пишутся судьбы племён и рас, там суд и торг идёт,
И полземли ненавидит нас, домам проклятья шлёт,
Да! Полпланеты не любит нас, проклятья домам тем шлёт!

Им помощь или поруку напрасно было бы ждать,
Но могут друг другу руку по-родственному подать,
Ведь если твой дом захватят — это брешь в моём рубеже,
Ну а если разграбить мой придут — твой на очереди уже.
Да, да! В одиночку, не думай, не отбиться, не встать нам уже!

Так оставим спор, кто главнее и кто более знатный лорд,
Пусть ревёт вокруг, сатанея, половодье враждебных орд,
Мы не станем считать монеты, если зреет вражда вокруг,
Разрывая злые тенёты, спину друга прикроет друг!
Дай нам Бог, чтобы наши дома-короли на совете согласье нашли
И любовь половины земли
Обрели.
Да, любовь, лишь любовь обрели!

Редьярд Киплинг. Дома-короли. 1898: Песня доминионов.
Пер. А. И. Гастев

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ISBN 978-5-6047108-6-9

© Студия 101, 2023

Приветствуем тебя, дорогой читатель!

Эта книга предназначена в первую очередь для глаз сценариста. Она полна историй, которые ещё предстоит рассказать. Если ты взял на себя роль одного из главных героев и тебе важно именно в ходе игры узнать, что будет дальше, лучше отложи эту книгу. Мы не запрещаем тебе читать её. Ты можешь познакомиться с ней потом, когда вы уже разыграете вашу версию событий, если тебе будет любопытно, насколько она отличается от той, что описана здесь. Мы также не исключаем, что после игры ты сам захочешь примерить на себя роль сценариста, и тогда тебе определённо стоит прочитать эту книгу.

Если ты собираешься вести игру, то добро пожаловать! Этот запретный том был бережно составлен именно для тебя. Здесь ты найдёшь описания миров, готовые сценарии, характеристики противников, волшебных предметов и союзников, а также бесценные советы от нас. Мы хорошо поработали и учли многие аспекты игры, но это не значит, что мы запрещаем тебе творить. Наоборот, мы надеемся, что эта книга послужит источником вдохновения и каждая история, в основе которой лежит наш сценарий, будет отличаться уникальными деталями, которые привнесёшь ты вместе с игроками.

Как мы уже писали выше, эта книга для тебя, сценарист, но будь щедрым. Не оставляй всю красоту себе. Показывай игрокам иллюстрации, когда это уместно. Пусть они тоже проникнутся не только словесными описаниями, но и образами, которые подарила нам кисть художника.

Желаем тебе, сценарист, удачи, вдохновения, терпения и, конечно же, лучших на свете игроков!

Открывайте Врата с размахом!
Команда «Студии 101»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Инструментарий сценариста 6



Лес Аркхема 16



Земли Вечной Осени 34



Долина Костей 68



Ультар 124

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Селефаис..... 188



Клив-Солаш..... 262



Неведомый Кадат..... 320



Эпилог..... 336



Алфавитный указатель..... 342

СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНИСЛАВ РОСТОЦКИЙ
ОБРАЗЕЦ


Инструментарий
Сценариста
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Инструментарий сценариста

Это глава для сценариста. Именно так мы и будем обращаться к читателю. Но никто не мешает тебе ознакомиться с этим разделом, если ты игрок. Быть может, ты захочешь стать сценаристом или будешь лучше понимать своего ведущего, что тоже благо.

Итак, мы собрали в этой главе полезные советы, чтобы тебе было легче управляться с игрой. И начнём мы с правил.

ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРАВИЛ

В игре «По ту сторону Врат» правила объёмны, они регламентируют разные аспекты как жизни героев, так и течения повествования. Прочитай их, чтобы иметь представление о наборе инструментов, которые помогут сделать вашу с игроками историю насыщенной и увлекательной. Тебе не обязательно стремиться вызубрить все правила сразу. Обращаясь к ним время от времени, ты в конце концов их запомнишь. Они весьма интуитивны и не так уж сложны для восприятия.

Если игроки сами не рвутся знакомиться с правилами, не стоит читать длинную лекцию, которая содержит вольный пересказ всего, что есть в соответствующей главе. Лучше поскорее начать историю и объяснять нюансы по мере необходимости. Рано или поздно все проникнутся своими персонажами и заинтересуются происходящими в игре событиями — и тогда сами захотят разобраться в инструментарии, который позволит протагонистам более тонко влиять на ход повествования.

Если же все участники сами хотят изучить правила и наслаждаются этим времяпрепровождением, радуйся. Тебе же меньше объяснять! Но лучше как следует ознакомься со всеми разделами книги, чтобы было поменьше ситуаций, когда игроки тебя поправляют или начинают спорить между собой, а ты зарываешься в текст, пытаясь понять, о чём вообще идёт речь.

Не стоит игнорировать правила, если ты хочешь, чтобы всё работало именно так, как предполагали авторы. Мы писали эту книгу не один день, провели множество тестовых встреч и внесли огромное количество изменений, прежде чем игра стала такой, какой она попала в твои руки. Это не значит, что тебе нельзя придумывать так называемые «домашние» правила, но мы не несём ответственности за их работу и не можем гарантировать, что ничего не сломается от нововведений или некорректного использования игровой механики.

Если ты придумал дополнительное правило или изменил какое-то из имеющихся, предупреди остальных участников заблаговременно. Не все любят сюрпризы. Особенно недовольны могут оказаться игроки, которые хорошо разбираются в правилах и привыкли использовать их так, как написано в книге.

Многие сценаристы — натуры творческие, и мы это ценим. Однако, прежде чем бросаться переписывать правила, попробуй использовать те, что приведены в книге. Вдруг игрокам и тебе понравится и ничего менять не придётся? Представление о том, как работают правила, может не совсем соответствовать реальности, пока

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ. ОБРАЗЕЦ