

СТАРШИЙ РОДОВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 ПЕРВЫЙ

151 иллюстрация
НАТАЛЬИ КОСТУНОВОЙ

Санкт-Петербург
Студия 101
2023

Уж семьдесят лет, как закрыта была
Та дорога через лес.
Её долгие мили дожди размыли,
И никто уж не знал, куда вела
Когда-то дорога через лес.
Теперь там сосны, и вереск густ,
Подлесок стоит стеной,
Гнездятся птицы, и, прячась за куст,
Барсук бежит стороной.
Лишь старый лесник припомнит на миг,
Как тракт этот вдруг исчез;
Непуганый зверь здесь бродит теперь,
Где дорога шла через лес.

Но если войти в лес
Сквозь закатный неверный свет,
Где в тумане вязнут шаги, где форель в реке круги,
Играя, рисует,
Где выдра пару зовёт, не боится, ничем не рискует,
Поскольку людей здесь нет, —
Если двигаться дальше в чащу —
Мир привычный отступит и будет забыт,
Ты услышишь ржанье и звон копыт,
И шорох одежд, и сбруи скрип, и всадников голоса,
Дорога знакома им, как на этих кустах роса,
Кони лёгким галопом надёжно бегут след в след...
Но через лес никакой дороги нет.

Редьярд Киплинг. Дорога через лес.
Пер. А. И. Гастев

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ISBN 978-5-6045537-4-9

© Студия 101, 2023

Приветствуем тебя, путешественник по фантастическим мирам! Нам столько нужно тебе рассказать! Ты непременно должен узнать про Короля Самайна; про фей — благих, невлаких и самых разных; про Долину Костей, где псоглавцы коротают дни и ночи; про разношёрстный Кошачий легион; про прекрасный город мечты и его печального правителя; про огромную крысу в циклопическом подземелье и про многое другое, о чём ты сможешь прочитать в этих двух книгах. Впрочем, прежде чем браться за второй том, хорошенько подумай, желаешь ли ты быть проводником по Миру Грёз или же одним из главных героев истории. Если ты собираешься взять на себя роль сценариста, читай оба тома смело и открывай для других врата в мир невероятных приключений. Если же ты намереваешься играть, ограничься лишь первой книгой, поскольку вторая хранит в себе запретные знания, преждевременное обретение которых может испортить тебе удовольствие. Впрочем, поступай как считаешь нужным. Мы не будем слишком настойчиво отговаривать тебя от чтения обоих томов, потому что они того стоят!

Приятных игр и незабываемых приключений
в мире Грёз Ктулху!
Команда «Студии 101»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Вступление 6

Аркхем 14

История Короля Самайна... 32

Герои истории 40

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Правила игры 82



Правила войны 124



Приложения 134



Алфавитный указатель..... 148

СТАНДАРТНАЯ РОЗНИЧНАЯ
ОБРАЗЕЦ



По ту сторону Врат

Мы предлагаем твоему вниманию настольную ролевую игру в жанре ироничного лавкрафтианского приключения с ненавязчивыми элементами стратегии. События происходят в игровом мире «Грёзы Ктулху», а успешность действий героев определяется при помощи правил «Кадат».

История начинается в окрестностях мифического города Аркхема, прочно обосновавшегося в реальности, похожей на нашу, но с альтернативной историей; в Мире Грёз, сотканном из мечтаний и страстей; в таинственной и полной опасностей Бездне. Тебе предстоит взять на себя роль одного из неравнодушных жителей Аркхема, каждый из которых жаждет встречи с Королём Самайна.

Игра рассчитана на компанию из 3–6 друзей. Один из них станет сценаристом. Тебе понадобятся правила, бланки персонажей, два десятка кубиков, карандаш и ластик.

Если ты не знаешь, что такое настольные ролевые игры, прочитай статью на стр. 136. Ещё ты можешь просто зайти на наш сайт по ссылке HTTPS://STUDIO101.RU/ и открыть для себя новое хобби. Обрати внимание на раздел «Как начать играть?».

«По ту сторону Врат» подойдёт как для опытных, так и для начинающих ведущих и игроков.

Мы описываем детали альтернативной истории. Некоторые города, параллельные миры и даже один штат являются вымышленными. Однако многие исторические события шли своим чередом. И это роднит мир Грёз Ктулху с нашим реальным миром. Мы не желаем обесценить или смягчить исторические события. Если в своей игре ты хочешь поговорить не только о проблемах вымышленных народов и фантастических персонажей, но и затронуть актуальные темы, убедись, что это не расстроит никого из участников игры, и дерзай. Оттого, что некоторые лавкрафтианские ужасы получили гражданские права, изменилось не так много, как хотелось бы. Пусть герои игры сделают этот мир лучше!



ВВЕДЕНИЕ В МИР ГРЁЗ КТУЛХУ

Мы приводим здесь отрывки из заметок Эноха Уотли, касающиеся истории, жизни и всего понемногу, поскольку его взгляды более или менее совпадают с нашими, а стиль изложения показался нам занимательным. Нынешний владелец питейного заведения когда-то был свидетелем и даже участником некоторых знаковых событий, что делает его заметки ещё более ценными. Читай, наслаждайся, а если ты с чем-то не согласен, будь снисходителен, памятуя о свободе слова, совести и самовыражения, которые отстаивал Энох Уотли и подобные ему борцы за всеобщий эгалитаризм и права рыжих.

ЭФИР И МАГИЯ

Магия была всегда. Мы называем так эту сложную совокупность разных, пока что не до конца объяснимых

СТАНДИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ