



СЕМЬ
СКАЗАНИЙ
О ВЕРЕТЕНЕ

Перед вами сборник приключений для настольной ролевой игры «Звёздное Веретено».

Для комфортной игры вам понадобится основная книга правил.

«Семь сказаний о Веретене»

Сайт игры и раздаточные материалы: zvezdnoe-vereteno.ru

Издательство «Офиздат!» (Москва), ofizdat.ru, info@ofizdat.ru

Москва, 2024

Особая благодарность за помощь в создании шаблонов для вёрстки Рыжему Библиотекарю и Анастасии «Смородине» Мельниковой в частности.

Авторы текста: Ильяшенко Дамир, Соколов Виктор, Маскаев Максим

Вёрстка: Ильяшенко Дамир

Корректорская работа: Юлия Рудык

Срок годности не ограничен

Формат 17×24 (170 × 240 мм)

Страниц 173

В книге представлены набор игровых правил и художественные описания игрового мира (сеттинга, вселенной). Все встречающиеся в книге имена, персонажи, места и события, а также ссылки на образы являются художественным видением авторов и выполняют развлекательную функцию, а вымышленные обстоятельства, сценарии не могут расцениваться как реальные. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или уже ушедшими) является совпадением.

Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Все права защищены.



ОГЛАВЛЕНИЕ



ТИХИЙ ОМУТ	6
ОКО ВЕЗДНЫ	28
ОТБОЛОСКИ ПРОШЛОГО	56
ЧАС ВЕДЬМ	76
КРАСНОГРАДСКИЙ КРИЗИС	100
ОГНЕННАЯ ЖАТВА	118
СЛАВНАЯ ОХОТА	142

В этой книге представлено семь приключений, помогающих погрузиться во вселенную Звёздного Веретена.

Мы старались сделать наши приключения подходящими для как можно более широкой аудитории, поэтому они рассчитаны на каноническую группу путешественников из основной книги правил – Казимира, Раису Ивановну, Асю Ласточкину и других членов экипажа «Ветра перемен», путешествующих по Славии и зарабатывающих на жизнь выполнением заданий от различных нанимателей. Но Мастер всегда может адаптировать завязку, действующих лиц и другие переменные под свой, уникальный мир.

От опытного взгляда Мастера также не ускользнёт, что все наши приключения дают завязку для невероятной кампании, а некоторые сцены можно как сильно сократить, так и значительно растянуть во времени, превращая путь до точки Б в отдельную историю.

Все наши истории в этой книге объединяет адаптированный нами сценарный метод повествования «Круг Истории» Дэна Хармона, представленный на соседней странице.

Предлагаемая нами структура приключений с ветерком прокатит вас по эмоциональным горкам, позволяя быстро переключаться с одной захватывающей дух истории к другой.

Желаем удачи! И да пребудет с вами Единый, Старые Боги или хоть кто-нибудь...

ТЫ

Где находятся персонажи
Начало истории

ХОЧЕШЬ

Получение вводных,
обозначение награды
Известные
на старте персонажи

ИДИ

Прохождение
точки невозврата
Вступительная сцена
Первые шаги

ИЩИ

Сопутствующие проблемы

НАЙДИ

Почти у цели

ВОЗЬМИ

Ставки повышаются
Финальный рывок

ВЕРНИСЬ

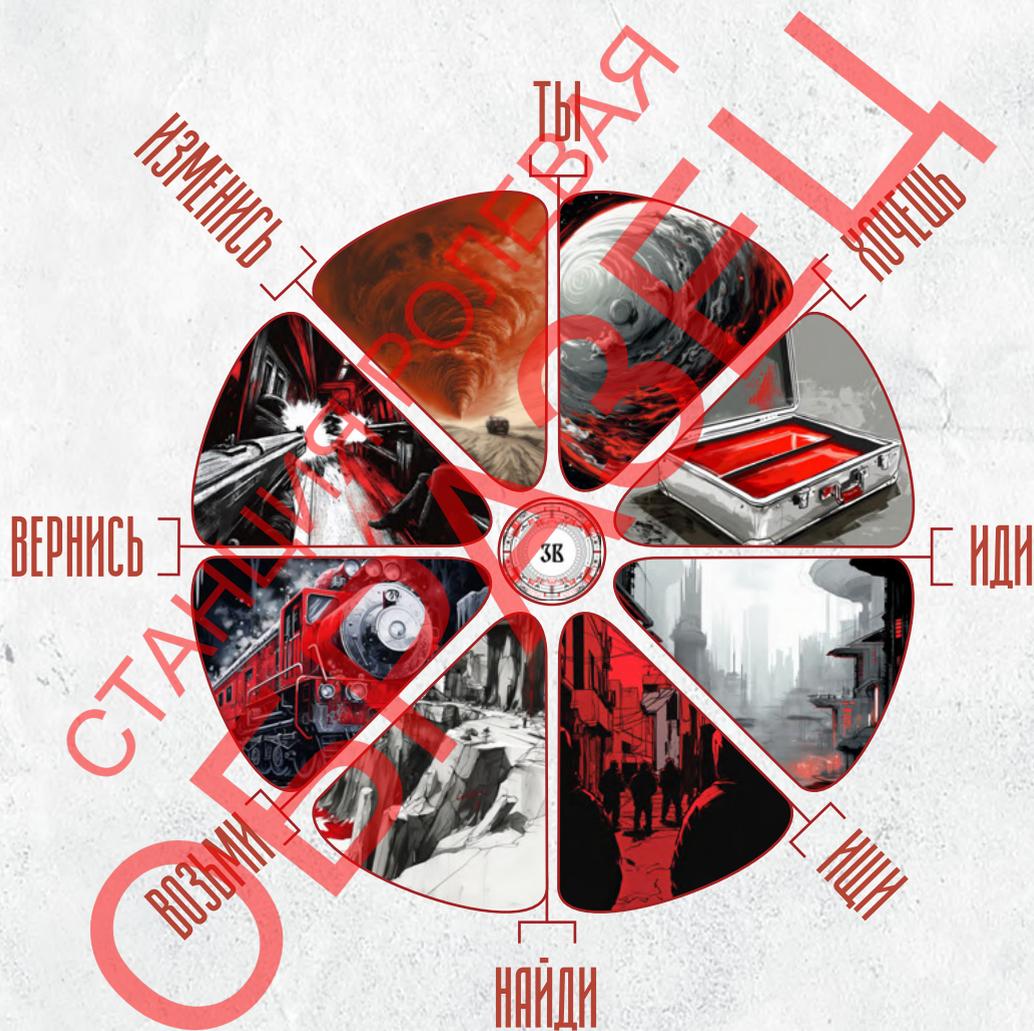
Вернуться просто
Вернуться непросто

ИЗМЕНИСЬ

Подведение итогов

СТАТЬИ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

ТИХИЙ ОМУТ



СКАЗ О ТОМ, КАК ГЕРОИ
СПЛАВ ТУМАНСКОЙ ГОРЫ ДОСТАВЛЯЛИ