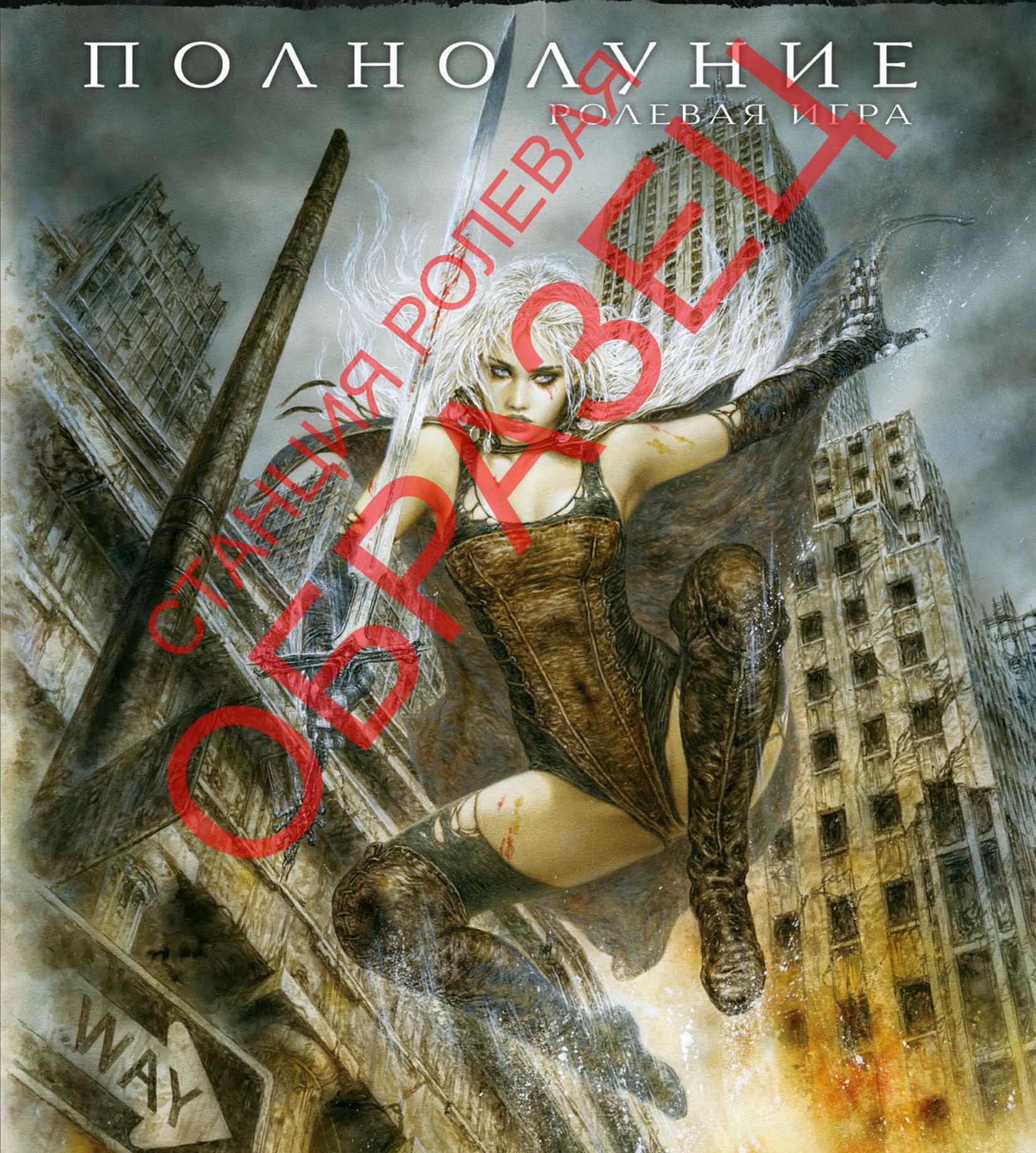


ЛУИС РОЙО

# ЗЛОВЕЦЫ ВЕК

РОМУЛО РОЙО

## ПОЛНОЛУНИЕ РОЛЕВАЯ ИГРА



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ  
ЗЛОВЕЩИМ  
ВЕК  
ОБРАТ

ПОЛНОЛУНИЕ  
РОЛЕВАЯ ИГРА

## АВТОРЫ

По мотивам произведений  
**Луиса Ройо и Ромуло Ройо**

Дизайн и текст

**Мануэль Х. Суэйро, Педро Х. Рамос,  
Иван Санчес и Серхио М. Вергара**

Дополнительные иллюстрации  
и оформление  
**Хавьер Чарро**

Пролог и дополнительный текст  
**Хесус Б. Вильчес**

Корректор  
**Луис Фернандес**

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Перевод с испанского  
**Роман Амелин**

Редакторы

**Татьяна «Анаретт» Курочкина,  
Анастасия «Хима» Гастева**

Корректоры

**Рита Прохоровская, Роман Аверин**

Иллюстратор-ретушёр

**Марина Таhikого Маттри**

Верстальщик

**Мария «Марэн» Шемшуренко**

Менеджер проекта

**Александр Ермаков**

Коммерческий директор

**Алексей «Тринити» Черняк**

**NOSOLOROL**

**СТУДИЯ 101**

### ЗЛОВЕЩИЙ ВЕК: ПОЛНОЛУНИЕ

© 2016 Луис Ройо / Ромуло Ройо представлены издательством Norma Editorial.  
© ООО «Студия 101», 2025 © Nosolorol Ediciones, S. L., 2016. Used with permission, all rights reserved.  
Официальный перевод с испанского языка.

Материалы использованы с разрешения правообладателя. Все права защищены.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru

Электронные копии можно приобрести на «Станции «Ролевая»

ISBN: 978-5-6051843-2-4

[www.studio101.ru](http://www.studio101.ru)

[www.rpgbook.ru](http://www.rpgbook.ru)

[www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)

[www.luisroyo.com](http://www.luisroyo.com)

[www.laberintogris.com](http://www.laberintogris.com)

[www.malefictime.com](http://www.malefictime.com)

[www.normaeditorial.com](http://www.normaeditorial.com)

# ЗЛОВЕЩИЙ ВЕК

ПОЛНОЛУНИЕ  
РОЛЕВАЯ ИГРА

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ  
ОБРАЗОВ

ЛУИС РОЙО

РОМУЛО РОЙО

# ПРОЛОГ

Мадрид. 2010 год. Меня по телефону пригласили в студию, где трудятся Луис и Ромуло Ройо. «У нас есть уговор, — напомнили мне. — Хочешь узнать будущее?» Когда я спускался в метро на станции «Суансес», стоял сырой октябрьский вечер. Шёл мелкий дождь, от которого меня защищала хорошая шляпа. Район Мадрида, в который я отправился, был на удивление тёмный и тихий. Шаги эхом разносились по широкой и безлюдной, уходящей куда-то во мрак улице Сан-Ромуальдо. Нужно мне здание стояло не в жилом квартале, а на промышленном полигоне. Это была мрачная и одинокая семиэтажная громадина из бетона. Никто не встретил. В незнакомом мне вестибюле не было ни швейцара, ни даже охранника. Я вошёл в лифт и поднялся на верхний этаж. Лифт грохотал, как старый промышленный грузоподъёмник. Наверху меня ожидал целый лабиринт освещённых дрожащим неоновым светом коридоров. Показалось даже, что я не в здании, а на автостоянке. Местечко — мрачнее некуда, и атмосфера как нельзя лучше подходила к тому, что ждало меня впереди. В конце этого, казалось бы, бесконечного лабиринта была большая железная дверь с крупно намалёванным на ней номером 7. Там-то и создавалось всё, что вы сейчас держите в руках. Меня встретил Луис со своей всклокоченной седой шевелюрой под белой рабочей шапочкой с пятнами краски, похожими на следы вытекшей из страшной раны крови. Он так энергично меня обнял, что шляпа слетела и упала в нескольких метрах позади: «Заходи. Я тебе всё покажу».

Я оказался в огромном зале и не мог отвести взгляд от совершенно волшебных стен, увешанных огромными плакатами с видами полуразрушенного Нью-Йорка. Внизу, в окружении своих персонажей, мне улыбался Ромуло. Преодолев нагромождение столов, кистей и целые океаны банок с краской, он пожал мне руку. Луис угостил меня сигарой. «Так ты достаточно обезумел, чтобы присоединиться к команде?» — «А сколько нас?» — «Только мы трое, — признался он. — Безумцев непросто отыскать».

Тогда-то он впервые и рассказал мне о переписке с Американцем. Впервые поведал о Луч, Ваале и Лилит. Моя же задача была в том, чтобы свести историю воедино. Найти ключи к ней, выстроить связи. Превратить множество картин на стенах в связный текст. И в этот миг я понял, что впереди у меня тысячи нерассказанных сюжетов. Тысячи жизней, угодивших в западню на улицах Нью-Йорка. Их беды, их горести... Спасти несчастных было невозможно — но их истории стоило поведать. Иначе они так бы и остались затерянными в пучинах времени. Не в человеческих силах сделать все их главами одного романа. Вероятно, в этом и была проблема. Возможно, им не суждено было обернуться главами романа... Но в каком-то смысле этим они и должны стать.

Сегодня заклинание вступает в силу. Сегодня, листая страницы, вы даёте возможность ожить всем этим безымянным историям. Благодаря тебе, благодаря вам, каждая из них обретёт имя, время и место... А книга, которую вы держите в руках, может стать чем-то несоизмеримо большим, чем один роман или даже сотня. Вы воплотите образы этих удивительных персонажей, наделите их голосами, сделаете главными героями сумерек. Вы дадите им жизнь и цель. С этого дня и вы, безумцы, станете частью вселенной Зловещего века.

И все эти отголоски, все тени наконец оживут.

Желаю вам всем счастливого апокалипсиса.

ХЕСУС Б. ВИЛЬЧЕС

# СОДЕРЖАНИЕ



006

КОНЕЦ ЦИКЛА — НАЧАЛО НОВОГО



017

РОЖДЁННЫЕ В ПЕРВОЗДАННОЙ ГЛИНЕ



036

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ КОНЦА СВЕТА



080

ОРУДИЯ СУДЬБЫ



110

НАСЛЕДИЕ ТРИНАДЦАТИ ЭПОХ



176

ДЕМИУРГ И ЕГО ТАЙНЫ



202

ИСПЫТАНИЯ И ВЫЗОВЫ



СТАНЦИЯ РОГНЕБАД  
БРАУН

ГЛАВА I

# КОНЕЦ ЦИКЛА — НАЧАЛО НОВОГО

Добро пожаловать в «Полнолуние» — настольную ролевую игру о Зловещем веке. В первой главе вы найдёте описание этой многогранной реальности, порождённой фантазией Луиса Ройо и Ромуло Ройо; рассказ о том, как играть в настольные ролевые игры вообще и в ту, которую вы держите в руках, в частности; а также краткое содержание всей этой книги. Если вы хотите окунуться во вселенную Зловещего века, то первая глава — это дверь, которую вам предстоит открыть.



СТАТІВКА ПО ТЕБІ  
ОБРАТИ

