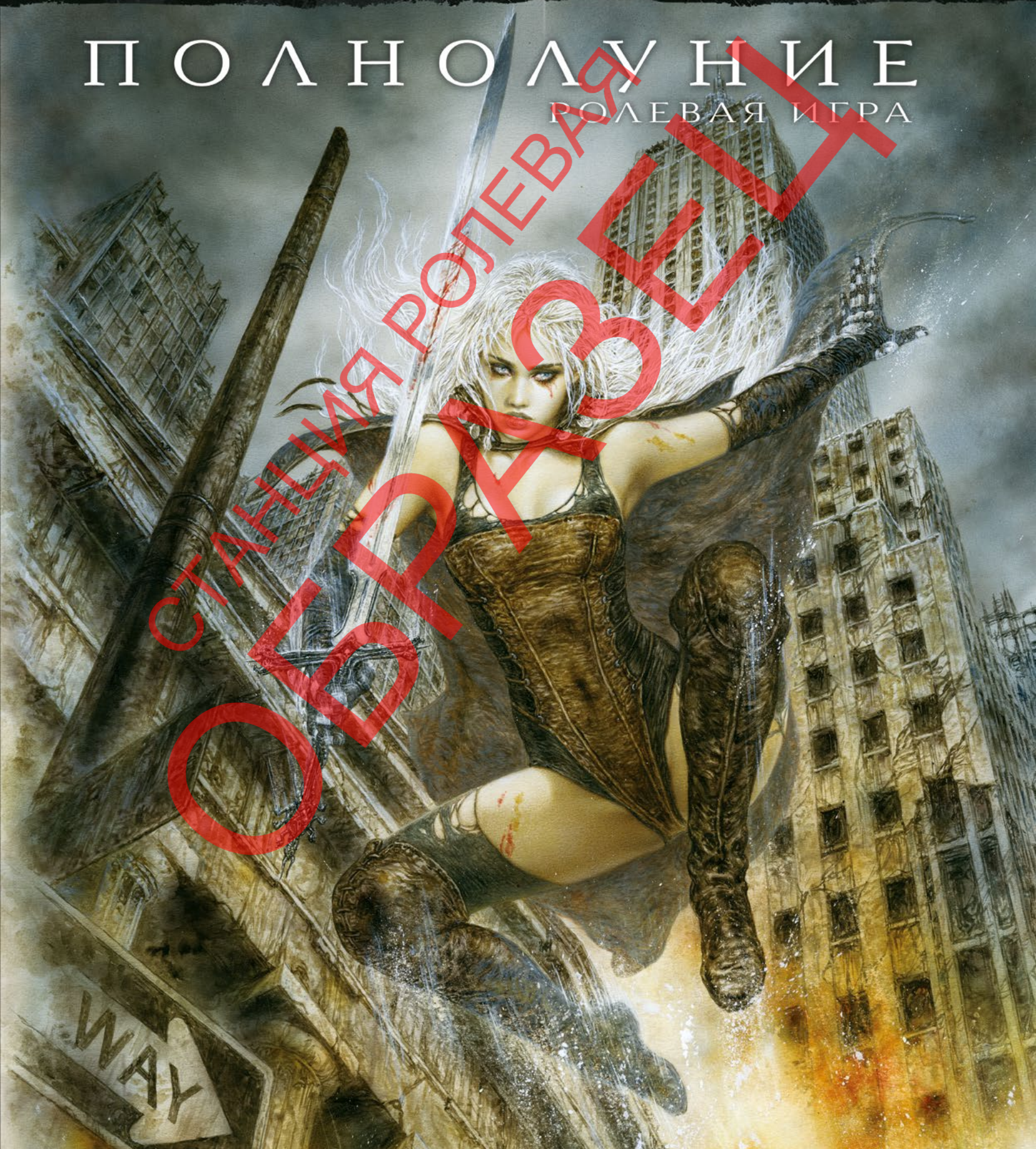
ЛУИС РОЙО

ЗЛОВЕЩИЙ ВЕК

РОМУЛО РОЙО

ПОЛНОЛУНИЕ

РОЛЕВАЯ ИГРА



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 Tahikoro Маттри

Верстальщик
Мария «Марэн» Шемшуренко

Менеджер проекта
Александр Ермаков

Коммерческий директор
Алексей «Тринити» Черняк

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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
www.rpgbook.ru
www.nosolorol.com
www.luisroyo.com
www.laberintogris.com
www.malefictime.com
www.normaeditorial.com

ЗЛОВЕЩИЙ ВЕК

ПОЛНОЛУНИЕ

РОЛЕВАЯ ИГРА



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 тёмен и тих. Шаги эхом разносились по широкой и безлюдной, уходящей куда-то во мрак улице Сан-Ромуальдо. Нужное 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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБГРАБЕЛИ

СОДЕРЖАНИЕ


I

006
КОНЕЦ ЦИКЛА — НАЧАЛО НОВОГО


II

017
РОЖДЁННЫЕ В ПЕРВОЗДАННОЙ ГЛИНЕ


III

036
ЖИЗНЬ ПОСЛЕ КОНЦА СВЕТА


IV

080
ОРУДИЯ СУДЬБЫ


V

110
НАСЛЕДИЕ ТРИНАДЦАТИ ЭПОХ


VI

176
ДЕМИУРГ И ЕГО ТАЙНЫ


VII

202
ИСПЫТАНИЯ И ВЫЗОВЫ

СТАНЦИЯ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ