

ВСЕМОДУШНЕ

# ВСЕМОГУЩИЕ

*сакрально-ролевой симулятор*

**Автор, вёрстка:** Александр «NoNsense» Кульков

## Содержание

<i>Введение</i>	3
<i>Рождение бога</i>	7
<i>Как происходит игра?</i>	7
<i>Созидание</i>	11
<i>Избранный</i>	12
<i>Тернистый путь науки</i>	13
<i>Эпоха желаний</i>	14
<i>Эпилог</i>	15
<i>Справка по типам божеств</i>	16
<i>Игровое поле</i>	18

*Like the legend of the Phoenix  
All ends with beginnings  
What keeps the planet spinning  
The force from the beginning*

*Daft Punk feat. Pharell Williams «Get Lucky»*

*Прошлого больше нет. Оно было стёрто, истреблено и забыто. Бесконтрольная сила желаний разрушила время-пространство, размыкая поток существования. Краски смешались в серую бесформенную пелену. Наступило забвение.*

*Да, старый мир был уничтожен. Но теперь, когда осела пыль, искры новой жизни разгораются посреди пустоты. Долгое время, пока эти источники новой таинственной силы спали, их сон породил Эстанту — обширный молодой край, полный загадочных и непознанных вещей.*

*И вот, новый мир ожил. Более медлить нельзя — настал тот день, пришёл тот час. Мистические энергии струятся над континентом, зарождаются живые создания, а вместе с ними в мир приходит их надежды и чаяния. Потoki веры закручиваются в водовороты, пробуждая неведомую спящую силу, и вот уже новорождённые божества являются своим народам, отзываясь на призыв. Это они, полноправные боги Эстанты. Сами того не понимая, они несут в себе и безмерную радость, и тяжкое горе, и всепроникающий свет, и всепоглощающую тьму, и великое новое начало, и то, что когда-то в будущем приведёт к очередному концу мира. Они — Всемогущие.*

Итак, если вы листаете эти страницы, то вы здесь не случайно. Богами не рождаются и не становятся — они приходят тогда, когда в них верят. Вы здесь потому, что это судьба. Именно ваше божество ждут обитатели нового мира, на него возлагают они свои надежды, к нему взывают в поисках защиты. Злой бог или добрый, прекрасный или страшный, скупой или щедрый, лукавый или честный — всё это не имеет значения, важно лишь то, что кто-то в вас поверил. И вера эта прочнее стен, прочнее оков материального мира. Это сила, творящая вселенную. Некоторые никогда не перестанут ждать и надеяться. Ждать вашего прихода.

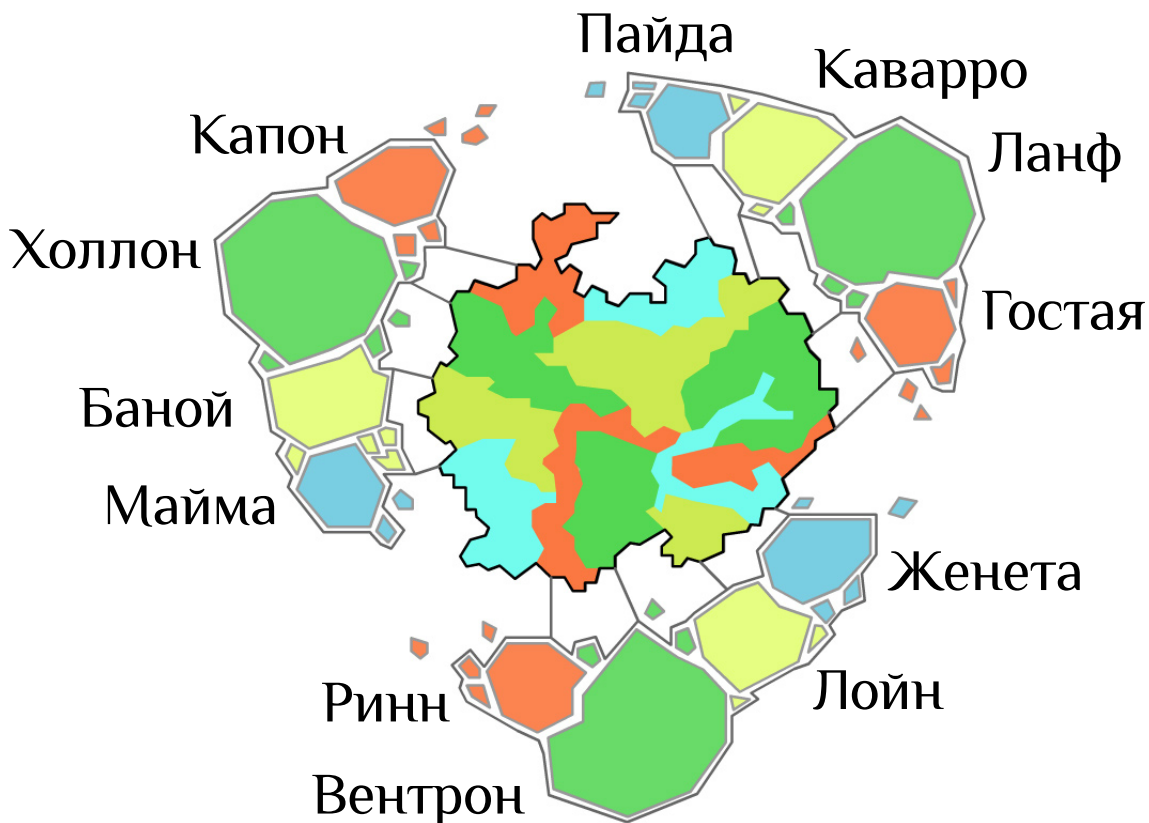
Для игры понадобятся:

- вы и ваши друзья, чьих божеств так неустанно ждут жители этого мира,
- шестигранный кубик, повелитель случайностей,
- разноцветные фишки, для манипуляций с высокими материями,
- монетки (24 штуки), символизирующие количество веры,
- чистые листы и пишущие принадлежности, а лучше скрижали,
- и ваша фантазия, много фантазии

Похоже, настало время пробуждения богов. Давайте же приступим к этому интереснейшему занятию. Каждый участник игры должен выполнить следующие пункты:

- ✦ Со всей ответственностью подобрать божеству Имя. Пафосное, величественное, благозвучное — бога не могут звать как попало. Но, в любом случае, всё в ваших руках.
- ✦ Прислушаться к мыслям обитателей Эстанты, найдя тех, кто в вас нуждается. После чего волевым решением направить свой указующий перст на одну из областей карты, в которой отныне будет находиться источник силы вашего божества.
- ✦ Соприкоснувшись с источником силы ваше божество сливается с ним, обретая могущество. Теперь становится понятно, к какому типу принадлежит ваше божество. Выберите один из четырёх: Излучатель, Аккумулятор, Трансформатор или Пожиратель.

# Области Эстанты



Типы божеств указывают на их характер, то, как они смотрят на мир:

**Излучатель.** Вы даруете своим последователям разнообразные внутренние силы, радуетесь любой, даже слабой вере. Чем выше эта вера, тем большим могуществом вы готовы поделиться. Вы так стараетесь помочь каждому верующему, что не всегда успеваете охватить всех. Ваша сила велика днём, но с приходом ночи она слабнет.

**Аккумулятор.** Вы напитываете силой предметы и места, где звучат молитвы ваших верующих. Вы воздействуете на материальный мир сильнее других божеств, но потеря этих материальных ценностей заметно печалит вас. Вы более остальных глухи к чувствам и нуждам верующих, однако продолжаете черпать силу даже в тех, кто от вас отвернулся.

**Трансформатор.** Ваша сила мало зависит от количества верующих, при этом вы склонны экономить энергию, решая проблемы наиболее оптимальным способом и редко вмешиваясь в события. Сильнее всех божеств вы отзываетесь на душевные травмы верующих, но вместо какой-то материальной помощи склонны ограничиться утешением, просветлением или мудрым советом.

**Пожиратель.** Вы оперируете разрушительными и негативными силами, требуете жертвоприношений и прочей оплаты своих услуг. Вы редко регулируете силу своего отклика и точность, вследствие чего могут страдать и сами просители. Чаще остальных божеств вам хочется вмешаться в планы верующих и использовать их в своих целях. Дневное солнце лишает вас сил, но в ночное время вы могущественны.

*Кроме всего прочего в начале игры у вас есть ваш народ и неуязвимая резиденция божества (зависит от выбранной местности), располагающаяся в его родной области.*

## РОЖДЕНИЕ БОГА

Познакомимся с вашими божествами поближе. Каждый игрок, по очереди, проводит своеобразную презентацию: описывает остальным то, как выглядит резиденция его бога, какой народ в него верит, как они изображают своего покровителя, и так далее.

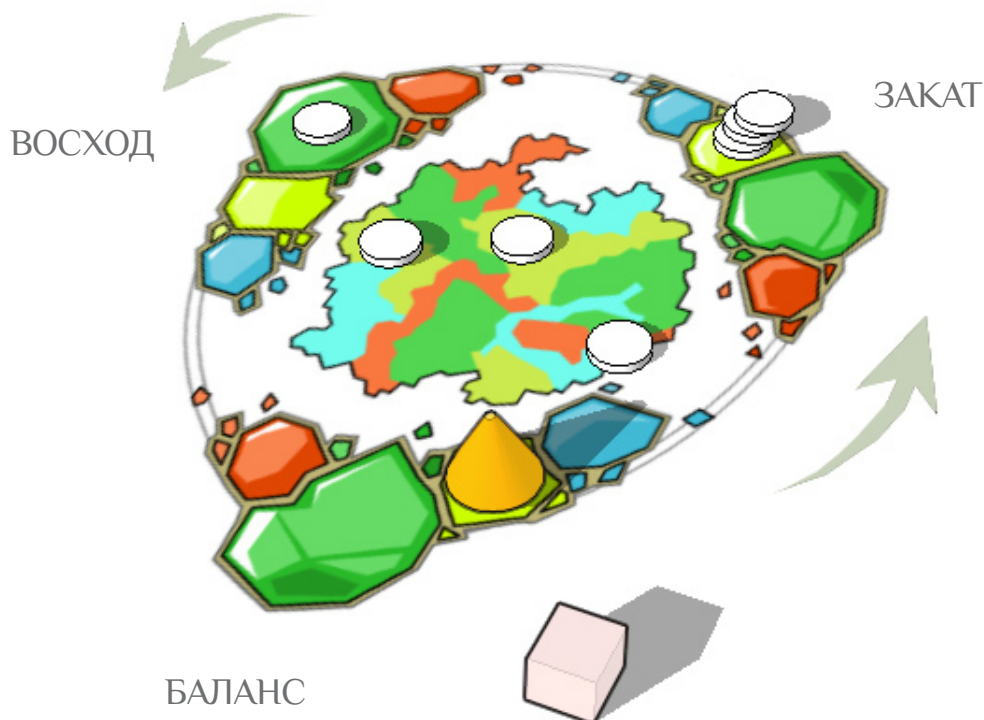
Ориентируйтесь на то, что концепция вашего бога, связана с его божественным типом, а также той местностью, с которой он связан. Если вы покровитель Капона, Ринна или Гостаи, то это горы, холмы и скалы; Холлон, Вентрон или Ланф — это леса и джунгли; Баной, Лойн и Каварро — пустыни, поля и равнины; Майма, Женета и Пайда — реки, озёра и болота. Проявите фантазию.

Подумайте над расой, которой вы покровительствуете. В этом сказочно-фантастическом мире это может быть кто угодно — различные люди, солнечные эльфы, ночные эльфы, гномы, феи, орки, ящеры, гоблины, энты, тени, кошки, светлячки, пони, вороны, лисы, медведи, драконы, разумные грибы, ожившие куклы, оборотни, огромные черви, големы, элементали, артефакты, пауки, змеи, заводные автоматы, вампиры, ведьмы, киборги, нежить, воздушные шары, призраки, вирусы. И любые другие, которых вы захотите там видеть.

И теперь, после знакомства с богами мы переходим к главному вопросу:

## КАК ПРОИСХОДИТ ИГРА?

Для начала положите карту областей Эстанты на видное место (её можно найти на *странице 18*, в конце книги). Разложите по 1 монетке на каждую часть континента и по 1 монетке на каждый сектор круга. Поставьте фишку в случайный сектор. Каждый игрок забирает монетку с подконтрольной ему области.



Теперь можно перейти к основному процессу игры. Право хода по очереди будет доставаться каждому из игроков (рекомендуется собрать от 3-х до 6-и участников). В свой ход вы кидаете шестигранник и передвигаете мистическую фишку по Треку Судьбы на то количество шагов, которое выпало на кубике. Далее происходят различные последствия, в зависимости от той позиции, где остановилась фишка.

Мистическая фишка на Треке всего одна, она общая для всех играющих. Передвижение осуществляется против часовой стрелки.



Обратите внимание на три зоны Трека: Восход, Баланс и Закат. Каждая зона содержит один красный, один жёлтый, один зелёный и один синий сектор.

В своих описаниях учитывайте, что если фишка остановилась в Зоне Восхода, то в мире сейчас день. Зона Заката — ночь, а Зона Баланса — сумерки.



**Красный сектор** — «надвигаются проблемы». Назовите любого другого игрока, который опишет неприятность, случившуюся в принадлежащей вам области. Тяжесть неприятности зависит от количества монеток, которые лежали на красном секторе.

- 0 — незначительные проблемы.
- 1 — события, приведшие к поломке предмета.
- 3 или 5 — ситуация, повлекшая смерть одного из героев.
- 10 — катастрофа, разрушившая одно из мест.

Если у игрока нет требуемого объекта (например, на секторе находится 5 монет, но отсутствует герой), то выберите более низкоуровневое последствие.

Если тип вашего божества Пожиратель или Излучатель, то вы понижаете последствия на одну градацию (сменив, например, разрушение места на смерть героя).



**Жёлтый** — «молитва была услышана». Назовите любого другого игрока, который опишет пожелание какого-либо создания, обращающегося к вашему божеству с некоей просьбой. Это может быть кто-то из героев (или один из представителей расы, если героев ещё нет). Описывающий игрок может выбирать из ваших либо своих существ. После того, как суть молитвы озвучена, вы описываете реакцию вашего божества на неё — рассказываете о последствиях.

Если тип вашего божества Аккумулятор, то дополнительно один из ваших предметов становится артефактом: не поддаётся разрушению и проклятию.



**Зелёный** — «время для подвига». Вы выбираете героя или одного из среднестатистических представителей расы, после чего самостоятельно описываете, как он совершает некое удивительное достижение (вероятно, не без вашей божественной помощи) — побеждает монстра, спасает жителей от голода, сооружает невероятную статую, побеждает в соревновании, восходит на трон, выигрывает в споре, и прочие чудеса.

*Если тип вашего божества Аккумулятор, то вы можете бесплатно воскресить павшего героя, если находитесь в Зоне Восхода или пожертвовать героя и артефакт на создание проклятого места, если находитесь в Зоне Заката. Если вы воспользовались одним из предложенных вариантов, то создание (и прочие его возможности) на этом ходу для вас блокируется.*



**Синий** — «тайное становится явным». В зависимости от количества монет на синем секторе вы должны выбрать:

- 1 или 3 — предмет.
- 5 — героя.
- 10 — место.

Если у вас нет требуемого объекта, то выбирайте из более низкоуровневой категории (если нет мест, то выберите героя и так далее). После этого назовите любого другого игрока, который опишет изменения, связанные с объектом — открываются неизвестные ранее подробности, и тот объект внезапно становится проклятым. Предмет получает негативные свойства, герой превращается в камень, сходит с ума или заболевает страшной болезнью, подконтрольное божеству место становится запретной для посещения зоной (эпидемия чумы, ползущие из подземелий монстры, флюиды безумия и так далее).

*Если у вас уже есть подходящие под условие проклятые объекты, то вы обязаны указывать один из них, вместо понижения категории. Получив повторное проклятие объект разрушается и не может быть восстановлен впоследствии.*

В том случае, если на синем секторе не оказалось монет, то выбранный игрок должен описать, как некий среднестатистический представитель расы (не герой) перестал в вас верить и переметнулся на сторону его божества. Затем передайте тому игроку 2 веры (или сколько есть).

*Если тип вашего божества Трансформатор, то вы не отдаёте веру другому игроку при отсутствии монет в секторе. А если при этом вы остановились в Зоне Баланса, то проклятие вовсе не происходит.*

В конце хода происходит следующее:

1. Если в том секторе, где остановилась фишка, были монетки, то ваше божество забирает их себе и на этом ход заканчивается.

2. Если монеток не было, то перед тем, как передать ход другому игроку вы можете создать что-нибудь, потратив некоторое количество веры.

## СОЗИДАНИЕ

Если вы оказались на пустом секторе, то в конце хода вам доступно созидание одного нового игрового объекта. На это вы должны потратить веру, положив монетки на тот сектор Трека Судьбы, где находится фишка.

*Если ваш тип божества Пожиратель, то вы не можете ничего создать (а также снимать проклятия и так далее) в тот ход, когда фишка остановилась в Зоне Восхода.*

*Если же ваш тип божества Излучатель, то вам недоступно созидание (и связанные с ним возможности) тогда, когда фишка находится в Зоне Заката.*

За 1 веру вы создаёте уникальный предмет.

За 5 веры — уникального героя.

За 10 веры — уникальное место (замки, города, святилища, уникальные сооружения, прочие большие объекты, стихийное явление).

В одной области не может быть больше трёх уникальных мест.

*Если ваш тип божества Пожиратель и вы остановились в Зоне Заката, то вы можете оплатить создание героя 1 верой и пожертвованием предмета. Создание места можно оплатить 1 верой и пожертвованием героя. Пожертвованные герои не могут быть воскрешены.*

Вместо созидания вы можете поправить текущее положение дел:

Снять проклятие с предмета — 0 веры.

Снять проклятие с героя — 1 вера.

Снять проклятие с места — 3 веры.

Воскресить павшего героя — 3 веры.

Восстановить разрушенное место — 5 веры.

Если герой или место были прокляты на момент своей гибели, то их нельзя восстановить.

*Если ваш тип божества Излучатель и вы остановились в Зоне Восхода, то снятие проклятий, воскрешение и восстановление в этот ход для вас стоят 0 веры.*

*Если ваш тип божества Трансформатор, то вы можете забрать себе любой чужой проклятый предмет, героя или место (потратив 0 веры на предмет, 1 веру на героя или 3 веры на место). Если вы находитесь в Зоне Баланса, то при этом с них спадает проклятие.*

## ИЗБРАННЫЙ

Особое создание, которое рано или поздно должно появиться. Это случается в тот момент, когда у вас появляется 3 героя. В ваш следующий ход вы не бросаете кубик, вместо этого описывая становление Избранного — то, как один из ваших подконтрольных героев получает просветление и возвышается. Поставьте фишку, отмечающую Избранного на принадлежащую вам область на карте Эстанты.

*Каждый игрок может владеть лишь одним Избранным, и он не считается героем.*

*У божеств с типом Аккумулятор Избранный присутствует изначально, в виде каменной статуи, спящей вечным сном. Его пробуждение (и нейтрализация окаменения) происходит тогда, когда Накопитель создал 5 предметов (в следующий ход).*

Каждый ход вы можете переместить своего Избранного в область, граничащую с той, где он находится. Перемещение можно делать только в том случае, если в этот ход вам доступно создание объектов (когда вы не получили веры с Трека Судьбы).

Если в новой области была монетка, то вы забираете её себе и мгновенно перемещаете Избранного в родную область (или любую из тех, где есть построенное вами место).

Помните, что все Избранные бессмертны — если их убивают, то они тут же возрождаются в своей родной области, вынырнув из потока силы божества.

Вы можете создавать новые места (и прочие объекты) в той области, где находится ваш Избранный (кроме тех, где находятся чужие источники силы). Тот, кто первым создал место в свободной области, тот и становится её хозяином в дальнейшем (даже в том случае, если место впоследствии разрушится).

## **ТЕРНИСТЫЙ ПУТЬ НАУКИ**

После того, как ваше божество создаст два места и у него есть Избранный, то на каждом ходу для вас существует шанс превращения в науку. Божество станет наукой в том случае, когда вы завершили ход на секторе, который совпадает по цвету с вашей областью. Как-нибудь отметите или запомните этот сектор, теперь он становится точкой отсчёта вашего научного пути.

После того, как первое божество превратилось в науку эта возможность закрывается для всех остальных участников.

Что значит быть наукой? Для начала вы теряете Избранного, он становится жертвой своих амбиций. Это происходит на том же ходу, когда вы стали наукой. Все прочие объекты остаются вам подконтрольны, но тот, кто захотел стать равным богу, так или иначе погибает. Вы описываете, как это произошло. После этого ваша накопленная вера становится свободной и разлетается по Эстанте: более менее равномерно разложите монетки по всем свободным областям, где нет источников сил божеств или их Избранных.

Теперь правила игры для вас меняются. В дальнейшем наука получает ход каждый раз, когда фишка на Треке Судьбы пересекает отмеченный ею сектор, не останавливаясь на нём. В этом случае вы должны будете рассказать, как вы неким образом модернизировали один из уже созданных игроками объектов (для выбора доступны как ваши, так и чужие объекты). Каждый объект может быть улучшен до трёх раз. Улучшать проклятые объекты нельзя.

Если фишка остановилась именно на вашем секторе, то улучшение будет описывать игрок, бросавший кубик.

После того, как наука улучшит 10 объектов до максимума ей открывается новый континент (название которого она придумывает самостоятельно). На описании этого континента игра завершается (смотри раздел Эпилог, на странице справа).

## ЭПОХА ЖЕЛАНИЙ

Эта игровая фаза наступает в тот момент, когда любое из божеств забирает последнюю веру с карты Эстанты (не путайте с Треком Судьбы). Начиная с этого момента правила для богов меняются: вы больше не тратите веру на созидание и не получаете различных эффектов, останавливаясь в секторах разного цвета. Вместо этого божество получает возможность придумывать и описывать любые ситуации в одной из подконтрольных областей (к которым относится область с местом силы божества, область в которой находится Избранный, а также области, где имеются построенные места). Делать это можно только тогда, когда цвет сектора совпал с цветом божества (или каждый раз, если на момент начала Эпохи желаний вы контролировали 5 героев и 10 предметов).

Если цвет не совпадает, то вы можете переместить Избранного из области в область и, если желаете, описать какие-то его диалоги со встреченными на пути созданиями.

*Если в игре присутствует наука и вы остановились на её секторе, то самостоятельно опишите, как наука улучшила один из ваших объектов. Другие действия вам на этом ходу недоступны. Сама наука в таком случае не получает хода.*

## ЭПИЛОГ

Игра завершается финальными описаниями от каждого игрока, в том случае, когда наука произвела все улучшения, и в итоге открыла новый континент. Каждый игрок подводит итоги и рассказывает, как сложится судьба подконтрольных ему территорий и созданий в будущем.

Если наука в игре не появилась, то участники самостоятельно принимают решение о том, когда поставить финальную точку.

*Возможен вариант с продолжением игры даже при условии открытия нового континента. Тогда игроки перестают бросать кубик и просто по очереди описывают свои желания-ситуации, в том числе и наука.*

Помните, что предложенные правила являются лишь отправной точкой и вы всегда можете их видоизменить и дополнить, если ощущаете в том необходимость. На этом всё, чистой вам веры, верных последователей и удачи!

## Общая справочная информация по типам божеств

### **Излучатель.**

Вы даруете своим последователям разнообразные внутренние силы, радуетесь любой, даже слабой вере. Чем выше эта вера, тем большим могуществом вы готовы поделиться.

Вы так стараетесь помочь каждому верующему, что не всегда успеваете охватить всех.

Ваша сила велика днём, но с приходом ночи она слабнет.

*Остановившись на красном секторе во время основной игры вы понижаете последствия на одну градацию (сменив, например, поломку предмета на незначительные последствия).*

*Вы не можете ничего создать (а также снимать проклятия и так далее) в тот ход, когда в мире царит ночь и фишка остановилась в Зоне Заката. Если вы остановились в Зоне Восхода, то во время соиздания снятие проклятий, воскрешение и восстановление для вас стоят 0 веры на этом ходу*

### **Аккумулятор.**

Вы напитываете силой предметы и места, где звучат молитвы ваших верующих.

Вы воздействуете на материальный мир сильнее других божеств, но потеря этих материальных ценностей заметно печалит вас.

Вы более остальных глухи к чувствам и нуждам верующих, однако продолжаете черпать силу даже в тех, кто от вас отвернулся.

*Ваш Избранный присутствует в мире изначально, в виде каменной статуи, спящей вечным сном. Его пробуждение (и нейтрализация окаменения) происходит тогда, когда вы создадите 5 предметов (в следующий ход).*

*Когда вы останавливаетесь на жёлтом секторе во время основной игры, то один из ваших предметов становится артефактом: не поддаётся разрушению и проклятию.*

*Остановившись в зелёном секторе вы можете бесплатно воскресить павшего героя, если находитесь в Зоне Восхода или пожертвовать героя и артефакт на создание проклятого места, если находитесь в Зоне Заката. Если вы воспользовались одним из предложенных вариантов, то соиздание (и прочие его возможности) на этом ходу для вас блокируется.*



### **Трансформатор.**

Ваша сила мало зависит от количества верующих, при этом вы склонны экономить энергию, решая проблемы наиболее оптимальным способом и редко вмешиваясь в события.

Сильнее всех божеств вы отзываетесь на душевные травмы верующих, но вместо какой-то материальной помощи склонны ограничиться утешением, просветлением или мудрым советом.

*Во время основной игры вы не отдаёте веру другому игроку, остановившись в синем секторе. Если при этом вы находитесь в Зоне Баланса, то избегаете проклятия.*

*Во время созидания вы можете забрать себе любой чужой проклятый предмет, героя или место (потратив 0 веры на предмет, 1 веру на героя или 3 веры на место). Если вы находитесь в Зоне Баланса, то при этом с них спадает проклятие.*

### **Пожиратель.**

Вы оперируете разрушительными и негативными силами, требуете жертвоприношений и прочей оплаты своих услуг. Вы редко регулируете силу своего отклика и точность, вследствие чего могут страдать и сами просители.

Чаще остальных божеств вам хочется вмешаться в планы верующих и использовать их в своих целях. Дневное солнце лишает вас сил, но в ночное время вы могущественны.

*Остановившись на красном секторе во время основной игры вы понижаете последствия на одну градацию (сменив, например, смерть героя на поломку предмета).*

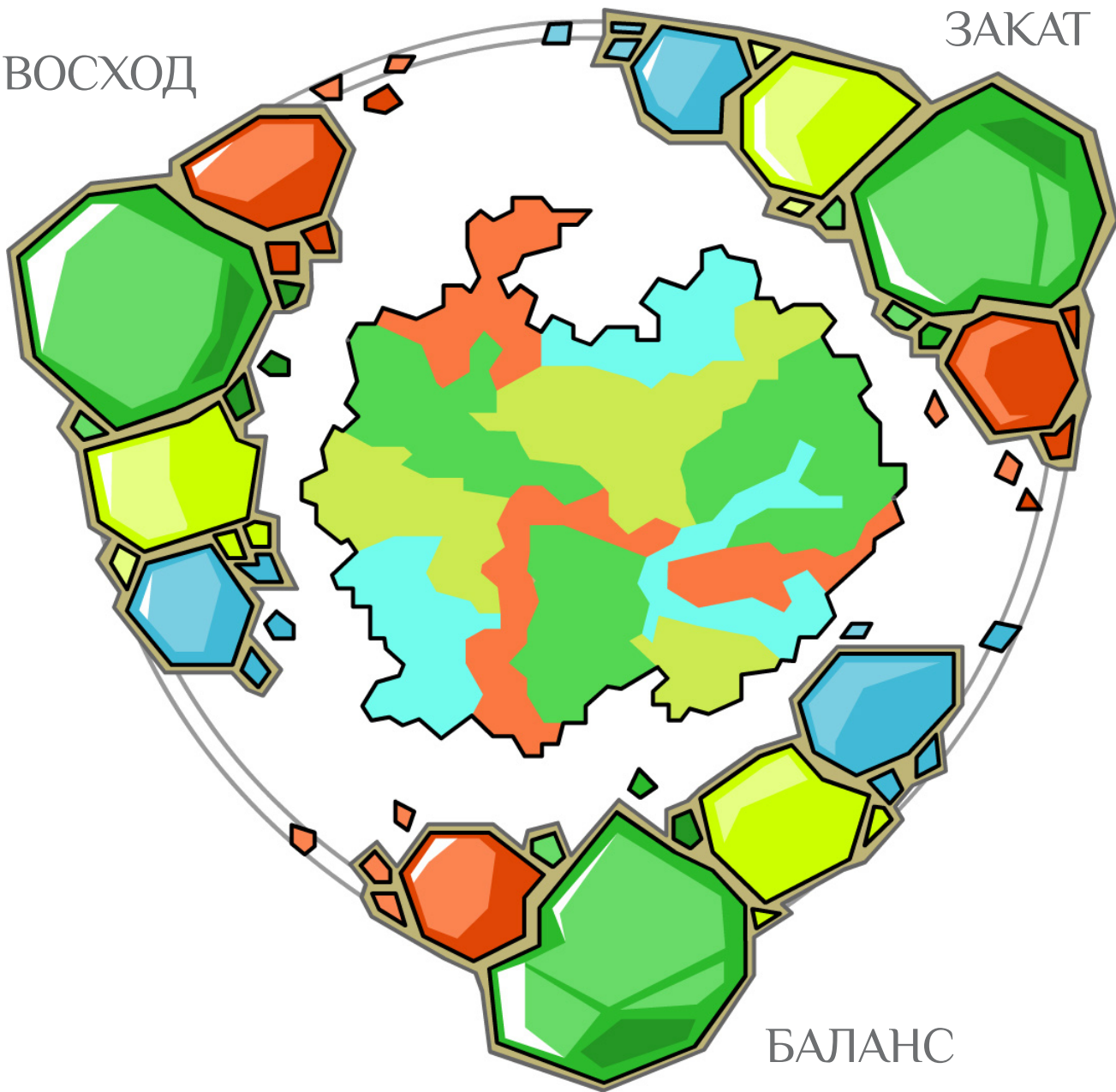
*Вы не можете ничего создать (а также снимать проклятия и так далее) в тот ход, когда фишка остановилась в Зоне Восхода, в самый разгар дня. Если вы остановились в Зоне Заката, то можете оплатить создание героя 1 верой и пожертвованием предмета. Создание места можно оплатить 1 верой и пожертвованием героя. Пожертвованные герои не могут быть воскрешены.*

ВСЕМОГУЩИЕ

# Карта Эстанты и Трек Судьбы

ЗАКАТ

ВОСХОД



БАЛАНС