GODLESS

Настольная ролевая игра о том,
как превратить луну в сыр



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

GODLESS

Настольная ролевая игра о том,
как превратить луну в сыр

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2018

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Б 87

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Литературно-художественное издание.
Изменённое и адаптированное русскоязычное издание, под редакцией автора.
16+, предназначено для лиц старше 16 лет.
Godless — СПб.: Студия 101, 2018. — 66 с.

Авторы: команда Red Hedgehog.
Редактор: Анастасия Гастева.
Иллюстрации и обложка: Василий Ляпков.
Верстка и макет: Илья Козубовский

Все права защищены. 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.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru.**
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru.**

СТАЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Введение – Все возвратились вожди 4
Глава первая – Чтобы ревнивой рукой радостно сжать потроха 8
Глава вторая – Был против Трои Вулкан 18
Глава третья – Сладко богам лицезреть, как замысел их торжествует 30
Глава четвертая – Дело богов пресекать 38
Глава пятая – Где теперь город стоит 46
Приложения 61

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Коричневый ухмннн
Йернн коричневый ухмннн
Фэйуннн
Вот такие звуки: даже в дымке.

— *Стивен Кинг, «Мизери»*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Введение

Все возвратились вожди

Я собираюсь довести тебя до ума.
Пороть тебя, пока ты не обретёшь форму.

Пламя горит в пещере, но не освещает её.
У этого огня нет жара и нет источника.
Пламя просто есть, и божество чувствует его, но ничего не может сделать.
Медленно, будто бы его тело высечено в камне, бог сжимает пальцы. Каменная крошка сыпется на холодный пол пещеры.
Его суставы хрустят, но кажется, будто это звук настоящего горного обвала.
Спустя мгновение, бог начинает сомневаться. Но его руки на месте, он уверен в этом.
Бог сперва сжимает кулак, затем разжимает его, осторожно шевелит пальцами. Под его ладонью грохочут камни, несущиеся вниз по склону. Медленно разрушая его тело, сквозь пальцы прорастают корни деревьев.
Божество пытается открыть глаза, но звери слишком громко поют на его ресницах, и звук, проклятый звук, заставляет веки лежать неподвижно. Дыхание бога лишь раззадоривает пламя. Не в силах встать, не в силах открыть глаза, Тед хочет кричать, но не может.
Собрав все свои силы, божество пытается сосредоточиться на звуке, на своих каменных глазах, на песне зверей. Огонь играет на его лице, дикий лес растёт на его губах, несчастные звери ищут приюта в пещерах его ноздрей, и всё не замолкают. Поют, воют, плачут.
Звери танцуют на ресницах, пытаясь призвать зрачки бога, луну и солнце, но божество не может открыть для них своих глаз.
Лишь спустя долгие секунды, за которые камни превращаются в пыль, а звери становятся чудовищами, божество, Тед, находит в себе силы тихо сказать:

Заткнитесь!

И отбросить последние следы человеческого восприятия, открывая свой взор всему и всегда. Каждую частицу мироздания божество чувствует, как человек чувствует собственное тело, каждое событие в прошлом, настоящем и будущем, отражается на боге, как свет огня от костра на человеческом лице.
Сделав последний глубокий вдох, божество отрекается от глаз и ушей, от сердца и разума, от костей и плоти, ломая стены пещеры. Ломая тюрьму своей былой человечности.
Привет! Бог пришёл в ваш мир.

Настольная ролевая игра Godless, это игра о богах — всемогущих и всезнающих, величественных и жестоких, злопамятных и всепрощающих. Боги ходят среди нас или же восседают на величественных тронах в своих карманных измерениях. Они могут сделать всё что угодно и зачастую не заботятся о последствиях своих поступков. Само время подвластно этим существам, а звёзды и луны двигаются по небосводу лишь по их желанию. У богов нет слабостей, кроме одной — их смертных последователей и рабов.

Когда молитвы перестанут наполнять бога силой, когда высохнет кровь на жертвенных кинжалах, когда святые жрицы девственницы не сохранят себя для владыки небес — бог умрёт. И человек сядет на его трон.

Мир, в котором живут боги, — это условно наш с вами мир, разделённый на эпохи и номосы. Первое — разумеется, некая мера времени, вторая — пространства. Несмотря на то, что боги могут свободно путешествовать как сквозь века, так и через целые галактики,



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

номосы и эпохи в некотором смысле ограничивают их. Поскольку каждое божество привязано к своим смертным последователям, оно также становится уязвимым к их слабостям — вроде линейного восприятия времени и не самой развитой фантазии.

Ранние эпохи нашего мира — это охота и собирательство, тёрки с мамонтами и решение жилищных вопросов с пещерным медведем. Поздние эпохи — киборги, виртуальное пространство и цифровые боги. Персонажи игроков могут свободно перемещаться между эпохами, пользуясь своеобразными маяками — сильными эмоциями больших групп смертных последователей, ярко горящих посреди бескрайнего чёрного океана вероятностей.

Номосы — это пространства обитания смертных, за которыми, по их мнению, находится край света. К сожалению, божество не может видеть, что происходит по ту сторону каменного диска, покоящегося на спине черепахи, и так же ограничено понятием номоса. Чем старше и образованнее общество смертных, тем меньше у них придуманных границ.

К примеру, древние греки помещали свои острова в центр мира, а известные им народы — вроде персов или скифов, жили по его краям. В то же время персы прекрасно понимали, что в центре мира расположено их царство, а греки живут где-то у границы мироздания, периодически сваливаясь на своих лодчонках за его край. Более того, персам известны и народы, которые по мнению греков вообще не существуют, или ходят по обратной стороне земли, вроде антиподов. Бог скован восприятием смертных и не может повлиять или даже заглянуть за границы известного его почитателям мира.

В этом мире есть точно такие же континенты, возможно ещё не получившие своего названия, в нём живут точно такие же люди и скорее всего, если боги не станут вмешиваться, будут происходить похожие события. Единственное значимое различие, в мире Godless нет религий и богов, которые существуют или почитаются в нашем с вами мире. История начинается заново.

Боги также бывают разными — от живущих среди людей и стоящих в тех же очередях за молоком и колбасой, до абстрактных сущностей, не имеющих не то что тела или формы, но даже представления о таких понятиях. Разные образы и методы божеств заставляют смертных вновь и вновь сшибать лбы в философских и религиозных диспутах, а то и просто отправлять бесчисленные армии в страны еретиков, заявляющих, что у бессмертных сущностей якобы есть плоть и кровь.

Форма божества определяет главным образом его место в мире — бродит ли оно по грешной земле или же размазано по времени и бесконечному пространству, спит ли в подводном городе и наблюдает за миром во сне или же сидит на троне из человеческих костей в царстве мёртвых. Чем ближе оно к людям, тем более человечным и при этом слабым оно становится.

Сам игровой процесс в Godless мало чем отличается от игрового процесса в любой другой настольной ролевой игре — разве что игрокам приходится чуть сильнее заострять внимание на характере и сущности своего персонажа, ведь сыграть бога несколько сложнее, чем деревенского драчуна или изворотливого вампира.

Приключения отходят на задний план, и центром повествования становятся конфликты — столкновения идей, мировоззрений, культур и традиций, или же сражения за души и умы смертных последователей. Высокие ставки заставляют отказаться от бытовых или мелких проблем, не переживать из-за потери или обретения некоего артефакта или даже могуще-

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ственного оружия, способного уничтожать континенты. Бог может сделать это и без всякого оружия.

Противостояния — зачастую главная тема Godless, хоть и не единственная. Словесный спор для божеств может значить намного больше, чем сражение на забытой луне или зашвыривание оппонента на солнце. Физический, устный или даже научный конфликт достойны стать основой сюжета в Godless по меньшей мере на пару встреч.

Также довольно часто богам приходится решать проблемы их смертных последователей или хотя бы помогать им в разрешении этих проблем. Отправившись в прошлое, создать цепь событий, которые воспитали бы великого героя. И в будущем этот герой убил бы жуткое чудовище, терроризирующее смертных, или помог своему народу на войне, защищая соратников пламенным щитом и обрушивая на головы врагов звёзды.

Богиня магии Грайа превращает своих смертных последователей в мутантов и уводит их жить под землю — подальше от света и других людей. Её верные слуги начинают рыть тоннели и через какое-то время подземная империя покрывает весь номос, и разумеется слепые почитатели Грайи уже вовсю обживают пространства под территориями других народов. Тогда бог торговли Краммор приглашает Грайю в свои воздушные палаты и просит её ограничить столь рьяно работающих подземных землекопов.

Предложения и контр-предложения, попытки обмануть соседа или выставить крайними отсутствующих в палатах богов, заключение договора и его ценность — дипломатическая игра двух бессмертных сущностей, в чьи интересы никогда не входил прямой конфликт, это действительно хорошее противостояние.

Что нужно для того чтобы начать игру? Как обычно, приятная кампания, более или менее удобное место и эта книга. А также носитель, на который можно записать характеристику персонажей, вроде блокнота, телефона или салфетки; небольшая горсть жетонов, монеток или камушков и колода покерных карт. Если наличие музыки, миниатюр или других вспомогательных элементов не будет отвлекать вас от сюжета и раскрытия образов, то они тоже приветствуются.

В современном мире настольные ролевые игры всё чаще уходят в сторону просто настольных, поэтому спросите у своих игроков — будут ли они чувствовать себя комфортно и держаться роли, если на столе окажутся фигурки, которым суждено отображать смертных воителей и жрецов. С нашей точки зрения это круто, но некоторых может отвлекать, а главное — выбивать из образа, так что лучше обсудите такие моменты перед игрой.

Естественно, вам нужно будет также обсудить моменты, которые могут расстроить или оскорбить ваших игроков. Ничто не мешает вам ввести в повествование персонажа Ведущего — Иисуса, однако если это обидит кого-то из играющих, лучше этого не делать. Каждый участник игрового процесса должен получать удовольствие, а оскорбление его религиозных чувств вряд ли этому поспособствует.

Надеемся, это приключение покажется вам захватывающим и интересным. Пусть безграничное могущество станет надёжным инструментом, а божественное *право* используется для того, чтобы создать новый, идеальный мир. Постарайтесь его не разрушить.

Помните, огонь отражается на вашем лице, но не смейте ловить его. Застынете.

СТАНИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Глава первая

Чтобы ревнивой рукой радостно сжать потроха

Грубо и неосторожно, задевая что-то явно жизненно необходимое, вынули нож из раны. Кровь и чёрная масляная смазка брызнули из стальных артерий, человек застонал и попытался зажать зияющую дыру руками. Девушка, стоящая на коленях перед раненым, что-то тихо запела и засунула небольшую ярко-салатовую капсулу ему в рот. Судорожно проглотив обезболивающее, человек кивнул в благодарность медику и закрыл глаза. Он молился своей богине, чтобы лекарство подействовало как можно скорее, но увы — его желудок и печень давно были заменены синтетическими имплантами и работали недостаточно хорошо.

Боль ласково щекотала богиню, но Карен давно от неё отказалась. У неё не было ни сил, ни времени чувствовать каждого паршивого смертного, и поэтому она лишь привычно отмахнулась от знакомой боли. Нервных окончаний миллиарды, и пусть каждый из них обозначает вполне конкретного и живого человека, даже бог не может отвлекаться на каждый укол. Точнее может. Но Карен не хотела.

Она стояла в очереди на раздачу медикаментов и еды, по социальным талонам, оглядывая неприветливую толпу вокруг, и думала о прошлом. О мире, в котором железные ноги не стали ещё нормой, а мертвецов не оживляли гальваническими установками для общественных работ. Построенный ею рай трещал по швам. Смертные не хотели быть счастливыми.

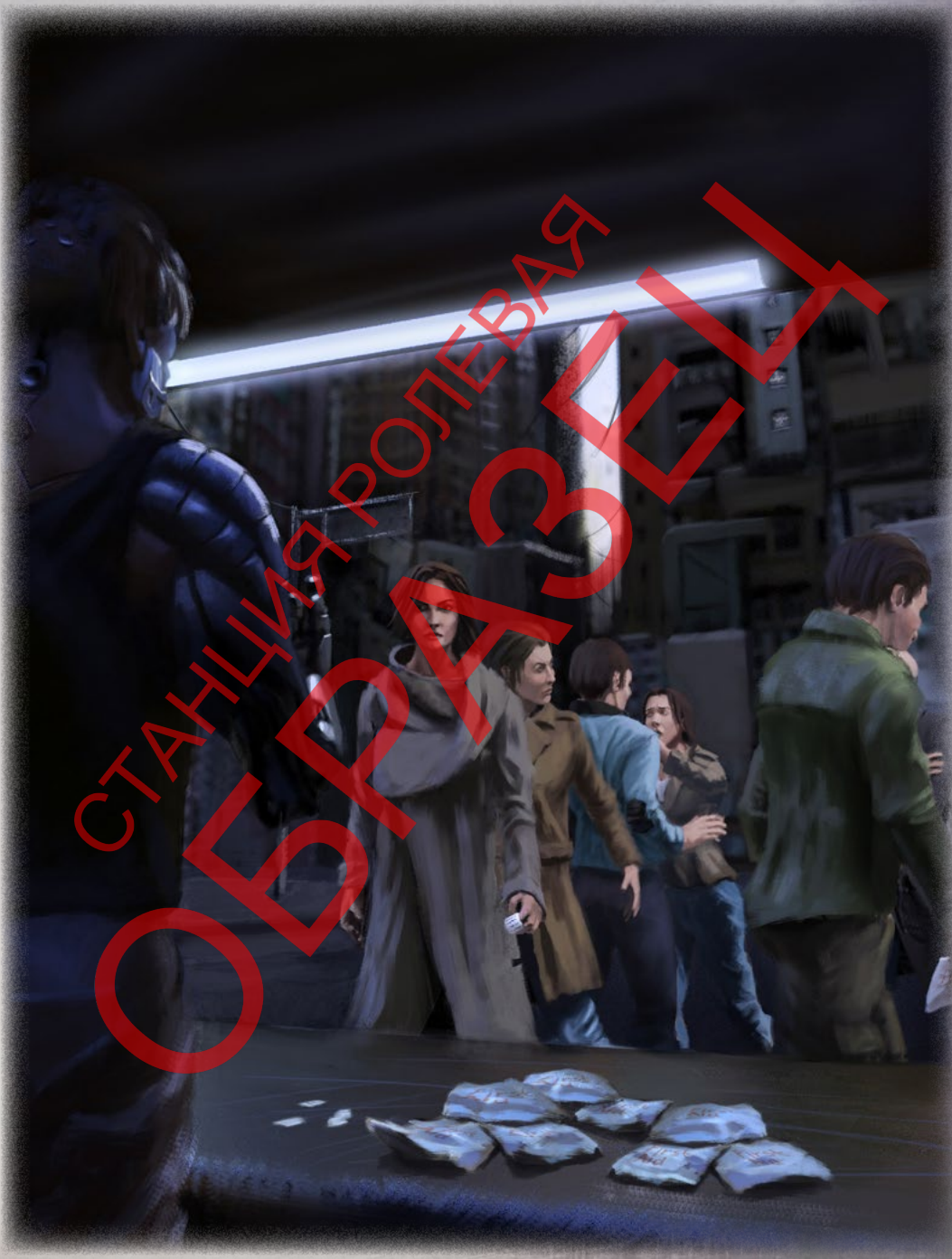
Кто-то молился ей, и Карен в гневе оборвала жизнь назойливого смертного. Она жила среди них, чтобы лучше чувствовать их чаяния и заботы, а получала лишь грязь и недовольство. Подошла её очередь, и она показала практически полностью железному работнику социальных служб свой талон. Мужчина или женщина, в обилие проводов и стальных плат было не разобрать, выдал ей небольшой пакет с таблетками и пищевыми батончиками, после чего жестом пригласил следующего. За спиной Карен ругались, торговались и спорили. Женщина предлагала купить у пожилого мужчины его талон за минет.

Богиня в очередной раз сжала кулаки и пообещала себе спалить это место дотла, уронить метеорит или вызвать потоп. Но как всегда не смогла. Усталая и потерявшая надежду она побрела к себе домой, наслаждаясь жизнью в мире прекрасного будущего, которое она проектировала тысячи лет.

Создание персонажа в Godless с одной стороны похоже на создание персонажа в любой другой ролевой игре, включая выбор типажа или распределение каких-то числовых значений, но с другой представляет собой нечто иное. И дело тут не в летающем цирке, а в том, что вам и вашим игрокам придётся создать настоящих богов.

Первым делом, вам нужно выбрать форму вашего персонажа — то, в каком виде он существует в мире и насколько он близок к своим смертным последователям. Форма божества определяет его существование и это одна из немногих вещей, которую он не в силах изменить в будущем. Или прошлом, что не слишком критично для бога. Форма также является эпитетом, который часто употребляют вместе с именем (а ещё чаще с прозвищем) божества — например, смертные жрецы славят на просто Теда, а Вездесущего Странника.

СТАЛЬНАЯ ВОЛЕЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ