

# ОГЛАВЛЕНИЕ

О чём эта игра?	3
Референсы	4
Как играть?	6
Броски кубиков	7
Создание персонажей	8
Поддержка и Разочарование	9
Общие ходы	12
Действуй решительно	13
Сохраняй спокойствие	13
Заметь следы Зла	14
Выскажи всё, что думаешь	14
Момент истины	15
Отправься в путь	15
Ход игры	16
Путешествуй в поисках следов Зла	17
Встреться со Злом	18
Раздел Богини	19
Как вести игру	21
От автора	24

---

Как и положено в исекае, название игры содержит весь сюжет.

---

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ  
ОБРАЗЕЦ

## О ЧЁМ ЭТА ИГРА?

«Исекай» переводится с японского как «другой мир». Это истории о попаданцах, которые заполнили азиатские медиа.

«Я обрёл особую силу...» – PbtA-игра, созданная, чтобы сыграть в один из тех самых максимально стереотипных и заворачивающе нелепых сюжетов. Фантазия о силе, доведённая до абсурда; фантазия о дружбе и сотрудничестве, возникающих в путешествии по прекрасному, яркому и доброжелательному миру; фантазия об особом предназначении, путь к которому может быть трудным, но достаточно очевидным.

---

**Вы станете соавторами и главными героями этой истории!**

---

Кто-то должен взять на себя роль **Богини** (как вариант, Системы). Богиня не бросает кубики, но за ней остаётся последнее слово в сложных ситуациях. Богине нужно поддерживать целостность истории, подталкивать персонажей друг к другу и обрушивать на них все сложности и ужасы этого мира.

Кто-то берёт буклет **Протагониста**. Это – главный герой истории, тот самый попаданец в иной мир. Часто в начале истории он не уверен в себе и не понимает, что с ним произошло. Протагонист раскрывается через разговоры со спутницами и через попытки постичь свою особую силу.

Все остальные разбирают буклеты спутниц: **Лоли, Рыцарь, Жрица, Рабыня, Шиноби, Принцесса, Мамочка** или **Горничная**. Если вы любите аниме и мангу, вы наверняка узнаете характерные типажи из приключенческих и романтических произведений. Не стесняйтесь придумывать максимально клишированных персонажей!

Если никто не возьмёт буклет Протагониста, переходите к особому **режиму игры с общим буклетом Протагониста**. Это история, в которой главный герой попал в другой мир и стал предметом, растением или духом места, заключённым в артефакт. Поначалу спутницы могут лишь догадываться о его желаниях, но постепенно он обретает голос и форму.