

# ОБРЯД

Настольная ролевая игра для трёх человек о переходе из детской жизни во взрослую. В этом герою помогает верный Киммик, а препятствия будет чинить сама Природа.

Работа выполнена для конкурса "RPG-Кашевар 2024. Жребий брошен"

**Тема:** Восхождение

**Ключевые слова:** Символ, вопрос, сплав

**Автор:** Рома Dark\_Duck Шестириков

Когда мальчику из народа инуитов исполняется 11 лет, он отправляется далекое путешествие в земли вечной мерзлоты, где ему предстоит охотиться, выживать и в итоге взобраться на гору Ангилаак. Из этого похода он вернётся уже мужчиной.

Помогать Мальчику будет верный пёс (или “киммик” на языке инуитов). Его задача оберегать и защищать героя, выслеживать добычу и искать путь. Но самая главная его цель – напоминать Мальчику о взаимовыручке и самопожертвовании.

Испытывать же Мальчика в этом походе будет сама Природа. Она раскроет всю суть человека и покажет самые мерзкие и ужасные вещи, которые прячутся в каждом. От этого зависит умрёт ли Мальчик и выживет ли Мужчина. На что он будет готов пойти ради выживания?

*Этому обряду инициации уже много лет. Его проходил твой дед, твой отец, а теперь пройдёшь и ты.*

# Правила игры

Это игра для троих человек рассчитанная на игру в 2-3 часа. Вам предстоит распределить между собой роли Мальчика, Киммика и Природы.

Для игры вам понадобится одна шестигранная кость (к6) и 9 жетонов (**Символы жизни**).

## Мальчик

Тебе нужно пройти путь от начала и до конца. Все испытания на пути будут попадаться тебе не просто так. Каждое препятствие – это вопрос тебе. Что должен сделать человек: выжить самому или положиться на кого-то другого?

На старте имеет **3 символа жизни**.

## Киммик

Твоя цель – поддерживать всё самое *человечное* в Мальчике. Напоминать ему о том, что без помощи близким не может выжить ни одно племя. И что Киммик – это не просто ездовой пёс, но ещё и друг.

На старте имеет **2 символа жизни**.

## Природа

Твоя цель – показать всё *жестокое* в Мальчике и окружающем мире. Напоминать ему, что без заботы о себе не может выжить ни один человек. И что Природа – суровая хозяйка.

На старте имеет 4 **символа жизни**.

## Процесс игры

### Определение препятствия

Игра состоит из 6 этапов. В начале каждого этапа Мальчик производит бросок по таблице препятствий или выбирает то, что ему нравится больше.

Все игроки вместе описывают, в какой ситуации оказался Мальчик, используя данное препятствие.

### Выбор пути

После этого Киммик напоминает Мальчику о том, как его племя однажды решило эту проблему при помощи ***самопожертвования или взаимопомощи***.

Затем Природа напоминает Мальчику о том, как член его племени оказался в подобной ситуации и решил эту проблему, полагаясь на ***эгоизм и независимость***.

Мальчик выбирает то решение, которое понравилось ему больше (игрок, предложивший это станет **проводником**), но отдаёт свой **символ** третьему игроку (который становится **бременем**).

Так, если мальчик выбрал вариант, предложенный Киммиком, то свой **символ** он отдаёт Природе. В этом случае Киммик становится **проводником**, а Природа – **бременем**.

## Торг

После этого Киммик и Природа могут поторговаться за свои варианты. **Бремя** может немного изменить свой вариант решения проблемы. Если Мальчик согласен на новый вариант, то **бремя** отдаёт обоим по **символу** и становится **проводником**. Теперь Мальчик должен пройти путём нового **проводника**.

Такая смена **проводника** возможна лишь раз за каждый этап.

## Смерть

Если мальчику нужно принять решение, но у него не осталось символов жизни, то он погибает. Испытание оказалось для него слишком сложным. Печально, но таковы реалии суровой Баффиновой Земли.

## Конец игры

Если Мальчик смог пройти все этапы и выжить, то он становится Мужчиной.

Посчитайте количество символов жизни у Киммика и Природы.

Чем меньше символов осталось у Киммика, тем больше Мужчина исчерпал свои внутренние запасы самопожертвования. Если символов нет вовсе, то Мужчина остаётся до конца жизни замкнутым и полагающимся только на себя.

Чем меньше символов осталось у Природы, тем больше Мужчина исчерпал свои внутренние запасы воли и уверенности в себе. Если символов нет вовсе, то Мужчина остаётся навсегда зависим от племени и больше никогда не выйдет в тундру один.

## Этап 1. Пустоши Баффиновой Земли

Мальчику необходимо пересечь гигантскую ледяную пустыню по пути к горе Ангилаак.

кб	Препятствия	кб	Препятствия
1	Волки	4	Сильные заморозки
2	Пурга	5	Потеря пути
3	Охотники другого племени	6	Неуверенность в себе

## Этап 2. Подножие Ангилаака

На подходе к горе Мальчику могут встретиться новые опасности.

кб	Препятствия	кб	Препятствия
1	Белый медведь	4	Пурга
2	Соперники	5	Лавина
3	Страх перед восхождением	6	Проблемы с припасами

### Этап 3. Восхождение

Мальчик должен взобраться на вершину горы Ангилаак, чтобы отдать почести духам своих предков.

кб	Препятствия	кб	Препятствия
1	Лавина	4	Голод
2	Пропасть	5	Недостаток кислорода
3	Боязнь высоты	6	Бросить дважды по этой таблице, перебросить выпавшие б.

### Этап 4. Каноэ

На этом этапе Мальчику необходимо собрать немного местных материалов и самому сделать себе лодку.

кб	Препятствия	кб	Препятствия
1	Недостаток материалов	4	Соперники
2	Потеря инструментов	5	Потеря пути к реке
3	Отчаяние	6	Снегопад

## Этап 5. Сплав по горной реке

Лодка нужна, чтобы спуститься на ней по незамерзающей горной реке. Спуск обещает быть не из лёгких.

кб	Препятствия	кб	Препятствия
1	Водопад	4	Вьюга
2	Пороги	5	Повреждение лодки
3	Хищник на берегу	6	Потеря припасов

## Этап 6. Возвращение по морю

Выйдя по реке в море, Мальчик должен добраться до своего племени.

кб	Препятствия	кб	Препятствия
1	Нападение косатки	4	Айсберги
2	Шторм	5	Падение в воду
3	Голод	6	Поджидающие на земле хищники