

# ПУТЬ

## ПАЛОМНИКА



# Путь паломника

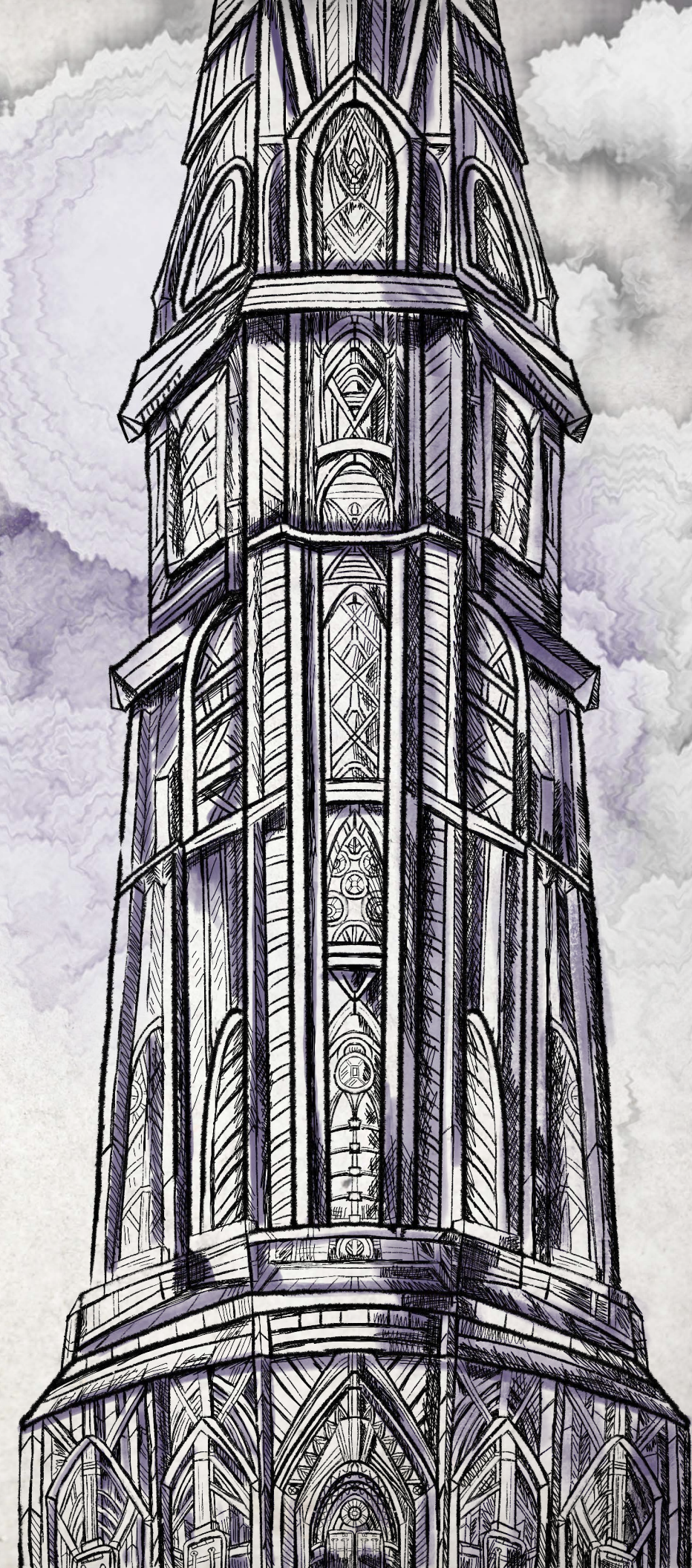
АВТОРЫ:

МАРИЯ «МОРВИЛЬ» СОЛНЦЕВА

МОЙЖЕС

**Э**ТА игра о группе паломников, которые встретились на дороге к **БАШНЕ ОРАКУЛА**. У каждого из них есть вопрос, который он хочет задать, и причины, по которым он отправился в путь, загадочный и опасный, потому что **ОРАКУЛА** охраняют четыре **СТРАЖА**.

**БЕЛЫЙ СТРАЖ** будет испытывать паломников и просвещать их. **ЗЕЛЕНЫЙ** попытается оставить их посередине дороги вместе с ним. **ЧЕРНЫЙ** попробует заставить их вернуться назад. А **КРАСНЫЙ** не хочет ничего, кроме как уничтожить путешественников. Посланцы **СТРАЖЕЙ**, созданные ими наваждения и маски будут ждать паломников на пути к **БАШНЕ**, а минуты отдыха усталые путешественники будут скрашивать, рассказывая друг другу истории, переплетающиеся с их собственными странствиями.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Один из участников берет на себя роль **ОРАКУЛА** — загадочного мудреца, способного ответить на любые вопросы. На протяжении игры **ОРАКУЛ** делает то же, что ведущий в других ролевых играх.

Главная задача **ОРАКУЛА** — придумать своих четырех **СТРАЖЕЙ**: **КРАСНОГО**, **ЗЕЛЕНОГО**, **ЧЕРНОГО** и **БЕЛОГО**. У каждого **СТРАЖА** должен быть свой характер, мотивация и истинный облик, хотя они могут использовать разные методы и принимать разные облики. Но у них есть определенная задача, которую они всегда будут стремиться выполнить по тем или иным причинам:

- ‡ **КРАСНЫЙ СТРАЖ** хочет уничтожить паломников, неважно физически или духовно, лично или опосредованно.
- ‡ **ЧЕРНЫЙ СТРАЖ** хочет заставить их повернуть назад, испугавшись, отчаявшись или разочаровавшись в своей миссии.
- ‡ **ЗЕЛЁНЫЙ СТРАЖ** хочет, чтобы они остались с ним на середине пути, обретя новый дом или заплутав в миражах.
- ‡ **БЕЛЫЙ СТРАЖ** хочет, чтобы с **ОРАКУЛОМ** встретились только достойные, ведь одному из паломников предстоит стать новым обитателем **БАШНИ**, поэтому он будет испытывать и обучать путешественников.

**ОРАКУЛ** также определяет расстояние до **БАШНИ**.

Рекомендуемое расстояние — **10 ШАГОВ**.

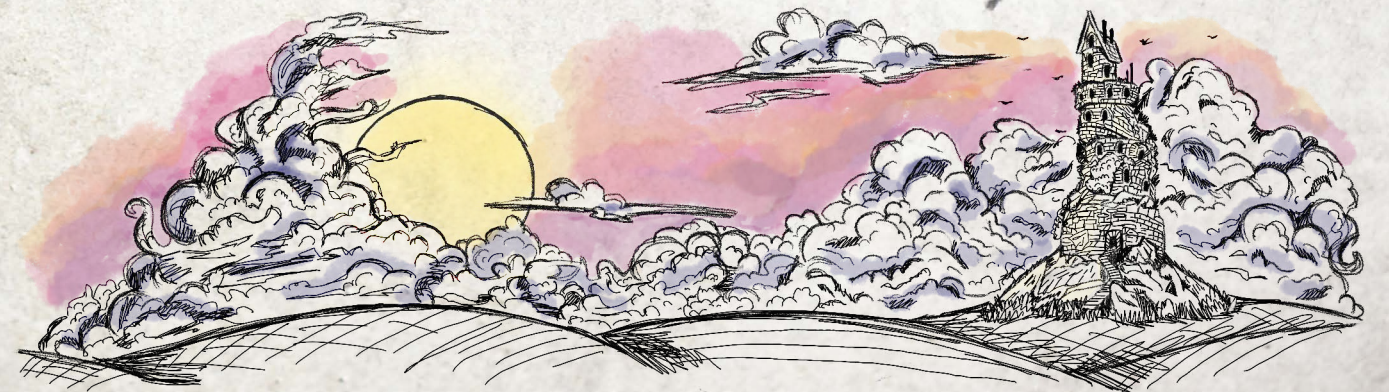
Остальные участники придумывают каждый своего **ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА**. Но сначала им с **ОРАКУЛОМ** нужно вместе набросать основные мотивы мира, в котором происходит действие. Изначально игра



задумывалась, как идущая в стилистике средней между высоким фэнтези, сказкой и фантазмагорией, но участники вольны выбрать любую другую. В любом случае мир за пределами дороги к **БАШНЕ** не нужно продумывать подробно, лишь задать общие очертания, определяющие происхождение и мотивы игровых персонажей и приемы, которые будут использовать **СТРАЖИ**.

У игрового персонажа есть следующие отличительные черты.

- ‡ **ВОПРОС** — то, что он хочет узнать у **ОРАКУЛА**, и за чем отправился в странствие.
- ‡ **ЧИСЛО** — от 1 до 4, оно не должно совпадать с **ЧИСЛОМ** других игровых персонажей.
- ‡ **МОТИВЫ** — то, что движет персонажем: **ИСПРАВЛЕНИЕ**, **СОПРОТИВЛЕНИЕ**, **ОБРЕТЕНИЕ** или **ПОЗНАНИЕ**. Два мотива имеют значение 2, один 1, последний 0.
- ‡ **РЕМЕСЛО** — словесная характеристика навыков и социального положения персонажа.
- ‡ **ПРОЗВИЩЕ** — словесная характеристика личности, облика или отличительных особенностей персонажа.
- ‡ **СТОЙКОСТЬ** — запас моральных и физических сил, позволяющий продолжать путь. У стойкости есть максимальное значение и актуальное. На начало игры и то, и другое равно 3.
- ‡ **НАСТРОЕНИЕ** — словесная характеристика, зависящая от рассказанных на привале историй.



Перед началом игры участникам также нужно обеспечить себе **ЧЕТЫРЕХГРАННЫЕ КОСТИ (D4)**, идеально по 4 на человека, и **МЕШОК СУДЬБЫ** со **ЗНАКАМИ** четырех цветов: белого, красного, черного и зеленого — для этого можно использовать мешочек и скрепки, кубики лего, бусины, фасолины и любые другие похожие по форме мелкие предметы.

В начале игры в **МЕШОК СУДЬБЫ** помещается по 4 **ЗНАКА** каждого цвета. Всего стоит иметь 40 знаков (по 10 каждого цвета).

## КАРТЫ

Если у вас нет мешочка, или того, что можно использовать как **ЗНАКИ**, замените их колодой игральных карт. Договоритесь, какая масть обозначает какой цвет, оставьте по 10 карт каждой масти и соберите стартовую колоду из 16 карт (по 4 каждого цвета). Всегда, когда вам нужно будет добавить **ЗНАК**, вмешайте в колоду карту нужной масти.

Когда вам нужно будет взять **ЗНАКИ**, забирайте карты сверху. Тщательно перемешивайте после каждого использования.



## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

### ВОПРОС

Придумайте **ВОПРОС**, с которым ваш персонаж отправился к **ОРАКУЛУ**. Он может быть любым, однако учитывайте, что ради ответа ваш персонаж решил рискнуть всем: здоровьем, разумом и душой.

НАПРИМЕР:

В чем причина многолетних неурожаев в нашем королевстве?

Как свергнуть тирана, захватившего власть в стране?

В чем смысл жизни?

Где искать Кубок Грааля?

Правда ли слепой пророк говорит от лица истинного Бога?

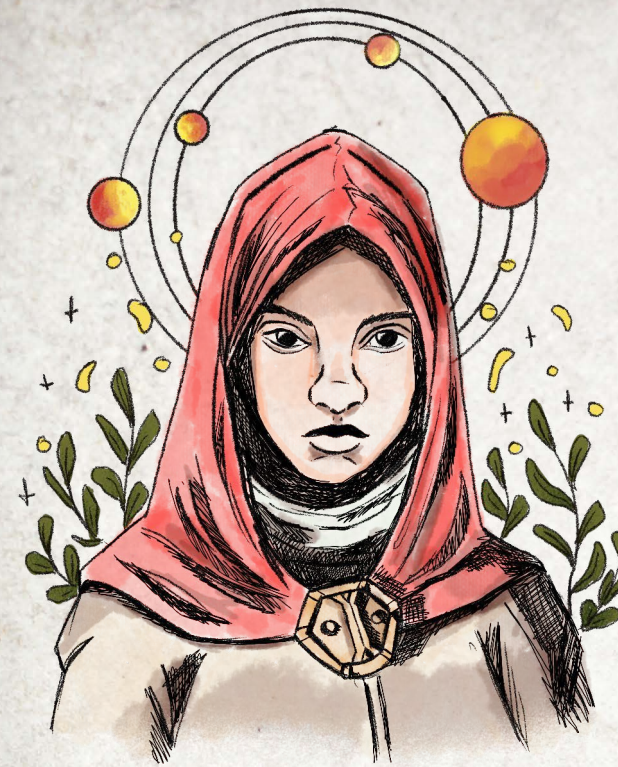
Как обрести бессмертие?

### МОТИВЫ

**МОТИВЫ** это то, что заставляет вашего персонажа идти вперед и не отступать от цели. **МОТИВЫ** связаны с **ВОПРОСОМ**, но отражают более глубокие, эмоциональные устремления персонажа, то **почему** он хочет получить ответ.

У каждого персонажа есть несколько мотивов с разным числовым значением. Они могут дополнять и противоречить друг другу.





Всего **МОТИВОВ** четыре:

- ‡ **ИСПРАВЛЕНИЕ** — восстановить, улучшить или исцелить что-то.
- ‡ **СОПРОТИВЛЕНИЕ** — защитить, победить или иначе справиться с кем-то или чем-то.
- ‡ **ОБРЕТЕНИЕ** — получить что-то для себя, для других или для всех.
- ‡ **ПОЗНАНИЕ** — что-то узнать, испытать или увидеть нечто новое.

Выберите один из **МОТИВОВ** как **СВЕТЛЫЙ МОТИВ** — очевидный для персонажа и для остальных, то, что он обычно отвечает, когда его спрашивают, зачем он идет к Оракулу.

Светлый мотив имеет значение 2.

Еще один **МОТИВ** выберите как **ТЕМНЫЙ** — это скрытое устремление, в котором персонаж не признается, возможно даже самому себе, но хранит глубоко в сердце. Темный мотив тоже имеет значение 2.

Выберите **ТРЕТИЙ МОТИВ**, имеющий для вас второстепенное значение. Он имеет значение 1. Оставшийся мотив имеет значение 0.

НАПРИМЕР:

Рыцарь Анхель отправился к **ОРАКУЛУ** с **ВОПРОСОМ** «Как излечить загадочную болезнь королевы?». Его **СВЕТЛЫЙ МОТИВ ИСЦЕЛЕНИЕ**, потому что хочет вылечить королеву ради ее блага и блага королевства. **ЕГО ТЕМНЫЙ МОТИВ ОБРЕТЕНИЕ**, потому что он, сам того не осознавая, надеется, что благодарная за спасение королева ответит взаимностью на его давнюю влюбленность. **ТРЕТИЙ МОТИВ** — **ПОЗНАНИЕ**, потому что речь идет о болезни непонятной природы. А **СОПРОТИВЛЕНИЕ** в этом случае не важно. Таким образом, Анхель начинает игру с **ИСЦЕЛЕНИЕМ 2**, **ОБРЕТЕНИЕМ 2**, **ПОЗНАНИЕМ 1** и **СОПРОТИВЛЕНИЕМ 0**.

## ЧИСЛО

Выберите число вашего персонажа от 1 до 4. Числа игровых персонажей не должны совпадать. Это число, выпадая на костях, будет считаться для вас успехом, давая возможность справиться с неприятностями или помочь другим.

## РЕМЕСЛО И ПРОЗВИЩЕ

**РЕМЕСЛО** это краткая словесная характеристика образа жизни, социального положения и навыков персонажа.

НАПРИМЕР: рыцарь, пастушка, монах, мать семейства, бургомистр, разбойница.

**ПРОЗВИЩЕ** это прозвище вашего персонажа, которое может отражать его физические, душевные особенности или достижения.

НАПРИМЕР: Рыжая, Силач, Скрипачка, Победитель великанов, Мудрая, Мрачный.

В ходе игры вы можете помогать другим персонажам, если придумаете, как это сделать в соответствии со своим **ПРОЗВИЩЕМ** и **РЕМЕСЛОМ** (а у них будет ваше **ЧИСЛО**, подробнее см. «Помощь»).

## СТОЙКОСТЬ

Запишите стартовую актуальную и максимальную **СТОЙКОСТЬ 3**. **СТОЙКОСТЬ** описывает способность вашего персонажа продолжать путь к **БАШНЕ**. В нее входят и физические, и моральные силы, и удовольствие, и полезные вещи, и деньги, и вьючные животные.

**МАКСИМАЛЬНАЯ СТОЙКОСТЬ** — это порог, выше которого **СТОЙКОСТЬ** не может быть повышена. Он может сократиться в процессе игры.

**АКТУАЛЬНАЯ СТОЙКОСТЬ** — это значение **СТОЙКОСТИ** в настоящий момент. Она не может быть выше максимальной **СТОЙКОСТИ**.

Если **СТОЙКОСТЬ** снижается до 0, путник не может больше продолжать путь к **БАШНЕ** (см. «Конец пути»).

## НАСТРОЕНИЕ

Перед началом игры оставьте место под настроение пустым. Вы будете получать **НАСТРОЕНИЕ** от истории, которые рассказываете на **ПРИВАЛАХ**.

## ПУТЕШЕСТВИЕ

В начале игры **ОРАКУЛ** определяет расстояние до Башни. Среднее расстояние — **10 ШАГОВ**.

На пути к **БАШНЕ** паломников ожидают **ПРИВАЛЫ** и **ПЕРЕХОДЫ**. **ОРАКУЛУ** стоит говорить игрокам напрямую, когда заканчивается **ПРИВАЛ** и начинается **ПЕРЕХОД**, и наоборот.

### ПРИВАЛ

На дороге к **БАШНЕ** паломники будут устраивать **ПРИВАЛЫ** — на постоянных дворах или лесных опушках, в звериных пещерах или гостеприимных замках. Иногда они могут остановиться там, где справились в испытании **СТРАЖА**. **ПРИВАЛ** — это возможность поесть, отдохнуть, привести себя в порядок. Но самое главное — рассказать и послушать истории.

Они могут быть любыми: байки и былички о том, что произошло с ними или их знакомыми, старые сказки и легенды, поучительные притчи, смешные истории, страшные, красивые, абсурдные, правдивые и выдуманные.

Эти истории слушают, причем не только другие паломники, но и **СТРАЖИ**. А сам рассказчик немного меняется в соответствии с тем, что рассказал.

В начале **ПРИВАЛА** все стирают себе **НАСТРОЕНИЕ**.

После этого один из игроков вызывается быть рассказчиком. Он

должен рассказать какую-то историю так, как ее рассказал бы его персонаж. Истории и настроение, которое они задают, — важный элемент игры, поэтому не пропускайте их, суммировав общими словами. Истории могут быть любыми, короткими и длинными, эпическими и смешными, жуткими и безумными, но желательно, чтобы они соответствовали стилистике игры. То есть, если вы договорились, что действие происходит в мире романов артуровского цикла, то историю про Мальчиша-Кибальчиша стоит хотя бы пересказать как причудливый сон, посетивший персонажа в горячке.

Закончив историю, рассказчик помещает в **МЕШОК СУДЬБЫ ЗНАК** одного из четырех цветов, в зависимости от того, как он позиционирует свой рассказ:

- ‡ **Красный** — страшная история, приключенческая история, опасности, чудовища, преодоление стихии, катастрофы.
- ‡ **Черный** — странная история, старая легенда, призраки, плохие предметы, проклятья, старые грехи.
- ‡ **Зеленый** — любовная история, плутовская история, чудеса, странствия, награды, хитрости.
- ‡ **Белый** — поучительная история, зашифрованная история, нравственный выбор, судьба, долг, мистические знания, загадки.

После этого рассказчик может записать себе **НАСТРОЕНИЕ**, связанное с выбранным цветом, историей и тем, какое впечатление она произвела на слушателей:

- ‡ **Красный** — бесстрашие, соперничество, ярость, упрямство, азарт.
- ‡ **Зеленый** — лукавство, веселье, вдохновение, чуткость, флирт.
- ‡ **Белый** — покой, мудрость, скрытность, озарение, точность.
- ‡ **Черный** — ностальгия, осторожность, прозорливость, презрение, гордыня.

Любой из его слушателей может выбрать также записать себе **НАСТРОЕНИЕ** и кинуть соответствующий **ЗНАК В МЕШОК СУДЬБЫ**. Это не обязательно должен быть то же **НАСТРОЕНИЕ** и **ЗНАК** того же цвета, что у рассказчика — мы все воспринимаем одни и те же истории по-разному. Но игрок должен объяснить, почему его герой отнёсся к рассказу именно так, а не иначе.



Наконец, рассказчик выбирает одно из трех преимуществ:

- ‡ **История понравилась кому-то из слушателей помимо персонажей игроков** — посетителям постоялого двора, обитателям замка, лесным зверям, а если вокруг никого нет, то одному из **СТРАЖЕЙ** — и он вознаградил любого игрового персонажа по выбору рассказчика, включая него самого, +1 **СТОЙКОСТЬЮ** (в форме целебного зелья, заботы, теплой постели, травяного отвара, денежного вознаграждения или мешка орехов).
- ‡ **История позволила рассказчику вспомнить что-то, связанное с предстоящей дорогой:** он может предложить пойти коротки, но более опасным путем (**ОРАКУЛ** будет бросать 3 кости) или долгим, но безопасным (1 кость)
- ‡ **История поменяла рассказчика:** он может понизить значение любого **МОТИВА** на 1, и повысить значение любой другого (тоже на 1).

Игра начинается с **ПРИВАЛА**, скорее всего, на постоялом дворе, где паломники знакомятся, и один из них рассказывает первую историю.

## СОВЕТЫ

Если вы не знаете, какие истории рассказать, или ищите вдохновения, обратитесь к книгам из приведенного ниже списка. Их можно прочитать заранее или использовать прямо на игре, но если будете зачитывать истории, делайте это с выражением и постарайтесь произвести на слушателей впечатление...

- ‡ «Робин Гуд» (М. А. Гершензон)
- ‡ Книги из цикла «Зачарованный мир», особенно «Призраки ночи», «Волшебные страны», «Сказания ужасов», «Чары и пути»
- ‡ Сборник «Сказки народов мира» и «Тысяча и одна ночь» (том 32 серии «Библиотека мировой литературы для детей»)
- ‡ «Декамерон» (Дж. Бокаччо)
- ‡ «Король Артур и рыцари Круглого стола» (Р. Грин)



## ПЕРЕХОД

После привала **ОРАКУЛ** кидает 2 четырехгранные кости (D4) (1, если рассказчик вспомнил, и все выбрали более длинный и безопасный маршрут, или 3, если рассказчик вспомнил, и все выбрали более короткий и рискованный маршрут). Выпавшие числа суммируются. После этого **ОРАКУЛ** вытягивает из **МЕШКА СУДЬБЫ** количество символов, равное этой сумме.

**Т.е. если ОРАКУЛ бросил 2 кости, которые выпали значениями 1 и 3, он суммирует их (1+3=4) и достает 4 символа из МЕШКА СУДЬБЫ.**

После этого он смотрит, какого они **ЦВЕТА** (но не показывает остальных). Два цвета, **ЗНАКОВ** которых оказалось больше всего, **ЦВЕТА ПЕРЕХОДА**, повлияют на то, какие **СТРАЖИ** встретятся паломникам в во время грядущего **ПЕРЕХОДА**, а значит — с какими именно испытаниями, чудесами, возможностями и опасностями они столкнутся. В случае равного количества знаков разных цветов, **ОРАКУЛ** волен выбирать любой. Если все знаки оказались одного цвета, он будет единственным задействованным в грядущем **ПЕРЕХОДЕ**.

Все знаки двух **ЦВЕТОВ ПЕРЕХОДА** изымаются из **МЕШКА СУДЬБЫ** и остаются у **ОРАКУЛА**, их количество определяет сложность **ПЕРЕХОДА**. Остальные возвращаются на место в **МЕШОК СУДЬБЫ**.

**Т.е. ОРАКУЛ достает из МЕШКА СУДЬБЫ 4 знака. Из них 2 черного цвета, 1 зеленого и 1 красного. Черного больше всего, это первый ЦВЕТ ПЕРЕХОДА. Остальных поровну, и ОРАКУЛ выбирает использовать красный цвет в качестве второго. Следующий ПЕРЕХОД будет связан с черно-красными испытаниями и иметь сложность 3. 1 зеленый элемент возвращается в МЕШОК.**

То, сколько **ЗНАКОВ** двух **ЦВЕТОВ ПЕРЕХОДА** достал **ОРАКУЛ** из **МЕШКА СУДЬБЫ**, определяет как много ситуаций паломникам придется успешно разрешить, чтобы справиться с испытанием **СТРАЖЕЙ**, закончить **ПЕРЕХОД** и отправится на **ПРИВАЛ**. До того, как будет достигнуто это количество, успешные решения будут только изменять ситуацию, открывая новые ее грани.

Но **ОРАКУЛУ** стоит воспринимать это как возможность, а не обязательство. Если паломники придумали эффектный способ победы над чу-



довищем или разгадали слова наставника, вы вольны отправить их на **ПРИВАЛ**, даже если у вас не закрыто еще 2 **ЗНАКА**.

После этого **ОРАКУЛ** определяет, какой из двух цветов **ОСНОВНОЙ**, а какой **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ**. На этом основании он придумывает, что именно ждет героев. Конкретные события, их насыщенность, степень угрозы, то, появятся ли **СТРАЖИ** как конкретные персонажи или будут выступать как абстрактный принцип, остается на усмотрение **ОРАКУЛА**. Важно помнить, что все, с чем путники встретятся в ходе **ПЕРЕХОДА**, послано **СТРАЖАМИ** с определенной целью, и **ОРАКУЛУ** лучше отталкиваться от их характера, когда он придумывает такие подробности.

Общие принципы приведены ниже:

- ‡ **Красный** — прямые опасности для тела и души: чудовища, разбойники, стихийные бедствия.
- ‡ **Зеленый** — чудеса, прекрасные места, приглашающие остаться в них, и места, откуда сложно найти выход: волшебный лес, прекрасный дворец, лабиринт.
- ‡ **Черный** — странности, иллюзии, видения и послания с того света, преграды: призраки, фантомы, непреодолимые стены.
- ‡ **Белый** — уроки, наставления и испытания: загадочные путники, головоломки, видения ангелов.

Если цвет перехода **ТОЛЬКО ОДИН**, эти качества будут проявляться очень ярко. Если цвета смешаны, **ОСНОВНОЙ** будет задавать общее направление ситуации, а **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ** задавать акценты.

## СОЧЕТАНИЯ ЦВЕТОВ

**Красный+зеленый:** опасность, скрывающаяся под маской заботы или красоты. Если **ОСНОВНОЙ** цвет красный, главной задачей паломников станет спасение собственной жизни, если зеленый — разоблачение обмана.

НАПРИМЕР: прекрасная женщина, превращающая путников в свиней; тихая деревня, жители которой обращаются в чудовищ по ночам; отравленный источник.

**Красный+черный:** опасность, которая подталкивает обратиться в бегство. Если красный цвет **ОСНОВНОЙ**, угроза реальна, но с ней можно справиться столь же реальными способами. Если черный — угроза исходит от самого страха и победить ее можно укротив его.

НАПРИМЕР: призрачное пламя, охватывающее лес; чудовище, чей облик сводит с ума; несметные полчища оживших покойников.

**Красный+белый:** опасность, которая испытывает какое-то ваше качество. Если **ОСНОВНОЙ** цвет красный, для победы потребуются скорее физические качества или смелость, если белый — ключ к решению проблемы в нравственных ценностях — возможно, стоит подставить другую щеку.

НАПРИМЕР: рыцарь, бросающий путникам вызов; мост, который нужно перейти по мосту толщиной в волос; огромный зверь, преграждающий дорогу.

**Зеленый+черный:** пугающие и обманчивые видения, завораживающие и заставляющие сбиться с пути. Если **ОСНОВНОЙ** цвет зеленый, они будут пытаться заставить паломников ходить кругами, пока они не забудут, зачем куда-то шли. Если черный — напомнят о том, что паломники оставили позади, побуждая вернуться.

НАПРИМЕР: призраки оставленных дома любимых; зачарованный лес, где деревья переходят с места на место; болотные огни, уводящие с дороги.





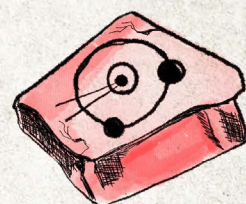


**Зелёный+белый:** места отдыха и заботливые персонажи, содержащие какой-то важный урок. Если **ОСНОВНОЙ** цвет зеленый, путники могут остаться навсегда в этом райском уголке, отказавшись от поисков, а если белый — им не позволят отказаться от своих поисков.

НАПРИМЕР: зачарованный замок, где путники могут найти все, что пожелают, кроме ответа на свой вопрос; райский остров, где текут реки меда; город, в котором удалось достичь мира между людьми.

**Черный+белый:** сцены, заставляющие столкнуться со страхами и изъянами характера и преодолеть их. Если **ОСНОВНОЙ** цвет черный, задачей путников будет преодолеть искушение сдаться под давлением ужаса или отчаяния, а если белый — им придется понять, почему именно эти образы или ситуации их мучают.

НАПРИМЕР: поле, на котором оживают самые жуткие кошмары; видения ужасного будущего, к которому может привести достижение паломниками их цели; безумный ветер, обвиняющий путников в их давних грехах.



## ПРОБЛЕМЫ И ИХ РЕШЕНИЕ

Когда путники сталкиваются с проблемами, препятствиями и другими вызовами, их игроки должны описать **ОРАКУЛУ**, как собираются с ними справиться: убежать от чудовища или броситься на него, уговорить гостеприимного хозяина отпустить вас дальше или выбрать-ся на волю незамеченными, убедить строгого наставника в том, что они правы, или изобразить раскаяние, преодолеть страх силой воли или напиться до бесстрашия. Каждый игрок сам решает, что будет делать его персонаж.

В некоторых случаях, особенно при столкновении с **БЕЛЫМ** или **ЗЕЛЁНЫМ СТРАЖАМИ**, может быть достаточно выбрать правильный подход, принять правильное решение и сделать необходимые выводы.

### ИГРЫ РАЗУМА

Многие проблемы, с которыми столкнутся паломники, будут подразумевать скорее интеллектуальное или нравственное решение, а не физическое или социальное, а многие противостояния будут происходить в основном в голове персонажей.

Это не значит, что их не нужно отыгрывать!

Пусть персонаж, идущий по мосту над бездной, или сопротивляющийся шепоту злых духов, объяснит, какие именно воспоминания, убеждения или образы помогают ему находить силы идти дальше, а Оракул может возражать ему, описывая его собственные сомнения, страхи и другие неприятные эмоции.

В других — вам придется кидать кости.

В таком случае игрок вместе с **ОРАКУЛОМ** определяет, какой из его мотивов лучше всего подходит под то, что он собирается сделать. В среднем, прямой конфликт — это **СОПРОТИВЛЕНИЕ**, проявление мудрости и знаний — **ПОЗНАНИЕ**, практические умения и запасливость — **ОБРЕТЕНИЕ**, компромисс и исправление ситуации — **ИСЦЕЛЕНИЕ**. Одно и то же действие может перекликаться с разными мотивами, тогда игрок выбирает, из каких соображений его персонаж действует в этой ситуации.

Определив **МОТИВ**, игрок кидает столько четырехгранных костей (D4), каково значение этого **МОТИВА**. Если на одной из костей выпало его **ЧИСЛО**, это 1 успех.

За каждый успех можно выбрать пункт из этого списка:

- ‡ Персонаж добился того, чего хотел.
  - ‡ Ни ему, ни другим персонажам не пришлось что-то потерять. В противном случае кто-то из них теряет нечто важное, что они приобрели ранее (расположение, знание, ценность, или, если **ОРАКУЛУ** ничего не приходит в голову, 1 стойкость).
  - ‡ Персонаж что-то понял о происходящем, месте действия или его обитателях: он может задать **ОРАКУЛУ** один вопрос.
- Если игроку кажется, что его **НАСТРОЕНИЕ** способствует тому, что пытается сделать его персонаж, он может изменить значение 1 любой кости на 1 в любую сторону, например 2 на 3 или на 1.
- Если после применения настроения и помощи своих товарищей (см. ниже), у персонажа все еще нет ни одного успеха, его действие заканчивается неудачей. Кроме того, он выбирает одно из возможных последствий:
- ‡ **Он разбит:** максимальное значение **СТОЙКОСТИ** понижается на 1.
  - ‡ **Он обессилен:** на протяжении этого **ПЕРЕХОДА**, он не может оказывать помощь.
  - ‡ **Он шокирован:** **ОРАКУЛ** меняет его **НАСТРОЕНИЕ** на любое по своему усмотрению и кладет в **МЕШОК СУДЬБЫ** один **ЗНАК** соответствующего цвета.

## ПОМОЩЬ

Паломники могут помогать друг другу. После того, как один персонаж бросил кости и применил настроение, но остался недоволен результатом, другой может прийти ему на помощь. Чтобы это сделать, нужно описать как **РЕМЕСЛО** или **ПРОЗВИЩЕ** персонажа и подразумеваемые ими качества могут быть использованы, чтобы исправить ситуацию. Если **ОРАКУЛ** согласен, что это может помочь, а тот, кому помогают, готов принять помощь, каждая кость, на которой выпало **ЧИСЛО** помощника, становится успехом.

НАПРИМЕР: рыцарь Анхель (**ЧИСЛО** 2) пытается победить в стихотворном состязании загадочную незнакомку. Он использует мотив познание со значением 1 и кидает 1 кость. На кости выпадает 3, а значит Анхель не достигает успеха. Его настроение не подходит к ситуации. Тогда его спутница Лайза (по **ПРОЗВИЩУ** Ведьма, **ЧИСЛО** 3) говорит Оракулу, что делает волшебный узел из соломы, временно лишая незнакомку дара речи. 3 становится успехом, Анхель одерживает верх над незнакомкой.



## КОНЕЦ ПУТИ

Если **СТОЙКОСТЬ** персонажа опускается до 0, его игрок может решить закончить его путь. Его судьба будет зависеть от того, во власти какого **СТРАЖА** и в каких обстоятельствах он находился, когда это произошло. **КРАСНЫЙ СТРАЖ**, вероятно, убьет свою жертву или сведет с ума. **ЧЕРНЫЙ** позволит вернуться обратно, возможно сломленным и напуганным, или просто изменившим мнение. **ЗЕЛЕНый** оставит рядом с собой — в счастливом или ужасном месте. А **БЕЛый** может поступить любым способом — главное, он не даст разочаровавшему его путнику двигаться дальше.

Не всегда конец пути будет означать поражение персонажа — возможно, путник нашел свое счастье и понял, что ему не нужно идти к **БАШНЕ**, может быть, он довольный вернулся домой или даже понял, что мир иллюзорен и освободился от его оков. Это остается на усмотрение игрока и **ОРАКУЛА**.

После этого игрок, оставшийся без персонажа, может, по желанию, взять на себя роль одного из **СТРАЖЕЙ** и вместе с **ОРАКУЛОМ** управлять событиями в связанных с ним сценах.

У персонажей, продолжающих путь, после расставания с товарищем укрепляется решимость, и они восстанавливают себе стойкость до максимального значения.

Если в игре не осталось персонажей, которые способны продолжить путь к **БАШНЕ**, игра заканчивается.

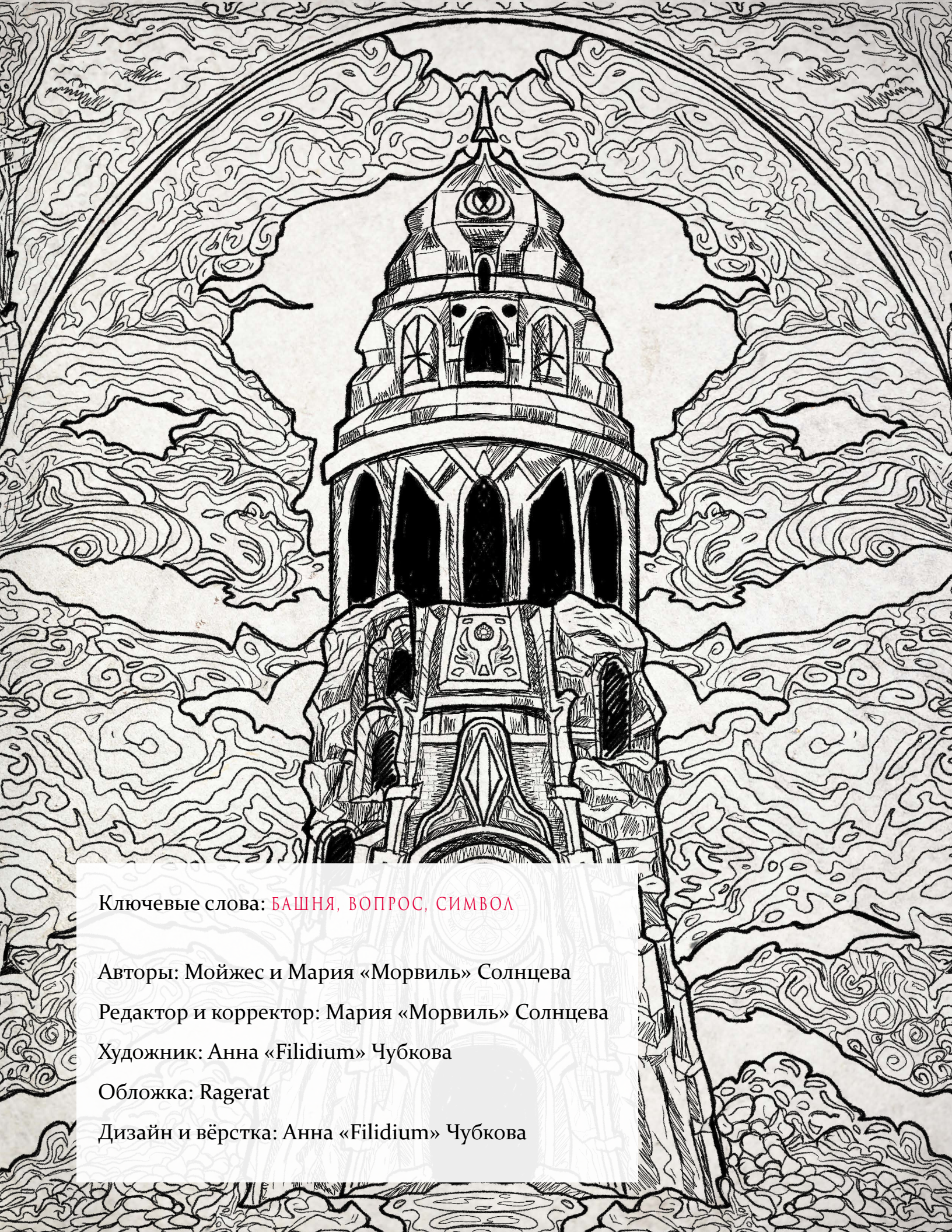
## БАШНЯ

Каждый успешно заверченный переход сокращает расстояние до **БАШНИ**. По умолчанию на 2 **ШАГА**, но это может быть 3 **ШАГА**, если путники пошли короткой опасной дорогой, или 1 **ШАГ**, если они выбрали длинную и спокойную.

Когда расстояние становится равно 0, все продолжавшие путь паломники достигают подножия **БАШНИ**. Там их встречает **БЕЛый СТРАЖ** (а может быть и другие), который проводит их внутрь. Внешний вид **БАШНИ** и ее обитателей остается на усмотрение **ОРАКУЛА**, но должен соответствовать стилистике игры, и при этом ясно свидетельствовать об инаковости этого места.

**ОРАКУЛ** и игроки обсуждают, хотят ли сыграть сцену, в которой путники встречают мудреца и получают ответы на свои вопросы, а также то, что произошло после этого, или хотят оставить это неизвестным.

**БЕЛый СТРАЖ** также предлагает одному из паломников остаться в **БАШНЕ** и стать новым **ОРАКУЛОМ**. Остальные возвращаются домой и вольны действовать в соответствии с ответами, которые получили, а новый **ОРАКУЛ** будет руководить следующей игрой.



Ключевые слова: БАШНЯ, ВОПРОС, СИМВОЛ

Авторы: Мойжес и Мария «Морвиль» Солнцева

Редактор и корректор: Мария «Морвиль» Солнцева

Художник: Анна «Filidium» Чубкова

Обложка: Ragerat

Дизайн и вёрстка: Анна «Filidium» Чубкова