

The Ravens of Thri Sahashri

Игра для 2 игроков на 45 минут.

Предыстория

Рэн - молодая девушка из аристократической японской семьи, придерживающейся строгих традиций, а Фет – молодой человек, иностранец, прибывший в Японию по делам фирмы своего отца. Однажды встретившись, они влюбляются без оглядки. Узнав об их чувствах, отец Рэн очень рассердился и запретил молодым видеться, так как считает, что дочь должна выйти замуж за мужчину из древнего знатного рода, а не за торговца-иностранца. И всё же влюбленные решают бежать, чтобы быть вместе и самим решать свою судьбу.

Фет ждет Рэн на причале у корабля, на котором они отправятся в его страну. Наконец-то он увидел её - их разделяет только автострада, и светофор на пешеходном переходе отсчитывает мгновения до того момента, когда красный цвет сменится зелёным, и Фет сможет обнять свою любимую.

Рэн стоит на пешеходном переходе и тоже считает мгновения. Вдруг у неё из сумочки раздается телефонный звонок, она берет трубку. Звонит её гувернантка и со слезами в голосе сообщает, что отец Рэн узнал о её бегстве, и это известие так потрясло его, что у него случился сердечный приступ. Земля уходит у Рэн из под ног и, пошатнувшись, она шагает на дорогу, по которой на неё мчится автобус. Рэн зажимает глаза и не видит, как в последний момент женщина, стоявшая рядом с ней на переходе, отталкивает её в сторону. Водитель автобуса успевает вывернуть руль, но всё же цепляет женщину бортом, а сам автобус врезается в парапет набережной. Когда Рэн открывает глаза, она видит неподвижно лежащую на дороге женщину и покореженный автобус, из которого раздаются полные боли стоны людей, а через дорогу напротив стоит Фет и что-то кричит ей. Но что он ей кричал, она уже не слышала, темнота навалилась на неё, и Рэн упала без чувств.

От шока и чувства вины Рэн впадает в глубокую кому. Фет, с его способностью читать в сердцах других людей, пробует установить связь с душой Рэн, чтобы попытаться вернуть Рэн из мира воспоминаний, которые она так жаждет забыть, в наш мир.

Фет закрывает глаза и внутренним зрением ищет Рэн в мире снов. Он видит огромный пустырь, над которым кружатся обрывки её воспоминаний, а стихи хрупкой песни, которую поёт Рэн, заглушаются криками воронов.

Состав игры

- 2 карты персонажей (Рэн и Фет)
- 35 карт воспоминаний (по 7 карт 5 цветов)
- 5 карт воронов, по одному каждого цвета
- памятка по свойствам карт
- правила

Суть игры

Партия в *The Ravens of Thri Sahashri* проходит в три этапа-сна. В начале каждого этапа игрок Рэн тянет из колоды 4 случайных карты воспоминаний и кладет их перед собой в вертикальный

ряд рубашкой вверх. Это карты сердца Рэн. Задача игрока Фета правильно разгадать цвета карт сердца Рэн, а Рэн будет давать Фету подсказки.

Каждый раунд начинается с того, что игрок Фет тянет из колоды карты и складывает из них паззл. Когда он закончил, Рэн отвечает тем, что берет одну из карт паззла и кладет рядом со своим "сердцем" таким образом, чтобы получилась определенная сумма значений. Карты сердца и эти добавленные к ним карты формируют "поэму" Рэн. Этот процесс повторяется до тех пор, пока Рэн не закончит свою поэму, и в этот момент паззл должен содержать только карты цветов карт сердца Рэн и никакие другие.

От сна к сну Фет все сильнее погружается в глубины сознания Рэн, и во время третьего сна добавляется дополнительное правило, которое делает третий сон самым сложным. Если игроки смогли завершить все три сна и не проиграть, то Рэн спасена, а игроки могут праздновать победу.

Но в колоде, из которой Фет тянет карты, есть 5 злобных воронов, которые усложняют задачу Рэн и Фета. Вороны могут украсть воспоминания Рэн (полностью удалить из игры часть карт), в результате чего Рэн будет сложнее восстановить память, а Фету труднее разгадать загадку сердца. Также, если все пять воронов войдут в игру, игроки немедленно проигрывают.

The Ravens of Thri Sahashri - очень необычная карточная игра. С первого раза может быть сложновато разобраться, что к чему и какой стратегии нужно придерживаться, чтобы победить. Поэтому прочитайте внимательно эти правила, держа карты под рукой - это поможет вам составить правильное визуальное представление о ходе партии.

Подготовка к игре

1) Выберите, кто будет играть за Рэн (девушку), а кто за Фета (парня). Игроки не могут меняться ролями на протяжении одной партии. Роль Фета может показаться чуть сложнее, но оба игрока должны быть очень внимательны и приложить усилия, если хотят победить. Каждый игрок берет соответствующую карту персонажа.

2) Перетасуйте колоду карт воспоминаний. Возьмите верхнюю карту и выложите ее в центр стола лицом вверх. Именно с этой карты Фет начнет построение паззла, этот паззл мы будем называть *Атманом*.

3) Теперь Рэн тянет 4 карты, не показывая их Фету, и выкладывает их перед собой рубашкой вверх в вертикальный ряд в том порядке, который она сочтет для себя удобным. Эти 4 карты - *карты сердца* Рэн. Порядок карт важен: верхняя карта считается первой, нижняя - последней. (В ходе сна изменить порядок карт уже будет нельзя.) Рэн в любой момент игры может просматривать свои карты сердца, но не должна показывать их Фету до тех пор, пока правила не велят ей сделать это.

4) Добавьте в колоду воспоминаний 5 карт воронов и хорошо перетасуйте. Положите колоду на стол рубашкой вверх. Учтите, что для игры вам понадобится определенное пространство. Помимо Атмана вам нужно иметь место для ряда карт, которые вытянет Фет, короткого ряда вошедших в игру воронов, колоды победных карт и колоды сброса.

Ход игры

Партия проходит в три *этапа-сна*. Каждый этап состоит из нескольких *раундов*.

В каждом раунде первым ходит Фет. Он тянет карты из колоды и собирает паззл. Затем ходит Рэн, убирая одну карту из Атмана и выкладывая ее рядом со своим сердцем, чтобы сформировать поэму. Это повторяется до тех пор, пока Рэн не закончит свою поэму, а цвета карт Атмана не совпадут с цветами карт сердца Рэн. Когда это случится, сон считается завершенным. Если игроки смогли завершить все три сна, то они выиграли.

Если в начале раунда в колоде нет карт, если все 5 воронов вошли в игру, или если Фет не может выложить в Атман ни одну карту, то игроки проиграли. Во время третьего сна вводится дополнительное правило: Рэн должна завершать по одной строке поэмы каждый свой ход. Если она не может сделать этого, игроки проиграли.

Ход Фета, шаг 1 - вытянуть карты

Свой ход Фет начинает с того, что тянет по одной любое количество карт из колоды и выкладывает их перед собой в ряд в том же порядке, в котором они были взяты из колоды. Фет сам решает, сколько карт он хочет взять. Если он возьмет слишком мало карт, то ему будет сложно сложить Атман таким образом, чтобы разгадать карты сердца Рэн, но если Фет будет тянуть слишком много карт в свой ход, то карты в колоде закончатся, и игроки проиграют.

Примечание. Карты воспоминаний обладают особыми свойствами. Нельзя применить свойство только что вытянутой Фетом карты. Можно применять эффекты только тех карт, что Рэн выложила в свою поэму - см. ниже в правилах.

Уничтожающие воспоминания вороны

Если Фет вытянул ворона, он выкладывает его в ряд карт, как обычно. Но после того, как Фет закончил тянуть карты в свой ход, карта ворона откладывается отдельно в *ряд воронов*. С этого момента каждая карта, которую игрок должен сбросить (по любой причине) и цвет который совпадает с цветом лежащего в ряду ворона, вместо стопки сброса кладётся под соответствующую карту ворона. Считается, что ворон похитил это воспоминание, и есть риск, что карта выйдет из игры. **Игроки не могут просматривать помещенные под воронов карты, кроме случаев, отдельно оговоренных правилами (свойствами карт).**

Но чем больше воронов входит в игру, тем больше игроки защищены от будущих воронов. Первые карты в ряду вытащенных Фетом карт в количестве, равном числу вошедших в игру воронов, считаются *безопасной зоной*. Если в числе этих первых карт оказались вороны, то они просто сбрасываются в стопку сброса (а не добавляются в ряд воронов).

После того, как Фет закончил тянуть карты, и все попавшиеся ему вороны были выложены в ряд воронов или сброшены, он переходит к следующему шагу:

Ход Фета, шаг 2 - выложить карты в Атман

Из ряда вытащенных им карт Фет берет хотя бы одну карту и добавляет ее в Атман, следуя описанным ниже правилам. Фет может добавить в Атман любое количество карт (хоть все) в любом порядке, но он всегда обязан выложить в Атман хотя бы одну карту. **Если Фет не может выложить ни одной карты из ряда, игроки проиграли.**

Выкладывая карты в Атман, Фет старается предоставить Рэн побольше возможностей для выбора карты поэмы. Таким образом, вначале Фет обычно стремится выкладывать карты разных цветов и с разными значениями. Также Фету желательно выкладывать блоки из карт одного цвета, сумма значений которых строго равна 7. См. ниже.

Каждая карта воспоминаний поделена на четыре квадранта, каждый из которых может либо представлять собой кусочек картинки из воспоминаний Рэн, либо закрыт цветной решеткой. Закрытые решеткой участки символизируют те части воспоминаний, что были утеряны Рэн. Фет пытается восстановить память Рэн, располагая карты Атмана определенным образом.

Когда Фет добавляет карту в Атман, он обязан расположить карту так, чтобы хотя бы один квадрант с решеткой выкладываемой карты покрывал квадрант с решеткой одной из карт Атмана. Также все остальные части выкладываемой карты, которые покрывают карты Атмана, должны совпадать: квадранты с решеткой должны лечь на квадранты с решеткой, квадранты сохранившихся воспоминаний – на квадранты воспоминаний. Все карты Атмана должны располагаться вертикально и в одном направлении (нельзя переворачивать карты "вверх ногами", кроме случаев отдельно оговоренных в правилах).

Другими словами: нельзя положить карту, если она не покрывает хотя бы один квадрант Атмана или покрывает только "чистый" квадрант воспоминаний. Нельзя класть карту таким образом, чтобы "чистый" квадрант покрывал квадрант с решеткой и наоборот.

Если описанные выше условия выполняются, то можно даже выложить карту, закрыв ею сразу 4 квадранта Атмана. Более того, можно расположить карту так, что в результате этого какая-то из карт Атмана будет полностью скрыта. Единственное исключение – *нельзя полностью закрыть одну карту другой (даже если их квадранты совпадают), если между этим картами нет хотя бы одной другой карты.*

Если какая-то карта полностью закрыта другими картами и потому невидима, то считайте, будто этой карты вообще нет в Атмане. Но в процессе хода Рэн или Фета карта может опять стать видимой и значимой.

Когда Фет заканчивает выкладывать карты в Атман, то все неиспользованные им карты из его ряда отправляются в стопку сброса. Не забудьте, что если в этот момент есть активные вороны в игре, то карты соответствующих цветов не сбрасываются – их похищают вороны (подложите карты под воронов соответствующих цветов). И помните, что игроки не могут просматривать карты, похищенные воронами.

Восстановленные воспоминания

Если Фету удалось собрать цельный блок карт одного цвета, сумма значений которых строго равна 7, он смог восстановить одно из воспоминаний Рэн и заглянуть в ее сердце. "Цельный блок" означает, что все карты в нем должны перекрываться друг с другом – каждая карта блока должна хотя бы одним квадрантом накрывать другую карту блока. Картам недостаточно просто лежать рядом. Также между картами блока не должно лежать карт другого цвета. Сумма значений карт блока должна быть точно равна 7, не больше и не меньше.

Уточним, блок засчитывается, только если необходимые условия выполнены после того, как Фет добавил карту в Атман (и не засчитывается, если такая ситуация возникла после того, как какая-то карта была убрана Рэн или в результате свойства карт поэмы).

Если Фету удалось сложить блок, то сразу же происходит следующее, временно прерывая работу Фета над Атманом:

1) Ворон такого цвета улетает прочь

Если в ряду воронов есть активный ворон такого цвета, то сила любви Фета и Рэн прогоняет его до конца текущего сна - поверните карту этого ворона в ряду воронов на 90 градусов, чтобы пометить его. Все карты воспоминаний, которые лежали под этим вороном, переместите в стопку сброса. Считайте, что этого ворона вообще больше нет в ряду воронов (т.е. безопасная зона уменьшается, а карты такого цвета просто отправляются в дальнейшем в сброс). Но если ворон был изгнан во время третьего сна, то он считается полностью побежденным - этот ворон и лежащие под ним карты отправляются в стопку победных карт.

2) Рэн открывает свое сердце

Рэн выбирает одну из карт своего сердца, совпадающую по цвету с собранным блоком, и открывает ее. Если у Рэн нет карты сердца соответствующего цвета, то ничего не происходит. Если подходящих карт несколько, Рэн открывает только одну из них. Вскрытая таким образом карта сердца в конце сна принесет 1 очко. Очень важно набрать побольше очков, что победить в третьем самом важном сне.

Если рядом с вскрытой картой сердца лежала одна или более повернутых (использованных) карт поэмы, их свойства восстанавливаются. Поверните эти карты обратно в изначальное положение, в дальнейшем Фет сможет использовать их повторно. Карты поэмы - это карты, которые Рэн кладет в открытую рядом с картами своего сердца. Как это происходит, мы сейчас поясним:

Ход Рэн 1 - сформировать поэму

После хода Фета Рэн должна взять любую (видимую) карту Атмана, чтобы использовать ее для написания своей поэмы. Взятая Рэн карта также является подсказкой для Фета о том, какие цвета хранит Рэн в своем сердце. Рэн может взять любую карту Атмана, даже если та частично перекрыта другими картами, но нельзя взять полностью закрытую карту. Помните, считается, что если карта невидима, значит, ее просто нет.

Рэн пишет поэму в ритме *додоитцу*, японском стихотворном ритме 7-7-7-5. Другими словами, она должна выложить 4 ряда карт таким образом, чтобы сумма значений карт в каждом из первых трех рядов была равна 7, а сумма значений карт в четвертом ряду была равна 5. Карты сердца Рэн считаются начальными картами в каждом ряду. Когда Рэн берет карту Атмана, она располагает ее рядом с соответствующей картой сердца. Когда сумма значений карт в ряду становится равной 7 (или 5 в последнем ряду), ряд завершен. Когда Рэн удастся завершить все четыре ряда, она закончит свою поэму.

Рэн должна "писать" ряды поэмы строго по порядку, т.е. она начинает выкладывать карты рядом с самой первой (верхней) картой сердца в своей вертикальной колонке. И только после того, как завершен один ряд, Рэн может переходить к следующему.

Карты, которые Рэн берет из Атмана и выкладывает рядом с картами своего сердца, располагаются в открытую, рубашкой вниз. Эти карты мы будем называть **картами поэмы** (чтобы отличать их от карт сердца).

Если Рэн кладет карту поэмы, цвет которой совпадает с картой сердца, начинающей этот ряд, то она должна вскрыть эту карту сердца. Затем Рэн поворачивает вскрытую карту сердца на 90 градусов, чтобы обозначить, что эта карта вскрылась не потому, что Фет сумел восстановить часть утраченных воспоминаний Рэн. Но если карта сердца в этот момент уже была открыта, ее поворачивать не нужно.

Поэма не должна превышать свой ритм. Рэн не может выложить карту поэмы, если это приведет к тому, что сумма значений карт в ряду станет равна 8 или больше (6 или больше в последнем ряду). Если Рэн берет карту, которую не может выложить по описанной выше причине, то она должна просто сбросить ее (или положить под ворона, если ворон соответствующего цвета уже лежит в ряду воронов). Рэн может специально взять карту, которую она не сможет выложить, если она не хочет заканчивать поэму, но если Рэн взяла карту, которую можно добавить в поэму, то она обязана это сделать. Помните, что ряды поэмы должны формироваться строго по порядку, Рэн сможет перейти к следующему ряду только после того, как закончит текущий.

Когда Рэн завершает формировать текущий ряд поэмы, она должна объявить об этом Фету. Если Рэн закончила третий ряд, и ее четвертая карта сердца - это 5, то четвертый ряд тоже автоматически считается законченным, и об этом Рэн тоже должна сказать Фету.

После того, как Рэн взяла карту из Атмана, выложила ее в качестве карты поэмы (или сбросила, если значение карты было слишком большим) и объявила, закончен ли ряд (ряды) поэмы, Рэн переходит к следующему шагу.

Свойства карт поэмы

В любой момент игры Фет может воспользоваться свойством (эффектом) любой карты поэмы Рэн. Все эффекты могут быть использованы только один раз. После того, как Фет воспользовался свойством карты поэмы, нужно повернуть использованную карту на 90 градусов. Повернутые карты по-прежнему считаются картами поэмы, только свойствами повернутых карт пользоваться больше нельзя. Свойства использованных карт восстанавливаются только в одном случае - если Фет сможет собрать блок карт в Атмане и восстановить воспоминания Рэн (см. **Восстановленные воспоминания** выше). Если Фету это удастся, Рэн переворачивает одну из карт своего сердца, и возвращает в первоначальное положение все карты поэмы, которые лежали в одном ряду с этой картой сердца. Теперь эти карты поэмы могут быть использованы повторно.

Если Атман распался на части или в нем закончились карты

Может так случиться (в результате применения свойств карт поэмы или действий Рэн), что Атман разобьется на две или более частей, не соединенных пересекающимися картами. Если это произошло, не зависимо от причины Рэн должна выбрать, какая часть Атмана остается в игре. Все остальные карты Атмана сбрасываются (или похищаются воронами).

Если по какому-то странному стечению обстоятельств в Атмане не осталось карт, то игра закончена - игроки проиграли.

Ход Рэн 2 - объявить результат

Теперь Рэн должна объявить, завершен текущий сон или нет. Сон заканчивается, если:

1) **поэма Рэн полностью закончена** (все 4 ряда);

и

2) **Атман Фета соответствует сердцу Рэн**: Атман содержит карты всех тех цветов, которые присутствуют в картах сердца Рэн, и не содержит карты других цветов. Сколько карт каждого цвета используется в Атмане, не важно. Даже если в сердце Рэн есть 2 зеленые карты, достаточно иметь одну зеленую карту в Атмане.

Если сон не окончен, начинается новый раунд. Снова первым ходит Фет (тянет карты, кладет их в Атман). **Если на начало нового раунда в колоде нет карт, то игроки проиграли, игра окончена.**

Специальные правила для третьего сна

Во время третьего сна Рэн должна в каждый раунд заканчивать по одному ряду поэмы. Если она не может этого сделать, игроки проиграли. Вместе с тем, только во время третьего сна Рэн может во время построения ряда поэмы взять любое количество карт из стопки победных карт и использовать их. По-прежнему, Рэн может закончить только один ряд за один раунд, кроме случая, когда четвертая карта сердца - это 5, и последний ряд завершается автоматически. Таким образом, третий сон будет состоять всего из 4-х раундов (иногда вообще из 3-х).

Также, если Атман не закончен в том раунде, в котором Рэн завершила свою поэму, то игроки проиграли.

Когда сон заканчивается, происходит следующее:

1) Все открытые не повернутые карты сердца Рэн (т.е. только те карты сердца, что были вскрыты, когда Фету удалось построить блок из карт и восстановить воспоминания Рэн) помещаются в стопку победных карт. Если это был третий сон, игра заканчивается, и игроки переходят к подсчету очков.

2) Все карты Атмана, все оставшиеся карты сердца и карты поэмы сбрасываются. Помните о воронах: если в ряду воронов есть активные вороны, то карты соответствующих цветов помещаются под воронов. *Обратите внимание, что в этот момент вы можете воспользоваться свойством фиолетовых карт 3-4-5 (если какая-то из этих карт есть среди карт поэмы).*

3) Все карты, которые были похищены воронами, полностью удаляются из игры - уберите их в коробку.

4) Вороны, которых удалось прогнать в течение сна (те, что были повернуты на бок), теперь возвращаются и будут продолжать вас мучить.

5) Подготовьтесь к следующему сну так, как описано в разделе **Подготовка к игре** с той лишь разницей, что роли игроков сохраняются - Рэн остается Рэн, Фет - Фетом. Также, поскольку вороны уже замешаны в колоду, то если вы случайно вытяните ворона в качестве первой карты Атмана или одной из карт сердца Рэн, просто вытяните вместо него новую карту, а ворона замешайте обратно в колоду.

Если игроки сумели завершить все три сна (не позабыв об особых правилах третьего сна), они переходят к финальному подсчету очков.

Финальный подсчет

Просто посчитайте количество карт в стопке победных карт. Значения карт, цвет, а также изображен ли на карте ворон - все это неважно. Каждая карта приносит 1 очко. Напоминание: стопка победных карт должна содержать только разгаданные карты сердца Рэн, карты воронов, побежденных в третьем сне, и карты, которые были похищены этими воронами.

В независимости от количества заработанных очков мы вас поздравляем - вы успешно прошли игру и вышли из нее победителями, но вы всегда можете попытаться заработать больше победных очков, чтобы ваша победа стала безупречной:

- **Нормальный финал: 0-3 очка**
- **Хороший финал: 4-10 очков**
- **Счастливый финал: 11+ очков и как минимум 2 побежденных ворона**

В зависимости от набранного количества очков история Фета и Рэн имеет разное продолжение (см. ниже).

Памятка: условия поражения

Игроки проиграли если:

- на начало раунда в колоде не осталось карт;
- все 5 воронов вошли в игру;
- Фет не может выложить в Атман ни одной карты;
- в Атмане не осталось карт;
- во время третьего сна Рэн в свой ход не может закончить ряд поэмы;
- во время третьего сна Атман не готов к моменту, когда Рэн завершает свое додоитцу.

Концовки.

После того как вы завершили игру и подсчитали очки, вы можете обратиться к соответствующему эпилогу. Независимо от количества очков вы победили, но, возможно, вам интересно узнать, чем закончилась история Фета и Рэн.

Нормальная концовка (3 и менее очков)

Я услышал щебетание птиц. Неужели уже утро? Но как ... В голове начало проясняться. Я приподнялся и оглянулся в поисках Рэн. Она должна была лежать рядом со мной, но ее там не было. Однако ещё не успевшая остыть постель оставляла надежду на то, что она где-то поблизости. Я поспешно встал и огляделся вокруг.

Рэн была там, за окном, на балконе.

Она выглядела, как Рэн, и все же чем-то неуловимым не походила на себя прежнюю. Ее глаза были устремлены куда-то вдаль, как будто в раздумьях о чём-то. Лицо было неподвижным, как вырезанная из дерева маска. Но хуже всего было то, что я совсем не чувствовал её присутствия. Как будто она была призраком. Она выглядела как Рэн, но была ли она ей?

Охваченный беспокойством, я подбежал к Рэн, резко схватил ее за руку и повернул лицом к себе. Я никогда не забуду выражение её лица. С удивлением, неуверенностью и дрожью в голосе она произнесла: "Доброе утро ..."

Она не помнит почти ничего! Осколки воспоминаний, которые я видел в Атмане, были похищены воронами. Рэн совсем забыла и меня, и спасшую ей жизнь добрую женщину, имени которой я так и не узнал.

И всё-таки, я надеюсь, что это не конец. Я должен быть благодарен, за то, что она смогла сохранить свои чувства. Я должен буду восстановить нашу связь. Я не знаю, смогу ли я любить её как прежде, и сможет ли она снова раскрыть мне своё сердце. Время покажет. В конце концов, время - это практически всё, что у нас осталось. И я буду стараться делать всё, что в моих силах, для того чтобы вернуть её.

Шаг за шагом.

И первый шаг сегодня.

Хорошая концовка (4-11 очков)

- Доброе утро, Рэн.

Это было первое, что я сказал, когда она открыла глаза. Одинокaя слеза скатилась по ее щеке, а красивые губы издали стон, полный боли и печали. Рэн спрятала лицо в ладони и горько расплакалась, раз за разом произнося извинения, как будто все её чувства хлынули из неё. Она извинялась перед погибшими, перед её безымянной спасительницей, перед отцом ... и передо мной.

Хотя во всем случившемся и не было её прямой вины, но Рэн всегда и за всё чувствовала ответственность. Зачастую эту её черту недобрые люди использовали в своих корыстных целях, причиняя ей боль, которой она не заслуживала.

Хватит! Она должна быть прощена!

Я прижал дрожащую Рэн к себе и начал убеждать в том, что она не сделала ничего плохого. И что та женщина сейчас хотела бы только одного – чтобы Рэн улыбнулась. А после её спасительница сказала бы ей, что всё, что она сделала для Рэн, она сделала только потому, что сама этого хотела.

Я хотел, чтобы она мне поверила, но прекрасно понимал, что эти слова не помогут. На самом деле, они могут сделать даже больше. Ведь я тоже, как и Рэн, жажду искупления за мои поступки, решения и деяния.

Слёзы побежали по моим щекам. Это было чудом, то, что эта ночь, наконец, закончилась и я смог отыскать Рэн в том месте, наполненном тьмой.

Нам удалось сбежать из темноты, но мы все еще в сумерках.

Теперь я больше, чем раньше, понимаю Рэн, а она - меня. Благодаря этому мы вместе сможем двигаться вперед.

И однажды, рассвет настанет.

Счастливая концовка (11 и более очков и не менее 2 поверженных воронов)

Ворон издал пронзительный предсмертный крик, и Атман начал разрушаться.

Она была там, в дупле дерева, стоящего на холме позади своего дома, окутанная липкими белыми нитями, как паутиной. Девушка, которую я искал, была там, наконец-то я ее нашел!

- Рэн! Рэн!

Я выкрикивал ее имя, разрывая липкие мерзкие путы. Она услышала мои крики и открыла глаза.

- Как ты ... ?

Слова, которые пришли от девушки, которую я любил, не были словами благодарности. Это были слова горечи. Она по-прежнему винила себя за то, что случилось из-за неё. Рэн желала только одного – покончить с собой и тем самым остановить всё это.

- Я грешница. Я зло, из-за которого погибли хорошие благородные люди!

Теперь я понимал её. Она хотела, чтобы её оставили в покое. Она хотела исчезнуть.

Я не могу ей этого позволить! Я поклялся спасти её. И для этого я здесь. Я срывал липкие нити слой за слоем. Медленно, неумолимо я продвигался вперёд. Почему я не пытался понять её раньше? Я мог бы быть внимательнее. Никогда прежде я не погружался так глубоко в переживания другого человека. Я чувствовал вину за то, что увидел в ее ранее скрытом от меня прошлом. Но благодаря всему этому, я понял одну очень важную вещь – мы всё еще не знаем друг друга. Мы можем произносить красивые слова, мы можем открывать друг другу неприятные истины, но, в конце концов, ничего из этого не имеет большого значения. Я не смогу понять ее постоянного чувства вины за то, что произошло, и не смогу сочувствовать ему. Однако, это не плохо. Наоборот, мы два непохожих человека, живущих по-разному, и видящих всё происходящее по-своему. Мы - люди, и естественно, мы хотим понимания со стороны близких нам людей. Вот почему мы разговариваем, вот

почему мы касаемся друг друга, и именно поэтому мы хотим быть вместе с кем-то, близким нам. Внутри нас нет лжи или правды. Все в нас и ужасно и прекрасно одновременно. Если она грешница, то я тоже грешен.

Я хочу, узнать о ней больше, и хочу, чтобы она больше узнала обо мне. Поэтому я спасаю ее. Я спасаю Рэн, чтобы спасти себя!

Когда я разорвал последнюю нить, Рэн упала. Я схватил ее и прижал к себе изо всех сил. Она плакала. Я тоже не мог сдержать слёз.

В быстро исчезающем мире мы потеряли точку опоры и падали в глубину. Чувство невесомости было пугающим, но и одновременно приносящим успокоение.

Не нужно слов. Мы просто улыбнулись друг другу. Мы таяли в темноте, как печальный голос, постепенно затихает в тишине.

Утро. Золотой свет. Я знаю, что никогда не забуду этот момент.

Девушка, которая спала так долго, наконец, проснулась, прикрыла глаза от света и улыбнулась мне, как само солнце.

- Доброе утро, Фет!

- Доброе утро, Рэн.

И серый мир снова окрасился в цвета жизни и любви.