Я видел небо. Оно бесконечно... Я буду ждать тебя здесь Это лето уже не вернуть Я уеду отсюда Нас в хрущёвке двое. Кто мы и откуда?

? КУДА УШЛИ НАШИ МЕЧТЫ ★

Это игра про подростков (либо очень, очень странных взрослых), ещё не потерявших свою мечту. Ты живёшь свою обыкновенную жизнь в типичном сером городе, дурачишься, страдаешь из-за школы и бегаешь на заброшки ловить призраков, но острые конфликты, семья и потусторонние события меняют тебя.
Это история о взрослении и утрате.

Длительность игры: ~3 встречи по 4 часа.
Жанры: Русреал, бытовой хоррор, психологический триллер, драма.
Эпоха: 1990-2010 гг.
Паста: Правила проживания в советской квартире
Музыка: post punk, grunge, гаражные банды
Игры: Dom Rusalok, Sally Face.

— ПРИНЦИПЫ ИГРОКА

- Не думай о будущем, но имей мечту.
- Играй уязвимо - проживай, чувствуй, показывай это.
- Будь подростком и делай глупости.
- Бойся авторитетов, но показывай максимализм.
- Наполни игру запахом реальности.
- Верь в страшное.

— ПРИНЦИПЫ РАССКАЗЧИКА

- Делай им больно и шокируй, но любя.
- Чередуй быт и потустороннее.
- Пусть их проблемы будут настоящими.
- Держи сверхъестественное в тени, а его последствия трактуй неоднозначно.

— СОТВОРЕНИЕ МИРА

1 **«Этот Город»** Вас родили здесь жить. *Чего здесь не хватает?*

2 **«Наше Логово»** Место, скрытое от взрослых. Только наше. *Что каждый привнёс сюда?*

3 **«Байки»** Страшные истории, наполняющие юные умы. *Во что верит каждый из вас?*

«Байки» звучат как страшные сказки со двора и советы от чокнутой соседки. Чаще всего они имеют ввиду именно то, о чём говорят, даже если были изменены в процессе. Байки оживают с наступлением Заката, а детская вера даёт им силы. (Ночью на улице ты можешь встретить Доброжелателей; Нельзя пересекать мост ровно в 00:00; Они любят человеческие голоса и не крадут слова, предложенные добровольно.)

— ФАЗЫ ИГРЫ

В твоей жизни есть две чередующиеся фазы.
«...С наступлением Рассвета» Мгновение, когда ты просыпаешься в своём доме. За стеной опять ругаются родители. Обычный день. *Острые социальные взаимодействия. Опасности - настоящие, обыденные.* Это время, когда ты у всех на виду, а рядом взрослые. Угрозы только зарождаются и ранят сердце.
«...С наступление Заката» Прозвенел последний звонок, и, пока все взрослые заняты, вы собираетесь сидеть до ночи, ведь так не хочется возвращаться домой. *Ситуации обостряются. Дети позволяют себе больше. Тени сгущаются - там чей-то взгляд. Опасности - ложь или явь?* Это время, когда детвора сама по себе. Угрозы мелькают на границе настоящего и фантазии, а последствия материальны и чудовищны.

— СОТВОРЕНИЕ СЕБЯ

Ты можешь выполнять пункты в любом порядке. Пять аспектов опиши простыми фразами в 2-4 слова.

1 **«Мечта»** Недостижимая и далёкая. (Вернуть маму, Стать космонавтом, Уехать отсюда). Назови её. *Почему твоя мечта не сбывается?*

2 **«Я...»** То, кто ты есть. (Я: ...лучший ученик, ...папин сын, ...всегда сижу один) *Что ты можешь сказать о себе?*

3 **«Дар»** Позволяет тебе совершать или знать то, что остальные не могут. (Все взрослые мне доверяют, Тени никогда мне не вредят, Я вижу больше других) *Какими гранями своего Дара ты пользуешься?*

4 **«Прошлое»** Хорошее или плохое, но тень прошлого всегда за твоей спиной. (Моя сестра покончила с собой, Дома меня всегда ждут, Я сбежал из дома) *Что твоё прошлое сделало с тобой?*

5 **«Проклятье»** Твоя маленькая тайна. её должны знать только ты и Рассказчик. Рассказчик будет соблазнять и корить тебя твоим проклятьем. (Зависимость, Мечта уже истлела, Развод родителей, Суицидальные мысли, Взгляды из тьмы) *Какие подсказки о твоём Проклятье видят другие?*

6 **Выбери число от 2 до 5.** Чем ниже значение - тем больше в твоих действиях Света. Чем выше значения - тем больше в твоих действиях Тьмы.

— СВЕТ и ТЬМА

Здесь нет добра и зла, чёрного и белого. Свет может быть жестоким, а Тьма - понимающей. Обе они могут желать заботиться, помочь или причинять боль. Что разнится - так это причины и мотивы. *Зачем тебе это?* Свет - ради идеи. (Надо помогать маленьким; Мне нельзя попасться отцу, потому что ребята рассчитывают на меня. Мне будет очень за них обидно). Тьма - ради себя и выгоды (Мне нельзя попасться отцу, потому что иначе я не смогу сделать то, что хочу. Ребята рассчитывают на меня, и оплашав, я опозорюсь и мне будет очень плохо)

— СВЕТ

Это чужое. Действия Света направлены на людей вокруг и незнакомые лица: проявления альтруизма, открыться другим и понять их. Свет склонен к идеализму, излишней жертвенности, страсти, морализаторству и обвинениям. Это часто прямые и яростные действия. Если Свет атакует или защищает - это откровенно, широко и ярко. В конце Света - Слепота и одержимость собственным идеями и моралью.

— ТЬМА

Это личное. Действия Тьмы направлены на самого себя и на самых близких: эгоизм, сдержать свои или чужие порывы. Тьма склонна к познанию, рефлексии и интимному общению. Это часто сдерживающие, скрытые и сложные действия. Если Тьма атакует или защищает - это уклончиво, манипулятивно и концентрировано. В конце Тьмы - Мгла и отрешённость от большого общества, замкнутость в себе и немногочисленных близких.

— БРОСОК

Когда ты рискуешь или ситуация неоднозначна, скажи, чего ты хочешь добиться и чего боишься при провале. Начни с 1d6. Добавь по 1d6 (Максимум 3d6),
- Если твоё «Я» помогает тебе;
- Если это отдаляет или приближает твою мечту;
- Если дар или прошлое играют свою роль.

Затем брось кости и сравни результаты с таблицей >

— ПОМОЩЬ

Если ты хочешь помочь кому-нибудь, расскажи, как и почему ты хочешь этого добиться. Затем брось кости. При успехе дай дополнительную кость тому, кому ты помогаешь.

— СВЕЧИ

Напротив «Дара», «Прошлого» и «Я» стоит по свече. Когда с тобой происходит что-то травмирующее, затуши одну из свечей. «Я» всегда затухает последним.

«Дар» меняется. «Прошлое» забывается. «Я» изменяется под гнётом «Проклятья».

Когда свеча тухнет, сдвинь на 1 своё число. В конце Света (1) - Слепота. В конце Тьмы (6) - Мгла. Врядли ты останешься здесь надолго...

Когда все свечи потухли, у тебя остались только «Проклятье» и «Мечта». Время принять решение и оставить детство. *Что стало с твоей мечтой?* ▼

— РЕЗУЛЬТАТЫ

▲ Если твои действия СВЕТЛЫ, то тебе надо получить значение ВЫШЕ своей цифры.

▼ Если твои действия ТЕМНЫ, то тебе надо получить значение НИЖЕ своей цифры.

Подсчитай количество костей с подходящими цифрами:

0 Всё идёт наперекосяк. Рассказчик описывает ухудшение текущей ситуации.

1 Ты справился, но не всё так гладко. Рассказчик описывает осложнения, ущерб или цену.

2 Ты справился без каких-либо осложнений.

3 Ты не просто справился, но и получил преимущество. Расскажи, что происходит.

= Если выпало значение, равное твоей цифре - тебе пришло внезапное откровение о подоплёке и глубинных мотивах происходящего:

Задай Рассказчику один вопрос, и он даст правдивый ответ. После этого ты можешь изменить свою заявку и ещё раз бросить кости.
Например:
Что они чувствуют на самом деле?
Как я могу заставить их ____?
Как лучше всего добиться ____?
Что тут, чёрт подери, происходит на самом деле?
О чём на самом деле эта байка?

— КОНЕЦ

Когда все свечи потухли, число тебе скажет:
1 - твой Свет тебя ослепил.
1-2 - твоя мечта истлела ради других.
3-4 - ты потерял свою мечту и остался здесь навсегда.
5-6 - ты оставил остальных ради своей мечты.
6 - твоя Тьма тебя поглотила.
Ты счастлив?

— ТЁМНАЯ СДЕЛКА

Когда всё катится к чёрту и ты готов на чудовищные жертвы - обратись к Рассказчику, озвучив, чего ты желаешь. Он озвучит цену: это могут быть ужасающие последствия или свет твоей свечи. Если ты согласен - вы заключили сделку. Вы не можете её нарушить.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ