игра основана на правилах «Лазеров и чувств»
(Lasers & Feelings by John Harper);
источники вдохновения: видеоигра The Path,
настольно-ролевая игра Bluebeard's Bride

автор — 42
в работе использованы шрифты
Times New Roman и Sunday

18+

в игре с высокой вероятностью могут появиться темы насилия (в том числе сексуализированного) и жестокие образы. Это может привести к дискомфорту для игроков и/или ведущего.

играя в «Оставайся на тропе» настоятельно рекомендуется использовать удобные для вас инструменты безопасности, такие как система граней и вуалей (предварительное обсуждение того, каких тем и образов в игре стоит полностью избегать ради общего спокойствия, а какие могут быть упомянуты, но без детального описания), икс-карта (условный знак для мгновенной остановки игры) или любые другие.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ОСТАВАЙСЯ НА ТРОПЕ

Вы — сестры, которые идут сквозь лес к домику своей бабушки. Ваш путь начинается там, где от широкой дороги, по которой ездят машины и автобусы, отходит тропа, такая узкая, что на ней едва ли могут разминуться два человека.
Вы ступаете на нее все вместе.
Путь окажется сложнее, чем вы могли предположить, и вам не на кого рассчитывать, кроме друг друга.
Старайтесь оставаться на тропе. *И берегитесь Волка.*

Прежде чем отправиться к домику бабушки, назови рассказчику свое имя и возраст. Тебе может быть от восьми до двадцати восьми лет.
Затем опиши свой характер одним словом, например «любопытная», «спокойная», «романтичная», «непоседливая», «хозяйственная».
Теперь реши, что ты берешь с собой — каждая из вас понесет один предмет, который стоит взять в лес: фонарик, спички, перочинный нож, флягу с водой…
Расскажи, чего ты ждешь от встречи с бабушкой или визита в ее дом: угощения, разговоров об истории семьи, возможности залезть на чердак и покопаться в старом сундуке или чего-то еще? А потом расскажи о том, кого или что ты боишься встретить в лесу — о Волке: это может быть монстр из фильма ужасов, который ты посмотрела тайком от старших сестер, или злая фея из сказки, или преступник, о котором писали в газете, или парень, который странно смотрел на тебя, когда ты на прошлой неделе покупала кукурузные хлопья.

Выслушав других сестер, реши, которую из них ты любишь так сильно, что готова умереть за нее. Запиши ее имя. Один раз за историю ты можешь получить рану, которая предназначена этой сестре.

Прежде, чем ты отправишься в путь, осталось сделать всего одну, последнюю вещь: выбери число от 2 до 5, которое станет для тебя самым важным.
Каждый раз, когда ты пытаешься сделать что-то, у чего будут серьезные последствия и в случае успеха, и в случае провала, тебе придется кидать кость, чтобы определить, удалось тебе добиться желаемого или нет. Рассказчик подскажет, когда именно это понадобится сделать.
И, прежде чем кинуть кость, ты должна сказать, идешь ли ты по тропе или ступаешь в чащу. Конечно, не в буквальном смысле — в буквальном тебе лучше всегда оставаться на тропе. Но в переносном «идти по тропе» означает действовать рационально и взвешенно, осторожно и разумно. А «ступать в чащу» — действовать отчаянно, полагаться на инстинкты, храбрость, скорость реакции.

Любое насилие, в том числе и самозащита, потребуют от тебя ступить в чащу.
Когда ты идешь по тропе, тебе для успеха нужно выкинуть число меньше выбранного тобой в начале, а когда ступаешь в чащу — наоборот, больше.
А когда выпадает то самое число, которое ты выбрала, твоя грань между тропой и чащей?
Что ж, тебе удается добиться желаемого, но рассказчик скажет, что Волк увидел тебя.
Позже ты узнаешь, что это значит.

Когда тебе нужно кинуть кость, ты можешь взять еще одну, если твой характер тебе поможет в этом действии. Ты можешь взять еще одну, если предмет, который у тебя с собой, тоже может помочь. Ты можешь взять еще одну, если тебе помогает сестра, которая любит тебя.
Ты можешь выбрать лучший из выпавших результатов, но если одна из костей показывает, что Волк тебя увидел — он увидит тебя, какими бы ни были другие выпавшие результаты.

Рано или поздно Волк обязательно выйдет из леса. И он собирается съесть тебя или твоих сестер.
Не обязательно в прямом смысле. Но ты не хочешь, чтобы это случилось.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ