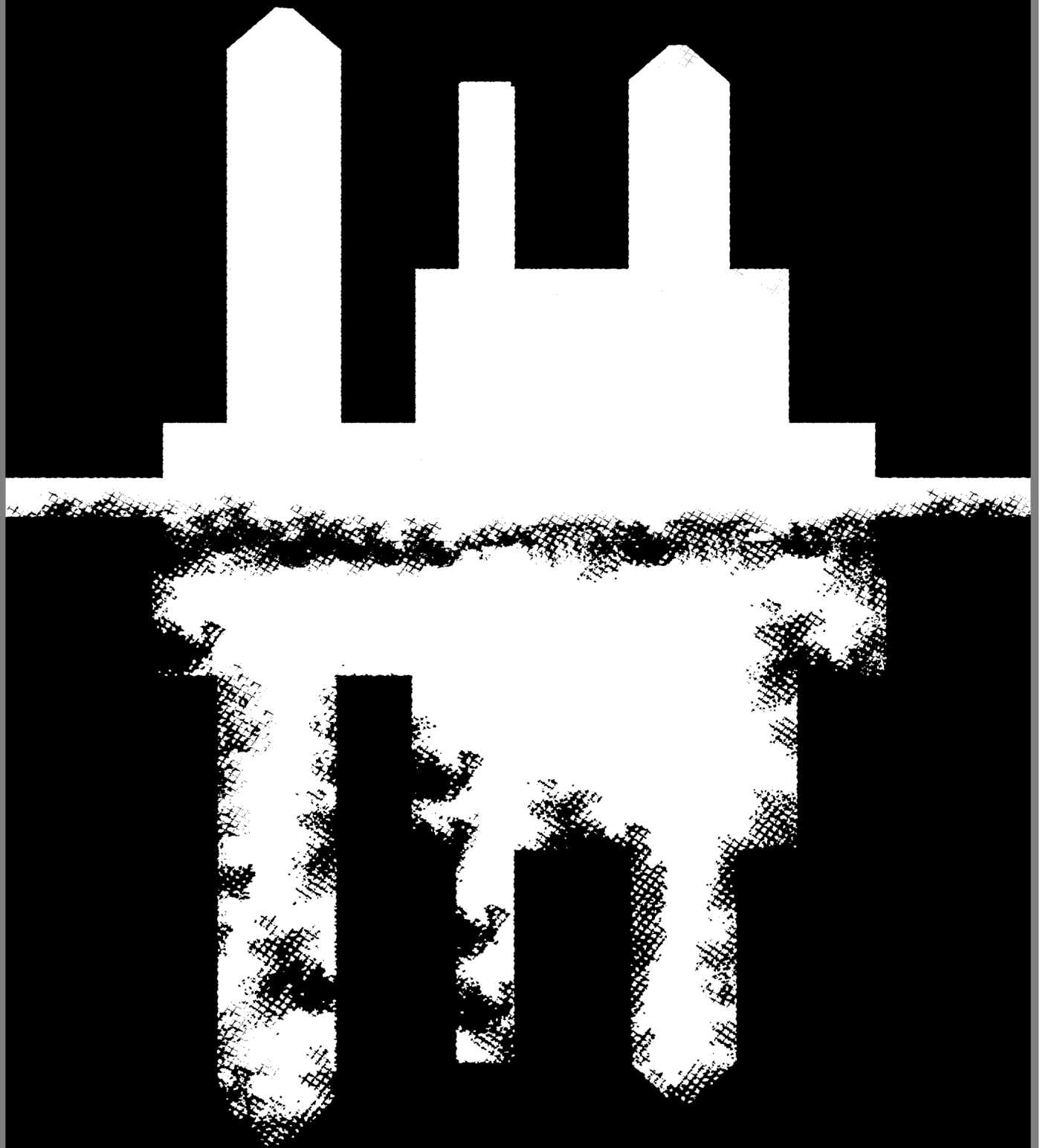


Подгород



Nuprahtor
Rorschach\Larshe
2011

Вступление

Подгород - это словесная ролевая игра, действие которой происходит во сне. Но не в простом сне. Этот Сон един для всех. Каждый, кто засыпает, видит продолжение одного и того же кошмара.

Что служит причиной тому, что человек "засыпает"? Единственно верного ответа нет. У каждого "засыпание" происходит по разному.

Одно можно сказать - нормальный человек не может попасть в Сон. Нужна проблема. Любая проблема, которая гложет человека изнутри достаточно долгое время. Проходят дни, и человек уже не может существовать без этой проблемы, она становится неотъемлемой частью его.

Проблемы с учебой, нежелание или неспособность соответствовать ожиданиям родителей, проблемы с общением, внешним видом - все это может привести молодого человека ко Сну.

Взрослые люди тоже подвержены этому. Проблемы на работе, ощущение того, что жизнь не удалась, чувство вины, неприятное прошлое, которое не хочется вспоминать - проходит время, и эти беспокойные мысли вводят человека в Сон.

Сон един для всех. Не зависимо от пола, возраста, социальной группы - любой может попасть в этот кошмарный Сон.

События, которые происходят в Сне, как правило, определяются личностью того человека, который попал в Сон. Его мучительные раздумия приобретают материальное воплощение, подчас очень кошмарное и ужасное воплощение. Задачей любого человека, попавшего в Сон - проснуться. Для этого нужно сбежать из Подгорода.

Подгород - то место, в котором собираются все заснувшие. Это странное отражение реального Города, в котором проживал заснувший человек. Так как одновременно в Сон может попасть много разных людей, Подгород всегда меняется и невозможно составить его точную карту, как бы часто человек не попадал в него.

Человек, сбежавший из Подгорода, помнит все то, что с ним произошло, но при этом он понимает, что это был всего-лишь сон. Удачный побег из Подгорода может помочь человеку разобраться в себе и найти способ решить свою проблему.

Неизвестно что происходит, если человек умирает в Подгороде. Есть много доказательств, что сбежавшие из него люди все помнят. Но не было еще ни одного человека, который бы говорил, что он умирал в Подгороде...

Персонаж

Как уже говорилось выше, персонаж может быть любого пола и возраста. Для более удобной игры лучше ограничить возраст персонажей (18-60 лет).

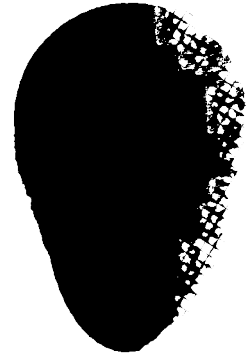
Каждый игрок должен придумать историю своему персонажу. Но не всю его биографию, а только те моменты, которые связаны с его проблемой, которая ввела его в Сон. Мастер (ведущий игры) должен знать, что за проблема у персонажа, чтобы на основе этих знаний создавать события в игре.

Каждого персонажа можно условно поделить на три группы - Голова, Руки, Сердце.

Голова

Голова - это рациональное мышление, знания, опыт.

Персонаж с этим главенствующим атрибутом знает намного больше других. Также, если соблюдены некоторые условия, такой персонаж может знать о мире Подгорода еще до того, как впервые попадает в него. Персонаж может управлять группой людей.



Руки

Руки - это действие, сила, мастерство.

Персонаж с этим главенствующим атрибутом создан для действия. Он готов защищать себя и своих друзей от опасности. Он может мгновенно принимать важные решения, для чего "Голове", например, нужно время для раздумий.

Сердце

Сердце - это сочувствие, доброта, понимание.

Персонаж с этим главенствующим атрибутом понимает других людей. "Сердце" может решить любой конфликт, который может возникнуть между персонажами "Голова" и "Руки". Еще одна немаловажная деталь - "Сердце" может помочь другим персонажам справляться с их фантомами. Однако "Сердце" сам, подчас, бывает слишком уязвим для своих демонов.



В каждом человеке есть три этих атрибута, но неизменно один из них оказывается более ярко выраженным.

Подготовка к игре

Помимо имени и краткой биографии персонажа, каждый игрок сообщает Ведущему о проблеме, которая ввела его персонажа в Сон.

Ведущий, получив от каждого игрока сведения о персонажах, подготавливается к игре. Для проведения игрового сеанса игры Подгород существуют готовые шаблоны, под которые можно свести большинство характеров, придуманных игроками.

Начало

Любая игра в мире Подгорода начинается под землей. Неизвестно, почему так происходит, но во всех источниках информации это именно так (см. раздел "Сообщество Спящих".)

Обычно это происходит на станции метро или в подвале.

Все персонажи должны быть рядом на момент пробуждения. Снаряжение каждого персонажа Ведущий определяет сам, пользуясь информацией о персонаже, которую ему предоставляет игрок. Игрок может узнать о том, что у него в карманах, только сделал такое действие в игре. Очевидно, что предметы в карманах могут быть только небольшого размера. Никаких сумок или рюкзаков, руки персонажа свободны на момент пробуждения.

Так как игра является словесной (предпочтительнее - игра через интернет посредством чатов), то нет смысла описывать все предметы, которые персонажи могут иметь при попадании в Сон.

Ведущий должен описать начальную сцену так, как будто игроки смотрят на нее со стороны. Для начальной сцены нужно описание места, в котором проснулись персонажи, а также количество персонажей и их особенности.

Только после этого Ведущий может обращаться к каждому игроку лично, предоставляя ему определенные действия.
