

Ключевые оргвопросы

1. Пожалуйста, обратите внимание на то, что мастерская группа не построит за вас дом, не решит бытовые вопросы, не сошьёт костюм и не сделает оружие. По костюму и оружию на сайте есть руководство, как сделать простой вариант своими руками.
2. Для создания дома и быта свяжитесь со своей семьёй и договоритесь, кто за что отвечает. Если для постройки понадобятся доски – оставьте правильную заявку в [профильной теме](#) на форуме.
3. Если Вы впервые едете в лес, то, помимо вышеописанного, посоветуйтесь с членами игровой семьи – что может вам понадобиться в лесу: например, спальник, пенка, палатка и т.п.
4. Напомним, что проведение мероприятия мы оформляем официально, поэтому:
 - Разведение обычных костров запрещено. Для открытого огня используйте либо мангал, либо подложку из металлического листа (разводите костер не на земле, а на этом листе). В среднем в одном доме 3-5 человек, для такого количества вполне можно приготовить еду на горелке/мангале;
 - Возле каждого города должен быть выкопан туалет, который потом будет закопан;
 - При заезде на полигон потребуется расписаться в инструкции по правилам поведения и технике безопасности;
 - Перед выездом обязательна сдача своей стоянки мастерам;
 - Мусор необходимо вывезти с полигона и выкинуть в один из баков на выезде;
 - Нахождение на полигоне в пьяном виде запрещается;
 - Человеку, обнаруженному с любыми наркотиками лучше уехать с полигона самостоятельно, пока мы не успели сдать его в руки милиции.
5. Точка забора питьевой воды на полигоне одна (родник), поэтому за водой можно ходить по-жизни, не злоупотребляя, правда, этим типа «не-не, это я тут за водой иду, а вовсе не играю». За водой для целого города можно даже ездить на автомобиле, только призываем делать это аккуратно (желательно рано утром) и не портить игру окружающим.
6. В самом роднике нельзя мыть посуду или голову, делайте это на берегу на некотором расстоянии.
7. Мастерская группа не предоставляет электричества. В целом, на полигоне нет локаций, для которых жизненно необходимо электрическое освещение, поэтому работа генераторов разрешена только на время строяка. В остальное время рекомендуем пользоваться аккумуляторами или, что гораздо лучше, антуражными светильниками. Или заантураженными.
8. При использовании керосиновых ламп и свечек будьте очень аккуратны, не оставляйте пламя без контроля.
9. Разрешено использование любых электрических/газовых фонарей, если вы придали им антуражный внешний вид. И – для перемещения по дорогам можно использовать аналогичные фонари, но с жёсткими ограничениями:
 - запрещено светить в глаза, а значит – пробовать полностью освещать фигуру;
 - фонарь должен давать жёлтый или близкий к нему свет. Фонари с белым светом и любыми оттенками синего будут использоваться МГ.
10. **Взнос.** Сразу после заезда, до того, как распаковать рюкзак/машину, необходимо дойти до мастерятника (это 5-7 минут из любой локации), расписаться за факт прочтения Инструкции и сдать взнос в обмен на спец.карточку. Он составляет 600 рублей для жителей Москвы и ближнего Подмосковья, и 500 рублей для жителей других городов.
11. На строяк можно заехать в предыдущие выходные, МГ будет на полигоне ориентировочно в 5-6 часов вечера 30го июня. Но учитывайте, пожалуйста, что полигон большой, а мастеров там останется 2-3 человека. Поэтому ничего ценного на полигоне оставлять не рекомендуем. Нет, к сожалению, сдать ценные вещи на хранение МГ нельзя.
12. Мы не призываем к мегалитическому строяку, наоборот, оптимальным является заезд во вторник вечером-среду утром, чтобы спокойно за световой день построиться и начать играть.
13. Игра начнётся в среду(4го июля) вечером, парад в 22.00 перед мастерятником.
14. Игра закончится в ночь между субботой и воскресеньем, где-то между полночью и 2 часами ночи. Говоря языком театра, в тот момент, когда станет ясно, что в вашем городе актёрам уже пора выходить на поклон, региональщик выйдет на центральную площадь, откупорит бутылку шампанского и поздравит вас. Возможно, это произойдёт не одновременно во всех городах.
15. Если вам что-то очень надо сделать по-жизни на игре – делайте по-жизни. Но носите явный маркер, например, пожизнёвую одежду. И не вступайте в игровые взаимодействия.

16. К сожалению, в этот раз у нас нет возможности организовать автобусы и доставку вещей. Поэтому призываем вас брать оных вещей немного, чтобы было удобно доехать общественным транспортом. В ближайшее время появится описание доезда на полигон, телефоны такси и т.п.

Немного об этике

Для большинства из вас написанное ниже понятно, давно известно и совершенно естественно.

Этот текст написан, прежде всего, для тех, кто впервые на игре – или тех, кто никогда не сталкивался с нашими играми. И все же мы просим всех прочитать, как минимум, пункт «Этика взаимодействий игроков с моделями»

Этика игровых взаимодействий между игроками

На наших играх есть два важных неписанных правила, но что-то решили уже их записать. Итак, мы верим в две вещи:

1. Два игрока способны договориться между собой. Доверие игроков друг к другу и доброе отношение всегда лучше мастерского решения, которое переводит ситуацию из игровой в пожизненную. Решайте, куда можете, сами – и находясь в пространстве игры. Несомненно, в нерешаемой ситуации мы придем на помощь, но нам это кажется крайней мерой.
2. Подыгрывать друг другу – очень хорошо. Так вы делаете благо всей окружающей игре, где и вам достанется хороший кусок. Делай добро и бросай его в воду, как говорится.

Этика взаимодействий игроков с моделями

На Греции есть много моделей, которые никогда не обкатывались на полигоне, а также есть модели, которые вообще нигде не обкатывались. Для ряда из них совершенно критично выполнение нескольких простых правил.

Пожалуйста, внимательно прочитайте – и запомните эти пункты. От их соблюдения зависит хрупкая ткань сюжетов, которые в рамках игровых условностей хорошо выдержат игровую реальность, но не выдержат пожизненных попыток «взлома».

Пожалуйста, не делайте так сами – и удержите других людей от любопытства или чиста, пусть и неосознанного.

1. Мы будем скоро вешать в коммьюнити и высылать письмами ряд фотографий людей, которых ваши персонажи видели (знают в лицо). В этой связи **строго нельзя** называть этих людей по пожизненным именам или никам в разговорах с другими игроками или в комментариях к постам («да это же Анальгин, Вася Петров!»), показывать на них пальцем в ГД («а помнишь, я говорил тебе о человеке, который убил твою мать? Так вот же он, за соседним столом сидит!») или, описывая их, говорить «вор наших коз очень похож ну.. ну.. на Васю Петрова!» Если человек не узнаёт на фотографии Васю Петрова, Анальгина – то и прекрасно. Встретится с ним на игре!
2. **Строго нельзя** вскрывать заклеенные полоски на карточках, если только в уже открытых пунктах не сказано «отклей следующую полоску». Друзья, мы с любовью и нежностью к вам готовим эти карточки, чтобы сделать вам сюрприз. Невовремя сделанный, он может убить весь катарсис и мистерию, которые мы планировали.
3. На нашей игре много что может вам «прийти в голову» посредством карточек или божественной воли. Не ищите этому рационального объяснения человека двадцать первого века. Помните, что ваш персонаж – грек, живущий в непосредственной близости от богов и прочих мистических сущностей. Поэтому иногда знание и некоторые ощущения могут просто появиться в голове вашего персонажа.
4. Не ищите дыры. Они есть – в поле толкований и неоднозначности формулировок. Мы не хотим расписывать все правила и особенности применения тех или иных моделей, иначе они займут под сотню страниц. Если дыра критична – скажите нам, возможно мы сумеем её ликвидировать без увеличения текста правил.
5. На нашей игре есть некоторое количество скрытых моделей, а также не общеизвестных способностей и возможностей. Если кто-то не лег от удара вашего тяжелого меча – не бейте его еще раз, да посильнее. Верьте, что у него есть такое право. Если кто-то вырвался из ваших пут – верьте, он мог это сделать. Если у вас совсем сомнения – спросите у региональщика. Но лучше – просто верьте.

Общие этические принципы игры

1. Не опускайте руки. Если вам не удался один заход в решении проблемы – попробуйте другой, третий, если надо – но не думайте, что это мастера чего-то напутали или игроки читерят. Скорее всего, ваш персонаж просто чего-то не знает. Всегда можно посоветоваться с другими людьми.
2. Не бойтесь трагедии как жанра сюжета. Трагедия не означает, что ваша игра закончилась – или что вы её проиграли :) Насладитесь своим эпическим (и прямо-таки неэпическим!) величием. Мы поддержим, уж будьте уверены – вся Греция будет плакать над вашей историей.
3. Не стесняйтесь комедии как жанра сюжета. Комедия – это не только когда смеются над вами, но и когда, в конце-концов, все выходит складно и всем на радость! Боги любят человеческую комедию – а мастера готовы поддержать ваш веселый замес.
4. На игре есть персонажный обман. Вас могут обмануть любые персонажи игры – разными способами. Всё, как в греческих мифах. Не лгут только карточки, мастера, игротехники и правила :) Мастера и игротехники «в персонажах» – тоже, конечно, могут лгать.
5. Не пейте неразбавленного вина. Или пейте в меру :) Играть в пьяного – хорошо и может привести к разным замесам, а вот играть пьяным – плохо. Бывает потом мучительно совестно, и замесы совсем другие: постыдные и мучительные.
6. Мы делаем игру для тех, кто нам близок и дорог. Даже если мы с вами не знакомы лично или знакомы очень слабо – мы хотим своей игрой познакомить вас с нами и нашими хорошими товарищами и друзьями. Мы предлагаем вам ощутить себя в комфортной среде, в которой каждому игроку можно подставить спину.
Игроку, мы имеем в виду, не персонажу :)

Дорога на полигон

На полигон есть старая известная дорога (через Щёлковское шоссе) и новая (через ст. Щёлково Ярославской ж/д), разведанная Митей Грубым. Старая более известна и более удобна для автомобилистов. По новой на автомобиле добраться нельзя, зато **путь пролегает от станции электрички.**

Старый вариант ниже (спасибо за него JNM и Регалу), **новый** вот по [этой ссылке](#).

Вот общая схема заезда по старому варианту. Если нет желания запоминать и распечатывать скучное описание – вот [ссылка на конкретное место на Яндекс.Картах](#).



Игра пройдет на полигоне возле населенного пункта Ивановское, в нескольких километрах от города Черноголовка Московской области. Это так называемый старый черноголовский полигон, на котором проводились игры [Воронье Гнездо](#) (2007), [Верона. 1302](#) (2008), [1-я Цетагандийская или Город Женщин](#) (2008), [Лагаан](#) (2008), [Возвращение короля](#) (2009). **Не следует путать** его с Дядькинским полигоном, который также находится в районе Черноголовки, но ближе к Москве.

Добраться до полигона из Москвы можно следующими способами:

- Автобусом или маршруткой от Москвы до Черноголовки, и далее местным автобусом или на такси от Черноголовки до Ивановского.
- На личном транспорте около 50 километров от Москвы по Щелковскому шоссе.

Рейсовые автобусы и такси

Город Черноголовка известен, в частности, тем, что через него не проходит железная дорога. И потому доехать туда из Москвы можно лишь на автотранспорте. От автовокзала около станции метро Щелковская до Черноголовки идут автобусы-экспрессы и маршрутки. Автобусы и маршрутки останавливаются у входа в автовокзал, ходят по расписанию, в среднем раз в 20-30 минут, билеты приобретаются у водителя. Номера

маршрутов – 320 и 360. Последняя маршрутка идёт в полночь и битком. Цена билета 90 рублей. Время в пути при небольших пробках – час-полтора.

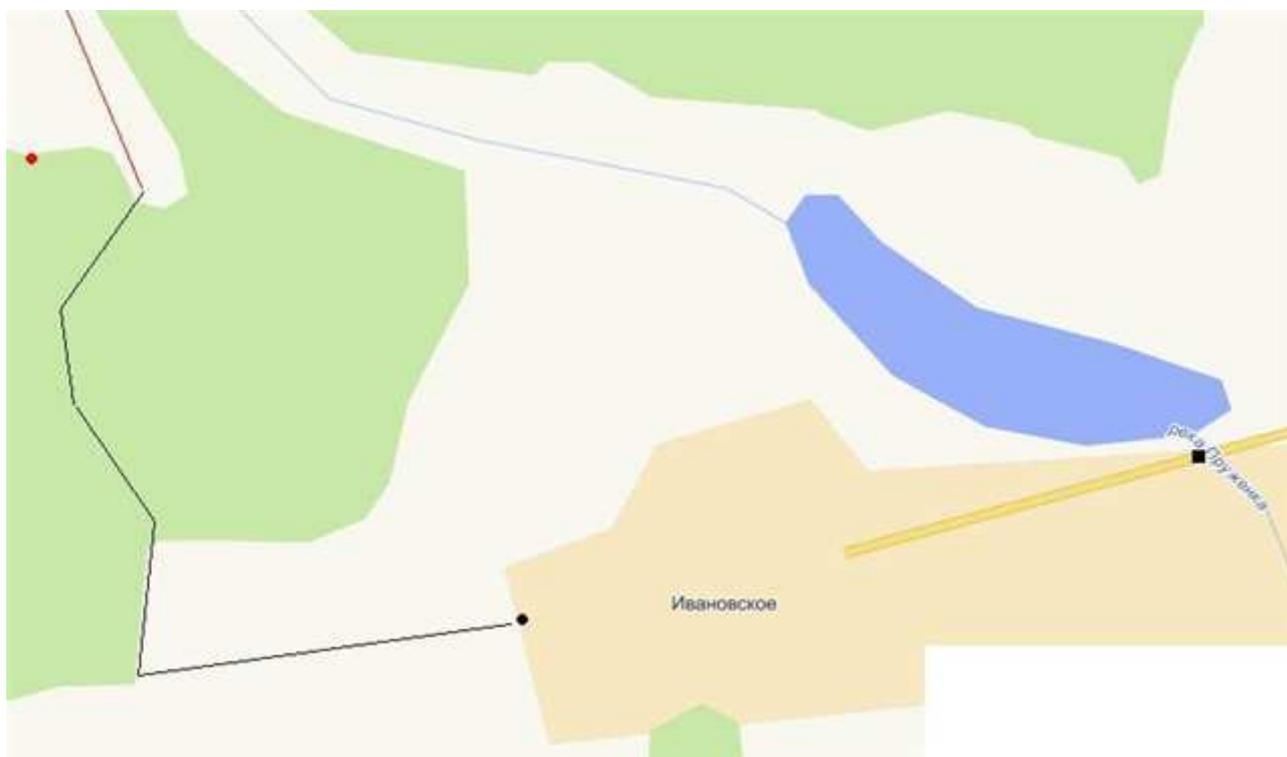
В Черноголовке вы приезжаете на местную автостанцию. Оттуда до Ивановского можно добраться либо на местном частном автобусе-ПАЗике, либо на такси.

Такси можно найти на стоянке на той же автостанции, цена вопроса – 200-230 рублей (за машину, если ехать компанией, с носа получится дешевле). Такси нужно брать «до Ивановского», и в самой деревне ехать через мост и до самого конца асфальта. Обратно из Ивановского можно вызвать такси, вот актуальные номера :

ООО «Новое такси» +7 (49652) 4-33-33, +7 965 295-18-23, Такси «Транс-Черноголовка» +7 (49652) 4-88-00, 4-38-00, 2-78-97, Такси-сервис +7 (49652) 4-66-99, 4-99-69, ЧГ Такси +7 (49652) 2-44-04 .

От Черноголовки до Ивановского ходит рейсовый автобус №73, расписание: 6.55, 8.00, 9.00, 10.00, 12.00, 13.50, 16.00, 17.10, 18.00, 19.00

Автобусная остановка в Ивановском, а также то место, докуда может доехать такси, и там же заканчивается асфальт – является началом грунтовой дороги



Чёрный квадрат – мост, чёрная точка – место, докуда доходит асфальт. Чёрная линия – грунтовая дорога.

Сойдя с асфальта, следуйте по грунтовой дороге прямо, через поле. Примерно через 300 метров дорога упрется в лес, в этом месте находится развилка. На развилке поверните направо. Сначала грунтовая дорога будет идти по правому краю леса, потом ненадолго уйдёт в лес. Потом выйдет на небольшое поле, и, метров через 200, между двумя «мысами» леса, как между Геркулесовыми столбами, выйдет на большое поле, где повернёт налево. Собственно, это то поле, где мы будем играть. На рисунке выше это последняя линия дороги. Красная точка слева от неё – это Олимпия.

Схему полигона можно посмотреть вот по этой ссылке:

<http://maps.yandex.ru/?um=CTbxF6z3QyD4G2M2je0bAGJ0GT8vUdsS&l=map>

На машине

Выезжайте из Москвы по Щелковскому шоссе (А-103), и езжайте по нему около 50 километров, до пересечения с А-107 (малое кольцо, «бетонка»). Шоссе упрется в А-107, и на пересечении будет указатель «Софрино – налево, Черноголовка – прямо, Ногинск – направо».

На этом перекрестке поверните налево (в сторону Софрино) и езжайте прямо примерно один километр до съезда с главной дороги в населенный пункт Макарово. Перед съездом будет знак «главная дорога левее, второстепенная прямо», и на самом перекрестке указатель «Ивановское 2, церковь Иоанно-Предтечинская 2.8”.

Съезжайте с главной дороги и далее через Макарово, никуда не сворачивая, следуйте до Ивановского около 2 километров.

Вам надо проехать Ивановское насквозь прямо по его единственной дороге до конца. В конце деревни асфальтовая дорога заканчивается, дальше будет проселочная средней паршивости.

Если погода будет сухая – то по этому проселку пройдет (пусть медленно и аккуратно) любая машина, в мокрую – могут быть серьезные сложности. Дальше маршрут полностью соответствует пешему, как на рисунке выше.

Общественная жизнь, законы и социум

Общественная жизнь и устройство городов

Во всех городах большинство фасадов домов, и, прежде всего, дворца и храма, выходят на центральную площадь, агору. На ней же совершаются все жертвоприношения (рядом с храмом). Таким образом, все города представляют собою окружность с городской площадью по центру.

В связи с тем, что стены низкие, а дверей толком нет, почти вся жизнь грека происходит на виду у других греков. Никто специально не присматривается, но и скрывать особо не принято. Соответственно, почти любое событие всегда затрагивает окружающих.

Законодательство и суд

В целом, любой грек знает, что такое хорошо и что такое плохо. Однако, если его мнение относительно своих поступков противоречит общепринятым в городе правилам и традициям (как писанным, так и неписанным), то он может угодить под суд. Общеизвестно, что убивать (кроме как на войне) и красть – преступления, которые почти наверняка доведут до суда. В ряде городов есть свои важные традиции, нарушение которых может быть расценено как преступление.

В большинстве городов суд – дело царское, и только в Афинах для этого есть отдельная должность судьи. Царевичи и царевны также принимают участие в суде и, более того, судят тех, кто близок им по возрасту – надо же им учиться!

Градации наказаний:

Исправление содеянного и/или возмещение причиненного ущерба
Штраф (продуктами ремесла и другими ценностями или работами и услугами)
Временное изгнание (ограниченное по сроку. В рамках игры – не более суток)
Постоянное изгнание
Смерть

Обычно смерть как наказание назначается в случае измены Городу или жестокого убийства из корысти.

Остальные тяжелые преступления, совершенные на почве Страсти, например, или имеющие иные смягчающие обстоятельства, обычно наказываются изгнанием.

Временное изгнание обычно назначается в случае, если в тяжёлом преступлении вина не доказана, в случае причинения большого ущерба, а также – иногда – для очищения от убийства.

Слуги, воины и стражники

Слуг в их привычном понимании на нашей игре нет – даже царь сам себе подчас носит стул и наливает вино. У царей и иных уважаемых (или просто солидных возрастом или достатком) есть царедворцы, подружки-компаньонки и другие аналоги. Поэтому, если вы где-то в сетке ролей видите слово «слуга» – помните, что здесь речь идёт об особо доверенном человеке, приближенном, которого могут отправить на другой конец полигона с важным заданием, но не попросят приготовить еды.

Профессий «воин» или «стражник» на игре не существует: городские ворота охранять не надо, а на войну ходят все те, кто хотят. Нежелающих воевать мужчин могут обвинить в трусости, помните об этом.

Социум и герои

Как мы помним, три человека должны ждать героя и быть готовыми его оплакать. Эти трое – его/её хранители. Они могут спасти от случайного удара или других опасностей.

Важно понимать, что таких хранителей нельзя назначить. Ими могут стать только те люди, с которыми герой был тесно связан в прежней жизни, причем, не номинально. Учитывая, что опасность для хранителей героя велика, подвергнуть себя этой опасности может только тот, кому этот человек действительно близок, тот, кто готов ради него рискнуть собой.

В момент становления героем человек рвёт все свои существующие связи, «совершает прыжок спиной вперёд». Его связи с родственниками и друзьями истончаются и иногда даже исчезают. К нему относятся как к существу другого порядка, но не только потому что он герой, а потому что он действительно сильно изменяется. Его Рок подчас идёт вразрез с жизнью окружающих, и это не всегда проходит гладко.

Героя попросят помочь, отправят убивать нападающее на город чудовище, будут славить на площадях и пирах – но с опаской позовут в гости испить вина и обсудить красоток, потому что знают, что его поступки и желания теперь подчиняются другой логике и мировосприятию. Жизнь героя одинока – или проходит среди других таких же, как он, одиночек – потому что только они могут, если что, остановить его.

Женщины и мужчины

Женщина в классической Греции, как мы знаем из литературных источников, была двух видов: либо амазонкой, либо вещью. Такой архаичный подход для ролевой игры не годится, поэтому мы его отвергаем и предлагаем вам, дорогие игроки, другой. Мы будем играть в патриархальное общество, да, но с почти равными возможностями для женщины. Любая женщина может выйти из «женской» позиции в социуме и перейти в «мужскую»: стать воином, правителем, судьёй или кем-то ещё – но тогда с неё и спрос будет, как с мужчины. Претендуя на мужскую позицию, учитывайте, дорогие девушки, что кроме прав она предполагает и обязанности.

Семь городов и игра-в-города

И, под занавес, last, but not least.

Все города друг с другом то дружат, то враждуют: то заключают союзы, то ведут войны. На протяжении жизни двух последних поколений между двумя любыми городами был вооружённый конфликт и все города друг другу немножко должны (ну или наоборот). В Олимпии живёт заложником афинский царевич. Коринфяне скоро должны будут отвезти на Кносс ежегодную дань. Микенцы проиграли Афинам, и те готовы предъявить долг – и т.д.

В преддверии Олимпийских игр меж городами вечный мир (сроком до утра пятницы :)), но этот мир непрочен.

Когда к вам придет войско другого города, помните, что даже если вы сейчас проиграете битву, вы можете достаточно скоро вернуть свою дань с этого же города.

Ну или с любого другого :)

Это просто круговорот, и он не нарушает куда как более прочных горизонтальных связей между людьми.

Общеизвестное о богах и людях

Сперва был Хаос. Оплодотворенный Эйдосом, он породил мир.

О том, как зародились титаны и боги, никто из ныне живущих достоверно не знает, хоть и сохранилось много мифов и легенд (см. Куна, например :)).

Но известно о том, как появились люди.

Первых людей породил Зевс, и дал он им бессмертие, здоровье и изобилие, чтобы они могли наслаждаться жизнью в этом мире. Другие боги тоже одарили людей богатствами: мудростью, любовью, знаниями. Дружба царила между людьми Золотого века и богами, вместе они пировали и вместе охотились на тварей земных, и вместе слагали песни и гимны. Мудры и прекрасны были первые люди, и даже боги не гнушались их советов.

Долго длился Золотой век людей, и все были довольны.

Но титаны, во главе с Кроном, сильнейшим из титанов, позавидовали этому союзу: ведь когда Зевс сотворил людей, титаны сперва смеялись над ними и не обращали на них внимания, считая их слабыми и никчемными. Когда же титаны поняли, что люди прекрасны, то захотелось им обрести своих людей. Но никто из титанов не смог породить столь же гармоничных созданий, ибо были титаны своенравны и тщеславны, и каждый хотел перещегоолять другого, создавая себе народы. От этих попыток появились страшные чудовища.

Не сумев создать своих людей, титаны озлобились и решили покарать людей, а также богов, которые очень любили людей – и создали Страсти. Притворившись, что тоже хотят одарить людей, титаны заключили Страсти в прекрасные огненные цветы. Люди обрадовались, и принялись украшать себя этими цветами, которые медленно стали пожирать их изнутри.

Сделались люди гордыми, жестокими и алчными, умалилась их мудрость, и так титаны смогли обманом заманить их на Атлантиду: остров, находящийся вдали от богов.

Людьми Серебряного века называли их потом, потому что, все же, были они мудрее и разумнее нынешних, но укоротился их век и перестали они быть бессмертными, потому что столь велика была их жажда обладать тем, что было у других, что принялись они убивать друг друга.

Лишь малая толика людей не приняла даров титанов, и осталась свободной от Страстей. Взмолились они богам, которые были сильнее, и просили спасти своих собратьев. Но спасти тех было уже невозможно: обратились люди Атлантиды против богов, заключив противоестественный союз с титанами. Боги бились долго, поддерживаемые малым числом людей, а также теми из титанов, что поняли свои ошибки и присоединились к бою на стороне богов.

И битва длилась десятки лет, и не было видно ей конца. Тогда боги создали Рок, который прервал бы век тех, кто подвержены Страстям, но побоялись использовать его: столь страшными были бы последствия. Заключили боги Рок в сосуд, и крепко забили горлышко крышкой.

Однако Пандора, девушка из Атлантиды, обаянная любопытством, украдала сосуд – и заглянула в него, тем самым выпустив Рок в мир.

Первым Рок поразил тех, в ком Страсти были сильны, и разрушил Атлантиду.

Возрыдали боги о своем опрометчивом творении, но было уже поздно. Сгубив атлантов, Рок не насытился, и принялся за остальной мир, ложась тенью на чело всех людей, даже тех, которые отказались от Огненных

цветов, подаренных титанами. Так сень Рока легла на всех: богов, титанов, людей, тварей и весь сонм вещей.

В гневе боги бросились в яростную атаку – и смогли одолеть титанов, ибо не было больше у тех поддержки людей, обманутых ими. Так титаны были низвергнуты в Тартар и заключены там на веки вечные.

Лишь горстка людей спаслась в той страшной войне, и назвали их людьми Бронзового века. Опечалены были боги тем, что стало с некогда бессмертными и мудрыми людьми, но в память о прежних временах стали они привечать и новых, людей Бронзового века.

Были эти люди невежественны, век их еще сократился, и не успевали боги научить их мудрости. Но были люди бронзового века сильны и отважны. Возлюбили они гордость и войну, обильную стонами, и принялись убивать друг друга. Тогда боги дали людям законы и устои – одни на всех, а также научили их брать себе царей среди самых мудрых и честных, чтобы те направляли их не только в сторону войны. Но цари со временем худшали, устои нарушались, а законы изменялись в угоду сиюминутным Страстям.

Чтобы не сгинул род людской вовсе, каждый из богов выбрал себе дело и стал покровительствовать ему, научая тому же людей и помогая им. Так Зевс покровительствует правлению и царям, Гера – женщинам и семейным устоям, Афина – мудрости и благородной войне, Аполлон – свету искусства, Афродита – красоте и любви... И многие другие боги помогают людям: хранят справедливость и закон, обучают тонкостям ремесел, дают обильные урожаи. За это назначили боги людям жертвы и ритуалы, призванные напоминать о важном в их жизни.

И все же память и мудрость человеческие так малы, что не могут они постичь богов и божественное. Принизить до себя, а не возвыситься к богам хотят люди. Оттого часто объясняют они происходящее гневом и разнужданностью богов, не зная, что на самом деле стоит за этим.

Но иногда среди людей рождаются те, что способны, несмотря на Стрась и Рок, возвыситься до богов – и вернуться в лоно изобильной бессмертной жизни.

Известные люди и события

Великие подвиги и свершения

Что-то кончается, что-то начинается

Закончилась Эпоха Богов, заканчивается первая часть Эпохи Героев (напомним, игра начнётся с похорон Геракла). В семи городах почти нет людей, которые лично видели или участвовали в известных больших событиях. А значит, обо всём об этом греки знают из поэм и пересказов.

Правило простое: всё, что вы вычитали в древнегреческих мифах, поэмах или переложении Куна/Гаспарова/другого автора из Эпохи Богов и первой половины Эпохи Героев – всё уже произошло за некоторыми исключениями.

1. Посох, который воткнула Афина на состязании с Посейдоном за покровительство городу, превратился не в оливу, а в виноградную лозу.
2. Не существовало Тезея и его отца Эгея.

Под первой половиной Эпохи героев мы подразумеваем истории, в которых всегда есть что-то волшебное. Т.е. Персей был, Белерофонт был, Арахна была, Калидонская охота была и многое-многое другое было. А вот знаменитых войн греков с греками: осады Трои и двух походов на Фивы — ещё не было. В землях близ Илиона постоянно кто-то с кем-то воюет, и греческие мужи регулярно уходят туда на войну, чтобы вернуться с добычей или не вернуться вовсе. Почти в каждом городе есть кто-то, кто бывал в Илионских походах.

Ремарка. Если вы нашли какой-то очень уж редкий миф, которого нет в общеизвестных книгах, и планируете его не просто рассказывать, а применять в свою пользу, т.к. в нём описаны события в одном из семи городов – пожалуйста, спросите у мастеров, было такое или не было.

Недавние события

Все течет, все меняется

Как мы уже раньше говорили, в течение жизни двух последних поколений каждый город успел насолить другому городу, а также помириться с другим городом (и поженить царских детей), вместе с ним насолить третьему и так далее. Ниже – краткий список общеизвестных событий, произошедших за последние 10 лет. Горожане о своём городе знают больше, информация есть в сообществах городов.

- 10 лет назад Олимпия ходила на Афины и победила, Афины с тех пор выплачивают дань (раз в день), а также Олимпия взяла на воспитание афинского царевича.
- 8 лет назад Кносс ходил на Коринф и победил, с тех пор каждый год коринфяне отправляют в виде дани на Кносс людей (один раз за игру);
- 5 лет назад Афины ходили на Дельфы и проиграли подошедшим самосцам, за это Дельфы выплачивают благодарственную дань Самосу (каждый день), и одна афинская дева была отдана в Дельфы, где служит в храме Аполлона;
- 4 года назад Афины ходили на Микены и победили, за что Микены выплачивают дань (каждый день);
- Чуть больше 3 лет назад Коринф ходил на Самос и победил, за что Самос теперь платит дань (каждый день).

И важное дополнение. В правилах про Цели Осады указано, что размер вознаграждения или дани определяется количеством пришедших под стены городов, а это диссонирует с недавней историей. Причин в логике мира этому нет, просто нам для истории было важно одно, а для событий на игре важно другое. Поэтому не думайте об этом :-)

Списки великих

Греки любили составлять списки, мы их в этом поддержим своими.

Вот те, кого знают в Греции сейчас. На игре, надеюсь, греки дополнят списки — и создадут свои!

Трое героев недавнего прошлого: Салмоней Самосский, убитый своим другом, Лаэрт Олимпийский, победитель Афин, сгинувший в подвигах, и Гелиодор Афинский, убитый Лаэртом.

Два царя, известных милосердием: Периан Коринфский и Илиан Микенский

Три мудрых царицы: Прокрида Дельфийская, Алекто Самосская и Арестя Микенская

Три поэта: Анتماх Дельфийский, Ерофей Афинский, прозванный Печальным царем, и Дигон Дельфийский, прозванный Сатириком.

Три скульптора: Левкодор Дельфийский, создатель множества статуй в Дельфах, в том числе статуи Артемиды и статуи Аполлона, Калион Коринфский, известный тем, что создал статую, которую оживила Афродита, а также Никон Отцеубийца, ранее известный своим талантом, грозящим затмить талант отца Левкодора, но сейчас известный более тем, что убил своего отца.

Три олимпийца: Фазтон Афинский, силач, Неарх Олимпийский, бегун, и Лаэрт Олимпийский, прозванный Гектором.

Три жены прекрасных: Диона Коринфская, жена царя Периана, Ангела, царевна Самосская, ныне кносянка, жена Теофила, и Лаодика Олимпийская, жена царя Архелая, ныне мертва

Три девы разумных: Гермiona, царевна Микенская, Текла, царевна Афинская и Каллиника из Олимпии.

Три мудреца: Дементий Афинский, наставник царевичей, Теофил Кносский, царедворец, и Антимих Афинский (но очень уж он зол на людей).

Трое механиков: Агапит Афинский, создатель Автомаха, ныне сумасшедший, Флегодор Коринфский, жрец Гефеста, и Алкивиан Кносский, ныне мертвый.

Трое врачей: Панакея Афинская, женщина-хирург, чье слово острее, чем её инструменты, Нелей Микенский, что уже мертв, и Диомед Олимпийский, бывший воин.

Пять чудес: источник Афродиты в Коринфе, спасший город, Статуя Афродиты в Коринфе, ожившая от любви Калиона, ужасный Лабиринт на Кноссе, Коза, вскормившая царя Архелая, и Храм Аполлона в Дельфах.

Слова-слова-слова

Мы составили список слов, выражений и понятий, которые рекомендуем использовать на нашей игре. Часть из них — на современном греческом.

Очень рекомендованные:

- Достойный хвалы, годный – «Аксиос». Если вы выбираете из некоторого количества людей, то достойному можете тоже сказать «Аксиос!», а недостойному прямо об этом сказать: «анАксиос!»
- Плохой, дурной – «какОс», хороший – «калОс». Отсюда – дурная/добрая смерть «калОс/какОс танАтос» и т.д.
- Публичная честь (совести у древних греков не было :) – «тимЕ». Если вы позорите кого-то прилюдно, то это «атимИя». «Устроим этому трусу атимИю!» «Ждёт его атимИя по возвращению домой!». Отсюда же понятие «филотИмо», описывающее весь комплекс личных добродетелей, хорошее публичное «лицо» каждого грека. «Я отказываюсь бить ему в спину! Это идёт вразрез с филотИмо!»
- Возмездие – «нЕмесис». «Призываю на твою голову нЕмесис, пусть Эринии покарают тебя!»
- Поединок, который проводится для того, чтобы понять, кто круче. Все греки ищут таких поединков – не всегда оружных, называется «аристЕйя». «Пусть будет аристЕйя между нами!» «Пусть боги рассудят нашу аристЕйю!» Также это чувство, которое заставляет греков соревноваться «АристЕйя не даёт мне покоя, требует вызвать её на поединок» – так могла говорить, например, Арахна :)
- Высокомерие, гордыня – «хЮбрис» или «гЮбрис». «Хюбрис не даёт ему прийти к тебе с извинениями, о мой царь»
- Правильное почитание богов и богохульство – «эвсЕбия» и «асЕбия» соответственно. «Эта жертва, определено, удобна, ты поступаешь соответственно эвсЕбии». «Это асЕбия, боги покарают и его, и весь наш город!»
- Возглас «Победи, ура!» – «нИка!». «Все на врага, нИка!»
- Страсть – «пАфос». «Твой пАфос приведет нас к гибели!»
- Жадность (букв. «всеядность») – «адефагИя». «АдефагИя не доведет тебя до добра, торговец, продай дешево – или отведаешь моего меча!»

Обращения:

- «ХАйре!» – буквально, радуйся.
- «КирИа» – госпожа
- «КИриэ» – господин
- «ГерОнда» – старче
- «АксиОтимос» – уважаемый
- «БасилЕвс» – царь
- «БасИлиса» – царица
- «КалимЕра» (кали имера) – доброе утро (до 13.00)
- «КалиспЕра» (кали спера) – добрый вечер (после 13.00) :
- «ЭвхаристО» – спасибо!
- «КАла, эфхаристО» – хорошо, спасибо!

Мягкие ругательства:

- «КакОс» или «какО» – злой, зло, плохой, дурной
- «ДилОс» – трус
- «Екс коракОс» – «к вОронам!» (т.е. пошёл вон)
- «Анафема!» – Будь проклят! Проклятие!

Хорошо бы употреблять и вот такие греческие слова и понятия:

- Долг – «хрЕос»
- Клятва – «Оркос»
- Соревнование – «агОн»
- Тайна – «мИстика»
- Спрятанное, тайна, которую специально хранят – «крИпта»
- Гармоничное развитие человеческого тела и духа, красота его духа и поступков – «калокагАтия»
- Мудрость – «софИя»
- Цель, план – «стОхос»
- Мечта – «Онейро»
- Невозмутимость и безмятежность духа – «атарАксия»
- Любовь к друзьям и любовь к родине – «филИа»
- Родственная любовь – «стОрге»
- Влечение – «Эрос»
- Возвышенная любовь – «агапЭ»
- Печаль, траур – «пЕнфос», так же мы будем называть маркер Горя и Проклятия
- Совершенство – «энтелЕйя»