

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.

- Мы вывесим в комьюнити и вышлем 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!
- 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.
- 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 существ. Поэтому иногда знание и некоторые ощущения могут просто появиться в голове вашего персонажа.
- 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.
- 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.

ПРАВИЛА ПО РЕЧАМ

Для нашей игры важно не только то, как оно было, но и то, как об этом рассказали. Также на игре очень важны слова, сказанные публично (на площади перед храмом), потому что так они будут услышаны другими людьми – и богами (региональщиком).

Поэтому все важное происходящее должно быть зафиксировано словом, облечено в Речь – и таким останется в истории.

Для того, чтобы отличать обычные байки и враки от Речей, которые задают реальность, и написаны эти правила.

Правила регламентируют особые виды Речей, но не запрещают произносить Речи и по другим поводам, более того, приветствуют. Если вы хотите произнести Речь, не описанную ниже, придумайте иной зачин, чтобы её нельзя было спутать с регламентированной.

Важно: мало просто сказать. Речи, произносимые персонажами, обозначают направление их дальнейшего действия. Если вы хвалите – то обозначает свою признательность и готовность на ответное доброе действие, если хулите – то предупреждаете, что теперь вы враг тому, кого хулите, и намереваетесь отомстить, если свидетельствуете что-то – то обозначаете готовность взять на себя ответственность исполнить обещание или же принять последствия его неисполнения.

Речи на игре делятся на четыре вида:

- Речи хвалы и хулы, славящие героев и хулящие злодеев (произносятся игроками и в редких случаях игротехниками-аэдами)
- Речи во славу Ареса и Афины (произносятся игроками во время боевых действий)
- Свидетельства: клятвы, обещания, зароки, свидетельства.
- Вести. Речи во славу всевидящего Гелиоса (произносятся игротехниками, информируют о важных событиях, произошедших вне данной локации)

Во всех Речах должно быть обозначено имя того, кто их произносит. Просто начинайте с этого :)

Речи Хвалы и Хулы

Всегда произносятся в публичном месте, при скоплении большого количества людей – не менее десятка – либо на главной площади города перед храмом. Всегда начинаются фразой-маркером «Слушайте, люди, правду о делах человеческих!»

Речи хвалы бывают двух видов:

- похвальба собственными подвигами
- прославление чужого подвига

Речи хулы может произносить только тот, кто пострадал от действий того, кого обвиняет.

Речи, прославляющие чужой подвиг – и только такие – могут быть произнесены не только самим свидетелем подвига, но и храмовым жрецом или аэдом. От вас требуется заручиться его согласием и подробно рассказать о подвиге.

Речи хвалы всегда начинаются с призывания богов в свидетели: «Зевс всемогущий, будь свидетелем моим словам о свершениях великих!» «Гера, белорукая госпожа, тебя призываю в свидетели хвалы моей спасителю, избавившему ...» и т.д. Обычно в свидетели призывают либо «личных» богов, либо богов полиса, либо тех, кто более других подходят к случаю.

В хвалебной речи всегда звучит имя того, кого славят, либо, если так случилось, что вы не знаете имени – прозвище, которое даёт герою человек, рассказывающий о его подвиге. Лучше всего, если прозвище будет описывать человека внешне, так, чтобы встретив его, слышавшие о подвиге могли бы узнать: «Златоногая» – в золотых сандалиях, «Длиннокудрый кноссец», «Эгидоносец» – со щитом, «Покрытый шрамами» и т.д.

Речи хулы всегда начинаются с призыва Эриний (богинь мести) на голову злодея. В таких речах обязательно должно содержаться полное описание совершенного. Важно учитывать, что такая речь необратимо призывает богинь мести, и если они сочтут, что обвинение было лживым или несправедливым, то устремятся к тому, кто лжесвидетельствовал.

Речи хвалы не обязательно делают человека героям, но героем можно стать только если вас упомянули в Речи хвалы.

Речи хулы обязательно содержат имя того, кого проклинают (то, под которым он вам известен).

Боевые Речи

Условия для произнесения боевых речей подробно описаны в боевых правилах. Существуют в двух видах:

- Речь перед началом любого боя (как одиночного, так и в боевке армий)
- Речь для добивания

Речь-зачин боя

Произносится одиночкой или группой, перед началом сражения. Минимальная длина такой речи должна позволить противнику вынуть своё оружие и щит или облачиться в доспех и выйти в поле, если это речь перед началом сражения армий.

Речь-зачин всегда начинается с прямого обращения к противнику, а затем продолжается прославлением Ареса или Афины (её стоит прославлять только если вы уверены в справедливости своего сражения). Например: «Кровь, что прольется сейчас, Арес, тебе посвящаю. Будет же острым мой меч, сильной рука, что противников сгубит!» и т.д. или же «Веди меня, Афина, в бой. Твоя эгида будет мне защитой от ударов вражеских, а сам я не посрамлю имени той, которую призываю в свидетели справедливого возмездия моему врагу!»

Обязательно содержит обвинительную часть, а также условия, которые выигравший получит в итоге. Например: «Я жаждал этого боя с тех пор, как узрел пояс, сотканный из шерсти тонкорунных коз и украшенный прекрасными камнями. Видят боги, этот пояс должен был достаться мне, а не тебе, недостойному! Отдай мне его – или я намотаю твои жилы на свой меч!» или «Недобрые замыслы твои я разгадал, презренный, и за всё зло, что ты замышлял против меня, быть тебе битому и ослепленному!» или «Слишком долго терпели мы власть никчемных афинян над нами, и теперь сами хотим властвовать над землями нашими. И в уплату долгих лет дани требуем отдать пять мер вина из хранилища афинских царей, а также деву, чьи волосы отливают медью, чтобы прислуживала нам на погребальном пиру!»

Речь для добивания

В случае, если добивание происходит по итогам сражения любого размера (убийство способом сильного), речь для добивания должна быть произнесена в полный голос, громко, так, чтобы её могли услышать случайные свидетели – и перед нанесением последнего удара. В речи должна быть отражена мотивация убийства. Например: «Отправляю тебя в Аид, презренный убийца моих сородичей-олимпийцев! Твоя кровь будет им там самым сладчайшим вином» или «Много зла причинил ты девам микенским, проклятый насильник, и мой меч остановит порочного!»

При этом истинная причина убийства может остаться тайной. Например: «Отправляю тебя в Аид, презренный убийца моих сородичей-олимпийцев! Твоя кровь будет им там самым сладчайшим вином, *а жена твоя, наконец, станет моей*»

В случае, если убийство происходило тайком (способом слабого), мотивация должна быть высказана при добивании напрямую, без утайки, но истинная причина может быть высказана вполголоса, только самому убиваемому, и это можно делать после нанесения последнего удара – т.е. после смерти.

Добивание происходит ТОЛЬКО если Речь была произнесена. В противном случае добивания не случилось.

Свидетельства

Все свидетельства, кроме личных клятв, произносятся на площади города перед храмом или при скоплении людей не менее десятка.

Речь начинается с зачина «Свидетельствую перед богами/людьми» или «Свидетельствую перед богами и людьми» – все это градации серьезности вашего свидетельства. Например, давая клятву, резонно будет засвидетельствовать её перед богами и людьми, а давая обещание своей сварливой жене больше не пить – остановиться только на свидетельстве перед людьми. Ведь, в конце концов, люди могут и простить нарушение такого обещания, ведь стаканчик-другой вина – это же не конец света?..

Именно Свидетельства произносятся стороной, проигравшей битву, когда та обещает победителю дань.

Нарушение Свидетельства ведет к атимии (публичному позору). Атимия может быть проведена игроками самостоятельно, а может настичь обманщика игротехническими методами.

Нарушение серьезных свидетельств (клятв или свидетельств перед богами), даже если об этом не знают другие персонажи, зачастую приводит к Проклятию.

Клятва является самой сильной формой свидетельства. Давать её – опасно. Нарушать – смертельно опасно. Клянутся всегда призывая в свидетели богов или какого-то конкретного бога.

Вести

Произносятся на главной площади города или в иных местах скопления людей.

Важно – все, что сказано в таких речах, с момента произнесения является общеизвестным фактом (все теперь знают, что Коринф завоевал Дельфы, что такой-то трус, потому что бежал с поля боя, что Афина благоволит такому-то и т.д.).

Фраза, маркирующая начало такой речи «Слушайте, люди, правду о том, что творится в Элладе!»

ПРАВИЛА ПО СТРАСТИ

Страсть в мире игры может быть выбрана и придумана самим игроком, а может быть получена в процессе игры от других игроков или игротехнически.

Мастерская группа приветствует самостоятельное придумывание собственных Страстей – и следование им. Это хороший момент сотворчества, исходящий от игрока.

Игротехническое моделирование

Игротехнически большая часть Страсти моделируется карточками. Часть из них ламинированные, с полосками изолянта для отрывания, часть – просто характерные бумажки, на которых написано определение Страсти.

На всякий случай для тех, кто не знаком с «чем-нибудь-на-карточках»: читайте написанное на карточке и следуйте этому по мере своего воображения и персонажных предпочтений.

Карточек, конечно, в самом мире игры нет, апеллировать к ним типа «у меня так написано в карточке» и пороть прочую неигровуху нельзя. Поскольку как реального объекта в мире игры карточек не существует, их передача осуществляется без какого-либо маркера, и в мире игры это означает, что вас обуяла Страсть.

Карточки непобираемы, но могут быть переданы вам как игроками, так и игротехническими персонажами. Вы можете обнаружить карточку прилепленной к чему-либо – и тогда именно вам её надо немедленно взять. Если вас было несколько, когда вы увидели карточку, то без слов и перебранок решите, что она предназначена именно вам – и возьмите.

Игроки, которые имеют право передать вам карточку, все сами об этом знают.

Использованные карточки лучше всего «сжечь» (оставить, не повреждая карточку) в ближайшем храме (в специальной чаше) во славу богов. Можно сопроводить это краткой Речью.

Общее

Страсть бывает двух видов: сиюминутная Страсть и личная Страсть. Оба вида страсти могут моделироваться как аскольдокарточками, так и простыми бумажками, а могут и вообще не моделироваться (если вы сами придумали себе Страсть) – их различие не в этом. В дальнейшем мы ведем речь о карточках Страсти, но подразумеваем, что это не обязательное условие наличия Страсти.

Сиюминутная Страсть одолевает вас – и после её удовлетворения вы возвращаетесь к своему обычному поведению. Карточку сиюминутной Страсти приносите в храм – и «сжигаете».

Личная Страсть – это яркая черта характера вашего персонажа, и она, чаще всего, пребудет с вами до конца игры. Может случиться, что вы сможете преодолеть эту Страсть или избавиться от неё, тогда, конечно, «сожгите» карточку Страсти во славу богов в храме.

У игрока может быть несколько карточек Страсти разных видов, а также собственноручно выдуманные Страсти, и это только усилит для него игру. Помните, греки страстны, и часто совершают совершенно импульсивные поступки.

Что такое Страсть?

Страсть – это, прежде всего, желание обладать чем-то, чего у вас на данный момент нет. Предметом страсти может быть как материальный объект (вино, девка рыжая, меч, золото, кровь врага на вашем дротике – т.д.), так и нематериальный (любовь женщины, признание городских авторитетов, долголетие, выигрыш в споре, удовлетворение от потакания собственной Страсти и т.д.). Более того, личная Страсть может описываться очень комплексным желанием обладать.

Страсть ведет к поступкам. Всегда.

Даже если ваша Страсть сиюминутна и проста – например, вы страстно хотите вина – сделайте из этого поступок: если вина нет в доме, выпросите его у соседа, пообещав что-то взамен, если есть – напейтесь пьяным (игротехнически, есс-но :) и совершите то, чего трезвым бы не сделали, украдите кувшин у заснувшего у дороги – и т.д. Помните, что многие греческие мифы начинаются с того, что кто-то удовлетворяет свою Страсть через поступок – дурной или хороший. Кто знает, куда вас заведет Страсть таким образом?.. Уж, как минимум, в гущу ролевых событий.

Короче, в рамках нашей игры Страсть и страстность – это важнейшая характеристика грека. Пандора страсть как хотела удовлетворить любопытство и открыла ящичек. Геракл отправился за поясом Ипполиты, которым страсть как хотел обладать Эврисфей. И даже боги уважают страстные устремления, потому что и им иногда страсть как хочется чего-то – богиням, чтобы среди них выбрали самую прекраснейшую, богам – чужих жен и т.д. и т.п.

Страсть – это проводник любой истории, её завязка и дальнейший огонь.

Страсть совершенно не обязательно ведет вас к дурным поступкам, но почти всегда впутывает в происшествие с вашим участием.

Примеры Страстей и их возможное трактование в рамках игры

Здесь мы приводим простые варианты Страстей. На игре вам могут попасться значительно более комплексные варианты.

После удовлетворения Страсти лучше всего «сжечь» карточку Страсти в любом храме (лучше как-то обозначить, кто именно «сжег» карточку, чтобы мастера об этом узнали). Если вы сами придумали Страсть и никакой карточки нет – коротко опишите это на специальных листочках, которые будут в чаше для возжиганий или рядом с ней.

Все совпадения в примерах случайны :)

Примеры сиюминутной Страсти

Предположим, вы получили карточку, которая гласит «Многое уже испытано, хочется новизны в ощущениях». Страсть новизны овладела вами, и до тех пор, пока вы не удовлетворите её – вы тяготитесь окружающим вас привычным бытом и ощущениями. Выбор того, что же станет для вас новым, мастерская группа оставляет за вами. Это может быть кушанье, ремесло, виды другого города, другие женщины или мужчины, другая картина мира и т.д. – мы не ограничиваем вас в выборе.

Вы получили карточку с несколькими заклеенными полосками. Напротив первой из них значится: «вскройте, если тот, за кого вы болели на Олимпийских играх, выиграл»

Вы микенец и, предположим, борец команды Микен выиграл очередную схватку в панкратионе.

Вы, исходя из того, что написано на карточке, можете трактовать любую победу как триггер, а можете – только победу в самих Олимпийских играх – такой выбор мастерская группа оставляет на долю игрока.

Предположим, что борец из Микен не выиграл все состязания по панкратиону и не стал чемпионом, но вы решили, что даже одна его победа – это сработавший триггер, и вскрыли полосу. В неё значится: «как-то хочется отметить победу: то ли вина выпить во славу великих спортсменов, то ли вызвать на поединок кого-то с проигравшей стороны? В первом случае отклейте следующую полосу, во втором – отклейте через одну» Может значиться и иначе: «отклейте одну любую из следующих полос на свой выбор».

Например, вы решаете выпить вина и открываете соответствующую полосу. В ней сказано: «Ах, любое вино хорошо, когда празднуешь, но хочется-то знаменитого афинского!» До тех пор, пока вы не выпьете афинского вина, вами владеет страстное нетерпение: все, кроме действительно жизненно важных вещей (в основном, вашей жизни) перестает вас волновать и вы стремитесь удовлетворить Страсть.

Примеры личной Страсти

Предположим, что ваша личная страсть – любопытство (в данном случае желание обладать теми знаниями, которых у вас нет). Вот видите вы, как под покровом ночи к вашим соседям прошмыгнула какая-то фигура – и страсть как хотите узнать, кто же это был. Вы идёте к вашей соседке-подруге Филоксене, вроде как за солью, а она вас не пускает на порог, говорит, что, мол, ночь уже на дворе, мол, спать она уже легла, с утра приходи! Вы, конечно, пробираетесь к задней части дома – и слышите, как Филоксена беседует с мужчиной. «Ага!, – думаете вы, – ну уж завтра расскажу подружкам и жениху её, что она по ночам с мужчинами встречается!» И слушаете дальше: любопытно же узнать, что за мужчина к ней повадился. А разговор продолжается, и из него вы понимаете, что не по своей воле Филоксена мужчину этого принимает, и что это шпион из соседнего города, который склоняет её принести какую-то чужую вещь. Тут уж вам решать – бежать ли к базилиусу или к соседям, у которых трое крепких сыновей, чтобы задержать шпиона – или же дожидаться окончания разговора, услышать что-то еще и проследить за женщиной. Если задержитесь – то, кто знает, можете и узнать, что это сам царь Олимпии был у Филоксены!

Таким образом личная Страсть всегда главенствует в поступках. Временами она может входить в противоречие с целесообразностью – и мы предлагаем вам играть Страсть, не согласуясь с целесообразностью и эффективностью действия, но полагаясь на жажду удовлетворить Страсть, даже если она ведет к неосторожным или плохим (с точки зрения человека XXI века) поступкам.

Предположим, ваша личная страсть – обладание знаменитыми доспехами и оружием. Будучи сильным бойцом и смелым греком вы неоднократно участвовали в сражениях и поединках, и всегда среди трофеев брали лучшие. Но так случилось, что ваш собрат из Самоса победил в бою коринфянина-кузнеца, у которого был прекрасный меч, и решил забрать этот меч себе. Вам же в этом бою досталась только обычная слава

победы. Ваша Страсть не позволит свершиться такому неравнозначному (с вашей точки зрения) дележу. Как именно вы решите этот вопрос – мы оставляем на ваше усмотрение. Вы можете убедить самосса, что вы сделали больше него для победы, выкупить меч за услуги, вызвать его на поединок, украсть меч – и т.д. С точки зрения грека желание обладать – достаточная причина. Естественно, самоссец может быть вашим другом или врагом, и это может повлиять на выбор способа, а может и не повлиять (Страсть и Рок – две самые великие силы в Греции). Естественно, если вы убьете его или украдете меч – вы можете попасть под суд и понести наказание. Важно, что вы должны удовлетворить свою Страсть.

Личная Страсть, напомним, остаётся с вами даже после её единичного удовлетворения.

ПРАВИЛА ПО РОКУ

Игротехническое моделирование

Рок как описание эффекта моделируется ламинированной карточкой с описанием триггера или триггеров и скрытой (заклеенной) частью. Вторая часть модели Рока – это игровая и персонажная интерпретация триггеров и эффекта, а также выбор избегания или следования собственному Року.

Отказаться от карточки Рока нельзя. В мире игры самих карточек не существует, апеллировать к ним типа «у меня так написано в карточке» и пороть прочую неигровуху нельзя. Процесс получения карточки Рока никак не маркируется, и в мире игры это означает, что вас настиг Рок.

Вы можете обнаружить карточку прилепленной к чему-либо – и тогда именно вам её надо немедленно взять. Если вас было несколько, когда вы увидели карточку, то без слов и перебранок решите, что она предназначена именно вам – и возьмите.

Карточек Рока у одного персонажа может оказаться больше одной.

В рамках игры нельзя говорить о карточках Рока (и карточках вообще), но можно апеллировать к собственному персонажному опыту («и настиг меня злой Рок, поэтому не могу я...») или «был у меня друг, которого сгубил Рок, так вот скажу я вам, что не стоит...»)

Озвучим интуитивно понятное

Для мира греческого мифа Рок – это сила, властвующая над судьбами всех: людей, богов, титанов, чудовищ и прочих тварей.

Для нашей игры Рок – это, прежде всего, игра в силу духа и выбор каждого персонажа – и немного игра наудачу. Рок не означает предопределенность вашей судьбы, он просто довлеет над важными персонажными поступками, и в вашей власти бороться с ним или принять его. Чей-то Рок может казаться очень тяжелым, и бежать от него будет практически невозможно, чей-то будет казаться проще – важно, что воспринимать Рок следует исключительно персонажно – и получить максимум удовольствия от ролевой игры в это.

Рок сам по себе не способен убить персонажа, как, впрочем, и, например, меч. Но меч вкупе с обстоятельствами – вполне. Стоит ли всегда бежать меча? Думаем, стоит относиться к нему с уважением и осторожностью.

Рок не всегда бывает злым, но он всегда сила, которая выше всех, кто живет в этом мире, и часто изменяет в корне обстоятельства вашей жизни.

Как играется карта Рока

Рок и Страсть антагонистичные силы в мире нашей игры. Почти всегда триггером для отворения Рока служат поступки, осуществленные вами или окружающими из страстных побуждений, хотя случаются и исключения, связанные с обстоятельствами истории вашего персонажа.

Чем больше Рок довлеет над вашей жизнью, тем более страстно желание к его преодолению – и более высок шанс на это. Рок, таким образом, это максимально высокая ставка, которую простой смертный может выставить, чтобы победить обстоятельства – разорвать сплетенную Мойрами нить судьбы.

Теоретически любой Рок можно преодолеть. Практически в греческой мифологии это удавалось единицам.

Есть только один Рок, преодолеть который в рамках игры невозможно – это Рок Героя, который гарантирует ему скорую смерть (не дольше 24 часов игровой жизни).

Принятие Рока – не менее сложный выбор, чем его преодоление. Принимая Рок, вы полностью отдаёте себя во власть силы, которая гарантированно повлияет на вашу жизнь неотвратимым способом.

Балансировать на грани принятия или преодоления нельзя. В первые несколько часов после обретения собственного Рока вы должны принять решение – и либо отклеить первую полосу (принятие Рока), либо отклеить вторую (непринятие Рока). Повторимся: обе опции вовлекают вас во взаимодействие с Роком.

Рассказывать о своем Роке посторонним людям не принято, но это не табуированное действие.

Использованные карточки лучше всего «сжечь» (оставить, не повреждая карточку) в ближайшем храме (в специальной чаше) во славу богов. Можно сопроводить это краткой Речью.

Примеры трактования Рока

Никаких примеров (в отличие от правил по Страсти) не будет.

Сила Рока в том, что он с каждым случается по-своему.

Короткое пояснение: на карточке все написано. Действуйте (важно именно действие) из написанного так, как вам позволяет игроцкая совесть и персонажные ум, воображение и творческий потенциал. Короче – интерпретировать можно, а вот искать лазейки – постыдно.

Для игроков Хогвартских сезонов и игр, основанных на комплексе правил ХС: не ищите в написанном на карточке Рока параллели со всякими непростительными империями, играть в Рок следует не опираясь на эти аллюзии.

ПРАВИЛА ПО ГОРЮ И ПРОКЛЯТИЮ

Игротехническое моделирование

Горящий или проклятый человек выглядят одинаково: на лицо наносится вертикальная черная черта (от линии роста волос до подбородка), голова или плечи покрыты черной тканью.

Нельзя прикидываться проклятым или горящим – это состояние человека, которое маркируется особым образом, а не просто внешний вид.

Маркеры могут появиться у игрока как при помощи игротехников (если случилось Горе, о котором он еще не знает, или его настигло Проклятие), так и с его собственной подачи.

У МГ будет свой запас простой черной ткани для маркировки тех, кому это с нашей точки зрения важно, но наши запасы истощимы. Рекомендуем всем игрокам привезти куски черной ткани для того, чтобы иметь возможность носить траур по близким и друзьям.

Горе

Горе – это, чаще всего, смерть очень близкого человека: побратима, ребенка, супруга или очень близкого друга. В редких случаях горем может стать что-то иное, что сопоставимо по масштабам.

Смерть хорошего товарища-соседа, поражение городских сил в войне или смерть Героя, который жил в вашем городе – не Горе. Точнее, не ваше Горе.

Горе по одному и тому же поводу может постигнуть нескольких человек, но мы призываем не увлекаться.

Проклятие

Проклятие – это кара за совершенные вами дурные поступки, затрагивающие богов и их обширнейшие права, или же последствия Речи Хулы, в которой прозвучали обвинения в ваш адрес и, конкретно, призывание на ваше голову проклятий.

В случае, если Всевидящий Гелиос посчитал, что Речь Хулы адресована ошибочно, Проклятие может лечь на того, кто хулил.

Как в это играть

Рядом с человеком, имеющим маркер Горя или Проклятия, происходит плохое.

От человека, с которым произошло Горе или на которого пало Проклятие, отвернулась удача, он попал в немилость к богам – и он распространяет эту неудачливость на всех окружающих.

Мы просим игроков подыгрывать друг другу в этом: чувствовать недомогание, тоску, подверженность дурным наклонностям, ронять вещи, спотыкаться, принимать неудачные (или не самые удачные) решения и т.д.

В плохом случае (совсем отвернулась удача) рядом с игроком с таким маркером будут находиться эринии или мелкие боги, которые будут влиять на происходящее дополнительно: передавать болезни и низкие страсти, сеять раздоры и т.д.

Что с этим делать

Горе и Проклятие требуют личной или коллективной очистительной жертвы (см. правила по религии). В каждом случае она может быть своей – в этом вам помогут жрецы любых храмов или, если всё совсем плохо и вы не знаете, отчего с вами произошло такое – жрецы дельфийского оракула, которые могут подсказать вам причины и методы решения вашей проблемы.

Приносить жертвы в случае понятного и известного вам Горя (смерть кого-то из близких) следует после того как вы а) похоронили мертвого б) решили, что жестоко горевать пора закончить. После этого вы можете носить траур – черные одежды – но должны стереть черту с лица. Траур не всегда сопровождается маркерами Горя, естественно – т.е. вы можете надеть траур по кому угодно.

Горе и только Горе даёт вам общеизвестную возможность побороть личную Страсть. Сиюминутные Страсти так побороть нельзя.

Если вы решили избавиться от Страсти, то должны принести жертву – зарок, в котором вы обязуетесь вместо следования Страсти отныне выполнять что-то другое на благо людям. Зарок всегда произносится по правилам Речей – то есть публично, желательно на главной площади. Зарок – это Свидетельство.

Короткий и простой пример зарока при очень простой личной страсти: «Услышьте меня, всемогущие боги! Много страдал я, пережив смерть любимой дочери, оттого нет более во мне страсти к золотым украшениям и дорогим тканям, ибо некому более носить их. Всё, что добуду в бою или торговлей, отныне отдавать стану в храм, поскольку вид богатства мне теперь мучителен. Себе же оставлять стану только на скромное пропитание»

Или: «Афродита среброрукая, взываю к тебе, красоты покровительнице! Муж мой погиб под Самосом, и нет больше для меня радости – одно горе правит моим сердцем. Отныне забыто все глупое моё тщеславие, и нет более во мне преступной Страсти к чужим мужам. Себя посвящаю я знаниям высоким, и все, что даст мне ремесло, отдам тем, кого ранее обидела».

Отказываться от Страсти можно только пока вы носите маркер Горя. После произнесения зарока карточку Страсти нужно «сжечь» в храме.

Мастера решат, достаточно ли такого зарока для преодоления Страсти. Если нет — карточка к вам вернется.

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

Доспех, щит и оружие

Доспех

Главное в доспехе – эстетика, а не применённые материалы, вес, реальная прочность либо что-то подобное. При допуске доспех достаточно показать, никак маркироваться он не будет, но, т.к. допускать всё оружие и доспехи будет тот же мастер, который будет следить за сражениями, то он отследит не допущенное.

Доспех бывает корпусным и декоративным. **Преимущества даёт только корпусной**, сиречь панцирь. Он должен быть жёстким и выглядеть изготовленным из кожи, меди (т.е. возможен пластик) или склеенных многих слоёв льна. Должен полностью закрывать живот, грудь и спину от поясицы до верха лопаток. Может прикрывать тело от косточки плечевого сустава до линии сгиба ноги у таза. Передняя часть панциря должна быть цельной, т.е. доспехи только из полос или чешуи не допускаются. Такой доспех спереди пробивается только двуручным оружием в двух руках. Вне зависимости от наличия или отсутствия любых элементов декоративного доспеха.

Возможные элементы декоративного доспеха: юбка из кожаных полос, мягкие поножи, наручи-манжеты и шлем. Юбка обязательно мягкая, как и поножи. Поножи могут быть любой высоты, но не давать реальной

защиты (например, 1-2 слоя ткани). Наручи не шире широкого манжета. Шлем должен быть каркасным, греческим, красивым и выглядеть изготовленным из металла.

Щит

Может быть почти любой формы, но должен вписываться в прямоугольник 90х90 см. Не допускаются только откровенно средневековые щиты Западной Европы. Если не уверены – лучше прислать фото щита до игры. Внешняя сторона должна быть полностью украшена узором. Кулачный хват разрешён, но тогда умбон тоже закрашен. И, как и всё остальное на греке, щит должен быть красивым. Принцип допуска будет таким же, как у доспеха.

Луки и дротики

Луков нет, возможны дротики. Полная длина до 110 см, лёгкое древко и мягкое остриё размером минимум с кулак.

Ударное оружие

Бывает короткое, двуручное и копьё. Двуручное оружие можно держать как угодно, но нельзя ничего держать в другой руке.

Всё оружие обязательно гуманизированное, изготовленное по спец.технологии (латекс, силикон, вспененная резина и др.). Нельзя использовать:

- обмотанные смягчением обычные мечи;
- топоры и сельхозинструмент из стадионной резины;
- современные ролевые копьё, где лист резины зажат между металлическими пластинами;
- и аналоги

Оружие должно быть специально изготовленным с учётом того, что доспехов на игре почти не будет.

Колошущие удары разрешены только копьями или таким нестандартным оружием, у которого нет вероятности изгиба смягчения при ударе.

Сельхозинструмент может быть как двуручным оружием, так и копьём – тогда используются соответствующие правила изготовления и использования.

Короткое оружие

Мечи, ножи, кинжалы, ритуальные топоры и др. – до 60 см полная длина. Разрешён латекс.

Отдельно про ножи. Можно привозить ножи длиной до 30 см без дополнительного смягчения, но с радикальным скруглением острия, из пластика и дерева. В таком случае к ним будут предъявляться особые требования по эстетичности. В частности, у единственного подходящего Cold Steel необходимо обмотать рукоять (как тут) и покрасить лезвие в бронзу, а также срезать все надписи.

Двуручное оружие

Длина от 60 до 135 см. Должно выглядеть похоже на моделируемое.

Копья

Копьё одноручное – 135-160. Двуручное 160-250. У одноручного разрешено лёгкое древко(напр. из пластика), наконечник с кулак и может быть сделан из пенорезины/пеновинила. Двуручное – древко из древесины, наконечник с два кулака, мягкий.

Помните, пожалуйста, что копьё и/или щит – оружие для боя в строю, а значит, взявший с собой такое грек явно собирается на войну. Группа в пять и более человек, среди которых есть копьеносец/щитоносец, считается армией со всеми вытекающими (смотри правила по ранениям и убийствам)

Ранения и убийства

Голова, горло и пах – строго непоражаемы всегда. Кисти и стопы не поражаемы в сражениях.

Оружием грек может нанести вред здоровью или жизни другого грека способом слабого либо сильного:

- Способ сильного – сражение. Почитаемы богами и людьми, строго регламентированы;
- Способ слабого – внезапное нападение/драка. Слабо регламентированы, в основном на откуп игрокам. Любые взаимодействия с не-людьми, если вам в процессе ничего не сказали, происходят по этим правилам

Ранение и убийство способом слабого

Рану, даже очень тяжёлую, можно нанести любым предметом. Для этого необходимо аккуратно обозначить удар/порез и, при необходимости, тихо по-жизни сказать, что произошло. Тяжесть повреждений определяет получивший.

Атака в голову выполняется по плечу/спине или дереву рядом, по горлу – по шее сзади. После первого удара продолжать по этим правилам без перехода в сражение можно, только если вы пытаетесь совершить убийство.

В процессе или после необходимо сообщить по-игре, что и почему происходит (см. правила по Речам). Уровень полученных повреждений каждый игрок определяет сам, будь то царапина, перелом руки или проломленный череп, но первые несколько секунд после удара, если он только не совсем халаявный, Вы наверняка испытываете шок. Учтите, что повреждение от удара сзади рекомендуется расценивать как тяжёлое.

Пример: вы девушка и хотите сбежать от того, кто вас пленил. Вот уже пять минут вас никуда не ведут и не обращают на вас внимания. Вы освобождаетесь от пут и берете оружие, которое случайно оставлено на земле. Чтобы тот, кто пленил вас, не побежал вдогонку, вы наносите ему со спины удар без предупреждения, одновременно с этим говоря: «Пусть муж ты и сильный, но никто еще не пленил Ипполиту!» Тихо можете добавить, что вы воткнули ему в спину оружие. После этого вы бежите, а пленивший вас сначала несколько секунд тратит на то, чтобы справиться с шоком, а потом решает, что с ним произошло. Скорее всего, это тяжёлое ранение корпуса.

В случае, если результатом действий стала попытка убийства (т.е. вы попробовали добить человека), то результат определяет потерпевший. Эффективность этого действия не зависит от количества и качества ударов. Основных критерия два – красота истории и яркость мотивации, причём оба не должны быть вызваны стремлением кратчайшим путём решить свои задачи. Эффективность – плохо, красота и вовлечение многих людей в игру – хорошо. Пример хорошей истории – убийство Агамемнона Клитемнестрой, расправа Одиссея и Телемаха над женихами Пенелопы и т.п.

Итого: хороший вариант убийства удаётся и высвобождает Рок, плохой вариант просто не удаётся, при промежуточном варианте если игрок решил умереть, то высвобождается Рок, и убийцу может настичь Проклятие.

Сражения

Всегда происходят не раньше 10.30 и не позднее 02.00. В случае сражения в тёмное время суток обязательно использование дополнительного освещения. Сражения делятся на стычки (сражение один на один или сражение нескольких людей) и битвы, между ними есть различия. Битвы – это, как правило, элемент идущей войны. Точно битвой является столкновение двух войск или осада. Войском считается вооруженная группа не менее чем 5 людей, среди которых есть хотя бы один человек с копьем/щитом (см. "Доспех и оружие")

Стороны, начало и конец

Сражения происходят по эпизодам. Сражаются всегда строго две стороны. В процессе можно сменить сторону, громко объявив об этом короткой Речью и физически перейдя в другой строй/начав бить в спину. Но, если противная сторона отказывается вас принять к себе, вам остаётся только бежать с поля боя, проявив трусость – если, конечно, вы в состоянии сбежать.

У сражения существуют чёткие начало (первая Речь) и конец (см. ниже), в процессе можно как присоединиться к сражению, так и сбежать. Сбежавший из сражения обязан добежать до своего города и там сообщить храмовнику/региональщику о своём поступке, после чего про него будет произнесена речь Хулы.

У сражения четыре эпизода: Речи, Бой, Итог боя, Похороны.

До окончания сражения с его участниками нельзя начать новое.

Речи

Сражение начинается с того, что один предлагает другому остановиться, называет причины нападения и призывает принять бой/встретить свою смерть. Противник может ответить на Речь.

Если сторон явно три, то третья вправе в этом эпизоде либо уйти из сражения (это не трусость), либо присоединиться к одной из сторон без согласия другой. Необходимо, чтобы в процессе диалога стало понятно, кто и с кем дерётся, за что/почему дерётся, и что все успели вооружиться и готовы к бою. Подробные примеры – в правилах по Речам. Важно помнить, что затягивая ответы на реплики или оттягивая начало сражения сверх меры, а также существенно изменяя своё стартовое положение, вы выказываете неуважение другим игрокам.

Если рядом нет мастера, последний из объявляющих готовность кричит «Не будем откладывать!» (или любое другое приглашение начать) и начинается эпизод Бой. При осаде команду перейти к эпизоду Боя даёт мастер.

В любом другом эпизоде сражения можно присоединиться только с согласия противоположной стороны, для чего надо громко объявить и дождаться ответа, например:

- Держись, Гевкр, я спешу тебе на помощь!

- Пусть этот юнец помогает, тебя уже ничто не спасёт!

Бой

Эпизод, в котором, собственно, дерутся :)

В бою после попадания в конечность любым оружием, в т.ч. дротиком, она «отключается», т.е. нельзя ничего держать и двигать, нельзя опираться. При попадании в корпус отключаются все конечности, кроме головы. Передняя часть корпусного доспеха (панциря) пробивается только двуручным оружием в двух руках. В случае, если непонятно или просто не видно, каким оружием пришёл чёткий уверенный удар, то он считается, как пробивающий.

Итог боя

Бой заканчивается в случае, если одна из сторон не может продолжать/сбежала/сдаётся, либо если обе стороны согласились остановиться. В последнем случае сражение заканчивается. В остальных двух сначала происходит выполнение целей сражения – добивание (см. Правила по Речам, сам удар правилами не регламентируется), пленение, взятие добычи и т.п., или выполнение Целей осады. Если было добито более одного человека женатый/замужняя (никак не маркируется), будучи добитым, может выбрать вместо смерти инвалидность – лишение этим персонажем конечности или глаза. Исключение – если именно он(а) был(а) целью сражения.

Добить героя во всех случаях, кроме Осады (см ниже), может только другой герой.

Инвалидность строго маркируется: глаз необходимо закрыть повязкой, руку примотать к корпусу, к ноге вдоль всей ноги от таза до ступни туго примотать прямую палку. Врачи не могут вылечить инвалидность.

Стычка заканчивается вместе с окончанием этого эпизода, эпизод Похорон для стычки не обязателен.

После этого каждый игрок сам определяет тяжесть полученных повреждений – например, требует ли серьёзного лечения удар, отключивший конечность, или это была царапина.

Похороны

Являются обязательным эпизодом для битвы. Каждая сторона хоронит своих павших. Если осталась только одна сторона, то она должна послать в город противников, чтобы пришли и забрали тела. Человек, несущий такую весть, находится все еще в сражении, и другого сражения принять не может. В случае если вестник отправлен не был – сражение признается нападением способом слабого, соответственно, все добитые могут считать себя тяжелоранеными.

Если с обеих сторон остались выжившие, то они могут начать переносить тела для последующих похорон.

Раненый в руку может нести тело.

Присоединиться к этому эпизоду сражения (т.е. помочь в похоронах) можно без согласия противника.

Как правило, для всех, кроме самых опозорившихся, обряд похорон проводят в городе. Это может составить проблему для идущей большим походом армии, поэтому ей разрешается, при желании, отправить тела в город с минимальным мужским сопровождением и после этого это конкретное сражение для них считается закончившимся, и они могут вступать в следующее.

Если вы умерли, а похороны планируются, но затягиваются, или просто нет желания в них участвовать – оставьте вместо себя любой заметный предмет, бывший на теле, и отправляйтесь в мертвятник. В таком случае тело истлело и от него остался только этот предмет, который родственники могут дальше использовать, а могут похоронить.

Битва заканчивается с окончанием этого эпизода.

Если похороны явно затягиваются, то региональщик вправе принять решение, что битва уже закончена – т.е. нельзя, затянув похороны, избежать войны.

МГ рекомендует оказывать уважение павшим не только в битвах, но и в стычках, и по возможности позаботиться об их похоронах тоже.

Осада города

Является битвой. Должна начаться не ранее 11.00 и закончиться не позднее 22.00. Ремарка – доспехов почти нет и они лёгкие, штурмовых стен нет – а значит, в день может состояться несколько осад.

Каждый участник собирающейся на войну армии должен взять с собой три ленты цвета города и повесить сзади на пояс.

Крепостных стен нет. У защитников города есть небольшое преимущество – они могут установить защитный барьер высотой до середины бедра, а также столбом ограничить один край поля сражения.

Осада начинается с Речи с требованиями или указанием Цели. Если город отказался выполнять требования или защищает цель – его защитники обязаны быстро вооружиться и выйти в поле. Если происходит затягивание – мастер вправе решить, что осада городом проиграна. В ответной речи защитники вправе также объявить Цель/требования, но только достижимую немедленно после боя. Каждый защитник должен также разместить сзади за поясом три ленты цвета своего города.

Мастер ограничивает поле боя со второй стороны, так, чтобы меньшая из армий вставала в плотную линию (но не строем) и чтобы было обязательно пространство без защитного барьера.

Перед началом Боя может последовать вызов на одиночный поединок, но не более одного с каждой стороны за всю Осаду.

Далее происходит последовательно несколько циклов Боя. Между Боями можно сдать мастеру одну ленточку и исцелить все свои раны, но передавать друг другу ленточки нельзя. Кроме этого, можно добить кого-то из противников, по следующим правилам:

- После первого цикла Боя добивать нельзя;
- Добивать может только тот, кто участвовал в первом и ещё как минимум одном Бою.
- Добивание «стоит» три ленточки;
- В случае если героя добивает герой, то ему это «стоит» две ленточки.

Осада переходит в эпизод "Итог боя", если одна из сторон больше никого не может выставить на Бой, либо если одна из сторон сдалась.

Добивать можно только тех, кто был ранен в корпус/две конечности в этом эпизоде.

Подоспевшие подкрепления из города, представители которого ещё не участвовали ни в одном Бою в этой Осаде, могут присоединиться перед очередным боем к любой из сторон без согласия противоположной, и иметь начальные 3 ленточки. Мы понимаем, что это даёт простор для тактических комбинаций, но призываем не забывать при этом об эпике.

Иные возможности ранений и смерти

Чудовища

Взаимодействие с чудовищем происходит по принципам нападения способом слабого, т.е. тяжесть повреждений определяется тем, кто их получил. Если у оружия чудовища есть особые свойства и они неочевидны – оно (чудовище) сообщит. Как правило, такие свойства ярко видны, например, огромный шар на хвосте ломает щит и пробивает доспех.

Большинство чудовищ имеют свои особенности поведения и «слабые» места. Не всегда уничтожение чудовища возможно только силовыми методами.

Определяющим при взаимодействии с чудовищем является слово игротехника. Если он сказал, например, что вы умерли или умрёте в мучениях через 5 минут или выжили, даже несмотря на страшные повреждения, – значит так оно и есть.

Яд

Ядов в обычном игровом понимании на Греции нет. Яд – это нечто уникальное. Он может остаться от чудовища, может быть результатом колдовства и т.п. С ядом всегда связана драматичная история. Действие и правила применения любого яда строго индивидуальны и всегда достаточно сложны (см. смерть Геракла), так что проверять всю еду или ничего не трогать необязательно :-). Любое применение происходит строго с информированием игротехника/региональщика.

Арес и Илионский зверь

В землях Эллады появился Илионский зверь, на закате воруящий прекрасных дев и достойных юношей. Многие герои боролись с ним, но все пали. Наконец Арес сообщил через Дельфийского Оракула людям, что может отпугивать Зверя, но лишь в четырёх городах из семи. Для этого кровью раненого в бою необходимо обгадить специальную табличку.

4 таких таблички появляются в специально обозначенных и широко известных местах утром пятницы и субботы в 10.30. Больше одной таблички забрать нельзя, за день и ночь кровь высыхает и табличка становится простой деревяшкой, на следующий день нужна новая. Если к одному месту к этому времени подошли два города – они могут вступить в сражение, но не обязаны. Дальше стандартные правила. Если к этому месту подошёл один город, или же два (или более) городов как-то договорились, что табличка достаётся одному городу – то воины этого города должны устроить сражение любого размера, вплоть до поединка.

Помните, вас никто не обязывает сражаться, защищая свой город. Но, договариваясь, сразу придумывайте, что скажете дома.

Данное сражение не является Осадой и добывать можно по стандартным правилам, но героя может добить лишь герой.

ЦЕЛИ ОСАДЫ (РЕКОМЕНДАЦИИ И ПРАВИЛА)

Если вы подошли с войском к городу – в Речи перед сражением вы должны объявить, чего вы хотите от этого города. Если основной причиной (а не поводом) похода было восстановление справедливости, например, справедливая казнь конкретного человека, его захват для суда или же возврат краденого предмета, то город может выдать человека/предмет (если он есть в городе) или может попробовать предложить аналогичную цену.

Нападающие вправе не согласиться на другую цену.

Если горожане утверждают, что в городе нет того, что объявлено как цель, то можно поверить в это, а можно не поверить. Если вы не поверили, то Целью осады можно объявить обыск всего города ("Не верим вам, и сами заберем это (его)!"). В случае победы нападающих, если предмет/человек действительно в городе, то горожане должны отдать предмет/человека, как если бы он был найден при обыске. Если цель осады человек, и он во время сражения сбежал, то придя в другой город он обязан сообщить об этом региональщику и о нём будет произнесена Речь хулы.

Сбежать в любом эпизоде Осады абстрактно в лес нельзя, только в другой город – т.е. отсидеться где-то и потом вернуться не получится.

Теперь рассмотрим более стандартные случаи, когда причиной похода стала месть (например, за утреннюю историю с Табличкой), желание власти, денег или пленных, или просто стремление повоевать.

Важно то, войны скольких городов пришли осаждать. Город считается участвующим тогда, когда от него пришло большинство воинов города и, при этом, царь или народное собрание знали о походе и, как минимум, и не возражали.

Если пришли представители одного-двух городов, то они могут объявить Малую цель.

Если трёх-четырёх – то Среднюю.

Если пяти или шести – то Большую.

Малая цель – это три небольших условия (или четыре условия, если напавших города было два).

Вот несколько примеров условий:

- один мужчина клянётся более никогда не обнажать оружия против города напавших;
- передаётся не более двух продуктов ремесла своего города;
- передаётся не более одного продукта ремесла чужого города;
- на город накладывается дань в размере среднего долга (не может быть замещена предметом);
- одна из дев города обязана посетить пир в городе-победителе, где будет наливать вино и разносить еду;
- отменяется любое из условий, которые были наложены на город ранее (любая дань)
- и другое подобное.

Средняя цель – это три больших условия или девять небольших. Примеры больших условий:

- одна из дев города забирается в жёны вне зависимости от её желания, и будет женой перед богами и людьми;
- самый мудрый человек города должен перейти в один из городов и верно служить этому городу до следующего рассвета;
- в городе теперь приносят общественную жертву еще одному из богов. Обычно выбирается бог-покровитель городов-захватчиков;
- город передаёт артефакт;
- на город накладывается дань в размере одной человеческой жизни;

В случае, если выбираются небольшие цели, то взять более 9 предметов ремесла нельзя.

Большая цель – это полный захват или разрушение города.

Полный захват означает, что все его жители должны теперь всегда выполнять приказы одного из городов-победителей (какого – должно быть названо до нападения), а также регулярно отправлять малую дань людьми, долгами, продуктами ремесла и т.п., и ходить на войну под рукой этого города, либо город будет уничтожен.

Разрушение города означает, что 8 его жителей попадают в жёны/мужья в другие города, либо в войны этого города, либо служат этому городу в его стенах. Все остальные могут сбежать, но взять из игрового можно только то, что успеете. При этом во время сборов захватчики могут хватать произвольных людей, пока их не наберётся 8.

За пожизнёвым, при необходимости, можно потом вернуться по-жизни. Или же прийти спать в свою палатку.

В случае победы защитников города, они могут потребовать выполнения аналогичной по размеру цели от нападавших, но только если в этом сражении они добились не более 1 человека или никого не добились если к ним пришли за восстановлением справедливости (целью было возвращение похищенного или выдача человека).

ПЛЕНЕНИЕ И ОБЫСК

Пленение

Пленение производится набрасыванием игровой верёвочной петли на руки.

За эту петлю может вести один человек, пленённый обязан двигаться в ту сторону, в которую его ведут в соответствии со своим игровым здоровьем, и не может совершать руками игровых действий, а также пинаться-кусаться и т.д.

В случае, если вы более 5 минут никуда не идёте или всерьёз не взаимодействуете с ним, он считается освобождёвшимся и может скинуть петлю. Уточним, взаимодействие типа «сказать пару слов» или «подёргать за верёвку» не считается взаимодействием. Собственно, пленение применяется только для того, чтобы переместить куда-то человека и себя от него на это время обезопасить. Связать человека и оставить его таким образом где-то сидеть без ролевой игры — нельзя.

Обыск

Обыск – по игре, типа «а что у тебя в этом конкретном месте». В ответ на вопрос обыскиваемый должен показать все находящиеся там игровые предметы.

УЛОЖЕНИЯ ПО ГЕРОЯМ

Герой – это человек, совершающий подвиги (в том числе, самоотверженные) и прославившийся ими.

Подвиг в понимании нашей игры – поступок, удовлетворяющий следующему:

- активное действие;
- сопряженное с большим риском и преодолением необычайных трудностей;
- совершенное не для себя, а для кого-то или совершенное для себя, но ради великой цели;
- совершенное публично или получившее широкую известность;

Это может быть как спасение города от чудовища, так и похищение ценного артефакта или победа над сильным врагом. Чем больше обстоятельств препятствовало в совершении подвига, тем больше слава. Рядовое участие в войне за города подвигом не является, но вызов противника на смертельный поединок ради спасения города – является.

Самоотверженный подвиг – такой, который связан с риском для жизни и направлен на спасение кого-то другого, т.е. спасение от смертельной опасности самого себя самоотверженным подвигом не является. Примером такого подвига можно назвать спасение жертвы от чудовища, освобождение пленника из стана врагов, спасение города ценой собственной жизни и т.д.

Общеизвестно, что жизнь героя полна славы, но коротка. Тот, кто желает назвать себя героем, должен помнить об этом: по пятам за героем следует Рок, и любой, осмелившийся назвать себя героем, не проживет долго. В течение суток после того, как персонаж был публично объявлен героем, он умрет. Когда и как это случится – знают лишь Великие Мойры.

На момент начала игры нет ни одного ныне живущего героя – Геракл был последним, и он уже мертв. Таким образом, заявиться на роль героя нельзя, но можно стать героем в процессе игры.

Как стать героем

Любой человек способен стать героем. Для этого он должен пройти три этапа:

1. Совершить самоотверженный подвиг.

Претендовать стать героем может персонаж, совершивший самоотверженный подвиг. Возможна ситуация, когда персонаж совершил такой подвиг случайно, вовсе не планируя становиться героем. В этом случае ему после совершения подвига придется ясно обозначить эту позицию и публично отказаться следовать путем героя (как это сделать, ниже).

2. Прославиться.

После того, как персонаж совершил подвиг, о нем должны узнать. Он может поведать о своем подвиге сам, или это могут сделать очевидцы, или же спасенный им. Если о подвиге никто, кроме самого героя и спасенного им, не узнал, то это не считается подвигом (напоминаем, любое важное действие на игре должно быть опубликовано!)

3. Получить признание.

После этого осталось, чтобы люди признали его героем. Царь города или жрец, которым стало известно о подвиге, должен спросить его, не героя ли он видит перед собой. Герой должен либо согласиться с этим утверждением, либо опровергнуть его. Если он трижды отказывается быть героем, но при этом продолжает совершать подвиги, то на третий раз его объявляют героем уже без его согласия.

После того, как герой был публично признан героем, он становится героем и должен совершать подвиги. Собственно, подвиги становятся дальнейшим смыслом его жизни.

Однако первое, что он обязан сделать – найти троих людей, которые согласятся стать теми, кто оплатит его смерть. Вероятней всего, это будут его родственники, друзья и близкие. Эти трое должны отправиться вместе с ним в храм, где становятся так называемыми «хранителями» героя. Каждый из хранителей сможет «взять на себя» одну из опасностей, угрожающую герою и тем самым уберечь его от одной конкретной опасности, например, от первого удара мечом, или яда, или, скажем, гибели в море (список возможных вариантов, от которых можно взяться уберечь героя, будет позже).

Сам хранитель становится уязвим к тому роду опасностей, от которого он защищает героя. Скажем, персонажу, взявшему на себя защиту героя от опасности утонуть, мы не советуем выходить в море – в ситуации, когда выбор Рока или богов велит утонуть кому-нибудь из рыбаков, жребий непременно укажет на него.

После того, как обряд свершится, храмовые жрецы выдают хранителям героя специальный знак, который они обязаны носить так, чтобы он всегда был виден. Значение этих знаков известно жрецам и посвященным. Теперь между героем и хранителями установлена некая связь. Когда герой умирает, эти трое узнают о его смерти (игротехник снимает с них знак). Если умирает один из хранителей, герой тоже узнает об этом.

Добить героя во всех случаях, кроме Осады, может только другой герой. При Осаде по стандартным правилам героя может добить кто угодно, а вот герою это будет стоить вместо трёх ленточек только две.

Существует также общеизвестная информация о героях, которую получают сами герои и некоторые персонажи в процессе игры.

ПРАВИЛА ПО МИСТИЧЕСКИМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

На нашей игре есть мистика, волшебство и нечеловеческие сущности.

Все нечеловеческие сущности в своем истинном облике будут иметь специальный маркер, по которому можно их узнать.

Если маркера нет – значит, перед вами кто-то, кто выглядит как обычный человек. Также возможно, что человеческий персонаж в результате волшебного воздействия изменил облик (превратился в быка и тд). Таких персонажей следует воспринимать как то, что они в данный момент изображают (быка и тд).

Волшебные воздействия

Персонаж на игре может столкнуться с волшебным воздействием. Это может произойти в результате действий кого-то, кто владеет такой возможностью, или с предметом, наделенным волшебными свойствами.

Примеры воздействий: персонаж может внезапно излечиться или заболеть, увидеть что-то несуществующее или наоборот, не увидеть чего-то существующего, обрести внезапную силу или незримую защиту, быть перенесенным куда-то в другое место и тд. Также персонаж может быть убит, если ему напрямую сказано, что он убит.

Главное правило реагирования на волшебное воздействие:

Реагировать на волшебные воздействия следует так: если вам сказали, что с вами что-то происходит, или вы прочли это в специальной карточке – значит, это происходит. Исключение может быть только в случаях, если ваш персонаж как-то защищен именно от данного волшебного воздействия.

Человеческие персонажи на начало игры не владеют способностью «колдовать» и как-то воздействовать магически на других персонажей без использования волшебных предметов или Артефактов. Говорить неправду о своих возможностях – можно, но внушать игроку, что с ним происходит что-то, чего вы на

самом деле сделать не можете – нельзя. То есть, например, старая мегера Пасифая может напугать соседских девушек обещанием превратить их в ослиц, но не может внушить им, что они превратились в ослиц. Другое дело, если у Пасифаи есть волшебный гребень, который может превратить девушку в ослицу!

Взаимодействие с волшебными предметами

Прежде всего оговоримся, что мы разделяем волшебные предметы и Артефакты. Артефакты – это персонажи игры, которых играют живые люди. В этом же пункте речь идет именно о волшебных неодушевленных предметах.

К любому предмету, наделенному необычными или волшебными свойствами, прилагается карточка-сертификат, где написано, что именно происходит с персонажем и при каких условиях, например, украденное яблоко начинает жечь руки вора, и он не может его удержать, наброшенная на плечи шкура превращает человека в быка, волшебный напиток делает выпившего его неуязвимым в бою и тд. Часто действие предмета бывает одноразовым, например, самосский оберег единожды защищает своего владельца от определенной опасности, после того, как это произошло – оберег становится обычным украшением.

Взаимодействие с персонажами

Все, кто может применить волшебное воздействие, хорошо осведомлены об этом. По большей части это мастерское или игротехническое действие, исходящее от Богов, Чудовищ и прочих нечеловеческих существ. Также это может быть воздействие Артефактов. Артефакты - это игроки (не игротехники!), которые играют в рамках мастерской вводной, руководствуясь специальными правилами. Внешне они могут выглядеть как люди. Те персонажи, которые на начало игры имеют Артефакты или сталкивались с ними раньше, располагают некоторой дополнительной информацией о них. ТТХ Артефактов отличаются от человеческих.

Взаимодействие с чудовищами

Не всегда уничтожение чудовища возможно силовым методом.

Каждое чудовище обладает характерными элементами внешнего вида и имеет некоторые заметные особенности поведения. Кроме того, знания о чудовищах и их слабых местах есть в текстах на полигоне, а также у ряда персонажей на игре.

Держайте, спасители Эллады!

Божественное Безумие

На игре с персонажем может случиться приступ Божественного Безумия. Моделируется это надеванием специальной маски с черной вертикальной полосой, разделяющей маску пополам. В приступе Божественного Безумия персонаж выполняет волю богов, которую он получает от мастеров или игротехников.

Во время Божественного Безумия персонаж неуязвим для боевых взаимодействий. После выполнения императива и снятия маски персонаж опять обретает свои обычные ттх и не помнит ничего из совершенного во время приступа Божественного Безумия. Как правило, Божественное Безумие – следствие каких-то действий данного персонажа.

Также к мистическим взаимодействиям можно отнести действие Рока и Страсти.

МАРКЕРЫ

На игре существует некоторое количество четких маркеров, по которым вы однозначно можете понять, кто перед вами.

1. Если на лицо человека накинута ткань – значит он невидим и неосяцаем. Вероятнее всего – это игротехник, который выполняет свою задачу. Такой человек может подойти и поговорить с вами, это будет голос в голове. Такой человек может начать громко вещать на центральной площади – значит это глас с неба. Такой человек может взять вас за руку и повести куда-то – и вы не можете сопротивляться ему, но можете кричать.
2. Черная ткань на голове и плечах + вертикальная черная полоса на лице – маркер Горя или Проклятия.

3. Белый хайратник – маркер несуществующего здесь и сейчас, того, с чем нельзя даже поговорить и чего тут точно нет ни в каком виде. Это исторгнутая душа, совершающий игротехническое перемещение человек или кто-то, решающий срочную пожизнёвую проблему без возможности переодеться.
4. Человек с двцветной лентой через плечо – аэд-игротехник. Человек в ленте цветов города – региональщик города. Человек, с черной лентой через плечо – герой.

Маски

Маска на лице – признак того, что это мистическая сущность или человек, подвергнувшийся мистическому воздействию.

1. Белая маска или любая маска + атрибуты бога и/или фальшфейер – бог
2. Маска металлических цветов, полностью черная или красная – мистическая сущность (в т.ч. чудовище)
3. «Чудовищная» маска – чудовище.
4. Разрисованная маска с символом ОМЕГА (Ω) – дельфийская маска, продукт ремесла из Дельф. Человек под такой маской неузнаваем, пока не снял её.
5. Такая же разрисованная маска, но с вертикальной черной полосой – маска священного безумия. Человек в такой маске неуязвим, он выполняет волю богов.

Два исключения: кносская маска (такую носит кносский царь и некоторые его слуги), а также театральная маска. На театральной маске должен быть нанесен символ ДЕЛЬТА (Δ).

Игровые и неигровые предметы

1. Полностью игровыми, и, соответственно, передаваемыми и отъемлемыми являются только вещи, изготовленные на полигоне (продукты ремесла прежде всего). Если у вас сомнения в том, что вещь была произведена на полигоне – лучше спросите у игрока-хозяина или у региональщика.
2. Если игрок хочет сделать какую-то свою личную вещь полностью игровой, он абсолютно вправе это сделать, просто подарив/продав вещь как один персонаж другому персонажу – и промаркировав такую вещь.
3. Маркер такой вещи – нитка/лента цвета города изготовителя/первого владельца. Естественно, любые другие вещи можно использовать в игре – они лишь не могут менять пожизнёвого владельца.
4. Мастерская группа не гарантирует возврата ваших личных вещей, которые вы решили передать в игровое владение кому-то, но хотите их вернуть после игры.

О ПРОДУКТАХ РЕМЕСЛА, УСЛУГАХ И ДОЛГАХ (РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПСЕВДОЭКОНОМИКЕ)

Каждый город производит свой собственный уникальный предмет (продукт ремесла). В Афинах вино, на Самосе обереги от Рока, на Кноссе рыбу, в Коринфе подвески для мечей, в Микенах коз, в Олимпии оливковые ветви, в Дельфах особые маски. Каждый такой продукт можно обменивать на другой только строго один к одному вне зависимости от того, что творится в Греции. Если не желаете менять - не меняйте.

В городах Греции производятся и другие предметы, а также часто оказываются услуги. Мы не вводим жёсткого курса обмена одного на другое. Приводим примерные рекомендации по обмену.

- Любой предмет "состоит" из трёх "граней" - красота, сравнительный размер и количество затраченного на полигоне времени на изготовление. Если у какого-то предмета ярка одна грань (очень красивый), а у другого - другая грань (полностью изготовлено непосредственно на полигоне), то приблизительно можно считать, что эти предметы равны по ценности и в мирное бездефицитное время мы рекомендуем менять их один-к-одному.
- Услуга тоже состоит из трёх граней - продолжительность, опасность для жизни/здоровья, и физическая тяжесть/неприятность проделываемой работы. В первую очередь, работает такой же

принцип, как для предметов. Во-вторую очередь, мы рекомендуем обращать внимание на продолжительность деятельности.

- В обмен на недорогой предмет/услугу можно оказать со своей стороны небольшую услугу – то, что потребует не более четверти часа прямо сейчас: например, помочь что-то куда-то поставить или перенести.
- Другой вариант – это оказать уважение человеку, прочтя в благодарность короткую Речь хвалы в другом городе.

Мы вводим понятие "долга", а также дополнения "Малый", "Средний" и "Большой". За предмет/услугу всегда можно расплатиться долгом, если на это согласен продавец. Это, опять же, не требование – а просто рекомендации по границам.

- Малый долг приблизительно равен походу в одно сражение с высокими шансами победы, или активной помощи в течение получаса в каком-нибудь непростом деле, но не связанном с воровством и нападениями.
- Средний долг – это поход в одно сражение с неясными шансами или добыча какого-нибудь важного предмета, не редкого, но и не распространённого. Чаще всего в спокойные времена продукты ремесла обмениваются на Средний долг.
- Большой долг – это что-то очень серьёзное. Это, например, обещание до последней капли крови стоять на защите города, который сейчас придут осаждать превосходящими силами. Или это обещание вступить в сложные отношения с богами, чтобы попробовать защитить человека от их гнева. Большой долг нельзя измерить в часах, это какое-то большое и настоящее дело в пользу того, кому должен.

В каких-то городах могут быть люди, которые в знак того, что они должны, выдают жетон, написав на нём своё имя. Также могут появиться люди, готовые обменивать одни жетоны на другие, или же вообще на другие предметы и услуги. Запомните, если не был отдан знак "я тебе должен", то долг человека другому передавать нельзя – т.е. долг передаётся только при наличии у вас его жетона.

ПРАВИЛА ПО РЕЛИГИИ

Люди для богов, а не боги для людей...

- Все греки знают о существовании богов и не сомневаются в этом факте. Быть эпикурейцем в смысле отрицания существования богов нельзя, поскольку всем очевидно, что боги самым прямым образом вмешиваются в дела людей. Боги частенько появляются то в одном, то в другом месте Греции.
- Боги своенравны и могущественны. Из смертных никто не в силах взять над ними верх. Боги не обязаны быть справедливыми к людям и честными в отношениях с ними, они вообще тираничны и самовластны.
- Лучший способ отношения с богами – откупиться от них жертвами, почтительным отношением и держаться подальше. Не стоит обманывать или оказывать сопротивление богам – боги все равно возьмут свое. Отказ от регулярных жертвоприношений – лучший способ поссориться с богами.
- Просить о чем-то богов – рискованное дело. Неизвестно, как тот или иной бог отнесется к просьбе смертного. Греки просят богов о чем-то лишь в исключительных, действительно важных случаях. Часто это выходит им боком.
- Обычно греки не преклоняли колен перед богами. Но могли и пасть ниц — если дело того стоило.
- Боги могут являться людям в своем истинном виде (вы это заметите по маске, атрибутам бога и пиротехнике) или в виде смертных, животных, растений и т.д. (соответствующий вид, маски и прочее). Боги также могут находиться незримо среди людей (в невидимости — т.е. под прозрачным покрывалом).

Жертвы и ритуалы

Жертвуй то, что тебе дорого

- Всякая просьба к богу должна быть подкреплена жертвой и ритуалом.

- Жертва может быть частной и общественной. Все жертвы приносятся в храмах. Во всех вопросах жертв и ритуалов лучше всего могут помочь жрецы: советом или участием.
- Частную жертву обычно приносят греки, обращающиеся к богам с просьбами, либо в благодарность за то или иное событие. Обычно греки понимают, какому богу лучше всего приносить ту или иную жертву. Если совсем не знаете, кому – посоветуйтесь со жрецами или обращайтесь к «личному» богу. Жертвы конкретным богам лучше приносить в храмах, посвященных им, если это возможно.
- Среднестатистический грек несколько раз в день совершает частную жертву.
- Ритуал частной жертвы прост – жертвователю с помощью лиц, служащих в том или ином храме, совершает приношение одним из четырех способов. Помощь — это подсказка как и чего лучше сделать, а не принесение жертвы за вас: греки предпочитают свои частные жертвы напрямую адресовать богам, без посредников.
- Первый способ частного жертвоприношения – «сжигание» в специальной чаше любой игротехнической карточки или уже использованного продукта ремесла (мы просим и то и другое не рвать-мять, а «сжигать» целыми, просто складывая в чашу, желательна с подписью – от кого). Вместе со «сжигаемым» возжигается благовоние. Можно сделать в любом храме.
- Второй способ частного жертвоприношения – возлияние на алтарь вина либо масла с произнесением торжественной речи, объясняющей смысл жертвы. Афинское вино – особенно хорошая жертва в таком случае.
- Третий способ частного жертвоприношения – сожжение на алтаре благовоний, плодов земли, продуктов животного происхождения или мяса с произнесением торжественной речи, объясняющей смысл жертвы. Олимпийская оливковая ветвь, кносская рыба или микенская коза – особенно хорошая жертва в таком случае.
- Четвертый способ частного жертвоприношения – убиение животных или человека (последнего – в тайне от сограждан, разумеется) с произнесением торжественной речи, объясняющей смысл жертвы. Часто тела жертв готовятся на огне и съедаются участниками жертвоприношения. Часть жертв сжигается полностью. Микенская коза – особенно хорошая жертва в таком случае.
- Убиение – самый эффективный вид жертвы (особенно если убийство массовое или в жертву приносится жизнь собственных детей). Гекатомбы – единоразовое принесение в жертву сотни быков – относятся именно к четвертому способу. Моделирование гекатомб мы оставляем на усмотрение игроков, но просим помнить, что сотня быков – это сотня быков, и выглядеть это должно масштабно.
- Общественную жертву приносят цари городов как минимум один раз в день или чаще – если для этого есть поводы. Если в городе два храма – то в обоих храмах, да.
- Непринесение обязательной жертвы чревато гневом богов.
- Ритуал общественной жертвы более сложен, чем ритуал частной жертвы. Царь (как и в случае с частными жертвами) при помощи служителей главного храма города совершает возлияние на алтарь, сожжение на алтаре благовоний, плодов земли, продуктов животного происхождения или мяса, либо убиение животных с последующим сжиганием и возможным поеданием их тел (но этого лучше не делать, все же не шашлыки!).
- При этом царь должен произнести торжественную речь к богу, написанную гекзаметром, не короче двух восьмистишей. При каждом жертвоприношении речь должна быть новой. Написать речь для царя может любой человек. Царя может заменять уважаемый или авторитетный житель города – по согласованию.
- Примечание: гекзаметр – дольникный размер стиха, представляющий собой шестистопный дактиль с женским окончанием, в любой стопе которого, кроме последней, вместо трехсложного дактиля может быть поставлен двусложный хорей. Рифмовка восьмистиший – свободная. Подробнее о гекзаметре (с примерами) можно почитать в интернете.
- В общественной жертве должны участвовать все обитатели дворца и, по возможности, все жители города.
- Время обязательных общественных жертвоприношений – двенадцать часов дня (полдень). Все жертвы и ритуалы проводятся не внутри храма – это все-таки жилище бога, а на главной площади города, перед храмом.

Воля богов

Удивительно, чего иногда хочется богам

- Боги регулярно чего-то хотят от людей. Воля богов может быть явлена любому из персонажей игры. Моделируется это бумажкой с текстом воли, который вы сами можете читать и только

пересказывать жрецам, мудрецам — или кому угодно, но не можете показывать текст или читать его с бумажки. Этот текст содержит зашифрованное указание на то, чего желает тот или иной бог. Трактование воли богов доступно, прежде всего, жрецам, а также ряду персонажей, которые знают об этом.

- Передавая бумажку с волей богов, игротехник может дополнительно сказать вам при каких обстоятельствах эта воля была получена. По умолчанию — бог явился вам во сне (задремали — и увидели сон).
- Бог может явиться к вам «в треске и блеске» и передать свою волю напрямую. В таком случае её не нужно трактовать, она вам явлена без искажений.
- Эти правила призваны подчеркнуть, что греческие боги — самодуры и весьма обидчивы, если ими пренебрегают.
- Важно понимать, что воля богов — это не воля мастеров, а моделирование весьма изменчивого и живого социума богов, которые регулярно загребают жар чужими руками.
- Если боги гнобят кого-то, то это далеко не всегда за дело. Нередко так боги выражают свои зависть, себялюбие и скверный характер — или вообще делают это из каких-то им одним известных побуждений. Точно так же внезапно они могут взяться помогать человеку.
- Говоря коротко — воспринимайте это как модель взаимоотношений человека и нечеловеческих сущностей, в которой человек не обладает всей полнотой знаний.

Другие аспекты религии

- Речи — и то, что в них сказано — могут повлиять на вашу жизнь и на жизнь окружающих. Лжесвидетельства, а также слова, сказанные по ошибке, могут навлечь кару на голову говорящего, а также обернуть против него сказанную неправду. Чуть позже будут вывешены правила по Проклятиям, там будет об этом подробнее.
- В случае, если жизнь ваша нестерпима (вы получили тяжелую болезнь, которую не могут излечить врачи, на вас проклятие, вам вообще очень сильно не везет и т.д.) — имеет смысл обратиться к жрецам, которые могут выяснить, что с вами стряслось, кого вы прогневали — и что с этим делать дальше.
- Дельфийский оракул и жрецы этого храма наиболее сведущи в таких вопросах. Здесь же вы можете попросить о пророчестве относительно любого волнующего вас вопроса — и в некоторых случаях услышать это пророчество.
- Жрецов принято уважать и прислушиваться к их мнению и просьбам — все же они во многом могут посодействовать. Убийство жреца почти наверняка приведет к осложнению с тем или иным богом — или сразу со многими. Большая часть жрецов почти никогда не принимает участия в боевых действиях, хотя есть исключения.
- Жрецы могут просить за свои услуги и помощь — ваших услуг и помощи, но следует понимать, что если вы не договорились с одним жрецом, возможно вам поможет другой.
- Помимо ритуалов и жертв, в Греции существуют мистерии и заклинания мертвецов. Явленных игрокам правил по мистериям и заклинаниям нет – посвященные в эти таинства действуют по наитию. Игротехнически – мастера будут каждый отдельный раз решать, каков эффект, поэтому делайте это, пожалуйста, не в глухом лесу, а у людей на виду, либо позовите мастера.

ПРАВИЛА ПО СЕКСУ

Секс отыгрывается совместным вязанием узлов на тканевом жгуте, поясе или специальной веревке, которую вы носите с собой. При желании узлы можно вязать из тонкого гиматия или иной ткани.

Для удобства изложения дальше мы будем говорить о веревке, но помните, что это может быть что угодно.

При обоюдном желании мужчина и женщина для начала садятся лицом друг к другу, делают петлю и накидывают её друг другу на руки. Каждый затягивает свою петлю на руках у другого.

После этого они, собственно, приступают. Сам секс отыгрывается навязыванием узлов любого вида и формы, каждый вяжет узел на своей веревке, накинутой на руки другого. Окончание акта — переплетение веревок и связывание единого узла из двух веревок.

Веревки могут быть разной длины, ширины, материала и т.д. — и тут уж ваша фантазия вам подскажет, как, собственно, было дело меж вами и с кем вам понравилось совместно сплести... хм... веревку, а с кем не очень. Избегайте тех, чьи веревки коротки! :)

После того как все свершилось, приведите себя в порядок: развяжите все узлы. Это вы тоже можете делать обоюдно, но можете и самостоятельно.

Если враги прервали вас в самый ответственный момент, то один из вас может скинуть петлю с рук, но второй при этом окажется совершенно беззащитным (не может держать оружия в руках).

Насилие отыгрывается накидыванием веревочной петли только на руки женщины. Соответственно, после того, как петля накинута, она не может сопротивляться. Насильник вяжет петли на своей веревке, пока веревка не кончится. Жертва может кричать в этот момент, никаких кляпов на нашей игре нет.

Пожалуйста, не затягивайте петлю сильно, она только маркирует беспомощность.

После свершения насилия узлы можно развязать и вернуть свою веревку, а можно и оставить её на руках жертвы. В таком случае она не сможет развязать узлы самостоятельно или снять петлю, кто-то должен будет помочь ей привести себя в порядок, а, значит, поймет, что произошло.

Если вы не готовы отыгрывать насилие над собой — предупредите «насильника». Тогда он самостоятельно вяжет узлы, но вы в этот момент не можете никуда убежать и не кричите, просто сидите рядом. В конце, завязав все узлы, он просто накидывает вам эту петлю на руки и отпускает.

После насилия жертву обязательно отпускают, убивать её нельзя.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

На игре существует четыре вида врачей – хирурги, гомеопаты, травники и врачи, практикующие водолечение. Их возможности и умения различаются.

Лечить можно рану или болезнь. К ранам относятся физические повреждения, полученные в результате боевых взаимодействий (в том числе ушибы, переломы и тд). К болезням можно отнести собственно болезни, последствия волшебных воздействий, а также осложнения после неудачного лечения ран.

Раны и болезни лечатся по-разному.

Лечение ран

Раны бывают легкими и тяжелыми. Для лечения легкой раны нет необходимости обращаться ко врачу, достаточно своевременной перевязки (например, сразу после сражения). Перевязку может осуществлять любой человек (даже не участвовавший в сражении), у которого две здоровых руки. Тяжелую рану нужно перевязать сразу после сражения (до лечения).

Тяжелую рану может излечить врач любой квалификации, однако, это может занять разное время (а в особо трудных случаях привести к осложнениям). Естественно, что хирург в лечении ран будет более эффективен, чем гомеопат :)

В процессе лечения врач попросит вас подробно рассказать об обстоятельствах получения ранения. То, насколько полно и правдиво вы расскажете об обстоятельствах своего ранения, повлияет на результат лечения. Также после вашего рассказа врач может задать вам три (не более) уточняющих вопроса.

Ваш персонаж волен отказаться рассказывать (или солгать), но в этом случае лечение не подействует или подействует неправильно, т.к. врач не обладал полной картиной, необходимой для излечения. Если вы солгали, вы должны тихо сообщить врачу об этом до окончания лечения.

После проведения лечения врач сообщит вам результат (время, которое потребуется до окончательного выздоровления). Это время может быть разным в зависимости от квалификации врача, обстоятельств вашего ранения и т.д.

Может случиться так, что врач не справится с лечением раны, и вы получите осложнение.

Осложнение моделируется карточкой, которую игроку дает врач или игротехник. На ней написаны симптомы болезни. Лечить осложнение следует по правилам лечения болезней.

Если у вас совсем худо со здоровьем, и врачи только разводят руками – вам пора отправиться к жрецам в храм. Возможно, там вам смогут помочь, если на то будет воля богов.

Лечение болезней

К болезням относятся все недуги, которые нельзя отнести к ранениям. Болезнь может возникнуть вследствие неправильного лечения раны (осложнение), или как результат волшебного воздействия, или же

это может быть действие Рока или воли Богов. Это могут быть как физические (хромота, немота, слепота и тд), так и психические (фобии, галлюцинации и тд) недуги.

Лечение болезни – дело неспешное и требующее внимания. Оно может потребовать нескольких врачей разных квалификаций.

Перед началом лечения врач проводит диагностику. Он может задать пациенту три (не более!) вопроса, целью которых является определение темперамента пациента. От правильной диагностики темперамента будет зависеть дальнейший результат лечения.

И пациенту, и врачу нельзя напрямую называть темперамент больного. То есть задавать вопрос «Какой у тебя темперамент, о Эмпедокл?», равно как и давать ответ «Я холерик, о почтенный врач, лечи же меня скорей!» – строго запрещено.

Пример диалога врача и больного может быть, например, таким:

- Ответь мне, о Эмпедокл, как ты поступаешь, когда твой друг сыграет с тобой злую шутку? Посмеешься ли с ним, или взгреешь его как следует?

- Я, почтенный врач, не люблю, когда надо мной шутят, но и драться не люблю. Но прощать такое не собираюсь и перестану с ним здороваться. Разве же настоящий друг станет так поступать?

- А как ты поступал в детстве, Эмпедокл, когда твоя мать, разгневавшись, кричала на тебя?

- Моя мать, о почтенный врач, имела нрав веселый и добрый, и никогда не кричала на меня.

Пациент может отвечать неправду, если например, не хочет рассказывать правду в ответ на щекотливый вопрос. Но это может помешать правильной диагностике.

После диагностики врач дает больному коробочку или другую емкость с бусинами разных цветов, а также небольшой кусочек ткани и веревочку. Из этих бусин больной должен выбрать одну – того цвета, который, по мнению пациента, является его настоящим темпераментом (темпераментом именно персонажа, а не игрока!).

НЕ ПОКАЗЫВАЯ ВРАЧУ, пациент заматывает выбранную бусину в выданный кусочек ткани и с помощью веревочки вешает на шею. Этот «медицинский амулет» нужно носить на шее до конца лечения. Украсть его или отнять у пациента нельзя.

Врач не должен знать до конца лечения, какой выбор совершил пациент.

Цвета бусин, соответствующие темпераментам:

- прозрачная бусина – сангвинический темперамент (подвижный, веселый, уравновешенный)
- красная бусина – холерический темперамент (импульсивный, горячий, взрывной)
- голубая бусина – флегматический темперамент (спокойный, медлительный)
- черная или коричневая бусина – меланхолический темперамент (печальный, задумчивый)

После этого происходит лечение. Каждый из врачей лечит своим способом, зависящим от школы, к которой он принадлежит, моделирование у школ разное. Кроме общих моментов, конкретные тонкости моделирования мы оставляем на откуп игрокам.

В процессе лечения врач, возможно, задаст вам еще некоторые вопросы, уже не связанные с определением темперамента.

По завершению лечения вы снимаете «мешочек» с бусиной и отдаете врачу, назначившему лечение, и он определяет его успешность.

Возможно, лечение потребует консультации у другого врача (например, вы пришли к травнику лечить отнявшуюся руку, травник намазал руку мазью и сказал, что дальнейшее лечение следует проводить в водолечебнице). В этом случае вы не снимаете мешочек с бусиной до того момента, как закончите лечение полностью (или не исцелитесь каким-либо еще образом). Бусину следует отдать в конце лечения тому врачу, который лечил вас последним. Он определит успешность лечения.

СМЕРТЬ ИЛИ ОКОЛО ТОГО

Ключевые моменты

К берегам Стикса могут подойти как исторгнутые души, так и греки во плоти. Исторгнутую душу видно и она существует, но с ней не может вступить в коммуникацию никаким способом никто, кроме паромщика или другой мистической сущности (то есть — никто из других игроков).

Если Вы почему-то считаете, что должны отправиться к берегам Стикса:

- Наденьте белый хайратник (если его у вас нет, то скрестите руки над головой);
- Определитесь, идёте ли туда во плоти, или же как покинувшая тело душа. О том, что душа покинула тело, однозначно говорят правила (по смерти, боевым взаимодействиям и т.д.) или обстоятельства (например, текст карточки).

После принятия решения о том, что вы отправляетесь к Стиксу, пожалуйста, ни с кем не общайтесь. Нам очень важно, чтобы окружающие люди не получали дополнительной информации, даже по-жизни, что происходит, куда вы пошли, живы или мертвы, умрёте или выживите — и когда вернётесь, если вернётесь.

Непосредственно у берегов Стикса можно общаться ТОЛЬКО грекам, пришедшим сюда во плоти. Темой разговоров не могут быть причины появления тут, это плохая примета — заговорив об этом вы почти гарантировано останетесь в Аиде.

Умершего человека паромщик перевезет в Аид. Что происходит с человеком дальше — досконально неизвестно.

Смерть от нападения способом слабого

Напомним, решение о том, удалось у напавшего(ших) убийство или нет, принимает жертва. Основных критерия два: красота истории и яркость мотивации, причём оба не должны быть вызваны стремлением кратчайшим путём решить свои задачи. С помощью этих критериев есть две возможности принять решение, умерли вы или нет:

- Вы принимаете решение непосредственно в момент совершения покушения. Если событие ярко хорошее — у покушавшегося всё удаётся, надо лечь и умереть. Рекомендуется даже успеть произнести короткую речь из последних сил. Если событие ярко плохое (на вас напали сзади бездельники с мотивацией «а чё он тут ходит, а, пока нам скучно?») удар(ы) прошёл(шли) вскользь, можно заметаться, сбежать, позвать на помощь, подхватить для защиты какой-нибудь предмет и т.п.
- Если прямо в момент совершения покушения игрок принять решение не готов и хочет всё взвесить и обдумать — то можно минут 10-15 полежать на месте, подавая слабые признаки жизни, но с закрытыми глазами и без разговоров. В такой ситуации окружающие персонажи должны понять, что никакой лекарь уже не поможет, ибо в дело вступил Танатос, которого бесполезно умолять и нельзя задобрить. Умиряющего надо оставить в покое, и пусть игрок спокойно всё обдумает в одиночестве.

После этого необходимо «вернуться в тело» и продемонстрировать окончательное решение, т.е. придти в сознание или умереть.

Мастерская группа настоятельно рекомендует считать красивый обряд человеческого жертвоприношения достаточной мотивацией для смерти. Приносящие жертву должны, при этом, помнить, что если обряд будет сочтен мастерами недостаточно красивым, то жертву могут вернуть из Аида обратно.

ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВО

Мы хотим, чтобы городская архитектура подчинялась идее внутренней «открытости», поэтому минимизируем высоту стен. Полностью тканью огораживается только неигровая зона (палатки). В неигровой зоне нет костра, она предназначена только для палаток и хранения неигровых вещей, и в ней не происходит никаких игровых взаимодействий.

В остальном мы хотим достигнуть максимально открытого эффекта, моделируя не узкие каменные «норы», а открытые веранды и колоннады. Чем беднее дом, тем ниже его стены. Ни одно игровое жилое строение не

имеет сплошную стену выше головы. Все, что видно через стену – видно «по игре». Никаких сборных «клевых домиков» (для дворцов допустимы сборные «беседки», но не обнесенные стенами).

Никаких дверей нет и ничего запереть нельзя (кроме специальных построек типа темницы, которые могут быть во дворцах).

Цвет стен в любом городе – любой светлый, желательно – белый. Приветствуется архитектурное украшательство: колоннады, портики, фонтаны, скульптуры, барельефы, увитые зеленью беседки.

Любое здание в городе является обычным домом, богатым домом, дворцом или храмом:

Обычный дом. Основная часть городских домов. Высота стен – максимум метр от земли. Дом может иметь один (не более!) тент от дождя. Другой крыши не имеет (неигровая зона не в счет).

Богатый дом. В каждом городе есть одна-две богатых семьи. Высота стен такого дома – максимум метр тридцать от земли. Каждый богатый дом имеет минимум две комнаты и крышу над каждой из них. Каждая комната имеет минимум одну скамью.

Дворец. Высота стен дворца – максимум метр пятьдесят от земли. Дворец имеет не менее трех крытых покоев (остальные помещения могут крыши не иметь). В каждой комнате дворца должно быть минимум две скамьи.

Храм. Высота стен городского храма не ограничена, но храм обязательно должен быть самым высоким зданием в городе. Крыша для храма не обязательна. Жертвоприношения приносятся вне храма, перед его входом, на площади – поэтому главное, что должно быть у храма – большой и красивый фронтон и стоящий перед ним треножник (мангал).

Кроме этого, у храма должно быть небольшое внутреннее помещение, сразу за фасадом или несколько сбоку, в котором находится треножник для "сжигания" по-игре игровых ценностей.

Жрецы живут в отдельном помещении, это обычный дом. Но у него может быть с храмом общая стена.

П.С. Исключение из этих правил составляет Кносс – в этой таинственной локации имеется Лабиринт, поэтому некоторая часть Кносса не подчиняется общим правилам по строительству.

ПРАВИЛА ПО КОСТЮМАМ

Основное правило для костюмов на Греции – это разница в цвете костюмов.

Костюмы жителей каждого из городов должны быть

- или преимущественно в цветах городов
- или быть белыми с широкой каймой (или любой другой широкой отделкой) в цветах города.

Напоминаем цвета городов:

- Олимпия – желтый и золотой
- Афины – серый и серебряный
- Коринф – зеленый
- Дельфы – синий и голубой
- Самос – красный
- Кносс – фиолетовый
- Микены – белый или любой (микенцы вне пределов Микен часто представляются жителями других городов).

Жителям всех городов можно носить белый.

Жителям всех городов можно носить черный, но это будет указывать на траур.

Запрещено носить золотые венки как деталь костюма. Золотые венки имеют игротехническое значение, и их ношение должно быть обусловлено историей персонажа.

Из чего состоит минимальный греческий костюм

- Хитон во всех его вариациях
- Обувь

- Пояс

К этому всему может добавляться гиматий – большое полотнище, которое можно разным способом драпировать. Гиматий чаще всего надевался поверх хитона.

К этому может добавляться плащ иной формы, чем гиматий – мастерская группа не регламентирует ни формы, ни вида плаща, только цвет (поскольку плащ часто закрывает большую часть фигуры, важно, чтобы он тоже был в цветах города)

К этому всему могут добавляться украшения (фибулы и иные заколки для хитона, для рук – широкие браслеты, для шеи – бусы, ожерелья и цепи, для прически – шпильки и иные украшения)

Мастерская группа не регламентирует то, из чего вы будете шить ваши костюмы, но намекает, что ткани с большим содержанием синтетики будут вам не очень приятны к телу.

Мастерская группа рекомендует сделать несколько простых вариантов хитонов, учитывая, что игра долгая, а вино красное, трава зеленая и земля грязная – и все это оставляет отчетливые следы почти на всех тканях.

Мастерская группа просит мужчин носить белье. Если очень хочется не носить белье – мастерская группа просит мужчин носить хитоны не короче колена. То же самое относится и к женщинам.

Мастерская группа не регламентирует, в чем вам купаться.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВИНОПИТИЮ И ПЬЯНСТВУ

Правило: на нашей игре запрещено быть пьяным "по жизни", но можно быть пьяным "по игре".

Дальнейшее, строго говоря, не правила – а рекомендации по моделированию, чтобы возникало меньше вопросов, и чтобы те, кто не хочет или не может пить настоящий алкоголь, знали, как выпить по игре.

У мужчины на нашей игре 3 пьяных хита, у женщины 2

Если ваш персонаж испытывает желание напиться, он выпивает неразбавленного -- "кипрского вина" (моделируется по вашему усмотрению). Также "неразбавленным вином" считается доза афинского вина.

Будьте осторожны, вас могут подпоить, в процессе застолья подменив другой напиток на кипрское вино -- в таком случае мы просим моделировать это яблочным соком. Естественно, трезвый человек, попросив напиться разбавленного вина, легко отличит его от кипрского. А вот в процессе застолья можно и не заметить. Такие случаи мы традиционно оставляем на усмотрение игрокам.

Вино пьется порциями (~200 мл) или пол-порциями (~100 мл или одна порция афинского вина). Пол-порции "снимают" один пьяный хит, соответственно, порция "снимает" 2 пьяных хита. В процессе "снятия" пьяных хитов персонаж постепенно пьянеет и, при достижении ноля, становится полноценно пьян. Отрицательных величин не существует :)

Время опьянения – от пятнадцати минут и далее на усмотрение самого игрока.

После того, как ваш персонаж стал пьян, он легко соглашается на любое авантюрное предложение. Он может отдать свои ценности или, наоборот, что-то украсть, заключить пари, немедленно отправиться на подвиги и т.д. Если он пил не один, то на время опьянения он считает своих собутыльников лучшими друзьями.

Помните: пьяного нельзя спутать с трезвым! Он шатается, распевает песни или разговаривает сам с собой, веселится или плачет, но по нему должно быть однозначно очевидно, что он пьян.

Чтобы протрезветь, вашему персонажу нужно немного поспать. Как только вы сочли, что уже достаточно долго пьяны, засыпайте (можно на несколько минут). Во время пьяного сна вы не видите и не слышите ничего, что происходит рядом с вами. После пробуждения вы не помните, что происходило после того, как вы напились.