# Город страстей

[**Чего мастера хотят от заявки**](#_66qdvktwiysp) **2**

[**Где, когда и, главное - почём**](#_vv5cizyo6ia0) **3**

[**Тайминг игры**](#_4qlpopipon13) **3**

[**Последние новости в мире игры**](#_rmeoj0l27y12) **4**

[Но начнем мы издалека.](#_9qarvd1ndaua) 4

[Суд над Лоренцо Медичи:](#_gcnin4f6cpuz) 4

[История Лупо Сальвато](#_qjfo7qw5i4yk) 4

[Смута в Османской империи](#_mskt3r20m03o) 5

[Сбор войск](#_p8kjbl8xtlgt) 5

[Призыв Папы](#_mdb1i2vhfq5k) 5

[Бунт против Лупо Сальвато](#_tgiae2gfoi4b) 5

[Приезд Савонаролы](#_soqdjtv8u9) 5

[Король перестал появляться на людях](#_akjjh87a7dbd) 5

[Приближенная Императора](#_veryxpqqhfol) 5

[Турецкий посол](#_pieg47fgbovs) 5

[**Этикет.**](#_r53wz1eha9a3) **5**

[1. Официальные светские обращения.](#_cvoyp3v3fyb) 5

[2. Дополнение к правилам по переодеванию.](#_7cyr3hm4kcuy) 6

[3. Обращение к духовенству.](#_htbnpllyc5br) 6

[4. О положении женщин.](#_6q6obbfkbkx5) 6

[**АХЧ игры**](#_qe228lovwdpe) **6**

[**Комната путешествий**](#_l8969p90n8le) **7**

[**Что посмотреть перед сном накануне игры**](#_cmcgkxoz99th) **7**

[**Сетка ролей**](#_e3epemxtoim0) **7**

[**Мода 1800, общие рекомендации по костюму**](#_2usgw5jfwrio) **10**

[**Движок Страстей**](#_24drd8qwcsyc) **11**

[И еще немного про страсти и суть Вечных](#_e9tsap7j8sew) 12

[**Философские камни, эликсиры и вечные — как это работает**](#_kbrfwjqozt00) **14**

[**Смерть, пытки и прочее про насильственные действия**](#_uucqr7f705nn) **15**

[Слова-регуляторы](#_4teypsahpszr) 15

[Маркеры “Не готов к насилию”](#_t1yhlbw8yzzj) 15

[Смерть и уход из жизни](#_gapfey331cov) 16

[Удержание](#_p8qika2mawji) 16

[Обыск](#_o8qxrxhbat3b) 16

[Плен](#_ka58fi1c6ezd) 17

[Оглушение](#_tc67mvnmhgvi) 17

[Связывание](#_envqp93qq4k7) 17

[Пытки и триггеры](#_ejg6992oybn2) 17

[Изнасилования (дублировано в правилах по сексу)](#_mtmwxuguxnvy) 17

[Допуск оружия](#_otlw6vnhrxva) 18

[Боевка на оружии](#_lme3tcg0x4bz) 18

[Рукопашный бой](#_e6p61jj0sk9a) 18

[Увечья и болезни](#_gehm8px8tzdr) 18

[боевка на шахматах.](#_sm0jnatj7f73) 18

[**Правила по сексу**](#_n89hmcbd42f7) **19**

[Зачем на игре секс](#_ye10jbcpv8ay) 19

[Что бывает после:](#_25rq9uosvaps) 19

[Отыгрыш](#_i5l4pjryl7v9) 20

[Изнасилования](#_1tkxkuaawp1b) 20

[**Правила по переодеваниям**](#_2is74od3497) **21**

[**Судебная система**](#_hxzwbm463deg) **21**

[Типы наказаний для Вечных,](#_hprbmd2uw599) 21

[Церковный суд](#_7vgfp2b4ycj2) 22

[Светский суд](#_k1h8bn4pmbl0) 22

[Преступления](#_ok11newb8x9) 23

[Тяжелые преступления Вечных:](#_utqrpqo3zg1q) 23

[**О религии на игре**](#_s4f5omd39pm0) **23**

[Тридентское исповедание веры (взято отсюда) /стоит прочитать, но не надо заучивать/](#_knq8mrwvxl31) 25

[**Исповедь**](#_x6yrsqifkgpj) **26**

[**Про экономику на игре**](#_79l2ti612eeb) **26**

[Кратко про мешки с золотом и куда их можно потратить](#_6jmnqb35txiy) 27

[**Важные мелочи**](#_g0kokzn6wm7l) **27**

[Алхимики и астрологи](#_3gpz57axk9zm) 27

[Вторая роль, уникальные предметы, кросспол и мастера в масках и без](#_xccm9iaa5stk) 27

[Про подчинение слуг и стражников.](#_2w0w4hvx7i5w) 27

[Замки](#_olw3oeikwuuf) 28

[Должностные лица](#_wrerncu64osl) 28

[**Алкоголь по жизни и в мире игры**](#_vmf9lnlfuod9) **28**

[Алкоголь по жизни](#_fv7zg9771jcs) 28

[2. Алкоголь в мире игры](#_8afg17syctpy) 28

[**Немного о призраках**](#_xevb6hbmbgfr) **29**

# Чего мастера хотят от заявки

До игры не так много времени, и мы просим тех, кто еще не, заняться подробной проработкой заявок. (да и взносы тоже не помешают, всякое АХЧ их вполне стоит)

Сейчас расскажем, зачем и чего именно нам, мастерам, от этих заявок надо.

1. Все, что касается проработки Страстей и возможных способов их удовлетворения. Эти поля нам нужны, чтобы предусмотреть возможности реализации, хотя бы прописанные вами, и их связь с другими персонажами. Это не жесткая модель, и на игре вы можете использовать и другие способы. Главное, чтобы они были логичны для персонажа в той обстановке, в которой он окажется, с учетом требования к нарастанию накала Страсти.
2. Поля, касающиеся сюжетики: когда выпил эликсир, при каких обстоятельствах, какой по счету в роду и все остальное из этой же серии. Здесь нам нужны в первую очередь зацепки, причем можно без конкретных имен. Типа: украл эликсир у владельца камня; участвовал в заточении вечного и подловил момент, когда он ушел из жизни; выиграл в карты Джоконду, о которой мечтает глава твоего рода; замучил до смерти одного из любимых папских кардиналов, боюсь, что раскроется. Это может быть что-то и не очевидно с точки зрения фокуса игры, но важно, что оно цепляет эмоции и чувства вашего персонажа и кого-то еще в мире игры. И здесь чем больше вы напишите и дадите нам зацепок - тем лучше, потому что дальше мастера будут связывать между собой все вот эти ниточки из разных персонажей. И поэтому очень важно, чтобы ваши заявки и эти зацепки появились как можно скорее!

# Где, когда и, главное - почём

Игра пройдет в довольно известном уже среди ролевиков пансионате Салют, под Пушкино. Это Ярославское направление, очень удобно добираться общественным транспортом.

Игра начнется в пятницу, 22.03.2019, в 22:00, а закончится в воскресенье, в 11-12 утра. МГ очень просит игроков спланировать свое время так, что бы остаться до конца игры.

Подготовка полигона начнется в обед четверга, 21.03.2019. Мастера будут рады помощи игроков на строяке.

Подробный тайминг заезда и отъезда будет ближе к игре.

Про взносы. Пансионат несколько поднял цены, а нам хочется и в этот раз сделать атмосферно и красиво. Поэтому взносы мы делаем немного больше, чем были год назад:

До 01.01.2019 взнос составит 4200 р.

С 01.01 до 20.03 включительно взнос составит 4500 р.

21.11 и далее взнос принимается уже только на полигоне и составит 5000 р.

Питание по умолчанию включено во взнос. Если в заявке нет соответствующей галочки, то взнос будет на 800 р. меньше.

Сдать можно либо переводом на карточку Сбербанка 4276 8380 0968 8302, владелец Орлов Юрий Игоревич, либо на любой встрече с игроками. При удаленной сдаче не пишите в комментарии слов взнос, оплата и др. Сразу после перевода напишите в ВКонтакте или СМС на тел. +79269585854, за кого и сколько перевели.

# Тайминг игры

21.03, четверг

* до обеда заезд мастеров, начало строяка. Можно присоединяться!
* 15:00 - обед
* 19:30 - ужин

22.03, пятница

* 10:00 - завтрак
* 14:00 - обед
* после обеда - заезд игроков, подготовка комнат родов
* 19:00 - ужин. С 19:30 ужин будет доступен в корпусе.
* 21:00 - немного воркшопов на вживание в мир игры, освоение моделей секса и боевки, в конце - парад
* 22:00 - начало игры

(Далее идут события, наступления которых все ожидают. Но что-то может не случиться, а что-то - случиться не так, это уже зависит от игроков. Точно будут завтрак-обед-ужин и сон.)

* 22:00 - Совместное объявление Папы и посланника Османской Империи Ахмет-паши, ради которого Папа и созвал всех Вечных Италии в Рим.
* 23:00 - торжественная месса
* 00:00 - торжественное аутодафе с сожжением ранее осужденной еретички

24.03, суббота

* 03:00 - 08:00 - время на сон. Это не полный стоп-тайм, кому не спится - могут продолжать социальные взаимодействия, но внимательно отнеситесь к другим игрокам и мастерам. В этот период не работает комната путешествий. Также мастера очень просят всех бодрствующих в этот период вести себя тихо и не мешать другим спать.
* 09:00 - завтрак
* 10:00 - Традиционная битва между отрядами Катерины Сфорца и Чезаре Борджиа.

Эта давняя вражда и нескончаемый спор о том, кто из них лучший полководец, неизменно вызывает большой интерес у всей итальянской аристократии. Пока на счету Катерины 15 выигранных битв, а на счету Чезаре - 14, но последние 3 раза побеждал он, так что всем интересно, чем кончится этот бой. Они проводят это небольшое сражение каждые 10 лет, в память битвы при Форли 1500 года. Катерина своим длительным ожесточенным сопротивлением талантливому римскому полководцу тогда вызвала восхищение всей Италии. Чезаре, в конце концов, взял крепость, но это далось ему с необычайным трудом и при многократном превосходстве в военной силе. Катерина попала в плен к Борджиа. В нашей версии истории ее дядя Лодовико, король Италии вскоре после этого вызволил Катерину, а Чезаре пришлось месяц посидеть в темнице, так что для обоих эта история очень памятна.

* 12:00 - аукцион предметов искусства

Престижная выставка, где вы можете поддержать блеск и репутацию, свою и своего рода, приобретая уникальные произведения искусства. Будут представлены творения Джоконды да Винчи из Флорентийского рода, так и другие, привезенные из различных европейских стран.

* 14:00 - обед
* 15:00 - месса

Всем честным католикам надо бы ее посетить. После мессы идет причастие, к которому нельзя подходить, не исповедав все смертные грехи, которые успел набрать, помните об этом! Исповедоваться надо до мессы!

* 19:00 - ужин
* 02-03 ночи - финал

24.03, воскресенье

* до 10 утра - послеигровые посиделки, с отмечаниями сопутствующих дней рождений, и сон. Просьба так же, как и в прошлую ночь, уважать сон тех, кто захочет поспать.
* 10:00 - завтрак
* 11:00 - разбор полетов, рассказы мастеров про то, о чем это было, постигровая рефлексия
* 12:00 - обед
* после обеда - уборка антуража, сборы и разъезд

# Последние новости в мире игры

## Но начнем мы издалека.

После завоевания Италии и победы над неаполитанским королем Фердинандом, ***(то есть несколько веков назад)*** он и все остальные члены его рода были посажены в каменные мешки, где и сгинули, кто через год, а кто и через 50. Остался только один член того рода: сеньора Юлия. Она не сражалась с войсками Сфорца, и ее помиловали. Она вошла во Флорентийский род и была принята там, как своя, хотя метка камня у нее, конечно, осталась старая.

## Суд над Лоренцо Медичи:

В Флорентийском роду ***двадцать лет назад*** внезапно угас Джованни ди Тауро, сильно увлекавшийся азартными играми. Великим Инквизитором Томасом де Торквемадой было выдвинуто обвинение против Лоренцо Медичи за доведение Джованни до смерти. Состоялся суд трех родов. Лоренцо был оправдан. Род Сфорца голосовал за наказание, остальные два - против. Новую порцию эликсира получил скульптор из Флорентийской Академии, Лупо Сальвато.

## История Лупо Сальвато

Как Лупо был хорош в смертной жизни, так же быстро он стал несносен после приема в Род. Шутки, часто злые, стали его визитной карточкой. ***Через пару лет*** он женился на смертной, и старейшие члены рода вздохнули с облегчением, однако спокойная жизнь не привлекала Лупо. Вскоре он добился развода у Папы. Выходки Лупо продолжались. Когда терпение Главы рода истекло, его услали ***на пару лет*** в Польшу, откуда он вернулся ***около года*** назад. С тех пор щеголяет в весьма странном костюме и ведет себя по-прежнему, игнорируя все традиции и обычаи. Впрочем, в приличных местах его не очень привечают, так что часть времени он проводит в небольшом замке, который ему выделили в Тоскане. В один из последних визитов в саму Флоренцию он напал на одного из видных художников Академии, отрубил ему обе руки и приковал его ноги к постаменту – посмотрите, мол, у меня получилось оживить статую. Хотя формально это и не было убийством, но глава рода присудил ему ***месяц наказания*** в темнице. С тех пор прошло ***несколько месяцев***. Сейчас Лупо, как и все остальные вечные Италии, приехал в Рим по зову Папы.

## Смута в Османской империи

Беспорядки в исламском мире не затихают уже много лет, чуть ли не с времен заключения мира со Священной Римской Империей. Однако ***в последние годы*** доходят слухи, что дела у султана Мехмета II совсем плохи, восстание шиитов все ширится, и, возможно, скоро дойдет и до Стамбула.

## Сбор войск

Примерно ***полгода*** назад Император послал глашатаев по всем землям Империи с призывом привести войска в Триест, на службу Империи. Король Лодовико, как верный вассал, отправил Фридриху значительную армию. Многие итальянские Вечные и сами откликнулись на призыв, и именно поэтому сейчас в Риме рода собрались далеко не полным составом. Под Триестом встала лагерем могучая армия, больше 300 тысяч человек. Уже больше двух веков империя не собирала таких сил.

## Призыв Папы

***За месяц*** до игры Папа призвал всех вечных в Италии приехать в Рим, чтобы сделать Очень Важное Объявление.

## Бунт против Лупо Сальвато

***Пару недель назад*** кучка смертных напала во Флоренции на Предвестника Лупо Сальвато. Слухи об этом ходят туманные, но, кажется, одна из них в Риме, под судом инквизиции. Может, когда ее будут жечь, получится понять, что там на самом деле произошло?

## Приезд Савонаролы

Очень важно понимать, что Савонарола стал вечным до своей головокружительной карьеры громкого бунтаря и властителя Флоренции. Ничего этого не было.

Джироламо Савонарола, известный монах, стал вечным практически одновременно с будущим королем Лодовико. Впрочем, он редко бывает в Риме, больше ходит по дорогам Италии и остальной Европы, проповедуя смирение, благочестие, борьбу с грехами, помогая всем страждущим. Ему покровительствуют и сам король, и глава Флорентийского рода, снабжая деньгами различные его благочестивые устроения.

Раз в несколько десятков лет Савонарола приходит в Рим, рассказывая о посещающих его видениях. Извержение вулкана, засуха, кары божии за жизнь неправедную - разное было сказано им за эти века, но как-то ничего особенно не сбывалось. Однако простой народ ему верит. Вот и ***пару недель назад*** он вернулся после многих лет скитаний. Многим интересно, что же он предскажет на этот раз?

## Король перестал появляться на людях

Уже ***дней 5-7 король*** Италии Лодовико не появлялся на людях. Раньше он не был замечен в затворничестве. Но уж на торжественном объявлении Папы он точно должен появиться!

## Приближенная Императора

***На днях*** приехала в Рим Вечная из самой Вены, Алиенора Габсбург, родственница самого императора Фридриха.

## Турецкий посол

***За несколько дней*** до игры в Рим прибыл посланник из Османской империи. Впрочем, его мало видели на улицах Рима.

# Этикет.

## 1. Официальные светские обращения.

* К королю и королеве обращаются Ваше Величество, к остальным знатным особам - Ваша милость.
* Когда король или королева заходят в комнату или выходят из неё, присутствующие должны встать и не садиться, пока они им не разрешат - или не уйдут.
* Смертный обращается к вечному с добавлением приставки Благодатный - Благодатный синьор, Ваша Благодатная милость, Ваше Благодатное Величество.
* Нейтральное светское обращение, в том числе к незнакомым людям - к мужчине - сеньор, к женщине - синьора, к молодой незамужней девушке - синьорина.
* Благородные синьоры при встрече и прощании неглубоко кланяются друг другу, дамы кивают или делают реверанс.
* Дамам принято при встрече целовать руку (не относится к лицам духовного звания), однако это необязательное правило.
* К простонародью и слугам обращаются по имени или просто "эй, ты!".
* Слуги обращаются к господам Господин или Благородный господин или Благодатный господин (если речь о вечном) и отвешивают глубокие поклоны.

## 2. Дополнение к правилам по переодеванию.

Переодевшиеся персонажи (в масках) опознаются окружающими как рядовые слуги, которых никто не запоминает и не различает. Если слуга не выполнил поручение (например, не принес чай), то вы можете опознать и поругать/наказать его в течении 10 минут. После этого вы забываете именно его, ибо более важные дела занимают ваш ум.

## 3. Обращение к духовенству.

* К Папе Римскому обращаются Ваше Святейшество или святой отец, к кардиналу - Ваше Высокопреосвященство, к священнику или монаху - отец.
* После получения благословения Папы или кардинала принято целовать им перстень.

После получения благословения от просто священника - кланяться.

Когда Папа или кардинал заходят в комнату или выходят из неё, присутствующие должны встать и не садиться, пока он им не разрешит - или не уйдёт.

## 4. О положении женщин.

В среде Вечных иное отношение к женщинам, чем среди смертных. Обусловлено это тем, что они не слабее здоровьем, чем мужчины (у всех оно идеальное) и не рожают детей. Поэтому за прошедшие века границы между положением женщин и мужчин среди Вечных сильно стерлись, и они воспринимают друг друга практически как равных.

# АХЧ игры

Игра будет происходить в 3-м корпусе пансионата Салют, под Пушкино. Добиралово можно посмотреть [по ссылке.](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fdocument%2Fd%2F1ypVqNsnMzsM56ajAWXNDfiFiaZV5bnaiLbkXAVNx7LA%2Fedit%3Fusp%3Dsharing&cc_key=) Обратите внимание, там есть ссылки на яндекс расписания электричек и автобусов, которые реально соблюдаются, можно их стыковать и добираться быстро, за час с копейками от вокзала до пансионата. Так же в Пушкино хорошо ловится Яндекс-такси, довозит до ворот пансионата за 200-250 р.

В корпусе будут кровати, с чистым постельным бельем и парой небольших полотенец, мужской и женский санузлы с душевыми кабинками, кулер с горячей и холодной водой. В номерах есть розетки, но не много, рекомендуем везти удлинители для зарядок мобильников.

В корпусе хорошо топят. В одном из торцов корпуса будет выход на крыльцо, где можно курить. Да, вот прям важно. Привозите сменную обувь для перемещений в пансионате во время игры!

Питание будет трехразовое, с вечера пятницы до обеда воскресенья. Во время игры (всю субботу) разносить его будут по номерам слуги, ходить в столовую будет не нужно. Вне игры (пятница и воскресенье) еда будет в отдельном корпусе в столовой.

В номерах, кроме кроватей, есть большие шкафы под одежду и вещи, в больших комнатах есть столы. Кроме штатных, мастера постараются предоставить дополнительные столы и стулья. В каждом номере есть стаканы, по числу мест.

Мастера обеспечивают визуальное оформление коридора и площади (стены, свет), меняют тональность света на «теплый» в комнатах и делают частичное оформление Ватикана (свет, красная ткань на стены и кровати).

Оформление помещений родов — полностью на игроках. Мастера предоставят для этого некоторое количество подклада разных цветов, но не готовы дать точные прогнозы, каких и сколько.

Схема корпуса (единицы измерения — метры):

# 

# Комната путешествий

В прошлом посту по АХЧ вы могли обратить внимание на блок из двух комнат. Если вы решили выйти по каким-то причинам из нашего уютного римского квартала, то вам - туда.

Все внешние путешествия (в том числе и в окрестности Рима, к примеру или даже в другую его часть) будут отыгрываться словеской.

Куда вообще можно попасть? За игру в мире проходит довольно много времени (условно, каждый цикл месяц), так что попасть можно куда угодно в пределах Европы и даже Османской Империи, но важно понимать, зачем вы туда едете. Зайти и сказать "я еду в Париж развеятся" плохая идея, вы просто потеряете время.

Причины могут быть разные: поиск знаний в библиотеке Стамбула, встреча с императором в Вене, поездка в Иерусалим за какой-то конкретной святыней и т.д. и т.п.

В путешествии можно что-то найти, а можно и потерять. Вам могут встретиться разбойники, на море - пираты, разные путники, торговцы.... Много кто. Жизнь путешественника полна приключений, помните об этом.

# Что посмотреть перед сном накануне игры

У нашей игры нет прямых сюжетных источников, но мы предлагаем вам подборку фильмов, близких по атмосфере, которые отчасти помогут проникнуться духом страстей и нравов.

"Сладкая жизнь" Феллини,

"Выживут только любовники" Джармуша,

"Портрет Дориана Грея" - экранизаций много и можно спорить о вкусах, а можно и просто перечитать, вещь небольшая.

А у кого есть время (вдруг!) - можно еще посмотреть сериал Борджиа.

# Сетка ролей

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Род Сфорца (короля Италии)** | | |
| [портрет](https://pp.userapi.com/c852124/v852124015/dbc9e/Ttpl-_OgfFY.jpg) | Лодовико Сфорца | Король Италии, глава Рода. Последние дни не появлялся на публике |
| [Снежанна](https://vk.com/id126528663) | Виттория Сфорца (в девичестве де Мантуя) | Жена короля Италии, принимает большое участие в управлении страной. |
| [Тер](https://vk.com/id49849996) | Джироламо Савонарола | Монах-доминиканец, занимается делами милосердия (что спонсирует король), редко бывает при дворе. Известен своими видениями и пророчествами, в основном, катастрофического содержания (народ в них верит; Вечные - не очень). Пользуется покровительством и доверием короля. |
| [Дмитрий](https://vk.com/saltor) | Карлос Ногарола | Один из старейших в роду, затворник, астроном. |
| [Ксения](https://vk.com/lastochek) | Беатриче Висконти | Библиотекарь рода. Ухаживает за Карлосом, сопровождает его при выходе в свет. Одна из старейших в роду. |
| [Серина](https://vk.com/serina) | Катерина Сфорца | Племянница короля, поддерживает о себе славу как о самой блестящей женщине Рима. |
| [Вера](https://vk.com/vensicia) | Имя ожидается | Немецкая аристократка, вошла в род одновременно с Витторией Сфорца. |
|  |  |  |
| Смертные аристократы под покровительством у рода Сфорца | | |
| [Дикарка](https://vk.com/dikarka.olga) | Луиза Баттиста | Аристократка, живет в Риме. |
| [Гурда](https://vk.com/valeriya.gurda) | Роберта Луци | Дочь Фиески, князя Генуи (смертного), вассала Сфорца. Занимается астрологией, когда-то училась у (недавно скончавшегося) королевского астролога. |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Род Донато (ученика Альберта Великого)** | | |
| [Даймонд](https://vk.com/id71923156) | Дарио Донато | Ученик Альберта Великого, алхимик, глава Рода. |
| [Граф](https://vk.com/niriddiki) | Антуан Алье | Алхимик, близко общается с Дарио Донато. Второй по старшинству в Роду. |
| [Синклер](https://vk.com/id216669019) | Александр VI | Папа Римский, из рода Борджиа. |
| [Грэй](https://vk.com/wgrey) | Чезаре Борджиа | Амбициозный военачальник. "Молот еретиков" (подавлял протестантсткие бунты в Германии в 16 веке). |
| [Александра Корнева](https://vk.com/zlobnyi_pixel) | Лукреция Борджиа | Поддерживает о себе славу как о самой блестящей женщине Рима. Всегда сумеет помочь устроить вечер или заседание с подобающей пышностью, организует все выходы Папы в свет. |
| [Гриша](https://vk.com/id12641266) | Эрнесто | Монах, принят в род по протекции Александра VI. |
| [Мари](https://vk.com/id403035) | Мария Эспозито | Недавно принята в Род самим Дарио Донато. Судья Рода (разбирает дела и жалобы смертных аристократов друг на друга и на членов Рода). |
|  |  |  |
| Смертные, которым покровительствует Род Донато | | |
| [Саша Коновалов](https://vk.com/id150426357) | Анджело Мацони | Кардинал, секретарь Папы. |
| [Паша Кононюк](https://vk.com/pavelconon) | Амедео Авогадро | Талантливый алхимик. |
|  |  |  |
| **Флорентийский Род** | | |
| [Доменика](https://vk.com/id3926888) | Данте Алигьери | Глава Рода, духовный наставник и учитель для всего Рода. |
| [Боро](https://vk.com/viliard) | Лоренцо Медичи | Второй в Роду, правая рука Главы. Казначей Рода. Однажды был под судом инквизиции за доведение одного из Вечных своего рода до смерти; был оправдан. |
| [Алви](https://vk.com/deathblues) | Никколо Макиавелли | Знаменитый философ, теоретик политической власти. |
| [Ольга Романова](https://vk.com/skyeowl) | Джоконда да Винчи | В смертной жизни была известна под именем Леонардо да Винчи (притворялась мужчиной). Художник, скульптор, алхимик; интересуется практически всеми искусствами и науками. |
| [Никотиныч](https://vk.com/semenoffaa) | Лупо Сальвато | Ездил в составе посольства папского легата в Польшу, не так давно вернулся. Пользуется репутацией непредсказуемого человека, не считающегося с приличиями даже по меркам вечных. |
| [Лота](https://vk.com/r_ray) | Юлия | Ходят слухи о ее безумии. Всегда окружена близкими служанками. |
|  |  |  |
| Смертные, которым покровительствует Флорентийский Род | | |
| [Олеся](https://vk.com/elissol179) | Имя ожидается | Служанка Юлии. |
| [Шаман](https://vk.com/id354806609) | Имя ожидается | Один из самых талантливых смертных во Флорентийской академии. |
| [Ханна](https://vk.com/natalia.khanum) | Джемма Акинатти | Смертная аристократка из Тосканы (т.е. из рода вассалов Медичи), прибыла в Рим по своим делам. |
|  |  |  |
| **Прочие Вечные** | | |
| [Сан](https://vk.com/id145720145) | Гедик Ахмед-паша | Османский посол |
| [Хейтелл](https://vk.com/id203962623) | Имя ожидается | Родственница императора, прибыла на днях в Рим в качестве неофициального посла империи. |
| [Менельнар](https://vk.com/id203198134) | Томас де Торквемада | Великий инквизитор Италии, примас Испании, кардинал, глава капитула одного из римских соборов. Вместе с Чезаре участвовал в подавлении протестантских бунтов. |

# Мода 1800, общие рекомендации по костюму

На дворе 1800 год. Но волею судьбы в мире моды царит поистине вавилонское смешение - непредставимое в нашей реальности разнообразие тенденций и фасонов. Ведь первые вечные появились пять с лишним веков назад - и многие обрели бессмертие сильно позже. Став хозяевами жизни, они совершенно не стремятся подлаживаться под окружающий мир и идти с ним в ногу. Среди бессмертной аристократии расцветают модные тенденции самых разных лет и даже веков - от середины XIII до начала XIX вв.

Естественно, смертная аристократия тянется за бессмертной, хотя дотянуться, конечно, не может, размах не тот.

Есть и противоположные тенденции: протестанты и прочие оппозиционеры носят подчёркнуто неброскую одежду - чёрных, серых и коричневых цветов, самого простого покроя... Впрочем, если вы приехали играть смертного именно этих взглядов - подумайте, разумно ли щеголять своими взглядами в центре Рима.

Разброс возможных костюмов огромен - однако мы хотели бы, чтобы выбор не определялся только тем, что нашлось в вашем шкафу, а соотносился с историей и положением персонажа. Мы отдельно хотим подчеркнуть, что у нас не историчка и вполне достаточно стилизации. По просьбе игроков мы допускаем костюмы условной "викторианской Англии" как предельную точку, но просим по возможности обращаться к более ранним модным тенденциям.

Вечный персонаж может быть приверженцем "родной" моды того века и местности, где обрёл бессмертие - или поклонником более современных тенденций. Во-многом это зависит от характера как его самого, так и его Страсти. В любом случае, костюм вечного отражает его высокое положение и это должно быть заметно: яркие богатые ткани, кружева и драгоценные украшения вам в помощь. =)

Примеры костюмов по векам выложены в альбом сообщества. Позже будет краткая "напоминалочка" тенденций по векам.

# Движок Страстей

Важно понимать, что движок Страстей - это не правила в привычном смысле этого слова. Скорее, это рекомендации и советы, помогающие сориентироваться в логике мира и персонажа.

Для чего нужны Страсти?

С точки зрения логики мира, вечные уже все попробовали от жизни: и вкусную еду, и экзотические вина, некоторые, кого это развлекало, десятками и сотнями убивали смертных, некоторые - меняли женщин, как перчатки…. Но за сотни лет (а надо понимать, что возраст меньше 300 лет на нашей игре для вечных - это весьма исключительное исключение). И самый простой способ развлечься и не потерять хоть какой-то смысл жизни - это предаться какой-либо Страсти, постоянно повышая ставки. Другие способы наполнить свою жизнь возможны, но сильно менее очевидны, а потому весьма редки.

С точки зрения игромеханики Страсти - это некая замена традиционной экономики, стимулирующая вечных не сидеть сиднем на месте и генерирующая новые сюжеты и взаимодействия прямо по ходу игры.

Страсть продумывается каждым игроком, включая возможные способы ее удовлетворения, и вписывается в соответствующие поля заявки. При этом, если по ходу игры персонаж понимает, что его персонажу логично и красиво удовлетворить страсть иначе, чем было прописано, он может так и сделать. Заранее прописанные варианты нужны для того, чтобы игрок не терялся и не тупил на игре, а действовал активно и осмысленно, но ни в коем случае не являются догмой. Логика мира и персонажа на этой игре намного важнее и приоритетнее.

Страсть каждого вечного должна удовлетворять следующим условиям:

1. Для ее удовлетворения должно быть необходимо вовлечение других персонажей
2. С каждым циклом ее удовлетворение требует повышения ставок.
3. Так же Страсть не должна быть связана с убийством людей и с употреблением алкоголя

Плохие примеры: страсть ко сну, графоманское писание стихов в стол

Хорошие примеры: Страсть к поединкам, когда каждый раз побеждаешь все большее число противников в единовременном бою или декламация своих стихов, которым аплодирует с каждым разом все больше народу.

Еще несколько возможных примеров Страстей будут разобраны в следующем тексте в самое ближайшее время.

Для удобства разработки страстей мы предлагаем отталкиваться от следующей схемы (классификации) страстей:

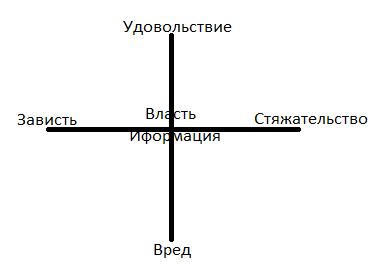
1) Страсти удовольствия: чревоугодие, прелюбодеяние и так далее. Хочу получить вот это сейчас. Противопоставление заповеди “не прелюбодействуй”.

2) Страсти, причиняющие вред: любовь к пыткам, например. Противопоставление заповеди “не убий”.

3) Разнообразные варианты стяжательства, любые коллекции. Противопоставление заповеди “не укради”.

4) Зависть или гордыня. Стремление доказать что ты в чем-то “Самый” как собственной деятельностью, так и разрушением чужих достижений. Противопоставление заповеди “не возжелай (всякого) ближнего своего”.

5) И наконец, страсти связанные с властью и информацией (а это вещи очень связанные). Докопаться до правды, заставить других заблуждаться и таким образом иметь над ними власть. Противопоставление заповеди “не лжесвидетельствуй”.



За время игры в нормальном, комфортном для персонажа режиме, каждому надо удовлетворить свою страсть 7 раз. Чуть позже будет пост про время в мире игры, пока же скажем, что для игроков с каждым циклом время будет убывать:

22:00(пят) - 08:00(суб)

08:00(суб) - 13:00(суб)

13:00(суб) - 17:00(суб)

17:00(суб) - 20:00(суб)

20:00(суб) - 23:00(суб)

23:00(суб) - 01:00(вск)

01:00(вск) - 03:00(вск) (примерный конец игры, последний цикл может оказаться неполным)

Если пропущен один цикл, то у персонажа начинаются первые признаки уныния и надвигающейся потери вкуса к жизни: он не может смеяться и улыбаться, а также громко кричать и произносить какие-то вдохновляющие речи

Если пропущено два цикла, то у персонажа усиливаются все указанные признаки: он не может громко разговаривать, мямлит, не может поднимать и носить тяжести,а так же быстро передвигаться, в том числе - бегать.

Если пропущен третий цикл, то вечный окончательно теряет интерес к жизни, ложится и уходит из жизни.

Теоретически Страсть может поменяться по ходу игры, но это довольно сложный и, часто, болезненный процесс, ведь большинство персонажей за много лет привыкли ценить и получать удовольствие именно от той Страсти, с которой они начинают игру.

## И еще немного про страсти и суть Вечных

Культура Вечных сформировалась вокруг их возможности удовлетворить практически любые свои материальные потребности. Это привело к высокой степени утонченного, изысканного **гедонизма** в их среде. Для того, чтобы удовольствия не приедались, Вечные ищут в них тонкие оттенки ощущений: изысканная еда, наслаждение сексом, изумительные предметы роскоши, необычные развлечения, живой интерес к искусству - все это, как правило, составляет привычный фон жизни Вечного.

Однако безудержная погоня за удовольствиями приводит к пресыщению и равнодушию ко всему, а значит, и к медленному угасанию. Поэтому среди старых Вечных не встречается тех, кто жил бы одной только поверхностной любовью к наслаждениям.

\*

Именно это приводит к развитию у Вечных особой формы психологической зависимости, которую мы называем **страстью**. Это некое сложное социальное переживание, которое со временем становится чем-то вроде мономании, продолжая дарить радость жизни и новизну ощущений. Страсть не дает Вечному заскучать и утратить смысл жизни, поэтому у всех старых Вечных есть эта особенность.

Это не значит, что Вечный не может отвлекаться ни на что другое - это значит, что он с постоянством будет возвращаться к своей страсти, соскучившись по ней, как по сладостной и успокоительной привычке.

Вечный экспериментирует со своей страстью, непременно обращая внимание на малейшие нюансы и оттенки переживаний, ища все новые вариации. Разумеется, интенсивность страсти также нарастает с годами, ведь прежняя острота переживаний притупляется.

На игре мы рекомендуем Вечным играть именно в **нарастание интенсивности** страсти, поскольку это легче зафиксировать на уровне модели, и позволяет создать ощущение подкрадывающейся издалека (!) скуки и пустоты. В случае, если у вас есть возможность перевести свою страсть в арифметику - сделайте это, и постепенно поднимайте необходимую планку (но не загоняйте себя в угол модельными подсчетами, если этого не делают внешние условия игры!).

Но главное - внутреннее ощущение персонажа, его непосредственное “Вау!”. Если персонаж на игре откроет для себя новую, ранее неизведанную грань своей страсти - это тоже вполне органично для мира игры.

\*

Со стороны Вечный с его страстью выглядит несколько нелепо. Этот гротеск - важная черта образа Вечного, страсть *не может* выглядеть органично и естественно. Это всегда гипертрофированное увлечение.

Однако самому Вечному, чье мышление становится с годами все менее гибким (привыкает ходить по наезженным рельсам), его поведение кажется совершенно нормальным, многолетняя привычка воспринимается как нечто естественное.

Совершенно немыслимо, чтобы Вечный вдруг опомнился, увидел свою страсть извне как нечто бессмысленное и странное - и отбросил ее, как изношенную одежду. Страсть - часть его личности; *легче уйти из жизни, чем изменить свою страсть*.

Иногда случаи изменения страсти Вечного все же бывают, но они связаны с глубоко травматичными переживаниями, которые переворачивают всю личность. (К примеру, коллекционер заморских редкостей обнаруживает, что враги уничтожили всю его коллекцию. Он безутешен, из нее никогда не удастся восстановить и десятую часть! Но вскоре он понимает, что ему остается одно: мстить, безудержно и безмерно.)

*Это никак не может произойти по желанию самого персонажа.* (Но игрок может осознать, что с его персонажем произошло нечто подобное, и посоветоваться с мастером.)

\*

У Вечных велико чувство общности на основе объединяющего их права на власть и превосходства над смертными. Поэтому, как правило, друг друга они судят по иным критериям, чем “обычных людей”.

Страсти друг друга для Вечных привычны и не вызывают никакого удивления. Позорным для Вечного считается потеря страсти, впадение в уныние и смерть от угасания. Этого боятся они сами, и в этом стыдятся признаться окружающим.

Напротив, великолепие в своей страсти, в своей любви к жизни - вызывает восхищение. Моральные оценки при этом иногда отходят на второй план.

Впрочем, даже если Вечные осуждают поведение и страсти друг друга - как правило, они не пытаются друг другу мешать, а только демонстративно выражают свое отношение.

По поведению Вечного не всегда можно точно понять, в чем именно заключается его страсть, в каком аспекте его переживаний. Добровольно рассказать об этом - значит поставить себя в очень уязвимое положение.

\*

Для многих Вечных важен престиж и публичное признание. Для некоторых это необходимый элемент их страсти - чтобы их действия были замечены и оценены по достоинству. Для других Вечных тщеславие - еще одна грань гедонистического наслаждения жизнью. Для третьих важно чувство превосходства над другими.

Для того, чтобы подчеркнуть важность престижа в жизни Вечных, мы вводим специальную **модель** условных лайков и дизлайков: **“розы” и “гнилые фрукты”**. Эти условные предметы будут лежать в коробках, установленных по всему коридору в игровом корпусе, их можно кинуть в персонажа (Вечного или смертного) или к его ногам, когда он совершает некое заметное публичное действие. *(Как и сами игроки, персонажи в мире игры видят, кто и какие оценки им выносит.)*

Мы просим вас (и Вечных, и смертных) оценивать друг друга каждый раз, когда публичные поступки окружающих вызывают у вас эмоциональный отклик. (Не имеет значения, страсть это или нет.) Также в сфере частных поступков мы рекомендуем вам оценивать друг друга после сексуальных сцен.

Вечные, оценивая друг друга, обращают внимание на оригинальность, эстетику, драйв (впрочем, это зависит от характера вашего персонажа).

Для тех персонажей-Вечных, кому именно публичный отклик на их поступки приносит удовлетворение страсти, - мы предлагаем установить себе критерии и стараться добиваться все лучших результатов, собирать все больше оценок (позитивных или каких угодно - зависит от характера страсти).

\*

Обратите внимание, что текст о механике страстей написан для вас как для игроков. Персонажи имеют о ней смутное и искаженное представление (поскольку не обладают полным знанием о собственной психике, и тем более, делают выводы о других только по их поступкам). Тем более, смертные вряд ли знают достаточно многих Вечных достаточно близко, чтобы делать точные выводы.

Некоторые закономерности, тем не менее, Вечным понятны (то, что Вечные, которые не умирают от уныния, обретают своего рода мономанию на особые темы; то, что экстравагантное поведение Вечных отличается от поведения смертных, но считается нормой среди самих Вечных).

# Философские камни, эликсиры и вечные — как это работает

Каждый философский камень одновременно дает бессмертие ~~десяти~~ двенадцати людям. Работает это так: камень выделяет последовательно двенадцать порций эликсира вечной жизни. Когда одну выпивают, появляется следующая. Эликсир нельзя хранить. Если его не выпить в течении получаса после того, как он был снят с камня, то он теряет свои свойства, а на камне появляется новая порция.

Выпивший одну порцию становится бессмертным навсегда (никаких ежедневных доз для поддержания не требуется). Теперь его нельзя убить или ранить, он не может заболеть. Еда и питьё не являются необходимыми для поддержания жизни, как и воздух. У вечных сильно завышен болевой порог: они способны испытывать боль, голод, жажду, недостаток воздуха - но отвлеченно, просто принимая этот факт - как лёгкий дискомфорт, некое досадное недоразумение. С высоты современной науки, не вдаваясь в подробности, можно сказать, что у них практически мгновенная регенерация.

Однако вечный может потерять интерес к жизни. Такие прецеденты бывали: все в жизни перепробовали, шарики не радуют, скука, смерть всех близких и друзей…. Или многолетнее заточение. В этом случае вечный угасает, по сути, добровольно, “уходит”. В таких ситуациях и про обычных умирающих людей иногда говорят: он просто не хочет больше жить, медицина бессильна. К 19-му веку вечные поняли, что самый простой и доступный способ не потерять интерес к жизни за многие века - следовать зову какой-либо страсти. Но, чтобы интерес не угасал, им необходимо разнообразить удовлетворение этой страсти, что и превратилось для большинства прямо-таки в ежедневную потребность.

Вечные бесплодны. Если бессмертный уходит из жизни, камень, который дал ему эликсир, обычно вырабатывает новую порцию. В истории неизвестны случаи успешного уничтожения философских камней. Таким образом, число вечных в мире практически не убывает.

Всем игрокам, играющим вечных, будет выдан запас “бусинок”. После удовлетворения Страсти вечный должен сбросить одну бусинку в специальный конверт рядом с мастеркой. И да, в один цикл можно сбросить больше одной бусинки, если вы считаете, что ваш персонаж удовлетворил страсть больше одного раза.

У каждого Вечного на видном месте есть метка Камня. Это простая переводилка, выдается перед игрой мастерами. В принципе, как показывает опыт, двое суток переводилка держится спокойно, но небольшой запас на всякий случай у мастеров будет. Метка камня проявляется на лице или шее.

Владелец камня может раз в цикл поднести камень к метке одного из членов рода этого камня на 15-20 см и сказать слово-маркер “Гори!” (подразумевается — "гори страстью"). Действие должно быть совершено явно и акцентировано. В этом случае у того, к кому это применили, усиливается тяга к удовлетворению Страсти. Теперь он должен до конца текущего цикла удовлетворить страсть не один, а два раза (и да, в конце цикла прикладывание камня больнее, чем в начале!). В случае пропуска - получает дополнительные уныние и депрессию, согласно основному описанию движка Страстей.

Описанное свойство Камня - последний довод главы рода, если кто-то из младших не идет на диалог. Применяется редко, но метко, члены рода стараются своего Старшего до такого не доводить: слишком все давно уже вместе, все притерлись и научились находить общий язык друг с другом. Но тем не менее, прецеденты случаются.

Эликсир бессмертия изготовляется из философского камня следующим образом:

* Если камень готов дать еще один эликсир - он начинается испускать внутренний свет (модельно - мастер прикрепляет к камню диод);
* Камень погружают в сосуд с чистой водой;
* Над сосудом с камнем производят особый ритуал, для каждого камня свой;
* Смертный пьет воду из сосуда и обретает бессмертие. (По жизни пить не обязательно. Со вторым, кто попытается выпить из того же сосуда, не произойдет ничего. Если Вечный выпьет из сосуда - не произойдет ничего, эликсир считается еще не использованным.)

Если камень не может дать еще один эликсир бессмертия - его свечение погасает (мастер снимает диод).

Ритуал, окружающий камень - это тайна, которую обычно хранит глава Рода. Еще и поэтому он пользуется большим авторитетом, и те, кто надеется свергнуть его, вначале стараются узнать его секрет.

Ритуал имеет и мистическое значение. Отчасти поэтому в каждом роду свои представления о сущности взаимоотношений между членами рода, об их невидимой связи, которая сплетает их души воедино.

# Смерть, пытки и прочее про насильственные действия

## Слова-регуляторы

Для избежания ситуаций чрезмерного психологического дискомфорта, мы будем пользоваться двухступенчатой системой “стоп слова”. Первое слово “брейк”. Оно означает, что данное взаимодействие можно продолжить, но уровень накала стоит немного снизить. В качестве альтернативы, чтобы не выбиваться из ткани игры, допустимо сказать: **“Да сохранит меня дева Мария!”** (или любое другое молитвенное обращение к деве Марии). Второе слово: “кат” - оно означает, что данное игровой взаимодействие нужно немедленно прекратить, перейдя к более мягкой сцене. Разумеется с нами всегда останется слово “вне игры” - обозначающее, что вы покинули игровой процесс, однако в отличие от него, слова “брейк” и “кат” не разрушают игрового пространства, а позволяют более “мягко” вырулить игровое взаимодействие в безопасную зону. Стоит ли говорить, что использование рычагов психологической безопасности ради персонажных целей - глубоко неэтичное поведение по отношению к другим участникам игры. Так как заподозрить в таком поведении участников нашей игры нельзя, то в процессе игры никто не должен сомневаться в вашем решении применить слова “брейк” и “кат”, а все обсуждения их уместности или неуместности в гипотетическом игровом эпизоде перенести на пост игровое общение.

Кроме этого, мы вводим еще одно “не стоп” слово “форс”. Оно означает, что игрок готов к усилению взаимодействия, и считает, что другому игроку логично и уместно вести себя агрессивнее. В качестве альтернативы, чтобы не выбиваться из ткани игры, допустимо использовать фразу: “**Вам не сломить меня!”**

Примеры использования:

Один из вечных свалил сына одной из смертных, приставил нож к лицу мальчика и пригрозил его матери, что прямо сейчас начнет вырезать парню глаза. Сцена выглядела убедительно и попала игроку-сыну в его личные переживания, связанные с холодным оружием. Парень тихонько говорит своему “пленителю”: “с ножом брейк” и тот понимает, что стоит изменить ситуацию. Он убирает нож, перехватывает парня за горло и командует его игровой матери - “считаю до трех, после этого я задушу его, если ты сейчас же не ответишь мне, где прячешь свое сокровище”.

Во время пытки смертному завязали глаза и сообщили, что сейчас его будут жечь огнем. На безопасном расстоянии его руку держат над свечой. Угрозы здоровью или болевых ощущений игрок не испытывает, однако у одного из наблюдателей случается реакция, острое переживание общей “нездоровости” играемой ситуации. Он хочет прекратить эту сцену и произносит “кат”. Палач прекращает пытку словами к пытуемому: теперь немного подумай, мы вернемся через пару минут, и тогда поговорим с тобой по другому”.

В случае, если вам хочется использовать слово регулятор более одного раза за общую ситуацию, вам стоит прекратить находится в этой ситуации и обсудить произошедшее с мастером. Это значит, что что-то явно идет не так, не на уровне “другие игроки немного перегнули”, а на уровне серьезного расхождения во взглядах на допустимое с окружающими. Так бывает, это нормально, но вам лучше не продолжать, а пойти на мастерку обсудить пережитое.

## Маркеры “Не готов к насилию”

Друзья! Наша игра предполагает возможность экстремального межперсонажного взаимодействия и ситуации крайнего неравенства и бессилия (когда ваш персонаж не может сделать *ничего*, а с ним могут сделать *всё*). Разумеется, мы постараемся, чтобы все эти ситуации были ограничены во времени и болезненны только для персонажей, а не для самих игроков.

Мы считаем это **красным флагом** – причем для всех ролей в нашей сетке, не только для смертных, но и для Вечных. Обратите, пожалуйста, на это внимание и оцените свои возможности.

Для того, чтобы сделать эти взаимодействия максимально безопасными для всех участников, мы вводим следующие правила.

На игре моделируются *пытки* и *изнасилования*.

Для тех игроков, кто не готов отыгрывать один из этих типов насилия, мы вводим маркеры «НЕ ГОТОВ к насилию»двух типов:

* **розовая ленточка** у воротника или на запястье – «не готов к изнасилованию»,
* **оранжевая ленточка** у воротника или на запястье – «не готов к пыткам».  
  (Ленточки будут розданы игрокам перед началом игры.)  
  С игроками, которые носят соответствующий маркер, запрещается инициировать это взаимодействие!  
  Вы можете надевать и снимать соответствующие маркеры по ходу игры, судя по своему психологическому состоянию. Мы вполне доверяем своим игрокам и уверены, что вы не будете использовать маркеры для достижения внутриигровых персонажных целей.  
  Вполне допустимо на протяжении части игры носить оба маркера, если вы чувствуете, что сейчас любое насильственное взаимодействие будет для вас чрезмерным.  
  **Если вы чувствуете, что не готовы на протяжении игры подвергнуться никакому насилию, и хотели бы постоянно носить оба маркера – поговорите об этом с нами до игры.**

Игрок, который собирается начать эпизод насилия, должен быть готов к тому, что такой же тип насилия применят к нему в ответ. Он обязуется не носить соответствующий маркер (что он НЕ ГОТОВ к этому типу насилия) на протяжении не менее двух часов после сыгранного эпизода.

Если на игроке нет маркера «НЕ ГОТОВ к насилию» - значит, вы можете начать с ним соответствующее взаимодействие. Однако у обоих партнеров в этом процессе остается возможность управлять его интенсивностью при помощи стоп-слов. Будьте внимательны к своим и к чужим психологическим границам!

## Смерть и уход из жизни

Смертные аристократы могу умереть. Их убийство, впрочем, крайне порицается обществом, в том числе и вечными: ведь они - их возможные наследники.

Однако, чтобы исключить такие неловкие моменты для игроков на ролях смертных, как смерть в первые полчаса игры, мастерским решением вводится мораторий на насильственную смерть до 15:00 субботы. Просьба ко всем учитывать это и стараться обосновывать в мире игры.

Мертвый смертный лежит на том месте, где его застигла смерть, и изображает свой труп ориентировочно 10 минут. Если игрок понимает, что ожидание бесперспективно, может уйти раньше. Если с его трупом производят активные игровые действия, то надо дождаться их конца. После окончания отыгрывания трупа смертный аристократ оставляет на месте все свои игровые ценности и идет в мертвятник.

Вечных в принципе нельзя убить. Никак. Ни топором, ни огнем, ни заморить голодом. Но они могут уйти из жизни, если потеряют смысл жизни, пропустив три цикла удовлетворения Страсти. Впрочем, в соответствии с описанием [движка Страстей](https://vk.com/@gorod_strastei-dvizhok-strastei), произойти это может не раньше 19:00 субботы.

Если вечный потерял смысл жизни окончательно, он впадает в тяжелую депрессию: 10 минут лежит, практически не реагируя ни на что. Можно редко и односложно тихо отвечать что-то типа “все хорошо”, “оставьте меня”, я ухожу” и пр. Случаи, когда вечный возвращался к активной жизни из такого состояния, крайне редки. После депрессии - вы уходите из жизни, отыгрываете свой труп, сколько вам подскажет логика момента (ориентировочно 10 минут) и идете в мертвятник.

**В**озможно, на вашей смерти ваша роль не закончится окончательно. Об этом вы узнаете в мертвятнике. Принципиально возможен выход второй ролью, персонажем, пришедшим с войны в Османской империи

**Важное уточнение для любых персонажей**: если вы считаете, что по логике момента персонаж должен умереть/уйти из жизни, либо вам, как игроку, все надоело и вы не видите для своего персонажа никаких интересных перспектив игры - до 15:00 субботы идите на мастерку, после 15:00 - в мертвятник. Вам либо постараются помочь (если не видите перспектив), либо отработают вашу кончину (если вы решили, что смерть персонажа логична и уместна).

## Удержание

Любого персонажа могут удержать и заставить идти/нести туда, куда им надо, двое других персонажей. При этом каждый из удерживающих должен хотя бы одну руку держать на плече удерживаемого

## Обыск

Личный обыск можно проводить "по игре" и "по жизни", способ выбирает обыскиваемый.

Обыск по игре производится в виде опроса, например: «Покажите, что у вас в переднем правом кармане брюк». Услышав такой вопрос, обыскиваемый должен выложить все предметы из упомянутого кармана. Фраза «Покажите мне все ваши вещи» - не работает, так как обыск должен быть проведен предметно и внимательно.

При обыске "по жизни" обыск производится по жизни

Обыск помещений - может проводиться везде, исключая большие шкафы (есть в каждой комнате). Внутри этих шкафов запрещается прятать любые предметы, представляющие ценность в игре, в том числе и прятаться самому.

## Плен

Пленить можно любого персонажа, либо по его согласию, либо с помощью удержания. Но, если с персонажем не вели активной игры больше 10 минут, то считается, что он смог развязаться, открыть окно и т.д. В общем, идти куда хочет, по своему усмотрению.

## Оглушение

Работает только на смертных. Обозначается легким ударом сзади по плечу тяжелым предметом (например, рукояткой оружия). Игрок падает, лежит с закрытыми глазами и медленно про себя считает до 100. После этого встает и играете дальше. В это время его можно обыскать, пленить, перенести куда-нить.

## Связывание

Моделируется накидыванием на руки веревки. Развязать может любой другой персонаж, либо сам связанный, если с ним не было активного взаимодействия больше 10 минут.

## Пытки и триггеры

Вечных убивать и пытать бесполезно: первое просто не выйдет, а при пытках они почувствуют боль, но не будут от нее страдать.

Убийство смертных аристократов крайне не приветствуется этикой вечных. Но вот на их пытки смотрят куда более спокойно, чем и пользуются некоторые из вечных. Если вы допускаете, что персонаж может оказаться заинтересован в таких вещах - привозите для этого все необходимое, как для антуража, так и для моделирования. Но помните, что под пытаемым персонажем скрывается ваш собрат-игрок!

Пытаемые смертные должны максимально достоверно изображать страдания, адекватные тому, что с ними происходит. Персонаж по каким-либо игровым мотивам может терпеть все, героически стиснув зубы, но боль от этого он чувствовать не перестает!

У каждого смертного в заявке появилось поле для триггера пыток. Если с вами сделают то, что описано в этом триггере, то вы “сломались”, не выдержав боли, либо, к примеру, угроз вашим близким. Умоляете о пощаде, прекратить то, что причиняет боль, а так же отвечаете правдиво на первые три вопроса допрашивающего, после чего теряете сознание на 10 минут.

После серьезной физической пытки вы 10 минут можете передвигаться только с посторонней помощью. Если палач прямо заявил, что наносит вам неизлечимое увечье - далее отыгрываете его до конца игры. Если такого заявления не было - идите к конверту в районе мастерки и тяните бумажку. Если там написано “увечье” - значит, персонаж все равно пострадал, по недосмотру или небрежности палача.

В результате пыткипо заявлению палача персонаж может лишиться *одной* ноги, *одной* руки, *одного* глаза, повредить голосовые связки (чтобы он мог только шептать - но *не* полностью отрезать язык).

**Только** в том случае, если после нанесения частичного увечья жертва использует слово “форс” (или эквивалент “Вам не сломить меня!”) - палач имеет право полностью лишить жертву какого-либо функционала полностью (мобильности, зрения, голоса).

## Изнасилования (дублировано в правилах по сексу)

Важно: Стоп-маркеры — розовая ленточка у воротника. Даже не пытайтесь играть с этим игроком в изнасилование. Категорически запрещено.

Стоп-слова: Скука и Боязнь — тоже действуют. Если вы их услышали, срочно прекращайте отыгрыш изнасилования. (Но и общие стоп-слова здесь также можно применять.)

Отыгрыш

Модель изнасилования, вариация «Арс Аманди»:

Отличие в том, что тот, кого насилуют, в процессе не участвует. Жертва должна быть так или иначе лишена возможности сопротивляться (связана, удерживаема, оглушена - см. правила по боевым взаимодействиям).

Насильник находится **за спиной жертвы** и может прикасаться, гладить, массировать руки жертвы не выше уровня локтя. **Расширять зону прикосновений нельзя.**

После изнасилования насильник (но не жертва) должен, как и в модели секса, раскрыть достаточно важную, на его взгляд, информацию, которая, по его предположению, интересна и при этом неизвестна его жертве. Сознательно лгать запрещено. Информацию выбирает он либо самостоятельно, либо по запросу жертвы, но решает он.

*(К примеру, насильник может выболтать информацию в режиме хвастовства. Скажем: “Эх, а хорошо получилось! Вот мы тут развлекались, а еще вчера я у твоего отца его любимый кубок увел. Любо-дорого смотреть, как он по нему убивается!”)*

## Допуск оружия

Оружие - ларповые одноручные мечи, тренировочные ножи типа cold steel и однозарядные, окрашенные в один антуражный цвет, нерфы.

Исключительно для дуэлей и исключительно по согласию обоих дуэлянтов могут быть использованы другие (неларповые) варианты оружия.

## Боевка на оружии

Вечные могут между собой устраивать поединки до первой и до любой другой крови, как договорятся. Для них это, скорее, вид спорта, и не причиняет никакого вреда здоровью.

Для смертных все иначе. Одно попадание любым оружием приводит к легкому ранению, которое, впрочем, не мешает в бою (но после него необходимо 10 минут отыгрывать ранение того места, куда вам попали).

Второе попадание при незажившем легком приводит к тяжелому поражению: падаете, страдаете, 10 минут не можете громко говорить и самостоятельно передвигаться. После этого идете к конверту в районе мастерки и узнаете, получили ли вы увечье. Независимо от результата, еще 10 минут отыгрываете недомогание, как при легком ранении.

Тяжелораненого после 15:00 субботы можно добить, четко обозначив это действие опознаваемым словесным маркером (лучше, логичным для ситуации, например: “Умри же, предатель!” и с явным действием, производящим добивание

## Рукопашный бой

При отсутствии у обоих персонажей оружия между ними может происходить рукопашный бой. Он отыгрывается простой и динамичной моделью (похожей на общеизвестные “ладушки”, соревнование на выведение противника из равновесия), которая будет показана на воркшопах перед игрой.

Проигравший рукопашный бой смертный в течение 5 минут отыгрывает результат сильного избиения, не может совершать активные действия.

Вечный не может быть избит и, “проиграв” в модели, может просто повторять бой раз за разом.

Важно понимать, что любой бой невооруженного вечного со смертным один-на-один заканчивается проигрышем смертного, независимо от того, вооружен ли смертный (вопрос только в том, сколько времени это займет).

## Увечья и болезни

Болезни на игре не моделируются

Вечные при выпивание эликсира излечиваются от всех немочей, но искалеченные части тела — искалеченными и остались. Никаких отрастающих рук и ног в мире нет. Новые же травмы им не грозят.

Для смертных возможно получение увечий на игре. Рядом с мастеркой будет конверт с бумажками. Они либо пустые, либо со словом “увечье”. Если выпала пустая бумажка, то вы легко отделались. если “увечье”, то отыгрываете увечье, в соответствие с тем, как вы его получили: максимально антуражно приматываете руку к телу (бинт, к примеру, лучше, чем скотч), перевязываете глаз, начинаете шепелявить. В случае с ногами - рекомендуем обойтись отыгрышем хромоты и невозможностью быстрых перемещений.

Боевка отрядов и армий

У каждого Вечного на игре есть возможность собрать небольшой отряд войск. Два вечных могут захотеть померяться полководческим талантом. Если они договорились об этом, то дальше зовут ближайшего слугу, и им организуется

## боевка на шахматах.

Каждому противнику дается по 20 минут на его ходы.

Двое противников играют в шахматы Фишера с небольшими модификациями:

* Правила ходов и условия выигрыша полностью совпадают с обычными шахматами, единственное отличие в возможных ходах - нет рокировки. Для выигрыша нужно поставить мат вражескому королю.
* На игре есть два великих полководца, Чезаре Борджиа и Катерина Сфорца. Чтобы модельно поддержать их полководческие таланты, мы даем каждому из них возможность в любой шахматной партии использовать до 2-х дополнительных ходов, по одному дополнительному ходу за один раз (сделал ход, потом делаешь еще один ход, потом ход точно переходит к противнику).
* Отличается начальная расстановка фигур: пешки стоят там же, где обычно; фигуры находятся на той же линии, что и в обычных шахматах, но располагаются на ней так, как будет угодно игроку.
* На начало игры у каждого из игроков по 5 из стандартного набора 8 фигур на их выбор (король обязателен). Далее, можно как перед игрой, так и на каждом своем ходу выкупать любые отсутствующие на доске фигуры, в том числе и пешки. Делать это надо в начале хода. Поставить выкупленную фигуру можно только на свою первую линию, пешку - только на свою вторую линию. При этом их число и состав не должны выйти за рамки обычного стартового набора шахмат. Любой зритель может предложить финансовую помощь любому из противников для выкупа фигур. Также разрешается советовать и болеть за одного из противников.
  + Цена фигур будут уточняться на месте. Соотношение будет стандартным: пешка - 1, конь, слон - 3, ладья - 5, ферзь - 9.
  + Король, конечно же, не продается и не покупается, только проигрывается, вместе со всей партией.

Численность небольших отрядов и стражи, которые подчиняются отдельным Вечным на игре, недостаточно велика для серьезной войны, если кто-то захочет ее устроить.

У Короля Италии есть возможность созвать ополчение, разослав соответствующий приказ. Новое войско соберется в указанном королем городе через 1 цикл.

Серьезные боевые столкновения моделируются по правилам, описанным выше. И число стартовых фигур, и стоимость дополнительных покупок будет зависеть от того, с кем придется сражаться.

*Идея правил по триггерам взята с РИ “Свободная зона”. МГ выражает благодарность МГ “Бобровый утес” за эту идею.*

*Правила по стоп-словам взяты из игры “Конец света”. МГ выражает благодарность мастерам этой игры.*

# Правила по сексу

Правила общие и для Вечных, и для смертных.

## Зачем на игре секс

- это способ доверительного социального общения,

- это одно из проявлений характерного для Вечных гедонизма,

- для утверждения и поддержания статуса (“я прекрасный любовник”, “моим любовником был сам N.”),

- для достижения личных прагматических целей.

Вечные редко привязаны к одному сексуальному партнеру, в их среде привычен промискуитет. Но с их подачи секс приобрел черты изысканности, утонченности и внимания к деталям.

Секс для Вечных:

* может быть связан со страстями,
* социально одобряем (независимо от гендера персонажей) - хотя, разумеется, среди них есть и те, кто судит иначе,
* служит средством распространения информации,
* служит способом заручиться поддержкой,
* служит способом манипуляции.

## Что бывает после:

После секса ваш персонаж должен сделать одно из трех, на свой выбор:

1. «Что тебе рассказать?». Рассказать важную на ваш взгляд информацию, которая, по вашему мнению, интересна и при этом неизвестна вашему партнеру. Сознательно лгать при этом запрещено. Информацию выбираете вы либо самостоятельно, либо по запросу партнера, но решать вам.

2. «Что я могу для тебя сделать?» Выполнить небольшую просьбу вашего партнера. Если просьба кажется слишком обременительной, попросите заменить ее на что-то другое. Постарайтесь выполнить ее сразу же.

3. «Что я могу тебе обещать?» Дайте обещание и постарайтесь, если это будет возможно и уместно в конкретной игровой ситуации, его выполнить. Обещание выбираете вы либо самостоятельно, либо по запросу партнера, но решать вам. Но не нужно обещать то, что совсем не интересно и не нужно вашему партнеру.

Ваш партнер также должен вам в ответ либо что-то рассказать, либо что-то сделать, либо что-то пообещать.

## Отыгрыш

Модель секса на нашей игре: “Арс Аманди”.

Это многократно опробованная, психологически безопасная модель из нордических игр.

По умолчанию входят в зоны касания: ладони и руки до уровня локтя.

Запрещено: расширять зоны прикосновения без разрешения партнера.

Способ разрешить: положить руку партнера на себя (но нельзя положить свою руку на партнера, пока он сам этого не сделает).

Партнеры удобно устраиваются таким образом, чтобы смотреть друг на друга. Они берут друг друга за руки и начинают дотрагиваться до разрешенных зон (массировать, гладить), стараясь при этом поддерживать зрительный контакт. Прикосновения синхронизируются с дыханием. Дыхание глубокое и достаточно интенсивное, партнеры стараются попадать в такт друг с другом.

Когда вы поймете, что процесс пора завершать, покажите это вашему партнеру с помощью смены ритма дыхания или уместной, на ваш взгляд, фразы.

Стоп-слова: Скука, Скучно и/или Боюсь, Боязнь. «Мне что-то скучно», «Я начинаю чувствовать скуку», «Я боюсь заскучать», «Боюсь, что я сегодня не в настроении», «Мне боязно заниматься этим здесь».

Непосредственно перед игрой мастера организуют воркшопы, направленные на отработку сложных моделей игры - в том числе, модели “Арс Аманди” и применение стоп-слов.

## Изнасилования

Важно: Стоп-маркеры — розовая ленточка у воротника. Даже не пытайтесь играть с этим игроком в изнасилование. Категорически запрещено.

Стоп-слова: Скука и Боязнь — тоже действуют. Если вы их услышали, срочно прекращайте отыгрыш изнасилования. (Но и общие стоп-слова здесь также можно применять.)

Отыгрыш

Модель изнасилования, вариация «Арс Аманди»:

Отличие в том, что тот, кого насилуют, в процессе не участвует. Жертва должна быть так или иначе лишена возможности сопротивляться (связана, удерживаема, оглушена - см. правила по боевым взаимодействиям).

Насильник находится за спиной жертвы и может прикасаться, гладить, массировать руки жертвы не выше уровня локтя. **Расширять зону прикосновений нельзя.**

После изнасилования насильник (но не жертва) должен, как и в модели секса, раскрыть достаточно важную, на его взгляд, информацию, которая, по его предположению, интересна и при этом неизвестна его жертве. Сознательно лгать запрещено. Информацию выбирает он либо самостоятельно, либо по запросу жертвы, но решает он.

(К примеру, насильник может выболтать информацию в режиме хвастовства. Скажем: “Эх, а хорошо получилось! Вот мы тут развлекались, а еще вчера я у твоего отца его любимый кубок увел. Любо-дорого смотреть, как он по нему убивается!”)

# Правила по переодеваниям

Мастера завезут и выдадут каждому игроку по маске типа классической летучей мыши. Человек в маске считается переодетым в простолюдина и не может быть узнанным, кроме упомянутых ниже случаев. Мы крайне рекомендуем кроме маски так же поменять какие-то элементы костюма, в идеале - убрать все украшения и вычурности.

Переодетый человек сохраняет свои знания и внутренние свойства (например, вечный остается вечным), но всеми окружающими воспринимается, как обычный простолюдин.

Переодетого человека можно явно и стопроцентно узнать, только если он сам явно скажет, что он -это он, либо если он снимет маску.

Переодетый персонаж может вызвать подозрение в том что он не тот, за кого себя выдает, если он в переодетом виде привлекает к себе излишнее внимание:

1. совершает любые насильственные действия - у видевшей его жертвы и свидетелей действия
2. при активной публичной деятельности. К примеру, громкое выступление на площади о том, что Папа - не настоящий, может вызвать подозрение у тех, кто это услышит
3. говорит то, что, по убеждению собеседника, знает только переодевшийся персонаж

Только при возникновении обоснованных подозрений в описанных выше случаях можно разоблачить переодевшегося персонажа. Для этого надо уговорить его снять маску, либо обездвижить, оглушить или связать, а после этого - снять маску.

В двух случаях вы можете точно знать, какой персонаж скрывается под маской:

1. Если вы своими глазами видели, как он надевает на себя маску.

2. Если персонаж был посажен в заключение и оставлен в одиночестве под охраной (на менее чем 10 минут, см. правила по плену!) - у вас есть все основания думать, что это тот же самый человек. Так что этим способом обхитрить стражников вряд ли получится.

# Судебная система

*Любое судебное заседание может продолжаться не больше 15 минут.*

## Типы наказаний для Вечных,

применяемые в судебной системе, по степени тяжести:

**(I) Штраф**. Может быть выплачен вместо осужденного кем-либо другим, кто пожелает помочь ему.

**(II) Временное тюремное заключение**: не более 10 минут сенсорной депривации (персонажа связывают, привязывают к стулу, надевают повязку на глаза; условно связанный старается не шевелиться на протяжении наказания). Тюрьма – игровое помещение, побег возможен.

**(III) Осуждение на молчание.** Срок – не более 2-х часов. Персонажа одевают в рубище, надевают черную повязку на рот, условно связывают руки. Он не имеет права заговорить ни с кем и самостоятельно развязаться, но имеет свободу передвижения. Никто иной не имеет права заговорить с ним или развязать его.

**(IV) Изгнание из страны.** (На игре в этом случае можно вернуться переодетым – в маске, согласно соответствующим правилам.)

**(V) Бессрочное тюремное заключение**. Тюрьма хорошо охраняется, побег невозможен. Вероятнее всего, это конец игры для вашего персонажа – либо вы идете на мастерку, и мы обговариваем возможные варианты.

Тот, кто не исполняет либо нарушает условия наложенного на него наказания, как правило, получает наказание, следующее по степени тяжести. Любой, кто поддержит беседу с осужденным на молчание (III), зная о его наказании, или поможет ему развязать руки – присуждается к изгнанию.

Для смертных возможны, кроме этих наказаний, как промежуточные формы, так и публичные пытки (с нанесением увечий), и крайняя мера - смертная казнь. Подробно прописывать эту систему мы не будем, оставляя ее на усмотрение судей.

Особняком стоит церковное покаяние:

**(VI) Епитимья:** пройти на коленях, одетым в рубище, по главной улице Рима (коридору пансионата) из конца в конец, туда и обратно, славя Господа и прося Его о прощении грехов. В конце поцеловать крест (в соборе Ватикана).

В наложении церковных покаяний допускаются вариации по желанию судьи.

## Церковный суд

В Италии действует Святая Инквизиция, ее бессменным главой является Томас де Торквемада.

Инквизитор ведет дознание, расследуя обвинения в ереси. Он может инициировать расследование как сам, так и по поступившей жалобе добрых католиков.

Если инквизитор в процессе дознания убеждается, что обвинения в ереси обоснованы, он старается добиться от обвиняемого признания установленных в ходе расследования фактов. Если обвиняемый запирается, к нему применяется усиленное дознание. В отсутствие признания процесс на суд выносится только при наличии неопровержимых доказательств ереси.

На суде на нашей игре председательствует либо Папа Римский, либо уполномоченный им кардинал. Если обвиняемый раскаивается и отрекается от своей ереси, суд может наложить покаяние разной степени строгости.

Если обвиняемый упорствует в своей ереси, он отлучается от церкви и передается в руки светской власти. По закону, наказание для нераскаянного еретика – сожжение на костре.

Публичные процессы по обвинению Вечных в ереси не ведутся, по понятным причинам. Тем не менее, закрытый процесс такого рода может быть собран, всегда под председательством Папы. Обычно, кроме Папы, на нем в качестве свидетелей присутствуют судьи или главы Трех Родов. В случае покаяния на Вечного налагается епитимья.

Подобное случалось считанное число раз в истории, но в том случае, если Вечный упорствует в ереси, и это признано на Суде Трех Родов, еретика сажают в каменный мешок, ничего не афишируя публично, и он тихо исчезает под неким благовидным предлогом для смертных.

О том, что квалифицируется как ересь, будет написано в тексте про религию.

## Светский суд

Обвинителями на суде являются те, кто понес ущерб либо выступает с жалобой, они же должны предоставить достаточные доказательства (как правило, еще одного свидетеля). Судьи по своей инициативе могут привлекать еще свидетелей, вести дополнительное дознание.

Обычно глава рода передает все дела, касающиеся смертных вассалов рода, одному из своих сородичей, назначая его на должность судьи рода. Судья имеет право представлять Главу рода на любом судебном процессе, если Глава сам не вмешается в ход дела и не захочет взять его в свои руки. Те же полномочия имеются у судьи и в отношении членов рода, но пользуется ли он ими (или без утверждения его приговора главой рода он недействителен) – зависит от внутренних взаимоотношений в роду.

Судебными делами и жалобами среди смертных занимается тот род, чьими вассалами они являются. Жалобы смертных друг на друга, а также на Вечного из некоего рода – направляются судье этого рода. Судья может и по собственной инициативе разбирать противоправные поступки смертных вассалов и выносить им наказания. Если смертный недоволен решением судьи, он может попробовать обратиться к главе рода за обжалованием приговора (но лучше найти себе заступника-Вечного для этого).

Высшая инстанция – суд Трех Родов Италии, он собирается в исключительных случаях, когда дело касается суда над вечным, а обвинителем выступает вечный из другого рода, либо глава его собственного рода (в случае серьезных преступлений).

В исключительных случаях, по согласию короля Италии, Суд Трех Родов может собраться, если Вечный подает жалобу на решение главы своего рода. Однако по негласной традиции рода не вмешиваются во внутренние дела друг друга, и прецедентов не было уже более сотни лет.

Обычно в этом суде участвуют сами главы родов, однако при желании они могут не вмешиваться, и тогда их место, как всегда, занимает судья рода.

## Преступления

Мы не будем прописывать систему светских преступлений для смертных, оставляя это на здравый смысл судей родов. Ересь и ее публичное исповедание – преступление, расследуемое инквизицией.

Для Вечных на нашей игре существуют мелкие преступления: любой ущерб имуществу, здоровью и жизни смертных (кроме убийства смертного аристократа). Наказанием за них является штраф. В случае кражи - возвращение украденного, либо выплата эквивалентной по стоимости компенсации, присуждаемой судом.

## Тяжелые преступления Вечных:

- **Убийство смертного аристократа.** В первый раз обычно назначается (II) временное заключение, в дальнейшем – более тяжелые меры.

- **Доведение другого Вечного до ухода из жизни.** Как правило, в случае успеха – изгнание (IV), в случае неуспешной попытки, но с доказанным намерением – как правило, средние наказания (II-III). (Обычно речь идет о нелегитимном долговременном одиночном заключении Вечного. Другие ситуации очень редки и всегда уникальны.)

- **Публичное исповедание ереси** – рассматривается на закрытом процессе инквизицией. В случае покаяния обычно налагается епитимья (VI), возможно, в сочетании с другими наказаниями (I-III), при наличии отягчающих обстоятельств. При упорстве в ереси необходимо найти политическое решение либо помочь Вечному тихо исчезнуть.

# О религии на игре

Мир игры вдохновлен итальянским Возрождением с его философией гуманизма (она подразумевает обращение к античным классикам для возвышения человеческой души). Гуманистические тенденции соседствуют с тотально религиозным характером эпохи, иногда порождая противоречия. Однако важно понимать, что основные линии напряжения касаются авторитета Католической Церкви в понимании устройства мироздания; однако мало кто сомневается в самом существовании Господа, всеблагого и всемогущего. Атеизм как философия, а не как стихийный личный нигилизм, в нашем мире немыслим.

Католическая Церковь имеет огромную политическую власть и широчайшее влияние на умы, в нашем мире она также является главной идеологической опорой стабильности власти Вечных. Поэтому соблюдению всех религиозных обрядов, которые с детства входят в повседневную привычку, придается большое значение. Разумеется, аристократия (и уж тем более, сами Вечные) могут в той или иной степени позволить себе пренебречь “общественными условностями”, однако это расценивается как социальная неблагонадежность.

* Любой хоть немного образованный христианин знает наизусть молитвы “Отче наш”, “Радуйся, Мария” и (апостольский) “Символ веры” (ниже приведены тексты для единообразия перевода). (Если вы никак не можете их выучить - сделайте себе шпаргалку.)
* Крестятся слева направо, всей ладонью.
* Нательные кресты, у кого они есть, не являются внутриигровыми предметами. И наоборот, их отсутствие не означает отсутствия в мире игры. Считайте это некоей игровой условностью и не ловите персонажей на этом.
* Про обращения к духовным лицам - см. Правила по этикету.

***Отче наш****, сущий на небесах!*

*Да святится имя Твоё;*

*Да приидет Царствие Твоё;*

*Да будет воля Твоя и на земле, как на небе;*

*Хлеб наш насущный дай нам на сей день;*

*и прости нам долги наши, как и мы прощаем должникам нашим;*

*и не введи нас в искушение, но избавь нас от лукавого.*

*Аминь.*

***Радуйся, Мария****, благодати полная!*

*Господь с Тобою;*

*благословенна Ты между женами,*

*и благословен плод чрева Твоего Иисус.*

*Святая Мария, Матерь Божия,*

*молись о нас, грешных,*

*ныне и в час смерти нашей.*

*Аминь.*

***Символ веры***

*Верую в Бога, Отца Всемогущего, Творца неба и земли.  
И в Иисуса Христа, Единственного Его Сына, Господа нашего, Который был зачат Святым Духом, рождён Девой Марией, страдал при Понтии Пилате, был распят, умер и погребён, сошёл в ад, в третий день воскрес из мёртвых, восшёл на небеса и восседает одесную Бога Отца Всемогущего, оттуда придёт судить живых и мёртвых.  
Верую в Святого Духа, Святую Вселенскую Церковь, общение святых, прощение грехов, воскресение тела, жизнь вечную. Аминь.*

Несколько раз за игру будут происходить церковные службы, добрые католики не должны их пропускать. В ходе мессы будет условно отыгрываться таинство Причастия (без произнесения слов, претворяющих хлеб и вино в Плоть и Кровь Христову). О том, как вести себя в ходе мессы, мы подготовим шпаргалки, которые раздадим перед игрой, также они будут доступны на самой службе.

Важно понимать, что католику запрещено подходить к причастию, если он знает о том, что впал в смертный грех, но не исповедался и не получил покаяние. Исповедаться в совершении смертного греха нужно вообще как можно скорее.

Разумеется, у всех ваших персонажей есть свои привычные духовники. Но в рамках условностей игры мы принимаем, что по тем или иным причинам (например, вы приехали в Рим из другого города) вы сейчас не можете исповедаться им. Поскольку условное время игры достаточно длинное, доброму католику необходимо исповедаться хотя бы один раз. На игре вы можете попросить любое духовное лицо, кому доверяете, принять вашу исповедь. Любой священник обязан перед Господом хранить тайну исповеди.

Разумеется, для католика страшнее всего - умереть без покаяния, когда священник не успел отпустить тебе грехи.

Ход исповеди и стандартные реплики приведены ниже, в конце этого текста. Шпаргалки с репликами будут доступны на игре.

\*

Святая Инквизиция в мире игры учреждена в каждой католической стране и внимательно следит за появлением и распространением ересей, в особенности - богословских теорий, ставящих под сомнение сущность Вечных и богоданность их власти над миром; осуществляет цензуру книг, дозволенных к публикации и распространению.

Охота на ведьм, порожденная в нашем мире ведьмовской истерией, в этой реальности не получила поддержки и развития. “Молот ведьм” был написан и издан, но не одобрен Католической Церковью.

Однако выступления и бунты, направленные как против Вечных, так и против всей Католической Церкви и авторитета Папы, прошли по Европе широкой волной и были кроваво подавлены.

Алхимия и астрология - это науки. Само по себе занятие наукой ересью, разумеется, не считается. За любыми занятиями алхимией, впрочем, строго присматривают сами Вечные.

Как известно, Галилео Галилей был сожжен за то, что не пожелал отречься от ереси гелиоцентризма (одна из Папских булл предписывает толковать определенные места в Св.Писании как утверждающие геоцентризм). Однако как удобный математический метод вычисление траекторий планет с центром обращения вокруг Солнца продолжают использовать, не забывая подчеркнуть, что это только формальный прием.

В целом, инквизиция преследует именно открытые выступления (проповеди, книги), содержащие неканоничную мистическую окраску (яркий пример - Джордано Бруно).

Суть католической веры выражена в тексте “Символа веры”, принятом на Тридентском соборе (текст приведен ниже). Стоит понимать, о чем в нем говорится, и если и нарушать, то сознательно! В реальности игры он дополнен пунктом о власти Вечных.

Таким образом, ересью считаются любые неканоничные трактовки сущности Вечных и их права на власть: как утверждающие их полную святость, так и роняющие тень сомнения на их богоизбранность.

Ведущая богословская теория (одобряемая Церковью, но не признанная в качестве единственно верной, здесь возможны разногласия - но только в рамках Тридентского Символа Веры) заключается в том, что Предвестник постоянно пребывает в общении с Христом и не может отпасть от благодати так далеко, чтобы совершить смертный грех. Тем не менее, обыденные грехи он, как и любой человек со свободной волей, может совершать - и исповедоваться в них.

Принятая богословская трактовка отношения смертных к Предвестникам гласит о том, что любое посягательство на богоизбранность Предвестника есть посягательство на Божий замысел. Простому человеку судить о его грехах недопустимо, это является ересью. Церковь в лице Папы может призвать Предвестника к покаянию, но случаев отлучения Вечного не бывало. Предвестник не впадает в ересь, но, как и всякий человек, может заблуждаться, в таких случаях Церковь напоминает ему о его долге перед Господом.

## Тридентское исповедание веры (взято [отсюда](http://www.unavoce.ru/library/tridentinae.html)) /стоит прочитать, но не надо заучивать/

(1) Я, N., твердой верой исповедую всё вместе и каждое по отдельности, что содержится Символе веры, принятом Святой Римской Церковью, а именно:

(2) Верую во единого Бога, Отца Всемогущего, Творца неба и земли, видимого всего и невидимого; и во единого Господа Иисуса Христа, Сына Божия Единородного, от Отца рожденного прежде всех веков, Бога от Бога, Свет от Света, Бога истинного от Бога истинного, рождённого, несотворённого, единосущного Отцу, через Которого все сотворено; ради нас, людей, и ради нашего спасения сошедшего с небес и воплотившегося от Духа Святого и Марии Девы и ставшего человеком; распятого за нас при Понтии Пилате; страдавшего и погребённого, воскресшего в третий день по Писанию, восшедшего на небеса; сидящего одесную Отца, вновь грядущего со славою судить живых и мертвых, и Царству Его не будет конца; и в Духа Святого, Господа Животворящего, от Отца и Сына исходящего, Которому вместе с Отцом и Сыном подобает поклонение и слава, Который вещал через пророков; и во единую Святую Католическую и Апостольскую Церковь. Исповедую единое крещение во отпущение грехов. Ожидаю воскресения мёртвых и жизни будущего века. Аминь.

(3) Принимаю и твёрдо придерживаюсь Апостольских и Церковных Преданий и прочих обычаев и уставов сей Церкви.

(4) Также принимаю Священное Писание, следуя смыслу, которого придерживалась и придерживается наша Святая Матерь Церковь, коей одной принадлежит право судить о подлинном смысле и толковании Священного Писания, и никогда не стану толковать его иначе, чем с единодушного согласия Отцов Церкви.

(5) Исповедую также, что воистину есть семь Таинств нового закона, установленных Господом нашим Иисусом Христом и необходимых для спасения рода человеческого, хотя не все они предназначены для каждого, а именно: Крещение, Миропомазание, Евхаристия, Покаяние, Елеопомазание, Священство и Брак, и что в них сообщается благодать; из оных же Таинства Крещения, Миропомазания и Священства не могут быть повторены без того, чтобы впасть в кощунство.

(6) Принимаю и придерживаюсь также обрядов, принятых и одобренных Католической Церковью для торжественного совершения сих Таинств.

**Твердо верую, что Предвестники Рая избраны Господом среди людей и наделены Им благодатью, чтобы вести нас к тысячелетнему Царству Праведников, которое предшествует Второму пришествию Христа.**

(7) Придерживаюсь и принимаю все и каждое из положений о первородном грехе и оправдании, определенных и провозглашенных Святым Тридентским Собором.

(8) Исповедую также, что во время Мессы Богу приносится истинная, должная и умилостивительная Жертва за живых и мертвых, и что в Пресвятом Таинстве Евхаристии присутствуют истинно, реально и сущностно Тело и Кровь вместе с Душой и Божеством Господа нашего Иисуса Христа, и что совершается превращение всей сущности хлеба в Его Тело и всей сущности вина в Его Кровь, каковое обращение Католическая Церковь называет Пресуществлением. Признаю также, что под каждым из этих видов принимается весь и нераздельный Христос и истинное Таинство.

(9) Без колебаний верую, что существует чистилище и что заступничество верных помогает тем душам, которые там находятся; а также что святых, царствующих вместе со Христом, следует почитать и взывать к ним, что они возносят за нас молитвы Богу и что мощи их должно почитать.

(10) Твердо исповедую, что следует иметь и хранить образа Христа и Приснодевы Матери Божией, а также других святых и воздавать Им почести и уважение, которых они заслуживают.

(11) Утверждаю также, что власть давать индульгенции предоставлена Церкви Христом и что этот обычай весьма благотворен для христианского люда.

(12) Признаю святую Католическую и Апостольскую Римскую Церковь Матерью и Наставницей всех Церквей. Обещаю и клянусь соблюдать истинное послушание Римскому Понтифику, Преемнику блаженного Петра, главы Апостолов и наместнику Иисуса Христа.

(13) Принимаю и без тени сомнения исповедую все, что передано, определено и провозглашено Святыми канонами и Вселенскими Соборами, и особенно Святым Тридентским Собором, а также Святым Вселенским Ватиканским Собором, особенно в том, что касается первенства Римского Понтифика и его безошибочного Учительства, и также осуждаю, отвергаю и предаю анафеме все то, что противоречит им, а также все ереси, Церковью осужденные, отвергнутые и преданные анафеме.

(14) Сию истинную католическую веру, вне которой никто не может быть спасён и которую я ныне по доброй воле исповедую и которой искренне придерживаюсь, я, N., обещаю, обязуюсь и клянусь хранить, с Божией помощью исповедовать целиком и в неприкосновенности, со всею верностью, до моего последнего вздоха; обязуюсь, насколько смогу, предпринимать усилия, чтобы она поддерживалась, изучалась и исповедовалась теми, кто зависит от меня, и теми, о ком мне по долгу следует заботиться. Да помогут мне в этом Бог и сии святые Божьи Евангелия.

\*\*

*Благодарим МГ игры “Быть монахом” (Вар, Доменика, Грэй) за предоставленное описание таинства Покаяния!*

## Исповедь

**Кающийся**: *Отче, я согрешил.*

Священник осеняет его крестом.

Приступающий к исповеди осеняет себя крестным знамением со словами: *Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа. Аминь.*

**Священник**.: *Бог да будет в твоём сердце, чтобы, сокрушённый духом, ты испове­довал свои грехи.*

Приступающий к исповеди, особенно если он не знаком исповеднику, описывает свое состояние, время последней исповеди, трудности в ведении христианской жизни и другие обстоятельства, знание которых необходимо исповеднику для совершения таинства. Перечисляет свои грехи.

Если обстоятельства благоприятствуют этому, священник может прочитать или привести по памяти отрывок Св. Писания. Если есть необходимость, священник помогает исповедующемуся, дает уместные наставления, призывает человека к сожалению о грехах, напоминая, что христианин че­рез таинство покаяния приобщается к пасхальной тайне, умирая и воскресая со Христом. Затем священник налагает епитимию, которая является не только удовлетворением за совершенные грехи, но также средством исцеления души, израненной последствиями греха. Поэтому епитимия, как целительное средство, насколько это возможно, должна соответствовать тяжести совершенного греха, являющегося болезнью души. Епитимией может быть молитва, отказ от чего-либо, умерщвление плоти, а прежде всего, служение ближним и дела милосердия.

**Св.**: *Сокрушайся о грехах своих.*

**К.**: *Господи Иисусе Христе, помилуй меня, грешного.*

Затем священник простирает правую руку к исповедующемуся и произносит слова разрешительной молитвы:

**Св.**: *БОГ, ОТЕЦ МИЛОСЕРДИЯ, СМЕРТЬЮ И ВОСКРЕСЕНИЕМ СЫНА СВОЕГО ПРИМИРИВШИЙ МИР С СОБОЮ И НИСПО­СЛАВШИЙ СВЯТОГО ДУХА ДЛЯ ОТПУЩЕНИЯ ГРЕХОВ, ПОСРЕДСТВОМ ЦЕРКВИ СВОЕЙ ПУСТЬ ДАРУЕТ ТЕБЕ ПРО­ЩЕНИЕ И МИР. И Я ОТПУСКАЮ ТЕБЕ (имя кающегося) ЭТИ ГРЕХИ. Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа. Аминь.*

**К.**: *Аминь.*

**Св.***: Прославим Бога, ибо Он благ.*

**К.***: Ибо вовек милость Его.*

**Св.***: Бог простил тебе грехи. Иди в мире.*

# Про экономику на игре

Экономика Страстей подразумевает, что основной ценностью будет удовлетворение вечными своих страстей и все, что с этим связано. Это и добывание информации, и ее утаивание, и всякие способы привлечения внимания, и коллекционирование разных уникальных вещей, и уничтожение таковых, и много чего еще.

Это приводит нас к тому, что деньги в привычном нам смысле значения иметь будут мало: и попить-поесть и место, где преклонить голову, для всех персонажей не будет проблемой: ведь даже смертные игре будут весьма не бедными персонажами.

Вместо обычных наличных денег мы вводим "*сундуки с богатством*". В каждом роду, а так же у папского престола будут такие сундуки. Доступ к ним будут иметь, понятное дело, далеко не все (по умолчанию - казначеи и главы родов). На них можно выменивать ту же информацию, а также всякие уникальные *ценные вещи* и *предметы искусства*, которые будут промаркированы мастерами. Таких вещей в игре будет немного, еще сколько-то будет разбросано по миру, и за ними тоже можно будет охотиться и добывать их.

## Кратко про мешки с золотом и куда их можно потратить

Золото на нашей игре играет вспомогательную роль. в экономике старстей часто все идет по бартерному принципу, а мелкие потребности обеспечиваются по умолчанию. Тем не менее, иногда приходится раскошелится по-крупному:

1) Каждое путешествие за границы Италии тратится по одному мешку золота (просто обычные дорожные расходы)

2) Золото можно потратить на наем отрядов в шахматной боевке (про нее сегодня тоже будет пост)

3) Взятки и подкупы, как в Риме так и вне его

4) В путешествии бывают всякие приключения, от нападения разбойников до пожертвований на монастырь.

5) ну и да, если вы что-то решили именно купить за золото, и вам готовы это продать - то это тоже вполне укладывается в логику мира.

На начало игры в каждом роду, а также у папского престола, есть некоторая казна. В родах ею заведует казначей рода, которого когда-то назначил глава. Впрочем, это дело такое: как назначил, так может и снять.

Да, на игре собираются налоги и десятины, приходят доходы, но последнее регулярное поступление было до игры, а следующее будет после. Возможны разовые притоки денег в игру, в результате каких-то игровых событий.

# Важные мелочи

## Алхимики и астрологи

Все в мире игры знают, что алхимики и астрологи обладают большими знаниями, им подвластны многие тайны мироздания, они могут творить удивительные вещи. Из их лабораторий выходят яды, любовные эликсиры и многое, многое другое. У алхимиков на нашей игре может получиться что-то, не прописанное в правилах. К таким вещам будет прилагаться описание с мастерской печатью. Если вам попалась такая бумажка, действуйте в соответствии с тем, что в ней написано.

## Вторая роль, уникальные предметы, кросспол и мастера в масках и без

* Маркер второй роли - фиолетовая лента, приколотая у воротника или повязанная вокруг запястья.
* Уникальные предметы искусства и оригиналы рукописей будут помечаться маркером в форме ценника-стикера.
* У нас на игре есть несколько кросспольных персонажей. Чтобы не было недоразумений, уточняем: персонаж в штанах - всегда мужской, персонаж в юбке/платье - всегда женский, персонаж в духовном облачении (Папа, кардинал, монах, священник) - всегда мужской.
* Мастера в масках - это слуги. Мастера в масках и при оружии - это стражники. Мастера и техи без масок - просто мастера, в мире игры их нет.

## Про подчинение слуг и стражников.

*(Так принято в мире игры. Мастерский персонаж всегда ведет себя по этим принципам, переодетый игрок может нарушать, но на свой страх и риск.)*

Каждый вечный или смертный аристократ на игре может отдать приказ любому слуге.

* + При прочих равных, приоритеты приказов для слуг по нисходящей: Папа - король - кардинал - вечный-глава рода - простой вечный - смертный аристократ. Если между отдающими приказ нет приоритета, то важнее последний.
  + Стражники могут быть церковными и светскими, отличаются по тому, кого и на каком этапе следствия охраняют. Для церковных: Папа - кардинал - король. Для светских: король - глава рода, в котором выносят обвинение - судья одного из родов.

## Замки

* + Мы постараемся подготовить замки.
    - Если успеем, то закрытая дверь с повешенным замком считается запертой, отпирается только соответствующим ключом.
    - Если не успеем, то в дом каждого Рода можно входить только в сопровождении члена этого рода, либо если один из них это явно и прямо разрешил делать (например: “Я скажу стражникам. Отныне этот дом открыт для тебя”).

Точно скажем на параде перед игрой.

## Должностные лица

* + Должности на игре: в каждом роду есть глава рода, казначей рода (именно он хранит казну рода, которая выдается перед игрой) и судья. У короля и Папы есть секретари (они присутствуют на всех совещаниях своих патронов).
  + В Роду Сфорца: глава рода - король Лодовико, казначей рода - Беатриче Висконти, судья рода - Тересия, секретарь - Луиза Баттиста (смертная аристократка из Рима, взята на должность не так давно, после отставки по здоровью предыдущего секретаря).
  + В роду Донато: глава рода - Дарио Донато, казначей рода - Антуан Алье, судья рода - Мария Эспозито.
  + В Флорентийском роду: глава рода - Данте Алигьери, казначей рода - Лоренцо Медичи, судья рода - Николо Макиавелли.
  + Папский престол: казначей и секретарь - кардинал Анджело Мацони (смертный).
  + Также в Риме есть неофициальный, но общеизвестный устроитель различных церемоний: Лукреция Борджиа.

# Алкоголь по жизни и в мире игры

## Алкоголь по жизни

Мастерская группа просит не злоупотреблять алкоголем на игре. Мы не вводим строгий сухой закон и не станем никого ловить, но просим, если вам хочется привезти что-то с собой, привозить немного и пить по-возможности после игры - и уж во всяком случае так, чтобы это не мешало окружающим.

Спасибо за понимание!

## 2. Алкоголь в мире игры

Крепкое вино разбегается по телу тёплой волной. Постепенно мир вокруг слегка утрачивает резкость очертаний, становится мягче, уютнее, а сам ты чувствуешь открытость и размягчённость. Затем мир сужается, начинает покачиваться вокруг - сначала медленно, затем сильнее - и вдруг, вздыбившись, опрокидывает тебя и ты летишь куда-то во тьму...

С вечными такого не бывает. Они не могут вульгарно напиться, словно какой-то жалкий смертный пьянчужка.

Тело вечного совершенно. Ни алкоголь, ни гашиш, да и ничто другое не способно его обмануть, навеять сны.

Самое сильное, что может почувствовать вечный после самого крепкого глотка - или затяжечки, или понюшки - неважно! - это небольшой подъём настроения. В крайнем случае - легчайшее головокружение - да и то скорее по старой памяти.

Совершенное тело не ведает ни опьянения, ни дурмана, ни похмелья.

Зато вкус!.. Вкус оно ощущает в разы острее, чем прежде и куда богаче. Ни один смертный гурман ничего не смыслит в оттенках вкуса по сравнению с вечным!

Еда перестала быть потребностью и стала чистым наслаждением. Когда голод ощущается чем-то слабым и далёким, почти не имеющим к тебе отношения, когда практически невозможно объестся так, что вот-вот лопнешь - тогда можно позволить себе многое. В самом начале и позволяли. Гедонизм процветал во всех его проявлениях. Впрочем, почему процветал? - он и сейчас цветёт буйным цветом, ведь вечное тело просто создано для наслаждений! Они не могут быть единственным смыслом, слишком быстро приедаются - но предаваться им красиво, изощрённо, со вкусом - это, в некотором смысле, хороший тон среди вечных.

# Немного о призраках

Мистический пласт в целом на игре будет. Из очевидного: на начало игры он представлен философскими камнями и эликсирами бессмертия. Помимо этого, вам могут встретиться призраки. Призрак отыгрывается накидкой из полупрозрачной ткани (скорее всего, подклада), полностью закрывающей лицо и большую часть тела. Никакого физического взаимодействия с призраками быть не может в принципе (впрочем, достоверно об этом знает игрок, но не персонаж). Если он вас случайно коснется, то интерпретируйте это как ощущение от странного порыва ветра в мире игры.

Если призрак не обращается лично к вам - вы его не слышите и не видите.

Если призрак явно обозначил, что хочет говорить именно с вами - для вас это довольно внезапно. Вы слышите то, что слышите. Голос в голове? Привидение? Лукавый? Ангел? Демон, вызванный вашими алхимическими опытами? Трактуйте в логике персонажа, реагируйте соответственно.

Если призрак явно обозначил конец общения и стал от вас отходить - значит, вы перестали его слышать и не понимаете, куда он пропал.