# Американские боги 2017

# Игра про реальность и завесу, за которой живут фантазии

Вы наверное сами знаете, что за завесой живут боги, духи, воплощенные желания, страхи и надежды людей настоящего прошлого и видимо будущего...

Гейман отличается от других писателей тем, что дает читателю самому найти ответы на вопрос, знаком\* чего именно является каждая из этих сущностей.

Гейман ждет, что вы как читатель действительно проделаете эту работу и догадаетесь, что отбрасывает тени на наш мир или как тени отбрасывают нас.

Что вы будете понимать, как именно Шива, Один или Иштар воплощены в нашей с вами жизни. Он помогает найти ответ, но он не сделает этого за вас.

Для того чтобы его дать, нужно быть человеком сделанным из крови и мяса, живущим в настоящем времени в нашем с вами мире.

Ни мы, ни Гейман так до конца и не разобрались, боги играют людьми или люди богами, поэтому с этим придется разбираться вам.

# Как мы дошли до жизни такой?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Начало** | **Конец** | **Событие** |  |
| 1926 | 1989 | Император Хирохито | Правление императора Хирохито |
| 1940 | 1945 | Великая война | Япония вступает в Великую войну на Тихом океане, как союзник Оси. |
| 1940 | 1945 | Новый курс | Новый курс Рузвельта |
| 1941 |  | Перл Харбор | Японская авиация наносит удар по Пирл Харбору |
| 1941 | 1945 | США вступает в войну | США вступает в Великую Войну на Тихом океане |
| 1942 | 1942 | Битва за Мидвэй | Япония выигрывает битву за Мидвэй и уничтожает 4 американских авианосца, потеряв 1 свой |
| 1942 | 1943 | Битва за Гуадалканал | Япония проводит успешный десант на Соломоновы острова и уничтожает американские ВПП |
| 1943 |  | Атака на Дарвин | Японская армия высаживается на территории Австралии |
| 1944 |  | Битва за Марианские острова | Японские ВМФ уничтожают остатки американского флота |
| 1944 |  | Крах Союзников | Война в континентальной Европе завершается победой Германии. Лондон готовится отразить германский десант. |
| 1945 |  | Сирены Лос-Анджелеса | Японская авиация атакует восточное побережье США |
| 1945 |  | Большой Рассвет | Союзники терпят окончательное поражение во Второй мировой войне. Лондон, Нью-Йорк и Лос-Анджелес уничтожены ядерным оружием. |
| 1945 |  | Nakajima Kikka. | В воздух поднимается первый реактивный японский Самолет Nakajima Kikka. |
| 1945 | 1949 | Конец сопротивления | Завершается партизанская война на территории США |
| 1946 |  | Окупация США Ямато | Начало оккупации бывшей территории США. |
| 1946 | 1952 | Имперская оккупация США | Военная оккупация протектората Ямато. |
| 1946 |  | Японский Голливуд | Акира Куросава начинает создание Японского Голливуда |
| 1947 |  | Гитлер в Японии | Визит Адольфа Гитлера в Японию |
| 1947 | 2004 | Протекторат Ямато | Протекторат Ямато принимает пацифистскую конституцию. Для беглых граждан Eвропы вводятся расовые законы. |
| 1947 |  | Shin Takarajima | Осама Тэдзука выпускает первую мангу "Shin Takarajima" |
| 1950 | 2010 | Холодная война с Рейхом | Начало холодной войны между Японией и Рейхом |
| 1950 |  | Заморзки | Протекторат Ямато вводит визы для граждан Рейха. Отменяется всеобщая воинская повинность |
|  |  | **старт воркшопов** |  |
| 1950 |  | Цветное TV | В японии начинает вещание цветное телевидение |
| 1952 |  | Конец гражданской войны в Китае. | Восточный Китай полностью оккупирован. |
| 1952 |  | Генри Уоллес – президент | Первым президентом протектората Ямато становится Генри Уоллес. Формальное завершение оккупации. |
| 1952 |  | Годзилла | На экраны протектората выходит первый фильм про Годзиллу |
| 1952 |  | Первый атомный ледокол | Япония спускает на воду первый атомный ледокол |
| 1953 |  | ЕОГТ | Создается Единая Организация Государств Тихоокеанской сферы сопроцветания |
| 1953 |  | ТСС | Протекторат Ямато присоединяется в к Тихоокеанской сфере сопроцветания |
| 1953 | 1995 | Первая Холодная война | Первая Холодная Война |
| 1953 |  | Рок-н-ролл | Начало рок-н-ролльной лихорадки в Японии. |
| 1955 |  | Парижская конференция | Германия официально признает права Японии на Индокитай |
| 1947 | 1953 | Военное положение в Протекторате | На территории проектората отменен Комендантский час. |
| 1955 |  | День Победы Ямато | Грандиозное празднование победы Японской Империии в Великой войне на Тихом океане |
| 1955 |  | Спутник | Hotaru-I выводит на орбиту первый японский спутник |
| 1958 |  | Телевизионная реклама | На японском TV появляется первая телевизионная реклама |
| 1959 |  | Киотский инцидент | Киотский инцидент. ПВО Японии сбивает стратосферный разведчик рейха, что приводит к серьезному охлаждение в отношениях меджу Империями. |
| 1959 | 1980 | Базы бомбардировщиков | На территории Протектората появляются базы японских стратегических бомбардировщиков |
| 1959 |  | 7 Самураев | На экраны выходит "Семь самураев". |
|  |  | **старт игры** |  |
| 1960 |  | Ночь и туман Японии | Начинается расцвет японского арт-хауса. Нагиса Осима снимает "Nihon no yoru to kiri", фильм новой волны, состоящий из 47 планов-эпизодов, внутри которых камера все время находится в движении |
| 1960 |  | Черная пятница | Кемпетай разгоняет студенческий митинг в Сан-Франциско, направленный против сегрегации. Начинается эпоха студенических протестов. |
| 1960 |  | Убить пересмешника | Выходит главная книга американских шестидесятников - "Убить пересмешника". Автором является никому неизвестная Харпер Ли |
| 1960 | 1980 | Лунная гонка | Начало лунной гонки |
| 1961 | 1961 | Тихоокеанский кризис | Тихоокеанский ракетный кризис едва не приводит к началу ядерной войны |
| 1961 |  | ЛСД | Лири Изобретает ЛСД |
| 1961 |  | ЭВМ | Япония создает свою первую ЭВМ HITAC-301 |
| 1962 | 1962 | Свободные ездоки | Бывшие студенты американских колледжей предпринимают автобусный пробег против расовых законов и сегрегации. В ноябре Кемпетай арестовывает активистов и сжигает автобусы, что приводит к взрыву возмущения в южных провинциях протектората. |
| 1962 |  | Американский рок | Боб Дилан выпускает первый альбом и дает старт новому направлению в искусстве - американскому року. |
| 1962 |  | Смерть Мэрилин Монро | При загадочных обстоятельства умирает икона американского кинематографа Мэрилин Монро (она перестала сниматься в кино в конце 40-ых годов). |
| 1963 | 1964 | Конфликт с итальянской Канадой | Японо-итальянский конфликт на Канадской границе |
| 1963 |  | Присоединение Квебека | К протекторату Ямато пытается присоедениться Свободный Квебек. Квебек оккуирован силами Рейха. |
| 1963 |  | Сверхзвуковой лайнер | Япония создает сверхзвуковой лайнер |
| 1963 |  | Восстание Чикакгского университета | Против сегрегации и расовых законов протектората восстают 230,000 учащихся Чикагского университета. Администрация бросает в бой регулярную армию и танки. |
| 1963 |  | Президент Убит | В Далласе от выстрела германского агента Ли Харвей Освальда погибает президент Уоллес. Новым президентом протектората Ямато становится его вице-президент Роберт Кеннеди |
| 1964 |  | Синкансен | На территории Японии, на линии Токио-Осака запущен первый скоростной поезд - "Синкансен". |
| 1964 |  | Отмена сегрегационных законов | Президент Кеннеди находит компромисс с имперскими политическими институтами и отменяет сегрегационные законы |
| 1965 |  | Малкольм Икс | В Нью Йорке агент Кемпетай убивает Малкольма Икс |
| 1965 |  | Кровь и песок | На экраны выходит фильм Кийти Ито "Chi to suna", рассказывающий о последних годах Японско-Китайской войны. |
| 1965 | 1965 | Беспорядки в Уоттсе | Американская Повстанческая армия поднимает мятеж в Лос Анджелесе. Японская армия уничтожает неколько городских кварталов и через 6 дней наводит в городе порядок. Предводители мятежа уничтожены. В городе убито 2000 человек, несколько сотен зданий разрушено. |
| 1965 |  | Движение Хиппи | В San Franciso Chronicles появляется статья Майкла Фэнлона о Хиппи. Это первое упоминание нового культурного явления на страницах американской прессы. |
| 1966 |  | Договор с Ираном | Ирано-японский договор об экономической взаимопомощи. |
| 1966 |  | Мечтают ли собаки о титановых дронах? | Киндред Филипс пишет книгу "Мечают ли собаки о титановых дронах". Третим президентом Протектората становится Роберт Кеннеди |
| 1966 |  | Фильмы ужасов | Японская студия "Такури" начинает массовое производство фильмов ужасов, действие которых разворачивается на фоне исторических событий. |
| 1966 |  | Джипонавт | Hotaru-III выводит на орбиту первого японского космонавта |
| 1966 |  | Запрет ЛСД | Производство и применении ЛСД запрещено на всей территории Протектората Ямато. Через 2 месяца запрет ЛСД принимает и на имперских территориях Рейха. |
| 1966 |  | Черные Пантеры | На территории протектората начинает действовать подпольная организация черных активистов "Черные пантеры" |
| 1967 |  | Запрет пиратских радиостанций | На территории протектората в силу вступает закон о запрете пиратских радиостанций. Японские специалисты начинают глушить Голос Рейха - имперскую станцию, вещающую на протекторат. |
| 1968 |  | Год убийств | Агент Кемпетай убивает Мартина Лютера Кинга. Черные кварталы по всему протекторату взрываются беспорядками. |
| 1968 |  | Смерть президента | Связанный с якудза фанатик убивает президента Роберта Кеннеди. Имперское правительство вынуждено сделать ставку на Ричарда Никсона |
| 1968 |  | Мисс Америка | В Лос Анджелесе проходит первый послевоенный конкурс Мисс Америка |
| 1969 |  | Рок-опера | На Бродвее показывают "Томми", первую рок-оперу в истории протектората. |
| 1969 |  | Беспечный ездок | На американских экранах появляет "Беспечный ездок", фильм, подводящий черту под эпохой бурных 60-ых. |
|  |  | **первая ночь** |  |
| 1970 | 1973 | Чилийско-Германская война | Чилийско-Германская война. Япония поддерживает чили. |
| 1970 | 1970 | Кровавые каникулы | Университетские бунты жестоко подавляются оккупационными властями |
| 1970 |  | Смерть Мисимы | Юкио Мисима кончает жизнь самоубийством. Писатель обвиняет японию в утрате боевого духа . |
| 1970 |  | Хикари | Япония вводит в строй первый атомный авианосец "Хикари" |
| 1975 | 1976 | Война в Бангладеш | Вторжение Японии в Бангладеш. Германия поддерживает Бангладеш. |
| 1975 | 1978 | Топливный кризис | Топливный кризис обваливает рынок автомобильный рынок Протектората. |
| 1975 |  | Боевой Крейсер Ямато 4 | Выходит фильм "Сэнкан Ямато. Эпизод IV". |
| 1976 |  | Ужесточение цензуры | На территории протектората запрещен прокат классических американских фильмов. Нарушителей запрета отправляют в трудовые лагеря, на перевоспитание. |
| 1976 |  | Хентай | Легализация Japan Adult Video приводит к буму индустрии для взрослых |
| 1976 |  | Единая Сеть | Япония запускает проект Единое сетевое пространство стран Азии. |
| 1978 | 1990 | Японское чудо | Японский экономический бум. Экономика Японии обгоняет экономику Рейха |
| 1978 |  | Падение в Онтарио | Японский истребитель сбивает заблудившийся итальянский пассажирский лайнер, который падает в районе Великих озер |
| 1978 |  | Кабельное ТВ | Первые фильмы распространяющиеся по модели Direct-To-Video |
| 1978 |  | VHS | Корпорация JVC представляет технологию VHS |
| 1980 |  | Предсказание ядерной зимы | В Японии создается концепция Ядерной зимы. Конец Чилийско-уругвайской войны. |
|  |  | **вторая ночь** |  |
| 1980 |  | Ракеты на континенте | На территории протектората появляются первые базы баллистических ракет |
| 1980 | 1980 | Бойкот олимпийских игр в Осаке | Германия бойкотирует Олимпийские игры в Осаке |
| 1980 |  | Поражение в лунной гонке | Сверхтяжелый ракетоноситель Mitsuko-V взрывается на стартовом столе. Япония признает поражение в лунной гонке |
| 1982 | 1982 | Учения в Тамэ-Ёке | Япония проводит глобальные учения Тамэ-Ёке 82. Семичасовая термоядерно-космическая война против Рейха |
| 1982 | 1982 | Пятидневная война | Пограничный пятидневный конфликт на Мексиканской границе завершается победой Протектората. Хуарес становится частью Сферы сопроцветания. |
| 1982 |  | Первые компьютерные игры | В Японии появляется первая компьютерная игра |
| 1982 |  | Взрыв в космосе | Япония проводит первый атомный взрыв за пределами воздушной атмосферы |
| 1984 |  | Бум производства в Протекторате | Японские корпорации начинают переносить индустрию в протекторат Ямато |
| 1984 | 2019 | Веселые войны | Мексиканские нарко-картели начинают активные операции на территории протектората. Под их властью оказываются отдельные районы Сан-Франциско и Лос-Анджелеса. |
| 1984 | 1984 | Бойкот Олимпийских игр в Берлине | Япония бойкотирует Олимпийские игры в Берлине |
| 1984 |  | Боевые лазеры | Япония проводит испытание лазера в безвоздушной среде |
| 1986 |  | Взрыв Хиросимы | Ядерная катастрофа на Хиросимской АЭС. Интервенция Японии в Панаму. Панама присоединяется к Сфере сопроцветания. |
| 1986 | 1990 | Стальные годы | Экономический бум и гонка зарплат в Железном поясе (Питсбург, Кливленд, Буффало). Сюда устремляются рабочие из всех уголков Протектората. |
| 1986 |  | Тихоокеанский апокалипсис | Американская молодежь рефлексирует над фильмом Дж. Милиуса "Тихоокеанский апокалипсис", тогда как фильмом десятилетия в Японии становится "Ран". |
| 1986 |  | Персональные компьютеры | Япония создает персональный компьютер |
| 1989 | 2019 | Император Акихито | На трон восходит император Акихито. |
| 1989 |  |  | Руины Нью-Йорка открыты для посещения. |
| 1989 | 1997 | Покемоны | На экраны выходит первая серия "Покемонов" |
| 1989 |  | Лазерные диски | Toshiba запускает коммерческое производство лазерных дисков |
|  |  | **третья ночь** |  |
| 1990 |  | Пик Nikkei | Индекс Nikkei 225 достигает максимума в 38 957 пунктов. |
| 1990 | 1990 | Встреча в небе | Первая совместная Японско-Американская космическая экспедиция |
| 1990 |  | J-Music | Формируются стили J-POP и J-METAL |
| 1990 |  | Атомный реактор на быстрых нейтронах | Япония запускает первый атомный реактор на быстрых нейтронах |
| 1991 |  | Стагнация в Японии | Начало масштабной экономической стагнации (Потерянная декада) |
| 1991 |  | День Родни-Кинга | Бунт цветного населения в Детройте. Подавлен японскими войсками и Кемпетай. |
| 1992 |  | Рингу | Нацинальным бестселлером становится книга ужасов Накато Судзуки "Рингу" |
| 1993 |  | Атомные поезда | На железных дорогах протектората появляется первый атомный поезд. |
| 1994 | 2011 | Разрядка | Император Акихито объявляет курс на разрядку |
| 1995 |  | День Памяти | Американские экстремисты проводят день памяти жертв Ядерных Бомбардировок |
| 1995 |  | Ghost in the Shell | Релиз Ghost in the Shell. Появление мобильной литературы, написанной специально для портативных телефонов. |
| 1996 |  | Минакануси | Япония выводит на орбиту последний спутник глобальной системы позиционирования "Минакануси" |
| 1997 |  | Гон-Конг становится Японским | Рейхскоммисариат Гон-Конг становится Японским протекторатом и входит в Сферу Сопроцветания. |
| 1997 | 2005 | Расцвет Детройта | Расцвет Детройта, на территории которого открываются заводы Mitsubishi, Subaru, Suzuki, Toyota. |
| 1997 |  | [Ama.jp](http://Ama.jp) | В рамках сферы сопроцветания Начинает действовать японский аналог Amazon Ama.jp |
| 1997 |  | Подводный мост в Японию | Япония завершает строительство подводного моста, соединяющего материк и японию |
|  |  | **четвертая ночь** |  |
| 2000 |  | Аум Сенрике | Аум Сенрике распыляет Зарин в Токийском метро. |
| 2000 |  | Новоднение в Новом Орлеане | Массивное наводение уничтожает Новый Орлеан. Оккупационая администрация показывает тотальную беспомощность в вопросах гражданской обороны. |
| 2002 |  | Hatsune Miku | В японии появляется первый Цифровой Идол (Hatsune Miku) |
| 2003 |  | Японо-Германская станция | Первая совместная Японо-Германская космическая экспедиция |
| 2004 |  | Крах дот-комов | Крах японских дот-комов. |
| 2005 |  | Национальная Гвардия | Протекторат получает разрешение на формирование Национальной Гвардии |
| 2005 |  | Цифровые актеры | На экраны выходит первый фильм с полностью цифровыми актерами |
| 2005 |  | Робо-мобиль | На дорогах Японии появляется первый робо-мобиль |
| 2005 |  | Ryū ga Gotoku | RockStar Games под патронажем SEGA выпускает первую часть невероятно популярной игры Ryū ga Gotoku |
| 2010 |  | Падение Midtown Tower | Красная армия Китая уничтожает самолетным тараном высочайший небоскреб Японии Midtown Tower |
| 2010 |  | Закрытие трудовых лагерей | Закрыт последний трудовой лагерь на территории Протектората. |
| 2010 |  | Отставка Тошио Могаме | Генерал Тошио Могаме теряет свой пост после публикации книги о военых преступлениях Японии во Второй мировой войне. |
| 2011 |  | Облет вокруг Луны | Облет Луны японским пилотируемым кораблем |
| 2011 | 2015 | Вторая китайская война | Начало Второй китайской войны (западные провинции Протектората Син) |
| 2011 |  | Отмена закона гайдзинов | Отмена расовых законов на всей территории Протектората |
| 2011 |  | Робо-гейши | SONY начинает промышленное производство Робо-гейш |
| 2011 |  | Война дронов | Япония впервые применяет в бою летающие дроны |
| 2015 | 2019 | Вторжение в Нигерию | Японское вторжение в Нигерию и Сьерра-Леоне. Войска Рейха приведены в состояние DFC2 |
| 2015 |  | Оскар | Восстановлена национальная премия кинематографистов "Оскар". |
| 2015 | 2019 | Вторая холодная война | Вторая Холодная Война |
| 2015 |  | VR | Первый VR фильм |
| 2016 |  | Закон о дронах | Введение закона о дронах и робомобилях |
| 2016 | 2017 | Вторжение в Сьерра Леоне | Национальная Гвардия Протектората принимает участие во вторжение в Сьерра Леоне |
| 2017 |  | Робо-псы | Toshiba начинает промышленное производство роботизированных домашних животных |
| 2018 |  | Разрушение Фукуока | Сильнейшее за столетие землятресение разрушает японский город Фукуока (гибнет 75,000 человек) |
| 2019 | 1989 | 25 лет правления Акихито | Национальное празденство к 25-ти летию правления Императора Акихито |
| 2019 |  | Теромояд | Япония запускает первый термоядерный реактор |

# День

Это маленький американский городок, какие часто встречались на страницах первоисточника. Мы уже было хотели объявить, что в нем и происходит дело, но... ужаснулись количеству «маленьких американских городков» в ролевом творчестве.

Мы решили, что нельзя просто сделать еще один и не вляпаться в стереотипы о сотнях других. Поэтому мы внесли некоторые поправки в привычную схему.

**В нашей реальности Вторая мировая была проиграна союзниками.**

**Страны Оси захватили мир. Нет США, каким мы знаем его сегодня, есть Американский Протекторат Ямато. Спустя 30 лет это уже не очень меняет жизнь американцев, но кое-что изначально иначе.**

**ПРИ ЧЕМ ТУТ АМЕРИКАНСКИЕ БОГИ?**

**Ночью этот мир принадлежит Богам, и они творят судьбы людей. За ночь реальность здорово меняется – и меняют ее Боги (и другие странные существа).**

Германская и Японская историографии рассказывают несколько разные истории.

А что рассказывают выжившие и скрывающиеся ветераны проигравших – узнать и вовсе не просто.

В 1944 году коалиция Германии, Италии и Японии победила во Второй мировой войне.

Официальная Германская историография приписывает причины победы героическим усилиям Аненербе – именно они выковали оружие возмездия. Москва, Нью-Йорк и Лос-Анджелес стерты с лица земли в результате бомбардировок.

В школах Американского Протектората дети узнают о том, как героические самураи выиграли битву за Тихий океан и захватили западный доминион Ямато.

4 июля, День Очищения. Авианосцы Ямато обеспечили доминирование в воздухе. Никто

не смог помешать доставить японской авиации дар богов – Большой Рассвет. Ядерное очищение.

**Союзники капитулировали 26 лет назад.**

**Что происходит в Европе – в школах не преподают. Слухи говорят о гигантских лагерях смерти. Официальные газеты иногда рассказывают**

**о процветании в странах Дзику-Коку под управлением Германского Рейха.**

Для контраста мы будем показывать разницу с маленьким городом «обычной Америки».

В любом случае это нас не интересует – до Европы не добраться, мы живем в маленькой пограничной префектуре Сэймэй, возникшей после капитуляции Соединённых Штатов на месте штата Менномини. (Не трудитесь искать его на современной политической карте. Его там нет). Всего в 30 милях к северу начинается Священный Доминион Рима – итальянская Канада.

Сейчас идет 1969 год. Время лечит почти все раны. В городе, в котором начинается шоссе 169 и происходит основное действие нашей игры, уже почти ничего не напоминает о великой войне.

Сюда редко заезжают федералы из Шин-сенгуми. Местные кэмпэйтай (военная полиция), или просто кэмпы, как зовут их все, кому младше 20-ти, заняты мелким бандитизмом гораздо больше, чем борьбой с политическими противниками режима. Они давно перестали строго соблюдать нормы «Пакта чистоты», за нарушение которых, в свое время, отсидел каждый второй, «кому за 40».

Сегодня уже не обязательно кланяться каждому, кто носит форму. Давно прекратилось преследование за расовые преступления. Синто все еще официальная, но уже не обязательная религия. Да, конечно, никто не празднует (во всяком случае открыто) ни День Независимости, ни Рождество. Но за рождественские венки на двери и татуировки с христианскими символами уже давно никого не расстреливают – хотя все еще иногда сажают.

А каждую Ночь мы едем по шоссе 169. Каждую ночь мы проезжаем 20 лет.

За ночь реальность здорово меняется – именно ее меняют боги. Силу для этих изменений Боги получают днем: от обычных смертных, живущих обычной жизнью, без всякой мистики. За исключением того, что важно: во что (или в кого) они верят

и кому приносят жертвы (своей жизнью).

**На нашей игре встретятся Боги и Смертные.**

Про них поговорим отдельно.

# Смертные

Вам предстоит выбрать между **Властью, Созиданием, Страстью и Разрушением.**

Вам предстоит прожить жизнь **Ребенка, Бунтаря, Героя и Мудреца**

Вы будете искать **Ключи** и открывать **Двери**, искать **Сокровища** и приносить **Жертвы**

**ВОЗРАСТ**

Возраст – это то, какие вопросы вам задает Мир.

Возраст – это то, чем вы отвечаете на эти вопросы.

Возраст – это остановка на шоссе 169.

**Каждую ночь ваш возраст будет меняться.**

Дети превращаются в Бунтарей – ночью они выберут, против чего они бунтуют.

Бунтари превращаются в Героев – ночью они выберут свой путь.

Герои превращаются в Мудрецов – ночью они решат, в какую веру они собираются обращать детей.

Мудрецы умирают. Но на этом ничего не заканчивается.

Это путь смертных. Это способ, которым Боги пишут мир. Это поле, на котором люди обретают себя.

**РЕБЕНОК**

Самый простой способ попасть на игру. Надо просто приехать, найти родителей и пойти в школу.

Если вы просто не знаете, во что верите, и хотите, чтобы мир показался вам во всем своем разнообразии, а вы как-нибудь потом поняли, что вы в нем любите, а от чего вас трясет – вы ребенок.

Прийти на игру ребенком проще всего. Надо просто выбрать, у кого вы родились и чего от вас хотят родители.

**Дети ходят в школу. Школ у нас три.**

Первая – это **«Обычная Японская Школа»**, только дети американские. В ней есть учитель истории, учитель этикета и учитель синто. В этой школе детей

(в меру безуспешно) учат быть японцами. Точнее, учат быть хорошими гайдзинами.

**Вторая школа – это улица.** Цветной квартал, «случайные» встречи

в подполье. Вчерашние выпускники с их заманчивыми тайными сходками. Банды байкеров с их пугающими, но манящими обрядами посвящения.

И третья, наверное **самая важная школа – это семья**. Отец. Мать. Ценности, культура, родословная, религия и идеология. Всему этому старшее поколение мечтает продлить жизнь в умах и душах своих детей. Но свобода выбора всегда есть, даже если это кому-то не нравится…

**БУНТАРЬ**

Каждый день содержит в себе границы. Стены. Закрытые двери. Правила. Кто-то должен

их сломать.

Если вы давно хотели свергнуть старый порядок или победить устоявшийся стереотип, а может даже не допустить пагубных изменений в обществе, или

в понимании того, как надо жить, вести себя, как выглядеть и кого слушаться – вам нужно ехать бунтарем-подростком. Для этого вам нужно выбрать, против чего бунтовать. Мы можем помочь с выбором, но круто, если вы поможете нам с разнообразием.

**Способов противостояния много.**

Можно быть в банде байкеров и сражаться против серых будней и навязанных обществом идей. Можно уйти в христианское подполье и разрушать богомерзкие дзындзя. Или просто уйти в цветной квартал и работать в чайной с сомнительной репутацией.

Бунтарь очень хочет пробить головой стену. Он громко заявляет намерение, он кричит о своей страсти. Он способен на поступок – но скорее разобьет голову, чем стену. Он еще не знает, ради чего он сражается. Действующий бунтарь скорее жертва, чем победитель.

Если вы выбираете эту роль, вы будете играть в то, как набиваете синяки об острые грани мира. Мир под вас еще не готов прогнутся, но вы с этим уже не готовы мириться.

**ГЕРОЙ**

Герой – это взрослый.

Такой, каким его задумали Боги.

Нет, не всегда перестав быть бунтарем, люди становятся героями. В «обычной жизни» есть альтернатива. Можно остаться бунтарем или стать никем, никак не реализовывать себя, не пытаться стать воплощением бога. Не менять действительность. Хорошо, что мы играем в игру, и в эту сторону ходить не будем.

Герой не обязательно воин. Он не обязательно берет в руки оружие. Он просто последовательно гнет свою линию. Он точно знает, во что он верит. Он знает, как его вера должна быть воплощена. **Он здесь, для того, чтобы побеждать и защищать: семью, идеалы, традиции, веру, в конце концов.**

Если вы выбираете эту роль, вы будете играть в то, как идти до конца. Жертвовать не только собой, но и окружающими. Не перед чем не останавливаться.

**МУДРЕЦ**

Он давно живет не для себя.

Его кожа настолько тонкая, что сквозь нее почти видно Бога.

Все, что его волнует – во что будут верить те, кто останется, когда он откроет последнюю Дверь.

Мудреца уже не волнует ни он сам, ни сегодняшний день. Его интересует только одно — во что будут верить те, кто останутся.

Возможно, он жрец никому уже не нужной религии. Возможно, наивный мечтатель, который хочет, чтобы дети продолжали видеть Небо. Возможно, деспотичный старик, заставляющий всех ходить по одной половице.

Он уже немного мертв. Он больше не изменится. Он просто хочет, чтобы мир был таким, каким он должен быть. Но не может ничего кроме слов.

**Как вы уже поняли, в нашем городе четыре квартала — Созидание, Власть, Страсть и Разрушение.**

# Квартал

Квартал – это твоя Земля. Твой Дом. Твое место силы и слабости.

Квартал – это тема, которая тебя волнует.

Квартал – это подмостки для спектакля.

Кварталов четыре.

Квартал **администрации, завод, цветной и черный.**

Другими словами **власть, созидание, страсть и разрушение**.

Это тема для вашей игры. Какого бы вы не были возраста – если вы тут живете, вас это волнует.

**Вы живете в квартале власти? Потому что вы владеете властью или власть владеет вами.**

У вас есть власть или ее недостаточно. Она справедлива или узурпирована. Она от бога, от народа или от вас лично. Она цель, и она же средство.

**Здесь находится:**

– Полиция

– Префектура

– Бар для офицеров

– Дзындзя (храм Синто)

– Квартиры офицеров

– Школа

**Вы живете в квартале созидания? Потому что вам принадлежит творение или вы принадлежите сотворенному.**

Вы податель благ или вам нечем кормить детей. Вы создаете мир и управляете им через владение. Это здесь стоят дома тех, кому принадлежит собственность в других кварталах. Это их вообще волнует собственность как концепция. Это они умеют ее использовать так, чтобы преобразовывать мир.

**Здесь находятся**

– Сборочные цеха мицубиши

– Заброшенные шахты

– Столовка при заводе

– Общежития рабочих

– Особняки элиты

**Вы живете в квартале страсти? Потому что страсть вам поет или страсть поет вами.**

Вы кто угодно и вас нет четкого плана в жизни. У вас нет власти, у вас нет собственности. Зато у вас есть огонь, музыка и голоса в голове. Вы – источник идей и моды. Вы ветрены и непостоянны – потому что в вас воплощается дух времени, каждым своим дуновением.

**Здесь находится**

– Магазин комиксов

– Чайная (она же клуб, она же курильня, она же тату-салон)

– Подпольная радиостанция

– Коммуна художников

– Газета

**Вы живете в квартале разрушения? Потому что вы разрушены или стоите на пути разрушения.**

Вы – осколки других времен, кварталов и культур. У вас толком нет ни власти, ни собственности. Нет и страсти, точнее есть одна – разрушение. Вы те, кто упал на самое дно, и пусть теперь зашатается фундамент. Вы преступники и повстанцы. У вас не бывает чистых рук и чистой совести. Вам нужно разрушить мир и себя – зачем? Может для нового мира. Может, чтобы выбраться в другой квартал. Может – потому что это не вы выбираете, что разрушать, может быть разрушение давно решает за вас.

**Здесь находится**

– Частное детективное агентство

– Бар и игорный дом

– Байк-клуб

– Трущобы

– Церковь всех святых под землей (она же штаб подполья)

**Теперь поговорим о Правилах в каждом квартале подробнее.**

# Созидание

Итак, мы расскажем вам про жителей квартала

**Вот из чего состоит их день**

Каждый день начинается с семейного завтрака. Главы семейств рассказывают детям, что такое быть маленьким джентльменом. Некоторые имеют в виду: «Будь настоящим самураем, Минамото». Некоторые имеют в виду: «Джо, помни, кто был твой дед – оставайся настоящим бойскаутом, но помни, что мы на вражеской территории». Некоторые провожают в школу дочерей – им сложнее всего. Они боятся того, как дочь дойдет до школы, не встретит ли она по дороге не ту компанию (мы-то приличные люди, но в соседних кварталах!).

После этого начинается работы – заботы, дела и деловые встречи.

**Вот о чем у них болит голова**

Каждый день главы семейства состоит из разговоров о будущем города. Мы — те люди, которые «вот этими вот руками»… Ну, на самом деле, не прям вот этими руками – скорее мы рассуждаем, как наши рабочие создадут то, что нужно нашему городу:

* **Построят здания.** Это делается вот так: надо взять и нарисовать контур здания на стене. Все, оно есть.
* **Приведут в этот мир сокровища прогресса.** Через кого-то же приходят в этот мир телевизор/телефон/магнитофон/новые машины? Вот это мы. Это делается так: чтобы что-то сделать, нужно сложить листок бумаги в фигурку оригами. Если вы этим владеете, это висит рядом с вашим домом – всем понятно, что это такое и что значит для вас.

Дело, конечно, не в домах и не в вещах.

Это способ, которым ваша сила течет в мир. Только жители созидания умеют создавать и отнимать вещи. Все остальные ими просто владеют. Вашими сокровищами. Ну или они думают, что владеют сокровищами – мы-то знаем, что это сокровища владеют людьми.

Каждому из вас важно – в чьих зданиях живут, работают и умирают люди. Каждый из вас хочет, чтобы именно его компания поставляла лучшие телефоны/компьютеры/стиральные машины. Для остальных это вещи. Для вас это кровь мира. А вы сердце, которое качает кровь по улицам города.

**Вот в чем Сила Семей квартала Созидания**

Каждый глава семейства владеет силой создавать новое. К сожалению или к счастью, нельзя создать что-то из ничего. Вы создаете новое (как и все на нашей игре) из историй. Из историй других людей. Вы думаете, телевизор просто так пришел в наш мир?

Каждый глава семейства владеет силой создавать новое. К сожалению или к счастью, нельзя создать что-то из ничего. Вы создаете новое (как и все на нашей игре) из историй. Из историй других людей. Вы думаете, телевизор просто так пришел в наш мир? Вы думаете, что Медиа («Богиня, сидящая в телевизоре», мы думаем, что наверное она живет в нашем квартале), просто так появилась в нашем мире? Так могут думать дети улиц из квартала разрушения. Мы с вами знаем – чтобы появился телевизор, кто-то должен был услышать людей – понять, что они жаждут положить свою семейную любовь (или свое время? или свободу мыслить? или все разговоры с любимыми? Мы не знаем. Знает тот, кто призывал) на алтарь телевизора. Телевизор – сокровище, которое должно быть в каждой семье. Без него соседи будут вас жалеть. «Боже мой, Анджела, неужели Твой не может заработать тебе на телевизор? Бедные детки!» И вот вы уходите в слезах стыда, чтобы поговорить с мужем об этом.

Что это значит в плане правил?

* Во-первых, правила у нас — это как тема в джазе. Повод для совместной импровизации. Поэтому все, что написано ниже, надо понимать вот как: если вам предлагают сыграть во владение вещами – подыграйте. Дайте миру вещей захватить вас. Почувствуйте власть новых богов на своей шее. Если вы не дадите этому захватить вас, вы не сможете вырваться из мира вещей – вы просто проскользнете мимо. Поэтому не отмахиваясь, когда жители квартала созидания предлагают вам сложенную бумагу (и говорят, что это ваш личный автомобиль / самое модное украшение сезона или возможность поучаствовать в лунной гонке). Вам правда этого хочется. Так устроена сансара – мир страстей. Сила созидания – это сила товарного мира. Она имеет над вами власть.
* Во-вторых, новые вещи приходят в мир (а вы как думали?) ночью. На аукционе, который ведут Новые Боги. Говорят, что это так, потому что они владеют Ящиком Пандоры. Конечно, «говорят» про это ночью. Днем мы все знаем, что есть силы прогресса и производственные силы. Только ночью мы понимаем, что ключевое слово «силы» и пишется оно с Большой буквы. Как устроен аукцион, мы расскажем участникам. Кстати, у нас есть вакантное место организатора этого аукциона.
* В-третьих, каждое утро все жители квартала созидания узнают – какие новые вещи пришли в этот мир, и какую они имеют над нами власть. Они – первые владельцы и продавцы телефонов. Они приносят их в квартал страсти (разрушения, власти) и говорят (или просто небрежно демонстрируют, это вопрос стиля): «Смотри, что у меня есть! Благодаря этому телефону я всегда буду услышан. Если что-то случится – у меня будет «звонок другу». На языке дня это означает: «Ты хочешь эту вещь. Она делает тебя значимым. Ради этого стоит работать и заключать сделки». На языке ночи это означает: «Я предлагаю вам купить у меня малое сокровище. Это не бесплатно – вы будете мне должны. Но оно даст вам новое умение – волшебного помощника».

**С точки зрения модели это работает так:**

1. Каждый новый день у нас появляется новые поводы и темы для игры.
2. «Вещи» дают силу их владельцам. Это значит, что если у вас есть такая вещь, вы, выбирая как реагировать, можете изменять (внимание) **свое** поведение, опираясь на силу вещи.
3. ***Например:*** *вот как работает звонок другу* *–* *во время разговора с(полицейским/радиоведущим/якудза) можно взять трубку и поговорить с«далеким другом»* *–* *(его нет,* *и вряд ли он появится на игре), но вы его слышите, и вам верят,* *что вы с ним говорили. Ссылайтесь на него. Угрожайте связями на высшем уровне. Узнавайте новости. Да, это не жесткое правило* *–если вам не подыгрывают, они не обязаны. Бессмысленно говорить:* *«Эй,* *у меня телефон, ты должен мне поверить по правилам!»* *(мы же опытные игроки на экспериментальной игре! мы так не делаем!). Это просто тема на игре* *–* *но если с вами в такое играют* *–* *подыграйте.*

**НАС СПРАШИВАЮТ**

1. **«А *что,* *если каждый бомж в подворотне при попытке наехать на него,* *будет говорить,* *что у него есть связи с мэром?»*** *Отвечаем. Во-первых, если у бомжа есть телефон, то* *«это не просто бомж». Он кому-то должен что-то достаточно ценное, чтобы ему этот телефон дали. Телефоны не раздают каждому первому. Во-вторых, он не может сослаться на игрока. Он ссылается на далекого друга. И да, у него есть с ним связи. И это важно для вас.*
2. ***Какую именно силу дают новые сокровища? Т.е. вот это вот что-то вроде «звонка другу», как это работает?*** *Как будет работать сила предмета решается на аукционе. После этого все телевизоры / телефоны / стиральные машины / квартиры студии / уютные кафе – дают такую силу. Как об этой силе узнают жители других кварталов? Им рассказывают люди, наделенные силой созидания – жители нашего квартала. Как о ней узнают все, живущие в квартале созидания? Каждый аукцион заканчивается тем, что Бог, держащий Сцену Созидания, рассказывает, что пришло в мир. Да, это Новый Бог. На сцене созидания всегда стоит Новый Бог. Откуда он это узнает? Он обсуждает это с мастерами.*
3. ***Чем платят за сокровища?*** *На нашей игре нет денег. На нашей игре есть сделки. В результате сделки кто-то кому-то становится должен. И, смотрите-ка, если вы играете в созидание, у вас есть легкий способ получить много людей, которые должны вам услугу. Правда, хе-хе, и вы получили ваши силы не бесплатно.*
4. ***А у меня будет моя прелесть?*** *В рамках стартового воркшопа (он будет называться «лотерея». Да, как в Вавилоне) мы раздадим первые вещи их счастливым обладателям и покажем всем, что значит владеть вещами (и как вещи владеют нами). И да, счастливые обладатели окажутся должны.*

**К чему стремятся ваши семейства?**

Давайте обсуждать.

Кто-то стремится к власти через вещи.

Кто-то стремится изменить мир к лучшему – иначе зачем он уговаривает людей сдавать пожертвования на Лунную Программу? Наверное он знает, зачем каждому из нас надо, чтобы кто-то сказал: «Поехали», или сделал по Луне «маленький шаг для человека, но огромный шаг для человечества». Какую силу дают вам акции лунной программы? Зачем вы заключаете сделки ради них? А вот он вам и расскажет.

Кто-то стремится просто выжить, заключив сделку с Новыми Богами. Кто-то — это Старый Бог, который не смог приспособится, и он просто наливает старое вино в новые меха. О чем это мы? О том, что, кажется, возможно, может быть, мы все будем отрицать, но Новые Боги не такие и новые.

**При чем тут боги?**

Ну, я думаю, вы догадались )

# Власть

Один квартал, чтобы найти всех. Один квартал, чтобы собрать всех. Один квартал, чтобы миром править.

Квартал Власти на начало игры подчинен Ямато. В основном здесь служат, а не живут. Служат, в первую очередь, офицеры разных ведомств. Заранее скажем, что в нашем мире японские прародители ведомств сильно отличаются от того, чем на самом деле занимаются офицеры.

**Шинсэнгуми**

Шинсэнгуми в нашем мире ближе всего похоже на ЦРУ, но прояпонское. Это полиция идеологии – они занимают тем, чтобы Америка оставалась частью Ямато в идеологическом смысле. Именно это их интересует: насколько вы выполняете положения «Кодекса подданного», как кланяетесь, кому молитесь, ходите ли в храм и так далее. Во всяком случае, 15 лет назад было так – это было время репрессий, когда Ямато железной рукой вколачивал в континент новые ценности. Был введен строгий запрет на любые христианские символы. Не явно, но строго выкорчевывались все понятия связанные с «американским образом жизни»: свобода слова, вторая поправка, американская мечта, независимость ветвей власти. Подобные идеи не были законодательно запрещены, но строго преследовались. Именно этим занимались Шинсэнгуми. Так же они вели дела о шпионаже и занимались поиском остатков сопротивления. Но вот уже примерно 5 лет, как Ямато будто устало от террора. Да, все еще официально нельзя крестится на улице и, да, все еще надо кланяться офицеру при встрече. Но на практике за каждый чих забирать в тюрьму уже не будут. Сегодня дни «славы» Шинсэнгуми прошли. Но почти у каждого в нашем городе есть родственник, который не вернулся из «поездки на запад». В общем, это все еще страшное ведомство, которое следит за идеологией, но, честно сказать, его руководители не очень понимают, что делать с ним дальше.

Кроме того, последние пару лет Шинсэнгуми передали не слишком любимую ими обязанность – следить за обязательностью посещения синтоиских школы детьми и вообще выполнять роль ювенальной юстиции. Растить, так сказать, молодых самураев.

**Кампэтай**

Начавшись как военная полиция, это ведомство по факту до сих пор является одной из главных сил, на которых держится власть Ямато. Это они занимаются разгоном демонстраций и наведением порядка. По большому счету их не слишком волнует – как и кому молятся и нарушают ли закон люди. Все, что им важно – насколько управляемые группы людей, собирающиеся «больше трех». Во многом именно руководство Кампэтай было за снижения уровня внутреннего террора со стороны Шинсэнгуми. С точки зрения военной полиции, Шинсэнгуми в большей степени провоцируют толпу на бунт, чем реально заботятся о порядке. Это не редко приводило к конфликтам между этими двумя главными силовыми ведомствами протектората. Именно Кампэтай имеет право вводить комендантский час. Но главным девизом этих парней стало: «Не в мою смену». Они постараются сначала договориться с зачинщиками, прежде, чем всех положат лицом в асфальт. В общем их задача – сохранить Америку в подчиненном положении, и чтобы на улицах не стреляли. Именно из такого ракурса Кампэтай занимается борьбой с организованной преступностью. Им важно, чтобы ни якудза, ни «сопротивление», ни другие городские сумасшедшие не выводили народ на улицы. И пока они не мешают (некоторые говорят – помогают) Кампэтай не будет на них охотится. Ходят слухи, что есть внутренняя инструкция: «Вожак волков лучше стаи собак», которую многую воспринимают как прямое указание сотрудничать с преступными кланами – неформально, конечно.

**Местное самоуправление**

Мэр и Шериф. Ни ту, ни другую японскую службу не волнует банальный мелкий (с их точки зрения) криминал. Этим занимаются местные выборные органы. Только их, по большому счету, волнует жизнь простого человека. Проблема в том, что их не так и много, поэтому мелкий криминал чувствует себя достаточно свободно. И шерифу приходится скорее договариваться о правилах игры с местным криминалом и закрывать глаза на не слишком вопиющие случаи – пока парни из квартала Разрушения не преступают границ разумного. Шериф подчинен мэру. Мэр имеет право вынесения приговора.

**Школа**

В школе у нас два учителя. Это гражданские. У них нет жетонов. Но в каком-то смысле, это самая главная власть в городе – именно от того, как они общаются с детьми зависит, что будут думать в нашем городе через 10 и 20 лет. И на кого будут похожи сегодняшние дети – на мифические идеалы самураев или на кого-то, о ком им расскажут на улицах? Именно этот вопрос, видимо, волновал Острова, когда они ввели обязательное посещение школы. Сегодня это неукоснительно соблюдаемая норма.

В школе два учителя. Учитель синто (по совместительству настоятель храма) и этикета и Учитель естественных наук и техники.

**Вот из чего состоит их день**

Как и всех людей в нашем городе, утром жители квартала Власти проводят со своими семьями. Вместе молятся, обсуждают планы на день и отправляют детей в школу.

Это те, у кого есть семья. Многие жители квартала Власти живут в казарме. Их семья – работа. Одна из самых острых тем, которые сегодня обсуждаются — это безопасный путь в школу и репрессии для тех, кто не хочет детей в школу отпускать.

**Вот о чем у них болит голова**

В общем, как вы поняли, каждый представитель власти пытается сохранить в этом городе какое-то подобие порядка. Проблема в том, что единства среди них нет, и часто гораздо больше каждого из них волнует – чья же именно версия порядка будет устанавливаться. Поэтому очень часто решение вопроса наталкивается на вопрос – чье же это дело?

Вот ребенок на уроке нарисовал на парте крест. Что делать? Упечь в тюрьму? Кого? Его или родителей? А может будет достаточно беседы? Строгой или познавательной? А может его сразу на принудительные работы? Но главное – кому это решать — учителю синто или офицеру Шинсэнгуми?

Вот якудза требует возврата долга чести от сына промышленника. Что это? Воспитание подрастающего поколения в духе самураев? Или организованная преступность? А может это банальный разбой? Ответ на вопрос целиком зависит от того, к кому попадет – к Шинсэнгуми, Кампэтай или шерифу.

И чтобы объяснить, как это решается, придется вам рассказать про то, как устроена сила и насилие в квартале Власти.

**Вот в чем их сила**

**С насилием, кажется, все проще всего. Если у вас, как у власти, есть право на насилие** **–** **значит мы выдали вам жетон. Если вам показали жетон** **(и у вас нет иммунитета, об этом ниже), это значит:** **«Рота полицейских взяла вас под контроль». Это значит, что с вами физически сделали то, что говорит офицер**. Это никак не касается того, что вы думаете, и ничего не может сделать с вашей собственностью. Обычно это заканчивается тем, что вас забирают в участок.

**Сила** в квартале Власти заключается в возможности **вынести приговор**. Да, это означает, что если у вас есть жетон, но нет силы, задержать человека вы можете, а приговор выносить будет кто-то другой. И, кстати, если в течении часа приговор не вынесен, а разбирательство не началось – преступника придется отпустить (пожалев о том, какие последние 5 лет стали мягкие порядки). А вот если у вас есть сила квартала, то именно вы можете решать, что делать с тем, кого взяла одна из служб. Можно ли вмешиваться в дела соседней службы? Да, правила этого не запрещают. Именно поэтому каждая из служб заботится, чтобы приговор был вынесен внутри нее – ее собственными представителями силы. Именно поэтому у каждого игрока есть «право на звонок»: если у вас есть знакомый в другом ведомстве, есть прямой резон к нему взывать из застенок. Важно. Каждый вынесенный приговор оформляется письменно, со ссылкой на то, что именно нарушил гражданин и какие это имело последствие. На эти решения в дальнейшем можно ссылаться как на прецеденты.

Фактически, вынося приговор, представитель силы вводит новую норму, на которую потом будет опираться власть при разборе следующих дел.

Мы намеренно не стали писать никаких кодексов. Выдумывая нормы, руководствуйтесь вашим представлением о современном западном праве. С той разницей, что **нет** **права ношения оружия**, есть **запрет на критику Ямато** и **христианские символы,** и есть практика, по которой **«японец всегда более прав, чем гайдзин»**.

Что делать, если два (или больше) представителей силы власти имеют разные мнения о том, как поступить в данном конкретном случае? В этом случае придется договариваться. Практика договоренностей выглядит так:

1. – это происходит за закрытыми дверями;
2. – если вы уступили, это значит, что тот, кому вы уступили вам должен. Можно потребовать от него долг при следующем разбирательстве. В этом смысле нормальная практика «Сдать пешку, чтобы выиграть ферзя»;
3. – если спорят больше двух, то вопрос решается в пользу стороны, у которой больше голосов;
4. – если вы никак не можете договорится, вам придется собирать суд присяжных. Это три случайных человека, которые выслушают обстоятельства дела и вынесут вердикт. Традиционно подбор присяжных выглядит так: одного выбирает учитель синто, одного мэр и еще одного Кампэтай. Раньше этим занимались Шинсэнгуми. Изменение практики многие связывают с закатом влияния ведомства;
5. – если дело вам страсть как необходимо, но все против вас, есть возможность воспользоваться **иммунитетом** (см. ниже).

**Иммунитет** — это уникальная возможность выйти из застенок без последствий или забрать себе любое дело. По сути у вас есть возможность разово обратиться к «своим связям в высших кругах». Например, как-то раз шериф помог высшему чину Кампэтай, когда у того спустило шину на богом забытой своротке у маленького городка, и тот в благодарность оставил свой номер. Один такой звонок Доно воспримет благосклонно, но второй скорее всего уже проигнорирует. Ну или сегодняшний скромный учитель делил школьную парту с будущим высокопоставленным чиновником, и хоть дружбы особой не было, возможность воззвать к старым связям есть.

Это означает, что вас могут арестовать и забрать в застенки, но сделать ничего не могут и вынуждены отпустить, без последствий. И, соответственно, представитель одного из ключевых ведомств, может воспользоваться **иммунитетом** для того, чтобы в обход любой логики забрать дело в свои руки.

# Страсть

Квартал Cтрасти — это богема. Хипаны. Арт-кластер. Местный Мон-Мартр. В общем, это гнездилище всех шибанутых творчеством полудурков (так считают в квартале Власти), квартал, в котором нам по жизни должны (так считают в квартале Созидания), место, где живут прикольные цыпочки (а так думают в квартале Разрушения). И только жители квартала Страсти понимают, что здесь живет соль земли – люди, которые превращают мертвую материю в нечто большее.

Кроме прочего, для богов место, пронизанное их символами – само по себе место силы. Находясь в таком месте, бог может худо-бедно выживать, даже почти забытый всеми – знаки, нарисованные руками верующего, продолжают ему говорить, что он значил для людей, в чем была его сила. И он сам продолжает верить в себя.

Люди этого квартал заполняют символами контуры ваших жилищ, разрисовывают оригами ваших машин, рисуют хной знаки на ваших руках. Говорят, эти символы что-то делают с вашей судьбой. Говорят, символы стоят не меньше, чем стены. Кроме того, в квартале Страсти работает радио, и его слышно на весь город. Музыка и слова многое определяют, правда?

В квартале Страсти живут более взбалмошные люди, чем в респектабельных кварталах нашего города. Полные семьи там редкость, но там хватает любви. Там живут в целом вполне безобидные люди, поэтому все их дети ходят в школы. В основном – девочки. Почти все они не рады тому, чему их учат в школе. Поэтому важной частью жизни квартала стало обучение детей искусству. Власть не слишком строго смотрит на то, что детей учат рисовать и петь. А то, что кроме этого, их учат думать как-то не совсем строем – снаружи не слишком заметно. В общем, если вы ребенок – вы знаете, что это место, где прикольные тетки всегда рады рассказать вам что-то интересное. Без палева.

Понятно, что сюда так или иначе приходят все – от якудза до мэра. Да, они стараются не пересекаться. Да, местные изо всех сил пытаются быть Швейцарией – не лезть, по крайней мере прямо, в разборки власти, мафии, повстанцев и большого бизнеса. Слишком хорошо еще помнят дома квартала, чем закончились протесты, как Кампэтай стреляли по толпе боевыми, как Шинсэнгуми забирали детей и мужей в исправительные интернаты. Местные до сих пор называют между собой квартал Страсти «Вдовий дом». Вы не услышите этого названия, если они не считают вас своим. Снаружи все выглядит как праздник. В конце концов, детям надо дать шанс увидеть в жизни что-то лучшее. Одна проблема – это позиция взрослых. Но больше половины квартала совсем маленькие девочки. Да, им нравится теплые стены родного дома: ветряные колокольчики, оригами, картины, которые нарисовала мама на стенах. Но пока вы молоды, вы не верите в смерть. И вот она — главная мечта молодых и главный страх их матерей – если кто и выйдет на улицы с цветами против стволов, так это жители квартала Страсти.

Но пока они рисуют символы на телах домов и людей. Выставляют картины. Поят вас кофе. Играют музыку на улицах и по радио. Рассказывают вам, о чем болит ваше сердце.

**Вот в чем их сила**

Во-первых, сила страсти в звуке и знаке. Мы все слушаем радио и уличных музыкантов. Мы все смотрим на стены. То, что мы слышим и видим – трогает нас. Такой уж у нас город – каждый видит знаки. Каждый их читает по-своему. Но на всех это действует. Влияние знаков и радиопередач никак специально не регламентируется правилами. Мы просто хотим, чтобы вы относились к разговорному радио, музыке, которую слышите, граффити, комиксам и татуировкам чуть внимательней. Попробуйте понять, как вы относитесь к тому, что видите и слышите всякий раз, как сталкиваетесь. Посмотрите, в какие они выстроятся цепочки. К чему в вашем персонаже взывают.

Во-вторых, сила страсти в общественном мнении. Если люди в квартале Страсти как-то относятся к вам, так же на вас смотрит весь город. Они — наше общее сердце, и чтобы нам было заметней, кого оно любит, носители страсти могут повязать на вас красную ленту. Или несколько. Они говорят всем окружающим: «Вот идет человек, которого есть за что уважать, в нем есть то, чем можно восхищаться». Это не делает его вашим другом, но это заставляет с ним считаться. Чем больше красных лент на человеке, тем с большей страстью к человеку относятся все окружающие во всех кварталах. Конечно, красную ленту на вас можно повязать только с вашего согласия.

Конечно, это всегда происходит не просто так, это делает публично. Если вы хотите повязать ленту кому-то, вы должны показать, как вы к нему относитесь. Это должно быть ярко. Присутствующие должны понимать, каким именно чувством от вас заразились.

**Вот как выглядит насилие в страсти**

Насилие страсти – это когда вы друг на друга орете и выворачиваете друг другу душу. Такое обычно делают подростки с родителями, любящие люди друг с другом и творческие люди с кем попало. Это делают с нами всеми журналисты и писатели. Поэты и мангаки. Все, у кого есть способ, изгадить вам репутацию, показать всем, как вы выглядите в осколках зеркала троллей. Какой вы оказывается жалкий, лживый, себялюбивый трус! И ведь все это знают – вот почему вам так нехотя стали подавать руку. Вот почему вас не зовут в приличные места. Вот почему за ваш столик в кафе никто не садится. Вот почему офицеры штрафуют вас ни за что, а учитель измывается перед всем классом. Нет, это не совсем карма. Это сила ненависти квартала Страсти.

Если на вас надели черную ленту, это значит, что окружающим очевидно, что вы человек так себе. Стыдновато с вами дружить. Нет, лента не изменит мнения вашего лучшего друга и мамы, они в вас уверены. Но если вас не слишком хорошо знают, а тем более, если с вами не знакомы, именно черная лента будет той одежкой, по которой вас встречают. Больше лент – больше антипатии.

А как реагируют окружающие, когда на вас и черные, и красные ленты? А так и реагируют: с одной стороны восхищаются, с другой стороны, не доверяют. Если вы вспомните скандал вокруг любой звезды, или политика, или просто королевы класса – вы вспомните, что вокруг публичных людей хватает и того и другого сразу. И вот тут становится важно, каких лент больше. Нет, красные ленты не отменяют черных (и наоборот, черные не отменяют красных). Просто чего-то в человеке больше.

И черные, и красные ленты действуют в течении дня – за ночь репутация забывается.

**Иммунитет**

Иммунитет — это тот случай, когда окружающим все равно, сколько на вас черных лент. Это то, что называют «тефлоновой репутацией». К таким не прилипает никакие сплетни, и люди им многое прощают, сами себе объясняя их проступки. Нет, это не значит, что все не в курсе ваших прегрешений. Это значит, что люди не верят, что это правда ваша вина – где-то не верят, где-то находят разумное объяснение. Такое свойство есть очень мало у кого. В отличии от черных и красных лент, золотую ленту можно получить только для себя. Это ваша репутация, ее нельзя от вас оторвать. Но если вы будете ходить с кем-то под ручку (ну или там положив ему руку на плече, не суть важно как, важно, что рядом) ваш иммунитет люди распространят и на того, с кем вы рядом. Но только пока вы рядом.

# Разрушение

Да, это трущобы, помойки и притоны. Это дно. Черный квартал. Здесь не действует закон и без толку предъявлять жетоны (сила жетонов не работает в квартале Разрушения). Здесь ценится прямая и грубая сила, и каждый ходит, спрятав за пазухой нож. Это пристанище контрабандистов, преступных кланов и бандосов всех сортов. Квартал вот уже 15 лет контролирует якудза. Те, кто не боится проснуться в своих кишках, поговаривают, что якудза пришла сюда на штыках Кампэтай. Совсем дерзкие так прямо и говорят, что одно — это подразделение другого. Да, это один из самых надежных способов лишится жизни близких – ничто так не бесит якудза, как намеки на связь с властями.

Что же до остальных, байкеров, торговцев оружием, контрабандистов и просто бомжей, говорят, что если поскрести байкера найдешь морпеха. Они продолжают думать про себя, что они – повстанцы. Некоторые до сих пор думают, что они граждане Соединенных Штатов. И продолжают праздновать День Независимости вместо Дня Освобождения. Но, будем честны, они мало отличаются от тех, кто никогда не воевал ни на одной из сторон. Морпехи слишком испачкались в грязных делах. Обычные бандосы слишком долго рассказывали про себя байки о том, как «я вернулся из Германии». Все перепуталось. Но что объединяет белых и черных преступников, так это общая ненависть к косоглазым. Все они платят якудза. Все они точат ножи.

Именно этих людей боится остальной город. Некоторые меньше, чем Шинсэнгуми, некоторые больше. Именно ими матери пугают отцов, когда просят довести дочку до школы. Действительно, люди в этом квартале многое делают, чтобы им оказались должны их более респектабельные сограждане. Учатся ли их дети в школе? Да. Но более важно, что дети приводят из школы друзей. И друзья учатся выживанию в школе под называнием улица. Да, это небезопасно. Да, иногда сюда приходят, чтобы угодить более сильным друзьям. Но тут точно интереснее, чем на уроках этикета. И, по крайней мере, сюда никого не заставляет ходить мама.

**В чем сила квартала Разрушения**

Во-первых, **сила разрушения — это смерть.** Окончательное очищение. Только в квартале Разрушения можно убить человека. Обычно это происходит во время схватки. По правилам вызова (см. подробнее в правилах о насилии) вас могут пригласить на последнюю прогулку в Тир. Зачем? Конечно, чтобы выяснить, чья правда.

Местные говорят, что Тир – не просто место, где заканчивается эта юдоль скорби. Многие здесь считают Тир чуть ли не священным местом, игровой площадкой богов. Поэтому весь нижний город – и Разрушение, и Страсть, и даже отчасти Созидание – очень внимательно следит за ходом схваток.

Дуэль в местном Тире — не просто способ заслать маслину ближнему (хотя и это, конечно, тоже). Главное, что дуэль всегда делается ради чего-то. После того как «унесут трупы», город наконец понимает, чья правда. Что это значит? Это значит, что люди занимают сторону в конфликте. Каждый из них сам считает ставки за дуэлянтов. Но часто, очень часто, дуэли изменяли расклад сил. И знаете что? Тот, кто более метко стрелял, не всегда оказывается прав.

**Вот как это происходит**

Вы приходите в Тир. К этому моменту, обычно, вы уже успели разок схлестнуться по правилам нелетального насилия. Вы уже встречались предварительно, уже сказали друг другу все, что вы думаете о вашем деле. Все другие средства уже не сработали. **Позиции объявлены, публика собралась**. Весь город понимает, ради каких последствий каждый из дуэлянтов вышел к барьеру. (Например, кому платить дань? Поддержать ли бунт? Может ли честный человек служить в государственном учреждении? Да и просто, кого поддержит улица на выборах шерифа?). Чтобы никто не сомневался, каждый произносит речь, чтобы весь город знал, что именно он уничтожает в лице своего оппонента. Чтобы каждый понимал, что на кону.

После объявления позиции приходит пора взвесить ставки. Что можно ставить на кон в Тире? Только жизни. Свою, близких, соратников. Чтобы поставить жизнь, нужно взять фотографию и прикрепить ее на выбранную ступень.

Чем больше ставка, тем выше шанс на победу, тем больше все понимают, что правда ваша.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Цена мишени | цена попадания |
| Дальняя дистанция (можно только ранить. работает по правилам нелетального насилия) | 1 | 3 |
| Средняя дистанция (убивают с двух хитов) | 2 | 1 (за каждое) |
| Ближняя дистанция (убивают с одного хита) | 5 | 1 |

Короткий смысл:

* вы вывешиваете в Тире фотки себя и близких. Чем ближе к линии выстрела, тем дороже ставка;
* попадание по врагам стоит тем дороже, чем на большей дистанции была мишень;
* у кого в конце больше, тот победил и говорит итоговую речь (перед смертью или нет);
* стреляют по очереди, пока с одной из сторон есть живой стрелок;
* ставки разными людьми и ваши попадания складываются;
* при равенстве голосуют зрители.

*Например, вы вывесили себя и своего напарника на среднюю дистанцию. Это значит, что у вас уже есть 4 очка. С другой стороны одиночка, у него 5 очков.*

*Если вы его убьете сразу, до того, как он в вас попадет* *–* *у вас будет 5 очков и у него 5 очков. Будет ничья и равенство определят зрители.*

*Но если он хотя бы один раз попадет*, *он победил. А потом вы его, возможно, убьете.*

Во-вторых, **сила квартала Разрушения – это ворота в Ночь**. Вот как это выглядит: если у вас есть такая сила, вы можете подойти к любому человеку и слегка подвинуть ему крышу. Вы говорите кодовое слово: «**Spiritus mundi**», пожимаете человеку руку, и вот, он внезапно оказывается в изнанке. Да, он должен пожать руку добровольно. Нет, ему не обязательно напоминать, что вы не умеете забирать его оттуда назад. С ним происходит то же самое, что и с Ричардом Мэйхью. Чем это вызвано? Как вам это объяснила действительность? Может быть это был опиум. Может быть вас ввели в транс музыкой или просто, в стиле дзенских монахов, ударили посохом в третий глаз? Как-то они это, конечно, оформили. Но произошло вот что – вы на изнанке мира.

Зачем это вам? А зачем это было Ричарду? Зачем это было Чарли Нанси? Зачем это было господину Среде, когда он таскал Тень через Ночь? Не от хорошей жизни. Небесплатно. Просто иногда вам очень, очень нужны ответы. Или очень, очень нужно сделать шаг через Ночь.

Человек в изнанке видит реальность такой же, какой она снится нам ночью. Но днем и *вместо* реальности. Это значит? Что боги выглядят для него как боги. А для богов это значит, что какой-то смертный вышел из положенного ему мира. Да, с ним можно непосредственно общаться. Да, с ним можно заключать сделки на языке мифической реальности, без всей этой мирской оболочки.

Чтобы отличать его от обычных людей, вы надеваете ему на руку белую ленту. А вот для всех остальных, жителей реального мира *не богов* это выглядит так. Как только чувак начинает нести что-то не из этой реальности, вы перестаете его замечать. Он истончился. Пропал. Вы про него не помните. И не вспомните, пока он не придет к вам *без* ленты.

Вернуть человека назад может только бог, удерживающий одну из сцен. Заранее скажем, богу это будет стоить сил, и поэтому без жертвы он на такое не согласится.

**Насилие**

Тут все понятно – ларп, чемодан, на теле два хита, на конечностях по одному. Если вам сняли три – вы упали, лежите, вам плохо.

Если у вас нет оружия – отбиваться не надо, можно только сваливать.

**Иммунитет**

Тут все просто. Иммунитет не делает вас более умелым, в этом плане побить вас ничуть не сложнее. Но он делает вас стойким. Хоть сразу после драки вы такой суровый и в щетине и снова готовы в бой.

# Сила, Насилие, Масштабные замесы и Иммунитет

**Что это и как оно работает**

Как вы уже знаете, у нас многое крутится вокруг наших четырех основных понятий. Сила, Созидание, Страсть, Разрушение. В частности, вы днем и ночью в этом живете. Пришло время рассказать, из чего они состоят.

Прежде всего, каждый из кварталов дает его жителям 3 аспекта:

– **Силу квартала** – то, что житель квартала может привнести в Мир;

– **Насилие** – специфический способ сделать ближнему плохо, но не насмерть;

– **Иммунитет** – возможность от насилия защититься.

Каждую ночь вы будете получать какой-то набор из этих трех аспектов в том квартале, в котором собираетесь жить на следующий день . (Как см. в ночной игре).

Важно:

– Только житель квартала имеет доступ к аспектам (если не считать артефактов);

 – У вас может что-то из этого быть, а чего-то не быть. *Например, у вас есть сила и иммунитет, а насилие вы делать не умеете*.

**Сила**

Что вы можете привнести в мир

У каждого квартала она своя. Что у нее общее? Сила — это модель, которой умеет пользоваться ее носитель. **Сила власти** **–** **создавать законы. Сила созидания** **–** **создавать артефакты времени. Сила страсти** **–** **создавать символы. Сила разрушения** **–** **нарушать законы дневного мира.**

Другими словами, Сила — это импровизация вокруг одного из аспектов, который окружающим предлагает ее носитель. Это повод для игры, который вы друг другу можете предложить. **Силу нельзя применить к соседу против его воли.**

**Насилие**

Как сделать ближнему плохо (но не насмерть)

Мы ввели **нелетальное насилие** для того, чтобы показать специфику кварталов и **чтобы дать возможность испортить жизнь соседу, похожим на реальность способом.** Правда ведь, что конфликты в реальной жизни обычно ведутся не до смерти оппонента? В общем, мы решили разнообразить палитру.

В отличии от силы, насилие над вами случается с вами против вашей воли. У вас, конечно, есть возможность слить конфликт и сделать вид, что ничего не было. Нарушите ли вы при этом правила? Нет. Испортите ли вы этим игру себе и окружающим? Да. Так что, **когда на вас наезжают каким-то специфическим образом,** **сыграйте,** **пожалуйста,** **в то, что вам сделали хреново. И да, вам стало хреново.**

**Как происходит насилие**

Вы просто разыгрываете сюжетно ситуацию конфликта и **заканчиваете ее cпецифическим для своего квартала способом:**

– **показываете жетон** (если у вас есть право на насилие власти);

– **надеваете на объект ненависти черную ленту** (если у вас есть право на насилие страсти);

– **предъявляете пачку долгов** и отбираете недвижимость (если у вас есть право на насилие созидания);

– и наконец просто **применяете правила ларповой боевки** – накатываете ему тямбарой или ларповым ножом (если у вас есть право на насилие разрушения)

(Подробнее в правилах каждого из кварталов)

**Если с вами сделали насилие** **(и у вас нет иммунитета),** **вам плохо.** Вы впадаете в состояние: «Ничего не хочу, небо серое, поеду на болото наемся жабонят, все вокруг козлы». **Вывести из этого вас может только разговор с мудрецом.** И то, только в том случае, если у него (на ваш взгляд) получится. Это не значит, что вы ничего не делаете – нет, вы можете огрызаться на людей, и, да, вы можете участвовать в развитии конфликта. Отдельно, да, вы ищите разговора с мудрецом. Но вы не делаете ничего конструктивного и не можете применять силу своего квартала. И еще раз – вам плохо.

**У вас есть только два способа покончить с этим:**

**Первый**. Вы приходите к мудрецу и рассказываете, как было дело. Он вас выслушивает и сначала объясняет, что с вашим персонажем случилось плохого – почему это не просто так, а серьезный шрам на душе персонажа. А вот уже потом он показывает вам свет в конце тоннеля – и это какой-то его свет. Смысл жизни — повод действовать дальше. Если вы согласны с тем, что для вашего персонажа этот смысл подходит – ок, вы исцелены и можете действовать дальше. Нет? Вы по-прежнему не готовы активно действовать, а значит, не можете пользоваться силой своего квартала. Но нет, это не означает, что вы не можете сделать соседу больно – насилие все еще при вас.

**Второй**. После ночи вы уже вышли из этого состояния, в любом случае – в конце концов, 10 лет прошло, сколько можно. Но тут есть один момент – если вы пошли в ночь с травмой, вы должны будете про такую травму рассказывать каждому богу, с которым у вас будет серьезный разговор. И возможно (возможно) это будет иметь последствия в виде фобий, запретов и чего-нибудь более зловещего. Но тут уж никаких гарантий.

Что делать, если вы применили насилие, а ближний не слишком расстроен? Ничего, это его личное дело. Не надо аппелировать к правилам и говорить ему: «Эй, послушай, по правилам тебе плохо». Может быть у него есть иммунитет, или он плохо отыгрывает. Но разборки про правила вокруг нелетального насилия – это очень, очень некрасиво, разрушает игру и вообще моветон. Не надо так. **Ущерб от нелетального насилия считает тот,** **кому его нанесли,** **сам.**

**Масштабные конфликты**

Как устроить замес с размахом

Кроме того, есть рекомендованный способ эскалации конфликта. Это не кусок правил, а способ не сливать конфликт в нашей игре.

Бывает два случая:

1. – во-первых, это случай, когда насилие — это способ сделать что-то значительное. Фактически – призвать антагониста к ответу. Своего рода дуэль;
2. – во-вторых, это право на реванш у того, к кому применили насилие. Это то, что вы можете сделать в ответ на насилие.

**Вот как это выглядит.**

1. **Первый акт. Замес.** В любом случае начинается все с насилия. Итак, у нас есть агрессор (тот, кто применил насилие) и жертва. На этом может все и закончится – если никто из вас не собирался из мелкой ссоры делать события. Но любой из участников – и агрессор и жертва – могут хотеть продолжения банкета замеса. В этом случае тот, кто этого хочет, забивает стрелку: объявляет время и место, где стороны соберутся и обсудят конфликт.
2. **Второй такт. Стрелка** – вы встречаетесь (ВАЖНО) в публичном месте и предъявляете друг другу претензии. Смысл вашей встречи в том, чтобы предъявить взаимные претензии и договориться о том, где и как будет поставлена точка в схватке. Жертва выбирает в каком квартале произойдет завершающий такт стычки. Ну в смысле «Встретимся в суде!» или «Приходи к нам за гаражи, я тебе ноги вырву!» или «Посмотрим, что покажут дебаты».
3. Хорошо и правильно играть конфликты так, чтобы о сути конфликта, о том, почему вы на него пошли, о том, что этот конфликт значит для всех жителей нашего города, узнало как можно больше народу. Именно в этот момент правильно вопить: «Люди добрые, последнего лишают!» или «Братья! Не позволим косоглазым ублюдкам надругаться над памятью наших отцов» или «Да что же это такое! Получается закон что дышло? Откатил и все позволено?», призывать народ растерзать лживых журналюг и звать на баррикады. В общем, у вас должны быть сторонники и они должны быть в курсе. Заканчивается эта фаза вызовом к барьеру. **Важно, что именно жертва выбирает по правилам какого квартала будет происходить разбирательство.** Да, это значит, что вас хотели побить (например), а вы повернули дело так, что вы встретитесь в суде.
4. **Третий так.** **Развязка.** И вот вы встречаетесь в назначенном жертвой квартале. И **происходит реванш.** В большинстве случаев это еще одно применение нелетального насилия. Но есть и особый случай – когда вас вызывают биться до смерти. Это бывает только в квартале разрушения, в особой зоне (называется «Тир»).

***Например***

*В черный квартал приходит мистер Крот* *и забирает у косолапого Джонни последнюю крышу над головой. Ну бывает такое,* *Джонни был должен господину Кроту, не отработал* *и поплатился. Теперь Джонни* *–* *бомж, но по дороге обратно друзья Джонни поймали господина Крота и изрядно ему намяли бока. Не до смерти, но так,* *чтобы небо показалось с овчинку. И вот Господин Крот,* *плавая в луже в грязи и крови,* *тщетно сипит:* *«Ублюд… ублдюки! Мы еще поговорим! Приходите в квартал власти через два часа!».*

*И вот ублюдки приходят в квартал власти, а там злой как черт, мрачный, весь в синяках господин Крот им популярно объясняет, что будет дальше* *–* *дальше будет суд, и мало им не покажется.*

*Теперь смотрите,* *означенные ублюдки вообще-то не обязаны приходить ни в квартал власти на разговор, ни в суд. Т.е никакие правила их не заставляют. Господин Крот не имеет возможности пожаловаться мастерам на то, что после того,* *как его побили,* *гопаны не явились в суд* *(на радио/суд чести/не отдали долг).* ***Но опять-таки,*** ***ублюдкам предлагается сыграть в повышение замеса, не сливать конфликт и прийти-таки в суд. Чтобы да, огрести в ответ, как*** ***честные люди*** ***замесные игроки.***

*А господин Крот… господину Кроту реально плохо. Контракты выпадают из рук, он шарахается от каждой тени. В конце концов ему приходится придти к гадалке. И она рассказывает ему, что же на самом деле с ним случилось, что представляли собой ублюдки в карте его сна, и как ему теперь жить дальше, кому жертвовать и чему молится. И вот стал господин Крот другим человеком, и все у него наладилось. Но как-то не совсем так,* *как раньше.*

**Вопросы и ответы**

**Можно ли в ответ на вызов не прийти?**

— Да, это классический слив конфликта, хотя правилами он не запрещен. Но мы вас призываем так не делать – больше замеса богу замеса! Ну вы поняли, конфликт, начавшийся в одной плоскости, имеет все шансы развернуться в соседней.

**А** **что нельзя просто побить соседа?**

— Да, конечно можно. Но можно сыграть в развитие конфликта. Это необязательно.

**А** **можно не в три такта?**

— Да, можно. Схема замес/вызов/реванш вообще необязательная. Хотите, переходите к реваншу сразу. Хотите, придумываете другие хитроумные способы вызвать соседа на продолжение. Но мы потренируем ее на воркшопах и предлагаем обратить внимание вот на что:

1. маховик насилия должен иметь шанс раскручиваться

2. насилие, начавшись в логике одного квартала, может захватить другой, одна сила может столкнуться с последствиями с другой

3. у конфликта должны быть свидетели, а в кульминации у вас есть зрители.

**Иммунитет**

Как можно защитится от эффектов насилия?

Тут все просто. Если у вас есть иммунитет, вам не становится плохо от насилия этого квартала. Оно на вас не работает. Т.е. да, вас побили, вы полежали в луже и поднялись. У вас забрали собственность, а вам наплевать. Вас на радио перед всем городом обозвали коррупционером, но вы из тефлона. **Т.е. неприятность с вами произошла, а переживать не обязательно, последствий не будет.** (А вот если у вас иммунитета нет, переживать надо. Это не просто так вы лишились любимой машины, подумаешь. Это, блин, трагедия!)

Если у вас есть иммунитет к насилию – с вами все равно произошло то, что должно, просто вы крепкий орешек и стойко переживаете неприятности.

**Вот как срабатывает иммунитет:**

* **Иммунитет к разрушению означает,** **что** **вас побили и,** **да, надо упасть и полежать. Но потом можно превозмочь и продолжить**, как Рокки Бальбоа. Да, вам можно насовать. Но вы поднимаетесь весь такой побитый и суровый и продолжаете гнуть свое;
* **Иммунитет к власти означает, что если вы скажете волшебное слово:** **«У меня иммунитет»,** **вас отпустят из тюрячки, и пребывание в застенках режима не травмирует вас.** Нет, извиняться не будут. Ну и лучше вам сыграть в то, что именно произошло: позвонили сверху, как-то между собой за услугу договорились или еще что. Но в общем, прошло без больших последствий;
* **Иммунитет к страсти выглядит как золотая лента. Для окружающий это означает, что про чувака рассказывают гадости, но вы не слишком этому верите.** Если вам организовали репутацию негодяя (навесили на вас черную ленту, про это будет в правилах про страсть), но на вас есть лента золотая (это и есть иммунитет) – все окружающие понимают: «Да, многие говорят, что он [впишите гадкое слово], но вот лично я не верю. Такой красивый мальчик!»;
* **Иммунитет к созиданию означает, что недвижимость у вас забрать нельзя**. Вы говорите кодовое слово: «У меня иммунитет» и дальше играете в то, что вам дали последнюю отсрочку, в деле нашлись новые обстоятельства, вам просто серьезно пригрозили – в общем вы остались в совершенно пустом, но своем доме. И да, так может и продолжаться и продолжаться.

Важно: иммунитет работает только от нелетального насилия. Если вас убили по правилам квартала разрушения (В Тире, про это в правилах квартала разрушения) – вы мертвы.

**Краткая сводка сил кварталов**

Подробнее смотрите в тексте о каждом из кварталов

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Власть | Созидание | Страсть | Разрушение |
| Сила | законы | создание артефактов | создание символов и репутации | вытянуть на изнанку |
| Насилие | жетоны власти | взыскание долгов | черные ленты дурной репутации | боевка на ларповых ножах и битах |
| Иммунитет | можно выйти из тюрьмы | у вас не заберут последнее | золотые ленты тефлоновой репутации | стойкость Рокки Бальбоа |
| Где работает? | везде, кроме разрушения | везде, кроме власти | везде | везде, кроме чужих домиков |

**И да, для тех, кто искал и нашел**

# Секретный текст

Для тех, кто ожидал увидеть игру по Старой Америке и не готов видеть никаких иных декораций к Американским Богам, кроме шоссе 169.

Где старое похоронное бюро Анубиса? Где заброшенный парк аттракционов? Где американские забегаловки и одноэтажная Америка?

Все здесь. Просто что-то запрещено, во что-то не верят, и многое прячут. Что-то в подвал, а что-то и на ту сторону.

**Спрятано**

Прямо на виду

**Скрыто**

От тех, кто не спрашивает

**Запрещено**

Для тех, кто не готов

**МЫ ВАМ ЭТОГО НЕ ГОВОРИЛИ**

**Старая Америка Под Полом**

Ямато – умирающая империя. Почти никто из местных так и не поверил в Синто искренне. Да, Аматерасу получила сколько-то почитателей на этой земле. Кто в нее сейчас действительно верит? Большинство просто боятся.

Дети погибших морпехов на скучных уроках мечтают.

Кто-то о карьере в Митсубиши, а кто-то о партизанских сходках, где христианское подполье учит их делать коктейли Молотова, а может о карьере художника или актера, или просто выбраться из этой оставленной всеми богами дыры.

Некоторые из тех, кто постарше, горят идеями революции. Их сердца полны протеста, они верят в сокрушительную силу разрушения. Уничтожить былое, не допустить новое, развеять настоящее. Иногда кажется, что это борьба ради борьбы, но спроси любого - они точно скажут тебе, против чего они бунтуют.

Кто-то из вчерашних бунтарей обретает не только протест, но и цель. Эти герои преисполнены веры в свое дело, они готовы пожертвовать жизнями ради своих идеалов.

Выжившие ветераны уже ни о чем не мечтают, они лишь косо смотрят на юнцов с правом носить оружие и хоронят в себе правду о том, как все было на самом деле.

**ЧТО МНЕ ДЕЛАТЬ СО СВОИМИ МЕЧТАМИ?**

**Как попасть в спрятанную Америку?**

Если вам что-то важно из мира, мы дадим вам место, где вы это спрячете. Американский семейный обед, американская мечта, Сайлентхил. Все.

Америка никуда не делась. Точнее делась в конкретное место – в подполье. Если вы хотите увидеть кого-то похожего на Клинта Иствуда – он будет на этой игре. В черном и цветном квартале есть второе дно. И третье. И так далее.

# Боги

**Кто такие Боги на нашей игре?**

Однажды в мире появляется что-то новое. Идея. Сила. Набухшая почка потенциала. Впервые в мир приходит армия и появляется Митра. Люди придумывают театр, поют священные гимны, но в них что-то должно олицетворять идею брака – и в мир приходит Гера. Философы смотрят в бездну над нашими головами и прозревают идею первозданного хаоса – и в разное время под разными небесами в мир приходят хтонические сущности, и сразу оказывается, что они были с нами всегда.

В мире Геймана, мире нашей игры, эти архетипы / сущности / идеи / культурные герои ходят среди нас. В нашем мире у сил есть личность и история. Мы их зовем богами, а тех кто поменьше — как попало: кобольдами, сидами, вурдалаками, лепреконами и так далее.

В нашей игре все внимание сосредоточено на тех, кто не купается в лучах внимания смертных. Тех, кто за сценой. Они прячутся в тенях, среди людей. Похожие на людей. Их даже можно убить. Правда, не совсем так, как нас с вами. Потому что, нет, они – не смертные.

Смерть Бога – это еще одна глава в его Мифе. Весь вопрос в том, жив ли миф?

Большинство из них когда-то являли собой нерв времени и «вот этими самыми руками» ткали ткань событий. Правили своим аспектом, принимали служение, давали своим верным заповеди, одаривали дарами и проклятиями.

Кроме того, среди людей уже ходят те, кто еще никогда не выходил на сцену. Они недавно обнаружили себя в этом мире – они персонификация новых сил. Люди призвали их на подмостки неаккуратно, нечаянно, не задумываясь о последствиях. Их вырвали из теплой ночи неслучившихся возможностей, и вот они ожили, пробудились и хотят наверх, на ручки.

Только ночью смертный и Бог могут встретится и ясно сказать друг другу: «Я — твой Бог, вот моя власть, а вот ты — мой верный».

Для краткости мы всех их будем называть богами. У всех у них есть проблема – они не актуальны. Про них или уже забыли, или еще не задумались. Все они хотят жить и попасть в перекрестье тысячи глаз.

Я сказал, что мы их будем называть Богами? Я вам наврал, это не боги. Это то, что от них осталось. Это отпечатки шагов бога по нашему миру – бог еще не пришел или ушел дальше – но вот в глине нашего времени отпечаталась сила и получила собственную жизнь. Давайте говорить правду. Нет, Среда – не Один. Или не весь. Да, честно сказать, это и не только он – это старый пройдоха, который очень, очень хочет снова быть Одином. Таковы же Мистер Мир, Иштар, господа Шакал и Анубис. Даже ястреб, живущий на помойке истории, Гор, хочет снова стать Богом. Большинство из них не сумеют.

Все они стыдливо обходят вниманием тот факт, что они – не единственный осколок того, что было. Есть ли другие старики, которые помнят, как были Вотаном? Конечно. Обычно они не сталкиваются. Под светом солнца они придумывают себе прозвища, облекая божественную сущность в саван догадок и слухов. Смертные чуют – что-то не так. Сомневаются. Робко пытаются верить.

**СТАРЫЕ БОГИ УЖЕ ЗАБЫТЫ. НОВЫЕ БОГИ ЕЩЕ СЛАБЫ.**

Каждый Бог должен выбрать один из 4-х путей

1. **Пытаться реконструировать старую форму.** Ну т.е. это реконструкция старого себя и попытка утащить общество в старое доброе. Чтобы люди заново приносили в жертву красивых девственниц каждый третий четверг месяца перед урожаем. Мы вас заранее предупреждаем – это путь самый очевидный, и он, вероятнее всего, у вас не получится. Мы предупреждали.
2. **Пытаться найти своему содержанию новую форму**. Люди заняты делами. Люди думают, что просто живут. Просто делают свою работу.
3. Но иногда. *Иногда можно пойти работать шефом полиции, чтобы копы охотились на преступников во имя твое. Иногда удается организовать небольшое семейное похоронное агенство Мистера Ибиса.* Да мало ли как можно устроится?
4. **Можно приносить жертвы самому себе.** Да, так делают те, кому падать уже совсем некуда. *Берут молот для жертвоприношений и идут работать на бойню. И забивают быков себе во славу*. *Так сказать, вручную. Или выводят на лед старую развалюху и каждый год топят ее вместе с теми, кого не хватятся.* И город процветает вместе с богом.
5. **Из-за кулис дергать веревочки, разыгрывая мелкие аферы**, чтобы люди воплощали ваш миф, сами не понимая, чей он. *Вот, собственно, это и делал старик Среда.*

Как вы понимаете, Боги голодны. У нас не будет какой-то механистической модели, которая будет вам говорить, сколько у вас эргов или что-то такое.

Но у вас будут символы ключей и жертв. Из них вы умеете делать сокровища (вы наверное уже догадались, да? Чтобы сделать сокровище нужен и ключ и жертва).

Подробнее про то, какие у богов проблемы и возможности, мы напишем в правилах Ночной игры.

**ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ ДЛЯ СМЕРТНЫХ?**

**Как Богов воспринимают люди?**

Обычно люди и не догадываются, кто ходит рядом с ними. Почему? Да просто так все устроено – им в голову не приходит, что, да, чудеса могут быть. Иногда краем глаза они замечают, что золото солнца превратилось в монету удачи. А? Что? Удачный ракурс, отличный кадр, смотрите, как забавно – кажется, этот Рыжий взял деньги из солнца, мистер, у вас отличное шоу, покажите еще один фокус!

**Боги днем не называют Великие Старые Имена.** Какой сегодня день? Среда? Зовите меня средой. А вот когда наступит ночь, и кто-то из нас повиснет на вечном дереве, вот тогда, Фреки и Греди встретят вас и пролают: «Перед вами Отец Йоля, Всеотец, Древний Гаут, отец Бальдра – Один». Только ночью Бог являет и именует себя.

Ночью вечный герой (дитя, бунтарь, герой, мудрец) раз за разом глядит в глаза космосу и именует его. Смертные – герои. Боги – вечный космос с тысячей лиц.

Мы уже писали, что **не хотим игры, в котором каждый знает, что любая скотина, выглядящая как официантка, на самом деле мистическая сущность, с секретными ТТХ.** Почти вся магия происходит ночью. Днем мы расхлебываем последствия. За очень, очень редкими исключениями чудеса рядятся в костюмы, сделанные из ткани реальности. Просто вот так вот случилось – пуля пролетела мимо, мне повезло в игровых автоматах, милый, ты просто слишком увлекся восхвалением Билкис. Пока-пока.

Игра Богов

Настало время рассказать, как проходит Ночь Богов – изнанка мира, мимо которой текут года и люди. Да, Ночь это пятый квартал.

Ночь начинается с встречи на перекрестке снов – трактире, в котором Боги говорят со смертными. Для смертных это сон – они не запомнят богов, но выйдут из ночи обновленными – с новой историей. Возможно, пережив инициацию в новый возраст. Возможно сменив квартал. Приобретя долги, обязательства и сокровища. Все это дадут им боги.

Итак, Боги встречаются с людьми в трактире и разговаривают с ними. Боги являются смертным в своем истинном виде, и наконец могут говорить на языке ночи – языке мифа.

# Что происходит на сцене ночи

1. **Так первый – разговоры в трактире** посреди бури. Во время танцев и разговоров заключаются сделки (обещание жертвы, за обещание сокровища). Смертный может выслушать несколько предложений прежде чем выбрать. Выбор обязательно скрепляется рукопожатием и фразой:
2. – Сделка?
3. – Сделка!
4. Так второй – аукцион за право свергнуть бога со сцены. В аукционе ставки делаются жертвами.
5. Такт третий – боги на сцене рассказывают две истории про то, как прошло 10 лет. В каждом из 4-х кварталов будет рассказано 2-е истории. Боги предложат смертным роли в этих историях. Люди выберут в какой из историй они участвовали. Та история, в которой участвует больше людей – история победившего бога, он остается на сцене. История проигравшего бога тоже случилась, просто он не победил.
6. Такт четвертый – утро в трактире. Люди снова собираются и рассказывают новости друг другу – они сводят отдельные истории в общее полотно, и рассказывают другу другу как они прожили историю рассказанную богом.

Теперь давайте подробнее

## Зачем смертные говорят с Богами?

Смертным всегда что-то надо. Смертные всегда недовольны своей жизнью. Смертные всегда хотят большего, и дергают за нить паутины, чтобы пришел паук. Вот 4 главных желания смертных:

**– Я хочу изменится и повзрослеть!**

Чтобы задать такой вопрос, смертному придется рассказать, о том, какой он сейчас, и почему он готов изменится, что в нем умерло и что готово родится. Это трансформация из ребенка в бунтаря, из бунтаря в героя, из героя в мудреца, из мудреца в мертвеца. Да, мертвец это пятый возраст.

**– Я хочу туда, где мне будет лучше – в другой квартал!**

Чтобы задать такой вопрос, смертному придется рассказать, о том, как он использовал силу квартала, и зачем ему в другой квартал – от кого он бежит, к кому или чему стремится.

**– Я хочу занимать другое место – новый статус в квартале!**

Чтобы задать такой вопрос, смертному придется рассказать, о том, как он добился признания от людей, и как он изменит свое поведение в новом статусе

**– Я хочу счастья и сокровища которое мне его даст!**

Чтобы задать такой вопрос, смертному надо рассказать, какая его терзает боль, чем вызвано его желание и на что он ради него готов.

Могут быть и другие вопросы, но чтобы Богу было интересно говорить про желания смертного, в желании нужно что-то что говорит Богу, что смертный готов изменится. Что он готов стать глиной в руках гончара, розой в руках садовника, псом готовым к новым трюкам.

Итак, смертные говорят с Богами потому что хотят изменится, и найти нового себя, новый мир, дверь в новый сюжет.

## Зачем Боги говорят со смертными?

Все очень просто – **Богам нужны жертвы.** Особенно они нужны тем, кому не жертвуют на алтарях. Тем, кого безжалостное время выкинуло со сцены. Тем, кому приходится искать себе паству самому. Тем кому приходится совершать чудеса лично, вот этими вот руками. Старым Богам. Таких у нас большинство.

## Такт первый. Разговоры в трактире

Что такое Жертва? Жертва это результат служения смертных своему Богу. Бог предлагает смертному задание, которое осуществляет миф этого бога в предельном напряжении. С точки зрения модели это происходит так.

1. Смертный рассказывает Богу свое **желание** – сокровище которого он жаждет, или новый возраст, или новый квартал (или что-то иное).
2. Если Бог считает что он может и хочет помочь смертному в выполнения такого желания, он предлагает ему **сделку.** Структура сделки всегда одна и та же: **жертва** в обмен на **сокровище.** В момент когда Бог и смертный договорились жертвы еще нет – поэтому в качестве символа смертный передает Богу безделушку – она станет ключом. У кого ключ – тот контролирует сделку.
3. **Жертва приносится в финале сюжета, который бог предлагает смертному реализовать.** *Например: отдай деву чудовищу во имя мое. Или: отбери у брата своего сокровище его и отдай седому старцу в обмен на мудрость. Или: спаси деву из царства теней, но не оборачивайся. Или: отдай себя на растерзание чудовищу вместо своего отца.*
4. В общем условие жертвы формулируется в логике мифа. Бог может помочь смертному и организовать стартовые условия. Бог может использовать эту жертву, для того чтобы осуществить какой-то другой миф. (Например, кроме “*отдай деву чудовищу во имя мое”* может быть и второе задание *“убей чудовище и принеси мне его голову, я превращу ее в оружие мщения”* иливовсе *“убей предателя обрекшего деву смерти”.* Здесь важно понимать, что бог организует сюжет – он равно заинтересован и в участии протогониста и в участии антагониста. Бога интересует чтобы осуществился миф, а не “победили наши”.
5. После того как жертва принесена смертный **на бумаге пишет посвящение своему богу.** Делается это на специально красной бумаге, которую для этой цели бог получил у мастера и отдал смертному. Это короткая фраза описывающая что и во имя чего он пожертвовал. Это материальный символ случившегося. **Только свершившийся сюжет превращает бумажку в жертву – Силу Бога.**
6. Давайте на всякий случай скажем вот что: если вы в этом месте попробуете сыграть в пауэр гейминг у вас может получится. Захоти вы схлыздить вам ничто не помешает сговорится со своим смертным, он для галочки переведет старушку через улицу, скажет вам что это и была жертва – он спас деву из царства теней, вот бумажка, у вас есть жертва всем хорошо. Так вот – это самый простой способ убить игру себе и окружающим. Не делайте так. Мы рассчитываем что и Боги и Смертные сыграют в попытку реализовать миф. Смертный попробует понять – где здесь место для свершения? Как можно воспользоваться заданием бога так, чтобы ВЛЯПАТЬСЯ В ИНТЕРЕСНОЕ.
7. Чтобы быть уверенными что у вас будет интересная игра мы предлагаем вам исповедь у одного из бессмертных – Сон, Смерть, Судьба, Страсть. Да это мастера. Каждый из них курирует один из один из кварталов. У каждого есть место для исповеди. **Смертный, совершивший жертву, приходит к бессмертному и рассказывает ему что с ним случилось. Бессмертный будет с ним говорить и задавать вопросы.** Ответы на вопросы он предложит записать на красных бумажных деньгах – эта **бумажка с ответами на вопросы бессмертного и есть символ жертвы. Переданная Богу она дает ему силы.**

Зачем Богам жертвы? Все очень просто – нет жертв, нет силы Богов. Вот какие у богов бывают статусы, в зависимости от того, насколько у богов неплохо с жертвами.

**Статусы Богов**

1. **Бог определяющий лицо мира, на сцене силы.**
2. Чтобы оказаться в таком статусе нужно завоевать сцену. На начало игры сцену делят Боги Ямато и Новые Боги:
   1. На сцене власти Аматерасу
   2. На сцене разрушения Сусано
   3. На сцене созидания новый Бог – Большая Фарма
   4. На сцене страсти новый Бог – Медиа
3. Кто за сценой? Старые Боги, и свергнутый пантеон Американской Мечты.
4. Что дает такой статус? **Во-первых, право трактовать историю.** Бог стоящий на сцене рассказывает события нашего мира за 10 лет. Что произошло в большом мире можно посмотреть в таймлайне. Но вот какие с этим связаны события в нашем Городе – решают Боги. И предлагают людям как к ним относится. В общем они предлагают людям новый миф, в котором они по прежнему у руля. Если только их не сбросят со сцены (подробнее смотри в разделе “Схватка за сцену”). Во-вторых, сам факт того, что Бог стоит на сцене дает ему **3** **жертвы.**
5. **Бог способный на отдельные чудеса.** Тут так. Пока у вас есть жертва вас пускают в новый день. Т.е. буквально – когда бог входит в новое утро, у него должна быть в руке не потраченная жертва. Кто это проверит? Да вы сами и проверите.
6. **Бог влачащий жалкое существование.** Если у бога есть только одна жертва, он не способен на чудеса. Он влачит жалкое существование – как Чернобог, приносящий жертвы самому себе. Как ифрит таксующий в Нью Йорке. Как Бешенный Суини, живущий подачками других богов. В общем – он существует. Назвать это жизнью, или, паче того, чем-то сверхчеловеческим не поворачивается язык. Может ли он потратить последнюю жертву на чудо? Может, но если у него не будет новой, он войдет в новый день ребенком. Человеческим ребенком. Сможет ли он вернуться к божественному существованию? Ну это как пойдет. Может сможет – тогда он переродится, найдя для себя новую нишу, новую струну мира на которой сыграет  в полную силу. А откуда еще берутся новые боги? Но он может так и остаться смертным. Может ли он жить на последней жертве людей долго – может. Никто не запретит. Говорят есть бог, последнюю жертву которому принесли 300 лет назад, и он все еще где-то бомжует.

Итак, жертвы это что дает Богам место на сцене ночи, то что дает им силу, то что позволяет им творить чудеса. Они им очень нужны. Поэтому они очень, очень заинтересованы в новых контрактах.

## Такт второй – Аукцион

Аукцион ведется за право свергнуть Бога контролирующего сцену. Бог который уже стоит на сцене не участвует в аукционе – он уже царь гора. Все остальные делают ставки.

В качестве ставок используются жертвы – бумажки со словами смертных. Боги зажимают сколько-то жертв в кулаке и одновременно открывают кулаки. Все поставленные жертвы будут сожжены – потрачены вне зависимости от успеха. Жертвы нельзя передавать другому богу, но сжигая их можно их сжигать во имя другого Бога – так вы дадите ему силу. Возможно он вас не забудет.

## Такт третий – Битва

Битва за контроль над сценой происходит так.

Сначала один из богов рассказывает историю. Он рассказывает ее на основании событий таймлайна – выбирая оттуда события, он объясняет смертным, что они значили для нашего города. И для каждого из таких событий определяет стороны.

Например кэмпэйтай разгоняет демонстрацию. Вот какие есть стороны в конфликте – те кто разгоняют. те кто стоят на баррикадах. те кто протестовали мирно. те кто подстрекали. те кто остались дома.

Смертные занимают стороны в этой истории.

Понятно, что Бог рассказывает не только это. Он старается в этих событиях и позициях отразить свой Миф – найти ему место в меняющемся мире. Бог той из версий, в которой участвует больше людей – победил и контролирует сцену.

Кроме прочего это означает что мастера дадут ему три дополнительных жертвы.

Важно:

– если смертный претендует на силу квартала он должен занять место в истории

– за одну ночь смертный может участвовать только в одной схватке за контроль над кварталом

– если смертный выбрал место в истории первого бога, он может изменить свое мнение после рассказа второго и сменить сторону

– кто будет рассказывать первым решает жребий

– все события в которых участвуют смертные случились – и у проигравшей и победившей стороны

– люди участвовавшие в победившей истории получают право на выбор двух качеств из трех (сила или насилие или иммунитет). люди участвовавшие в проигравшей истории выбирают одно качество из трех.

## Так четвертый – утро в трактире

Это совершенно не формальная и достаточно короткая часть, нужная для того, чтобы люди обменялись новостями и узнали кто что делал за эти 10 лет.

## Чудеса

Боги имеют возможность потратить жертву не только на битву за сцену и выживание. Ее можно сжечь для того чтобы совершить чудо.

Чудо которое вы можете совершить обычно связано с силой квартала в котором вы живете. Вы можете создать **артефакт**, который дает силу квартала не его жителю, а кому-то еще.

Второй вариант чуда – это **одержимость**. Прямое влияние на действия игроков. Это значит что вы можете или отдать явный приказ сделать что-то (это не значит что он будет думать, что делает это по собственной воле), или можно изменить какое-то его воспоминание (он станет думать, что в прошлом совершил что-то чего не совершал, или встретился с чем-то чего не было). Или придумать что-то еще, но прежде чем такое чудо реализовать надо его завизировать у одного из бессмертных.