

Помпеи-2017.

Все материалы одним файлом

Полигон	3
Правила	5
Правила по экономике	5
Тезисы по праву	7
Правила по боёвке и смерти	7
Правила по медицине	10
Правила по сексу	10
Тезисы про религию	11
Правила по ядам	12
Правила по дверям и замкам	12
Об игре в целом	13
Анонс	13
Помпеи. О чём игра	14
Помпеи. Красные флаги	15
Помпеи. FAQ	16
Материалы	18
Законы	18
Политическая система и выборы	20
Про Яму	20
О женском собрании и Венере Помпейской	21
Тезисы о трех этносах	22
Тезисы о рабских этносах	23
Религия	25
"Особенности национальной охоты", или чем же отличаются греки, этруски и римляне	27
Устройство города Помпеи	28
Про имена	30
Про этносы	34
I. Историческая справка	34
Свободные граждане	35

1. Кампанские греки (для удобства назовем их - греки)	35
2. Кампанские этруски (для удобства назовем их - этруски)	36
3. Римские колонисты (для удобства назовем их - римляне)	37
Рабы	38
Рабы-фракийцы	38
Рабы-нумидийцы	39
Бывшие свободные граждане Римской Республики	41
Подробно про некоторые этносы	42
Этруски - кто это?	42
Нумидийцы	48
Фракийцы	51
Известные в Помпеях мифы и сюжеты для шоу	57
РИМСКИЕ СЮЖЕТЫ	57
I. Ромул и Рем.	57
II. Бегство Энея из Трои	58
III. Горации и Куриации	58
ГРЕЧЕСКИЕ СЮЖЕТЫ	59
I. Гераклес и Лернейская гидра	59
II. Возвращение Одиссея	60
III. Орест	61
ЭТРУССКИЕ СЮЖЕТЫ	62
I. Геркле в подземном царстве	62
II. Тарквиний и Лукреция	62
III. Братья Випенна	63
Сетка ролей	64

Полигон

Как уже писалось выше, игра пройдет на полигоне Кощейково. Это Ярославское направление, чуть меньше 30км от МКАДа. Спасибо большое Тору за помощь в оформлении полигона.

Добиралово

Общественным транспортом:

1. Электричкой до ст. Зеленоградская Ярославского направления. Время в пути - 45-60 минут. Цена вопроса - 103р.

Далее варианты:

2а. Пешком чуть меньше 2км от станции до поворота на бетонку. Идти по тротуару вдоль дороги, всё культурно. Детали - [на карте](#) (поворот - точка 5 на карте).

2б. Две остановки от станции на автобусе 38 до остановки "Ресторан Сказка". Ходит как-то. Цена вопроса - примерно 45р, от остановки - чуть меньше 100м назад по ходу движения до поворота на бетонку (точка 5 на карте)

2с. Такси от станции (садимся в точке 2 карты, если в данный момент такси нет, оно вероятно появятся через некоторое время). Таксистам нужно говорить, что вам до пейнтбольного лагеря, вход со стороны леса, можно добавить, что это не доезжая Ярославки (если такси выезжает на Ярославку, там недалеко до разворота, и цена будет больше)

Далее снова без вариантов:

3. От поворота на бетонку по ней некоторое расстояние до съезда с бетонки направо, к лесу (точка 6 на карте).

4. Идем до леса (метров 40) и по лесу до Арены (ещё метров 60) - точки 7 и 8 на карте. **Профит!**

На авто:

1. По карте/навигатору доезжаете до точки 5 на карте.

2. Повторяем п.3 и 4 из добиралова на общественном транспорте (п.4 придётся проделать уже "пешком")

Парковка

Оставлять машины у полигона сейчас нельзя, нужно их отогнать на стоянку лагеря "Рассвет" (собственно наш полигон - часть территории лагеря). Это точка 9 на карте. Там ворота, парковка недалеко от них (внутри территории лагеря), охранник при необходимости должен подсказать, что и как. Важно: все, кто планирует приезжать на машине, на строяк и(или) игру - отметьтесь в [табличке](#)

Костры

Костры на земле жечь нельзя. Можно пользоваться газовыми горелками и плитками, а также разводить огонь в мангалах и жаровнях.

Зеленка

Не рубим, конечно же. Впрочем, там, где мы играем, никакой зеленки кроме больших деревьев не наличествует.

Мусор

После игры нужно будет аккуратно собрать и забрать с собой или отправить в мусор всё, кроме деревянных конструкций: ткань, веревки, скотч, остатки еды и прочие следы жизнедеятельности ролевиков. Мусор нужно будет вынести к выезду с полигона (съезд на бетонку, точка 5 на [карте](#)). Мусорными пакетами обеспечим, если у вас не окажется своих.

Деревянные конструкции, в том числе Арену мы не разбираем и оставляем местным жителям и грядущим поколениям ролевиков.

Насекомые

На полигоне они есть временами и местами. Как показала практика "Мессии" - не сильно много, но тем не менее. Жаждающие да запасутся репеллентами.

Правила

Правила по экономике

Ниже представлены положения, описывающие экономику Помпей. Часть этих положений будет закреплена законодательно и вывешена на всеобщее обозрение на Арене.

Земля

Вся земля в городе и вокруг него принадлежит народу и находится в долгосрочной аренде у граждан.

Есть 4 типа земельных участка:

1. участок для земледелия,
2. участие под предприятие,
3. участок под ланистерий,
4. участок под инсулу.

Право на аренду отыгрывается документом, который выдаётся муниципалитетом. Право на аренду принадлежит целиком *pater familias*, передаётся по наследству, не подлежит продаже или дарению, но может быть отчуждено принятием соответствующего закона.

На старте игры участки для земледелия и под предприятия арендуют нобили, под ланистерии – ланисты, под инсулы – главы проживающих в них семей.

Арендная плата с земельных участков взимается в пользу городской казны служащими муниципалитета. Размер арендной платы для каждого типа участка установлен городским законом и может быть изменён городским законом.

Вилла

Каждая семья нобилей арендует один участок для земледелия – виллу. Вилла каждое утро даёт натуральный доход в виде ресурса одного вида (еда, вино, вода). Ресурсы реализуются нобилем через соответствующие предприятия (кабак, водоносы, винные лавки).

Предприятие

Любая предпринимательская деятельность – торговля, гадание, цирюльня, финансовые услуги, и прочее в том же роде может осуществляться только на предприятии. Предприятие – участок улицы вокруг арены с навесом или помещением на внешней стороне арены. Обязательное условие – сторона, выходящая на улицу, должна быть открытой. Исключение – предприятия с особыми требованиями к помещению, – термы, лупанар и гетерия располагаются в отдельных строениях, работорговец проходит на площади перед ареной (при этом работорговец должен иметь контору неподалёку). Работа любого предприятия возможна только при

установлении хозяина клиентских отношений с патроном. Если работа не требует наличия постоянного помещения (организатор игр, носильщик и т.п.), это не избавляет предпринимателя от обязанности иметь явно обозначенное предприятие и иметь патрона.

Список действующих предприятий на момент написания текста:

1. Греческий ланистерий
2. Римский ланистерий
3. Этрасский ланистерий
4. Лавка фанстаффа
5. Гадальная лавка (она же аптека/кофейня)
6. Лавка ростовщика
7. Лавка водоноса
8. Лавка работорговца
9. Этрасская закусочная
10. Дом культуры (гетеры)
11. Термы
12. Лупанар
13. Общественный туалет

Клиентела

Отношения патрона и клиента отыгрываются через договор субаренды, который владелец предприятия заключает с нобилем, на земле которого собирается вести дела. Размер арендной платы устанавливается соглашением сторон. Внешним знаком заключения договора является табличка с именем патрона, которую нобиль лично вешает на входе в предприятие. Табличку можно снять только при расторжении клиентского договора. В случае смены патрона новый патрон заменяет табличку прежнего на свою. Без таблички патрона предприятие на законных основаниях работать не может.

Долговое рабство

Если при иске о взыскании долга ответчик признан судом финансово несостоятельным, он тем же решением присуждается к продаже в рабство и передаётся работорговцу. При этом ответчик вправе заменить себя кем-либо из членов семьи, находящихся в его власти. Вырученные с продажи деньги уходят истцу. Если вырученная сумма превышает сумму долга, излишек уходит семье ответчика, а при её отсутствии передаётся в казну.

Выкуп из рабства

Раб может выкупиться из рабства или быть освобождённым хозяином при условии уплаты пошлины в казну. Размер пошлины устанавливается городским законом.

Тесеры

В некоторых случаях муниципалитет или частные лица могут эмитировать тесеры - жетоны, которые получатель может обменять на товары или услуги в количестве, указанном на жетоне. Разумеется, при условии, что эмитент заранее договорился с поставщиком обеспечивающих тесеру товаров или услуг о соответствующей оплате.

Наиболее распространённый случай - тесеры, служащие проходом на трибуны арены, которые муниципалитет выдаёт всем свободным гражданам.

Тезисы по праву

- В Помпеях используется Римский закон.
- Итальянское население имеет свои традиции, которые могут противоречить закону.
- До прихода римлян в Помпеях была своя правовая система (старое помпеянское право).
- Закон может толковаться исходя из решения дуумвиров.
- Общество неоднородно в понимании права: если римляне-колонисты впитали его с молоком матери, то другие этносы воспринимают его в той или иной степени как нечто новое и, в некоторой степени, чуждое.

Правила по боёвке и смерти

Сразу оговорим, данный текст не включает подробное описание того, как гладиаторы дерутся на Арене. Это - общая основа, на которой выстраивается вся боевка (как мы это раньше обещали), в том числе гладиаторская.

Хиты

У любого человека два хита. Иного не бывает.

После потери одного хита – последствий нет.

После потери второго хита – человек падает, не может перемещаться сам, держать оружие, сопротивляться, но может говорить, и даже кричать

Добивание – третий удар, обязательно должен быть акцентированным, обязательно с «Добиваю» или аналогичными по смыслу, но более эффектными и эмоциональными словами, удар наносится в грудь или живот. Если готов убивать – делай это глядя в лицо.

Кулуарки нет.

Оглушения нет.

Поражаемая зона

Поражаемая зона: "рубашка"+"штаны".

Соответственно, непоражаемая зона: голова, кисти, стопы, пах.

Смерть

После добивания у поверженного есть два варианта:

1. Песок Арены

Никто не будет и не может мешать человеку, находящемуся на грани смерти и готовящемуся переступить её порог, сразу после добивания пройти до Арены и громко сказать свое последнее слово богам, родным, убийце, Помпеям и Римской Республике. После этого персонаж с неизбежностью умирает на месте. Этот вариант – неизбежный выбор поверженного на Песке гладиатора. Боги и люди уже решили его судьбу и готовы только выслушать его последнее слово. Песок и Трибуны выслушают последнее слово умирающего всегда – во время гладиаторских боев, выборов и женского собрания.

Есть лишь одно исключение: вечернее Шоу. В этот момент боги ближе прочего к людям и, как и люди, увлечены процессом и не хотят его прерывать. В этом случае своё последнее слово можно сказать после Шоу.

2. Выжить любой ценой.

Не каждый бывает готов переступить порог смерти, кого-то тяготят недоделанные дела, кого-то месть. Человек до последнего цепляется за свою жизнь: он уже не может ни бегать, ни держать оружие. Он может лишь говорить, тем самым завершая свои дела в этом мире (завещание, наследство, а может и даже свадьба или развод, а доблестный магистрат даже на пороге смерти может нести бремя своих обязанностей перед Помпеями).

Но цепляться вечно нельзя и, когда на небе погаснут последние звезды, а в городе закончится вечернее Шоу, он подойдёт к финальной черте: окажется ли он сильнее смерти или же нет. Испытание это непростое: противником может стать тот, кто пытался убить умирающего, а могут стать такие же люди, как и сам умирающий, которые цепляются из последних сил за жизнь. Посему, умирающий не может солгать или оклеветать в своём убийстве невиновного, так что он сам должен быть уверен кто совершил убийство, иначе Боги оставят его и он умрёт (несколько подробнее про этот вариант будет рассказано позже).

Отложенная смерть

Если вы:

- A. сражались на Арене и проиграли
- B. были отравлены
- C. были убиты иным способом

Умрете вы далеко не сразу! (да мы помним про то, что "Никто не будет и не может мешать человеку, находящемуся на грани смерти и готовящемуся переступить её порог, сразу после добивания пройти до Арены и громко сказать свое последнее слово

богам, родным, убийце, Помпеям и Римской Республике. После этого персонаж с неизбежностью умирает на месте.")

И все таки не умрет, а упадет на месте. В этом случае вашим родным/товарищам/случайным прохожим следует доставить вас в храм Подземных богов, где умирающий получит "черную метку" - символ смерти (и дальнейшие инструкции).

Оружие

На игре есть **4 вида оружия**:

1. «Ножи» - длина - 35-40 см. Материал - реактопласт, ларп. Разрешены рубящие и колющие удары. Кончик клинка не должен быть острым.
Владеть ножом на старт игры может каждый свободный мужчина (но не более чем одним)
2. Гладиусы – материал - ларп, длина клинка 45-60 см. Разрешены рубящие удары. Гладиус может быть у патер фамилиас, один. В этом случае у него нет ножа.
3. Копья – общая длина древка с наконечником не должна превышать 180 см. Материал наконечника - ларп. Разрешены колющие удары. Используются для боев на Арене, есть на старт игры только в арсеналах ланистериив.
4. Трезубцы – длина с наконечником не более 180 см, разрешены колющие удары, материал ларп.
Используются для боев на Арене, есть на старт игры только в арсеналах ланистериив.

Тренировочное оружие

В ланистериях, для тренировок гладиаторов может использоваться тренировочное оружие, а именно: тямбары и копья, конструкции “чупа чупс”.

Таким оружием нельзя нанести травму, оглушить или каким либо образом ещё физически повлиять на другого персонажа.

Доспех и защита

Доспех защищает то, что защищает.

Максимальный доспех, возможный на игре: «Кираса»

Наручи до локтя.

Щиты

На игре есть два вида щитов

- Армейский skutum. В Помпеях таких три. Два в городском арсенале. Могут пользоваться ликторы, но бывает это редко. Ещё один – у Марка Сертория (глава римской нобильской семьи)
- «Недосkutum»: короткий skutum, по размерам сопоставимый с турнирным щитом. Используются для боев на Арене, есть на старт игры только в

арсеналах ланистериюв (2-4, в зависимости от количества гладиаторов), также по одному может быть в нобильских семьях греков и этрусков.

Правила по медицине

Если с вас сняли 2 хита - вы ранены, не можете передвигаться, можете только разговаривать. Чтобы вылечиться, нужно послать кого-то в аптеку за лекарством. После принятия лекарства излечение наступает через 5 минут. Без принятия лекарства излечение занимает час.

Правила по сексу

Приветствую всех жителей города Помпеи!

Пора наконец перестать болтать о ерунде, ведь мы еще ни разу не поговорили с вами о сексе.

Надеюсь, никто из вас не нахватался чужеродных предрассудков и не считает, что секс - это что-то постыдное или же тайное.

Вы же не прячетесь от других, чтобы пообедать, хотя иногда уединяетесь для этого просто потому, что хочется тишины и отдыха от других.

Так же и с сексом.

Все в городе знают, кто завсегдатай лупанара, а чья жена лучше всего возбуждается на трибунах арены, когда внизу кипит бой не на жизнь, а на смерть.

Известно, что в городе предпочитают три вида секса, условно названные по населяющим город народам, однако это не значит, что все греки занимаются сексом только по-гречески. Тут уж как женщина решит. Но если ни одна женщина в действе не участвует, мужчинам обычно удается договориться между собой)

Итак, расскажу подробнее.

Любите друг друга **как этруски**:

Ласкайте друга друга, делайте друг другу массаж, пусть партнеру будет приятно.

Любите друг друга **как греки**:

Любое удовольствие начинается с головы, то есть с мозга. Возможно, на вашем теле написаны части фразы на латыни, которые вашему партнеру предстоит расшифровать. Или же вы можете написать или нарисовать на теле партнера символ вашей близости.

Любите друг друга **как римляне**:

сыграйте в кости, и пусть Фортуна укажет вам путь к близости:

Сексуальный акт происходит следующим образом:

Партнеры по сексу по очереди бросают шестигранный кубик, где каждой из грани соответствует часть тела и богу.

Голова - Сатурн (голова одна, как и Сатурн, отец богов)

Левая нога - Янус (2 - число Януса, ведь он двулик)

Левая рука - Меркурий (левая сторона ненадежна, а действует Меркурий руками)

Правая нога - Юпитер (отец действия, ведь мы чаще всего ходим с правой ноги)

Правая рука - Марс (оружие держат в правой руке)

Корпус - Венера

(Соответствия богам факультативны и направлены на повышение поэтичности или же идейности процесса).

В соответствии с выпавшим партнеры гладят друг друга по соответствующей части тела - можно делать это рукой, можно каким-то предметом (пером, лентами, тканью, гладиусом, etc.) Тот, кто первый погладил партнера по всем частям тела, сумел доставить ему или ей (или им?) максимальное удовольствие и имеет право на откровенность - задает вопрос, на который второй человек обязан ответить правду, или же просит о чем-то, если это секс между супругами.

Те, кто обладает особыми способностями в искусстве телесной любви, имеют право на второй бросок кубика, но делают это специальным, меченым кубиком (выдается мастерами или получается на игре).

Пример: Азиния и Гай решили предаться любви. Они сели рядом, взялись за руки и бросили по одной кости. У Азинии выпало 5, а у Гая - 2.

А.(обхватывает шелковым шарфом правую руку Гая): Ты, так силен, несомненно твоя рука разит без промаха и Марс благосклонен к тебе. Я слышала, ты воевал.

Г.(медленно проводит рукой по ноге Азинии от колена до щиколотки): Да, и довольно долго. Я был ранен не один раз, но рад, что выжил и надеюсь, что Янус сегодня откроет мне через тебя одну из твоих тайн.

А.(выбрасывает 3): Быть может и так, но и я надеюсь на его благосклонность. Я вижу, ты хитер, как Меркурий, неужели ты уединился со мной только для этого?

И так далее, пока один из участников не достигнет максимального удовольствия.

ОРГИЯ:

В ней традиционно участвуют не менее трех человек, и она включает все популярные в Помпеях виды секса.

P.S. Пользуясь случаем, напоминаю, что всем, кому секса с законным супругом не хватает, рады в лупанаре.

Тезисы про религию

Цель этого поста - дать общую картину об игре в религию на нашей игре, потому тут за одним исключением отсутствует конкретика в виде культов, имён богов и иже.

- Религия на игре будет, хотя не будет занимать в ней центральное место.
- Верят в богов все - до атеизма, агностицизма и прочей поздней лабуды общество ещё не доросло.

- Все этносы на нашей игре - достаточно суеверны - приметы, интерпретации, толкования и изменившиеся решения персонажей на основании этого - норма. Мало кто решится на важное деяние, не обратившись сперва к гадалкам за предсказаниям.
- Религиозные праздники, религиозные обряды, религиозные мистерии (все они, естественно, проходят на Арене) - важнейшие элементы, структурирующие жизнь помпейского общества.
- Для двух рабских этносов - фракийцев и нумидийцев - культ - единственная существующая на игре национальная институция, основа горизонтальных связей. Мы выделим ключевых богов и построим культ вокруг них (приглашаем тут к сотворчеству).
- Для трех "гражданских" этносов будет выделено небольшое число богов, особо почитаемых в Помпеях - во избежание разжижения религиозного пространства на огромные толпы представителей трех запаралеленных пантеонов.
- Покровительница Помпей - Венера Помпейская. Это Важно!
- Мы не обещаем на игре мистики, но и не готовы держать свечку, что её не будет.
- Мы с уверенностью утверждаем, что **ничего из того, что происходит за пределами Арены** (Песка и Трибун) - **боги не видят**, просто не смотрят в эту неинтересную им часть Помпей (ведь всё важное происходит на Арене).

Правила по ядам

Яды на игре есть, двух видов: с противоядием и без него. Как яды выглядят и как на вкус - расскажем на параде.

Умирание от яда идентично в смысле вариантов и возможностей умирающего "обычному" умиранию от обильного контакта с холодным оружием.

Яды и противоядие на игре имеются в виде некоторого количества порций на старт, производство на игре - невозможно.

Правила по дверям и замкам

На игре может быть до четырех помещений, запирающие которых нас интересуют больше прочих: три помещения для содержания гладиаторов в ланистериях, и клетка (или её аналог) использующийся для работоторговли.

Особенность вышеуказанных помещений, в отличие от любых других на игре, в том, что в них можно запереть людей и они никак не смогут выбраться оттуда сами. В любых других помещениях даже при наличии двери, изнутри может выбраться любой без специальных на то усилий.

Запертая дверь ломается (снаружи, естественно) громко и шумно 5 мужчинами в течение 5 минут. Одного мужчину могут успешно заменить в этом деле две женщины.

Специального моделирования замков не делаем, верим, что игроки оговорят, кто может запереть и отпереть конкретную дверь. Для моделирования двери достаточно засова через весь дверной проём, полную раму делать не обязательно. Тканевая занавеска без засова дверью не является.

ЗЫ. Про двери в целом стоит сказать, что мы максимально стараемся сделать игровые пространства и помещения на игре открытыми, потому в целом наличие где-бы то ни было запирающейся двери стоит с нами обсудить (возможно мы будем против).

Об игре в целом

Анонс

Дорогие друзья, сим мастерская группа "Ромул и Рем" объявляет о возобновлении своей работы на благо Вечного Города в частности и всего Pax Romanus в целом.

До многих из вас уже доходили вести о нашем намерении провести в следующем 2017 году очередную игру, посвященную нашему любимому периоду истории, и теперь мы готовы поделиться с широкой общественностью некоторыми подробностями.

Что, где, когда

РИ "Помпеи-2017" пройдет 15-18 июня 2017 года в относительно близком Подмосковье. В отношении доступности и качества полигона мы будем ориентироваться на наш прошлогодний весьма удачный опыт. Заявленная длительность игры (четверг-воскресенье), может быть увеличена (на один день - среду), если это покажется осмысленным. Количество игроков - от 70 и выше. При этом, согласно нашему видению, пространство игры выдержит как 70, так и 100/120+ игроков.

МГ

Традиционно глав.мастера игры - Поль и Фидель. Мастерская группа находится в стадии финального комплектования.

Про что

80-81 г до н.э. Время беззаконной диктатуры кровавого Луция Корнелия Суллы, правда на жизни провинциальных Помпей кошмарные и драматические события столичной жизни сказываются не так сильно. Сразу оговоримся - непростая политическая обстановка в Вечном Городе будет так или иначе, в основном косвенно, влиять на некоторые моменты игры, в том числе и на бэкграунд персонажей, но не будет иметь преобладающего значения. Тем не менее мы будем использовать ее в качестве информационной и событийной рамки игры.

И все-таки в наших Помпеях большинство жителей больше озабочены простыми радостями и трудностями жизни. Как получше развлечься - пойти посмотреть на бой гладиаторов или посидеть с соседями в таверне за кувшином неразбавленного, сходить к лупам или сыграть в кости, провести время с семьей или пойти к патрону в надежде вымутить у того пару лишних сестерциев. Каждый из жителей Помпей

выбирает для себя, из чего и складывается насыщенная и яркая жизнь античного города.

Таким образом, в отличие от трех наших предыдущих игр по Риму мы хотим создать пространство "обычной", простонародной жизни со всеми ее прелестями и сложностями. Так сказать, посмотреть на римское пространство снизу вверх - со стороны плебеев: ремесленников, мелких торговцев, дельцов, простых работяг и всех остальных, кого можно назвать солью земли римской; посмотреть на римское пространство и со стороны бесправных рабов и славных гладиаторов. У нас !НЕ БУДЕТ! долгих и пафосных сенатских заседаний. Мы не будем специально акцентироваться на многолюдных народных собраниях (хотя они все равно будут и нас это радует), мы не ставим во главу угла сложные политические интриги власть предержащих (хотя интриги все равно будут - куда же без них).

Зато в избытке у жителей города будут - посиделки в таверне, полежалки в лупанарии, гладиаторские бои на Арене, страшная Яма, где ведутся бои без правил, гладиаторские школы, где до седьмого пота тренируются любимцы народа и аутсайдеры, галлы, фракийцы и даже чистокровные римляне, чтобы в честном (хочется в это верить) бою завоевать победу, славу, а может и свободу. И это, конечно же, далеко не все, что мы планируем на игре.

Помпеи. О чём игра

Нас часто спрашивают – «Про что игра, помимо того, что ещё раз поиграть в любимый Древний Рим». Тут мы попробуем кратко на него ответить.

Сразу оговоримся, что одной «сверхидеи», которой подчинено всё, у Помпей нет. Но есть наиболее важные для нас вещи, и на их реализацию на игре будет направлена значительная часть наших усилий. Вещи три.

Итак, Помпеи – это...

- **Плебс.** Игра – это попытка посмотреть на человека Древнего Рима, прежде всего на его ценности, менталитет и поведение – «снизу», не привычным по играм взглядом нобилия-сенатора, а взглядом плебея. Именно он, плебс (тоже не весь, а клиента в терминологии Рима-2015), кровь и соль римского народа – основная часть населения наших Помпей, и именно его взгляд на происходящее нас очень интересует (и да, он во многом отличается от взгляда сенатора из Рима)
- **Открытость.** Наша игра про человека античности в целом, в его открытость окружающему его миру и обществу. Жизнь человека античности протекает не в закрытых от посторонних глаз покоях домуса, а на агоре, форуме, или, как в нашем случае – на Арене. Это не просто экстраверт, который много общается с людьми, человек античности открывает окружающим всё самое важное, что у него есть, все ключевые поступки делаются не в дальней комнате и не в тёмном переулке, а на людях.
- **Арена.** Наша игра во многом про зрелища. Нет, не в зрелища ради самих зрелищ. Нет, не только про гладиаторские бои. Про те зрелища, которые

проходят не только на потеху публике, а которые эту публику вовлекают в процесс и к себе привязывают. Иногда вовлекают настолько, что человек на Арене может отчасти, а то и полностью презреть важные для него вещи (о которых речь в п.1), вовлекают настолько, что противостояние с поля Арены переносится на её трибуны, и затем, возможно, и вовне (нет, мы не про восстание Спартака, мы скорее про византийское восстание Ника). Про то, как мысли о зрелище живут в персонаже до и после того, как шоу начинается и заканчивается, влияют на его поступки.

Эти три вещи определяют жизнь всякого человека в Помпеях.

Помпеи. Красные флаги

Относительно нашей игры сразу хочется предупредить о нескольких вещах, чтобы они не вызывали удивление и не портили никому настроение в процессе. Часть из них про наш общий подход, часть про эту конкретную игру.

Про МГ “Ромул и Рем”

1. У нас традиционно играющие мастера. Это значит, в частности, что на игре нет мастерки, куда можно прийти, выдохнуть, потупить, подоставать мастеров. А также значит, что с мастерами игры придется взаимодействовать как с персонажами. Выиграть ролевую игру мы не хотим, мы хотим в неё поиграть, что обычно получается.
2. На игре возможен кросспол. Не на ключевых ролях, и на этой игре скорее всего в ограниченном количестве, но возможен.

Про игру “Помпеи”

3. Наша игра - историческая, но очень далека от реконструкции, потому на ней в интересах игры и по желанию мастеров будут ряд очевидных (и менее очевидных) несоответствий, которые нужно принять как данность и не очень осмысленно обсуждать с МГ:
 - a. могут быть женщины-гладиаторы, и в целом у женщин будет больше возможностей, чем реально было в то время и в том обществе;
 - b. возможно попадание в рабство гражданина Римской Республики;
 - c. в пространстве игры может быть немало небольших “смещений” по времени тех или иных событий;
 - d. в Помпеях нет Форума как отдельной сущности и его функцию выполняет Арена, которая в целом будет у нас центром игры.
4. Прямо вот ещё раз обращаю внимание на п.3с - любой персонаж-гражданин может попасть в рабство, по результатам своего действия (или бездействия) на игре. Даже нобиль, даже бывший дуумвир (но ему, конечно, сложнее, чем прочим). Например, за долги или совершив серьезное преступление.

5. Игра в целом не про боевку и военные перевороты, несмотря на близость по времени Союзнической войны, Гражданской войны, восстания Спартака затронувших Помпеи или их окрестности. Полностью тем не менее, вероятность масштабных событий военного характера мы не исключаем
6. На игре будет достаточно амбициозный строяк - Арена. Очень хочется участия в нём максимального количества игроков, очень значимая часть игры будет проходить на Арене (см. п.3d этого текста).

Помпеи. FAQ

Самый первый вопрос

Не надоело Древнего Рима-то?

Пока не надоело, тем более что на Помпеях попробуем сделать Рим, не похожий на “обычный” Рим, благо собственно, Рим у нас далеко. А вообще у нас еще на 1-2 игры по Риму идеи есть:)

Вопросы про содержание и роли

Почему именно Помпеи?

Название известное :) Провинция правильная. Но в целом, конечно, на месте Помпей мог оказаться и другой италийский город, идеи игры к Помпеям жёстко не привязаны.

Что за время играем?

Начало игры - 81 год до нашей эры.

6 лет назад во время Союзнической войны Помпеи взял Сулла, после войны жители Помпей (как и большая часть италиков) получили римское гражданство.

5 лет назад Сулла поселил в Помпеях большое количество своих ветеранов (прошедших с ним Союзническую войну), дал им земли.

2 года назад началась Гражданская война между Суллой и сторонниками Гая Мариа (он уже отжил)

год назад война закончилась победой Суллы и началась его диктатура

полгода назад в Риме начались проскрипции

В Помпеях масштабных волнений и конфликтов сейчас нет, но все понимают, что ситуация не отличается большой стабильностью

80-е годы? Это извержение же где-то рядом?

Нет, извержение не рядом, оно через 160 лет, в 79 году нашей эры. Везувий вот да, рядом. Мы даже, возможно, какие-нибудь кусты на полигоне под кратер промаркируем.

Если не будет сената, что будет из политики?

Исполнительная власть никуда не делась. Магистраты, эдилы, вот это всё. Во главе города - два дуумвира. Выборы тоже будут (раз в сутки, то есть 3 раза за игру). И борьба за власть тоже будет, очевидно.

А с рабами что?

Возьмем лучшее из рабского блока на Риме-2015, только тут помимо “домашних” рабов еще рабы-гладиаторы будут, больше замесов.

Спартак будет?

Нет, Спартак не будет. Он в Капуе (45 км от нас, и это по прямой, через кратер Везувия прыгать придется), а до его восстания еще 6 лет. Впрочем попытки восстания мы не исключаем. Но ехать играть “в восстание” (или в основном в восстание) - не нужно, будет не очень интересно.

Ну если не Спартак, то другие именные персонажи? Молодой Цезарь, скрывающийся от проскрипций?

И Цезарем тоже нельзя поехать, будем считать, что он уже свинтил в Азию. Вообще именных нарыть можно, но местных, помпейских. При этом нужно понимать, что это будут имена, а не персонажи (слишком мало известно), персонажей всё равно придется делать самим (но мы поможем, конечно). Но реальные исторические имена многим (включая мастеров) греют душу:)

Вопросы про форму и оргтех

Где полигон?

Играем в Кощейково, там была куча игр, вот Охота на Мессию только что. Это близко к Москве, 45-60 минут на электричке и 2км пешком или на такси за 100р.

Что со строяком?

Стояк будет. Большой. Будем строить Арену. Нет, как на Калигуле не хотим, нам готовая Арена нужна к началу игры. И Арена это 90% “общественного” строяка на игре.

Можно поехать помогать на мастерку? Или игротехом.

Нельзя, к сожалению. Мастерки у нас нет, игротехов тоже, мастера играют. Если очень хочется помочь, но категорически не хочется играть - приезжайте помогать на строяк, там помощь будет очень нужна.

Материалы

Законы

Законы Рима

1. Глава рода, он же отец семейства, есть верховный правитель дома и семьи, распоряжается всем имуществом семьи и её членов, наказывает членов семьи как угодно вплоть до смерти, даёт развод жёнам членов своей семьи, а также подтверждает или расторгает договоры членов своей семьи.
2. Лицо своего права есть человек, могущий распоряжаться своим имуществом, то есть глава рода, женщина в браке без руки (без наличия других родственников) или вдова, получившая наследство.
3. В браке с рукой женщина переходит в семью мужа, подчинена мужу и отцу его семейства, имущества не имеет, получает развод по решению мужа или отца семейства, а также при обращении в рабство одного из супругов.
4. В браке без руки женщина не переходит в семью мужа, владеет имуществом, взятым в брак из родительского дома, получает развод по решению мужа или отца семейства мужа, если на то согласен отец её семейства, или при обращении в рабство одного из супругов.
5. Наследники без завещания в равных долях – дети наследодателя, его жена в браке с рукой, дети его умерших детей.
6. Наследники по завещанию – любой указанный в завещании.
7. Раб завещателя, получивший наследство, получает свободу, чужой раб, получивший наследство, получает и наследство, и свободу при согласии своего хозяина.
8. Завещание действительно, если оглашено на Арене при свете дня в присутствии не менее чем двух лиц своего права.
9. При отсутствии завещания и наследников, указанных в статье 5, имущество умершего переходит муниципалитету.
10. Усыновителем может быть только мужчина своего права, а усыновлённым – совершеннолетний мужчина. Усыновление действительно при совершении на Арене.
11. Договором мы признаём соглашение, письменное или устное, заключённое на Арене в присутствии не менее чем одного свободного мужчины как свидетеля.
12. Любой заём по договору может быть переуступлен кредитором третьему лицу без согласия дебитора если уступка совершена на Арене в присутствии не менее чем одного свободного мужчины как свидетеля.

13. Если свободный ранит свободного, родные раненого могут нанести ранившему аналогичный ущерб, если стороны не договорились об ином.
14. Вор пусть возместит тройную стоимость украденного.
15. Убийца, колдун или лжесвидетель на суде караются продажей в рабство.
16. Оружием может владеть только свободный мужчина. Он же отвечает за хранение и использование оружия. Если по небрежности владельца оружия третье лицо, воспользовавшись этим оружием, причинит кому-либо ранение или смерть, владелец оружия будет оштрафован на 50 сестерциев.
17. Раб может быть освобождён волей хозяина при уплате установленной муниципалитетом пошлины.
18. Вся земля в пределах города и за пределами города принадлежит народу.
19. Земли внутри города мы поделили на 4 категории:
 - a. Земля для общественных нужд,
 - b. Земля для ланистериюв,
 - c. Земля для ведения бизнеса,
 - d. Земля для инсул.
20. Земли за пределами города, а равно как земли внутри города 2, 3 и 4 категорий могут быть сданы в аренду лицам своего права.

Местные законы

1. Земли для ланистериюв мы разделили на три равные участка и передали их в аренду Гнею Капису, Луцию Марцию и Доминианосу.
2. Земли для бизнеса мы разделили на три равные участка и передали в аренду Марку Серторию, Гаю Цереллию Версу и Каллиппсену.
3. Земли за пределами города мы разделили на три равные участка и передали их в аренду Марку Серторию, Гаю Цереллию Версу и Каллиппсену.
4. Мы установили плату за участок земли за пределами города в 40 сестерциев.
5. Мы установили плату за участок земли для бизнеса в 40 сестерциев.
6. Мы установили плату за участок земли для ланистерия в 40 сестерциев.
7. Мы установили плату за проживание в инсуле в 10 сестерциев с семьи.
8. Мы установили пошлину за освобождение раба в 50 сестерциев.
9. Мы установили штраф за работу предприятия не на земле для бизнеса в 30 сестерциев.

Политическая система и выборы

В Помпеях политическая система похожа на общеримскую, но не во всём, потому кратко опишем реалии, которые у нас есть на старт игры. Они легко могут измениться в ходе игры, в рамках существующего легитимного поля или иными методами.

1. В Помпеях есть две выборные магистратуры: дуумвиры и эдилы, в каждый момент времени есть два дуумвира и два эдила.
2. Выборы проходят раз в сутки (таким образом на игре будут выборы в ЧТ, ПТ и СБ), днём, в рамках народного собрания. Кандидатом в эдилы может быть любой гражданин Республики (мужчина). Кандидатом в дуумвиры может стать любой гражданин Республики, уже бывший эдилом. Нельзя два раза подряд занимать одну магистратуру. Общее количество "сроков" при этом не ограничено.
3. Передача полномочий происходит вечером, в начале вечернего Шоу. Таким образом, последние несколько часов магистраты исполняют обязанности уже зная, кто будет следующим на их должности.
4. Эдилы отвечают за благосостояние города. Один - за "материальную" составляющую - чтобы работали сортиры лупанары, чтобы не переводилось вино и вода. Второй - за "духовную" составляющую - чтобы было Шоу и остальные зрелища
5. Дуумвиры - верховная власть в городе. Решают все вопросы, не относящиеся к полномочиям народного собрания, путем принятия эдиктов. Также осуществляют судебную власть (ВАЖНО - магистратуры преторов, в отличии от Рима, на начало игры в Помпеях нет).
6. Дуумвиры на время своей магистратуры могут набрать себе "команду" из граждан - например ликторов - в целях поддержания порядка, или граждан, которые будут рабировать судебные дела (но финальное решение принимают всё равно сами дуумвиры).
7. Сената и подобных ему законодательных органов - нет. Законодательная власть - у дуумвиров и народного собрания. Собрать народное собрание может только один из дуумвиров.

Про Яму

Всем известно, что в Помпеях существует некая Яма, в которой, вроде бы, проводятся бои без правил. Но попасть на эти бои по своей воле может далеко не всякий.

На самом деле не все так просто.

Этруски связывают Яму с Мундусом, нижним уровнем мира (а всего их три, как известно: Подземный, Земля, Небесный). Возводя новый город, этруски каждый раз выкапывают Мундус, через который можно связаться с миром мертвых. Яму-Мундус накрывают тяжелой крышкой, которая открывается лишь в годину бедствий. Если городу грозит опасность, в Яму льют жертвенную пищу и питье и бросают разные

приношения. ЕСЛИ ЖЕ ГОРОДУ НИЧТО НЕ УГРОЖАЕТ, ВСЯКОГО, КТО ОСМЕЛИТСЯ ПОТРЕВОЖИТЬ ЯМУ, ЖДЕТ УЖАСНАЯ КАРА!

Греки считают этрусские верования пережитком прошлого. Да, было дело, и хитроумный Одиссей вызывал из Ямы дух прорицателя Тиресия, но так это когда было...

Римляне сами переняли у этрусков обычай устраивать пышные церемонии при закладке города, но не желают, чтобы их считали ретроgrадами. Поэтому, о своем отношении к Яме предпочитают не распространяться.

Связана ли Яма со смертью? Да, безусловно! Бои без правил - забава жестокая.

Но вот поглядеть на эту забаву может далеко не каждый. Хотите? Тогда ищите поручителя - того, кто согласится свести вас с нужными людьми и объяснит как стать членом бойцовского клуба. И да, будьте готовы заплатить!

О женском собрании и Венере Помпейской

Свободные женщины Помпей каждый день (каждый год) собираются на женское собрание. Собрание проходит на Арене. В это время песок принадлежит участницам собрания, всем остальным на песке присутствовать не позволено (при этом на трибунах могут быть зрители). Аплодисменты с трибун разрешены, выкрики - запрещены. Бывало, что это правило нарушали, и сейчас вы найдете в Помпеях свидетелей загубленных из-за этого политических карьер, разорения, а бывало, что проявивший непочтение к Венере оказывался на песке уже в качестве гладиатора.

На собрании женщины выбирают тему следующего вечернего действия на Арене, а также трёх кандидатов, из которых во время действия будет выбрана та, которую назовут Венерой Помпейской на следующий год.

Темы действия - это, по обычаю, мифы и легенды какого-либо из этносов. В действе всегда есть две противоборствующие стороны. Одна из сторон вместе с выбором темы определяется автоматически, это гладиаторская школа того этноса, чья легенда лежит в основе действия. Какая из школ представляет вторую сторону, определяется по итогам гладиаторских боев в тот день. Гладиаторы из третьей школы участвуют в шоу, но сама эта школа как организация в этот день не участвует, и, соответственно, не может победить.

Так как Помпеи, можно сказать, живут Ареной, то в городе среди свободных граждан нет тех, кому все равно, чем закончиться вечернее действо, кто же в нём победит - побеждает не только какая-то школа, триумф празднует весь этнос, который эта школа представляет. Этот этнос становится "модным" - например, при прочих равных горожанин пойдёт есть в едальню, которую держит его представитель. Также у этноса-победителя на ближайший год есть и иные привилегии экономического толка.

Выбор Венеры Помпейской - традиция, почитающая богиню, важную и для греков, и для этрусков, и для римлян. Женщина, названная Венерой, кроме великого почёта и славы, получает ещё и привилегии: для неё нет закрытых дверей; она может выступать всегда, в том числе и на народном собрании (тогда как обычно женщина не

имеет права там говорить); она может помиловать приговоренного к смерти; у неё есть право последнего слова в спорных ситуациях.

К Венере можно попробовать обратиться за помощью и защитой.

Венера может проклясть любого мужчину мужским бессилием, и снять это проклятие сможет только Венера.

Венеру на вечернем действе выбирает из трёх кандидаток “Парис” - один из гладиаторов, который побеждает по итогам вечерних боёв (подробнее про гладиаторские бои и их победителей будет написано позже).

Тезисы о трех этносах

Дорогие игроки, мы очень хотим, чтобы, создавая персонажа одного из титульных этносов (римлянина, грека или этруска), вы воспользовались нашими тезисами.

Эти тезисы характеризуют то, с какой позиции римлянин, грек или этруск оценивают различные ситуации, а также способы достижения целей, общенациональные идеалы и пр.

Мы понимаем, что у многих наши тезисы могут вызвать недоумение, и готовы обсуждать их с каждым из вас лично, в комментариях под этим постом или другими способами.

	Римляне	Этруски	Греки
Примат	Примат буквы закона	Примат духа, обычая	Примат эстетики
Метод	Опора на закон	Опора на укоренившиеся “понятия”	Риторика, дипломатия, действие по ситуации
Идеал	Доблесть (virtus)	Справедливость	Гармония
Свойство	Прямота, принципиальность	Практичность, житейская мудрость	Снобизм, хитрость

А теперь о том, как все это понимать:

Допустим, римлянин, этруск и грек стали свидетелями чьего-либо действия. И после того, как это действие завершилось все трое дают оценку. Римлянин будет оценивать то, что он только что увидел, с точки зрения законности действия. Этруск будет судить "так принято" или "так не принято" делать. А грек оценит красоту и изящность исполнения.

Пример: римлянин, этруск и грек играли в латрункули (римские шашки). Римлянин играл строго по правилам и выиграл за 6 ходов (такое вряд ли возможно, ну и ладно). Этруск играл и выиграл за 8 ходов, но ходил он как-то странно, а когда ему на это указали зрители, долго отбрехивался, что так всегда было принято, и в его квартале так играли еще сто лет назад и т.п. Грек играл и выиграл за 12 ходов, хотя мог бы и за

6 выиграть. Когда его спросили, зачем он так растянул партию, он начал говорить про то, что на 6-м ходу он разыграл такую изящную комбинацию, что сворачивать игру ему не захотелось.

Тезисы о рабских этносах

Точно также как и в случае со свободными этносами, у рабов тоже есть моральные нормы, принципы действия и т.п.

	ФРАКИЙЦЫ	НУМИДИЙЦЫ
Метод	лично ответить за базар	сбежать, если запахло жареным
Идеал	отвага	олдовость
Действие	обратиться к побратимам	обратиться к семье
И еще	мечта	корни

А теперь немного о том, как мы видим это на игре:

Рабские этносы ОБЩЕЕ:

1. И у нумидийцев, и у фракийцев есть свои этнические общины.
2. В обеих рабских общинах существуют свой или свои:
 - a. старейшина(ны)
 - b. жрец(ы)
3. Жрец является формальным главой общины, старейшина - неформальным.
4. Функции жреца:
 - a. следить за моральным обликом соплеменников
 - b. проводить ритуалы (моления)
5. Функции старейшины:
 - a. давать реальные и практически выполнимые советы тем, кто в них нуждается, для того, чтобы облегчить себе жизнь.
 - b. выслушивать соплеменников, которые пришли поделиться чем-то своим (чем - зависит от этноса)
 - c. поддерживать внутриэтнические связи.
6. У обоих рабских этносов существует институт семьи в широком смысле этого слова. (это означает, что у всех на игре есть родственники, либо побратимы)
7. БРАК РАБОВ: брак рабов не считается браком по римскому закону. Разрешение на брак должен дать хозяин (или хозяева если их много). Если вам не дали разрешения, тайно жениться не получится. Т.к. ритуалы проходят на Арене. Если хозяин засек (узнал) , то он поступает по собственному усмотрению, но за последствия брака двух рабов всегда отвечает хозяин. Пример: если вы купили козла и ему понадобилась коза, он может конечно сам выскочить из хлева и побежать к козе - и это будет означать, что вы плохой хозяин, т.к. у вас козел бесконтрольно бегаёт. Хороший хозяин сам поведет козла к козе.

Рабские этносы РАЗНОЕ:

Старейшина у **нумидийцев**, если его об этом попросит человек, может принять у человека его историю(прошлое) на хранение, так сказать. Старейшина единственный человек в этносе, который выслушивает историю, и принимает ее на хранение, но сам не перенимает чужое прошлое. Если человек, лишенный прошлого захочет вернуть его, он может попросить об этом старейшину, который сам решает возвращать или передать другому, и какую плату за это потребовать. Если того человека, который отдал старейшине свое прошлое уже нет в живых, любой может попросить старейшину поделиться чужим прошлым. Правда владелец прошлого может особо указать с кем старейшина должен поделиться прошлым, после его смерти.

ВНИМАНИЕ! Прошлое можно передать не только старейшине. Но помните, принимая на себя чужое прошлое, вы принимаете на себя чужую репутацию, груз отношений, долги и т.п. А человек, который вам отдал свое прошлое начинает жизнь с чистого листа.

Старейшина у **фракийцев** может принять на хранение чужую мечту. При этом он мечту только хранит, а не обязуется исполнять. По вашей просьбе старейшина может вернуть мечту, а может и не вернуть, а передать другому человеку. Мечту погибшего старейшина передает первому, кто об этом попросил, если только не было договоренности относительно того, кому мечту передавать.

ВНИМАНИЕ! Мечту также передают друг другу, когда совершают обряд побратимства. Или же мечту можно передать любому соплеменнику. Помните, принимая чужую мечту, вы обязуетесь ее исполнить или передать еще кому-то, кто сможет это сделать.

У обоих рабских этносов несколько отличаются моральные нормы.

Для **нумидийца** аморально:

1. Оскорбление старшего по возрасту - самый крайний случай убийство отца.
2. Отказать в помощи родственнику.
3. Не отомстить за супружескую неверность жены ее любовнику.
4. Неучастие в циклических ритуалах.
5. Не дать пить тому, кто хочет пить.

Для **фракийца** аморально:

1. Не убить неверную жену.
2. Отказать человеку, который предлагает тебе побратимство.
3. Отказаться от золота, когда тебе его предлагают.
4. Отказать в помощи побратиму.
5. Не попросить старейшину вернуть мечту обратно, если ты сдавал ее на "хранение старейшине".

Если кто-то из рабов нарушит моральные запреты тем или иным образом, ему придется иметь дело с гневом старейшины и волей соплеменников. А соплеменники могут изъявить желание изгнать человека из племени. А быть человеком без роду, без племени очень страшно, потому что за такого человека никто не заступится, и никто ему не поможет.

Религия

Как мы уже говорили - религия на игре будет, хотя не будет занимать в ней центральное место!

Однако, жители Помпей (свободные и рабы) верят в богов.

Особую роль в пантеоне Помпей играет покровительница города - Венера Помпейская, земное воплощение которой ежедневно представляет одна из свободных женщин города.

В остальном же жители Помпей почитают триады богов, в их следующих аспектах.

Триада этрусков

1. **Тин** - владыка богов, глава божественного совета и судья богов. Его в Помпеях особенно почитают должностные лица, судьи и те, кто стоит у власти.
2. **Менрва** - дочь Тина и его супруги Уни. Менрву почитают в качестве проводницы душ в Загробный мир, а так же мудрого военного стратега. Особое покровительство Менрва оказывает гладиаторам, гадалкам, лекарям и женщинам.
3. **Геркле** - супруг Менрвы, приемный сын Тина. Геркле известен как путешественник, повидавший половину мира. Его почитают гладиаторы (как доблестного и сильного воина) и торговцы (т.к. Геркле привозил из своих путешествий разные диковинки). А также слабые и беззащитные, т.к. таких Геркле всегда спасал.

Триада греков

1. **Гермес** - в его ипостаси проводника душ в загробный мир, и оратора. Гермесу поклоняются ораторы и торговцы.
2. **Афина**: - ей поклоняются как богине-воительнице, сведущей в науках, законах и защитнице женщин. Особо почитают в Помпеях Афины гладиаторы, ученые, государственные мужи, юные девушки и женщины.
3. **Аполлон** - в его ипостаси покровителя искусств и прорицателя. Аполлону поклоняются прорицатели и люди искусства в широком смысле этого слова.

Триада римлян

1. **Юпитер** - глава богов. Покровительствует всем, кто поддерживает закон и порядок в городе.
2. **Юнона** - покровительствует женщинам.

3. **Квирин** - истинно римский бог (фактически обожествленный Ромул) покровительствует любым воинам (в т.ч. и гладиаторам) и римскому устройству (народному собранию и его членам).

Рабские этносы на игре тоже почитают триады богов, причем видят их в триадах свободных этносов (Это означает, что грек будет почитать в статуэтке женского божества Афину, а нумидиец Айюр-Иму, тогда как фракиец - Бендиду).

Боги нумидийцев

1. **Туфет-Аба**. Отец-Солнце - правитель и податель жизни, установитель и хранитель мирового порядка и тот, кто обогревает землю. Он покровительствует явным справедливым делам. Ему стоит совершить подношение, если не знаешь, куда идти, как что-то сделать, запутался, сбился с пути. Туфет-Аба помогает в войне тем, кто ценит мир, в смерти тем, кто ценит жизнь, в хаосе тем, кто ценит уклад. Он хранит истории всех человеческих родов в специальной книге и помогает людям дописывать их.
2. **Айюр-Има**. Мать-Луна остужает землю ночью и делает ее питательной, дает покой и отдых, посылает дожди и ветры. Она покровительствует тайным делам. Ей стоит приносить жертвы, если женщина не может зачать ребенка, если бесплодна земля и пусты седельные сумки, если на море штиль. Мать-Луна убивает отжившее свой век, помогает в мире тем, кто не хочет безумия войны, в жизни тем, кто уважает смерть, в плену тем, кто ценит свободу. Она принесла людям ритуалы и поддерживает тех, кто ищет утешения.
3. **Беллаг** - бог подземного огня. Брат Туфет-Аба, низвергнутый им с неба и противостоящий ему. Сила его лишь немногим меньше, чем сила Отца-Солнца, и чем сильнее Туфет-Аба, тем больше завидует ему Беллаг, и тем сильнее хочет пожрать мир. Поэтому вечером дня летнего солнцестояния, на закате, ему принято жертвовать одного человека, чтобы мир не провалился под землю. Это бог тайного пламени и явной тени. Он покровительствует тайным несправедливым делам. Ему стоит совершить подношение после каждого большого успеха, чтобы он умерил свою зависть. Он помогает тем, кто желает смерти ради смерти, кто ненавидит порядок и считает свободу ничем. Он несет людям спасительное небытие.

Боги фракийцев

1. **Герос** - солнечный всадник-громовержец. Своим копьем это всадник поражает диких зверей и врагов. Его же просят об исцелении, т.к. ему дана власть над травами. После смерти именно Всадник сопровождает душу человека в загробный мир.
2. **Бендида** - Она Луна, что покровительствует охотникам, в честь нее женщины собираются ночами пьют вино и танцуют до изнеможения, а затем устраивают оргии. Она властвует над богами, судит их споры и утихомиривает гнев.
3. **Сабазий** - Поклоняются фракийцы Сабазию днем и ночью разным образом.

Днем почитают фракийцы Сабазия, который первым додумался запрячь быков в ярмо и провести борозду. Поэтому его представляют рогатым.

Ночью же почитатели Сабазия обмазывают свое тело плодородной землей и отрубями, памятуя о матери его - Земеле, украшают головы венками из листьев плюща и выходят на улицы - распевая хвалу Сабазию. Далее все едят мясо жертвенного козла и запивают его вином, смешанным с водой. А после этого начинаются оргии, где мужчины переодеваются женщинами, и наоборот. Все танцуют дикие танцы, а некоторые впадают в безумие - *mania*, сливаясь на краткий миг в одно целое с богом. Однако, столь краткое единение с богом не дает переступить границы человеческого существования.

"Особенности национальной охоты", или чем же отличаются греки, этруски и римляне

Допустим, главе семьи приходится продавать за долги свой бизнес.

Этрусск в таком случае несколько раз проговаривает детали продажи, знакомит будущего хозяина бизнеса со своей семьей, и непременно старается сохранить себе хоть какую-то часть - ведь это связывает его с предками, которых вы не можете не уважать.

Грек несколько раз торгуется, непременно приглашая вас для этого к себе в гости и опаивая вином, всякий раз старается изменить условия сделки в свою пользу. не исключено, что пока суть да дело, он найдет себе другого покупателя, родственника или друга, непременно грека.

Римлянин может сделать так, что вместо спокойного владения новым бизнесом вам придется то и дело ходить по судам. И это при условии, что он сразу же не успел занять денег и откупиться.

Представьте себе: муж явился домой и обнаружил, что жена предается любовным утехам с гладиатором, который вчера проиграл все свои бои.

Этрусск молча выйдет, но не преминет напомнить вам за семейным ужином, что все ваши предки были славными воинами, и хорошо бы следовать их примеру. И лучше бы его жене найти себе более успешного любовника. А гладиатор этот скорее всего долго не проживет.

Грек не обратит внимание, если гладиатор хорош собой и он хотя бы запомнил его выступления. Если же нет, то при первой же возможности купит жене красивого раба.

Римлянин разведется с женой.

Например, дочь объявляет, что хочет выйти замуж за представителя другого этноса.

Этрусск, узнав о таком своеволии, запрет дочь дома, пока она не поумнеет. А вот ее избранника ждет куда худшая судьба. Исключением может стать ситуация, когда такой брак отцу крайне выгоден. Значит, что зять будет жив, пока нужен.

Грек на всякий случай запрет дочь, но рассмотрит все плюсы и минусы такого союза и непременно поговорит с родителями жениха. Он помнит, что дочь может и развестись.

Римлянин может обрадоваться такому союзу, если жених будет из хорошей семьи с деньгами или же процветающим своим делом.

Допустим, славный и уважаемый многими житель Помпеи выпил лишнего и проиграл свой бизнес в кости. Утром ему предъявляют расписку, но сам он ничего не помнит.

Этруск постарается найти таких свидетелей случившегося, которые помогут ему доказать где угодно, в том числе и в суде, что расписка поддельная.

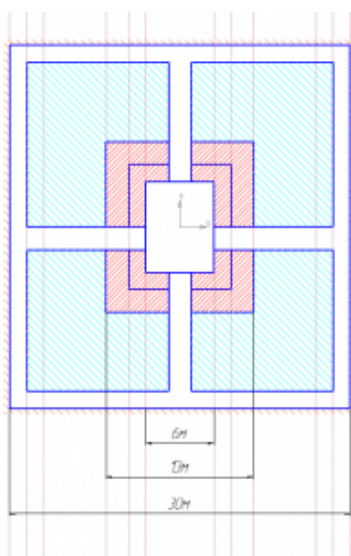
Грек не признает свою подпись и постарается договориться о том, чтобы забрать расписку за выкуп или какую-то услугу. При возможности заручится поддержкой друзей и родственников.

Римлянин найдет сторонних свидетелей, если окажется, что расписка правдива, то он расстанется со своим делом, но пообещает больше не мешать вино и кости. И велика вероятность того, что он сдержит обещание.

Подробности о том, почему так, можно прочитать в [тезисах об этносах](#).

Устройство города Помпеи

1. Полигон в Кощейково устроен следующим образом: это лесопосадка, где имеются следующие элементы: "просека" - шириной 6 м между рядами деревьев, ограничена рядами ёлок, через 1.5м от ряда ёлок - ряд берёз, ещё через 1.5м - снова ряд ёлок. Далее - снова "просека в 6м. Все эти элементы - ряды деревьев и "просеки" - занимают по длине всю интересующую часть полигона.
2. Упрощенная схема (линейные габариты указаны):



Тонкие вертикальные линии - те самые ряды деревьев посадки. Тут показаны три смежные "просеки"

Красная заливка - трибуны

Синяя заливка - внутренние кварталы города

Оранжевая заливка - внешние кварталы города

В центре - Песок Арены

Есть 3 улицы: пересекающие Песок Кардо и Декуманус, а также безымянная (пока) внешняя "кольцевая" улица

3. Полностью во внутренних кварталах живут нобильские семьи и гетерятник, вся clientela (включая ланист) живет во внешних кварталах. У семей ланист, нобилей и гетер - свои "отдельные" дома более-менее привычного для ролевиков формата. Вся остальная clientela живёт в инсулах (см. ниже).
4. Инсула (многоквартирный дом, практически древнеримское общежитие) у нас на игре занимает часть внешних кварталов и выглядит следующим образом: в ней есть одно "общественное" помещение, и оно общее для всех жителей инсулы. Оно выходит на внешнюю кольцевую улицу и открыто к ней - не отделено стеной и дверями. У нас игра про открытость и мы минимизируем закрытые помещения, тайные проходы и иже. В этом помещении предполагаются мангал и возможность как-то посидеть. Тут же мы предлагаем клиентеле готовить на игре. За пределами этого единственного "общего" помещения инсулы - большая палаточная зона для всех проживающих. Внешняя граница будет скорее всего лимитирована киперкой - это внешняя граница не только инсулы, но и города.
5. Дома ланист также расположены на кольцевой улице, поскольку в них необходимы помещения для гладиаторов и их тренировок, график мероприятий на Песке Арены не позволяет делать это там.
6. Дома нобилей и гетерятник занимают внутренние кварталы (по одному в каждом из четырех). Ещё во внутренних кварталах расположены все общественные предприятия города: лупанар, кабак, аптеко-кофейни и иже - им "нарезаны" маленькие помещения (а лупанару - не очень маленькое) с выходами (прилавками, где необходимо) на Кардо и Декуманос. Да, у клиентелы проживание в одном месте (в инсуле), а "работа" в другом.
7. Песок Арены - полностью общественное пространство. Функционально выполняет функции собственно Песка Арены, форума и храма
8. Трибуны - тоже общественное пространство. Мы предполагаем, что там будут тусить люди (всё время, не только во время Шоу и боёв) - их можно воспринимать как полноценное общественное пространство. Взял в кабаке шаурмы навывнос (поскольку иных опций нет) и пошел на Трибуны тусить с корешами. На трибунах также есть выделенные "ложи-балконы" для нобилей и гетер.

Про имена

Дорогие друзья, открыв базу заявок мы уже столкнулись с тем, что люди не знают, как назвать персонажа. Поэтому, мы подготовили общие рекомендации.

Общее: к какому бы этносу не относился ваш персонаж, информацию об именах дают сайты типа: <http://kurufin.ru/> и Википедию, тоже никто не отменял.

Греческие имена

Тут мы не даем особых рекомендаций, кроме просьбы - не брать имя одного из верховных Олимпийцев: Зевс, Посейдон, Аид, Гермес, Аполлон, Арес, Гефест, Дионис, Гера, Афродита, Деметра, Гестия, Артемида, Афин - для жителей Помпей греческого происхождения являются богами.

Этрусские имена

У каждого жителя Помпей, этрусского происхождения есть **praenomen** (личное имя), **nomen** (родовое имя) под которым его знают все соседи, а иногда еще **cognomen** (личное прозвище) или **agnomen** (родовое прозвище).

ВАЖНО! У этрусов женщина была более свободной, чем у римлян или греков, и ее часто звали по личному имени с добавлением прозвища - *cognomena*.

Praenomina (личные имена)этрские:

Мужские	Женские	Мужские	Женские
Авл	Авлиа	Меттий	Меттия
Аррунт(Арнт)	Аррунция	Нума	----
Артар	Артария	Нумерий	Нумерия
Вел	Вея	Спурий	Спурий
Гай	Гая	Тит	----
Гней	Гнея	----	Танаквиль(Тана)
Зукер	----	----	Рамта
Кальп	Кальпа	----	Гастия
Ларс	Ларция	----	Геркна
Луций	Луция	----	Зания
Мамерк	Мамерция		

Nomina (родовые имена) этрусские:

Мужские	Женские	Мужские	Женские	Мужские	Женские
Апроний	Апрония	Капис	Капия	Тиций	Тиция
Аррунтий	Аррунтia	Корунканий	Корункания	Толумний	Толумния
Артурий	Артурия	Ларций	Ларция	Целестерна	Целестерна
Авлий	Авлия	Лициний	Лициния	Цецина	Цецина
Ацилий	Ацилия	Мастрана	----	Цереллий	Цереллия
Веттий	Веттия	Просенна	----	Цезенний	Цезенния
Випстан	Випстана	Сергий	Сергия	Цейоний	Цейония
Эгнаций	Эгнация	Спурнинна	Спурнинна	Ургуланий	Ургулания
Кальпурний	Кальпурния	Тарквиний	Тарквиния		

Cognomina и agnomina этрусские - именно этрусские, не романизированные:

Мужские	Женские	Мужские	Женские
Аказур (мальчик)	----	Капу (хищная птица)	Капуна
Анза (орел)	Анзана	Капер (плащ)	Каперна
Апа (отец)	Апана (отеческая)	----	Ласа (нимфа)
Арак (ястреб)	Аракана	Лаутниз (невольник)	Лаутниза
Атиуз (материнский)	Ати (мать)	Мал (хранитель)	Мала
Ванз (удача)	Ванза	Млака (добрый)	Млака
Ванка (судьба)	Ванка	Млерус (хороший)	Млеруса
Верс (огонь)	Верса	Мулх (красивый)	Мулха
Ганза (счастливый)	Ганза	Наке (высокий)	Накена
Гензу (низкий)	Гензуна	Этера (раб)	Этера
Зевру (бык)	----		

При желании, про этрусские имена можно почитать [здесь](#). А еще имена этрусков, в алфавитном порядке, указаны тут: <http://empycku.livejournal.com/>.

Нумидийские имена

ВАЖНО! Нумидийские мужские имена не имели женских аналогов.

Мужские имена: Капусса, Гала, Гиарб, Масинисса, Миципса, Гулусса, Мастанабал, Зарза, Богуд, Гауда, Бокх, Гиемпсал, Адгербал, Гасдрубал, Массива, Метезул, Юба, Югурта, Ганнибал, Гамилькар, Магон, Гамилькон, Атарбал.

Женские имена: Гимилька, Батбаал, Ариштабаал, Зибакат, Дахия, Иша, Саламбо, Илли, Симан, Тадефи, Тийа, Тала, Тамалу, Тамет, Тизири, Тизем, Юлтасила, Келла, Луния.

Желающие могут прочитать о нумидийских именах [здесь](#).

Также можно выбрать себе имя из имен карфагенян [тут](#).

Или из берберских - http://www.waylux.ru/imena_berber.html

Фракийские имена

ВАЖНО! В Помпеях нет и не будет человека по имени Спартак!

Мужские имена: Терес, Амадок, Севт, Ситалк, Котис, Керсеблепт, Кетрипор, Ройгос, Берисад, Орол, Москон, Дурса, Дапикс, Карнабон, Залмоскис, Скорило, Диком, Ремакс, Дирант, Офельт, Ликур, Финес, Пирес, Иммарад.

Женские имена: Талэ, Мисия, Кумидава, Сурка, Нава, Бендида, Прокна, Гергана, Терейне, Филис.

До нас дошли эллинизированные формы фракийских имен. О таких именах есть текст здесь - <http://drevniebogi.ru/tag/frakiya/>

А вообще призываем помнить, что фракийцы жили во Фракии, Дакии, Вифинии и Мизии - так что википедия, с ее списками царей вам в помощь:

[Список правителей Дакии](#)

[Список царей Фракии](#)

Римские имена

ВАЖНО! Мы просим вас выбирать только плебейские имена, т.к. считаем, что патрицианских родов среди ветеранов Суллы, поселившихся в Помпеях не было. Кроме того, мы настоятельно рекомендуем не брать полные имена известных исторических личностей, чтобы не вносить путаницу.

Имя каждого жителя Помпей римского происхождения состоит из **praenomen** (личного имени), **nomen** (родового имени) под которым его знают все соседи, **cognomen** (личного прозвища) или **agnomen** (родового прозвища).

Римские мужские praenomina (личные имена): Агриппа, Амулий, Аппий, Цезон, Камилл, Децим, Секунд, Терций, Септим, Секст, Квинт, Октавий, Фавст, Луций, Маний, Марк, Павел, Публий, Спурий, Тиберий.

Римские плебейские nomina (родовые имена):

Мужские	Женские	Мужские	Женские	Мужские	Женские
Абурий	Абурия	Курий	Курия	Новий	Новия
Ацерроний	Ацеррония	Дидий	Дидия	Опимий	Опимия
Акуций	Акуция	Фабриций	Фабриция	Плотий	Плотия
Элий	Элия	Фавоний	Фавония	Пупий	Пупия
Альбиний	Альбиния	Фламиний	Фламиния	Рабирий	Рабирия
Анистий	Анистия	Гавий	Гавия	Руфий	Руфия
Азиний	Азиния	Ювенций	Ювенция	Саллюстий	Саллюстия
Бруттий	Бруттия	Мелий	Мелия	Сальвий	Сальвия
Цецилий	Цецилия	Манилий	Манилия	Септимий	Септимия
Целий	Целия	Марций	Марция	Секстий	Секстия
Цезий	Цезия	Невий	Невия	Силий	Силия
Канидий	Канидия	Ноний	Нония		

Римские cognomina и agnomina (личные и родовые прозвища):

Мужские	Женские	Мужские	Женские
Абундаций (изобильный)	Абундация	Цит (быстрый)	Цита
Акцепт (милый, приятный)	Акцепта	Корв (ворон)	Корвина
Акут (проницательный)	Акута	Дат (дар)	Дата
Адьютор (помощник)	Адьютрикс	Денс (упорный)	Денса
Альб (белый)	Альба	Дигн (достойный)	Дигна
Амат (любимый)	Амата	Фест (праздничный)	Феста
Апр (кабан)	Апра	Фортис (крепкий)	Фортис
Аквила (орел)	----	Фуск (смуглый)	Фуска
Аратор (пахарь)	----	Гибрид (помесь)	Гибрида
Авкт (увеличившийся)	Авкта	Маритим (приморский)	Маритима
Беллик (боевой)	Беллика	Мутил (изувеченный)	Мутила
Бибул (пьяница)	Бибула	Пакат (мирный)	Паката
Кальв (лысый)	Кальва	Пера (солдатская сумка)	----
Каст (чистый)	Каста	Тирон (вол)	----
Каст (чистый)	Каста	Турбон (смерчь)	----
Цельс (высокий)	Цельса	Вит (живой)	Вита
Церт(верный)	Церта		

Про этносы

Дорогие друзья, для того, чтобы вам проще было определиться с выбором персонажа на игре мы, традиционно, утверждаем этнический состав населения Помпей к концу 80-х гг. до н.э.

Прежде чем вы начнете читать, хотим напомнить, что мы не собираемся делать историческую реконструкцию Помпей 80-го г. до н.э., однако, просим вас прочесть п. I.

I. Историческая справка

Помпеи - город, расположенный в регионе Кампания, где еще в VIII веке до н.э. греки основали свои колонии на землях италийских племен, таких как оски, сабины(сабеллы), и т.п.

В VI в. до н.э. Кампанию захватывают этруски, с переменным успехом сражаясь с греками на суше и на море они не смогли дать отпор еще и италийским племенам, которые спустились с гор на северо-востоке кампанийской равнины, и к 445 г. до н.э. захватили весь регион.

Приблизительно в это время (точнее в диапазоне от VIII до VI в-в.. до н.э.) были основаны Помпеи, превращавшиеся поочередно в греческое торговое поселение и в этрусский город.

Новая эпоха в истории Помпей знаменовалась приходом римлян на земли Кампании в IV в. до н.э. - впереди три Самнитские войны, по сути борьба за власть и землю в регионе. К 290 г. до н.э. заканчиваются и они, и самниты заключают мир с Римом на его условиях. Этот неравноправный союз, а также создание римлянами колоний-поселений в Кампании подводят нас к тому, что происходит в Помпеях в I в. до н.э.

В 91-88 гг. до н.э. италийские племена (в число которых входят, как мы помним, и оски, и самниты) начинают Союзническую войну из-за отказа Рима дать им права граждан и пр.

К 89 г. до н.э. италики добились от Рима значительных уступок и большая часть их сложила оружие,но Кампания продолжала сражаться. В результате в регион прибыл Луций Корнелий Сулла с войсками,которые осадили Помпеи. Помпеи были в итоге взяты, но по результатам войны в целом италики получили права граждан Республики, жители Помпей в том числе.

Сулла же вскоре после этого отправил в город некоторое количество своих ветеранов, наделив их землей и домами, в том числе ранее принадлежавшими местным жителям.

Сам Сулла ещё немного позже отправился в Азию воевать против Митридада, потом вернулся и выиграл Гражданскую войну у сторонников Гая Мария, занял Рим, установил диктатуру, начал проскрипции... Но это вот всё на начало игры для Помпей скорее внешнее инфополе..

Конец справки.

II. Кто же населяет новоиспеченную римскую колонию у нас на игре?

Помпеи населяют: свободные граждане Римской республики и рабы.

Свободные граждане

1. Кампанские греки (для удобства назовем их - греки)

Кто они?

Потомки греков-колонистов, смешавшиеся с коренным италийским населением Кампании.

Какими они видят себя?

Наследниками древней Эллады. Носителями культуры, системы философских знаний и представлений о мире как о “космосе”, т.е. живой, прекрасной одушевленной среде, населенной богами и людьми. Ни один из жителей Помпей, в котором течет греческая кровь, не забывает, что именно у греков нынешнее население Римской республики позаимствовало часть пантеона, театр как искусство, систему образования, некоторые философские идеи, алфавит, спортивные игры, архитектурные приемы и стили, музыкальную культуру, поэтические приемы и много другое. И пусть Гораций еще не родился, но греки заранее согласны с его словами о том, что побежденная Греция покорила своим культурным влиянием Рим, победивший ее.

Какими они видят других?

Варварами, безусловно, просто кто-то более дикий, а кто-то уже успел вкусить плодов греческой цивилизации. Вот римляне успели, а этруски, в глубине души, как были разбойниками, так и остались. А про тех, кто живет по ту сторону Геракловых столпов и говорить нечего. Это если коротко, а если развернуть то:

- к **римлянам-колонистам** греки относятся несколько свысока, как учителя к ученикам, старательным, но несколько бесталанным. Ведь римляне получили доступ к неисчерпаемому источнику культурных богатств, но набирают из него воду солдасткой флягой. Неудивительно, что из философских учений они взяли в первую очередь “учение о нравственности и государственном устройстве”. Практичность римлян идет в ущерб их представлениям о красоте и утонченности мира. Однако, истинный потомок жителей Эллады дипломатичен, и при встрече с римлянином будет держать подобные мысли при себе.
- к **этрускам** греки питают смешанные чувства. С одной стороны два народа долго проживали почти бок о бок, и не раз были союзниками в войнах, но это было давно. А с той поры как греки и этруски-тиррены научились строить корабли прежний мир был забыт. (опять таки, Овидий еще не родился, но посмотреть часть “Метаморфоз” о Дионисе и тирренских морских разбойниках можно). В Помпеях же потомки этруских завоевателей считаются людьми темными почти во всех смыслах. Вера у них темные и странные, разбоем они хоть и не занимаются больше открыто, но кто его знает, что от таких ожидать. Говорят этруски лучше других разбираются в медицине, но что они там готовят - лекарство или отраву? И все же общение с тирренами

предпочтительнее, общению с варварскими племенами из Колхиды, или Ливии, или дикими амазонками т.к. те вообще живут неизвестно чем, и неизвестно где.

- к **прочим** греки относятся как к варварам, с той только разницей что часть из них уже начала приобщаться к эллинистической культуре, а часть так и прозябает в невежестве.

Как их воспринимают другие?

Сладкоречивый и утонченный эллин может быть куда опаснее мрачного этруска или же прямолинейного служаки-римлянина, за которым стоит вся мощь государства. (посмотрите что писал о соплеменниках Фукидид). И словосочетание "греческое коварство" появилось не просто так! Впрочем, если вы возьмете эллина в наставники вашим детям, или придете в его лавку, купить украшение, или в школу послушать философские диспуты, то он будет весьма благовоспитано общаться с вами. Но за спиной у вас прозвучит нелюбезное: "варвар!", чуть только вы выйдете за порог.

Какими мы хотим видеть греков на игре?

Культурными, утонченными, слегка снобами (презирают в той или иной степени всех не-греков). Греки скорее "лирики", чем "физики".

2. Кампанские этруски (для удобства назовем их - этруски)

Кто они?

Потомки этрусков, то ли переселившихся в Кампанию с севера, то ли приплывших морем.

Какими они видят себя?

Мужественными и суровыми воинами и мореходами, чей золотой век, увы, уже прошел. Тем бережнее следует хранить память о великих завоеваниях, и о тех временах, когда имя тирренов заставляло трепетать фокейцев и эллинов на море. Умелыми землепашцами, чьи неустанные труды на плодородных землях Кампании позволяли снимать по два, а то и три урожая в год. Этруски теснее, чем греки и римляне связаны с природными стихиями - водой, землей, и продолжают чувствовать эту связь, которая помогает им толковать различные знамения. Недаром из их народа происходят самые лучшие прорицатели и врачи.

Какими они видят других?

Тут все не так однозначно, как у греков:

- к **грекам** этруски питают сложные чувства. Этруски одновременно почитают греков как преосвященный и высококультурный народ, и видят в них соперников, помешавших этрусскому народу утвердиться на землях Кампании. В прежние времена этруски объединялись с карфагенянами в борьбе против греков, а затем и римлян, но потерпели поражение в обоих случаях.
- к **римлянам-колонистам** этруски не питают особо теплых чувств, т.к. с их приходом они потеряли независимость и земли, которые Сулла отдал своим ветеранам.

- Среди **прочих народов** этруски выделяют нумидийцев, считая их форменными варварами, приносящими в жертву детей, но при этом храбрыми войнами и фракийцев - бывших соседей, ведь многие считают, что этруски происходят из Лидии, отделенной от Фракии лишь узким проливом - Боспором Фракийским.

Как их воспринимают другие?

Мрачный этруск окажет тебе посильную помощь, если придется возводить стену или копать колодец, ведь они лучшие инженеры в Помпеях. Хочешь узнать будущее - иди к этруску. Хочешь справить триумф свой или игры, спроси у этруска, как делали это некогда они. А еще этруски, словно варвары, дают неслыханную волю своим женщинам. Женщины у них сидят на пирах вместе с мужчинами, словно гетеры, и даже могут, вроде бы, владеть имуществом, а иногда и сражаться с мужчинами бок о бок.

Какими мы хотим их видеть на игре?

Таинственными, мрачноватыми, весьма практичными, изобретателями. Именно у этрусков римляне заимствовали устройство абордажной кошки, усовершенствованный плуг, регалии: буллу на шею, тогу с пурпурной каймой, пучок фасций у ликторов, обычай справлять Сатурналии, устраивать гладиаторские игры и многое другое. Если греки философствуют, этруски делают дело.

3. Римские колонисты (для удобства назовем их - римляне)

Кто они?

Ветераны армии Луция Корнелия Суллы, которых он поселил в покоренном городе, в домах и на землях отнятых у жителей Помпей.

Какими они видят себя?

Ветеранами многочисленных сражений, которые наконец-то получили причитающиеся им по праву блага (земли, капитал). Представителями Вечного города в этой провинции у моря. Живым воплощением римской доблести и славы.

Какими они видят других?

- **Греков** римляне считают высококультурными, но изнеженными людьми. Слишком часто греки предаются философствованиям, вместо того, чтобы заниматься хозяйством, как в узком (домашнее хозяйство), так и в широком (укрепление государства) смысле. Интеллектуальности греков, порой, бывает слишком много. Но все же, если вы не хотите прослыть козопасом-деревенщиной, берите у греков все лучшее, но при этом крепко стойте обеими ногами на земле. Земле которая теперь подчиняется Римской республике.
- в **этрусках** римляне видят добродетели древних земледельцев. Древних, от того и диких, но не варварских, а напротив очень строго соблюдающих религиозные обряды. (Тит Ливий. История Рима V, 1, 6). Редко какой другой

народ так хорошо умеет толковать волю богов. Однако свобода этрусских нравов не может не поразить достойного римского гражданина.

- **Прочие народы** считаются вполне пригодными для того, чтобы отдать свои земли римским поселенцам. Пусть иногда с ними и приходится заключать временные военные союзы, но кто будет держать слово, данное варвару?

Как их воспринимают другие?

Захватчики, дурно воспитанные солдафоны, союзники в борьбе, но с кем? Сколько людей, столько и мнений...

Какими мы хотим их видеть на игре?

Вот тут много вариантов. Римлянин-колонист может быть выскочкой-нуворишем, в плохом смысле этого слова. (золотой бассейн с каррарским мрамором прилагается, ну вы поняли). Может быть честным и простым служакой, попавшим в незнакомое окружение. А может - хитрым интриганом, получившим и связи, и деньги, и рвущимся к власти.

Рабы

Напоминаем, что во время игры любой свободный гражданин может попасть в рабство!

И на момент начала игры в Помпеях нет вольноотпущенников.

Все фракийцы и нумидийцы прибыли в Помпеи, уже будучи рабами.

Греки, этруски и римляне рабами могут стать.

Рабы-фракийцы

Кто они?

Племена проживающие между Балканскими горами и Эгейским морем.

Кто их поработил?

Филипп II Македонский еще в 352 году до н.э., затем Луций Эмилий Павел в 168 году до н.э.

Что известно о фракийцах в Римской республике?

Фракийцы - варварские племена, живущие где-то у восточных границ Республики. Фракийцы смелые и отважные воины, поэтому их очень выгодно вербовать в войска. Фракийцы, как дети - любят все блестящее, особенно золото. Их правители нередко идут на войну в золотых доспехах. Еще фракийцы, как и положено дикарям, украшают себя татуировками. Чаще всего у себя на теле они изображают змея, которому поклоняются. Раз в год фракийцы устраивают общее празднество в честь бога-змея, где напиваются сверх меры неразбавленным вином, а потом меняются одеждами - мужчины надевают женские, а женщины мужские. Особые празднества фракийцы устраивают и на похоронах, когда на поминальном пиру сходятся в поединке несколько

воинов, в знак уважения к покойному. (этим они, кстати, очень похожи на этрусков). Кроме прочего, фракийские женщины пользуются невиданной свободой - себя до брака они не блюдают, развлекаясь с любым мужчиной. Однако, вступив в брак, они делят мужа со своими товарками, ведь у знатных фракийцев принято иметь несколько жен.

Что могли бы рассказать о себе сами фракийцы?

Если у тебя родится сын - посади его прежде на коня, а потом учи ходить. А если дочь - дай в руки прялку. Подрастет сын - отошли его на воспитание к родственнику, чтобы рос он вместе с двоюродными и троюродными братьями, с ними же учился воевать и прикрывать друг другу спину. И тогда не будет у твоего сына друзей более преданных, чем те, с которыми он вырос. Дочери же своей позволь искать жениха среди всех достойных юношей в племени, пусть она хоть всех переберет, пусть родит здорового ребенка, тогда проси у ее жениха богатый выкуп.

Почитай Солнечного всадника - Героса, рогатого Сабазия, научившего сбраживать виноградный сок и мать-Бендиду - охотницу.

Помни, что узы побратимства нерушимы, и названный брат потребует от тебя рассказать о самой сокровенной мечте. Мечту же можно и передарить, а любой дар священен. Получивший дар обязан отдарится, либо передать дар другому, и тогда уже тот, другой, будет давать от дарки.

Как к фракийским рабам относятся свободные граждане Помпей (в целом)?

Греки считают фракийцев варварами, но достаточно разумными, чтобы перенять греческий язык и культуру. (о завоевании Фракии македонцами греки вспоминают с гордостью, т.к. признают во фракийцах отменных воинов.)

Этруски, как и греки, вспоминают прошлое, когда фракийцы были их соседями, и отмечают некое сходство между фракийскими и этрускими поединками на поминках по усопшему. А также схожий обычай почитать богов-покровителей виноделия, устраивая публичное распитие крепкого вина, переходящее в оргию. (см. Сабазий и Фуфлунс)

Римляне считают фракийцев опасными дикарями, живущими у границ цивилизованного мира и придающими слишком большое значение родственным связям (так римляне воспринимают фракийское побратимство).

Рабы-нумидийцы

Кто они?

Племена, проживающие между Мавританией и Египтом от Средиземного моря на Севере до соленых озер пустыни на юге.

Кто их поработил?

Нумидия – пока еще свободное царство, но в III веке до н.э. нумидийцы были покорены Карфагеном. Нумидийцы помогали Риму в Пунических войнах, в результате получили в 201 г. возможность создать собственное царство. Однако в 112 г. до н.э.

незаконнорожденный сын царя Нумидии Масиниссы Югурта объединил нумидийские племена, повергнув собственных братьев, и обратил оружие против Рима. В 105 г. до н.э. легионы Гая Мария разбили армию Югурты и продолжили борьбу с оставшимися от его армии вооруженными бандформированиями. Это продолжалось до тех пор, пока тесть Югурты мавританец Бокх не предал его в руки нашего вечного диктатора Луция Корнелия Суллы, тогда бывшего квестором. Бокх воцарился в Нумидии, Югурта был доставлен в Рим, прошел в триумфальной процессии Мария и затем был задушен в Мамертинской тюрьме. Многие нумидийцы были тогда захвачены в рабство италиками из легионов Мария.

Что известно о нумидийцах в Римской Республике?

Нумидийцы - варварские племена, которые милостью Рима живут между Мавританией и Египтом. В нумидийцах странно сочетаются бесстрашие и презрение к войне: при любом удобном случае они бегут с поля боя к женам и детям. Нумидийцы вероломны - предательство и подкуп среди них распространены так же, как и езда на лошадях без седел. Поэтому в войнах их можно использовать только для разведки и коротких фланговых атак. Нумидийцы горды и своенравны, но прячут свою гордость очень глубоко. Нумидийцы очень ценят свободу, а больше свободы - только жизнь, а больше жизни - только своих предков. Нумидийские женщины раскованны, а мужчины ревнивы. Если у вас дошло до секса с замужней нумидийкой, значит, один нумидийский мужчина уже поклялся вас убить.

Нумидийцы ценят золото и другие богатства, но только как средство для жизни и свободы.

Рабы из нумидийцев получают спокойные и выносливые. Лучше всего их использовать на работах тяжелых и нудных. Хозяин не должен показывать свою слабость, но и применять силу без нужды не надо - были случаи, когда жестокий хозяин получал порцию яда после несправедливого наказания нумидийцев.

Дважды в год - один раз летним днем, один раз зимней ночью - нумидийцы устраивают праздники Солнца и Луны. Они поют и пляшут, встав в круг, вводят себя в экстаз, после чего устраивают оргию, и это варварское празднество не лишено какого-то дикого очарования.

Что могли бы рассказать о себе сами нумидийцы?

Широки и раздольны степи Нумидии, вольно пасутся в них кони. Позови своего особым свистом – и он придет. Не нужно ему ни узды, ни седла, нужна вода да вольная степь, красивые кобылы да тонконогие жеребята. Нельзя усмирить нумидийского жеребца, можно лишь договориться с ним как с равным. Даже если ты одолел его и оседлал, придет время, ты расслабишься, и он сбросит незадачливого седока. Можно повести его за собой, но только до первого поражения – уважая силу, он не прощает слабости. Таковы и нумидийские мужчины. Нумидийские кобылы горячи и своенравны, они заигрывают с каждым жеребцом, пританцовывают перед ними, дразнят, ржут и покусывают, но жеребята у них только от того коня, в котором они признали силу раз и навсегда. Таковы и нумидийские женщины.

Почитай Тритона – и найдешь воду в степи, почитай Минерву – и твое копье всегда попадет в цель, а более всех почитай Солнце и Луну – отца и мать всех людей.

Помни, что корни у степной травы длиннее стебля, и жива она только им. Помни, что ты только стебель травы, а кости предков твоих растут корнями в степной земле. Если стебель погиб, не оставив семян, корень может прорасти. Если погиб корень, стебель у воды может быстро приняться, но скорее всего он погибнет безвозвратно.

Если у тебя нет детей, или если ты считаешь свою жизнь оконченной, или если ты хочешь подарить самый ценный дар дорогому и близкому тебе человеку, ты можешь подарить ему свое прошлое. Тогда он получит все твои деяния и заслуги, долги и позор, милость и гнев твоих предков, и даже твое имя, а ты будешь как младенец - беспомощен, мал и слаб.

Как к нумидийским рабам относятся свободные граждане Помпей (в целом)?

Греки считают нумидийцев варварами, тупым скотом, и в целом относятся к ним с презрением. Единственное, что делает их похожими на людей - почтение к Афине. Впрочем, грациозность их движений не может не вызывать эстетизм.

Этруски ценят в нумидийцах их выносливость и верность предкам, и уважают в большей степени оседлых нумидийцев за умение строить оросительные системы и выращивать зерно в столь трудных условиях как степные, а кочевых считают просто обычными рабами.

Римляне слишком недавно сталкивались с этим своенравным народом, и знают, как нетрудно их завоевать и как трудно их покорить. Их свободолюбие - опасная черта, и за ними нужен глаз да глаз.

Бывшие свободные граждане Римской Республики

Кто они?

Бывшие свободные граждане Римской Республики (греки, этруски, римские колонисты).

Кто их поработил?

Республика. За что? Или за совершенное преступление, или за долги.

Что известно о таких рабах в Римской Республике?

На рабском рынке может оказаться всякий - твой сосед, виноторговец у которого ты вчера покупал вино, лучший друг, брат.... Вопрос не в этом, а в том, что сделаешь ты, когда увидишь его среди варваров? Отвернешься и пройдешь мимо? Выкупишь? Пойдешь предлагать помощь его жене и детям? Только ты сам можешь ответить на эти вопросы!

Что могли бы рассказать о себе такие рабы?

Что рассказывать-то? У раба нет прошлого, в прошлом он был свободным гражданином, но прошлого больше нет. У раба нет будущего, только боги ведают, что

случится завтра - продадут тебя другому господину, или оставят? Освободят или убьют?

Как к таким рабам относятся свободные граждане Помпей (в целом)?

А вот тут мы не можем давать никаких рекомендаций, т.к. отношение зависит от того, как именно гражданин стал рабом. Может это ты, лично, разорил его и заставил наделать долгов, из-за которых он и стал рабом. Или твой брат совершил преступление...

Отношение свободных граждан к рабам не слишком зависит от этнической принадлежности тех и других. Тут скорее работают личные связи.

Подробно про некоторые этносы

Этруски - кто это?

Об этрусках к XXI веку известно много, и в тоже время мало.

Изучали их без малого 400 лет, но ответа на два основополагающих вопроса - откуда пришли этруски, и куда они делись - так и не нашли.

Предположений и гипотез относительно того и другого существует множество, но мы не будем рассматривать их все, а остановимся только на одной. Эту гипотезу мы посчитаем верной, в рамках отыгрываемого нами мира.

Подчеркнем, что в рамках нашей игры все жители Помпей этруского происхождения знают этот миф и считают его чистой правдой.

Миру этот миф поведал в V в. до н.э. "отец истории" Геродот: При царе Атисе во всей Лидии (Малая Азия) случился неурожай. Чтобы справиться с голодом лидийцы изобрели различные игры: в кости, в бабки, в мяч и прочие, кроме шашек. Один день лидийцы играли с утра до вечера, чтобы заглушить голод, а другой день - ели, прекращая игры. Так лидийцы прожили 18 лет, но конца края бедствиям было не видать. Тогда царь Атис разделил свой народ на две части, одна из которых должна была остаться, а другая покинуть родину. Во главе уходящих встал сын царя по имени Тиррен. Переселенцы добрались до Смирны, построили корабли и отплыли к чужим берегам. В память об этом море, по которому они плыли, называли Тирренским. А земли на которых высадился Тиррен с товарищами, много позже стали называть Тосканой, ведь италийцы прозвали этрусков тусками. *(Строго говоря, версия Геродота довольно спорная, но мы примем ее, почему - см. выше).*

Почему мы выбрали именно этот миф? Посмотрите на карту: Лидия(современная Турция) отделена от Фракии (совр. Болгария и Македония) только Мраморным морем. Т.е. этруски и фракийцы, если верить Геродоту, когда-то были соседями.

Итак, в рамках игры, об этрусках известно следующее:

- этруски прибыли в Италию из Лидии;

- италики прозвали этот народ тусками или этрусками, греки - тирренами или тирсенами, сами же себя они называют расена;
- к 750 г. до н.э. этруски основали в Италии 12 городов, каждым из которых управлял свой лукумон;
- в 616 г. до н.э. гражданин этрусского города Тарквинии - Луций Тарквиний Приск при поддержке своей жены - Танаквиль стал царем Рима. (подробнее об этом читайте у [Гаспарова](#));
после Тарквиния Приска Римом правил его приемный сын, также этруск - Сервий Туллий;
- последним этрусским царем Рима, (и вообще последним царем Рима) стал родной сын Тарквиния Приска - Луций Тарквиний Гордый, которого свергли в 509 г. до н.э.. Тарквиний пытался с помощью этрусского правителя- Ларса Порсенны вернуть себе власть, но безуспешно (про Порсенну и Муция Сцеволу читаем у [Гаспарова](#));
- начиная с 509 года до н.э. этруски регулярно терпели поражения на суше от римлян, а на море от греков, что было вдвойне обидно. т.к. именно греки некогда прославили (или ославили) этрусских морских разбойников на всю Ойкумену;
- к концу II в до н.э. этруски стали союзниками римлян, и только Кампания (в т.ч. и Помпеи) продолжала сражаться за независимость.
Несколько лет назад (напоминаем, по игре у нас 80-81 г. до н.э.) жители Этрурии и Кампании получили римское гражданство

Все, перечисленное выше, известно каждому взрослому этруску в Помпеях.

А вот что известно об этрусках грекам и римлянам: (об этом мы уже писали, но коротко) **ПОДЧЕРКЕМ** - часть из того, что говорят об этрусках другие народы, всего лишь злословие и сплетни. Вопрос лишь в том, какая часть? И отвечать на этот вопрос вам, дорогие игроки.

Что говорят об этрусках римляне и греки

- Этруски любят роскошь, причем очень по-варварски - наряды украшенные золотым и серебряным шитьем, декоративные вещицы, косметику и т.п.
- Этруски очень следят за своей внешностью, волосы с тела у них удаляют не только женщины, но и мужчины.
- Этруски очень бесстыдны - у них замужние женщины на пирах возлежат с незнакомыми мужчинами (*фу-фу-фу говорят римляне*), а еще женщины заботясь о своем теле часто упражняются нагими вместе с мужчинами (*фу-фу-фу говорит большинство греков*).
- А еще этруски любят собирать гостей на пир и устраивать оргии с соседями и соседками, пришедшими на него.
- Во время оргий этруски возлежат как с женщинами, так и с мужчинами (*греки молчат*).
- Вообще некоторые (*греки, например*) утверждают, что этрусские девушки добывают себе приданое, торгуя своей красотой.
- При этом этруски были когда-то (*греки и римляне скалятся*) превосходными воинами и на суше и на море: они изобрели тирренскую трубу, чтобы отдавать

приказы войскам, для своих военачальников они изобрели почетные инсигнии - сопровождение из 12 ликторов, курульное кресло и **тогу с пурпурной каймой**.

- Этруски - народ всецело почитающий богов, для этого они даже изобрели церемонии (*про богов этрусков ниже*).

Этрусский город

- Главой города считался лукумон-правитель, которого выбирали скорее на должность военачальника.
- Городом у этрусков управляли зилаты, некоторые из которых ведали вопросами культа, другие представляли интересы плебса, а третьи - аристократии (*греки и римляне кивают, т.к. у первых были архонты, а у вторых - магистраты, и не совсем понятно кто у кого пернял систему управления*).
- Этрусский город - средоточие жизни, в сельской местности преимущественно рабы пасут скот и обрабатывают поля, а на ночь их запирают в эргастулах (*греки и римляне понимая кивают, эргастулы - в значении рабские-казармы, были у всех*).
- При закладке нового города этруски следовали бесчисленным ритуалам. (*тут римляне склоняют голову, т.к. сам Ромул при закладке Вечного города тоже положился на этрусские традиции*): место будущего города опахивалось упряжкой из быка и телки. На том месте, где должны возводиться ворота - плуг вынимали из земли. Этруски считали город построенным неверно если в нем не было трех врат, трех улиц и трех храмов - Тина(Юпитера), Уни(Юноны) и Менрвы(Минервы). В центре будущего города этруски выкапывали в земле яму-Мундус, в которую лили жертвенные молоко, мед, вино и кровь. Сверху яму прикрывали каменной крышкой, поднимать которую отваживались только в годину бедствий.
- Планировку городских домов этруски частично позаимствовали у греков - этих любителей колонн. Идеями и опытом этрусков затем воспользовались римляне. В этруском доме можно было увидеть и атриум, с отверстием в крыше - комплювиум, и бассейн-имплювиум под ним. Но, в этруских атриумах почти не было колонн. (подробности у [Сергиенко](#))

Рабы

- **Важно!** Выговорить подлинное имя раба этрусские хозяева чаще всего не могли, да и не хотели, поэтому нумидийцев и карфагенян они именовали на греческий манер, а фракийцев на латинский.
- “Рабские” профессии у этрусков были весьма разнообразными - от рудничного рабочего, до актера и музыканта (*греки и римляне только кивают - и у тех и у других актерство или позорная профессия свободного или удел раба*).
- Клиентами же (**это тоже важно**) у этрусков изначально становились “товарищи по оружию”, которые в мирное время осваивали мирные профессии. Ситуация когда клиентом у военачальника становился его бывший солдат была весьма распространена.

- В целом, этруски достаточно мягко относились к домашним рабам (*римляне и греки презрительно фыркают*), но были жестоки к пленным иноземцам, которые работали на них на земле.

Повседневность этрусков

- Дважды в день этруски накрывали роскошные столы (*римляне и греки возмущаются - они то делают это только раз в день, в остальное время ограничиваются перекусами*).
- Пировали этруски за небольшими столиками, установленными керамической, бронзовой и серебряной посудой, в окружении прочих изящных вещиц (*греки громко завидуют, римляне презрительно хмурятся*).
- Римляне и греки почитали этрусков настоящими гурманами и перенимали у них многие рецепты блюд.
- Своими делами этруски предпочитали заниматься под музыку (*греки и римляне изумляются, ну ладно еще музыка для танцоров или религиозных церемоний, но кулачные бои и состязания под музыку? Порка рабов под музыку?*).
- Из состязаний этруски предпочитали скачки (*римляне оживляются*), кулачные бои (*греки кивают*) и выступления гладиаторов на похоронах.

Гладиаторы у этрусков:

- Обычай устраивать гладиаторские бои прочие народы, населявшие Италию переняли у этрусков. Обычай этот берет свое начало от ритуальных жертвоприношений рабов, а иногда и свободных граждан на похоронах (*грекам и римлянам лучше промолчать, т.к. у них тоже такое практиковалось*).
- Гладиаторские игры - более "прогрессивное" явление, чем жертвоприношение, т.к. оставляют шанс одному стать победителем.
- Ланиста - слово этруское, означало - хозяин гладиаторов.
- Классические гладиаторские игры появились в регионе Кампания (Капуя, Помпеи и т.п.), кампанийские гладиаторские школы считались самыми лучшими.
- Кроме человеческих поединков устраивались и звериные травли.

Религия у этрусков:

Подробнее про религию [тут](#) и [тут](#), но аккуратнее с текстом, автор любит делать неожиданные выводы.

- Этруски различали Небо, Землю и Подземный/загробный миры, при этом четкой границы между тремя мирами не было.
- Этруски очень почитали зеркала, т.к. считали земную жизнь отражением жизни небесной. Зеркало также являлось одним из элементов связи с подземным миром (*греки и римляне в недоумении, они не придают такого значения зеркалу*).
- У этрусков были священные числа - 12 (по числу сторон у трех миров $3 \times 4 = 12$ и 12 зодиакальных знаков), 7 (цветов радуги), 10 (на столько лет можно отсрочить предсказанную беду, если проводить ритуалы).

- Этруски приписывали чудесные свойства воде, одновременно связывая ее с загробным миром (*греки вспоминают реки Стикс и Ахерон и пр.*).
- Этруски полагали, что души некоторых людей пройдя все тяготы пути в подземный мир перерождаются в божества, причем божества женские (*греки и римляне говорят - фу, что за варварство!*).
- У этрусков были три основные вида гаданий: изучение внутренностей жертвенных животных (*у римлян - гаруспиция*), толкование чудесных явлений (*у римлян - авгуры, в т.ч.*) и толкование молний.
- Этруски часто строили трехчастные храмы в честь трех богов - Тина, Уни и Менрвы, или в честь Аплу, Менрвы и Геркле, или любой другой троицы богов.

Часть пантеона этрусков:

1. Тин или Тини (отождествлялся с греческим Зевсом и римским Юпитером) - владыка Неба, Света и Севера, где на вершине горы стоит его трон. Тин повелевает еще 16 богами, но они же сдерживают его, когда Тин мечет молнии. (греки смеются - Зевса-громовержца смогло удержать только похищение молний). Тин покровительствовал правителям. Символы тина: орел, дуб, молния.
2. Уни (греческая - Гера, римская - Юнона), супруга Тина, владычица Земли и богов. (римляне переняли поклонение именно Уни, а не Гере). Уни - покровительница царской власти. Приемная мать Геркле (Геракла, Геркулеса) (греки вспоминают как Зевс заставил Геру усыновить Геракла). Уни являлась также хранительницей домашнего очага (как Гестия, Веста), покровительницев брака и хранительницей природы (подобно Деметре, Церере). Символы Уни: змея, павлин.
3. Менрва (Афина, Минерва - но больше полномочий) дочь Тина и Уни (*а не Зевса и какой-то там, как у греков*). Менрва была связана с Подземным миром, и перерождением души в божество, она выводила перерожденную душу из Загробного мира. Еще Менрву почитали как пророчицу, покровительницу искусств и ремесел, воительницу-стратега. Менрва была женой Геркле (*греки и римляне негодуют - Афина/Минерва отвергала все домогательства*). Символ Менрвы: зеркало.
4. Геркле (Геракл, Геркулес) супруг Менрвы, которого усыновила Уни. Божественный герой победивший в поединке свою супругу Менрву, бога Аплу (Аполлона, Феба). Геркле покровительствовал торговцам, путешественникам, лучникам, охотникам и гладиаторам.
5. Аплу (слабо похож на Аполлона и Феба) - охранял людей, стада и посевы. (*греки вспоминают Пана*) Аплу являлся хранителем Подземных вод, вестником смертей и эпидемий и лекарем в одном лице (*римляне и греки вспоминают Эскулапа/Асклепия - врача и сына Аполлона/Феба*). С Аплу боролся Геркле, укравший золотую лань сестры Аплу. Символ Аплу - лавр.
6. Семла (Семела у греков и Римлян мать Диониса/Вакха) - у этрусков жена Аплу и мать Фуфлунса(Диониса/Вакха) почитать ее этруски научились у фракийцев, у

- которых был собственный культ Диониса (*греки и римляне недоумевают из-за таких родственных связей*).
7. Сатре (Кронос, Сатурн) - покровитель урожая у этрусков. Сотносится с планетой Сатурн и знаком Стрельца. Сатрепоказывал ход времени, а иногда и хаос, сатурналии были и у этрусков. (*тут греки и римляне пытаются разобраться, кто у кого перенял обычай сатурналий, и не могут*) Символ Сатре - серп или коса.
 8. Фуфлунс (Дионис, Вакх) - связывался этрусками с загробным миром. Символы Фуфлунса - пантеры и леопарды, также связаны с загробным миром. Некое женоподобие Фуфлунса (*греки и римляне предпочитают помалкивать*) связано с переходом души в женское божество. Фуфлунс наблюдал в Подземном мире за этим переходом.
 9. Портунс (Тюхе, Фортуна) - богиня судьбы (*а не только удачи как у греков и римлян*). К ней обращались гадалки. Символы Портунс - ключ и овечье руно.
 10. Каве (Гелиос) - бог солнечного света и тепла.
 11. Аритими (Артемида, Диана, Селена) - богиня Луны, целительница, охотница. Помогала женским душам проходить по Подземному миру. Сестра-близнец Аплу. Символы - медведь, лань, полумесяц.
 12. Туран (Афродита, Венера) - владычица всего живого. Помогала душе возродиться в Подземном мире. Символами туран были голуби, лебеди, змеи и пантеры. Туран - покровительница любви, брака, рождения, перерождения.
 13. Марис (Арес, Марс) - бог растительности и войны. (*греки и римляне не видят связи, а напрасно - буйную силу можно увидеть и на войне, и весной, когда зелень идет в рост*) Символы - бык и волк.
 14. Невунс (Посейдон, Нептун) - бог вод и плодородия. Символы - дельфин, трезубец.
 15. Сефланс (Гефест, Вулкан) - бог подземного огня и покровитель кузнецов.
 16. Аита (Аид, Плутон) - владыка Загробного мира. Символы - корона, скипетр и шлем из волчьего черепа.
 17. Ферсифай (Персефона, Прозерпина) - супруга Аиты, царица Подземного мира. Верховный судья мертвых (*римляне и греки в шоке - как женщина может быть судьей!*).
 18. Турмс (Гермес, Меркурий) - бог-проводящий. Проводит души в Загробный мир и переродившихся в божества из него.
 19. Хару (совсем не Харон) - демон смерти, с крючковатым клювом, острыми ушами, хищными когтями и крыльями за спиной. В руках у Хару молот, которым он убивает. (*греки и римляне недоумевают, вроде как коса или серп - символ смерти, а у этрусков - молот?!*)
 20. Лазы, лары, маны, - в них перерождались души в Подземном мире. Лазы были крылатыми, лары изображались в виде молодых людей. Маны были добрыми предками-покровителями.

Как обычно, мы только приветствуем, если кто-то и вас - дорогие игроки - захочет дополнить эти тезисы.

Нумидийцы

Нумидия

Область в Северной Африке (часть современного Туниса и Алжира).

С севера Нумидию омывало Средиземное море.

С востока она граничила с Карфагеном.

С юга - с Ливийской пустыней (совр. пустыня Сахара)

Краткая история Нумидии

Саллюстий свидетельствует: "...Африку вначале населяли гетулы и ливийцы, суровые и дикие люди; они питались мясом зверей и растениями, подобно скоту. Они не подчинялись ни обычаям, ни закону, ни какой-либо власти. Ведя бродячую жизнь, они, скитаясь, устраивали привал там, где их заставала ночь".

Нумидийцы делились на два больших племени массилиев и массасилиев.

Около 1200 г. до н.э. на территорию Нумидии приплыли финикийцы, которые выкупили у местного властителя Гиарба (Юбы) землю, построили Карфаген и стали платить нумидийцам дань.

Однако уже к рубежу IV - III в. до н.э. Карфаген подчинил себе Нумидию. Что не мешало ее жителям регулярно восставать против захватчиков.

Против власти Карфагена нумидийцы восставали в 241-237 гг. до н. э. (первая пуническая война) Но восстание подавил Гамилькар Барка.

В 220-е гг. новое восстание подавлял Гасдрубал.

Наконец, во время Второй Пунической войны силы нумидийцев разделились и часть их, во главе с Сифаксом воевала за Карфаген, а часть, во главе с Массиниссой перешла на сторону Рима.

Хотя со времен Массиниссы прошло уже более полувека, все нумидийцы помнят его [историю](#).

Вторая памятная всем рабам-нумидийцам личность - скончавшийся двадцать лет назад (в 105 г. до н.э.) царь Югурта, внук Массиниссы.

Югурта был незаконнорожденным, но его дядя, под давлением римлян, был вынужден признать его законным наследником. Как и его дед - Массинисса, Югурта изначально сражался в римском войске, где командовал нумидийской конницей. Такое положение вещей не устраивало родственников Югурты, которые также считались союзниками римлян и претендовали на нумидийский трон. Чтобы прекратить распри, римляне вновь разделили Нумидию на две провинции и западную отдали Югурте. (К слову, Нумидия не была еще римской провинцией, но была вассалом и союзником Рима.) В 112 г. до н.э. Югурта предпринял попытку объединить Нумидию под своим началом, и объявил войну правителю Восточной Нумидии - своему сводному брату Адгербалу.

Войска Адгербала были разбиты, и среди прочих павших были граждане Римской республики. Сенат объявил Югурте войну. Югурта решил действовать не силой, а хитростью - подкупив всех, кого мог, он добился мира с римлянами и поехал в Рим, объясняться. Прямо в Риме Югурта расправился с очередным сводным братом, которого Сенат прочил ему в преемники. Римляне снова послали войска против Югурты, но потерпели поражение.

В 107 г до н.э. против нумидийцев пошел сам Гай Марий, с которым заключил соглашение тесть Югурты - Бокх. Свои же нумидийцы пленили Югурту и сдали его посланному Марием Сулле.

Затем Югурту увезли в Рим, где заморили голодом в тюрьме.

Напоминаем, что все описанные выше события произошли примерно 20 лет назад. А это значит, что те, кто был их участником, еще живы. И какая-то часть из них люто ненавидит римлян. А другая часть ненавидит своих соплеменников, предавших Югурту. А кто-то ненавидит Югурту за то, что он развязал эту войну.

Сами же римляне считают нумидийцев сильными и коварными, готовыми предать тебя, как только почуют выгоду.

Как выглядят нумидийцы?

Римлян порой удивляет, что из Нумидии привозят белых рабов.

На самом деле ничего удивительного в этом нет.

Нумидийцы, которые являются потомками финикийцев - светлокожие с прямыми носами.

В наши дни на нумидийцев больше всего похожи их отдаленные потомки - берберы.

Одеваются нумидийцы в легкие ткани и кожу.

Многие нумидийцы отпускают бороды.

Чем живут нумидийцы?

По мнению многих римских историков нумидийцы живут разбоем.

Простые нумидийцы легки на подъем, живут они большей частью вне города, кочуют. Города же нумидийцев - Цирта и Булла-Регия были некогда построены карфагенянами, в них живет знать, жрецы, ремесленники и торговцы.

В любой момент нумидийцы готовы сняться с места, чтобы перегнать табун своих уродливых с виду лошадей, или напасть на соседа.

На море же нумидийцы промышляют разбоем, грабят все суда без разбора. Даже римлянам пока не под силу избавиться от африканских пиратов.

На суше нумидийцы числятся как весьма искусные всадники.

Общество нумидийцев

Во-первых, есть царь. Сейчас это царь Мавретании Хиемпсал II, верный союзник Суллы, насколько можно говорить о верности в Нумидии. Царей за жизнь обычного нумидийца всегда много, а в последние годы их было слишком много. Да и далеко они. Царь может позвать на войну. Война - хорошо до тех пор, пока ты побеждаешь, и есть добыча. Потом можно и нужно уходить, если ты не глупец.

Во-вторых, есть жрецы и жрицы. Самые почитаемые из них - жрецы Солнца и жрицы Луны. Остальные тоже в почете и уважении: их нельзя убивать и у них нельзя красть.

В-третьих, есть уважение к возрасту. Старик лучше юнца хотя бы потому, что он живет дольше. А своя жизнь - самая большая ценность. Помимо этого старики обычно отправляли культы местных для племени богов.

В-четвертых, женщины племени выше рабов.

Нравы и обычаи нумидийцев

Нумидийские женщины легконравны и страстны, флирт вплоть до публичных ласк и поцелуев - обычное дело.

Нумидийские мужчины чрезвычайно ревнивы, если дело доходит до секса с его женой, дело чести - отомстить любовнику. Статус рогоносца - позор.

Правила наследования у нумидийцев простые - все имущество, включая жен и детей, наследует старший брат, когда братья кончаются, старший сын последнего выжившего.

Нумидийцы верят, что их корни - в земле предков, где их оберегают племенные боги. Они трепетно относятся к прошлому, и из уст в уста передают младшим семейную историю, в которой к истории дедов и отцов добавляется история сыновей и внуков. Когда нумидиец умирает, собирается все племя, и о нем рассказывают истории все, кто его знал, - в начале старики, в конце - девочки. Его любимого коня закалывают, часть приносят в жертву, а часть съедают сами, усопшего же зашивают в шкуру и отвозят в места, хранимые богами.

Верования нумидийцев

Нумидийцы чтят всех богов, но большинство богов живет там, где живут люди. Бесчисленные нумидийские племена почитают в первую очередь богов тех мест, откуда они родом. Но здесь, вдали от родной земли, остаются те боги, что в небе - **Туфет-Аба** (Отец-Солнце) и **Айюр-Има** (Мать-Луна), и тот, что под землей - бог подземного огня **Беллаг**. Помпеяне почему-то называют **Туфета** Марсом, **Айюр** - Венерой, а **Беллага** - Вулканом. Но зато они поставили им святилища, и это очень удобно.

Что говорят о нумидийцах

Саллюстий: «...известны вероломство нумидийцев, их непостоянство, склонность к мятежам».

«...за бежавшим царем (Югуртой) не последовал никто из нумидийцев, кроме царских всадников; каждый ушел туда, куда считал нужным, и это не считается позором для воинов — таковы у них нравы».

«Разведя много костров, варвары большую часть ночи, по своему обыкновению, ликовали, орали, и их воинственные полководцы считали себя победителями, раз они не обратились в бегство».

Полибий: *“... Порой они, опрокинув врага успешной атакой, бросались грабить оставленный неприятельский лагерь, сводя к нулю достигнутый результат.”*

Полезные ссылки:

http://historylib.org/historybooks/D-P--Aleksinskiy_Vsadniki-voyny--Kavaleriya-Evropy/10 - обширная статья “нумидийский всадник”

<http://rec.gerodot.ru/livia/numidia01.htm> - алфавит нумидийский - осторожно, доза упорина

<http://www.studfiles.ru/preview/2365622/page:13/> - кратко о Югуртинской войне

http://www.waylux.ru/imena_berber.html - берберские имена.

Фракийцы

Дорогие игроки, наша игра не является исторической реконструкцией, поэтому мы выводим на игре усредненный образ фракийца, тогда как в реальности существовало около двух сотен фракийских племен. Кроме этого, исторические реалии, описанные в данном посте, несколько искажены, дабы соответствовать запросам нашей игры.

А также убедительно просим вас не развивать тему "фракийцы- предки русских", потому, что мы считаем - это не так.

Фракия - где это?

На это вопрос римлянин, живший в I веке до н.э, мог ответить примерно так: Фракия страна, которая севере упирается в Истр (совр. Дунай), на востоке — в Понт Эвксинский (совр. Черное море) и Эгейское море, на западе имеет общую границу с иллирийцами, на юге — с греками.

Фракийцы - кто это?

Дикие племена числом более 200, что живут по западному берегу Понта Эвксинского (Черного моря), в Балканских горах, вдоль Истра(Дуная) и Тараниса (Днестра).

К югу от Истра живут те, кого, мы итальянцы и греки, называем фракийцами, сами же себя они зовут одрисами, медами, киконами и прочими варварскими именами.

Живут фракийские племена и к северу от Истра. Их греки называют гетами, а мы, римляне даками. Жили фракийцы когда-то и бок о бок с этрусками, по ту сторону Боспора в Вифинии. (см. Рис.2)

Откуда взялись фракийцы?

Геродот говорит, что фракийцы когда-то жили в Вифинии (рядом с этрусками). Но еще до Троянской войны они перешли Боспор и расселились к северу от него, рядом с греками.

Несколько вех фракийской истории

Переселившись за Боспор (это если нам не врет Геродот) фракийцы остались жить, что называется, “на проходе”.

Еще в VIII в. до н.э. соседи фракийцев - греки заняли о. Самофракию, и принялись колонизировать противоположный фракийский берег.

В 540 г. до н.э. изгнанный из Афин тиран Писистрат наберевал фракийцев в свое наемное войско и восстановил свою власть. После этого фракийские наемники часто сражались в войске греков, а некоторые из них даже служили в Афинах в качестве стражей порядка.

В 513 г. до н.э. персидский царь Дариавуш (Дарий I) отправился войной на скифов. Его войска почти без сопротивления прошли через Фракию. А затем персы и вовсе решили подчинить себе земли фракийцев. Частично им это удалось, но тут греки начали войну с персами, и тем стало не до покорения Фракии.

К 480 г. до н.э. фракийцы избавились от персов, но часть их земель была захвачена соседями-македонцами.

Приблизительно в этом же десятилетии (середина V в. до н.э.) вождем одного из южных фракийских племен - Терес (которого Геродот называет царем) начал заключать союзы с соседними племенами с целью избавиться от персов, афинян, македонцев и прочих захватчиков. Делал он это так успешно, что уже через несколько лет стал правителем объединенного Одрисского царства. Могучие одриссы заставляли греков платить за право торговли на их землях.

В 342 г. до н.э. Филипп II Македонский (отец Александра Македонского) захватывает часть фракийских земель, владения Одрисского царя сильно уменьшаются. Отныне фракийцы платят подати Македонии.

В 281 г. до н.э. во Фракию с севера вторгаются кельты-галаты. Часть из них переходит Боспор и обосновывается в Малой Азии (область Галатия).

В 188 г. до н.э. с фракийцами сражаются войска римского консула Гнея Манилия Вульсона. Вульсон идет из Малой Азии в Рим с добычей, а фракийцы ее отбивают. Начинается противостояние римлян и фракийцев.

К концу II в. до н.э. римляне захватывают Македонское царство, и отныне Римская республика граничит с Фракией. Фракийцы же регулярно пытаются отбить у римлян часть Македонии. Фракийские наемники готовы сражаться в войске любого, кто идет против Рима.

Однако, в прошедшей войне Рима с Митридадом Понтийским, царь одриссов Садал I трезво взвесил все за и против, и... послал своих подданных в войско Суллы. Т.е. выступил на стороне Рима.

Вывод: на протяжении восьми веков на фракийцев влияли: персы, греки, кельты и римляне. Больше всего ощущалось влияние греков (имена в греческой огласовке, предметы роскоши из Греции, греческое искусство во Фракии). Наименьшему влиянию подвергались те фракийские племена, которые жили в труднодоступных местах - горах, болотах и т.п. это меды(мезы), даки, серды и другие.

Как выглядят фракийцы?

Грек Ксенофонт в своем "Анабасисе" описывает фракийцев как людей рыжеволосых и светлоглазых.

Ему вторит другой грек Ксенофан:

"Голубоокими их же и русыми мыслят фракийцы..."

Геродот тоже не может остаться в стороне. Он подчеркивает, что во Фракии холодно, часто выпадает снег, поэтому *"у фракийцев в походе на головах были лисьи шапки. На теле они носили хитоны, а поверх — пёстрые бурнусы. На ногах и коленях у них были обмотки из оленьей шкуры и козьей кожи. Вооружены они были дротиками, пращами и маленькими кинжалами"*.

А еще фракийцы носили колпаки - фригийские, иначе фракийские колпаки.

Как живут фракийцы?

Живут фракийцы в поселениях, в домах из дерева и глины. Горные фракийцы строят дома и крепости из камня.

В центре поселения стоит дом вождя(царя), вокруг него селятся богатые люди и жрецы.

Большая часть земли вокруг поселения принадлежит им. В их домах много прислуги и рабов.

На окраинах поселения, ближе к полям, лугам и виноградникам живут простые землепашцы и ремесленники. Они выращивают зерно, овощи и фрукты; пасут коней и овец; изготавливают ткани, посуду, украшения.

Занятия фракийцев:

- скотоводство - фракийская овечья шерсть и кожи продавались на греческих и римских рынках;
- ткачество - фракийские ткани были знакомы грекам и римлянам;
- коневодство - Гомер назвал Фракию - «страна укротителей конных». Белые фракийские лошади славились далеко за пределами региона;
- земледелие - фракийцы торговали зерном;
- виноделие - даже греки признавали отменный вкус фракийского;
- добыча драгоценных металлов - именно на полиметаллические рудники (золото, серебро) зарился и Дарий, и македоняне. Фракийцы были прекрасными ювелирами;
- добыча железной руды;
- изготовление глиняной посуды.

Общество у фракийцев

Во главе каждого фракийского племени стоит вождь (или **царь**, как его называет Геродот). У некоторых фракийцев царь еще и жрец верховного бога.

После царя наивысшее положение в обществе занимают **жрецы и предсказатели**.

Далее следуют царские воины (**аристократы**).

За ними бедные **ремесленники и землепашцы**.

В самом низу общества находятся рабы, это могут быть как чужеземцы, или люди из соседнего племени, так и собственные внебрачные дети.

Нравы фракийцев

Для просвещенного эллина или римлянина фракийцы - варвары, вкусившие цивилизации, и вот почему.

Живут фракийцы семьями (*это-то еще нормально*), но у царя или верховного жреца может быть несколько жен (*а вот это уже варварство*). Если многоженец умирает, то его супруги тянут жребий, и ту, кто выиграет убивают на могиле мужа (*дикий обычай!*).

Девушки у фракийцев вольны выбирать себе любого мужчину и жить с ним до замужества (*точно варварство*). Детей от таких союзов продают в рабство. После такого девушку охотнее берут замуж, ведь она доказала всем, что может родить живое и здоровое дитя.

Замужние же женщины хранят мужьям верность, т.к. неверную супругу муж может убить, и никто ему слова поперек не скажет (*точно варвары, можно же просто развестись, как делают это римляне*).

За право жениться на их дочери мужчина отдает родителям девушки большое приданое (*даже если она уже пожила с половиной племени, вот дурачье, платят за испорченный товар*).

Самыми почетными занятиями у фракийцев считаются война и грабежи. А самым недостойным, после рабского труда - земледелие (*ну это-то более или менее понятно грекам и римлянам - кто любит землепашца, копающегося в грязи и пахнущего навозом?*)

Человека благородного и достойного всегда можно отличить по двум признакам: в перерывах между войной и грабежами он проводит время в праздности или пируя с друзьями, тело его украшено татуировками.

Богатые фракийцы украшают себя золотыми браслетами, ожерельями, кольцами, подвесками (*для гражданина Римской республики такое обилие украшений - признак изнеженности*).

Погребальные обряды богатых фракийцев вот какие. Тело покойника выставляют на три дня. При этом закалывают жертвенных животных всякого рода и после погребальных воплей устраивают тризну. Затем тело сжигают или иным способом предают земле и, насыпав курган, устраивают различные состязания. Высшие награды назначаются за единоборство, смотря по важности состязания (*очень напоминает*

этрусские погребальные обычаи, и не удивительно, ведь этруски и фракийцы когда-то жили бок о бок).

Фракийцы больше всего ценят кровные узы, и тот, кому довелось стать побратимом фракийца может рассчитывать на покровительство всех его родственников.

Еще у каждого фракийца есть своя мечта. Мечту же можно и передарить, а любой дар священен. Получивший дар обязан отдариться, либо передать дар другому, и тогда уже тот, другой, будет давать отдарки.

Верования фракийцев

Трудно образованному и высококультурному эллину или римлянину разобраться в чужих варварских богах. Приходится проводить аналогии.

Фракийцы верят в то, что помимо богов им покровительствуют их предки, ушедшие в иной мир.

Особо почитают фракийцы следующих богов.

Гебелейзис - бог громовержец (однако не главный бог, как Зевс и Юпитер). Фракийцы верят в то, что во время грозы бог кидает молнии в своих врагов. Поэтому как только начиналась гроза, фракийцы хватают луки и начинают стрелять в небеса, полагая, что таким образом они помогают своему богу одержать победу над врагами.

Фракийские цари почитают своего личного "царского" бога - Солнечного всадника - **Дарзаласа**, именуемого также **Геросом** (*а может и Аресом, недаром же греки говорят, что родина Ареса - Фракия*). Своим копьем это всадник поражает диких зверей и врагов. Его же просят об исцелении, т.к. давно известно, что среди фракийцев живут искусные лекари. После смерти именно Всадник сопровождает душу человека в загробный мир (как это делает Гермес/Меркурий).

По примеру Героса фракийские цари облачаются в золотые панцири, как писал об этом Гомер: *"Сам под доспехом златым, поразительным, дивным для взора,*

Царь сей пришел, под доспехом, который не нам, человекам

Смертным, прилично носить, но бессмертным богам олимпийским!"

Супругой Героса фракийцы считают **Бендиду** - Луну (подобную одновременно и Артемиде/Диане и Гекате). Она покровительствует охотникам, в честь нее женщины собираются ночами в темных лесах, пьют вино и танцуют до изнеможения, а затем устраивают оргии. Она властвует над богами, судит их споры и утихомиривает гнев. Символом Бендиды является олень, копье, как и ее супруга, и чаша.

Поклоняются фракийцы и **Земело** или Котиде, как называют ее греки. Женщины приносят ей в дар еду, завернутую в солому, в надежде на будущий урожай. (Котида подобна Деметре/Флоре). Именно Земело призывают внимать клятве.

Сыном Земело фракийцы считают рогатого **Сабазия** (его почитать греки научились у фракийцев, а не наоборот. Только эллины знают его под именем Диониса).

Поклоняются фракийцы Сабазию днем и ночью разным образом.

Днем почитают фракийцы Сабазия, который первым додумался запрячь быков в ярмо и провести борозду. Поэтому его представляют рогатым.

Ночью же почитатели Сабазия обмазывают свое тело плодородной землей и отрубями, памятуя о матери его - Земело, украшают головы венками из листьев плюща и выходят на улицы - распевая хвалу Сабазию. Далее все едят мясо жертвенного козла и запивают его вином, смешанным с водой. А после этого начинаются оргии, где мужчины переодеваются женщинами, и наоборот. Все танцуют дикие танцы, а некоторые впадают в безумие - *mania*, сливаясь на краткий миг в одно целое с богом. Однако, столь краткое единение с богом не дает переступить границы человеческого существования. О бессмертии фракийцам рассказал совсем не Сабазий.

О бессмертии рассказал фракийцам **Залмоксис**, бывший рабом у самого Пифагора. Выкупив себя он вернулся на родину, и стал часто собирать у себя на пирах товарищей, которым рассказывал, что после смерти люди перейдут в обитель вечной жизни. Однажды Залмоксис исчез и огорченные друзья решили, что он умер. Однако через 3 года Залмоксис вновь появился как из-под земли. Тогда все поверили его словам о вечной жизни и сделали Залмоксиса верховным жрецом. *(Поговаривают, правда, что хитрый фракиец выкопал себе подземное жилище и спокойно просидел в нем три года. Ну а после обставил все так, будто вернулся из подземного мира. Может и так, кто этих варваров разберет).*

Варварским образом фракийцы общаются с Залмоксисом.

Геродот пишет: *“Каждые пять лет геты посылают к Салмоксису вестника, выбранного по жребию, с поручением передать богу все, в чем они нуждаются в данное время. Посылают же вестника они так. Выстроившись в ряд, одни держат наготове три метательных копья, другие же хватают вестника к Салмоксису за руки и за ноги и затем подбрасывают в воздух, так что он падает на копья. Если он умирает, пронзенный копьями, то это считается знаком божьей милости, если же нет, то обвиняют самого вестника. Его объявляют злодеем, а к богу отправляют затем другого человека”*.

Родом из Фракии был и знаменитый **Орфей** (про него много и разного говорят и пишут - смотрите сами, что вам ближе).

Полезные ссылки:

<http://biofile.ru/his/12834.html> - очень хорошая статья, и короткая

<http://istorya.ru/forum/index.php?showtopic=804> - краткая историческая справка, а вот комментарии лучше не читать, т.к. там сплошные домыслы

<http://ancientrome.ru/publik/article.htm?a=1275548036> - очень хорошая и информативная статья про Фракию времен Спартака. С биографией Спартака

http://oldevrasia.ru/library/T-D--Zlatkovskaya_Vozniknovenie-gosudarstva-u-frakiytsev-VII-V-vv--do-n-e-/ - научная монография о фракийском государстве. Тяжело читается, но можно найти много полезного

<http://patriotii-moldovei.narod.ru/index/0-24> - хорошая статья про фракийцев, но есть неточности

http://krotov.info/library/17_r/an/ovich_10.htm - глава из обширной монографии - Фракия, как римская провинция (которой она стала в 40-е гг. I в. до н.э.)

http://www.e-reading.club/chapter.php/1017570/5/Leskov_-_Spartak_%28s_illustraciyami%29.html - роман "Фракия - родина Спартака"художественная литература. В первой главе есть описание Фракии и фракийцев

<http://ortnit.livejournal.com/2001.html> - про фракийских богов. Главное не обращать внимание на попытки автора доказать, что фракийцы предки русских.

Известные в Помпеях мифы и сюжеты для шоу

Немного об известных всех в Помпеях мифах.

Это те истории, на основе которых создается сюжет для шоу.

Не всегда происходящее на песке дословно повторяет историю.

У тех, кто непосредственно занимается постановкой, есть рыбы сюжетов, на основе которых и создается шоу.

Можно придумать и ввести в поле игры новый сюжет, делается это только через женское собрание.

РИМСКИЕ СЮЖЕТЫ

I. Ромул и Рем.

В Альба-Лонге правил Нумитор — один из потомков Энея. Его младший брат Амулий свергнул Нумитора, но оставил ему жизнь. По приказу Амулия был убит родной сын бывшего правителя. А дочь Рею Сильвию отправили в качестве весталки в храм богини Весты. Но, несмотря на то, что у жриц не должно быть потомства, Рея Сильвия в скором времени родила мальчиков близнецов. По еще одной из легенд их отцом мог быть бог войны Марс. Узнав обо всем, Амулий сильно разгневался и приказал убить Рею Сильвию, а новорожденных выбросить в Тибр. Раб, выполнявший приказ, понес детей к реке в корзине. В это время на Тибре были большие волны из-за сильного половодья, и раб побоялся зайти в бушующую реку. Он оставил корзину с детьми на берегу в надежде, что вода сама подхватит корзину, и близнецы утонут. Но река лишь отнесла корзину ниже к Палатинскому холму, а вскоре и половодье закончилось. Волчица Вода ушла, а мальчики выпали из упавшей корзины и стали плакать. На детские крики к реке вышла волчица, недавно потерявшая своих щенков. Волчица облизала детей и напоила их своим молоком. Позже мальчиков заметил царский пастух. Он подобрал детей и воспитал их. Узнав от приемного отца тайну своего происхождения, братья решили вернуть престол деду Нумитору. Они собрали себе по отряду и направились к Альба-Лонге. Коренные жители города поддержали восстание Ромула и Рема, так как Амулий был очень жестоким правителем. Так, благодаря горожанам, внуки смогли вернуть престол своему деду. Юноши полюбили свой образ жизни и не стали оставаться у Нумитора. Они направились в сторону Палатинского холма, к тому месту, где их когда-то нашла волчица. Здесь они решили построить собственный город. Однако в процессе решения: «где строить город?», «чьим именем его назвать?» и «кому править?», между братьями разгорелась очень сильная

ссора. Легенда гласит, что Ромул для этих целей выбрал Палатинский холм, а Рем настаивал, что будет лучше Авентинский. В результате, между братьями возник спор. Дабы разрешить его, братья сошлись на том, что стоит подождать знамения. Они отошли друг от друга подальше и стали наблюдать. По преданию, Рем увидел шесть парящих коршунов, тогда как Ромул – двенадцать. Во время спора Ромул выкопал ров, который должен был окружить будущую стену города. Рем же в насмешку перескочил и через ров и через насыпь. Ромул разгневался и порыве убил брата со словами: «Такова участь всякого, кто переступит стены моего города!». Основание Рима. Затем Ромул заложил на этом месте город, начав с глубокой борозды, отмечавшей границы города. И назвал он город в свою честь – Римом (Roma).

II. Бегство Энея из Трои

Эней - сын дарданского царя Анхиса и богини любви и красоты Афродиты, герой троянской войны и основатель города, из которого впоследствии развился Рим. Дарданский царь Анхис заключил союз с Приамом, и послал в осажденную Трою отряд, возглавляемый его сыном Энеем. Эней женился на дочери Приама Креусе, которая родила ему сына Аскания (Юла), и взял в Трою своего отца Анхиса. В боях на троянской равнине Эней совершил много подвигов. В числе убитых им ахейцев был вождь фессалийского войска Медонт и вождь афинского войска Иас. Эней не побоялся вступить в поединок с могучим критским царем Идомением и даже со славнейшим ахейским героем Ахиллом. После смерти Патрокла Эней с Гектором заставил ахейцев искать спасения в лагере у моря: «пред Энеем и Гектором юноши рати ахейской с воплем ужасным бежали, забывши воинскую доблесть». Однако личный героизм Эней, так же как героизм Гектора и всех троянцев, не мог предотвратить падения Трои. Энею было суждено сохранить род Дардана и править троянским народом — а затем и его сыновьям, и внукам, и всем последующим потомкам. Из всех троянских вождей только Эней спасся из горящей Трои и вывел из нее отца Анхиса и сына Аскания. Но свою жену Креусу ему не удалось найти: она таинственно исчезла и явилась Энею лишь в виде призрака.

III. Горации и Куриации

В ту пору, когда главным городом Лация была еще Альба-Лонга, а не Рим, где правил Тулл Гостилий, началась между ними очередная война. Но правитель Альба Лонги Меттий Фуффетий перед началом боя вышел и сказал так:

Мы одной крови, но все же решили воевать друг с другом, когда у нас есть другой, куда более серьезный враг - этруски. Зачем нам проливать реки крови? Давайте выставим бойцов для поединка и пусть они решат исход войны.

В то время было в одном войске три брата близнеца из рода Горациев, а в другом - три брата из рода Куриациев, и вот их поединок должен был решить исход сражения.

Издали следили все за поединком воинов, и долго он длился, ибо силы их были равны. Наконец старший Куриаций сразил старшего Горация, средний Куриаций — среднего Горация; только младшему из Горациев удалось убить своего врага. Победители осмотрелись. Куриациев было двое, Гораций — один, но Куриации были изранены,

Гораций невредим: он был слабее двух противников вместе, но сильнее каждого из них порознь. Гораций понял, как победить. Он повернулся и бросился в притворное бегство, Куриации за ним: средний настигал, старший отставал. Вдруг Гораций повернулся и обрушился на преследователя. Застигнутый врасплох альбанец пал, тогда Гораций с криком: «Двух я принес в жертву братьям, третьего в жертву Риму!» — ударил на последнего, в изнеможении подбегающего врага.

Однако сестра Горациев была невестой одного из Куриациев, и когда увидела она, каков исход сражения, то бросилась на тело возлюбленного и зарыдала. Брат же выхватил меч:

— Умри с твоим женихом, если друг тебе дороже братьев, если враг тебе дороже отечества!

И так убил ее. Народ хотел казнить его, но отец просил о милости - он уже потерял троих детей, и была милость ему дарована.

ГРЕЧЕСКИЕ СЮЖЕТЫ

1. Геркулес и Лернейская гидра

После первого подвига Эврисфей послал Геракла убить лернейскую гидру. Это было чудовище с телом змеи и девятью головами дракона. Как и немейский лев, гидра была порождена Тифоном и Ехидной. Жила гидра в болоте около города Лерны [1] и, выползая из своего логовища, уничтожала целые стада и опустошала все окрестности. Борьба с девятиголовой гидрой была опасна потому, что одна из голов ее была бессмертна. Отправился в путь к Лерне Геракл с сыном Ификла Иолаем. Прибыв к болоту у города Лерны, Геракл оставил Иолая с колесницей в близлежащей роще, а сам отправился искать гидру. Он нашел ее в окруженной болотом пещере. Раскалив докрасна свои стрелы, стал Геракл пускать их одну за другой в гидру. В ярость привели гидру стрелы Геракла. Она выползла, извиваясь покрытым блестящей чешуей телом, из мрака пещеры, грозно поднялась на своем громадном хвосте и хотела уже броситься на героя, но наступил ей сын Зевса ногой на туловище и придавил к земле. Своим хвостом гидра обвилась вокруг ног Геракла и силилась свалить его. Как непоколебимая скала, стоял герой и взмахами тяжелой палицы одну за другой сбивал головы гидры. Как вихрь, свистела в воздухе палица; слетали головы гидры, но гидра все-таки была жива. Тут Геракл заметил, что у гидры на месте каждой сбитой головы вырастают две новые. Явилась и помощь гидре. Из болота выполз чудовищный рак и впился своими клешнями в ногу Геракла. Тогда герой призвал на помощь своего друга Иолая. Иолай убил чудовищного рака, зажег часть ближней рощи и горящими стволами деревьев прижигал гидре шею, с которых Геракл сбивал своей палицей головы. Новые головы перестали вырастать у гидры. Все слабее и слабее сопротивлялась она сыну Зевса. Наконец и бессмертная голова слетела у гидры. Чудовищная гидра была побеждена и рухнула мертвой на землю. Глубоко зарыл ее бессмертную голову победитель Геракл и навалил на нее громадную скалу, чтобы не могла она опять выйти на свет. Затем рассек великий герой тело гидры и погрузил в ее ядовитую желчь свои стрелы. С тех пор раны от стрел Геракла стали неизлечимыми. С

великим торжеством вернулся Геракл в Тиринф. Но там ждало его уже новое поручение Эврисфея.

II. Возвращение Одиссея

Вернувшегося на Итаку Одиссея богиня Афина превратила в убогого нищего, чтобы никто не мог его узнать, и велела идти в жилище свинопаса Эвмея.

Переночевал Одиссей в хижине Эвмея, а утром туда же пришел вернувшийся из своих странствий Телемах, так велела ему Афина. Одиссей открылся сыну и они отправились ко дворцу, где уже пировали женихи. До вечера Одиссей пробыл на пиру, получая объедки со стола и наблюдая, как буйствуют захмелевшие женихи; все больше и больше распалялось гневом его сердце, но сдерживался он, повинувшись воле Афины. Вечером, когда уснули женихи, Одиссей и Телемах убрали из пиршественного зала все оружие, отнесли его в кладовую и заперли там. Хотел Одиссей лечь спать, но тут вошла в зал Пенелопа со своими служанками. Подсела она к Одиссею и начала расспрашивать, не встречал ли он во время скитаний ее мужа. Ответил ей Одиссей: “Был он некогда гостем в моем доме; а потом слышал я, что он уже на дороге к дому. Верь мне, госпожа, раньше, чем кончится год, окажется он здесь”.

Рада была верить ему Пенелопа, но не могла: ведь столько лет ждала она его возвращения... Приказала Пенелопа служанкам приготовить страннику мягкое ложе, а Эвриклея, старая няня Одиссея, принесла воды в медном тазу, чтобы омыть ему ноги.

Наклонилась Эвриклея, начала мыть гостю ноги. И вдруг заметила шрам на ноге. Хорошо знала его старая няня, — когда-то на охоте ранил Одиссея кабан. От волнения опрокинула Эвриклея таз с водой; слезы потекли из ее глаз, спросила она дрожащим голосом: “Ты ли это, Одиссей, мое дорогое дитя? Как же я не узнала тебя сразу!”

Хотела позвать она Пенелопу, но Одиссей зажал ей рот и прошептал: “Да, это я, Одиссей, которого ты вынянчила! Но никому не выдавай моей тайны, иначе ты погубишь меня!” Поклялась Эвриклея молчать, а Пенелопа не заметила, что произошло, — отвлекла ее внимание Афина. Поговорив со странником, ушла Пенелопа в свои покои. Заснул Одиссей; но недолго он проспал — разбудил его громкий плач; это плакала Пенелопа и молила богов скорее вернуть домой мужа.

Наступило утро. Вновь явились в пиршественный зал женихи. Возлегли они за столы, и начался пир. Был в зале и Одиссей под видом странника, снова подвергали его женихи оскорблениям. Неистовые крики пирующих женихов доносились даже до покоев Пенелопы.

Но вот и Пенелопа вошла в зал. Держала она в руках лук Одиссея. “Выслушайте меня! — сказала она. — Я решила сделать свой выбор. Кто натянет этот лук и пустит стрелу так, чтобы она прошла через двенадцать колец, за того я выйду замуж!” Знала она, что только Одиссей может справиться с этим луком. Сказав это, Пенелопа ушла в свои покои.

Стали женихи один за другим подходить к луку, но никто не сумел даже согнуть его. Попросил тогда Одиссей: “Позвольте мне попробовать свои силы”. Рассердились женихи: “Совсем ты выжил из ума, бродяга! Мало тебе, что пируешь в нашем обществе и слушаешь наши разговоры. Сиди и не дерзай состязаться с молодыми!” Не

получил бы Одиссей лук, но Телемах позвал Эвмея и приказал, чтобы тот подал оружие страннику. Знал уже Эвмей, кто этот странник, а потому взял лук и поднес своему господину.

Взял Одиссей в руки лук и внимательно осмотрел его, как музыкант, готовясь начать песнопение, рассматривает свой инструмент; потом легко, одним движением согнул лук и натянул тетиву. Страшное оружие было в руках Одиссея; грозно зазвенела тетива, и, вторя ей, грянул с неба раскат грома: это сам громовержец Зевс подавал добрый знак Одиссею. Побледнели женихи, а Одиссей взял стрелу из колчана и, не вставая с места, пустил в цель; все двенадцать колец пролетела стрела. “Не посрамил тебя, Телемах, твой гость! — воскликнул Одиссей. Сбросил он лохмотья, высыпал из колчана стрелы на пол и обратился к женихам: “А, презренные псы! Вы думали, что я не вернусь? Что будете вы грабить мой дом безнаказанно? Нет! Ждет вас всех за это гибель!”

Бросились женихи к оружию, но не было его в пиршественном зале. Заметались они из стороны в сторону: наслала на них Афина ужас. Гибли они от стрел, посылаемых Одиссеем, истреблял их Телемах своим копьем, помогали ему Эвмей и еще один верный раб, Филотий. Ни один из женихов не остался в живых; пощадил Одиссей только певца, веселившего женихов против своей воли. Так были наказаны женихи за все бесчинства.

III. Орест

Орест был младшим из детей и единственным сыном микенского царя Агамемнона и царицы Клитемнестры. После возвращения супруга с Троянской войны, Клитемнестра, к этому времени вступившая в любовную связь с Эгисфом, двоюродным братом и одновременно кровным врагом Агамемнона, и разделившая с ним микенский трон, убила мужа топором (лабрис), пока он принимал ванну. Маленький Орест был спасен от смерти своей сестрой Электрой (вариант — кормилицей Арсиноей, вестником царя Талфибия).

Ребёнка отправили в Фокиду, к царю Строфию, женатому на тётке Ореста Анаксибии, где он вырос вместе с их сыном Пиладом, который стал его верным другом, став совершеннолетним, Орест получил приказ от дельфийского оракула Аполлона отомстить за смерть отца.

Орест возвратился в Микены и убил Эгисфа и свою мать. Перед этим Орест принес в жертву пряди волос Инаху и Агамемнону. Эсхил сообщает, что сначала Орест и Пилад появились в городе под чужим именем — в качестве вестников из Фокиды, сообщив вдобавок о гибели Ореста в дальних землях и принеся бронзовую урну будто бы с его прахом, чем очень расстроили Электру, которой они потом открылись. Вариант — найдя на могиле отца прядь волос, принесенную кем-то в жертву, Электра догадалась о возвращении своего брата Ореста; или старый учитель, пришедший в хижину Электры, узнал Ореста по шраму над бровью.

По Еврипиду, Орест, обсудив с сестрой Электрой план мести, убил сперва Эгисфа во время жертвоприношения, а затем, после долгих колебаний, и свою мать

Клитемнестру в хижине Электры, куда та привела мать обманом — известием о своей беременности

ЭТРУССКИЕ СЮЖЕТЫ

I. Геркле в подземном царстве

Бог Геркле (в различных транскрипциях имя данного бога может звучать и как Геркле, и как Херкле) - считался прародителем этрусков и соотносился с древнегреческим героем Гераклом.

Геркле изображался с Менрвой как супруг или возлюбленный.

Кроме этого, Геркле в понимании этрусков - это идеальный царь, добродетельный труженик, праведный мудрец и помощник нуждающихся, который силой разума и знаний укрощает дикое естество природы.

Однажды Менрву укусила змея и она покинула возлюбленного и спустилась в подземное царство.

Долго он горевал, пока не решил спуститься за ней в царство Аиты. На берегу Стикса встретил он перевозчика Хару, и долго убеждал, чтобы тот перевез его в царство мертвых.

Но вот достиг Геркле трона Аиты, долго ему пришлось убеждать того отпустить царственную Менрву обратно хотя бы ненадолго.

И, чтобы доказать свое право, сражался он на обратном пути с посланцами Аиты.

II. Тарквиний и Лукреция

Традиция рассказывает о кровавой драме, послужившей причиной изгнания Тарквиниев. Главные действующие лица драмы: Секст Тарквиний, старший сын царя; добродетельная Лукреция, жена Луция Тарквиния Коллатина, дальнего родственника правящей династии; сам Коллатин; Луций Юний Брут, сын сестры царя Тарквиния, друг Коллатина.

Однажды во время осады римлянами г. Ардеи царские сыновья пировали вместе с Коллатином. Зашел разговор о женах, и каждый стал расхваливать свою. Тогда Коллатин предложил сделать опыт: всем вместе поехать домой и посмотреть, чем занимаются их жены. Сказано—сделано. Вскочили на коней и через несколько часов очутились в Риме. Царских невесток они застали пирующими со своими приятельницами. Тогда поехали в Коллацию, сабинский городок, где был дом Коллатина. Лукреция, как и подобало добродетельной римской матроне, поздней ночью сидела окруженная служанками и пряла шерсть. Таким образом, победителем в споре вышел Коллатин. Однако красота и целомудрие Лукреции зажгли преступную страсть в сердце Секста Тарквиния. Через несколько дней он, без ведома Коллатина, с одним провожатым отправился к Лукреции. Она радушно приняла его, и после обеда гостя отвели в приготовленное для него помещение. Ночью Секст с обнаженным мечом в руке явился в спальню к Лукреции и, угрожая, овладел ею. Утром он уехал, а Лукреция вызвала к себе мужа и отца. Когда они явились вместе с ближайшими

друзьями, Лукреция рассказала им о случившемся и, выхватив нож, спрятанный под одеждой, вонзила его себе в сердце.

Родственники и друзья во главе с Брутом вынесли окровавленное тело Лукреции на площадь и призвали граждан к восстанию против Тарквиниев. Толпы народа двинулись в Рим. Возмущенные римляне сбегались на форум и постановили лишить царя власти и изгнать его вместе с женой и детьми. Тарквинию не удалось подавить движения, и он должен был с семьей уйти в изгнание в Этрурию. А народ в собрании по центуриям выбрал двух консулов — Брута и Коллатина, учредив таким образом республику. Все эти события произошли, по Ливию, в 510 г., а по Катону и Полибию — в 507 г.

III. Братья Випенна

Знаменитыми воинами Этрурии были братья Випенна — Авл и Целий. Братья родились в городе Вулци. Став юношами, они собрали вокруг себя группу отважных молодых людей, горящих желанием подвигов и добычи. Однажды встретив Каку и его юного друга Артиле, они попытались завладеть записями пророчеств, но им это не удалось. Воинственность братьев, однако, не иссякла. Когда началась война Вулци с другими этрусскими городами, братья Випенна пришли на помощь родному городу и помогли ему одержать ряд побед. В битвах они стяжали громкую славу и своими подвигами, и своей жесткостью. О братьях Випенна заговорили во всей Этрурии. Одни их прославляли за мужество, другие проклинали за жесткость. Слухи об Авле и Целии дошли и до Рима. Тогда многие соседние народы готовились напасть на римлян за то, что те похитили девушек, пришедших в Рим на праздник. Особенно опасны для римлян были сабины во главе с царем Титом Тацием. Предвидя войну с ними, римский царь Ромул призвал на помощь братьев Випенна.

К этому времени отряд братьев настолько увеличился, что стало возможным разделить его на два, чтобы каждый брат стал самостоятельным командиром. Тем не менее важные дела Авл и Целий решали сообща и действовали вместе. Получив приглашение Ромула, они после некоторого раздумья согласились, но потребовали, чтобы им была дана возможность поселиться в недавно основанном Риме. Ромул согласился. И вот отряды братьев пришли в Рим и заняли два холма в пределах городских стен. Когда сабины напали на Рим, отряды братьев Випенна приняли активное участие в сражении с ними. Сабины были отбиты, но в целом война закончилась компромиссом, и братья со своими воинами остались, как это было оговорено заранее, в Риме. Пока отряды Авла и Целия помогали римлянам в опасной войне, римляне ими восхищались. Когда же надобность в их помощи отпала, жители Рима стали с подозрением смотреть на хорошо вооруженные отряды чужаков, опасаясь, как бы те не попытались захватить город. Они даже арестовали верного слугу Целия Випенна Мастарну. Это возмутило этрусков, и они напали на то место, где в цепях держали Мастарну (постоянной тюрьмы в Риме тогда еще не было). Авл убил одного из римлян, некоего Гнея, а Целий прорвался к месту заключения и освободил от цепей Мастарну. Римляне, узнав об этом событии, были вынуждены смириться, но стали делать все, чтобы разрушить единение братьев.

Во время военных действий братья все делали совместно. Но военная и бродячая жизнь сменилась на мирную и оседлую, и между братьями Випенна начались споры, которые римляне умело подогревали. Дело дошло до того, что Целий Випенна поручил

недавно освобожденному Мастарне убить Авла. Тот, ночью пробравшись в лагерь Ав-ла Випенна, убил его. Воины погибшего Авла торжественно похоронили его на вершине того холма, где находился их лагерь, и, оставшись без предводителя, соединились с воинами Целия.

Сетка ролей

Клиентела. Верхняя страта

Семьи, которые сами владеют средствами производства.

Ланистерий Гнея Каписа

Гней Капис, ланиста - *Ineren* - патер фамилиас, из этрусков

Луция Верса, жена ланисты - *Стася* - жена Гнея Каписа

Нума Капис - *gunnarsvart75@mail.ru* - этруск, дядя Гнея Каписа, помогает племяннику с лудусом

Елена, жена Нумы Каписа - *Var* - римлянка

Нава, домашняя рабыня - *vamplove@yandex.ru* - фракийка

Филлида, домашняя рабыня Гнея Каписа - *Хельга* - фракийка

Спарадок, тренер в этруском лудусе - *Артём Ходырев* - фракиец

Агний Византий, гладиатор-фракиец - *Арадурсул (Арди)* - сын греческого нобиля и фракийской наложницы, философ и идеолог движения за отделение от Рима. За активное участие в антиримском восстании был низведен до положения раба и отправлен в Помпеи в качестве гладиатора.

Стратон, гладиатор-италик - *Денна* - происходит из богатого и знатного греческого помпейского рода. Во время союзнической войны возглавлял ополчение помпеянцев, был разбит и попал в плен, а оттуда - в рабство и на Арену.

Раскупорис, гладиатор-фракиец - *Миша*

Пирес, гладиатор-фракиец - *Грэй*

Мад, гладиатор-этруск - *Хет*

Ланистерий (римляне)

Ланиста Луций Марций - *Энно* - патер фамилиас, римский ветеран

Лукреция, жена ланисты - *Атана*

Илития, подруга Лукреции - *Clair*

Зарза, домашний раб в римском лудусе - *ЛеоЦарев* - нумидиец

Домашняя рабыня в римском лудусе - *Сут* - фракийка

Квинт Варрен Тенуес, гладиатор-италик - *stilgar* - римский ветеран, дошел до жизни рабской уже в Помпеях

Одрин, гладиатор-фракиец - *Вер*

Гладиатор-фракиец - *Ананас*

Ланистерий Доминианоса

Доминианос, ланиста - *Федот* - патер фамилиас, грек

Софокл, брат ланисты - *Тео* - занимается больше политикой, чем гладиаторской школой

Юсул, тренер в греческом лудусе - *Поль* - нумидиец

Секст, гладиатор-италик - *Тимур* - римский ветеран, дошел до жизни рабской уже в Помпеях

Квинт, гладиатор-италик - *Квинт* - римский ветеран, дошел до жизни рабской уже в Помпеях

Гамилькар, гладиатор-нумидиец - *Макс*

Ремакс, гладиатор-фракиец - *dvanoltri*

Терций, гладиатор - *ads.ugarika@gmail.com* - римский ветеран, дошел до жизни рабской уже в Помпеях

Клиентела

Основная часть гражданского населения, кровь и соль его и Римской Республики в целом.

Арена

Распорядитель Арены - *bg13* - лет 10 уже как занимается тем, что Арена работает как Арена, а не только как форум. Эдилы стараются с ним не ссориться. Свой сестерций, впрочем, также не забывает класть в карман.

Келено, его жена - *Динка* - гречанка, также играет не последнюю роль в том, чтобы всё на Арене работало

Марк Руфий, владелец тотализатора и лавки фанстаффа - *Gavr* - патер фамилиас, римский ветеран

Лидия, целительница, гадалка по внутренностям - *@nny* - из этрусков

Тасита, целительница, гадалка по внутренностям - *Ламира* - из этрусков

Ласа, целительница, гадалка по внутренностям - *Нюта* - из этрусков

Гней Тарквиний Млака - *Олег Сергеевич Маркелов* - этруск

Раб-нумидиец - *Фарраш* - раб Гнея Тарквиния Млаки

Лупанар

Велия, совладелица лупанара - *Кайт Ши* - из этрусков

Аспазия, совладелица лупанара - *Бонни* - гречанка

Ниомэ, лупа - *Аонэ* - фракийка

Филис по прозвищу Уртика, лупа - *Ранвен Дээрин* - фракийка

Тийа, лупа - Анюта - нумидийка

Кора, лупа - *mary.iwanowsckaya@yandex.ru* - фракийка

Дом культуры

Электра, гетера - *Лота* - гетера, вступившая в шестой десяток с высоко поднятой головой. Влиятельна, сдержанна, несколько цинична; свобода и достоинство - главные ее ценности. Гостеприимна. Любой грек и любая женщина всегда найдут в доме Электры сочувствие, совет и, при необходимости, помощь. Души не чаёт в своей юной сестре Таис.

Таис, гетера - *Тэль* - младшая сестра Электры. Родилась в Помпеях, училась в Афинах, после жила в Риме, где была достаточно известна. 5 лет назад вернулась и с помощью Электры собрала гетер в единое сообщество, что стало новым культурным явлением в жизни города.

Алкиона, гетера - *Лиля*

Телета, гетера - *Tailami*

Кадмос, престарелый греческий философ - *Decart* - пытается зарабатывать на жизнь уроками риторики и философскими беседами

Танамар, рабыня-нумидийка - *Нэсса*

Мелания, рабыня-фракийка - *Артемка*

Дом Велениев

Лар Велений, ростовщик - *Тарас* - патер фамилиас, из этрусков

Гая Капуна, его жена - *Машка_Л* - младшая сестра ланисты Гнея Каписа

Ликур, домашний раб-фракиец - *Медик*

Рейне, рабыня-фракийка - *Йен*

Дом Веттиев

Авл Веттий, управляет общественными сортирами Помпей - *Фидель* - патер фамилиас, из этрусков

Ганза Веттия, жена Авла Веттия - *Freya*

Сения Авла - *Дезире* - дочь Авла Веттия

Кальп Веттий - *Корран* - младший брат Авла Веттия

Танаквиль (Тана) Веттия - *Иринка* - дочь Кальпа Веттия

Иша, домашняя рабыня Веттиев - *Шекс* - нумидийка

Дом Дидиев

Пий Дидий, водонос - *Степан* - патер фамилиас, римский ветеран

Лидия Дидия - *Хельга* - римлянка, мать Пия Дидия

Дидия - *Чинция* - сестра Пия Дидия, римлянка

Винная лавка

Терция, торговка вином - *Роми* - римлянка

Рынок рабов

Филостреблос, грек - *Алексей Царев* - управляющий рынка рабов

Аэлла - *Томка Инь* - гречанка, сестра ланисты Доминионоса, бывшая гетера, закончила с бывшей "профессией" после выхода замуж за хозяина рабского рынка

Исул, раб-нумидиец - *Зверь* - молчаливый старик, о котором среди рабов ходят странные и жутковатые истории

Келла, рабыня - *Eileen* - нумидийка

Дом либитинария (погребальщика)

Луция Тарквиния, либитинарий - *Dirnaith* - из этрусков

Раб либитинария - *Рингл* - нумидиец

Нобили

Дом Серториев

Римская нобильская семья

Марк Серторий, патер фамилиас - *Дорогваз* - один из командиров во время осады Помпей. Дуумвир текущего года.

Сертория - *Саня* - персона своего права, кузина Марка Сертория, покровительница римского ланистерия

Бензис, рабыня-фракийка - *natusya*

Дом Цереллиев

Этруская нобильская семья

Ларция Цереллия - *Воробейка* - мать семейства, матриарх, воспитывает своих детей в правде и чести и известна этим всему городу

Гай Цереллий Верс - *Лоссе* - сын Ларции, патер фамилиас, молод, амбициозен

Нумерия Цереллия Ласа - *Less* - жена патер фамилиас

Гней Цереллий - *Артем* - сын патер фамилиаса, мальчик 12-ти лет

Абундаций Цереллий - *Просто Рома* - средний брат в семье патер фамилиаса

Артар Цереллий - *Фоссовей* - младший брат патер фамилиаса

Вея Ургулания Ванка - *Пушина Яна* - невеста Артара Цереллия

Дом нобилей из греков

Каллиппсен, глава нобильской семьи - *Сеть*

Алтейя, матрона - *Mushu*

Брат главы семьи - *Ardin*

Мира - *Светлана* - тётка Алтейи