

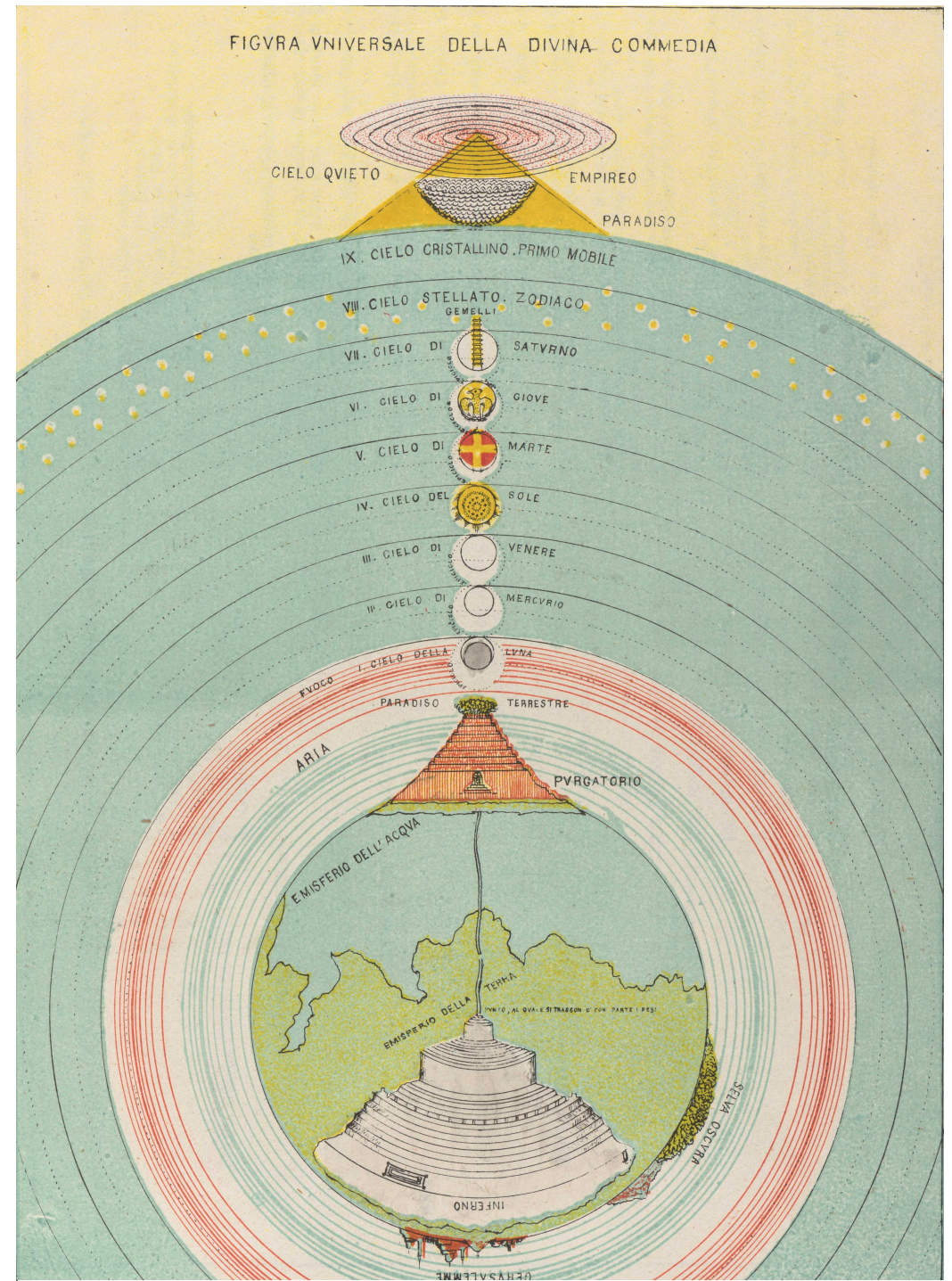
RPG-Кашевар. Зима 2024: Восхождение  
Ключевые слова: башня, ступени, вопрос.

Антон Мурыскин  
muryskin@gmail.com  
vk.com/owl\_bg

«Божественная Комедия»  
настольная ролевая игра  
(поэтическая словеска без кубиков)

Источник вдохновения:  
Данте Алигьери «Божественная Комедия»  
«Невеста Синей Бороды», «Мужик Умер»

Посвящается моей Беатриче.



Игрокам (2-4 человек) предстоит пройти общим персонажем нелёгкий путь через все круги Ада, взойти на гору Чистилища, достигнув Рая Земного и затем вознестись в Рай Небесный.

Ведущий должен описывать игрокам окружение каждого участка загробного мира, с его обитателями, наказаниями или благодатями.

Путешествие будет происходить в потустороннем мире, скорее духовном и нематериальном, чем физическом. По структуре «Ад — Чистилище — Рай» представляет из себя вертикальную конструкцию (башню). Основание и вход в неё находится в южном полушарии в районе города Иерусалим. Оттуда до центра Земли — расположен Ад, с Дьяволом в самом её центре. Узкий проход ведёт из центра планеты на поверхность в северном полушарии, к подножию горы Чистилища. На вершине этой горы расположен Рай Земной. Выше располагается Рай Небесный с Богом в самой его вершине.

Преодолев все испытания на одном из уровней, персонаж переходит на следующий, будто поднимаясь по ступеням к вершине этой башни.

Человека от страстей спасает разум, а божественная благодать ведёт к вечному блаженству.



## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Придумайте и запишите имя для своего общего Персонажа, лучше что-нибудь из латыни.

Каждый игрок будет отвечать за одну из человеческих Добродетелей: мудрость, справедливость, мужество, умеренность. Если игроков меньше 4, поделите оставшиеся Добродетели между всеми игроками. Участники должны придумать и записать одно Слово, которое они будут использовать при написании своих Стихов.

## ХОД ИГРЫ

Игра может занять у вас как одну встречу, так и несколько. В течении каждой вашему персонажу придётся преодолевать различные испытания на пути к Восхождению.

Ведущий возьмёт на себя роль проводника (Вергилия в аду или Беатриче в Чистилище и Раю), который проведёт вас через все круги загробного мира. В его задачу входит придумывать и описывать окружение каждой ступени, его обитателей и мучений или наслаждений, через которые вам предстоит пройти.

В конце каждой ступени персонажу предстоит пройти Испытание, чтобы доказать, что он достоин покинуть эту и подняться на следующую ступень. Каждое Испытание должно быть связано с грехом или благодатью, наказанием или наслаждением текущей ступени. Один из игроков должен прочитать Стих, на заданную ведущим тему (Слово ведущего), используя своё Слово (личное или общее) и придерживаясь своей Добродетели.

В рамках конкурсной работы трудно дать конкретные рекомендации ведущему, какие именно Испытания должны быть. Автор советует одно: импровизируйте!

В конце каждой ступени игроки могут задать ведущему общий вопрос, связанный с миром игры и его прохождением. Ведущий должен дать на него однозначный и односложный ответ, который станет общим Словом для игроков (запишите его). В дальнейшем его можно использовать при написании Стиха вместо одного из базовых Слов.

## ПРОВЕРКА ИСПЫТАНИЯ

При прохождении Испытания игрок должен будет написать Стих, темой которого станет его Добродетель. Ведущий и игрок выбирают по одному Слову, которые обязательно должны присутствовать в этом Стихе.

Ведущий в тайне от игроков загадывает сложность проверки — количество строк, необходимых для Стиха (от 2 до 5).

*Простой вариант:* загадывается минимальное количество строк.

*Сложный вариант:* загадывается точное количество строк в пределах от N до M.

Для успешного прохождения проверки игрок должен написать Стих, состоящий из загаданного количества строк.

### Успехи и провалы

В случае успешного преодоления испытания, выполнивший его игрок делает отметку в листе персонажа напротив своей Добродетели. Каждая такая отметка в дальнейшем позволяет не рифмовать одну из строк в Стихе (остальные строки обязательно должны быть зарифмованы!).

В противном случае одна из отметок стирается. Если же отметок нет и стирать нечего, Персонаж получает Состояние.

Один другой участник вправе помогать и подсказывать активному игроку. Успехи и провалы они поделят между собой — каждый получит или потеряет отметку, или персонаж получит Состояние за каждую отсутствующую отметку, которую надо будет потерять.

Состояние — это душевная травма Путешественника, которая будет мешать в его восхождении. Каждое уместное Состояние увеличивает на 1 минимальное количество строк в Стихе. Какие именно Состояния будет получать Персонаж и какие из них будут влиять на преодоление Испытаний — решает и озвучивает ведущий.

Игроки могут избавиться от одного Состояния, потратив две отметки в двух разных Добродетелях и написав Стих, связывающий эти Добродетели и Состояние. Успех будет автоматический, а Стих требуется для атмосферности.

## ПРАВИЛА СТИХОСЛОЖЕНИЯ

Автор не призывает игроков углубляться в точную науку стихосложения, чтобы уметь сходу определять количество «стоп», а так же отличать ямба от хорея, а дактиль от амфибрахия или анапеста. Желающие могут сделать это самостоятельно и отдельно от этой игры.

Здесь же автор постарается рассказать, каких принципов следует придерживаться при написании стихов в игре *Божественная Комедия*.

### Строфы и строки

В написанных игроками стихах должно быть несколько зарифованных строк (от 2 до 5). Количество и размер строф для стиха игроки могут выбрать самостоятельно. Количество слов в каждой строке так же остаётся на усмотрение играющих, но пусть оно будет примерно равно между собой (если в одной строке 2 слова, а в другой — 10, то не надо так, пожалуйста).

Строфа — это небольшой участок стихотворения, отделённый от другой строфы пустой строкой.  
Строка — элемент стихотворения, последнее слово которой зарифовано с другой строкой.

Вы можете использовать следующие размеры строф:

НАЗВАНИЕ	РИФМЫ
двустистишие	aa bb cc
трёхстишие	aab ccb dde ffe или aba bcb cdc ded e
четверостишие	abab cdcd или abba cddc
пятистишие	abaab cdccd

Размеров строф, конечно же, намного больше. Если вам хочется или вы способны на такое, то вполне можете использовать и октавы (восьмистишие), и онегинские или ахматовские строфы, и маяковскую лесенку, и что угодно ещё! Даже писать просто сплошным текстом без разбиения на строфы.

**Важно!** Для успешного прохождения проверки игрок должен написать стихотворение, состоящее из необходимого количества строк.

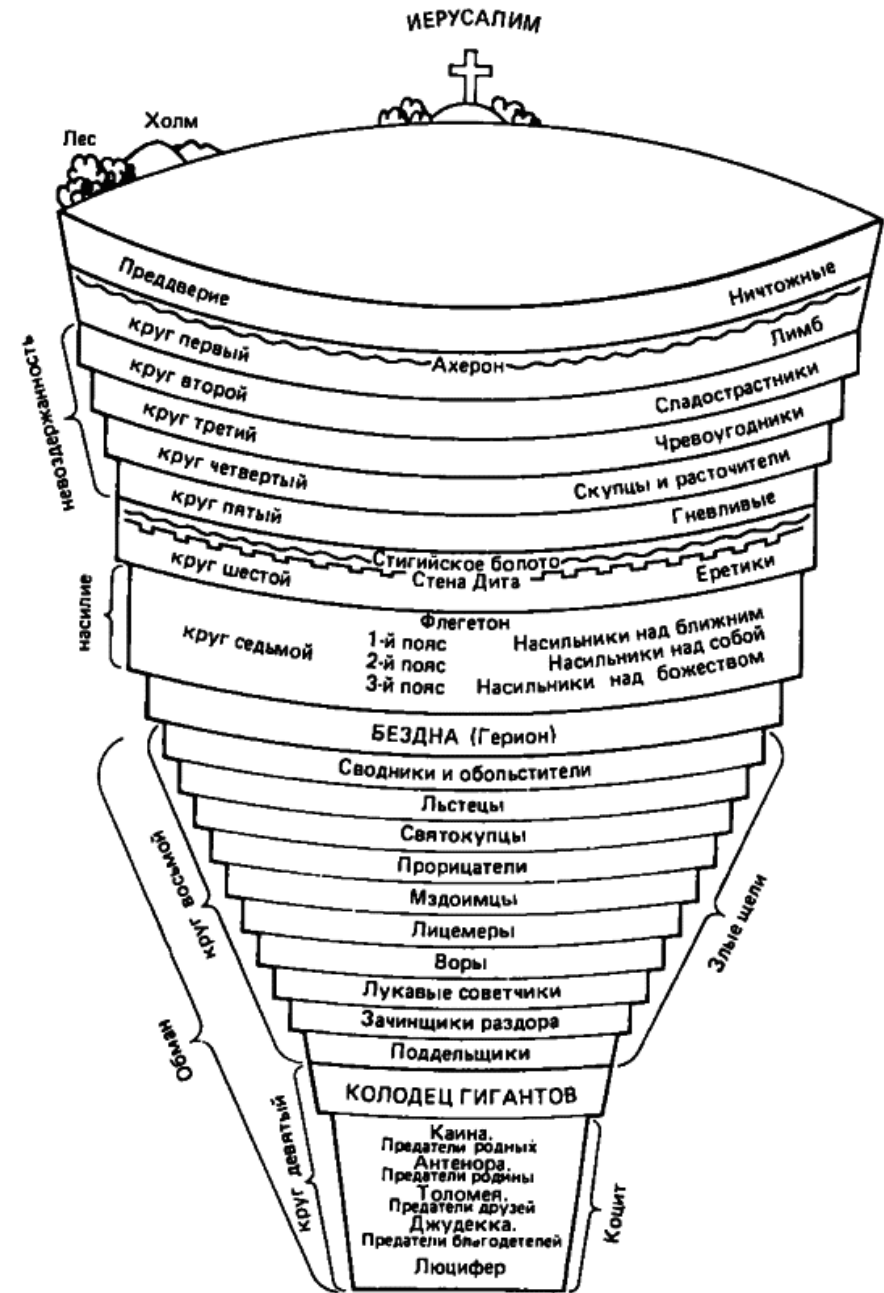
Автор понимает, что написать с нуля стихотворение — не самая тривиальная задача. Тем более на заданную тему с ключевыми Словами. Поэтому, для прохождения проверки допустимо использовать чужие стихи (других поэтов или тексты песен). Меняйте в них слова, подгоняйте под нужную вам тему. Никто не обвинит вас в плагиате или вторичности. Мы здесь не для этого, поверьте!

## АД

- Круг первый — Некрещённые младенцы и добродетельные нехристиане в безболезненной скорби (Гомер, Цезарь, Аристотель, Сократ, Платон, Гиппократ, Гален, Авиценна и др.)
- Круг второй — Сладострастники, терзаемые ураганом (Клеопатра, Тристан, Елена Прекрасная и др.)
- Круг третий — Чревоугодники, гниющие под дождём.
- Круг четвёртый — Скупцы и расточители под тяжким бременем.
- Круг пятый — Гневные и унывающие. В болоте, дном которого служат тела унывающих, бесконечно предаются драке гневные.
- Круг шестой — Еретики, лежащие в раскалённых гробницах (эпикурейцы).
- Круг седьмой
  - Первый пояс — Насильники над людьми (тираны), кипящие в раскалённой крови.

- Второй пояс — Насильники над собой (самоубийцы), заточённые в деревья, ветви которых терзают гарпии.
  - Третий пояс — Насильники над божеством, изнывающие в пустыне.
- Круг восьмой
    - Первый ров — Сводники и обольстители, бичуемые бесами.
    - Второй ров — Лысцы в нечистотах.
    - Третий ров — Святокупцы, чьи туловища погружены в скалы.
    - Четвёртый ров — Немые прорицатели с развёрнутыми головами.
    - Пятый ров — Мздоимцы, кипящие в смоле.
    - Шестой ров — Лицемеры, закованные в свинцовые мантии.
    - Седьмой ров — Воры, терзаемые змеями и претерпевающие взаимопревращения с ними.
    - Восьмой ров — Лукавые советчики с горящими душами.
    - Девятый ров — Зачинщики раздора, подвергающиеся потрошительству.
    - Десятый ров — Поддельщики металлов (алхимики) и денег, терзаемые недугами.

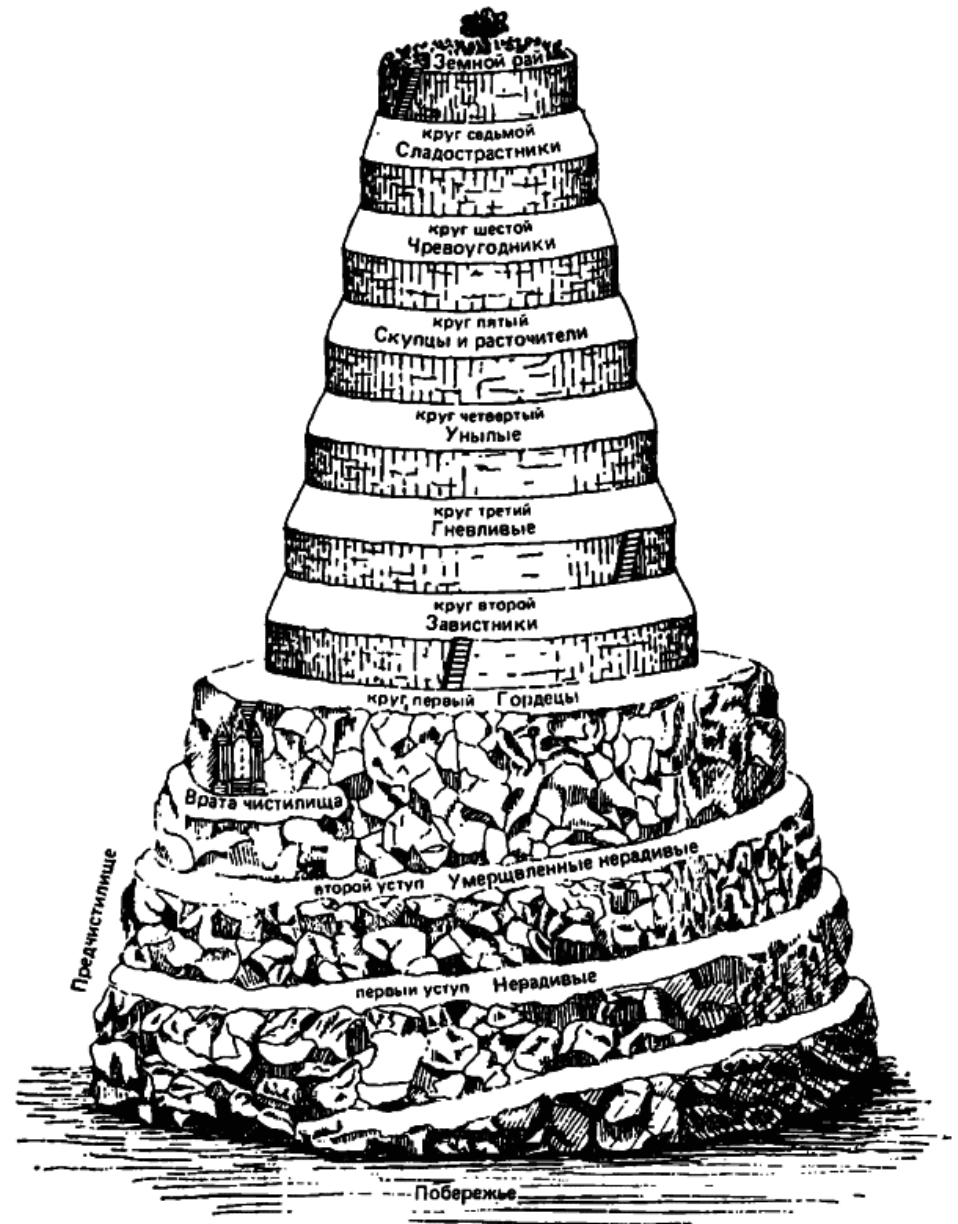
- Круг девятый
  - Первый пояс — предатели родных.
  - Второй пояс — предатели родины и единомышленников.
  - Третий пояс — предатели друзей и сотрапезников.
  - Четвёртый пояс — предатели благодетелей, вмёрзшие во льды.
- Люцифер, терзающий предателей величества божеского и человеческого.



## ЧИСТИЛИЩЕ

- Подножие горы — Новоприбывшие души умерших и умершие под церковным отлучением.
- Предчистилище
  - Первый Уступ — Нерадивые (до смерти медлившие с покаянием).
  - Второй Уступ — Нерадивые (умершие насильственной смертью)
  - Долина земных властителей и Врата Чистилища.
- Первый круг — Гордецы под тяжестью камня.
- Второй круг — Завистники с зашитыми веками.
- Третий круг — Гневные, окутанные дымом.
- Четвёртый круг — Унылые в вечном непокое.
- Пятый круг — Рыдающие скупцы и расточители.
- Шестой круг — Исхудавшие до костей чревоугодники.

- Седьмой круг — Горящие сладострастники.
- Земной рай.

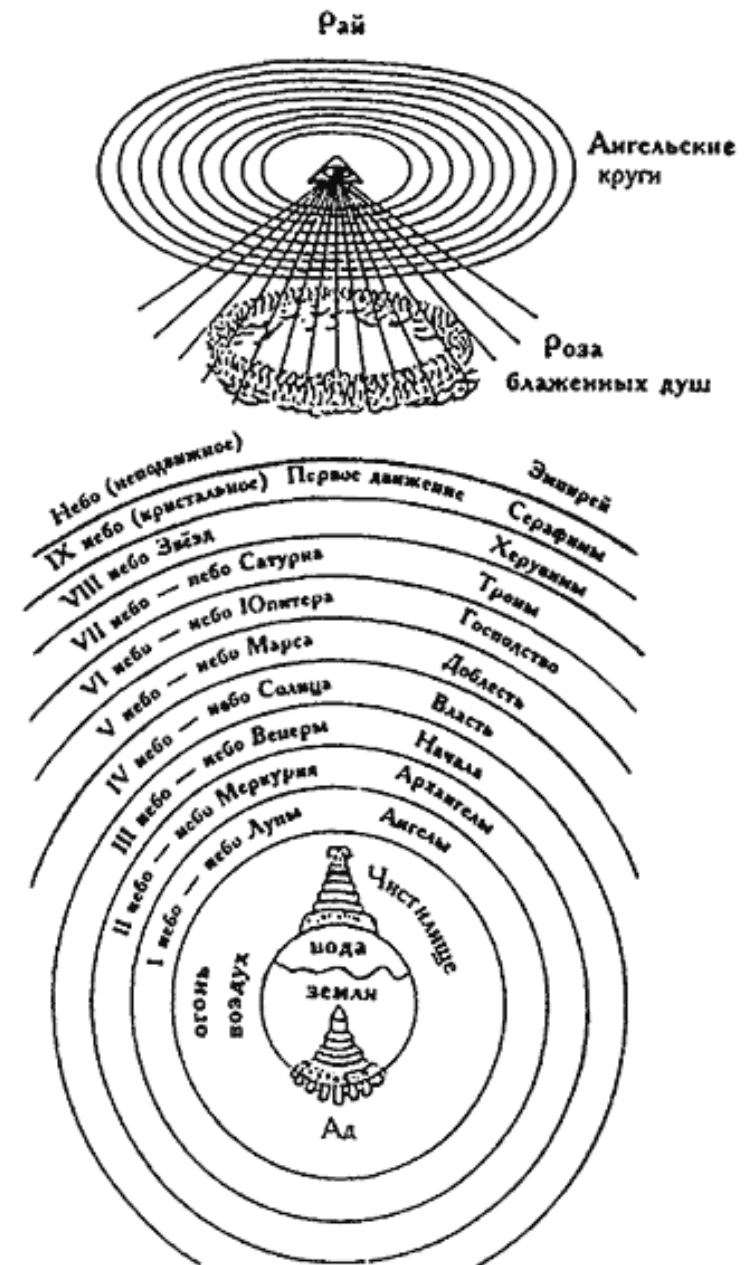




## РАЙ

- Первое небо — Луна — обитель исполняющих обеты (Ангелы).
- Второе небо — Меркурий — обитель честолюбивых деятелей (Архангелы).
- Третье небо — Венера — обитель влюблённых (Начала).
- Четвёртое небо — Солнце — мудрецы (Власти).
- Пятое небо — Марс — воители за веру (Силы).
- Шестое небо — Юпитер — справедливые (Господства).
- Седьмое небо — Сатурн — созерцатели (Престолы).
- Восьмое звёздное небо — обитель торжествующих (Херувимы).
- Девятое кристалльное небо — обитель ангелов (Серафимы).

- Эмпирей - Лучезарная река или "Райская роза" — обитель блаженных (Бог).



# «Божественная Комедия»

Имя путешественника \_\_\_\_\_

Слова

Мудрость       \_\_\_\_\_

Справедливость       \_\_\_\_\_

Мужество       \_\_\_\_\_

Умеренность       \_\_\_\_\_

Общие ключевые слова

---



---



---



---



---

Состояния

---



---

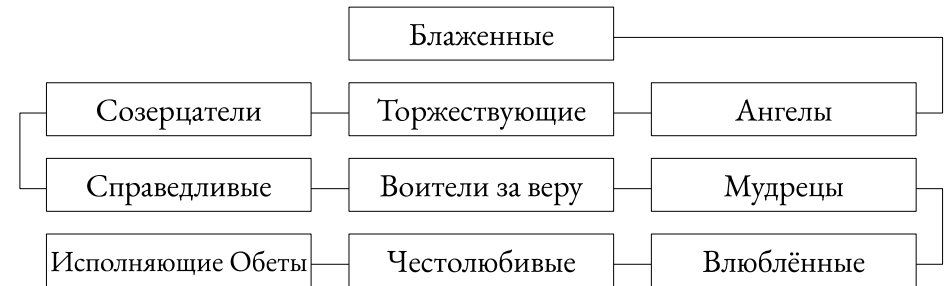


---



---

## Рай



## Чистилище



## Ад

