

## ПРАВИЛА РИ "АЛЬТИНГ"

Место: Новосибирск, предположительно Новая Лъниха

Время: 13-15 июля 2001 г.

Ориентировочное количество участников: 100 человек

Взнос: 20 рублей

### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Игра не является исторической реконструкцией или игрой-фэнтэзи по скандинавской мифологии. Это игра в пространстве исландских саг. Фоном, на котором разворачиваются события игры, является альтинг - ежегодное собрание всех жителей Исландии. Игра идет в масштабе реального времени, именно поэтому виртуальные элементы на игре фактически отсутствуют: каждая команда реально насчитывает столько человек, сколько в ней есть, и за ней не стоит никакое виртуальное население и т. д. Статус мастеров: мастера играют, обеспечивая переплетение реальности и мифа, характерное для исландских саг.

Все, что происходит, происходит по игре. Никаких перерывов, в т. ч. на ночь, не предполагается.

Палатка - неигровая зона.

Игра начинается с момента вашего появления на полигоне. Предполагается наличие промежуточного лагеря, в котором только что приехавшие переодеваются в игровые костюмы и уже по игре появляются на поле тинга. Но до официального начала (вечер 13 июля) все проходит в полуигровой форме - разрешается неигровое общение, боевые правила не действуют и т. д.

Мастера разрабатывают вариант полуигровой Страны Мертвых, поэтому ее описание в данном варианте Правил отсутствует.

### БОЕВАЯ СИСТЕМА

На каждом человеке - 1 (один) хит. Боевая система - пробивная. Оружие делится на два класса.

Оружие первого класса не пробивает кольчугу: это мечи, ножи, кинжалы, луки, топоры небольшого веса и размера. Оружие второго класса кольчугу пробивает: сюда относятся большие и тяжелые топоры и копья.

Исключение: удар мечом с двух рук пробивает кольчугу.

Кожаные доспехи пробиваются любым оружием, кроме ножей.

Любая рана конечности приводит к ее дисфункции.

Оружие первого класса при попадании в корпус приводит к тяжелой ране, в конечность - к легкой ране.

Оружие второго класса при попадании в корпус приводит к смерти (при наличии кольчуги - к тяжелой ране), в конечность - к тяжелой ране. Три легких ранения конечностей в любой комбинации - тяжелая рана. Кожаный доспех защищает от ножей и кинжалов.

Кольчуга защищает от мечей, ножей, кинжалов, легких топоров, стрел. Шлем - защита от оглушения и защита по жизни.

Человек, получивший тяжелую рану, не может продолжать бой, после боя сам решает, продолжает ли он играть дальше, с отрубленной рукой или ногой (полдня лежать в палатке и приходить в себя, испытывать на себе "искусство" тогдашних лекарей, не держать оружия - руки-то нет - и т. д..) или умирает от раны и выходит новым персонажем.

Критерием пропуска оружия является его безопасность, историчность и эстетичность. Копье должно быть не просто не похоже на орудейный банник, но и походить действительно на копье.

Оглушение моделируется ударом тупым игровым предметом, которым в реальности можно глушить (навершием меча, обухом топора и т. д.) между лопаток со словами "Оглушен", после чего человек падает и лежит без сознания 15 минут.

Удушение моделируется обхватом человека поперек туловища двумя руками и счетом до десяти.

Удушьяемый не может кричать, но может сопротивляться. Рукопашный бой однозначно запрещен.

Перерезание горла допускается (в небоевой обстановке), но для воина считается недостойным и даже позорным способом убийства.

Спорные вопросы по результатам боя решаются или полюбовно, или мастерским произволом.

### ЛЕЧЕНИЕ

Легкую рану перевязать может каждый, тяжелые раны лечит любая взрослая женщина. Не забывайте, что время на игре течет в реальном масштабе, а поэтому раны за игру у вас явно не заживут. Ведите

себя сообразно тяжести полученной вами раны.

## ЭКОНОМИКА

На альтинг едут деньги тратить, поэтому большинство людей деньги получают только в начале игры, дальше же их надо заработать. Монеты моделируются старыми советскими и российскими монетами, их ценность зависит от цвета (белые - желтые) и веса или размера. В дальнейшем мастера привяжут типы монет к историческим монетам. Курс денег зависит от продавца: обычные люди знают только, что тяжелая золотая монета лучше легкой серебряной.

## СОЦИАЛЬНАЯ СТРУКТУРА

Основой исландского общества был род. Обычно род владел несколькими хуторами. Хутор возглавлялся землевладельцем-бондом, особо богатых и влиятельных из них называли "стурбондами" - "сильными бондами". Женщины в Исландии, вопреки устоявшемуся мнению о бесправии женщин в варварских обществах, пользовались немалыми привилегиями. Жена распоряжалась имуществом (но не деньгами, которые обычно хранились у мужчин); она сама решала хозяйственные проблемы; имела право на развод по собственной инициативе, для чего ей всего лишь надо было заявить об этом на тинге; если верить сагам, женщина могла попросить своего родича убить кого-либо лишь за то, что тот бросил на нее косою взгляд; женщину нельзя было принуждать выходить замуж против ее воли. Женщины зачастую высмеивали мужчин, и единственным способом избавиться от этого было изменение своего поведения: фраза "Молчи, женщина" могла зачастую привести к серьезным последствиям.

Сам бонд и его дети работали в поле. Рабство в Исландии оказалось экономически невыгодно, поэтому рабов фактически не было. Вместе с хозяевами работали т. н. работники, которые жили при доме, кормились за хозяйский счет и вполне могли породниться со своим хозяином.

Традиционно население хутора состояло из бонда, его жены, трех-пяти детей, десятка работников плюс некоторое количество бедных родственников, гостей, приживалок-нищенков.

## ОДЕЖДА. ОРУЖИЕ.

Одевались исландцы достаточно просто. Мужчины носили широкие штаны на завязках и простые рубахи навывпуск (не было никаких воротников, карманов, пуговиц, манжет и т. д.). Женщины носили длинные платья простого покроя. И те, и другие носили плащи из прямого куска полотна. Люди победнее (работники) носили одежду некрашенную или красили ее в коричневый цвет простыми растительными красителями. Бонды, их родные и близкие могли себе позволить одежду побогаче (тем более, при поездке на альтинг). Распространенными цветами были красный и синий, популярностью пользовались штаны в полоску. Одежда украшалась вышивкой или тесьмой, женщины украшали платья меховой оторочкой.

И мужчины, и женщины носили сапоги или обувь типа унтов из шкур или меха, перехваченного ремнями.

Признаком зажиточной хозяйки была связка ключей на поясе.

Из-за отсутствия карманов все носилось в мешочках и кошельках, которые вешали на пояс.

В это время были распространены мечи т. н. "франкского" или "каролингского" типа: длина 75-100 см, рукоять под одну руку (никаких двуручников или полторников), гарда сведена к минимуму, клинок очень широкий (4-6 см), на конце зачастую закругленный. Мечи были дорогими, и даже не все бонды ими владели.

Оружием работников были топоры (исландцы редко пользовались двуручными секирами, предпочитая вариант "щит - топор") и копья.

На альтинг нечасто ездили в доспехах, хотя некоторые, ожидая каких-либо проблем, не забывали прихватить их с собой. В сагах часто упоминаются кожаные доспехи, но они защищали лишь от скользящих ударов и ножей. Металлических элементов у таких доспехов не было. Кольчуги защищали лучше, но стоили дороже, и не все могли себе их позволить. В сагах не упоминаются кольчуги с капюшонами, длинными рукавами и т. д. - обычно они закрывали лишь корпус.

Щиты были деревянными, с металлической оковкой, круглой формы. Шлемы - сферической формы; люди побогаче носили шлемы с бармицей и полумаской.

## НЕМНОГО О РЕЛИГИИ.

Исландцы в большинстве своем были язычниками. В отличие от континентальной Скандинавии, где

особой популярностью пользовался одноглазый старец Один, бог воинов, здесь предпочитали рыжебородого бога грома Тора, защитника людей от чудовищ. Немалой популярностью пользовался бог плодородия Фрейр, священным животным которого был кабан, и морской бог Ньерд. Весь мир был населен различными духами. Дисы помогали женщине при родах; в горах жили злобные тролли; в небесах летали девы-воительницы валькирии, забиравшие доблестно павших воинов в чертоги Одина - Вальхаллу.

Делами культа заведовали жрецы-годи. На альтинге, однако, глобальных религиозных церемоний не проводилось, т. к. здесь не было храма. Иерархии жрецов не существовало.

Несомненно, исландцы верили в магию. Магом мог быть любой, хорошо знающий руническую письменность и умеющий составлять из рун заклинания, но мужчины этим занимались редко (кроме скальдов - профессиональных поэтов, что искусство, по поверьям, происходило свыше и было своего рода мистическим озарением). Поэтому чаще магией занимались женщины.

## НЕМНОГО ОБ БЫЧАЯХ И ПОВЕДЕНИИ НА АЛЬТИНГЕ.

Среди исландцев не было принято ходить на альтинге с оружием: его оставляли в палатке (или завязывали ножны с мечом специальными завязками). Не принято было обыскивать людей или грабить трупы: имущество покойного забиралось потом родичами. На альтинге не игрались свадьбы - это дело домашнее, хотя вполне мог происходить сговор. Любые успехи, будь то сделка, сговор, купля-продажа, выигранный суд, отмечались пиром.

Альтинг начинался с выборов верховного судебного органа - лагретты. Лагретта избирала (а чаще просто утверждала предыдущего) законоговорителя.

О своем деле человек заявляет перед альтингом и лагреттой со Скалы Закона.

## КРАТКАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Скандинавы-переселенцы, отправляясь в новые страны, будь то Нормандия, Ирландия или Исландия, имели один и тот же образ мышления, одни и те же ценности и идеалы. Однако будущее их в каждой их этих стран определялось местными условиями. И поэтому условия жизни в Исландии определили общество в корне отличное от того, которое возникало в континентальной Европе или на Британских островах.

Исландия была незаселенной страной. Здесь не было крестьянства, которое можно было бы поработить. Здесь не было и таких условий, при которых реализовывались бы алчность - чтобы захватить уже принадлежащие кому-то земли; храбрость и жестокость - чтобы подавлять крестьянские восстания. Здесь надо было заселить землю и обрабатывать ее. Вскоре люди убедились, что рабовладение не имеет экономического смысла: невозможно было воспрепятствовать бегству рабов; работы было настолько много, что свободные общинники должны были трудиться не меньше зависимых; учитывая неизведанность земель и суровость условий, часто было необходимо, чтобы рабы принимали решения наряду со свободными людьми. От человека здесь требовались инициатива и самостоятельность. Задача состояла не в победе над местным населением, а в победе над суровой природой.

Захват викингами заселенных и богатых территорий в Западной Европе привел к упадку и гибели родового строя в скандинавском обществе. Здесь, в Исландии, общество перенацелило свои силы в сторону большей сплоченности, консолидации с целью установления мира. В Исландии трудно было появиться эксплуататорам и эксплуатируемым, так как работать долгое время должны были все. К тому же жесткие природные условия и простые орудия труда не позволяли кому-либо накопить заметное богатство, тем более при слабо развитых товарно-денежных отношениях. Люди начинали понимать, что условием сохранения такого положения дел должен быть мир. Умение добиваться мира и решать споры мирным путем начинает цениться не меньше отваги, а миролюбивые и мудрые люди чаще избираются на высшие должности. В "Саге о Ньяле" рассказывается: "Ньяль поехал на тинг, и сначала тинг шел спокойно, пока Ньяль не сказал, что пора объявить о своих делах. Многие сказали, что от этого будет мало толку, потому что никто не сможет добиться решения своего дела, хотя ответчики и вызваны на тинг.

- Мы лучше попытаемся, - сказали они, - решить наши тяжбы копьём и мечом.

- Так не должно быть, - сказал Ньяль. - Ничего хорошего не получится, если в стране не будут соблюдаться законы."

Для жителя Исландии победить своего противника юридически становится не менее почетно, чем

убить его в поединке. Исландскому обществу оказались чужды войны. Земли с самого начала было так много, что можно было не опасаться возможности возникновения серьезных конфликтов из-за ее недостатка. С другой стороны, страна была не настолько велика, чтобы оказалось трудным создать здесь единое общество без государственной власти. Извне Исландия со всех сторон окружена океаном, так что опасность нападения была ничтожно мала.

Массовое заселение Исландии, согласно традиции, идущей со времен видного исландского историка тринадцатого века Снорри Стурлусона, связано с приходом к власти Харальда Прекрасноволосого. Он начал объединение Норвегии под властью единого короля и разрушил традиционное родовое общество. Самое главное - он уничтожил привычный порядок собственности, заявив свои права на то, что прежде было общей собственностью рода: пастбища, луга, леса, озера; также он обложил налогом землю, бывшую личной собственностью свободных общинников. Следить за новым порядком он поставил своих чиновников, а недовольных, естественно, жестоко преследовал.

Бонды и их работники, бежавшие в Исландию, сохранили в общих чертах привычный им порядок собственности, хотя в нем и произошли некоторые изменения. Возделываемые земли явились частной собственностью, а пастбища, леса, озера и море чаще всего оставались собственностью общей, принадлежащей коллективу, в котором каждый имеет на нее равные права. Отношения собственности подробно регулировались законом. При разделении Исландии предводители поселенцев нередко захватывали очень обширные территории, но эти земли не становились полностью их частной собственностью; эти предводители раздавали их достаточно щедро и зачастую попросту бесплатно членам своих коллективов, друзьям, а то и просто опоздавшим к дележу людям. Предводители первопоселенцев мыслили, очевидно, как своего рода родовые вожди, которые распоряжаются землей, взятой в собственность для всех членов рода.

Таким образом, все еще господствует характерная для родового строя точка зрения, согласно которой все свободные люди имеют право на землю, однако власть предводителей настолько велика, что теперь земли выделяются с их согласия.

При переселении через океан старый общественный строй разрушался, и при заселении новой страны перед поселенцами встала трудная задача: построить такое же общество, которое было на их родине, но уже с учетом новых специфических условий.

К 1000 г. административные структуры исландского общества могли быть выражены следующей схемой

годорд --> тинг --> четверть --> альтинг

"Книга о взятии земли" говорит: "страна была поделена на четверти, и в четверти должно было быть три тинга, а в каждом тинге три главных храма; наиболее умные и справедливые люди были выбраны хранителями этих храмов; они должны были выносить решения на тинге и вести суд, поэтому их называли годи". Эти люди выполняли одновременно две функции - вождя (хевдинга) и жреца, но они были предводителями, а не управляющими. Должность, а также связанная с ней территория, называлась годорд. В то время, о котором идет речь, годорд был собственностью бондов, входящих в тинговую общину, и годи избирался чаще всего по жребию. Однако очень часто годорд передавался по наследству.

Следующей ступенью после годорда был тинг. Тинг или народное собрание является устойчивым общественным институтом родового общества. Обычно тинг проводился два раза в год - весной и летом (до альтинга и после него).

Следующей единицей общества, стоявшей над тинговой общиной в устройстве Исландии, являлась четверть. Всего их было, естественно, четыре, страна делилась здесь по географическому признаку: Западная, Восточная, Южная и Северная четверти. Четверть поддерживала бедняков; у нее было особое коллективное право собственности на общественные владения; четверти выбирали законоговорителя.

Законоговоритель являлся важнейшим лицом в Исландии. У него не было власти как таковой, его могущество было основано лишь на доверии народа. Он должен был знать и помнить законы, сообщать их людям, что было важно в обществе, не имевшем письменного права. Законоговорителю в голову не могло придти злоупотребить своим положением в чьих-либо интересах, он считался абсолютно объективным, и доверие ему было тоже абсолютным. Кроме законоговорителей существовали т. н. "знатоки законов", которые были просто мудрыми и уважаемыми людьми, к которым обращались за советом.

Правом изменять законы обладала лагретта. В нее входило от 144 до 147 человек (39 годи и бонды, которых они выбрали). Они следили за деятельностью законоговорителя (тот должен был иногда

демонстрировать свое знание законов, рассказывая одну треть их), принимали и изменяли законы. Альтинг как всеобщее народное собрание имел право соглашаться или не соглашаться с новыми или измененными законами.

Центром альтинга являлась Скала Закона, с которой мог говорить любой человек. Собственно, тот, кто хотел начать тяжбу, и должен был заявлять о своем деле с ее вершины. Любой человек мог вносить предложения об изменениях в законодательстве (хотя это происходило редко в силу традиционности исландского общества). Любой человек на альтинге мог потребовать сбора лагретты для решения вопроса о том, что считать законом. Исключения из законов и оправдательные приговоры принимались всем альтингом.

К 1000 г. всю Исландию продолжала потрясать распря между Ньялем и Гуннараром, двумя богатыми и уважаемыми людьми. Несмотря на то, что сам Гуннар погиб, эта вражда продолжала втягивать все новых и новых друзей и родичей участников (подробности этой истории стоит изложить в отдельном приложении). Также важной проблемой для Исландии стала миссионерская деятельность недавно обращенного в христианство норвежского короля Олафа Трюгвасона, посылавшего в Исландию проповедников, которые не только словами убеждали язычников перейти в христианство, но и не гнушались физически устранять своих противников. В ответ на это на альтинге 997 г. был принят закон о богохульстве, запрещающий пропаганду новой религии (но разрешавший любому исландцу исповедовать христианство у себя дома). После провала миссии епископа Тангбранда в 999 г. Олаф велел взять в заложники ряд находившихся в Норвегии исландцев. Несколько исландцев-христиан были посланы им в Исландию с целью крестить народ под угрозой казни заложников. Приехав в Исландию, вожди исландцев-христиан Гицур Белый и Хьяльти сын Скегги (приговоренный по закону о богохульстве к изгнанию) избрали своим законоговорителем уважаемого купца Халля с Побережья и, приехав на альтинг, заявили, что не желают иметь общих законов с язычниками и приготовились к бою...

## МАСТЕРА

Алексей Чеботарев (Ронин)

Алексей Гридин т. 666-245 e-mail varg@mail.ru