

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Ирландия - 2

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Плен](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Доводим до вашего сведения, что с 20 по 23 мая по многочисленным заявкам проводится игра "**ИРЛАНДИЯ-2**".

Мастерская команда:

Антон Лустберг,
Ксения Кравченко,
Дмитрий Чистов,
Дмитрий Лазо.

Сумма оргвзноса составляет 40 руб. (для иногородних - 20 руб., для регионов Сибири и Дальнего Востока – 5 р.) Безденежные доны! Не расстраивайтесь! Мастера предусмотрели различные варианты отработки. Однако чем быстрее вы договоритесь, тем больший выбор отработки будет вам предоставлен. Мастера обещают после игры представить любому желающему игроку отчёт о расходах собранных денег. (Расходование денег на личные нужды мастеров не предусматривается).

Любая игра - в определенном смысле отражение представлений мастеров о том мире, который они создают. Поэтому и наша Ирландия - древняя Ирландия в нашем представлении о ней. Время, выносимое на игру - "эпоха героев", эпоха, нашедшая свое поэтическое отображение в ирландских сагах (I-III вв. н.э.) Мир, который населяют герои саг - суть мир, в котором боги и люди живут и действуют в соответствии с законом Чести и внутренней Правдой; мир, в котором каждый живущий понимается как составная часть своего рода, и его положение в племени дарует ему ту целостность помыслов, гармонию с миром, ту Правду, которая и является тем, что люди именуют "Честью".

На игре предусматриваются исключительно личные вводные. Вводные на полигоне мастерами вообще не выдаются. Команды во главе со своими капитанами заявляться могут, но каждый из членов команды получит от мастеров персональную вводную. Те, кто были на прошлогодней игре, знакомы с нашим подходом по выдаче квент; всех остальных заранее предупреждаем: мы не принимаем заявок на персонажей, не предусмотренных нами в сюжете игры. Это значит, что вы можете выразить свои пожелания о своей будущей роли, амплуа и т.п., а мастера, в свою очередь, обещают подыскать вам персонажа по вкусу. Заявления типа "я самурай в шестом поколении, мастер кэндо, посол японского императора, прибывший в Ирландию для установления дипломатических отношений с верховным ри Тары" не будут приниматься всерьёз.

Предусматривается заявка на следующие основные типы ролей:

Друид, филид, брегон - предусматривает хорошее знание ирландской традиции и хотя бы минимальные интеллектуальные способности. Роль филида также предполагает некоторые навыки стихосложения, игры на музыкальных инструментах или способности рассказчика.

Герой, колесничий, воин (и члены их семей:-) - представители воинского сословия со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Кравчий, кузнец, ювелир - хороший отыгрыш выдающихся представителей разных профессий из сословия рядовых общинников.

В Ирландии железного века феминизм был не в почёте, однако, как всем известно, королева Медб являлась одной из величайших воительниц на острове. Заявки на женские роли принимаются мастерами охотно, за исключением, пожалуй, профессий кравчего и кузнеца.

КОНТАКТЫ:

Антон Лустберг, Ксения Кравченко

Телефоны: 1071739 дом. 2354527 раб.,

e-mail: xenia@vul.usr.ru

По четвергам с 19 до 21-00 на Большом пр. П.С. 18 (Институте Подростка) происходит приём заявок и выдача вводных. Справки по рабочему тел. Лустберга

Дмитрий Чистов

Телефоны: 5988420 дом. (звонить можно поздно).

FIDOnet 2:5030/419. 3

e-mail: d_chistov@mail.ru

ICQ#29268369

Дмитрий Лазо

Dmitriy.lazo@USA.net

ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ.

Первые века от рождения Христова. На дворе - железный век, а в Ирландии - самый расцвет героической эпохи. Простой народ, как и прежде несколько страдает от переизбытка героев, образовавшегося в пяти королевствах. Однако мастерам и игрокам нашей игры мнение простого народа совершенно безразлично, поскольку простой народ на игре не моделируется. Обостряются взаимоотношения между королевскими домами. Вспыхивают ссоры и конфликты.

С появлением в Ирландии гойделов древние обитатели острова, сиды, ушли в холмы и,

как правило, в дела людей не вмешиваются. (В каждом из четырёх королевств есть свой "собственный" холм-сид, в котором обитает король сидов этого королевства). После битвы при Маг-Туиред демоны-фоморы больше не беспокоят ирландцев регулярными набегами и поборами дани, укрывшись на своём Стеклянном Острове. По слухам, где-то там они проживают, и по сей день. Встреча с сидунами - также весьма редкое событие в жизни рядового ирландца.

Не столь давно на престол верховного короля Ирландии воссел Конайре, сын Этерскеда. Ещё при жизни предыдущего короля камень Лиа Фаил, одно из величайших сокровищ Ирландии, раскололся. С тех пор волшебный камень более не возвещает своим пронзительным воплем об истинности очередного претендента на королевскую власть.

Как же был избран нынешний правитель, если он не смог пройти необходимое тестирование на Лиа Фаил? Не трудно сказать - есть у ирландцев и иные способы и знамения, помогающие определить истинного короля. А наилучшее из них – Праздник Быка, во время которого один из мужей наедается досыта мясом жертвенного быка и пьёт отвар; затем же над его ложем произносят слово Правды. Тот, кого случилось ему видеть во сне, и должен стать королём. Помертвели бы губы его, осмелся он сказать неправду. Правда, данный способ не признаётся друидами стопроцентно надёжным...

Ирландцы в восторге от своего нового короля - по колению у них желудей каждую осень, по семь кораблей ежедневно приплывают к Инбер Колбта, в реках вдоволь рыбы в июне, и не случается ни одному ирландцу погубить другого. Для каждого голос другого ласков, словно мелодия арфы. От середины весны до половины осени не шевелит ветер хвосты скотине. И не бывает бурь и иного ненастья. Словом, воистину благодатное время! Жизнь простого народа омрачает лишь несколько

малозначительных фактов, как-то:

Время от времени верховный король Тары снимает с Лейнстера непосильную дань, именуемую борома. Нынешний лейнстерский король выгнал из страны внука предыдущего правителя, папу и дедушку которого он предусмотрительно прикончил. Изгнаны из весёлого Лейнстера и все филиды во главе с Крайпине, верховным филидом всей Ирландии. На подмогу королю Лейнстера, изнемогающему под бременем непосильной дани, прибыл отряд витязей-фениев во главе с величайшим из живущих героев Ирландии - Фионном Мак Кумалом. Сам же бедный сирота Фионн изгнан из родного Мюнстера, поскольку приходится сыном вождя клана, побежденного пару десятков лет назад во время схватки за власть. Остатки разбитого клана укрылись в дружественном Коннахте, а коннахтские заложники проживают при дворе короля Мюнстера в качестве гаранта мира и добрососедства между двумя народами. Не так давно в Уладе от несчастной любви скончался великий король Конхобар. Горячие уладские витязи из числа претендентов на трон точат мечи: намечаются выборы.

Тиха и нетороплива жизнь касты жрецов-друидов. В их планах – строительство нового стоунхенджа...

В игровом мире представлено исключительно пространство героического эпоса, т.е. по большей части представители верхушки общества: интеллигенция (жречество и филиды - носители традиций), воинское сословие и племенная аристократия. В своём поведении и поступках все участники игры руководствуются законами чести и Правды, правильного образа жизни, определяемого положением в племени, рангом общественной иерархии.

На игре отсутствует как таковое понятие экспы. Разнообразные пряники служат наградой достойному от богов и полубогов (сидов). Рост и укрепление известности определяется поведением персонажа на игре и соответствием его отыгрыша образу. Честь героя (воина, филида, друида, и т.п.) приобретается славными деяниями. Однако не следует ожидать немедленного воздаяния за совершаемые персонажем подвиги, деяния и

славные поступки: слава распространяется по стране не сразу.

Любой филид (певец) со своей стороны заинтересован узнать как о совершённых достойных делах, дабы воспеть их, так и о недостойных поступках. Последние он клеймит "песней поношения", наносящей страшный удар чести того, против кого она сложена.

Человек, приехавший на игру конкретным персонажем, отыгрывает его до конца игры. Такие обстоятельства, как смерть, не являются причиной исчезновения персонажа из пределов мира. Дом Донна ("мертвятик") также является игровой зоной. На игре, кроме территории мастерских палаток, вообще не имеется неигровых зон. Все действия, осуществляемые игроками, являются игровыми (будь это даже поход за водой или в туалет), и должны быть оформлены надлежащим образом.

В жизни людей железного века немалую роль играли различные знамения и их толкование. Знамения отыгрываются, как правило, мастерами; их правильное толкование находится целиком на совести самого толкователя. Известно, что лучшими толкователями знамений являются друиды.

Большинство из присутствующих на игре персонажей-людей, так или иначе, относятся к следующим сословиям:

Друиды - жрецы, чародеи и прорицатели по совместительству;

Филиды - довольно обширная категория людей, являющихся носителями изустной традиции. Помимо собственно сказителей, к филидам относятся и брегоны (законники)

Брегоны. Знание законов и их толкование - это почётная и всеми уважаемая профессия. Чем больше законоговоритель (брегон) знает законов, тем больше у него шансов на успех в суде.

Воины. К воинскому сословию также относится племенная аристократия, не исключая королей - ри. Воины достаточно сильно разнятся по авторитету, известности, положению в обществе и имущественному достатку.

ДРУИДЫ, ФИЛИДЫ И БРЕГОНЫ.

Друиды - священнослужители, чародеи и прорицатели по совместительству; составляли закрытую касту кельтского племенного жречества. Друиды имели собственную организацию, во главе которой стоял верховный друид, оллам. (у галлов - "койбхе-друид"). Друиды проживали в основном корпорациями, при культовых центрах-святилищах; короли - «ри» обычно также имели при себе друидов-советников, причём авторитет последних мог быть почти равным авторитету самого короля. Для воспитания подрастающего поколения жрецов имелись специальные друидические школы; известно, что обучение в этих заведениях могла занимать до 20 лет.

Поскольку на игре представлена не вся каста друидов, включавшая в себя разветвлённую сеть школ и сообществ, играющие друиды по большей части будут являться таковыми при дворе племенных королей-ри (и при дворе королей сидов). Однако при этом друидам необходимо помнить, что все они, хотя и разделены границами королевств и защищают зачастую противоположные интересы, в сущности - члены одной огромной надплеменной корпорации, закрытого для непосвященных ордена, имеющего собственные глобальные интересы. То же самое относится и к филидам, поскольку они обладали своей собственной информационной сетью и "учебными центрами". Вот некоторые моменты, которые необходимо также учитывать:

Друиды не имеют права жениться (при этом никто не отнимает у них права иметь детей).

Девушки могут быть предсказательницами в друидических орденах, но при потере девственности они теряют и свои друидические способности.

Выдача гейсов является одной из наиболее важных социальных функций друида.

Филадель – в определённом смысле сословие филоидов представляло собой более низший, по сравнению с друидами, уровень носителей традиции. Филадель – поэты и сказители. Многие из знаменитых филоидов считались провидцами и предсказателями. Как и друиды, они имели собственные корпорации; филоидические школы существовали в большинстве племенных королевств и пользовались в них чётко определёнными правами. Также как и друиды, филоиды делились на ряд категорий по степени мастерства. Высшая категория называлась "оллам". Ступенью ниже стоял филоид "анрут". Филадель – не барды XIII и последующих столетий; их деятельность не ограничивалась восхвалением королей и подвигов героев. Сфера их знаний – предания о старине, мифы, поэтические пророчества и т.д. Филадель имели огромные возможности для воздействия на общественное мнение; составляемые ими песни восхваления и поношения могли возвысить любого человека в глазах всего общества, либо, соответственно, смешать его с грязью. Также необходимо заметить, что поэтическое слово, как считалось, обладало магическим действием.

В текстах ирландских саг вкраплены т.н. "риторики", труднопереводимые стихотворные вставки, связанные с заклинательной традицией:

"... Как-то раз гулял он (Неде) и подошёл к берегу моря, ибо считали филоиды, что у воды приоткрывается им тайное знание. Вдруг услышал он из волн тоскливую песнь, и охватило его удивление. Тогда произнёс он заклятие волне, дабы открылось ему, в чём тут дело. И узнал он, что сокрушались волны о смерти отца его, Адна, и что платье его отдали Ферхтерне, филоиду, ставшему первым поэтом..." (т.е. получившему чин оллама).

В руках сословия филоидов находится мощнейшее оружие – слово. Своими песнями филоиды могут прославить подвиги и славные деяния человека, ими же они могут смешать его имя с грязью. При этом песни филоидов, как известно, могут обладать магическим эффектом, начинающим действовать после их исполнения. От филоидов, таким образом, напрямую зависит честь человека, его "имидж" в глазах соплеменников.

Необходимо заметить, что как для песни прославления, так и для песни поношения необходимы реальные фактические основания. (Их следует изыскивать всеми доступными средствами) Чем более они значительны, тем более мощный эффект следует ожидать. Так, например, если филоид попросил накормить его, а хозяин дома отказал ему в этой элементарной просьбе, филоид имеет полное моральное право сложить против него песню поношения, обвиняющую хозяина в скупости. Однако её результат был бы куда большим, если при этом хозяин дал бы ему пинка под зад и слегка потравил бы своей любимой гончей сворой. Вообще, следует соблюдать умеренность в исполнении песен восхваления и поношения, поскольку несправедливая песнь может в результате пагубно сказаться на чести самого филоида, или даже иметь магический эффект, прямо противоположный намечавшемуся.

Гейсы друид на игре придумывает сам (Игроки! Держите свою необузданную фантазию в узде!) исходя из той простой идеи, что большая часть гейсов – это либо запрет на какое-либо бытовое поведение, пищевой запрет, запрет или ограничение на различные аспекты отношений с противоположным полом, запрет или ограничение взаимоотношений со скотом и животными.

Гейсы даются так:

Человек с одной повязкой чести получает от рождения 2 гейса

Человек, получивший вторую повязку чести, получает ещё 1 гейс

Человек, получивший третью повязку чести, вместе с ней получает ещё 3 гейса, и дальше – по 3 гейса за повязку.

Колесничий (прошедший инициацию воин) получает 1 гейс, а колесничный воин – 3 гейса

Филид, брегон или друид после посвящения в чин и приобретение соответствующих магических способностей получает 5 дополнительных гейсов.

Также существуют должностные гейсы, которые получаются при вступлении в должность и могут быть отменены, если человек по каким-то причинам не может дальше её исполнять (классический пример: король, получивший телесное увечье, не может дальше оставаться королём, а, сложив с себя королевские полномочия, вместе с ними теряет и королевские гейсы, наложенные на его правление). За исключением этого случая, гейсы не слагаются с человека ни при каких других обстоятельствах.

Все люди, имеющие должность при дворе, получают 1 должностной гейс.

На правление короля налагаются 3 гейса.

Помимо друидов, выдавать гейсы имеют право мастера :-) и некоторые могущественные персонажи (боги из сидов). Как правило, такие гейсы даются в обмен на какие-то приобретенные персонажем способности, информацию или артефакты.

ОТЫГРЫВАНИЕ ЧЕСТИ.

У большинства из вас на игре на предплечьях будет одна или несколько ленточек (тесёмок). Не удивляйтесь; они символизируют собой честь. Чем больше вышеуказанных повязочек, тем выше честь их носителя. (Точнее, чем выше честь носителя - тем больше у него повязок). Сразу же оговоримся, что эти "знаки отличия" сами по себе не имеют никакого значения, определяющего возможности их носителя. Это не уровни. Во время игры повязки одеваются и снимаются игроками только по распоряжению мастера (техмастера) В сущности, "повязки чести" имеют значение скорее не для их носителя, а для окружающих. Они наглядно демонстрируют степень прославленности (известности) носящего их персонажа. В реальном мире железного века слухи распространяются быстро, и стоит вам лишь назвать своё имя, как ваш собеседник сможет немедленно определить, в каком ключе строить общение с вами. В количестве повязок выражена ваша слава – добрая или дурная, специфические черты внешнего вида, указывающие на род занятий человека и слабо моделируемые в обычном игровом прикиде, и т.п. Ветеранам нашей предыдущей игры мы специально обращаем внимание на тот факт, что количество градаций чести по сравнению с прошлогодними правилами несколько увеличилось :-)

Итак:

Без повязки: Возможно, вы мастер? Если это утверждение не соответствует истине, дела ваши плохи - вы обладатель дурной репутации. Быть может, вы раб или преступник в бегах, или же разбойник, воин, опорочивший себя бесчестным поступком. Большинство людей предпочитает не общаться с вами вовсе. Не удивляйтесь, если к вам обратятся примерно в таком тоне: "Эй ты, придурок! К тебе обращаюсь, козёл! Сбегай-ка мне в трактир за пивом!" Столь невежливое обращение ни при каких условиях не нанесёт урона чести автора вышеприведённого монолога, поскольку это именно то, чего вы заслуживаете.

Одна повязка: Вы простой общинник; не знатный и ничем не примечательный воин, молодой друид или филид.

Две повязки: Вы либо выделяетесь происхождением от знатных, известных родителей, либо вам уже представилась возможность отличиться - словом, в пределах своего рода вы имеете определённую известность. Две повязки носят люди, по роду своих занятий имеющие статус немедя.

Три повязки: Вы хорошо известны в своем кругу; по всей видимости, несколько раз вам уже представлялось возможность отличиться. Три повязки соответствуют чести королевского колесничего, или известного воина, друида, который славится своим умением в нескольких окрестных областях, и т.п.

Четыре повязки: Когда вы идёте по улице, люди оборачиваются вам вслед. Даже незнакомые считают за честь вежливо поздороваться с вами. Четыре повязки соответствуют уровню известности племенного короля или друида, находящегося на одной из высших ступеней иерархии. Человек, обладающий четырьмя повязками, имеет возможность собрать войско (свыше 3 чел). Человек, обладающий меньшим количеством повязок чести, войско за собой по лесу водить не может. Предводитель отвечает своей персональной честью за поведение войска.

Пять повязок: Судя по всему, вы - великий герой; повсюду вам гарантирован тёплый приём и радушие. Люди гордятся знакомством с вами. Филиды наперебой складывают песни о ваших деяниях. Матери называют своих сыновей в вашу честь.

Появление на мастерской стоянке с криком "Я совершил подвиг! Повесьте мне ещё парочку бечёвочек!" будут без промедления караться снятием имеющихся. Сведения о ваших достижениях должны распространяться по игре естественным путём :)

Цвет повязки символизирует собой принадлежность её обладателя к одному из домов. (Каждый дом имеет свой родовой цвет). Полная потеря чести в принципе не означает автоматического изгнания из туата, однако такой финал более чем вероятен. С потерей последней повязки человек превращается в изгоя, парию, короче - последнее быдло.

Повязки приобретаются по мере роста персональной чести человека. Честь приобретается путем свершения подвигов, странствий, великих деяний, (для воинов и друидов), сложением особенно удачных гимнов или, напротив, песен поношения (для филидов). Брегоны взращивают свою честь проведением удачных судебных процессов, каковые могут прославить их имя, справедливым толкованием законов и сбором генеалогической и юридической информации. Когда слухи о ваших великих (или наоборот, порочащих ваше имя) деяниях достигнут ушей мастеров вам будет вручена новая повязка (или снята имеющаяся). В случае повышения знатности всего туата честь его представителей также автоматически повышается.

Помимо центральной области - Миде (её столица - Тара) в игре присутствуют все четыре населённых гойделами древнеирландских королевства: Ульстер (Улад), Лейнстер, Мюнстер и Коннахт.

Кроме собственно людей, ни для кого не является секретом наличие ещё двух категорий персонажей - сидов и фоморов.

Сиды (племена богини Дану) - живут в холмах-сидах всех четырёх королевств, и не только. Сиды весьма сильно отличаются друг от друга по степени могущества, известности и имущественному положению. Собственно говоря, верхушку их общества составляют боги кельтского пантеона.

Фоморы - демонические существа, обосновавшиеся на Острове со Стеклойной Башней, который располагается где-то у северного побережья острова.

НЕКОТОРЫЕ СВЕДЕНИЯ ОБ ИРЛАНДИИ ПЕРВЫХ ВЕКОВ НАШЕЙ ЭРЫ.

ГЕОГРАФИЯ.

Традиционно Ирландия делилась на пять частей - "пятин", четыре из которых королевства Ульстер, Мунстер, Лейнстер и Коннахт. Пятым считалось срединная область, Миде, в которой находилась священная столица древней Ирландии – город Тара, резиденция верховного короля. Эти королевства в свою очередь состояли из более мелких образований, которые также имели своих королей. В сущности, это - "туаты",

(роды, племена).

Общество делилось на ряд категорий; реальная власть была сосредоточена в руках военной аристократии и жречества - друидов. Короли являлись представителями воинского сословия.

Существовало два основных вида носителей традиции: друиды и филиды.

ТУАТЫ.

Ирландское слово "туат" часто переводят как "королевство". Однако не следует забывать, что под "королевством" часто имеется ввиду большой род, во главе которого стоял король (вождь) - "ри". Каждая из "пятин" Ирландии состояла из множества туатов. Туаты могли различаться по богатству и знатности. Каждый человек имел свой туат, и с точки зрения общества и закона воспринимался именно как составная часть конкретного рода.

ПОСЕЛЕНИЯ.

Ни каких каменных замков в Ирландии железного века не существовало. Каменные крепости на территории острова появляются только лишь в раннем средневековье, вместе с викингами. Поселения были либо вообще не укреплены, либо окружены земляным валом со рвом и деревянным частоколом. Довольно примечательным типом укрепленного посёлка являлся "кранног" - свайное поселение на озере.

ДЕНЬГИ.

Слово "кумал" первоначально означало "девушка-рабыня". Во времена короля Конхобара эта денежная единица в серебре приравнивалась, примерно к трём молочным коровам.

ВЛАСТЬ.

КОРОЛЕВСКАЯ ВЛАСТЬ.

Ри (rí) - король (вождь), стоящий во главе туата. Будучи представителем военной аристократии, король являлся, прежде всего, военным вождём рода. Также он обладал и некоторыми судебными функциями. Фигура короля в ирландской традиции имеет ярко выраженный сакральный смысл. Ритуал вступления короля в должность, в сущности, являлся заключением символического брака между королём и богиней земли; таким образом, король связан неразрывными узами с землёй, принадлежащей его туату.

1. Наследование королевской власти.

Преемник отошедшего от дел или умершего короля избирался в туате путём открытого голосования. Для того чтобы стать королём, кандидат должен был удовлетворять следующим критериям:

- а) Он должен быть сыном, внуком или правнуком короля.
- б) Король не может иметь никаких телесных изъянов - калека от рождения или человек, потерявший в битвах руку или глаз, ни при каких условиях не может быть избран королём.
- в) Королём не может быть избран человек, в прошлом уличённый в краже.
- г) Королём не может быть избран человек, имеющий в обществе дурную репутацию.

2. "Правда короля".

Важнейшим понятием, определявшим правление ри, была "правда" (fí) короля. Если правление короля справедливо, он соблюдает "правду", то земли его рода процветают; растут урожаи и скот плодится с невероятной быстротой. Если король вредит своей "правде", какими-либо несправедливыми действиями, несправедливостями и т.п., то это

неблагоотворно отражается и на жизни всех его соплеменников. Сами природные элементы восстают против короля, потерявшего правду. Кстати, нарушение королевских обетов - "гейсов" (см. раздел "Гейсы") также вредит королевской правде и, помимо его самого, ужасающим образом отражается и на подвластных ему землях.

Из "Заветов Моранна" *Speculum Principis* (советы королю):

"Следует ему прославлять Правду; она будет прославлять его.

Следует ему усиливать Правду; она усилит его.

Следует ему охранять Правду; она будет охранять его.

Следует ему возвеличивать Правду; она будет возвеличивать его.

Пока будет он охранять Правду, добро не изменит ему и его правление не окончится.

Ибо посредством Правды правителя управляются великие племена.

Посредством Правды правителя множество смертей отвращаются от народа.

Посредством Правды правителя могущественные отряды [врага] изгоняются обратно на вражеские земли.

Посредством Правды правителя вся страна плодоносит и достойна рождения потомства.

Посредством Правды правителя рождаются высокие злаки".

3. Дом короля.

Территория королевского дома священна. На ней постоянно царит мир, веселье, и дух гостеприимства. В нем не должно обнажать без повода оружие, затевать ссоры и, тем более, совершать преступления. В случае убийства в доме короля с убийцы взыскивается вира, равная "цене чести" (см. "Энех" в разделе "Судебная власть") самого короля, а не цены чести рода погибшего.

СУДЕБНАЯ ВЛАСТЬ.

Суды осуществлялись судьями - брегонами (подвид филидов). Право передавалось изустно и опиралось на систему прецедентов. В основе древнеирландского права лежит понимание любого человека вовсе не как самоценной личности, составной части общества; любой человек воспринимался именно как часть своего рода-туата.

Кровная месть и тальон постепенно вытеснялись материальным возмещением за нанесённый ущерб, т.е. вирой (тем не менее, вендетта продолжала широко практиковаться. Выплата виры по большому счёту не означает, что инцидент исчерпан, однако и ущерба чести отказавшемуся от вендетты после получения виры не будет). В случае убийства или ранения все взаиморасчёты велись не между убийцей и родственниками погибшего, но исключительно между туатами преступника и пострадавшего. Выплаченная родом преступника вира распределялась в туате пострадавшего в зависимости от степени родства (по специально разработанной системе сложных коэффициентов). Её величина зависела от "энеха" ($\log n^{\text{e}} \text{ enech}$) - "цены чести" рода, к которому принадлежал пострадавший. Чем выше род, тем выше его "энех", т.е. сумма, выплачиваемая за убийство члена

этого рода. Так, в ирландских сагах мы читаем, что цена чести содержателя гостевого дома была равной цене чести короля. Таким образом, в случае убийства этого человека его туат получал в качестве компенсации сумму, эквивалентную величине виры за убийство короля.

Не было страшнее преступления, чем убийство своего родственника (это и неудивительно: ведь самому себе не выплатишь виру). В таких случаях вышестоящий король теоретически имел право подчистую вырезать туат, в котором произошло подобное преступление.

Голодовка. Любопытной формой протеста в случае невозможности судебного

разбирательства была ритуальная голодовка. Решившийся на этот шаг приходил к дому обидчика и садился у входа. У "ответчика" в таком случае было два пути: он мог либо присоединиться к состязанию и также начать голодать (победитель признавался правым), либо признать свою вину и выполнить требования истца. Отказ от голодовки и выполнения требований может повлечь нанесение ущерба чести "ответчика".

ПРИМЕЧАНИЕ: На игре голодовка отыгрывается натуральной сухой голодовкой, во время которой участникам состязания запрещается менять позу. Первый, поднявшийся с земли, или решивший размять затекшие члены признаётся проигравшим. Само по себе участие в голодовке не наносит ущерба чести участников, однако для воинов подобный метод решения собственных проблем излюбленным не был.

ОБЩЕСТВО.

ПАТРОНЫ И КЛИЕНТЫ.

В древнем ирландском обществе была весьма развита система взаимоотношений, подобных римской клиентеле. Патронами в большинстве своём являлись представители аристократического сословия. Патроны предоставляли своим клиентам скот, землю, сельхозинвентарь при условии соблюдения последними определённых обязательств, таких как выплата оброка, который шел на содержание патрона и его "людей" (иногда числом до 60 чел), барщина на полях патрона, и, возможно, обязательства военной службы в собираемом патроном ополчении в случае военных действий. Вместе с дарованием клиенту надела, патрон покупал его "цену чести" (см. "энех", раздел "Судебная власть"), что давало ему право на получение части виры, в случае гибели или увечий, нанесённых его клиенту.

Клиенты бывали двух типов - свободные и зависимые. Разница между ними заключалась только лишь в том, что свободные могли в любой момент разорвать отношения со своим патроном, возвратив полученный от него "грант"; у зависимых же с этим возникало больше проблем. (Положение последних более напоминает положение крепостных крестьян). Можно было быть клиентом одновременно нескольких патронов. Общинник, материальное благосостояние которого возрастало до возможности самому привлекать к себе клиентов, имел полное право поступать таким образом. В описанном случае его социальный статус повышался (он оказывался на положении где-то посередине между аристократией и рядовыми фермерами).

ВОИНСКОЕ СОСЛОВИЕ.

В описываемые времена в обществах "варварской" Европы воинское сословие было весьма влиятельным. Ирландские племенные короли - "ри" сами вели своё происхождение из знатных воинских родов. Однако воинские фамилии, по всей видимости, весьма различались по своему достатку и социальному статусу – от владельцев обширных земель и стад скота, приводивших в случае необходимости под знамёна своего ри собственные дружины, до рядовых дружинников, имущественное положение которых не сильно отличалось от положения скотоводов и земледельцев.

Как правило, такие воины "нанимались" в дружины вождей. "Наём" здесь – понятие весьма условное, поскольку в реальности они как бы переходили под покровительство нового господина, который выкупал их цену чести - «энех», т.е. присягали ему на верность, переходя в положение, сходное с римской клиентелой. "Выкуп чести" давался им, как правило, землёй с подневольными людьми, рабами и стадами, каковые должны были обеспечивать благосостояние воина и его семьи. В случае ухода от покровителя энех необходимо было возвратить.

Непременный атрибут воинского сословия в ирландских сагах - боевая колесница. Хотя

езда верхом и была им известна, ирландские витязи считали применение её в бою чем-то необычным, если не сказать унижительным. Если вам повстречался всадник, сидящий верхом на коне - это воин или колесничий, удирающий с поля битвы, или же некто, пришедший из сидов. Сиды, в отличие от людей, по какой-то причине любили ездить верхом.

Боевые колесницы запрягались двойкой лошадей; экипаж боевой повозки состоял, как правило, из двух человек - самого воина и его колесничего. Перед поединками витязи чаще всего спешивались.

Совершенно обычным трофеем, забираемым победителем с поля битвы, была отрезанная голова побеждённого. В хранении коллекции голов общественное мнение не усматривало ничего предосудительного.

ПРИМЕЧАНИЕ: Голова в кельтской духовной традиции считалась вместилищем души и личной силы человека. По этой причине, в сагах можно обнаружить множество эпизодов, в которых фигурируют ожившие и изрекающие пророчества мёртвые головы и т.п. Описывается также и такой обычай: мозги великих воинов, убитых в сражениях, смешивались с известью, скатывались в круглый шар и высушивались. В таком виде они хранились на почётном месте; во время исполнения песен и сказаний о деяниях богатырей древности, было принято снимать соответствующий шарик с полки и ласково его поглаживать. :)

Финн

Блок: Сопутствующие материалы



ДРЕВНЕИРЛАНДСКИЙ ПАНТЕОН. (КРАТКАЯ СПРАВКА)

Бадб (The Badb, Bodb).

Ирландская (кельтская) богиня войны. Вместе с богинями Маха (Macha (Nemain)) и Морриган она составляет троицу неистовых богинь войны. Во время сражений Бадб часто принимала форму вороны; известна как Badb Catha, "ворон войны". Она часто принимала участие в битвах, влияя на их результат. Участвовала в мифической битве при Маг-Туиред (Мойтуре), в которой Племена богини Дану сражались против фоморов.

Бригитта (Brigit, Bridget, Brighid, Brigindo).

Ирландская богиня животворящих сил природы и плодovitости, покровительница кузнецов, поэтов и врачей. Символизировалась белым лебедем. Она приходится дочерью Дагда, божеству из Плёмён Богини Дану. Бригитт - жена Бреса, короля богов и Ирландии. Ее праздник - Имболк, проводился 1 февраля. В Килдаре (Ирландия) культ Бригитт обслуживался женским жречеством. После христианизации это чрезвычайно популярное божество трансформировалось в католическую святую Бригитту.

Балор.

Балор, внук Нета, божественный персонаж, правитель демонического народа фоморов. Взгляд его единственного глаза был смертоносен. Бог Луг приходился Балору внуком; их поединок - один из центральных эпизодов в повествовании саги о битве богов и фоморов у Маг Туиред.

Бран.

Сын Лира, божество бардов и поэзии.

Брес (Bres).

Божество плодородия и сельского хозяйства. Он приходится сыном Элате, принцу фоморов, и богине Эриу.

Боанн (Boann).

Богиня щедрости и плодovitости; её символом является священная белая корова. Боанн приходится женой Нехтану (водное божество). Отцом ее сына Энгуса был Дагда. Желая скрыть их связь от Нехтана, Боанн и Дагда заставили солнце замереть на девять месяцев, так, что Энгус был зачат и рождён в один и тот же день.

Гоибниу.

Бог-кузнец из Племян богини Дану. (=Гофаннон у кельтов Уэльса). По традиции вместе с Кредне и Лухта образует триаду т.н. "богов ремесла". Также известен эль его производства; по слухам, вкусивший его получает бессмертие.

Дагда (Dagda, Dagde, Dagodevas).

Ирландский бог земли; божество-отец. Его жена - богиня Морриган. Его атрибутами является бездонный котел изобилия и арфа, с помощью которой он управляет годовым циклом. Дубина Дагда может, как уничтожать, так и восстанавливать жизнь. Будучи одним из предводителей Племян Дану, Дагда выступает в мифах в качестве великого воителя и искуснейшего ремесленника.

Диан Кехт (Dian Cecht).

Бог-врачеватель из Племян богини Дану. Переводы имени: "Быстро идущий" или "власть", "могущество". Диан Кехт приходится богу Лугу дедом.

Донн (Donn).

"Тёмный", Господин Мёртвых. Это божество, как считалось, обитает на острове к юго-западу от Ирландии. В его дом отправляются живущие в Ирландии после смерти.

Кредне.

Один из богов Племян богини Дану, бронзолитейщик. Вместе с Гоибниу и Лухта составляет триаду "богов ремесла".

Лер (Лир) (Lir, в Уэльсе - Llyr).

Божество моря. Вместе со своим сыном Маннананом Лир ассоциируется с "островами блаженных" (Эмайн Аблах), раем, располагавшимся за морем далеко на западе, родиной Племян Богини Дану.

Луг (Lugh, у кельтов Уэльса - Lleu).

Юный бог Луг носил прозвище Самилданах, что означает "Многоискусный", и был покровителем всех искусств и ремёсел. Также его культ был связан с плодородием; Праздник бога Луга - Лугназад (1августа) отмечался ярмарками, свадьбами и весёлыми гуляниями. Атрибутом Луга является его копьё Ассал, после броска волшебным образом возвращавшееся в руки своего владельца. По преданию это копьё добыли Лугу "три бога ремесла". В битве при Маг-Туиред Луг выступает предводителем Племян богини Дану, и убивает своего дядю, фомора Балора. Животные Луга - ворон и рысь. Названия таких

европейских городов, как Лион (Лугундум), Лейден, Лондон образованы от его имени.

Лухта.

Бог-плотник из Племян богини Дану. Вместе с Кредне и Гоибниу упоминается в числе "трех богов ремесла".

Маннанан.

Сын бога Лера. Его культ связан с морской стихией. В традиции "конями Маннанана" называются морские волны. Маннанан искусен в изменении формы и сведущ в магических знаниях.

Мак Ок.

"Юный" - см. Энгус

Маха.

Один из трех аспектов тройки богинь-фурий. (См. Бадб, Морриган)

Морриган (Morrigan).

Кельтская богиня войны и смерти, способная принимать образ вороны. Ее культ был связан с иногда пугающими аспектами женского начала. Морриган - жена Дагда. Будучи одним из аспектов тройственной богини войны, Морриган в мифах часто стирает окровавленные одежды и снаряжения воина, которому вскоре суждено умереть.

Нуаду.

Бог из Племян богини Дану, чье имя предположительно переводится как "Собиратель облаков". Правитель Племян богини. В битве с фоморами при Маг Туиред Нуаду потерял руку, и бог-кузнец Диан Кехт изготовил ему из серебра новую. Это божество хорошо известно у кельтов Уэльса и Британии под именами Нудд и Ноденс; связывалось с культом воды и источников.

Огма (Ogma).

У галлов тот же самый бог именовался Огимем (Ogmias). Иногда он ассоциируется с греческим Гераклом; также как и он, Огма - великий воин. Его оружие - дубина. Однако также Огма - божество мудрости, поэзии, тайных знаний и красноречия. Ему приписывается изобретение письменности друидов, названной в его честь "Огамическим письмом".

Дану (Danu).

Дану считается матерью Дагды, бога из Туата де Данаан. В более ранней форме это имя звучит как Ану, Мать Вселенной.

Фоморы (Fomorians, Fomors).

В кельтско-ирландской мифологической традиции, Фоморы - раса гигантов, демонов, первоначальных жителей Ирландии. Племена Богини Дану, раса богов, прибыли в Ирландию и разбили фоморов в битве при Маг-Туиред. Фоморы проживают на севере, на острове со стеклянной башней, откуда периодически совершают набеги на ирландские королевства. Часть фоморов была связана династическими браками с Племенами; так, например, Луг приходится племянником властителю фоморов, одноглазому Балору.

Базовая литература на русском языке:

Похищение быка из Куальнге. "Наука", М., 1985

Предания и мифы средневековой Ирландии. Изд-во московского ун-та, М., 1991

Кельтские друиды. Широкова. Изд-во ленинградского ун-та.

Также стоит просмотреть статью по кельтской мифологии в двухтомном "Мифологическом словаре". И так далее :-)

Блок: Боевка



О ДОСПЕХАХ И ОРУЖИИ.

В число доспехов, употреблявшихся кельтами в период отыгрываемых событий, входили, прежде всего, кожаные панцири (в т.ч. с фартуками-"боевыми поясами"), кожаные доспехи с металлическими вставками и заклёпками, а также кольчуги (последние мы допускаем на игру с известной исторической натяжкой).

Запрещены железные панцири и кирасы.

Шлемы можно привозить любые, но без забрал.

Оружие:

короткие, длинные и полтороручные мечи, копья всех форм и расцветок (в т.ч. рогатины и трезубцы, фрамеи - с рубяще-колющими наконечниками типа пальм или протазанов), боевые топоры, булавы, дубины, посохи и т.п.

Из метательного оружия допускаются луки и дротики. Допускаются пращи, в которых в качестве

метательных снарядов используются теннисные мячики или тряпичные шары.

Эффективность гуманизации оружия проверяется, по старой доброй традиции, на его владельце.

ВНИМАНИЕ! НЕ ДОПУСКАЮТСЯ следующие виды вооружения (как не соответствующие эпохе): двуручные мечи, катаны и любые кривые клинки, нагинаты, шпаги и рапиры (с шириной клинка уже 3.5 см) арбалеты, кистени, цепы, ростовые щиты. Мечи из клюшки мастерами пропускаются, но очень неохотно.

БОЕВЫЕ КОЛЕСНИЦЫ.

Многие персонифицированные на игре воины являются колесничными бойцами. Поэтому они могут передвигаться по игровой территории вместе со своим колесничим (т.е. на колеснице). Если воин передвигается в одиночку, он считается пешим. В этом случае воин на колеснице всегда может ему сообщить, что он от него уехал. Сражение всегда происходит в пешем строю, т.е. колесничный воин во время боя автоматически считается пешим, даже если рядом с ним присутствует его колесничий. Колесничий считается находящимся на колеснице всегда, если он пребывает за пределами стоянки и держит в левой руке стрекало - жезл (палку) длиной около полуметра, с неким условным крючком на конце.

Как правило, колесничие - молодые воины, которые являются не столько возницами, сколько спутниками героев, их оруженосцами и соратниками. Увеличение чести героя автоматически увеличивает и славу его колесничего. Кроме того, следует заметить, что воины, как правило, себя не обслуживают. Витязь даже не может принести себе воды без ущерба для своей чести. (Всем известное исключение составляют фении - воины Финна).

Во время следования на колеснице воин и возница должны идти гуськом друг за другом (возница - всегда спереди). Таким образом, тот, кто идёт впереди - должен быть признан за колесничего. Наличие палки в руках у возничего является совершенно необходимым

условием - без стрекала два человека, идущие по полигону гуськом будут восприниматься исключительно как два человека, идущие гуськом.

Колесничие сражаются сами только в крайних случаях. В кодексе чести для воинов нападение на колесничего считается не очень этичным поступком.

БАЗОВОЕ СНЯТИЕ ОРУЖИЯ. Всё обыкновенное оружие, включая как длинные, так и короткие клинки, (кроме лука) снимает в норме 1 хит.

Лук снимает 2 хита.

Посох снимает полхита.

Существует особое оружие с повышенным снятием и особые боевые приёмы (для воинов и героев) увеличивающие персональное снятие в случае их применения. Некоторые боевые приёмы могут снимать сразу "базовые" хиты, минуя "доспешные"...

ХИТЫ.

Обыкновенные люди имеют в норме 2 хита.

У некоторых персонажей бывает больше.

У сидов также 2 хита, но, в отличие от людей, обладают способностью к регенерации (даже из нуля хитов) по 1 хиту за 10 минут.

Фоморы - 4 хита. Полностью регенерируют по возвращении на свою стоянку (остров Стеклойной Башни) со скоростью по 1 хиту за 5 минут. Умиравший фомор (-1 хит) тоже регенерирует - по хиту за 15 минут. Фомор, убитый сидом, умирает навсегда.

Доспешные хиты:

Шлем +1 хит (суммируется с доспехом)

Боевой фартук +1 хит (суммируется с доспехом).

Наручи и/или поножи +1 хит (суммируется с доспехом)

Кожаный доспех +2 хита

Щиты не дают дополнительных хитов.

Конечности не отрубаются.

Поражаемая зона: фуфайка (без рук) +ноги

Существуют артефактные амулеты дающие дополнительные (базовые или доспешные) хиты.

Если в процессе боя с воина (героя) были "списаны" доспешные хиты, его доспех нуждается в серьезном ремонте у кузнеца и не пригоден для дальнейшей носки.

Доспешные хиты вместе с базовыми во время лечения не восстанавливаются.

Например, если теряется один доспешный хит, то ваш двуххитовый доспех защищает вас на 1 хит (до ремонта).

Швейная машинка засчитывается за один удар.

Кулуарка делается от уха до уха или по диагонали. Делается только кинжалами.

Удары ногами в щит разрешены. Захват и придерживание запястья противника позволено. Запрещаются подножки, подсечки, болевые заломы, удушения и проч.

Саморанение засчитывается. Захват за лезвие меча - теряешь хит, и по хиту за каждую секунду захвата.

Удушение моделируется удержанием за плечи в течение 10 секунд. Удушенный переходит в состояние -1 хит.

Оглушение моделируется ударом оружием плашмя по спине. Действует до 30 секунд.

Блок: Фортификация



О СТОЯНКАХ.

В любом королевском доме непременно должны быть:

- а) Стол, вмещающий в себя всех членов дома. Чем больше стол, тем лучше с точки зрения славы и чести. Над столом желательно натянуть тент (хотя бы полиэтиленовый). Площадь этого тента является собственно площадью строения.
- б) Подле королевского Дома (внутри частокола) должна находиться площадка для игр. На этой площадке надлежит не реже, чем раз в 2 игровых цикла (раз в день) проводить разнообразные соревнования, как-то турниры, борьбу или матчи по игре хёрлей (хоккей на траве, вместо клюшек - дубинки)
- в) Очаг с постоянно поддерживаемым огнём.
- г) Кладовая. Кладовой является огороженный участок внутри стоянки (или нежилая палатка), в которой хранятся все продукты и всё игровое имущество.
- д) Доска для игры в фидхелл (может быть расчерчена на земле)

Не обязательно, но приветствуется наличие Оружейной.

Вал с частоколом отыгрывается верёвкой, натянутой вокруг Дома и палаток или конвертами из жердей (последнее предпочтительней). Если вы желаете, чтобы частокол исполнял оборонительные функции - возведите штурмовую стену не менее пяти метров в длину с воротами. Возможна установка штурмового коридора не менее 2 м. в длину и 1.5 м шириной.

Блок: Плен



Связывание отыгрывается по желанию связываемого - или по жизни (пусть выпутывается, если сможет), или условно - верёвочкой на ногах и руках (освободиться самостоятельно нельзя).

Блок: Медицина, лекари



БОЛЕЗНИ.

Болезни могут насыщаться проклятиями, заклинательной и обрядовой магией.

Действие проклятий оговаривается сертификатами. Лечить болезни и отравления могут лекари или друиды.

Простуда. Действие простуды - 3 часа. Человек говорит первый и второй час болезни только шепотом, второй час теряет 1 хит, третий час происходит выздоровление. (Хит прибавляется по истечении третьего часа)

Проказа. На время болезни (до излечения) теряет все повязки чести до 1 (если у него их больше 1), становится изгоем, не может есть и пить из одного котла и за одним столом с другими людьми. Если в течение 4 часов не оказана друидическая помощь, он умирает. На 3-м часу болезни прокажённый теряет 2 хита.

Любовная болезнь. Своеобразный вид помешательства. В период болезни человек готов исполнять

любые пожелания и прихоти объекта своей страсти. Если не добивается взаимности, через 3 часа больной падает от истощения (переходит в состояние 0 хитов). Излечивается

магическим способом.

Потеря рассудка. Больной совершает разнообразные бесцельные действия, в т.ч. агрессивные, возможно, противоречащие его гейсам и законам чести. Излечивается магическим способом.

Блок: Ранения



Последствия ранений:

0 хитов= тяжелораненый, может сам передвигаться (ползком), но сражаться не в состоянии. Через 10 мин, если ему не будет оказана первая помощь, он теряет ещё один хит (и становится умирающим).

-1 хит= умирающий. Сам передвигаться не может, может разговаривать (шёпотом). Через 5 минут теряет ещё один хит и умирает

-2 хита=мёртвый. Без комментариев. Может (и должен) передвигаться по направлению к Дому Донна (мертвятнику).

Блок: Яды



ОТРАВЛЕНИЯ.

Отравления моделируются советской монетой (большого размера!) подложенной в пищу. На умение

изготовления яда необходимо иметь сертификат.

Воздействие ядов. Подробное действие каждого яда содержится в сертификате, выписываемом мастером после его приготовления.

Блок: Страна мертвых



СМЕРТЬ.

После смерти существование персонажа не прекращается. Если для вас при загрузе не был оговорён какой-либо иной вариант - отправляйтесь прямиком в Дом Донна.

Донн проведёт с вами воспитательную беседу и сообщит о перспективах на будущее.

По мере продвижения к Дому Донна вы являетесь бесплотным призраком. Нормальные люди вас не видят.

Блок: Магия



МАГИЯ.

Магия бывает артефактная, обрядовая, заклинательная или заклинательно-обрядовая.

К заклинательной магии относится песенная и огамическая магия. Обрядовой и огамной магией среди людей пользуются по преимуществу друиды; заклинательной - филиды.

Артефактная магия.

Волшебные вещи, амулеты, талисманы могут обладать определённым действием, зафиксированном в выписанном на него сертификате.

Огамическая магия.

Некоторые персонажи обладают знанием огамического письма (для применения этот алфавит, кстати, необходимо выучить по жизни) и возможностью составления разнообразных заклятий. Как правило, именно таким образом изготавливаются артефакты. Владеющий огамической магией обладает определённым набором заклятий, каждое из которых представляет собой комбинацию букв. Персонаж, знающий основы огама, может узнавать от других персонажей новые для него заклятия на огаме, и свободно их использовать. На игре существует список заклятий с эффектом, фиксированным для каждого из них.

Заклинательная магия.

Филиды обладают умением сочинять стихотворные заклинания и песни, которые при исполнении могут иметь магическое воздействие. Для реализации действия необходимо, прежде всего, составить заклятие или песню, в которой в стихотворной форме должен быть указан предполагаемый вами эффект. Далее текст заклятия демонстрируется мастеру по магии без внесения дополнительных устных комментариев. Мастер, исходя из имеющегося у него на руках текста, квалификации автора, художественной ценности опуса и предполагаемых условий (если они предполагаются) принимает решение, и выдаёт запечатанный сертификат, который вскрывается после исполнения песни (зачитывания проклятия). Разумеется, Мастер может пожелать лично явиться к моменту исполнения и зачитать последствия.

Таким образом, одно заклятие срабатывает один единственный раз. Эффект даже самого простенького заклятия вступает в силу только после того, как оно полностью (громко и внятно) произнесено. Никаких тайм-стопов на этот момент не предполагается.

Обрядовая магия.

Обряды, как правило, проводятся друидами. При совершении обряда обязательно наличие мастера. Эффект обряда мастер оговаривает по окончании действия. Черная повязка означает, что на человека наведена порча, и любое рискованное действие для него смертельно (т.е. в бою он погибнет, даже если ему не нанесли ни одного ранения мечом; если он переходит речку, то, несомненно, утонет и т.д., и т.п.).

Блок: Экономика

**ЭКОНОМИКА.**

Территории домов и королевств обозначаются на игре межевыми столбами, перенос каждого из которых соответственным образом корректирует устоявшиеся границы.

Персонажи на игре, если не оговорены какие-либо дополнительные источники их доходов, получают раз в игровой цикл доходы от своих земель и стад. Доходы от земель (в денежном эквиваленте) определяются перед началом игры и фиксируются в сертификате, выдаваемом игроку. Сертификат может быть изъят у обладателя земли либо его патроном (выдававшим ему земли в пользование под залог его цены чести), либо мастером (в случае оккупации другим домом территории этого земельного надела).

Стада моделируются либо небольшими жердями, дивно украшенными соответствующими сертификатами, либо персонажами, загруженными на роль скотины. Жерди в отличие от персонажей хитов не имеют (и не снимают). Выпас стад происходит на расстоянии не менее 30 метров от ближайшей стоянки.

Охрана стад считается в воинской среде делом почётным (равно как и их угон у соседей). Воин, стерегущий стада, имеет право периодически издавать нечленораздельное мычание.

Все продаваемые ремесленниками артефакты, украшения и прочие предметы продаются за игровые деньги, но по жизни. Следует заметить, что для нормального ирландца словосочетание "король дал филиду столько-то кумалов" вызывает естественный вопрос: а чем король перед этим так обидел филида, что вынужден платить виру? (Услуги деньгами оплачивать не принято; за деньги покупают вещи, ими выплачивают виру и выкуп чести).

2.0.0.3