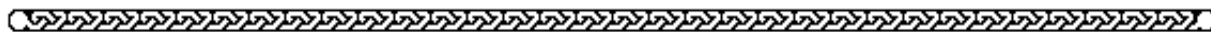


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Альтинг

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Боевка](#)

[Яды](#)

[Страна мертвых](#)

[Магия](#)

[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



АЛЬТИНГ

В ноябре месяце планируется начало многосерийной камерной игры «Альтинг», которая разработана по мотивам Исландских саг. Это вторая игра из цикла подготовительных игр к Харьковской региональной игре осенью 1999 г. "Исландия".

Игра проводится с целью:

- а) получить удовольствие от игры и общения.
- б) ознакомить народ с бытом и нравами исландцев.
- в) выработать приемлемый вариант решения игровых споров и конфликтов законным путем.
- г) опробовать данную модель натуральной экономики.

Принять участие в игре может любой, кто не позднее ближайшей к игре среды подаст заявку с легендой. В заявке указывают:

1. Из какой саги персонаж (Издание, год, страница, где впервые упоминается).
2. Всех известных родственников.
3. Опись игровых ценностей (земли, корабли, кони).
4. Линию поведения на игре. В данных правилах указан приблизительный список персонажей для нерешительных.

Мастерская группа: Губриенко Валерий (Кертас) - главный мастер (магия, экономика, боевуха).

Губриенко Евгения (Хель) - не играющий мастер, богиня мертвых (магия, экономика, боевуха и другие вопросы).

Грахольский Максим (Гил) - экономика.

Немирова Алина - магия, ведьмы, костюмы, менталитет.

Общие положения.

Исландия - большая и пустынная страна. Только ее прибрежная полоса частично заселена. Вся внутренняя часть страны - плоскогорье, не пригодное для жилья. Почти полное отсутствие растительности и крупных животных. Страна была заселена выходцами из Норвегии в 870-930 годах н.э. Первопоселенцы основали в Исландии общество, не похожее на то, из которого вышли. У них обрели новую жизнь такие государственные институты:

тинг - народное собрание, вече;

годорд - община родового жреца;

годи, который содержал местное капище и предводительствовал на тинге;

альтинг - на нем принимались законы и производился суд по тем делам, которые не могли быть решены на тинге.

Одновременно с альтингом собиралась **лагретта**, то есть судилище, образуемое всеми годи вместе. Лагретта избирала законоговорителя - всеисландского сташину, но вне альтинга он власти не имел. Выполнение решений альтинга было делом самих истцов или тех, кто брал на себя их выполнение. Никакой центральной власти, военной силы, канцелярий, чиновников, полиции в Исландии не было.

ЛАГРЕТТА

В судилище принимают участие все годи находящиеся на игре, если только они не являются истцами, ответчиками или свидетелями. Каждая сторона, ведущая тяжбу не обязана вести её сама. Она может нанять более знатного или сведущего человека вести дело. Каждая сторона должна представить не менее трёх свидетелей по данному делу, причём один из свидетелей может быть отведен, если есть законная причина. О тяжбе объявляется со скалы закона в начале игры. Требуется не менее 12 свидетелей объявления тяжбы. Тяжба может быть рассмотрена и без присутствия обвиняемой стороны, при наличии обвинителя, трех свидетелей и суда годи в полном составе. Ведущие дело, свидетели, судьи и другие лица вызванные по делу клянутся честно вести дело на скале закона.

Информацию о том, как правильно вести дело, о размере штрафа или мере наказания - ищите в сагах или у знатоков закона.

На альтинге вооруженные столкновения запрещались, на нарушителей накладывался большой штраф, который они должны были выплатить тут же, на месте, иначе их объявляли вне закона. Игрок, объявленный вне закона, сразу покидает игру (уплывает из страны), лишается всех игровых ценностей (которые делятся по закону). Если игрок остается, то он может быть убит любым человеком безнаказанно. В игру "уплывший" возвращается в другой роли. Рекомендуется всем озаботиться запасными легендами.

Игрок, не предоставивший легенду в указанный срок, может присутствовать на игре только в качестве раба. Раб не имеет права носить цветные одежды, украшения. Одевается в простую одежду черного, серого, белого или коричневого цветов.

Достаток имитируется: деньгами, украшениями, стразами, люриком, бисером, и прочими интересными вещами. Годи в рваной тунике - не бывает! Список игровых ценностей подается мастерам перед игрой. Если игрок заявляет: "Эта вещь не отдается" - значит вещь не отдается (не игровая). Ценность той или иной вещи игроки определяют сами. Торгуйтесь, господа! Если двое не могут договориться - зовите третьего.

На игре разрешено неограниченное распитие пива. Оно же - игровая ценность.

Игрокам рекомендуется прочитать:

Исландские саги

Старшую и Младшую Эдду

Примечания и предисловия к ним.

Исландец, не знающий богов, вис и кёнингов - рискует не вписаться в игру.

В незнании вами материала мастера не обвинять!

Примерный список персонажей

1. Аудун из западных фьордов (одноименная сага)
2. Белый медведь (Родословная не обязательна)
- +3. Храфнкель - годи Фрейра, живет на Главном дворе. Богат, заносчив, ни за кого никогда не платит виры. (Сага о Храфнкеле - годи Фрейра) Его семья:
4. Оддбьерг - жена
5. Трорир - сын
6. Асбьерн - сын
7. Сам сын Барни - богат, заносчив, знает законы.
- +8. Мёрд Скрипица сын Вальгарда Серого - годи лошцы
- +9. Унн - дочь Мёрда Скрипицы - первая красавица
10. Гуннар - герой
11. Раннвейг мать Гуннара - рассудительная женщина
- +12. Хальгерд жена Гуннара - стерва
13. Сван с Медвежьего фьорда - колдун
14. Хескульд - отец Хальгерд
- +15. Гьостольв - слуга Хальгерд - убийца с секирой
16. Кальскегг - брат Гуннара
- +17. Арнгунд - сестра Гуннара
18. Хьёрт - маленький брат Гуннара (ребенок 10-12 лет)
19. Траим сын Сигфуса
20. Хроар - годи Междуречья
21. Хрут с Хрутова двора - богат, знатен, смел
22. Хёрьолв сын Хрута
23. Норвежский купец - владеет кораблем с товарами
24. Шведский купец - владеет кораблем с товарами
- +25. Торарин сын Олейва Рукоятки - законоговоритель
26. Халльдор сын Снорри, скальд - знаток саг (Сага о Халльдоре, сыне Снорри)
- 27,28. Две ведьмы
29. Исландский купец, владеет кораблем, набирает воинов
- +30. Храпп сын Эргумлейди - убийца, забияка и обманщик
31. Барни из Капища (Сага о Торстейне)
32. Торстейн сын Торарина (Сага о Торстейне)
33. Годи Торгьейр сын Тьерви - живет на Светлом дворе
34. Гудрид дочь Торкеля Черного - жена Торгейра
- +35. Хедин, гадатель на рунах

Все персонажи, рядом с которыми не указана сага, из "Саги о Ньяле"

Роли, помеченные крестиком, уже заняты.

Повторяю - заявки принимаются на любой персонаж из любой саги.

УМЕНИЯ

Умения делятся на магические и немагические

Немагические умения: вписываются в сертификат и ими можно пользоваться постоянно

КАПИЩЕ

Капище-святилище богов (или бога). В капище приносятся жертвы, проводятся обряды, даются клятвы, освящаются союзы. "Смотритель" капища на альтинге-должность выборная.

ПОЛИТИКА

На альтинге более полно представлен дом Гуннара с конца склона. Остальные персонажи разрознены и друг с другом мало чем связаны. Более полная информация будет ближе к игре, когда появятся заявки. Тема игры сложная, и мастера не берутся заранее описывать сценарий, не зная кто кого будет играть.

В проведении тяжб, давании клятв, обрядах есть много нюансов, которые надо изучить. Поэтому не стесняйтесь обращаться к законоговорителю. Только не забудьте его одарить за совет. Законоговоритель - лицо нейтральное. В тяжбах участия не принимает, если они не выходят за рамки закона или не заходят в тупик.

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

На игре разрешаются одноручные мечи, секиры, кинжалы, ножи, кистени, щиты, копья не выше роста владельца и доспехи.

1. Одноручный меч, кинжал, нож может быть отравлен.
2. Все оружие снимает 1 хит, при попадании в корпус (майка).
3. При одном попадании в конечность - она отключается (тяжелоранена), при втором - отрублена.
Имитируется: рука - на перевязи
нога - не должна касаться пола и костыль
Отрубленные конечности не восстанавливаются.

4. Доспехи защищают то, что защищают

- а) Кожаный - +1 хит
- б) Кольчуга - +2 хита
- в) Шлем - +1 хит
- г) Голое пузо - 1 хит

Внимание! Может быть заговоренное, артефактное и специальное оружие и защита.

5. Ножичком по горлу – труп.

6. Попадание в непоражаемую зону (пах, голова, кисти рук) - удар не засчитывается. За злоупотребление - мастерский произвол.



Блок: Яды

Яды, зелья

Яды на игре **пищевые** (лимонная кислота) и **контактные**, то есть проникающие в кровь через рану. Действуют (если не лечить): пищевой через 5 минут, контактный через 15 - от любой раны или касания (должны быть три свидетеля). Могут помочь противоядия, руны.

Зелья есть только у ведьм. Придумывают и готовят сами. Срок подачи зелий на сертификацию - как и обычная заявка. За чрезмерное увлечение использованием зелий вас могут призвать к ответу!

Блок: Страна мертвых



ТРУПЫ

Убиенный лежит на месте убийства 20 минут, если его за это время не похоронили, он становится неупокойником. Творит всякие гадости. Захороненный идет к Хель и в дальнейшей игре участия в этот день не принимает. Это не значит, что он останется без дела...

Не отомщенный убитый не может выйти своим потомком и соответственно претендовать на наследство.

Убийство ночью, отравление - страшный позор и по большей части наказывается изгнанием.

Покойнику положено закрывать глаза. Тот Кто закрыл покойнику глаза или принял его оружие из рук матери или жены - будет за него мстить, так же мстить будет тот, кто вытащил оставленное оружие из раны убитого.

Блок: Магия



Магические умения:

Делятся на постоянные и одноразовые:

Одноразовыми (боевыми) может пользоваться любой человек. Магик на него не тратится.

Постоянные вписываются в сертификат, на их применение требуется магик (одно заклинание = один магик). Заклинание без отыгрыша может не подействовать

Скальдическая магия

Любой исландец, сказав хорошую вису, может произвести магическое действие, заложенное в этой вису. В магической вису должно присутствовать не менее трех кенингов. Хороша виси или плоха оценивают окружающие, если же возник спор - мастер. У противной стороны есть три минуты на контрвису. Если контрвиси хуже, то происходит сказанное в атаке

Руническая магия

Руны знает любой исландец. Но их правильное нанесение, значение, побочный эффект знают немногие. Поэтому действует только руна нанесенная знающим человеком (удостоверенная сертификатом лично КЕРТАСА). Руны, нанесенные без предварительного сертифицирования могут быть опасны.

Действие руны одноразовое. После использования ее надо наносить заново

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА

Она на игре - натуральная. Золото имитируется блестящим бисером серебряного или золотистого оттенков. Серебро - прочим бисером. Ценность феньки, украшения, оружия, одежды и пр. определяется общим мнением людей, которым доверяют обе договаривающиеся стороны.

1 серебряная марка – 10 г. бисера, 1 золотая марка – 5 г. бисера. На игре будет человек с весами, который будет отсчитывать марки. Возможно введение на игре такой валюты как пиво.

Поменявшие владельца предметы и бисер могут не возвращаться.

2.0.0.3