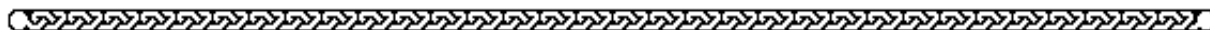


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Русь Языческая. Север

**Список блоков:**[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Пожары, поджоги](#)[Морские и речные правила](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное

**“РУСЬ ЯЗЫЧЕСКАЯ. СЕВЕР”.**

“Русь языческая. Север” - ролевая игра - реконструкция; за основу игры взята реальная историческая ситуация, сложившаяся в VI - VIII-м веках н. э. на территории, заселенной племенными союзами восточных славян и их ближайших соседей на севере, в районе бассейна Балтийского моря и южнее. Предполагается реконструкция способов ведения войны, обычаев, образа жизни народов, населяющих данную территорию в этот исторический момент, с целью выяснения возможных вариантов развития истории и зарождающейся государственности восточных славян.

На начало игры условно считается, что ни один из народов (племенных союзов) не сильнее другого (а кто сильнее - покажет игра). Также имеются отправные навыки и особенности - у всех свои. Если в процессе игры команда проявит некое новаторство, по легенде не предусмотренное, то это необходимо заявить и защитить перед мастерами, а также реально отыграть как “ноу-хау”.

**Если вышеописанное прошло неубедительно, “ноу-хау” мастерами НЕ защищается (копайте репу дальше).**

Мастерский состав отыгрывает богов, но на той стадии, когда, по мнению самих же людей, боги от них отделились. Посредники между богами и людьми суть игротехники. Магия по игре представлена реальными историческими моделями лечения (фитотерапия, заговор), воззвания к богам (молитвы, ритуалы), а также поэзии. Мастера заранее просят прощения за несколько вольную трактовку исторических фактов и нередкие обобщения, что делается для удобства самих же игроков.

**ИГРА ОТРАЖАЕТ РЕАЛЬНОЕ ИСТОРИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ (ХОТЯ И НЕ ЛИШЕНА ВОЗМОЖНОСТИ ВЫМЫСЛА). КАК И ЛЮБАЯ “ИСТОРИЧКА”, В КОНЕЧНОМ ИТОГЕ ЭТО - АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ.**

### **ДРЕВНЕЙШИЕ СВЕДЕНИЯ О СЛАВЯНАХ.**

Венеды - под таким названием древние славяне впервые упоминаются в трудах римских историков Плиния и Тацита в I веке до н. э. Они занимали территорию от Одера до среднего течения Днепра, от Прикарпатья до Балтийского моря. Венеды вместе с гуннами совершали набеги на богатую, но ослабевшую Римскую империю. Венедам соответствует археологическая зарубинецкая и пшеворская культура. После начала (с 375 г. н. э.) великого переселения народов, вызванного потребностью в новых землях, стремлением к грабежу Римской империи и продвижением кочевников - готов, гуннов, аваров, произошло переселение венедов и их разделение на склавенов (предков западных и южных славян, расселившихся от Балкан до Вислы) и на антов - предков восточных славян.

Анты с IV века н. э. занимали территорию между Днестром и Сев. Донцом. Язык их несколько изменился ввиду ассимиляции с принадлежащими к североиранской языковой ветви скифами и сарматами. Но в результате ассимиляции праславянский (антский) язык вышел победителем, обогатившись рядом новых слов (“хорошо”, “топор”, “собака” наряду с исконными “добро”, “секира”, “пес”, и много др.).

В VI-м веке н. э. анты, разгромленные кочевыми аварами, расселяются в труднодоступных лесных районах современной Украины, Белоруссии, России, где ославянивают значительную часть местного балтийского и финно-угорского населения. 15 военно-племенных союзов - завершающий этап разложения первобытнообщинного строя у восточных славян. И если живущим южнее полянам, тиверцам и другим приходилось в эту эпоху чаще сталкиваться с кочевниками, то северные их собратья боролись с другим: суровым климатом и не менее суровыми находниками с более дальнего Севера, ищущих поживы в стране, более благодатной, чем их собственная...

### **ГЕОГРАФИЯ. ЭТНОГРАФИЯ.**

#### **Народы на игре.**

##### **1. Славяне** - племена восточных славян на севере:

- ильменьские словене
- кривичи
- вятичи
- радимичи
- дреговичи
- полочане

##### **2. Финно-угры** - представлены карело-финнской и пермско-финнской ветвью:

(на самом деле здесь представлены племена поволжской и балтийской группы – прим. Ред.).

- корелы
- ижора (самоназвание - ингрикот) - ветвь корелов
- эсты
- меря
- мещера
- чудь

**3. Скандинавы** - боевые корабли их, в поисках добычи, уже заплывают к жителям этих земель. Это:

- урмане (жители северной Норвегии)
- свеи (шведы)
- даны (датчане)

Также на берегу Моря, именуемого теперь Балтийским, живут племена, балтийских народов.

### **Основные игровые поселения, приравняемые к городам:**

- Ладога - ильменские словене - совр. Старая Ладога, Санкт-Петербургская область (сканд. «Альдегьюборг»).
- Суздаль - вятичи - совр. Суздаль, междуречье Оки и Волги
- Смоленск - кривичи - совр. Смоленск, верховье Днепра
- Полоцк - полочане - совр. Полоцк, Витебская обл.

## **ОБЩЕСТВЕННАЯ ЖИЗНЬ.**

### **1. Славяне**

Родоплеменной строй, но осуществлен переход от родовой общины к соседской. Матриархат на стадии разложения (женщина - хозяйка в доме, мужчина - на охоте и в бою). Во главе племени (племенного союза) стоит выборной старейшина, во главе воинской части племени - князь-вождь. Рабы - пленные и их дети. Из рабства можно было выкупиться, заведя свое ремесло; женщина освобождалась, родив ребенка от свободного. Браки - слабо развитая полигамия (кроме первой жены, “водимой”, можно было брать еще “меньшицу”, можно купить рабыню). Полноправным становился подросток, прошедший инициацию, которая состоит из изоляции + пост, испытания и физически болезненного нанесения знаков рода (татуирование, клеймение). Наследует старший сын.

### **2. Финно-угры.**

Родоплеменной строй, родовая община. Матриархат (решения, жизненно важные для племени, принимает совет женщин во главе с женщиной- старейшиной). Мужчины - охотники и воины, подчиняются своему вождю. Рабство не распространено. Браки - моногамия; дети считаются по материнской линии. Полноправным подросток становился после инициации (проходит как у славян). Наследует старший сын или дочь.

### **3. Скандинавы.**

Обычаи даются с учетом того, что все скандинавы на игре находятся в походе. Представлены на игре боевыми дружинами - “хирдами”. Патриархат (хотя возможна женщина-вождь - “дроттнинг”). Во главе дружины вождь - “хевдинг”. Рабы - пленники и их дети. Процесс освобождения из рабства - как у славян. Инициацию проводят только над подростками, являющимися детьми женщин, не ставших официальными женами отцов иницируемых (за которых не был уплачен свадебный выкуп - “мунд”). Болезненной инициация (“эттлейдинг”) не является. Наследует старший сын.

## **О некоторых особенностях традиций.**

### **1.Кровная месть.**

Ввиду отсутствия в отыгрываемую эпоху органов правосудия последнее осуществляется непосредственно людьми-родственниками потерпевшего (или им самим, если он еще жив). Идеальный вариант - убить не обидчика, а лучшего человека в его роду. Кроме убийства, кровная месть осуществляется за кражу (воров за людей наши предки не считали), обвинение в трусости или “нетрадиционной сексуальной ориентации”.

## 2. Поединок.

Осуществляется между двумя людьми либо в том случае, если один оскорбил другого, либо если одного другой обвиняет в преступлении. Не явившегося на поединок у всех участвующих на игре народах по обычаю признавали виновным, а в частности скандинавы называли такого “нидингом” - “достойным всяческого поношения”. Поединок может проходить при большом количестве свидетелей на огороженной площадке - так делают, когда устанавливают виновника преступления. Но бывает, что поединщики специально удаляются от всех - у скандинавов и название поединка - “хольмганг” - переводится как “поход на остров”.

## 3. Ритуальные пиры.

У всех народов на данном этапе являются важнейшей частью религии. Как правило, приуроченные к празднику солнцестояния либо к социально значимому событию, они представляют собой съедение всей семьей (родом, племенем) мяса животного, перед этим принесенного в жертву во время обряда. Кроме того, у скандинавов шкура с правой задней части ноги жертвенного быка идет на пошитие ритуального башмака для инициации - “эттлейдинга”, а славяне череп жертвенного животного вешают над домом (селением) для отгона злых сил.

## Одежда.

Наличие игрового костюма обязательно для каждого, присутствующего на игре. В противном случае человек без костюма объявляется нудистом и изгоняется нудить на нудисткий пляж.

## 1. Славяне.

Женщины и мужчины носят рубахи, вышитые по вороту и рукавам (дабы никакое зло не могло туда пробраться). Рубахи мужчин до колена, женщин - по щиколотку. Нижняя одежда у мужчин - штаны полотняные или кожаные, неширокие, - это неудобно в лесу; у женщин - понева (запашная клетчатая юбка, либо же понева, состоящая из 3х полотнищ, нашитых на пояс).

Пояса обязательно: у мужчин непременно ремни (знак воина и охотника), у женщин - тканые.

Обувь - сапоги, но чаще подобие ботинок. **ВООБЩЕ, НИКАКИХ КРОСОВОК И КЕД!** Из украшений необходимы обереги («Громовые колеса», коньки, имитации предметов обихода), а также женщинам - бусы и височные кольца (последнее привешиваются у незамужних - на налобную повязку - “очелье”, у замужних - к платку - игровая имитация убора замужней - “кики”, обязательна на игре).

## 2. Финно-угры.

Мужская одежда идентична со славянской. У женщин вместо поневы - подобие сарафана - 2 несшитых полотнища на плечевых лямках, либо же запашная понева, но не из ткани, а плетенная из лоскутов или канатов. Вышивка на одежде, как и у славян, обязательна, но в ней много символизированных изображений водоплавающих птиц, утиных лапок и т.д. и т.п., так как по финно-угорской мифологии водоплавающие птицы (утки) участвовали в сотворении мира. Для женщин (и для шаманов) обязательно обилие звенящих и шумящих предметов (колец, бубенцов, и т.п.), иначе они беззащитны перед духами, не могут лечить, а женщины и рожать. Височные кольца у финно-угров девушки носят по количеству лет.

## 3. Скандинавы.

В одежде - общая тенденция (рубахи, штаны, сапоги). Особый шик -цветная, крашенная

ткань. Вышивка также носит силу оберега. Синий цвет в одежде символизирует месть. У скандинавских женщин, если таковые будут, принято носить рубахи, как у славянских + тот же аналог “сарафана” из 2-х несшитых полотнищ, которые скреплялись металлическими фибулами, вообще очень популярными у скандинавов.

У всех народов на игре вообще присутствуют:

- плащи - легкие и утепленные
  - платки - у замужних женщин, которые отыгрывают женский головной убор после замужества - обязательны;
  - женские украшения в виде височных колец (славяне, финно-угры);
  - перстни;
  - обереги:
- у славян - см. выше,
- у финно-угров - символика водоплав. птиц и звенящие предметы,
- у скандинавов - самые популярные - “молоточки Тора”, или какие либо охотничьи или боевые трофеи (клыки, монеты и т.д.)

### **Обычаи и обозначающие из термины, относящиеся к социально-политической жизни.**

**Вече** - народное общественное собрание славян. Означает “обсуждение”, “совместный разговор”, являлось основным административным, юридическим, правоохранительным органом. Принимают участие все совершеннолетние (прошедшие инициацию) члены племени, вне зависимости от пола. Аналог у скандинавов - **тинг**, где, к тому же, устанавливались законы, действовавшие в данной части страны.

**Взметное слово** – уведомление о разрыве мирных отношений, объявление войны.

**Видок, послух** - свидетель в славянском суде.

**Дань** - материальная повинность, которой облагались племена в обмен на защиту от внешних врагов. Ею облагались все население. Соплеменники же выплачивали князю “полюдь” – платить его было престижно.

**Подручник** - князь, не являющийся полностью суверенным правителем, пребывающий “подрукой” у более сильного.

**Суложь** - супруг, супруга.

**Поруб** - место содержания преступников, полуземлянка или яма.

**Рухлядь** – движимое имущество; разбойная рухлядь – краденное; мягкая рухлядь - меха и т.д.

**Славница** - девушка на выданье.

**Хольмганг** – судебный поединок скандинавов, носящий характер ритуального единоборства. За убитого на нем не мстят.

**Балфор** - название погребального костра у скандинавов.

### **ПОСТСКРИПТУМ ИЛИ МАСТЕРСКИЕ ПОЖЕЛАНИЯ.**

Данные правила созданы мастерами в надежде если и не предусмотреть все возможные ситуации, то описать наиболее ключевые. Это говорит о том, что тот минимум, что вынесен в правила, необходимо выполнять, иначе игра не будет иметь смысла. Кроме описанного в статьях правил, хотелось бы дать еще некоторые пояснения и советы.

Заявляясь на игру, потрудитесь хотя бы поверхностно изучить обычаи и верования на данном историческом этапе выбранного вами для отыгрыша народа. Не стоит надеяться, что мастера на игре все расскажут, покажут и принесут наглядные пособия.

Еще один важный аспект, связанный и с предыдущим - это игровая терминология и язык вообще. Если мы играем "Русь", то давайте играть "Русь". Потрудитесь заглянуть в словарь или хотя бы в учебник истории, и посмотреть, как назывались те или иные действия, профессии, предметы (например "очелье" - а не хайратник, "альменнинг" - а не колхоз, "руна" - а не стих, и т.п.). За использование же на игре дэндэшной и толкинистской терминологии - всяких "фаерболов", "кастов" и прочих - эльфов можно запросто поплатиться тем, что вылететь с полигона. Давайте проявим немножко уважения к истории вообще и к нашим предкам в частности.

Далее - в игре, как те, кто прочел правила, наверное, заметил, не стоит конкретной цели, например, поиска артефакта и т.п. А посему на первый план выходит реконструкция, воссоздание образа жизни людей данной эпохи, а так же эксперимент - а как могло быть иначе?

То есть если кто едет попить водки и заодно раз-другой махнуть мечом, может не утруждаться. Здесь надо будет играть - воевать, строиться, жениться и все такое. Водки тоже можно попить - но при условии что это входит в концепцию данного отыгрыша. Кстати об отыгрыше. Все почему-то привыкли, что "иметь вид" должен только игрок. Но вид должно иметь и оружие. Главным критерием допуска на оружие будет его эстетичность; воевали всегда мечами и топорами, а не обмотанными как Бог даст изолентой палками. **ПОСЛЕДНИЙ ВИД "ОРУЖИЯ" НА ИГРУ ДОПУСКАТЬСЯ НЕ БУДЕТ!**

Теперь немного о национальности. Основные нации на игре - славянская, скандинавская и финно-угорская, подразделяющиеся на народы. Теоретически на игру допускаются еще прибалты и балто-финны (литовцы, латыши, эсты), а из "приезжих" - возможны германцы. Но дабы заявиться такой командой, необходимо обговорить это с мастерами заранее, дабы не получилось, что на "Руси" живут одни литовцы, пришлые германцы и одинокое племя славян в обнимку с одним мерянином. Совсем "других" национальностей на игре могут быть только "одиночки", и не более 3-5% (т.е. 3-5 из 100).

Вне зависимости от национальности, игрок обязан сразу же после смерти явиться в СМ и обязательно зарегистрироваться. Во-первых, необходимо сообщить, похоронили тебя или нет, во-вторых - сообщить другие данные о себе и своей жизни. За непосещение СМ после смерти игрок, уличенный в этом:

- а) превращается в мерзкую нечисть - т.к. раз он не пришел в СМ, то и похоронен не был;
- б) после отыгрыша нечисти, если это был не первый случай "непосещения" СМ, игрок удаляется с полигона.

### **Кроме того, есть реальный шанс быть выставленным с игры за:**

- а) неигровое поведение - отсутствие костюма, игрового имени, обращение к человеку не по игре (кроме случаев экстремальных), разговоры о неигровых вещах;
- б) неигровое, реальное хамство - как игрокам, так и мастерам;
- в) препирательства с мастером по вопросам, ясно описанным в правилах или разъясненным на общем сборе до начала игры;
- г) пьянку на игре, - понятно, что выпить хочется и иногда даже надо, но есть же разница между ста граммами для согрева и литром водки от не фиг делать!
- д) употребление наркотиков, сильнее, чем кофе, алкоголь и табак;
- е) грязь на полигоне. Сломанные ветки, рубка зеленых деревьев, мусор на стоянке, загрязнение воды караются немедленным удалением с полигона (в лучшем случае - без мордобоя).

Также необходима хорошо укомплектованная аптечка, за которую отвечает капитан и без которой команда на игру не допускается. Сдача взносов - обязательна. Иначе на игре не будет ни кабака, ни денег... вообще игры может не быть, так как нынче полигоны все

больше платные. Взнос - 5 гривен (закосить можно, но лучше не надо)

При соблюдении всего вышесказанного, желании играть и активном придумывании новых, не предусмотренных поворотов и интриг, думаем, игра получится, и игроки останутся довольны. Желаем удачи.

### **Мастерская группа игры “Русь языческая. Север”:**

Карела (Налёта Вероника)

Стив (Налёта Валентин)

Призрак (Ромашкин Николай)

Морана (Черных Анна)

Хохол (Терещенко Игорь)

Для связи: тел.42-08-12(Карела, Стив),33-07-97(Морана) e-mail - carela\_1@yahoo.com (Карела)

Место проведения - окрестности Одессы

Время проведения - 29 июля - 1 августа

**ВНИМАНИЕ! СРОКИ ПЕРЕНЕСЕНЫ НА НЕДЕЛЮ ВПЕРЁД!**

### **Список использованной литературы:**

1. Супрун и Калюта, “Введение в славянскую филологию”.
2. Мифологический словарь под ред. Е.М. Мелетинского.
3. Орест Субтельный, “Украина. История”.
4. “Калевала”.
5. “Старшая Эдда”.
6. Снорри Стурлуссон, “Младшая Эдда”.
7. “Альфа и Омега”, справочник - энциклопедия.
8. “Древнерусское оружие...”, Кирпичников А.Н.
9. “Восточнославянская этнография”, Зеленин Д.К.
10. “Мы - славяне”, М. Семенова

Блок: Религия



## **РЕЛИГИЯ.**

Без нее игры нет, ибо на ней основано общение игроков с мастерами(людей с богами). Богов каждый этнос называет по-своему, но функции их определяет одинаково, т.к. язычество всегда развивается по одним определенным этапам.

### **Обрядовая часть.**

**1. Славяне** - обязательно наличие капища, ритуального танца, жертвы и молитвы. Жертвы богам воды, леса, плодородия и рода могут быть плодами, растениями, ритуальными совокуплениями. Жертвы богам охоты, войны и огня - только животные или человеческие. Моране ее тайный поклонники жертвуют увядшие цветы и плоды, и всегда - людей.

**2. Скандинавы** – капищ и жрецов нет, т. к. скандинавы на игре в походе. Жертвы Ньерду топят, жертвы Одину (животное или человека) режут (если это животное), или вешают, одновременно пробивая копьем (если это человек), а жертвенную кровь используют для гаданий. В начале битвы вождь бросает копье в стан врагов в честь Одина. Функции жреца исполняет предводитель, или глава семьи.

**3. Финно-угры.** Ритуальная часть, куда входят гадания и т.п. здесь делится на 2 части ввиду наличия у финно-угров очень сильной женской бытовой магии (не путать с бытовым сифилисом!)

**а) Шаманизм.**

Действия шамана носят, так сказать, психо-эзотерический характер. Шаман доводит себя до экстатического состояния и, по идее, покидает тело, поднимаясь либо к небесам, либо ко Всемирному древу к некоему демиургу, где узнает судьбу, ответы на интересующие вопросы, а также молит о чем-либо. Это называется камлание. Для создания его, шаман у ритуального костра, зачастую - с дымящимися в нем травами-ароматизаторами, бьет в бубен (барабан), ритмом приводя себя и паству (если это общий обряд) в исступление. Шаман подражает голосу птиц и зверей, танцует, а по выходе из транса - сообщает волю богов. Обязательно постоянное, а особенно во время ритуала, ношение звенящих предметов - колец, бубенцов, и барабан и прочий шум во время обряда - иначе духи сожрут шамана. Шаманом становится прошедший инициацию мужчина - либо учившийся у старого шамана специально, либо по озарению (от богов) свыше. Молится шаман богу-демиургу, духу животного-тотема, хозяину страны мертвых. Камлание можно совершать не чаще 1 раза в 0,5 цикла и не реже чем 1 в 2 цикла.

**б) Женские бытовые ритуалы.**

Это гадания, мелкая ворожба-приворот, заговаривание оружия и предметов быта, лечение - особенно бесплодия и женских болезней (на игре - обеспечены). Гадают на крови животных и их поведении, на плетеных из бус и бисера вещах, на дыму от особых трав, бросаемых в костер. Все это - колдовство, гадание и проч. - осуществляется под контролем мастера. При удачном гадании мастер выдает информацию, удача в ворожке определяется ее зрелищностью и жребием. Лечение только травами + отыгрыш ворожки. В отличие от мужчин, женщины перед тем как колдовать молятся Великой Матери, и далее - в зависимости от необходимости. Лечить женщина может по мере надобности, бесплодие - только рожавшая, гадать/ворожить - 1 раз в 2 цикла. Женщина может совершать бытовые ритуалы только по достижении половой зрелости, после инициации, проводимой главой племени.

Блок: Сопутствующие материалы



## ПРИЛОЖЕНИЯ К ПРАВИЛАМ ИГРЫ «РУСЬ ЯЗЫЧЕСКАЯ. СЕВЕР».

### Особенности костюма славянских и финно-угорских племен 6-го - 8-го веков н.э.

Древнейшей и любимейшей одеждой всех, живущих в лесах племен была рубаха. Мужская - примерно по колено длиной, поскольку меньшая длина в лесу нефункциональна. Большая же длина - признак неработающего руками (волхва, шамана и т.п.). Женская рубаха, ввиду отсутствия штанов, до пола. Их обязательно подпоясывали, при этом, поддегивая, так что получалось нечто вроде мешка для необходимых предметов (т.к. карманов не было).

По мнению древних, следовало, так или иначе “обезопасить” все необходимые в прилегающей к телу одежде отверстия: ворот, подол, рукава. Оберегом здесь служила вышивка, содержавшая всевозможные священные изображения и магические символы. Рубаха не имела отложного воротника, разрез делали прямым или косым (справа или слева), он застегивался на пуговицу - костяную или деревянную. Рукава были длинными и широкими, у запястья схватывались тесьмой. У славян же в праздники женщины заменяли тесьму створчатыми браслетами. Вообще, славянская женская рубаха была



одновременно и ритуальной одеждой. Её рукава были очень длинными, до пола, а в повседневной жизни именно и схватывались тесьмой.

Пояса - обязательный атрибут одежды. Мужчины - носили ремни, в знак того, что воины. Женщины - только тканые пояса. На поясе носили необходимые предметы и обереги, хотя финно-угорские народы чаще носили обереги на плече.

Мужские штаны шились не очень широкими (в лесу это бы мешало), сластовицей в шагу. Женщины славян носили понёву - три несшитых полотнища, скреплявшихся на талии поясом. Рисунок ткани - клетчатый, свой у каждого племени. Финно-угорки носили поверх рубахи одежду из двух полотнищ - сзади и спереди - соединенных наплечными лямками, часто на пряжках.

Теплой верхней одеждой служила меховая безрукавка, стянутая поясом. Более обширная одежда – плащ, неширокий и с капюшоном для удобства хождения в лесу.

Обувь шили из цельного куска кожи, нашивая подошву и стягивая шнурком на подъеме, летом носили лапти. На голенище наматывались онучи либо обмотки из меха, типа гетр, удерживаемых ремешками (в основном у финно-угров), что в лесу значительно удобнее сапог, появившихся позже с потребностью в верховой езде, а по прочности фиксации ноги не уступает лучшим шнурованным хагенам.

Головные уборы у мужчин представляют собой сфероконические кожаные или меховые изделия, сшитые из 2-х треугольных кусков, но были и плетеные - из тонких сосновых корешков и пр., а также валяные. Очень популярны у славян были налобные повязки. Женский головной убор отличался в зависимости от замужества или незамужества носящей.

Девушки носили налобную повязку - “венец”, “красу”. Ее расшивали, к ней привешивали височные кольца, иногда делали венец из тонкой серебряной ленты. Типично финские девичьи повязки – составлены из бляшек и/или металлических спиралек или колец, нанизанных на нити рядами - по числу прожитых лет. Головной убор замужней непременно покрывал волосы полностью в связи с верой в магическую силу волос.

Украшения, воспринимаемые нами теперь как безделушки, имели огромное значение, т.к. воспринимались как мощный оберег. Шейные гривны - обручи, надетые на шею, были одним из любимых украшений, как мужских, так и женских, в основном у славян. Височные кольца носили женщины, привешивая как непосредственно к головному убору, так и на тесемках и цепочках. Были они и провололочные, со спиральным завитком, и с нанизанными бусами, и с металлическими выкованными на основе-кольце бусинами, покрытыми “зернью”. Типично финно-угорскими считаются кольца с гладкими металлическими бусинами, разделёнными спиральками. Были и не совсем похожие на кольца - подвески, плоские и с узором, лишь имевшие сверху застёжку, с помощью которой они и привешивались (были популярны у вятичей).

Очень популярны были браслеты и перстни (последние бывали и решетчатые, и пластинчатые, и “печатки”, но всегда без камней). Финно-угры носили т.н. “усатые” перстни, “шумящие” (с подвесками на цепочках, часто в форме утиных лапок), а так же с выпуклыми рубчиками на длинном щитке. Перстни же с камнем славяне, например, называли “жуковинья”, но их на территории проживания рассматриваемых народов не делали, а только покупали у иноземцев.

Обереги носили все, но разные их типы преобладали в разных местах.

Изображения и фигурки коней, так любимые балтами, переняли кривичи. У словен часто встречались обереги, изображающие водоплавающих птиц -любимый символ карело-финнов, их соседей.

Также очень популярны были изображения предметов быта (ложечки, ключики и т.д.). Подвески-кресты в круге - символ Дождьбога-Солнца у славян. Славяне же носили изображения топориков и “Громовое колесо” (6 спиц в круге) - в честь Перуна. Еще

были подвески в форме месяца, они так и назывались - "лунницы".

Также очень популярны были бусы - как в ожерельях, так и отдельными бусинами, используясь в ансамбле с чем-то еще(последнее чаще у финно-угров). Славяне очень любили бисер.

О цветовой символике: у славян еще со времен индоевропейцев (как, впрочем, и у др. индоевропейских народов) укоренилось:

- красный - цвет воинов
  - желтый и белый - цвета жречества, магов, священников
  - коричневый - цвет торговцев
  - серый и черный - цвет землепашцев.
- кроме того, красный ("чермный") и белый - цвета траура.

Блок: Боевка



## БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.

### 1. Расхитовка:

#### а) Наличие хитов "нательных":

Мужчина (без доспехов) - 3 хита

Женщина, ребенок - 2 хита

Возможны варианты, оговариваемые уже на игре.

#### б) Защита ("Доспешные хиты").

"Легкая" защита - кожа от 0.3 см; кожа + металлические нашивки до 0.8 мм; войлок - +1 хит.

"Средняя" защита - кожа от 0.5 мм + металлические нашивки от 0.8 мм; эспандерная кольчуга, байдана - + 2 хита.

«Тяжелая» защита – кольчуга, наборный (пластинчатый), чешуйчатый доспех - +3 хита.

Шлем - + 1 хит, точно соответствующий описаниям реальных шлемов -+2 хита. Ведра и кастрюли просьба оставлять дома.

#### в) Снятие хитов.

Меч (любой) - 1 хит.

Топор, секира - 1 хит.

Секира широколезвийная (см. "Историческая справка") - 2 хита

Нож - все хиты при перерезании горла (если горло не защищено бармицей), при ранении НЕЗАЩИЩЕННОЙ ЧАСТИ ТЕЛА снимает 1 хит. Боевой нож - 1 хит.

Кистень - 1 хит.

Булава - 2 хита

Лук: стрела - 2 хита.

Самострел: болт – 2 хита.

### 2. Поражаемая зона.

Все кроме: паха, стоп, кистей, головы. Самовыносов нет. "Кулуарка" действительна в любое время, кроме боёв более чем 3х3. Конечности: "отключаются" попаданием стрелкового и ударом 1-хитового оружия; "отключенная" конечность лечится как рана 0.5 цикла. Секира и булава конечность отрубает; это тот самый случай, который не

лечится. "Отключение" влечет снятие 1-го хита, отрубание - минус 2 хита.

#### **Примечание:**

1) Наличие определенного оружия соответствует "национальности" и общественному статусу игрока. Например, у просто земледельцев и финно-угров не может быть мечей. Исключения - особый случай, рассматриваются мастерами отдельно.

2) На игру допускается только то оружие, которые указано в данной главе. Исключения теоретически могут быть, но очень мало шансов на их практическое существование.

### **3. Ночные действия.**

Как всегда "от заката до рассвета", т.е. с 22.00 до 6.00. Штурмов нет, боев больше чем 2 на 2 нет, стрелковое оружие не применяется, допускаются только ножи и мечи со светлой рабочей частью не длиннее руки владельца. Диверсии приветствуются.

### **4.Оружие используемое на игре:**

1. Меч - общая средняя длина до 1 м.
  2. Топор - длина рукояти до 80-ти см.
  3. Секира широколезвийная - длина рукояти до 80-ти см, лезвие: ширина - 17-18 см, длина - 17-22 см.
  4. Боевой нож - длиннее 20-ти см, меньше 50-ти, широкий, с односторонней "заточкой".
  5. Булава - общая длина до 80-ти см. Смягчена.
  6. Кистень - смягчен.
  7. Нож - до 20-ти см.
  8. Копье - общая длина до 2м 30 см. Удары только колющие. Смягчено.
  9. Рогатина - общая длина до 1 м 70 см. Удары рубящие и колющие. Рабочая часть: длина не менее 30-ти см, ширина не менее 7-ми см.
  10. Лук - стрелы смягчены.
  11. Самострел - НЕ европейский арбалет. Болты смягчены.
- Все стрелковое оружие и копья перед игрой тестируются на владельце.

### **5. Историческая справка по оружию:**

#### **Оружие:**

1. Меч: Характеристики примерно одинаковы у славян и скандинавов. Финно-угорские народы меч не используют. Средняя длина меча - 95 см. Не длиннее 1 м. 26 см. (самый крупный из найденных экземпляров)! Ширина у рукояти достигает 7 см, к концу меч плавно сужается. Посредине клинка проходит "дол" - широкое, продольное углубление (для облегчения веса, а вовсе не для стока крови). Вес - примерно 1.5 кг.

2. Топор: Боевой представлял собой небольшое, удобное, сравнительно легкое оружие (в отличие от тяжелого рабочего, крестьянского). В описываемую эпоху активно использовались несколько видов:

а) Чекан - боевой топорик с обухом, вытянутым в виде длинного молотка (скорее всего, заимствовано с востока; викингами - через славян). Топорище не длиннее руки владельца.

б) "Широколезвийная" секира - длина лезвия 17-18 см, ширина тоже около 17-18 см; вес от 200 до 450 гр. Топорище длиной до 1 м. Более характерно для скандинавов.

в) "Финский" или "русско-финнский" топорик - с характерной прямой верхней гранью и лезвием, оттянутым вниз. Очень распространен среди финно-угорских народов. Топорище не длиннее руки владельца.

Примечание: огромные топоры на игру допускаются - как крестьянское оружие и только для крестьян. Снимают 1 хит.

3. Боевой нож. Учеными называется все, что длиннее 20 см. и до 40-50 см. Славянами от

франков через скандинавов были заимствованы также скрамасаксы, достигавшие до 0.5 м. длиной и 2-3 см. шириной.

4. Булава. Представляет собой навершие (с шипами или ребрами), укрепленное на рукояти длиной 50-60 см. и толщиной 2-6 см. Вариант подобного оружия - шестопер (на навершие выточены "ребра" - 6 и более).

5. Кистень. Это гирька, приделанная к ремню, цепи или веревке, др. конец которой укреплен на короткой деревянной рукояти - "кистенище" - или просто на руке.

6. Копье. Различают несколько разновидностей:

а) Копье пешего воина - общая длина 1.8 -2.2 м; древко - 2.5- 3 см. шириной, наконечник втульчатый до 0.5 м. длиной (вместе со втулкой); толщина наконечника - до 1 см., ширина - до 5 см. Не для метания. Скандинавы подобные копья называли "кол в броне" (древко иногда защищают металлическим покрытием).

б) Рогатина - рубяще-колющее оружие, короче "кола в броне" с широким и длинным наконечником. Очень популярно у финно-угров.

### Доспех:

1. **Кольчуга** - наиболее характерна для скандинавов и славян (скандинавами заимствована еще в римскую эпоху). Была в описываемый момент около 70 см. длиной, имела ширину в поясе примерно 50 см., длина рукава - 25 см. (до локтя). Застегивалась без запаха, воротник - ок. 10 см.

2. **Чешуйчатый (пластинчатый) наборный доспех** - иначе - "броня дощатая". Металлические пластины панциря заходили одна за другую; были изогнуты, что позволяло лучше отводить или смягчать удар. Пластины 6х4 см. крепились к кожаной, или плотной матерчатой основе, надвигаясь одна на другую, скрепляясь с основой 2-мя центральными заклепками. Чешуйчатая броня была известна на нашей территории со скифского времени, как считают ученые.

3. **Доспех "ременного плетения"** - когда металлические "чешуйки" размером 8-10х1.5-3.5 см. непосредственно связывались при помощи ремешков. Такой доспех достигал бедер, расширялся книзу и имел рукава. В Европу и на Русь доспех такой проник с ближневосточными путешественниками в V- VI веках. Существовали и комбинированные доспехи - например, кольчужные на груди, чешуйчатые на рукавах и подоле.

4. **Шлем:** допускаются на игру: т.н. "конические" - из 2-х половин, соединенных рядом заклепок (нижний край может быть стянут обручем, снабженным петлями для бармицы), "сфероконические" (более характерные для славян) - из 4х пластин, находящихся одна на другую (передняя и задняя - на боковые) и соединенных заклепками. На шлемах возможны нащечники (чаще - у скандинавов), наглазники + наносник. Шлем может не абсолютно точно соответствовать описанию, но должен быть хоть похож на него.

5. **Щит** - в описываемую эпоху и еще пару веков спустя народами, отыгрываемыми на игре, поголовно использовались круглые щиты до 1м в поперечнике, толщиной 1.5-2.5 см, с выпуклой металлической бляхой - "умбоном" посередине (для отражения удара). Умбоны имели полушаровидную форму. Менее популярны были щиты других форм: капли, прямоугольные и т.п. Щиты раскрашивались: скандинавы покрывали их рунами, славяне предпочитали красный цвет для фона и т.д. На игре щиты не разбиваются, дабы не создавать дополнительной мороки мастерам (и игрокам).

Блок: Фортификация



**Укрепления.**

Все построенное отыгрывает само себя, все реальные дыры простреливаются, все разрушается и штурмуется только по жизни; что разрушено, то разрушено, что цело - то цело.

Блок: Пожары, поджоги



**Поджоги** осуществляются навязыванием красных тряпок, минимум по 2 на палатку. Сгоревшими считается объект, на котором тряпки провисели более 3-х минут.

Блок: Морские и речные правила

**Основные игровые водоемы.**

Море - современное Балтийское море.

Нева - (скандин. “Нюйя”) - современная река Нева.

Море Нево - совр. Ладожское озеро.

Озеро Ильмень (Ильмерь) - современное озеро Ильмень.

Река Волхов (Волховец) - современная река Волхов.

Река Днепр - современный Днепр - в его северном течении.

Все игровые водоемы, вне зависимости от того, являются ли они водоемами реально или лишь виртуально, на игре пересекаются на плавсредствах - ЛОДКАХ и КОРАБЛЯХ.

Лодка - макет из веток, не менее 1.5 метров, выдерживает до 5 человек.

Корабль - макет не менее 2.5 метров, выдерживает до 12 человек (но не менее 6, ввиду сложности управления кораблем).

Для введения плавсредства в игру необходимо засертифицировать его у мастеров (путем проведения обряда освящения) и получить сертификат, подтверждающий существование в игровом мире этого плавсредства. Если при пересечении игрового водоема корабль (лодка) перегружены, по решению мастеров вся команда либо часть ее тонет. Водоем вплавь пересекать может только бездеспешный (вообще) игрок, а если это происходит во время “зимнего” или “осеннего” цикла, то только в том случае, если у него есть чип “пиво”(для согрева).

Блок: Демография, евгеника

**Рождение.**

Может произойти не ранее, чем через 1.5 часа после поступления в СМ; человек рождается человеком (и человеком своего племени) только тогда, когда его есть кому родить. Если его рождает женщина из другого селения, его судьба всецело зависит от нее и от вождя этого народа; инициирует его род матери и до инициации такой игрок род матери не покидает. Если же игрока некому родить... Ну, тогда положитесь на фантазию мастера. Кроме того, мастер оставляет за собой полное право в течении трех “мертвых” часов выпускать игрока из СМ на любые адекватные игре эпизодические роли. Игрок не имеет права оспаривать в этом случае решения мастера, как не имеет права выпрашивать определенную “эпизодичку” либо выпустить его в эпизодической роли вообще. Игровая

беременность наступает через 15 минут после отыгрыша полового акта (ладушки). А может и не наступить...

Блок: Страна мертвых



## СТРАНА МЕРТВЫХ.

### 1. Страна Мертвых.

Для славян это Исподний мир, где властвует Морана-Смерть.

Для финно-угров - Манала, (Туонела) (у мерян и страна, и ее владыка зовется Киямат).

Для скандинавов - Хель (по имени владычицы), а для скандинавов павших в бою - Вальхалла, где правит Один, Отец Павших.

Живой человек, попавший в СМ, автоматически умирает, если это не:

- шаман, точнее, его “дух”, “высвобожденный во время камлания;
- игротехник, идущий по делу;
- женщина, забирающая ребенка (точнее, опять-таки, дух).

Срок “отсидки” - 3 часа. “Родиться” можно только через 1.5 часа после смерти. В СМ, кроме вышеперечисленных персонажей, игроки могут встретить:

славяне - Карну и Желю, вечно стенающих по умершим, и Ящера.

Финно-угры - духа смерти Азырения (пермская ветвь) или дочерей Туони (карело-финны).

Скандинавы - парочку валькирий.

### 2. Смерть.

Наступает при потере всех хитов (0 хитов), в бою, либо от болезни, не излеченной (или заведомо неизлечимой). Предполагает немедленную транспортировку в СМ сразу после похорон. Непогребенный покойник становится навьей, и тогда держись, селение.. Следует сказать, что славяне покойников сжигали, и после творили тризну (поминальный пир), пепел же либо собирали в урну и подвешивали на столбах (деревьях) у дорог, либо закапывали на кладбище(буевище, жальник), помечая место кольшком; финно-угры покойников тоже зачастую жгли, а прах прятали в специальные “домики” (похожие на избушки на курьих ножках), которые ставили в лесу, и творили огромную тризну, считая, что сам умерший присутствует на поминках, хотя чаще тело не жгли, а заворачивали в бересту - отыгрывайте, как хотите); скандинавы мертвых тоже жгли, насыпая курганы над останками, а с покойными в костер клали оружие, рабыню (или жену, если она хотела), а вождей и вовсе жгли с кораблем вместе.

Мертвый на игре, если уж куда-либо идет, ходит в белом хайратнике, НИ С КЕМ не разговаривая (ну разве что с разрешения мастера может повещать замогильным голосом в родном селении), и всякий, увидевший его, может считать, что встретил привидение.

**Примечание:** при попадании в СМ необходимо соблюдать национальные особенности, касающиеся Страны Мертвых, о которых будет подробно рассказано на игре.

Блок: Магия



## МАГИЯ. ЛЕЧЕНИЕ И ОБЩЕНИЕ С БОГАМИ.

Магия на игре представлена только реальными историческим моделями лечения и религиозными культами. Все маги - игротехники (но не все игротехники - маги!), кроме отслеживания игры отыгрывающие роли жрецов, волхвов, шаманов и т.п. и излечивающие от игровых болезней, а так же посредники между людьми и богами (мастерами). Кроме них лечить могут только финно-угорские женщины, но только своих соплеменников. Все игровые болезни передаются (насылаются) путем вручения сертификата, где указан вид болезни, время, за которое она лечится, последствия нелечения.

**Например:** “Холера. Лечить в течении 10 мин. - иначе смерть”. Наслать болезнь (а не просто заразить ею) могут только боги (мастера) или природные духи (см. ниже)

Общение с богами игротехник производит посредством либо молитвы и ритуала, а потом “глюком” идет к мастерам за информацией, либо тем, что непосредственно входит к мастерам - если он изначально был облечен такими полномочиями. В первом случае игротехник во время пути к мастерам и от них не должен говорить; заговорив, он мгновенно умирает (“падает с неба”). То же касается идущей за ребенком женщины. Кроме такой смерти “маг” может совершить еще одно самоубийство - если им или под его руководством не проводится регулярных, красивых и зрелищных ритуалов, его убивают обиженные мастера-боги.

### Поэзия.

В описываемый период является формой магии; любые ритмизованные и тем более рифмованные строки воспринимались, как заклинание, а любой поэт - как человек, по меньшей мере, необычный. Скандинавская традиция придает стихотворению силу мощного заговора - например: "нид" (хулителное стихотворение)- порча, стихи с восхвалением особы женского пола - приворот. Финно-угры считали что "человек, поющий руны", не может быть плохим человеком. Славянская традиция называла великого поэта Бояна “Велесовым внуком”, т.е. ассоциировала с великим божеством. На игре ни одно проявление “магии” не будет засчитано без применения стихов. При этом необходимо придерживаться национальной формы поэзии: скандинавам - скальдической, с обязательным использованием максимально большего количества иносказаний - “кённингов”, финно-уграм – стихов-рун, какими написана “Калевала”, славянам в зависимости от необходимости - форм классического русского заговора, эпической былинной поэзии либо ритуальной (в этом смысле присмотритесь к творчеству группы “Калинов мост”, что, впрочем, подойдет и для крупных финно-угорских ритуалов).

По игре “чистые” поэты - скальды, певцы(не “маги”-игротехники, о них особый разговор) будут иметь огромные преимущества в том, что касается общения с мертвыми и мастерами; также огромные привилегии будут иметь игровые свадьбы, на которых были поэты (певцы).

Блок: Магические существа



### НЕЧИСТЬ.

Живет и здравствует по лесам, подпитываемая народными верованиями. Большая ее часть - игроки в эпизодических ролях, выпущенные из СМ и реально убиваемые, т.к. это собственно нечисть, разная гадость. Другие - природные духи, или нелюдь. Их немного и



они - такие же игротехники, как и маги, но с другой задачей - контролировать полигон, отслеживать деятельность игроков и не давать им скучать. Такие экземпляры практически неубиваемы. Дабы стать игротехником, необходимо заявиться заранее и обговорить детали с мастерами. Вероятность того, что тебя “назначат” уже на игре очень невелика.

Блок: Экономика



## ЭКОНОМИКА.

### Хозяйство.

Каждые сутки отыгрывают год.

В сутках - 4 цикла: с 00.00 до 06.00 зима, с 06.00 до 12.00 - весна, с 12.00 до 18.00 - лето, с 18.00 до 00.00 - осень.

Все работы, связанные с сельским хозяйством, проводятся с 8.00 - 9.00 и до 18.00. Проверка мастером пищевых чипов - около 18.00.

### Выращиваемые культуры:

- 1) "Злаки" - поле, не меньше 1.5x1.5 м., даёт 12-15 чипов в летний цикл.
- 2) "Репа" - репище, не меньше 1.2x1.2 м, даёт 12-15 чипов.
- 3) "Лен" - поле не меньше 1.5x1.5 м, даёт до 15 чипов.

Скот моделируется и содержится в игровом “загоне”. Если все удовлетворительно, считается, что скот получает приплод - от 3-х до 5-ти голов за игровой год.

Каждое животное даёт:

### Животное. Мясо. Шкура. Молоко.

1. Корова. 2 чипа. 2 чипа. 4 чипа.
2. Свинья. 3 чипа. 1 чип.
3. Лось. 3 чипа. 3 чипа. 3 чипа.
4. Олень. 2 чипа. 2 чипа.
5. Волк. 1 чип. 1 чип.
6. Лиса. 1 чип. 1 чип.
7. Медведь. 3 чипа. 3 чипа.
8. Куница. ---. 1 чип.
9. Коза. 1 чип. 1 чип. 2 чипа.

Следует заметить, что финно-угорские хозяева, в частности корело-финские, разводили в качестве домашнего скота лосей.

**Добыча меда** производится двумя путями - либо это пасека, устанавливаемая в селении (она должна быть эстетична), и дающая до 15 чипов меда, либо это собирательство, т.к. мастерами предполагается установление на полигоне игровых “диких” ульев с находящимися внутри чипами на “мед”.

**Рыбалка** даёт до 5-ти чипов “рыбы” за полчаса отыгрышания оной, на игровом водоёме при наличии макетов рыболовных снастей.

### Ремесла.

Из распространенных ремёсел в этот период, среди данных народов, на игре шире всего



представлено **КУЗНЕЧНОЕ**, т.к. каждый игрок вместе с подъемными получает чип-допуск на оружие, делающий предмет оружия реальным в игре. В случае кражи чипа (что является кражей оружия), или если чип сбилсся, оружие необходимо “выковать”. Это делает кузнец в моделируемой кузнице (отыгрыш + наклеивание чипа). Чипы “допуска” на оружие кузнец получает от мастеров, представляя им раз в 4 цикла модель игрового рудника и плавильни. Клеить чипы “допуска” можно только на предметы оружия, пропущенные мастерами на игру (обратное карается выведением из игры). Также по желанию можно отыгрывать изготовление украшений (бисер, бусы, височные кольца) с последующей торговлей.

**Пивоварение** - присутствует на игре, т.к. для проведения ритуальных пиров, свадеб, тризн и т.п. необходимы чипы на “пиво”. Чтобы сварить “пиво” необходимы чипы на “злаки” и на “мед”, а также большой чистый котел с водой. “Пиво” может сварить только игрок, имеющий на это мастерское разрешение-сертификат.

**КСТАТИ:** Ни одна сельскохозяйственная либо ремесленная работа не будет засчитана при невыполнении соответствующих ритуалов (ну, например, злаки у славян сеяли только мужчины, причем обнаженные, у тех же славян и еще у финно-угров была традиция совокупляться на засеянном поле, отдавая жизненную силу земле. Ни один кузнец - из любого этноса - не начинал работу без молитвы богу - громовнику и т.д.)

### **Жизнеобеспечение.**

Для того чтобы считаться сытым, то есть живым, здоровым, способным работать, воевать и продолжать род, каждый человек по истечении каждого года должен “съесть”: 1 чип “злаков” либо “репы” + 1 чип “мяса” либо “рыбы”, либо 2 чипа “молока” либо “меда”. Для этого человек, если он играет в составе команды, вместе со своей командой предъявляет проверяющему мастеру или игротехнику поле или репище, находящиеся в удовлетворительном состоянии, а также игровой скот, к которому предъявляются те же требования. Чипы на “мясо”, снятые с убитых на охоте зверей либо зарезанного домашнего скота, также предъявляются игромастеру. Если вышеперечисленное находится в сносном состоянии, команда считается сытой и имеющей виртуальные запасы до следующей “весны”. Если все вышеперечисленное как-либо выделяется в лучшую сторону, если оно очень хорошо, мастер может выдать команде излишки, выращенное ими сверх нормы, в виде чипов, которыми они смогут торговать. Если же сельхозгодья плохие, пусть команда пеняет на себя... Если игрок играет один, то в конце “летнего” цикла он представляет проверяющему мастеру нужное количество чипов. С каждого убитого зверя необходимо снимать чип “шкура” и каждый игрок должен иметь такой чип при себе в течении “зимних” и “осенних” циклов, в противном случае игрок, проходивший 1 цикл без шкуры, зарабатывает игровую чахотку, а проходивший 2 цикла - умирает. Также каждый игрок должен иметь на себе чип “лен” - тогда он одет. Этот чип меняется каждый “год”, т.к. “лен” за это время изнашивается. Поле “льна” должно выглядеть как обычное, с той разницей, что на нем должны быть гребешок, валик - в качестве приспособлений для выделки льна, и емкость с водой. Если к концу летнего цикла все эти предметы в целости и сохранности находятся на поле, считается, что лен выделан и команда получает чипы. Если какой либо из предметов исчез, то этот этап подготовки льна не произошел, и селение льна не получает (или получает очень мало). Кроме того, команда лишь тогда считается обеспеченной на весь игровой “год”, когда у неё есть “амбар”, где её “урожай” будет храниться (и из которого его можно украсть...). Кроме того - при краже продуктов питания один игрок может унести на себе НЕ БОЛЕЕ 1-го чипа игровой еды + 2 чипа “льна” или 1 - “шкура” (согласитесь, годовой запас еды весит немало!)

Каждый игрок на начало игры получает подъемные деньгами и по чипу “лен” на

человека. Денежная единица на игре - серебряная гривна. Скандинавы меру серебра называют марка.

2.0.0.3