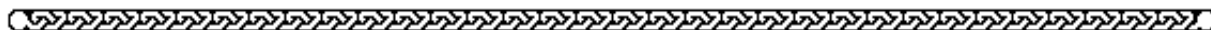


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Волки Одина

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Медицина, лекари](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное

**"Волки Одина"**

УЛОЖЕНИЯ ИГРЫ

ОСНОВЫ

Великая мечта любого из нас - найти свою Ойкумену. Свой Мир. Вселенную. Для каждого Ойкумена видится по-своему, особенно. И, может быть, она выражается в самых невообразимых формах. Ойкумена души, места, где мне лично, моему я, хорошо, мир, где мое я становится неотъемлемой частью творения, в реальности недостижим и живет лишь в самом светлом уголке сознания. Не исключено, что кому-то из христиан не слишком уютно в Раю, викингу тоскливо в Вальхалле, а славянину тяжело в Ирии. Каждый ищет идеал, но сказать однозначно, что ты достиг его - в том ли мире, в Этом ли - невозможно. И вряд ли хоть кто-нибудь из нас придет однажды в мир, воплощающий Ойкумену души.

Жизнь - Это извечные метания. Человек приходит туда, где воплощаются лучшие замыслы и отыскивается возжеленное, но вскоре обнаруживает, что не хватает какой-то малой части, необходимой для полного счастья. И он снова уходит искать Эту часть, а найдя, видит, что она стала бесполезной. Удача всегда мимолетна, радость коротка и невозобновима. В радуге жизни всегда недостает хотя бы одного цвета, без которого не может быть спектра. Однако мы продолжаем искать, бродя по миру вслепую, на ощупь, спотыкаясь и падая.

Сейчас, в конце техногенного века, мы удалились от Ойкумены души на невообразимое расстояние. "Да разве, - спросят иные, - когда-либо в прошлом люди были ближе к идеальному обществу, где каждая душа была бы лишь частичкой сознания одной огромной мощи? Частью народа, людей, твердо знающих о том, что ты истинно, исконно свой, а не чужак?"

Бывало такое. Пускай не в полном, вселенском масштабе. Вспомните - римлянин всегда и везде был гражданином Рима, египтянин телом и душой принадлежал стране пирамид и богам Солнца, галл, попадая в чужой мир, считался варваром... Но Это дела давние.

Всего десять столетий назад жили народы, каждый из которых являл собой свою Ойкумену. И для сыновей Этих народов иные миры были одной крошечной загадкой.

Девятый век по рождеству Христову стал переломной точкой, веком, когда начали разрушаться Вселенные, составлявшие нашу планету. Мир скандинавов, обособленная северная страна, славянская Вселенная, Вселенные Европы и Византии... Интереснейшее время, когда рождение на севере невиданного пассионарного толчка привело к смешению Миров и возникновению единого Мира Европы, державшегося впереди всей людской цивилизации по сей день.

Кто знает, как выглядела бы сейчас планета, не появившись на водах северных морей длинные корабли с полосатыми парусами? Норманны, викинги, дети Одина и Тора, за несколько столетий изменили мир до неузнаваемости. Именно они, неся в душах свою Ойкумену, первыми начали сливать свою Вселенную с остальными. Бородатых светловолосых варваров видели многие - византийцы, подданные багдадского халифа, степняки, североамериканские индейцы... И, разумеется, ближайшие соседи - принявшие христианство франки и германцы, язычники славяне, сохранившиеся на Британских островах кельты... Стоит ли перечислять государства и династии, основанные норманнами? Англия, королевство Сицилийское, герцогство Анжуйское, княжества Северной Руси, в конце концов! Рюриковичи, считая до кончины Ивана Грозного, продержались на русском троне семь с лишним столетий, да и сменившие их Романовы тоже причисляли себя к потомкам деятельного датчанина...

И не понять, смешалась ли норманнская Ойкумена с прочими или просто, до времени, поглотила чужие Миры, приняв в себя...

Все вышесказанное непосредственно прилегает к теме ролевых игр, а конкретнее - к игре "Волки Одина". Мы хотели бы помочь Игроку хотя бы на короткое время попасть в его Ойкумену. Игра - не столько развлечение и отдых, сколько обретение покоя души среди своих, возвращение в свою собственную, так долго разыскиваемую нишу. Хочешь выплеснуть свою индивидуальность так, что поймут единомышленники / единоверцы, вернуться в Свой или похожий мир, стать благодаря собственному разуму и желанию тем, что ты есть на самом деле - попробуй!

Опыт подобных Игр невелик. Пожалуй, только "Завоевание Рая" (Екатеринбург, 1997 год, мастера Эжен и Лора) может считаться истинно многослойной, многопластовой Игрой, где мастера, не особо заморачиваясь разбухшими правилами по Экономике, ведению войн или игровой медицине, нашли занятие практически всем - от королей и епископов до женщин из арабских гаремов.

Мы, мастерская группа (далее - Координаторы Игры), поразмыслив, пришли к выводу: схема Игры, принятая на "Завоевании Рая", полностью себя оправдала. Произошел резкий, неожиданный качественный скачок вперед. И Это несмотря на разговоры последних лет о том, что "ролевое движение выродилось и умирает". Неправда! Сейчас мы заявляем о полной поддержке Этого рывка в новую концепцию Игры и собираемся применить ее для проведения Игры "Волки Одина".

Чего мы хотим добиться?

- Мы проводим главную параллель между понятиями "Ойкумена" - "Катарсис". Под "катарсисом" понимается возвышение и очищение души, достижение равновесия между чувствами и реальностью, поднятие сознания Играющего человека на более высокий уровень и обретение им покоя в гармонии с самим собой. Понятие "Ойкумена" же

включает в себя Мир, Вселенную, в которой ты все Это обретаешь.

- Исходные события, с которых начинаются внешнее развитие Игры, изначально заданы Координаторами. Однако Это не означает, что Координаторы Игры станут всерьез вмешиваться и задавать развитие сюжета. Начиная Игру, никто из нас не знает, чем она закончится. Мы даем лишь толчок к началу действия - мистерии и можем лишь советовать, но не приказывать. Можете прислушаться к советам или нет...

- Достижение как катарсиса, так и Ойкумены возможно не только для всей Игры, но и для любого отдельного человека. Именно по Этому человека, обретшего их, никто не заставляет Играть дальше. Очень многие не понимают, что иногда надо бы остановиться, а не терзать свою крышу дальше. Больше думайте и не бойтесь менять облики! У нас не та Игра, где нужно бояться игровой смерти.

- Господа, не забудьте: "Волки Одина" - Это Игра, где Координаторы собирают людей не для тупого махания ковыряльником или для массовых маньячек. Мы собираемся воссоздавать реальность девятого века, однако Это не означает, что в те времена Человек с Мечом являлся только человеком с мечом. Уход Игры в историческую реальность достигается не массовыми драками, а отыгрыванием Жизни. Даже у самого злобного берсерка тогда были другие интересы, кроме убийства ближнего своего. Кроме того, настоящие берсерки были ба-альшой редкостью, их уважали как воинов, но не переносили как людей.

- Вспомните, что достижение Ойкумены и своего личного катарсиса невозможно без понимания менталитета человека девятого века. Мы не претендуем, что нам во всем и полностью удастся его воссоздать, но помните, что во все времена существовали общепринятые законы жизни, не соблюдая которые, человек ставил себя вне общества. Примеры бесконечны: если норманн или славянин совершил вольное или невольное убийство - он обязан провести обряд очищения. Викинги никогда не подходили к дружественному берегу с носовым украшением на дракаре или без поднятого на мачту белого щита. Никаких "мы внезапно напали" у уважающих себя скандинавов просто не может быть - даже самые отъявленные с Эконунги всегда предупреждали о нападении!

- Координаторы Игры почти не будут отслеживать обряды. Всё - от очищения до жертв богам и христианских богослужений - оставляется на совесть Игроков. Никто не будет приходить смотреть показушный обряд, проводимый только ради получения плюшек от Мастера. Вы Играете, вы ищете свою Ойкумену! Вы делаете Это Для СЕБя, для своего удовольствия, а не для получения сертификата на фэйербол. Координаторы будут отслеживать лишь события, имеющие значения для развития действия Игры - заключения глобальных союзов, массовые сражения и штурмы (если таковые будут), смены власти в странах и так далее. Но не забудьте - Координатор, а значит - ваш бог, от Одина и Перуна до Иисуса Христа - рядом и знает о ваших действиях. Между прочим, каждому будет воздано, что в Вальхалле, что в Раю... Впрочем, они едины.

Человек-Игрок, Персонаж и Душа

Полигон делится на игровую и неигровую территории, равно как каждый приехавший на полигон может быть Персонажем или его Душой.

Персонаж - Это вошедший в Игру человек с сознанием, менталитетом и правами обитателя девятого века. На нем обязательно игровой костюм, он знает, что двадцатого века не существует, что надо помнить не о суете, оставшейся за пределами полигона, а о своих родичах, дружине, стране, поставленной цели. Когда и если первый Персонаж умирает и Душа уходит в Ирий, вскоре его (по желанию) замещает другой, снова выходящий в Историческую Реальность.

Душа - бессмертная память и совесть как Игрока, так и Персонажа. Именно от нее

зависит, будете ли вы Играть, соблюдать установления Игры, помнить о том, что от ваших действий зависит не только личное благополучие как в том, так и в Этом мире. В момент игровой смерти Душа замещает Персонажа и идет к нам, в Ирий, где каждого встретит его бог и его Покой.

По опыту "Завоевания Рая" мы не склонны разбивать Игру на части, где отдельные лагеря или отдельные люди Играют лишь сами с собой, постоянно выходя из Мертвятика совершенно новыми Персонажами, без учета опыта прошлой жизни. Очень обидно, когда тебя убивают именно в тот момент, когда ты чего-то добился. Душа-память способна сохранять воспоминания о прошлом Персонаже и передать их новому. Можно выйти из Ирия в Игру своим братом, мстящим за твое же убийство, ближайшим сподвижником - ограничений почти нет. Новое воплощение не исключает потери памяти о прошлом, а наоборот, максимально допускает ее.

Таковы схема и концепция.

Мы отлично знаем, как сложно выйти из менталитета нашего века, забыть о поездах, магнитофонах или сигаретах, и именно по Этому поводу вводим игровую и неигровую территорию. Игровая территория - ваше поселение, крепость, где вы живете в Исторической реальности. Неигровая - там стоят ваши палатки, хранится еда и личные вещи, но при выходе на неигровую территорию вы выпадаете из процесса Игры. Вы не умерли, но сейчас отсутствуете в свое городе, поселке или крепости. Подробнее смотрите соответствующий пункт Свода Игры.

Указываем всем, кто желает участвовать в Игре "Волки Одина", что появление на полигоне без костюма, соответствующего времени, невозможно! Даже если человек приехал в Питер из Владивостока с намерением поиграть, но не имеет костюма - он зря потратил деньги на билеты. Человек без костюма на игровой территории (неигровая - не в счет! Там можете ходить, как хотите) априорно считается глюком и не замечается Персонажами. Подробнее см. Главу "Игровой костюм и необходимый инвентарь".

Таким образом, по приезде на Игру с собой необходимо иметь:

- костюм, а лучше - два или три (на случай выхода другим Персонажем);
- личная легенда по крайней мере на первый Персонаж;
- белые и голубые шарфы (по примеру Екатеринбурга система "белого хайратника" отменяется);
- разумеется, палатки и прочее снаряжение, позволяющее спокойно жить в северном лесу около недели.

Если вы собираетесь строиться всерьез - привозите гвозди и инструменты. Впрочем, их можно добыть и в Санкт-Петербурге.

Координаторы Игры запасут достаточное количество материалов для строительства, но, если приедет слишком много народу, их может просто не хватить.

КРАТКОЕ ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРЕДИСЛОВИЕ

Эпоха викингов для Западной Европы началась 8 июня 793 года с разбойничьего нападения скандинавских пиратов на монастырь святого Кутберта на острове Линдисфарн (Британские острова).

В следующие годы последовал каскад подобных же налетов на церкви и монастыри Британского и Ирландского побережий. В дальнейшем характер действий норманнов неоднократно и резко менялся. Уже в первой трети IX века боевые корабли норманнов действовали вдоль всего западноевропейского побережья Атлантики.

К концу VIII века норманны колонизировали острова Северной Атлантики, начали

проникать на территорию Франции до Гаронны и Луары, в северо-западную часть Германии до среднего Рейна и Эльбы. Викинги устраивали промежуточные базы на морском побережье, в устьях рек и на прибрежных островах Северного моря. Далее степень проникновения северных дружин расширилась до южной Франции, Испании, Италии и Сицилии. Она была доступна лишь хорошо организованным армиям, способным вести многолетние компании вдалеке от родины и промежуточных баз. Во главе дружин, представляющих собой довольно крупные объединения в 100-150 кораблей стоят хорошо известные современникам вожди: Рагнар Лодброк, Бьёрн Железнобокий, Торкиль, Готфрид Датский, Рерик Этландский. Некоторые из них становятся конунгами захваченных владений.

Угроза норманнского завоевания стала реальной не только для Англии, но и для государства франков, разделившегося на Германию и Францию после смерти императора Карла Великого в 814 году. 1 мая 888 года собор в Меце постановил включить в текст богослужения слова: *A furore normannorum libera nos, o Domine!*

Молитвы не помогали - опустошительное нашествие продолжалось.

Образ викинга как жестокого и отважного морского разбойника надолго заслонил в глазах европейцев другие грани Эпохи. Времена норманнов стали Эпохой не только военных опустошений, но и активного Экономического строительства, создания прочной системы трансконтинентальных коммуникаций, расцвета международной, устойчивой и многосторонней "северной торговли". Начинается движение норманнов в восточной части континента по волжскому пути. Уже в VIII веке арабское серебро из стран Переднего Востока и Средней Азии через Северный Кавказ по Волге и Днепру распространяется на север. В сложение Этой Экономической системы важную роль сыграли норманны и славяне. Появляются крупные центры торговли (Хедебю, Скрингсааль, Бирка, Ральсвик, Ладога, Родень).

Следует отметить, что норманны были единственными европейскими торговцами, появлявшимися в пределах Багдадского Халифата. Именно через них в Европу шел поток восточных товаров для зарождающейся феодальной аристократии.

На пути в Европу норманны проходили через земли славян и прекрасно знали, что здесь следует умерять воинственный пыл, ибо если разбойничать в Гардарики по берегам, коммерция будет испорчена и для себя, и для других. Аудлинги из Дании, некоторые норвежцы и свеи содержали на славянских землях постоянные торговые фактории и базы для починки кораблей (Родень, Гнездово, Ладога, Новгород).

Игра "Волки Одина" проводится именно на Этом историческом фоне. Однако не следует забывать, что норманны были лишь меньшей, хотя и самой активной частью населения Европы.

Игровые действия начинаются с 810 года.

ЗЕМЛИ И НАРОДЫ

СКАНДИНАВИЯ

НОРВЕГИЯ И ШВЕЦИЯ

Норвегия не является единым государством, разбита на независимые мелкие королевства - фюльки. Исходное звено общественной системы Скандинавии - родовой коллектив, союз родичей. ядро клана составляют "люди, получающие кольца" - в переводе на русский язык, боевая дружина конунга, каковой "кольца раздает", а именно - делит между родовичами боевую и торговую добычу. Залогом единства родичей является

родовое земельное владение - "одадь", состоящее из пахотных земель, лесных, водных и других угодий, находящихся в нераздельной собственности рода, семьи. Существует разделение на викингов (в основном, боевая дружина, занимающаяся также торговлей), фарманов (только торговцев) и бондов (землевладельцев, не ходящих в викинг или торговое плавание). Именно бонды, опиравшиеся на наследственные земельные владения, многочисленные семьи, включавшие домочадцев, зависимых работников и рабов, обладавшие разветвленными родовыми связями с родоплеменной знатью (хёвдингами, херсирами, ярлами и "малыми конунгами"), выступали своего рода "узлами прочности" социальных связей. Бондом мог именоваться любой свободный человек, признанный родом и имевший право носить оружие.

На игровой территории Норвегии размещаются несколько подобных фюльков, большой торговый город Скрингсааль со своим конунгом и дружиной (конунг Скрингсааля не является главой страны, но положение его явно лидирующее), а также город Бирка на территории Швеции (единственное шведское поселение).

В торговле лидирует Бирка, но в военном отношении Этот город априорно не является объектом нападения (подробнее - в главе "Трактиры").

Игрокам следует не забывать, что возглавляющий фюльк хёвдинг или ярл в определенной степени подчиняется законам "военной демократии" и решениям, принятом на общем тинге рода или страны. Альтинг - общее собрание всех свободных людей с правом голоса для любого жителя - является высшей законодательной властью земли, именуемой Нор Эгр. Принятое альтингом решение является обязательным, но если кто-нибудь хочет восстать - последствия за свой счет...

Население фюлька

Конунг или ярл - военный вождь рода, предводитель дружины. Конунг не всегда является главой поселения, так как Эту обязанность может выполнять старейшина, либо избранный тингом лагман.

Лагман - законник. Человек, знающий правовые нормы, законы рода и страны, контролирует положение дел на тинге, обычно является самым уважаемым человеком в поселении. Так как в Эпоху викингов реальной законодательной властью располагает прежде всего тинг, лагман нередко обладает влиянием поболее, чем у военного вождя. Может исполнять функции годи.

Годи - жрец, связывающий собой реальный мир и мир богов. Жреческие функции могут быть даже не основными (годи не всегда занимается лишь жречеством, а может быть и воином и бондом), но к мнению годи прислушиваются все, так как мир богов для скандинава находится совсем рядом, в богов верят искренне и глубоко. Годи через свои предсказания и обряды способен влиять как на все руководство рода, так и на простых бондов и хирдманнов.

Хирдманны - военная дружина рода. Составляют хирд, подчиняющийся конунгу. Общий хирд поселения может разбиваться на части, которыми в отсутствие конунга командуют ярлы или хёвдинги, назначенные военным вождем или избранные на тинге.

Бонды - общее свободное население фюлька. Могут носить оружие, в случае военной угрозы поселению собирают ополчение, в котором участвуют все боеспособные жители, даже женщины.

Тр Эли - рабы. Учитывая то, что на Игре исходно вряд ли кто добровольно согласится отыгрывать тр Эля, таковые появляются в результате пленения или (для особо отличившихся маньяков) по указанию Координаторов. Положение раба таково, что за заслуги перед родом он может быть освобожден и даже принят в семью. Также тр Эль может выкупиться - за сумму, которая была за него уплачена - или сбежать.

Исторические Персонажи, задействованные на Игре в Норвегии

Рагнар Лодброк - Кожаные Штаны. Предводитель наиболее многочисленной и сильной дружины.

Хальвдан Черный и его сын Харальд Косматый. Хальвдан - конунг небольшого фюлька, а Харальд, если хватит ума и наглости - возможный будущий объединитель Норвегии в единое королевство.

Ивар Широкие Объятия - конунг, владеющим Скрингсаалем. Достаточно мощная дружина и контроль над торговыми путями.

Олаф Свей и его сын Кнуб. Олаф - шведский конунг, захвативший в начале IX века Бирку. Этот город является центральным игровым трактиром и не подлежит нападению с чьей-либо стороны, однако наличие у Олафа дружины, сильного хирда желательно.

Асбьёрн Ульфссон - норвежский конунг, владеющий несколькими фюльками. С Этим Персонажем будет отдельная беседа.

Заявки на новые норвежские и шведские поселения приветствуются. Господа, перед отправлением на Игру не забудьте почитать историческую литературу по данной Эпохе. Мастерские загрузки основным Персонажам, заявившимся на вышеуказанные роли, будут пересланы лично.

ДАНИЯ

Первое в скандинавской истории единое государство. Готфрид конунг впервые начал объединять датские земли под единой властью. В принципе, построение датского поселка и отношения в роду аналогичны норвежским, но некоторые датские семьи представляют собой сильные объединенные кланы, способные всерьез противостоять королю Готфриду, принявшему католическое христианство. Таким образом, в Дании имеются следующие поселения:

Аггерсборг - королевская крепость Готфрида и его дружины. Внутри крепости только мужской военный лагерь, куда не допускаются женщины и бонды. Вокруг крепости или рядом с ней - довольно крупный поселок, где живут семьи и землевладельцы.

Хедебю - крепость Ильвингов. один из игровых трактиров и центр торговли. Обостренная конкуренция с Биркой. Трактир, разумеется, не подлежит нападению и ограблениям.

Ольборг. Находится во владении семьи Скёльдунгов, резко оппозиционных королю Готфриду.

Тр Эллеборг. Крепость клана Аудлингов, сохраняющих приемлемые отношения с королем. Однако притеснять столь сильный клан - себе дороже...

известно, что император Карл Великий не слишком терпел на севере своей империи буйных и злобных норманнов, отчего у датчан могут возникать различные коллизии с Каролингами. В 810 году датчане совершили первый набег на фрисландскую область Империи и взяли первый выкуп.

Исторические Персонажи, задействованные на Игре в Дании

Готфрид Дан, король страны. На момент начала Игры Готфрид - человек пожилой, но имеет трех Энергичных сыновей - Эйнара, Кетиля и Греттира. Если вдруг папа-король умрет, им придется разбираться с наследованием власти...

Хемминг Скёльдунг - глава клана. Серьезный и воинственный конунг, насквозь разругавшийся с Готфридом. Претендует либо на то, чтобы скинуть Готфрида, либо надеется на интриги, способные снизить влияние короля. Добрые отношения с Каролингами.

Рерик Скёльдунг, сын Хемминга. Исключительно деятельный молодой человек, содержащий свой хирд. Рерик - суть исторический Рюрик, и в случае, если в Дании житья ему не будет, придется идти в Гардарики. На момент начала Игры поддерживает устойчивые связи с князем Вадимом Ладожским.

Ильвинги. Торбьёрн Ильвинг - глава клана. Дружина стоит в Хедебю, Торбьёрн контролирует Этот торговый город. Ильвинги не слишком любят короля, но Скёльдунгов они не любят еще больше... Торбьёрн - упертый язычник, терпеть не может христиан, но ради коммерции вполне способен общаться с франками и германцами.

Кнут Аудлинг - глава клана и хозяин Тр Эллеборга. Очень приличный датчанин, единственно - резко обиженный на норвежцев (ему однажды изрядно досталось от Рагнара Лодброка). У Кнута есть неплохой хирд, но он предпочитает быть не викингом-пиратом, а скорее фарманом. Торговые фактории в Гнездове и Ладоге. Если Рерик устроит в Ладоге захват власти, он вполне может рассчитывать на поддержку Аудлингов. За определенный процент с торговых операций, разумеется... С королем Кнут в неплохих отношениях, но если сыночки Готфрида начнут делить власть после смерти папаши, может ввязаться.

ЗАПАДНАЯ ЕВРОПА

ИМПЕРИЯ КАРОЛИНГОВ - ФРАНЦИЯ, ГЕРМАНИЯ, ИТАЛИЯ

Хронология

771 год. Карл Великий (род. 754) становится королем всех франков.

778 год. Вторжение Карла Великого в Испанию, провал Экспедиции.

786 год. Введение Карлом присяги личной верности для свободных подданных королевства.

794 год. Начало строительства новой столицы в Экс-Ля-Шапель (Аахен).

795 год. На Римский престол вступает папа Лев III, ставший большим другом Карла Великого.

800 год. Карл председательствует на Римском соборе, коронация его как императора Римской Империи.

803 год. Конфликт Карла Великого и византийского императора Никифора.

807 год. Аахен провозглашен столицей Империи.

810 год. Первые набеги датских викингов на Империю.

813 год. Людовик, сын Карла, возведен на трон, который делит с отцом (так как Игра начинается с 810 года, Это событие вполне может не произойти).

Империя Карла Великого - крупнейшее государство со времен Римской Империи. Впервые варвары-германцы создали отлично управляемую христианскую державу, занимающую доминирующее место в Европе.

К 810 году Империя занимала территории Германии, Франции и Италии, сыновья Карла Великого управляли вице-королевствами, двор императора находился в Аахене, но Империю начали беспокоить набеги с севера и мощь северных гранигосударства была подорвана.

В Империи существует стандартная средневековая схема вассалитета: король - вице-король - граф - мелкие вассалы. Каждый обязан принести личную клятву верности императору. Карл Великий в 806 году предопределил раздел государства между тремя своими сыновьями ("Чтобы королевство не было передано неразделенным и без строгих правил, что вело бы к раздорам"). Людовику предназначалась Аквитания и Бургундия, Пепину - Италия и Германия к югу от Дуная, Карлу - Нейстрия, Австразия и Германия к

северу от Дуная. В документе о региональном разделении нигде не упоминается о судьбе императорского сана, словно Карл соглашался с идеей, что Это лишь его персональное отличие. Однако еще при жизни Карл короновал (без участия папы!) Людовика императорской короной, что давало ему шансы получить императорский титул. Известно, что Пепин и Карл-младший умерли неожиданной и скорострительной смертью, и неясно, замешаны здесь чьи-то интриги или произошла случайность?..

Поселения в Империи Карла

Аахен. Мощная крепость, месторасположение императорского двора. Здесь же - епископат, университет, монетный двор, также европейский трактир и прочее.

Реймс. Город, принадлежащий Людовику. Резиденция архиепископа Реймского - главы всей церкви Империи. Церковная академия.

Вормс. Город, принадлежащий Карлу-младшему, центр Германии.

Рим. Разумеется, двор папы Римского, Льва III, здесь же Пепин, управляющий Италией от имени императора.

Париж. Владение племянника Людовика, герцога Парижского Бернара, сына Пепина.

Каркассон. Замок, принадлежащий герцогу Каркассонскому Тьерри. Здесь - серьезная оппозиция Каролингам, так как Тьерри считает себя законным наследником Меровингов, власть которых была узурпирована Пепинидами.

Бенедиктинские монастыри **Сен-Реми** и **Мон-Сен-Мишель**.

Исторические Персонажи, задействованные на Игре в Империи Каролингов

Так как Империя - крупнейшее государство на Игре, набор Персонажей самый разнообразный (епископы, архиепископы, священники, аббаты, монахи, дворяне, графы, сенешали, коннетабли, шамбры - хранитель казны, ученые Академии, куртизанки, лекари, еврейские менялы и ростовщики (хотелось бы видеть на игре еврейские общины, их тогда во Франции было множество) и так далее... Не забудьте, у Карла Великого и его предшественников была целая куча незаконных детей. Комментарии излишни.)

основные:

Карл Великий, император франков.

- жена Карла, королева Хельдегарда.

трое их сыновей - Людовик, Пепин, Карл-младший.

Папа Римский Лев III.

герцог Парижский Бернар.

герцог Каркассонский Тьерри.

архиепископ Реймский Ангильбер.

Господа, не забудьте, что при дворе каждого из четырех владык - Карл и сыновья - околачивается куча самого разнообразного народу, а также учитывайте, что заявки на новые, не указанные здесь поселения, но бывшие в те времена (Нюрнберг, Анжу, Руан, Аквитания, Тулуза и так далее) принимаются и приветствуются.

ВОСТОЧНАЯ ЕВРОПА

ГАРДАРИКИ

О Руси времен VIII-X века исторических сведений довольно мало, и Координаторы Игры постараются соединить все имеющиеся на текущий момент данные. В целом Гардарики представляет собой разбросанные по всей территории союзы родоплеменных объединений, мало зависимых друг от друга и вступающих с друг другом в слабые

Экономические контакты. Однако наличие больших, хорошо организованных городов в районах водных путей делает Гардарики идеальной торгово-перевалочной базой для путешествия из Европы на юг.

Относительно крепкая власть находится в руках народных собраний или их выборных представителей, которым подчиняются предводители нанятых городами военных дружин - князья.

Видимо, серьезные контакты со Скандинавией начались в Гардарики уже давно, а удаленность от крупных европейских центров и огромные расстояния делали Гардарики областью, слабо подходящей для постоянных военных опустошений викингов. Однако и те редкие нападения, которые имели место (например, небезызвестного Рагнара Лодброкка) заканчивались весьма плачевно. Бедного Рагнара вышвырнули с таким треском, что в Гардарики он больше не совался, а безобразничал только в Европе, где было безопасней...

Более ничего расписывать по славянам мы не будем. Все сведения о быте, костюмах, вооружении, верованиях славян легко найти в исторических романах М. В. Семеновой или в ее Энциклопедии "Мы - славяне!" Настоятельно советуем людям, заявляющимся на славян, либо почитать Эти книги, либо самостоятельно порыться в библиотеках.

Основные поселения в Гардарики

Ладога или Альдейгьюборг на Нево-озере. Хорошо укреплен, центр всех северных славянских земель и торговый перекресток. Дружина князя Вадима представляет мощную военную группировку, направленную на предотвращение нападений с севера.

Новгород или Хольмгард. Молодой город, выросший из крупного племенного поселка. Достаточно мало воинов, управляется народным советом.

Родень. Большой торговый город на Днепре-Непре, центр племенного союза.

Гнездово - развивающийся торговый поселок неподалеку от Родня. Перевалочная база норманнов на пути "из ВАРЯГ в греки", принадлежащая Аудлингам. Для охраны стоит дружина норманнов.

Киев или Кёнугард. Большой торговый центр в низовьях Днепра, последний крупный пункт перед выходом в Черное море и к Византии. Князьями там норманны со своим хирдом - Асвальд Ульфссон (исторический Аскольд) и его брат Дьюри (Дир). Часть дружины набрана из славян. Славянский игровой трактир.

Племенные поселки - по желанию Игроков. Если сумеете хорошо отыграть славянский родовой поселок со всеми последствиями - большой флаг в руки и порция плюшек.

Исторические Персонажи, задействованные на Игре в Гардарики

Вадим Ладожский по прозвищу Храбрый.

Гостомысл, глава людского совета в Новгороде. Жуткий интриган.

Избор Ярунович, князь Родня. Нанят с дружиной купеческим советом.

Заброд - староста Гнездова.

Торфин Аудлинг - возглавляет гнездовскую дружину и сторожит семейную факторию.

Асвальд и Дьюри Ульфссоны - князья Киева.

Появление других серьезных действующих лиц зависит от фантазии Игроков. Все вакансии открыты - от волхвов и княжеских воевод до рыбаков и купцов. Милости просим идти в славяне!

БОЛГАРИЯ

Координаторы Игры будут не против, если команда/команды заявятся на Царство Болгарское. В Правилах мы не будем расписывать Болгарию подробно. Скажем лишь,

что государство появилось в VII - VIII веках и было основано из фракийского, славянского и греческого населения, ассимилированного пришедшими с востока "протоболгарами", основавшими крупное государство на Балканах. Болгария - классическое варварское государство, возглавляемое каганом (ханом). Основаны города - Плиска, Среде(будущая София) и др.

Царство Болгарское возглавляет хан Крум, имеющий сына Омортага, симпатизирующего Византии.

Личный и командный загруз по Болгарии будет выслан заявившейся команде и ее капитану. Учтите, что заявившись на болгар, вы получите почти непрерывный конфликт с Византией и придется искать помощи у славян Киева или Северной Руси, либо у тех же норманнов, частенько заглядывавших на болгарское побережье Черного моря.

ВИЗАНТИЯ

Хронология

717 год - воцарение Исаурийской династии.

726 год - Эдикт императора Льва III об иконоборчестве.

770-775 года - постоянные осады Константинополя с суши и с моря армиями арабского Халифата.

781 год - вооруженный конфликт с царством Болгарским.

803 год - император Никифор разрывает отношения с Западной Империей (то есть с Карлом Великим).

806-810 года - война Карла с Византией за Венецию и Далмацию, принадлежащие Восточной Империи.

810 год - Смерть императора Никифора во время похода на Болгарию. Воцарение императора Михаила I.

810 г

Блок: Религия



Языческие и христианские обряды и служители

Христианство

Распространение христианской религии в 9 веке занимало области южной, центральной и восточной Европы, Британских островов и севера Африки (провинции Византии - Египет, Тунис). Известно, что разделение церкви на католическую (истинную, вселенскую) и схизматическую (православную) еще не существовало. Однако Римский литургический обряд на латинском языке сохранился в основном в Италии, империи Карла Великого и Англии. Ирландское священничество придерживалось исповедания Никейского толка, по некоторым параметрам расходившегося с римским. В Германии сохранились единичные очаги арианства (в самых дальних и глухих поселениях). Византия, принявшая греческий язык в качестве официального, начала служить обедни по "протоправославному" толку, а именно - на греческом языке. Разделение христианского исповедания в 9 веке было не слишком явным, однако определенные конфликтные ситуации между апостольским Римским престолом и Константинопольским патриаршеством вполне могут быть.

Всем христианским священникам мы напоминаем: месса служится три раза в день на латинском/греческом языке. В качестве замены данных языков служит, естественно,

русский, но священникам латинского толка обязательно знать хотя бы одну молитву на латыни, а византийцам - на греческом (в качестве замены может служить русско-православный). Не забудьте, что в каждом христианском городе должен находиться храм. Священник обязан быть в костюме, близком к реально-историческому. Монашество придерживается устава святого Бенедикта Нурсийского. Византийское священство находится под влиянием кампании иконоборчества, в результате чего могут возникать коллизии с Римской церковью.

Заявившимся на роли Папы Римского Льва III и патриарха Константинопольского Василия IV будут выданы особые мастерские загрузки. Господа предстоятели, от вас зависит, какая церковь будет властвовать над миром.

Итак: литургия обязательна; все прочее, сопряженное с христианскими обрядами, остается на откуп игроков, заявившихся на клириков. Мы уже упоминали о костюмах, ладане, оформлении алтаря, статуях святых, обязательных свечах и прочем. Делайте - Это главное. Однако, если христианские священники будут бездельничать и предаваться греху - ярость норманнов постигнет их...

Язычество

язычество - Это хорошо!

Особенно хорошо скандинавское и славянское язычество. Эти религиозные формации вступили с христианством во взаимопринимающее объединение, сумевшее свести к вере в Бога Единого как языческие воззрения, так и христианские догматы. Тем самым мы можем с уверенностью утверждать, что христианство принимается и уважается языческой религией, но, увы, почитатели Одина и Перуна категорически не воспринимаются исповеданием как Римского, так и Византийского толка.

Норманны и славяне, Координаторы Игры призывают к вам! Подумайте, насколько красиво можно отыграть ваши обряды! Да, христианство нам привычно по жизни, но вспомните свои корни, найдите память предков и попытайтесь совместить свою веру с верой в Единого. Если вы сумеете каким-либо образом объединиться с какой-либо из христианской конфессий, тогда европейская Ойкумена - ваша! Попробуйте...

В каждом языческом поселении должно иметься капище со статуями (идолами) богов. Жертвоприношения могут отыгрываться любым способом, кроме реальных взаимодействий с человеком. Живую мелкую скотину (кроме кошек и собак!!!) приносить в жертву можно (курии поросят купите в деревне). В оправдание предыдущих слов мы можем сказать, что Игра "Волки Одина" - Реконструкторская, а не какая-либо другая. Разумеется, мы заново повторяем, что любые обряды с физическим воздействием по жизни на людей категорически запрещены (при первой же жалобе Координаторам будет серьезная разборка)!!! Однако мы учитываем неумный реконструкторский дух, а также тот факт, что кому-нибудь несомненно захочется устроить игровое "человеческое жертвоприношение". Отыгрыш за вами, но, если "жертва" - новичок (каковых мы постараемся не допускать на Игру), попробуйте вначале спросить человека о его желании "приноситься" в жертву и испытать весь ваш обряд.

Блок: Боевка



Боевые правила и допуск оружия

Общие положения.

Для того, чтобы Ваше оружие было допущено к Игре, оно должно не только пройти техконтроль, но и соответствовать ей исторически и географически. Т.е. на Игру не будут допускаться, например, шпаги/рапиры, не существовавшие ещё, а также виды оружия, не имевшие место быть в данном регионе. Впрочем, если Игрок убедительно докажет присутствие у его Персонажа какой-нибудь кусари-камы, то Координаторы могут пропустить ЭТО в порядке исключения.

Поражаемая зона - полная (за исключением паха); при попадании в непоражаемую часть тела оба бойца считаются погибшими; если же пропустивший удар захочет остаться в историческом пласте, то остается и его противник.

Поражение отыгрывается. Виды поражений: рана, оглушение, ожоги.

Использование приемов рукопашного боя на Игре запрещено. Допускаются только перехваты руки за предплечье (от локтя, до запястья), удары ногой в щит, захваты противника за корпус.

Захват и кража игрового оружия не предусматривается, кроме помеченных особой меткой "Для продажи". Убиенный (померший) отправляется в последний путь вместе со своим оружием, доспехами (варианты - лошадьми, жёнами, слугами ...).

Виды оружия.

Нож - длина не больше локтя, без гарды. Доспехов не пробивает.

Кинжал - длина не более чем кисть + предплечье, с гардой.

Одноручный меч.

Полуторный меч - длина не более, чем рука + плечи владельца.

Двуручный меч (ТОЛЬКО ДЛЯ ЕВРОПЕЙЦЕВ!) - длина не менее, чем до середины груди, но не более, чем до подбородка владельца.

Топоры и секиры (материал для изготовления - только резина и плотная пена.)

Господа! Не забывайте, что топор - оружие одного удара. Сила поражения топором зависит от его массы и длины секущей поверхности.

Копья - не длиннее роста владельца с вытянутой рукой.

Палицы, булавы, и т.п. (далее - дубины) - общая длина не более, чем до плеча владельца. Обязательна защита боевой части дубины поролоном или несколькими слоями толстой пены. Оглушения не дают. Тычковые удары дубиной не засчитываются.

Кистени - делятся на одноручные и двуручные. Диаметр ударного Элемента не менее 10 см. При работе кистенем засчитываются саморанения в любую часть тела.

1. одноручные: длина рукояти - не более длины предплечья владельца. Рабочая часть - такой же длины.

2. двуручные: длина рукояти - не менее, чем до пояса, рабочая часть - такой же длины

Метательное оружие - поражаемая зона полная. (Кроме метательных топоров, для которых она такая же, как и для обычного оружия.) Обязательна защита резиной или толстой пеной всех частей метательного оружия, которыми оно может стукнуться об атакуемого.

Луки - длинные и короткие.

Самострелы - любого вида.

Еще раз напоминаем - оружие, не соответствующие Эпохе и территориальному признаку (например, в Норвегии не может быть двуручных мечей, а в Европе - сюрикенов)

изымается и остается храниться в Ирии до конца Игры.

На оружие, не указанное в перечне, ТХ выдаются в процессе техконтроля.

Окончательное решение о допуске оружия и доспехов и их классификации принимается Координатором в каждом случае отдельно.

Не прошедшее техконтроль оружие остаётся на стоянке Ирия - Рая до конца Игры во избежание Экссессов.

На оружие, допущенное к игре, липкой лентой прикрепляются Этикетки допуска и торговой марки.

Кулуарки делаются ножом или острым предметом по незащищённому горлу (от уха до уха).

Оглушение (на 15 минут) имитируется нанесением удара рукоятью меча, обухом топора и т.п. по спине между лопаток и криком: "Оглушён!" в небоевой обстановке.

Оружие и доспехи должны быть безопасны как для владельца, так и для его противников. Если Координаторы не уверены в безопасности данного оружия, они могут проверить его на владельце (без доспехов).

Доспехи.

Лёгкий - кожа, кожа с нагрудными пластинами, нагрудник, либо другой, частично прикрывающий корпус.

Средний - кольчуга до пояса, кираса, любой другой на футболку.

Тяжёлый - обязательно ниже локтя и колена (имеются в виду длинные кольчуги и длинные чешуйчатые доспехи).

Набедренники + наплечники (как добавление к среднему и лёгкому доспехам).

Наручи + поножи - позволяют отбивать оружие.

Боевые перчатки позволяют перехватывать клинковое оружие за клинок.

Шлемы:

Тяжёлый - защищает всю голову и шею от реального удара игровым оружием.

Средний - защищает лицо и шею лишь частично.

Лёгкий - не защищает лица и шеи.

Никакой доспех не защитит вас от кулуарок!!!

Блок: Фортификация



Штурмовые правила.

Каждая крепость или город должны иметь легенду - из чего большинство построек, городские стены, сколько источников воды, как они защищены, каковы запасы продуктов, где они хранятся, наличие ворот, из чего они, сколько в них может войти за раз пеших человек, наличие подземных ходов и тайных лазов. У них должны быть обозначены вход и выход, маскировка - на усмотрение. При наличии рва - какая глубина и есть ли в нем вода.

- Стены: желательно строить по периметру. Обязательно обозначить штурмовую стену (2-2.5 м в высоту, протяженность не менее 3 м в каждую сторону от ворот). Остальные

стены строятся путем укрепления крест - накрест двух жердин между врытыми в землю столбами.

- Сторожевые башни - могут быть вынесены за пределы общего периметра стен, за крепость или внутрь крепости.

- "Коридор смерти", количество ворот, система рвов - на усмотрение Игроков.

- Рвы выкапываются по штурмовой линии 40 на 40 см. Больше - приветствуется.

Блок: Штурмы, Осады



Осадные орудия и штурмовые приспособления.

Используются только у франков и византийцев, так как норманны еще не овладели техникой осады.

Тараны.

Предназначены для выноса крепостных ворот. Представляют собой бревно. Диаметр одного не ограничивается, как и то, сколько же человек должны его нести. Решайте такие вопросы сами, учитывая, что ломать ворота придется по жизни, и никак иначе.

Катапульти.

Используются для уничтожения живой силы противника, забрасывания во вражеский лагерь камней и всяческой заразы, горшков с кипящей смолой и других зажигающих смесей.

Снаряды:

- Камни - цветной поли Этиленовый пакет с ручками, набитый шишками, обмотанный изолентами.

- Горшки с кипящей смолой - воздушные шарики/презервативы с водой.

Масштабирование катапульти допускается. Она не переносится, а строится на месте. Если сделаете тележку на колесах - попробуйте перевезти и снять с колес.

Осадная башня.

Ставится на колеса и перевозится к штурмуемому объекту либо возводится на месте.

Штурмовые лестницы не приветствуются.

Рвы преодолеваются забрасыванием фашинами - связками веток не менее 15 см в диаметре.

- Естественные щели в стенах могут использовать только штурмующие с целью опоры. Ни колоть, ни стрелять из них и в них нельзя, только в бойницы.

- Также вы можете кидаться со стен в осаждающих супостатов горшками со смолой и камнями. Горшки сбрасываются одним человеком, камни - двумя.

- Осаждающие и осажденные каждый час должны каждый час выпивать чаю или готовить еду под контролем Полигонного Мастера. Если у армий кончаются вода, продукты или дрова - это приравнивается к окончанию запасов жизнеобеспечения и приводит к мору, болезням и всяческим неприятностям.

- Во время осады хороните трупы или сжигайте их. Если труп не похоронен в течении 30 минут - наступает чума.

- Если во время осады закончилась припасенная в лагере вода - она закончилась и по игре. За этим, как правило, следует мор. Ходить во время осады за водой и дровами можно только по Игре.

- Ворота и стены выносятся только тараном.

Блок: Плен



Плен.

Связывание производится по жизни.

Блок: Медицина, лекари



Игровая медицина

На Игре вводятся внутренние и инфекционные заболевания, полная роспись по которым будет дана лекарю каждого лагеря непосредственно перед началом Игры. Обращаем внимание капитанов команд, что в каждом лагере обязательно должен быть лекарь. В случае, если с игровыми лекарями у вас будут проблемы, то есть возможность, что ваше поселение в полном составе почти половину Игры будет куковать в Ирии.

Мы специально не расписываем сейчас, какие именно заболевания и какие конкретно способы лечения оных приняты на Игре "Волки Одина". Поймите, что во времена 9-10 веков общение между лекарем и исцеляемым было подобием современного "обращения в секту". Лекаря знали то, что было недоступно основной массе людей - как необразованных крестьян или викингов, так и куртуазным сеньорам Империй Карла или Византии.

Медицинские правила подготавливаются Координаторской Группой особо и предназначены только для лекарей. Симптомы заболеваний и правила отыгрыша обязательно будут представлены командам после заявления на Игру.

Для лекарей составляется "Травник" по жизни. Хотите, чтобы ваша команда была жива и здорова - побродите по Карельским лесам на Полигоне и пособирайте то, что нужно. Однако учтите, что Координаторы предполагают - лекарь должен быть хоть чуть-чуть осведомлен в реальной медицине, дабы не дать "исцеляемому" вместо отвара листьев черники алкалоид спорыньи (сами знаете, что такое ЛСД на Полигоне...)

Координатор по медицине по возможности будет надзирать за лекарями, но рассчитывайте в основном на собственные силы и учтите, что игровая медицина - один из факторов вашей победы.

Блок: Магия



МАГИЯ

Магия на Игре не отыгрывается. Все чудеса, происходящие на полигоне, являются следствием произвола богов.

Таковой произвол будет случаться крайне редко (не более, чем два-три раза за Игру.) Настоящее Чудо вы должны заслужить.

Психологическое воздействие на Игрока в Игре и реальное магическое воздействие в соответствии с Игровыми Правилами разрешено. Мы просим учесть, что вся Игра "Волки Одина" является **ОДНИМ БОЛЬШИМ ПСИХОЛОГИЧЕСКИМ ВОЗДЕЙСТВИЕМ НА ВАС ВСЕХ!!!**

Блок: Экономика



Экономика в Игре

Экономика на Игре натурально-денежная. Продать можно все, что угодно - от Родины до раба. Купить тоже. Однако мы сообщаем, что все выставляемые на продажу товары должны быть сертифицированы. Это относится как к игровым предметам, так и вещам по жизни, привезенным на ярмарку. Сертификаты (торговая метка) выдают Координаторы или трактирщики, владеющие лавками. Вещь с Этой меткой может быть продана либо владельцем, либо человеком, ее укравшим / получившим в наследство / в качестве трофея и т.д.

Господа, **мы предупреждаем**, что Экономика на Игре "Волки Одина" будет полностью обеспечена товарами. То есть - сколько игровых денег выпущено на полигон, столько продуктов в трактирах.

Все дело в том, что человек, сдавший оргвзнос, получает игровых денег (которые невозможно подделать, предупреждаем сразу!) на сумму сданного оргвзноса. Монеты на Игре котируются следующим образом (по состоянию на ноябрь 1997 года):

- Медная монета - 1 тыс. рублей.
 - Серебряная монета - 5 тыс. рублей.
 - Золотая монета - 10 тыс. рублей.
 - Сестерций Византии - 25 тыс. рублей.
 - Марка Карла Великого - 50 тыс. рублей.
- (Информация предварительная)

Некоторые монеты, чеканенные в разных государствах, имеют различную стоимость. За вышеуказанную основу принимаются деньги, отпечатанные в Империи Карла Великого.

Данные монеты принимаются к обмену в Ирии. Кроме того, на Игре имеется некоторое количество игровых менял, которые обязаны обменять любую представленную сумму в любой валюте на иную валюту.

Захват и кража игровых денег являются законными.

В случае, если вы хотите получить несколько большее количество игровых денег, вы вправе прийти в Ирий (к богу Фрейру) и обменять у него реальные деньги на игровые. Чем больше сдадите - тем больше получите.

Трактиры будут обеспечиваться всеми необходимыми на Игре продуктами и товарами - от тушенки и макарон до пива и сигарет. Координаторы вынуждены отступить от правил IX века и продавать товары, необходимые современному человеку.

Отыгрыш торговли между государствами - свободный. Мы никого не собираемся заставлять мешки с шишками, выдавая их за товары, но всегда можно купить у соседей реальные дрова, воду, продукты или игровое барахло. Скандинавы могут постоянно испытывать обусловленный природными особенностями продуктовый кризис и по Этому им придется часто закупать продукты.

Чипобола на Игре не будет. Экономика предельно упрощена.

По окончании Игры игровые деньги на настоящие не обмениваются. По Этому их лучше потратить на Игре. Все вещи на ярмарке продаются и покупаются за реальные деньги в любой валюте по договоренности с продавцом.

Земельные владения - лены, фюльки, монастырские и церковные земли, даже города - могут продаваться. Земля наследуется потомками прежнего владельца. Захват земли допускается, главное, постарайтесь его оформить у законников (Это относится к цивилизованным европейцам). Требование выплаты дани или вергельда вполне законны - если вы не можете защитить свой город/страну военной силой - откупайтесь.

Не забудьте, Экономика тесно связана с политикой. Иногда проще купить, чем завоевать. Если вы будете грамотно играть, игровые деньги в вашей команде наверняка не переведутся.

Более подробные Экономические раскладки будут выданы каждому капитану перед началом Игры.

Профессии: отыгрываются любые профессии в соответствии с техническими и Экономическими возможностями 9-ого века. Строители (плотники, каменщики) могут неплохо заработать на строительстве крепостей. Корабельщики, менялы, профессиональные наемники, оружейники, лекаря, ученые Аахенской и Римской академий, проститутки, работоторговцы... В конце концов, не стоит забывать, что епископская должность в королевстве франков весьма доходна. Профессия Игрока вписывается в личную карту, по выходе из Ирия другим Персонажем или в случае смены Персонажа по собственному желанию профессия, разумеется, может быть изменена.

2.0.0.3