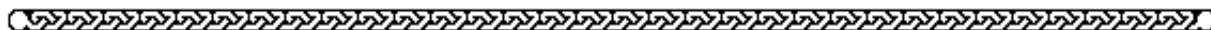


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Рагнарек: Сумерки Богов

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Пожары, поджоги](#)[Обыск](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное



Общая информация

и некоторые пожелания

Игра «Рагнарек: Сумерки Богов» будет проводиться

8-11 июля 2004 года в Ленинградской области. Более конкретно о месте проведения мы сообщим каждому игроку лично, по телефону или через электронную почту для иногородних.

Заезд:

Вечер среды; другой, менее пригодный вариант, но наиболее вероятный – четверг, раннее утро. Заезды будут массовые, о времени мы скажем заранее.

Старт игры.

В четверг вечером для всех регионов. Официально игра продолжается до утра воскресенья, для всех желающих – до тех пор, пока не надоест. Даже если в вашем регионе не все игроки успевают добраться вовремя, мы надеемся, что это вам не мешает начать самостоятельно, приедут – подключаться. Помимо всего прочего, есть еще такая вещь как заезд вместе с мастерами, дабы построить все необходимые сооружения до игры. Скорее всего, в понедельник вечером – во вторник. Добровольцы приветствуются и всячески нами поощряются.

Оргвзнос:

до 16 июня – 100 рублей, после 16 июня – 150 (иногородним 100 в любом случае). Железно для всех. Эта сумма сдается в пользу игры в целом. Сразу предупреждаем, что в некоторых регионах (кроме Мидгарда) ваши региональщики могут попросить какую-то дополнительную сумму на общие продукты питания, в том случае, если предвидится большой пир, к примеру. Это вы обговариваете лично с региональщиком.

Асгард.

Взаимодействие с богами.

Асгард и его обитатели.

Основное место действия игры для нас – Асгард, жилище богов, расположенное в небесном поле Идавёлль. Асгард представляет собой крепость, к воротам которой ведет огненный мост Биврёст. Денно и ночью вход в Асгард охраняет всевидящий Хеймдалль. Внутри стен возвышаются палаты асов и пиршественный зал, есть поле для игр и поединков.

Населяют Асгард существа различной природы: асы, ваны, великаны, валькирии и эйнхерии.

Верховным божеством Асгарда, а также Мидгарда и Хеля, является Один, и здесь его слово – закон. Это, конечно, не означает, что все в этих мирах происходит с ведома и по воле Одина, но если он отдал приказ – лучше поторопиться его исполнить, дабы не вызвать гнева верховного аса.

Кроме всеотца Одина Асгард населяют другие великие асы: госпожа асов и их жен Фригг, супруга Одина, ее сын светлый Бальдр и пасынок слепой Хёд, могучий Тор со своей златовласой Сив, сыном Магни и дочерью-валькирией Труд, длиннородый бог-скальд Браги и его жена Идунн, хранительница молодильных яблок, справедливый Тюр, вскормивший волка, хитрец Локи и его верная Сигюн, страж богов Хеймдалль. Спутник богов Хёнир был отдан некогда в заложники племени ванов, но иногда и он навещает своих родичей. В свою очередь, от ванов в Асгарде живет Ньёрд с сыном Фрейром и дочерью Фрейей.

Еще в Асгард, точнее в Вальгаллу, попадают отважные воины, павшие в битвах с мечом в руках. Они проводят свои дни в пирах и воинских утехх, повествуя о своих подвигах при жизни и славя Одина. А забирают их с поля боя девы-воительницы, суровые валькирии, исполняющие волю отца богов.

Жизнь Асгарда.

По сути, повседневная жизнь Асгарда наполнена теми же событиями, которыми живут смертные обитатели Мидгарда. Конечно, у асов все лучше, больше, красивее, пышнее... Но канва остается неизменной – пиры, походы, странствия, военные советы, праздники и игры, внутрисемейные ссоры и примирения. Вот только смерть им неведома. Пока.

Давно отгремела нелепая война с ванами, многие уже и забыли, из-за чего все началось, никто не воспринимает ванов как врагов, а уж тем более "своих" ванов, в особенности прекрасных Фрейра и Фрейю. В конце концов, и Локи по происхождению вовсе не ас, а ходят слухи, что даже сам Один... Впрочем, не будем об этом. Конечно, постоянно существует угроза со стороны великанов, но стены Асгарда надежны и до сих пор ни один из них не мог сравниться силой и доблестью с Тором, а кроме него есть и другие отважные бойцы. Асы часто отправляются в походы в другие миры Великого Ясеня, одни или в компании. Не оставляют они без внимания и надзора и мир смертных, влияя, каждый в силу своих возможностей, на судьбы людей.

Естественно, что чем ближе день гибели богов, тем сильнее будет нарушаться привычный ход вещей.

Мастера играют

постоянные роли в Асгарде, Утгарде, Хеле и Альвхейме. Мастера Мидгарда исполняют игротехнические функции, находятся в эпизодических ролях. Помимо этого есть еще мастер по боевке, который тоже является игротехником. Убедительная просьба, несмотря ни на что, попытаться выяснить все вопросы до игры, а не во время. Если же у

вас действительно что-то важное (кроме совсем критических случаев, связанных со здоровьем, например), то постарайтесь отвести мастера в сторону по игре, а потом уже спросить что вам надо, дабы не выбивать окружающих из игрового процесса. Более того, есть вопросы, которые можно выяснить, не выходя из роли.

Стоп-таймов нет!

И быть не может. Ожидание Рагнарека длится непрерывно во всех регионах. Не говоря уже о самом моменте Рагнарека. Постарайтесь не нести неигровуху, это возможно. В конце концов, все мы едем играть, хороших людей много и пообщаться с ними можно до или после. Если рядом с вами человек разводит неигровой базар, то постарайтесь его как-то органично вывести из этого состояния. Даже пилу можно искать по игре: получается очень мило, и никого из процесса не выбивает. Но дело конечно, ваше. Мы можем, лишь надеется. Если мало ли ваша роль вам кажется несущественной или в ней мало для вас завязок, то вспомните о том, что создание персонажа – процесс творческий, в нем участвует как мастер, так и сам игрок – так что прорабатывайте характер, додумывайте детали, помните о том, что психология персонажа может сильно поменяться в процессе игры. В общем, творите себя в свое удовольствие... (исходя, конечно, из начального мастерского загрузки).

Костюм и предметы антуража.

Подробные статьи по костюмам, а так же изображения этих костюмов есть на сайте. Даже если у вас нет сети, это нетрудно достать. У нас не реконструкция, естественно, но постарайтесь не переборщить – никаких кислотных цветов, бархат тоже в то время не носили. Ткани под натуральные, если нет возможности обзавестись натуральной шерстью и льном. Вообще же, старайтесь быть красивыми – любое время и любая эпоха это позволяют. Всегда можно придумать что-нибудь, даже если нет денег на «понтовый прикид». Помимо костюма, думайте о том, что ваш персонаж может носить с собой – маленькие фигурки богов (кстати, даже если не успели обговорить это с мастерами, у каждого человека есть бог, которому он отдает наибольшее предпочтение, и именно его фигурка должна находиться при вас), гребни, различные виды амулетов, украшения, ключи и т.д. Помните, что ни один свободный мужчина не выходил из дома без оружия. Даже если вы не собираетесь принимать участия в боевых действиях – возьмите с собой меч хотя бы для виду. Настоятельно рекомендуем вам почитать статьи по скандинавскому быту...

Собственно, вот и все, что можно сказать для начала. Далее - идеи, правила, статьи, источники.

P.S. И последнее – давайте уважать друг друга, все мы люди творческие и темпераментные, однако любые трения и разногласия, если таковые вдруг возникнут, можно решить спокойно, не портя нервы и отношения.

Спасибо всем за поддержку, и до встречи на игре!

Доступные без нарушения авторских прав материалы мы постараемся здесь выложить. Для остальных источников, к сожалению, придется всего лишь указать выходные данные. Если вы обладаете электронной версией отсутствующих у нас статей или книг, поделитесь, сделайте доброе дело.

1.Обязательные источники:

Старшая Эдда

Младшая Эдда

Круг Земной

Сага о Вельсунгах

Сага об Эгиле

Сага о Ньяле
Сага о людях из Лаксдаля (Лососьей долины)
Сага о Греттире
Сага о Гисли
Сага об Эйрике Рыжем

2. Дополнительный источники:

Песнь о Нибелунгах
Сага о Финнбоги Сильном
Сага о Гунлауге Змеином Языке
Сага о Курином Торире
Сага о названных Братьях
Сага о Торстейне Белом
скальдическая поэзия
и любые другие саги и пряди.

3. Теоретические источники:

Гуревич А.Я. «Эдда» и сага. М., 1979
Гуревич А.Я. История и сага. М., 1972
Джонс Г. Викинги. М., 2003
Роэсдаль Э. Мир викингов. СПб., 2001
Стеблин-Каменский М.И. Культура Исландии. Л., 1967
Стеблин-Каменский М.И. Древнескандинавская литература. М., 1979
Стеблин-Каменский М.И. Мир саги. Становление литературы. М., 1984
Стеблин-Каменский М.И. Валькирии и герои//Труды по филологии. СПб., 2003
Джонс Г. Норманны. Покорители Северной Атлантики. М., 2003
Мельникова Е.А. Скандинавские рунические надписи.
Мировое древо Иггдрасиль. Сага о Вельсунгах. М., 2003
Статьи на нашем сайте в разделе Библиотека

Автор идеи.

Зеленый (Антон Лукичев)

Координатор.

Мора (Яна Романова) zlobmora@pochta.ru

Регионы:

Асгард
Алкуин alquin@rambler.ru
Мидгард
Мора zlobmora@pochta.ru
Салим mojaiskiy@mail.ru
Хельги helgi82@mail.ru
Етунхейм, Муспельхейм, Утгард
Волк volk@lenta.ru
Нэн nen@lenta.ru
Ванахейм, Альвхейм
Безымьянная holmi@mail.ru
Хель, Нифльхейм
Эллин Асгерд ellinasgerd@yandex.ru
Фенрис fenris@list.ru
Вэйлор heart_of_fury@mail.ru

Мастер по оружию.

Странный

Игротехническая и техническая поддержка:

Рилиэнь

Змея

Пушкарь

Рандир

Заявки, вопросы и предложения: ragnarek@pochta.ru

Адрес сайта: www.ragnarek2004.by.ru

Блок: Сопутствующие материалы

**Язык игры.**

Язык является такой же неременной частью картины любого мира, как и погодные явления. Как закат и восход.

Наша игра - ни в коей мере не реконструкция, и потому мы не станем требовать от игроков знания языка. Мы рассматриваем язык игры, как необходимый предмет антуража. Как универсальный инструмент для создания атмосферы мира.

По тому как вы говорите становится понятно, кто вы. Конунг ли или трелл. По используемым понятиям вы сможете узнать в каком мире находитесь. Кто ваш собеседник, что он видел, и к чему привык.

Язык это часть всякой общности. Это понятийность нации. Ниже мы приводим некоторые общеупотребительные скандинавские слова и выражения. Общие для всякого мира, общие для всех.

Кроме того в различных локациях. Используются различные кённинги. Например в Альвхейме нет слова «смерть». У альвов просто нет такого понятия, они заменяют слово «смерть» дюжиной кённингов увядания.

В свою очередь в Хеле нет слова «жизнь». В общем вы поняли, у всякого мира своя номенклатура.

В Мидгарде например, о храбром войне, или просто темпераментном человеке говорят, что у него кровь троллей, или кровь вигъйольвингов. Если человек признанный герой, говорят, что он убил дракона. О человеке подозреваемом в колдовстве говорят, что он водится с альвами.

Самое страшное ругательство Дамарсхейма, это «Халиди». Если вы паче чаяния не знаете кто это почитайте саги Дамарсхейма, или обратитесь к истории.

Кроме всего прочего мы рекомендуем вам пользоваться различными кённингами, слагать висы. И вообще учиться говорить как коренные дамарсхеймцы.

Общеупотребительные выражения.**Русская звуковая транскрипция - Русский перевод фразы.****Комду сэль** - Здравствуй!**Фарит хейтир** - Прощай**Такк фирир** - Спасибо**Экерт ат така** - Не за что**Хейль о сэль** - Добро пожаловать!**Йаа** - Да**Нэй** - Нет**Сит хель херра** - Удачи, господин!

Хват хейтир ту - Как тебя зовут?
Хват хейтир са мадр - Как зовут этого человека?
Эк хейтир Гуннар/Олаф - Меня зовут Гуннар / Олаф
Эк этла ат берсьярк вид тик - Я собираюсь сразиться с тобой
Сей сва коннунги ат, эк бирд хорнун хольмгангу - Скажу конунгу, что я вызываю его на поединок!
Ту хевир ну унит сигр микинн - Ты одержал великую победу!
Лит дро эн ундан вид тик - Удар удался тебе, как всегда!
Скаль эк тер эй тирма - Я тебя не пощажу!
Мун тер скампт тиль ильс дауда - Скоро ты умрешь страшной смертью!
Сейидсва ат вер хевим хевит конунгс - Скажите, что мы отомстим за конунга!
Лейк твейм скельдум - Держи нос по ветру
Вер катр - Не падай духом!
Мунт ту вилья тигья лид ос - Примешь ли ты помощь от нас?
Фоу(р) эк тви а идварн фунд ат вит вильюн бьедаск тиль ат вера идрирмен - Я пришел сюда потому что мы хотим стать твоими людьми
Мун эк фара тиль бардаганс мед тер - Я буду биться вместе с тобой(за тебя)
Эйтт скильди ганга ивир окр бэди - Одна судьба должна быть у нас обоих
Скаль эк тета гримлига гьялга - Я жестоко отомщу за это!
Вердр ат тви сэм ма - Будь, что будет
Сва скаль вер - Да будет так! (Пусть так и будет!)
Хверр мер и моти - Кто выйдет против меня?
Свейн син мер сверд тит, тат эр ту хевир - Парень, покажи мне меч, который ты носишь
Буй тер хеста вара медан вер телум - Седлайте наших коней, пока мы разговариваем
Эй мун тат кауплауст - Это не может остаться неоплаченным
Хват эр тиль каупс мельт - Какую плату ты требуешь?
Эк тер вель лауна мед гюлли о сильбри - Я тебя хорошо одарю золотом и серебром
Хверсу тер лис а коннунгс доттур - Как тебе понравилась дочь конунга?
Тад ригнир - Идет дождь
Виль эк бьеда тер фост бредралаг - Я хочу предложить тебе стать побратимами
Сва эр ну комит мину мали - Теперь мой черед говорить
Гюль Сильбр - Золото Серебро
Йа, гот ок вел - Да, великолепный эль!
Хананью! Соусту хапдартокин! - За работу! Уже немного осталось!
Свинайт, ол ок остр! - Свинина, пиво и сыр!
Обор ми - Он мой
Эй ор бутор ми - Ты хотел убить меня
Ю во скъелд - Дай щит
Хастайн - Берегись
Викинг ту коме - Викинги идут сюда
Вер трик хэр ек ком - Берегись - я иду
Тролл тали юте олл - Да будете вы добычей троллей
Хвайт хейтир маоринн - Как твоё имя
Етир - Яд
Ок - И
Хвар ерит пер ракка? Комир ут! - Где вы, собаки? Выходите сейчас же!
Хейя, худнинги! Пу скалт дрекка мео мер! - Хэй, мой друг! Ты должен выпить со мной!
Дреkk - Пей

Олл - Эль

Тъео сколесе - Я убью тебя медленно

Тсо ре со - Поднимите его

Сарам го - Отпустите его

Тор ур э ме - Замени меня

Бэк - Уходи

Расти арм - Убей его

Хэя э посто лимэ - Он должен умереть

Аян викинг хэн е вильям хэй май шип, хаз лип я фардинг - У викинга нет дома - его дом - ладья, его жизнь - походы

Кель со ме - Я подумаю

Усай ду - Что ты сказал?

Эа иаркли - Это правда

Ком лю болтэ - Вернись назад

Ругательства:

Ту эрт хава даместер - Ты самый большой брехун

Хвер эр тесси хундесемиис сонрин - Кто этот сукин сын?

Фар и бро хинн (ванди хундр) - Убирайся прочь (злая собака)

Эйи скаль ек тин хунд спара ат дрепа - Я не премину убить тебя, собаку!

Дверг – Коротышка (Карлик)

Хельд виль эк дэйа эн бера нидингсورد фирир хинум верста манни эр ту эрт - Лучше я умру, чем стану выслушивать оскорбления от такого негодяя, как ты!

Фейгум муни флейпрар ту - Трусливым ртом лепечешь ты!

Фейг - Трус!

Саль навни - От такого слышу

Блок: Боевка



Правила по боевым взаимодействиям и оружию.

1. Бой.

Попадание по руке выше кисти, либо по ноге выше стопы – поврежденная рука или нога соответственно. Поврежденная конечность восстанавливается по истечению 3-х часов реального времени. Второе попадание по уже поврежденной руке считается попаданием в корпус. Второе попадание по уже поврежденной ноге – повреждена вторая нога, “тяжран”. Первое попадание в корпус – “тяжран”, персонаж неподвижно и тихо лежит на своем месте десять минут (может переговариваться шепотом), затем умирает. Для того чтобы персонаж остался жив, его следует перевязать – это может сделать кто угодно, главное – отыграть. Второе попадание в корпус – труп.

Доспех – любой доспех – добавляет одну ступень. То есть, первый удар – минус доспех, а дальше все по изложенной схеме. Доспешная защита восстанавливается по окончании боя.

Не поражаемые зоны – голова, горло, пах, ступни, кисти рук. Намеренное попадание в не поражаемую зону будет караться самыми драконовскими мерами (вплоть до удаления с полигона). Ненамеренное попадание не имеет никаких последствий. Если вы получили удар в не поражаемую зону – вы вправе остановить бой (просьба не злоупотреблять!). При нанесении “пожизненной” травмы бой немедленно прекращается, ситуация доводится

до сведения мастеров.

На игре присутствуют бойцы 2-х типов:

- а) Существа изначально сверхъестественные (как-то – **боги, великаны, альвы**).
- б) Люди, как при жизни, так и после смерти.

Бойцы этих 2-х категорий не равны изначально! Иными словами – один удар великана превращает человека в изящный коврик, бог же – просто озадачиваться не будет, чихнет – и пепел по ветру... (Впрочем, попытаться вы, конечно, можете).

Берсерки.

В состоянии “боевого транса” (обязателен качественный отыгрыш) берсерк не чувствует боли и не замечает ран, но при этом с трудом отличает “своих” от “чужих”, и может ненароком зашибить даже родного отца. Боевой транс длится не более 10-и минут реального времени. По окончании боя с ним приключается бессилие берсерка, он лежит, разговаривает шепотом, и не может поднять оружие в течение 30-и минут. Если во время боя он получает **три** ранения в корпус, то по окончании боя он умирает. После смерти берсерк ничем не отличается от обычного человека. Берсерками становятся только с благословения мастера.

2. Оружие.

На данном проекте представлено только скандинавское оружие IX – XI веков. Чиповки как таковой не будет, просто все оружие не соответствующее региону, исторической реальности, требованиям гуманности или эстетичности будет изыматься мастером по оружию, и складироваться на мастерке до конца игры (Ввиду этого большая просьба к игрокам – не привозить с собой катан, двуручных мечей, стальных алебард и прочего, т. к. допущено оно все равно не будет, а вам же больше тащить). Оружие необходимо предъявить мастеру по оружию на полигоне, до начала игры. Допуск оружия в городе до игры проводится в виде исключения. Игрок, замеченный на полигоне в процессе игры с не допущенным оружием в руках – удаляется с полигона.

2.1. Типы оружия:

1. Меч скандинавский одноручный (каролинг). Общая длина – не более 1000 мм, длина рукояти – не более 150 мм. (Только рубящие удары. Кончик меча считается скругленным и затупленным.)
 2. Секира скандинавская одноручная. Общая длина – не более 1000 мм, ширина лезвия – не более 200 мм.
 3. Секира скандинавская двуручная (брудекс). Общая длина – до середины груди владельца, ширина лезвия – не более 400 мм. (Любое попадание – “тяжран”. Допускается с большим трудом.)
 4. Копье скандинавское, общая длина – не более роста владельца, длина наконечника – не более локтя владельца. (Как колющие, так и рубящие удары.)
 5. Сулица (дрот), общая длина – не более 1000 мм, длина наконечника – не более 100 мм, диаметр сечения наконечника не менее 50 мм.
 6. Кинжал (скрамасакс), общая длина – порядка 350 мм, длина рукояти – не более 120 мм.
 7. Дубина – должным образом гуманизированная. (Правда, стоит помнить, что для истинного воина – дубина... м-м-м... как-то.... В общем, скорее, оружие пастуха.)
- Кроме того, предусматриваются некоторые виды “специального” оружия, все они согласуются конкретным игроком с мастером по боевке лично.

В случае спорной ситуации – гуманность оружия проверяется на его владельце.

2.2. Материал:

- Для клинкового оружия – дерево (красиво и исторично сделанное), текстолит (Дюраль – по особому согласованию с мастером по оружию).
- Для древкового – жесткая пена либо мягкая резина.

2.3 Доспехи:

1. Кожаный панцирь.
2. Кольчуга.
3. Шлемы (Участие в масштабном (более чем 3х3) боевом столкновении без шлема не допускается) скандинавские типа полусфера и сфероконика (возможно поносье или маска).

Щиты на игре присутствуют только одного вида – круглый скандинавский щит кулачного хвата с умбоном (диаметр от 800 до 1000 мм).

Наручи и поножи допускаются только как “пожизневая” защита конечностей, носят под одеждой.

По защитным качествам все доспехи одинаковы.

Луков, метательных ножей, и, тем более, арбалетов на игре не предполагается. Единственное дальнобойное оружие – сулицы. Сулица мечется одной рукой. Для желающих ими пользоваться на полигоне будет проводиться экзамен: десять бросков в подвешенный на дереве щит с десяти шагов. Для успешной сдачи экзамена необходимо минимум шесть полноценных (“тычковых”) попаданий.

Кроме того, каждый нормальный скандинавский мужчина (да и 50% женщин тоже) всегда имеет при себе нож – ну там колбаску постругать, а на крайняк и во врага воткнуть (хотя оружием он, в принципе, не является).

Оглушение – удар по спине небоевой частью оружия. Действует в течение одной минуты. Будьте добрее к противнику – не лупите со всей дури.

Удушение – удержание рук противника прижатыми к корпусу. Десять секунд – потеря сознания, тридцать секунд – смерть. Жертва имеет право вырываться, но не кричать.

3. Поединок.

Поединок – довольно распространённая форма разрешения споров между, например, двоими воинами. Хольмганг (поход на остров) проходит так:

а) Официальный вариант – после вызова на поединок желательно найти минимум двоих свидетелей, сам поединок проходит на заранее огороженной площадке. Желательно присутствие законоговорителя. Бой по договоренности – до первой крови, до первого серьезного ранения, до смерти. Дерутся обнаженными по пояс, одинаковым оружием.

б) Другой вариант – непосредственно “поход на остров”. Двое удаляются туда, где их никто не видит, и там, наедине решают свои проблемы. Бой до смерти. Оставшийся в живых обязан, выйдя к людям, рассказать о том, что произошло.

Бой идет по стандартной схеме, за одним небольшим исключением – на поединок нельзя выходить в доспехах.

Боевые взаимодействия асов.

Основные правила по боевому взаимодействию и оружию выложены на сайте. Здесь будут рассмотрены некоторые особенности, характерные именно с точки зрения специфики Асгарда.

Асы принадлежат к расе бессмертных, поэтому убить аса на игре до Рагнарека может только другой ас. Кроме особо оговоренных случаев убийства асов хотелось бы избежать. Однако если на то есть воля Одина и молот Тора, то даже ас не выдержит такого тандема. Придется умирать. И оправляться либо в Вальгаллу (если умер как воин, но такой вариант представляется нелогичным и бессмысленным), либо (что более вероятно) в Хель. Асы, как и великаны, обычно предпочитают выяснять отношения в поединках. Массовое побоище предусмотрено только на конец игры, да и то, скорее в виде множественных поединков. У нас все-таки эпика и героика. Поэтому хотелось бы видеть поединки красивыми, даже божественными.

Если ас вступил в поединок со смертным... Хм, да, этот вариант мы рассматривать не будем. И так понятно, что коснуться аса смертный может только по желанию аса. Последствия от удара аса фатальны, если игрок-ас не объявляет о том, что он смягчил удар или рубил не со всей силы.

Итак, если ас вступил в поединок с великаном, альвом, ваном или другим асом до последней Битвы богов, то, хотя силы их равны, но самое большее, что грозит асу – это быть тяжело раненным и/или захваченным в плен.

Эйнхерии не покидают пределы Асгарда, могут сражаться между собой, но смерть им не страшна – они и так уже мертвы. После поединка поверженный воин отдыхает несколько минут, а затем встает и спокойно присоединяется к своим товарищам за пиршественным столом.

Валькирии тоже принадлежат к разряду сверхъестественных существ, поэтому ни один смертный, даже герой, не в силах совладать с ними. Кроме того, не забывайте, что обычно валькирии летают, то есть находятся вне досягаемости любых сухопутных существ. Поэтому поймать валькирию можно только в том случае, когда она находится на земле, и только существа высшей природы это могут. Убитая валькирия возвращается в Асгард и вскоре выходит в роли другой валькирии.

Просьба воздержаться от необоснованных убийств! Такое поощряться не будет.

Блок: Фортификация



Об игровых постройках.

Асгард, Утгард, Альвхейм, Хель, а так же столица в Мидгарде - постройки общего плана, стройматериал для которых мастера предоставляют (и более того, в меру своих способностей пытаются построить сами, с вашей, надеемся, помощью). НО! ваш личный дом – это ваша забота. Мы предоставляем веревки, гвозди, скотч, другие хозяйственные мелочи, но стены своего жилища вы возводите сами. Постарайтесь не забыть про обстановку в вашем длинном доме: изображения богов, рунические надписи, орнаменты, хозяйственная утварь – все это создает правильную игровую атмосферу, жизнь. Кстати, при каждом богатом хуторе было свое небольшое капище, которое тоже хорошо было бы оформить, а то вы рискуете лишиться покровительства богов. Пожалуйста, подумайте об этом, всегда можно сделать игру запоминающейся еще и через красоту окружающей обстановки, сделанной вашими руками.

Игровые здания строятся по жизни. Палатки таковыми **не являются**. Их можно сжигать.

Блок: Пожары, поджоги



Поджег, производится следующим образом: при условии, что вам некому помешать – все обитатели спят, убиты, отсутствуют, либо не замечают – вы разжигаете небольшой костерок (как вариант – ставите факел) **не ближе 1 метра от строения** и ждете 1 минуту. Если за это время огонь не гаснет – здание загорелось, потушить его теперь невозможно. Тогда вы громко кричите “Пожар!”, после чего у обитателей дома есть 1 минута, для того, чтобы покинуть его. Кто не успел – сгорел заживо.

Блок: Обыск



Связывание и обыск – на выбор жертвы: по игре или по жизни.

Воровство – игровое имущество воруется “по жизни”. Если вы хотите, чтобы после игры оно к вам вернулось – не забудьте об этом договориться. То же относится и к подаркам. Подарки “по игре” делаются “по жизни”.

Блок: Демография, евгеника



Изнасилование отыгрывается так: Жертва подхватывается на руки (отрывается от земли), и удерживается в таком положении одну минуту. Может кричать и отбиваться.

Блок: Страна мертвых



Посмертие.

Воин, убитый в бою попадает либо в Валгаллу, либо в Хель, с тем, чтобы продолжить там свою “трудовую” деятельность. В загробный мир он отправляется вместе с тем оружием, которое было при нем на момент смерти. Ежели он умирает своей смертью, либо в результате несчастного случая, то дело скорбящих родных – позаботиться о том, чтобы при захоронении в могилу (курган) было положено любимое оружие покойного, ибо без него ему впоследствии будет весьма неуютно.

Правила по погребальным обрядам.

Погребение по обряду может быть различным, самыми распространенными вариантами являются трупосожжение на стороне и трупосожжение на месте. При трупосожжении на стороне погребальный костер раскладывается на специально очищенном для этого месте; когда костер прогорит, тело переносится к месту погребения, например, кургану. Курган отыгрывается специально сложенной кладкой камней или насыпью из песка. Кстати, в одном и том же кургане может быть несколько погребений. При трупосожжении на месте камнями или просто деревом на земле выкладывается ладья, внутри выкладки собирается костер, на который кладется умерший. Все это поджигается, а когда огонь затихнет, засыпается песком и землей. Последний обряд имитирует более расточительный, когда умерший кладется в настоящий драккар, после чего корабль поджигается и отпускается в море. Для особо знатных и почитаемых людей рекомендуется соорудить небольшой плот и поджечь его на воде. На игре, разумеется, сжигать никого не надо, но "труп" должен находиться неподалеку от костра (как минимум для того, чтобы узнать, как его

хоронили, дабы в последствие рассказать об этом в Хеле. "Тела", забранные в Вальгаллу, могут не присутствовать на своих похоронах).

Еще одним способом погребения является ингумация (трупоположение). При ингумации с покойным совершаются те же процедуры, что и в вышеописанных вариантах, но без костра. Тело можно накрыть парусом или плащом; можно соорудить маленькую погребальную камеру (нечто среднее между погребальной камерой и гробом). Хоронили чаще всего в красной одежде (или с красными элементами одежды). Поэтому в отыгрыше обряда на игре это должно, так или иначе, присутствовать.

Поминали погребальным хлебом (это такие пресные лепешки, обычный лаваш вполне сойдет), необходимый элемент тризны по мужчине – состязания на физическую силу.

Хоронить кого-то с умершим совсем не обязательно. Для жены это сугубо добровольное решение, для рабов в большинстве случаев – тоже.

"Тело" встает и уходит в Хель только после того, как обряд завершен, и люди разошлись. Не забудьте зайти к себе за спальником. Из Хеля домой не отпускают.

Смерть Асов.

Кроме особо оговоренных случаев, до Рагнарека смерть асу не страшна. Более того, до определенного момента она им известна только понаслышке. После последней битвы, на которой с неизбежностью погибают все асы (кроме Магни), живущие в Асгарде, их супруги, ван Фрейр, валькирии и эйнхерии.

Блок: Магия



Правила по магии альвов.

Вся альвийская магия подразделяется на:

1. Сейд – оборотничество,
2. Словесные заклинания,
3. Предметную магию.

Альвы не пользуются рунами, так как это прерогатива асов. Вообще, руническая магия противостоит альвийской в некотором смысле. Точнее, это силы разной природы. Альвийская магия - это нечто совершенно естественное, имеющее природное происхождение, руническая магия - это порождение разума.

1. Оборотничество.

Альвы - великие оборотни. Им ничего не стоит в отличие от человеческого колдуна, перекинуться в зверя или птицу. Каждый альв имеет свое звериное обличье - фюльгю. Зверь-альв отличается необычным окрасом, размером, статью и силой. Перекидываться альв может как безмолвно, так и произнося некий рефрен для большей понятности (надевание звериного плаща, маски и т.д.) Альв может превратить человека в животное. Снять заклятие могут те, кто знают, что могут (обычно это тот, кто его же и наложил).

2. Словесные заклания.

Словесные заклания могут быть наложены альвом как на самого себя, так и на посторонних. Все заклания обговорены с мастером заранее и никакого народного творчества в процессе игры не предполагается. Так что все заклания действуют, а не подлежат обсуждению. Все заклинания представляют 2-3 стилизованных четверостишия, в которых объясняется, что происходит с объектом. Они должны быть произнесены с чувством и убедительно. Снять альвийское заклинания чрезвычайно сложно. Это может сделать, разумеется, сам альв, либо альвы, либо в некоторых случаях асы, либо человек, наделенный таким умением. Но альвам и асам тоже не с руки заниматься альтруизмом и

получить недоброжелателя в Альвхейме. Вы можете встретиться на игре с вещами типа безумия, трусости, и пр. Если в заклятии не указывается срок действия и определенные условия, то оно соответственно бессрочное.

3. Предметная магия.

Предметы, изготовленные или заколдованные альвами, носят отпечаток альвийского волшебства (в темноте они светятся). Кроме того, столкнувшись с заколдованным предметом, вы заметите указания по свойствам данного предмета (обычно стихотворный текст с комментариями). С момента распечатывания пергамента с указанием волшебство вступает в силу. Предметы могут при передаче действовать неоднократно, передавая свои свойства (это указывается). Проклятие или заклятие при этом вовсе не обязательно снимается. Люди ощущают некоторую необычность предмета, и порой, несмотря на любопытство, лучше от него избавиться. На асов альвийская магия действует так же, как и на людей. Но избавляются они от нее с большей легкостью, нежели люди.

Асы и их способности.

Каждый обитатель Асгарда – существо сверхъестественное, и как таковое, обладают особыми возможностями. Сила Одина в мудром управлении богами и смертными, он никогда не принимает скоропалительных решений, но если объявляет во всеуслышание свою волю, то изменить и нарушить ее не может никто. Но не только властью обладает Один, но и обязанностями, и не даром называют его отцом дружин. Если перестанет он выполнять свой долг, придет конец и его власти. Знает это Один, и никто не может назвать его легкомысленным. Атрибутом его власти служит ему копье. Кроме того, для перемещений между мирами Одину служит "лучший конь" Слейпнир.

Как видно из этого примера, каждый ас или ван обладает огромными внутренними способностями, делающими их тем, чем они являются – существами сверхчеловеческими, то есть, богами. Это свойство их, разумеется, неотъемлемо. Но у многих асов или ванов есть нечто, что воплощает эту его способность, усиливает ее. Потеря таких атрибутов не лишает бога силы, но сказывается на его уверенности в себе, так что ас может не вовремя оступиться, запнуться, заблудиться и т.п. Да и вообще, оскорбительно это. **Каждому асу, даже тем, кто не перечислен ниже, желательно иметь такой атрибут своей силы (обычно это оружие, украшение либо какой-либо еще аксессуар).**

Воплощением воинской доблести служит Тор, самый могучий среди асов. Он силен и сам по себе, к тому же обладает поясом силы, Мьёлльниром и железными рукавицами (необходимыми, чтобы пользоваться молотом). Ни один череп не выдержит удара этого молота, даже такой крепкий как у великанов. Для перемещений между мирами Тору служит колесница, запряженная козлами, хотя он больше любит ходить пешком.

У Фрейра тоже был волшебный меч, но он отдал его как выкуп за невесту. Теперь у него осталась только колесница, запряженная вепрем Золотая Щетина.

Атрибутом Фрейи является ожерелье Брисингамен, самое прекрасное украшение самой прекрасной богини. Ездит она в колеснице, запряженной черной и белой кошками, или пользуется соколиным опереньем, превращаясь с помощью магии сейд в птицу. У Хеймдалля есть волшебный рог Гьяллархорн, кроме того, оружие каждого аса (и украшения каждой асиньи) в чем-то волшебны, им передается часть силы этого аса, поэтому утеря такого артефакта весьма неприятна.

У пары Браги – Идунн особая функция – они хранят два важнейших сокровища Асгарда – "мед поэзии" и золотые яблоки. Поэтому Браги самый великий скальд среди асов, а его драпы и ниды способны как возродить павшего, так и проклясть любое существо, даже сородича. Идунн же, самая юная асинья, хранит молодильные яблоки, без которых сила и молодость асов быстро сошли бы на нет.

Не исключено, что в процессе игры в Асгарде появятся и другие артефакты, добытые или подаренные, впрочем, удивляться этому не приходится – в мире еще так много волшебства.

Асы и их "магия".

Магией в полном смысле этого слова асы не владеют, скорее каждый из них обладает одной профилирующей способностью, функцией, областью приложения сил и знаний, и в ней равных ему нет. Если ас применяет эту свою способность на полную катушку, она действует безотказно. В остальных областях он, конечно, все равно крут и могуч, особенно по сравнению со смертными, но не лучше всех.

Пример: самым сильным воином в Асгарде является Тор. Если он вступает в поединок с каким-либо асом или великаном и использует всю свою силу (это отыгрывается "предъявлением" соответствующего атрибута и какой-либо фразой, в данном случае это молот Мьёлльнир), то он с неизбежностью выйдет из схватки победителем. Если Браги выпьет меда поэзии и сложит драпу или нид – действие их не замедлит сказаться и будет сильнее заклинания любого другого скальда. Тюр способен наказать любого клятвопреступника и выведать правду словами либо мечом. Фригг лучше всех ведомы людские судьбы, нужды и заботы простых смертных, бондов. Один полифункционален. Он способен менять свой облик и превращаться в зверей, владеет рунической магией, его слово равноценно заклятию.

Правила отыгрыша этого достаточно простое и обычное – сказанному верить. Некоторые персонажи обладают "иммунитетом" к определенным видам воздействия, им об этом будет сообщено отдельно.

Пример: Если ас указывает на кого-либо и приказывает говорить правдиво, то смертный начинает говорить, причем именно правду. Между самими асами это правило действует так же, но степень воздействия меньше раза эдак в два. Т.е., это не значит, что ас игнорирует проявление Силы другого аса, просто первую демонстрацию Силы он как бы парирует (скажем, не отвечает вообще, не говоря ни правды, ни лжи), но повторное настойчивое проявление Силы все равно вынудит его признаться в содеянном. Магия ванов отличается от магии асов.

Путешествия между мирами.

Наш игровой мир состоит, как известно, из следующих локаций:

Асгард
Альвхейм
Ётунхейм
Мидгард
Хель

Теоретически они открыты и доступны всем асам, ванам и валькириям, кроме Хеля – войти в мир мертвых беспрепятственно может только Один. Но не все обитатели Асгарда в равной мере способны перемещаться между мирами по ветвям Иггдрасиля. Для такого путешествия необходимо соответствующее транспортное средство – волшебный конь или колесница.

Список счастливых обладателей транспортных артефактов:

Один – восьминогий конь Слейпнир
Тор – колесница, запряженная козлами
Локи – крылатые башмаки
Фрейр – колесница, запряженная вепрем Золотая Щетина
Фрейя – колесница, запряженная кошками; соколиное оперенье

Колесницы и кони отыгрываются посохами с соответствующими набалдашниками и украшениями.

Эти артефакты не являются неотъемлемой собственностью аса или вана и могут быть выпрошены, даны на время, подарены, украдены, отняты силой или хитростью. Поэтому не оставляйте их без присмотра, особенно в Альвхейме, Мидгарде и Ётунхейме! Конечно, в чужих, а тем более враждебных владельцу руках артефакт может и не сработать, или сработать как-нибудь не так, но без него покинуть Асгард или вернуться назад вы не сможете. Украдший артефакт должен потихоньку мастера-региональщика и рассказать ему о своем героическом поступке.

Владелец колесницы/коня может взять с собой не более двоих спутников одного с ним ранга, всякая "мелочь" посадочные места не занимает. (Т.е., Тор может взять с собой в колесницу, к примеру, Магни и Фрейю, а также несколько слуг/смертных.)

Способности валькирий к полету являются неотъемлемыми.

Каждый, кто приходит в Асгард или покидает его, проходит через ворота, мимо стоящего там, на страже Хеймдалля (техмастера). Путешествие без артефакта невозможно, но даже наличие артефакта не гарантирует возвращения домой. Конечно, дороги будут промаркированы, но перемещение между мирами – рискованное занятие и с этим необходимо считаться. Только Один и валькирии всегда находят дорогу назад. Если в какой-либо локации к вам подходит техмастер и говорит, что вы заблудились, не удивляйтесь, такое бывает и с асами.

2.0.0.3