

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

Название игры: Исландия (1)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)

Блок: Общие правила, разное



ИНФОРМАЦИОННЫЙ ВАРИАНТ ПРАВИЛ ПО ИГРЕ «ИСЛАНДИЯ»

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Игра не маньячная - груды железа не везите. Успех определяют хитрость и знание истории, быта, стихосложения. За наличие хорошего прикида будут даваться немагические умения.

На роли богов, великанов, эльфов, троллей принимаются только личные заявки.

Главный мастер - Губриенко Валерий (Кэртас) г. Харьков.

Мастер по истории - Гусаков Виталий г. Изюм.

Мастер Хель и Валгаллы - Губриенко Евгения г. Харьков.

Игротехник по колдовству - Немирова Алина г. Харьков.

Игротехник по дракам - Голиков Николай (Ульдо) г. Дебальцево.

Заявки, предложения и замечания присылать по адресу:

310050 г. Харьков ул. Юрьевская д. 4 кв.1 Губриенко

Во второй декаде июля под г. Харьковым будет проводится ролевая игра по исландским сагам и старшей "Эдде".

Отыгрывается 9-10 в. заселение Исландии. Мир разделен на три части: Мидгард - мир людей (Исландия в окружении островных поселений норманнов, кельтов и германцев).

Асгард - мир богов.

Утгард - мир великанов, троллей, эльфов и гномов.

Все миры пересекаются у подножья ясеня Иггдрасиль (кабак).

Мастера ничего не хотят от игроков, кроме красивой игры.

Больших войн не было, но ножик в спину врагу - можно и нужно.

Неубиваемых персонажей нет. Где бесполезен меч - помогут магия и хитрость.

В Исландии нет хищных и крупных копытных животных (кроме магических). Войн исландцы не вели. Крепостей не было. Общественно-родовой строй, общиной управлял

ГОДИ (судья и жрец-хранитель капища). Годи выбирался на **ТИНГЕ** (собрании общины). Раз в году собирался **АЛЬТИНГ** (всеисландский сбор), где выбирался **ЗАКОНОГОВОРИТЕЛЬ** (главный судья) и слушались тяжбы.

Поклонялись богам, занимались земледелием и скотоводством, продавали шерсть, покупали металл, оружие. Верили в Судьбу, дорожили честью рода и личным достоинством. Кровная месть была святой обязанностью перед родом (но если убийца заплатил положенный выкуп, то возьми деньги и успокойся). И вообще: читайте Эдду и саги.

КОМАНДЫ.

БОГИ - 8 хитов, все маги, имеют артефактное оружие и вещи. Не возрождаются, за исключением особых случаев (см. историю Бальдра). Свободно передвигаются из мира в мир. Имеют власть над животными, погодой, урожаем. Могут иметь потомство от кого угодно. Людям не видимы. Покровительствуют людям. Если за сутки ни в одном роду не провели обряда богу, то этот бог низводится до уровня человека. На игре будут Один, Тор, Хеймдаль, Фрейр, Фрейя, Локи (по обоснованному желанию игроков могут появиться другие). У каждого бога есть слуги.

ВЕЛИКАНЫ - 8 хитов, все маги, имеют артефактное оружие и вещи. Не возрождаются. Свободно передвигаются из мира в мир. Могут иметь потомство от кого угодно. Людям не видимы. Враждуют с богами. 2 команды - инеистые и огненные, есть слуги.

ЭЛЬФЫ - 2 хита. Маги. Людям не видимы. Видят великанов и богов. Свободно передвигаются по Утгарду и Мидгарду. Застигнутые в Мидгарде с 9.00 до 18.00 каменеют. Не пользуются железными доспехами и оружием. Стальное оружие снимает с них в 2 раза больше хитов. Рождаются не чаще 1 в 12 часов у одной пары. Воюют с троллями. Изготавливают украшения и магические предметы. Есть один кузнец-маг Вёлунд (крут немеряно). Эльфы не дивные! См. «Сломанный меч» Пола Андерсона. 2 команды по 15 эльфов.

ГНОМЫ - 1 хит. Свободно передвигаются по Утгарду, застигнутые в Мидгарде с 9.00 до 18.00 каменеют. Искусные кузнецы. Владеют железом. Куют и ремонтируют оружие для всех (за деньги) и наносят на него руны. Торгуют со всеми через кабаки. Рождаются не чаще 1 в 12 часов у 1 пары. 1 команда 20 гномов.

ТРОЛЛИ - 3 хита. Свободно передвигаются по Утгарду, застигнутые в Мидгарде с 9.00 до 18.00 каменеют. Не пользуются железными доспехами и оружием. Стальное оружие снимает в 2 раза больше хитов. Владеют золотыми копьями. Враги эльфов, союзники великанов. Рождаются 1 в 12 часов при наличии 2 свежих черепов. 1 команда -10 троллей.

ЛЮДИ - 1 хит. Наиболее многочисленное племя. Смертны. Срок жизни 12 часов. Убитые в битве попадают в Валгаллу, и не припахиваются не на какие работы. Умершие от старости, эпидемий попадают в Хель на пол часа, где работают, (если надо), после чего возрождаются кем угодно (по согласованию с мастерами). Умершие от яда, заклятия, съеденные зверем, закалуаренные, зарезанные ножом в спину попадают в Хелль на 6 часов. Все умения и знания, записанные в сертификате сохраняются при возрождении, если за тебя отомстили либо остался в живых кто-то из твоего рода (кроме скальда) и ты рождаешься его потомком с его согласия и при наличии у него жены (или у неё мужа). Ребёнок наследует по 1 умению от своих родителей (какие - решает командный мастер). Свою родословную игрок должен помнить даже ночью! Все родословные, смерти, рождения, записываются скальдом в "Книгу рода".

Исландцы живут родами не более 5 человек. В каждом роду есть годи. 1 род владеет 1-м хутором. 3 рода могут объединиться в общину владеющую поселением. В общине должен быть годи, скальд, ведьма. Норманны, германцы, и кельты живут на островах как хотят и

поклоняются, кому хотят. Команды не более 10 чел.

Блок: Сопутствующие материалы



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Исландия была открыта случайно в 861 году, когда к ее берегам прибило норвежский корабль, унесенный штормом. Остров, на три четверти состоящий из ледников, скал, лавовых полей, моховых болот и черного базальтового песка, был абсолютно безлюден (несколько ирландских монахов, забравшихся за тридевять земель в поисках уединения, не в счет), и в другое время мог бы так и остаться диким куском суши на краю света. Но только не в середине IX века. В это время в Норвегии, говоря словами саги, "было большое немирье" - конунг Харальд, сын Хальфдана Черного, бился с богатыми землевладельцами (бондами) и родовой знатью (хевдингами), стремясь подчинить себе всю Норвегию. Война шла с переменным успехом, но постепенно конунг стал брать верх, в битве в Хаврсфьорде (872, по другим данным 875 или около 890 г.) дружины Харальда разгромили войска бондов, истребив многих из них. После этого Харальд окончательно подчинил себе Норвегию и стал именоваться Прекрасноволосым (до этого он прозывался Косматым, поскольку, по обету, не мыл и не расчесывал волосы до полной победы над врагами), а его противники не капитулировали, не начали партизанскую войну, а предпочли эмиграцию.

Те из них, кто еще недостаточно намахался мечом, отплыли в Англию, Ирландию или Нормандию, отвоевывав себе владения у местного населения и, в конце концов, стали баронами, графами и даже герцогами с английскими и французскими фамилиями. Те же, кто был сыт войной по горло, вспомнили о пустынном острове и, собрав пожитки и нагрузив корабли скотом и домочадцами, отправились осваивать эту "ничейную" землю. Эти-то нонконформисты и диссиденты и создали феномен древнеисландского общества, не имеющий аналогов в мире. Бежавшие от государства, они возродили в Исландии догосударственный, "варварский" строй с его традиционными институтами:

- народным собранием (тинг),
- советом старейшин (лагретта),
- устным народным правом (все законы держал в голове законоговоритель, избиравшийся лагреттой, и другие "знатоки закона" из числа бондов),
- кровной мстью, впрочем, часто заменявшейся выплатой возмещения (виры, вергельда).

Представьте, каковы были эти люди. Почти все знатные и богатые, прошедшие школу морских грабежей (vikinga) и закаленные в борьбе с войсками Харальда, они рискнули отправиться вместе с семьями в совершенно неисследованную дикую землю, где до них не решилось поселиться ни одно племя. Для первопоселенцев Исландии, пожалуй, наиболее важным императивом была потребность жить так, как они считают нужным, она оказалась сильнее, чем страх перед неизвестностью и безумной природой новой родины.

ИСЛАНДСКАЯ СПЕЦИФИКА

Что касается исландской природы, то ее характеристики таковы: очень холодный климат и каменистые почвы - в сочетании делают остров почти непригодным для земледелия, - тектонически-неустойчивый рельеф, (отсюда - вулканическая активность, впрочем, довольно мелкая, горячие источники, провалы почвы в самых неподходящих местах и моментах), отсутствие строевого и корабельного леса, масса болот. Выжить там было

можно, только делая ставку на скотоводство, поскольку пастбищ для баранов в Исландии хватало. Некоторое подспорье давала рыбная ловля. Сеять исландцы пытались, но все равно, большую часть зерна приходилось привозить из-за моря, равно как и древесину для построек и кораблей. Впрочем, строить полностью деревянные дома там смысла не было - от зимнего холода спасали только толстые каменные стены, выложенные вдобавок для теплоизоляции 3-6-метровым (!) слоем торфа.

В таких условиях слабые не выживали. Но - еще одна уникальная особенность Исландии - природа была единственным внешним врагом, с которым приходилось бороться. В отличие от тех, кто поплыл обживать побережья Ирландии и Англии, исландцы не имели необходимости объединяться: им некого было теснить с земель, которые они объявили своими, им не от кого было защищать свою собственность, ибо никто кроме них на этакое богатство не претендовал.

Завоеватели даже не пытались напасть на Исландию. Исландцам чужие земли тоже были ни к чему. Они регулярно плавали на материк, забирались и в Средиземное море, и на Русь хаживали. Торговали, грабили, собирали информацию и знания. Живя на отшибе, в стороне от всех политических событий, жители Исландии живо интересовались новостями с Большой земли и поэтому были очень хорошо осведомлены о ситуации в Норвегии, Швеции, Дании и дальше на восток. Средний, рядовой исландец, порой знал о европейской политике больше, чем любой другой рядовой европеец, не видящий ничего дальше своей деревни, хоть и живущий в центре событий.

Распространению информации по Исландии сильно способствовало то, что с самого начала заселения там сложилось общество сплетников - все знают всё, если ты что-то узнал, скорее, беги рассказывать соседу; если пришел человек с новостями (пусть даже нищий, бродяга), его надо накормить-напоить и с благодарностью выслушать то, что он скажет.

При таком уважении к информации необходимы были меры, препятствующие искажению ценных сведений. Очевидно, такая система сложилась спонтанно: путешественники неоднократно отмечали поразительную, доходящую до крайности, правдивость исландцев. Ложь не то чтобы осуждалась, ее просто не существовало как этической категории. Уэллский историк XIII в. Гиральд Камбрийский писал: "Исландия населена племенем, отличающимся своей правдивостью. Они не знакомы с ложью, ничто так сильно не презирают, как ложь." (цит. по: А.Гуревич "Эдда и сага"). Но вместе с тем процветало тонкое, изощренное искусство не говорить правды, не сказав при этом и слова лжи. В качестве примера можно привести отрывок "Саги о Ньяле", повествующий о том, как некий Храпп Убийца, нанявшись в работники к знатному бонду Гудбранду, обесчестил его дочь и убил одного из людей Гудбранда, приставленного присматривать за оной дочерью.

"Гудбранд сидел на почетном сиденье, и с ним было мало народу. Храпп стал перед ним, держа секиру. Гудбранд спросил:

- Отчего у тебя секира в крови?
- Я вылечил Асварда от боли в спине.
- Вряд ли ты хотел сделать ему добро, - говорит Гудбранд, - ты, видно, убил его.
- Верно, - говорит Храпп.
- За что же? - спрашивает Гудбранд.
- Вам это, наверное, покажется мелочью, - говорит Храпп, - он хотел отрубить мне ногу.
- А что же ты такое сделал? - спрашивает Гудбранд.
- Что я сделал, его вовсе не касалось, - говорит Храпп.
- Все же скажи, что это было.

Храпп сказал:

- Если уж ты так хочешь знать, то я лежал с твоей дочкой, а ему это не понравилось.

Гудбранд сказал:

- Люди! Схватите его и убейте!

- Мало же ты чтишь меня, своего зятя, - говорит Храпп, - однако нет у тебя людей, которые могли бы схватить меня.

Люди бросились к нему, но он вывернулся..." ("Сага о Ньяле", LXXXVII).

Еще одна характерная особенность исландского сознания - предельно уважительное отношение к женщине. Женские советы и просьбы, как бы ни были они губительны, редко оставлялись без внимания. Ударить женщину было величайшим позором, а уж убить - вообще неслыханным поступком; сжигая врага в доме, мститель обязательно предлагал женщинам выйти наружу и не причинял им вреда. Женщина имела право развестись с мужем по любому поводу (впрочем, мужчина имел аналогичные права), и это не осуждалось ни законом, ни общественной моралью. Мало того, она забирала с собой все свое приданое. Мужчина пользовался большей свободой по части заведения женщин помимо законной супруги, существовало даже такое понятие как побочная жена, и дети от побочного брака имели права на часть наследства, но и женщина, изменяющая мужу, не побивалась камнями, а, в крайнем случае, могла быть наказана разводом.

Показателен в этом случае разговор жены с мужем из "Саги о Гисли", когда муж обвиняет свою половину в измене.

"Асгерд сказала:

- С чего это ты вдруг так переменялся? Или что-нибудь случилось?

Торкель сказал:

- Мы оба знаем причину, хоть от меня и долго скрывали. И мало тебе будет чести, если я выражусь яснее.

Она отвечает:

- Можешь думать об этом, как тебе заблагорассудится. И я не собираюсь долго спорить с тобой из-за того, где мне спать. Но выбирай: либо ты меняпустишь и будешь вести себя, как если бы ничего не случилось, либо я тут же назову свидетелей и объявлю о разводе с тобой, и пусть мой отец забирает обратно все мое приданое. И в этом случае я уж больше никогда не стесню тебя в постели.

Торкель помолчал и немного погодя сказал:

- Я рассудил так: поступай, как тебе нравится, я же не стану отказывать тебе этой ночью в постели.

Она без промедления показала, чего ей больше хотелось, и сразу легла. Они недолго пролежали вместе, как все между ними уладилось, словно бы ничего и не было..." ("Сага о Гисли", IX)

Исландские законы в общих чертах копировали норвежские судебники, но и в этой, казалось бы, самой закостеневшей области, исландцы умудрялись проявить оригинальность. От общеевропейских законов и способов их соблюдения исландские отличались не буквой, но духом. Во-первых, в Исландии свято соблюдалось правило, что, совершив убийство, человек открыто приезжал на соседний хутор и в присутствии свидетелей заявлял о содеянном. После этого родственники убитого могли начать месть, но обычно начинали все-таки законную тяжбу, дабы получить возмещение (виру) за убийство и уладить дело миром. Если об убийстве не было объявлено, но убийца известен, то у него уже не было шанса откупиться вирой - его объявляли вне закона. Надо сказать, что такое случалось довольно редко, и детективных историй в Исландии не существовало - через несколько дней после совершения преступления, о всех подробностях произошедшего знала вся округа, расследовать было нечего, поскольку убийца сам называл себя.

Во-вторых, свидетелем мог быть человек, не присутствовавший при преступлении. Поскольку в правдивости друг друга никто не сомневался, вполне могла возникнуть

ситуация, когда человек заявлял другому: "Ты будешь свидетельствовать, что такой-то украл у меня баранов - я это сам видел". Отказаться от свидетельствования никто не мог, и подобные показания учитывались на тинге точно так же, как показания очевидцев.

В-третьих, тяжбу выигрывал не всегда тот, кто был по закону прав. Все зависело от того, насколько грамотно истец и ответчик поведут дело. Во внимание принималось и точное следование классическим формулировкам, и правильный состав свидетелей, среди которых не должно было быть родственников и других заинтересованных лиц. Существовали и другие правила, нарушение которых неминуемо вело к провалу дела.

Наконец, исполнение приговора тинга, от выплаты виры до объявления вне закона целиком и полностью лежало на истце. Ни тюрем, ни стражи, ни аналога полиции в Исландии не существовало очень долго. Поэтому случалось, что объявленные вне закона годами жили, не особо скрываясь, поскольку их враги были слишком слабы и не могли их убить, или лишенец просто был "человеком удачливым", как говорили.

Кстати, понятие удачи имело очень большое значение при характеристике человека, да и в философском плане тоже. Удачливость-неудачливость неизменно подчеркивается в сагах при описании героев, при чем эта характеристика обыкновенно не несет ценностной нагрузки. Неудачливый не значит плохой, удачливый не значит хороший - может быть человек "удачливый, но ненадежный", может быть "достойный, но не было ему удачи". Это не современное американское восприятие неудачника, как ущербного человека, которого можно или жалеть или презирать. Исландцы ценили удачу, но в разряд нравственных категорий она не входила, просто констатировалось: есть удача или нет. При таком подходе к жизни удача частично отождествлялась с судьбой, с которой, как говорится, не спорят. Однако исландцы и к этой аксиоме подошли по своему: "Мы не знаем, как обстоит дело с нашей удачей, до тех пор, пока не испытаем ее" ("Сага о Хрольве Жердинке", цит. по А.Гуревич, "Эдда и сага", с.151).

Сочетание всех этих особенностей дает нам картину древнеисландского сознания, точнее, ту ее часть, которая более или менее сильно отличалась от общеевропейского того же времени. Эти отличия отчасти связаны с тем, что Европа постепенно переходила от варварства к аристократическому менталитету, более утонченной и "взрослой" структуре сознания, а Исландия прочно задержалась в той эпохе, где здоровое любопытство и избыток жизненных сил, жадность до новых впечатлений и принцип "ты трогать моя женщина - я убивать!" характерны для большинства и никого не смущают (см. С.Переслегин, "Теория менталитетов"). Для "варваров по менталитету", к которым, несомненно, относились исландцы, характерно также почти полное отсутствие страха перед смертью и болью, хотя при этом жизнь почиталась как огромное благо, и расстаться с ней добровольно казалось поступком непредставимым. А вот взять любого варвара, тем более исландского, "на слабо", заставить его рискнуть собственной шкурой без всякой очевидной выгоды, пользуясь спецификой его отношения к жизни и смерти, удавалось без особого труда кому попало, см., например, "Сагу о Херде и островитянах", XXXVI. Взрослые дети, населявшие далекий северный остров, до сих пор поражают нас своей непосредственностью, жестокостью и великодушием, наивностью и неожиданной хитростью.

Все эти факторы мы старались принимать во внимание в процессе подготовки Игры посредством правил и вводных, которые отличались от подобных на других ролевых играх примерно настолько же, насколько исландская культура от русской.

ЛИТЕРАТУРА:

Гуревич А.Я. "Эдда" и сага. М.: Наука, 1979.

Анохин Г.И. К этнической истории гренландских норманнов//Романия и Барбария. К этнической истории народов зарубежной Европы. М.: Наука, 1989.

Стеблин-Каменский М.И. "Саги об исландцах" и "Сага о Греттире"//Сага о Греттире.Новосибирск: Наука, 1976.

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.

ДОСПЕХИ:

Кожаный доспех- +1 хит.
Кольчуга с рукавами- +2 хита.
Кольчуга из гровера до колен с рукавами- +37
Пластинчатые латы- +3.
Шлем без забрала- +1.
Шлем стальной с забралом- +2.
Наручи + поножи- +1.
Кованых доспехов не было.
За органичное сочетание всего доспеха- +1 хит.

ОРУЖИЕ:

Двуручный топор (рукоять не ниже середины груди хозяина) снимает 2 хита.
Алебарды и топоры выше роста хозяина не допускаются.
Двуручный меч (длина лезвия не ниже середины груди хозяина, рукоять не менее 4-х хватов, вес не менее 2 кг) - 2 хита.
Нож (клинок длиннее 15 см) пробивает доспех и снимает 1 хит.
Кулуарка по горлу - все хиты (не по горлу бездоспешного - 1 хит).
Лук малый (до середины груди) - 1 хит.
Лук большой (в рост хозяина) - 2 хита.
Все стрелы проверяются мастером. Арбалетов не было (и не бывает).
Всё остальное оружие - 1 хит.

Блок: Яды



А ещё бывают всякие яды.

Блок: Страна мертвых



ХЕЛЬ - страна мёртвых. Иногда мёртвые выходят зверями, призраками, и др. мастерскими персонажами. Могут даже воскресать.

ПСИХООТСТОЙНИК будет.

Блок: Магия



АРТЕФАКТЫ:

Их много (около 50) и они разнообразны. Чтобы воспользоваться некоторыми из них требуются определённые знания и умения. Оружие богов и великанов в руках людей действует вполсилы. Все артефакты будут предъявлены на общем смотре.

МАГИЯ:

1.Руны. Все их знает только Один. На знание каждой руны выдаётся сертификат.

2.Скальдическая магия (стихотворная). Владеют все. Скальдический поединок требует присутствия мастера, умения рифмовать и знания кёнингов (примеры: колос битвы - воин, податель пива - кубок, козёл волн - корабль).

3.Магические умения. Их около 50 (будут перечислены в полном варианте правил). На применение умения вписанного в сертификат требуется магический чип. На некоторые магические и действия выдаются одноразовые сертификаты. Всех их не знает никто. Изначально некоторой магией владеют ведьмы, бродячие маги, лекари, годи, законоговоритель.

Немагические умения (их около 20) вписываются в сертификат и не требуют применения магики.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА:

1.Полный взнос (экв. 5\$) даёт общественное положение, не ниже годи, конунга, ведьмы, мага; магические и немагические умения; 1 артефакт; игровые деньги. Взнос в 4\$ даёт общественное положение свободного крестьянина (бонда); умения; половину игровых денег.

Взнос в 3\$ - свободный крестьянин без права держать коня, пользоваться двуручным оружием, носить полный доспех, даёт умения, денег нет.

Не сдавшие взнос - рабы. Не могут пользоваться оружием, кроме копья и ножа, носить доспех. Нет права голоса. Рабов без их согласия нельзя продать, подарить и т.д.

Боги, эльфы, гномы, тролли, великаны, должны, сдать, не менее 4\$.

Игроки могут досдать взнос во время игры игровыми деньгами или отработать в кабаке.

2.Кабак продаёт уголь (для кузниц) и дерево (для кораблей), коней, коз, информацию и умения.

Гномы торгуют оружием, железом, серебром, медью.

Эльфы - магией и украшениями.

Тролли владеют золотыми шахтами.

Люди: каждый род может владеть парой коз, парой коней, и получает доход в игровых деньгах. Община получает доход по количеству родов и может держать коней и коз на 1 пару больше чем количество родов в общине. Община обязана иметь капище и колодец, быть обнесённой завалом из сушняка.

Игровые деньги выдаются на взносы и продаются до игры. Сдавшие взнос до заезда на полигон могут купить деньги за 80% их стоимости получают дополнительные артефакты и ценную информацию.

Блок: Кабаки



КАБАК - перекрёсток миров. Там без опаски можно пообщаться с кем угодно (кабак не выносятся, убийств на его территории не бывает. Там постоянно находятся:

Главный мастер, законоговоритель, мастер по магии, мастер по оружию, нотариус, владеющий информацией о наследствах, родственных связях, завещаниях, родовых проклятиях и т.д., врач.

В кабаке можно купить (продать) оружие, коня, артефакты, игровые и неигровые вещи и поделки, купить умения. Естественно, можно поесть горячего, выпить, закусить, послушать песни и посмотреть театр. Пиво - национальный исландский напиток - продаётся в кабаке в неограниченном количестве.

2.0.0.3