

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

Название игры: Падение Перуна

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)

Блок: Общие правила, разное



"Падение Перуна"

Общая информация о игре.

Название: "Падение Перуна"

Тип игры: историко-реконструкционная.

Взнос: 6\$ (для подавших заявки 3\$, для жителей Украины и Белоруссии (подавших заявки) 2\$)

Время проведения: 9-11 июля

Место проведения: Подмосковье

Планируемое количество игроков: 100 чел.

Сюжет: Крещение Руси

Команды: Киев-20; Новгород-20; Царьград-20; Корсунь-20; Остальные-20.

Программа РИ "Падение Перуна"

8-9 (до 12:00) июля - Заезд игроков

9 июля с 9:00 до 11:45 - ярмарка, выдача игровых документов и информации

9 июля с 12:00 до 13:00 ((полчаса) - Открытие игры (парад)

9 июля с 13:30 до 23:00 - Игровое время

9 июля с 23:00 до 10 июля 7:00 - Ночное время

10 июля с 7:00 до 23:00 - Игровое время

10 июля с 23:00 до 11 июля 7:00 - Ночное время

11 июля с 7:00 до 13:00 - Игровое время

11 июля с 13:00 до 14:00 - Закрытие игры (парад)

11 июля с 14:00 до 15:30 - Турнир

11 июля с 17:00 до 18:00 - открытый "разбор полетов"

11 июля с 14:00 - отъезд игроков

Финансовая политика

Мастерская группа, проводящая РИ "Падение Перуна" устанавливает организационный взнос в размере 6\$. Для игроков подавших заявки не позднее чем за месяц до начала игры организационный взнос составит 3\$. Если Вы не в состоянии оплатить взнос целиком, мастерская группа готова принять часть взноса в виде продуктов (для кабака), грубой физической силы (постройка кабака, рубка дров для одного же и т.д.), но подобные вещи надо обязательно указать в заявке и обговорить с мастерами.

Такая фин. политика мастерской группы связана с тем, что:

1. Имея на руках Ваши заявки, нам легче будет организовать игру в целом, исключить провисание вашей роли и прописать взаимосвязи персонажей, учитывая личный уровень подготовки и опыт каждого игрока.
2. На игры в последнее время ездят много людей, не имеющих никакого отношения ни к ролевому движению, ни к исторической реконструкции (основная цель оных выпить, подраться прошу прощения пофехтовать и т.д.), по этому мы вынуждены устанавливать завышенный взнос для людей, не подающих заявки (так как описанные выше люди заявок не пишут), а выгонять людей, приехавших на полигон, пусть даже без заявок, не хочется (если это человек не из "черного списка").
3. И последнее, давайте уважать друг друга. А появление на игре без предупреждения (читать "без заявки"), по нашему мнению, является неуважением к людям, игру делающим, и людям, приехавшим играть, так как мастера должны будут заниматься не своими прямыми обязанностями по полигону, а пересчитывать взаимосвязи, экономику и согласовывать легенды. Поверьте, это работа не маленькая. Так что, если кто-то появится на полигоне, не подав заявки, ему придется заплатить 6\$.

Набор игроков.

Набор игроков проводится по отдельной системе, т.е. принимаются только индивидуальные заявки. На основе ваших пожеланий и легенды мы пытаемся предложить Вам варианты команд и ролей. Возможен прием командных заявок, но на следующих условиях: общее количество членов команды 3-4 человека; наличие у каждого члена команды индивидуальной заявки; состав команды неизменен до начала игры (т.е. в составе команды едут только те люди, чьи фамилии находятся в списке, никаких запасных игроков).

Это решение связано с тем, что:

1. Практика показывает, что люди, не связанные личными пожизненными отношениями с другими людьми из окружающей их команды, лучше входят в роль и их действия руководствуются игровой действительностью, а не личным отношением к человеку, играющему роль.
2. При работе с индивидуальными заявками мы можем постараться понять цели и желания каждого отдельного игрока и, исходя из его опыта, помочь ему лучше войти в роль и отыграть ее, что невозможно при подаче командной заявки, так как она описывает группу, а не каждого человека в отдельности.
3. Эта схема позволяет просмотреть всех людей, которые приедут на игру и по возможности отсеять обитателей "черных списков", так как нам не нужны на полигоне психически неуравновешенные люди и т.д.

Правила нахождения на полигоне.

Экология.

В связи с тем, что территория лесного массива, в котором будет проводиться игра, курируется лесничеством и органами МВД, во избежание серьезных последствий следует соблюдать следующие правила поведения (они, конечно, могут кому-то показаться очевидными, но, к сожалению, не всем).

Ни в коем случае нельзя рубить живые деревья, неосторожно обращаться с травами (т.е. рвать их неаккуратно и в большом количестве), убивать встретившихся животных.

Воду непосредственно из реки необходимо кипятить. Ни мастерам, ни товарищам по команде, ни вашей семье не нужен больной холерой.

Засорять ручьи, а так же реку категорически запрещается. Никаких обмылков, макарон и т.д. в воде быть не должно!

Лагерь должен представлять, из себя расчищенное (но не вырубленное!) место. Костер в ямке на постоянном месте, в черте лагеря обязательна ямка для мусора, и что самое смешное, мусор, как ни странно, тоже должен находиться именно там. Рядом с лагерем, простите за интимную подробность, должна быть выкопана выгребная яма для сортира.

Санкции.

Игроки и команды, уличенные в порубке "зеленки", втыкании топоров и ножей в живые деревья, разбрасывании мусора и прочих деяниях, нарушающих нормальную обстановку на полигоне, по первому разу будут общаться с мастерами, если же это повторится, то второй разговор случится в присутствии егерей.

Игровая этика.

Во избежание конфликтов между игроками, между игроками и мастерами, мы вынуждены настаивать на следующих моментах:

- Полное соблюдение игрового имиджа (роль, она, конечно, ваша, но логика-то игровая).
- Сведение неигровых моментов к нулю.
- Не стебаться над игрой (если совсем невмоготу, стебаться в ИГРЕ, а НЕ НАД ИГРОЙ).
- Следовать духу правил, а не букве (не ищите дырки в правилах)
- Что сделано - то сделано: переигровки не допускается.

Игротехнический блок.**Игровое поселение.**

Игровая территория лагеря должна быть огорожена веревками с привязанными к ним пучками травы, тряпочками или веточками (зеленку не обдирать!). Штурмовой участок стены не короче 4-х метров. На игровой территории Царьграда и Корсуни должны обязательно находиться дворец правителя и церковь, в Киеве капище может быть и за пределами города.

Желательно отгородить игровую территорию от неигровой, чтобы при взятии крепости орда злобных захватчиков не прошла коваными сапогами по вашим рюкзакам и палаткам.

Игровое время.

1 день = 1 год.

7.00 - 12.00 (утро) - весна.

12.00 - 18.00 (день) - лето.

18.00 - 23.00 (вечер) - осень.

23.00 - 7.00 (ночь) - зима.

Ночное время.

Игровая ночь начинается в 23:00 и заканчивается в 7:00. Любые действия, начиная от

военных и заканчивая ритуально-обрядовыми - ночью разрешены!

НО!!!!

После 23:00 Вы либо надеваете белые шарфы (хайратники) и уходите на неигровую территорию или продолжаете игру. Наличие белого хайратника означает ваш игровой сон - следовательно, действия, не подходящие по менталитету и языковым особенностям игрового мира: исполнение любых песен, разговоры по жизни и т.д.

Если Вы все-таки остаетесь в игре, то:

- любые проводимые Вами ритуала сохраняют свои результаты после 7:00. Любые ночные обряды действительны.
- переговоры с союзниками или противниками, случившиеся ночью и приведшие к каким-либо результатам, после 7:00 подтверждаются обеими сторонами. В противном случае ничего не было.
- военные действия допустимы и невозбраняемы, но поутру их результаты аннулируются.
- если Вам скучно в лагере или кто-то просто-напросто пошел спать, и Вы ему мешаете - приходите в Ирий, где будет гитара и чай.
- смерть персонажа, случившаяся ночью, после 7:00 не действительна. Игрок возвращается на полигон тем, кем был до 23:00 прошедшего дня.
- И последнее, если в вашем или соседнем лагере не хотят играть, а то и вовсе спят - оставьте народ в покое и поищите себе других братьев по разуму.

Координаты мастерской группы:

Главмастер: Абраменкова Анна (Ольха) - тел. 438-11-90

Мастер по Корсуну: Дмитрий Бондарев (Локи) - тел. 752-63-23 E-Mail : DBondarev@yahoo.com

Мастер по экономике: Якубов Александр (Олен) тел. 953-24-38

Тверитин Алексей (Сом) E-Mail : atsom@yahoo.com

Сычев Кирилл (Эрик) тел. 178-21-12

Мастер по мертвятнику: Слизовская Марина

Токарь Александр

Рекомендуемая литература:

Е.В. Аничков "Язычество и Древняя Русь" СПб, 1913

Б.А. Рыбаков "Язычество древних славян" М., 97 изд. "Русское Слово".

Г.Г. Шаповалова, Л.С. Лаврентьева "Жили-были... (русская обрядовая поэзия)" СПб, 98 изд. "Блиц"

М. Залыбин "Русский народ" М., 97 изд. "Рипол Классик"

М. Семенова "Мы-Славяне!" СПб, 98 изд. "Азбука"

Г.В. Вернадский "История России. Древняя Русь" М., 97 изд. "Аграф" и Тверь, 97 изд. "Леан"

Н.М. Карамзин "Предания веков", М., 87 изд. "Правда"

В. Иванов "Русь Великая" Ленинград, 84 изд. "Лениздат"

Библиотека русской фантастики в 20-ти томах. Тома: 1, 2, 3 часть1, 3 часть2. М., 90 изд. "Советская Россия"

В.О. Ключевский "О русской истории" [Сборник] М., 93 изд. "Просвещение"

А. Ладинский Исторические романы М., 89 изд. "Правда"

"Всемирная История" в 24 томах, том 7 "Раннее Средневековье", Минск, 97 изд. "Литература"

Форма заявки.

1. Личная информация:
2. Фамилия, Имя, Отчество:
3. Имя в клубе:
4. Город:
5. Клуб:
6. Координаты для связи (адрес, телефон, E-mail):
7. Возраст (или хотя бы указать есть 16 или нет):
8. Адрес и телефон куда сообщить (и кого спросить) если с вами что-нибудь случится:
9. Группа крови и Rh: _____
10. Номер страхового полиса: _____
11. Фирма, выдавшая страховой полис: _____
12. Хронические заболевания: _____
13. _____ Аллергические реакции: _____
14. Лекарственная непереносимость: _____
15. _____ Есть _____ ли _____ у _____ Вас _____ в _____ аптечке _____ нужные лекарства: _____
16. Что Вы надеетесь получить от игры (цель вашего приезда на игру):
17. На скольких играх Вы были до этого (по возможности указать на каких и в каких ролях):
18. Опыт туристической жизни:
19. Ваши пожелания по изменению и дополнению правил:
20. Игровая информация:
21. Имя персонажа:
22. Возраст:
23. Место проживания:
24. Исповедание веры:
25. Социальный статус:
26. Профессии:
27. Легенда:

Вместо послесловия.

История, как известно, не терпит сослагательного наклонения. Мы не знаем, какова бы была история нашего мира, если бы Византийская Империя уцелела бы в веках и ныне потомки рамеев жили бы на горячей южной земле, помнящей полчища Митридата и легионы Цезаря и Помпея, арабскую и персидскую конницу, турецких янычар. В 1453 году бывшее величие наследников Рима ушло в седую глубь веков, погубленное турецким нашествием. Но главное не это.

Главное то, что дала Византия нам. То, что история России впитала в себя.

Феофан Грек, учитель Андрея Рублева. Русские монастыри на Афоне и в Иерусалиме. Чин богослужения и святоотеческие писания. Эти зерна пали в благодатную почву, и пробившиеся всходы в самые горькие времена нашей истории стали тем деревом, в коем находили опору наши пращуры.

В чем-то ромеи стали нашими учителями. Красота храмов и часовен, проникновенность икон - истоки этих неотъемлемых частей русской культуры там, за Понтом Эвксинским. Создатели кириллической письменности Кирилл и Мефодий - тоже дети государства ромейского. А Санта-Клаус, добрый дедушка западного Нового Года - это святой Николай Чудотворец, архиепископ Мир Ликийских.

А посему - обращаемся к Вам, господа игроки - константинопольцы и корсунцы!

Давайте постараемся отыскать в себе те незримые нити, что связывают нас с Византией

через века. А, отыскав - постараемся воссоздать частицу тех времен, в которые воды Днепра стали Иорданью для русского народа.
Давайте попытаемся вспомнить частицу нашей истории. А значит - частицу своей родины. А значит - частицу самих себя.
Удачи!

Мастерская группа игры "Падение Перуна".

Блок: Религия



Боги.

Основные боги язычников таковы:

Сварог - отец всего сущего, создавший мир и все живое;
Макошь - богиня земли, плодородия, прядет нити жизни, ответственна за материнство;
Стрибог - бог ветров, почитаем мореходами;
Даждьбог Сварожич - бог солнца, света, победитель темных сил;
Перун Сварожич - бог грозы, грома и молнии, покровитель воинов;
Огонь Сварожич или Радогость - божество священного огня;
Лада - богиня домашнего очага, покровительница супружества, материнства;
Леля - дочь Лады, покровительница молодых незамужних девушек, богиня весны и любви;
Велес - скотий бог, покровитель животных и земледелия;
Морана - богиня смерти и зла, хозяйка подземного царства;
Ярила - бог любви, плодородия, символ смены времен года.
Жива - богиня жизни, покровительница лекарства.

О вероисповедании (Византия).

Тот факт, что на протяжении более чем шестисот лет от Первого Вселенского Собора до Крещения Руси Византийская Империя была, по сути, единственным государством - хранителем православной традиции в христианстве, вряд ли может быть оспорен. (единственным исключением можно назвать времена Шестого Вселенского Собора, когда основную роль в осуждении монофелитства сыграл папа римский Агафон). Посему - господа игроки, заявляющиеся в Корсунь и Константинополь! Если только Ваши вводные не предполагают некоего особого положения, помните о том, что вы - люди не просто верующие, но и церковные. А, следовательно - некоторый объем знаний о Вере и Церкви Вам необходим.

Разумеется, наивно было бы требовать от Вас, господа игроки, глубокого знания литургики и богословских дисциплин (впрочем, если кто сподобился или сподобится - просто замечательно). Однако определенное количество информации постараемся передать. Итак...

Основы Православного вероисповедания изложены в молитве, называемой Символ Веры.

Бог - Святая Троица. Бог-Отец, Бог-Сын, рождающийся от Бога-Отца, Бог-Святой Дух, исходящий от Бога-Отца. Каждое из лиц Святой Троицы есть истинный Бог, и все три лица Святой Троицы едины в одном. Такое исповедание утверждено Вселенскими Соборами, и это - Православное исповедание (в западной церкви Символ Веры в переводе

с латыни звучит: "Иже от Отца и от Сына исходящего, да и расхождений с Западом накопилось к концу X века очень много").

В Иисусе Христе православные исповедуют два естества - божественное и человеческое (человеческое естество Христа лишено греха), и две воли - божественную и человеческую (не вступающие в разногласия). Господь Иисус Христос вочеловечился, претерпел муки и смерть и воскрес ради искупления и спасения человечества от первородного греха. Завет, данный Им людям в Евангелии, есть Новый Завет (в отличие от Ветхого Завета).

В Таинстве Крещения человек очищается от первородного греха, в Таинстве Покаяния - исповедует совершенные им грехи, причащается (т.е. вкушает) Тело и Кровь Христа, в Кое претворяются в Таинстве Евхаристии вино и хлеб.

Священство, то есть диаконы, иереи (пресвитеры) и епископы (протопресвитеры) - люди, посвященные в сан хиротонией (рукоположением), Таинством, в котором на полагаемого в сан призывают благодать Святого Духа. Все Таинства и богослужения могут совершать лишь иереи и архиереи. Данное Таинство берет свое начало в сошествии Святого Духа на Апостолов, от которых в хиротонии благодать была передана первым протопресвитерам, а от них - через века священству наших дней. Посему оскорбление священника - дело немислимое; по правилам Трулльского Собора мирянин, позволивший себе это, отлучался от Церкви.

Христианин должен: читать молитвы, посещать богослужения (вечернее, утреннее, Литургию), прибегать к Таинствам, вести благочестивый образ жизни, стремиться к собственному, а не к чужому исправлению.

Блок: Сопутствующие материалы



Приложения к правилам РИ "Падение Перуна"

Древняя Русь.

В X веке на Руси начала устанавливаться централизованная система правления. Киевские князья уже обладали значительной властью и проводили в жизнь политику объединения отдельных разрозненных княжеств в единое государство. Основная угроза для централизации Руси - Хазарский каганат - уже был разгромлен Святославом, и главным противником Русского государства стала Византия. Вторым после Киева по значению центром объединения был Новгород Великий, к тому же являвшийся одним из основных оплотов языческой веры (в Киеве, например, со времен Ольги была слобода, в которой жили христиане).

Объединение Руси началось более чем за век до отыгрываемых событий, еще во времена Аскольда и Дира. После них князь Олег, как пишет Соловьев, "...сел княжить в Киев... сперва воевал с древлянами и заставил их давать дань по черной кунице. Потом он пошел на северян; победив их, он наложил на них дань легкую, а козарам давать дань запретил... послал и к радимичам спросить: кому даете дань? Они отвечали: козарам. Олег сказал им: не давайте козарам, а давайте лучше мне".

Сын Олега, Игорь, совершил большую ошибку, потребовав с древлян дань неразумных размеров, за что и был убит. Жена его Ольга была женщиной умной, и использовала

смерть мужа как прекрасный предлог для нового присоединения древлян (уже не только экономическими методами) и продолжения объединения Руси. В 955 году в Византии Ольга приняла крещение, что было не первой попыткой ввести христианство на Руси (в 843 году после неудачного похода на Константинополь крестились князья Аскольд и Дир).

Святослав, сын Игоря, по вхождении во взрослые лета принял правление Русью, и первым его деянием на оном посту был, как сказано выше, разгром Хазарского каганата. Далее Святослав посадил княжить в Новгород Владимира, а сам пошел походом на Византию (конечной целью его похода предположительно было объединение Руси и южнорусских славян). Русская и византийская армии в 971 году встретились у болгарского города Доростол, что на Дунае. Хотя битва окончилась вничью, император Иоанн I Цимисхий выплатил Святославу богатую дань. Раздраженный неудачей, Святослав отправился в Киев, но по пути домой был убит печенежским вождем Курей на днепровских порогах (вот она, византийская дипломатия!). Куря, сделал из черепа Святослава объемистую чашу, из которой любил пить вино на пирах.

От Святослава осталась добрая память и три сына: Ярополк, Олег и Владимир. Ярополк убил Олега, а Владимир из соображений личной безопасности "бежал за море", откуда вернулся с большим количеством ВАРЯГов и восстановил историческую справедливость, после чего число наследников Святослава сократилось до одного. Попутно Владимир познакомился с дочерью полоцкого князя Рогволода, а вскоре посватался к ней, значительно уменьшив число ее родственников и упростив процедуру сватовства, после чего, по Карамзину, "...и быти с нею пред отцем и матерью". Как пишут историки, Рогнеда не была единственной "дамой" "сердца" Владимира, но мы не будем засорять объективный исторический документ именами и числительными (до нескольких сотен).

Владимир, в отличие от Ольги, был ревностным язычником, и при нем на долю киевских христиан выпало немало невзгод. По велению Владимира на берегу Днепра были установлены новые, богато украшенные идолы, которым приносились человеческие жертвы.

По прошествии некоторого времени, однако, язычество Владимиру начало надоедать. На момент начала игры князь находится в процессе поиска "лучшей веры".

Большинство князей считали долгом чести организовать поход на Константинополь. С начала X века до Крещения Руси таких походов насчитывалось довольно много.

Быт и ремесла.

В 10-м веке на Руси насчитывалось около ста ремесел. Основными были: кузнечное дело, гончарное ремесло, кожевенное и стеклодельное производство, плотницкое и бондарное дело. Также мирное население занималось рыболовством, охотой, бортничеством, не очень мирное - набегами на соседей с изъятием всех материальных ценностей, доступных разграблению. Мужчины занимались преимущественно добычей пропитания для семьи, женщины ткали, пряли и вели домашнее хозяйство.

Оные производства работали не только на внутренний рынок. С Византией Русь торговала мехами, медом, воском, льняными тканями, получая взамен вина и предметы роскоши.

Характер земледелия был очень неоднородным. Одни племена применяли подсечно-огневое земледелие, другие уже перешли на двухпольную систему. Основными сельскохозяйственными продуктами были овес, рожь, пшеница, гречиха, различные овощи (картошки не было! Как и индейцев!), лен. Скотоводство: коровы, козы, свиньи. Орудиями труда земледельцев являлись мотыга и плуг (сеялок и Ростсельмаша тоже не было!).

Строй и законы.

Родовой строй уже разлагался, однако окончательного перехода к определенной формации еще не произошло, а потому зачастую мелкие поселения представляли из себя одну большую семью. Князья располагались в крупных городах, и с подчиненных земель собирали налоги по принципу "мороз-воевода дозором обходит владенья свои".

Общей законодательной и исполнительной системы еще не существовало. Внутриплеменные и внутриродовые дела разбирались старейшинами, межплеменные - князьями и их судом. Единственными письменными юридическими документами являлись княжеские указы. При князе были бояре, составлявшие совет, который вкупе с князем и выполнял законодательные функции.

Русский костюм.

Мужчины носили рубахи длиной до колен или на два пальца выше, с богато расшитым воротом, с вышивкой или отделкой тесьмой по краю рукава, подолу, иногда по пройме. Рубахи шились из льняной, шерстяной или полушерстяной ткани. Были рубахи верхние и нижние. Льняная ткань тщательно выбеливалась, рубахи из небеленого льна носили только как рабочую одежду, либо если человек был очень беден.

Мужские порты шились из прочных льняных или шерстяных тканей, окрашенных в темно-зеленый, коричневый или темно-синий цвет. Порты были широкими, с большой ластовицей.

Носки тогда не носили, их роль выполняли обмотки (портянки).

Обувь представляла, из себя плетеные, цельнокроеные или сшитые из бересты или кожи поршни (обувь, появившаяся в конце 13 в.), лапти или сапоги. Босыми ходили только дома или во дворе.

Плащи носили и мужчины, и женщины. Плащ представлял, из себя прямоугольный или трапециевидный кусок сукна или другой шерстяной ткани с обработанными краями, часто с отделкой вышивкой, тесьмой или полосой ткани другого цвета и вырезом под шею.

Женщины носили длинные рубахи до пят, также с отделкой вышивкой или узорчатой тесьмой, поневы (прообраз современной юбки). Допускаются также сарафаны. Головным убором у незамужних девушек были венчики или широкие полосы узорной тесьмы на лоб, у замужних - головные платы.

Украшения и обереги.

Женщины носили височные кольца (кованые и литые), шейные гривны (а вот это вопрос), бусы, зарукавья (браслеты), кольца, ожерелья из подвесок и монет. Обязательной деталью костюма был матерчатый пояс.

Мужчины носили шейные гривны, зарукавья, головные обручи из металла, кожи etc. Пояса у мужчин, как правило, были кожаные (но могли подпоясываться и веревкой или был тканый пояс с вышивкой). Воины помимо обычного носили оружейный пояс.

На поясе славяне носили обереги, представлявшие собой миниатюрные копии предметов быта, оружия (только у мужчин), изображения птиц, животных и священные символы (напр., колесо Перуна).

Византия.

"Повесть эта о том, что случилось, когда твой дедушка был маленьким..."

К.С. Льюис "Племянник чародея"

Об исторической ситуации.

В конце X века Византийская Империя переживала значительный подъем. Период правления императоров (по-гречески - василевсов) Македонской династии (867 -1056) ознаменовался, во-первых, завершением перехода Византии к феодальной системе отношений, во-вторых - значительными успехами в области внешней политики.

Императоры Македонской династии:

Василий I Македонянин (867 - 886)

Лев VI Мудрый (886-912)

Константин VII Багрянородный (913 - 959)

?

Никифор II Фока (963 - 969)

Иоанн I Цимисхий (969 - 976)

Василий II Болгаробойца (976 - 1025)

Исторические лица на начало игры - император Василий с братом Константином, его дочь Анна, паракимомен Василий Ноф, болгарский царь Симеон.

В настоящий момент императором является Василий II, который через десять лет будет прозван Болгаробойцей за свои успехи в покорении Болгарии. Однако реально власть в государстве принадлежит паракимомену (постельничему) императора Василию Нофу, имеющему мощную поддержку в среде чиновничества и знати. Император ведет скрытую борьбу за упрочнение своих позиций.

К 985 году Византийская Империя достигла значительных территориальных завоеваний. После присоединения Болгарии, победы над русско-болгарским войском у Доростола и ликвидации арабского пиратства Византия вновь стала "сверхдержавой". В Европе Империи принадлежали Фракия, Греция и Болгария, европейская граница Византии проходила по линии Дубровник - Белград - Видин - Доростол - Преславец. В Азии Империя занимала приблизительно ту же территорию, что и нынешняя Турция, но включала в себя еще Антиохию и область вокруг оз. Ван. Также Византии принадлежали Крит и Кипр, юг Италии с городом Бари, Корсунь и юг Крыма.

Столь ощутимое усиление государства не могло не сказаться на общегосударственной доктрине. Империя в отношениях с Болгарией, стремившейся стараниями царя Симеона выйти из-под византийского владычества, была более склонна употреблять военные методы, нежели дипломатические. Однако многовековая школа искусства ромейской дипломатии во времена Македонской династии отнюдь не канула в Лету. Напротив, именно дипломатические усилия позволили Василию II концентрировать точки приложения усилий на каждом противнике Империи поочередно, а не на всех сразу.

Причины подобных успехов императоров Македонской династии заключаются, однако, не только в их военном и дипломатическом искусстве.

До середины IX века в Византии процветал фемный принцип землевладения. Каждая крестьянская семья владела наделом земли, собственником которой являлась. Крупной территорией, состоявшей из таких наделов и называвшейся фема, управлял стратиг - представитель императора, обычно знатный вельможа (впрочем, с конца VII века управление фемой стало передаваться по наследству). Однако в эпоху иконоборчества фемная знать, обладавшая до того времени значительно властью и привилегиями, была подчинена престолу, а многочисленные войны, восстания и неурожаи вызвали разорение большого числа свободных крестьян. В результате в X веке приблизительно половина крестьян империи перешла в разряд париков - земледельцев, не имеющих собственной земли и работающих на земле императора или представителя знати. К тому же номинально византийская знать не обладала всей полнотой юридических и материальных

прав в собственных владениях - судебная, налоговая и прочие системы стали централизованными и были подчинены императорскому аппарату.

X век, в результате, оказался завершительной эпохой в переходе Византии к полуфеодальной системе отношений. Завершение процесса централизации власти позволило императорам перевести значительное количество средств и усилий из области политики внутренней в область политики внешней. Одновременно завершилось формирование бюрократической системы, позволившей оперативно осуществлять управление огромной территорией империи.

О государственном устройстве и законах.

Централизаторские традиции, подобные западноевропейским, в полном объеме Византией восприняты не были. Обожеествлялся трон, ранг императора и его власть как таковая, а не самая его личность и династия. При василевсе существовал синклит - совет высшей знати, не обладавший, впрочем, большой властью, однако как через синклит, так и другими путями знать имела возможность оказывать на императора давление. Значительную роль при принятии решений большой важности играло белое духовенство. Феодалная лестница, существовавшая формально, на деле не означала вассального подчинения - знать на деле подчинялась непосредственно императору, законотворчество было в ведении императора и синклита, а исполнительные функции возлагались на чиновничество.

Характерной чертой Византии в X веке была сложнейшая государственная система. Значительные размеры Империи и борьба между центральной властью и крупной земельной (фемной) знатью в начале IX века вызвали образование не имевшей аналогов бюрократической машины. К тому же в среде чиновничества процветала система семейных преемственностей и отношений, едва ли не официально узаконенная.

Основными законодательно-правовыми документами империи являлись *Corpus Juris Civilis* императора Эстиниана (VI век), "Эклога" (726 год), Эклогадий (805 год), Василики и Прохирон (созданные при Льве VI - основные юридические документы империи в X веке). Содержание их достаточно оригинально, и привести его здесь полностью или хотя бы в деталях нереально - достаточно упомянуть, что в указанных документах определялась вся система правовых отношений в самых различных областях права - от морского и военного до земельного и торгового. Смертная казнь (или усечение конечностей - наказание без погубления) полагалась в основном за преступления против власти императора и убийства. (Заинтересовавшимся предлагаю обратиться к книге: Лившиц Е.Ё. Право и суд в Византии в IV-VIII вв. Л., 1976)

Управление областями осуществляли эпархи, управитель города именовался экзархом - они являли собой глав исполнительной власти. Сами судебные процедуры осуществляли судьи (номофилаки или экзакторы они назывались - точно не знаю) и магистры.

Церковь управлялась в соответствии с церковной иерархией. Для решения важных вопросов проводились Соборы, на которых и вырабатывались правила управления Церковью. Основные же положения относительно вероисповедания и церковной жизни были установлены на Семи Вселенских Соборах, с IV по VIII века.

О костюме и украшениях.

Отличительной особенностью любой византийской одежды была строгость: глухой ворот (косоворотки и разрезы спереди на рубашках и далматиках не допускались), значительная длина.

Основным видом мужской одежды продолжала оставаться туника-далматика (туника длиной до колена, с длинными и иногда достаточно широкими рукавами). Различные ее виды, в которых могла варьироваться как длина рукава, так и богатство отделки, были

характерны для всех слоев общества Империи. Парадная, надеваемая "для присутственных мест" далматика могла полыхать всем богатством цветов и драгоценностей, в то время как в быту и в повседневности византийцы всех рангов предпочитали туники из темных и неярких тканей. Скромность украшает. Кстати, у простонародья далматика могла быть почти аналогична русской рубахе (но без оборогов!).

Разновидностью далматики был коловий - туника с короткими рукавами или вовсе без рукавов. Надевался коловий поверх обычной рубахи или далматики.

Высокопоставленные византийцы очень любили разновидность одежды, называвшуюся скарамангий - кафтан, т.е. распахнутую одежду, имеющую спереди полы. Скарамангий мог шиться из одного куска ткани, но мог быть и разноцветным - верх до пояса делался из ткани одного цвета, низ до колена или ниже - из ткани другого цвета. На талии со скарамангием носился пояс, временами очень широкий. Имели скарамангии и воротники. Исключительно парадной одеждой императора и высшей знати был дивитисий - узкая в подоле туника с очень широкими длиной чуть ниже локтя рукавами (см. рис. в начале главы). Точным аналогом дивитисия является саккос - элемент одеяния архиереев.

В особо торжественных случаях император надевал лор - верхнюю накидку или перевязь. Поскольку в оригинале способ ношения лора невероятно сложен, довольно точным аналогом может служить орнат русских царей или трабея римских консулов.

Обязательной частью одежды любого сословия были плащи - хламида (повседневный плащ, длиной до колена, использовался, по-видимому, всеми сословиями; парадные варианты, богато украшенные и более длинные - исключительно знатью), сагион - военный плащ из плотной ткани, длиной до середины икры.

Женский костюм состоял обыкновенно из длинной далматики с широкими с рукавами до запястья, омофора - плаща-покрывала, нередко с капюшоном (на иконах Богородица изображается именно в омофоре). На людях женщины обычно появлялись с покрытой головой.

Для изготовления всех этих видов одежды использовались льняные, шерстяные и шелковые ткани. Кстати, лен в Империи весьма ценился. Шелковые же одежды были привилегией знатных и богатых.

Украшения, особенно с использованием эмали и глазури, были распространены весьма широко. Перстни, серьги и шейные украшения являлись своеобразным "ноу-хау" византийских ремесленников, и в экспорте составляли немалую часть. Женщины, помимо прочего, использовали косметику, правда, не слишком яркую. Благовония и ароматические смеси, ввозимые с Востока, ценились и широко употреблялись для косметических целей.

Военное дело.

О военном искусстве Византии мы можем судить в основном по содержанию различных трактатов, составлявшихся полководцами и императорами. Военное наукотворчество, пережившее значительный подъем в VI-VII веках, вновь начало развиваться лишь на рубеже IX-X веков. Основной документ первого, более древнего периода - "Стратегикон Маврикия", но, несмотря на почти трехвековой промежуток между ним и основным трактатом начала X века - "Тактикой Льва (около 900 года)", оба документа рассматривают военное дело в рамках одной и той же социальной основы - фемного строя, и являют собой попытку обобщить и универсализировать опыт и правила управления войсками. Впрочем, существуют и другие: два анонимных трактата времен Никифора II Фоки - "De velitatione bellica" (посвященный методам борьбы с печенегами, тюркскими кочевниками, русскими и болгарами) и "De castrametatione" (рассматривающий столкновения с арабами), а также "Стратегика императора

Никифора" и "Тактика Никифора Урана", которые являются, по сути, компиляцией из предшествующих трудов.

Важнейший принцип фемной военной организации - возложение основной воинской обязанности на крестьян-землевладельцев, что, в общем, аналогично принципам воинского набора в России в XVIII-XIX веках. Фема - название и воинской единицы (до 10 тыс. пехоты и до 4 тыс. конницы), и территориального образования, входящего в состав империи и обязанного собрать воинские формирования. В принципе, фема как территория являлась аналогом большой губернии, но населявшие ее крестьяне были свободны, а управление осуществлялось губернаторами, хотя управление фемой могло и наследоваться. Однако фемная система как основа государственного устройства к концу X века уже начинала уходить в прошлое, заменяемая классическими феодальными отношениями. По этому на отыгрываемый период в византийской армии можно выделить следующие рода войск: тагмы - регулярное наемное войско, своеобразная гвардия; псилы - легкая пехота фемного войска, в том числе лучники; skutаты - тяжелая пехота фемного войска, основа армии; катафрактарии - тяжелая конница. В "Тактике Льва", в отличие от "Стратегикона", рассматриваются принципы действия смешанного войска, в котором присутствуют и пехота и конница. Основой тактики является сковывание противника тяжелой пехотой, в то время как конница путем маневрирования и охватов флангов наносит основной поражающий удар. Именно такую тактику мы видим в "Истории" Льва Диакона.

Верховный военачальник фемной армии именовался стратигом. Под его руководством находились командиры разных рангов: высших (мерархи, турмархи), средних (друнгари, комиты, кентархи) и низших (декархи, пентархи, тетрархи). Назначение командиров на должность производилось на одну кампанию и прекращалось с ее завершением.

Во всех военных трактатах огромное значение уделялось организации вспомогательных служб: стрелков (арбалеты, называвшиеся соленариями, уже существовали), расчеты катапульт и баллист. В византийской армии, помимо прочего, присутствовали и инженерные подразделения, занимавшиеся наведением мостов через водные преграды, подкопами и временными полевыми лагерями.

Вооружение византийской армии не отличалось от европейского практически ничем. Тяжелая пехота и катафрактарии использовали пластинчатые и чешуйчатые доспехи, кольчуги встречались реже. Шлемы, судя по сохранившимся изображениям, напоминали римские, но без пышных украшений. Наиболее распространенным оружием, естественно, являлся меч - полный аналог каролингского. Есть, впрочем, упоминания о боевых секирах с разнообразными наконечниками. Тяжелая пехота, помимо прочего, использовала овальные и квадратные щиты размером от колена до плеча или чуть больше, а в строевой работе - длинные копья. Кстати, умение строевой работы отличало как пехоту, так и конницу.

Блок: Боевка



Боевые правила.

- Поражаемая зона - полная (исключаются пах, голова, шея, кисти, стопы).
- Не защищенный доспехами игрок имеет 1 хит. Убитым считается человек с -1 хитом и менее.
- Стрелы снимают 1 хит (как и любое другое оружие). Все хиты снимает кулуарка (не применяется в массовом бою).
- Саморанение и поражение товарища засчитываются.

- Оглушение производится не слишком сильным ударом рукоятью оружия сзади по спине со словами: "Оглушен!" Действие оглушения продолжается 5 минут.

Оружие.

- Нож - длина клинка до 20 см, без гарды, не пробивает доспехи.

- Кинжал - длина клинка до 40 см, доспехи пробивает.

- Меч - длина клинка не более 80 см, вес не менее 800 гр, но не более 1600 гр.

Внимание! Всех мечи и кинжалы должны быть сбалансированы не дальше ширины ладони от гарды.

- Топор - вес не менее 900 гр., без шипов, клевцов и лезвий с обратной стороны древка, наносит только рубящие удары.

- Копье - длиной не более чем в рост владельца с поднятой рукой.

- Рогатина - в рост владельца с поднятой рукой, наконечники 30-60 см с выраженными рубящими гранями.

Внимание! Все колющее оружие и стрелы должны иметь качественные гуманизаторы!!!

- Лук - мощностью не более 20 кг, стрелы имеют оперение,

- Щиты - круглые, капли. Миндалевидный щит (согласно описаниям Константина Багрянородного - от плеча до земли) только в Византии.

- Палицы, булавы - длина не более чем в длину руки владельца, обязательно смягчение.

Критерии допуска оружия:

Безопасность.

Соответствие историческим аналогам, отыгрываемого времени (9-10 века) и места (Европа, Русь, кочевые племена на юго-востоке от Руси).

Доспехи.

Доспех I категории - войлочный или кожаный куяк без пластин, многослойный парусиновый - +1 хит

Доспех II категории - плетеный кожаный (Византия), кожаный, усиленный кожаными полосами с заклепками, куяк (кожа или войлок) с пластинами, кольчуги (длина до середины бедра, короткий рукав), пластинчатые доспехи с нахлестом пластин не более 1/3 длины пластины - +2 хита

Зона, не закрытая доспехом, имеет один хит.

Шлемы, соответствующие эпохе - кожаные или железные (конический, сфероконический, Гьярмунд), полные металлические или кольчужные личины не историчны - +1 хит

Критерии допуска защитных приспособлений:

Соответствие историческим аналогам, отыгрываемого времени (9-10 века) и места (Европа, Русь, кочевые племена на юго-востоке от Руси).

Блок: Фортификация



Крепости.

Штурмовой участок не менее 4 м протяженностью, остальные стены моделируются либо конвертами, либо толстой веревкой, натянутой на нескольких уровнях (натянутая пленка из видеокассеты не засчитывается).

Штурмовой коридор не менее 1,5 метров.

Блок: Штурмы, Осады



Крепости выносятся по жизни.

Блок: Пожары, поджоги



Поджог имитируется привязыванием красных тряпочек (не менее 5 на строение или участок стены длиной 1,5 м) и предупреждением. Через 15 минут постройка или стена сгорают. Заливается водой (не менее 2 л на 1 м).

Блок: Страна мертвых



Страна мертвых.

В нашей настоящей жизни никто не знает, что будет после смерти. По этому давайте сохраним эту добрую традицию и в игровом мире. Одним словом, когда Вы умрете, Вам все покажут и расскажут.

Не забывайте, что:

Каждый игрок, случайно зашедший за ограждение страны мертвых, автоматически считается мертвецом и из мертвятника выходит на общих основаниях. А потому, господа, внимательно смотрите, куда идете и по всем игровым или пожизненным вопросам старайтесь обращаться в мастерятник или к главе вашего игрового поселения.

Блок: Экономика



Экономика.

На игре не существует как факт сертификатов (единственное исключение "сертификат на яд"), любая игровая вещь представляет из себя то, чем она является на самом деле. На игре присутствуют монеты (рабочее название монеты "козлик"), которые являются основным платежным средством. Все деньги обеспечены едой, кою можно купить в трактире.

Распределение денег происходит следующим образом:

1) Князья, базилевс и т.д. имеют деньги с дани и налогов. Эти денежные средства выдаются мастерами каждый игровой год.

Князья, не забывайте, что если вы не будете платить своим дружинникам, то они просто от Вас уйдут к другому, если не будете платить жрецам, сказителям и т.д., будет то же самое.

2) Обладатели свободных профессий получают деньги так, как умеют.

3) Обладатели производящих профессий получают деньги за свои постройки (амбары,

поля и т.д.) от мастеров.

4) Обладатели перерабатывающих профессий получают деньги, продавая свои изделия другим игрокам и в трактир.

Профессий у любого персонажа может быть любое количество. Ограничение только для воинов и жрецов (священников), они не могут иметь другой профессии. Но по приезду на игру от игрока требуется подготовка к отыгрышу профессии, т.е. если Вы собираетесь отыгрывать ткачиху, то придется предъявить ткацкий станок (точнее, его модель), для крестьянина - огороженное поле, для кузнеца - хотя бы плоскогубцы и молоток и т.д.

Все профессии делятся на три группы:

Свободные

Производящие

Перерабатывающие

К свободным относятся писец/летописец (только мужская), купец, живописец, сказитель, шут, сваха (только женская), воин, жрец, священник. Эти профессии заносятся в игровой паспорт по первому Вашему требованию. Обучение, доказательства мастерства и достижение в оном новых высот у людей свободных профессий происходит по жизни, и зарабатывание игровых денег также, т.е. за эти профессии от мастеров денег вам не полагается, если князя, базилевс, купцы и т.д. Вам заплатят за хороший отыгрыш, у Вас будут деньги, если нет, то нет.

К производящим профессиям относятся землепашец, охотник, рыбак, пастух, рудокопы и т.д.

У производящих профессий три степени искренности: начинающий, хозяин и опытный.

- Начинающий может только производить/добывать определенную продукцию.
- Хозяин обязан построить некое подобие помещения (какое - зависит от профессии), являющееся показателем его статуса. Хозяин может обучать до уровня хозяина.
- Стать опытным можно, сделав что-то очень крутое (крутизна определяется мастером и окружающими игрока людьми).

К перерабатывающим профессиям относятся: кузнец-оружейник, плотник, ткачиха, златкузнец т.д. У перерабатывающих профессий четыре уровня искренности: ученик, подмастерье, хозяин и умелец.

- Работа ученика не оплачивается, но сданное некоторое кол-во изделий повышают до следующего уровня. Подмастерье уже может изготавливать оплачиваемые изделия.
- Хозяин должен построить мастерскую, являющуюся показателем его статуса. Ученики и подмастерья мастерской не имеют, но могут работать только там, даже если им придется ходить в другую команду, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Хозяин может обучать - ученик становится подмастерьем исключительно произволом хозяина, подмастерье становится хозяином только, если устроил великолепный отыгрыш или сделал красивую вещь (скажем, плотник вырезал деревянную ложку).
- Умельцем можно стать, только сделав что-нибудь особо крутое (крутизну определяет мастер).

Блок: Кабаки



Трактир на игре работает с 10.00 до 22.00. В самом трактире запрещены любые боевые действия, но при этом он не является убежищем. Любой, попытавшийся скрыться в трактире от преследователей, будет выдан.

Трактирщик и его помощники - персоны неприкосновенные, трактир разграблению не подлежит.

2.0.0.3