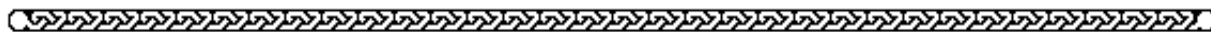


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Исландия (2)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное

**“ИСЛАНДИЯ 2001”.****Время проведения: 9 - 12 августа 2001года.****Место проведения: Ленинградская область.****ВВЕДЕНИЕ**

Исландия была открыта норманнами во второй половине IX века, и со времени этого ее второго открытия и начинается, собственно говоря, ее история.

Рассказывают, что фарерский викинг Наддад был случайно прибит к ее берегам непогодой и из-за снежных метелей, которые он застал там, назвал эту землю. Страною Снегов — Снеланд. Следующим посетил Исландию швед Гардар: проплыв вдоль ее берегов, он убедился, что это остров, который с того времени получил название острова Гардара. Наконец, третьим явился туда норвежец Флоки. Увидев во фьордах плавучие льды, он дал острову то самое имя, которое тот носит и до сих пор: Страна Льдов, или Исландия.

Эти три посещения острова, по всей вероятности, случились между 860 и 870 годами. Несколько лет спустя норманны начали уже толпами переселяться на остров, и в течение каких-нибудь шестидесяти лет в Исландии поселилось столько норвежцев, сколько могла прокормить эта скудная страна.

Норвежцы, или норманны, (северяне), появившиеся в IX веке в Исландии, жили на своей родине, в Скандинавии, как и все германские племена, небольшими самостоятельными государствами, в каждом из которых правил король—конунг. Государства эти, в свою очередь, распадалась на множество еще меньших владений, которые управлялись отдельными вождями—ярлами и херсирами. Ярлы выходили из наиболее знатных родов. В тех случаях, когда звание это оказывалось преимуществом какого-нибудь одного рода, вождь становился конунгом.

Но в VIII веке происходит коренная перемена в этом, издавна сложившемся строе норманнской жизни. Мы узнаем из ирландских, валлийских, англосаксонских и франкских источников, что, начиная с конца VIII столетия, у берегов Франции, Британских островов, Испании и даже Италии начинает появляться много норвежских и

датских кораблей. Ярлы и конунги в Норвегии стремятся расширить свои владения за счет более слабых соседей; последние, не желая подчиняться завоевателю, принуждены бежать в новые земли. Не всегда можно было найти убежище где-то поблизости, тем более что беглецов этих сопровождали обыкновенно целые военные дружины, а потому им оставался один только исход: направить свой путь в какие-нибудь отдаленные края.

После открытия Исландии весь этот переселенческий поток хлынул главным образом туда. Переселение в Исландию предпринималось не целыми племенами или родами. Переселялись отдельные семьи: муж, жена, дети, невольники и свободные служители. Пускались в путь иногда в сопровождении своих знакомых и друзей, причем бывало, что спутники отставали на пути, если им представлялся какой-нибудь более привлекательный способ устроиться. Таким образом, нередко оказывалось, что члены одного и того же рода частью оставались в Норвегии, а частью переселялись в Исландию. Там они не селились вместе, а рассеивались по всему острову. Вождь каждой группы переселенцев мог свободно выбирать себе любое место на острове, сообразно особенностям местоположения или же каким-нибудь приметам, в которых видели указания богов.

Самый факт присвоения земли совершался весьма просто: человек, стоявший во главе переселенцев, с горящим факелом в руке обходил вокруг намеченного участка и так освящал свое право на землю. Затем в пределах этого участка он отделял часть земли для себя и строил там дом и службы, а на остальной земле селились приехавшие с ним люди, над которыми сам он являлся вождем, или хёвдингом.

Общество

Таким образом, Исландия и заселилась постепенно отдельными семьями и кучками переселенцев — свободными землевладельцами, или бондами, между которыми не было почти никакой связи и которые не составляли никакого государства: там не было правителей и каждый человек жил где хотел. Бонды были основной частью исландского общества. Среди них выделялось несколько прослоек. Высшая прослойка общества бондов: хёвдинги — богатые бонды, владеющие значительным количеством земли и достаточно богатые для того. Чтобы содержать небольшую дружину. Хёвдингов немного и они обладают большим авторитетом, они “знатные люди”. Основная прослойка бондов — свободные общинники. Это более мелкие земледельцы. Следующая прослойка исландского общества — мелкие бонды-арендаторы. Существуют также карлы (хускарлы) — наемные работники. Они не обладают правом голоса на тинге, не могут быть свидетелями на суде, но при объявлении убийства могут быть свидетелями. Рабы — трели: купленные, захваченные в плен и не выкупленные люди становятся рабами. При этом изначальная родовая знатность треля значения не имеет. Вольноотпущенники — рабы, за какие-либо заслуги получившие свободу и статус карла. Лица, объявленные вне закона — либо на определенное время или в определенной четверти, либо бессрочно на всей территории Исландии. Каждый имел право убить объявленного вне закона, совершая при этом “доброе и патриотичное дело”.(и богоугодное — добавляют мастера)

Власть

Единственной связью между людьми был храм. У скандинавов, принадлежавших к германскому племени, не сложилось особого сословия жрецов—каждый имел право построить храм и приносить в нем жертвы богам, но не каждый был в силах это сделать, и храмы, очевидно, строились людьми наиболее состоятельными и уважаемыми, за которыми оставалось право допускать или не допускать в свой храм остальных. Эти влиятельные люди, становившиеся тем самым во главе годордов (общин), носили звание годи. Они были главными жрецами и одновременно правителями. Каждая четверть

Исландии включала в себя 2-3 годорда. Годи избирался на альтинге на суде четверти. По совместительству – глава местной религиозной общины.

Вскоре они стали судить и распоряжаться всеми общественными делами, а вблизи храма каждый из них отводил место для судбища, которое называлось тингом.

Сначала такие местные тинги являлись первой и последней судебной инстанцией для решения всякого рода дел и спорных вопросов. Но в скором времени, когда оказалось, что местных тингов недостаточно, был основан общий тинг для всей страны—альтинг, собиравшийся раз в году возле так называемой Скалы Закона у реки Эксары.

Альтинг обыкновенно собирался на четырнадцать дней. Приехавшие на альтинг жили в палатках или землянках, принадлежавших или богатым, могущественным хёвдингам, или целому роду, или же, наконец, односельчанам.

Альтинг соединял в себе как законодательную, так и судебную власть. Во главе его, как органа законодательного, стоял законоговоритель, или “вещатель закона”, который вместе с годи и выборными людьми определял согласно большинству голосов, что гласил закон, что было издавна в обычае или что должно войти отныне в обычай. Законоговоритель (он же номинально правитель Исландии): избирался один раз в три года на альтинге, был обязан знать все законы Исландии. Он же проводил альтинг и решал все спорные вопросы и моменты. Обычно законоговоритель – очень влиятельный и чаще всего богатый человек.

На альтинге принимались и все другие, частные, постановления, например объявление кого-либо вне закона, выплата виры- (выкупа за убийство или за нанесенное оскорбление) и т.п. Законы Исландии в своих истоках происходили из Норвегии от первых переселенцев, а впоследствии имели прецедентную форму, т.е. исходили от решений конкретных случаев.

Должность законоговорителя была учреждена немедленно вслед за учреждением альтинга. Она была выборной, сначала на неопределенное время, а потом на три года, после чего, впрочем, этот же законоговоритель мог быть избран снова. Но “вещатель закона” был именно вещателем или истолкователем закона, но ни в коем случае не самостоятельным законодателем или судьей. Он обязан был в течение трех лет прочитать на альтинге весь закон в присутствии по крайней мере двоих из выборных людей. Он открывал альтинг, возвещая всеобщий мир и безопасность.

Для ведения тяжбы нужно иметь трех свидетелей нарушения закона по судебной формуле, нарушение которой делает тяжбу незаконной. Чаще всего совершаются преступления следующих типов: убийство (убийца обязан прикрыть тело убитого чем-нибудь после чего объявить об убийстве) – если в преступлении принимало участие несколько человек, то вне зависимости от того, кто из них нанес смертельную рану, любой или все вместе могут быть обвинены в преступлении и наказаны (большая вира – изгнание – объявление вне закона); кража (вира), порча имущества (в том числе и убийство раба – вира) и т.д. Вира должна быть выплачена на месте (отмазка вроде “... кошелек дома оставил...” не прокатит. Приговоренного к изгнанию и не подчинившегося объявляют вне закона, после этого его любой может безнаказанно...

Политический строй Исландии не изменился и после принятия христианства. Живя уединенной и обособленной жизнью, исландцы сохранили в наибольшей чистоте свои племенные отличия. Не участвуя в политических бурях остальной Европы, Исландия мирно, но неуклонно совершенствовала свои юридические порядки, и это постепенное развитие законодательства, как нам кажется, представляет собой главный интерес в истории острова.

Обычаи

Обычай гостеприимства – самый распространенный в Исландии. Очень часто исландцы ездили друг к другу в гости и далеко не всегда цель поездки была близкой. Посему по дороге они часто останавливались на ночлег, причем не обязательно у знакомых. Святой обязанностью хозяина – дать гостю умыться, обогреться, покормить его: чем более гостеприимным покажет себя хозяин, тем больший почет ему и слава. Несмотря на радушие и гостеприимство хозяина, гость не должен устраивать культа из пищи и показывать свое голодное состояние перед хозяином, набрасываясь на еду. После еды обычно следовала беседа, за которой гость и хозяин соревновались в мудрости (см. Старшая Эдда. Речи Высокого). Хозяин по правилам жизненного этикета должен был чем-нибудь одарить гостя, такой жест придавал ему знатности. Чаще всего принято было дарить одежду, дорогие ткани, украшения, оружие. Отказываться от подарков было не принято, притом принято было впоследствии отдариваться. Заметим также, что принимающий подарок налагал на себя некие узы и обязательства, которые трудно вербализовать (дружба, поддержка и т.д.).

Гости по случаю пира одеваются в лучшие одежды. Для гостя большая честь сесть рядом с хозяином, хотя иногда гости тянут жребий, чтобы решить, где им сесть. Если молодой человек постоянно занимает место рядом с одной и той же девушкой, то предполагается, что он на ней женится. Хозяин должен подать лучшую еду, которую он только себе может позволить (мясо, рыба, пиво, реже вино). Дочери хозяина обносят гостей напитками. Наполненный рог для питья невозможно поставить вертикально, поэтому его необходимо сразу осушать. Во время пиров очень ценились стихосложение и искусство повествовать, поэтому скальды – всегда желанные гости на них.

Обычай мести: за убитого должна была полагаться вира, но иногда (в случае личных качеств и т.д.) устраивалась месть – по принципу “око за око”, работника за работника. В общем и целом данный обычай, как и обычай хольмганга, был не очень распространен и “цивилизованной” частью населения несколько осуждался. (Вплоть до того, что акт кровной мести рассматривался как убийство и лишал в ряде случаев автора данного акта права на требование виры за убийство, за которое мстилось).

Обычай поединка – хольмганг: очерчивалась площадка на острове либо на полуострове, на которой проходил поединок. Бой мог длиться либо до первой крови, либо до смерти. Женщины на “божественный поединок” не допускались. Данный обычай был обусловлен рядом строгих ограничений и происходил в Исландии только при обоюдном согласии (кстати, за убийство на хольмганге тоже могла быть истребована вира – так что не имеет смысла решать таким способом дела ценой меньше цены жизни).

Поселения и жилища

Поселения у исландцев более всего походили на небольшие хутора и назывались обычно словом “двор”. В это поселение входили хозяйский дом и пристройки. Дом был длинным и низким, с очагом посередине. Стены обычно украшались коврами и оружием. В доме жили хозяева с прислугой и рабами. Семьи у исландцев имели несколько необычный для той эпохи уклад. Хозяйка управляла всем имуществом, т.к. хозяин часто был в отъезде. Рабы и работники помогали ей в домашних делах – стряпать, прясть и ткать, и в случае непослушания их наказывали. Рабы отличались некрашенной (дешевой) одеждой и стриженными волосами. Основные занятия исландцев – выпас скота и все хлопоты связанные с этим. Уборке дома большого значения не придавали.

Свадьба

Ежели кому-нибудь приспичивало жениться и в поле зрения попадала нужная

кандидатура, то сначала разговор о свадьбе шел с родителями невесты, после чего чаще всего спрашивалось мнение невесты, определялся размер выкупа за невесту (вено) и оговаривался срок свадьбы. Брак освещали жрецы в местном святилище и начинался праздничный пир, на который созывались все родственники, знакомые и знатные люди. Развод осуществлялся гораздо проще: жена или муж при свидетелях объявляли о причине развода и о самом разводе.

Похороны

Когда умирал мужчина-воин, устраивали похоронный обряд. Прежде всего ему осторожно закрывали глаза и рот, а ноздри заклеивали. Затем старая женщина, известная как “ангел смерти”, обмывала мертвому руки и лицо, причесывала волосы и одевала его в лучшую одежду. Далее вариантов было несколько: сжигали, расчленили тело и развозили по частям в разные концы страны или засыпали в курган. Иногда по добровольному согласию вместе с господином хоронили и любимую рабыню.

Лошадиные бои – устраивались на альтинге соревнования между жеребцами двух поспоривших исландцев. Предлагается отыгрывать игрой в “кентавров”. Т.е. делается кентавр (один человек встает на руки, а другой берет его за ноги) и устраивается бой двух кентавров, в результате которого один из них должен повалить на землю другого.

ВВОДНАЯ СИТУАЦИЯ

Сразу же необходимо отметить, что основная ситуация по игре – обыденно-повседневная, жизнь идет своим чередом, бьет ключом, а кого-то и по голове, а данная вводная – это политическая. Собственно говоря дело движется к альтингу, но не столь давно умер законоговоритель и предстоит выбрать нового правителя Исландии. Основные критерии – безупречность, знатность, независимость, умение хорошо разбираться в законах и людях. Понятное дело, что новым законоговорителем станет один из годи, но вот который из них покажет время. Естественно, что каждый годи стремится к этому, ибо плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. А перед народом нужно показать наличие в себе всех этих качеств, так что...

Мастерский состав: Волк (Ульв), Тони Лустберг, Змий

Организационный взнос - 100 рублей, Для иногородних - 50 рублей.

Отработка взноса возможна, но согласовывать этот вопрос с мастерами необходимо заранее.

Блок: Религия



РЕЛИГИОЗНЫЕ ВОЗЗРЕНИЯ

До принятия христианства боги у исландцев были жестокими и беспощадными. **Один**, бог войны, правил Вальгаллой, чертогом избранных. Он мчался в небесах на восьминогом коне Слейпнире, сопровождаемый волками и воронами. Воинов, погобших в бою, забирали в Вальгаллу девы-воительницы – валькирии. В этом раю воины весь день сражались, а всю ночь пировали. Один также был богом мудрости и прародителем письменности и поэзии. Но ему нельзя было безоговорочно доверять. **Тор**, бог грома, был самым любимым из богов. Простые люди носили на счастье амулеты в форме его молота. Тор покровительствовал закону и справедливости, именно поэтому альтинги и

тинги всегда созывались по четвергам (в день Тора). **Фрейр**, бог урожая, и его сестра **Фрейя**, богиня любви, делали урожаи обильными, а семьи – большими. Их отец, **Ньорд**, был богом богатства, рыболовства и мореплавания. Для очистки совести напоминаем, что Фрейя, к примеру не любит кровавых жертв, Одину бесполезно приносить в жертву младенцев, в храме Тора не надо устраивать склад ненужных вещей (на тебе, Боже, что мне не гоже), Ньорд не поймет жертв рыбы (У него ее и так до ...) и т.д. и т.п. Кроме богов народ верил еще и в духов, троллей, колдунов, магию рун и т.д.

Блок: Боевка



ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Из оружия представленного на игре необходимо отметить следующее:

1. **Клинковое:** одноручные, прямые мечи типа каролинг и ему подобные; небольшие (до 60 см) клинки без гарды – скрамасаксы; ножи (которые оружием не особенно и являются).
2. **Древковое - рубящее:** различного рода топоры и секиры.
3. **Древковое – колющее:** копья (копьем с длинным и широким наконечником можно и рубить).
4. **Метательное:** луки и сулицы (естественно очень хорошо гуманизированные).
5. **Щиты** – допускаются только щиты круглой формы, желательно с кулачным хватом.

С доспехами ситуация немного интереснее. Допускаются доспехи: кожаные (без заклепок), кольчатые, пластинчатые (чешуя, ламелляр). Наручи и поножи либо кожаные, либо полосчатые. Шлемы сферические или сферо-конические, наличие либо отсутствие полумаски – по желанию. НО ношение кольчуги при отсутствии шлема – противоестественно (по экономическим соображениям).

Блок: Магия



Колдовство

Колдовство есть, колдуны живут среди исландцев, их многие знают, но они такие же люди, и, хоть их ремесло и не приветствуется великой радостью, но и не наказывается, пока не преступает грани существующих законов.

Присутствует магия нескольких типов: магия подобию, рунная магия и т.п. Более подробно о колдовстве знают только специалисты.

P.S. Если колдуну на голову одеть мешок, то колдовать он не может.

Блок: Магические существа



Сверхъестественные существа

К сверхъестественным существам, “прописанным” на территории Исландии относятся:

Тролли – сильно неприятные горные великаны, способные вызвать обвал, обрушить скалу в море, а также прочим образом нарушать прогнозы синоптиков. Пользы от них не бывает никакой (Ну, разве что Вы оч-чень крутой герой и хотите преподнести уши тролля своей бабушке на день ее золотой свадьбы).

Карлики – очень неприятные маленькие твари, живущие под землей и замышляющие... Естественно, любят воровать детей и подменять их куклами. Естественно, где-то прячут клады. Естественно, делиться не хотят. В общем, те еще тварюшки.

Духи – неизбежные хозяева всей земли. Хранители источников, ручьев, долин, холмов и прочих топологических объектов. При хорошем с ними обращении (подарки, поклонения, вежливость и быстрый бег при случайной встрече) безвредны, а иногда и бесполезны (настолько редко, что людей, которым удастся с ними закорешиться, по праву считают крутыми колдунами).

Живые мертвецы – самые неприятные мертвецы, которых можно себе представить. Активны, злокозненны, неустрашимы (а чего бояться-то?). Обожают портить ночной покой обывателей, прыгая по крышам (т.е. ЖИВЫЕ КОЛЫШКИ НЕ ВЫДЕРГИВАЮТ!), могут проклясть, наслать порчу, болезнь, фобии.

На этом фоне спешим успокоить исландцев – **ЭЛЬФОВ НЕТ!!!**

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА

Торговля в жизни исландцев играла очень важную роль. В основном имела место быть меновая торговля. Денежным эквивалентом являлась марка серебра (204 грамма), которая выплачивалась не обязательно монетами, но могла выплачиваться и украшениями на вес, и различными вещами по стоимости.

Бонды получают свои доходы от собственного хозяйства в виде мяса, молока, зерна (соответственно пива), небольшого количества леса (ежели таковой наличествует в угодиях). Кроме того очень ценятся предметы кузнечного и ювелирного производства и т.д.

Экономика на игре полунатуральная. Все продукты являются игровыми, доход бонда (измеряется в деньгах) зависит от размеров его угодий и качества хозяйствования. Соответственно, все подарки, сделанные “по игре” делаются “по жизни”.

2.0.0.3