

Алексей Печкин-Шаурбин

Энциклопедия чувашского народа



Средняя Волга, 1223 год: сувары, болгары и их соседи



К ИГРЕ «БАРАНЬЯ БИТВА» И ПОВЕСТИ «СУВАР»

Алексей Печкин

Энциклопедия чувашского народа

<https://litres.ru/74476859>

SelfPub; 2026

Аннотация

О чём она? О Средней Волге в один год — 1223-й. О суварах, предках чувашей, и о булгарах, чьей стране они принадлежат. О соседях: эрзе и мокше, бургасах, марийцах, русских дружинниках и северных купцах, кипчаках степи, гостях с

Енисея и о тех, кто пришёл с востока. О годе, который измеряют работой, и

о неделе, когда землю нельзя трогать. Об обрядах — от домашней доли до

великого моления всем миром. О доме, столе и одежде, о серебре на груди и

узоре на рубахе. О духах леса, воды и печи. О смерти и о том, как живые

зовут мёртвых по именам. О войне, оружии и цене человека на рынке. И о

людях, которые всё это помнят.

Содержание

Об этой книге	5
Часть I. Земля и год	9
О чём эта часть	9
71. Месяцы по работам	10
66. Ынсе — неделя, когда землю нельзя трогать	12
70. Аван — овины и молотба	14
72. Два календаря: рамадан и поминальное пиво	16
77. Халаҫ и чике — чем меряли	18
Часть II. Люди и роды	20
О чём эта часть	20
7. Сувары (суваз)	21
6. Булгары и Булгария в 1223 году	23
60. Эмир, эльтебер, наместник	25
59. Ислам в Булгарии	27
26. Юмӑҫ — сказитель-летописец	29
80а. Чӱкӑҫ — жрец моления	31
38а. Ведунья-лекарь: травы, заговор и «Хворь»	33
78. Имя-оберег	35
Часть III. Вера, духи и обряды	37
О чём эта часть	39

57. Турă и Пу́лѣх	40
21. Духи земли, воды и леса	42
58. Арсури и вута́ш	44
74. Хѣрт-сурт и йѣрѣх	46
75. Вупăр и ийе	48
56. Ула́п	50
22. Чўк и кире́мет	52
73. Кире́мет: слово и спор о нём	54
69. Хывни, чўк и ма́н чўк	56
67. Учук — моление всем миром	58
68. Юпа и Кѣр са́ри	60
Часть IV. Дом, стол и одежда	62
О чём эта часть	63
76. Ша́рттан, па́ри и правило «без картофеля»	64
80. Пиво, ковш алта́р и засто́лье	66
4. Ке́пе, тухья и хушпу	68
50. Сурпан и масмак	71
51. Теве́т, ама и шу́лкеме	73
52. Пи́сиххи, са́пата и са́ран ата́	75
Конец ознакомительного фрагмента.	77

Алексей Печкин

Энциклопедия чувашского народа

Об этой книге

Лето 1223 года. На реке Калке только что разбито войско русских князей и половцев, и та же сила поворачивает к Волге. Впереди у неё Волжская Булгария — страна городов, пристаней и серебра, а на правом берегу, в дубравах, живут сувары старой веры: они считают год не днями, а работами, и ставят над мёртвыми резные столбы. Осенью того года, по единственному свидетельству современника, болгары заманили пришедших в засады и разбили. Победители, говорит предание, взяли выкуп баранами. Так это событие и называли — Баранья битва.

Эта книга — энциклопедия к игре «Баранья битва» и к повести «Сувар». В игре она открывается прямо во время рассказа, в повести стоит за спиной у бабушки, которая рассказывает внукам семейную легенду. Здесь она собрана под одной обложкой, чтобы её можно было читать саму по себе.

О чём она

О Средней Волге в один год — 1223-й. О суварах, предках чувашей, и о булгарах, чьей стране они принадлежат. О соседях: эрзе и мокше, буртасах, марийцах, русских дружинниках и северных купцах, кипчаках степи, гостях с Енисея и о тех, кто пришёл с востока. О годе, который измеряют работой, и о неделе, когда землю нельзя трогать. Об обрядах — от домашней доли до великого моления всем миром. О доме, столе и одежде, о серебре на груди и узоры на рубахе. О духах леса, воды и печи. О смерти и о том, как живые зовут мёртвых по именам. О войне, оружии и цене человека на рынке. И о людях, которые всё это помнят.

Из чего она состоит

Восемьдесят три статьи, разложенные по одиннадцати частям. Номер статьи — тот же, что в игре: по нему статьи ссылаются друг на друга и по нему их найдёт игрок.

У каждой статьи два голоса. Первый — **память Ярмула**, сказителя-летописца из отряда. Так статья звучит в игре: с его слов, с его сравнениями и с тем, во что этот предмет превращается на карте и в бою. Вторым голосом — **в истории**. Это голос команды: что об этом знают источники, что раскопа-

но, что записано этнографами, а что придумано для игры. Статьи о монголах, русских, купцах и летописных датах Ярмул не рассказывает — там первый голос принадлежит игре. В конце каждой статьи — источники и ссылки на смежные статьи.

За статьями идёт **словарь**: сто семьдесят семь слов на языках народов Поволжья — чувашском, марийском, эрзянском, русском, болгарском и арабском, кипчакском и монгольском. В игре эти слова подчёркнуты стежком. Здесь у каждого — перевод, короткая подсказка и справка.

Пять ярлыков

Под заголовком каждой статьи и в каждой карточке словаря стоит ярлык. Их пять, и это главное правило книги.

Источник — так пишут летописи, арабские авторы или так лежит в земле; с пометкой «археол.» — находка. **Гипотеза** — так считают историки, но спорят. **Этнография** — так записано у чувашей и их соседей в XVIII–XX веках и перенесено в XIII век; это допущение, и оно всегда помечено. **Предание** — так говорит легенда, в том числе свод, который наука не признаёт, но откуда игра взяла своё имя. **Вольность** — так придумано для игры: числа, имена спутников, драматургия.

Игра — не учебник. Но каждая вольность в ней помечена, и читатель всегда может отделить то, что было, от того, что

сочинено.

О словах

Нерусские слова даны курсивом, рядом — перевод в кавычках. Чувашские слова написаны так, как их пишут носители языка. Названия месяцев, обрядов, духов и вещей — из живой чувашской речи; их проекция в 1223 год — всегда с ярлыком «этнография».

Кому эта книга

Тем, кто играет и хочет знать, откуда в игре то или другое. Тем, кто прочёл повесть «Сувар» и хочет проверить легенду источниками. Учителям и школьникам Чувашии, которым нужно, чтобы рядом с преданием стояла наука, а рядом с наукой — живое слово. И всем, кому интересно, как жили люди на Волге восемьсот лет назад — и почему их потомки до сих пор считают осень месяцем столба.

Часть I. Земля и год

О чём эта часть

Сувары считают год не числами, а работами, и у каждого месяца есть имя дела. Здесь — о том, как устроено время на правобережье Волги, чем меряют вал и дорогу и почему в одной стране идут сразу два календаря.

71. Месяцы по работам

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул говорил: «двенадцать дней в Утă и двенадцать дней в Авăн — разные вещи; это число, у которого есть руки». В игре месяцы на карте — чувашскими именами со знаком вышивкой; перевод — в подсказке. Деревня считает работами, столица — днями; ноябрь, *Чўк уйăхĕ*, в кампанию не входит — до него надо дожить.

В истории

Названия чувашских месяцев — названия работ и обрядов: *Сёртме уйăхĕ* «месяц пара» (июнь), *Утă уйăхĕ* «месяц сена» (июль), *Сурла уйăхĕ* «месяц серпа» (август), *Авăн уйăхĕ* «месяц овина» (сентябрь), *Юна уйăхĕ* «месяц столба на могиле» (октябрь), *Чўк уйăхĕ* «месяц великого моления» (ноябрь). Это народный земледельческий календарь, записанный в XIX–XX веках (Ашмарин; Чувашская энциклопедия); слово *уйăх* значит «луна, месяц», но смотрят не на луну, а в поле. Что суварские сёла 1223 года звали месяцы

именно так, — проекция, помеченная в реестре вольностей игры; счёт времени работами — «к тому, как свезут снопы» — этнографически верен и перенесён в речь всех крестьян игры. Совпадение месяца Исхода с месяцем столбов игра не прячет: это и есть финал. Знаки месяцев вышивкой — интерфейсная вольность.

Источники: Ашмарин; Чувашская энциклопедия (календарь).

См. также: 66. Синсе — неделя, когда землю нельзя трогать · 68. Юпа и Кёр сәри

66. Ыинсе — неделя, когда землю нельзя трогать

Ярлыки: Этнография (проекция) + Вольность

Память Ярмула

Ярмул говорил: «земля тяжела, как баба на сносях; копнёшь — родит камень». В игре на Ыинсе приходится пролог, и всё, чему учит обучение, — ямы, колья, засеки — под запретом. Три пути: копать (Весы +2, Лесные соседи -2, земля -1), ждать (-6 дней), просить у земли взаймы — формулой, которую знает юмăс или ведунья. Правильного нет.

В истории

Ыинсе «дни покоя земли» — время после Ыимёк «летнего поминовения предков», от трёх до десяти дней, чаще неделя, когда хлеб взошёл и земля «тяжела»: не пашут, не копают, не роняют тяжёлого, не рубят лес, не строят, не топят бань, не стирают, не ходят босиком, ходят в светлой праздничной одежде. Обряд и его запреты описаны этнографами XVIII–XX веков (Салмин 2007, 2010; Ашмарин); что сувары 1223 года держали ту же неделю, — допущение, помеченное в ре-

естре вольностей игры как «этнография, проекция». Формула прошения у земли *Ѕырлах сёр хаярё...* «Помилуй, грозная сила земли...» — подлинная запись из словаря Ашмарина; в игре её произносит Ярмул, а в прологе — сам Атнер, не имея на то права, что и открывает его линию «чей ты и откуда». Числа развилки, вышивка первой руны именно в Ѕинсе и судьба деревни, где копали в запретную неделю, — вольность.

Источники: Салмин 2007; Ашмарин; Чувашская энциклопедия (обряды).

См. также: 71. Месяцы по работам · 21. Духи земли, воды и леса

70. Авӑн — овины и молотьба

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул в овине рассказывал то, чего не рассказывают при стариках, и сам всю ночь не отходил от огня. В игре сентябрь — *Авӑн уйӑхӗ* «месяц овина»: овины на отшибе — карта ночного боя и событие «в овине кто-то есть»; монгольские разъезды жгут именно овины, и сёла после пожара дают людей, но не хлеб. Одному в овине не ночуют.

В истории

Авӑн «овин» — низкий сруб за околицей, с ямой и очагом внизу: снопы сажают на жерди под крышей, внизу разводят огонь, хлеб сохнет в горячем дыму, потом его молотят цепями на току. Сушат ночами, втроём-вчетвером; по окончании молотьбы овину молятся — *авӑн пӑтти* «каша овина», пепел и доля в огонь; варят *авӑн сӑри* «овинное пиво» из нового зерна. В овине живёт *ийе* «дух построек», и в одиночку там не ночуют. Овин, его устройство и обряды — этнография XIX–XX веков (Чувашская энциклопедия; Салмин

2010), перенос в XIII век — проекция; сушка снопов в овинах у земледельцев лесной полосы известна и по археологии, и по позднейшим описаниям. Сгоревший овин как образ войны, тактика разъездов и байка «Овин» в устах Ярмула — вольность игры.

Источники: Чувашская энциклопедия (обряды, хозяйство); Салмин 2010.

См. также: 75. Вупӑр и ийе · 71. Месяцы по работам

72. Два календаря: рамадан и поминальное пиво

Ярлыки: Источник + Гипотеза

Память Ярмула

Ярмул видел это первым: Хасан-бек третий вечер не при­трагивается к котлу. Поста в отряде нет — сувары не мусуль­мане, а с ними мордва, марийцы, христиане и степняки; по­стится один посланник столицы. Заметить и молча оставить долю до темноты — доверие +1; сказать вслух — -1; не за­метить — тоже ответ. Между двумя мирами едет один чело­век, принадлежащий обоим.

В истории

Волжская Булгария 1223 года живёт по двум календарям. Города и гарнизоны считают по лунной хиджре — на дворе 620 год, неделя держится на пятничной молитве; Ибн аль-Асир относит разгром корпуса к концу этого года. Право­бережные сёла живут солнечным земледельческим годом с осенним поминовением *кёр сйри* «осеннее пиво». По расчё­ту 1 мухаррама 620 г.х. приходится примерно на 20 февраля

1223 г. (юлианского), откуда 1 рамадана — около 14 октября: пост и поминальное пиво идут буквально в одни дни. Расчёт приблизителен — начало лунного месяца определяли, глядя на новый серп луны, — и до записи в энциклопедию его сверяет историк. Право путника и воина в походе не поститься и возместить дни позже — норма исламского права, формулировку проверяет консультант; Хасан-бек по праву может не поститься — и постится, это его выбор. Праздник разговения приходится уже за пределы кампании.

Источники: Тизенгаузен 1884 (Ибн аль-Асир, 620 г.х.); Салмин 2010 (кёр сәри); консультанты 12.7.

См. также: 59. Ислам в Булгарии · 68. Юпа и Кёр сәри

77. Хӑлас и чике — чем меряли

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул мерил, как все: «в рост да пядь сверху». В игре вал меряют хӑласами, ров и бруствер — чике, частокол — чалӑшами, мелочь — шитами; метров нет ни в подписях стройки, ни в репликах десятичника. Столица считает днями и мерами, деревня — работами и *кун сулӗ* «днём пути». Числа для балланса живут в коде, игроку их не показывают.

В истории

Народная чувашская метрология построена на теле: *пӳрне* «палец», *ал лаппи* «ладонь», *шит* «пядь» — от большого пальца до мизинца, *чике* «локоть» — от локтя до кончиков пальцев, *утӑм* «шаг», *хӑлас* «размах рук», *чалӑш* «косая сажень» — от ступни до поднятой руки; для веса — *пӑт* «пуд», *кӑрепенке* «фунт», *мӑскал* «золотник». Это этнография, записанная в XIX–XX веках (Ашмарин; Чувашская энциклопедия, «Метрология народная»), и перенос в XIII век — проекция. Приблизительные переводы — шит 20,5 см, чике 41,

хӑлаç 176, чалӑш 248 — взяты из вторичного учебного источника и до записи в энциклопедию сверяются по печатной Чувашской энциклопедии; в самой игре они не появляются. Путь крестьянин мерит «днём пути», «докуда голос дойдёт» и «докуда глаз видит»; город — фарсахами и днями до пятницы. Реплика десятника — вольность.

Источники: Чувашская энциклопедия, «Метрология народная» (сверить); Ашмарин.

См. также: 25. Серебро и дирхем · 28. Золотарёвское городище

Часть II. Люди и роды

О чём эта часть

Кто такие сувары и булгары, кто ими правит и во что верит город. И три роли, которые в игре не смешиваются: жрец режет жертву, сказитель помнит слова, ведунья лечит тело.

7. Сувары (суваз)

Ярлыки: Источник + Гипотеза

Память Ярмула

Ярмул рассказывал: «Когда Алмуш взял веру Багдада, наши деды сели в лодки и переехали на эту сторону. Не воевали — переехали». Сувары старой веры — правобережье игры: Амазонки, следопыты, мастерицы, юмӑс, обряды привала и сам Исход. Столица зовёт их «отпавшими», они отвечают «нас не спросили». Между тем и другим стоит ваш герой.

В истории

Сувары (суваз) известны по арабским географам X в. и по Ибн Фадлану: в 922 г., когда царь булгар Алмуш при посольстве халифа оформлял принятие ислама, «царь саван» отказался и откочевал со своими людьми — это источник. Город Сувар с собственной чеканкой X в. — археология (см. ст. 29). Дальше начинаются гипотезы: что часть сувар ушла на правобережье Волги и сохранила старую веру, что их потомки вместе с булгарами стали чувашами (см. ст. 30). Прямых свидетельств о языческих сёлах XIII в. нет — только могиль-

ники и позднейшая этнография. Обрядовый год, *ваттисем* «старейшины», *чўкҗё* «жрец моления» и *юмӑҫ* «сказитель» — этнография XVIII–XX вв., перенесённая в 1223 г. по решению разработчика-носителя. В игре сувары — народ Исхода; в источниках — имя, отказ 922 года и город.

Источники: Ковалевский (Ибн Фадлан); TATARICA («Сувар»); Салмин 2007.

См. также: 16. Ибн Фадлан и 922 год · 30. Сувары и чуваши

6. Булгары и Булгария в 1223 году

Ярлыки: Источник + Гипотеза

Память Ярмула

Ярмул рассказывал: «Город считает днями и мерами, а мы — работами; оба правы, и оба платят». Столица даёт Авангард, казённое снаряжение и жалование, требует Весы в плюсе и людей на стройку в жатву. Ислам в игре никогда не враг: спор столицы с лесом — о людях и хлебе. Чей вы — спросят у ворот.

В истории

Волжская Булгария — государство на Волге и Каме с X в.: города Болгар, Биляр, Сувар, Джукетау, Ошель; пашня, скот, ремесло (железо, медь, кожа-«булгари», стекло) и торговля мехами, воском, юфтью, кольчугами и мечами — по ал-Мукаддаси (X в.). Ислам принят до 922 г. и оформлен посольством халифа (Ибн Фадлан); ал-Гарнати в XII в. описывает кадиев, факихов и хатыбов ханафитского толка. Правитель в источниках зовётся эльтебером и эмиром. Где был центр в 1223 г. — спор: Болгар или Биляр, «Великий го-

род» русских летописей. В 1220 г. владимирская рать сожгла Ошель, в 1221 г. заключён мир и поставлен Нижний Новгород. «Авангард» как род войск, наместник Оураз-бек и посланник Хасан-бек — наши; в источниках — государство, торговля и суд без имён 1223 года.

Источники: История татар, т. II; TATARICA («Волжская Булгария»); Ковалевский (Ибн Фадлан).

См. также: 16. Ибн Фадлан и 922 год · 20. Великий Болгар и Биляр

60. Эмир, эльтебер, наместник

Ярлыки: Источник + Гипотеза

В игре

В репликах — «эмир» и «столица»: эмир на экране не появляется, говорят наместник, писец Ильяс ибн Юсуф и посланник Хасан-бек. «Болгар» — условное имя центра; кадий судит по праву, наместник Сувара просит назвать себя человеком эмира «при этих людях». Титулы в игре — язык города, деревня их не произносит.

В истории

Титул правителя Булгарии менялся вместе с эпохой, и источники дают их несколько. Ибн Фадлан в 922 году зовёт Алмуша «царём славян» и передаёт его тюркский титул *йылытывар* — эльтебер, то есть правитель, зависимый от хазарского кагана; после принятия ислама Алмуш берёт имя Джафар ибн Абдаллах и хочет читать хутбу от имени халифа (Ковалевский 1956). Арабские авторы X–XII веков называют болгарского государя *малик* «царь» или эмиром; на монетах X века стоят имена эмиров. Русские летописи говорят

о «князе болгарском». Кто именно правил в 1223 году и как назывался, неизвестно: имя эмира источники не сохранили, а политический центр к XIII веку, по преобладающей версии, находился в Биляре — «Великом городе» летописей, тогда как Болгар был торговой столицей (История татар, т. II). Отсюда условность игры: «эмир», «столица», «наместник» — собирательные слова власти, а не документ.

Источники: Ковалевский 1956; История татар, т. II (2006); TATARICA «Волжская Булгария».

См. также: 20. Великий Болгар и Биляр · 6. Булгары и Булгария в 1223 году

59. Ислам в Булгарии

Ярлыки: Источник + Вольность

Память Ярмула

Ярмул о вере города говорил без насмешки: «их мулла читает и считает; наши старики помнят». В игре ислам — вера столицы, гарнизона и Ага-Базара: пятница останавливает работы, рамадан с середины октября, кладбища без столбов; в отряде мусульманин один — Хасан-бек. Конфликт столицы с дубравами — о людях, хлебе и войске, не о Боге. Требование «прекратить обряды» — политика.

В истории

Ислам в Волжской Булгарии принят до 922 года: посольство халифа с Ибн Фадланом застало Алмуша уже мусульманином и оформило принятие веры официально — хутба от имени халифа, имя Джафар ибн Абдаллах; отказ «царя саван» подчиниться — источник, а массовый уход несогласных на правобережье — гипотеза (Ковалевский 1956). К XIII веку ислам — государственная вера три века: ал-Гарнати в XII веке видел соборные мечети, кадиев и учёных ханафитского

толка; на надгробиях арабская вязь; торговля и право держатся на исламском счёте (История татар, т. II; БРЭ). Что в 1223 году язычники жили в сёлах правобережья, — гипотеза по могильникам и этнографии, прямых свидетельств нет. Исламизация и разрушение святилищ как политика столицы в 1223 году — художественная посылка игры, вольность; правило подачи — конфликт политический, ислам не «враг» и не «чужая вера».

Источники: Ковалевский 1956; История татар, т. II (2006); БРЭ «Волжско-Камская Булгария».

См. также: 16. Ибн Фадлан и 922 год · 7. Сувары (суваз)

26. Юмӑс — сказитель-летописец

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул рассказывал о себе так: «Я и есть *дафтар* «книга записей», только без бумаги; пока я жив, помнит весь род». Юмӑс — класс поддержки словом: «Ырӑ сӑмах», «Слово юмӑс», «Ваттисен сӑмахё» — имена павших вслух, +Дух; из ран — только заговор «Юн чарни», раз за бой. Травами лечит ведунья. Эта энциклопедия — его память.

В истории

Юмӑс «читающий знаки» в записях XVIII–XX вв. (Ашмарин; Салмин 2007) — гадатель, толкователь примет и снов, знающий обрядовую речь и заговоры; роль и мужская, и женская. Канон проекта делает его прежде всего хранителем устной памяти народа без письма: имена, родословия на три-четыре колена, порядок слов обряда, чьи межи и долги, кого поминать первым; лечит он только словом. Это толкование принадлежит разработчику-носителю и подаётся как таковое, а не как общепринятая классификация: в источниках

границы между юмăç, чўкçё и знахарем размыты. Три роли игры не смешиваются: чўкçё «жрец моления» творит обряд, юмăç помнит и произносит, марийская ведунья лечит. Юнит поддержки на сетке, «Юн чарни» и числа в журнале — игра; имя Ярмул — чувашскийдохристианский именовослов. Правило рамки: что мог знать он устно, идёт его голосом; летописи и датировки — голосом команды.

Источники: Ашмарин; Салмин 2007.

См. также: 22. Чўк и киремет · 21. Духи земли, воды и леса

80а. Чўксь — жрец моления

Ярлыки: Этнография (толкование разработчика-носителя)

Память Ярмула

Ярмул говорил о нём: «я режу, ты помнишь» — так Иш-лей зовёт его на обряд. В игре чўксь — не класс и не спутник, а NPC узлов: Мян Юман, Сувар, поле учука; он назначает час, режет жертву и произносит главное моление; без него чўк — домашняя доля. Три роли не смешиваются: чўксь творит обряд, юмьс помнит слова, ведунья лечит.

В истории

У некрещёных чувашей общинным молением распоряжались особо уважаемые старики и жрецы — *чўксь* (по-русски «чукли»): человек чистой жизни, знающий порядок жертвы; он назначает час, выбирает животное, режет и произносит главное моление на *чўк*, *учук* и *мян чўк*, а *ваттисем* «старейшины» стоят рядом с ним. Отдельно — *мйчавар* «смотритель святилища», сторож конкретного места, а не распорядитель. Роли описаны в этнографии XVIII–XX веков (Сал-

мин 2007; Ашмарин), где границы между чўкқё, юмăс и знахарем бывают размыты; в игре они разведены строже, и это толкование разработчика-носителя, ради ясности мира, а не общепринятая классификация. Перенос на 1223 год — проекция. Ишлей, его белая одежда в грязь и его молчание о духах — «мистику говорят другие, он её делает» — придуманы для игры.

Источники: Салмин 2007; Ашмарин.

См. также: 26. Юмăс — сказитель-летописец · 69. Хывни, чўк и мăн чўк

38а. Ведунья-лекарь: травы, заговор и «Хворь»

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул признавал первым: «за раной идите не ко мне». Ведунья — единственный лекарь отряда: «Шудо эм» лечит в бою, «Тазалык» снимает любой статус, на привале она сокращает «Тяжело ранен» до четырёх дней и одна снимает «Хворь» травами за ночь. Юмӓс врачует только словом — заговор *Юн чарни* «Остановить кровь», раз за бой. Берегите её на сетке.

В истории

Кто лечил в лесном Поволжье XIII века, источники не говорят. Этнография XIX–XX веков знает у марийцев знахарку *шійведьшиш* с травами, отваром и заговором («Марийцы» 2005; названия — по 10-томному «Словарю марийского языка»), а у чувашей — *юмӓс*, который в записях Ашмарина и Салмина одновременно и гадатель, и знахарь. В игре роли разведены строже, чем в жизни, и это толкование разработ-

чика-носителя: юмăç — сказитель-летописец, лечит словом и только кровь; ведунья — тело, травы и «Хворь». Разделение сделано ради ясности мира (классы не дублируются), а не как научная классификация. Числа лечения, сроки выздоровления, «Хворь» как статус и названия способностей *Шу до эм*, *Тазалык* — вольность; марийские формы утверждает консультант. Спор «Слово и трава» между Ярмулом и Унавий в игре так и остаётся нерешённым — как в источниках.

Источники: Марийцы 2005; Салмин 2007; Ашмарин.

См. также: 26. Юмăç — сказитель-летописец · 38. Марийские ведуньи и керемет

78. Имя-оберег

Ярлыки: Этнография (проекция) + Вольность

Память Ярмула

Ярмул знал, кого как звали до имени-оберега, — настоящее имя знают он, мать и сам человек. В игре об этом заходит разговор на привале: у одного из спутников имя, каким не назвали бы любимого сына, и он объясняет спокойно — «у матери до меня двое не выжили». Никто не смеётся. Не спрашивайте настоящее имя при всех.

В истории

Если в семье умирали дети один за другим, следующему давали нарочно дурное, «плохое» или чужое имя — чтобы злые духи слышали, решили, что ребёнок никому не нужен, и прошли мимо; охранительные имена известны у чувашей по записям XIX–XX веков (Ашмарин; Салмин 2010; словари чувашских имён). Младенца до имянаречения зовут *ят-сър* «безымянный», а обряд называется *ача ят хуни* «наречение имени». Тот же обычай — и у соседних народов Поволжья, и у степняков: имя-оберег дают и коню, чтобы не сглази-

ли (в игре жеребёнок *Юрӕхсӕр* «негодный»). Для 1223 года это перенос назад — «этнография, проекция», как помечено в реестре вольностей игры; конкретные формы имён утверждает разработчик-носитель. Вопрос «чей ты и откуда», который задают чужому прежде имени, — из той же поздней этнографии, и вся линия героя выстроена на нём.

Источники: Ашмарин; Салмин 2010.

См. также: 26. Юмӕс — сказитель-летописец · 57. Турӕ и Пӕлӕх

Часть III. Вера, духи и обряды



Юпа. Дуб — плоский верх, липа — округлый; зарубки, тамга, лицо тремя ударами; металл на темени; одежда на столбах; упавшие старые столбы.

О чём эта часть

Туря делает год, дождь и гром; у леса, воды и дома есть свои хозяева, и с каждым договариваются по-своему. Обряды — от домашней доли до великого моления всем миром — и осень, когда живые зовут мёртвых по именам.

57. Турă и Пўлĕх

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул говорил: «Турă делает год, дождь и гром — овец наших он не считает. Пўлĕх режет долю, и обратно её не выразишь». В игре Турă — адресат мăн чўк и имя Высшей руны Творца *Турă-Пўлĕх*, единственного «последнего вздоха» при permadeath. А Пўлĕх — причина, по которой о погибшем говорят «его доля кончилась», а не «вы его не уберегли».

В истории

Турă «Бог, творец» в чувашской традиции живёт в самом высоком ярусе неба, шлёт дождь и гром и в мелочи не вмешивается: к нему обращаются всем миром, на больших молениях. *Пўлĕх* (Пўлĕхсĕ) «раздающий долю» определяет, кому какой жребий; доля нарезана заранее, и выпросить другую нельзя. Рядом — *Пихампар*, наделяющий качествами и посылающий вещие сны. Всё это этнография XVIII–XX веков (Салмин 2007; Ашмарин); что сувары 1223 года верили

именно так — допущение, перенос веры на семь веков назад. В игре Пўлѣх — внутримировое обоснование permadeath: гибель спутника не наказание за ошибку и не «неуберегли», а доля, которую можно только донести достойно, и единственное обещание умирающему — «имя назовём». Руна Творца, знак Туря-Пўлѣх и его сила на рубахе — вольность; вышивальщицы кладут знак Творца только в особом месте — этнографически верная деталь. Тем же словом *туря* называют гнедую масть коня.

Источники: Салмин 2007; Ашмарин.

См. также: 21. Духи земли, воды и леса · 26. Юмăс — сказитель-летописец

21. Духи земли, воды и леса

Ярлыки: Этнография

Память Ярмула

Ярмул рассказывал: «Слышат они меня или нет — не скажу, врать не стану; скажу другое: кто спрашивает, тот реже тонет». Три шкалы $-3...+3$ — Земля, Вода, Лес: похоронить павших, тихая переправа, дар на ветвь двигают вверх; мыть кровь в реке, рубить дубраву — вниз. Числа читают Ярмул и Пинерпи; без них — примета.

В истории

В чувашской молитвенной речи духи стихий названы парами — *Ѕёр ашиё-амйё* «отец и мать земли», *Шыв ашиё-амйё* «отец и мать воды», коротко *шыври* «водяные», *Върман ашиё-амйё* «отец и мать леса»; рядом — малые добрые духи *ырă* «добрые» рощи, родника и брода, водяной *вутайи* и лесной *арсури* «хозяин леса», сбивающий с пути. Всё это записано этнографами XVIII–XX вв. (Ашмарин; Салмин 2007, 2010), как и дары на ветвях, серебро в воду при переправе, запрет мыть кровь в реке и просьба к земле

«взаймы» перед копанием — подлинная формула по Ашмарину. Что сувары 1223 г. верили именно так, — перенос на семь веков назад. Духи как шкалы с числами, эффекты ступеней, журнал «Приметы» и связь примет с системами игры — вольность. В игре примета не лжёт; в этнографии — сотни погодных примет без чисел.

Источники: Салмин 2007; Ашмарин; Чувашская энциклопедия.

См. также: 22. Чўк и киремет · 26. Юмăç — сказитель-летописец

58. Арсури и вутӑш

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул говорил: «арсури водит того, кто торопится; шыври не пускает, когда дно ушло». В игре ни тот ни другой не выходят на сетку: арсури — примета «водит кругами» и штраф духа леса –3 (отряд заплутал, +1 день), вутӑш и шыври — шкала «Вода» и приметы у переправ. Не отвечайте на оклик из темноты: свои зовут дважды.

В истории

Арсури «хозяин леса» в чувашской традиции — высокая фигура с волосами до земли, меняющая облик; он хохочет, зовёт знакомым голосом и сбивает с пути, но не убивает; от него выворачивают одежду, переобувают обувь, садятся и молчат. *Вутӑш* «водяной» — по одним рассказам получеловек-полурыба, по другим — подводные семьи, живущие «как люди»; он забирает купальщиков в полдень и уводит брод; коротко духов воды зовут *шыври*. Записи XVIII–XX веков (Ашмарин; Салмин 2007); байка про деда, который за-

ще мил арсури клином, восходит к записи в словаре Ашмарина. В игре духи — шкалы и приметы, и это вольность: журнал «Приметы» не лжёт, но толкует земное — «шыври не пускает» почти всегда значит «дно ушло», а «арсури водит» — «сядь и отдышись». У болота в этой традиции хозяина нет вовсе, и его боятся больше леса.

Источники: Ашмарин; Салмин 2007.

См. также: 21. Духи земли, воды и леса · 75. Вупър и ийе

74. Хёрт-сурт и йёрёх

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул говорил: «в доме у печи прядёт хёрт-сурт, в кузовке у стены — йёрёх; он не бог, он память, у которой есть характер». В игре первый — мера утраты: у отряда нет дома; второй — довод рода «остаёмся»: йёрёх привязан к месту, его выносят из огня вперёд еды. На сетке ни того ни другого нет.

В истории

Хёрт-сурт «дух дома» — девушка в белой холщовой рубахе, прядущая у печи; любит чистоту и тишину, ей отделиют долю от еды, а из дома, где ругаются и не метут, она уходит, и дом разваливается сам. *Йёрёх* «родовой покровитель» хранится в лубяном кузовке *йёрёх пёрни* в углу; ему кладут свинец, серебро, лоскут, еду; он и бережёт род, и высылает болезни глаз и кожи, если его обидеть. Оба записаны этнографами XVIII–XX веков (Чувашская энциклопедия, «Хёрт-сурт»; Салмин 2007; Ашмарин); перенос в XIII

век — допущение. Правило игры: ни один домашний дух не становится юнитом — только слух, звук и последствие. Статья о хёрт-сурт писалась по дублирующим изложениям — сверить по печатной Чувашской энциклопедии до записи. Перенос огня головнёй вместе с хранителем дома на новое место — живая логика обряда, и в игре она становится образом Исхода.

Источники: Чувашская энциклопедия, «Хёрт-сурт»; Салмин 2007; Ашмарин.

См. также: 21. Духи земли, воды и леса · 64. Исход в леса

75. Вупър и ийе

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул о ночи говорил просто: «железо под изголовье и не спи один в чужом месте». В игре вупър и ийе никогда не выходят на сетку: только слух, звук и последствие с бытовым объяснением — часовой у овина смотрит внутрь, а не наружу, и пропускает того, кто подходит снаружи. Огненный змей над селом в сентябре — честное известие о поджоге.

В истории

Вупър «тот, кто давит» (иначе *вупкӑн*) — ночной дух почти без облика: наваливается на грудь спящему и не даёт крикнуть; он же огненный змей над сёлами и тот, кто при затмении ест луну, — тогда весь народ бьёт в железо и кричит, пока луна не вернётся. Отводят его шумом и железом под изголовьем; не спят навзничь и одни на чужом месте. *Ийе* «дух построек» живёт в банях, мельницах, овинах и заброшенных срубках: плещет водой в пустой бане, ворочает снопы, чужого давит и путает, при двоих не подходит; входя, здороваются

вслух и оставляют хлеб. Записи XVIII–XX веков (Ашмарин; Салмин 2007; Чувашская энциклопедия); перенос на 1223 год — допущение. В игре — приметы и правила ночлега; байка «Овин» в устах Ярмула сочинена по этнографическому материалу, а связь вупёра с поджогами и ложным «большим войском» — авторская.

Источники: Ашмарин; Салмин 2007; Чувашская энциклопедия.

См. также: 58. Арсури и вутайш · 70. Аван — овины и молотба

56. Улӑп

Ярлыки: Этнография (фольклор) + Вольность

Память Ярмула

Ярмул рассказывал её тихо, как Илемпи: «леса ему были по колено, а Атӑл — по щиколотку». В игре Улӑп живёт только в легендах привала: +1 к Голосу предков и эта статья; на сетке и на карте его нет. Холмы правобережья, «как ша-ги», — его лапти. Спросите мастерицу, чем кончилась история про пахаря.

В истории

Улӑп «великан» — герой чувашских преданий, великан-первопредок: он вытряхивает землю из лаптя, и вырастают холмы; переносит реки; поднимает на ладонь пахаря с лошадью и плугом и несёт показать матери, а мать велит положить «жучка» на место — «этот нас всех переживёт». Сюжеты записаны собирателями XIX–XX веков и вошли в своды чувашского фольклора и в словарь Ашмарина; они родственны великанам-первопредкам у соседних народов Поволжья. Никаких свидетельств о том, что сувары XIII века

рассказывали именно эти предания, нет: это фольклор Нового времени, перенесённый на семь веков назад, — тот же статус, что у обрядов и костюма игры. Байка «Улӑп и холмы» в устах Илемпи сложена для игры по мотивам подлинных сюжетов, а её последняя строка — «а мы остались царапать» — авторская.

Источники: Ашмарин; Чувашская энциклопедия («Улӑп»); Салмин 2007.

См. также: 57. Турӑ и Пуӑлӑх · 26. Юмӑс — сказитель-летописец

22. Чўк и киремет

Ярлыки: Этнография

Память Ярмула

Ярмул рассказывал: «Без чўксё чўк — не чўк, а домашняя доля». Три уровня обращения: *хывни* «возлияние» — первая ложка предкам, бесплатно; *чўк* «моление с жертвой» — дух места +1 или +2; *мйн чўк* «великое моление» — один раз за кампанию. Забой не показывается. Первая жертва у киремет открывает руну Творца.

В истории

Чўк — моление с жертвой (хлеб, каша, птица, при большой нужде баран); его ведёт *чўксё* «жрец моления», по-русски «чукли», — особо уважаемый человек, который назначает час, режет жертву и произносит главное моление; юмӑс при нём помнит слова, старейшины распоряжаются людьми. Киремет — священное огороженное место с жертвенником и его дух, грозный, но свой. Всё это — этнография XVIII–XX вв. (Салмин 2007; Ашмарин), перенесённая в XIII в. Само слово по общепринятой этимологии восходит к арабскому

карамат «чудо, благодать святого», часть киреметов связана с почитанием мусульманских святых, а фиксируется лексика много позже 1223 г.: утверждать, что сувары того лета так называли святилища, нельзя. Термин оставлен в интерфейсе решением разработчика, персонажи слово обходят. У марийцев *керемет* «злой дух» — иное понятие. Три роли в игре разведены строже, чем в жизни.

Источники: Салмин 2007, 2010; Ашмарин; БРЭ («Кере-мет»).

См. также: 21. Духи земли, воды и леса · 26. Юмӓс — сказитель-летописец

73. Киремет: слово и спор о нём

Ярлыки: Этнография + Гипотеза

Память Ярмула

Ярмул произносил это слово, потому что имел право на обрядовую речь; остальные говорят «то место за валом», «огороженное», «куда не ходят». В игре термин остался в интерфейсе и на карте: точки киремет — Мӓн Юман, старый киремет Тикаш хули, Чӹк вырӓнӓ в Сӓр хӹми; жертва у киремет открывает руну Творца. Один туда не ходи и топора не носи.

В истории

В чувашской традиции, как её записали этнографы, *киремет* — сразу две вещи: священное огороженное место с жертвенником, куда без обряда не ходят и где нельзя рубить, и дух этого места — грозный, способный наслать болезнь, но свой (Чувашская энциклопедия; Салмин 2007). Однако само слово, по общепринятой этимологии, восходит к арабскому *карамат* «чудо, благодать святого», и часть киреметов связана происхождением с мусульманским почитанием

святых (БРЭ «Керемет»). Ислам в Бугарии к 1223 году — государственная вера три века, и слово теоретически могло дойти до правобережья, но фиксируется эта лексика много позже: утверждать «в 1223 году это называли киремет» нельзя. Решение игры: в UI и энциклопедии термин остаётся ради узнаваемости, в репликах персонажи его обходят, а статья признаёт спорность. То же с именем *эсрел* «дух смерти» — оно арабского происхождения. Марийский *керемет* — другое.

Источники: БРЭ «Керемет»; Салмин 2007; Ашмарин.

См. также: 22. Чўк и киремет · 38. Марийские ведуньи и керемет

69. Хывни, чўк и мǎн чўк

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул говорил: «хывни — один человек, чўк — чўксь и слово, мǎн чўк — согласие всех». В игре три уровня: хывни бесплатно, чўк — малый дар или баран, дух места +1, мǎн чўк — один раз за кампанию, обнуляет штрафы духов и даёт «Слово земли», а перед Исходом — +1 группу в перекличке. Забой не показывается.

В истории

Хывни «возлияние» — первая ложка каши и первый глоток предкам, на землю или в огонь; делает кто угодно, без особых слов. *Чўк* «моление с жертвой» — хлеб, каша, птица, при большой нужде баран; без *чўксь* «жреца моления» это не чўк, а домашняя доля. *Мǎн чўк* «великое моление» — несколько родов сходятся в одно место, ставят котлы, режут скот и просят у Турǎ за весь край; творит его община, и без согласия *ваттисем* «старейшин» оно невозможно. Уровни обращения к невидимому, порядок жертвы и прави-

ло «кто ведёт» описаны в этнографии XVIII–XX веков (Салмин 2007; Ашмарин) и перенесены в XIII век как проекция. Цена и эффекты обрядов в игре, «Слово земли», одноразовость мӓн чӳк за кампанию — вольность: это ограничение лета войны, а не свойство обряда. Ни один обряд не обещает чуда: люди делают то, что делали деды, и смотрят, как пойдёт.

Источники: Салмин 2007; Ашмарин.

См. также: 22. Чӳк и киремет · 80а. Чӳксё — жрец моления

67. Учук — моление всем миром

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул стоял рядом с чўксё и держал в памяти, по каким родам пойдёт ковш. В игре учук — место сбора коалиции: роды съезжаются сами. Говорить до моления — Лесные соседи –2; после, взяв слово у старшего, — +1 к вербовке; привести скот на общий котёл — +3 и найм следопытов из дальних сёл. Сначала боги, потом люди.

В истории

Учук «полевое моление» — общинное жертвоприношение в июле, на краю поля или у воды: несколько родов и деревень съезжаются с котлами, посудой и скотом, режут жертву, варят *учук пйтти* «кашу учука» в десяти котлах, просят урожая, сохранности скоту и здоровья; молодёжь водит *вайй* «хороводы», старики решают то, о чём не говорят больше нигде. Молением распоряжается *чўксё* «жрец моления», рядом стоят *ваттисем* «старейшины». Описания — этнография XIX–XX веков (Салмин 2007; Чувашская энциклопедия).

дия); перенос в XIII век — проекция. Порядок «сначала моление, потом слово» и запрет «ставить своё дело впереди богов» — из тех же записей; сход родов на учуке ради войны, речь героя перед полутора тысячами жующих людей и все числа — вольность. В игре учук — ещё и самая большая сцена света: дым котлов, белые рубахи, дозорные на краю поля.

Источники: Салмин 2007; Чувашская энциклопедия (обряды).

См. также: 69. Хывни, чўк и ма́н чўк · 80а. Чўксь — жрец моления

68. Юпа и Кёр сәри

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул считал год похоронами: «в ту осень, когда старик с мельницы поставил юпа брату». В игре октябрь — месяц столбов и Исхода: переключка идёт формой кёр сәри — ковш по кругу, девять кругов — девять родов; перед уходом ставят юпа тем, кого оставляют, берут землю и головню. Первое имя на первом юпа новой земли — то, которое вы потеряли.

В истории

Юпа «памятный столб на могиле» ставят не в день похорон, а осенью, на обряде *юпа ирттерни* «проведение юпа», сразу за всех, кто умер за год: мужчине из дуба с плоским верхом, женщине из липы с округлым; зарубки, знак рода и метка человека, монета в темени как знак солнца; букв на столбе нет — имя произносит *юмәс* «сказитель» (решение разработчика); столб несут на кладбище с песнями и пляской, у могилы разбивают ковш. *Кёр сәри* «осеннее пиво» — поминовение дом за домом: пиво из нового урожая, каша,

хӑпарту «каравайчики», петух, *хывни* «возлияние» и имена умерших вслух; местные названия — *кӑрхи сӑра*, *автан сӑри* «петушиное пиво», *кӑр сурти* «осенняя свеча». Всё — этнография XIX–XX веков (Чувашская энциклопедия, «Юпа»; Салмин 2010); перенос в 1223 год — допущение. Обряд для погибшего без тела — пустая яма, вещь вместо тела, столб без кола — придуман: прямой записи нет, но он следует из логики обряда.

Источники: Чувашская энциклопедия, «Юпа»; Салмин 2010.

См. также: 64. Исход в леса · 80. Пиво, ковш алтӑр и застолье

Часть IV. Дом, стол и одежда



Суварское подворье. Клеть на столбах; летняя кухня с дымом; баня у воды; улицы нет — село в деревьях.

О чём эта часть

Что едят в дороге и на пиру, как ходит по кругу ковш, по чему узнают девушку и хозяйку дома, что значит серебро на груди и почему узор кладут не для того, кто носит.

76. Шӑрттан, пӑри и правило «без картофеля»

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул говорил: «старейшины дают в дорогу шӑрттан, если очень уважают уходящих». В игре шӑрттан — единственная мясная еда обоза: круг = 20 мер провизии, не портится и не нуждается в скоте. Ужин — отчёт без слов: салма третий вечер — мука на исходе; шӑрпе — кого-то зарезали. Никто не скажет «вкусно»; скажут «сегодня с салом».

В истории

Шӑрттан «запечённый бараний желудок» — желудок вычищают, туго набивают мясом с салом, зашивают и запекают; он хранится месяцами без погреба и льда. *Пӑри* «полба» — старое уважаемое зерно, из полбенной муки пекут обрядовый хлеб; поля Волжской Булгарии засевали пшеницей, просом, ячменём, полбой, чечевицей и горохом (История татар, т. II). Блюда — *салма*, *ҫамах*, *шӑрпе*, *пӑтӑ*, *хуплу*, *пӑремеч*, *чӑкӑт* — описаны у чувашей в XVIII–XX веках (Чу-

вашская энциклопедия) и перенесены в 1223 год. Правило игры «без картофеля»: современные хуплу, пўремеч и хуран кукли делают с картошкой, а картофель в Поволжье XIII века невозможен, как и чай, самовар, подсолнечное масло, водка и сахар; начинки в игре — полба, крупа, мясо, творог и репа. Репа как замена — допущение разработчика (вольность), уместность репы в домонгольском Поволжье проверяет консультант. Шарттан как товар с ценой и «двадцать мер» — вольность.

Источники: Чувашская энциклопедия (кухня, хозяйство); История татар, т. II (2006) (земледелие).

См. также: 24. Волжский торговый путь · 80. Пиво, ковш алтър и застолье

80. Пиво, ковш алтӑр и застолье

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул помнил, чьё пиво хвалили прошлой осенью. В игре пиво — язык обряда и гостеприимства: на учуке и кӑр сӑри ковш *алтӑр* идёт по кругу, девять кругов — девять родов переклички; отказаться от ковша — обидеть, а если вера не велит пить, ковш поднимают, называют своих умерших и передают дальше — так поступит Хасан-бек.

В истории

Сӑра «пиво» варили почти в каждом чувашском доме, и без него не обходился почти ни один обряд; хмель почитали как знак плодородия. На осеннем молении по новому урожаю ведущий поднимает всех, отпивает из большого ковша *алтӑр* «ковш из корневища», и ковш идёт по кругу — так девять раз; малый ковш *курка* с высокой резной ручкой — по нему узнают род. Гости встречают у ворот и первым принимают его коня, сажают за стол, режут то, чего не зарезали бы себе, а разговор о деле начинают после еды и перво-

го ковша; уходя, говорят *Ѕитменнине ѕитерёр, ытлаишине каѕарёр* «Чего не хватило — восполните, что было лишним — простите». Всё это этнография XVIII–XX веков (Чувашская энциклопедия; Салмин 2010; Ашмарин), перенесённая в XIII век. «Девять кругов = девять родов» как каркас переключки и «девять юсманов» на чўк — вольность игры.

Источники: Чувашская энциклопедия (посуда, обряды); Салмин 2010; Ашмарин.

См. также: 68. Юпа и Кёр сәри · 67. Учук — моление всем миром

4. Кёпе, тухья и хушпу



Костюм сувар: женский и мужской. Хушпу только с сурпаном; каури и дирхемы на нагруднике; красная счётная вышивка с чёрным контуром; лапти и онучи.

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул рассказывал: «Девушку узнают по тухье, хозяйку дома — по хушпу; у одной косы видны, у другой волос не видно вовсе». Убор — слот «Пуҫ тумё» Амазонок: тухья или хушпу с сурпаном и масмак по биографии, шлема нет; монеты рождают «Звон серебра», одну можно отдать на руну Творца. Дальше — по судьбе каждой.

В истории

Белая холщовая рубаха *кёне* «рубаха» с красной обережной вышивкой, девичья *тухья* «девичья шапочка» и *хушпу* «убор замужней» записаны у чувашей XVIII–XX вв. (Николаев, Иванов-Орков, Иванов, 2002). Тухья — шлемовидная, в три яруса: ряды монет по околышу, бисерная полусфера с солярными знаками, бисерный конус сверху; верх закрыт, косы видны, хвоста сзади нет. Хушпу — «корона хозяйки дома»: жёсткий остов с открытым верхом, только поверх сурпана, волос не видно, главное — монеты, сзади полоса *хушпу*

хысё «хвост хушпу» до пояса. К убору — *масмак* «лента через лоб», *сурпан сакки* «подвески у висков», *тевет* «перевязь» и *шўлкеме* «нагрудник». Облик утверждён разработчиком 17.09.2026. Для 1223 г. обилие монет — вольность: тогда на уборах обрезки серебра, дедовские дирхемы, бисер и каури. Звон как механика, эффекты и «амазонки» как род войск — игра.

Источники: Николаев, Иванов-Орков, Иванов (2002); Ашмарин.

См. также: 10. Обережная вышивка и «руны» · 26. Юмăс — сказитель-летописец

50. Сурпан и масмак

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул говорил: «сурпан — это замужество, которое видно с другого берега». В игре сурпан с масмак — предмет слота головного убора Амазонок, только при хушпу: носительница снимает с себя Кровотечение за 1 ОД — «перевязка сурпаном». Тухья девушки, хушпу замужней — по биографии героини, не по уровню. Не путайте с марийским убором ведуний.

В истории

Сурпан «головное полотенце замужней женщины» — длинное белое полотнище с вышитыми концами, которым замужняя чувашка покрывала голову всегда; *масмак* «налобная повязка» закрепляла его — узкая вышитая полоса надо лбом. Оба описаны этнографами XVIII–XX веков (Николаев, Иванов-Орков, Иванов 2002; Ашмарин), у разных групп чувашей — с разной шириной, вышивкой и способом повязывать. Смена девичьей тухьи на сурпан и хушпу —

часть свадебного обряда: в игре её отражает правило «убор по биографии». Что суварки XIII века носили именно такие уборы, источники не подтверждают: это проекция, тот же статус, что у всего костюма игры. Эффект «перевязка сурпаном» — вольность: полотенце в самом деле годится на перевязку, но обычай так его тратить не записан. Костюм суварок в игре не смешивается с марийским и мордовским.

Источники: Николаев, Иванов-Орков, Иванов 2002; Ашмарин.

См. также: 4. Кёпе, тухья и хушпу · 51. Тевет, ама и шўлкеме

51. Тевет, ама и шўлкеме

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул о женском серебре говорил: «это не украшение, это она идёт». В игре тевет, ама и шўлкеме — предметы слота нагрудного украшения, только для женщин: тевет расширяет радиус «Ваттисен юрри», ама даёт +1 брони за –1 движения, шўлкеме-оберег сдвигает порог проверки Духа. Сярка — запасная монета для руны Творца. Серебро с убора «слышало» обряды — казённое не годится.

В истории

Тевет «перевязь через плечо» — праздничная лента с монетами, бисером и раковинами через левое плечо; *ама* «нагрудник» — плотный нагрудник из монет с наспинной частью, знак замужней женщины; *шўлкеме* «нагрудное украшение» — двухчастная подвеска с монетами, бусами и бисером, которую носили и девушки, — и оберег. Всё это этнография XVIII–XX веков (Николаев, Иванов-Орков, Иванов 2002): полный женский комплекс весил около пуда, монет на

нём было два-три килограмма. Для XIII века такого изобилия монет быть не могло: обилие монет на уборах началось лишь в XVIII веке, и в игре на уборе — обрезки серебра, дедовские дирхемы, бляшки-нухрат, бисер и каури. Украшение как личное богатство женщины, переходящее от матери к дочери, — этнографическая правда; игровые эффекты, «монетная броня» и связь с руной Творца — вольность.

Источники: Николаев, Иванов-Орков, Иванов 2002; Чувашская энциклопедия (украшения).

См. также: 50. Сурпан и масмак · 4. Кёпе, тухья и хушпу

52. Писиххи, с̣апата и с̣аран ат̣а

Ярлыки: Этнография + Вольность

Память Ярмула

Ярмул судил о человеке по ногам: «в лаптях — следопыт и ополченец, в сапогах — столица». В игре пояс *писиххи* даёт +5 Духа на старте боя; лапти *с̣апата* прибавляют +5 к Маскировке на скрытой позиции; сапоги *с̣аран ат̣а* делают болото проходимее и брод — без штрафа к защите. Лапти в дороге снашиваются за неделю.

В истории

Писиххи «пояс» с подвесками — кошельком *енч̣ёк* и зеркальцем *т̣ёк̣ёр*; *с̣апата* «лапти» из липового лыка — мужские в семь лычек, женские в девять и двенадцать, с онучами или шерстяными чулками *ч̣алха*; *с̣аран ат̣а* «кожаные сапоги» и *с̣аран пушмак* «кожаные башмаки» — обувь праздника, города и должности. Всё описано этнографами XVIII–XX веков (Николаев, Иванов-Орков, Иванов 2002; Ашмарин). Кожаная обувь в болгарских городах — источник: болгарская юфть, *булгари*, была товаром на Востоке и на Руси, и

сапоги сшиты из неё (История татар, т. II). Правило «атӑ — это статус» — этнографическая правда, перенесённая в XIII век; игровые эффекты предметов — вольность. Кочедык для плетения лаптей, лыко в пураке и вечер, когда весь лагерь садится плести, — быт, а не механика.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.