<u>Устройство Клана Волка</u>

Клан Волка — сильнейший клан Севера, сделавший своим домом равнину вблизи Пиковых гор. От них вглубь территории клана идет широкий и глубокий разлом в полдня пути, затрудняющий передвижение по землям. В помощь себе клан выстроил переправы и мосты.

Кланы Барсука и Медведя немного уступают по силе клану Волка, но с кланом Барсука у Волков политический и военный союз, а с кланом Медведя случаются периодические стычки из-за спорной территории на восточной границе.

На земли клана Волка с севера, с Пиковых гор, совершает набеги клан Барса, разоряя земли, но сил клана хватает, чтобы отогнать обратно их . Ходят слухи, что набеги Барсов идут с подачи клана Медведя, но подтверждения этому пока не найдено.

Клан Волка состоит из пяти крупных родов:

1. Род Ингвара, Старейшина Элиас Ингвар
2. Род Брана, Старейшина Иннар Бран
3. Род Элия, Старейшина Берг Элия
4. Род Кригга, Старейшина Гурни Кригг
5. Род Хелга, Старейшина Агнар Хелга

Роды Ингвара и Элия — самые влиятельные. Род включает в себя семьи разного размера и полезности.

Имя в Клане Волка состоит из личного имени и обозначения семьи (как фамилия) и названия рода.
Например: Ульф Алвар из Рода Хелга, где “Алвар” - имя семьи в роде Хелга.

Глава рода Хелга и члены его семьи имени семьи уже не имеют, вторым стоит название рода и для его главы обязательно упоминание статуса: старейшина Агнар Хелга.

У вождя и его семьи нет имени семьи и рода, это заменяется названием Клана: Бьёрг из Клана Волка, Лагерта из Клана Волка.

Верховные шаманы не имеют имени рода и семьи, им это заменяет направление деятельности: “Верховный шаман Аркелл, Говорящий с предками” или просто “Говорящий с предками”.

Вождь клана — сильнейший и мудрейший с точки зрения старейшин родов (Совет старейшин – 5 человек), а главы семей подчиняются старейшине рода. Главой семьи и старейшиной рода могут быть как мужчины, так и женщины. Формально женщины и мужчины в клане Волка — равны, но женщина ещё никогда не была вождем.

Глава Клана — вождь, он опирается на Совет старейшин родов и Круг шаманов (3 человека). Когда Бьерг ушёл в портал, открытый Эрном, исполнять обязанности вождя осталась Гудрун, дочь Бьёрга, недавно достигшая совершеннолетия.

Вождь правит пожизненно, но, если он перестает справляться со своими обязанностями, другой член клана Волка может заявить о своем желании занять место главы.

Чтобы стать вождем, надо вызвать на *поединок до смерти* действующего вождя и одержать победу — убить соперника. Даже в случае победы претендент сразу же не становится вождем: он лишь созывает внеочередной Совет старейшин и Круг шаманов, на котором и другие могут высказать желание возглавить клан, но поединка уже не будет.

Далее вождя выбирает (или одобряет победивший прежнего вождя кандидата) Совет старейшин, входящих в клан Волка, при поддержке не менее трех старейшин родов и двух верховных шаманов Круга шаманов. Победителем становится тот, кто получит наибольшую поддержку.

По истории клана Волка вождей, убитых в поединке, было очень мало — обычно они умирают либо в очередном набеге, либо, реже, от старости. Новым вождем часто становится сын предыдущего вождя.

«Плох тот воин, что не хочет быть главой семьи. Плох тот глава семьи, что не хочет быть старейшиной. Плох тот старейшина, что не предпринимает действий для того, чтобы вождем стал наиболее полезный и удобный для этого старейшины вождь. Плох тот вождь, что подчиняется старейшинам; плох тот вождь, что игнорирует старейшин. Хороший вождь понимает баланс и умеет им управлять».

Одной из важных составляющих жизни клана Волка являются набеги на южные земли. При Бьёрге они стали особенно успешны, что сделало Клан Волка еще сильнее. Немалую роль в победах сыграли и зелья-эликсиры, изготавливаемые шаманами-алхимиками.

За последние два поколения шаманы и алхимики Волков очень сильно продвинулись в медицине и изготовлении различных снадобий. Другие кланы даже стали присылать на обучение своих шаманов. На фоне возрастающих требований шаманов к разному оборудованию и приспособлениям стало развиваться и кузнечное дело, что позволило развить и улучшить оружие, алхимические приборы и разные бытовые предметы.

Шаман клана Волка всегда в поиске новых знаний и снадобий, поэтому не считает зазорным учиться и у других кланов — шаманам интересны знания и снадобья других земель, особенно в эффектах снижения негативных последствий после приема эликсиров.

Среди шаманов ходит легенда о древнем чудодейственном «Белом мёде», чей рецепт был частично утерян. Якобы эликсир способен снимать все отрицательные влияния зелий и восстанавливать здоровье. Поиски недостающей части рецепта идут уже несколько поколений.

Хорошей драки шаман тоже не чурается и может представлять собой в бою вполне значимую боевую единицу.

Воины клана разделены на разведчиков и, собственно, воинов. Воин любит хорошую драку, великую славу и под эликсирами готов на всё. В принципе, любой человек из клана Волка ценит все вышеперечисленное, но для профессионального воина это представляет особенное удовольствие и смысл жизни.

На их фоне осторожные, хитрые и расчетливые разведчики выглядят бледнее. Но у них всегда найдется способ дать отпор сомневающемуся так, что никто не усомнится в воинской сути разведчика. А ещё они любят следить, добывать информацию и устраивать допросы.

На данный момент клан Волка уже более 25 лет возглавляет Бьёрг. Ульф из рода Хелга, глава семьи Алвар и прославленный воин, набирает среди Волков популярность. Многие пророчат Ульфу место вождя после смерти Бьёрга, ведь именно Ульф вместе с сыном вождя Бейниром возглавлял несколько последних набегов на южные земли.

Тогда Бьёрг оставался в клане, хотя и по веским причинам. То, что вождь ведет за собой воинов в набег, вызвало некоторое недоумение в клане и породило разнообразные сплетни. И хотя набеги были успешны, Бьёрг начал терять авторитет. Поговаривают, что, возможно, Ульф не станет дожидаться естественной смерти Бьёрга, а бросит вызов старику в ближайшее время.

Неписанные правила клана Волка:

1. Не можешь победить силой — перехитри, не можешь перехитрить — примени силу: сила слаба без хитрости.
2. В войне береги своих и убивай чужих.
3. Знай врага лучше, чем враг сам себя знает. Не дай врагу узнать тебя и самого себя.
4. Не можешь победить сам — используй чужого/другого в своих целях.
5. Даже месть должна приносить пользу: Вождю, клану, роду или семье.
6. Не бывает лишнего знания и умения, просто время для них ещё не пришло.
7. Интересы семьи выше интересов отдельного члена семьи. Интересы клана выше интересов рода, интересы рода выше интересов семьи.
8. Ценный человек/ресурс/знание другого клана должно быть у клана Волка и/или принадлежать клану Волка.