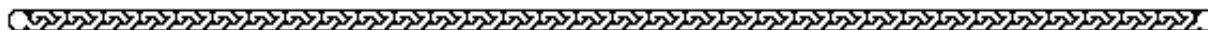


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Сибирь

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)[Мастерские правила](#)

Блок: Общие правила, разное



«Сибирь» ролевая игра
г. Калуга 2004 г. клуб «Истар».

Историческая справка.

Впервые русские столкнулись с Сибирским ханством в XV веке. Это был один из осколков Золотой Орды, подчинивший себе татарские и некоторые ханты-мансийские племена Западной Сибири. Тогда сибирские ханы выступали в качестве союзников других наследников Золотой Орды: Крымского и Казанского ханств, Большой Ногайской и Малой Ногайской Орды. После падения Казанского и Астраханского ханств, впечатленный победами русских хан Эдигар (Едигер, по русским источникам) просил Ивана IV Грозного о покровительстве. По его мнению, вассальная зависимость от России должна была помочь ему в обороне от Шейбанидов, бухарских эмиров. «Сибирский юрт» (так татары называли свое государство) начал платить Москве дань пушниной. В 1563г. власть в ханстве захватил ставленник Бухары Кучум, переставший платить дань и начавший планомерные набеги на русские земли.

С 70-х гг. XVI века началось активное продвижение русских в западную Сибирь. Фактически, его организовали богатые промышленники Строгановы. Их владения по Каме и Чусовой стали исходной базой проникновения за Урал. В начале следующего десятилетия там появился Ермак с дружиной. Не смотря на то, что Ермаку удалось разгромить войско Кучума и занять его столицу Кашлык, казакам после гибели Ермака закрепиться там не удалось. Однако вскоре в Сибирь прибывают новые отряды русских, набранные из казаков и стрельцов; начинают появляться городки, основанные русскими (Тюмень, Тобольск и проч.). В конце XVI века русские ратники окончательно разгромили сибирское ханство, и оно перестало существовать. Так, фактически, окончился первый этап «покорения Сибири», в результате которого Западная Сибирь стала «государевой вотчиной». Местные племена продолжали жить своим старинным

укладом, внося русским «ясак» (т.е. дань пушниной). Ясак был основным вопросом в отношениях русской власти и местных племен. Некоторые представители местной власти (вожди племен) иногда добровольно становились «служилыми людьми», собирая ясак с завоеванных и уже подчиненных племен в пользу русского государя, получая за это жалование. Также они участвовали в военных предприятиях русских войск.

Второй этап в присоединении Сибири начался с выходом русских на Енисей. В 1601 году в районе р. Таз был построен город Мангазея. Там был организован сбор таможенных пошлин с торговцев и «промышленников» (охотников-промысловиков), а также сбор ясака в государственную казну с окрестного самодийского населения. Вскоре контролируемая царскими воеводами территория расширилась до р. Енисей. Были построены новые зимовья, «заясачены» новые племена, и через Мангазею на Русь хлынул поток драгоценных мехов. Мангазея быстро развивалась, став к 20-м гг. XVII века одним из самых крупных и красивых городов Сибири.

Южные пути из Западной Сибири в Восточную пролегали в основном по притокам средней Оби, в первую очередь по р. Кети. В 1618 г. в ее верховьях, не смотря на частые столкновения с тунгусами, был построен Маковский острожек. Он охранял волок (сухопутных переход) с Кети на Енисей, однако одной крепости для обеспечения безопасности оказалось недостаточно. В связи с этим с противоположной стороны волока в 1619 г. был сооружен еще один острог – Енисейский, ставший в последствии крупнейшим административным и экономическим центром Восточной Сибири, длительное время определявшим основные пути ее дальнейшего освоения.

После того, как был основан Енисейск, в Москву стали поступать известия о частых набегах на русские владения местных племен с верховьев Енисея. Сибирские воеводы писали царю, что без сооружения новой крепости «государевых ясачных людей, которые платят в Енисейский острог ясак, уберечь не мочно». В этом районе русские встретили ожесточенное сопротивление киргизских, «колмацких» и бурятских племен, предводители которых не желали уступать «белому царю» своих данников. Эти племена сознавали свою силу и потому были настроены очень воинственно.

В сибирских городах для службы на верхнем Енисее был набран крупный по сибирским меркам отряд (300 чел.). Под предводительством воеводы Андрея Дубенского отряд двинулся в поход с целью присоединения Аринской и Качинской «землиц» и противодействия враждебным «ордам». Так в 1628г. был основан Красноярск.

Общая вводная.

1628г. Красноярск. В городе находится гарнизон из стрельцов и казаков, под предводительством воеводы Андрея Дубенского и несколько промышленников. Главная цель служилых людей – приведение под царскую руку местных племен. В районе Красноярска, на начало игры обитают тюркоязычные качинские татары, родственные кетам (енисейским осякам) коты и арины. Основными занятиями этих племен являются охота и рыболовство. Некоторые добывают железо из руды, занимаются примитивным земледелием. У качинцев развито скотоводство.

Также в этом районе располагаются кочевья Алтысарского юрта енисейских киргизов. Киргизы многочисленный и очень воинственный кочевой народ. Хорошо вооруженные, оснащенные доспехами киргизские племенные дружины держат качинцев, коттов и аринов на положении «кыштым» - данников, с которых помимо пушного ясака берут рабов и воинов для военных походов.

Общие правила.

Все игровое время подразделяется на 4 цикла: весенний (6:00 – 12:00), летний (12:00 – 18:00), осенний (18:00 – 0:00) и зимний (0:00 – 6:00). Поскольку мы все же отыгрываем

регион с суровыми климатическими условиями, то на холодное время года (осенний и зимний цикл) у каждого игрока обязательно должна иметься теплая одежда. «Шуба» шьется из 4 чипов пушнины, которые моделируются полосками ткани, очипованными мастером. Чипы связываются веревочкой и вешаются на шею поверх одежды (не в карман!).

Если во время холодного цикла в течение 15 минут у игрока нет теплой одежды, то он заболевает «горячкой» - повышается температура, появляется головная боль и ломота во всем теле. Игрок может передвигаться только шагом. По истечении 15 минут он ложится в последнем дыхании; без соответствующего лечения больной умирает через 30 минут после начала болезни.

Любые металлические изделия на игре сначала надо отковать. Для этого сначала нужно добыть соответствующее количество чипов железа (стандарт см. Экономика). После этого человек со специальным умением «кузнец» отковывает желаемое изделие.

Любое изделие не требует повторной отковки по истечении времени; но раз в год его нужно обеспечивать чипами железа, по количеству равным 1/2 количества, нужного для отковки.

Макаронны, крупа и т.п. сыпучие продукты у нас не игровые. В игре – тушенка, рыбные консервы и сгущенка (подробнее см. Экономика, Охота, Рыбалка).

Если человек в течение одного цикла не получал ни мяса, ни рыбы, он заболевает цингой. Наблюдается резкое повышение температуры, сильная слабость, бледность, выпадение зубов и волос. Заболевший может только лежать; но в течение первых 15 минут он сохраняет сознание (т.е. может разговаривать). Затем он переходит в последнее дыхание. Без соответствующего лечения больной умирает через 30 минут после начала болезни.

На игре имеются 3 профессии: лекарь, кузнец и охотник. Они обладают соответствующими дополнительными умениями и знаниями, доступными только им. Каждая профессия может брать учеников. Но в принципе, любой человек может попытаться выполнить действия, доступные профессиям (например, вылечить человека или отковать саблю); правда, в этом случае вероятность успеха невелика. Но в случае, если игрок успешно выполнил 3 успешных профильных операции (3 результативных похода на охоту, например), но приобретает данную профессию.

Роли.

Красноярск.

1. Воевода Андрей Дубенский Кокурин Даниил
2. Дьяк - целовальник Пименов Евгений
3. Стрелецкий голова Василич
4. Стрелец
5. Стрелец Каменщиков Игорь
6. Казачий атаман Михайло Кольцов Баринов Константин
7. Казак Добржанский Алексей
8. Казак Яковлев Антон
9. Казак Михневич Алексей
10. Казак Мазаев Сергей
11. Промысловик Матвеев Роман
12. Промысловик
13. Священник Смирнов Игорь
14. Странствующий проповедник Трофимов Александр?

Енисейские киргизы Алтысарский юрт.

15. Каган Архангельский Михаил

- 16.Шаман Савчук Павел?
- 17.Тэчен - батыргэсэр Иванашко Алексей
- 18.Батыргэсэр Антонов Максим
- 19.Батыргэсэр Вадим
- 20.Батыргэсэр Симгачев Михаил
- 21.Батыргэсэр Хрусталев Алексей
- 22.Батыргэсэр Чечко Александр
- 23.Батыргэсэр Василий
- 24.Батыргэсэр Мясников Денис
- 25.Батыргэсэр Юрьин Сергей
- 26.Батыргэсэр

Котты.

- 27.Старейшина Каменщиков Сергей
28. Шаман Карпов Александр
- 29.ЖительТитерин Андрей
- 30.ЖительПинчук Илья
- 31.ЖительГенза Павел
- 32.ЖительКарпов Александр

Арины (6 чел. Грани).

- 33.Старейшина
34. Шаман
- 35.Житель
- 36.Житель
- 37.Житель
- 38.Житель

Блок: Сопутствующие материалы

**Фрагмент №1.****Буряты.**

Племена, кочевавшие в стране Баргужин-Тукум, были известны их современникам больше как «лесные народы». Под этим понятием попали в поздние летописные хроники предки бурят и само племя с этим названием. «Лесные народы» жили в таежной околобайкальской полосе, что определило их образ жизни и способ ведения хозяйства, основными их ... >>>

Огонь - искра, упавшая с неба», - верили с давних пор буряты. Ни одно празднество, ни одно событие в жизни бурятского племени не обходились без кострища. Возле него камлал шаман, выпрашивая счастье и благословление у Вечного Синего Неба. Когда в землю ударяла молния, существовал обычай вернуть небу то, что спустилось с небес. Чтобы поднять небесный дар обратно на небо, сажали ель, верхушка которой, подобно стреле Гэсэра ... >>>

Ни одно празднество, ни одно событие в жизни бурятского племени не обходились без кострища. Возле него камлал шаман, выпрашивая счастье и благословление у Вечного Синего Неба. Когда в землю ударяла молния, существовал обычай вернуть небу то, что спустилось с небес. Чтобы поднять небесный дар обратно на небо, сажали ель, верхушка которой, подобно стреле Гэсэра, устремлялась ввысь. Недаром владыка

молнии и грома Хухэрдэй носил титул тэнгрия — небожителя и звание мэргэна — меткого. Бурятская юрта сохраняла связь с небом через дымоход. Огонь был существом священным. Нельзя было бросать в огонь мусор, ворошить огонь острым, сидеть, вытянув ноги к огню, трогать угли ногой. Переезжая с места на место, старый очаг не гасили, а оставляли тлеющим. Огонь нельзя было осквернять, топить печь нечистыми дровами или не помыв руки.

«Царица огня, сотворенная из дерева, ты, которая зародилась при отделении Неба от Земли, коей отец — твердая сталь, мать — кремь, предки — ильмовые деревья! Блеск твой достигает неба и проникает сквозь землю! Поклоняемся!» - - просили благополучия бурят-монголы, переступая порог юрты. Каждый день перед трапезой буряты отдавали дань Огню кусочками мяса, жира, брызгая на него молочной водкой. Средневековые монгольские рукописи «Книга о жертвоприношении Огню», «Молитва Огню» строго указывали слова молитв и запреты по отношению к огню. Нельзя было также шагать через огонь, замахиваться на него. Таковы одни из запретов шаманизма — перворелигии бурят.

Лесные племена, бродившие по стране Баргуджин-Тукум, находились в зависимости от переменчивой охотничьей удачи и тщательно сохраняли обряды древности, которые могли влиять на эту удачу. Вера в духов, одухотворение природы и предметов, связь с животным миром заставляли прибегать к ритуальным действиям, без которых не совершалось ни одно важное дело, будь то охота, свадьба, роды или похороны. Жертвоприношение, как высшее действие любого обряда, было невозможно без обо, онгонов и самого шамана.

«Сооружение обо и жертвоприношения при них делались в старину довольно просто, — писал бурятский ученый Доржи Банзаров (1822—1855) в работе «Черная вера или Шаманство у монголов», изданной в 1846 году. — Шаман объявлял, что духи, покровители околота, избрали местом своего пребывания такой-то холм или гору. На этом месте делали небольшую насыпь из земли и камней с некоторыми обрядами, и обо было готово. Это были некоторого рода храмы, куда жители приносили жертвы богам своей страны».

Главная роль в ритуальных обрядах принадлежала шаману. Поэтому шаманское одеяние и украшения были символичны. Шаманский боевой плащ — оргой — отличался от обыкновенной шубы тем, что к нему подвешивались различные украшения — кисти звериных шкурок, металлические привески в виде фигурок человека, коня, птиц, колокольчики, кружки. Голову шамана венчал железный шлем майхабши с крестообразным перекрытием и пластинками-рогами. Одеяние довершали конусовидные трубочки холбого, цепи, пластинки. Оргой во время межплеменных стычек становился боевым доспехом. Обязательными атрибутами шамана были трость, кнут, бубен и колотушка, зеркало-толи из бронзы или нефрита, нож. Трость помогала шаману передвигаться в потусторонний мир, говорить с духами.

«Относительно своих обязанностей шаман является жрецом, врачом и волхвом, или гадателем», — свидетельствовал Доржи Банзаров в середине прошлого века и называл случаи, когда вступал в действие шаман. Это начало какого-либо дела, изгнание болезней, падеж скота и набеги волков, возлияние Небу по поводу первого весеннего грома и грозы. Чаще других к помощи шамана прибегали в случае болезни. Вот как это описывал ученый: «Шаман объявлял, какой бог или злой дух виною болезни и чего он требует от человека. Большею частью божество соглашается, вместо души больного, взять какое-нибудь животное известной шерсти. Когда шаману приведут назначенное животное, то он разными обрядами и кривляниями переводит демона из своего тела в животное, а в себя предварительно переселяет духа из больного. ... Удары в бубен учащаются с каждым разом, и шаман более и более одушевляется, лицо его принимает

дикое, удивленное выражение, как-будто ему является дух. Увеличивающееся исступление увлекает шамана: он встает, оставляет бубен, начинает плясать, прыгать, кружиться, биться, произнося заклинания и испуская ужасные вопли, так, что пена выступает изо рта. Все беснование шамана, по его уверению, происходит от того, что дух из тела больного переходит к шаману и пациент от того выздоравливает».

Шаман был центральной фигурой при тайлаганах — молебствиях в масштабе рода весной, летом и осенью. Их назначение — просьба у духов-эжинов урожая, умножения скота, удачи в охоте, семейного счастья. Большие и малые жертвоприношения не обходились без онгонов — изображений духов рода. Они делались из жести, глины, войлока, кожи, дерева, шерсти и волос в виде человеческих фигурок и животных. Онгонами могли быть шкурки зверьков. В каждом доме имелись онгоны, время от времени их задабривали, «кормили» с помощью шамана.

Возвращается человек к воде, которую в детстве пил. Возвращается человек к земле, на которой маленьким жил...

Завершающие строки эпоса о Гэсэре удивительным образом совпадают с буддийским понятием о вечном круговороте жизни и явлений, о возможности нравственного и духовного перерождения.

Земля Баргужин-Тукум, где прошло детство бурятской нации, никогда не была ...
>>>озвращается человек к воде, которую в детстве пил. Возвращается человек к земле, на которой маленьким жил...

Завершающие строки эпоса о Гэсэре удивительным образом совпадают с буддийским понятием о вечном круговороте жизни и явлений, о возможности нравственного и духовного перерождения.

Земля Баргужин-Тукум, где прошло детство бурятской нации, никогда не была обделена милостью Вечного Синего Неба. Над ней шли благодатные дожди, по ее долинам бежали полноводные реки, росли деревья и подрастали дети, но все же милость Неба — его отражение на этой земле.

Байкал... Ламу, Тенгис, Далай...

На разных языках приходившие к его берегам люди называли одно из чудес света и добавляли - «священный», застигнутые врасплох красотой и величием Байкала. Бурятское «Байга, I» появляется в летописи «Алтай Тобчи» Мэргэн Гэгэна, датированной 1765 годом, в родословной Чингис-хана. С Байкалом связано множество легенд, преданий, сказок, которые подчеркивали его сокровенность и мудрость. В водах Байкала плавали Налим и Лебедь, над священным морем парил Орел, на его берегах ревел бык Буха-нойон и утолял жажду Волк — мифические предки бурят. В предании о происхождении племени хори рассказывается о Хоридое, который с двумя товарищами охотился на берегах Байкала. Обидевшись на то, что товарищи обделили его добычей, он покинул их и переправился через Байкал. Здесь он встретил трех лебедей, которые, сняв лебяжьи одеяния, превратились в прекрасных дев, купавшихся в озере. Хоридой спрятал лебяжьи одеяния одной из них, и та дева стала его женой. У них было одиннадцать сыновей, положивших начато одиннадцати хоринским родам. Страна Баргужин-Тукум изначально понималась как земля, непосредственно прилегающая к Байкалу с востока.

Во все времена Байка! поил и кормил человека. Еще в эпоху неолита рыболовство по его берегам занимало равное место с охотой. В древнебайкальских поселениях обнаружены рыбы кости и чешуя, гальки-грузила, крючки из дерева и кости, каменные рыбки-приманки. Рыбаки той эпохи применяли коллективную ловлю, лодки-долбенки, костяные гарпуны, сети из конского волоса, позднее - медные и бронзовые крючки. Каменные рыбки-приманки из белого мрамора внешне походили на рыбу величиной со среднего окуня. Через отверстие на спине привязывалась веревка-линь, а на голове и в

хвосте — что-нибудь яркое, изображающее рыбы плавники. Рыболов опускал приманку в воду и поджидал большую рыбу, чтобы заколоть ее гарпуном. Такой способ рыбной ловли существует на Байкале и поныне, например, на Ольхоне.

Фрагмент №2.

ЯКУТЫ.

Название якут происходит от манчжурского "яку". Якуты - из древней тюркской тайфы - саха (сак). Позже носивших название - сагайские татары. Они в подчинении России. Обитают на Дальнем Востоке, от истоков до верховий р. Лены. Они называют себя - саха. Русские делят их на баталинских и эллинских. Предки их из красноярских татар, иначе сагайских - Омогайбай и Элли. Вначале на эти земли пришел Омогайбай. Прослышав о том, что Омогайбай стал ханом этих краев, пришел сюда и Элли и женился на одной из дочерей Омогайбая. Недовольный этим браком, Омогайбай вместо приданого невесты отдал им негодную кобылу. Впоследствии Элли разбогател, обзавелся многочисленным потомством. По словам историка Приклонского, у Омогайбая был единственный сын Барагай. От Барагая-Бателе, Келтагай, .Тобык. Они образовали улус Баянгантай. У Элли было шестеро сыновей. Старший сын Лабенгасурик-самый первый шаман (бахсы) в этих краях. Второй сын Хадат Хангалас. Улус Хангалас - потомки его. Потомки третьего сына Жонжаглы образовали улус - Батурос. Четвертый сын Молотой Орхон-улус Меген. Пятый сын Даладархан. От него - Бургун Шарта, Сордаш Допсон. От них - улусы Боргон, Допсон. Шестой сын Хатан Хатамалай. Его улус - Нам.

Якуты пришли на эти земли, по всей видимости, в 1200 г. Роды свои они называют Бес анауыс, иногда - Жун. Жун означает "народ". В старину каждый род якутов имел свой клич, тамгу. Но сейчас они почти все забыты. Сохранились лишь некоторые, так, например, клич коломенских якутов - барилас, т. е. беркут. Известные кличи-сасыл (лисица), осе (медведь), шолшен (шолпан-венера), ес (иш - внутренность), тарагай (таз - плешистый) и т. п.

Из книги Шакарима Кудайберды-улы "Родословная тюрков, киргизов, казахов и ханских династий". Перевод Б. Каирбекова.- Алма-ата, СП Дастан, 1990

Северные якуты - оленеводы.

Северные группы якутского населения связаны с оленеводством.

Предки современных якутов начали проникать на территорию Якутии с юга примерно тысячу лет назад. Они были скотоводами и заселили ее центральную часть - междуречье Лены и Амги, - где было много лугов, удобных для выпаса лошадей и крупного рогатого скота. Со временем там сформировались особые породы этих животных, прекрасно приспособленные к суровым условиям местного климата.

Оттуда якуты расселялись по современной территории Республики Саха в двух направлениях - северо-восточном и северо-западном. В первом случае они сохранили свое традиционное хозяйство и распространили культуру коневодства и разведение коров как нигде далеко на Север. Этому способствовали благоприятные природные условия - аласные ландшафты по низменным озерным равнинам в бассейнах Индигирки и Колымы. Во втором случае, наоборот, попав в новые условия, они сменили свои исконные занятия - коневодство и разведение крупного рогатого скота - на оленеводство и охоту. В целом, к концу XIX века якуты освоили всю тундровую и северотаежную часть современной Якутии, однако, по-прежнему наиболее плотно населяли лишь небольшую по площади

область в ее центре. Эта особенность их расселения сохранилась и до настоящего времени.

Среди якутского населения с оленеводством в наибольшей степени были связаны жители бассейнов Оленька и Анабара. Смешиваясь с тунгусами, занимавшиеся охотой и рыболовством якуты постепенно восприняли от них и оленеводство и со временем модернизировали его. Из транспортной подсобной отрасли оно превратилось в крупнотракторное мясо-шкурное хозяйство. Перекочевки стад стали производиться не в целях охоты, а для увеличения и лучшего нагула стада. Образование здесь своеобразной этнической общности якутов-олeneводо-в началось в XVII веке, когда поредевшее, вследствие опустошительных эпидемий оспы, эвенкийское население северо-запада Якутии было постепенно поглощено приходящими с юга переселенцами-якутами. В XIX веке в состав новой этнической группы вливались также семьи русских старожилов, а на протяжении двух последних столетий группа пополнялась новыми переселенцами-якутами и обьякученными эвенками. Переписью 1926/27 гг. ее численность была определена в 3,6 тыс. человек. По оценке, сделанной И.С. Гурвичем на основе материалов всесоюзной переписи населения 1959 г. и собственных наблюдений, общая численность северных якутов-олeneводо-в в Анабарском, Оленекском, Булунском и Жиганском улусах достигла 5,5 тыс. человек, что составляло примерно половину от общего числа их жителей [12].

Достоверные сведения о современной численности этой этнической общности отсутствуют. Последней переписью населения (1989 г.) в северо-западных улусах Якутии отмечено в общей сложности 6,5 тыс. эвенков, которых, видимо, правильнее было бы считать северными якутами-олeneводо-в. Значительную часть жителей они составляли в следующих поселках: пос. Жилинда [84%], Харыялах [79%], Оленек [39%] в Оленекском улусе, Таймылыр [40%], Кисюр [39%], Сиктях [49%], Найба [49%] в Булунском; Кыстатыам [78%], Баханай [68%] и Жиганск [24%] в Жиганском улусе. На карте эта группа четко отделилась от остального эвенкийского населения в южных улусах.

Как территориально, так и по особенностям культуры северные якуты-олeneводо-в занимают промежуточное положение между вилюйскими якутами, с одной стороны, и долганами - с другой. В их культуре сочетаются эвенкийский и якутский этнические компоненты. При этом в сфере природопользования (олeneводства, охоты, отчасти рыболовства) прослеживаются несколько упрощенные эвенкийские черты, тогда как в области фольклора и духовной культуры доминируют якутские [12, 13].

За пределами северо-западных улусов Якутии якуты также во многих местах держали оленей, но, по-видимому, исключительно в транспортных целях. В некоторых местах это были небольшие стада, состоявшие только из ездовых животных. Иногда в них совсем не было важенков, и поголовье пополнялось путем покупки оленей. В других случаях якуты отдавали своих важенков на выпас в стада оленеводов-эвенков. Так, по сообщениям старожилов Абыйского наслега, в 1950-е годы здесь было около 300 колхозных и 50 личных ездовых оленей. Население наслега было тогда чисто якутским. Якуты покупали молодых полутраторагодовалых оленей в соседнем наслеге (Кабэргэнэ) у эвенков, а потом сами обучали их. Использовали ездовых оленей в основном зимой на охотничьем промысле. Каждый из абыйских охотников имел по 3-4 нарты, в которые запрягалось по два оленя. В июле и августе оленей держали в хотоне (сарай). Нарты якуты делали сами. Вьючными оленями, в отличие от эвенков, абыйские якуты не пользовались. Оленегонных собак не держали. На мясо оленей забивали крайне редко.

Фрагмент №3.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ.

Нум – общий термин. Символ неба, всего светлого. Обозначает: порядок; борьба за жизнь, необходимость; то, что нужно, повседневность. Производные: охотнум – охота, охотник и т.п.; рыбалнум – рыбалка, рыбак, рыбацкая снасть.

Хос – хаос, беспорядок, вред, болезнь. Также – развлечение, праздник, отдых; восклицание, обозначающее отрицание или осуждение. Производные: войхос – война.

Адали – термин, обозначающий равновесие между нум и хос, а также равновесие вообще, правильный, надлежащий порядок течения жизни.

Гачальга – предназначение, нечто, предначертанное судьбой.

Манальга – конец, хватит.

Отон – изображение духов-хранителей рода.

Обо – священное место пребывания духов.

Лоз – духи, потусторонние силы.

Адали-лоз-нум – молебен, обращение к духам, жертвоприношение.

Тэчен – мудрый человек, обладающий большим опытом.

Урман – тайга, дикая местность.

Основная концепция мировоззрения: стремление к адали – равновесию. Это стремление есть основной закон мироздания: все в мире будет всегда стремиться к равновесию. Все, что бы ни происходило глобального в окружающем мире (явления природы и жизни), есть реакция на совершаемую кем-то попытку нарушения этого равновесия. Например: какое-либо племя стало добывать дичи больше, чем нужно им для пропитания и существования, нарушая тем самым природное равновесие и превращая нум (охоту, добычу) в хос. Чтобы это равновесие было восстановлено, в этом племени начнется либо мор, либо война, либо еще что-нибудь, что не позволит им развиваться выше того уровня, который необходим для сохранения всеобщего адали. Свою общую гачальгу – предназначение эти племена видят в том, чтобы сохранять и поддерживать это равновесие.

Фрагмент №4.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ.

Тэнг – светлое начало, миропорядок, то, что необходимо людям для выживания; борьба за жизнь, необходимость, повседневность, небо. Тэнгэр – властитель верхнего мира. Производное: Охотэнг – охота.

Эр – развлечение, праздник, отдых; также – хаос, беспорядок, болезнь, вред. Также обозначение определения «не так, как всегда». Эрлик-хан – властитель нижнего мира.

Адали – равновесие между тэнг и эр.

Гэсэр – бог ветра; течение жизни, вечный круговорот, движущая сила жизни; то, что заставляет все события происходить и времена меняться. Гэсэр – своеобразное обозначение духовной сути этих народов; если нет гэсэра – жизнь рутинна, скучна и бессмысленна. Если нет гэсэра – жизнь застывает, но и адали в ней нет. Адали – это только «равновесие в движении». Без гэсэра, по их мнению, живут только оседлые, застенелые народы, и уклад их жизни видится татарам и киргизам бессмысленным и неправильным. Также гэсэр – любой поход, перемещение; война.

Гэсэр хан (мифологическая справка) – священный воитель. Он был отправлен Нумом на землю, чтобы восстановить адали, нарушенный людьми по наущению Эрлик-хана, и развеять скуку. Рожденный из яйца, он вел жизнь, полную приключений и героических подвигов, вместе со своими соратниками повсюду истребляя зло. Гэсэр хан вознесся на

небеса, зная, что в один прекрасный день ему придется вернуться, ибо земное зло неистребимо. И вот когда оно снова нарушит общий адали, Гэсэр хан и спустится на землю.

Батургэсэр – «человек длинной воли», подчиняющийся только закону и воли Гэсэра. Этим словом обозначали воинов и вождей.

Гачальга – предназначение, высшее предначертание.

Тэчен – мудрый, обладающий большим опытом.

Урман – тайга, дикая местность.

Основная концепция мировоззрения: поскольку Гэсэр – самый почитаемый бог, то и все мировоззрение строится на этой основе. Этот народ избран Гэсэром, и он видит свою гачальгу в том, чтобы следовать за Гэсэром и нести его дух повсюду, не давать событиям стоять на месте. Нужно нести вечные перемены и ветер гэсэра всюду, куда бы ты не пришел – это первая и главная задача батургэсэров.

Фрагмент №5.

Сказки.

Три невестки.

Жили старик со старухой. Был у них сын. Гачальга у них была – охотнум; отец старика был охотнум, дед был охотнум – сын вырос, тоже гачальга его позвала. Стал он тоже ходить охотнум.

Сели они как-то обедать. Старуха говорит:

- Сын наш вырос, стал добрым охотнум. Гачальга говорит – надо ему жену искать.

Старик сказал:

- Нет здесь подходящих невест, чтобы держала в доме адали. Приедет хороший гость – плохая невестка ни еду приготовить не сможет, ни питья запасти не сумеет. Хос в доме, хос и в жизни. Я так думаю: живет неподалеку в большой деревне один купец, у него есть дочь. Ее и сосватаем.

Так и сделали. Сосватали, сыграли большой адали хос, стали жить-поживать.

Невестка блюдет нум в хозяйстве, готовит еду, запасает питье. Однажды старик говорит ей:

- Ну, невестушка, приготовь-ка мне деревянный котел.

Задумалась невестка – что за деревянный котел, как его приготовить? А старик опять просит: приготовь-ка мне деревянный котел. Невестка говорит:

- Откуда мне знать, как делается этот котел?

Рассердился старик, и говорит:

- Не надо мне такую сноху, которая не умеет ничего делать!

И прогнал невестку, дочь купеческую. Опять стали жить втроем.

Долго ли, коротко ли, старуха опять говорит:

- Хос! До каких пор сын наш будет так ходить? Это не адали, нужно новую жену ему искать!

Старик рассуждает:

- Что пользы взять плохую? Брали купеческую дочь – не сумела ужиться, не держит она адали. Я думаю, надо посватать дочь городского боярина.

Сосватали боярскую дочь. Опять был большой адали хос; приехали домой, стали жить-поживать. Боярская дочь блюдет нум в хозяйстве, еду готовит, питье припасает.

Сел однажды старик после обеда и говорит:

- Сделай-ка мне, сношенька, деревянный котел!

И боярская дочь не знала, как сделать деревянный котел. Прогнал и ее старик.

Снова остались они втроем.

Долго ли, коротко, старуха за обедом опять речь заводит:

- Уже и люди говорят – хос нашему сыну. До каких пор без жены будет жить? У каждого охотнум жена должна быть – гачальга. Мы умрем – как сын один будет?

Старик отвечает:

- Э, я теперь и не знаю, кого в окрестности у нас взять можно. Купеческую дочь брали – хос, боярскую брали – опять адали нет.

Старуха ему на это:

- Нечего нам теперь искать по богатым местам. Вот здесь у нас, на берегу, живет сиротка старого охотнум – ее и сосватать надо.

Старик говорит:

- Как хочешь, как тебе нравится.

- Если захотят жизнь прожить в адали, нум держать в должном порядке – проживут.

Так и порешили.

Старуха сходила, уговорила сиротку-девушку. Справили они адали хос, стали жить.

Долго ли, коротко - вот старик опять после обеда и говорит:

- Сделай-ка мне, сношенька, деревянный котел!

Сноха вскочила, достала кисет табаку и трубку, раскурила ее старику, подала. Старик выкурил трубку и говорит:

- Ну, сношенька, будь всегда такой мудрой – будет у тебя всегда адали в доме.

Настала осень. Старик говорит сыну:

- Надо нам с тобой, сынок, на охотнум собираться.

Собрались, погрузили все на нарты, тронулись в урман. Долго ли, коротко ли шли – пришли к урманному домику охотнум. Начали кружит по лесам и водам – охотнум справлять, зверя добывать.

Однажды ушли они далеко от избушки. Старик устал, идти ему тяжело. Он и говорит:

- Сынок, сделай-ка длинную дорогу короткой! А то так усталые, когда мы дойдем?

Сын думал-думал и говорит:

- Да откуда мне знать, как длинную дорогу короткой сделать? Мне думается, это только лоз может.

Старик рассердился и поколотил его посохом.

- Такой-сякой, будешь таким неповоротливым – пропадешь совсем, какой из тебя охотнум?

Долго они были в урмане. Наконец вернулись домой. После охотнум – добрый хос справили, лежат, отдыхают.

Сын говорит своей жене-сиротке:

- Так и так, когда мы возвращались с охотнум, отец заставлял меня сделать длинную дорогу короткой. Я не знаю, как это сделать, и он бьет меня за это.

- Эх ты, - говорит ему жена, - добрый охотнум - а не знаешь такого пустяка: это он песню тебя просил спеть.

Пришла другая осень. Опять нум идти в урман. Собрались, погрузили нарты и потащили. Тяжело тащить, далеко, старик так устал, что еле ноги тащит. Он и говорит сыну:

- Сделай длинную дорогу короткой!

Сын запел. Кончится одна песня – начнет другую, так не заметили, как до места и добрались.

Приготовили поесть. За едой отец и говорит:

- Вот, сынок, это и есть адали. Придут мрачные мысли, мрачные думы, и шаг твой начнет сбавляться, и глаза твои не увидят, между каких деревьев надо пройти. А ты песней

развесели себя. Начнешь веселую песню – не заметишь, как дело спорится начнет, мрачные думы уйдут.

Сказка про женщину и дикого оленя.

Старик со старухой жили. Были у них 3 дочери.

Девушки выросли, невестами стали. Гачальга замуж идти. И приехали как-то свататься 3 жениха: ворон, тюлень и дикий олень.

Старик дал женихам задание: сделать 3 резных ковша и тогда приходить за невестами. Пришли на другой день женихи с ковшами. Взял у них старик ковши и отдал дочерей мужьям. Старшая стала жженою ворона, средняя – тюленя, младшая – дикого оленя.

Вот собрался однажды старик к дочерям в гости. Шел-шел, видит – над урманом 2 вороненка летают и каркают:

- Кронк-кронк! Дедушка идет! Кронк-кронк! Дедушка идет! Кронк-кронк! Дедушка идет!

Старичок вошел в дом. Дочь приготовила угощение. А какое у ворона угощение? Потроха да головки. Старик не знает, что и есть.

Посидел-посидел и пошел к средней дочери. Ближе подошел – и видит: два детеныша тюленых с горки катаются и кричат:

- Хурьгк- хурьгк! Дедушка идет! Хурьгк- хурьгк! Дедушка идет!

Старик пошел в дом. Дочь приготовила угощение. А тюленье угощение – объедки семужьи да разные куски от всяких рыб, но все ж получше, чем у ворона. Здесь старик переночевал и пошел к младшей дочери.

Шел-шел, увидел жилье охотнум - вежу. А у жилья 2 диких олененка бегают и играют. Одному второй год идет, другому третий. Увидели дедушку и начали кричать:

- Хонгкэр-хонгкэр, дедушка идет! Хонгкэр-хонгкэр, дедушка идет!

Пробегут мимо, только земля гудит.

Старик прошел в вежу, и мать оленят стала готовить еду. Дом у них имеет 2 входа: через один ходит дикий олень, через другой – хозяйка. Дикий олень шел охотнум, предупреждал жену:

- Придет отец, ты его встретить да прими хорошенько! Приготовь все, что есть лучшего. Только помни: на ночь не стели ему постель из шкуры дикого оленя, постели шкуру домашнего оленя.

Сам был диким оленем, и нум его был – беречь диких оленей, как братьев.

Но хозяйка постелила отцу шкуру дикого оленя, а сама думает: «Пускай отец хоть раз поспит на шкуре дикого оленя!»

Старик поел, попил и лег спать. Наутро дочь почистила шкуру и повесила проветрить на той стороне, откуда муж с охотнум возвращался.

А дикий олень бежит домой и видит: висит, сушится шкура – значит, не послушала его жена, постелила шкуру дикого оленя. Он забежал под ветер и учуял человеческий запах. Побежал он тогда к своим детям и кричит:

- Ребятюшки мои, идите за мной – здесь очень человечесиной пахнет! Не сумела ваша мать поить и кормить отца, стелить ему постель – пусть здесь и следов наших теперь не будет! Жена выбежала на улицу. Видит – уходят муж и дети, и кричит она вслед им:

- Дети, детушки мои, вот вам грудь моя, вот вторая – вернитесь!

Отвечают дети:

- Хонгкэр-хонгкэр, матушка, не придем! Тяжко нам выносить человеческий запах на шкуре дикого оленя!

Мать видит – не вернуться они, и кричит:

- Детушки мои, берегитесь! Где камень будет возвышаться, там человек будет вас поджидать, где дерево будет утолщаться, там человек вас будет ловить!

Вернулась жена в вежу, поплакала у очага и стала с отцом домой собираться. Запрягли ездовых оленей. Женщина разобрала вежу. Кости задних ног оленя были ставленниками в двери, кости передних – поперечниками, дверь была сделана из грудины, остовом служили ребра, а затянута она была шкурами. Положила женщина все в повозку, и поехали они с отцом своим домой.

Ермак.

Приехал Ермак на земли обские и начал там жить. Живет полгода, живет год, а может, и два. И вот узнает Ермак, что живет где-то в урмане хантыйский тэчен князь, и имеет этот князь большую силу, богатую землю. Стал Ермак с верными людьми пробираться туда. Приехал в землю хантыйского князя, обосновался там. Мало-помалу подружился с князем, да так хорошо подружился, что и дня они не проведут они друг без друга. Так однажды за питьем, за едой, за дружеской беседой Ермак Тимофеевич и говорит:

- Князь, есть у меня к тебе один разговор, не знаю, понравится тебе или нет.

- Если понравится – рассудим, не понравится – отклоним.

- Я вот все думаю: живем мы здесь, в темных лесах, ничего не знаем. Вроде бы адали у нас с тобой и согласие, да ведь есть над нами царь – хозяин земли русской. Это русский нум, и потому людей, живущих на земле русской не по воле царя, не должно быть. Я думаю дать тебе, князь, совет: принять веру русскую, православную.

Князь на то говорит:

- Никому, Ермак Тимофеевич, я кланяться не желаю. Деды наши – охотнум - жили тут в адали, соблюдали нум, своими дедами завещанный, несли свою гачальгу – и нам, значит, гачальга по этим законам жить. В еде и питье недостатка не имеем, и просить об этом не собираемся.

Заспорили тут друзья. Ермак говорит:

- Если по-доброму не примешь царскую веру, примешь ее по-худому. Мы можем заставить тебя войхос.

- Не желаю я с тобой войхос, - говорит князь Ермаку. – У тебя силы не хватит, хоть ты и русский. Мой народ тебя не боится. Ты даже не справишься с одним моим шаманом, не то, что с народом.

Ермак говорит:

- Что же за шаман такой тэчен – лоз, что ли? Показал бы мне его.

Привели шамана. Оказывается – обыкновенный человек.

- Каким же волшебством обладает этот человек?

- А вот каким. Вы разрубите его всего. Если он не оживет после этого, то мое дело будет проиграно. Если оживет, проиграете вы.

- Нет, - говорит Ермак. – Как можно понапрасну разрубить человека. Дело у нас с вами зашло. Давайте поклянемся: вот вам моя сабля. Положим их крест-накрест на стол. Кто из нас выиграет спор, саблю того должен будет поцеловать проигравший.

Так и условились.

Ермак Тимофеевич выел шамана во двор и приказал своим людям изрубить его.

Начали рубить. Изрубили на мелкие куски. Только отвернулись – вскочил шаман и рассмеялся. Опять схватили шамана, опять изрубили, и снова он вскочил – как ни в чем не бывало.

Ермак говорит:

- И в самом деле – он у вас бессмертен. Ну да ладно, на третий раз придумаем что-нибудь другое.

И приказал развести такой костер, что пламя поднималось до вершин лиственниц. Связали шаману руки и ноги, и бросили в костер, а сами стали кругом.

И сгорел шаман – даже пепла не осталось.

Ермак говорит:

- Вот вам весь его тэчен – было бы чем хвастать!

Князь отвечает:

- Не хватило тэчен у моего шамана, но народ мой, пока живет, тебе не поддастся.

- Но, князь, хоть ты и хвастаешь, моего шамана ты еще не видал!

- Ну, покажи нам своего шамана, - говорит князь.

- Вот я выйду на улицу, - говорит Ермак, - и пойду куда-нибудь в сторону.

Взял Ермак ружье и ушел в урман. Зарядил ружье, поднял курок и выстрелил. Эхо от этого выстрела прокатилось по всей долине Оби, целый день от этого выстрела гудело кругом, и земля сотрясалась. Князь и его народ весь перепугались, говорят:

- Ого, как будто бы небо свалилось... Что теперь нам делать? Видимо, гачальга наша – быть под русским царем. Придется князю саблю поцеловать. Хос!

А старики говорят:

- Ты, князь, не спеши саблю Ермака целовать. Надо подумать, что да как.

Пришел Ермак.

- Ну, что, князь, каков мой шаман? Слышал или нет?

- Да, Ермак, слышал...

Подумал князь и говорит:

- Теперь будем совершать клятву. Но прежде чем поцеловать твою саблю, нужно нам условиться кое о чем.

- Ну, говори, говори, князь!

- Я так думаю, урус: поцелую я твою саблю, но только с таким условием. Пусть мой народ также вольно, как живет теперь, богам и лозам своим адали-лоз-нум вершить будет, чтобы был в мире нашем адали; пусть будет так, чтобы охотнум моих не призывали в солдаты. При этом я приму клятву, адали. Пусть не будет обману ни с моей, ни с твоей стороны.

Ермак говорит:

- Это мне нравится, это правильно. Но к этому я хочу добавить, если тебе понравится, слушай. Народ твой войхос с русскими не будет. Но народ твой будет платить царю подать, и будут называться «ясачными», или «вольнадавцами», поскольку подчинились вы добровольно.

Ермак сел писать договор. Написал все, как договорились с князем. Затем Ермак поцеловал саблю князя в знак того, что он исполнит все условия договора, а князь поцеловал са

Блок: Боевка



Боевые правила.

У каждого человека, кроме специально оговоренных случаев (например, шаман в состоянии «боевого безумия»), 1 хит плюс последнее дыхание. После снятия личного хита игрок переходит в последнее дыхание. В последнем дыхании человек садится либо ложится на землю на том же месте, где ему было нанесено ранение; он не может проявлять никаких активных действий и разговаривать - только ползать и стонать. Если в течении 5 минут раненому не была сделана перевязка, он умирает. Сделать перевязку самому себе игрок не может. После перевязки «последнее дыхание» продлевается на 10 минут, но если по истечении этого времени ему не будет оказана помощь человеком, обладающим специальным знанием «медицина», то раненый умрет.

Человека, находящегося в последнем дыхании можно добить, сняв с него еще один хит. Добивание можно осуществить также прикладом пищали, нанося удар по земле, рядом с добываемым.

При попадании в голову, по выбору пострадавшего, либо оба становятся тяжелоранеными, либо продолжают бой.

Ночные бои. Запрещены штурмы и использование стрелкового и метательного оружия с 10 часов вечера до 5 часов утра.

Оружие.

Клинковое.

Ножи, сабли, палаши. Желательно не привозить мечи, поскольку для той эпохи и региона они не характерны. Все оружие должно быть достаточно эстетичным и безопасным, деревянные клинки обмотаны изолянтной (ни в коем случае не синей), острие должно быть скруглено, дюралевые и текстолитовые не должны иметь зазубрин и слишком сильных вмятин, оружие из трубок обязательно должно иметь смягчение.

Древковое.

Копья, бердыши, совны и **пальмы** (традиционное оружие сибирских аборигенов, практически идентичное нагинате). Длина – не более роста владельца + вытянутая рука. Обязательно смягчение (чем мягче, тем лучше). Лезвия бердышей, совн и пальм должно иметь соответствующий вид и четко выраженную кромку лезвия. Ими допускается нанесение рубящих и режущих ударов.

Исполнение топора возможно только из толстой, не слишком твердой резины или подобных материалов. Длина топорика – не более чем по пояс владельца.

Кистень. Рукоять должна иметь длину не более локтя владельца; длина веревки вместе с шариком не должна превышать 40 см. Шарик должен быть выполнен из мягких материалов.

Метательное.

Лук, арбалет (в русской традиции - самострел). Натяжение не более 12 кг. Обязательно смягчение стрел.

Метательное копьё (дротик). Длина – от 90 см до 1,5 м. Метается только копейным хватом.

Огнестрельное.

Пистолет. Сарбакановский пистолет, длина трубки – не менее 35, не более 50 см.

Пищаль. Сарбакановское ружье, длинной трубки не менее 70 см. Приклад обязателен.

Пули должны быть срезаны с острого конца, иметь в сечении не менее 5 мм.

Вообще, в вопросе безопасности и эстетичности оружия мастера полагаются на разумность и взаимоуважение игроков. При допуске любое оружие может быть проверено на владельце.

Луки, арбалеты, пищали и пистолеты снимают 2 хита.

Попадание из пушки снимает все хиты (вместе с последним дыханием).

Все остальное оружие снимает 1 хит.

Все оружие, кроме пищалей, пистолетов и пушек не отчуждается.

Доспехи.

Легкий доспех. К этой категории относятся «стеганки», короткие кольчуги (не защищающие плечи и бедра) и все пластинчатые доспехи, защищающие только корпус. Добавляет 1 хит.

Тяжелый доспех. Любые кольчужные и пластинчатые доспехи, закрывающие руки до локтя и ноги ниже середины бедра. Стеганный доспех, закрывающие руки до локтя и ноги ниже середины бедра, в сочетании с любым другим легким доспехом считается за тяжелый. Добавляет 2 хита.

Шлем в сочетании с любым видом доспеха добавляет 1 хит, без доспеха только защищает от оглушения.

Наручи и поножи сокращают поражаемую зону.

Стандарт оглушения. Оглушение проводится очень аккуратной имитацией удара не боевой частью оружия (прикладом пищали, яблоком клинкового оружия, обухом топора) в область плеча со словами «оглушен». Оглушение производится в любой обстановке. Человека в шлеме оглушить нельзя.

Стандарт быстрого выстрела из пистолета.

Из пистолета, полностью снаряженного для стрельбы (заряженный и снабженный зарядом пороха) можно совершить выстрел, не взрывая петарды. В этом случае, после выстрела, пистолет нужно бросить на землю. После боя его можно подобрать и взорвать петарду.

Блок: Плен



Стандарт связывания.

Связанным считается человек с накинута повязкой. Если повязка находится на руке, то у человека связаны руки, если на ноге, то связаны ноги.

Блок: Обыск



Стандарт обыска.

Человек обыскивается двумя способами:

1. По жизни (если обыскиваемый изъявляет такое желание).
2. Обыскиваемый сам отдает все игровые предметы.

Все игровые вещи и документы не должны находиться в карманах!

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

«Особенностью» врачевания на Руси в XVII веке было полное отсутствие какой-либо организации. Проникновение на Русь традиционных для нас европейских методов хирургии и фармакологии только начиналось; иноземные врачеватели имелись лишь при царском дворе. Врачебное знание представляло собой колдовство и знахарство; поэтому методы врачевания коренных сибирских народов, находящихся на уровне

родоплеменного строя, и русских лекарей XVII в. не имели существенных различий. Широко использовалось лечение травами и «ведовскими» методами: заговорами и различными обрядами.

Хирургия сводится к умению зашить рану и наложить примитивный лубок в случае перелома кости. Инфекционные и простудные заболевания лечились при помощи трав (отваров, вытяжек и т.п.), зачастую без точной постановки диагноза.

В рамках данной игры фигурируют 2 заболевания (для всех народов): **цинга** и **«горячка» (пневмония)**.

«Горячкой» считаются заболевшими те игроки, которые на момент наступления осеннего, зимнего и весеннего цикла не имеют игровой теплой одежды, тогда они заболевают «горячкой» - пребывает как в последнем дыхании, только может при этом разговаривать. Жалуется на головную боль, жар, боль в груди, кашель и ломоту во всем теле. Болезнь протекает в течение 30 минут игрового времени; после этого без оказания медицинской помощи заболевший умирает.

Цингой рискуют заболеть игроки на какой-либо игровой точке (поселение, острог, стойбище), не поддерживающие порядок и чистоту в лагере, а так же те, кто более одного цикла не добывает мяса и рыбы, питаясь сыпучими продуктами, все игроки этой точки заболевают цингой. Цинга – очень тяжелое заболевание, возникающее в первую очередь из-за острого авитаминоза. У заболевшего повышается температура, выпадают зубы, появляется сильная слабость. Болезнь протекает в течение 1 часа игрового времени. В первые 40 минут болезни человек может передвигаться только шагом; жалуется на слабость, головную боль. Следующие 20 минут он лежит в последнем дыхании. Без оказания медицинской помощи человек умирает по истечении часа с начала заболевания.

Лекарственные травы, грибы и кора добываются собирательством. Сбор может производить игрок, обладающий умением «медицина» - он обладает информацией о том, какие вещества нужны. Обычный игрок действует «методом научного тыка» (все вопросы по медицине в этом случае будут решаться на игре с мастером).

Блок: Магия



Шаманы – люди, способные общаться с миром духов и производить некие действия, используя помощь этого мира.

Для шамана существует 3 мира: Верхний (мир Неба), Нижний (мир темных духов) и Средний (мир людей). В зависимости от того, о чем он хочет попросить, он должен обращаться к соответствующему миру. Нельзя, к примеру, просить владыку Верхнего мира о боевом безумии – в этом случае обиженный владыка убьет шамана.

Перед каждым выходом в потусторонний мир шаман должен отрешиться от всего Среднего мира; принять заранее приготовленное снадобье (сертификат – снадобье из грибов). Все ритуальные действия оставляются на отыгрыш.

1. Боевое безумие.

Шаман, обращаясь к нижнему миру, вселяет в себя на краткий период (15 мин) кровожадного духа убийства. Впавший в боевое безумие одним ударом снимает сразу все хиты (доспехи не учитываются); по истечении 15 минут он падает в последнем дыхании и лежит 30 минут.

Пребывая в боевом безумии, шаман должен обязательно убить человека – в противном случае он умирает.

2. Уход в мир духов.

Шаман может выйти в один из потусторонних миров и общаться там с духами и богами. Обращаясь к Верхнему Миру, он, таким образом, может узнать некоторую бытовую информацию – об охоте, хозяйственных делах, о том, когда племени следует ждать прихода сборщиков ясака. Нижний мир может помочь ему войти в боевое безумие; также через Нижний мир шаман может наслать на отдельного человека порчу – при том условии, если шаман точно знает местонахождения этого человека и если имеется вещь, когда-либо побывавшая в его руках. Но это требует очень больших физических и ментальных сил, долгого камлания. Человек, на которого наслали порчу, заболевает.

Общаясь с духами обоих миров, шаман может спросить о местонахождении пропавшего человека своего племени – но успех этого почти, что равен нулю: у любого племени имеются свои духи-покровители, которые не дают шаману увидеть, что происходит на их территории.

Шаман также может взять с собой в мир духов 1 человека – только в случае его добровольного согласия. Шаман и желающий попасть в мир духов 10 минут сидят рядом неподвижно, причем обязателен визуальный контакт. Шаман камляет. В мире духов человек, попавший туда вместе с шаманом, обязан честно отвечать на все вопросы и беспрекословно выполнять любую волю шамана. Шаман может легко убить своего ведомого, может оставить в потустороннем мире – и вывести его оттуда сможет только шаман.

Шаман также обладает специальным умением «медицина».

Блок: Экономика



Экономика.

1. Животноводство (на начало - только у киргизов, у русских – стойловое).

Животное, которое можно разводить – крупный рогатый скот и лошади. На начало игры у вас имеются только лошади, моделируемые палками с красным флажком. Существует два вида животноводства: стойловое и пастбищное.

Стойловое: Животное в зимний цикл должно находиться в стойле – загоне 0,25 X 0,25м. Кормить животных нужно заранее заготовленным сеном – копнами травы, которая заготавливается на покосе. Покос представляет собой символически огороженный открытый участок (поляну), сертифицированный мастером. Сено заготавливается только в течение летнего цикла. В этом случае лошади будут здоровы, а рогатый скот может давать сгущенное молоко каждый цикл. В случае маленьких, некачественных загонов или недостатка кормов животные не дают молока или гибнут.

Пастбищное: Выпас всего скота производится в течение весеннего, летнего и осеннего циклов и моделируется выгоном стада на пастбище – 0,5 м2 на каждое животное. Выгон животных на пастбище моделируется перетаскиванием «рогулек», числом соответствующих количеству голов в стаде. Каждый цикл пастбище должно меняться. При выпасе скота на одном и том же пастбище два или более циклов подряд животные не

дают молока, и нет приплода; лошади гибнут.

При наличии в стаде быка (жеребца) каждый цикл в стаде прибавляется 1/5 от общего количества коров (лошадей). Забитое на мясо животное дает одну банку тушенки.

2. Рыбалка.

3. Охота.

Пушнина будет смоделирована полосками ткани (либо шнурками), очипованными мастером. Пушнина была в Сибири основной единицей обмена (заменяющей деньги). Помимо использования в качестве денежной единицы, шкуры используются для пошива одежды, которая обязательно должна быть у каждого игрока на период осеннего, зимнего и весеннего циклов. «Шубы» моделируются кусочком, лучше полосой меха, очипованной мастером, который прикрепляется к одежде игрока так, чтобы было хорошо заметно.

4. Добыча железа и отковка металлических изделий.

Железо добывается из месторождений, которые моделируются так: перед игрой мастерами на некоторых поваленных деревьях (выход породы на поверхность) и сухостое (неразработанные месторождения) будут развешаны сертификаты «МЕСТОРОЖДЕНИЕ ЖЕЛЕЗА». Эти месторождения нужно искать «по жизни». Для добычи руды нужно отпилить от ствола дерева кругляш толщиной 5 – 10 см и принести его мастеру, который очипует его как единицу железа*. Разработка рудников ведется в течение весеннего и летнего циклов. Одну единицу железа можно добывать каждые 1,5 часа в разрешенный цикл. Чтобы выковать какое-либо изделие из добытого железа, нужно вырезать из деревянного кругляша форму, приближенную к тому, что игроки хотят получить: меч, шлем и т.п., после чего мастером выдается сертификат на желаемое изделие. Ковать может только человек, обладающие специальным умением «кузнец».

***Примечание:** добыча железа ведется только при помощи специальных инструментов: кирка, лопата, молот. Инструменты должны быть изготовлены из железа и очипованы мастером.

5. Расценки и соотношения.

1. Соболь:

4 чипа пушнины – 1 шуба

1 чип пушнины – 10 рублей

2. Мясо (исходя из добычи):

Лось – 1 банка тушенки

2 Оленя – 1 банка тушенки

Медведь – 1 банка тушенки + 1 чип медвежьего жира

Рыба (5 «пойманных» чурбачков) – 1 банка консервов

3. Цены на товары:

Пищаль – 40 руб.

Шуба – 40 руб.

Сабля – 20 руб.

Сладости (сгущенка) – 10 руб.

Из расчета на 6 человек племени: 6-8 банок тушенки племя должно добывать «в год», т.е. в лесу рядом с лагерем племени раз в цикл должно появляться 2- 3 лося или 4 – 6 оленей.

Блок: Животные, охота



Стандарт всадника.

Лошадь моделируется тонкой прямой палкой длиной 70 -100см с привязанным на верхнем конце красным флажком, которая носится за спиной (крепления произвольные). Человек считается верховым, если «лошадь» находится у него за спиной; если игрок держит палку с флажком в руках, он ведет лошадь в поводу. Всадник может передвигаться на лошади только по дорогам, тропинкам и полянам; передвижение по лесу возможно только спешившись. Всадник может убежать от пешего, досчитав до 10; после этого он должен скрыться из поля зрения преследующего.

Лошадь имеет 1 хит. В бою при попадании всаднику в ноги с него самого первых хит не снимается.

Охота.

На игре существуют 3 вида зверей: травоядные (олень, лось, косуля и т.п.), пушной зверь (соболь) и хищники.

Охота моделируется следующим образом: охотники ищут в лесу заранее развешанные мастером таблички с изображением зверя. Найденные таблички приносятся мастеру. Далее: травоядные и пушной зверь добываются стрельбой по мишени (в присутствии мастера); хищник и крупные травоядные (кабан и лось) – «мастерские» персонажи. Хищники (медведи, стаи волков) могут появляться в игре и независимо от табличек, нападая на людей и скот.

Каждое добытое травоядное или мелкий хищник (волк) приносит 1 банку тушенки; кабан, лось или крупный хищник (медведь) – 1 банку тушенки + 1 чип медвежьего жира, используемых в медицине. Пушной зверь приносит 1 чип меха.

Помимо этого, олени каждый цикл дают 1 чип «оленьего рога», нужного для медицины (использовать могут только лекари). Моделируется любым порошкообразным веществом.

Рыбалка.

Моделируется следующим образом: мастером около водоема выставляются деревянные чурбачки с вбитыми гвоздиками, которые нужно «поймать» при помощи «удочки» (к удилице привязывается веревка с загнутым гвоздиком), либо попасть в них острогой. Ловля осуществляется только рядом с рекой. 5 пойманных чурбачков дают банку рыбы. Рыбалка может производиться каждые 3 часа летнего и осеннего цикла.

Увеличить улов можно при помощи прикармливания: бросать в воду хлебные крошки и макароны (не мешками и буханками, бога ради). В этом случае интервал между «рыбалками» сокращается до 2х часов.

Блок: Мастерские правила



Фрагмент №1.

Медицина (мастерская).

Лекарственные растения и препараты.

Для приготовления лекарств, как в медицине русских, так и в искусстве знахарства коренных народов Сибири, используются растения и другие природные вещества.

Подорожник – применяется при накладывании повязок на рану в качестве антисептика.

Мята – применяется в качестве легкого обезболивающего и успокаивающего (при повышенной температуре)

Зверобой – дается заболевшему цингой для восстановления баланса желудочно-кишечного тракта.

Отвар из коры (на игре - осина) – для предотвращения воспалительных процессов при ранениях; также применять при горячке.

Корень женьшеня* (можно моделировать стеблем лопуха) – отвар дается при цинге.

Медвежий жир – человеку, заболевшему горячкой, теплым медвежьим жиром намазывают грудь и спину. Моделируется: сертификат, мазать детским кремом (будет выдаваться мастерами)

Медвежья печень (сертификат, моделировать по желанию) – давать заболевшим цингой, также раненым. Нормализует состав крови.

Порошок из оленьего рога* – при цинге и «горячке» снижает температуру.

Снадобье из грибов** - сильное обезболивающее и обеззараживающее средство. При его применении заживление ран происходит гораздо быстрее.

***Примечание 1:** об этих средствах известно только коренным народам Сибири.

***Примечание 2:** это средство знают и могут применять только шаманы. Вероятность удачного применения не-шаманом равна нулю.

На Руси любые действия, связанные с врачеванием, проводящиеся без молитвы, считались так или иначе связанными с темными силами. Лекарей, не имеющих на себе сана священника, считали колдунами, побаивались и недолюбливали. Такой знахарь жил на отшибе, вне поселений и крепостей.

У коренных народов Сибири врачевание было почти неотделимо от шаманизма. Любое действие должно было сопровождаться надлежащим обрядом, ритуальным танцем с бубном и молением – иначе успеха, скорее всего, не будет. Например, снадобье из грибов без долгого и сложного обряда, с ним связанного, становится сильнейшим ядом.

Хирургия в то время находилась в крайне неразвитом, можно сказать, зачаточном состоянии и сводилась к накладыванию швов на раны и лубков на переломанные кости. В данном случае переломы отыгрываться не будут. Зашивание ран на игре будет производиться следующим образом: на место, куда было нанесено ранение, накладывается 2 лоскутка ткани, которые сшиваются вместе. Без применения хотя бы слабого обезболивающего (отвара мяты) рана будет заживать дольше, возможно возникновение воспалительных процессов - сепсиса (определяется киданием кубика с мастером). При сепсисе возникает состояние, идентичное горячке.

В случае наложение швов без осложнений выздоровление происходит в течение 15 минут.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: принятие любых отваров и снадобий внутрь «по жизни»

строго воспрещено!!!**Русские:**

Ниже приводится список основных травяных сборов, которые будут использоваться для отыгрыша стандартов медицины у русских.

Подорожник – используется в качестве антисептика при наложении повязок и зашивании ран*.

Мята – дается как успокоительное и легкое обезболивающее. Применять в отваре.

Зверобой – применяется при лечении «горячки» в качестве полоскания

Щавель – дается раненому и больному в естественном виде в качестве общеукрепляющего, витаминного средства.

Мать-и-мачеха – больным цингой в виде отвара.

Кора осины – истолченную в порошок, в виде отвара применять при цинге.

Также используется медвежий жир (сертификат).

Для большей эффективности лечения можно применять различные заговоры, отвороты, и т.п. (на отыгрыш). Успешное применение этих знахарских методов может значительно сократить срок болезни. В церкви можно заказать молитву «во здравие», которая также может повлиять на ход болезни. Вообще, на Руси лечение без молитвы воспринимается как что-то, так или иначе связанное с нечистой силой. Знахарей, не имевших сан священнослужителей, считали колдунами и опасались.

***Примечание:** 1) У игрока, обладающего специальным знанием «медицина» шансы на успех во врачевании приближены к 100%. Человек, не обладающий этим навыком, также может попытаться проводить медицинские манипуляции, но велика вероятность неудачи. Если игрок, не обладающий навыком «медицина» произвел 3 успешных операции (лечение заболеваний тоже считается), то он автоматически приобретает этот навык.

ПРИНЯТИЕ ИГРОКОМ ОТВАРОВ ВНУТРЬ «ПО ЖИЗНИ» СТРОГО ВОСПРЕЩАЕТСЯ!!!!!!!**Сибирь.**

У коренных народов Сибири вся медицина очень тесно связана с шаманизмом. Собственно говоря, методы лечения состояли в применении различных природных лекарственных веществ (растения, снадобья на основе оленьего рога, медвежьей печени и т.п.) в сочетании со специальными обрядами, призывающими силы мира духов на помощь больному. Порядок проведения обрядов оставляется на отыгрыш. Навыком «медицина» обладает шаман, и его шансы на успех при лечении больного приближены к 100%. Человек, не обладающий этим навыком, также может попытаться проводить медицинские манипуляции, но велика вероятность неудачи. Если игрок, не обладающий навыком «медицина» произвел 3 успешных операций (лечение заболеваний тоже считается), то он автоматически приобретает этот навык.

Подорожник – используется в качестве антисептика при наложении повязок и зашивании ран.

Мята – дается как успокоительное и легкое обезболивающее. Применять в отваре.

Зверобой – применяется при лечении «горячки» в качестве полоскания

Щавель – дается раненому и больному в естественном виде в качестве общеукрепляющего, витаминного средства.

Мать-и-мачеха – больным цингой в виде отвара.

Кора осины – истолченную в порошок, в виде отвара применять при цинге.

Медвежий жир (чипы) – применяется для растирания при заболевании горячкой.

Олений рог (чипы) – порошок используется в качестве сильного обезболивающего и антисептика. Если порошок дается раненому перед зашиванием ран, время выздоровления сокращается вдвое.

Снадобье из грибов (чипы) - употребляется шаманом для перехода в мир духов, перед любыми действиями, требующими общения с высшими силами.

Если над больным, помимо лекарственного лечения, был должным образом совершен нужный обряд, время его выздоровления сокращается.

ПРИНЯТИЕ ИГРОКОМ ОТВАРОВ ВНУТРЬ «ПО ЖИЗНИ» СТРОГО ВОСПРЕЩАЕТСЯ!!!!!!!

Фрагмент №2.

Экономика. Животноводство (мастерская).

Событие	Модель	Воздействие	Противодействие	
			Обычный способ	Наука
1. Увеличение численности хищников	"Мастерский" хищник	Уносит скот - 1 животное на 1-го хищника	Облавы	Выкапывание волчьих ям
2. Засуха	Сообщается мастером	Уменьшение травы на пастбище	Поиск других пастбищ	Система оросительных каналов, переход на стойло
3. Бешенство и другие болезни, разносимые другими животными	Сообщается мастером	Заболевшее животное не дает молока, плохо себя чувствует. Может заразить других животных. При употреблении мяса больного скота в пищу заболевает человек (см. цинга)	Лечения нет. Больное животное необходимо убить и захоронить, либо сжечь	Проведение санитарных действий - напр., чистка стойла
4. Увеличение численности грызунов	Появление ямок на пастбище	Животное может сломать ногу. Кроме того, грызуны разносят болезни	Забивают	Перевод в стойло