# РИ Листы каменной книги. Правила

**Куда и кем заявляться**

Мы моделируем два человеческих племени и одно племя зверей. Да-да, вы не ослышались. Звери на нашей игре — это полноценные игроки, а не игротехи.

Самое маленькое племя состоит из десяти человек. Меньше — нецелесообразно :)

Создание персонажа для «каменных страниц»

• Шаг первый

Итак, надо определиться, в каком племени вы будете: племени Волка, племени Лося или племени Медведя.

Медвежьи люди — это и есть племя зверей.

• Шаг второй

Определите возраст вашего героя для нашей книги.

Вы подросток? Если да, то вам примерно 9–14 лет.

Вы еще не охотник и не хозяйка своей землянки, но ловкий добытчик в гусином промысле.

Тайное посвящение в охотники и познание мудрости женщин у вас впереди.

Вы взрослый человек? Если да, то вам примерно 18–30 лет.

Вы живете в землянке с тем, кого избрали себе в спутники. Возможно, у вас появятся или уже появились дети. Вы точно охотник, или искусная мастерица, или даже Хозяйка Припасов.

Вы старый и мудрый человек стойбища? Вам 30+ лет.

Самые уважаемые люди стойбища.

У вас почти не осталось зубов и вы уже не охотник.

Возможно, вы уже мудрая старуха или даже главная колдунья Стойбища? А может, вы резчик по кремню и придирчиво ищете себе учеников? В это время пора подумать о преемнике.

Любой возраст хорош и интересен. Выбирайте, что по душе.

Каждый игрок так или иначе побывает и стариком, и беспокойным подростком.

У нас нет специальных маркеров возраста. Отдаем это на отыгрышь. Если вы юноша, то вы не ходите по лесу с копьем, если старик то нарисуйте себе морщины. Если девушка - распустите волосы, а если взрослая заплетите.

• Шаг третий

Социальная роль

Все мужчины стойбища с детства мечтают стать охотниками.

Это мечта и предназначение каждого мальчика. Великая честь стать Главным охотником.

Это большое доверие, уважение и ответственность перед всем стойбищем.

Главный охотник всегда только один, а если бы было два — беда стойбищу. Нет жизни там, где ссоры и споры. Нет места спорам на охоте!

Есть в племени и шаман. В каждом племени знают, как определить, когда родился шаман. И уж если вы родились с нужными приметами, то вам шаманом и быть. На вас указали духи. А с духами не спорят. Вообще. Никогда.

Хозяйка Припасов —вас уважают и доверяют вашему здравомыслию. Вы раздаете припасы всему стойбищу и от вас зависит, кто будет сытым, а кто голодным. Есть повод для обид. Тут нужна чуткость.

Главная колдунья — главная среди мудрых старух. Власть этой женщины равна власти Главного охотника. Но и ответственность немалая. Жизнь раненого находится в руках этой женщины. Кто главнее в стойбище: шаман или Главная колдунья?

Когда вы ответите на этот вопрос, знайте, вы стали мудрым человеком.

Охотник — любой взрослый мужчина, кроме шамана, посвященный в охотники.

Колдунья — чаще пожилая женщина, которая была посвящена в колдуньи по воле Главной колдуньи.

• Шаг четвертый

Пробы пера

Вы придумываете сами имя вашего персонажа, например Белая Куропатка или Лисья Лапа — для женщины или Кремень, Большой Камень — для мужчины.

После этого вы придумываете два рассказа про ваших родителей.

Отдельно про мать и ее мать, если хотите.

Отдельно про отца и его отца, если хотите.

Придумать можно сколько угодно, мы вас не ограничиваем. Главное — ваш рассказ должен быть в духе эпохи и окружающей действительности.

Расскажите, чем отличались ваши предки в жизни. За что их уважают и помнят.

Этот пункт важен.

Ведь именно этот текст станет первой страницей вашей Книги, которую вы перевернете у своего первого ночного костра.

• Шаг пятый

Квента

РИ «Листы Каменной Книги» отличается от наших других проектов тем, что большую часть истории вы создадите сами на полигоне, во время самой игры.

От вас же мы просим написать характер вашего персонажа так, как если бы вы описывали литературного героя :)

Мы ждем вас.

Давайте охотиться и петь для Луны и для Солнца вместе!

**Начало игры/заезд/стойбище/постройки**

Друзья, мы напоминаем и еще много раз напомним, что наша игра начнется в четверг, во второй половине дня.

Закончится игра в ночь с субботы на воскресенье.

Воскресенье — день полностью посвящен сборам, уборке и отъезду.

Заезд

Мы планируем централизованный заезд. Так как игра небольшая, то одним или двумя потоками, за исключением тех, кто поедет на личных автомобилях.

Однако их мы попросим придерживаться конкретных часов приезда, назначенных мастерами.

Время для заезда будет указано ближе к игре.

Начало игры

Привычного парада и строяка перед игрой не будет.

Регистрация на игру осуществляется по прибытии на полигон. Но до этого момента предстоит путешествие от станции до полигона на лодках. Это время мы предлагаем использовать для сыгровки и знакомства. Ваша игра начинается сразу по посадке в лодки.

Игротехник покажет вам, куда плыть, и точное место стоянки. После высадки на стоянку вам по игре нужно будет создать ваше стойбище и разжечь костер.

Общий минимум построек для любого стойбища:

1. Капище, где будет стоять изображение духа — покровителя рода.

Это столб или камень, украшенный и четко отгороженный от всего другого пространства. Выгороженное место должно вмещать в себя пять и более людей. На территории должна быть возможность зажечь безопасный костер, вокруг которого можно будет сесть.

Над частью отгороженного места должен быть повешен тент — это обязательное условие.

Это место очень важно как для персонажей, так и для игроков.

Именно сюда вы будете приносить свою добычу с охоты и класть под изображение духа-покровителя.

Именно здесь вы будете прощаться с покойниками и давать имя новорожденному или принимать чужака в род.

Без этого места стойбища не существует!

2. Хранилище промысловых одежд

Это место должно быть организовано отдельно от всех прочих. Туда ходят только охотники.

Там хранятся промысловые одежды, которые моделируются спасжилетами. Мы будем условно считать, что сделаны они из моржовой кожи ярко-оранжевого цвета :)

И там же хранится игровое оружие, которым разрешено осуществлять боевые взаимодействия.

3. «Землянка».

Одна на семью. Это ваш игровой дом.

4. Дом для огня.

Это место, где будет гореть огонь стойбища. Он находится там же где и капище. .

Из чего строить?

Когда вы приедете на поляну, там будут для вас приготовлены:

1. Небольшой запас сухих дров.

2. Тент среднего размера и веревка.

3. Топор и лопата под присмотром игротехника

Остальное вы добываете из леса по игре.

Как строить?

Мы не предлагаем вам копать землянку. В граните сложно копать. Землянка будет моделироваться тентом, который будет натянут, как двускатная треугольная крыша. Концы тента должны касаться земли.

В такое жилище надо входить, склонившись.

Делается такая конструкция очень просто:

1. Находим два дерева, стоящих на некотором расстоянии друг от друга. Это расстояние — длина вашей будущей землянки.

2. Между деревьями привязываем веревку — это высота вашей землянки.

3. Кладем на веревку тент и расправляем его. Края опускаем до земли и приваливаем их бревнами или камнями.

Готово.

Зажигаем огонь

Без огня звери легко придут в стойбище, и вы станете сытным обедом для волков.

Пока огонь стойбища горит, стойбище почти полностью защищено от диких зверей. Только некоторые звери способны преодолеть страх перед огнем.

Пока огонь горит, стойбище защищено от злых духов мора, которые любят человеческое мясо.

Когда будет поставлено стойбище, вы зажжете огонь. Он должен гореть всегда. Только в самом начале игры вы воспользуетесь сухими спичками. В остальное время огонь надо поддерживать.

Если огонь погаснет, и из остальных очагов стойбища его будет не запалить, надо будет решать эту проблему игровым образом.

Либо просить у соседей, но кто же добровольно даст огонь своего рода?

Либо — зажигать трением или через искру.

Спичками воспользоваться уже не будет возможности.

Огненная защита стойбища моделируется киперной лентой.

Все просто: нет огня стойбища — нет защиты.

Исключение: стойбище Людей Медведя

Звери тоже используют огонь. Но, в отличии от людей, даже если их огонь погаснет, их логово/стоянка всегда будет закрыто для человека. Человек может пройти на территорию логова только если его проведут/пронесут звери. Точно также он может оттуда выйти. Не самостоятельно.

ВАЖНО. На территории логова люди и звери могут говорить на одном языке, как и в мире духов.

**Время на игре**

Мы играем племена древних охотников и рыболовов. С нашей точки зрения, может казаться, что древние люди обладали большим количеством свободного времени.

Конечно, это было не так. Свободного времени у древних людей было очень мало.

Но на игре, возразите вы, оно обязательно будет, тем более на игре, идущей продолжительное время.

И мы, конечно вам ответим «да».

Но! Его будет намного меньше, чем вам может казаться.

Время древних охотников подчинялось сезонному промыслу. Каждому - свое время. Пропустил промысел - остался голодным.

Мы решили не придумывать ничего нового и сделать нашу игру по тому же принципу.

Время дневное и время ночное.

1. Дневное время начинается с 8 утра и длится до 20 вечера.

В это время происходит охота, собирательство, добыча камней и иных материалов для орудий, шитье одежд, ловля рыбы и морского зверя, собирание хвороста и заготовка дров, лепка горшков и изготовление орудий.

Одним словом - вся деятельность, направленная вне стойбища и направленная на добычу и ремесло.

В 17-19ч. происходит посвящение в охотники у мальчиков и посвящение в женщин у девочек.

2. Ночное время начинается с 20 вечера и до 8 утра.

Это время, когда в лес выходят Голодные Духи. Передвижение по лесу, вне стойбища - на свой страх и риск. Мы КРАЙНЕ НЕ РЕКОМЕНДУЕМ, передвигаться в это время по лесу в места охоты и в другие локации.

Это время сборов рода, праздников, любовных подарков, рассказов о прошлом, совместных ритуалов всего рода на капище, суда, дележки добычи, принятия в род чужаков.

И, это время, когда умирают старики и больные.

Единственные путешествия, которые разрешены в ночное время — это путешествия через страну Духов.

Одним словом — это время направленное на внутреннюю жизнь рода и на личное пространство и историю. Это время, когда можно и нужно выделиться среди сверстников и показать себя.

Распорядок дневного времени

У зверей и у разных племен людей, распорядок будет немного отличаться. Каждому роду мы сообщим его отдельно перед игрой. Мы попросим вас придерживаться данного распорядка, поскольку это поможет вам и нам сделать игру интереснее и подготовить к назначенному сроку все « лесные подарки» для вас. :)

Что будет входить в каждодневный промысел у всех трех племен?

1. Собирательство.

В нем участвуют пожилые мужчины и женщины среднего возраста, молодежь любого пола.

Охотники не участвуют.

2. Сбор птичьих яиц из гнезд, охота на птиц

В этом промысле участвует только молодежь любого пола и женщины среднего возраста.

Старики и охотники не участвуют.

3. Охота на зверя.

Участвуют только охотники, прошедшие специальную инициацию. На начало игры - женщин-охотников нет. Но мы не ставим ограничений. Пусть ваши традиции поменяются по игре и вы докажете своим одноплеменникам, что вы теперь будете охотиться с ними.

В охоте не участвуют пожилые женщины и непосвященная молодежь. Очень редко в охоте участвуют старики, еще реже, по легендам, во времена мора, охотились и женщины, уже родившие детей.

4.Охота на морского зверя.

Условия те, же что и в пункте №3.

5. Сбор соли/камней для орудий.

Все, кто хочет/ может.

6. Сбор хвороста и дров, для поддержания огня.

Все, кто хочет/ может.

7. Лепка глиняной посуды ( на самом деле у нас будет другой материал)

Женщины и девушки.

8. Шитье одежды.

Женщины всех возрастов.

Начиная с 17:00 происходит подготовка к инициации подростков.

Девушки отправляются с Шаманом в мир духов, женщины, ожидая их, готовят для них церемонию испытания. Это очень беспокойное время, ведь если девушки не вернутся в срок, они останутся в Мире Духов вместе с мертвецами и неизвестно, какими они потом вернутся в мир людей!

Если персонажа убили во время охоты, то похороны организуются сразу не дожидаясь времени прощания с умирающими.

Ритуалы и обычаи каждого племени игроки придумывают сами.

Распорядок ночного времени

Мы понимаем, что ролевая игра внесет свои корректировки, но есть временные вехи, которые игротехнически мы не будем двигать, и просим игроков принять указанное мастерами время за аксиому.

1.С 21:00- 23:00 время собраться всему роду у очага на капище или в выбранным ими священном месте. Это время:

Советов рода

Судов и поединков

Объявлений о выборе пары и вручения свадебных даров

Это время для церемонии приема в род чужаков.

2.С 23:00-00 время прощания с умирающими. Все больные и смертельно-раненые персонажи и старики отправляются в Мир Духов. Перед этим с ними прощаются, они отдают последние наставления. Происходят игровые похороны и поминки.

В 00:00 шаман, после прощального и погребального ритуала, берет дух и душу умершего/умерших персонажей и сажает их в лодку со всеми вещами, которые родные определили сопровождать покойников в мир Духов.

Лодка шамана украшена фонарем (см. исключения по правилам стоянок и современной электроники)

Все умершие уплывают. Шаман сопровождает их до Мира Духов и потом, возвращается обратно. Умершие остаются в Мире Духов и там и ночуют.

С 01:00 - большой костер Рода. Время рассказывать истории о прошлом и настоящем для Духа-покровителя вашего рода. Это же время самого сильного колдовства и гаданий, тайных просьб к Духу-Рода с обязательным его одариванием.

Отмечаются праздники рода.

Остальное время мастера не корректируют.

О ночном хождении по лесу и плаванию на лодках

Мы убежденно просим всех игроков после 20-ти не бродить вне своей локации и не плавать, за исключением шаманов и умерших.

Почему так?

1.В это время игротехи будут делать закладки добычи и других игровых ценностей. Мы бы не хотели, чтобы игроки и игротехи пересекались.

2. Лес действительно дикий. По нему и днем пройти сложно. Ночью ходить по нему крайне опасно.

3. Мы исходим из того, что люди боялись ночного леса, и верили, что ночью просыпались недружественные человеку духи. Нормальный охотник и собиратель ночью в лес не ходил.

Правило «злого игротехника».

Ночью игротехники — это Голодные Духи Смерти. Встретился в ночное время с игротехом вне стойбища - автоматически умер. Игротехник сразу сообщит тебе об этом.

Умерший таким образом персонаж бредет до стойбища и войдя в него, красиво и мучительно, не прощаясь ни с кем - умирает.

Умирающего должно видеть хотя бы двое живых людей. Умирающий не может сказать последних слов.

Игротехники будут ночью ходить с фонариками. Так что, либо прячьтесь хорошо, либо «не ходите ночью на болота» :)

Что делать, если ночное время настигло вас в чужом стойбище?

1. Надеяться на удачу и постараться вернуться в поселение, если землянка охотников стоит недалеко от стойбища.

2. Заночевать в чужом стойбище. Лучше так, чем сейчас предпринимать путешествие.

ВАЖНО! Так как отслеживать время на игре важно, пожалуйста обзаведитесь наручными часами, которые будут носиться незаметно для окружающих под кухлянкой. Они должны быть у каждого!

**Жизнь-Смерть-Зубы и Перерождение**

Во времена Льока, люди верили в то, что жизнь не останавливается после смерти и звери и люди перерождаются к следующей жизни. Смерть была нормальным, обычным и не пугающим явлением.

Каждый человек жил ровно столько, сколько было у него жизненных сил. Показателем такой жизненной силы считались — собственные зубы.

( посчитайте, сколько бы у вас было сейчас зубов, если бы ни чудеса стоматологии?)

Мы решили сверх этого ничего не придумывать. Показателем вашей жизненной силы будут ваши зубы. Только не настоящие, мастера не полезут в рот к игрокам, конечно. :)

Зубы

Каждый игрок при рождении получит ожерелье своих собственных зубов :) Это запас на всю жизнь вашего персонажа. Дополнительные зубы сверх основного запаса, на игре получить очень сложно.

Когда ваши зубы кончатся — ваш персонаж -умирает вне зависимости здоров он или нет. Старость.

Если вашего персонажа убили по правилам боя, до того, как он истратит все зубы — то он умирает.

На что тратятся зубы?

На лечение ран — любая рана очень опасна. Даже в руках знающей женщины, выживают далеко не все. Чтобы лечение закончилось благополучно, духам надо пожертвовать часть своих зубов.

Можно пожертвовать свои зубы и не на себя, а на близкого человека, чтобы он поправился. Но жертвовать другому надо в два раза больше, чем страждущий может отдать сам по этому же случаю.

Пример:

Лисья Лапа ухаживает за другом Кремнем.

Кремень получил на охоте две страшные раны. От каждой из них он может умереть.

Кремень понимает это. У Кремня осталось всего 8 зубов. Чтобы умилостивить духа-вестника -Черного Волка, Кремень жертвует ему 4 зуба и это поможет, но только от одной раны. Совершить вторую жертву духу-вестнику Кремень не может, т. к. это истощит его и он умрет.

Лисья Лапа не хочет потерять друга. У нее осталось 14 зубов. Она сама покормит вестника, Черного Волка, и отдаст ему 8 своих зубов. От стороннего человека, дух не примет меньше.

После щедрой жертвы, травы, которыми лечит Лисья Лапа получили, наконец, свою силу. Будем надеется, что старая колдунья не напутала ничего в травах.

Кроме этого -зубы тратятся на:

1. личное колдовство/проклятие/заговоры/ создание оберегов

2. Зубы тратятся тогда, когда вы хотите продлить свою юность, зрелость или старость. Это можно сделать у духа покровителя. Отдав ему 4 зуба - свои или чужие.

3. Зная тайное имя другого персонажа, вы имеет право потребовать отдать 2 зуба в один игровой день. При этом персонаж чье имя назвали не имеет права отказать и не имеет право об этом кому либо рассказывать.

3. На подарки Духам в их мире.

Юность-Зрелось-Старость.

На игре каждый день — это целый цикл вашей жизни.

Четверг - день заезда и начала игры - не считается игровым циклом. В пятницу вы начинаете играть в том же возрасте, что и на старте.

Если вы хотите продлить один из ваших жизненных циклов — необходимо потратить ваши зубы. Каждый жизненный цикл, можно продлить всего один раз.

Смерть

Когда ваш персонаж умер, то при правильной и хорошей смерти, ваши родичи отправят вас в мир духов, торжественно, на лодке. Одна из ваших душ -станет духом-хранителем рода. Шаман вашего рода будет сопровождать вас до тропы мертвых, чтобы вы прошли лабиринт для новой жизни.

Где и кем вы потом родитесь -никто не знает.

Возможно вы переродитесь зверем.

Возможно в другом роду?

О циклах жизни.

Юность.

Это время обучения -вам надо узнать все правила и обычаи рода. Осознать и понять, почему именно так заведено и никак иначе.

Вам надо овладеть ремеслами.

Вам надо показать себя на промысле сбора трав и птичьих яиц.

Показать себя молодцем в птичьем промысле.

Возможно, вам надо присмотреть того, кого вы пригласите жить с собой в землянку или подготовить свадебное ожерелье?

Вам надо подготовить себя пройти посвящение в охотники

Вам нужно УЖЕ зарекомендовать себя перед родом.

Ограничение по возрасту:

Нельзя участвовать и влиять на принимаемые решения на советах стойбища.

Нельзя охотиться с охотниками.

Зрелость

Вам надо много и хорошо работать, чтобы род жил и не голодал.

Вам надо родить детей!

Вам надо хорошо охотиться и обеспечивать род едой и шкурами.

Вам надо себя прославить, чтобы потом, после вашей смерти о вас ГОВОРИЛИ или назвали ребенка вашим именем, поскольку даже ваше имя приносит удачу.

Вам надо хорошо выполнять возложенные на вас обязанности.

Вам надо обеспечивать стойбище оружием и посудой.

Вам надо хранить огонь стойбища, чтобы он не погас!

Ограничения по возрасту:

нет.

Старость

Вам надо найти учеников и передать им свои знания.

Вам надо рассказать всем истории прошлого, чтобы после вашей смерти их помнили и затем -передали их дальше.

Вам надо быть уже очень умным и опытным, чтобы вся молодежь могла воспользоваться вашим опытом на благо рода.

Вам надо воспитывать обучать юных.

Вам надо подготовиться к смерти и сшить для себя новую погребальную одежду из шкур, которые добудет вам ваша семья.

Ограничения по возрасту:

Нельзя охотиться вместе с охотниками.

Конец каждого жизненного цикла заканчивается в 00:00.

Кроме первого вечера игры (четверга).

**Устройство мира, духи и шаманы**

Я долго думала, как этот текст сделать короче.

Увы. Никак. Наберитесь терпения и дочитайте текст до конца.

Мир духов коснется каждого из вас, вне зависимости от того, шаман вы или нет.

В книге «Листы каменной книги» о шаманах сказано очень мало. Главный герой Льок только изображает шамана, обманывая племя.

При остальном детальном описании быта и этнографических особенностях современному читателю непонятно, почему шаманизм и мироустройство обойдены автором полным молчанием.

Но необходимо понимать, что текст создавался в советское время, когда шаманов представляли исключительно как людей, наживающихся на неграмотности населения. Если учитывать, что книга была написана для советских подростков, то понятно, почему данная тема попросту не могла быть освещена автором: книгу бы не пустили в печать!

Наша МГ не может обойти такой пласт, как целостное мировоззрение, «ибо оно есть основа основ»!

Мы решили свести северный шаманизм к некому знаменателю и игровому интересному варианту.

1. Наш мир, в котором мы все живем

Звери — люди

Наш мир находится ровно между верхними мирами и нижними мирами. Это мир зверей и людей.

Именно в таком порядке, я не ошиблась.

Звери — это те, кто жили в этом мире ДО ЛЮДЕЙ. Люди появились позже, от ЗВЕРЕЙ, по воле НЕКОТОРЫХ из них.

Люди — дети, младшие по отношению к животным.

Они учатся у зверей.

Они берут у зверей, как у прародителей.

Люди уважительны к зверям, как дети по отношению к родителям. Они зависимы от них, как дитя от отца и матери.

Таков закон этого мира.

В этом мире от зверей и человека не зависит ничего.

Зверь и человек — пользователи этого мира, которым разрешили брать и пользоваться тем, что в мире есть, но умеренно и с ограничением.

Существуют конкретные существа, которые дают возможность пользоваться. В мире зверей и людей всеми событиями/явлениями управляют духи — жители верхнего и нижнего мира.

От них зависит всё!

Почему так?

Все просто: наш мир всего лишь отражение и смешение двух миров, нижнего и верхнего.

В каждом из животных и в каждом человеке есть частичка верхнего и нижнего мира. И это хорошо!

Только когда оба мира вместе — получается хорошо. Так и хочется сказать слово «гармония», но они мыслили понятиями «хорошо» и «плохо».

Оба этих термина определялись полезностью: больной человек (один мир стал больше, чем другой) плох и не может помочь роду выжить. Он не может охотиться и кормить детей. И такое осмысление происходит относительно всего: супружества, болезней, красоты, характера.

Слишком ласковый и очень добрый человек, как будто без недостатков, скорее пугал и отталкивал, чем вызывал уважение у окружающих. Выглядел нелепо.

Шаман

Шаманы и колдуньи в мире нашей игры — это не просто колдуны. Они в первую очередь ДИПЛОМАТЫ для людей своего времени. Их задачей было установление дружеских отношений с духами, чтобы те дали их племени необходимое.

Через духов и совершённые договоренности шло влияние на окружающий мир.

Чем лечить человека? Отчего он болен? Потерял ли он душу? Наказание ли это от другого духа и можно ли такого человека вообще лечить? Не опасно ли это или даже наказуемо?

Будет ли удача на охоте? Где растут нужные травы?

Как оградиться от мора и Кровавого Хоро?

Все эти вопросы, и даже больше, нужно задавать шаману. Если шаман плох и ленится, не кормите его или обсудите заботу с родом.

Как становятся шаманом?

В каждом из племен свой обычай. Но все знают, что если духи пришли и сказали, что они с тобой будут говорить, то тут хочешь ты или нет, надо соглашаться.

Альтернатива — тяжелая неизлечимая болезнь с пусканием слюней и скорая смерть. И хорошо еще, если придут те духи, которые будут нравиться их «избраннику».

Шаман, занимаясь своим нелегким ремеслом, не может быть охотником. Если он им был, ему придется более не охотиться.

Дух и душа

То, что в христианстве принято понимать под душой — твоя самость, самая суть, которая путешествует после смерти в другой мир, — в мировоззрении шаманизма называется «дух».

Душа — это потенциал от создателей верхних и нижних миров. Душа дает возможность путешествовать духу между мирами.

Душа моделируется лентой голубого с серебром цвета, привязанной к нитке с зубами. Дополнительные души тоже моделируются серебристыми лентами другого цвета.

Зверь и человек — это ОБЯЗАТЕЛЬНО СОВОКУПНОСТЬ ТРЕХ НАЧАЛ: ТЕЛО, ДУХ, ДУША.

Все остальное не является полноценным человеком и зверем.

Обычно душа одна. Но у некоторых шаманов их может быть больше.

Самое страшное преступление для шамана, за которое его могут справедливо убить, — это украсть душу своего соплеменника и присвоить себе. Это бывает крайне редко. Это чудовищное преступление!

Подробнее об этом будет рассказано шаманам. Расспрашивайте своих шаманов, им вовсе не обязательно хранить все знания скрытыми.

Как шаман ходит из мира в мир? То, что знают и понимают все

Только благодаря своей душе. Во время камлания его душа превращается в птицу и улетает. Но дух, связанный с телом, видит через душу и говорит с жителями мира духов. Одежда шамана напоминает одеяние птицы.

Если шаман в одном из миров теряет душу, то после своего путешествия он более не может быть шаманом. Именно поэтому шаманы прозорливо запасаются душами, которые дают им духи из верхнего или нижнего мира. Если совсем все плохо, воруют душу у соплеменников или у соседей.

Миры духов

Верхний мир духов

Это мир Солнца, Жизни, Огня и подобных ассоциаций.

В нем живут самые разные духи, которые ближе всего к нашему миру, но они наиболее слабые из существующих духов.

Из верхнего мира духов можно попасть в следующий мир. Название его знают шаманы. Там живут сильные и очень могущественные духи. Тревожить их по пустому поводу не стоит.

Есть ли что дальше? На это ответят или не ответят вам ваши шаманы и колдуньи.

Нижний мир

Это мир Луны, Воды, Смерти и подобных ассоциаций.

Все точно так же, как и с верхним миром, только отсчет вниз.

Любое путешествие в мир духов опасно. Путешествия в дальние миры особо опасны.

Тело

Для того чтобы существовать в мире, нужно иметь тело. Если тела нет, то в мире невозможно находиться.

Этот закон работает и в мире духов. В каждом из миров надо иметь свое тело. Как и где доставать его — вопрос игровой. Об этом знают шаманы и колдуньи.

Просто запомните, что путешествие в мир духов без нужного тела физически невозможно.

Тело изготавливается по игре с использованием игровых ресурсов, по правилам которые написаны в квентах. Готовое тело с приложенными игротехническими карточками персонаж приносит в гнездо Белой Совы - привратника Мира Духов. Белая Сова проверяет правильность и решает пропустить или нет и куда именно. Тела одноразовые - остаются у Белой Совы.

Духи

Духи — это жители других миров. Умершие тоже становятся духами.

С духами необходимо и нужно договариваться, как и с любым разумным, понимающим существом. И от этих договоренностей в мире духов — зависит благополучие зверей и людей.

Какие бывают духи

Духи делятся на старших и младших.

Старшие живут в дальних мирах, младшие — в ближних.

Договориться со старшим духом — великий труд и немалая удача!

К счастью, звери и люди, которые не вынуждены постоянно путешествовать по мирам, надежно защищены от их внимания и влияния, иначе это могло бы принести немало бед.

Некоторые духи соглашаются сопровождать зверей и людей в наш мир. Для этого им создают особые тела. Делают такие тела из глины или шкуры и подвешивают к ритуальному одеянию, или они являются самостоятельными предметами.

Разница восприятия

Важно понять фундаментальное отличие от современно-средневекового мышления.

Начиная от магических практик средних веков и до наших дней люди призывали и вселяли духов для подчинения.

Человек подчиняет, дух слушается.

В шаманизме же духов призывают для совета, своей защиты, наставничества. Дух говорит и обучает — человек слушается и учится.

Моделирование на игре

На игре путешествие в мир духов будет моделироваться путешествием на лодке.

Мир духов — это игротехническая локация, стоящая отдельно от всех поселений.

Время для инициации девушек выделено отдельно.

Время для прибытия мертвых выделено отдельно.

Просим вас прибывать в мир духов ровно тогда, когда ваше время говорить с миром духов. :)

Для коротких насущных и почти бытовых вопросов всегда есть дух — покровитель рода, который живет в тотеме.

Шаман и колдуньи, обращаясь к нему, приходите с подарками, дабы поддержать хорошие отношения.

Запомните: чем чаще обращаешься, тем больше должен быть подарок!

Подробнее о мирах духов будут знать шаманы.

В мире игры есть амулеты позволяющие скрывать персонажей от глаз того или иного духа в мире людей или в Мире Духов. Их даруют сами духи. Если вам нужен такой амулет, а договорится с духом нет возможности, можно обратится к духу Белой Совы. Она способна помочь, если захочет.

Чем отличается шаман от колдуньи по своим функциям?

Ничем. Разница только в том, что шаман всегда мужчина. Ему будут покровительствовать духи, которые враждебно настроены к женщинам.

Женщинам будут покровительствовать духи, которые враждебно относятся к мужчинам.

Женские ритуалы в стойбище проводит главная колдунья/травница.

Мужские — шаман.

Почему девушек на инициацию везет шаман, а не главная колдунья?

Главная колдунья уже рассказала девушкам, что им нужно знать в мире духов. Во время их испытания она не должна им помогать. Чтобы избежать соблазна, в мир духов девушек сопровождает шаман. Женщины готовят праздник и сам ритуал инициации для тех, кто прошел испытания. Женщины охраняют тела девушек и шамана, пока их души в путешествии.

Появление духов вне игротехнической локации

1. Так моделируются голодные духи ночью (см. правило «злобного игротехника»). Таким духом может быть - вестник Мира духов Белая Сова.

2. Лес вокруг нас — это живая декорация. Помните, что птицы (не игротехнические, а живые лесные) это тоже участники игры. В контексте нашей игры — это посланники духов. Увидели лесную птицу — истолковали, что она хочет и зачем ждет вас, как это делала Белая Куропатка, когда разговаривала с Льоком.

Пусть ваша фантазия ведет вас и вы привнесете что-то новое в игровую реальность. ЭТО НОРМАЛЬНО И ХОРОШО.

Остальные — подыгрывайте и верьте сказанному, ну или опровергайте.

Ответить

**Травы, собирательство, болезни и лечение**

Отчего бывают болезни? Какие бывают болезни?

• Наказание от духов;

• сам злой дух;

• потеря души;

• нарушение верхнего и нижнего мира в человеке;

• рана, полученная от зверя или чужака.

Чтобы вылечить человека, что надо?

1. Нужны травы и корешки. Их собирают в лесу.

2. Нужно понять, из-за чего беда приключилась. Это определит шаман или колдунья.

3. Нужна жизненная сила человека, заключенная в его зубах. Силу даст сам больной или его друзья и близкие.

Только три эти условия вместе помогут излечиться больному.

Собирательство корешков, стебельков и листиков

1. Все собирательство происходит днем, в обозначенное для каждого племени время. В другое время собирательство не происходит. Нужное просто не успеет вырасти.

2. Травы и корешки растут обычно группами и редко поодиночке.

3. Поиск происходит в реальном времени. Обычно одно место может приносить урожай по нескольку раз, но это не точно и не всегда.

4. Все игровые растения моделируются искусственными цветами с наклеенной на них карточкой. Мы просим вас собирать только карточки. Искусственные цветы просим оставлять на месте. Они нужны нам только для антуражности и чтобы вам легче было найти игровое растение в реальном лесу. Собрали карточку, цветочек оставили.

На карточке будет изображено растение. Названия у растения не будет. Вы все названия дадите сами, по игре.

5. Карточка растения будет двусторонняя. С внешней стороны: картинка и короткий текст о цвете, запахе и, возможно, ощущениях в ваших руках. Информацию на лицевой стороне карточки должен прочесть каждый игрок.

Обратная сторона карточки предназначена только для персонажей, которые занимаются сбором трав и умеют или учатся лечить (приняты уже в колдуньи или травницы). Остальные персонажи не должны читать написанное на обратной стороне карточки.

Эти карточки и есть игровые предметы.

Для антуражности их можно привязать к пучкам любой другой травы, которую вы подвесите в своей землянке. Карточки в мире игры полностью побираемый ресурс.

Когда человек болеет?

Чаще всего он болеет из-за того, что один из миров одержал над ним верх. Как это лечить, знают травницы и колдуньи. Иной раз — шаманы.

Карточка болезни

Болезнь моделируется карточкой с описанием симптомов и способа лечения. Ее выдает вам игротехник или какой-либо дух, с которым вы повстречались в одном из миров.

Карточки бывают двух видов: двусторонние - это довольно простые болезни. Они могут быть не смертельными, если грамотно лечить. Ими не болеют звери.

И бывают карточки заклеенные - это более тяжелые болезни. Такие карточки расклеивать могут только персонажи из племени Медведя.

На лицевой стороне карточки будет текст, где будут описаны “симптомы болезни” и рекомендации к отыгрышу.

На обратной стороне карточки будет отдельный текст для того, кто вас будет лечить. Этот текст вам читать не надо.

Здоровье

Ваше здоровье моделируется отрывными секторами на паспорте персонажа.

Оно не безгранично. При ранении или болезни сектора здоровья отрываются. Восстановить их нельзя. Чем больше секторов у вас израсходовано, тем меньше шансов оправиться от следующего ранения или болезни.

Когда вы заболели, а не ранены:

1. Вы точно получили на руки карточку болезни. Вы следуете отыгрышу.

2. Покажите эту карточку тому, кто вас лечит. Оставьте карточку себе.

3. Лекарь скажет вам сколько секторов здоровья вы должны оторвать. И сколько зубов вы теряете. Зубы истраченные на лечение болезни складываются к тотему.

4. Только после этого начнется ваше лечение.

Если вы ранены

1. Если вы ранены, то карточка болезни вам не нужна.

2. Каждая рана - 1 сектор здоровья, и 4 зуба

3. Чтобы лечить раны, не надо говорить с духами. И так все ясно.

Что обязательно надо сделать лекарю?

1. Посмотреть карточку болезни, если человек болен.

2. Взять нужное количество секторов здоровья и зубов.

3. ОБЯЗАТЕЛЬНО принести подарок духу рода и узнать у него причину болезни. Только после этого можно лечить.

4. Приступать к сбору трав.

5. Сварить на огне любой напиток (возьмите чай), красиво подать его больному. Отыграть мазь, если речь идет о ранах.

Сделайте красивый отыгрыш.

Надо ли идти в мир духов, чтобы узнать, чем болен человек?

Вполне возможно. Но сначала можно задать этот вопрос духу тотема. Принесите ему подарки и он вам ответит.

Но если дух рода сказал вам, что причина болезни отсутствие души или наказание от духов других миров, тут уж вам принимать решение — путешествовать ли вам ради больного в иные миры или нет.

Что приносят в качестве даров духам?

Игровое оружие (игровой ресурс)

Зарок исполнить что-то (может быть не принят)

Душу (если у вас их несколько, то можно рискнуть)

Кремень (игровой ресурс)

Посуда (игровой ресурс)

Шкура (игровой ресурс)

Мех (игровой ресурс)

Зубы (ох, берегите зубы)

Еда (игровой ресурс)

Фигурку-оберег (игровой ресурс)

Человек /собственные дети/ избранник рода (игрок)

Смотрите на уместность и размер подарка. Соотносите размер просьбы и своего дара.

Помните, что духи легко возьмут больше, чем то, что от них просят, но никогда не возьмут меньше, чем от них просят.

Можно ли умереть от болезни и ран?

Да. Очень легко.

1. Правило простое: если в течение времени, которое указано на карточке, человека не вылечили, то в этот день, в час смерти он умирает.

2. Если человек ранен, и в течение дня, когда была нанесена рана, до часа смерти он не будет вылечен, — он умирает (даже если это была всего одна рана. Легких ран не бывает!).

3. Если вы часто бывали ранены и больны, и ваша карточка здоровья осталась без заклеенных секторов, то любая болезнь или рана будет для вас смертельной.

Если вас убили на охоте, то вы отправляетесь в мир духов сразу не дожидаясь ночи - после проведения похорон. Обратитесь к вашему духу тотема и вас направят в Мир Духов.

Портятся ли собранные травы?

Травы не портятся. Вы их засушили.

Куда девать сертификаты на них после игрового использования?

После использования обязательно принесите карточки к тотему рода. Дух рода их заберет. Не принесете — дух рода (игротехник) просто не засчитает лечение и персонаж умрет.

Важно положить карточки к тотему до времени прощания с умирающими!

Берегите себя. Жить — опасно.

**Правила по любви, нежности и деторождению.**

Люди, во все времена были людьми. Некоторые полагают, что в далеком прошлом сфера чувств ограничивалась ударом дубинкой по голове и животным инстинктом размножения. Может быть, так и было в ооооочень далекие времена.

Но, во времена нашей игры, человеческий род и звериный род отнюдь не примитивные существа и имеют всю палитру чувств свойственную современному человеку. Ведь, последние несколько тысячелетий меняется не сам человек, а только его материальное окружение.

Отношение к совместной жизни мужчины и женщины

«Скоро женился и Льок. Он не сам выбрал себе жену, просто старики привели его к маленькой землянке, где жила молодая вдова с двумя мальчишками-близнецами. Каждому охотнику нужна жена, чтобы готовить ему пищу, шить одежду, поддерживать огонь в очаге, когда он вернется усталый, продрогший с охоты. И женщине плохо оставаться одной, надо, чтобы кто-то заботился о ней, приносил бы пищу и шкуры для одежды, особенно если у нее есть дети. Жена Льока звалась Боязливая. Никто не слышал ее смеха. Даже если она чему-нибудь радовалась, то и тогда лишь застенчиво улыбалась».

Любовь

Любовь -такого понятия еще не было. Абсолютно естественным казалось жить с тем, кто помогает тебе выжить и понимает тебя. Жить одному — это удел либо колдуна, и то не в каждом племени было такое извращение, либо наказание.

Люди не жили по одному. Это не способствовало выживанию.

Существовало понятие избранник. Если люди взаимно нравились друг другу, они договаривались жить вместе после взрослой инициации( принятие в охотники/посвящение в женщины)

Никто не говорил: « я тебя люблю». Такой человек не был бы понят.

Никто не ждал, когда на него обратят внимание. Пассивность осуждалось. Принималась за нерешительность и трусость. Трусы/ трусихи ненужны никому.

Нравится - руки в ноги и добейся ответа!

Не важно кто инициатор ухаживания -мужчина или женщина. Подобных предрассудков еще не существовало.

Главное -не быть одному.

Для перевода языка чувств на современный, под термином «любовь» понимается сердечная и духовная близость/расположение/нравится.

Мастера просят не использовать слово «ЛЮБОВЬ» в рамках игрового взаимодействия. Мы предлагаем считать его еще не изобретенным анахронизмом :)

Выражение чувств и знаки внимания

Мы не будем ничего изобретать и воспользуемся источником:

1.Выражение нежности.

— Ну вот, в последний раз, как раньше… когда ты был маленьким, проговорила мать и, прижав лицо к его лицу, начала тереться своей щекой о его. Это была самая нежная ласка матерей стойбища.

или

— Ты самая хорошая из всех женщин, — смущенно сказал он. — Когда убью волка, примешь ли от меня его шкуру?

Смеющаяся покраснела, но кивнула головой и без всякого дела выбежала из землянки. Принять от охотника шкуру — значило согласиться стать его женой.

2. В своем стойбище. Подарок - означает сватовство.

«Хотя ни девушка, ни юноша не сказали друг другу ни слова, но оба думали об одном и том же: как добыть сегодня побольше гусей? На этот раз их манила не богатая добыча, которой можно было бы похвастаться перед сверстниками, а только гусиные клювы. Среди молодежи издавна велся обычай дарить эти клювы украдкой от всех избраннику своего сердца.

Ясной Зорьке в этом году предстояло обзавестись своей землянкой. Тибу тоже еще жил в землянке матери. Поднести ожерелье из клювов — значило посвататься, а принять дар — означало дать согласие. Дарили клювы не только юноши. И для девушки не считалось постыдным повесить на шею юноши такое же украшение. Тибу и Зорька, втайне друг от друга, решили обменяться такими ожерельями».

3. Свадебный дар девушке из другого стойбища

«Охотники помоложе сели по правую сторону. По левую в ряд разместились женихи, важные и неподвижные, как резной столб в землянке колдуна. Каждый из них держал на коленях сверток с ожерельем. Много труда вложили сами женихи и их матери, чтобы соорудить это пышное украшение, которое предстояло надеть на шею невесте. Оно собиралось долго, частями; в нем были разноцветные перья и хитроумные плетенья из тонких ремешков, были резцы бобров, лисьи лапки и непременно челюсти щук, потому что щука считалась священной рыбой южного селения».

Если вы собрались сватать девушку/охотника из другого рода, сделайте самое пышное ожерелье, какое только можете.

Свататься не приходят с пустыми руками. Посоветуйтесь с колдуном или колдуньей, чтобы вложить в ожерелье силу, удачу, мудрость и защиту. Возможно вы вплетете в ожерелье и духа, который будет хранить вашего избранника/ избранницу.

Подобное ожерелье изготавливается из игровых ресурсов и делается строго по игре и на игре.

Когда и где проводить обмен подарками/сватовство

С 21:00- 23:00 время собраться всему роду у очага на капище или в выбранным ими священном месте. Это время:

Советов рода

Судов и поединков

Объявлений о выборе пары и вручения свадебных даров

Это время для церемонии приема в род чужаков.

Не надо свататься днем, если конечно вы не сватаетесь в другое племя. Днем все заняты. Вечернее время, когда весь род собирается у костров - время подобных бесед и даров. Если вы находитесь в чужом поселении и сватаете человека другого рода - вам придется заночевать в этом поселении. Будьте к этому готовы.

Что делать со свадебным даром и как правильно его вручать?

1. Никто не сватается тихо и скрытно!!! Дары вручаются при наибольшем количестве свидетелей. Получить согласие второй половины можно и заранее, тихо. Но дар должен быть вручен и принят публично.

2. Лучше всего это делать в вечернее время с С 21:00- 23:00.

3. Лучше всего даря подарок публично сказать, почему ваш избранник/избранница именно этот человечек. Похвалить его. Принимающий дар также скажет, почему он принимает/не принимает этот дар и чем хорош дарящий.

Важно! Не принять дар публично - серьезно навредить репутации либо вашей, либо дарящего. Вам придется сказать, почему вы отказываете дарящему.

4. Свадебный подарок, когда был уже публично принят -неотчуждаемая вещь. Он является маркером к будущему деторождению. Использовать маркер может любой из сложившейся пары.

Деторождение

Без детей нет будущего и все бесполезно. Это хорошо понимали люди. т.к смертность была высокой, а ценность взрослой жизни - огромна.

Чтобы родить детей надо:

1. Повесить свадебный дар на тотемный столб Духа-Рода. Лучше всего это сделать в тот же вечер, когда был принят дар.

2. Повесить дар публично. Это действие означает в мире игры, что вы просите Духа-Рода о потомстве. Сопроводите свое действие красивыми словами, сформулировав свою просьбу. Лучше всего делать это вдвоем. Т

3. Утром следующего игрового дня у вас родятся дети. Возможно.

( В промежуток с 8-10 утра приплывет лодка с новыми игроками и ваших детей приведут лично к вам. Просим молодую мать в этот момент не быть на промысле, а подождать своих детей)

Если заявка была, но детей нет -значит, не случилось. Второй раз заявку делать не надо. Заявка на детей считается перманентной, пока женщина жива.

4. Отыгрывать беременность и роды -по вашему личному желанию.

Может ли быть вторая беременность?

Да, если вы второй раз вышли замуж/женились. Повесьте новый свадебный дар на тотем.

Чтобы духам было легче разобраться, какая пара готова стать счастливыми родителями, нарисуйте на ожерелье ваши имена ( на глине или куске коры)

Муки страсти

Страсть - неожиданное сильное и непонятное, что просыпается в человеке -воспринималось в древности сугубо негативным образом. Страсть — это явно происк злого Духа.

Этот Дух — вносит хаос, обиду и ссору в устоявшейся мир людей. Толкает соплеменников на странные, порой бессмысленные и губительные поступки.

Где злой дух подстерегает Людей?

Дух заперт в Мире Духов. Он не приходит в серединный мир. Но те, кто часто путешествует по Миру Духов — подвержены его нападкам: шаманы, колдуньи и молодые девушки. Некоторые дети уже рождаются отравленные происками злобного Духа.

Технически:

Путешествуя по Миру Духов вы можете найти карточку, которую будете обязаны взять с собой. На ней будет указан триггер вашей страсти/ненависти.

Например: Если вы увидели женщину/мужчину прыгающего через костер. Первый такой человек -объект вашей страсти/ненависти.

Как в это играть?

1. Вы сами решаете какое сильное чувство вы испытываете к данному человеку.

2. Вне зависимости от вашего решения, к этому человеку вы не останетесь равнодушны. Вы будете помогать/вредить ему всеми силами. Хотеть быть с ним, бросив семью, или мстить ему, и его семье за его невнимание. Будете завидовать ему и рушить его репутацию среди соплеменников, или отдадите ради него свои последние зубы.

Вы, по отношению к нему, будете поступать иррационально, руководствуясь сугубо эмоциями.

Когда это закончится?

Когда вы добьетесь своей цели. Цель поставьте сами, исходя из возникшего чувства.

Есть ограничение на количество этого безумия?

Наша жизнь часто состоит из странного. Ограничений нет. Сколько в Мире Духов вы нашли судьбоносных карточек -столько у вас и триггеров.

Могут сразу несколько триггеров работать одновременно?

Да. Одного вы ненавидите, другого любите, а бывает, что любите двух одновременно…

Кто избавлен от козней злобного Духа? На кого не срабатывает ваш триггер?

Таких нет. Действует на всех в любом возрасте.

Игра в детство

Дух Смерти (игротех) привезет утром игроков. Желательно, чтобы игровая мать подготовилась к тому, что у нее появятся дети:

1. Встретила игротехника в стойбище.

2. Придумала имена для детей.

Отыгрыш детства

Первые два часа игрок играет маленького ребенка-ползунка. Ползает, изучает мир. В это время на него уже распространяются все правила по болезням и боевки. БЕРЕГИТЕ ДЕТЕЙ. Ребенок не говори, он агукает.

Родовое имя

Пока ребенок младенец, важно дать ребенку родовое имя у тотема, чтобы соплеменники слышали его. Не забудьте самостоятельно вписать имя в паспорт персонажа.

Рост

За блаженные два часа детства, ребенок может подростки на свое усмотрение, до деточки пяти лет, и вести себя соответственно, задавая всем кучу вопросов и исследуя селение и его обитателей.

После отыгрыша раннего детства ( 2 часа) игрок сразу оказывается в юности 10-14 лет и может идти на промысел, который ему по возрасту. Однако, прежде чем вы отпустите деточку в лес, необходимо рассказать ему историю его рода, табу рода, привить ему нужные ценности -все это делает мать или другие родственники или соседи, в первые дни жизни ребенка.

В это время игрок, который играет ребенка обдумывает, каким будет его персонаж, как формируется его характер. Он будет исходить из полученных игровых знаний.

Не манкируйте детство. Детство — это очень-очень важно для развитие новоприбывшего персонажа. Отнеситесь к этому периоду, не как к забавному анекдоту/хохме. Представьте, что вы действительно готовите человека к новой жизни!

Детские ватаги

Прежде чем идти в лес, необходимо подружиться, поиграть, понять, кто есть кто перед вами, а родителям осознать, кто вырос, благодаря их заботам.

Уделите подростковому времени еще часа два: пугайте друг друга и взрослых, ссорьтесь, играйте в прядки, затевайте шалости и безобразничайте, но в меру. Сравнивайте силу, ум и ловкость. Присматривайте того, с кем вы хотели потом создать семью. Поднимайте на смех, делайте « на слабо».

Один яркий поступок должен быть совершен вами в это время обязательно. Ведь чем же вы будете хвастаться на вечернем костре?

Помогайте мастерить и работать взрослым в селении.

Первый промысел

Спустя 4 часа после игровых родин, подростки отправятся на первый свой промысел: сбор птичьих яиц и охоту на гусей и других птиц.

Ожерелье из клювов убитых гусей -лучший подарок избраннику/ избраннице и показатель молодецкой удали. Помним об этом.

**Правила по охоте на кита.**

1. Почему Кит так важен?

Морской промысел самый важный и самый опасный.

Добыть Кита — это великое дело, которым гордятся!

Кроме этого:

А)Сладкое мясо кита очень вкусное. ( реализуется сгущенным молоком)

Б) Мясо кита настолько питательно, что болезни и старость отступают.

Игротехнически: охотник, убивший кита, получает в большом количестве «зубы», которые он имеет право распределить между жителями всего рода. (Будут ли распределены зубы или останутся у одного персонажа — сугубо игровая ситуация. Решает персонаж)

Кто ловит кита?

Кита ловят только люди. Животные не ловят китов.

Животные всегда голодные и ловят людей.

Когда ловят кита?

Есть всего два часа, когда киты плавают так близко к берегу. Потом они уплывают обратно в море.

О времени мы скажем ближе к игре.

Где ловят кита?

В море.

Игротехнически: модель охоты будет осуществляться на воде в лодках.

2. Лодка-посадка-охотники.

А) Садясь в лодку, все без исключения, охотники и пассажиры, надевают ПРОМЫСЛОВУЮ ОДЕЖДУ (ОРАНЖЕВЫЕ СПАСАТЕЛЬНЫЕ ЖИЛЕТЫ из волшебной кожи моржа :)))

Б) Садиться в лодку и отправляться в водное путешествие без спасательного жилета ЗАПРЕЩЕНО!!!

В) В лодке должен быть ЧЕРПАК ДЛЯ ВЫЧЕРПЫВАНИЯ ВОДЫ.

Кто и как садится в лодку? Китобойная команда.

У одного рода может быть одна-две лодки. Не больше.

Лодки несут ограниченное число охотников:

В одной лодке может плыть 5 человек ( игротехническое ограничение)

Варианты состава №1:

а) Главный охотник

б) Охотник

в) Гребец-охотник

г) Шаман

д) Пленник

Варианты состава №2:

а) Главный охотник

б) Охотник

в) Гребец-охотник

г) Охотник

д) Пленник

Функционал

Главный Охотник — ни одна охота не может быть проведена без Главного Охотника или его помощника, который временно взял на себя его функции.

Без этого человека ВЫ НИКУДА НЕ ПОПЛЫВЕТЕ.

Обязательный член команды.

Главный Охотник руководит любой охотой. Ловля Кита — не исключение.

Главный Охотник говорит, когда остановиться гребцу, чтобы не спугнуть зверя и всегда первый кидает гарпун.

Имеет право кинуть его 2 раза.

Главный Охотник решает, принести ли человеческую жертву Духам Воды ( угостить духов «Сладким Мясом»).

Решение может быть принято заранее, но оглашено может быть только, когда лодка уже отплыла.

Главный Охотник сам определяет, кто будет жертвой. Его слово - закон.

На любой охоте слово Главного Охотника — закон.

Другие охотники

Кидают гарпун только после Главного Охотника.

Каждый охотник, сидящий в лодке, имеет право один раз кинуть гарпун.

Гребец-охотник

Без него охота на Кита невозможна.

Обязательный член команды.

Не имеет право кидать гарпун.

Гребцом может быть только человек, принятый в охотники.

Шаман

Необязательный член команды.

Не имеет права кидать гарпун.

Шаман призывает благосклонность духов к охотникам.

Игротехнически: смертельный исход, когда лодка опрокинута и все участники охоты погибают — заменяется только одной случайной смертью, которая определяется по жребию.

Для этого, колдун должен красиво отыграть свою просьбу к духам воды об удаче.

Правила — костыль. Игра — мясо. Без отыгрыша ничего не работает.

(Игротехник может не засчитать усилия колдуна, если усилия колдуна его совсем не впечатлили)

Пленник

Необязательный член команды.

Его удел в охоте - быть жертвой.

Любые боевые взаимодействия в лодке между членами команды — ЗАПРЕЩЕНЫ!!

Вставать в лодке НЕЛЬЗЯ.

Перераспределение ролей в китобойной команде после того, как лодка отплыла от берега, не происходит.

Все решаем на берегу.

Как происходит жертвоприношение?

После того, как Главный Охотник назвал жертву, человека связывают по игре (накидывают визуально петли на кисти рук, ни в коем случае не фиксируя конечности)

Условно считаем, что жертва не может оказать сопротивление.

Но она может говорить, кричать, проклинать, выражать мнение и т. д.

Жертву подвозят к локации Мир Духов и отыгрывают само жертвоприношение уже на берегу - в гнезде Белой Совы. Дальше жертва продолжает игру уже в локации Мир Духов.

Зачем нужна жертва?

«Сладкое Мясо» нравится Духам и является для них самым большим подарком.

Радуя духов воды таким образом, охотники полностью застраховывают себя от смертельного исхода охоты. Даже если они только ранят зверя, он не перевернет лодку и не утянет всех на глубину.

За принесенную жертву Белая Сова выдает маркер (флажок), который нужно установить на лодку. После охоты маркер сдается игротехнику, который возит кита.

3. Кит и особенности охоты

Моделирование

Кит будет сделан из пенопласта или другого плавучего материала.

(Мы постараемся, чтобы произведение наших рук хоть отдаленно напоминало кита :)

Кит будет привязан к лодке игротеха за веревку и будет за ним плавать.

Кит не будет плескаться далеко от берега. Но и не будет слишком близко. Его придется поискать.

Веревка, за которую будет привязан Кит - длинная. Вода шутит шутки и Кит может оказаться с любой стороны от игротехнической лодки.

Оружием охоты на кита является - гарпун. Гарпун изготавливается игроками по игре и представляет собой прямую палку, которую удобно метать. Для удобства привяжите ее на веревку.

Тушка Кита

Тушка Кита будет разделена на три зоны:

Зверь убит

Зверь ранен

Зверь озверел

«Зверь убит» — попадание гарпуна в эту зону — зверь убит. Всеобщее ликование.

«Зверь ранен» — зверь зол, но слаб.

Если вы попали в эту зону, то вам надо попасть туда еще дважды, чтобы зверь был убит.

Не попали — зверь ударил хвостом по борту лотки и протащил вас по морю.

Игротехник определит жребием, кто из охотников или других пассажиров лодки утонул. Это будет один человек.

«Зверь озверел» — попадание в эту зону ведет к тому, что кит напал на лодку и перевернул ее. Все, кроме одного из пассажиров лодки — утонули. Счастливчика определяет игротехник по жребию.

Эту зону можно игнорировать, если было подношение «Сладкого Мяса» духам воды.

Эта зона считается за зону ранения, если шаман призвал духов воды даровать охотникам удачу.

Дистанция

Кидать гарпун надо с 3 метров.

Если вы подплыли ближе, то зверь уплывет. Лучше не рисковать и кидать гарпун с чуть более дальнего расстояния.

Определяет расстояние игротехник. Если вы, на его взгляд, подплыли чуть ближе — игротехник засвистит в свисток.

Зверь ушел.

Избегайте любых споров с игротехником, даже если вы не согласны. Он здесь для того, чтобы сделать вашу игру интереснее. Будем уважать друг друга.

Если другой род нашел Кита раньше и убил его, будет ли для нас другой кит?

Нет. Не будет. Кит -драгоценное животное и их многоразово не выдают. Попробуйте промысел на следующий игровой день.

Если два рода встретились у одного Кита?

Это нормально. Никакого боевого взаимодействия, кроме словесной перепалки и многообещающих жестов, на воде быть не может!

Кита забирает тот, кто убьет его первым.

Никто не мешает вам догнать везунчиков на земле и отнять у них добычу.

Моделирование добычи

Это большая крупная карточка формата А4 с изображением Кита. Спрятать ее нельзя. Кит большой. Отнять карточку можно.

Если к вам попала такая карточка, вы ОБЯЗАНЫ держать ее на виду, пока не поднесли к тотему Духа Рода, который и выдаст вам все зубы.

Внимание - мясо просто выдадут племени.

Зубы - только тому, кто принес к тотему карточку Кита.

Подойдите к регеональщикам.

Если вы на китоловном промысле утонули

То прыгать за борт не надо. Физически вы остаетесь в лодке.

Ваш выживший товарищ сумел выловить вас из воды, но вы наглотались так, что вам худо.

В час прощания с мертвыми вы умрете. Вылечить вас не удастся, даже если все зубы рода отдать вам.

Проститесь с друзьями и близкими. Закончите дела.

Более сегодня вы не идете на промысел или охоту и не вступаете в боевое взаимодействие. Умирающим не до этого. Если на вас напали — вы автоматом проигрываете любой бой.

Других ограничений, до момента наступления смерти — нет.

Гарпун

Мы будем считать, что гарпун есть в каждом племени и их достаточно.

Моделируется он любой прямой палкой без сучков. Гарпун привязан к лодке охотников.

Это — игротехническое оружие. Гарпун используется только для модели охоты на Кита. В боевом взаимодействии не участвует.

Гарпуны делают сами игроки.

**Колдовство**

1. Колдовство и шаманизм — это разные вещи.

Шаман не равно колдун.

Шаман может быть колдуном.

Шаман, как мы помним — это посредник. Он договаривается с духами о помощи роду.

Колдуном может быть любой персонаж, если он дюже отчаянный.

Колдовство — это определенное искусство, которому могут обучить духи, если захотят. Эти знания накапливаются. Их можно передать другому, обучить другого персонажа.

Колдовством занимаются и мужчины и женщины, обычно не афишируя свои познания. По общему убеждению, колдовство накладывает на колдуна определенную повинность, которую он должен выполнять перед духом, его обучившем. Иначе, колдовство не будет действовать, а дух рассердится. Оно вам надо? А если у духа вздорный характер или он всегда голодный?

Тем ни менее, мудрые старухи достаточно накопили подобных знаний и опыта, чтобы пользоваться знаниями безопасно для остальных и с пользой.

Моделирование

Любое колдовское воздействие будет отыгрываться карточкой с текстом.

На карточки будет обязательно написано:

1. Имя того, на кого положено заклинание

2. Его эффект

3. К чему привязано заклинание

Как это работает? Например:

Колдун решил навести порчу на жену своего соседа.

Для этого, ему нужно сделать куклу из травы, где одна из трав будет лечебной. После чего, куклу надо подбросить на видное место к землянке жертвы.

Само создание такой куклы будет приносить порчу.

Колдун идет в лес, находит лечебную траву.

Колдун делает куклу из травы и привязывает к ней карточку лечебной травы.

Привязывает к ней карточку с описанием порчи и всех сопутствующих условий.

Колдун отдает один свой зуб за одну использованную карточку колдовсва к тотему.

Подкидывает куклу к землянки жертвы.

Колдун не забывает написать игровое имя жертвы на карточке порчи.

Готово!

Любой персонаж, который видит носитель и заклинание, поднимает его, зовет всех, кого может, и громко зачитывает произошедшее.

Теперь порча сработала.

«Не замечать» карточку — строго запрещено!!

Как НЕ работает

Если вы навели порчу на охотника, а он уже ушел на охоту и чисто по жизни не узнал, о том, что теперь он бессильный инвалид, то у вас ничего не получилось.

Надо положить вашу порчу/благословение духов так, чтобы его нашли как можно быстрее. Кладите на видное место.

Но ведь увидят, что положил я!

Увидят, если вы не будете осторожны. С другой стороны, если вы колдуете на удачу, то вообще зачем вам скрываться?

Колдун колдует сколько хочет?

Нет. У каждого колдуна есть ограниченный набор карточек-эффектов.

Более того, карточки колдовства требуют вложить в них зубы, как подарок духам.

Одна карточка - один зуб!

Если мне по игре рассказывают как колдовать. И я теперь крут и все знаю, где мне взять карточку?

Вам даст ее ваш учитель из своего запаса. Да, при этом, у него остается меньше карточек.

Когда точно не сработает моя карточка?

1. Когда она будет не привязана/приколота/приклеена к нужному носителю, названному в карточке.

2. Когда вы положите носитель и карточку так, что его никто не найдет, кроме вас.

3. Когда Мутный Глаз ушел на охоту два часа назад, а вы только подползли к двери его землянки.

Преемник по колдовству

Каждый колдун, может выбрать себе одного преемника, которого он будет учить.

После смерти колдуна весь неиспользованный запас его карточек переходит преемнику и остается в игре.

Естественно, что ученику такого колдуна достанется запас карточек и того меньше.

Что делать?

Идти к духам, с которыми договаривался ваш учитель или учитель вашего учителя и еще раз договариваться с этими духами. Иначе знания останутся, а сила закончится.

Естественно, духи захотят и даров, и исполнения некоторых дел. Духи вообще очень капризные.

Можно ли от колдовства умереть?

Нет колдовства, которое бы говорило «Ты умер».

Есть колдовство, которое нашлет болезнь, укоротит жизнь.

Охотник может пойти на охоту в одном хите, если говорить технично.

Вы можете просто заболеть.

Все это может вести к смерти. А может не вести. Но все это изрядно осложнит вашу жизнь и жизнь ваших близких.

Как снимать подобное?

Болезни лечатся по стандартным правилам.

Остальное — словом Духов.

Можно отправиться в Мир Духов и просить там себя излечить.

Можно отправиться к шаману и пусть он хлопочет, чтобы с вас сняли порчу. Заниматься подобным — его прямая обязанность.

Можно обратиться к другому колдуну и попросить, чтобы его духи вам помогли.

**Правила по боевым взаимодействиям и охоте.**

Правила по боевым взаимодействиям и охоте.

Человек привык решать многие вопросы при помощи силы. Так происходит сейчас и так было в древние времена. Чтобы выжить людям недостаточно было собирать дары природы. Необходимо было охотится. Удачная охота была залогом выживания рода. Она сопровождалась самыми строгими и регламентированными ритуалами и табу. Охотился человек, но и сам он был объектом охоты. Уходя в лес на промысел охотник не знал с чем вернется назад.

Важное важное ограничение в боевки

Прежде чем описывать уровни боевого взаимодействия на игре сразу оговариваем сверхважное условие (которое продиктовано мерами безопасности из-за очень сложного и каменистого ландшафта)

БЕГАТЬ ЗАПРЕЩЕНО!!!

НЕТ ПОГОНИ. НЕТ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ. НЕТ ПОБЕГА.

Если игрок нарушает это правило, он автоматически отправляется в мертвятник/ Мир Духов.

Вы надеваете белый хайратник, идете до игротехника своего рода/Духа Рода, он помогает вам добраться до мертвятника.

Уровни боевого взаимодействия

Луки и птичий промысел

1. Птичий промысел: в нем и только в нем используются луки.

Луками могут пользоваться одинаково все члены племени, любого возраста. Во всех других уровнях боевого взаимодействия луки запрещены.

Рекомендуем луки или мастерить прямо на месте, либо привозить слабые луки, цельные. Композитных луков еще не придумали.

На игру допускаются только стрелы с гуманизированным наконечником. Размер гуманизатора должен быть больше человеческой глазницы.

Рекомендуем покрасить ваши стрелы в яркий цвет, или пометить их яркой лентой. Растительность очень густая. Стрела может легко потеряться.

Охота. Копье и нож

1.Засада

Это основная тактика охоты на игре.

Данный вид боевого взаимодействия доступен только для охотников — дети и женщины не устраивают засады. Кроме засады на игре представлен и другой вид охоты - ловушки. Он доступен не всем, но при определенных обстоятельствах этому можно будет научится.

Правила организации засады:

Организация засады это важное и ответственное дело. Здесь нужен весь охотничий опыт, сноровка и немалая удача.

Для засады охотники выбирают подходящие места — те где чаще всего можно встретить дичь — у водопоя или в местах выпаса.

Охотникам нужно заранее договориться как они следят за животными, подготовить «схроны» - замаскированные места в которых они прячутся. А зверям лучше сначала проверить место выпаса с помощью дозорного прежде чем отправляться на кормление.

Как это происходит

1. Обнаружение противника:

Охотники видят зверей:

\* Пересчитывают их количество — по средством знаков сообщают главному охотнику свое мнение.

\* Главный охотник кричит - «Стой» - «Вижу» (и называет число замеченных охотниками зверей)

\* Если охотники назвали количество зверей меньше, чем было в группе, то те кого не назвали могут свободно отступить (или остаться и вступить в бой при желании).

Звери видят охотников:

\* Пересчитывают их количество — по средством знаков сообщают вожаку свое мнение.

\* Вожак кричит - «Стой» - «Вижу» (и называет число замеченных охотников) .

\* Если звери заметили всех охотников — все звери могут уйти.

\* Если звери заметили меньшее число охотников, чем было в засаде, уйти может столько зверей сколько охотников они заметили.

2. Бой

- С началом стадии боя отступать больше нельзя.

- Бой идет по правилам поединков

- Медицина в процессе боя не работает.

- Бой идет до победы одной из сторон или может быть остановлен главным охотником или вожаком, в зависимости от того, кто первым напал ( крикнул « Стой»)

- Бой состоит из ряда поединков один на один. Группа, которая первая крикнула «Стой» имеет право сама указать кто с кем сражается. Распределяет поединщиков, главный в группе нападающих.

Пример: Кремень, Мутный глаз и Сосновая Ветка залегли в засаду, поджидая стадо жирных лосей. Лосихи спешили обгрызть сочные ветки и не заметили охотников. Всего было четыре лосихи.

Подпустив их поближе, Кремень, так обрадовался, что лосихи не видят их, что немного не рассчитал силы охотников и закричал

-Стой! Четверо!

Стадо попало в засаду и уже не успеет скрыться в лесу.

Кремень понял свою ошибку. Охотников было всего трое. Он полагал, что одно из животных кинется бежать, но понял, что от старости принял молодого кабанчика за лося… и кабанчик вовсе не хочет убегать.

Кремень МГНОВЕННО, одними жестами распределил охотников, кто какого зверя будет валить. Дальше начался бой… увы , Сосновая Ветка убил лося, но и сам был ранен. Но тут на него напал молодой кабанчик, который еще не вступал в бой, поскольку все его противники были заняты….

Какие преимущества дает обнаружение врага первым и обязательный крик « Стой»?

Кроме того, что нападающие сами распределяются, кто с кем из них будет сражаться с жертвами, у них есть одно ВАЖНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО.

Считается, что кто первый обнаружил противника, тот первым и напал.

Теперь подробнее об этом. Так, а как правильно делать поединок? Вот тут и только тут пригодиться оружие.

\* В боевке используется 2 вида оружия (может быть обычное — сланцевое или более совершенное кремниевое - помечено красной лентой) :

- нож (доступен для всех): моделируется резиновым ножом

- копье (для охотников и хищников) : гуманизированным копьем с ларповым наконечником

Поражаемая зона

\* Поражаемая зона полная кроме головы паха, кистей рук и ступней. Попадание в эти зоны — автоматический самовынос — игрок ударивший в голову или в пах — немедленно отправляется в мертвятник. ( наденьте белый хайратник и идите к своему региональшику, он вам поможет добраться в мертвятник)

Как идет бой?

\* Бой по парам — каждый выбирает себе противника. Когда все разошлись по соперникам — можно начинать. Удар — разошлись — следующий удар.

Руководят ходом боя нападающие. Главный распределяет своих людей, расставляя их на против тех, с кем они будут сражаться.

Командует « Начали»! Бой начался.

Далее игроки сами в своих парах следят, когда им надо разойтись. Прошел удар -разошлись. Потом опять сошлись, и так до победителя.

\* Если есть численное преимущество над противником (после того как разошлись на пары у одной стороны есть не задействованные участники), то можно заявлять замены.

Сколько хитов, сколько снимаем оружием?

\* Один удар обычным оружием снимает 1 хит; 1 удар кремневым оружием — 2 хита.

\* Похитовка: главный охотник, помощник главного охотника, у зверей вожак и помощник вожака — 5 хитов; все остальные — 4 хита, если нет дополнительных амулетов. Амулет на удачу на охоте дает + N хитов, носится обязательно на видном месте (если он спрятан под кухлянку и не виден - он не работает). Амулет маркируется ленточками по числу дополнительных хитов. Когда дополнительные хиты закончились - он больше не работает - отдайте его игротеху.

СМЕРТЬ — 0 ХИТОВ.

**Среди Людей Медведя будут лосей и кабанов играть игротехники.**

**Запомните, игрока-персонажа может убить только другой персонаж-игрок.**

*Пояснение:*

*Если во время поединка игротехник снял с вас 3 хита, вы не умерли, а получили три раны. Вы не дееспособны и не можете двигаться.ю Любой персонаж-игрок может вас добить.*

*Если вас во время поединка другой персонаж-игрок снял с вас 3 хита, не умерли.*

Игротехники будут иметь звериную раскраску лица и одеты в черную плотную одежду

(не кухлянки)

Обязательно надо убивать всех, кто попал в засаду?

Нет. Если нападающая сторона добыла себе туш/тел достаточно, то главный или его заместитель может крикнуть соплеменникам хватит на сегодня еды.

Глава нападающих маркирует свое решение словами «Все! Еды хватит».

После этого все СРАЗУ прекращаются.

Нападавшая сторона забирает трофеи зубы/ шкуры и своих раненых, своих мертвецов и уходит.

Если нападавшая сторона проиграла бой, то все тоже самое делают выжившие.

Прекратить бой, а затем, отойти немного и опять напасть -нельзя. Если прекратили -то прекратили и разошлись. Пленных в таком бою брать нельзя

Либо ты мертвый и затем съеденный.

Либо раненый, но живой и свободный.

Павшие в бою надевают белый хайратник и ждут, когда с ними простятся или заходят сразу в лагерь под белым хайратником или скрестив руки над головой, берут вещи и идут к игротехнику, который перевозит в Мир Духов. Игротехник находиться в агротехническом лагере.

Пример: Кремень, Мутный Глаз и Сосновая Ветка залегли в засаду. Поджидая стадо жирных лосей. Они напали первыми, но не разглядели, что перед ними было всего три лосихи и один маленький кабанчик, который не покинул лосих.

Поскольку лосихи попались, а кабанчик не решил скрыться в лесу, а решил принять бой -то у всей группы стало на хит меньше.

Главная лосиха -4 хита. У остальных зверей стало 3 хита.

Кремень вычислил, как ему казалось вожака стада. Но ему не везло, он ошибся. Всю силу он вложил в удар -и убил в лосиху.

Ликующий он повернулся и увидел, что Мутный Глаз сильно ранен, хотя нанес уже три удара по лосю. Вот кто оказывается сражался с вожаком! Мутный Глаз едва стоит от потери крови. Кремень решает заменить его, и вовремя! Вожак стада сам едва стоит, но не дает себя ранить. Кремень же уже сошелся с ним дважды. Но… он уже не может применить к вожаку Смертельный удар. За одно нападение дважды на такой удар не хватит человеческих сил….а проклятый лось все не сдается! Лось ранит Кремня.

Понимая, что он сам чуть жив, Кремень принимает решение прервать бой. Одна туша есть.

Ре кричит

-Все! Еды хватит.

И бой прекращается.

2.Зверь и человек. Один на один.

Вне зависимости от возраста и пола при встрече один на один зверь и человек в лесу вступают в поединок на равных условиях.

Если встретились дети или женщины они могут по взаимному согласию разойтись без боя.

3.Встреча в лесу одного против группы (один охотник против стаи или один зверь против группы охотников)

В данном случае сопротивление бесполезно, вам остается только призывать Духа рода, который может быть отведет неминуемую гибель, в противном случае одиночка обречен, группа по собственным соображениям может не убивать его а отпустить, проигнорировать, взять в плен. Спасаться бегством в этом случае запрещено.

4. Война

Всякое может случится между людьми и даже война.

Войной считаем боевое взаимодействие между двумя группами людей разных племен: разбиваются на пары и далее общаются по правилам поединков. Фортификации в селениях нет, оборонительных сооружений нет. Можно брать пленных. Органичений по возрасту и полу нет. Прятаться по кустам можно и нужно.

Добыча: что мы имеем с гуся?

Самое важное в охоте — это то что удалось на ней добыть! От этого на прямую зависит выживание и благосостояние рода.

Охотники снимают с зверей специальные лоскутки ткани — моделирующие шкуры.

Звери снимают с людей — ожерелья с бусинами — моделирующие зубы.

С птичьего промысла добывают карточки с изображением птиц.

Все это приносится к тотемному столбу и обменивается у духа рода на игровые ресурсы.

Птицы (в зависимости от вида): перья, мясо.

Олени: мех, мясо

Лоси: шкура, мясо

Туры: шкура, мясо

Кабаны: шкура, мясо, клыки

Рыси: мех, клыки

Волки: шкура, клыки

Медведи: шкура, мясо, когти

Люди: зубы

Другие виды силовых взаимодействий:

\* Оглушение: отыгрывается прикосновением любым оружием по спине со словами «оглушен».

\* Связывание: отыгрывается петлями из веревок на руках и (или) ногах. Связанный игрок не может освободится самостоятельно, только при помощи другого игрока. В случае, если со связанным игроком длительное время не вступают в игровое взаимодействие, призывайте на помощь духа рода, проклинайте, стенайте, ярко и заунывно отыграйте несправедливость вашего заключения, духи точно не оставят такое безнаказанным.

\* На игре нет пыток и «кулуарок». Но если вам уж очень хочется тихой расправы вспомните о такой вековой традиции как «заведение в лес»! Заведенный в лес должен быть связан. Игрок с которым произошла эта неприятность может звать на помощь, кричать. Он должен находится на месте 30 минут (за это время его могут спасти или съесть) после чего надев белый хайратник он ни с кем не разговаривая отправляется к духу рода, где получит дальнейшие указания.

**Ресурсы**

Игровые ресурсы

Какие есть ресурсы на игре?

1. Глина -отыгрывается специальным материалом, который застывает на воздухе и становится твердым.

2. Целебные растения — отыгрываются искусственными цветами с сертификатами

3. Кремний — отыгрывается (предположительно) гипсовыми пластинами кирпичного цвета.

4. Сланец -отыгрывается (предположительно) гипсовыми пластинами белого цвета.

5. Птичьи яйца -отыгрываются крупными шариками из серебряной фольги, лежащих в гнездах из травы.

6. Птицы -отыгрываются сертификатом и птичьим пером.

7. Звериный помет/кучи — отыгрывается кучей, не ниже колена, из хвои, камней, шишек и палок. Внутри -обязательно сертификат.

8. Шкуры -отыгрываются большими кусками ткани

9. Мех - полосы меха

10. Зубы и клыки - отыгрываются белыми бусинами разными по форме.

Чем они полезны/где их искать/ как добывать?

Глина

Глина нужна для:

1. Для лепки « тел» для вместилищ духа, чтобы он мог помогать вам в нашем срединном мире.

2. Многое колдовство завязано на лепку фигурки из глины. Без глины просто не колдуется.

3. Для лечения. Не все болезни лечатся только травами.

Где искать? Когда искать?

Глину надо искать у воды и среди камней.

Искать в светлую половину дня, пока Духи Смерти ни вошли в лес.

Как будет выглядеть кладка?

Скорее всего в одной кладке будет 2-3 куска «глины». Она будет завернута в серебряную фольгу, чтобы не затвердела.

Увидели ресурс - забрали. На месте ничего оставлять не надо. Тем более фольгу!

Глина -ресурс конечный. Если вы глину нашли в одном месте, не значит, что вы ее найдете там второй раз. Но, может, и повезет.

Кто может собирать этот ресурс?

Все, кто хочет.

Целебные растения

Целебные растения нужны для:

1. Для еды. Сертификаты некоторых растений просто меняются у игротеха/ Духа Покровителя Рода на определенные овощи.

2. Для лечения. См .правила по лечению болезней.

3. Для колдовства. См .правила по колдовству.

4. Для подношения духам. Тут все просто, духи капризны и могут попросить все что угодно.

Где искать? Когда искать?

Травы, чаще всего, растут полянами. На одной поляне может быть несколько видов трав, а может быть всего одна.

Некоторые травы растут всегда отдельно.

Поляны — находятся в лесу. Ориентируйтесь на пожизневые поляны. Будьте готовы, что полян не так много и они будут находиться в лесу и их реально придется искать.

Знание, где находится поляна с травами — драгоценное знание для вашего рода. Не раскрывайте ресурсы вашего рода чужакам.

Искать растения можно только днем в указанное для каждого рода отдельно время.

Как будет выглядеть поляна?

Это будет лесная поляна/опушка, где будут «расти» искусственные цветы с сертификатом.

Очень просим игроков цветы не трогать, а собирать только сертификаты.

Поляна с растениями - ресурс редкий и восстанавливающийся, но не всегда!

Гарантом, что растения опять вырастут на той же поляне, что и в прошлый раз, может стать только «звериная куча».

Если такая куча есть -то гарантирован рост растений на этом месте и на следующий период ( следующий игровой день)

Кто может собирать этот ресурс?

Все - кроме охотников. Считается, что им собирать травы даже неприлично. Если охотник собирает травы - это повод для насмешек. У хорошего охотника просто не будет на это времени!

Капканы

На поляне с растениями могут быть установлены капканы. На начало игры секретом капканов владеют люди племени Волка. Дух, который делает палки подвижными и заставляет их ловить добычу, живет в племени Волка. Люди и звери других родов не смогут сделать капкана, даже если им расскажут как, пока Дух, который заставляет оживать палки и жилы находится в племени Волка.

Возможно, по ходу игры все измениться.

В капкан может попасть, как человек, так и зверь. Эффект для всех одинаковый.

Технически капкан выглядит следующим образом:

1. Это геометрическая фигура ( квадрат, ромб, трапеция, прямоугольник, треугольник) сделанная из прямых палок, со срезанными сучками, выложенная на земле и действительно замаскированная листьями и мхом, так, чтобы ее не было видно.

Выложенная фигура обязательно должна заключить в себя объект, который является приманкой ( травы, кремень, человек. Человека можно использовать, как приманку)

Чаще всего ловушки ставят там, где растут лекарственные растения.

2. Ловушки одноразовые. Раз сработав, они больше не действуют. Их требуется переустановить.

3. Раскрыть ловушку может любой человек, если он сам в нее не попался. Жертва капкана открыть ловушку не может.

3. Звери, чаще всего не могут открывать сработавшую ловушку. Исключение - рыси, медведи. Это хитрые когтистые твари.

Как узнать, что вы попали в ловушку, если она по жизни замаскирована?

Ловушка срабатывает только тогда, когда вы взяли приманку в руку или коснулись ее.

На приманке, вы найдете сертификат ловушки. Его можно и нужно игроку самостоятельно закрепить так, чтобы он казался сертификатом ( мы постараемся обеспечить внешнее сходство сертификатов растений и сертификатов ловушек) Прятать сертификат ловушки под сертификат растений — можно. Это тоже -маскировка.

Как только вы увидели, а потом прочли — вы попали в ловушку. Она сработала.

Если приманкой работает любой другой ресурс -спрячьте сертификат ловушки под ресурс. Взяв ресурс -игрок ОБЯЗАН взять и спрятанную под ним карточку ловушки.

Если вы попались в капкан

1. С вас сняли один хит -вы ранены со всеми последствиями.

2. Разорвите сертификат ловушки -ловушка сработала.

3. Если вы один — то вы должны находиться на месте 30 минут. Откопайте контуры ловушки так, чтобы она была полностью видна. Кричите и зовите на помощь. Но, могут придти и звери.

Покидать контуры ловушки вам нельзя.

4.Если в течении 30 минут никто не пришел за вами -покиньте место плена, и возвращайтесь в поселение, где вам окажут помощь.

5.Если поставивший ловушку пришел за вами - вы его пленник - сопротивляться не можете. Решать вашу судьбу будет тот кто пришел проверять ловушку. Вас могут связать и отвести в племя, могут добить или отпустить.

6. Если вы попали в ловушку, но рядом с вами есть ваши товарищи из числа тех, кто может ее открыть — вас освободили. Ловушку все равно надо отрыть так, чтобы она была видна. Вы в -1 хите. Ловушка сломана.

Сертификат ловушки порвите и заберите с собой.

Может ли на одной поляне стоять несколько ловушек?

Да. На одной поляне может быть 3 ловушки. Поляна может быть полностью

«заминирована», если ловушки сделали большими и все растения поместились в контур.

Внимательно рассматривайте землю и сами растения, чтобы не попасться!

Звериный помет/кучи

Этот ресурс создают сами игровые персонажи-звери на игре и по игре.

Люди не могут создавать такого ресурса!

Звериный помет/кучи нужны для:

1. Чтобы поляна с растениями существовала на одном месте долго и в следующий раз не приходилось искать данного ресурса. Куча помета — это гарант стабильности.

2. Звериный помет -ценнейшее средство для лечения людей. Это не шутка! Каждая такая куча — это сильное лекарственное средство, весьма редкое.

3. Звериный помет — это сильное подспорье в колдовстве.

С ним любое колдовство сильнее!

Где искать? Когда искать?

Кучи помета устраиваются на полянах с лекарственными травами. Более нигде.

Как будет выглядеть куча?

Персонажи звери ( и только они) нагребают самостоятельно явную кучу из шишек, палок, мха, камней.

Куча должна хорошо быть видна и быть не ниже колена.

Собрать кучу можно в одиночку, можно группой.

Внутрь кучи необходимо положить сертификат ресурса ( выдает игротех зверей) один -на одну кучу.

Кто может собирать этот ресурс?

1.Искать нужное в кучи помета могут все люди, кроме охотников. Особенно этим занимаются травницы и колдуньи. Звери не собирают этого ресурса.

Для того, чтобы забрать сертификат, персонажу-человеку надо раскидать кучу во все стороны и найти сертификат и забрать его с собой.

2.Раскиданная куча считается испорченной и точно не гарантирует произрастания трав на этом же месте.

Либо ресурс -либо стабильность.

Кремний

Редчайший ресурс. Его будет мало на игре!

Кремний нужен для:

Кремний нужен для изготовления хорошего качественного оружия. Оружие, изготовленное из этого материала ( дубинки-копья) снимают 2 хита.

Такое оружие помечается красной лентой.

Такое оружие очень прочное. Оно служит 3 боя, прежде, чем сломается.

Где искать? Когда искать?

Искать среди камней в лесу или у камней у воды.

Искать в светлую половину дня, пока Духи Смерти ни вошли в лес.

Как будет выглядеть место кладки?

Среди настоящих валунов ( скорее всего рядом с камнями, или под ними, или между камней) будут спрятаны небольшие камни, величиной с кулак или чуть меньше, кирпичного цвета, не типичные для данной местности.

Ресурс восполняемый. Место данного ресурса — стабильно.

Возможно, на игре будет всего одно место с таким ресурсом.

«Кремний» надо просто забрать с собой и уже на стоянке обработать под наконечник копья. ( камни будут из декоративного мягкого материала. Сейчас подбираем)

Кто может собирать этот ресурс?

Все кто хочет. Но в основе своей, это промысел мужской.

Сланец

Сланец нужен для:

Кремний нужен для изготовления оружия. Оружие, изготовленное из этого материала ( дубинки-копья) снимает 1 хит.

Такое оружие непрочное. Оно служит 2 боя, прежде, чем сломается.

Где искать? Когда искать?

Искать среди камней в лесу или у камней у воды.

Искать в светлую половину дня, пока Духи Смерти ни вошли в лес.

Как будет выглядеть место кладки?

Среди настоящих валунов ( скорее всего рядом с камнями, или под ними, или между камней) будут спрятаны небольшие камни, величиной с кулак или чуть меньше, песочного цвета, не типичные для данной местности.

Ресурс восполняемый. Место данного ресурса — стабильно.

«Сланец» надо просто забрать с собой и уже на стоянке обработать под наконечник копья. ( камни будут из декоративного мягкого материала. Сейчас подбираем)

Кто может собирать этот ресурс?

Все кто хочет. Но в основе своей, это промысел мужской.

Птичьи яйца

Птичьи яйца нужны для:

Они нужны для еды.

Найденный игровой ресурс просто обменивается на настоящее куриное яйцо у игротехника локации.

Где искать? Когда искать?

Птичьи гнезда могут быть где угодно. Но, все гнезда мы будем делать не сильно выше человеческого роста. Гнезда могут быть на земле в траве или в корнях деревьев, на пнях, на невысоких деревьях и кустарниках.

Гнезда, всегда находятся недалеко от птичьей стаи, которая их свила.

Искать в светлую половину дня, пока Духи Смерти ни вошли в лес.

Как будет выглядеть место кладки?

Из травы будет сделано небольшое гнездо. В него будут положены крупные шарики из фольги.

Гнездо оставьте. Шарики -заберите.

Гнездо -ресурс не восполняемый. Раз разорив гнездо, больше яиц в нем не будет.

Может ли гнездо быть объектом приманки?

Да. Даже если гнездо было свито на дереве. Контур ловушки может заключить дерево во внутрь.

Таким образом, сертификат ловушки надо спрятать в само птичье гнездо, под

« яйца». Игрок, забирая яйца, обязан взять и сертификат ловушки.

Кто может собирать этот ресурс?

Это подростковый ресурс. Собирать его взрослым людям, как-то не к лицу. Пожилой человек может тоже заняться этим промыслом, но на него будут смотреть странно. Взрослого -засмеют все.

Птицы

Птицы нужны для:

1.Они нужны для еды.

Под стреляный игровой ресурс просто обменивается на куриный паштет/ или что-то аналогичное у игротехника локации.

2. Птицы нужны для перьев.

Перья можно нашить на одежду, как украшение или изготовить из него подарок для избранника ( см. правила о чувствах) или для духа.

ПОДРОСТОК ПОМНИ -ЧЕМ БОЛЬШЕ УКРАШЕНИЙ И НАШИВОК ИЗ ПЕРЬЕВ У ВАС НА ОДЕЖДЕ -ТЕМ ТЫ КРУЧЕ. Кстати. Это может быть учтено духами, при вашем посвящении в женщины или охотники.

3. Перья используются в колдовстве.

Где искать? Когда искать?

Птицы могут быть где угодно в лесу. Они будут подвешены на деревья не очень высоко. Искать в светлую половину дня, пока Духи Смерти ни вошли в лес.

Как будет выглядеть место кладки?

Птицы живут стаями. В определенном месте, на деревьях будут развешены сертификаты с изображением птицы и пером.

Чтобы попасть в птицу, надо попасть в картинку стрелой из лука. На локации вы поменяете его на еду.

Обычно, рядом со стаей, есть и птичьи гнезда.

Моделирование процесса изготовления оружия на игре:

Оружие для охоты и боя хранится в доме охотников. Это специальное мягкое оружие, предоставляемое мастерами. Его будет 4 штуки на каждое племя. Но взять его можно будет только по количеству сделанных персонажами моделей оружия. Модели оружия вы произведете на игре и предъявите духу рода..

Как изготовить модель оружия:

1. Вам нужна прямая палка не менее 1,5 в длину. Без сучков, ровная и крепкая.

2. Вам нужна веревка для крепления наконечника

3. Вам нужен игровой ресурс сланец или кремний, которому нужно придать форму наконечника.

Подходящие палки могут добывать дети, женщины и старики и приносить в стойбище.

Сланец и Кремний обрабатываем следующим образом: один кусок ресурса — это 1 наконечник. Далее с помощью веревки закрепляете наконечник к древку. Старайтесь сделать это крепко и красиво. Чем лучше будет выглядеть ваша модель оружия, тем больше вероятность, что она понравится духу рода. Дух рода выдает «боевые ленты» их вы прикрепляете на оружие из дома охотников и после этого можете использовать. Если оружие сделано плохо, то дух рода может и не дать за него «боевую» ленту — оно сломалось в процессе испытаний.

Красная лента — кремневое оружие (крепкое — выдерживает 3 боя)

Желтая лента — сланцевое оружие (выдерживает 2 боя)

После того как оружие отслужило свой срок - верните “боевую” ленту духу рода положив под тотем. Если ленты за отслужившее оружие не сданы, то получить новые может и не получиться.

**Правила по костюму**

Костюм

Многие задают нам вопрос, а какой шить костюм?

ВСЕ. ОЧЕНЬ. ПРОСТО.

1. Что шить? Малица

И мужчинам, и женщинам нужно сшить малицу. Одежда тогда еще не различалась на мужскую и женскую.

Малица — это широкая, не приталенная одежда с рукавами и дыркой для головы. Надевается через голову.

Длина малицы — по колено (короткая) или до середины икры.

По желанию — капюшон.

2. Из чего шить?

Шейте из любой однотонной плотной ткани естественных цветов под шкуру.

Мы рекомендуем цвета: серый, черный, коричневый, цвет охры. Просим вас не брать цвета откровенно «синтушной» окраски и ткань «милитари».

Шейте из недорогой ткани, так как костюм на эту игру —одноразовый.

Будьте готовы, что в этом костюме вы будете ползать, лежать на животе, если надо — мазаться сажей иди красной краской, имитирующей кровь.

Будьте готовы залить или испачкать костюм или даже по игре сжечь или утопить.

3. Как украшаем?

Мастера просят до игры свой костюм не украшать.

Ваш костюм — это «лист» вашей личной книги или выставки личных и семейных достижений. Все материалы для украшения будут добываться на игре и пришиваться на малицу уже в рамках игры.

Подробности будут в правилах по добыче и охоте.

У некоторых персонажей костюм может быть украшен уже на начало игры. Как сильно и чем украшен — обговаривается до игры с мастерами и зависит от предыстории вашего первого персонажа.

В любом случае костюм на РИ «Листы каменной книги» это целиком игровой предмет, как и его украшения.

4. Как и с чем носим?

Погода под СПб, а особенно рядом с большими водоемами переменчивая. Она может быть любой!

Мы предполагаем, что если холодно, то игроки наденут под малицу термобелье, куртку и любое, что спасет вас от суровой погоды. Мы едем играть, а не превозмогать.

Если будет стоять жара, вы сами решите, что оставить под малицей :) Возможно, вы в ней будете купаться и это не шутка и не фигура речи.

Головной убор — либо меховая шапочка, либо повязка на лоб в виде кожаного шнурка.

5. Обувь

Трекинговые ботинки с фиксацией голеностопа или хорошие нескользящие кроссовки. Резиновые сапоги скользят на мху и мокрой хвое, не берите их.

Ходить босиком — на свой страх и риск. Это антуражно, но в этом случае запаситесь репеллентом и средством от клещей!

6. А можно ли штаны под малицу?

Да, более того, мы рекомендуем их надеть. Просим игроков обойтись без откровенных джинсов и камуфляжа. Пусть ваши штаны, как и малица, будут нейтрально-природного цвета, ведь в рамках игры у нас нет ткани, есть только шкуры.

7. Шкуры и шитье

Всех игроков просим взять с собой иголки и нитки.

Мы решили, что сидеть и шить одежду на игре не интересно.

Правила по нашивкам на вашу малицу -остается.

Только пришивайте не очень крепко.

Когда ваш персонаж умрет, все, что нашито на вашу малицу: клювы, полоски меха, клыки зверей — поможет вам в перерождении.

Однако, когда вы покинете мир мертвых для новой жизни, игровые украшения придется спороть.

**Правила по ритуальным рассказам у вечернего костра**

1. Первое правило - ЭТИМ ПРАВИЛОМ МОЖНО НЕ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ, если вы лично считаете, что вам оно будет мешать.

2. Вне зависимости от вашего решения, другие могут воспользоваться этим правилом и им не надо мешать. Пусть получают удовольствие. :)

Само правило просто!

Рассказ о своих/чужих подвигах/неудачах следует говорить громко, красочно и при максимальном стечении людей.

В любой момент своего рассказа вы можете произнести фразу-триггер: А БЫЛО ЭТО ТАК…

С этого момента любой желающий может встать и начать изображать того, о ком рассказ, и действия вашего героя.

Пример: вы рассказываете про Кремня — великого охотника, который победил сегодня медведя, но зверь ранил охотника, тот не сдержал крик боли.

После произнесенного триггера, любой из присутствующих может начать изображать Кремня, а кто-то медведя, борьбу между ними.

Участники такой сцены могут вставлять свои фразы, разговаривать, заводить диалоги. К ним могут подсоединяться другие желающие.

Может начаться развиваться дополнительное действие.

Любой желающий, когда ему надоест, может передать роль любого героя рассказа другому и сесть обратно к костру.

Важно!

1. Рассказчик управляет сюжетом.

Он имеет право сказать:

а) Если импровизация, по мнению рассказчика, превратилась в фарс, или ему важно рассказать о другом

НО МОЙ РАССКАЗ НЕ ОБ ЭТОМ

После этого все останавливаются и слушают, о чем рассказ, и начинают показывать то, что говорит рассказчик.

б) ТАК ЗАКОНЧИЛОСЬ ЭТО ДЕЛО/ДЕЛА

Эти слова рассказчика означают то, что далее он сам завершит рассказ и всем пора остановиться.

Просьба мастеров к игрокам.

Данные правила хорошо работают, как показала практика, когда игроки относятся к повествованию рассказчика внимательно и серьезно.

Просим вас не превращать все в хохму. И если вы вписываетесь в повествование — отнеситесь к отыгрышу серьезно.

Хороший отыгрыш — ключ к глубине осмысления.

Благодарим за правила МГ игры «Ирландия 1905»

Лучший рассказ

Среди всех рассказов, произнесенных у вечернего костра, выбирается лучший. Выбирают трое: Главный Охотник + Главная Колдунья + Шаман (или любые три лица, замещающие их в их отсутствие или соответствующие их социальному статусу). Они должны выбрать единогласно.

Если в вашем племени нет Главного Охотника, Главной Колдуньи или Шамана, вам нужно их выбрать, иначе это правило не работает.

Награда победителю:

Победитель выбирает одного мужчину и одну женщину, которые отдадут ему по одному своему зубу.

Отказывать победителю нельзя.

Победитель может отказаться от награды.

Награда выдается сразу же после того, как победитель объявлен.

Если трое судей не сошлись во мнении — то победителя нет.

Один персонаж может за один вечерний костер рассказать только одну историю, которую бы он хотел изобразить на шкуре. Выбирайте самую лучшую. Подумайте, что достойно из ваших дел для славы вашей семьи.

**Рисование на шкурах**

Добыча охотника не только сочное мясо и ценный мех, но и прочная шкура.

Шкура — это хороший подарок для духа и хороший помощник в колдовстве.

Но!!! ТОЛЬКО РАЗРИСОВАННАЯ ШКУРА.

Что такое разрисованная шкура?

Это шкура, на который вы нарисовали сюжет случившейся с вами истории.

Важно - НЕ НАПИСАЛИ, А ИМЕННО НАРИСОВАЛИ. ( как комиксы)

Одна история на одну шкуру.

Чем моделируется шкура — кусок нетканки.

Шкуру получают с убитых животных или людей.

Чем рисуем?

Рисуем двумя красками

1. охрой или коричневым цветом. Этим цветом наносится основной рисунок.

2. Черным цветом. Этим цветом подчеркивается что-то отрицательное в изображенном.

Например, человека нарисовали охрой. Но его голову обвили черным -может означать дурные мысли или больного на голову.

Мужчине нарисовали его достоинство черным цветом — бездетный мужчина.

Других цветов, кроме указанных, просим не использовать.

Очень просим в изображениях не использовать буквы и цифры, стандартные современные обозначения, например знак сердца или алхимические символы.

Лучше всего подойдут для рисования птичьи перья. Можно рисовать пальцами или наносить краску на заостренный камень или мох.

Просим воздержаться от современных кисточек.

Зачем рисуем?

В юность человечества не было еще многих материальных ценностей. Ценилось не богатство а еда и сила мышц. Красота была равна практичности.

Жизнь человеческая была коротка. Людей мало. Мир огромен. Этот мир населен Людьми Медведя, которые были намного сильнее человека.

В таком мироощущении одним из самых ценных вещей была - память рода и семьи. Корни людей.

Именно истории вашей жизни будут записаны вами на шкурах.

Когда ваш персонаж умрет и пойдет в иной мир, то память ваших дел останется и укрепит потомков.

В мире игры - память рода — это самое ценное что у вас на игре будет.

Любую ли историю можно нарисовать на шкуре?

Нет. Только ту историю можно нарисовать на шкуре, которая была публично рассказана у родового костра, когда весь род собрался вместе после наступления темноты.

И зарисовать ее можно только так, как она была рассказана участниками у родового костра ( см правила по историям)

Шкура-род-рассказчик

Одна история разрисовывается только на одной шкуре.

Рисует ее главное действующее лицо этой истории.

Шкура будет принадлежать семье рассказчика. Его роду.

Чем больше шкур -тем сильнее род.

Можно ли шкуры воровать?

Да. Это полностью игровой предмет. Однако, ворованная расписная шкура не станет частью истории вашего рода никогда! Воровать шкуры имеет смысл только для колдовства, для мести, обмена или по велению духов.

Можно ли расписные шкуры дарить другим людям?

Подарить можно. Но, эта шкура не может стать родовой историей других людей. Дарить шкуры имеет смысл только для колдовства или по велению духов.

Сколько один человек может иметь расписных шкур?

Вы не ограничены. Главное, чтобы было о чем рассказывать. Чтобы это была действительно захватывающая история.

За один вечер один рассказчик может рассказать только одну историю. Выберите самую яркую.

Можно ли шкуры одного рода сшивать вместе?

Конечно можно.

Что дают еще шкуры, кроме ОБВМа?

1. Это расходная монета в мире духов. Хорошее перерождение обеспечено тому, кто отправляется в мир Духов с разрисованной шкурой - подарком.

2. Шкуры часто востребованы в колдовстве.

3. Если любой человек из вашего племени стоит на пороге смерти, зубов у него не осталось, а вы лично или ваша семья не готова этого человека отпускать/он сам очень не хочет и вы согласны ему помочь, то во время прощания с мертвецами, пожертвуйте шкуры вашего рода и, возможно, человек не умрет и будет откуплен от Духа Смерти. Решать это будет дух Белой Совы.

После этого, он перейдет в вашу семью и будет считаться вашим сыном/братом/любым родственником и оставит прежнюю семью.

Важно. Количество шкур для этого, должно быть достаточным. Мы не скажем вам какое количество необходимо. Узнавайте опытным путем.

Готовы к тому, что вы пожертвовали память вашего рода, состоящую из трех шкур….. и ничего не произошло….

4. Быстро вернуть человеку утраченную душу можно, если ВСЕ ШКУРЫ вашего рода пожертвовать разом. После этого, линия приносящего такую жертву - прервется. Все дети такого человека , если они у него есть, станут бездетными. Вы сотрете род из страниц книги.

Внимание! Такая жертва не может состоять из ворованных шкур. КРАСТЬ НА ПОДОБНОЕ - БЕСПОЛЕЗНО.

5. Договоры с духами в Мире Духов — всегда заключаются через подарки состоящих из разрисованных шкур. Чем больше подаренных шкур - тем сложнее может быть договор.

Сильные Духи обычно не договариваются с жадными, а воруют их души.

Подробнее об этом будут знать шаманы.

Кто должен жертвовать разрисованные шкуры?

Любой член семьи или рода по обоюдному желанию родственников или без их желания.

Любой кто их украл (кроме жертвы для возвращения души, когда жертвуются все шкуры рода целиком)

Можно ли украсть шкуры чужого рода и продлить жизнь умирающего?

Да. Но, тогда этот человек, попадает в род тех, кому принадлежали шкуры.

**Менталитет и правила смены традиций.**

Менталитет. Основные постулаты.

1. В этом мире решаешь не ты, а духи. Человек выполняет волю/идет супротив, воле духа

2. Все знания от духов, не от человека.

3. Все свойства растений и сила колдовства -от духов. Без них, не было бы и свойств этих трав.

4. Человек - гость в этом мире и младшее существо.

5. Люди Медведя — хозяева лесов. Они сильнее и умнее. Их надо уважать. Они не друзья людям.

6. Человек создан для пищи Людей Медведя, но отвоевал свою жизнь силой. Силе - почет и уважение.

7. Красота -это здоровье и сила.

8. Ценность человека, определяется его полезностью для рода.

9. Не существует людей вне рода, как не существует людей, вне покровительства Духа-Прародителя. Всех людей кто-то создал.

10. Зло - это бессмысленность и глупость.

11. Добро - это польза и практичность.

12. Роль каждого возраста и пола определил

Дух-Покровитель. И это благо.

13. Великое зло отречься от Духа-Прародителя

14. Великое зло украсть чужую душу — этим ты делаешь вред соплеменнику, а значит роду.

15. Великое зло врать своему роду, искажая правду.

16. Жизнь человека ценна, но она ничто, по сравнению с жизнью всего рода.

17. Память твоего рода — это самое главное богатство человека. Важно не то, что ты делал. Важно то, что о тебе говорят.

18. Еще важнее. Что о тебе помнят после твоей смерти.

19. Дети — это продолжение рода. Без продолжения рода, нет и памяти.

20. Смерть — это путь в один из миров.

21. Если есть вдох, то должен быть и выдох. За все надо платить. Особенно, когда общаешься с духами.

22. Данное слово - это заклинание. Давший слово -обязан его выполнить.

23. Все вокруг живое -от камней, до звезд. Разговаривай с миром и будет тебе удача.

24. Огонь — это подарок Духа-Прародителя. Плюнуть в огонь - плюнуть в Прародителя.

24 Огонь - это глаз Духа-Прародителя и его уши. При огне не ругаются и не ссорятся.

25. Человек из другого племени - не совсем человек. У него другой Прародитель. Это значит, что он совершенно другое существо, нежели ты сам! Хорошо запомни это.

26. Не наноси вреда соплеменнику и не проливай его крови.

Правила смены традиций.

Они очень просты.

Если вы хотите сменить родовую традицию, которая потеряла свою актуальность ( например в роду нет более мужчин, а на охоту идти надо) то:

1. Чтобы сменить традицию, соберитесь всем родом перед Тотемом Духа-Прародителя.

2. Выскажите и обоснуйте по игре предлагаемое новшество.

3. Главные, в вашем роду/племени, должны ВСЕ согласиться.

4. Шаман должен подтвердить, что духи согласны с предложенным изменением и не будет за это карать своих потомков. ( Игротехнически, может покарать. Поэтому с духом действительно надо пообщаться Шаману или колдуньям)

5. Выслушайте Шамана. Возможно духи дают право изменить вам заведенный порядок, но попросят за это подарков ( если не попросили раньше)

Когда Шаман передал волю духа, что он согласен.

Когда подарки духу переданы.

Когда все главные лица рода/племени согласны — тогда на Капище объявляется, что теперь в данном племени все будет по другому.

Вот, вы и сменили традицию.

Важно, чтобы все важные лица рода/племени были согласны. Все прочие члены рода/племени - были в курсе.

Не забудьте на вечернем костре рассказать историю о смене традиции и о том, кто это сделал.

Возможно вам, лично вам, не нравится новый обычай, и у вас есть возможность выразить это в своей истории. Дерзайте.

**Правила мира духов**

Ты вошёл на границу мира духов.

Здесь ты говоришь правду. Ты не можешь сказать неправду.

Здесь есть Сова и есть её воля. Ты не можешь обмануть Сову.

Ты можешь менять вещи с Совой и говорить слова обещания и слова клятв.

Ты не можешь пройти в мир духов сам. Ты можешь попасть в мир духов, если отдашь Сове правильное тело.

Ты вошёл в мир духов.

Здесь ты говоришь правду. Ты не можешь сказать неправду.

Здесь ты ответишь духу, если ты слышишь слова и ты жив. Если ты молчишь, то у тебя нет души или жизни.

Ты говоришь слова клятв и слова обещаний. Ты не можешь забыть слова.

Ты выполняешь слова клятвы и слова обещания в любом мире и любом теле.

Если ты нарушил слова — скажи духам.

Ты умер и вошёл на границу мира духов.

Путь мёртвых будет открыт Совой.

Путь мертвых только для мёртвых.