

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

Название игры: Легенда о Гиперборее

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Легенда о Гиперборее

Ни сушей и ни морем не найдешь ты дороги к гиперборейцам

Пиндар (др. греч. историк)

Кольский полуостров - полная тайн и загадок древняя земля Калевалы.

Земля, жителей которой издревле называли живущими за северным ветром, гиперборейцами.

Земля легендарной Гипербореи.

Мало что осталось нам, потомкам жителей Гипербореи, в напоминание о прошлом — лишь покрытые мхом древние сейды, странные изображения на потрескавшихся камнях, да старинные рунические напевы, повествующие о времени, когда мир был иным.

Но в наших силах заставить легенду ожить и заиграть новыми красками. Для этого давайте представим себе, что на земле нашей далекой прародины смешались различные исторические эпохи и культуры, верования и представления.

На одной территории, в одном временном отрезке оказались и воинственные викинги, и славяне, принявшие веру Христа, и саамы, живущие в каменном веке по законам матриархата, и древние карелы с их самобытной языческой культурой.

Если вам интересно узнать, что же будет дальше, позвольте пригласить вас в легенду.

В легенду о Гиперборее.

Ролевая мифологическая игра “Легенда о Гиперборее” представляет собой игру по альтернативной истории с авторским сюжетом.

Игра ориентировочно состоится во второй половине августа (с 15 числа)

Полигон - в районе Спасской губы, около д. Нелгомозеро. Заезд будет осуществляться на автобусах.

Описание мира

На далеком севере, где земля полгода покрыта снегом, протянулись с запада на восток великие горы. Вокруг их вершин совершает свой годовой путь солнце, над ними в темноте зимней ночи сверкают семь звезд Большой Лосихи, а в центре мироздания расположена Полярная звезда. Разделенные этими горами живут два народа (племени).

На севере, возле белопенного океана пасут олени стада саамы (их также называют лопарями, что означает “жители окраинной земли”). Свою землю они называют Сариола. Разносится повсюду дурная слава о саамских шаманах, которые по слухам могут заставить духов наслать ненастье, а то и обратить человека в камень. Недаром по всей их земле стоят странные камни, сейды.

Племя саамов живет по канонам каменного века (неолита), социальная структура – матриархат. Живут родами, но есть матриарх племени и главный нойда. Развиты тотемизм и культ предков.

Южнее, в Белозерье живут карелы. Богата земля эта озерами и могучими лесами. Щедра природа к карелам, не знают они недостатка в рыбе, мясе да пушнине, но они не без опаски пользуются ее дарами, боясь прогневить богов и лесных духов.

В реконструкции одежды и быта ориентироваться на 6-8 века. У карел патриархальный строй. Поклоняются собственному пантеону богов. Как и саамы живут родами/семьями, но верховную власть представляют выборный старейшина и колдун.

С юга приходят славяне, в надежде обрести новые богатые земли и торговые пути. Только вот местное население не жалуется чужаков.

В реконструкции одежды и быта ориентироваться на 11 век. Славяне – христиане. Их немного. Кроме того, первопроходцам всегда тяжело. Им придется не только построить укрепление и обороняться, но и попытаться найти общий язык с местным населением. Основу славян составляют вооруженные воины, а также торговые люди.

А с запада совершают набеги на эти земли викинги. Ограбят, уведут в рабство молодых и сильных, да уйдут обратно в море на своих быстрых драккарах. Им все равно, кого грабить, что саамов, что карел, да и славяне для них – возможность богатой добычи.

В реконструкции одежды и быта ориентироваться на 9-10 века. Как и славян, их немного. Это в первую очередь военная дружина. Совершают набег и возвращаются домой. Во время набега очень зависимы от сохранности драккара, ибо если он будет разрушен, то возвращение домой станет проблематичным.

Но не стоит забывать про исконных жителей этих мест – нечисть, духов природы. В них можно верить, можно не верить, но отрицать их силы и возможности невозможно. Все,

что создано природой они по праву считают своим и вряд ли позволят просто так этим пользоваться.

Команда формируется на основе заявок игроков. Во главе команды стоит игротехник, но это не значит, что нечисть является командой мастерского гнева.

Просто живут они здесь ;-)

Игра начинается с момента прихода славян на земли Гипербореи.

Народы и племена

**Мне пришло одно желанье,
Я одну задумал думу, —
Быть готовым к песнопенью
И начать скорее слово,
Чтоб пропеть мне предков песню,
Рода нашего напевы.**
(Калевала, руна 1.-1-6)

Саамы

Они пребывают в том первобытном состоянии, когда в сознании тесно переплетаются жизнь всего рода и окружающей природы. Кажется, что любое изменение в этом мире обязательно коснется людей, ведь они его часть и не в силах противостоять духам природы.

Племя саамов разделено на различные роды. Каждому роду соответствует свой дух-покровитель (тотем). Принадлежность к тому или иному роду должна быть ярко выражена в элементах одежды (одежда желательна синих оттенков, тесьма на одежде однотонная без вышивки, преобладание меха).

Традиц. муж. и жен. одежда – печок: глухая одежда из оленьих шкур мехом наружу со стоячим воротником, стягивавшимся ремешками; мужчины подпоясывались широким кожаным поясом с подвешенным к нему охотничьим амулетам; у женщин ворот, подол и обшлага рукавов украшались кусочками цветного сукна, тесьмой. На голове носили разных фасонов суконные шапки на меху, украшенные цветным сукном.

Каждый род может жить своим отдельным поселением (стойбищем). В центре каждого поселения должен находиться символ тотемного духа-покровителя, в противном случае защититься от нечисти вряд ли удастся, (нечисть не сможет, приблизится к тотему ближе, чем на 3 метра).

В основе социального строя саамов лежит матриархат. Женщина, хозяйка - дарующая жизнь хранительница очага, управляет родом. Она руководит жизнью всего поселения, решает споры и бытовые проблемы рода. Но она не вмешивается, когда речь заходит о добыче пропитания и защите рода от врагов - это право хозяина.

Основным в племени (самым большим и зажиточным) является род Медведя. Именно хозяйка и хозяин этого рода могут управлять жизнью племени в целом. Поселения рода Медведя - самое крупное, лучше всех укрепленное. На огороженную территорию этого поселения нечисти нет доступа. По мере необходимости в этом поселении собираются на совет матери (хозяйки) родов.

Слава о могущественных лапландских чародеях была далеко известна за пределами Лапландии. Чары саамских колдунов пугали викингов, занимали воображение беспокойных за свою судьбу государей и восхищали путешественников. Но и в пределах Сариолы (земли саамов) славой наиболее могущественных чародеев пользовался нойда рода Медведя.

В каждом поселении есть свой родовой колдун-нойда (или колдунья), Нойда лечит больных, изгоняя болезни, руководит жертвоприношениями, общается с духами и предсказывает будущее.

Но в отличие от прочих, нойда рода Медведя силен, не только умением колдовать и лечить, а умением вступить в связь с духами и реализовать на благо или во вред людям силы (см. Места силы).

Саамские нойды, обычные люди, живущие такими же интересами, как и все остальные. Они именно "умеют колдовать", также, как умеют хорошо стрелять, ловить рыбу или изготавливать прочную одежду. Колдовство их не удивляет остальных, так как колдовать, способен каждый, если его по дружбе этому научат или хитростью выведает приемы.

Большинство колдовских приемов основано на понятии о симпатическом родстве явлений. По форме облаков или кипению еды в котле узнается будущее, например, приход неприятеля. Приход гостя во время закладки рыбы в котел предвещает удачу в ловле; выход человека из жилища, когда вынимается из котла рыба, влечет за собой выход рыбы из ловушки и т.п. Таким образом, можно очень просто трактовать любое поведение и любое явление.

Древнейшие верования саамов одухотворяют силы природы – солнца, луны, облаков, грома, северного сияния и т.д. Сознание саамов населяет окружающую природу различными духами. Как правило, это духи-хозяева мест. Но есть и духи-хозяева (тотемы), являющиеся покровителями рода. К числу таких духов-хозяев должен быть отнесен медведь, культ которого был одним из основных у саамов.

Отражаются подобные представления о природе в материальных атрибутах - изображения солнца, кольцообразные подвески на поясах и предпочтение белого, солнечного цвета в оленях, одежда с преобладанием шкур различных животных. Наиболее распространенными оберегами являлись рога диких оленей и щучьи зубы, а также носимые мужчинами на поясах когти медведей.

Среди саамов были широко распространены понятия о возможности перевоплощения людей в животных. Стремясь избежать голода, старик превращается в медведя и проводит зиму в берлоге; колдуны и колдуньи в ряде случаев оборачиваются в оленей, в собак, волков и даже рыб.

Кроме отмеченных, также были духи болезни, олицетворявшиеся иногда с формой пораженной части организма. Вообще же дух болезни является производным от колдовской силы лица (духа), наставшего болезнью сглазом или наговором. Кроме того, среди саамов была распространена вера в существование различных лесных духов, ведущих невидимую для человека жизнь.

Основные их занятия – это оленеводство, охота и рыболовство. На их земле нет возможности заниматься земледелием, почва скудна и неплодородна. Не знают саамы железа и не умеют его обрабатывать, зато никто не умеет лучше саамов обрабатывать камень и резать по кости.

Вся жизнь саамов тесно связана с лесом, морем и оленями.

Оленям и пастбищам покровительствует Луот-хозик (мать-хозяйка). С ней заключали договоры о защите стада от злых духов и диких животных, раз в год приносили в жертву

оленей. Инициатором жертвоприношения всегда являлся нойда-колдун селения. Под камлание нойды оленя убивали и потом все вместе поедали, шкуру и потроха сжигали (видимо это была доля предназначавшаяся Луот-хозик). При поедании мяса следовало остерегаться, чтобы не капнуло на одежду или бороду. Когда это происходило, нойда вырывал клочок шерсти со шкуры и вместе с золой от костра натирал облитое место на бороде или усах (понятие о священных свойствах золы, по-видимому, находится в связи с некогда бытовавшим культом очага). Утром нойда рассказывал всем собравшимся сны и гадал о будущем, о возможных рождениях и похоронах.

Сакральное отношение саамов к оленю, использование его в качестве жертвенного животного Луот-хозик – матери-хозяйки, понятие о магической силе рогов и использование их в качестве оберегов и орудий колдовства широко распространены у народов, занимающихся оленеводством.

Наряду с магией воображение древних саамов привлекают к себе сейды-фетиши (“Однако, хорошо помогали: и рыб, и зверя, и птиц помногу доставали”) Сейд обычно являлся объектом почитания всего селения и, по-видимому, был связан с почитанием предков-родоначальников.

Сейд не только требует уважения к себе, но и соблюдения известных правил в районе своего влияния, в особенности же поблизости, на виду. Соблюдение тишины, безусловное воздержание от ругани и даже шуток – повсеместно распространенные правила. Сейд, кроме того, любит подарки и пищу, любимую саамами. Взамен оказываемого внимания он загоняет в сети рыбу, помогает на охоте и выпасе оленей. Считается, что за невнимание, насмешки и грубость сейд жестоко наказывает виновных не только лишением промыслов, но также и болезнями и даже смертью.

К чужакам, пришлым и приблудам саамы относятся крайне предвзято, поскольку верят, что это злые духи пытаются к ним пробраться в образе незнакомого человека.

К своим соседям – карелам саамы также не питают дружеских чувств. Их пугает другой образ жизни, чужие, непонятные им боги-духи, незнакомые умения. А все, что незнакомо и пугает становится рано или поздно предметом для ненависти.

Поэтому не стоит рассчитывать на радушный прием у саамов.

Карелы

Белозерье – земля карел, камень здесь соседствует с водой, вода – с лесом. Из бесконечного сочетания этих трех стихий складывается неповторимый узор, где синей россыпью, мерцают озера, зелеными бесконечными полотном тянутся леса и выются голубой лентой бурные речные пороги.

Испокон веков кормил карелов лес. Карелы гнали деготь и смолу, изготавливали домашнюю утварь, добывали древесный уголь, охотились на боровую дичь и пушного зверя, собирали грибы и ягоды. Также карелы – умелые гончары.

Живут карелы семьями (5-7 чел.). Каждая семья может жить отдельным селением, обрабатывать свои собственные угодья. Несмотря на это, родственные и дружеские отношения с другими карельскими семьями поддерживались, и многие проблемы решались коллективно и сообща.

По необходимости главы семей собираются на совет, главами семей выбирается старейшина – самый уважаемый и заслуженный из них. Он и принимает на себя бремя принятия решений за весь народ.

Праздники, свадьбы и похороны, и советы не обходились без участия соседей.

Характерны культовые братчины (вакковы) с коллективной варкой пива.

Традиц. муж. и жен. одежда - мужчины также носили ситцевую рубаху и штаны из сукна, женщины - рубаху, сарафан из яркого пёстрого или однотонного сатина на узких лямках (либо поверх рубахи несшитую юбку) и передник.

Как правило, общенародные праздники организывает и следит за исполнением обрядов главный колдун. Он не только является ревнителем веры, но и умеет колдовать и лечить, вступать в связь с богами и реализовать на благо или во вред людям силы (см. Места силы).

В поселении, где живет колдун обязательно должно быть святилище для проведения религиозных обрядов. Кроме того, наличие святилища защищает поселение - на огороженную территорию этого поселения нечисти нет доступа.

У колдуна может быть один или несколько помощников, которых тот может научить всему, что умеет сам, а может и не научить, (помощники обладают умением лечить).

К колдунам обращаются за помощью в случае пропажи скота, болезни, порчи. Колдуны знают гадания, любовную и лечебную магию, заговоры, дают имена новорожденным.

Поклоняются карелы богам-покровителям стихий.

Главный бог карел - бог неба Юмалла. Он ведает погодой. От него происходят гром, гроза, радуга. У него есть жена - Илматар, мать воздуха, нагоняющая тучи, насылающая ветер и дарующая дождь.

Второй по значимости бог - морской хозяин Ахто. Это добрый бог; он оказывается покровительство мореходам и рыбакам. Его жена - суровая и буйная Велламо. Хозяйка рек, порогов и водопадов, мать морского чудища Ико-Турсо.

Хийси - бог леса и охоты; вместе со своей женой Кехно он властвует над всеми животными. Кехно помогает охотникам, загоняет дичь в силки, направляет стрелы точно в цель. Хийси же бог коварный; людей он недолюбливает.

Лембо (Лемби) - бог огня и любви. Он может олицетворять как доброе, так и злое начала, может согреть, а может и сжечь.

Еще одна могущественная богиня - хозяйка чертогов смерти, Туони. Ее можно представить двояко - доброй старушкой в шапочке, дарующей легкую смерть и заботящейся об умерших или же злобной старухой, насылающей болезни, мор и всяческие неприятности вообще.

Помимо богов есть еще и существа более низкого порядка, ютасы, т.е. духи (см. Обиталище нечисти).

Все боги и ютасы требуют поклонения и почитания. Им посвящают различные ритуалы. Так начало и окончание охоты на любого зверя, сбор ягод или грибов, рыбной ловли обязательно сопровождается жертвоприношением соответствующему богу или ютасу. Например, часть собранных ягод или грибов всегда оставляют на пне или перекрестке дорог Хозяину леса. Домашним ютасам оставляют гостинцы по углам - кусок хлеба, пироги, молоко

Чужих, пришлых людей карелы недолюбливают, относятся к ним подозрительно. Кто знает, что у них на уме? Согласно поверьям, нельзя приглашать незнакомого человека в дом, разделять с ним хлеб, тем более отдавать ему что-либо с собой. Этим можно навлечь на себя всяческие бедствия и лишиться дом счастья и благополучия.

Саамов они считают недостойными своего внимания дикарями и относятся к ним соответственно.

Викинги

Наперекор штормам и коварным ловушкам, на своих великолепных драккарах викинги неудержимо стремятся к неизведанным берегам. Отважные северные мореплаватели не страшатся ни Змея глубин, ни бога Бурь.

Вечерней порой, когда грозные раскаты грома сотрясают все вокруг, викинги уверены, что это рыжебородый бог Тор катится на своей грохочущей колеснице по небесному своду. Днем и ночью одноглазый бог Один из своего дворца Валгаллы наблюдает сверху за всем, что происходит на Земле, так как поблизости рыскает чудовищный волк Фенрир и злокозненные дух огня Локи. Но на вершине вечно сияющей божественной радуги стоит неусыпный страж небес, дарующий свет всем вокруг.

В таком романтическом свете можно представить себе мир викингов. Однако их действительность была куда менее романтической.

В поисках новых земель, первопроходцы викингов попадали в незнакомые воды, в дикие и неизведанные места. И вот добираются они морем до берегов Гипербореи.

О набегах

Походы викингов чаще всего совершались по принципу “бей и беги”. Обычно они сгоняли на берег и забивали скот, уводили людей в рабство, сопротивлявшихся убивали. Иногда им удавалось возложить регулярную дань на население (см. Фортификация/Захват земель)

Викинги могли выступать как грабители, как завоеватели или как торговцы. Возможно, что грабительские и торговые цели часто совмещались.

В плавания викинги отправлялись летом. В походах участвовали, в основном, молодые люди. Обычно дружиной руководил знатный человек, решениям которого в походе следовали спутники. Добыча делилась поровну, при этом вождю полагалась особая доля. (2-3 команды, дружина не более 5 человек)

О поселениях викингов

В рамках игры поселения викингов находится условно “за морем”, т.е. кроме как на корабле (драккар/ладья) туда не добраться (морские границы будут обозначены). Следовательно, опасаться нападений с суши равно как людей, так и нечисти, вам не придется.

Но не забывайте о важности корабля в жизни викингов, собирая в поход, подумайте о том, как(!) вы будете возвращаться домой.

О Драккарах

Основное средство передвижения викингов - драккар.

Драккар может представлять собой либо реальную лодку (байду), либо макет длиной 3 метра и шириной 1 метр, который переносится на руках до обозначенной морской границы.

На драккаре обязательно должна быть носовая фигура. В случае её снятия драккар считается уничтоженным. Дабы вернуться домой – необходимо построить новый драккар.

Фигура с уничтоженного драккара должна быть незаметно (в завернутом виде) доставлена в мастерский лагерь (игрок идет в белом хайратнике). И там фигура находится в течение 4 часов, после чего её можно будет забрать для постройки нового драккара.

Славяне

Славянская дружина и ватага торговых и ремесленных людей из Ладogi, направлена на неизведанные земли, с целью подчинить их себе, наложить на их население дань и построить открытое торгово-ремесленное поселение.

Поселение славян

Укрепленная часть поселения – штурмовая стена – строится во время игры. Ее размеры – на усмотрение команды. По договоренности – возможна техническая помощь организаторов (заготовка бревен для крепости до начала игры и подвоз их к месту поселения, необходимые для строительства материалы)

В случае строительства в поселения часовни - огороженная территория поселения будет недоступна для нечисти.

Право "белого хайратника"

Любой участник игры имеет право выйти из игры в любой момент времени. Символом игрока, вышедшего из игры, является белая широкая повязка на голове.

Вне игры игрок может находиться только в мастерском лагере (или кратчайшим путем двигаться в его сторону).

Мастерский лагерь расположен в стране мертвых. Он предназначен для оказания психологической и квалифицированной медицинской помощи игрокам и мастерам. Выход из роли (т.е. смерть персонажа) не является обязательным условием для посещения этого лагеря. Если вашему персонажу плохо, он сможет найти здесь поддержку и понимание.

В случае возникновения чрезвычайной ситуации игрок вне игры может свободно перемещаться по полигону.

Находясь вне игры, нельзя общаться по игровым вопросам с любыми лицами, кроме как с мастерами.

Игрок, заявляющий, что он находится вне игры, но не надевший белый "хайратник" считается находящимся в игре и больным на голову: не понимает, где находится, бормочет какой-то бред...

Организационная информация

Начало игры: 17 августа

Окончание игры: 20 августа

Заезд на полигон с 15 августа, выезд 22 августа

Место проведения:

Полигон - Карелия, в районе Спасской губы, около д. Нелгомозеро. Заезд будет осуществляться на автобусах из Петрозаводска.

Денежный взнос: 100 руб.

Собранные средства будут использованы на покрытие накладных расходов по организации игры. Финансовый отчет будет предоставлен всем желающим по окончании игры.

Ответственность и обязательства мастеров.

Мастера обязуются соблюдать правила игры.

Мастера обязуются не изменять правила после начала игры.

В случае необходимости мастера сообщают в органы внутренних дел о нарушениях законов РФ на территории полигона.

Мастера не несут юридической ответственности за здоровье и условия проживания игроков, а так же за их неигровые действия.

Мастера принимают на себя взаимодействие с местными органами власти.

В случае возникновения конфликтов с местным населением мастера приложат все усилия для обеспечения безопасности игроков.

Мастера обязуются объяснить зарегистрированным игрокам дорогу до полигона, организовать встречу приезжающих, обозначение границ полигона и дороги до него.

Каждой команде гарантируется выдача одного (или более) экземпляра общих правил.

Мастера обязуются до игры предложить зарегистрированным командам и одиночным игрокам место для лагеря, окончательное место лагеря определяется по обоюдному согласию мастеров и игроков.

Ответственность и обязательства игроков.

Игрок, приехавший на игру, обязуется соблюдать правила игры.

Игрок, спровоцировавший конфликт с местным населением, должен в кратчайший срок покинуть полигон.

В случае если игроку необходимы какие-либо лекарства, он привозит их самостоятельно. С момента начала игры любое неигровое поведение заявленных игроков считается предосудительным и может привести к малоприятным последствиям. Признать поведение игрока неигровым может мастер или, за недоступностью такового, капитан команды.

Неигровым поведением считается:

попытки помешать, кому-либо сыграть свою роль;

неигровые высказывания по игровому поводу и в игровой ситуации;

неигровые обращения в пределах команды;

провокация пожизненных конфликтов и ссор по игровым мотивам;

перенесение пожизненных отношений в контекст игры;

общение с людьми, находящимися вне игры по игровым вопросам.

Неигровое поведение в команде должно пресекаться ее капитаном. Если этого не происходит, мастерские санкции за неигровое поведение могут заключать в себе весьма широкий комплекс мер - от порицания, высказанного первым встречным мастером, до изгнания игрока с полигона. Предпочтение отдается таким мерам воздействия, которые могут быть трактованы в игровом контексте.

О наркотиках и алкоголе.

Употребление наркотических средств и психотропных веществ (включая "легкие" наркотики) на игре запрещено, за исключением случаев необходимости приема лекарств по медицинским показаниям. Человек, привезший на полигон наркотические средства, не являющиеся необходимыми ему лекарствами, удаляется с полигона. Человек, находящийся в состоянии наркотического опьянения, изолируется до момента прекращения действия наркотика и после этого удаляется с полигона. Приезд на игру в состоянии наркотического опьянения запрещен.

Прием алкоголя на игре является игровым действием. Игрок в состоянии даже легкого алкогольного опьянения не имеет права брать в руки какое-либо игровое оружие и принимать участие в игровых боях. В случае если пьяный игрок (мастер) мешает игре, команда этого игрока (мастера) или игроки, находящиеся рядом, обязаны принять меры

по изоляции игрока (мастера) от игрового процесса. Если с точки зрения мастеров меры не приняты либо недостаточны, то мастера берут ситуацию в свои руки. Игрок может быть в лучшем случае отправлен в "страну мертвых" по игровым причинам (несчастный случай - с обрыва свалился :), в худшем - удален с полигона. Мастер однозначно должен покинуть игру.

Заявки и сертификация

Для того чтобы приехать к нам на игру, необходимо сообщить о своем желании мастерам (не позже первого июля). Заявка подается в письменном (или электронном).

Существуют командные и личные заявки.

Командная Заявка.

Полный список команды (ФИО, игровые имена, контактные координаты, и т.д.), вероятность приезда каждого из игроков на игру.

Имя и контактные координаты представителя команды для общения с мастерами по орг. вопросам (заезд на полигон, выбор места для лагеря, обеспечение команды медикаментами, etc.).

Сведения о хронических заболеваниях игроков, чреватых приступами или обострениями, о медицинских противопоказаниях и необходимых лекарствах.

Полная командная легенда, список персонажей в команде.

Личная Заявка.

ФИО игрока, контактные координаты, возраст. Сведения о заболеваниях, аллергиях и т.д., список необходимых лекарств.

Полная легенда персонажа.

Краткая "запасная" легенда.

После принятия мастерами Заявки происходит окончательная сертификация игрока. Пройдя сертификацию, игрок получает игровой паспорт и другие необходимые документы.

Документы

Игровой паспорт является документом неигровым и показывается только мастеру.

Сертификаты на игровые предметы являются неигровыми документами, но могут быть переданы (изъяты) вместе с соответствующими предметами.

Правила поведения на воде

ОСВОД напоминает!

“Каждый гражданин обязан соблюдать правила безопасного поведения на воде и оказывать посильную помощь людям, терпящим бедствие на воде”

Поскольку игра проводится на берегах озер и ламбушек, то будьте добры, прочесть и выполнять данные правила и пожелания.

На игру допускается использовать плавсредства только заводского изготовления (байдарки, надувные, пластиковые и т.п. лодки). Плоты (как самодельные, так и всякого рода спасательные и спортивные) допускаются к использованию только с ПИСЬМЕННОГО разрешения ГЛАВНОГО МАСТЕРА или МАСТЕРА ПО БЕЗОПАСНОСТИ.

Команда или игрок, который привез с собой разрешенное плавсредство, обязан оборудовать пирс удобный для погрузки и выгрузки пассажиров и вещей.

На воде запрещены любые боевые действия, а так же действия, в результате которых может произойти затопление или переворот плавсредства.

Запрещается

~ нахождение на воде в доспехах (лучше лишний раз снять доспех, чем утонуть и поломать игру многим людям L J);
~ подплывать к плавсредствам и прыгать с них, а так же с других, не приспособленных для этих целей сооружений в воду;
~ загрязнять и засорять водоемы и берега;
~ купаться в состоянии алкогольного опьянения;
~ плавать на досках, бревнах, лежаках, автомобильных камерах, надувных матрацах и прочих плавсредствах не допущенными мастерами к использованию.
Напоминаем что за жизнь и здоровье игроков, не соблюдавших данные правила или не пожелавших их прочесть, мастера ответственность не несут (перед игрой будут взяты письменные подтверждения у зарегистрированных игроков).

Экологический кодекс

Место проведения игры не является заповедником или заказником. Тем не менее:
каждый лагерь должен иметь туалет и мусорную яму;
каждый лагерь должен иметь оборудованное кострище, а также стол с лавками;
лагеря, расположенные на берегах озер, оборудуют также пирс;
по окончании игры стоянка должна быть убрана, костер потушен. У костра должен оставаться небольшой запас дров (давайте уважать тех, кто придет следом);
рубить разрешается только сухие деревья.

Контакты

Сайт игры: <http://www.quest.vov.ru>

Заявки принимаются по e-mail: quest@vov.ru

Состав организационной группы:

Кутасова Виктория (ВМ) - главный мастер (vmkutasova@onego.ru)

Лукин Илья (Stilgar) - мастер по экономике (stilgar@onego.ru)

Кислицын Павел - мастер по боевке

Камкин Алексей (Кош) - игротехник по нечисти
+ информационная поддержка, дизайн (kosh@onego.ru)

Блок: Боевка



Боевой кодекс и взаимодействия

Оружие

Оружие должно соответствовать эпохе. Все оружие и доспехи проверяются Мастерами. Мастер может допустить или не допустить любую единицу оружия или доспехов.

Любое оружие снимает один хит при попадании боевой частью в поражаемую зону, кроме специально оговоренных видов.

Все оружие должно иметь эстетический вид.

Оружие не должно иметь торчащих шурупов, гвоздей и т.п., отщепы и заусенцы должны быть зашкурены, поломанными клинками пользоваться нельзя.

Никакое оружие не метается (кроме специально оговоренных видов).

Любое оружие может быть опробовано на его владельце.

Поражаемая зона: корпус, руки до кисти, ноги до колена. Колени, локти, пах, шея, голова, ступни и кисти не поражаемая зона.

У человека изначально - 1 хит

МЕЧ: (в соответствии с эпохой на Игру допускаются только полтора ручные и одноручные мечи): могут быть изготовлены из дерева и дюралевых трубок (вопрос о текстолитовых мечах сейчас рассматривается и о решении будет заявлено дополнительно). Основные требования: минимальный радиус скругления кромок у клинка 5 мм, центр тяжести смещен к гарде, отсутствие колющих и режущих (по жизни) частей, эстетический вид. Максимальная длина (для полтораручных мечей) по пояс владельца. Вес от 0,7 до 1,5 кг. Шпаги (имеется в виду, как по виду, так и по весу) не допускаются.

КИНЖАЛ: требования те же, что и к мечам - мах длина клинка - локоть (+- 5 см), min - полторы ладони владельца (если меньше см. пункт 3).

НОЖ: длина клинка - ладонь владельца (+- 5 см). Не пробивает доспехов.

ТОПОР, СЕКИРА: только рубящие удары, проверяются на относительную безопасность. Минимальный вес 0.7 кг, максимальный - 1.5 кг. Поражающая часть должна иметь мягкую, амортизирующую прокладку.

КОПЬЕ: длина не менее 1.5 м, с мягким, амортизирующим наконечником. Твердая часть (древко) при ударе не должна прощупываться через смягчающий слой.

ДУБИНА: только рубящие удары, обязателен гуманизатор и эстетический вид (палка, кое-как обмотанная поролоном не прокатит). Максимальный вес - 1.5 кг.

КИСТЕНЬ: длина гибкой части меньше или равна рукоятке. Длина рукояти по локоть владельца (+- ладонь) Поражающая часть должна быть мягкой.

ЛУК и САМОСТРЕЛ: (метательное оружие)

Для лука натяжение дуги в разумных пределах (будет, проверяется на владельце), спортивные луки не допускаются.

Отличие самострела от арбалета дуга должна быть деревянной. Нет приспособлений для натягивания дуги. Нет приспособлений для фиксации стрелы. Не курковой спусковой механизм. Арбалетов на игре нет.

Выстрел производится за счет упругости крыльев. Поражающая часть - стрела. Стрела обязательно снабжена смягчающим наконечником и оперением.

Стрела снимает 1 хит при попадании в поражаемую область. Стрелы, прошедшие вскользь или рикошетом, не считаются (если у игрока менее 2-х хитов, он становится тяжело раненым).

Оружие, не соответствующее стандартам Кодекса, сдается в Страну мертвых и находится там до конца Игры под ответственность мастеров.

Если на боевой части оружия в процессе игры появляются зазубрины и прочие неприятности, могущие повлечь травму, то будьте добры, избавиться от них или от оружия, чтобы не вступать в конфликт с мастерами или другими игроками.

Доспехи

Все доспехи и шлема должны выглядеть исторично.

Доспехи из имитационных материалов (например, алюминиевые кольчуги и доспехи из оцинкованного железа не допускаются). Разные народы носили разные доспехи, поэтому будьте добры, соответствовать своей роли и не изобретайте порох раньше времени.

Категории доспехов.

Легкий доспех: +1 хит. Кожа, войлок, стеганая куртка (толщина не менее 3 мм). Требования: должен закрывать торс и пах.

Средний доспех: +2 хита. Стеганая куртка с нашитыми кольчужными кольцами, стальными или костяными пластинами. Доспех должен закрывать корпус, пах и частично руки до локтя. Диаметр проволоки для кольчужных колец не менее 1мм., диаметр кольца - не более 2 см. Толщина стальных пластин не менее 1,2 мм расстояние между пластинами не менее 0,5 см если больше, то минус 1 хит (и на усмотрение мастера по боевке).

Тяжелый доспех: +3 хита. Кольчуга, закрывающая локтевые суставы и доходящая минимум до середины бедра. Диаметр проволоки (для кольчуги) не менее 1мм., диаметр кольца - не более 1.5см (но только при наличии поддоспешника).

Дополнительные сведения:

Выполненные из особо толстой кожи доспехи и шлема могут быть приравнены по расхитовке к стальным, однако не обольщайтесь особо. Будем рассматривать с пристрастием.

Щит: Круглый или овальный с любым хватом. Требование - отсутствие торчащих гвоздей, колюще-режущих кромок и острых углов. Отщепы должны быть зашкурены. Разрешены толчки щит в щит (только чтоб по лицу не отдалось), однако никаких пинков ногами и ударов руками.

Кольчуга или пластинчатый доспех без поддоспешника - минус 1 хит.

Дополнительная расхитовка (только при наличии основного доспеха).

Наручи + 0.5 хита. Щит, одетый на руку, заменяет наруч по расхитовке.

Поножи + 0.5хита

Легкий шлем - кольчужная шапочка (обязательно с подшлемником), шлема, выполненные из имитационных материалов- 0.5 хита

Совмещение доспехов.

Разрешается любое разумное совмещение доспехов. Хиты складываются.

При совмещении кожаного или войлочного доспеха со стальным он засчитывается как подкольчужник и хитов не добавляет (однако поддоспешник по площади должен равняться или быть большим, нежели доспех, в противном случае поддоспешник не засчитывается).

Шлема

Шлема могут быть только двух видов конические и сфероконические.

Помните: шлема только славянские или скандинавские никаких западноевропейских или азиатских шлемов.

Шлем дает:

Легкий +1 хит. Стальной без личины, реально защищающий голову от игрового оружия.

Тяжелый +2 хита Стальной с нащечниками и или личиной, реально защищающий голову и лицо от игрового оружия. Обязательно наличие бармицы.

Любые, не учтенные в Кодексе варианты доспехов и совмещений, учитываются Мастерами в индивидуальном порядке, перед Игрой.

Хитовка доспехов может быть увеличена или уменьшена мастерами непосредственно перед Игрой в зависимости от качества выполнения и историчности одного доспеха.

Для каждого народа характерны определенные виды оружия и доспехов:

Саамы, карелы - умеют владеть **только** ножом, топором, копьем, луком и самострелом, носят **только** легкий доспех, **не используют** шлем и **не умеют** пользоваться щитом.

Славяне и викинги - **используют любое** представленное в кодексе оружие, доспехи и защитное снаряжение.

В связи с темнотой запрещены массовые боевые действия с 23:00 до 6:00
Диверсии запрещены с 1 до 3 ночи.

Дополнение к боевым правилам.

Запрещено:

броски;
болевые и удушающие приемы;
удары конечностями и головой;
удары рукоятью оружия;
удары в прыжке.

Захваты и удержания разрешены.

Удержание боевой части оружия приводит к поражению руки.

Боевой ситуация считается с момента первого явного использования оружия (исключения кулуарное убийство и показательные казни, поединки, пытки).

Удушение

Применяется в небоевой ситуации. Отыгрывается обхватом туловища руками и удержанием в течение 20 секунд со счетом на ухо жертве. Смерть, если душащий не объявляет, что душил не до смерти. В противном случае удушенный приходит в себя через 10 минут. Невозможно при наличии доспеха, защищающего горло.

Перерезание горла.

Отыгрывается проведением режущей частью оружия от плеча до плеча. Смерть. В небоевой ситуации.

Оглушение

Оглушение обозначается ударом по спине или по плечу небоевой частью оружия в небоевой обстановке с сопровождающимся словом "Оглушен". Жертва приходит в себя через 5 минут. Невозможно при наличии шлема.

Блок: Фортификация



Фортификация

Поселения могут укрепляться, как вам будет угодно - можете возводить изгороди, частоколы, заборы, плетни и проч.

Стены обозначаются жердями и ветками, так, чтобы перемещение через них было максимально затруднено.

Палатка (Дом) не является игровой зоной (игровые ценности в палатках хранить нельзя, т.к. это фактически выводит их из игры.)

Блок: Штурмы, Осады



Стены штурмуются реально.

Во время игры прохождение через стену - смерть.

Все постройки и ворота могут быть разрушены тараном (реально).

Таран - бревно диаметром 20 см, длиной минимум 3 м; несут не менее 4-х человек.

Блок: Пожары, поджоги



Несмотря на свою неприкосновенность, дом может быть сожжен. Сожжение имитируется привязыванием красных ленточек по периметру палатки. Через 3 минуты дом считается сгоревшим. Если успеете, можно попробовать потушить - залить все ленточки водой (реально).

Блок: Плен



Пленение.

В плен может быть взят только игрок, который не в состоянии двигаться, либо сдающийся добровольно. Отыгрывается затягивание петли на любой конечности (не на шее!).

Связанный переносится по жизни, если петля затянута на ноге - может перерезать веревки, если любым способом доберется до короткого режущего оружия и возьмет его в руку. Разрезание веревок при связанных руках занимает минуту.

Закованный в цепи не может освободиться без существенной помощи со стороны.

В случае скованных ног - двигается маленькими шагами (шаг - не более длины ступни), не может бежать.

Если пленный захотел умереть (отказавшись от еды, например), то он обычно умирает через час реального времени.

Пленный не должен испытывать реального голода и холода, а также других неудобств.

Блок: Обыск



Обыск.

Обыск может осуществляться двумя путями на выбор обыскиваемого: либо реальный обыск, либо обыск по вопросам ("Что у него в кармане?"). В последнем случае обыскиваемый должен отвечать честно и недвусмысленно.

Блок: пытки



Пытки.

При отыгрыше пыток игроку словесно сообщается, что с ним делают.

Для пыток пленный должен быть доставлен в поселение. Пытчик может как запытать до смерти, так и остановить пытку по своему желанию.

Игрок, лишенный во время пытки более чем двух конечностей без промежуточного лечения, погибает.

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

Болезни.

Причины возникновения болезней:

- Духов-хранителей места обидел
- Духов предметов, животных, растений обидел
- Богов рассердил, не уважил, не проявил должного уважения
- Кто-то порчу, духов специально наслал
- Неправильно провел ритуал, обычай
- Кто-то отравить решил
- Оскорбил духов предков
- Шамана/колдуна не любил и не уважал

Болезни разный бывает. Такой-такой болезнь приходи, хороший люди убивай. Люди во всем селении пропадай есть. Однако в лесу шаман живи, постоянно везде ходи, чего-чего смотри — все понимай. Раны понимай, хвори понимай, духи и звери понимай, всякий люди тоже понимай. Его в дом приходи — болезнь люди отпусти. Наша шамана духов корми, шамана корми, шамана родных корми — его снова приходи, пропадай, нету...

Причина и характер болезни определяется сначала по внешним признакам — цвет ушей, количество грязи под ногтями, сухость во рту, жалобы и причитания больного, рассказы очевидцев и пр. и пр.

В том случае, если шаман все еще теряется в догадках, что и почему происходит с его пациентом, то он начинает либо камлание, либо гадание.

Сами болезни, как правило, суть злые духи, которые по различным причинам и разными способами мучают человека.

Например: Человек обидел дерево (боли в костях, суставах), огонь (жар, озноб), воду

(потливость, боли в желудке или кишечнике), землю (тошнота, головные боли), камень (“помню только, что что-то тяжелое упало мне на голову”), железо (порезался), духа леса (заблудился – простудился) и пр. и пр. Выход один – понять, почему все так произошло, и задобрить того, кого надо.

На человека напал дух-трясучка. Трясучка ходит за человеком, щекочет и трясет его, отчего тому плохо, больно и тоскливо. Все это безобразие может сопровождаться то жаром, то ознобом. Это трясучка-дух то в лоб тяжело дышит, то за шиворот дует. Тогда шаман собирает людей, и те разжигают на новом месте костер, берут палки и встают вокруг костра. Больной прыгает через костер. Трясучка-дух устремляется за своей жертвой и оказывается в огне. А люди, что кругом стоят, не выпускают духа наружу. Так дух и сгорает, а на месте такого костра греться нельзя и пищу готовить.

Иногда духи превращаются в соринки и через воздух или пищу попадают внутрь человека и терзают его изнутри. Тогда их оттуда очень тяжело вызволить, поскольку причинять своей жертве мучения – их самое любимое дело. Проси их, не проси – все равно не вылезут, гады. В этом случае лучше всего человеку притвориться, что он умер. Для этого больного демонстративно “как бы топят”, “как бы вешают”, “как бы сбрасывают со скалы”, “как бы душат” и, наконец, “как бы хоронят”. Духу становится уже неинтересно терзать труп, и он болячка вылезает наружу. Обычно перед тем, как дух окончательно поверит в смерть жертвы, рядом привязывают какое-нибудь животное, а все селение разбегается подальше от злосчастного места. Дух этот жить долго без чьей-нибудь оболочки не может, а потому, не найдя ничего лучше, чем корова, там, или собака, вселяется в нее. Тут-то дух и попадает в “темницу”, потому что животное такое живьем закапывается поглубже – болячке конец.

Слабых же духов вообще можно сильно напугать, так что они сами из человека вылезают и наутек пускаются... Шаман громко бьет в бубен, ругается, строит страшные морды, трясет волосами, показывает нечищенные уши, а слабонервный дух только и делает, что ахает и охает от ужаса. Из человека же наружу только кашель вырывается. Ну, а когда уж припустит дух-болячка, то, говорят его даже обычные люди увидеть могут. Надо только внимательно смотреть, тогда точно увидишь, как тень из больного прошмыгнет. Некоторые шаманы развлекаются, набирая таких духов лукошками, закрывают крышкой и бьют колотушкой по стенкам.

В племенах саамов и карел лечить могут только нойды и колдуны (заявка на данные роли обязательна).

Как насылать болезни.

Нойда или колдун обращается к духам (см. Места силы) с просьбой насылать болезнь на конкретного человека (при этом он должен четко описать симптомы насылаемого заболевания, кто может вылечить это заболевание, а также внешность и местожительства проклинаемого). После чего, в случае согласия духов, к проклятому человеку подойдет дух (мастер) и сообщит ему о болезни. Проклятый должен будет мучаться от названных симптомов до тех пор, пока его не вылечат.

Болезнь может вылечить любой лекарь. Процесс лечения заболевания - на усмотрения лечащего.

Для викингов и славян

Желающий быть лекарем должен дать заявку мастерам перед игрой.

Он обязан тщательно продумать отыгрыш своей роли. Лечение ранений и болезней должно быть максимально приближено к реальности. Это означает, что раны надо перебинтовывать и обрабатывать сообразно традициям того времени (пепел, земля, слюна, травы и т.д.). Болезни желательно лечить отварами и настоями.

Процент выживания тяжелораненых 50% (бросается монетка)

Использованы материалы <http://suomela.narod.ru/>

Блок: Демография, евгеника



Если игрок хочет играть ребенка, он имеет на это полное право, в то же время никто его не заставит это делать. Если вы хотите в случае игровой смерти выйти в роли своего сына или дочери, вы должны указать наличие детей в легенде своего персонажа, либо иметь семью на момент смерти.

Изнасилований на игре нет.

Свадьбы происходят по взаимному согласию или без оного. После свадебного обряда жена, если она из другого поселения, отправляется жить к мужу.

Чтобы родились дети, супруги должны провести 1 час наедине.

Рождения

Если игроки хотят иметь ребенка, они сообщают об этом мастеру. Дети забираются из С.М.(1 ребенок - 6 часов). Выбор детей - на усмотрение мастеров (это могут быть и не члены вашей команды).

Похороны

При похоронном обряде обязательно имитирование закапывания или сжигания тела.

Блок: Страна мертвых



О Стране мертвых

На территории страны мертвых возможны игровые события только для определенных персонажей.

Игровая смерть

Игрок, потерявший все хиты + еще один, считается убитым. Он падает на землю и лежит неподвижно 5 мин. (если вокруг идет бой, можно отползти в сторону, но, конечно, не прятаться). По истечении 5-ти мин. игрок может сесть, повязав, белый хайратник.

Если игрока не хоронят или не сжигают, он остается на месте своей гибели в течение 1 часа (тело гниет). Любой проходящий мимо может его похоронить, обыскать, перетащить в другое место.

По истечении часа (или после похорон) игрок очень незаметно (т.е. прячась ото всех) отправляется в Страну мертвых. Там первым делом умерший рассказывает о своей жизни и об обстоятельствах смерти, сдает все игровые ценности.

После того, как игрок отметил у мастера мертвых, он должен находиться в лагере мертвых.

После игровой смерти игрок некоторое время находится в состоянии "мертвого" для

того, чтобы:
выйти из роли;
возможно - снять стресс игровой смерти;
по просьбе мастера и по собственному желанию сыграть эпизодическую роль - получить новую роль.

Минимальный срок нахождения вне игры после игровой смерти - 2 часа.

Максимальный срок нахождения вне игры после игровой смерти не ограничен. Он может быть больше 2 часов по желанию игрока, либо по решению мастера. При этом мастер обязан объяснить свое решение, но оно не может быть оспорено.

Каждый игрок должен приехать на игру с запасной легендой на случай игровой смерти. В случае игровой смерти игрок имеет право на выход в игру с этой легендой (возможно, скорректированной в соответствии с игровой ситуацией), если мастер мертвых не считает, что это невозможно (игровая ситуация слишком сильно изменилась).

Блок: Магические существа



Нечисть

"Мы всегда здесь были..."

Иные из них были совершенно безопасные и сами первыми улепетывали с дороги, как, например, мелкие лесные духи, обитатели крон и подкореньев; другие долго тянулись за ним, жадно пялились в спину, выжидая удобного момента, чтобы напасть.

Н. Перумов "Странствия мага" т. 1

Как уже было сказано ранее, нечисть - полноправные обитатели этого мира.

Все, что не создано руками человека они считают своей собственностью, оберегают и сохраняют. Любое посягательство на их уголья они не могут оставить без внимания.

С нечистью совладать непросто и даже очень непросто. Возможно, об этом знают колдуны и шаманы, а возможно и никто не знает.

Хозяин Леса

Если заблудишься в лесу, скажи только: "Хозяин леса, ты к лесу, а я к дому привык", - и вскорости отыщешь верный путь...

Но если человек, например, сломает молодое деревце или загрязнит родник, не попросив прощения, то Хозяин может напустить на человека порчу или отдать лешему. Хозяин является частью леса, он умирает вместе с ним и рождается. Ему подчиняется весь край: озера, поля, болота, находящиеся рядом с лесом.

Он не просто хозяин леса, он сам лес, его материальный дух. Хозяин всегда там, где он нужен, и даже сразу может быть в нескольких местах. Только один раз в год Хозяина нет нигде. В этот день он на совете со всеми остальными обитателями лесными. На этом совете говорят о белках, зайцах, о звездных ночах, о великих соснах, говорят о ручьях, говорят о грядущей зиме...

В этот день, когда Хозяина нет, Леший начинает беспредельничать, и тогда в лес лучше не совать свой любопытный нос.

В стародавние времена пастухи в начале лета заключали с Лешим договор: молоко из

коров не высасывать, скотину в болото не загонять и т. д. Если договор нарушался, писали на обидчика жалобу на широкой доске и подвешивали к дуплистому дереву в чащобе - Хозяин леса разберется

Формально Хозяин леса - капитан команды нечисти

Внешний вид: Темные тона (преобладание черного и серого), в руках посох, капюшон скрывающий лицо, меховой жилет (возможно балахон)

Способности: может управлять всей нечистью и нежитью по своему усмотрению, будь то: собрать и наслать на любое поселение (конкретного человека), может оглушить и сделать с человеком все что пожелает (потребовать от родных выкупа например, взять в услужение на время)

Места обитания: может появиться в любом месте, кроме поселений славян (при наличии церкви/часовни), в месте поселения верховного шамана и старшего колдуна (старший род племени карел)

Колдун или шаман могут вызвать Хозяина леса, проведя обряд в месте силы (см. пункт места силы)

Великан

В большинстве своем великаны не слишком умны и не очень кровожадны. Однако среди них встречаются и людоеды, справиться с которыми можно исключительно хитростью. Они не отличаются особым умом, зато очень сварливы.

Внешний вид: широкая не по размеру одежда с кучей разномастных заплат (шерсть ткань кожа т.п.), лопарская шапочка, имеет при себе дубину

Способности: Оглушает ударом дубины (на 15 минут). Может забрать скот (ну есть то надо). Чаще всего с человеком просто забавляется как с игрушкой, в основном промышляет днем, ночью, как правило, отдыхает.

Места обитания: Можно встретить на дороге или около нее, любит строить переправы (мосты). С прохожих может требовать плату за проход.

На игровой территории находится 1 великан.

Леший

В лесу леший является полноправным хозяином: все звери и птицы находятся в его ведении и повинуются ему безответно.

Настоящий леший голосист: умеет петь без слов и подбадривает себя хлопаньем в ладоши. Поет он иногда во все горло (с такой же силой, как шумит лес в бурю) почти с вечера до полуночи; он не любит пения петуха и с первым выкриком его немедленно замолкает. Лешие умеют хохотать, аукаться, свистать и плакать по-людски, и если они делаются бессловесными, то только при встрече с настоящими, живыми людьми.

Носится леший по своим лесам как угорелый, с чрезвычайной быстротой и всегда без шапки. Лешие не столько вредят людям, сколько проказят и шутят. Проказят они грубо, как это, и прилично неуклюжим лесным жителям, и шутят зло, потому что все-таки они не люди.

Самые обычные приемы проказ и шуток леших заключаются в том, что они обводят человека: то есть всякого углубившегося в чащу с целью собирать грибы или ягоды, они либо "заведут" в такое место, из которого никак не выбраться, либо напустят в глаза такого тумана, что совсем собьют с толку, и заблудившийся человек долго будет кружить по лесу на одном и том же месте.

Однако во всех таких приключениях леший все-таки не ведет людей на прямую погибель. Притом от проказ лешего можно легко отчураться, помощи известных приемов, которым учат с малолетства, по заповедям отцов и прадедов (христианам - молитвой и крестным знаменем).

Так, заблудившемуся рекомендуется присесть на первой же колоде, снять с себя и выверотить наизнанку одежду и затем в таком виде надеть на себя.

Обязательно при этом также левый лапоть надеть на правую ногу или правую рукавицу на левую руку.

Если же в беду подали двое или трое, то им следует всем переменяться одеждой, предварительно выверотив ее наизнанку (в этом случае рекомендуется подражать обычаю того же лешего, у которого все навыворот и наизнанку). Можно точно так же вызволиться из беды, проговоривши любимую поговорку лешего, которую удачливые люди успели подслушать у него издали: "Шел, нашел, потерял". А кто спохватится закричать: "Овечья морда, овечья шерсть", перед тем леший исчезнет с криком: "А, догадался!"

Бывают, впрочем, случаи, когда все способы борьбы с лешими оказываются бессильными. Это случается раз в год, в тот заповедный час (интересуйтесь у шаманов и колдунов), когда лешие бесятся (во время отсутствия Хозяина леса). В этот день знающие люди в лес не ходят. Если человек попадает на лешего в это время, тогда его сманивают в лес, а человек считается проклятым. (Лешему дан только один час в сутки, когда он может сманить человека.) В лесу проклятые живут недолго и скоро умирают. А если и случится, что кто-нибудь из них выживет, то находят его в самом жалком виде: ходит он одичалым, не помнит, что с ним было, и сохраняет полнейшее равнодушие ко всему, что его может ожидать при совместной жизни с людьми.

Также в это время лешие учиняют неистовые драки, ломают с треском деревья, зря гоняют зверей, и, наконец, проваливаются сквозь землю, чтобы явиться на ней вновь, когда она отойдет или оттаает весной, и начать снова свои проказы все в одном и том же роде.

По народным воззрениям, леший служит как бы бессознательным оружием наказания за вольные и невольные грехи человека. Например, леший на виду у всех унес мужика в лес за то, что тот, идя на колокольню, ругался непотребным словом.

Внешний вид: Одежда зеленого цвета в лоскуток, к ней прикреплены веточки, палочки, шишки и т.п.

Места обитания: Живут в лесной чаще. Следят за порядком в лесу, не любят охотников, грибников и т.п. Чаще всего о своем появлении предупреждает заранее громкими криками и свистом.

Способности: Может завести любого человека в лесную чащу, может увести скот, насладиться зверей, сманить человека в лес.

На игровой территории находится не более 3 леших

Оборотни

В народе считали, что это превращенный колдуном в волка человек и потому он сохранял полное сознание своей принадлежности к роду человеческому.

Настоящий оборотень может физически превращаться в волка (или других животных). Это изменение может произойти как пожеланию оборотня, так и непроизвольно, вызванное, например, определенными лунными циклами или звуками (вой). Оборотни не подвержены старению и физическим заболеваниям благодаря постоянной регенерации (обновлению) тканей. Поэтому они практически бессмертны.

Хотя по своей сущности оборотень является животным, находясь в этой форме, он тем не менее сохраняет человеческие способности и знания, которые помогают ему убивать. Такие вещи, как определенный выбор жертв, обход ловушек и человеческая хитрость становятся очевидными при расследовании дел, связанных с оборотнями.

Согласно поверьям, **существует несколько способов стать оборотнем:** посредством магии;

быть проклятым кем-то, кому вы причинили зло
быть укушенным оборотнем;
быть рожденным от оборотня;
съесть мозг волка;
сделать глоток воды из волчьего следа в земле или из водоема, из которого пила волчья стая;
вкусить жареной волчьей плоти;
носить одежду, сделанную из волка;
Старики говорят, что в первых четырех случаях кровь человека становится зараженной или проклятой. Человек, который стал оборотнем не по своей воле (рождение, проклятие или укус) не считается проклятым необратимо до тех пор, пока не попробует человеческой крови. Как только он это сделает, его душа будет проклята вечно и ничто не сможет его исцелить.
Верят также, ночью оборотни шастают повсюду и пугают людей. Если вечером-ночью на дороге вы имели счастье попасться оборотню на глаза, то, скорее всего, вы будете расценыены как ужин (обед-завтрак) или как конкурент по охоте.
Внешний вид: Черные тона, мех, меховые перчатки и когти, хвост, маска.
Место обитания: Живут в глухой чаще, могут и выйти на дорогу. Промышляют в основном в сумерках. В человеческом обличье могут проникать в лагерь, понимают нечисть и могут с ней общаться. Оборачиваются вдали от людских глаз (может и в палатке, главное, чтобы никто не видел).
Способности: Один укус волка (удар лапы рыси) – 1 хит. Один удар лапы медведя – 2 хита
На игровой территории находится не более 3 оборотней

Чахкли

Чахкли - это названия сказочного народца, населяющего подземелья Кольского полуострова.

Легенды говорят о них так:

"Теперь уж никто и не знает, что это за чахкли и когда они на свете жили. Ну а если и были такие, то так давно, что даже сказки о них забывать стали. Сказывают, что жили они под землёй и владели всеми её богатствами. А сами скромно жили. У них даже одежды хорошей не было. Ростом чахкли маленькие, меньше ребёнка годовалого. В память о них на земле карликовые берёзы остались. Такие когда-то у чахкли в лесах подземных росли".

Чахкли - подземные жители, очень суетливые, очень переменчивые, они не злые, но иногда своим озорством приносят вред человеку. Разговаривают они чудно. Что им скажут или спросят, они теми же словами, только в обратном порядке, вам ответят. Они все время хихикают. Добра от них не жди. Любят заманить человека и удушить его где-нибудь в каменной расщелине. Впрочем, от них легко откупиться. Брось им монетку, хоть копейку, им все равно, и ты останешься жить".

Саамы чахклей не очень жаловали: но иногда даже если и брали к себе жить, то через какое-то время старались от них избавиться. Один из способов был такой: саам брал нож и начинал водить себе по горлу тупой стороной. Чахкли же, подражая хозяину, делал то же, но острой...

Внешний вид: Человеческая одежда серого цвета без вышивки амулетов без знаков различия. Сумка большая и серая.

Любят сокровища (знают расположение всех кладов на своей земле).

Способности: Прикосновением рук к шее человека вводят последнего в состояние ступора (не двигается замирает на месте) на 15 минут живут в основном в гористой

местности

На игровой территории находится не более 3 чаклов

Упырь (нежить)

По народным поверьям, упырями становились люди, умершие "неестественной смертью" - насильственно убиенные, спившиеся пьяницы, самоубийцы и т.п., а также колдуны. Считалось, что земля не принимает таких мертвецов и потому они вынуждены скитаться по миру и причинять вред живым. Подобных покойников хоронили вне кладбища и подальше от жилья. Такая могила считалась опасным и нечистым местом, ее следовало обходить стороной, а если приходилось пройти мимо, следовало бросить на нее какой-либо предмет: щепку, палку, камень или просто горсть земли. Для того чтобы упырь не выходил из могилы, следовало "успокоить" - выкопать труп из могилы и проткнуть осиновым колом.

Если человек не желает спокойно в земле отдыхать, только в этом виде и обретать может. Он опасен, потому что выходит по ночам, подкарауливает и убивает людей и домашний скот. Солнечного света не боится, но боится живого огня (у костра можете попробовать себя чувствовать безопасно)

Упыря можно уничтожить, способы знают шаманы и колдуны.

Внешний вид: грим, лохмотья, зубы, когти (вряд ли ошибетесь, если доведется встретиться)

Место обитания: Старые могильники и захоронения

Способности: Удар руки упыря приравнивается к отравлению медленным ядом. Высасывание крови отыгрывается удержанием в течение 20 секунд со счетом на ухо жертве. Смерть, если упырь объявляет, что выпил всю кровь. В противном случае жертва приходит в себя через 10 минут.

На игровой территории находится 1 упырь

Русалки (хозяйки воды)

Русалки (хозяйки воды) – по славянской традиции это утопленницы (самоубийцы, утащенные русалками/водяными), умершие просватанными, но незамужними девушки (то же самое и для викингов). Прошлую жизнь свою помнят, поэтому могут быть мстительны, если погибли от несчастной любви.

Для прочих народов - они духи воды, коварные и своенравные, изменчивые, как стихия их породившая.

В месте, где живут русалки нельзя воду брать, рыбу ловить, коня поить и т.п.

Говорят, что любят русалки танцевать на полях среди посевов. Согласно поверьям, где русалки бегали и резвились, там трава растет гуще и зеленее, там хлеба обильнее.

Но могут русалки и вред принести, когда они плещутся в воде, играют с бегущими волнами или прыгают на мельничные колеса и вертятся с ними, то не преминут спутать у рыбаков сети, а у мельников попортить жернова и плотины. Они могут насыпать на поля сокрушительные бури, проливные дожди, разрушительный град; похищают у женщин нитки, холсты и полотна, разостланные на траве для выбеливания; потом краденой пряжей завивают свои березки. Поэтому русалок старались задобрить, дарили, как и как любым девушкам, сладкое, украшения.

А еще ходят слухи, что во время праздников могут русалки пробраться в круг молодежи, водить хороводы вместе со всеми, только не разговаривают, а смеются, могут петь... могут к кому-то одному пристать, на ушко с собой звать. Русалки могут утащить маленького ребенка, если тот оставлен без присмотра. Убаюкают и заберут к себе.

Завидев путника, среди деревьев прячутся, выглядывают, смеются, с путниками разговаривают, иди, мол, к нам.. если человек нравится, окружают, теребят, венки на

голову надевают, гладят, обнимают, в общем всячески заманивают.. у человека при виде русалок звон в ушах помутнение в глазах

Старики говорят, что если человек поддается, то либо его защекотят до смерти, либо в омуте утопят и работать оставят.

Внешний вид: светлый длинный балахон, свободный рукав, скрывающий ладонь, распушенные волосы с зелеными прядями (водоросли).

Место обитания: Омут (условно обозначенное место на берегу озера).

Способности: Могут заманить человека в омут. Попавший в него (т.е. ступивший обеими ногами) считается утонувшим (и отправляется в СМ).

Русалки могут беспрепятственно пробираться в поселения, у которых есть выход к воде (разумеется при наличии святилища в поселении проникновение в поселение для них так же проблематично, как и для прочей нечисти).

На игровой территории находятся 4 русалки

Блок: Экономика



Экономическая ситуация.

Возле поселений располагаются поля. Их тоже необходимо обозначать веревками или указателями. Поля могут быть вытоптаны или сожжены.

Морская граница - обозначается веревкой с лоскутками синего цвета.

Захват земель

Если вы решили захватить (подчинить) поселение и с населением не удастся договориться миром, то поселение захватывается и удерживается реально, т.е. оставляется назначенный наместник и несколько воинов.

Трофеи

Трофеятся все игровые вещи: деньги, шкурки, яды, противоядия, карты кладов, феньки, оружие, доспехи. Оружие и доспехи сдаются мастерский лагерь в течение 5-ти часов.

Блок: Животные, охота



Животные.

Заяц - 2 хита, вреда не наносит.

Белки - не отыгрываются; имитируются шкурками, кои могут быть развешаны где угодно. Главная задача охотника - найти такую белку. "Убивать" их можно только стрелами из лука (самострела).

С убитого животного можно снять шкуру (деньги или имитация шкуры) и мясо (тушенка).

Домашние животные (олени, коровы, лошади и пр.) имитируются из подручных материалов. Могут трофеиться.

