

**ПЕРВАЯ
НАСКАЛЬНАЯ
ИГРА!!!**

Что такое Ыыы!!1!



Ыыы!!1! - настольная ролевая игра о тех временах, когда впервые пролегла разница между человеком разумным и тупым животным. О временах, когда неудачник мог погибнуть в любой момент, закончив свой путь в когтях безжалостных хищников или в желудке воинов соседнего племени.

О временах, когда искра мысли билась в слишком тесном для неё черепе, отчаянно пытаясь вырваться наружу и оформиться в первые слова.

О временах, когда умные впервые смогли попытаться встать наравне с сильными.

Это - игра о первых днях человечества.

Это - игра о первых Людях.

Что такое эта самая «ролевая игра»?

В предложенной вам ролевой игре игроки примеряют на себя роль доисторических людей, совершая на словах рискованные для жизни своих персонажей поступки и создавая в своём общем воображении историю жизни и конфликтов людей из небольшого доисторического племени.

Один из игроков, так называемый Ведущий (или Мастер) ведёт сюжет - он отвечает за сценарий происходящего, предлагая игрокам некий конфликт (например, попытку вернуть племени утраченный Огонь или разобраться с враждебным племенем, покушающимся на охотничьи угодья племени).

Согласно изложенным далее по тексту правилам Ведущий отображает происходящие события и поступки враждебных и дружественных персонажей. Игроки (числом от двух до четырёх) действуют от лица своих персонажей - их «вторых я», также созданных согласно правилам игры. В ходе игры персонажи сталкиваются с трудностями и проблемами и решают (или не решают) их согласно мере своего везения и своим Характеристикам.

Целью ролевой игры является отдых, приносящий удовольствие от созданного на словах и сыгранного по ролям остросюжетного приключения - доисторического боевика, романтической истории, политического детектива о дележе власти в племени, истории выживания и борьбы с природой в каменном веке... или всего этого сразу, смешанного в один гремучий коктейль к удовольствию собравшихся.

Ход игры.

Ыыы!!1! использует механику Другой Альтернативной Ролевой Системы (ДАРС). Персонаж игры описывается с помощью Характеристик, имеющих числовое значение от 1 до 5. В любом случае, когда исход происходящего неясен - например, успеет ли быстроногая Юуу удать от саблезубого тигра, или нет, поймёт ли тупой Уу, что ему втолковывает хитрый Гван, или просто даст собеседнику по голове, и т.д. совершается проверка.

Проверка производится броском двух игральных кубиков. К выпавшему числу прибавляется Характеристика, на которую совершалась проверка. Если вдруг на каком-то кубике выпадет шестёрка, считается что он «взорвался» - то есть эта шестёрка сохраняется в общем результате броска, а к ней добавляется повторный бросок этого кубика. В случае «взрыва» двух шестёрок перебрасываются оба кубика. Повторные броски проводятся до тех пор, пока на кубике выпадают шестёрки, все результаты суммируются. Таким образом не исключён случай, что даже самый тупой персонаж что-то поймёт, а самый хилый - успеет удрать от взбешённого мамонта.

Проверка проводится или против фиксированной сложности, или, в случае открытого

противостояния - против чужого броска.

В некоторых условиях кубики могут не взрываться - например в тех случаях, когда в желудке у персонажа урчит от голода.

В том случае, когда события происходят с несколькими персонажами одновременно, например в бою, или какой-то экстремальной ситуации - порядок действий определяется Умом персонажа. Действие в условный раунд (одно мгновение боя, за которое можно успеть что-то сделать - кого-то ударить, попытаться отбежать или подбежать, скорчить обидную рожу и т.д.) у каждого персонажа одно (правда заявка «кинуться на врага с оружием» всё же считается одним действием).

Характеристики:

Ум, Пузо, Сила, Ловкость, Бой, Наблюдательность.

У персонажа есть 15 очков для распределения по этим 6 Характеристикам так, как ему вздумается (например 1, 3, 3, 3, 3, 2 - или как-то ещё, как он сам сочтёт нужным, меньше 1 ставить нельзя, больше 5 - тоже нельзя). Именно броски на эти Характеристики определяют, насколько успешным будет какое бы то ни было действие персонажа, повезёт ли ему с его задумкой, или она закончится неудачно.

Ум

Очень важная характеристика. Определяет способность к общению. Значение Ума ограничивает максимальное количество букв в слове, на которое способен ваш персонаж. Удвоения, интонация и растягивания не считаются. И да, вы поняли правильно, персонаж с Умом 1 может сказать только «Аааа!» или «Ыыы?»...

Внимательно следите за тем, что говорят игроки. Для персонажа с Умом 2 фраза «Ты ща к я, дааааа!?» допустима, а вот попытка сказать «Ты ща ко мне» приводит к умственному параличу из-за спотыкания на слишком длинном слове. В обычных условиях умственный паралич не опасен, но в экстремальной ситуации потеря действия на обдумывание длинного слова может оказаться фатальной.

Если персонажу не хватает слов, он может отвесить себе затрещину, или побиться головой обо что-нибудь, это временно повысит его Ум на 1 (и только на один!) за результативный удар, влекущий набивание шишки.

Игрок может отображать этот процесс в лицах, но мы настоятельно рекомендуем соблюдать осторожность и биться о мягкие или надувные предметы.

Также допустимы жесты и символика, хотя и тоже с оговорками. Заявка вроде: Уг размахивает руками, подпрыгивает у костра с жареной уткой с яблоками и кричит: «Ппы! Гххх, Бааа!» считается допустимой. Заявка вроде «жестами и криками готовивший дичь Уг показал «присоединяйтесь к нам, господин барон» является не только недопустимой, но и строго наказуемой.

Разрешается отображать числа, показывая пальцы.

Альтернативный вариант использования Ума для определения коммуникабельности - количество слов в фразе, на которые способен персонаж за исключением имён и междометий. Он не такой весёлый сам по себе, но лучше годится для длинных сложных сюжетов.

Бросок на Ум определяет, кто быстрее действует в экстремальной ситуации. Чем выше результат персонажа, тем раньше рассматривается его действие.

Бросок на Ум также определяет, может ли персонаж оскорбить и вывести из себя противника, когда корчит ему рожи и выкрикивает что-нибудь обидное. По проваленному встречному броску на Ум оскорбляемый вышел из себя и кинулся на обидевшего его умника.

Ум также служит для произведения сложных действий. Каждый раз, когда персонаж собирается соорудить хитрую ловушку, сделать себе или кому-то ещё каменный

топор или, например, сшить лодку из шкур - ему требуется не только собрать все нужные компоненты, но и обладать достаточным Умом, согласно сложности предмета.

Персонаж не может использовать слишком сложные для своего ума предметы. Глупый персонаж не может потребовать или попросить от умного изготовления вещи, на которую у него самого не хватает ума, хотя и может ей пользоваться, если в применении она проще, чем в изготовлении.

Ум помогает хитро спрятаться - так, чтобы не нашли враги и не почуял зверь.

Внимание! Текущее значение Ума вычитается из всех проверок на страх.

Пузо

Вторая очень важная Характеристика вашего персонажа. В него он ест. Пузом определяется максимальная Сытость персонажа. Текущее значение Сытости может превышать Пузо в два раза, если персонажу каким-то образом предоставится шанс обожраться.

У персонажа, сытого больше чем на половину Пуза, взрываются шестёрки на бросках, значительно увеличивая итог броска. Трата единицы сытости помогает поднапрячься и перебросить проваленный бросок или восстановиться после ранений, списав один синяк. За ту же цену можно заранее добавить к броску ещё один кубик. Этот кубик тоже может «взорваться», но, если игрок счёл это бросок неудачным и решил перекинуть - перебросить три кубика вместо двух снова стоит дополнительную единицу Сытости.

Сытость понижается сама собой на 1 каждую ночь. Плохо одетые персонажи теряют дополнительную 1 Сытости в день от ветра и непогоды. Ночь на холоде, если рядом нет костра снизит Сытость на 2, если над головой нет крыши - на 3. Каждые три дня голода с пустым Пузом приводят к получению Синяка - персонаж слабеет и медленно умирает.



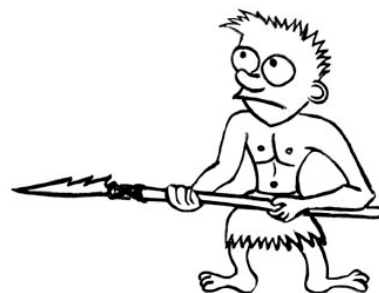
Начальное значение Пуза используется в проверках на Страх. Проваленный бросок приводит к тому, что персонаж теряет единицу сытости и бросается в бегство. При этом напугавший его враг получает возможность нанести безответный удар в спину. А если догонит - добавить ещё и ещё...

Пример: столкнувшись с тигром на узкой тропинке, резвый Лла провалил бросок на Страх, но его игрок заявил, что тратит дополнительную единицу Сытости на то, чтобы перебросить проваленный

бросок. Со второго броска у него взорвалась шестёрка, и он сумел справиться со своим страхом. И, хотя позади него теперь дымится вонючая кучка, резвый Лла всё ещё смотрит тигру в глаза, сжимая в руках своё верное копьё...

Сила

Сила показывает, насколько страшен персонаж в бою и насколько прочны его мышцы. Разница в Силе персонажей определяет, какой ущерб получит избиваемый. Разнообразное оружие - камни, кремневые рубила, дубины, копыя, луки и т.д. могут повышать это значение. Разница становится Ушибами. Когда Ушибов набирается достаточное количество - персонаж получает полноценный Синяк. Успешно ударенный персонаж



всегда получает как минимум один Ушиб, независимо от того, насколько его Сила превосходит текущую Силу противника.

Бросок на Силу может использоваться для проверки врага на Страх: колотя себя кулаками по груди и издавая угрожающие звуки (Гррр! Арррр!!! и т.д.) персонаж получает один Синяк, но заставляет оппонента пройти проверку на Страх против результата броска запугивающего на Силу или обратиться в позорное бегство. Порой так удавалось напугать даже тигров или медведей.

Бросок на Силу также определяет, может ли персонаж успешно удерживать кого-то, или наоборот - вырваться из чужого захвата, поднять тяжёлую вещь, а также насколько далеко он способен метнуть какой-то предмет.

Пример: могучий Ррр схватил прыткого Ку и сжимает его в руках, пытаясь задушить и сломать рёбра. Сила могучего Ррр 4, прыткого Ку - всего 1, так что полузадушенный Ку получает синяк.

Наблюдательность

Наблюдательность нужна для очень многого - от таких очевидных вещей, как умение первым заметить вкусный гриб или побег растения со съедобными кореньями, до умения выследить зверя или вражеского лазутчика, решившего спрятаться где-то поблизости. Наблюдательность позволяет найти чистую воду, выбрать удачное место для ночлега и безопасную тропу на болоте.

Бросок на Наблюдательность также определяет, кто быстрее действует в экстремальной ситуации. Наблюдательный персонаж способен вовремя заметить чужое движение и среагировать на него. Чем выше результат персонажа, тем раньше рассматривается его действие. Наблюдательный хищник способен предугадывать действия человека и не попадаться на провокации.

Ловкость

Ловкость определяет, как быстро бегают персонаж, может ли он лихо перескакивать с одного дерева на другое по ветвям и лианам или свалится на землю, а также насколько удачно он уклоняется от вражеских атак (в этом случае проводится встречный бросок Ловкости против Боя). Последовательные 3 успеха во встречных бросках на Ловкость означают, что персонаж успешно убежал от своего преследователя, три неудачи - что тот его догнал и получил возможность безответного удара в спину.

Ловкость позволяет ловко спрятаться - так, чтобы не заметили враги и не почуял зверь.

Бросок на Ловкость также определяет, может ли персонаж успешно удерживать кого-то в хитром захвате, или наоборот - ловко выскользнуть из чужих рук (лап, когтей, и так далее - по ситуации...), а также насколько ловко он способен кинуть вдаль какой-то предмет.

Пример: могучий Ррр схватил прыткого Ку и сжимает его в руках, пытаясь задушить и сломать рёбра. Полузадушенный Ку уже получил Синяк, и теперь едва может дышать, так что он решает вырваться, пока его не задушили окончательно. Его Ловкость 4, Сила удерживающего его Ку - тоже 4, но в броске у Ку выпало 7, а у Ррр - всего 5, так что прыткий Ку всё же находит способ вывернуться из безжалостного захвата и отскочить на безопасное расстояние.

Бой

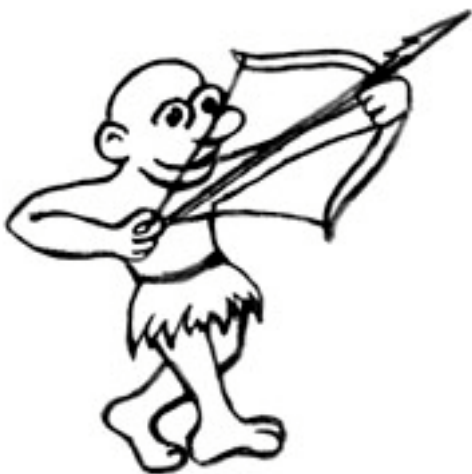
Общее название для множества полезных умений, сводящихся к успешному поражению врага или зверя разнообразным оружием - от камней и топоров до метательных копий и выпущенных из лука стрел, а также защите от них. Бросок на Бой совершается против Ловкости или Боя врага. Бой позволяет использовать подлые приёмы - например ставить врагу подножки или совершать броски, обращая силу и массу врага против него самого, после чего тот получает вред в размере собственной Силы. Опытный боец способен легко одержать верх над тупым громилой.



Броски, подножки и прочие подлые приёмы не работают против зверей. Звери не умеют пользоваться никакими подлыми приёмами.

Пример: меткий Ххы целится из лука в не ожидающую нападения птицу. Его умение Боя - 4, итог броска вместе с кубиками - 10. Поскольку сложность попадания в неподвижную цель с расстояния прицельного выстрела всего 8 - меткий Ххы добыл себе мясо на ужин.

Синяки



Синяки, (а также отравления, порезы, царапины, ушибы и т.д.) - те повреждения, что получает персонаж, пока он ещё способен как-то противостоять опасностям. Каждый Синяк состоит из трёх незначительных Ушибов (царапин, укусов, вставьте нужное). Получение Синяка приводит к необходимости временно понизить значение какой-то Характеристики на единицу из за ран, переломов и сотрясений.

Если персонаж счёл, что с него достаточно, он может попытаться удрать или упасть на землю, обхватив голову руками и начать жалобно причитать, надеясь на пощаду. Разумеется, от хищника пощады ждать глупо, но с

соплеменниками такое порой получается - особенно, если они сытые. Когда персонаж превращается в один большой синяк - он теряет сознание. Если его не съели - наутро он ещё может оклематься.

Синяк - полностью условная мера игровых ранений. В зависимости от того, на какую характеристику он проставлен игроком, это может быть как подбитый или залитый кровью глаз (сниженная Наблюдательность), так и прокушенная рука (сниженный Бой) или располосованная когтями нога (сниженная Ловкость). Старайтесь в игре меньше изъясняться в терминах игровой механики и давать больше наглядных описаний персонажей, это идёт на пользу созданию правильной атмосферы игры. Сравните, например, эти два описания, выданных Ведущим игроком:

- 1) Навстречу вам хромает ленивый Моо. У него подбит глаз, живот располосован когтями в одну большую рану, покрытую чуть засохшими кровавыми струпьями, левую руку он держит на весу, один палец на ней распух и неестественно вывернут.
- 2) Вы видите ленивого Моо после встречи с тигром. У него -1 к Ловкости, -1 к Наблюдательности, -2 к Пузу, -1 к Бою.

Драка



Драка в игре достаточно проста и схематична, чтобы не отвлекать игроков от создания интересного совместного сюжета. Она осуществляется точно так же, как и любое другое действие с неясным исходом - встречными бросками персонажей или броском против сложности. Бросок против сложности совершается в тех случаях, когда герои нашего повествования сражаются с мелкой или не очень опасной добычей - вроде крыс, собак, пигмеев из соседнего племени и прочих не очень серьёзных опасностей. В этом случае для поражения противника достаточно просто перебросить сложность 8. Более того - можно попробовать нанести сразу несколько ударов за повышение этой сложности на 2 за каждый дополнительный удар. Это может быть как несколько ударов в одного врага (на тот случай, если не хватает сил убить его одним сразу), так и серия ударов по нескольким противникам.

Пример: Могучий Ррр с громким криком врывается в строй коварных пигмеев. (бросок на Бой совершается с тратой 1 единицы Сытости, чтобы получить 3 кубика в броске) Его дубина мелькает в воздухе, разбивая головы и круша грудные клетки. (Бой 4+выпавшее на

кубиках $5+3+4=16$). Четверо мёртвых пигмеев падают на землю. У племени сегодня будет мясо.

При битве с равным противником также можно наносить удары по конкретным частям тела - например пытаться порезать костяным ножом лицо, чтобы стекающая на глаза кровь ослепила противника (понижив его Бой или Наблюдательность). Или подбить колено метко брошенным камнем, чтобы враг охромел и не смог догнать беглеца. В этом случае сложность атаки повышается на 2, но повреждение наносится в конкретную точку, ослабляя Характеристику противника.

Модификаторы за расстояние броска также очень просты - на дистанции прицельной дальности их нет (при стрельбе по неподвижной цели сложность 8), каждое последующее такое же расстояние увеличивает сложность на 2.

Пример: Рыжая Егэ обладает Силой 2. Кидая камнем во вспугнутого ёжа на 10 шагах, она совершает бросок на Бой против Ловкости ёжа. Если ёж не ждёт нападения (например потому, что рыжая Егэ подкралась к нему со спины) - рыжей Егэ достаточно перебросить 8. Если же расстояние до ёжа составляет уже хотя бы 11 шагов - сложность броска увеличивается на 2 до 10 - потому что со своей силой рыжая Егэ может бросить камень прицельно только на 10 шагов, а дальше - уже как повезёт. А вот если бы у рыжей Егэ был лук - всё могло бы сложиться совсем по-другому.



Еда:



Еда позволяет набить Пузо и стать сытым. Если еды много - можно даже обожраться. Если вдруг захочется - еду можно делить между несколькими едоками или оставить на потом. Не приготовленная на Огне еда на второй день даже слаще, но на третий день протухает. Большой едой можно накормить не только себя, но и всё племя. Еда бывает самая разная - невкусные коренья, грибы и плоды, резвая речная рыба и вкусные раки, мелкие, на один зуб, крысы, и огромные медведи,

что сами не прочь порой закусить наглým охотником.

Ловля мелкой еды - крыс, рыбы и т.д. осуществляется с помощью любого пригодного для этого оружия, чаще всего - камня или лёгкого метательного копья. Рыбу также можно ловить с помощью удочки или сети. Бросок совершается на Наблюдательность. Стандартная сложность нахождения пропитания - 8, в голодный год или на разорённых охотничьих угодьях она может повышаться. Размер пойманного зависит от использованной снасти и потраченного на поиски пропитания времени. При ловле мелкой добычи, например крыс или рыбы, можно повышать сложность броска на 2 за каждую дополнительную пойманную еду.



Крыса

Мелкая, трусливая и шустрая еда. Умирает по факту попадания. Удар дубиной может превратить её в расплюснутую мясную лепёшку. Зажатая в угол Крыса может больно цапнуть за палец. Ловкость 3. Будучи съеденной, крыса повышает Сытость на 1. Из мелких крысиных косточек готовятся Кости для шаманского гадания.

Птица

Жирные трусливые птицы водятся в лесах, в степи и на болотах, быстро плавают и умеют летать так высоко, что не достанешь даже из лука. Умирают по факту получения Синяка. Подраненная птица может долго прыгать не взлетая, и даже удрать от нерасторопного преследователя. Сбить вспугнутую птицу можно только за одно действие, иначе она успеваеет улететь так высоко, что уже не достанешь. Ловкость 4. У Птиц может быть гнездо, где они откладывают вкусные яйца. Будучи съеденной повышает Сытость на 2. (и ещё 1 - если удастся разорить гнездо)

Из мелких птичьих косточек готовятся Кости для шаманского гадания.

Заяц



Приткие вкусные зайцы живут в лесах и степях и обладают не только жирным мясом, но и мягкими тёплыми шкурками, из которых можно сшить одежду и прочными жилами. Ловкость 4. Умирает по факту получения Синяка. Будучи съеденным повышает Сытость на 3.

Зайцев можно держать в специальной яме, накрытой прутьями. Если их вовремя кормить травой - они будут там плодиться и размножаться, чтобы их можно было съесть в голодный год. Чтобы их прокормить, нужно чтобы за травой ходили несколько послушных детей, усердная женщина или не совсем дряхлый старик.

Собака

Дикие собаки живут везде и охотятся вместе, совсем как люди. Поодиночке они не очень опасны, но в стае сильны и вполне могут растерзать неосторожного, накинувшись на него со всех сторон. Постоянно полуголодная дикая собака может выдержать до двух Синяков, но обычно кидается наутёк уже после первого.

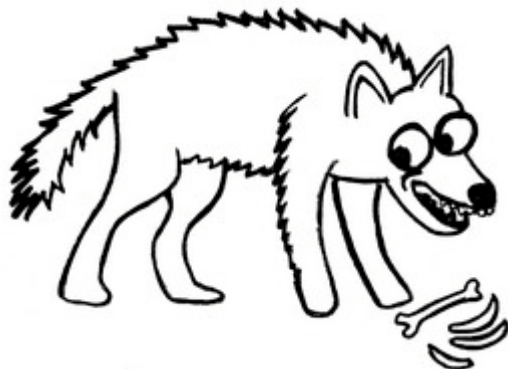
Сила 2 - Собаки больно кусаются зубами, хватают за ноги, пытаются повалить и вцепиться в горло.

Пузо 2 - Собаки постоянно голодны, едят немного, но часто.

Ловкость 3 - собаки достаточно резвы и проворны.

Бой 3 - собаки хорошо кусаются, не так то легко уйти от их зубов.

Наблюдательность 6 - Собаки умеют находить пропитание по запаху, долгое время идти по следу добычи и не терять её. Уйти от собаки, если она запомнила запах добычи или попробовала вкус её крови почти невозможно.



Будучи съедена повышает Сытость на 6. Из собачьих шкур и жил можно сделать одежду, а также много других полезных вещей.

Если найти щенка без матери, заботиться о нём, кормить и играть, то он может всего за год вырасти в верного спутника, помогать в охране и на охоте. Такая собака может выдержать до 8 Синяков и до последнего будет защищать своего хозяина или его бездыханное тело.

Лось

Мощные лоси бродят по лесам и степям стадами и поодиночке, питаются невкусной травой и нагуливая вкусное мясо. Лось может выдержать до десяти Синяков. Кроме мяса с лося можно добыть его шкуру, жилы, и прочный рог.

Сила 4 - лось больно бьёт копытом. Если кто-то попадётся ему на рога, лось может запросто сломать неудачнику пару рёбер. Сила удара рогами выше на 2.

Пузо 2 - глупый лось ест только невкусную траву, всех боится и обычно старается удрать.

Ловкость 4 - лоси быстро бегают и могут удрать.

Бой 3 - лось не нападает первым, но если придёт в ярость - может оказаться опасным противником.

Наблюдательность 4 - лось внимательно осматривается, редко подходит туда, где его может ждать засада, всегда настороже.

Будучи съеден повышает Сытость на 20.

Медведь



Толстые медведи живут в лесных берлогах и горных пещерах. Они не прочь порыбачить в реках, хватая рыбу когтями, любят мёд диких пчёл и сладкие ягоды. Порой с медведем можно столкнуться нос к носу в густом малиннике. Сам по себе сытый медведь нападает редко, но может и убить. Взбешённый медведь - опасный противник, бегают быстро, может залезть на дерево вслед за беглецом. В бою Медведь может выдержать до 20 синяков.

Сила 6 - медведь любит хватать добычу лапами и сдавливать в объятиях - в этом случае Сила дробящего сжатия доходит до 8.

Пузо 5 - у медведя большое Пузо, его сложно напугать и не так то легко убить.

Ловкость 4 - медведь косолап и обманчиво неповоротлив, но всё же может забраться на дерево за своей добычей и сравнительно неплохо плавает.

Бой 4 - медведь ловко и больно дерётся передними лапами, встав на задние, может кусать пастью и драть когтями.

Наблюдательность 3 - медведь не очень то внимателен, хотя с его нравом жалеть об этом приходится в основном тем, кто подвернётся ему на пути.

Будучи съеден повышает Сытость на 25. Одежда из медвежьей шкуры сохраняет тепло даже в самые холодные дни, у медведя прочные жилы, а ожерелье из его клыков - признак настоящего мужчины.

Тигр

Коварные Тигры бродят где хотят сами по себе. Никто не может чувствовать себя в безопасности, когда поблизости есть Тигр. Это хищник, расчётливый, умный и безжалостный. В бою Тигр может выдержать до 20 синяков.

Сила 6 - Тигр может хватать добычу передними лапами и драть когтями задних, или грызть её своими ужасными клыками - в этом случае Сила укуса возрастает до 10.

Пузо 4 - Тигр достаточно прожорлив и опасен.

Ловкость 6 - не так то легко попасть по Тигру, когда он готов к атаке, Тигр быстро бегают, ловко лазит по деревьям и умеет хорошо плавать.

Бой 6 - Тигр ловко и умело дерётся когтями и лапами.

Наблюдательность 5 - Тигр может заметить даже самого хитрого или ловкого, и горе им, если они понадеяются на своё умение прятаться.

Будучи съеден, повышает Сытость на 15.

Одежда из тигриной шкуры сохраняет тепло даже в самые холодные дни, её носят только достойные из достойнейших и вождь племени. Ожерелье из клыков Тигра - признак главного охотника племени.



Мамонт



Не боится вообще никого. Орать на мамонта бесполезно. Если подкрепить вопли тычком копья или метко брошенным камнем - мамонт вполне может взбеситься. После этого участь наглеца незавидна - бегают мамонт долго, на дереве от него прятаться бестолку - свалит вместе с деревом, а затоптать надоеду ногами ему практически ничего не стоит.

Сила 8 - может топтать ногами, хватать и душить хоботом или атаковать острыми Бивнями - в

последнем случае Сила удара возрастает до 10.

Пузо 4 - мамонт ест траву, но часто и помногу.

Ловкость 6 - мамонт быстр и неутомим, хотя кажется обманчиво неповоротливым.

Бой 4 - мамонт не любит вступать в драку, но горе тому, кто выведет его из себя или покусятся на его стадо.

Наблюдательность 2 - мамонт редко обращает внимание на то, что творится вокруг

него. При его размерах, это, в основном, не его проблемы.

Будучи съеден повышает Сытость на 50.

Мамонт даёт прочную шкуру, много крупных, пригодных в хозяйстве, костей, прочные жилы.

?

Никто не знает, что это за зверь. Он гудит, светится, умеет летать и больно кусает на расстоянии. Те, что кидают в него камнями на охоте или из развлечения иногда приходят в себя только на следующий день. Говорят, именно он зачем-то принёс Большой Чёрный Камень к стоянке племени. Шаманы и старики видят в нём сильный дух, но не такой, как у понятных зверей. Иногда он пытается говорить без слов, но у глупых от этого начинает болеть голова, а умные становятся странными.



Соплеменники

Дети

Маленькие поганцы кишат везде. Они едят чужую еду, воруют всё, что им нравится, резво бегают и порой не прочь развлечься, кидая камни во взрослых. Особенно часто они это делают в тех случаях, когда знают, что их отец способен за них вступиться. Любимая их шутка - запустить в кого-нибудь камнем со спины и спрятаться. Если старшие будут вовремя давать им взбучку - ведут себя хорошо и делают что сказано, на них вполне можно оставить костёр, послать ловить рыбу или заставить рвать траву для кроликов. Убивать детей из своего племени для еды - страшное преступление, за него изгоняют прочь. Дети непоседливы и часто попадают в неприятности - за ними всё время увязываются дикие собаки, порой они попадают в лапы Медведю или Тигру. У ребёнка вполне хватит глупости кинуть камнем в мамонта просто для того, чтобы посмотреть, что из этого получится.



Мужчины.

Охотники племени. Именно они делают оружие, строят убежища, ходят на охоту и идут в первых рядах, когда доходит до войны с соседним племенем. Чем больше мужей у женщины - тем она важнее, к её голосу чаще прислушиваются на Совете. Мужчин можно отправить на охоту - и они скорее всего вернутся с добычей.

Женщины.

Плетут корзины, шьют одежду, помогают мужчинам на охоте, метают из-за их спин камни и копья, когда доходит до войны с соседним племенем и рожают детей. Чем больше жён у охотника - тем он важнее, к его голосу чаще прислушиваются на Совете. На жён можно оставлять хозяйство и мелкие поручения - и они скорее всего с ними справятся.

Старики.

Слишком слабые, чтобы ходить на охоту, слишком умные, чтобы говорить понятно, они сидят у костра, говорят с духами, требуют третью долю любой добычи для себя и своих старух, а иногда делают полезные инструменты, вырезают из кости Украшения и Костяные Крючки, и ходят на рыбалку. Не так-то легко выторговать у жадного старика то, что он сделал.

В голодные годы стариков иногда едят, но они жилистые и невкусные, как собаки.

Старухи.

Некрасивые, болтливые злобные создания. Но только они знают секрет приготовления весёлого Пива, и ревностно хранят его в своих сухих морщинистых лапках. За бурдючок вождя для любого охотника напитка старуха может захотеть что угодно - от части добычи до тёплых шкур. Некоторые старухи, если доверить им иглу, ещё способны сшить прочную одежду из шкур, но старухи жадны, склочны, прижимисты и ловко прячут все свои ценности, чтобы их нельзя было отобрать силой.

Шаман.



Стоит особняком от всего племени, живёт одной ногой в мире духов, совершает странные и непонятные поступки. От того, насколько удачно Шаман поговорит с духами перед охотой или войной зависит удача всего племени. Голос Шамана стоит особняком на Совете, его слушают всегда. Шаман может говорить о войне или мире.

Если Шаман плохой - племя может выбрать нового, или кто-то из молодых становится Шаманом сам. В племени не бывает двух Шаманов - если кто-то ещё начинает говорить с духами, прося благосклонности, дело заканчивается битвой в мире духов, которая и определит, кто из двух Шаманов сильнее. Убийство Шамана простым охотником - страшное преступление против племени, такого охотника изгоняют.

Шаману нужны Бубен, Ожерелье Шамана и гадательные Кости, без них он не может говорить с духами.

Вождь.

Стоит во главе племени. Обычно это один из бывших лучших охотников племени, назначенный вождём за удачу во всех своих делах. Племя кормит вождя лучшей едой даже в самые тяжёлые годы, а он за это опекает своих подданных, непрестанно думая о том, как сделать их жизнь хоть немного сытнее и лучше. Плохого вождя могут съесть. Вождь может обладать собственным авторитетом, а может опираться на своих верных сторонников - сыновей или друзей.

Вождь может говорить о войне или мире.

В племени не бывает двух вождей, и как только власть вождя начинает ослабевать - неминуем переворот. Старого вождя обычно съедают, куда реже - просто изгоняют и он уходит в леса, порой - вместе со своими сторонниками, чтобы основать новое племя. Иногда такие изгнанные вожди возвращались, чтобы стать Шаманами, или насылали на племя злых духов, служа источником неисчислимых бед и несчастий.

Вещи.

Камень.



Годится для боя или как примитивный инструмент. Ума выше 1 для успешного применения в любом качестве не требует. При ударе повышает значение Силы на 1. Может быть брошен на расстояние в пять шагов за каждую единицу Силы. Каждые 5 полных шагов полёта снижают Силу удара на 1.

Дубина.

Годится для ближнего боя. Ума выше 1 для успешного применения в любом качестве не требует. При ударе повышает значение Силы на 2. Тяжёлая дубина менее удобна (-1 к Бою), но наносит больше вреда - +3 к Силе. Отломать от дерева дубину желаемого размера может любой сильный персонаж.

Кремневое Рубило.



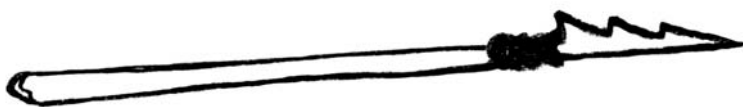
Инструмент, также пригодный для боя. Требует Ум 2 и выше. Изготавливается с помощью Камня из кремня путём методичного скалывания тонких пластинок для формирования режуще-рубящей кромки. Может использоваться для обработки дерева, разделки мяса и обработки шкур. При ударе повышает значение Силы на 2. Часто ломается и стачивается.

Кремневый Топор.

Инструмент, также пригодный для боя. Требует Ум 2 и выше. Изготавливается из насаженного на палку Рубила, примотанного к ней жилами животных. При ударе повышает значение Силы на 3. Может использоваться для обработки дерева - постройки плота, деревянной изгороди, хитрых ловушек. Тупой конец топора заменяет такой полезный инструмент как молоток. Острая сторона топора часто ломается и стачивается.



Копьё.



Изготавливается из длинной палки и обломка кости с помощью Рубила и животных жил возле костра - где есть

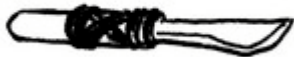
возможность обжечь кость, сделав её твёрже. При ударе повышает значение Силы на 3. При достаточной Силе копьём можно удерживать врага на расстоянии от себя, просто один раз всадив его в чужое тело и удерживая там. Каждый раунд такого боя приводит к получению противником полного вреда от копья - за счёт того, что оно проворачивается и раскачивается в ране. Требует Ум 2 и выше. Не повреждает шкуру убитого зверя. Сильный персонаж может метнуть своё копьё, оно летит на расстояние в 2 шага за каждую единицу Силы.

Лёгкое метательное копьё называется дротик, оно наносит на 1 вреда меньше, но летит на 3 шага за каждую единицу Силы. Слабые но меткие порой кидают свои дротики из-за спины сильных.

Бивень мамонта.

Именно из него, с помощью сложного шаманского ритуала, воды из вонючего озера и цветного песка с далёких гор за несколько долгих лун делается мощное прямое

копье, переносимое двумя, а то и четырьмя воинами. При ударе таким копьем суммируется сила всех четверых, им запросто можно убить тигра или вспороть живот мамонту. Для такого совместного удара Ум выше 2 не требуется. Для попадания используется лучшее значение Боя в группе. При этом выпрямленный бивень может удерживаться в распоротом брюхе точно так же, как и копье, нанося повреждения каждый раунд, пока зверь не вырвался.



Из Бивня также можно делать острые костяные ножи (более прочный, красивый и долговечный аналог Рубила) и красивые украшения, которые очень нравятся женщинам.

Для обработки бивня Мамонта нужен Ум 5 и выше. Для изготовления ножей и украшений - Ум 3 и выше.

Костяной меч.

Прочная деревянная пластина с хватистой рукоятью, усеянная лезвиями из кости или кремня. Глупые персонажи с Умом 2 и ниже дерутся ей как обычной дубиной. Умные могут в полной мере использовать преимущество режущей поверхности, получая модификатор к Силе +5. К сожалению, если пользоваться таким мечом на охоте - от шкуры зверя остаются только лохмотья, не пригодные даже на ремешки. После каждого боя меч надо осматривать, подтачивать пластины и заменять сломавшиеся - иначе его Сила падает на 1. Несколько драк мечом без ухода за ним превратят его в обычную корявую дубинку.



Праца.



Метательное оружие, позволяет метать камни и копья дальше и эффективнее. Изготавливается из кожи с помощью острого костяного ножа или рубила. Требуется Ум 2 и выше. Если не обрабатывать её специальной невкусной травой - быстро гниёт и рвётся, не прослужив и месяца. Обработка пращи невкусной травой требует Ум 3 и выше. Повышает Силу броска на 2.

Брошенный предмет летит на 4 шага за каждую единицу Силы.

Лук и Стрелы.

Сложное и дорогое оружие, требует Ум 3 и выше для изготовления и применения. Изготавливается из гибкой палки, жил и рыбьего клея. Стрелы требуют олений рог для прочных наконечников (дополнительный +1 к Силе, стрела получается хорошая и летит далеко), птичьи перья, жилы и рыбий клей. Если нет прочной кости для наконечников, стрелы можно просто обжечь на огне, заточив ножом или рубилом.

Лук даёт +3 к Силе броска. Стрела летит на 10 шагов за каждую единицу Силы.



Копьеметалка.

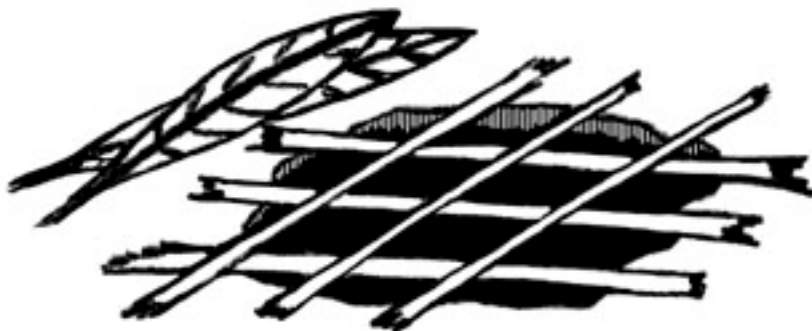
Плетётся из лозы и прочной кожи лося или мамонта, может заменять простой Щит. Требуется Ум 2 и выше для применения. Для изготовления требует Ум 3 и выше. Даёт +3 к Силе броска.

Копье летит на 3 шага за каждую единицу Силы, дротик - на 5.

Щит.

Помогает защититься от атак противника. Для применения Ум выше 2 не требуется. Плетётся из лозы, для изготовления требует Ум 3 и выше. Снижает вред от атак врага на 1. Сложный щит, обшитый прочной кожей лося или мамонта поверх плетёнки, требует для своего изготовления Ум 4 и выше, жилы и хорошую острую иглу, но снижает вред на 2. После боя щит обычно приходит в полную негодность и его остаётся только выбросить.

Коварные Ловушки.



Только самые продвинутые Умы племени способны придумать Коварную Ловушку, объяснить окружающим её конструкцию и добиться того, чтобы их планы воплотили в жизнь. Обладатели Ума 4 и выше могут пользоваться всем

богатым арсеналом средневековой оборонной и засадной техники. (рекомендуется посмотреть эпизоды с Эвоками из Звёздных Войн, чтобы понять, как могут выглядеть такие ловушки.)

Создание каждой ловушки требует многих часов труда лучших охотников племени. Не так то легко укрепить на верёвках из прочных жил и ремней тяжёлые брёвна, просверлить в них дыры и вбить туда острые колья, а потом ещё и поднять это всё на дерево, закрепив так, чтобы один рывок за рычаг или ремень приводил орудие убийства в движение.

Но удар высвобождает разом всю силу охотников, трудившихся многие дни на создании ловушки. Коварные ямы с кольями, тяжёлые каменные плиты, согнутые деревья с вбитыми в них кольями способны убить или покалечить даже Тигра, Медведя или Мамонта.

Корзина.

Плетётся из лозы. Требуется Ум 3 и выше. В корзине можно переносить добытую еду и собранные корни. Нравится женщинам.

Особая разновидность корзины называется силки. В такую корзину может попасться рыба, рак, крыса или даже заяц. Бросок на Ум в данном случае совершается против сложности и определяет, попадётся ли кто-нибудь. Бросок совершается каждое утро. Силки быстро портятся и их каждую неделю приходится ставить заново. Если силки плохо прятать - всё пойманное вполне может достаться кому-то другому, более глазастому.

Ещё одна особая разновидность корзины, обмазанная глиной, позволяет переносить с собой Огонь так, чтобы он не гас и его не задувало ветром. Для изготовления такой корзины требуется Ум 4 и выше. Грамотно пользоваться такой корзиной и не давать огню потухнуть может персонаж с умом 2 и выше.

Бурдюк.

Делается из кожи убитых животных с помощью иглы, жил и рыбьего клея. Для того, чтобы бурдюк долго не вонял, не портился сам и не портил воду, требуется Ум не ниже 3 и редкая невкусная трава. В больших бурдюках можно переносить еду и полезные предметы. Нравится женщинам.

Одежда.

Защищает от холода и непогоды. Изготавливается из меха убитых животных с помощью иглы, жил и рыбьего клея. Одежда из шкуры медведя или тигра - признак бесстрашного бойца. Обладание такой одеждой помогает меньше бояться (+1 и +2 к броску в проверке на Страх)

Игла.

Изготавливается из кости с помощью Кремневого Рубила путём осторожного расщепления. Для изготовления требует Ум 3 и выше. Может делаться из кремня - такая игла требует Ум 4 и выше, но служит куда долговечнее, кроме того, именно ей с помощью мокрого песка вертятся дырки в клыках, когтях, и жемчужинах для ожерелий. Применяется для изготовления одежды, палатки или лодки из шкур.



Крючок.

Если насадить на костяной крючок жирного червя или большого жука и забросить в воду на конце прочной жилы, на него может попасться вкусная рыба. Модификатор броска на Наблюдательность на рыбалке +1. Чтобы вырезать хороший Крючок нужен Ум 3 и выше.

Сеть.

В сплетённую из жил сеть может попасться вкусная рыба. При ловле рыбы сетью в озере или реке совершаются три броска на Наблюдательность вместо одного, всё пойманное накапливается.

Чтобы сплести хорошую сеть нужен Ум 3 и выше.

Лодка.

Делается из шкур, натянутых на каркас из прутьев и дерева, промазанных рыбьим клеем и сшитых жилами. В лодке можно быстро плавать даже по самой глубокой реке, где простого плота из нескольких брёвен уже не достаточно. Требуется Ум 3 и выше чтобы сделать хорошую лодку.

Украшения.

Вырезаются из бивня мамонта с помощью острого Рубила или делаются из насаженных на жилы просверленных острой кремневой Иглой Клыков, Когтей и редкого Жемчуга или блестящих Ракушек. Очень нравятся женщинам. Ожерелья из когтей Тигра или любого другого страшного зверя помогает меньше бояться (+1 к броску в проверке на Страх).



Рыбий Клей.

Варится на огне в глиняном горшке из костей рыб. Применяется для изготовления одежды, палатки, лодок из шкур и Бурдюков. Для приготовления нужен Ум 3 и выше.

Тухлый жир.

Защита от холода и комаров (они не кусают), помогает вырваться из чужого захвата, (+1 к броску на Ловкость), не нравится женщинам.

Цветы.

Защита от комаров, невкусная еда (может стошнить), нравятся женщинам.

Глиняный горшок.

Делается на огне из глины специального сорта. Чтобы горшок вышел прочный и служил долго, требуется Ум 3 и выше. В горшках можно хранить еду и воду, а также переносить Огонь (требуется Ум 2 и выше, чтобы Огонь не погас, Ум 4 и выше - чтобы изготовить подходящий горшок с дырками для прохода воздуха и ручками для переноски).

Флоды, грибы и коренья.

Невкусная еда. Даёт 1 Сытости. По успешной проверке на Ум помогает приготовить на костре любую другую еду так, что Сытость от неё удваивается.



Огонь.

Добывается у другого племени или с помощью Огнива. Приготовленная на костре еда, если добавить к ней плодов, грибов и кореньев, становится вдвое Сытнее.

Огниво.

Изготавливается из высушенного невкусного гриба, кремня и редкого Небесного Камня. Для применения требует Ум 5 и выше. Позволяет развести Огонь в любое время и в любом месте. Должно переноситься в водостойком кожаном мешочке - иначе промокнет и придётся сушить.

Пиво.

Веселящий напиток, единственная причина того, почему старухи племени всё ещё живы. Растёртые ими в кашу плоды и коренья заливаются водой и настаиваются в тепле, пока не дойдут до готовности.

Один бурдючок весёлого Пива перед охотой добавляет 1 Сытости и делает нестрашным и смешным любого врага (+3 к броску в проверке на Страх). Но если кто-то однажды попробовал коварный напиток - он хочет пить его ещё и ещё (бросок на Ум против 8 чтобы удержаться, и не захотеть напиток утром)

Трубка Мира.



За трубкой мира можно вести долгие умные разговоры у костра. Даже самые глупые начинают что-то понимать и могут связать два-три слова. Только шаманы и старики знают секрет волшебной травы, которой наполняется богато украшенная резная деревянная трубка. Все, кто сидят у костра, передавая друг другу Трубку Мира, и вдыхают

чудесный дым получают +3 к Уму на время общения.

Ожерелье шамана.

Делается из раскрашенного в разные цвета искусно вырезанного дерева. Помогает общаться с духами. Носить такое ожерелье может только шаман. Если шаман может добавить к своему ожерелью редкие украшения из Бивня мамонта, Жемчуга, блестящих Ракушек и ценного Небесного Камня - он получает +1 к броску за каждый такой компонент.

Гадательные Кости.

Мелкие кости крыс и птиц, используемые шаманом в его гадании. Без них шаман не может общаться с духами.

Бубен

Инструмент Шамана для разговоров с духами. Делается из кожи, натянутой на прочное дерево, промазанное рыбьим клеем. Рисунок на бубне отображает то, для чего он нужен служит ли бубен делу мира или делу войны, вызывает духов леса, воды, или степей.

Смешная трава

Собирается шаманами в известных только им местах. Будучи брошена в костёр веселит всё племя, что собирается возле огня перед Большой Охотой, укрепляя их дух и делая опасности нестрашными (+1 к броску в проверке на страх).

Если шаман будет долго вдыхать дым такой травы в одиночку - он выйдет из своего тел и сможет говорить с духами.



Разговор с духами.

Разговоры Шамана с духами определяют многое. Шаман может проклясть конкретного человека, чтобы того преследовала неудача, ноги дрожали, а руки ослабли на охоте, может наслать проклятие на всё вражеское племя, чтобы птицы и рыбы ушли с их охотничьих угодий, может просить зверя принять смерть ради племени и накормить людей в голодный год, даровав своим соплеменникам хорошую охоту. Чаще всего к шаману приходят за напутствием воины, ищущие большой добычи. Шаман живёт на те дары, что они приносят ему за услуги. Ленивые и жадные, или слишком самоуверенные, зачастую жалеют о том, что не отдали малое ради того шанса обрести большее, что дарит им шаман.

Поскольку Шаман оказывает большое влияние на жизнь племени, ниже приведено несколько конкретных примеров того, что Шаман способен сделать и как именно.

Проклятие.

Шаман использует окропленные кровью и окуренные дымом шаманского костра гадательные кости для того, чтобы проклясть своего врага и навлечь на него гнев духов. Эти кости надо прилюдно бросить в сторону проклиняемого, назвав его имя. После этого они ни на что больше не годятся, став вратами проклятия.

Проводится стандартная проверка жертвы на страх, в которой на запугивании используется Ум Шамана вместо Силы. Каждые 3 полных единицы разницы становятся отрицательным модификатором на какую-то из Характеристик проклиняемого. Избавиться от проклятия самостоятельно не будучи Шаманом нельзя. Если Ум проклятого после проклятия упал ниже нуля, то Шаман превратил его в своего послушного слугу, тупого и нерассуждающего, хотя и не способного позаботиться о себе - такому слуге надо приказывать, чтобы он ел и пил, иначе он так и будет стоять там, где его оставили, пока не свалится от голода и жажды.

Врага можно проклясть только один раз. Проклятие спадает после смерти Шамана. Шаман может снять своё проклятие в любой момент, для этого ему нужна лишь капля крови проклятого, которой он рисует отворяющий знак, изгоняя духов из проклятого, но, если тот ему крепко насолил, Шаман может потребовать за это очень и очень многое.

Дух Удачной Охоты

Шаман может вселить Дух Удачной Охоты в охотничью или рыболовную снасть. Для этого он окуривает снасть волшебным дымом редких грибов и трав, обращается к духам с помощью бубна и пляшет шаманский танец.

Совершается бросок на Ум против сложности в 10. Разница между сложностью и выпавшим числом становится модификатором Наблюдательности в броске на поиск добычи. Модификатор может оказаться отрицательным, если бросок будет неудачен и в снасть вселится злой дух. Шаман это видит, но сообщать об этом или нет - целиком на его совести.

Дух остаётся в снасти три дня.

Дух Большой Охоты

Укрепляет руку и сердце соплеменников, когда они отправляются на Большую Охоту. Всё племя пляшет у костра под шаманский танец, изображающий охоту на того зверя, что является целью Большой Охоты. Все броски охотников в битве с этим зверем после этого до конца охоты получают модификатор +1.

За попытку призвать Духов Большой Охоты ради мелкой добычи, не стоящей их внимания, племя может быть проклято голодом.

Призыв Зверя

Позволяет насладиться стаей из десятка собак или одного крупного хищника на проклинаемого, вселив в зверей злых духов. Сложность проклятия - 10+Сила зверя. В случае неудачи Шаман сам может стать целью охоты зверя. Шаман должен не только обратиться к духам с бубном и использовать волшебный дым редких трав, но и обладать зубом и когтями зверя. Если у шамана есть череп зверя - призвать его на 2 проще. Сильный Шаман может легко погубить даже лучшего охотника, наслав на него Тигра. Единственная проблема - зверь может не пожелать уйти с новых охотничьих угодий...

Дух Войны

Укрепляет руку и сердце соплеменников, когда они встают на тропу войны. Всё племя пляшет у костра под шаманский танец, изображающий битву с коварным врагом. Все броски воинов племени в битве после этого до конца боя получают модификатор +1.



Чем заняться?

Жизнь доисторического охотника, конечно, сама по себе достаточно богата повседневными событиями. Проснуться. Почесать пузо. Захотеть жрать. Выследить и убить дичь. Сожрать дичь. Лечь спать. Проснуться. Почесать пузо...

Изредка этот цикл прерывается ради того, чтобы отломать в лесу новую дубину вместо старой, дать кому-то в морду или развлечь себя каким-то иным образом.

Такое повествование достаточно однообразно и скучно. Интересный сюжет порождается конфликтом, желательно достаточно сложным и противоречивым. Хотя что-то простое, если тщательно подготовиться и подать его хорошо - тоже сойдёт.

Например, можно завести поблизости от племени Тигра-людоеда. Матёрого, опытного, осторожного хищника, любимое занятие которого - охота на охотников. Кругом полно пищи - но племя начинает голодать. Мало кто отваживается отправиться на охоту, когда есть такой риск самому стать добычей. А Тигр становится всё наглее - подкрадывается всё ближе к стойбищу, всё меньше и меньше боится костров, порой можно даже углядеть отблеск его голодных глаз в ночи... как в такой ситуации организовать племя ради охоты на охотника, как навязать коварному хищнику невыгодный бой на своих, а не его, условиях? Стоит ли организовать своих охотников на то, чтобы выследить логово зверя и затравить его? А может нужно позвать лучших охотников не только своего, но и соседних племён? Подстроить зверю коварную ловушку? Заплатить богатую дань шаману, чтобы он проклял Тигра или вселил в него беспокойного духа странствий?

Казалось бы простая и примитивная задача при некотором старании превращается в долгое опасное противостояние, наполненное неудачами, коварными планами и отчаянными попытками исправить ситуацию, когда Всё Пошло Не Так. (рекомендуется для приобретения должного вдохновения посмотреть фильмы «Чужой» и «Чужой-3»)

Это достаточно прямолинейный и простой вариант построения сюжета, равно как и несколько описанных ниже, но они вполне могут натолкнуть вас на какие-то свои идеи.

- На земли племени идут Жёлтые Собаки - их тысячи, и они пройдут, сжирая всё на своём пути. Ни люди, ни звери, не устоят перед голодной ордой. Известие доставил быстроногий охотник, так что у племени ещё есть немного времени на то, чтобы решить, как спастись. Но как спасти племя, если вождь ослаб умом и не понимает, что сама собой проблема не решится, а многие старики и старшие охотники его поддерживают, и готовы применить силу?

- Старый шаман обладал склочным нравом и любил мучить соплеменников для развлечения или из жадности. Новый изгнал его, но одним утром был найден мёртвым. Старый шаман вернулся. И теперь он хочет мести. Как спасти племя, лишившееся единственного заступника в мире духов?

- Старый вождь дряхлеет. Скоро ему настанет пора присоединиться к духам предков. От него осталось три сына, но все они одинаково удачные охотники, хотя и кто-то хитрее, а кто-то - сильнее. За кем пойти? Кого поддержать? При ком из них племя будет жить лучше - и что сделать, чтобы оно осталось одним сплочённым сильным племенем, а не тремя кровожадными группками озлобленных людей, люто ненавидящими друг друга?

- Племя коварных пигмеев пришло, намереваясь остаться. Они слабы, у них нет красивых женщин и сильных охотников - но пигмеи подлы, обкрадывают чужие силки, нападают из засад, подстраивают преследователям коварные ловушки и стравливают соседние племена между собой. Удастся ли вовремя организовать достойный отпор и выйти на прямой честный бой, или лучше состязаться с пигмеями в коварстве и подлости, вынуждая уйти их по-хорошему?

- Говорить о войне могут только Вождь племени и иногда - шаман. За убийство охотника из чужого племени в мирное время назначена суровая кара. Но что делать, если ловкий охотник с болот повадился ходить на земли племени, смеётся над охотниками, пугает детей и просто напрашивается на хороший урок? Как поставить зарвавшегося наглеца на место?

- Соседнее племя только что сменило вождя. Он и три его сына организуют своих соплеменников на войну - хотят забрать чужих женщин и изгнать мужчин с богатых охотничьих угодий. Война - лишь вопрос времени. Удастся ли переломить сложившуюся ситуацию своевременными действиями исподтишка, или же кровавая бойня неизбежна?

- Молодой Шаман племени совершил ошибку. Он пытался призвать Тигра, чтобы отвадить с угодий соплеменников охотников соседнего племени - и ошибся. Теперь Тигр неминуемо придёт за ним. Шаман тайком договаривается с молодыми охотниками и сулит им невысказанные блага и помощь духов, если те согласятся быстро и тихо решить его проблему.

- Кто-то ворует кроликов из кроличьих ям племени. Сначала подозрение упало на детей, но они даже после суровой трёпки только плакали и не признавались. Что за таинственный вор опустошает запасы еды?

- Дождь продолжался неделями и затопил самое ценное, что было у племени - Огонь. Ни у одного соседнего племени также не осталось ни очага, ни самого маленького уголька. Говорят, что где-то за степью, во многих днях перехода, за грядой холмов и большой рекой есть племя, которое знает секрет рождения Огня. Но даже если это не так - от их очага наверняка можно украсть пылающую головню и принести огонь домой в специальной корзине.

Сразу несколько групп охотников из разных племён отправляются в путь. Никто из них не намерен делиться Огнём с другими племенами, а тот, кто разожжёт свой костёр первым, сможет назвать любую цену, требовать любых женщин и даже взять в жёны дочь вождя.

Далеко не все из них готовы играть честно, а кто-то втайне планирует подстеречь возвращающихся на обратном пути и взять своё у ослабевших после долгого перехода законных владельцев...

