

Правила к ролевой игре “Улицы Киото: Сны о светлых небесах”

1. Письма и боевые взаимодействия
2. Лечение и безопасное место
3. Поджоги
4. Эстетика, антураж, градостроительство
5. Сны о светлых небесах, граффити
6. Секс
7. Экономика

Полигон

Про полигон подробно посмотрите пожалуйста тут, в правила не включаю.
Ссылка - https://vk.com/souten_no_yume?w=wall-168583949_508

Письма и боевые взаимодействия

Прочитайте, даже если вы не боевой персонаж: касается всех!

Кратко про бумаги и боевку:

Главное - игра про красоту и нарратив. Пожалуйста, не пытайтесь обойти правила и пользоваться возможными дырками в них себе на пользу.

Письма и документы - важная часть игры. Их можно передавать сколько угодно. Уничтожать нельзя. Хранить можно только на человеке. Они и хиты, и влияние.

Ценные письма с печатью - ваши запасные жизни. Сколько у вас ценных писем - столько “жизней”.

- 2 хита на каждую “жизнь”.
- Не более 2 писем за один бой!

Также ценное письмо можно использовать, чтобы сбежать в безопасное место.

В одном бою можно использовать не более ДВУХ ценных писем.

Сняли 2 хита - сел, надорвал одно из ценных писем и бросить на землю. Дерешься дальше - быстро встал, с криком “к бою” отступил на 2 шага и продолжил сражение.

Ценное письмо на земле - труп человека, при котором нашли это письмо.

Надорвал столько писем сколько хотел или кончились письма на бой - ты изранен. Израненный персонаж беззащитен, можно взять в плен и казнить. Но у него есть возможность сбежать из последних сил, используя еще одно ценное письмо (если есть). Умереть может только человек, который имеет маркер "готов к смерти".

Правила по документам и письмам

Мы знаем про Бакумацу благодаря тому, что японцы потрясающе много и подробно писали друг другу и своим семьям обо всем, что происходило. Исходя из этого отмечу, что письма - основная модель нашей игры.

Правила следующие:

- Любое важное дело и событие следует отобразить в письме кому-то
- Никакие документы нельзя уничтожать, переписывать и дописывать, марать, но можно передавать. Все бумаги обязательно должны храниться у какого-то человека, а не на полке\в палатке\в гостинице. Только рукава кимоно! (за исключением "трупов" - см.боевку)
- Бумаги с печатями - основной ценностный ресурс игры
- Документы можно подделывать. Как и какие - знают специалисты
- Можно писать письма за пределы Киото. Ответ может приходиться долго

Как писать письма?

Это короткая игра, поэтому краткость у нас - сестра таланта. Отличный пример из "Волков Мибу": "Столица будет сожжена, сегодня будет сожжена. Я первый факел брошу." Добавьте подпись и адресата, и письмо готово.

ОЧЕНЬ ВАЖНО - пишите друг другу важные планы и свершения. Да, это увеличит ваш риск быть раскрытым. Но игра про то, что про вас должны узнать и написать потом в Википедии, как же иначе=)

Какие бумаги есть в игре:

1. Простые письма - письма без гербовой печати, их можно писать сколько угодно.
2. Ценные письма - ценное письмо ВСЕГДА заверено печатью хана, ведомства, района и т.п.

Ценное письмо имеет строгий шаблон заполнения. На нем обязательно должно быть следующее:

1. Имя того, кому адресуется письмо. Это должно быть или настоящее имя, или широко известное прозвище. Если вы считаете, что у вас есть такое прозвище, напишите мастерам, чтобы удостовериться, что такое прозвище и правда известно многим и запущено в игру.
2. Текст (вполне допустимо, что текст короткий)
3. Имя того, кто написал письмо. Аналогично пункту 1.

Надорванное ценное письмо всегда запачкано в крови. Если надорванное ценное письмо лежит на земле - это чей-то труп, рядом с которым или на котором нашли это письмо. Надорванное ценное письмо перестает быть ценным письмом и становится обычным. Но факт наличия на нем печати многое может сказать, как понимаете.

3. Паспорт - это ценное письмо особого вида.

Паспорт - это документ, разрешающий находиться в Киото и удостоверяющий личность - бумага с печатью хана или ведомства таможни Киото с разрешением находиться в городе.

Все приехавшие в Киото официально также регистрируются в почтовом реестре города (на почте список людей и где они проживают). Если вы потеряли паспорт у вас могут быть серьезные проблемы. Таможенное ведомство очень неспешно создает новые бумаги. (Рекомендация! Храните паспорт отдельно от остальных ценных бумаг и тратьте его последним).

Печати

Любая печать имеет силу. Тебя поддерживает хан, любимая, простой народ. Все имеет значение.

Печати могут быть в двух видах - это или уже пустой лист с печатью внизу, или наклейка с печатью, которую можно наклеить на любой лист бумаги. Они не отличаются.

Печати нельзя переклеивать с письма на письмо.

Печати бывают разные - как узнаваемые(все знают как выглядят печати основных кланов, а уж печать Токугавы узнает точно каждый!) так и мелкие (чтобы не плодить сущности, будет универсальная печать для простого человека, квартала красных фонарей и т.п.). Картинки основных печатей будут доступны позже.

Печати, как и документы, можно подделать. Но очень сложно. Умеет ли это кто-то? Точно известно, что за такое преступление - смертная казнь, если раньше владельцы оригинальных печатей не "помогут".

Печати в боевке

Ценное письмо - это "запасная жизнь" из двух хитов или способ "сбежать в безопасное место". То есть, любое письмо с печатью является ценным ресурсом. Письмо с несколькими печатями в боевом столкновении приравнено к письму с одной печатью.

На начало игры у каждого игрока будет ограниченное число писем с печатью и пустых листов с печатью. Только написанное ценное письмо считается действующим (то есть пустой лист с печатью ничего не дает кроме возможности как-то использовать эту печать). Ценные письма можно передавать друг другу добровольно. Ценные письма нельзя отнять силой.

Печати и влияние:

Печати - это влияние! Печати делают документ значимым. Все важные вещи следует сопровождать печатью. Если вы хотите чтобы письму поверили - стоит заверить его вашей печатью. Письма с предъявленными печатями имеют силу.

Документ с 5-ю печатями может сделать вещи, которые недоступны обычно. Очевидно, что этот документ должен быть написан специально под это событие. Он должен быть написан как и любой другой ценный документ и надорван после использования. Какие вещи можно делать с помощью печатей - будет несколько стандартных примеров в правилах. Если вам хочется совершить что-то не прописанное правилами - можно попробовать через письмо на почту. Но есть вещи, которые нельзя сделать с помощью одних печатей влияния, помните про это (например всех печатей Киото сейчас не хватит, чтобы свергнуть сегуна). Если очень надо - поговорите с мастером.

Например, 20 печатей необходимо для того чтобы два хана договорились о союзе - по 5 печатей на каждый экземпляр договора в Киото, плюс экземпляр договора нужно отправить в каждый из ханов. Надолго ли хватит такой договоренности - кто знает. Но уже просто заключить ее очень дорого.

Две печати, обладающие особым влиянием - печать Токугавы и печать Императорского двора. Одна такая печать идет за две других, но надо понимать, что и спрос с вас потом за этот документ будет нехилый. Эти печати кроме того позволяют напрямую написать в аппарат сегуната или двора лояльным вам людям. Откуда взять такие печати? Возможно, вы сможете это узнать.

Боевые взаимодействия

Оружие:

Нет - копья и другое древковое, луки, метательное, огнестрел, длинномеры, щиты и сомнительный не японский стафф.

Можно - ларповые катаны, одноручное клинковое оружие не более 110 см, подходящее эстетику Японии того времени. Дробящее - ларповые дубинки, хоз.инвентарь, а так же допустим крупный деревянный веер, покрашенный серебрянкой.

Про ножи - аутентичные кинжалы могут использовать женщины. Грустную колдстил резину поберегите для других игр, игра не про гопстоп с финкой в печень=)

Все снимает по хиту, просто дробящее это синяк с переломанными костями и кровью. Сомневаетесь насчет оружия - присылаете фото Эфи.

Особые катаны - с золотой лентой перерубают любое дробящее оружие, в остальном такие же как обычные катаны. Таких мало - очень дорогое хорошее оружие. Такие ленты выдают мастера.

2 хита, кисти рук, пах, голова, стопа не поражаемы, не нужно бить в них или подставлять их специально.

Как происходит бой

У человека есть несколько "запасных" жизней, выраженных в ценных письмах. В нашем случае каждое ценное письмо это некоторый соратник человека, который сражается вместе с ним и хранит какую-то часть его бумаг.

В одном боевом столкновении можно использовать не более 2 ценных писем в качестве “запасных жизней”.

Когда человек пришел в состояние 0 хитов, он садится на землю. Если у него есть ценные письма, он не выбирая берет одно из них и надрывает. Если после этого он хочет продолжать бой он тут же встает и с криком “к бою” отходит от противников на 2 шага (в это время человека нельзя бить или мешать ему) и продолжает сражаться до тех пор, пока не кончатся ценные письма или пока он не решит, что с него достаточно потерь в этом бою. Когда человек решил, что с него хватит, либо истратил **2 письма**, он переходит в состояние “изранен”, нужно явно указать на это противникам и упасть\лечь на землю (только в случае если очень грязно и мокро и вы не способны лечь - сесть и поднять руки над головой).

Изранен всегда основной персонаж. Участвовал в бою всегда и основной персонаж. С “израненным” можно произвести следующие действия (в течение 10 минут после наступления состояния окровавлен):

- Поднять и вести куда-то- нужен минимум один человек
- Обыскать и обобрать - обыскивающий может найти и забрать\посмотреть все простые письма и побираемые вещи человека, в том числе деньги
- Снять с него шляпу и узнать, если и правда знаешь в лицо этого персонажа
- Забрать в плен и пытаться (см. плен), если вас взяли в плен не пытайтесь сбежать из него до завершения пленения!
- Казнить (см. “готов к смерти”)
- Человек в состоянии изранен крайне слаб, еле идет, все время падая, не может кричать и громко говорить и драться.

Через 10 минут, либо по завершении плена человек может надорвать еще одно письмо(если есть) и сбежать “из последних сил”.

“Из последних сил”

По завершению игровых взаимодействий с израненным персонажем игрок может остаться ждать помощи на том месте, где упал, или, **надорвав еще одно письмо**, из последних сил суметь ускользнуть в место, где ему помогут.

В этом случае игрок скрещивает руки над головой и уходит “по жизни” в место вне прямой видимости поля битвы в какое-то место на улице(не в доме). В мире игры это значит что конкретно персонажу Ямато удалось уйти, хотя его товарищи (лежащие в виде писем на земле) убиты. Другим игрокам нельзя преследовать его или старательно смотреть, куда он ушел. Там игрок надевает кровавые ленты - он ранен, и входит в мир игры снова. Он изранен, но может добрести до “безопасного места”(см. ниже)

Переноска трупов

Любое надорванное ценное письмо это чье-то тело. После поднятия письма этого труп считается обысканным и сброшенным в канаву, а само письмо можно забрать в сумку\рукав. Нельзя ничего уносить во время боевого взаимодействия, только после него.

Кровь на одежде (Спасибо Улицам Киото 2011 за эти правила)

Немногие мастера меча умеют убивать, не забрызгав кровью лицо или одежду. Если вы не из них (а им прямо про это скажут мастера) то если вы кого-то ранили или ранили вас,

обязательно повяжите красные ленты на одежду и клинок, если вы им рубили живое. Чтобы смыть эту кровь, необходимо зайти в дом и умыться. Окровавленные люди выглядят подозрительно, и в таком виде не пускают в приличные значные места, имейте ввиду.

Ленты выдаются мастерами.

Готов к смерти

Как мы знаем, самурай всегда должен быть готов к смерти. Так это или не так, каждому решать для себя. “Готов к смерти” это маркер - белая повязка на голову, часто с печатью или символом хана или того, за что человек готов умереть. БЕЛЫЙ ХАЙРАТНИК не значит что человек вне игры! Труп - в КРАСНОМ хайратнике.

Когда ты готов к смерти? Когда ты готов. Seriously, в любой момент. Либо когда сработает триггер. Они будут доступны к выбору в вашей заявке. Правила всего два. Если ты надел эту повязку - ее уже невозможно снять. Если у тебя закончились все ценные письма, ты можешь продолжать сражаться, но после завершения боя СРАЗУ надень повязку “готов к смерти”. Только человека в таком хайратнике можно казнить. Если ты сбегаешь “из последних сил” покажи что ты исчез, надорвав письмо и СРАЗУ надень белую повязку.

Казнь - персонажа в состоянии “изранен” в повязке “готов к смерти” можно казнить. В этом случае умирает ваш основной персонаж (даже если у вас остались ценные письма)

Допросы, плен и пытки

Если вас взяли в плен после ранений (считается с момента манифестации пленения), либо вы согласились пройти в него добровольно, то сбежать можно только через использование ценного письма, либо если вас отпустят по доброй воле. Во время пытки вы имеете право прочитать все оставшиеся письма пытуемого, но не забирать их. Плен и пытки не более полчаса. Все это время человек изранен и ему очень плохо. Пленен всегда основной персонаж. Если вас взяли в плен, и у вас есть письма и вас не казнили - вы можете через полчаса сбежать, надорвав еще одно ценное письмо. Это значит, что персонажу “чудом” удастся сбежать - договоритесь с теми, кто вас поймал как это вышло для единого нарратива. Может, кто-то вам помог или вы вылезли в окно?

Если вы добровольно согласились пойти в плен или на допрос - через полчаса так же можете сбежать по тем же правилам, надорвав ценное письмо.

!МГ настоятельно просит не мариновать никого, и решать любые вопросы плена и допроса за полчаса. Казните или отпускайте!

Итак, еще раз, как можно умереть на игре:

- Быть казненным, если ты готов к смерти, по итогам боевого взаимодействия сразу на месте или в результате плена.
- Совершить сэппуку (обязательно надеть перед этим маркер “готов к смерти”)
- Конечно, мы оставляем за вами право в любой момент решить что вы скончались от ран на руках любимой или на улице города.

Если вы умерли

Оставайтесь мертвым допустимое время, может вам отрежут голову или придут хоронить. С телом можно делать то же что и с израненным человеком. Если у вас остались ценные письма - надорвите все их. Надоело лежать - все свои надорванные ценные письма, простые письма и документы, а также подбираемые предметы оставьте на месте, где лежит ваше тело и идите на мастерку. Попробуйте сделать это одной стопкой или перевяжите красной лентой, чтобы не казалось что лежит гора трупов =)

Когда вы закончили лежать - идите на мастерку, вам скажут что дальше, игра еще не закончилась=)

Медицина, безопасное место и особые снадобья

Не будет сложных лекарств и моделей по лечению. Медицина это прежде всего человек, который вам помогает.

Что лечим?

Есть всего 2 вида проблем со здоровьем:

1. Израненный человек - человек, который потерял все хиты и больше не использует письма для продолжения сражения. Раны очень опасная штука, а японская медицина не на высоте. Израненный персонаж не может сражаться и бегать, и не может полностью исцелиться вне «безопасного места». Если в течение часа человек не нашел безопасного места - он теряет правую руку или начинает сильно хромать. Если такое случается еще раз - он становится калекой, не может бегать и сражаться (аналогично состоянию «изранен»). Если человек потерял всего 1 хит, он не изранен, «ерунда, царапина, ничего страшного» и хит возвращается в спокойной обстановке через 10 минут, ничего лечить не надо.
2. Хронические болезни. У нас она одна точно моделируется - туберкулез. Известно одно - если человек болен туберкулезом, то после любого физически активного действия - битвы или веселых пробежек через весь полигон с ним может случиться приступ, это та же слабость и невозможность бегать и драться (аналогично состоянию «изранен»). Если за ним в этот момент нет присмотра, то он может даже умереть. Когда и как отыгрывать приступы мы оставим на откуп тем игрокам, которые играют в это. Заболеть на игре можно только собственной волей, решив что ты слаб здоровьем и часто общался с тем кто уже болен.

Безопасное место

Безопасное место - это то место, где человек может лечь и залечить раны под заботливым присмотром, и хорошо бы, чтобы туда не нагрянули враги. Это может быть резиденция клана, комната в гостинице, комната возлюбленной, друга или неизвестного ранее доброго человека (несомненно ты будешь у него в большом долгу).

Сбежавший «из последних сил» в безопасное место персонаж всегда изранен.

Если за израненным присматривают (с ним находится человек, который общается с ним, поит чаем и вообще ухаживает), то он излечивается в течение 30 минут. Таким образом безопасное место это прежде всего человек, который согласился помочь вам.

Компетентный врач может исцелить за 5 минут грамотного присмотра, но услуги его стоят денег, а дом врача далеко не всегда безопасное место.

Конечно, в безопасное место можно ворваться и прервать лечение ударом меча. Лечение внешне не регламентируется, можно отыгрывать бинты, порошочки и что угодно для антуража на ваше усмотрение.

Опиаты

Лекарства на основе опиума запрещены к распространению. Известно, что на черном рынке появилось новое лекарство. Оно помогает отложить состояние изранен, его последствия и увечья или приступ болезни на час. Человек в опиумном опьянении не чувствует боли, может сражаться несмотря на последствия предыдущих состояний (изранен, калека), но затем испытывает апатию и впадает в состояние сна - из которого не хочется возвращаться на 10 минут. Это все самые лучшие мечты сразу. В этот момент человек спокоен, он рассказывает сам себе вслух свои сны, закрыв глаза. Он улыбается.

Вызывает привыкание после первого применения, без него мир начинает казаться тусклым и серым, через 3 часа без опиума человека трясет озноб, от слабеет - не может бегать и сражаться в течение часа.

Почта

Почта - полуигротехническая локация. Часть персонажей на ней игроки, они сами знают свои возможности. Любые письма, в том числе ценные, можно отправить почтой.

С почты можно отправить письма в хан и другие места за пределами Киото. Ответ может идти долго.

Считается, что почта работает достаточно безопасно и анонимно, поэтому действует правило - нельзя получать с почты\у работников почты чужие письма.

Письма, не имеющие адреса, скорее всего будут оставлены на почте. Их можно подойти и забрать прямо с почты, если они адресованы вам под любым вашим именем, чужие забирать нельзя.

Особые территории

Ряд территорий на игре особенно охраняется. Это территории ханов или ставки отрядов. На территорию ставки нельзя попасть просто так. Считается, что ее все время охраняют невидимые ленивые воины хана(отряда). Если в ставке никого нет - в нее может пройти только член этого хана или отряда, если ему не было сказано что он исключен из одного или он сам громко не заявил что выходит(воспользуйтесь, пожалуйста, своей логикой).

Если в ставке есть люди отряда, они могут провести любого в ставку, но всего не более 15 человек в ставке.

Ставка - это знамя с гербом и печати. Любая ставка защищена ценным письмом с некоторым количеством печатей - оно висит на входе в территорию.

Чтобы проникнуть в ставку необходимо письмо, содержащее большее количество печатей, на котором написано, куда конкретно и как прошли эти люди. Его надрывают при проходе в клан. Так же любую ставку можно уничтожить с помощью поджога (см. поджоги и пожары).

Возможность создания новой ставки на игре может быть только с одобрения от МГ. Новые ставки может создать только "крупный" отряд(не менее 5 членов) и только при наличии особого письма с нужным количеством печатей и только в определенных помещениях (достаточно больших и укрепленных)

Существующие ставки: представительства ханов Сацума, Чошу, Тоса, Мито, Айдзу. Список подходящих помещений(естественно, из них придется выгнать всех жильцов) Гостиницы Икедая и Тередая, два храма(придется выселить монахов в пристройки), два крепких крупных дома (Дом хозяина додзе и дом врача\поэта).

Поджог и пожары

Киото, как и другие города Японии состоит из дерева и бумаги - и поэтому очень хорошо горит. Поджигателей ждет смертная казнь. Но кто знает, как далеко могут зайти горячие головы.

Любой дом можно поджечь. Для этого необходимо иметь порох(моделируется дымовой шашкой, это игровая ценность, предоставляется мастерами). Поджигать должно минимум два человека - один держит в руках шашку, второй свистит в свисток(не менее 10 раз, громко), пока шашка дымит(это занимает 30-50 секунд). Человек с шашкой в руке не поражает до тех пор, пока она дымится. Человек со свистком поражает по общим правилам и должен прекратить свистеть если вступил в боевое взаимодействие(у него оружие в руках). Любой поджог всегда успешен.

Все люди, находящиеся внутри дома не могут выйти оттуда, пока свистит свисток(нельзя свистеть после того, как шашка догорела). Все, кто находился в горящем доме получают ожоги и должны надорвать одно из своих ценных писем (или перейти в состояние изранен если ни одного письма нет).

Нарративное правило - если поджог состоялся, скорее всего соседние дома тоже пострадали. Ближайшие соседи еще долго будут чувствовать запахи гари и чинить обгоревшие пристройки, возможно кто-то получит легкие ожоги пока тушит свой дом. Сожженный дом невозможно восстановить на игре. Есть исключение - два кабака, присутствующих в игре, можно восстановить.

Эстетика и антураж

Несколько слов о стилистике игры. Мир, в который мы предлагаем вам играть - не реконструкция Японии, а фантазия на заданную тему. Для того, чтобы представления о этой фантазии не сильно расходились надо принять несколько тезисов.

Япония как мы ее знаем

Япония дорога нам не только как набор исторических фактов. Источник наших знаний о ней - аниме, манга и фильмы вперемешку с книгами и гравюрами разных эпох. И нам ценна эклектичная картинка, что появляется благодаря такому смешению. Поэтому мы предлагаем вам в выборе костюмов, подборе игровых атрибутов и манере поведения персонажей опираться не только на реальную историю. Обращайтесь к мифическому образу Японии, который есть у каждого западного человека, что хоть как-то знаком с японской массовой культурой. Главный принцип тут - стилизация, а не реконструкция.

Столкновение с западом

Сложно передать, что должны были испытывать японцы от знакомства с западной культурой и от ее проникновения в привычную для Японии действительность. На нашей игре этот момент будет реализовываться через анахронизмы - элементы западной культуры явно принадлежащие современности и разрывающие временную ткань этого мира. Для того, чтобы лучше представить о чем разговор стоит посмотреть пару серий аниме-сериала Самурай-Чамплу. У дерзкого простого ронина на хакама могут появиться полосы со спортивных адидаса. А уличный поэт позволяет себе ходить с бумбоксом. При этом наша игра остается игрой про Японию середины 19 века.

Анахронизм - элемент стиля, регламентировать его сложно. Можно лишь дать несколько советов. Во-первых, элементы западной культуры - явный признак влияния запада на вашего персонажа. Если ваш герой из тех, кто стремится к крайней традиционности - не используйте их.. Во-вторых, так же как образ Японии - это образ из массовой культуры, так и образ Запада с которым столкнулись японцы лучше подглядывать в западных (читай американских) фильмах, мультиках и пр. В-третьих, чтобы эти элементы казались вкусными, они должны быть сознательно вами выбраны и вырваться из привычной картины мира. Если ты гейша в берцах, это толчилово. Если ты гейша которая скрывает под кимоно белоснежные найки - это постмодерн. Карандаш, которым судья пишет иероглиф своего имени на документе - игровая условность, не будем обращать на это внимание. Но если вместо карандаша мудрый муж достает из рукава паркер, то это уже элемент стиля. В-четвертых, чтобы такие элементы смотрелись как признаки именно запада, а не современности, просим не использовать очевидно современную технику и остановится в выборе референсов где-то на девяностых. Массивные электронные часы на руке могут создавать интересный эффект, особенно если они хорошо подобраны к кимоно, а вот современный спортивный браслет выглядит так, словно его забыли снять перед игрой. В-четвертых, не перебарщивайте. Такие детали выглядят хорошо, когда они редкость.

Язык улиц

*“Это поэзия. Поэзия войны”
Варго. “Пес-призрак: путь самурая.” реж. Джим Джармуш*

Время в которое мы предлагаем вам играть - время больших идей и борьбы за них. И пространство этой борьбы - в первую очередь улицы Киото. Борьба не всегда значит драку. Взгляните на город вокруг - тут на стене граффити и теги перекрывают друг друга, тут на автобусной остановке расклеены стикеры враждующих околофутбольных группировок. Вспомните из фильмов американские неблагополучные районы с рэп и брейк-батлами. В Киото, которое мы хотим создать вместе с вами не каждую секунду самураи кромсают друг-друга, хотя делают это часто. Но каждый миг его улицы пропитаны борьбой и язык этой борьбы - язык улиц известный нам. В нашем Киото эпохи бакумацу нормально, когда ронин пишет баллончиком на стене оскорбляющие сегунат стихи, самураи спорят под бит, разборки устраиваются клан на клан, а торговец опиумом делает закладки.

Люди, населяющие этот город, очень далеки от нас настоящих. И одновременно парадоксально близки. Самураи и ронины похожи на парней из твоего двора - они живут по архаичному и очень строгому кодексу чести, ценят корешей превыше всего и любимым способом решения большинства проблем является драка. Просто в дополнение к этому они носят по два меча, хорошо образованы, обучены каллиграфии и сложению стихов. А гейши в перерыве ночной смены выходят за угол покурить и припудрить нос, чтобы затем вернуться и снова заиграть не сямисэне.

Антураж

Мы любим традиционную Японию, историчные швы и винтажные кимоно, но выбрали более яркую и гибкую эстетику, при этом соответствующую тому духу, который нам кажется важен игре. Динамичная и короткая жизнь, полная борьбы за свои “сны о светлых небесах”.

Основные тезисы:

- База антуража - традиционный японский костюм. Кимоно, хакама, хаори, пояса. Все это можно посмотреть на картинках в группе.
- Мы упрощаем все, что можно упростить. Нет правил по цветам - да, здорово было бы видеть все бедное Киото в тусклых синих кимоно, но нет. Цвета кимоно любые. Всем девочкам можно яркие кимоно. Прически и цвет волос могут быть любые. Допустима некоторая анимешность образа.
- Экспериментируйте с анахронизмами, но осторожно! Уместны цветные носки вместо белых таби, особенно популярны носки с рисунками. Вы можете увидеть ронина с тремя белыми полосками на хаори и хаори с разными странными рисунками. Гайдзиские ботинки - кеды любых цветов. Популярна неблагозвучная игра на сямисэне (отыгрывается беспроводными колонками). При этом в мире игры нет телефонов и прочего технологического анахронизма.

- Не понимаете или не приемлете современных элементов - не используйте их. **Не превращайте эстетику в цирк**, это очень важно.
- уделите внимание мелочам в создании образа. Фляга из тыквы, веер, рисунок на хаори, курительная трубка, очки, белоснежные кеды или носки с принтом в криветку - то что расскажет историю о вашем персонаже=)

Маркеры и показатели статуса:

- **Красные губы** являются маркером тайю, проститутки и гейши на работе. Они имитируют грим - не обязательно делать полный и сложный макияж, хотя никто не запрещает, если есть желание.
- **Соломенная шляпа** является маркером переодевания. Человек в соломенной шляпе не узнаваем. Это значит, что вы можете узнать его примерный рост и пол, но не лицо, костюм и т.п. Если вы видите человека в шляпе, который уже с вами общался и представился, например, "Сакура", вы можете подойти и спросить его не Сакура ли он. Но узнать его просто так - нельзя. нужно снять шляпу.
- Маркер пола: пояс. У любой женщины **широкий пояс светлых или ярких цветов**, желательно с рисунками. У мужчин **узкий(до 12см), тусклый и темный пояс**, может быть в полоску или клеточку. Обратите внимание, что мы осознанно не делаем разницу между кроссполом и человеком, который старательно переоделся девушкой\мальчиком.
- Про оружие и статус. Мы понимаем, что не у всех есть возможность купить две ларповые катану на одну игру, поэтому делаем следующее допущение - два меча это "круто, но не обязательно".
- Как определить статус человека? Благородный самурай не стесняясь носит монеты - свои или клана, предпочитает сдержанные цвета одежды, обязательно носит хакама. Белые таби и гэта - признак обеспеченности и высокого статуса. Люди попроще часто носят цветные носки и обувь поудобнее (плетеные сандалии, кеды), хотя ронины попрличнее предпочитают надевать хакама, а не узкие крестьянские штаны. У бедняков может быть один слой кимоно а не два, узкие штаны. Даже поношенная одежда аккуратно штопается. Доход же можно понять по монетам, см. правила по экономике.

Градостроительство

Принципы градостроительства Киото

Наша игра о том, как история страны творится на улицах одного конкретного города. Мы строго регламентируем возведение игровых локаций с целью сфокусироваться на улице как главной сцене исторических событий и затем, чтобы передать дух Киото, каким он нам видится.

1. Пожизневый лагерь организован отдельно от игрового пространства в паре минут ходьбы. Внутри игровых локаций не будет места для пожизняка, исключением являются кабаки.

2. Игровая территория представляет собой размеченную сетку города. Разметка сделана с помощью натянутых веревок. В эту сетку встроены локации. Но немалая часть территории останется пустой и недоступной для игры (переступить веревку нельзя). Эта недоступная территория - здания, которые не важны для истории, развивающейся на игре (можно сравнить с туманом войны в компьютерной стратегии, который скрывает земли еще не открытые игроком). Таким способом мы задаем границы улиц, на которых будет проходить большая часть игры.
3. Главное действующее лицо игрового пространства - улица. Именно на нее мы предлагаем потратить больше всего сил и внимания. На улицах располагается мебель (лавки, столы и пр), значимые для образа города объекты (ворота, мосты и пр.) и элементы антуража (знамена, вывески торговых лавок, фонари и пр.). Мы приложим усилия для того, что бы улицы были разнообразны, каждая обладала своим характером и атмосферой.
4. Здания-сцены. Все игровые локации являются продолжением улицы и всегда открыты на нее. Они могут быть полузакрыты занавесями, могут разделяться на комнаты, но комнат без выходов на улицу не будет. Исключением являются кабаки и резиденции кланов (про них будет отдельный текст).
5. На игре не будет локаций, которые созданы так, чтобы большую часть простаивать. Поэтому в одном и том же здании могут соседствовать разные люди, функции и сюжеты. Список зданий см. ниже.
6. Среди прочих объектов на улицах появятся стены-ширмы, на которых повелось рисовать граффити. Подробнее об этом будет сказано в тексте "Поэзия войны".
7. Цвета Киото, которые мы советуем активно использовать в антураже пространства: красный (кровь), синий и белый (светлые небеса).

Про само строительство:

1. Цвета строений - белые(и светло бежевый допустим) цвет газебо, газебо должны быть прямоугольные. Обязательно белые стены. Допустимы незначительные вкрапления синего и красного как цветов города. При этом материал стен - белый. Если у вас тотально нет газебо, они не правильного цвета и другие проблемы - приходите в лс, будем решать. Если вы готовы закупить доп. газебо на команду - мы можем помочь с тентами из Оби. Список заказов будем собирать в отдельной теме.
2. О заказе всего. МГ будет брать спанбонд под свои нужды, мы готовы заказать за счет игроков нужное количество. Скоро пост - будем собирать список заказов и оценивать целесообразность дозакупки всего. Список строений:
 - Резиденция хана Айдзу
 - Резиденция хана Чошу
 - Резиденция хана Сацума
 - Резиденция хана Мито
 - Резиденция хана Тоса
 - Забегаловка
 - гостиница Икеда-я + чайный дом
 - гостиница Тереда-я + школа под открытым небом
 - Буддийский храм
 - Синтоисткий храм
 - Почта

- Квартал развлечений: приемный дом
- Квартал развлечений: бордель
- Дом семьи Мибу + ставка Шинсенгуми
- Игровой дом
- Фотомастерская
- Богатый особняк
- Додзе + дом при нем
- Лавка всякой всячины
- Полиция
- Дом поэта + дом врача

3. Остальное.

На полигоне нельзя костры, у МГ есть некоторое(около 10) количество мангалов, которые она готова раздать жаждающим. Дров на полигоне опять же много - от старых строений.

4. О том как и что делать - для каждого дома, как вы помните, мы рекомендуем сосредоточиться на обустройстве внешней части строения. То есть, можно сделать внутренние комнаты для важных переговоров, но основную игру и красоту мы просим оформлять в виде "сцены" - три стены и открытость улице. Один бумажный фонарь сильно украсит внешний вид строения, а в устройстве мы рекомендуем обратиться к какой-то одной основной функции пространства и тому, что его подчеркнет. Будь это огромный веер, доска для игры в го или стол с товарами.

5. МГ собирается оформить своими силами, с помощью желающих помочь игроков, несколько смысловых зон, которые зададут атмосферу города. Таких, как ширмы для граффити, Императорские ворота, мост.

МГ поможет материалами общественным пространствам - двум храмам, почте, двум гостиницам.

6. Главное на чем сосредоточиться - лучше меньше, но лучше. Не надо упарываться в бесконечно сложное убранство. Играйте в улицу и про улицу. Сводите шелуху к минимуму оставляя главное - важные для вас символы. Дом делает фонарь на входе, а додзе - веревочное ограждение, как в боксерском ринге.

СНЫ О СВЕТЛЫХ НЕБЕСАХ

Поэзия войны

Врагу не пожелаешь жить в эпоху перемен. Но желай не желай, вы все живете в эту эпоху. Устои страны, казавшиеся непоколебимыми последние двести лет, раскачиваются. Кто должен стоять над страной - император или сегун? Что делать с западом - учиться у него, отвернуться, отвергнуть и воевать? Эти вопросы звенят в воздухе и каждый слышит этот звон. Как и прежде, дела решает меч, но что за идея ведет руку с мечом? Конфликты сейчас ограничиваются случайными потасовками на улицах и подковерной борьбой кланов, но война уже началась, она повсеместна и поле для нее - умы людей.

То здесь, то там можно наткнуться на Идеи, что сулят изменить Японию. Кто-то спорит на площади, кто-то тайком пишет на стенах, кто-то набирает учеников, чтобы преподать новую мудрость. И разумеется ни одна сильная идея не обходится без кровопролития.

К идеям **невозможно** остаться безучастным. Вы все - люди, которым не безразлична судьба вашей страны, начиная от гейши и заканчивая самураем. Сталкиваясь с чужой идеей вы не **пройдете стороной**. Может начнете обсуждать ее в лапшичной или устройте рэп-батл на площади с идейным противником. Возможно нарисуете граффити на стене, нападете на того, кто говорит непозволительные вещи или скроете дома того, за кем идет охота. Киото - город, улицы которого наполнены предвкушением грядущего будущего Японии. Здесь идеи находят выражение в словах, рисунках, схватках и безумных поступках. Мы называем это поэзией войны.

Граффити

Граффити - это способ войны, способ сказать о себе и своих снах.

1. Граффити моделируется специальной бумагой, которую можно взять в разных точках города (что не является незаконным, как краски купить). На бумаге можно писать и рисовать что угодно.
2. Бумагу можно наклеить на любое свободное пространство под граффити - таких на игре будет несколько. Это специальные доски.
3. Нельзя клеить или срывать чужие граффити.
4. Уничтожение. Только сам автор может клеить свое граффити (по присуждению судьи или клана) и только другим граффити (судья может присудить какого содержания)
5. Печати. Граффити - способ выразить свою идею миру и заразить другим. Чем больше вашей идеи в мире - тем лучше. Но, как бонус - 2 раза за игру ты можешь взять печати за свое граффити(на почте) одно граффити = одна печать.
6. Подпись. Все можно написать или нарисовать заранее, но обязательно написать свое имя или прозвище(1 человек - 1 прозвище) на месте.
7. Правила рисования. Пока ты пишешь\рисуешь - ты неуязвим но не взаимодействуешь с миром(не говорит и не зовет на помощь). Если тебя застали - подписывайся, не надо затягивать процесс рисования. Как только дописал имя и поставил точку - с тобой можно любые игровые взаимодействия.

Правила по сексу

Модельная часть - один из партнеров осторожно водит веером по предплечью другого (и дальше по обоюдному согласию).

Нарративная часть - после секса двое обязательно рассказывают друг другу свои сны о светлых небесах

Изнасилований нет, только по взаимному согласию все.

Экономика

Экономическая ситуация в стране, на улицах Киото и в руках большинства персонажей мягко говоря печальная. При этом у нас нет желания заставлять игроков, играющих бедных персонажей, голодать по жизни. Так что экономика имеет весьма урезанный вариант и ее нельзя будет выиграть. Прошу вас рассматривать правила по экономике как еще одну модель для отыгрыша и социального взаимодействия.

Есть 3 уровня дохода, которые выглядят как монетка на веревочке. Чтобы расплатиться, вы не отдаете монету, а показываете ее. “Покажи деньги” - весьма уместная для торговли формулировка.

Бедный человек - нет монет.

Средний доход - малая монета, можно передавать и забирать. Таких монет может быть несколько у одного человека.

Очень обеспеченный человек - крупная монета, обмен только на почте.

1 крупная монета = несколько малых

Бедный ронин\крестьянин\горожанин имеет самый низкий уровень дохода. Он может себе позволить самую бедную еду, вечно недоедает, должен денег хозяину дома, в котором живет (это, в том числе, значит, что его **кормят в кабаках** на игре все равно, но относятся так себе). Чтобы сходить к гейше или купить меч придется искать работу или идти на преступления. Даже в дешевый бордель могут не пустить.

Человек среднего дохода может позволить себе изредка сходить к гейше или тайю, может угостить других в кабаке и рассчитывать на хороший столик. Может раздать свои долги.

Очень обеспеченный человек - таких на игре очень мало. Разумеется, ему открыты все двери и доступны все товары. Так же он может делать экстраординарные вещи, то есть достать что-то очень дорогое и редкое (например, выкупить контракт гейши или юдзё, купить очень дорогой хороший клинок, дать крупную взятку). Но за это нужно платить - вы лишаетесь крупной монеты и получаете взамен одну или несколько маленьких. Так же одну крупную монету можно разменять на 3-5 средних ^[a](ее номинал будет вам понятен по ее виду). Крупную монету можно обменять на ценное письмо, купив поддержку во дворе императора или сёгуна (письмо с печатью одного из двух этих видов)

Круговорот малых ^[b]монет (средний годовой доход)

Ряд персонажей может иметь более одной такой монеты. Создать из нескольких монет состояние (крупную монету) можно, подойдите на почту.

Монету среднего достатка может получить человек, поступивший на службу\работу, если у нанимателя есть возможность ему платить. При этом если вас выгнали - следует отдать монету назад, если вы ушли с работы “по-тихому” - сдайте монету на почту.

Монету среднего достатка можно украсть у человека в состоянии изранен. Так же монету можно отдать другому по доброй воле или отослать с письмом родным, хану, другому человеку на почте.

Если вы украли крупную монету - обменяйте ее на почте на 1-2 малых. Если у вас украли крупную монету - возьмите на почте несколько малых и не забудьте заявить в полицию о краже!

Любой обмен монет с крупных на малые монеты или документы с печатями совершается на почте у игротехника.

Примерно так выглядят мелкие и крупные монеты.

