

РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ГРИ

Організатори пропонують вам деяку кількість рекомендацій і умовних моделей, покликаних не заміщувати реальність, а доповнювати її там, де це необхідно.

БІЙ, ВБИВСТВА, ТОРТУРИ

1. Ваша зброя має бути красивою та безпечною, ми рекомендуємо використовувати протектовану зброю.
2. Починаючи бойову взаємодію, думайте в першу чергу про безпеку вашого супротивника та естетичність видовища для оточення.
3. Якщо ви хочете натовкти комусь обличчя, зробіть це антуражно і безпечно, театральна бійка - ваше все.
4. Якщо вас зачепили зброєю - швидше за все, ви поранені. Рекомендуємо при влучанні в кінцівки відігравати легке поранення, а при влучанні в корпус - важке.
5. Не добровільної смерті в рамках гри не буде, якщо ви все ж хочете когось вбити – ця смерть відбудеться поза часо-простором гри.
6. Однак будь-який самурай може померти добровільно, якщо вважає це потрібним та відповідним його шляху та рятує його честь.
7. **Посмертя та потойбічного світу на грі не буде, вийти іншим персонаж можливості не буде – зважайте на це!**
8. Якщо ви вирішили когось зв'язати, не забувайте, що спосіб зв'язування (по грі або по життю) обирає той, кого зв'язують.
9. Маючи бажання когось обшукати, не забувайте, що спосіб обшуку (по грі чи по життю) обирає той, кого обшукують.
10. Якщо ви когось отруїли, скажіть про це майстру (в інших випадках до майстра ходити не треба).
11. Якщо ви хочете катувати будь-кого - робіть це красиво (але пам'ятайте про [загальну етику](#) гравців).
12. Якщо вас катують - грайте.

Модель “Удар”:

Удар може бути застосований одним персонажем проти іншого персонажа, який не очікує нападу (наприклад, як аргумент під час занадто емоційної суперечки, спосіб нейтралізації занадто агресивного персонажа тощо)

Відігрується дотиком стиснутим кулаком до корпусу супротивника, обов'язково з **акцентованим замахом та гучним видихом.**

Тільки стоячи і якщо рука вільна.

Ефект: Потерпілий миттєво припиняє будь-які дії і падає на підлогу (стілець, стіл, ліжко), випускаючи з рук (бажано — відкидаючи) усі предмети. До повного падіння нічого іншого робити не можна.

Після отриманого удару можна піднятися без наслідків, або ж відігравати інший ефект, в залежності від ситуації

Маркером очікування нападу може бути спрямована перед собою зброя або бойова стійка. Таким чином, безпосередньо під час бою Удар використовувати не можна, але можна відволікти персонажа розмовою (щоб він опустив зброю) і тоді вже вдарити.

Модель “Оглушення”

Відігрується легким дотиком небойовою частиною зброї або будь-яким важким тупим предметом до верхньої частини спини, що супроводжується словом-маркером “оглушений”.

МЕДИЦИНА

На початок гри деякі персонажі можуть хворіти на різноманітні хвороби. Захворіти на хворобу на гри можна лише за власним бажанням. Отруїтися або отримати якийсь ефект від відвару - можна і без вашого бажання.

1. Якщо ви вирішили, що ви хворі - йдіть до цілителя.
2. Якщо вас поранено - йдіть до цілителя.
3. Якщо вам просто “чогось недобре” - йдіть до цілителя.
4. Якщо вас лікують - вас, швидше за все, вилікують. Але це не точно.
5. В медицині тямлять цілителі.
6. Перев'язати поранення може будь-хто, хіба що він втрачає свідомість від вигляду крові.

ЕКОНОМІКА та КРАДІЖКИ

Нещодавно, а саме в 1871 році, відбулась грошова реформа. Замість середньовічної монети рьо було прийнято рішення використовувати єну як основну національну грошову одиницю. Було введено золотий стандарт, за яким 1 єна мала містити 1500 мг чистого золота. З 1869 р. в обороті перебувало 71 золотих і 71 срібних видів єни. Для розрахунків користуються монетами, а якщо все зовсім погано, можна написати боргову розписку. Розраховуватись на гри за щось вам не знадобиться, відомості нижче потрібні для загального розуміння економічної ситуації.

1. **Золоті та срібні єни** – ними можливо розрахуватися за будь-що.
2. **Боргова розписка** - на той випадок, коли грошей немає, а заплатити треба.

Крадіжка. Якщо ви хочете вкрати будь-що - крадіть. Але не забудьте після гри повернути викрадене гравцю, якого обікрали або передати це через майстрів.

Ціни (в єнах):

1. Пакунок коржиків/пиріжків - 1 монета;
2. Глек вина - від 5 монет;
3. Обід - від 3 монети;
4. Невеликий мідний котел - 15 монет;
5. Невеликий рулон кольорового шовку - приблизно 50 монет;
6. Кінь - від 200 до 4000 монет.

СЕКС

Відігрується на ваш розсуд.

Маркер непристойної ситуації - загальна скуювдженість (покажіть, що з вами відбувалось щось фізичне та НЕ схоже на заняття спортом - засукані рукави, розпатлане волосся, можливо знятий якийсь із елементів костюму).

ВАЖЛИВО! Непристойна ситуація не обов'язково секс. Що саме ви побачили ви можете трактувати в залежності від обставин та в міру своєї фантазії.

Магічні механіки (цілительство, взаємодія з неживими предметами, йокаями та іншими ітако) – наведена [тум](#).