

ОСНОВНЫЕ КОРОТКИЕ ПРАВИЛА

Правила – это язык ролевой игры. Если язык **не** будут знать игроки, то между ними **не** будет и понимания, всё превратится в сплошной спор вместо игры.

ХИТЫ

Базовое количество хитов – **2**

Максимально достижимое количество хитов для игрока – **4**

У игротехов может быть иное количество хитов

УРОН И ИСКЛЮЧЕНИЯ

Оружие ближнего боя снимает **1** хит, либо все (если на нем зачарование «**ВАНШОТ**»).

Магические шары и метательные ножи снимают **1** хит.

В «Данже» работают расширенные правила.

Артефакты могут нарушать правила и иметь особые свойства.

ОРУЖИЕ, АМУЛЕТ, ЗЕЛЬЕ

Игрок может одновременно использовать:

1 оружие, **1** амулет и **1** положительный эффект зелья.

Зачарованные амулеты увеличивают защищенность, зачарованное оружие — урон и пробивную способность, зелья — лечат, усиливают, накладывают и снимают эффекты.

СОСТОЯНИЕ «ЗДОРОВ»

Игрок в состоянии «здоров» когда у него максимум хитов.

Не имеет ограничений.

СОСТОЯНИЕ «РАНЕН»

Игрок «ранен», если количество его хитов **не** максимально и **не** равно нулю. **Не** имеет ограничений.

Количество хитов **не** восполняется после боя.

Может быть вылечено магией, артефактами, зельем.

СОСТОЯНИЕ «АРЕСТОВАННЫЙ»

Арест может произвести только хозяин локации, произнес фразу «Арестован» и указав на игрока. На входе в локацию расположен знак с именем её хозяина.

В **красной зоне** (посольства) арестованный может быть казнён, принесён в жертву, связан, оглушен, обыскан.

Желтая зона - это пространство внутри дома, также возможны специально огороженные локации со знаком на входе.

Если арест происходит в **желтой зоне**, то арестованный и арестовавший обязаны вместе идти по кратчайшему пути в мастерскую тюрьму, где будет решаться дальнейшая судьба арестованного.

В **зеленой зоне** произвести арест могут только Мастера.

СОСТОЯНИЕ «ПРИ СМЕРТИ»

Если количество хитов игрока становится равно нулю, то он переходит в состояние «при смерти».

Игрок полностью беспомощен: **не** может двигаться, защищаться, атаковать, использовать магию, пить зелья или просить о помощи.

Если игрока **не** подняли за **5** минут, то он переходит в состояние «истощён».

Другие игроки могут оказать лечение.

СОСТОЯНИЕ «ИСТОЩЕННЫЙ»

Если игрока **не** подняли из состояния «при смерти» за **5** минут, то он становится «истощённым».

«Истощённый» может лишь медленно дойти до госпиталя, **не** взаимодействует с игроками и **не** меняет свое состояние.

Через **1** час в госпитале переходит в состояние «здоров», там может общаться, но покинуть госпиталь раньше времени **не** может.

СОСТОЯНИЕ «МЁРТВ»

Игрок может быть убит через казнь, жертвоприношение или спланированное убийство. Требуется согласование от Главного Мастера и его присутствие.

Если игрок мёртв, то он:

1. Выкидывает все «игровые ценности» на землю;
2. Ждет **10** минуту на месте;
3. Надевает белый хайратник и идет в мертвятник по максимально короткому пути, **не** взаимодействуя с игроками.

СОСТОЯНИЕ «ОГЛУШЕННЫЙ»

Оглушение возможно, только если во второй руке у атакующего есть оружие. Моделируется касанием невооружённой рукой по лопаткам/плечу со словами «Оглушён» - со спины.

Игрок молча садится или падает, считает до **100**; нельзя говорить, двигаться, использовать умения, магию или зелья.

После восстановления **5** минут нельзя бегать и пользоваться оружием.

Повторное оглушение в эти **5** минут снимает **1** хит.

СОСТОЯНИЕ «ОБЫСКИВАЕМЫЙ»

Обыск возможен только в отношении беззащитного игрока (мёртвый, оглушённый, связанный, при смерти).

Моделируется словами: «Я тебя обыскиваю» (можно шёпотом, но чтобы было слышно обыскиваемому).

После фразы жертва обязана показать все «игровые ценности».

По взаимному согласию обыск может проводиться «по-жизни».

СОСТОЯНИЕ «СВЯЗАННЫЙ»

Связывание моделируется накидыванием свободной петли на руки — связываемый игрок сам держит верёвку и **не** отпускает.

Игрок в состоянии «связанный» может быть обыскан, конвоирован, оглушён; ему можно влить зелье или подкинуть предметы.

Не может говорить, двигаться и освободиться сам.

Освобождение — имитация перерезания верёвки в течение **10** секунд другим игроком.

СОСТОЯНИЕ «ПЕРЕНОСИМЫЙ»

В состояниях «связанный», «оглушённый», «при смерти» или «мёртв» игрок может быть перенесён.

Переносят под руки — игрок сам идёт, следуя за переносящими (никто не таскает на себе физически).

Один человек 2-мя руками. Два человека 1-й рукой. Бежать в таком состоянии нельзя.

СОСТОЯНИЕ «КОНВОИРУЕМЫЙ»

Игрок в состоянии «связанный» может идти за ведущим его игроком (держат за верёвку).

Бег запрещён. Если игрок оставлен без присмотра — он может уйти, но **не** может развязаться. Может освободить другой **не** связанный игрок.

СОСТОЯНИЕ «ОСЛАБЛЕННЫЙ»

Игрок может получить состояние «ослаблен» в «Данже», «Открытом мире» или «Городе».

Игротех или Мастер озвучит ключевую фразу: «Ты ослаблен».

В таком состоянии игрок **не** может бегать и сражаться оружием ближнего боя.

Считается игровым наказанием за неконтролируемые, сильные, случайные и неслучайные удары по игротехам или игрокам.

ФОЛ И ЭТИКЕТ

Голова, пах, кисти рук, грудь (у девушек) — зоны фолы. При травме скажите «Ананас» — оба игрока сразу идут к глав-мастеру.

Получайте удовольствие и **не** мешайте другим. Возникла проблема — вежливо обратитесь к мастеру.