



Гробница Царя Теней

Жизненное состояние

Ранен

Игрок ранен, если его количество хитов не максимально.
Игрок в этом состоянии теряет 1 хит каждые 10 минут.

Присмерти

Если количество хитов равно нулю, игрок находится в состоянии присмерти. По истечению 5 минут игрок переходит в состояние мёртв.
В этом состоянии игрок может: лежать (сидеть), просить о помощи.
Не может: передвигаться, защищаться, атаковать, использовать магию, лечиться, пить зелья.

Мёртв

Мертвый игрок:

- Выкидывает на землю все игровые ценности;
- Ждет 1 минуту;
- Одевает белый хайратник и идет к главмастеру молча, по максимально короткому пути, не взаимодействуя с игроками.

Хиты, урон

Хиты

Базовое количество хитов 3.
Максимальное количество хитов 4.
Максимальное количество хитов может быть увеличено при помощи ношения артефакта.
У монстров (игротехов) может иное количество хитов.
Зелья и магия не увеличивает количество хитов.

Хитосъем, атаки, урон

Игроки атакуют других игроков только оружием ближнего боя, иное оружие не действует.
Любое оружие при попадании снимает 1 хит.
В данжах работают расширенные правила.
Артефакты могут нарушать эти правила и иметь особые свойства, они являются сюжетно обоснованными.

Прочее

Этикет

Игрок приехал прежде всего получать удовольствие от игры. Поэтому получайте удовольствие сами и не мешайте получать удовольствие другим.
Если игра не задалась обратитесь к мастеру, если это действительно необходимо.
Вежливой просьбой можно решить многое, все мы люди прежде всего, а потом игроки.

Зелья

Зелья запрещено пить. При использовании зелье выливают на землю, после выполняют написанное в сертификате и разрывают сертификат. Эффекты зелий не складываются.

Зоны фола и травмы

Зоны фола: голова, пах, кисти рук, грудь (у девушек).
Если было произведено данное попадание в эту область и вы получили при этом травму, то стоит сказать ключевую фразу “Ананас” при этом оба игрока, тот кто нанес травму и тот кто ее получил иду к глав-мастеру для получения необходимой помощи и решения сложившейся ситуации.

Данжи

В данжах есть особые правила, вам всё расскажут на месте. Чтобы участвовать нужно найти проводника и при себе иметь “лист-прокачки”. Прокачиваться можно у глав гильдии за деньги.

Взаимодействия

Обыск

Обыск можно проводить только по отношению к незащищенному объекту (мертв, оглушен, связан или присмерти). Обыск проводится условно, моделируется голосовым сигналом: “Я тебя обыскиваю”. Можно шепотом, но так, чтобы жертва слышала. После получения сигнала жертва обязана предъявить все игровые предметы, находящиеся при ней. По обоюдному согласию обыск может проводиться “по жизни”.

Добивание

Игрока «присмерти» можно добить, коснувшись игрока боевой частью оружия в корпус со словами «добиваю раз, два, три». Добитый игрок переходит в состояние мёртв.

Оглушение

Оглушение проводится, только если в другой руке у оглушающего игрока присутствует оружие. Моделируется, за спиной у игрока, касанием не вооруженной рукой в районе лопаток/плеча, со словами: «Оглушен».

Лечение

Вылечить может знахарь, он лечит по общим правилам, которые обязан знать. Вылечится можно зельями, раскрыв и вылив их на землю. Вылечится можно артефактами, если есть такое свойство у артефакта.

Транспортировка

Транспортировка незащищенного персонажа(оглушенного, связанного, присмерти) осуществляется посредством держания двумя руками за руки транспортируемого. Один человек 2-мя руками. Два человека 1-й рукой. Бежать нельзя.

Пленение

Связывание моделируется накидыванием незатянутых веревочных петель на обе руки жертвы. При связанных руках (по умолчанию) ноги тоже считаются связанными, а кляп – вставленным. В таком состоянии игрок может быть конвоирован.

Состояния игрока

Оглушен

Игрок получивший данное состояние, должен молча присесть, либо лечь на землю, отыграв падение. В таком состоянии игрок не может совершать никаких действий (говорить, передвигаться, использовать магию, пить зелья и т.д.). После этого жертва считает до ста (тысяча один, тысяча два, ..., тысяча сто). По окончании счета жертва приходит в себя, но в течение пяти минут не имеет права пользоваться оружием и бегать. Повторное оглушение с интервалом менее пяти минут после предыдущего снимает 1 хит.

Болен, отравлен

Игрок получивший заболевание отыгрывает, то что написано в сертификате болезни, который выдал ему мастер или игротех. Больной игрок может быть излечен знахарем. Отравленный игрок может вылечиться зельем - противоядием. По истечению времени болезни или отравления, если игрок не был вылечен, он переходит в состояние мёртв.

Связан

Игрок в таком состоянии может быть обыскан, конвоирован, добит, оглушен, отравлен, вылечен. Связанный не может самостоятельно передвигаться, говорить и освободиться без посторонней помощи.

Конвоируемый

Связанный игрок может быть конвоирован. Конвоируемый игрок следует за игроком, который его ведет за веревку. Если игрок оставлен без присмотра, то он может сбежать, но не развязаться.

Переносимый

В состоянии связан, оглушен, присмерти или мертв игрок может быть перенесен. Переносимый игрок взятый человеком, или людьми “подруки” должен следовать за людьми, которые его переносят.