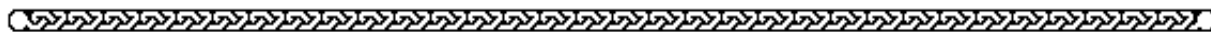


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Кольцо миров

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



КРАТКАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

Кольцо миров - когда-то единый мир, сейчас множество мелких разрозненных мирков объединенных вокруг Центра миров (мира в котором находится источник, который питает все миры кольца - этот источник назван Колодцем силы (или иначе Вратами силы) - единый истинный источник, а не множество его отражений в мирах кольца). Этот источник - сила, которая может изменить все, слить миры воедино создать единый мир, мир который будет замкнут.

Этот источник единственное, что может спасти мир орды, он единственное что может дать им власть полную безграничную власть над кольцом миров. И они стремятся к этому. Их мир умирает, и нет ни чего чтобы могло вернуть его обратно к жизни. За исключением одного - Колодца силы или как его иначе называли Врата силы. И они пытаются найти путь, путь для того чтобы выжить, просто выжить для того, чтобы убивать, нести смерть и разрушение. Но был предел и для этого. Их маги смогли изменить часть нового мира (одного из свободных измерений кольца миров), мира, в который они попали. Так как родной мир они разрушили. Или вернее сказать почти разрушили

Для всех остальных рас это уже не призрачная угроза орда здесь в кольце миров и от неё не огородится, они стараются позабыть все распри и объединятся перед лицом новой угрозы, но получится ли у них это, ведь каждый имеет свои потаённые цели.

РАСЫ.

Эльфы.

Также известны как перворожденные, потому как первыми из гуманоидных рас появились в кольце миров. Они похожи на людей, но обладают более тонкими чертами лица и остроконечными ушами с почти полностью отсутствующей мочкой, их глаза слегка раскосы и широко открыты, их движения плавные и грациозные, но в тоже время могут быть стремительными. Они умны, очень талантливы как в науках, так и в магии, музыкальны (разговорный язык отличается мелодичностью, но при этом идеально развит и музыкальный слух по этому они считаются лучшими менестрелями), талантливые

художники и изобретатели, но кроме всего этого первоклассные стрелки - лучники и великолепные фехтовальщики.

Отыгрываются подведением глаз (желательно так же уши из пенки).

Гномы.

Маленький молчаливый народ, схожий с людьми, обладают весьма густой шевелюрой. Черты лица - грубые. Первоклассные горные мастера, лучшие кузницы. Язык грубый с преобладанием гортанных звуков. Хорошие торговцы. Имеют пристрастие к алкоголю. Любят помахать секирой. Смелые и отчаянные, любят находить приключения на свою задницу. Отыгрываются подведёнными бровями, чтобы казались больше (можно и желательно наличие усов и бород, можно и нарисовать).

Люди.

Люди и есть люди. Отыгрываются как люди времён 11-14 веков н.э.

Краснолюды.

Сходны с людьми только несколько крупнее. Прозваны так из-за цвета кожи. Язык сходен с людским. Лучшие фермеры и крестьяне. Рациональны и умны. Отыгрываются красным цветом кожи.

Низушки (хоббиты).

Маленький юркий весёлый народец. Сходны с людьми. Живут в мирах людей и краснолюдов. Не переваривают обувь. Пристрастие к табаку. Пугливы и стеснительны. Отыгрываются как народ, ходящий босиком и шарахающийся от каждого шороха.

Тролли, орки.

Расы, отдалённо напоминающие людей. Грубы, не культурны и бестолковы. Язык - грубый гортанный. Действуют по принципу - «Сила есть - ума не надо».

Отыгрываются:

Тролли - зелёный грим на лице

Орки - чёрный грим на лице

Форры.

На вид гуманоид с головой леопарда. Язык мяуканьем и мелодичностью не отличается. Принцип тот же что и у троллей и орков только +ума немного, чтобы колдовать! Отыгрываются так, чтобы голова напоминала кошачью (грим или маска).

ГОРОДА И КОМАНДЫ (ПОСОЛЬСТВА).

Город всего один Экафантор - центр кольца миров. В нём представительства каждого из миров кольца.

Посольства:

1.Эльфы - маги

роли

1.Посол

2.Маг

3.Ученик мага

4.Торговый представитель (он же специалист по связям).

- 5.Секрктарь
- 6.Начальник охраны} Наёмники (Эльфы - войны)
- 7.Войны 4 человека}

2.Эльфы войны

роли

- 1.Посол
- 2.Маг} Наёмный (Человек)
- 3.Генерал
- 4.Адъютант генерала
- 5.2 военных советчика
- 6.Секрктарь
- 7.Начальник охраны
- 8.Войны 4 человека

3.Эльфы учёные (научники)

Роли

- 1.Посол
- 2.Маг
- 3.Алхимик
- 4.Специалист по связям
- 5.2-е учёных
- 6.Секрктарь
- 7.Начальник охраны} Наёмники (Эльфы - войны)
- 8.Войны 4 человека}

4.Эльфы тьмы

роли

- 1.Посол
- 2.Маг
- 3. Специалист по связям
- 4.Торговый представитель
- 5. Специалист по науке
- 6.Секрктарь
- 7.Начальник охраны (он же военный представитель)
- 8.Войны 4 человека

5.Краснолюды.

роли

- 1.Посол
- 2.Маг
- 3.Ученый
- 4.Торговый представитель (низушк)
- 5.Секрктарь
- 6.Начальник охраны (он же военный представитель)
- 7.Войны 4 человека

6.Люди

роли

- 1.Посол

- 2.Маг
- 3.Ученик мага (низушк)
- 4.Торговый представитель.
- 5.Секрктарь (низушк)
- 6.Генерал
- 7.Молодой дворянин
- 8.Начальник охраны
- 9.Войны 4 человека

7.Гномы

роли

- 1.Посол
- 2.Маг
- 3.Торговый представитель (он же специалист по связям). ВСЕ РОЛИ УЖЕ ЗАНЯТЫ
- 4.Секрктарь
- 5.Генерал
- 6.Начальник охраны
- 7.Войны 4 человека

Блок: Боевка



БОЕВКА.

Основное требование к оружию - не причинять серьезных увечий.

Игрок, причинивший серьезное увечие другому игроку сам выбывает из игры на время отсутствия поврежденного игрока.

Все расы имеют на себе 2-хита (исключение краснолюды, тролли - 3 хита, драконы (если попадутся - совет - выносить только при наличии хорошей армии) - 50 хитов)

Конечности отыгрываются. Если повреждены две конечности смерть, если помощь не оказана в течении 5 минут. Три конечности смерть от болевого шока. Попадание в корпус снимает 2 хита. Кисти, ступни, пах, шея, голова не игровые зоны.

ДОСПЕХИ.

Материал для доспехов кожа, сталь, дюраль, алюминий.

1. 1) Уровень - 0. 2) Вид - одежда, голое тело. 3) + хитов - 0. 4) Дополнительное - ----
2. 1) 1. 2) Кожаные доспех с дополнительными пластинами. 3) 1. 4) ----
3. 1) 2. 2) Пластинчатый доспех, кольчуги (не гроверные), плохие кирасы. 3) 2. 4) ----
4. 1) 3. 2) Гроверные кольчуги, кирасы. 3) 3. 4) ----
5. 1) 4. 2) Полный панцирный доспех. 3) 4. 4) Не пробивается одноручным оружием, луками.

Наручи и поножи спасают вашу конечность от повреждения на 1 раз (исключение - если это не оружие 3го уровня)

Исключение магические, артефактные доспехи.

ОРУЖИЕ.

Холодное.

Материал текстолит, стеклопластик, пластики и дерево (только не сосна).

1. 1) Уровень - 0. 2) Вид - кулуарки, ножи и т.п. 3) Снимает хитов - 1 по корпусу и конечности, отрубить этим оружием что-либо из конечностей невозможно.
2. 1) 1. 2) Короткие мечи, топоры, цепи, кистени. 3) 2 хита: мечи, топоры отрубают голые конечности; цепи, кистени - нет.
3. 1) 2. 2) Нормальные клинки, топоры. 3) 3 хита.
4. 1) 3. 2) Двуручные мечи, алебарды, секиры. 3) 4 хита.

Копья оружие 2 уровня, рубящие копы 3-го

Стрелковое оружие

Материал - дерево, пластик. Испытываются на владельце на безопасность.

Луки снимают все хиты при попадании в корпус вплоть до доспехов 2го уровня, с доспехов 3го - 1 хит, с доспехов 4го - 0 хитов.

Арбалеты +1 к параметрам лука.

Блок: Магия



МАГИЯ.

Каждый игрок способный колдовать обладает своими параметрами, т.е. уровнем.

Уровень, возможно, набирать за определённые магические действия или с помощью артефактов.

Магические действия отыгрываются произнесением доступных заклинаний, для магии призвания необходимо отыгрывать ритуал. Ошибка в произнесении заклинания может привести ко всем возможным последствиям (т.е. ваша судьба в руках бога (т.е. мастера JJ)). Маг может использовать только магию своего уровня и естественно более низких уровней. Маг, без должных приспособлений замахнувшийся на высший уровень считается потерявшим свой дар (для особых смельчаков ищите АРТЕФАКТЫ). На все доступные заклятия выдаются сертификаты!!!

В отношении магических и артефактных предметов!

На магическое оружие выдаются сертификаты, и он особым образом маркируется. Существует 3 вида магического оружия:

- 1) DEFEND (защита) домножает параметры защиты на 2 или более раз
- 2) ATTACK (атака) -----//----//----- 2 или более раз

3) FULL SPILL Увеличивает манну в два или более раза

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Простая есть крестьяне, которые выращивают определённую продукцию, которую они продают посольствам, которые в свою очередь должны закупать ее, чтобы не умереть с голода.

Так же необходимо оплачивать пошлины храмам, чтобы там молиться.

Источники доходов - продажа товаров или услуг. Плата за кредиты, которые вы кому-то занимали.

Денежная единица - Тропп.

2.0.0.3