[b]Вдохновение Астрала. Ориентировочное начало 06.11.18.[/b]

Введение указано в технической теме.

[b]Основные понятия[/b]

[u]Владыка [/u]— Астральное существо со своим миром. Обладает следующими показателями:

- Энергия - основной ресурс Астрала, за который можно проводить атаку, исследовать технологии и совершать прочие действия. За 1э, к примеру, можно нанять 100 ополченцев или устроить маленькое чудо (яркий свет над полем боя).

- Запас энергии - суммарная величина энергии, доступная на момент начала хода.

- Доход - является суммой доходов с миров, источников, артефактов и иных постоянных источников энергии.

- Герои - истинно верные владыке существа особых способностей, помогающие Владыке при выполнении важных действий. Набирают опыт и прокачиваются, при гибели воскресают в конце следующего хода. Могут приобретать навыки из технологий Владыки потратив на это цикл, не более одного уровня навыка!

- Витязи - ближайшие помощники и соратники героев. Они не прокачиваются самостоятельно и могут погибнуть навсегда, зато очень старательно помогают своим старшим товарищам.

- Войска - разновидности войск, доступные для найма в мире. Можно выводить новые виды войск за плату

- Магия - доступные для применения Владыкой школы магии

- Технологии - знания, которые постигли смертные и которые ими используются. Цена - или указанная в правилах или та, что укажет ГМ. Технологии могут быть захвачены или украдены!

Профильная технология, цена:

+,++,+++ - 4.

++++,+++++ - 6.

++++++ - 12.

Непрофильная технология, цена:

+,++,+++ - 6.

++++,+++++ - 10.

++++++ - 15.

- Здания - важные постройки на осколке, которые дают доступ к определенным функциям. Как правило это исследования определенных технологий, повышение дохода, оборона. Здания могут быть разграблены, при потере здания теряются и возможности технологии, которые были к ней привязаны. На осколках можно построить ограниченное количество зданий.

Профильные здания зависят от расы и особенностей владыки.

Профильные здания, цена:

Академия - 8э. Нужна для исследования технологий определенного типа.

Завод - 6э. Нужен для производства витязей, войск определенного типа, удешевления строительства других зданий, повышения дохода. Можно прописать заводу только одно из перечисленных функций. Перепрофилирование завода - 3э и допдействие. Завод производящий артефакты может производить по 3 артефакта за ход при наличии энергии и одного допдействия. Витязей - по два витязя за ход при наличии энергии и одного допдействия.

Форт - 6э. Нужен для повышения лимита гарнизона осколка. Количество фортов и количество повышаемого лимита зависит от технологии "Инженерное дело". Без нее базово доступен лишь один форт на осколок.

Непрофильные здания, цена:

Академия - 16э.

Завод - 12э.

Форт - 12э.

- Артефакт – могущественный предмет, существующий одновременно на физическом и астральном планах. Очень прочны, могут использоваться неограниченное количество раз. Цена зависит от артефакторики и навыка артефактор у героя (если герой работает над артефактом). Количество и уровень навыков - от уровня технологий Владыки.

Артефакты увеличивающие навык героя или витязя, цена:

1 навык - 10э.

- Предмет - вещь физического плана. Хрупки, могут использоваться ограниченное число раз.

- Реликвия – редчайший артефакт огромной силы.

- Заклинание - особое заклинание, применяемое за энергию на физическом плане. Чем выше навык смертных в соответствующей школе, и чем больше энергии на него потрачено - тем оно масштабнее и эффективнее.

- Ресурс - особый вид сырья, полезный для определенных целей.

[u]Мир [/u]— собрание осколков под руководством одного Владыки. Обладает следующими свойствами:

- Доход. Сумма доходов входящих в состав осколков.

- Защита. Затрудняет атаку осколков в составе мира.

[u]Осколок [/u]— неделимый островок в астральном пространстве. Обладает следующими свойствами:

- Размер - величина осколка. Чем он больше - тем больше на нём может разместиться населения и тем труднее, как правило, его захватить.

- Доход - поставляемая населением энергия.

- Население - господствующая на осколке раса, а также степень его населённости.

- Настроение населения - степень довольства населения. По умолчанию население везде настроено спокойно (кроме родовых – там население довольно). Счастливое население приносит доп.доход, довольное немножко повышает гарнизон осколка за счет добровольцев, недовольное приносит сниженный доход и может восстать если его подговорить на это, население в ярости может восстать и само по себе.

- Сила гарнизона - величина защитного гарнизона.

- Снабжение - максимально возможная сила гарнизона. Если при захвате нейтрального осколка там осталось больше войск чем позволяет его снабжение, излишки расформировываются. Если после пополнения гарнизона лимит снабжения превышен, излишки быстро вымирают.

- Ландшафт. Разные войска получают на разных местностях бонусы и штрафы.

- Трофеи - призы, получаемые за захват осколка. Как правило, их получает первый захвативший Владыка.

- Ресурсы - месторождения особых ресурсов.

- Особые свойства.

- Прочее.

[u]Нейтралы[/u] - общее название всех осколков, не принадлежащих Владыке или какой либо могущественной фракции. Могут объединяться в союзы при агрессии Владык на них или осколков с расами с похожим мировоззрением. Союзы имеют возможность оперативно приходить друг другу на помощь благодаря своим астральным магам или помощи наемных астральных магов. Если вырезать их вовремя - подмога не придет.

Нейтралы могут атаковать и низвергать Владык, сила их атаки равна силам гарнизона. Герои и витязи нейтралов проходят через защиту также, как герои и витязи Владык.

[u]Родовой[/u]— стартовый осколок, с которого Владыка начинает свой путь.

- Все трофеи по умолчанию хранятся на родовом. Низвергнувший Владыку (т.е. взявший его родовой) Владыка или нейтрал может получить все его трофеи и технологии (исключение - технологии выше продвинутого уровня; они не передадутся автоматически, однако их можно будет изучить по сильно сниженной цене). Однако если в ходе штурма Академии были разрушены, то победитель, соответственно, не получает технологий из них.

- Взять родовой может оказаться несколько сложнее, чем кажется, исходя из численности гарнизона по ИС. При его взятии Владыка погибает моментально.

[u]Источник [/u]- в отличие от осколка, после захвата остается в Астрале и дает своему владельцу определенные преимущества. Сила источника является по сути гарнизоном и каждый ход падает на 1 (т.е. падает базовый гарнизон, но не доп. гарнизон, поставленный лично Владыкой), минимально до 1. Защита мира на них не распространяется. Их можно как захватывать, так и разрушать.

[b]Критерии победы.[/b]

Победителем объявляется обладатель максимальных размеров мира. По умолчанию игра длится от 30 до 60 хода включительно. Может окончиться раньше если все Владыки будут низвергнуты NPC.

Также можно изобрести/найти ТЗ с особым путем к победе.

[u]Как считается размер мира:[/u]

Крохотный-маленький-небольшой-средний-большой-огромный-гигантский-гаргантюозный

0.5 - 1 очко - 1.5 очка - 2 - 3 - 4 – 5 - 6.

[u]Уровни развития технологий и школ магии:[/u]

базовый-продвинутый-экспертный-мастерский-грандмастерский-эпичный (эпичный нельзя разработать по умолчанию). Каждый уровень дает пассивный бонус к эффективности действий соответствующей направленности.

На каждой из высших ступеней развития технологии (начиная с экспертного и выше) открываются особые дополнительные возможности.

Нельзя прокачать больше 3 уровней технологии за раз (за один ход).

Нельзя прокачать больше 2-ух технологий за раз (лимит расширяется особенностми мира в определенных областях и спецтехами/постройками).

Со старта дается 3 очка технологии, все что больше - все те же минус 2 к стартовому доходу.

Одинокие герои технологий иметь не могут.

[b]Действия[/b].

[u]- Каждый ход можно совершать 4 действия (по умолчанию; со временем можно повысить лимит), потратив на каждое минимум 0.5 энергии.[/u]

[u]- Можно совершить 2 основных и 2 дополнительных либо 1 основное и 3 дополнительных либо 5 дополнительных действий.[/u]

- Основное действие - действие вне мира. Дополнительное - внутри мира. Основное действие можно применять как дополнительное, наоборот - нет.

- Мелкие действия, вроде допроса пленников, переноса предмета, отправки сообщения внутри мира в лимит не входят и энергию не расходуют.

- Можно повысить эффективность одного из совершаемых действий, направив своего героя помогать в этом деле.

- Можно разработать технологию логистики на +1 основное действие, но стоить первый уровень будет 18э, а каждый последующий - на 3 дороже. А также малую логистику на +1 дополнительное действие за 6э.

[b]Основные действия:[/b]

1) Вывести мир в ничто или вернуть из ничто. Во время перемещений в/из ничто нельзя действовать. Уход в Ничто занимает весь цикл, об этом становится известно всем Владыкам. Происходит автоматически, если 3 хода подряд нет заявок ходов.

2) Сдаться. Мир при этом раскалывается на нейтральные осколки.

3) Атака нейтрального осколка/иного объекта вне мира. Необходимо потратить минимум 0.5 энергии. Так же необходимо указать минимум 1 из возможных к использованию родов войск (и распределить выделенную энергию между войсками и героями, а также выдать предметы). Большие вложения в одного героя или в магию менее эффективны, чем в войска. Возможно расписать тактику боя, выдать войскам особые приказы, применить 1-2 школы магии (в магию тоже можно вкладывать энергию, колдует по умолчанию лично Владыка. В среднем 1 э вложенные в магию эффективнее 1 э вложенного в войско). В бою принимают участие силы всех прибывших атаковать героев и местный гарнизон. Если побеждает местный гарнизон, то осколок остается нейтральным, иначе судьба осколка в руках победителей (по умолчанию – осколок присоединяется к миру победителя, ему достается все трофеи, но возможно иметь и иной приказ). Силы разных владык могут иметь приказ действовать в союзе, и будут пытаться эти приказы воплощать. Рядовые воины необязательно будут в точности выполнять слишком странные для них приказы владыки. При затратах на атаку равных гарнизону защитников шансы на успех в районе 50% без учета модификаторов (таких как сила героя, технологии, трофеи и т.п.).

4) Атака Владыки. Происходит аналогично атаке нейтральных осколков, но из энергии атакующего (как потраченной на войска так и на магию) вычитается энергия на преодоление защиты мира, равная защите мира деленной на число осколков (округление вверх), но при этом энергия атакующего не может стать меньше 1/10 от затраченной (т.е. всегда пройдет минимум 0.5 э войск/магии, а также герои и витязи атакующего). В бою принимают участие силы всех прибывших атаковать Владык, местный гарнизон, и силы прибывших защищать мир Владык. По умолчанию проводящий цикл в своем мире герой или витязь будет его защищать в случае вторжения. Бой происходит на внешнем осколке атакуемого мира. Если побеждает кто-то из атакующих, осколок отрывается из мира защищавшегося и присоединяется к миру победителя, а защита мира защищавшегося снижается на величину потраченного вложившимся больше всех из атакующих в преодоление защиты. Если побеждают силы защищающегося, то осколок остается в составе мира, защита не меняется.

Если два Владыки одновременно атакуют друг друга, то первым действует вложивший больше энергии. Можно за ход несколько раз атаковать одного Владыку, если есть достаточно основных действий

При совместной атаке несколькими Владыками при наличии договоренности и при условии успешности атак каждый из них может отбить по осколку последовательно. Атакующие Владыки могут по договоренности обмениваться войсками. Однако на войска каждого из Владык по-прежнему будут действовать только технологии их родного мира

5) Отправить вне мира особую миссию, не связанную с атакой. Если цель – другой мир, и его там не ждут, то должна быть затрачена энергия на прохождение через защиту.

[b]Дополнительные действия:[/b]

1) Потратить энергию на увеличение защиты мира (в пропорции 1:1.5).

2) Разработать технологию (необходимо указать, что именно она даёт) или род войск.

3) Возвести постройку (аналогично).

4) Пополнить гарнизон конкретного осколка (нужно указать вид войск).

5) Провести ритуал, прочесть заклинание, действующее только внутри мира, и т.п.

6) Использовать артефакт, предмет, ритуал и т. д. не связанный с прямой атакой и применяемый не автоматически.

7) Призвать нового героя. Чем больше у владыки уже есть героев, тем это дороже. По умолчанию призыв второго героя с суммой навыков 2 обойдется в 10 энергии, призыв третьего в 13 и т.д. Можно также обратить в героя имеющегося витязя. Нельзя одновременно иметь более 5 героев.

8) Прочие действия внутри мира. На каждое действие необходимо выделять энергию (не менее 0.5э). Смертные не герои, и не обязательно выполнят задание в точности, если оно слишком сложное или просто им слишком не нравится. Возможные действия: строительство и разрушение зданий, создание организаций, изменения условий жизни, принесение части населения в жертву владыке, исследования осколка или что угодно другое.

[u]Герои и витязи [/u]

- При гибели герой потеряет большую часть накопленного опыта и воскреснет в конце цикла. Витязь погибает навсегда если отсутствует технология.

- По достижению уровня кратного 10 герой получает особое звание и доп.бонус.

- У большинства навыков нет потолка развития, но после навыка 10 его прокачка замедляется.

- На получаемый опыт влияет как кол-во вложенной э (вложенной вообще, а не конкретно в героя, так как войска все равно опыт не получают и его с чистой совестью забирает герой) - в меньшей степени, так и масштабность битвы (сила врагов, особенно убитых лично героем) и интенсивность применения героем своих навыков - в большей степени.

- Изученные технологии, как правило, влияют на войска Владыки, но не на героев и витязей

- И герои и витязи проходят сквозь защиту атакуемого мира без дополнительных затрат (то есть за минимально необходимые 0.5 э). И герой и витязь не могут принимать участие более чем в одном действии в ход за пределами мира (в пределах мира можно и в нескольких, если все они мелкие).

- По умолчанию в конце цикла герой возвращается в родной мир.

- Герои и витязи обладает особенностями своей расы.

- Герой может быть нанят, но его стоимость растет в геометрической процессии. Стартовая минимальная стоимость героя с двумя навыками - 12э. Дальше соответственно 24, 48, итд.

- Со старта у героя по два навыка.

- Можно взять вместо стартового героя трех витязей.

- Можно взять два героя но у каждого будет по одному навыку.

- Можно взять больше навыков герою но каждый лишний уровень навыка будет стоить 2э стартового дохода.

[b]Переговоры и обмен[/b]

- Дипломатия за пределами игровой темы разрешена но только при добавлении в беседу ГМ-а. Переговоры могут быть перехвачены частично или полностью с помощью специальных технологий, недоступных со старта.

- Можно бесплатно основать посольство в чужом мире, послав туда специальную миссию дополнительным действием. Это позволит начать совместные торговые, исследовательские и иные действия, а также усложнит перехват ЛС.

Посольство позволяет совместные исследования технологий вне лимита, но не более одной ступени одной технологии за ход. Можно обменяться трофеями. Нельзя основать два посольства за раз. Если на осколок будет совершено нападение - посольство могут уничтожить.

- Если Владыки при встрече обменялись энергией, то использовать ее можно начиная со следующего хода или сразу, но лишь при наличии специальной технологии.

- Для присоединения по договоренности осколка, захваченного другим Владыкой, необходимо присутствие на этом осколке либо сил самого Владыки, которому передается осколок, либо нанятых этим Владыкой наемных нпс

- Можно по обоюдному согласию забирать осколки из чужого мира, послав дипломатическую миссию дополнительнымдействием. Гарнизон осколка уйдет в мир Владыки и там расформируется. Также можно откалывать осколки своего мира, делая их нейтральными. Не более одного осколка за раз.

[b]Общие установки и правила[/b]

- Заявки на ход отправляются через ЛС. Можно разместить ее официально и в технической теме если есть желание (но обычно этого не делают чтобы не раскрыть особенности Владыки).

- Стартовые технологии могут быть какими угодно, но развитые (имбалансные) технологии могут привести к существенным проблемам - у общества стимпанка начнутся загрязнения, у магов могут возникнуть магические катаклизмы и нашествия враждебных стихий.

Уровень технологии и школы магии, если он выше базового, отмечается плюсиками (один + за каждый дополнительный уровень - скажем, волшебство ++ означает экспертное волшебство).

- Тратится только наличная энергия.

- Нельзя резервировать энергию на оборону мира.

- Условные заявки ограничены тактикой боя "по ситуации" и мелкими действиями

- Положительные особенности Владык отмечаются зеленым, неоднозначные - оранжевым, отрицательные

- красным

- Перевод гарнизона в пределах мира считается как действие в мире

- Возможен шпионаж, диверсии (вырезание населения, взрыв построек и т.д.) и т.п. Это полностью скрытые действия.

- Получаемые и добываемые ресурсы можно накапливать, отдав на это специальный приказ

- Можно при желании грабить корованы (т.е. поставки Владыками ресурсов и энергии из мира в мир) и устраивать засады, перехватывая чужие армии/героев

- Можно колонизировать захваченные осколки без населения (или с вырезанным в ходе боев населением); быстрота заселения зависит от потраченной на колонистов энергии

- Здания привязаны к осколкам. Количество не ограничено размером осколка, но чрезмерное количество даст непредвиденные побочные эффекты.

- Свежеприсоединённый осколок, свежеизученная технология, свежезахваченный трофей и т.д. никак не влияют на мир и хозяина до начала следующего хода.

- Следует воздерживаться от чрезмерного цитирования (более 3 уровней либо большие посты). При необходимости обращайтесь к Владыке лично ("имярек, я согласен...").

- Можно (и рекомендованно) установить тактику защиты мира, в противном случае она будет случайная

- Прочая механика скрыта.

- Многие правила можно обойти за определенную плату.

[b]Порядок хода.[/b]

Фаза 1. Вычитание энергии на будущие действия.

Фаза 2. Повышение силы гарнизонов.

Фаза 3. Миссии вне мира.

Фаза 4. Атаки Владык.

Фаза 5. Атаки нейтральных объектов.

Фаза 6. Смена владельцев осколков, понижение защиты миров, другие последствия битв.

Фаза 7. Действия в мирах

Фаза 8. События в мирах

Фаза 9. Получение доходов.

Фаза 10. Очищение (завершение длительных эффектов, урезание гарнизонов, превышающих лимит и т.д.)

Фаза 11. Добавление нового контента.

Фаза 12. Уход-выход из Ничто, сдача.

[b]Для записи необходимо :[/b]

(присылать в ЛС)

Для обычных Владык.

1) Имя Владыки.

2) Раса, населяющая родовой осколок. Его название.

3) Герой и его навыки (сумма 2, можно больше/меньше - требует балансировки)

4) Ландшафт осколка.

5) Имеющиеся войска: 4 штуки (список типов войск и замечания к ним ниже). Можно меньше/больше - потребует балансировки.

6) Имеющиеся школы магии: 2 штуки (список школ и замечания к ним ниже). Можно меньше/больше - потребует балансировки.

7) Стартовые технологии (направления и замечания к ним ниже).

8) Особая "фича" - фирменная способность/талант Владыки.

9) Прочие преимущества и недостатки (особенности)

10) Девиз (лозунг примерно в 1 строчку, характеризующий Владыку)

Для одиноких героев.

1) Имя Владыки (может совпадать с именем героя).

2) Раса героя.

3) Герой и его навыки.

4) Особенность Владыки.

5) Прочие преимущества и недостатки.

6) Девиз.

Стартовые очки для распределения:

Со старта им доступно 16 очков навыков для распределения. Больше 5 в один навык вкладывать нельзя. Одинокие герои не могут иметь технологии, но могут помогать другим Владыкам (не одиноким героям) в их изучении.

[b]Пример заявки.[/b]

Имя Владыки: Фантом.

Раса: люди, осколок Хронос.

Ландшафт: равнина.

Герой: Временщик (маг времени 2)

Войска: а) гвардия времени (тяжёлая пехота, специализирующаяся на бое с другой тяжёлой пехотой); б) рейдеры (кавалерия, специализирующаяся на рейдах по тылам, но слабая в бою); в) стрелки времени (обычные арбалетчики); г) хрономанты (маги, ускоряющие врагов и замедляющие союзников)

Школы магии: колдовство, огонь.

Стартовые технологии: базовое инженерное дело, изготовление тяжёлых арбалетов, знание целебных трав.

Способности: остановка времени (ненадолго может остановить время для всех врагов на осколке, где происходит битва).

[i]Время на нашей стороне[/i]

[b]Примеры ходов[/b]

[quote]Изучаю мастерскую магию земли. 10э

Атакую осколок Сыра Земля. 5э.

Асти. 1э.

Маги земли.3э.

Маги природы.1э.

Тактика:

Асти и маги природы заготавливают отменный хмельной квас. Простой хмельной квас.

Маги земли, здоровые брутальный мужики, под руководством Асти идут на переговоры к кентаврам.

Предлагаем присоединиться. А что, все здоровые, крутые, силы немеряной, любим землю и просторную жизнь. Айда, короче, с нами.

Устроить борцовские бои, кто кого заборет- наши маги земли против кентавров. Зрителям пить квас. В конце побрататься с кентаврами и присоединить осколок.

Если миром не выходит:

Взять на слабо. Выставить самого здорового мага земли, он черпает силы от земли, его центр масс гораздо ниже, чем у кентавра, заборет. Пусть борется с самым сильным кентавром.

Победим- братаемся, пьем, присоединяем.

Проигрываем/они не идут на борьбу- прямо под конями устроить провалы земли, маги природы пусть вяжут ноги кентаврам корнями полевой травы (а дерн- это зачастую сурово). Маги земли пусть забарывают кентавров в землю, пока они не потеряют дееспособность.

Присоединить осколок. Бороться за мирное урегулирование))[/quote]

[quote]

0.5э – дополнительное действие, Португа: до прибытия своего предводителя Сксакс-са Боевые Лобстеры осматривают трофеи, выбирают пару наиболее целых кораблей из вместительных, которые палили железом посредством дыма,

сгружают на один все запасы пороха(бочёнков с непонятным порошком и другие ценности, питьевая вода идёт на другой корабль) и пистолей(непонятных приспособлений с дымом внутри), сабель и кортиков(оружия пиратов),

в трюме второго корабля запираются связанные и разоружённые пленники с питьевой водой,

эти корабли показательно конвоируются(Боевые Лобстеры сила 1, соответственно оставшиеся силы 5-1=4) в Атлантиду,

Остальной флот затапливается(с возможностью потом его поднять посредством магии Воды) для блокирования неприятельского флота и устройства подводной засады(импровизированные "быстро возводимые" подводные укрепления, присутствует подводное инженерное дело) с оставшимися Боевыми Лобстерами с силой 4, прячущимися в своей родной стихии. Разумеется на усмотрение и отыгрых безобразия ДМом, со стороны должно казаться что Водный Союз уходит максимально забирая доступные трофеи и ломает(гадит) то что не в силах забрать, затягивая свой уход с Португи.

Пленные(если были таковые) связанными заперты в трюме с питьевой водой, трюм не отпирается до встречи с гарнизоном и эллитидами - отыгрывать буду в 3 цикле.

0.5э – дополнительное действие: Атлантида -> Португа

1э – феи Воды обеспечивают усиление\удешевление магии Воды, после ритуала на усмотрение ДМа - становятся в гарнизон, с водой и морской змеёй обрушиваются на центр сопротивления Португи или другое.

3э – в Дождливый цикл перед атакой провожу Водный ритуал по накапливанию воды и сливанию части её вместе с морской змеёй с Атлантиды для затопления сухопутной части осколка Португа(выброс огромного количества воды вместе с морской змеёй над сушей-центром сопротивления).

Цель ритуала - затопить осколок Португа ДО атаки вместо обычного затопления после присоединения в течении 2х ходов.

Должно по идее произойти внезапно, Боевые Лобстеры получают + к счёту, сухопутные вероятно получают какие то минуса под водой и имеют дело сначала с морской змеёй.

0.5э - основное действие: иллитидоящер Сксакс-с (чемпион 1, регенерация 1, поглотитель 1) приводит свежее подкрепление и возглавляет силы Водного Союза на осколке Португа с целью его присоединения.

1э Боевые Лобстеры - свежее подкрепление.[/quote]

[quote]Позволяю Астральному Рыцарю Метанайту основать Орден на Гориясне. Орден налогами не облагается и вообще имеет статус автономии (но при случае чего - должен выступить на защиту осколка совместно с гарнизоном). Осколок отходит при этом Аэлморской Империи. Беженцам при этом делается предложение следующего толка:

Вас хотел исказить неизвестный злой маг под предлогом изгнания элементалей. Аэлморская Империя совместно с Метанайтом спасли вас и от него, и от элементалей. Предлагаем вам войти в состав Аэлморской Империи. Вы обретете сразу двойную защиту - и Аэлморской Империи, и Метанайта, который хочет основать свой рыцарский Орден здесь. Причем жить будете в просвещенном и продвинутом государстве магов-ученых, заботящихся о своих гражданах. Ну как, идет?

(пункт с освобождением от налогов уже не включаю).

Это все дополнительное действие.

2) Исследую базовую магию огня. 3э (насколько помню). Дополнительное действие.

3) Орион Гракх прокладывает торговый путь в Гармониум и основывает там посольство. Желательно перенять любые дипломатические методы, какими только Гармониумцы захотят поделиться. 2э (на дипломатические расходы и наилучшее перенятие передовых методов дипломатии). Заодно он встречается с представителем честного купца хамстера, и наши спецы по артефакторике опознают перстень и его свойства, сообщают это хамстеру (ТЗ ессно, и для него, и для меня), и принимают от него 1э в уплату. Все это - основное действие.

[/quote]

[quote]1э Пропаганда за улучшение отношения к Архонтам. делаю краткий список тезисов. Пусть они условно будут оформлены в длинную речь. 1. Мы- ученые. Не все, что кажется- реальность. 2. Архонты- живые создания. Они размножаются, они стареют, они умирают. На это нежить принципиально не способна. 3. Архонты не отличаются от остальных рас ничем, кроме системы организма. Их работа тела строится на других принципах, но мертвыми от этого они не перестали быть. 4. Напомнить о происхождении нашего народа (ориджин с песнями и пустотой) 5. Указать на экономические и военные выгоды от сотрудничества 6. Рассказать об их помощи в битве, об их храбрости и тд

За компанию активировать способность в мире. Пусть угомонятся уже

0.5э Сформировать Кардогарскую Императорскую Гвардию (КИГ). 10000 лучших воинов, оставшихся по тем или иным причинам при перетасовке без легиона. Ветераны, верные владыке. Разместить в арнизоне на постоянной основе. Теперь они- мой гарант силы в разговоре. Пусть порядок поддерживают в столице.

4э Атака Былбуля. Отправить 4 новых легиона. Захватить плацдарм. Привезти с собой как можно большие запасы пресной воды, выкопать колодцы (вода всегда есть на большой глубине. Примерно 4-6 метров в условиях засухи точно должна быть). Предложить Вождям осколка или войти в Империю и получить решение всех проблем, или быть захваченными силой. При появлении любого Владыки, атаковать оного без предупреждения. Если удастся, включить в армию и силы местных. Если с нами не пойдут, подавить сопротивление (мирных лояльных не трогать) и уничтожить силы противника, испольщуя новые принципы формирования легионов. [/quote][/quote]

[u]- Можно придумать свою школу/расу/ландшафт/технологию/навык героя; тогда нужно указать направленность, преимущества и недостатки.[/u]