

# Военно-политические правила

## ВОЙСКА

Типы войск:

- Армия – передвигается по суше на соседний граничащий сектор, может передвигаться через воду по средствам действие «переброска».
- Флот – передвигается по воде на соседние граничащие водные сектора, может участвовать в переброске армии и осадных орудий через воду.
- Осадные орудия (отряды) – осадные отряды не могу передвигаться без армии, они позволяют штурмовать укрепленные сектора.

Атака и защита:

- Войска, осуществляющие передвижение, считаются атакующими
- Войска, которые не двигаются считаются защищающимися

## АРМИЯ

Армия имеет силу от 1 до 3х.

### ДЕЙСТВИЯ АРМИИ:

**Передвижение** (1ход) – движение армии в соседний граничащий сухопутный сектор.

**Переброска армии** (1 сезон) – движение войск через цепочку граничащих секторно неподвижных кораблей образующих единую цепь. Армия может передвигаться через водное пространство, которое занято вашими кораблями, либо кораблями союзников, если есть «соглашение об открытых границах», до трех секторов по воде, то есть войска начинают движение с суши и должны закончить движение на суше, при этом движении через корабли не входит в счет передвижения войск. Также если движение войск осуществляется через водное пространство, в котором начнется битва, то передвижение через такой сектор невозможно, поэтому переброска не будет исполнена, а войска останутся на месте.

Например, переброска армии из сектора Лейавин(И30) в сектор Западный Даск(А13), осуществляется переброской через Залив Топал(К13), Южное море(К11), Океан Эльтерик(К16) и попадает уже граничащий с водный пространством Западный Даск (А13).



Особенности:

Сколько угодно армий может перебрасываться через водное захваченное пространство;

Можно использовать союзное водное пространство, занятое союзными кораблями для переброски армии через них, при условии военного союза или иных условий, оговоренных игроками об использовании водного пространства;

Если в водном секторе идут боевые действия, такой сектор нельзя использовать для переброски;

Если какие условия не удовлетворяются, то переброска прерывается, а войска остаются на месте (потеря сезона);

**Перехват сектора, оккупация** (0 сезонов) – при нахождении вражеской армии в секторе, сектор считается оккупированным, в нем нельзя производить армию, флот и инженерные войска.

**Захват территории** (3 сезона) – захват территории осуществляется 3 сезона, при этом войска должны оставаться до конца 3 сезона в секторе, передвижение войск прерывают захват территории. Военные действия не прерывают захват территории.

**Разведка сектора** (1 сезон) – получаете сведения о предприятиях и ресурсах, которые открыты на данной территории.

**Поиск скрытых организации** (1 сезон) – получения сведений о скрытых организациях, логовах и прочих скрытых местах. Возможна неудача, шанс успеха (50/50%), при двух неудачах в подряд на данной территории, третья будет иметь 100% успех.

**Разграбить сектор** (1 сезон) – получение 30% доходов от предприятия разово, после предприятия имеют статус «пограблено» и требует восстановления. Грабить можно единожды.

**Геноцид сектора** (2 сезона) – для осуществления данного действия требуется спецоперация «геноцид» и армия на выбранной территории. При передвижении армии из сектора, геноцид сектора прерывается, а спецоперация сгорает. Сектор в конце второго сезона не имеет рейтинга населения, так в нем нет жителей. Все предприятия и прочие активности, требующие наличие населения, не работают. Для восстановления населения требуется спецоперация «переселение народа». Такой сектор восстановится через 6 сезонов (2 игровых года) самостоятельно. Вызывает беженцев 50% от населения – это ни на что не влияет, кроме рейтингов в соседних секторах. Сторона на чьей стороне происходит геноцид, знает о происходящем, а также куда бегут беженцы.

## ФЛОТ

Флот всегда имеет силу 1 без спецопераций и усилений.

---

### ДЕЙСТВИЯ ФЛОТА:

**Передвижение** (1 сезон) – движение флота в соседний граничащий сухопутный сектор.

## ИНЖЕНЕРНЫЕ ВОЙСКА (ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ)

Осадные орудия участвуют исключительно при атаке укрепленных секторов.

При поражении осадные орудия уничтожаются и не могут перейти к врагу.

---

### ДЕЙСТВИЯ ИНЖЕНЕРНЫХ ВОЙСК:

**Осада** - при атаке *армии*, если в ней находятся инженерные войска игнорирую свойство «укрепление».

**Разрушение укреплений** (1 сезон) – в *оккупированной территории* можно уничтожить «*укрепление 1 и 2*», *укрепление 3* нельзя разрушить.

**Разрушение здания** (1 сезон) - в *оккупированной территории* можно уничтожить любое предприятие, штаб, казарму.

## УКРЕПЛЕННЫЕ СЕКТОРА

Укрепленные сектора имеют знак башни со значением от 1 до 3.

Укрепление 2 и 3 невозможно взять без осадных орудий или войск со свойством «осадный», которое может быть у нейтральных отрядов, допустим драконов и прочих.

Армия, атакующая «Укрепленный сектор» с защитой 2 и 3 умирает, неважно сколько отрядов, если нет осадных орудий.

Укрепление работает также и без армии, то есть не требует наличия войск в секторе.

## СПЕЦОПЕРАЦИИ

Штаб (Способность полководец) – специальное сооружение, позволяющее применять спецоперации. 1 штаб – одно применение спецоперации в сезон.

Производство спецоперации требует наличие открытой технологии по каждой из них в отдельности, а также денежных затрат для каждой из них.

Счет действия дальности спецоперации ведется от ваших занятых территорий или войск.

Спецоперации невозможно передавать никому, ее использует главнокомандующий армии.

---

### СПИСОК СПЕЦОПЕРАЦИЙ:

1. **Атака армии** (+1... +3) – усиливает армию на 1... 3 при атаке. (Например, было войско силой 1... 3, а станет 2... 4, но только на этот сезон)
2. **Защита армии** (+1... +3) - усиливает армию на 1 при защите. (Например, было войско силой 1... 3, а станет 2... 4, но только на этот сезон)
3. **Атака флота** (+1... +3) – усиливает флот на 1... 3 при атаке. (Например, был флот силой 1... 3, а станет 2... 4, но только на этот сезон)
4. **Защита флота** (+1... +3) - усиливает флот на 1 при защите. (Например, был флот силой 1... 3, а станет 2... 4, но только на этот сезон)
5. **Телепортация армии** (дальность от 1 до бесконечности) – армия может передвигаться в любой сухопутный сектор без ограничений, при условии, что конечная точка передвижения должна быть разведана.
6. **Защита сектора от спецоперации** – все спецоперации в избранном союзном/оккупированном секторе будут аннулированы, не важно вражеские, союзные или свои, абсолютно все на этот сезон.
7. **Войско блефа** (1... 3) - создает армию, которой не существует. В случае нападения на эту армию армия не участвует в бою и тут же пропадает. Эти войска нужны для создания иллюзии армии при разведке вражеской стороной. Эти войска нельзя усилить.
8. **Убийство Армии** – убивает 1 самую слабую армию вражескую армию, дальность применения от 1 до 3х секторов, зависит от развитости технологии.
9. **Потопить флот** - убивает 1 флот, дальность применения от 1 до 3х секторов, зависит от развитости технологии.
10. **Убийство Инженерных войск** - убивает инженерные войска, дальность применения от 1 до 3х секторов, зависит от развитости технологии.
11. **Уничтожение укреплений** (1,2,3) – уничтожает избранное укрепление силой 1, 2 или 3
12. **Обычная Разведка** (дальность 1... бесконечность) - получаете сведения о предприятиях и ресурсах, которые открыты на данной территории.
13. **Геодезическая разведка** (дальность 1... бесконечность, сила разведки) – получение сведений о полезных ископаемых на данной территории. Некоторые ресурсы могут быть найдены не сразу из-за низкой силы разведки.
14. **Невидимый флот** – на данный флот нельзя напасть, если не была проведена разведка. При передвижении он теряет данное свойство.
15. **Невидимая армия** - на данный флот нельзя напасть, если не была проведена разведка. При передвижении он теряет данное свойство.

16. **Диверсия на предприятии** (дальность 1... бесконечность) - останавливает работу избранного предприятия на 1 сезон.
17. **Уничтожение предприятия** (дальность 1... бесконечность) – уничтожает избранное предприятие.
18. **Поиск скрытых организации** (дальность 1... бесконечность) - получения сведений о скрытых организациях, логовах и прочих скрытых местах. Возможна неудача, шанс успеха (50/50%), при двух неудачах в подряд на данной территории, третья будет иметь 100% успех.
19. **Уничтожение сектор** (дальность 1... бесконечность. Сила 1 и 2) – уничтожает сектор со всеми людьми и предприятиями на данной территории становится недоступны для перемещения на 6 сезонов, а также не подлежит восстановления на данный период. Сила 1 – уничтожает не посредство избранный сектор, сила 2 уничтожает не только избранный сектор, но и все сектора прилегающие к нему.
20. **Развертывание инженерных войск** – разместить инженерные войска в любой своей казарме.

## СПОРНЫЕ МОМЕНТЫ

Когда встречаются несколько сторон, самые слабые стороны мгновенно погибают, при этом остаются только две стороны и они бьются по обычным правилам.

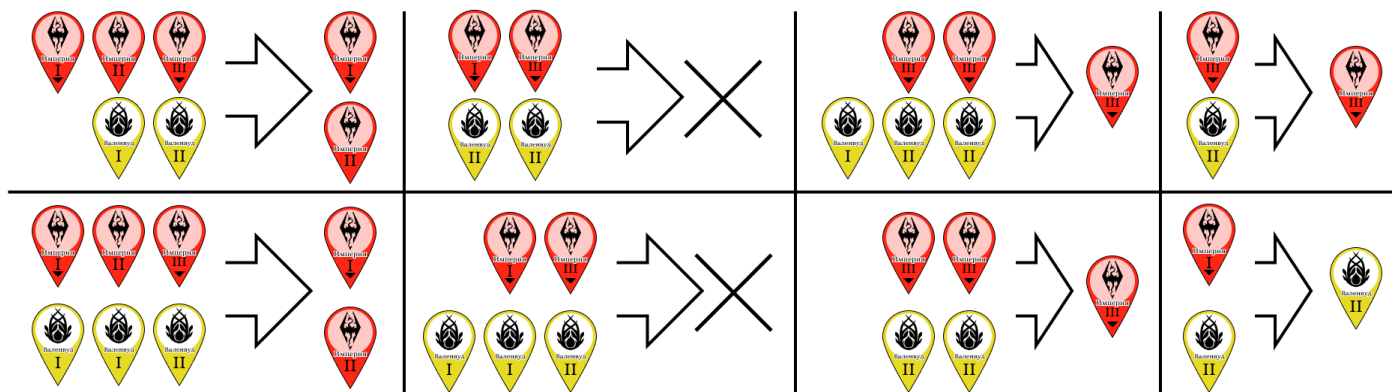
Если все стороны имеют одинаковую силу войск, то они все погибают.

Если первая сторона с наибольшей силой есть, а вторую команду по силе не возможно определить, так как у них равные значения, то выбирается любая сторона, а другая мгновенно погибает.

Союзные стороны бьются как единое войско, приоритет по умолчанию определяется, фактором владельца территории.

Армия и Флот владельца территории имеют наивысший приоритет. Данный приоритет не может быть изменен для армии или флота указом.

## РАЗНЫЕ СИТУАЦИИ И ИСХОДЫ БОЯ



## СТАТУС ГРАНИЦ

**Союз** – между государствами подписано союзное соглашение, войска не могут атаковать друг друга, при нарушении одной из сторон, рейтинг соседнего государства на который напали увеличивается, если не была объявлена война.

**Война** – одно государство объявляет войну другому в письме, государство которое объявило войну повышает рейтинги на своих территориях, а также рейтинг не может упасть ниже единицы.

**Открытые границы** – между государствами подписан договор об открытых граница. Войска могут свободно передвигаться по чужим территориям и не атакуют друг друга, если нет иного приказа.

**Внезапное нападение** – нарушение любых мирных договоренностей, атака ваших войск без официально объявления войны. Жертва такого нападения получает увеличение рейтинга на своих территориях.

**Нейтралитет** – войска в нейтральных территориях не атакуют друг друга, если иного не приказано.

## ГИЛЬДИИ И ИХ ПОЛИТИЧЕСКОЕ ВЛИЯНИЕ

### СЧЕТА ГИЛЬДИИ

У каждой гильдии есть счет, на который может любой игрок перевести деньги. Для этого необходимо обратиться к Мастеру-Экономики (Младшему писарю). Отправить документом (txt, doc, pdf, rtf) Вконтакте с описанием в форме указа.

Вы имеете также можете запросить информацию о том, сколько у вас на счету игровых денег.

### ДОХОД ГИЛЬДИИ

Гильдия получает доход с экономических предприятий, если таковые есть в ее распоряжении, с продажи услуг игрокам(спецопераций), исследований.

### ЗАМЫСЛЫ ГИЛЬДИИ

У каждой гильдии есть **замыслы**, которые они получают за трату очков влияния, а также если эти замыслы у них открыты.

Производство замыслов требует наличие открытой технологии по каждой из них в отдельности, а также затрат для каждой из них, стоимость зависит от специфики отдельной гильдии и определяется индивидуально для каждой из них.

Счет действия дальности замысла ведется от ваших занятых отделений гильдий.

Замыслы невозможно передавать никому, вы их используете лично.

---

### ОБЩИЕ ЗАМЫСЛЫ:

1. **Отряд нападения** (+1.. +3) – усиливает армию на 1... 3 при атаке. (Например, было войско силой 1... 3, а станет 2... 4, но только на этот сезон)
2. **Отряд защиты** (+1... +3) - усиливает армию на 1 при защите. (Например, было войско силой 1... 3, а станет 2... 4, но только на этот сезон)
3. **Попутный ветер** (+1... +3) – усиливает флот на 1... 3 при атаке. (Например, был флот силой 1... 3, а станет 2... 4, но только на этот сезон)
4. **Усиленный корпус** (+1... +3) - усиливает флот на 1 при защите. (Например, был флот силой 1... 3, а станет 2... 4, но только на этот сезон)
5. **Врата** (дальность от 1 до бесконечности) – армия может передвигаться в любой сухопутный сектор без ограничений, при условии, что конечная точка передвижения должна быть разведана.
6. **Сорвать планы** – все спецоперации в избранном союзном/оккупированном секторе будут аннулированы, не важно вражеские, союзные или свои, абсолютно все на этот сезон.
7. **Иллюзорные войны** (1... 3) - создает армию, которой не существует. В случае нападения на эту армию армия не участвует в бою и тут же пропадает. Эти войска нужны для создания иллюзии армии при разведке вражеской стороной. Эти войска нельзя усилить.
8. **Ассасины** – убивает 1 самую слабую армию вражескую армию, дальность применения от 1 до 3х секторов, зависит от развитости технологии.
9. **Буйство стихий** - убивает 1 флот, дальность применения от 1 до 3х секторов, зависит от развитости технологии.
10. **Наемники** - убивает инженерные войска, дальность применения от 1 до 3х секторов, зависит от развитости технологии.
11. **Подрыв укреплений** (1,2,3) – уничтожает избранное укрепление силой 1, 2 или 3
12. **Разведка гильдии** (дальность 1... бесконечность) - получаете сведения о предприятиях и ресурсах, которые открыты на данной территории.
13. **Георазведка гильдии** (дальность 1... бесконечность, сила разведки) – получение сведений о полезных ископаемых на данной территории. Некоторые ресурсы могут быть найдены не сразу из-за низкой силы разведки.

14. **Ослабить влияние гильдии** (1... бесконечность) – снижает влияние гильдии
15. **Уничтожить отделение чужой гильдии** (расстояние 0) – уничтожает отделение чужой гильдии в том же секторе что и ваша.
16. **Новое отделение** (дальность 1 ... бесконечность) – открывает новое отделение гильдии недалеко от старой
17. **Перенос отделения** (дальность 1 ... бесконечность) - переносит отделение гильдии недалеко от других гильдий.
18. **Расформировать отделения** – расформирование отделения гильдия.
19. **Ослабить силу своей гильдии** – снизить силу влияние своего отделения гильдии.
20. **Невидимый флот** – на данный флот нельзя напасть, если не была проведена разведка. При передвижении он теряет данное свойство.
21. **Невидимая армия** - на данный флот нельзя напасть, если не была проведена разведка. При передвижении он теряет данное свойство.
22. **Диверсия на предприятии** (дальность 1... бесконечность) - останавливает работу избранного предприятия на 1 сезон.
23. **Уничтожение предприятия** (дальность 1... бесконечность) – уничтожает избранное предприятие.
24. **Поиск скрытых организации** (дальность 1... бесконечность) - получения сведений о скрытых организациях, логовах и прочих скрытых местах. Возможна неудача, шанс успеха (50/50%), при двух неудачах в подряд на данной территории, третья будет иметь 100% успех.
25. **Уничтожение сектор** (дальность 1... бесконечность. Сила 1 и 2) – уничтожает сектор со всеми людьми и предприятиями на данной территории становится недоступны для перемещения на 6 сезонов, а также не подлежит восстановления на данный период. Сила 1 – уничтожает не посредством избранный сектор, сила 2 уничтожает не только избранный сектор, но и все сектора, прилегающие к нему.
26. **Развертывание инженерных войск** – разместить инженерные войска в любой своей казарме.

#### УНИКАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ГИЛЬДИИ

1. **Создание армии** – можете создавать армии и передавать под чужой контроль
2. **Создание флота** – можете создавать флот и передавать под чужой контроль
3. **Антимагическая башня** – создает башню в секторе, которая не позволяет использовать замысел, спецоперации на данной территории.
4. **Врата телепортации** – создает специальный объект, через который могу перемещаться войска на любое расстояние между башнями.
5. **Стратегический Магический взрыв** – специальное оружие, уничтожает соседний или более дальний сектор. Радиус поражения сектор и все прилегающие к нему сектора.
6. **Контрабанда** – поставляет на внутренний рынок товар. Гильдия должна иметь две соседствующие отделения на приграничной территории государств, одно отделение с одной стороны, другое с другой, разделенные общей границей. Если в одном из таких секторов будут располагаться войска государства, то контрабанда будет заблокирована. Войска могут не блокировать такие поставки, если на то будет отдан приказ правителя.
7. **Кража доходов предприятия** – кража доходов избранного предприятия, процент зависит от уровня
8. **Ограбление предприятия** – крадут входящие на предприятие ресурсы и получают 40% от рыночной стоимости ресурсов
9. **Убийство (не игрок)** – убивает неигрового персонажа
10. **Пропаганда** – внедрение на нужной территории идеологии
11. **Паника** – отряды бегу в случайном направлении с указанной территории
12. **Анархия** – Все отряды на указанной территории становятся агрессивными и неуправляемыми, действуя на своего усмотрение
13. **Скрытое производство** – скрывает предприятие от разведки, невозможно обнаружить обычной разведкой, только поиском скрытых организаций.
14. **Воскрешение (не игрок)** – воскрешает убитого неигрового персонажа
15. **По следам** – указывает ближайший сектор избранной скрытой организации, получает точные указания сектор, но без его обнаружения.
16. **Великая победа** – указанная армия выигрывает любое сражение при защите.

17. **Экономическая изоляция** – на 1 сезон изолирует избранное государство от импорта, экспорта и поставок из других стран, блокирует контрабанду
18. **Рой саранчи** – уничтожает все сельхоз культуры на 1 сезон.
19. **Поднять армию мертвых** – создает армию агрессивную и неуправляемую, действующую на свое усмотрение.
20. **Проклятые отряды** – усиливает армию на 1 навсегда, после битвы отряда становится неуправляемым, агрессивным действующий в своих интересах.
21. **Пелена** – скрывает сектор от разведки на 1 сезон
22. **Дезинформация** – дает случайные неверные сведения о секторе на 1 сезон. При разведке такого сектора противником, он получит неверную информацию.
23. **Великая охота** – уничтожает население избранного сектора, население восстановится через 3 сезона
24. **Переселение народа** – восстанавливает население избранного сектора
25. **Проклятье рода** – не позволяет зачать ребенка персонажу
26. **Снять проклятье** – снимает проклятий с избранного персонажа
27. **Прикрытие железа** – снижает силу всех армий в секторе до 1 (уничтожает снаряжение)
28. **Водоворот** – топит все суда в избранном секторе
29. **Землетрясение** – разрушает все предприятия, укрепления силой 1 и 2 в секторе.
30. **Пробуждение вулкана** – уничтожает сектор и случайный соседний.
31. **Потоп** – делает сухопутный сектор морским, который граничит с море или океаном.

## ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ВЛИЯНИЯ

**ПОВ** – получаемые очки влияния – это те очки, которые вы получаете с конкретного сектора

**ПОВГильд** – получаемые очки влияния гильдии со всех территорий

**СОВ** – секторные очки влияния – это очки влияния, которые производит конкретный сектор, эти очки не накапливаются на данной территории и обновляются каждый сезон.

**МодВ** – модификатор влияния зависит от того, имеете ли вы наибольшую силу влияния в данном секторе или нет. Если имеете, то ваши очки помножаются на 2, если нет то на 1.

**СВ** – сила влияния гильдии, это число равно значению вложенного влияния в сектор, где располагается ваша гильдия.

**СуммСВ** – это сумма влияния всех гильдий в данном секторе.

**ТВГ** – территория влияния гильдии, это сектор, в котором есть ваша гильдия

**ЧПОВ** - чистые очки влияния с учетом вычетов

**ГП%** - потеря процента влияния с одно силы влияния гильдии

---

## ФОРМУЛА ПОЛУЧЕНИЯ ВЛИЯНИЯ С СЕКТОРА(С ТЕРРИТОРИИ):

$$[ПОВ] = [СОВ] / [СуммСВ] \times [СВ] \times [МодВ]$$

---

## ФОРМУЛА ПОЛУЧЕНИЯ ЧИСТЫХ ОЧКОВ ВЛИЯНИЯ С УЧЕТОМ ПОТЕРЬ ЗА СЕЗОН

$$[ЧПОВ] = [ПОВГильд] - [ПОВГильд] \times [СВ] \times [ГП\%] - 2 \times [СВ]$$

Как из формул видно, чем больше **СВ** гильдии, тем больший процент потерь у гильдии;

Если у гильдии на территории **СВ** больше, чем у остальных, то очки **ПОВ** увеличиваются за счет **МодВ**;

---

## ПОДДЕРЖАНИЕ ГИЛЬДИИ

Для поддержания гильдии необходимо постоянно тратить септимы на ее поддержание.

**Б** – базовые траты на поддержании гильдии могут быть разными, но в основном эта сумма составляет около 1000 септимов в сезон.

**СВ** – сила влияния гильдии, это число равно значению вложенного влияния в сектор, где располагается ваша гильдия.

**ГП%** - потеря процента влияния с одной силы влияния гильдии

**ОГ** – остаток гильдии на конец сезона без вычетов

**ЧОГ** – чистый остаток гильдии на конец сезона (в септимах) с вычетами

---

#### ФОРМУЛА ТРАТ НА ПОДДЕРЖАНИИ ГИЛЬДИИ

$$[ЧОГ] = [ОГ] - ([Б] + [СВ] \times [ГП\%]) - 2 \times [СВ]$$

Стоит учесть, что чем больше конечная сумма и больше сила влияния гильдии, тем больше будет списание в конце сезона, а что поделаться гильдия — это объединение, требующее трат.

#### ПРОБЛЕМЫ И ИХ РЕШЕНИЕ

На стене объявлений буду задания для гильдий, из которых вы не можете взять более двух заданий на весь экономический цикл.

Также есть скрытые события, скрытые в газетах, они также идут в учёт.

Наградой за эти задания могут быть артефакты, манускрипты, исследования, деньги и прочие полезности.

И помните, что вы можете из-за своей жадности, недальновидности создать кризис.

#### РЕЙТИНГИ СЕКТОРОВ

В разработке будет введено в следующей редакции

#### КРИЗИСЫ

**Кризисы** – это непредсказуемые события, которые могут пошатнуть весь Тамриэль. Будь это стратегическое оружие или вселенское зло, порой вы сами как государство можете стать вселенской угрозой. У любого кризиса есть, начало, его развитие и итог.

#### ПАТЧ 1.3:

##### ИЗМЕНЕНИЯ НА ТЕКУЩИЕ ПРАВИЛА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

1. Результаты замыслов и спецопераций «георазведки и разведки» приходят в этот сезон;
2. Войска если не передвигаются могут уничтожить отделение гильдии полностью (это действие войска). Действие «Облава».
3. При окончании действия **«захват территории»** на столицу, захватчик получает контроль над провинцией.
4. Действия войск исполняются по-прежнему в «межсезон» (действие принял в этот сезон, результат в следующем).
5. Для всех государств и гильдий добавляется замысел **«Развертывание осадных орудий»** стоит 1000 септимов, дальность применения ноль.
6. Спецоперации производятся на своей не оккупированной территории, а также где располагаются войска. Дальность применения считается относительно войск и этих территорий.

7. Если провинция захвачена своими же гражданами, происходит смена власти.
8. . Если провинция захвачена гражданами другой страны, но на данной территории могут вспыхивать постоянные восстания, будут появляться войска силой 1.
9. Если войско восстания убить 2-важду на территории восстания, то это считается действием «геноцид».
10. Осадные орудия, как и корабль — это специальный товар согласно правилам экономики.
11. Если произвести корабль, то это корабль появляется в порту.
12. Если заказать товар осадные орудия, то для его установки на карту требуется совершить спецоперацию.

## СТОЛИЦЫ ПРОВИНЦИЙ:

- Сиродиил - Имперский город И12;
- Хай Рок – Южный Даггерфол D1;
- Скайрим – Солитьюд С1;
- Саммерсет – Южный Алинон А12;
- Валенвуд – Южный Эльден Рут В13;
- Эльсвеер – Северная Дюна Э1;
- Чернотопье – Хелмстром Ч6;
- Морровинд – нет столицы;
- Солтсхейм – Южный Солтсхейм S2;
- Тельванис – Южный Тельванис М5;
- Хаммерфелл – Южный Сентинель X16

## ИЗМЕНЕНИЯ В ГИЛЬДИИ

### ЗАПРЕТЫ ГИЛЬДИИ

1. Члены гильдии не могут иметь навык Экономист;
2. Главы государств и элита не могут состоять в гильдии;

### ЧЕРТЫ ГИЛЬДИИ.

У каждой гильдии есть своя предрасположенность к тем или иным технологиям.

### ХАРТИЯ ГИЛЬДИИ

Гильдия никому не подвластна и преследует свои цели. В случае неисполнения главой цели гильдии, главу гильдии снимают с должности.

### НАУКА

Каждая гильдия формирует научные центры автоматически, как только сила гильдии на определённой территории наберёт силу не менее восьми. Так научные центры приносят пассивные очки науки. За очки науки можно открывать замыслы для своей гильдии, либо спецоперации для государств.

Предметы больше не дают очки науки.

### ОЧКИ ВЛИЯНИЯ.

Гильдия получает очки влияния с каждой территории на которой, есть её очки силы. Каждая территория даёт постоянные очки влияния, которые распределяются между всеми участниками по формуле в равном пропорционально соотношении в

зависимости от их очков силы на территории. Гильдия с наибольшим количеством силы влияния получает удвоенное значение очков влияния. Если гильдии имеют наивысшее равное значение очков силы, то бонуса удвоения ни у кого нет.

СОДЕРЖАНИЕ ГИЛЬДИИ.

Гильдия платит за каждое размещённой очко силы двумя очками влияния. Кроме этого от общего значения влияния гильдии вычитается процент. Процент для вычета считается по формуле количество силы влияния, перемноженного на процентную ставку гильдии. Процентная ставка гильдии равна 0,25%. Получается, чем больше силы влияния гильдии размещено в регионах, тем выше процентные вычет с прихода очков влияния.

Денежное содержание гильдии 1000 септимов в сезон.

НОВОЕ ОТДЕЛЕНИЕ/УСИЛЕНИЕ.

Очки силы размещаются на расстояние 1 (соседняя прилегающая территория) от своей гильдии, если нет научного исследования, которое это расстояние увеличивает. Используй замысел "новое отделение", оно же усиление.

ПОНИЖЕНИЕ ВЛИЯНИЯ ГИЛЬДИИ.

Можно понизить силу влияния чужой Гильдией замыслом "понижение влияния гильдии", базовое расстояние 0(в том же регионе, что и ваша гильдия).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАМЫСЛОВ.

Использование замыслов гильдии ограничено их максимумом использования за сезон, это значение можно повысить научными исследованиями.

Переход из открытое в закрытую гильдию бесплатно, можно делать раз в сезон.

ПРИОРИТЕТ ДЕЙСТВИЙ ПРИ ПОДСЧЕТЕ В МЕЖСЕЗОНЬЕ

- 1. Экономические действия;
- 2. Осуществление обычных замыслов
- 3. Осуществление уникальных замыслов
- 4. Осуществление спецопераций
- 5. Передвижение войск и действие войск
- 6. Сражение войск
- 7. Скрыть или открыть гильдию

УЛУЧШЕНИЕ БЛАГОСОСТОЯНИЯ:

За каждые **1000 септимов** увеличивается количество очков влияния на сектор на 100 очков влияния;

Но не более 1000 для столичного сектора и не более 300 для прочих регионов;

ПРИРОСТ ОЧКОВ НАУКИ

| Сила Отделения | Прирост очков науки |
|----------------|---------------------|
| 8              | 10                  |
| 12             | 20                  |
| 16             | 30                  |
| 20             | 40                  |

|    |     |
|----|-----|
| 24 | 60  |
| 28 | 80  |
| 32 | 120 |

## АРЕСТ, КАЗНЬ, СВЕРЖЕНИЕ.

**ГГ** - глава государства (Императрица, император, король, королева, примарх).

**Элиты** - члены совета, владельцы поместий, графы и прочие получившие от ГГ особые привилегии.

1. ГГ неуязвимы в пределах столицы.
2. Войска дружелюбные или враждебные не могут войти в столицу без штурма, либо официально приглашения ГГ.
3. Свержение ГГ можно осуществить вводом войск в столицу с последующим официальным заявлением о свержении.
4. Элиты могут арестованы, вне Столицы на их землях, если на их землях нет личных войск (войско должно быть на территории поместья).
5. Сбежать из столичной тюрьмы невозможно.
6. Персонаж, арестованный в текущем сезоне может заявить о смерти своего персонажа в следующем сезоне. (инфаркт, самоубийство)
7. Убийство персонажа-игрока другим персонажем-игроком по прежнему с разрешения только мастера-координатора. Без сильной мотивации и обоснования можно даже не обращаться.
8. Элита, которая хочет бежать в другое государство должно дать письменную заявку мастеру, при этом элита становится частью другого государства.

## РЕКОМЕНДАЦИИ:

1. Не быть мудаком, играй сам и не мешай другим.
2. Создавая игру другим, ты создаёшь игру себе
3. Не стоит переживать, что вашего персонажа убили. Это нормально, и, если вас вдруг убили, знайте вы сыграли настолько хорошо, что иного выбора как вас убить не было. Вы мерзавец и злодей во плоти.
4. Вы как игрок и ваш персонаж - это разное. Персонажи ошибаются чаще, и каждая ваша ошибка создаёт контент, игровые ситуации. Идеальные персонажи мешают повествованию. Ищите золотую середину. Между логичными действиями и желаниями персонажа.

## ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Все участники, желающие участвовать в «приключении» должны подать от своего лица заявку по следующей форме:

1. Кто;
2. Куда (Стоит учесть, что идти туда незнамо куда не стоит; Вы и ваш персонаж это разное не нужно приписывать ваши знания к знаниям персонажа);
3. Цели (хорошо сформулированная цель дает большие шансы на успех);
4. Какие предметы с собой берет (мечи, оружие и прочее, если осталось с полигонной игры, а также допускается подумать над такими вещами, которые вы бы могли легко взять веревку и прочее);
5. Список ваших навыков на текущий момент;
6. Люди, с которыми вы предположительно собираетесь.

## ГРУБЫЕ НАРУШЕНИЯ

1. Репост, игровой информации запрещён, пересылка разведок, переписок и прочего. Вы должны писать только от своего лица в ходе диалога. (Мы понимаем, это не удобно, но это позволяет строить интриги, а не убивать их под корень)

## ОБНОВЛЕНИЕ 3-Е ГО СЕЗОНА

### О ПЕРЕДВИЖЕНИИ И БИТВАХ

После битвы проигравшая сторона получает информацию о том, какие потери она понесла и какое количество войск убила.

Если сектор оккупирован (на нем есть войска чужой стороны) сообщается о том, кем он оккупирован, но не численность отрядов.

Если сектор больше не оккупирован, то об это сообщается.

### О СКРЫТЫХ ГИЛЬДИЯХ

Все скрытые отделения гильдий получают вдвое меньше очков с территории

### ОТКРЫТЫЕ И СКРЫТЫЕ ГИЛЬДИИ

Каждая гильдия может переводить гильдии из открытого состояния в закрытое и наоборот. Действие происходит после фазы сражения