

Расширенные правила партии «Бинар» Гегемонии Мельхиора. Версия 1

Мельхиор, сообщество Гегемонии Мельхиора

Июнь 2024 г.



Содержание

| | | |
|----------|-----------------------------------------|-----------|
| 1 | Общие понятия | 6 |
| 1.1 | Как проходит игра | 6 |
| 1.2 | Ход игры | 6 |
| 1.3 | Очередность хода | 6 |
| 1.4 | Игровой баланс | 7 |
| 1.5 | Заявки | 7 |
| 2 | Государство | 3 |
| 2.1 | Столица страны | 3 |
| 2.2 | Размер государства | 3 |
| 2.3 | Ранг государства | 3 |
| 2.4 | Статус империи | 4 |
| 2.5 | Уровень налогов | 4 |
| 2.6 | Стабильность | 4 |
| 2.7 | Эффективность управления (ЭУ) | 5 |
| 2.8 | Внутренняя политика | 5 |
| 2.9 | Законы | 7 |
| 2.10 | Решения | 7 |
| 2.11 | Приоритеты развития | 7 |
| 2.12 | Формы правления (ФП) | 8 |
| 2.13 | Строй | 9 |
| 2.14 | Коррупция | 9 |
| 2.15 | Инфляция | 10 |
| 2.16 | Грамотность | 10 |
| 2.17 | Лояльность | 10 |
| 2.18 | Благочестие | 11 |
| 2.19 | Доходы и расходы | 12 |
| 2.20 | Очки | 13 |
| 2.21 | Военная усталость | 14 |
| 2.22 | Баланс продуктов питания | 15 |
| 2.23 | Товары | 15 |
| 3 | Локации | 16 |
| 3.1 | Ключевые понятия | 16 |
| 3.2 | Сухопутные локации | 16 |
| 3.3 | Морские локации | 16 |
| 3.4 | Города | 16 |
| 3.5 | Размер локации | 17 |
| 3.6 | Климат | 20 |

| | |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| 3.7 Ресурс | 20 |
| 3.8 Постройки | 20 |
| 3.9 Прирост и убыль населения | 24 |
| 3.10 Мобилизационный потенциал | 24 |
| 3.11 Риск восстаний | 24 |
| 3.12 Репрессии | 26 |
| 3.13 Культурные группы и этносы | 26 |
| 3.14 Уникальные (особые) постройки | 26 |
| 3.15 Рабы | 26 |
| 4 Персонажи | 29 |
| 4.1 Появление персонажей | 29 |
| 4.2 Удаление персонажей | 29 |
| 4.3 Передача персонажей | 29 |
| 4.4 Смерть персонажей | 31 |
| 4.5 Содержание советников | 31 |
| 4.6 Лимит количества персонажей | 31 |
| 4.7 Правитель | 31 |
| 4.7.1 Характеристики правителя | 31 |
| 4.7.2 Брак | 32 |
| 4.7.3 Дети правителя | 34 |
| 4.7.4 Смерть правителя и наследование трона | 34 |
| 4.7.5 Перевод наследников правителя в Знать | 35 |
| 4.8 Выборы нового правителя | 35 |
| 4.9 Особенности некоторых персонажей | 36 |
| 5 Культура | 37 |
| 5.1 Ассимиляция | 37 |
| 5.2 Культурные традиции | 37 |
| 5.3 Обучение персонажей | 39 |
| 6 Религии | 40 |
| 6.1 Догматы | 40 |
| 6.2 Миссионерская деятельность и смена религии | 41 |
| 6.3 Культовые расходы | 41 |
| 6.4 Святые места | 41 |
| 7 Торговля | 43 |
| 7.1 Торговые маршруты | 43 |
| 7.2 Эффективность торговли | 43 |
| 7.3 Эмбарго | 44 |

| | |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| 7.4 Особенности торговли | 44 |
| 8 Наука | 45 |
| 8.1 Технологии | 45 |
| 8.2 Прирост н/о | 45 |
| 8.3 Инновации | 46 |
| 9 Военное дело | 48 |
| 9.1 Структура войск в Гегемонии Мельхиора | 48 |
| 9.2 Армии | 48 |
| 9.3 Гарнизоны | 50 |
| 9.4 Найм юнитов | 50 |
| 9.5 Наёмники | 52 |
| 9.6 Лимит найма | 52 |
| 9.7 Строительство флота | 52 |
| 9.8 Логистика сухопутных войск | 52 |
| 9.9 Ширина фронта и лимит флотилии | 53 |
| 9.10 Бонусы от местности и тактики | 53 |
| 9.11 Бонусы от погоды | 55 |
| 9.12 Тактики | 55 |
| 9.13 Боевые действия | 56 |
| 9.14 Организация армии и флота | 57 |
| 9.15 Боевой дух | 58 |
| 9.16 Окружение | 58 |
| 9.17 Захват и оккупация вражеских локаций | 58 |
| 10 Дипломатия | 60 |
| 10.1 Лимит дипломатических актов | 60 |
| 10.2 Посольства | 60 |
| 10.3 Отношения зависимости | 60 |
| 10.3.1 Сюзерен - Вассал (вассалитет) | 60 |
| 10.3.2 Репарант – Данник (даннические отношения) | 61 |
| 10.4 Союзы | 61 |
| 10.5 Договор на передачу территории | 61 |
| 10.6 Торговый договор | 62 |
| 10.7 Пакт о ненападении | 62 |
| 10.8 Транзит | 62 |
| 10.9 Война | 62 |
| 10.10 Перемирие | 67 |

| | |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| 11 Шпионаж, пиратство и разбой | 69 |
| 11.1 Шпионаж | 69 |
| 11.2 Пиратство | 70 |
| 11.3 Разбой | 70 |
| 12 Случайные события (ивенты) | 72 |
| 12.1 События мирового значения | 72 |
| 12.2 Локальные события | 72 |
| 12.3 Набеги варваров | 75 |
| 12.4 Силы варваров, рабов и мятежников | 75 |
| 13 СРИ и Папство | 77 |
| 13.1 Священная Римская империя | 77 |
| 13.2 Папство | 77 |
| 13.3 Крестовые походы | 78 |
| 13.4 Рыцарские ордены | 79 |
| 14 Образование новых стран | 81 |
| 14.1 Образование страны по мятежу | 81 |
| 14.2 Образование страны по глобальному ивенту | 81 |
| 15 Захват нейтральных локаций | 82 |
| 15.1 Движение через не открытые территории | 82 |
| 15.2 Миграция Орды | 82 |
| 16 Изменения в версии правил | 83 |

1 Общие понятия

Игра происходит в Средние века. Временные рамки игры: с 1000 по 1400 Г.Г.

1.1 Как проходит игра

Игроку на электронную почту отправляется файл формата .xlsx (Excel-файл) с информацией по стране, которой он управляет. Этот файл называется «балансом». После ознакомления с «балансом» игроку предстоит определиться с тем, какие шаги ему стоит предпринять.

1.2 Ход игры

Основным игровым периодом является игровой ход. Один ход соответствует 5 годам игрового времени.

Ведущий игры указывает время окончания текущего хода. Каждый игрок к указанному времени обязан выслать в личные сообщения Ведущему заявку, в которой указывается, какие действия игрок хочет совершить (см. 1.5). По решению Ведущего злостные нарушители настоящего порядка могут быть выведены из игры.

После окончания хода Ведущий обсчитывает полученные заявки и публикует результаты хода в виде поста группы ВКонтакте.

1.3 Очередность хода

Все участвующие в игре страны (в т.ч. АИ-страны под управлением Ведущего) получают в случайном порядке свою очередь, в соответствии с которой происходит обсчет действий. Очередность стран публикуется в отчете об итогах хода.

Дипломатические действия совершаются игроками в период между ходами.

В частности, если игроки по результатам прошедшей войны подписывают мирный договор, предусматривающий территориальные изменения, и условия этого договора публикуются в ветке хода, то на следующий год игроки получают предбаланс с изменением состава территории.

Приказы игроков обсчитываются в порядке, изложенном в заявке.

1.4 Игровой баланс

Вся информация о стране содержится в игровом балансе. Перед началом хода игрокам высылается баланс «на начало хода» или предбаланс, отражающую ситуацию, сложившуюся к определенной дате без учета последствий, вызванных действиями игрока. Баланс «на начало хода» содержит данные в т.ч. о внутренних событиях страны, доступных для найма в этот ход советниках, появлениях наследников и т.п.

После подачи заявки и ее обсчета Ведущим, игрокам рассылается второй баланс хода – баланс «на конец хода» или постбаланс. В нем содержится итоговая информация по стране уже с учетом действий как самого игрока, так и других игроков в данном ходу.

1.5 Заявки

При должной лаконичности, в заявках должна быть максимальная информация того, что подразумевает игрок делать в этот ход.

Если какого-то приказа нет, действие не совершается.

В заявках можно ставить приоритет затратных действий. По умолчанию расходы будут списываться в порядке очередности заявленных игроком действий.

Пример заявки:

1 ход (Византия)

I. Общие вопросы и внутренняя политика:

- Нанимаю советника – поэта Никифора Армянина.
- Основываю в провинции Эпир город Дуррес.
- Продолжаю миссионерство в провинции Фракия.
- Принимаю Закон «Верность партии».
- Принимаю Решение «Пойти в паломничество».

II. Дипломатия и шпионаж:

- Заключаю династический брак с Грузией – выдаю замуж за правителя Грузии dochь Феодору.
- Засылаю шпиона во Францию с задачей «Кражи знаний».

III. Наука:

- изучаю тех «Рыцарство»
- принимаю инновацию «Ферментация вин»

IV. Торговля:

- направляю тм в Папскую область
- остальные тм без изменений

V. Строительство и прочие расходы

- В провинции Македония построить Пристань

- В провинции Фракия снести Дорогу
 - Построить в г. Варна Кам/стены
- V. Военные действия:
- Переместить 1 армию из Македонии в г. Фессалоники.
 - Флот из 50 м/з переместить в 44 м/з.

2 Государство

Участвуя в Гегемонии Мельхиора, игрок управляет выданной ГМом страной. Страна имеет множество показателей и возможностей для действий.

В тех случаях, в которых это очевидно и упрощает чтение текста, будет использоваться понятие "игрок" вместо понятия "страна игрока"

2.1 Столица страны

Столицей страны является город, специально отмеченный на карте (точка внутри квадрата).

Перенос столицы Перенос столицы в другую провинцию возможен. При захвате противником и присоединении к своей территории бывшей столичной провинции игрок может бесплатно выбрать новой столицей другой город.

2.2 Размер государства

Размер страны определяется количеством входящих в нее провинций и городов. Каждая провинция увеличивает размер страны на 1, город – на 0,5.

2.3 Ранг государства

Рост ранга даёт следующие бонусы:

- увеличивает количество доступных армий;
- увеличивает размер очереди сноса/постройки;
- увеличивает шанс на приход “крутых” советников;
- а также лимит дипломатических союзов;

При этом рост ранга повышает расходы на:

- стоимость содержания советников;
- стоимость содержания армий;
- стоимость инноваций.

2.4 Статус империи

Страна может иметь статус империи, если имеет размер больше или равно 20. Статус империи реализован в игре в виде отдельной ФП (см. пункт «Формы правления»).

Стране со статусом Империи нужно постоянно расширяться.

Империя имеет +1 к рангу и количеству Армий.

2.5 Уровень налогов

Игрок может выбирать ставку взимаемых налогов в стране:

1. Низкий уровень налогов: -5% к размеру налогов и -5% к РВ во всех локациях страны;
2. Средний уровень налогов: налоги и РВ неизменны;
3. Высокий уровень налогов: +10% к налогам и +10% к РВ.

2.6 Стабильность

Стабильность — показатель удовлетворенности населения и его лояльности к правительству. Государства с разными формами правления имеют разный максимальный показатель стабильности. Также на максимально допустимый показатель стабильности влияют внедренные инновации, личность правителя, наличие тех или иных персонажей, товаров и др. факторы. Стабильность напрямую влияет на риск восстания (РВ).

Стоимость стабильности — изменяемый в ходе игры параметр. На ее стоимость влияют размер страны, скайл правительства, форма правления, настройки внутренней политики (ВП), изученные игроком технологии, наличие иноверных и инокультурных провинций, наличие построек, изменяющих стоимость стабильности и др. факторы.

Стоимость стабильности изменяется также и в зависимости от близости к ее максимальному значению (т.е. увеличение стабильности с +2 до +3 обходится стране дешевле, чем с +3 до +4). Отдельные действия игрока влияют на снижение стабильности в гос-ве. Перечень этих действий дан в балансе страны.

Повышение стабильности осуществляется при инвестировании в неё установленной балансом страны суммы. Денежные инвестиции допускают увеличение стабильности на 0,5 или 1 пункт, но не в ход, когда соответствующее понижение стабильности было вызвано действиями самого игрока.

Стабильность может изменяться также в результате случайных событий.

Падение стабильности ниже 0 невозможно.

2.7 Эффективность управления (ЭУ)

Эффективность управления — показатель того, как в государстве полно собираются налоги с подконтрольных территорий.

- Эффективность управления зависит от следующих факторов:
- Размер государства (более крупными по площади странами гораздо сложнее управлять) и удаленность провинций/городов от столицы (чем дальше от столицы территории, тем ею сложнее управлять);
- Развитие управленческих технологий (технологии улучшают навыки, совершенствуются методы и подходы к управлению, увеличивают лимит управления — т.е. такое количество провинций, которые могут эффективно управляться при соответствующем развитии);
- Развитость дорожной сети (дороги обеспечивают связь столицы и окраин страны, влияют на скорость доставки корреспонденции, военную логистику, внутреннюю торговлю и т.п.);
- Наличие персонажей-Знати;
- Настройки ВП (страны с уклоном в сторону Централизации обладают бонусом к управлению);
- Коррупция (см.ниже) снижает эффективность управления страной;
- Ряд построек и выполненных миссий повышают управление страной.

2.8 Внутренняя политика

Каждый игрок может устанавливать свой «внутриполитический курс», изменяя положение маркеров в следующих социально-политических сферах (т.н. “ползунки ВП”, “уклоны”):

- Знать – Церковь: уклон в сторону Знати повышает лояльность, уклон в сторону Церкви повышает выработку о/в, но снижает максимально разрешённое количество Знати;

- Централизация: уклон в сторону Централизации повышает ЭУ, снижение централизации дает бонус к росту населения
- Бесправие – Свобода: Свобода увеличивает выработку н/о и кт/о, бесправие повышает доход от эксплуатации Рабов и риск их восстания.

Каждый маркер имеет диапазон движения от -3 до +3, показывая крен внутренней политики (ВП) в ту или иную сторону. Например, ВП Централизация 3 означает, что страна имеет высоко централизованную вертикаль гос.управления, а ВП Бесправие -3 означает, что в стране узаконена крайняя форма неравенства прав и свобод личности. Если игрок желает изменить ВП, то получает штраф -1 к стабильности. Нельзя делать сдвиг во ВП больше чем на 1 шаг за ход.

Модификаторы ВП В балансе указаны актуальные для страны модификаторы, отражающие её культурного и научного развитие, достаток продуктов питания (п/п), стабильности в обществе, развития внутреннего товарного рынка. Модификаторы дают эффект, указанный в балансе. Для изменения модификатора игрок должен добиться изменения условий их возникновения. Например, повышая уровень грамотности в стране или заполняя рынок необходимым числом товаров.

Эффекты ВП Настройка внутренней политики влечёт за собой некоторые эффекты. Страна может иметь до 5 эффектов внутренней политики. Эффекты внутренней политики могут нести за собой как бонусы, так и штрафы. Список эффектов внутренней политики, имеющихся в игре (список пополняется):

- “Нехватка еды” - появляется при производстве ПП ниже необходимого уровня. Дает штрафы к организации армии;
- “Нестабильность” - если есть провинции с ненулевым РВ - снижает сбор налогов. Зависит от среднего уровня РВ по провинциям;
- “Безграмотность” - при (от 5 до 10% грамотности) низком % грамотности в провинциях снижает выработку Н/О на -0,5 в ход;
- “Тяга к знаниям при определённом % грамотности (от 15 и выше) повышает выработку н/о на 1 в ход;
- “Дефицит товаров” - если количество имеющихся товаров меньше дает инфляцию +1% в ход;

- “Мракобесие” - (при грамотности менее 5%) дает -0,5 н/о и -1 кт/о в ход;
- “Изобилие товаров” - противоположное “дефициту”. Дает -1% к инфляции и +5;
- Малограмотность (от 10 до 15% грамотности): +0.5 н/о/

2.9 Законы

Законы (эдикты) имеют постоянно действующий характер (до их отмены или смены другим). Общее число возможных к принятию Эдиктов указано в балансе. Папа Римский принимает дополнительно Буллы, а Император СРИ – законы Священной Римской империи.

2.10 Решения

Решения – действия продолжительностью 1 ход, дающие игроку указанные в них последствия. Для принятия решений нужно потратить определенное в условиях количество очков (о/пр, о/в, кт/о или в/о) или денег.

Для принятия некоторых решений требуется наличие иных условий – персональных характеристик правителя, культурных традиций или построек. Например, решение «Организовать охоту» возможно, если в стране есть Угодье и т.п.

За 1 ход может быть инициировано только одно решение.

Уточнения по решениям Решение **Написать мемуары** возможно только при жизни правителя. При наличии надписи "Умер!" применение решения становится невозможным.

Решение **Продажа титула** доступно при наличии советника или сына правителя и применяется к соответствующему персонажу. Продажа титула повышает лимит Знати на один ход. Повышение лимита действительно до смерти персонажа, благодаря которому решение было доступным.

2.11 Приоритеты развития

Приоритет – выбранная игроком специализация своего народа. Всего можно иметь 1 приоритет. Специализация приоритетов указана в балансах стран. Принимать/менять приоритет можно за кт/о по цене указанной в балансе.

| Приоритеты развития | |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Анархия | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Военная демократия | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Орда | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Клан | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Феодальная монархия | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Аристократия | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Торговая республика | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Религиозная республика | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Орден | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Теократия | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Выборная монархия | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Сословная монархия | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Папство | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |
| Империя | +10% к цене земли постройки; +10% к доходам от земельных построек |

Рис. 1: Список приоритетов развития

| | макс. стаб-ст | характерные черты | лимит управления | способ замещения правителя |
|------------------------|---------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------|
| Анархия | 1 | Власть толпы: нет появления Советников; | Охлократия: +20% к РВ | 1 - |
| Военная демократия | 1,5 | Самоуправление: -25% к цене стабильности; | Культ воина: -25% к содержанию Армии | 3 - |
| Орда | 3 | Вандальизм: разрушение чужих городов; | Кочевья: -4 хода к захвату 'серой' локации | 5 наследие |
| Клан | 2,5 | Кровная месть (+10% к цене стабильности); | Родовые кланы: +25% к МП | 4 наследие |
| Феодальная монархия | 3 | Ленные отношения: +25% к дани Вассала; | Сеньория: +0,5 к макс.стаб. при сюзерен/вассал | 4 наследие |
| Аристократия | 2 | Властиимущие: +1 к появл. Знати; | Выборы: смена правителя каждые 5 ходов | 2 выборы |
| Торговая республика | 2 | Личная выгода: +1 тм; | Выборы: смена правителя каждые 5 ходов | 2 выборы |
| Религиозная республика | 1,5 | Популизм: +25% к РВ, +к соц.расходам; | Культ личности: -5% к Лояльности в ход | 1 - |
| Орден | 3 | Братья-рыцари: +1 к лимиту ТК; | Целибат: нельзя заключать дин.браки | 3 - |
| Теократия | 2,5 | Власть церкви: +10% к шансу миссионерства; | Догматизм: нельзя сменить религию | 2 наследие |
| Выборная монархия | 3,5 | Парламент: +10% к ЭУ, +к гос.расходам; | Дворянские привилегии: +1% к Лояльности в ход | 6 выборы |
| Сословная монархия | 3,5 | Парламент: +10% к ЭУ, +к гос.расходам; | Консенсус власти: -5% к РВ | 6 наследие |
| Папство | 4 | Анафема: возможность отлучения от церкви; | Конклав: выборы Папы при смерти прежнего | 2 общие выб. |
| Империя | 3 | Мультикультурность: -20% к РВ от инородцев; | Газообразность: -0,5 к стаб., если нет расширения | 8 наследие |

Рис. 2: Эффекты форм правления

Список приоритетов развития (рис. 1).

2.12 Формы правления (ФП)

Страны в игре могут иметь следующие формы правления, каждая из которых имеет свои уникальные особенности. (рис. 2, 3).

Форма правления устанавливается автоматически в зависимости от положения курсора ВП по линиям Знать-Демос и Централизация. Например, для получения Аристократии, как ФП, необходимо иметь уклон в сторону Знати и Децентрализации, а Монархии – уклон в Централизацию и Знать. При этом, имеет значение и текущий строй в стране.



Рис. 3: Условия возможности выбора форм правления

2.13 Стой

В игре есть 3 строя:

- Родоплеменной;
- Феодализм;
- Парламентаризм.

Значение текущего строя – в определении существующей в стране ФП, т.к. одним и тем же настройкам ВП, например, родо-племенному обществу будет соответствовать клан, как ФП, а феодальному обществу – феодальная монархия. Для перехода страны в Феодализм требуется изучение технологий «Оммаж» и «Аренда земли», для перехода в Сословно-представительный строй – «Парламентаризм».

2.14 Коррупция

Коррупция - механика понижения ЭУ в странах. Это симуляция злоупотреблений в высших кругах, казнокрадства и банального уровня преступности в странах.

Факторы изменения коррупции (как роста, так и снижения):

- Ряд перков персонажей;
- Благочестие;
- Некоторые события страны;
- Факторы роста коррупции:
- Ранг страны;
- Размер кэша на начало хода;
- Событие «Разбойники»;

Факторы снижения коррупции:

- Развитие правосудия (наличие Судов);
- Некоторые инновации, культурные традиции, догматы;
- Наличие технологии «Нотариат»;

- Наличие уникальной постройки «Бастилия»;
- Некоторые события страны;

2.15 Инфляция

Эмиссия денег, денежные переводы, а также дефицит товаров на внутреннем рынке являются причиной инфляции. Также инфляция появляется вследствие недостатка денег в казне для покрытия текущих расходов страны.

Процент инфляции накапливается и влияет на фактический размер расходов, который несет страна.

Инфляция снижается в результате выполнения миссий, наличия специальных персонажей, ивентов и др. факторов.

2.16 Грамотность

Чем выше грамотность населения, тем ниже «стоимость» технологий, а также выше личные доходы населения (идет рост собираемости налогов с населения).

Увеличение уровня грамотности происходит за счет постройки ряда зданий, изучения технологий и др. факторов.

2.17 Лояльность

Лояльность — это отношение элит страны к действующему правителю, степень ее повиновения и участия в делах страны.

Лояльность выражается в процентах. Максимальное значение — 100%. Если присутствуют условия для снижения лояльности, то значение падает, и наоборот.

Факторы снижения Лояльности:

- Более высокий скайл знаний в сравнении со скиллом правителя;
- Династический кризис (отсутствие наследника мужского пола в странах с монархической ФП, а также наличие 2-х и более наследников);
- Смена правящей династии;
- События, миссии и др.

- Факторы роста Лояльности:
- Высокий скайлл правителя и его личностные характеристики;
- Особые постройки;
- Персонаж-поэт;
- События, миссии и др;
- Наличие советника-знати, имеющего скайлл ниже, чем действующий правитель;
- Появление новой страны в результате мятежа (см. «Отлом провинции по мятежу»);
- Присоединение «серой» территории (см. «Захват нейтральных локаций»).

Влияние показателя «Лояльность»:

- Лояльность влияет на организацию Армии и Флота (прим. в перегруженной версии штраф снижен в 2 раза);
- Лояльность влияет на МП (мобилизационный потенциал страны);
- Низкая лояльность может служить триггером для негативныхイベントов — восстания Знати, волнений в Армии и т.п.

2.18 Благочестие

Благочестие — это отношение элит страны к этическим нормам. Благочестие выражается в процентах. Максимальное значение — 100%. Если игроком совершаются действия, снижающие Благочестие, то оно падает, и наоборот.

Если Благочестие в стране < 50%, то возрастает РВ в провинциях с титульной религией (недовольство единоверцев). На показатель меньше, чем 50%. Например, в католической стране Благочестие 38% (что меньше 50% на 6%), поэтому все католические локации получают +6% к РВ (прим. необходимо уточнить штраф).

Влияние показателя «Благочестие»:

- Снижение коррупции;
- Увеличение эфф-сти работы религиозных зданий;
- Снижение цены совершения некоторых решений в стране.

2.19 Доходы и расходы

Казну государства пополняют:

- Налоги;
- Экспорт;
- Эмиссия денег;
- Подарки и подношения (по ивентам);
- Доходы от эксплуатации рабского труда;
- Займы;
- Контрибуция и иные дипломатические платежи (в т.ч. дань от васалов);
- Доходы от пиратства и шпионажа;
- Доходы от захваченных территорий;
- другие доходы, указанные в балансе страны.

Расходы государства составляют:

- Расходы на армию и флот;
- Культовые расходы; Гос.расходы (советники и адм.постройки);
- Соц.расходы (в т.ч. расходы на организованную миграцию населения);
- Обслуживание внутреннего долга;
- Импорт;
- другие виды расходов, указанные в балансе страны.

- Государство несет расходы на строительство, найм войск и ввод военных объектов, экспедиции и др.

Все расходы денежных средств идут из кэша (казны на начало хода). Часть расходов списывается автоматически. Финансирование расходов осуществляется в порядке очередности, описанной игроком в заявке.

Если кэш страны не позволяет провести определенную трату, то Ведущий блокирует этот приказ.

Если при подсчете хода у страны возрастают незапланированные расходы (например, в следствие изменения кол-ва или цены закупаемого товара на рынке), то дефицит денег покрывается за счет внутреннего займа и инфляции.

Заемствованные у других стран суммы и эмиссионный доход поступают в распоряжение игрока на следующий ход. Внутренний заем становится доступным уже в текущий ход. Заемствования вызывают рост инфляции.

2.20 Очки

Игровые страны генерируют несколько видов «очков» - потенциал, который может быть расходован для выполнения тех или иных задач.

В балансах отражается прирост всех видов очков (поступления очков за текущий ход), расход очков и общее количество накопленных очков.

Очки престижа (о/пр) **Очки престижа** — расходуемый ресурс, который требуется для принятия отдельных Решений, для принятия законов, для вассализации АИ-стран, для выбора при найме наёмников и др. действий.

Количество очков престижа на начало хода зависит от уникальных построек, и заключенных между странами династических браков (см. ниже), наличия определенных советников и др.

Очки престижа не накапливаются и каждый ход обнуляются и устанавливаются в значение, соответствующее приросту о/пр.

Очки веры (о/в) **Очки веры** — накапливаемый и расходуемый ресурс, который требуется для принятия отдельных решений, принятия догматов веры, проведения миссионерства и др. действий.

Прирост о/в обеспечивается религиозными постройками в государстве, наличием советников-священников и другими факторами.

Очки культуры (кт/о) Культурные очки (кт/о) необходимы для того, чтобы:

- проводить ассимиляцию населения;
- основывать новые города;
- вводить культурные традиции;
- принимать социально-политические инновации.

На «выработку» кт/о влияют:

- наличие специальных строений;
- наличие советников из области Богемы;
- изучаемые страной технологии;
- особенности религий, ФП и этнические особенности;
- некоторые инновации.

Очки науки (н/о) Требуются для изучения новых технологий и внедрения экономических новаций.

Прирост н/о зависит от научных построек в стране, наличия советника-учёного, изученных технологий и др. факторов.

Военные очки (военный опыт, в/о) Требуется для изучения новых тактик, внедрения военных инноваций, найма Командиров и др. действий.

Прирост в/о зависит от военных построек в стране, наличия советников – Командиров, полученного опыта в сражениях и др. факторов.

Выигранные сражения ведут к увеличению военного опыта страны.

Полученные очки военного опыта (в/о) используются как условие для изучения продвинутых военных и флотских тактик, указанных в балансе, а также найма Командиров.

2.21 Военная усталость

ВУ (военная усталость) – показатель истощения страны, при котором снижается лояльность населения к центральному правительству. ВУ проявляется в увеличении риска восстания (РВ) в провинциях и городах страны.



Рис. 4: Список товаров

ВУ растет вследствие военных потерь и контроля врагом захваченных территорий страны. Некоторые инновации снижают скорость накопления или увеличивают скорость снижения военной усталости.

ВУ естественным образом снижается в мирное время. Значительно ускорить снижение ВУ можно путём приобретения товара Алкоголь.

2.22 Баланс продуктов питания

Продукты питания — характеристика, влияющая на динамику демографии государства. Население имеет некоторую потребность в п/п, которую необходимо удовлетворять путём производства через постройки либо путём импорта (см. 7.4).

Есть ряд сельскохозяйственных (Поле, Сад, Пастбище и т.д.) и ремесленных (Мельница, Амбар, Коптильня и т.д.) построек, которыерабатывают п/п.

2.23 Товары

Товары — ресурсы, которые имеет страна.

Каждый товар в игре имеет свою специфику, предоставляя доступ к строительству Построек, или давая определенные бонусы стране.

Цены на товары статичны. Они не изменяются в зависимости от конъюнктуры. Список товаров (рис. 4)

Категория продуктов питания К товарам категории продуктов питания (п/п) относятся Зерно, Мясо, Рыба, Фрукты, Овощи. Импорт таких товаров позволяет улучшить баланс продуктов питания.

3 Локации

Локация – единица территории карты, характеризующаяся параметрами вроде размера, климата, рельефа, имеющимися постройками и другими подобными. Карта игры делится на сухопутные и морские локации.

3.1 Ключевые понятия

Своей или принадлежащей игроку локацией называется та локация, которая отображается у игрока в балансе, то есть игрок обладает над ней политический контроль.

Оккупированной локацией называется та локация, которая не принадлежит игроку, но была занята её армией во время войны. По итогам войны оккупированные локации могут быть присоединены к игроку при выполнении определённых условий.

Контролируемой называется локация, которая либо принадлежит игроку, либо не принадлежит игроку, оккупирована им.

3.2 Сухопутные локации

К сухопутным локациям относятся провинции и города (обозначены на карте «квадратами»). В провинциях, в свою очередь, могут располагаться города. Провинции заняты либо страной (покрашена в цвет страны), либо варварами (покрашена в серый либо белый цвет). В балансах оба вида территорий имеют информацию о населении, риске восстания (РВ), доходе и др.

3.3 Морские локации

Морские локации (именуемые морскими зонами, м/з) делятся на моря и океаны.

3.4 Города

Города – особый вид территорий, указанный в балансе вместе с провинциями. Для них актуальны все статистические атрибуты (размер, численность населения, РВ и т.п.).

Создавать новые города можно только в тех местах, где они предусмотрены на карте игры. Для создания города нужно потратить определенное кол-во кт/о (указано в балансе). Численность населения нового города – 1 тыс. чел.

Чем больше в стране городов, тем «дороже» обходится основание нового города.

Город от провинции отличается тем, что некоторые постройки доступны для строительства только в нём (подробнее об этом – в описании возводимых построек), а также тем, что у него есть единственный сосед — провинция, в которой он находится.

Город по умолчанию получает ту структуру культуры и вероисповедания населения, которые имеются в провинции. Однако, допустимо создание города с только одним из этносов и религий провинции. Игро-ку в таком случае в строке создания города нужно это отдельно отметить. Пример строки при условии, что в «Провинции1» есть «Этнос1» и «Религия1»: *«Создаю город Город1 в провинции Провинция1 с этносом Этнос1 и религией Религия1»*.

Город может находиться в осаде и быть взят штурмом. В провинциях такие случаи не допускаются, в ней возможны только полевые сражения.

Создание города Новые города наносятся на карту и дополняют игровой баланс создавшей ее страны.

Нельзя основывать новые города, если страна находится в состоянии войны.

Связь количества населения с размером провинции/города

Разрушенные города Города, отмеченные на карте знаком «X», являются разрушенными. При разрушении города (если такая возможность есть у страны), все постройки в нём сносятся, а запись о городе исключается из баланса страны.

Восстановление разрушенного города Восстановление разрушенного города стоит $\frac{1}{2}$ от цены основания нового города. Новые города возводятся только в предопределенных на карте местах и являются аналогами реальных городов.

3.5 Размер локации

Численность населения прямо влияет на размер территории (и соответственно на то число построек, которые можно в ней возвести) (рис. 5)

Если сокращение населения приводит к уменьшению размера, «лишние» постройки продолжают функционировать, однако новые строить нельзя. Наличие знака «+» в балансе страны в записи о размере про-

винции/города говорит о том, что там имеется свободное население и можно строить новые постройки.

При превышении числа построек над размером локации снижается доход локации. Максимальный размер территории равен 12, даже если численность населения превысит требуемый уровень.

Любая постройка занимает 1 слот. Постройки в одной провинции/городе нельзя дублировать (нельзя строить по несколько однотипных).

Стоимость строительства построек указана в балансе. Доступны для строительства только такие объекты, название которых имеется в списке зданий.

Факторы, влияющие на уменьшение населения

1. Голод в локации;
2. Проведение репрессий в локации;
3. Построек больше чем размер локации
4. Локация оккупирована;
5. Эпидемия в локации;
6. Бунт или Восстание рабов в локации;
7. Стихийные бедствия в локации;
8. Потери в войне.

Повышение максимального размера локации Провинции имеют базовый максимальный размер (рис. 5). В качестве примера возьмем пустыню: в таблице справа от записи «пустыня» указано «5», а чуть ниже «8». Это означает, что максимально возможный размер провинции в пустыне без построек, увеличивающих его - «5». Но если же построить “Колодец”, дающий +2 и «Дорогу», дающую +1 к максимальному размеру, то провинция достигнет своего максимального размера “8”.

Примечание. Приведённая ниже таблица во второй колонке имеет информацию о том, какие постройки повышают максимальный размер провинции (города). Третья колонка располагает другой информацией!

Примечание. Если в предбалансе население соответствует «большему» размеру, но при этом «+», означающий свободный слот для постройки, не появился - дождитесь постбаланса, т.к. население обсчитывается на конец хода, в течении которого возможны эпидемии, бунты и т.д.

| | | инф-ра | постройки на п/п | Размер локации в зависимости от населения | |
|------------------------|----|------------------------------------------|------------------|-------------------------------------------|--------|
| | | | | Население | Размер |
| Тундра макс | 2 | Река/Колодец | 2 | Пастбище | 2 |
| | 5 | | | Пристань | 1 |
| | | Дороги (разные) | 1 | Коптильня | 2 |
| | | Озеро(без рек и кол.) | 1 | | 5 |
| Джунгли макс | 3 | Река/Колодец | 2 | Угодье | 1 |
| | 6 | | | Пристань | 1 |
| | | Дороги (разные) | 1 | Коптильня | 2 |
| | | Озеро(без рек и кол.) | 1 | | 4 |
| Болото | 4 | Река/Колодец | 2 | Угодье | 1 |
| | 7 | | | Пристань | 1 |
| | | Поле (Теплый, Жаркий, Знойный) | 3 | | |
| | | Дороги (разные) | 1 | Огород | 1 |
| | | Озеро(без рек и кол.) | 1 | Коптильня | 2 |
| | | | | | 8 |
| | 5 | Река/Колодец | 2 | Поле + Ирригация | 3 |
| | 8 | Бани | 2 | Пристань | 1 |
| Пустыня | | Дороги (разные) | 1 | Коптильня | 2 |
| | | Озеро(без рек и кол.) | 1 | | 6 |
| | 5 | Река/Колодец | 2 | Пастбище | 2 |
| | 8 | Бани | 2 | Угодье | 1 |
| Степь | | Дороги (разные) | 1 | Пристань | 1 |
| | | Озеро(без рек и кол.) | 1 | Коптильня | 2 |
| | 5 | Река/Колодец | 2 | | 6 |
| | 8 | | | | |
| Леса | 6 | Река/Колодец | 2 | Пастбище | 2 |
| | 9 | | | Угодье | 1 |
| | | Дороги (разные) | 1 | Пристань | 1 |
| | | Озеро(без рек и кол.) | 1 | Огород | 1 |
| Холмы | 7 | Река/Колодец | 2 | Пастбище | 2 |
| | 10 | | | Пристань | 1 |
| | | Дороги (разные) | 1 | Поле | 1 |
| | | Озеро(без рек и кол.) | 1 | Огород | 1 |
| Равнина | 8 | Река/Колодец | 2 | Пастбище | 2 |
| | 11 | | | Пристань | 1 |
| | | Дороги (разные) | 1 | Поле | 2 |
| | | Озеро(без рек и кол.) | 1 | Огород | 1 |
| Город | 3 | Река | 2 | Коптильня | 2 |
| | 12 | Акведук/Водопровод (нет реки и озера) | | Пекарня | |
| | | Озеро (без вышеуказ.) | 1 | | |
| | | Бани/Канализация | 2 / 3 | | |
| | | Кам/стена | 2 | | |
| | | Дороги (разные) | 1 | | |
| | | Столица | 1 | | |

Рис. 5: Базовый максимальный размер в зависимости от типа местности (см. вторую колонку)



Рис. 6: Климат карты Бинар

3.6 Климат

Климат карты Бинара (рис. 6).

3.7 Ресурс

Локация может иметь в себе ресурс (будь то полезные ископаемые вроде железа, или же наземный ресурс вроде винограда (ресурс Вино)).

Чтобы узнать, есть ли в локации ресурс, можно посмотреть на соответствующую ячейку в балансе в строке локации, либо же посмотреть на карту ресурсов (рис. 7).

3.8 Постройки

У каждой сухопутной локации есть список расположенных в ней построек. Постройки взамен на слот и определённые ресурсы приносят доход или производят тот или иной ресурс. При этом для работы постройки может быть необходимо наличие ресурса (в локации постройки либо в целом у страны).

Список построек приведён ниже (рис. 8-??).

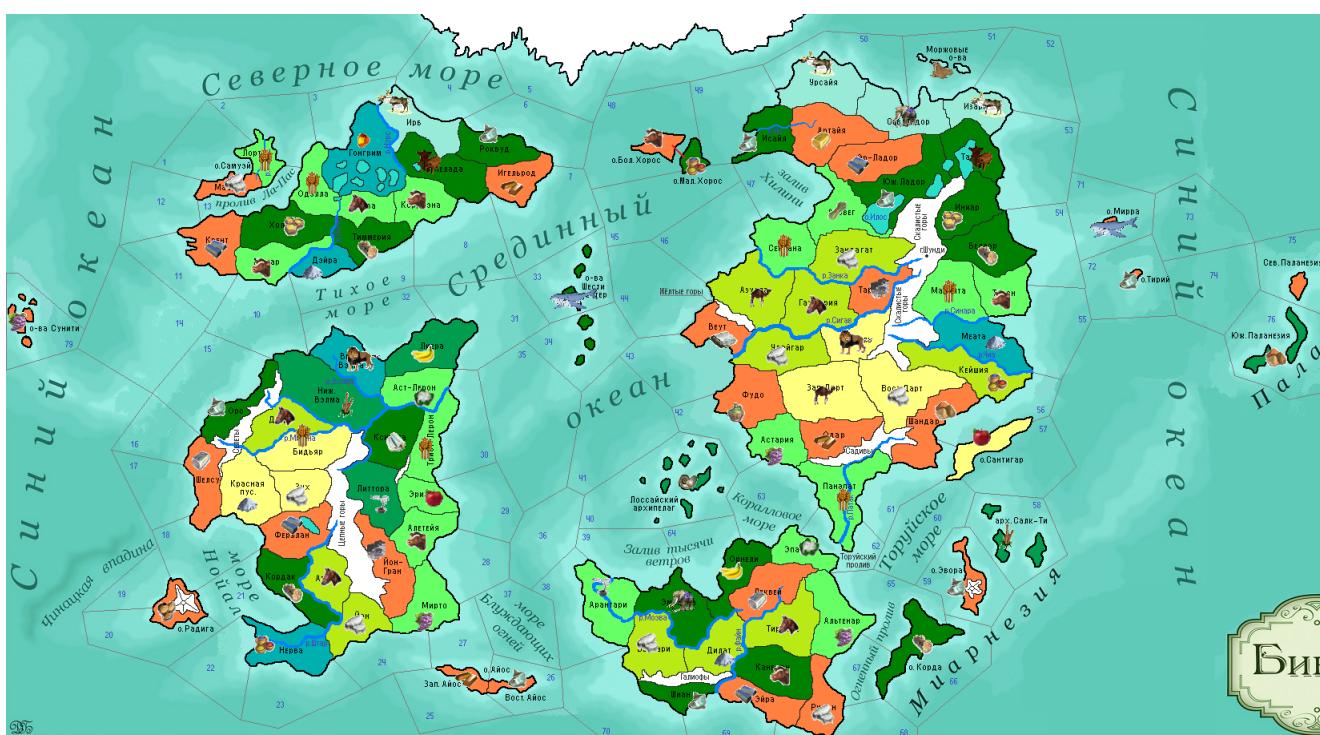


Рис. 7: Карта ресурсов

| | Необходимый ресурс | Локация | Рельеф | База | Бонусы | База |
|-------------|-------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------|--------|
| Поле | - | Провинция | Равнина / Пустыня (Иrrигация) / Холмы / Болото (Тёплый, Жаркий, Знойный) | 2н/п (-1 в Холмах, +1 Тёплый/Умеренный) | - | 1 17,5 |
| | Зерно | | 1зерно | - | + лимит КВ (Оружие* + Кони*) | 2 10 |
| | Лен | | 1волокно | - | | |
| Пастбище | Кони Скот/Овени | Провинция | Равнина, Тундра, Степь, Леса, Холмы | 2н/п 1кони 1скот | - | 4 30 |
| | Овцы | | 1волокно | - | + лимит КВ (Оружие* + Кони*) | 1 5 |
| Ферма | - | Провинция | Леса / Равнина / Болото / Холмы | 2н/п (+1 Равнина) | - | 3 20 |
| | | | | 2н/п (+1 Холмы) | - | 3,5 25 |
| Огород | - | Провинция | 2н/п (+1 Пустыня) | - | - | 3 15 |
| | | | 2н/п (+1 Степь) | - | - | 3 15 |
| Скот/двор | Скот | Провинция | 2н/п (+1 Холмы) | - | - | 3 15 |
| | - | Пригород | 2н/п (+1 Холмы) | - | - | 3 15 |
| Свинопак | - | Провинция | 2н/п (+1 Море +1 Жаркий/Знойный) | - | - | 4 30 |
| | | | 1фрукты | - | - | |
| Загон | Кони | Провинция | 2н/п (+1 Леса) | - | - | 2 15 |
| | Овцы | Провинция | 1Воск | - | - | 2 10 |
| Овчарня | - | | 1н/п (+1 Холмы) | - | - | 3 20 |
| | | | 1танко | - | - | 3,5 20 |
| Сад | Фрукты/Овощи | Провинция | 1бумага | - | - | |
| | Фрукты | | 1благовония | - | - | |
| Бахча | Фрукты | Провинция | 1приности | - | - | |
| | - | | 1шёлк | - | - | |
| Пасека | Воск | Провинция | 1сахар | - | - | |
| | - | | 1н/п (+1 Джуниги) | - | - | |
| Виноградник | Виноград | Провинция | 1волокно | - | - | |
| | - | | - | - | - | |
| Плантация | Папирус Благовония Приности Шёлк | Провинция | - | - | - | 3 35 |
| | Сахар | | - | - | - | |
| Мельница | Зерно | Провинция | Река | 2н/п | - | 2 30 |
| | Оливки | Провинция | 2н/п | - | - | 3 20 |
| Маслобойня | - | Город | 1кони | + лимит ТК (Оружие* + Доспехи*) | - | 1 35 |
| | | | 1мех | - | - | |
| Конюшня | - | | - | - | - | |

Рис. 8: Список построек, часть 1

| | | | | | | | |
|--------------------|-------------|-----------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------|-----|-----|
| администрация | Площадь | - | Столица | Оружие*+Алко* | +x ЭУ (2%*Размер города) | 3 | 20 |
| | Чертог | Лес* | Город | +10% к орг.Армии | + лимит СВ, ТВ | 0 | 25 |
| | Суд | | Город | - | -1% к коррупции | -1 | 30 |
| | Ратуша | | Город | 100% ЭУ в Городе | -3 | 35 | |
| | Торговая | | Город/Провинция | +1% к производительности | -2 | 50 | |
| | Поместье | | Провинция | +1% к производительности | 0 | 70 | |
| | Таможня | | Рабы*/Знать* | +5% к с/х доходу | пошлины 5% от цены импорта | 0 | 30 |
| | Монет/двор | Золото*/Серебро*/Медь* | Столица | Золото*/Серебро*/Медь* | эмиссия | 0 | 40 |
| добывающие ресурсы | Дворец | | Город/Провинция | Украшения* | +2% к Полярности +1 лимит управ. | -2 | 100 |
| | Лесорубка | - | Провинция | 1лес | - | 2 | 5 |
| | Яма | Лес* | Леса | 1уголь | - | 1 | 10 |
| | Смолокурня | Лес | Провинция | 1смола | - | 1 | 10 |
| | Каменоломня | - | Провинция | 1камень | + лимит Пр | 3 | 15 |
| | | Мрамор | Холмы | 1мрамор | - | - | |
| | Рудник | Золото Серебро Железо Медь Свинец | | 1золото 1серебро 1железо 1меди 1свинец | - | 2,5 | 25 |
| | Бивак | Звери Верблюды | Провинция | 1звери 1кони | + лимит 3 | 1 | 10 |
| Угодье | Mex | | Леса / Степь / Болото / Джуниги | 1н/п (+1 Дичь) | + лимит Луч | 1 | 7,5 |
| | | | | 1мех | - | | |

Рис. 9: Список построек, часть 2

Уточнения по постройкам Постройка **Мавзолея** возможна при взятии соответствующего догмата в любой локации страны с религией, соответствующей государственной религии, при условии, что правитель страны обладает административным или военным скиллом равным или выше шести.

Религиозные постройки работают только в локациях с соответствующей религией.

Эффективность построек, производящих п/п Некоторые сельскохозяйственные постройки производят разное количество п/п в зависимости от климата и ландшафта провинции. Так, постройка «Поле» в холмах даёт 2 п/п, а на равнине даст 3 п/п.

| | | | | | | | |
|-------------|------------------|-------------------|---------------------------|----------------------------|----------------------|-----|------|
| Гончарная | - | Город/Провинция | | Керамика | - | 2 | 17,5 |
| Красильня | Красители | Провинция | | 1краски | - | 4 | 15 |
| Пекарня | - | Город | Попе* / Зерно* | 1н/п (+1 Амбар) | - | 2 | 15 |
| Пивоварня | - | Город | Зерно* | -5д к цене стаб | - | 3 | 15 |
| Винокурня | - | Провинция | Зерно* + Сахар* + Стекло* | 1апло | - | 5 | 35 |
| Свечкартель | - | Город | Боок* | 1благовония | - | 1 | 10 |
| Бумажатель | - | Город | Волокно* | 1бумага | - | 4 | 20 |
| Пергамель | - | Город | Кока* | 1бумага | - | 3 | 20 |
| Дубильня | Скот/Мех/Звери | Провинция | Скот*/Мех*/Звери* | 1коха | - | 2 | 20 |
| Верфь | - | Город | Лес* + Сунко* + Смола* | 1КОР | + лимит ЛС, ТС | 5 | 75 |
| Сунновальня | - | Город | Волокно* | 1сую | - | 3 | 20 |
| Ковидвор | - | Город | Волокно* + Краски* | 1украшения | - | 4 | 30 |
| Коптильня | - | Провинция | Рыба*/Скот* + Солн* | 2н/п | +1 к снабжению | 2,5 | 15 |
| Солеварня | - | Морская провинция | Лес* | 1солль | - | 1,5 | 20 |
| Овэртель | - | Город | Болото* + Стерни* / др. | *украшения | -5% к дипл. расходам | 4 | 25 |
| Шордатель | - | Провинция | Кока* | 1ТНП | - | 2 | 20 |
| Стеклатель | - | Город | Свинец*/Серебро* | 1стекло | - | 3,5 | 35 |
| Мыловарня | - | Город | Маслобойня*/Скот* | 1ТНП | - | 3 | 30 |
| Обувадель | - | Город | Кока* | 1ТНП | - | 2,5 | 20 |
| Швейдатель | - | Город | Сунко* | 1ТНП | - | 2,5 | 20 |
| Бочадель | - | Провинция | Лес* | 1ТНП | - | 1,5 | 20 |
| Пушадвор | - | Город | Медь* + Уголь* | 1Пуш | - | 2,5 | 50 |
| Мастерская | - | Город | Медь* +Железо* + Лес* | 1Механизмы | + лимит ММ | 3 | 27,5 |
| Сепитряница | Лес* | Город/Провинция | Уголь* + Железо* | 0,5брюх (+0,5 Канализация) | +50% к силе Пуш | 1 | 25 |
| Домна | Уголь* + Железо* | Город/Провинция | Уголь* + Железо* | 1чучун | - | 5 | 50 |
| Кузница | Медь* + Железо* | Провинция | - | 1оружие | - | 2 | 20 |
| Литейная | Медь* / Свинец* | Город | Медь* / Свинец* | 1ТНП | - | 3 | 40 |
| Оружийная | Железо* | Город | Железо* | 1последи | - | 4 | 30 |

Рис. 10: Список построек, часть 3

| | | | | | | | | |
|---------------|-----------------------|-----------------|-----------------------|-----------|------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Рынок | - | Город | | | - | +3% к ЭТ | 2 (+1 ТНП*, +1 Соль*, +1 Пряности*, +1 Суко*, +1 Благовония*) | 25 |
| Базар | - | Город | | | - | +5% к ЭТ | 3 (+1 ТНП*, +1 Фрукты*, +1 Кони*, +1 Мех*, +1 Оружие*) | 30 |
| Ярмарка | - | Город | | | | +7% к ЭТ | 4 (+1 ТНП*, +1 Адро*, +1 Зерно*, +1 Украшения*, +1 Пряности*, +1 Стекло*, +1 Шёлк*) | 40 |
| Торжище | - | Провинция | | | - | +1% к ЭТ | 1 (+1 Кока*, +1 ТНП*, +1 Керамика*) | 10 |
| Караван-сарай | Пряности* / Верблуды* | Город/Провинция | Пряности* / Верблуды* | - | +1 тм | - | 3 | 15 |
| Лекария | Опий* / Смола* | Город | | Лекарства | -1 к шансу Эпидемии | - | 1 | 15 |
| Фактория | - | Город у моря | | - | +5% к ЭТ у страны, где фактория основана | - | от 1 - 10 | 15 |
| Неволырик | - | Город/Провинция | | Грабы | -1 у росту нас | - | 1 | 5 |

Рис. 11: Список построек, часть 4

| | | | | | | | |
|--------------|---------------------------|-----------------|-------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------|------|-----|
| Бордель | - | Город | | - | -2% РВ, +2 к шансу Эпидемии | 2 | 10 |
| Бани | - | Город/Провинция | | - | -1 к шансу Эпидемии | 1,5 | 10 |
| Таверна | - | Город/Провинция | Адро* | +1 шишон | 2,5 | 10 | |
| Иподром | - | Город | Кони* | -3% к РВ | 3,5 | 50 | |
| Чайхана | - | Город/Провинция | Сахар* | +0,5 кт/о в ход | 2,5 | 15 | |
| Лаборатория | - | Город | Золото*/Свинец* | +1 и/о в ход | 0 | 40 | |
| Библиотека | - | Город | - | +1 и/о в ход | 1 | 65 | |
| Изобретатель | - | Город | Бумага* | +3 и/о в ход | -2 | 90 | |
| Обсерватория | - | Провинция | Стекло* | +1 и/о в ход | -1 | 100 | |
| Медрис | - | Город | Бумага* | +1,5 и/о в ход | -2 | 70 | |
| Гарем | - | Столица | Украшения* | +2 о/п в ход, др. брак можно заключать каждый ход | 0 | 55 | |
| Памятник | Мрамор*/Медь* + Скульптор | Город | - | +1 кт в ход | 0 | 22,5 | |
| Зверинец | - | Город/Провинция | Звери* | -3% к РВ | 3 | 15 | |
| Дорога | - | Город/Провинция | Кони* (без на 50% хуже) | +3% к ЭУ, +1 к макс. размеру | 2 | 15 | |
| Мостовая | Лес* | Город | Кони* (без на 50% хуже) | +5% к ЭУ, +1 к макс. размеру | 3 | 15 | |
| Мощдорога | Камень* | Город/Провинция | Кони* (без на 50% хуже) | +10% к приросту нас., +2 к макс. размеру | 3 | 30 | |
| Колодец | - | Провинция | - | +0,5 к приросту нас., +2 к макс. размеру | 0 | 5 | |
| Водопровод | Свинец* | Город | - | +0,5 к приросту нас., +2 к макс. размеру | 0 | 50 | |
| Канализация | Медь* | Город | - | -5 к шансу Эпидемии, +3 к макс. размеру | -3 | 35 | |
| Госпиталь | Лекарство* | Город/Провинция | - | -50% к текущести Эпидемий, -2 к шансу Эпидемии | -2 | 20 | |
| Амбар | - | Город | | 2н/п | 1 | 15 | |
| Банк | - | Город | Золото*/Серебро*/Банкир | +к сумме займов, -к % обсл. долгов, +к сумме переводов | 2% от юща | 50 | |
| Пристань | Жемчуг/Янтарь | Провинция | Река / Море | 1н/п | +1 лимит флота, +3% к ЭТ | 1 | 20 |
| Рыба | - | | Море | 1др/камни | - | | |
| Гавань | - | Город | Море | 1рыбка | +1,5 лимит флота | 3 | 55 |
| Порт | - | Город | Море | - | +2 лимит флота | 5 | 100 |
| Маяк | - | Город | Море | - | +1 отдалению ТОР от побережья | -1 | 45 |

Рис. 12: Список построек, часть 5

| | | | | | | |
|------------|----------------------------------|-----------------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------|-----|
| | - | Провинция | - | +0,5 о/в в ход, -7,5% к РВ | 0 | 5 |
| Церковь | - | Город/Провинция | Благочиния* (без на 50% хуже) | +1 о/в в ход, -5% к РВ | -1 | 20 |
| Храм | - | Город/Провинция | Благочиния* (без на 50% хуже) | +2 о/в в ход, -10% к РВ | -1,5 | 50 |
| Мечеть | - | Город/Провинция | Благочиния* (без на 50% хуже) | +1 о/в в ход, -5% к РВ | -1 | 25 |
| Минарет | - | Город | Благочиния* (без на 50% хуже) | +2 о/в в ход, -10% к РВ | -1,5 | 50 |
| Собор | - | Город | Благочиния* (без на 50% хуже) | +5 о/в в ход, -15% к РВ | -3 | 100 |
| Синагога | - | Город/Провинция | Благочиния* (без на 50% хуже) | +1,5 о/в в ход, -5% к РВ | -1 | 15 |
| Монастырь | - | Город/Провинция | Краски* (без на 50% хуже) | +1 о/в в ход, +1% к Благочестию | -1 | 45 |
| Мавзолей | - | Город/Провинция | Провинция | +5 о/в в ход | - | |
| Курган | - | Провинция | - | -0,5 в ВУ в ход | 0 | 5 |
| Частокол | - | Провинция | - | +2 БО | -0,5 | 5 |
| Дор/стена | Лес* | Город | - | +4 БО | -1 | 15 |
| Глинистена | есть Гончарная | Город | - | +4,5 БО | -1 | 20 |
| Камистена | Камень/Кирпич | Город | - | +7 БО, +2 к макс. размеру | -3 | 50 |
| Стойнице | Провинция (в стране нет Столицы) | города Степи | Читы/Кулч и КВ | - | | |
| Замок | Камень/Кирпич | Город/Провинция | - | +4 БО, +1мнит ТК | -3 | 40 |
| Ристалище | - | Город/Провинция | - | +0,1 к силе ТК, решения Рыцари/Мир | 0 | 35 |
| Лагерь | 2-й ранг | Провинция | - | +3 БО, можно строить на захваченных территориях, доп. точка сбора золота | -2 | 20 |
| Барак | - | Город/Провинция | Оружие* + Доспехи* | +1мнит ТВ | -1 | 20 |
| Капитул | - | Город | только у Паты | +1мнит СВ, ТВ, ТК | -3 | 15 |
| Рыбат | - | Город/Провинция | мусульмане | +1 БО, +1% к Благочестию | -1 | 40 |
| Арсенал | Пушка* + Камень/Чуутун* | Город | - | +1мнит Пушка | -4 | 25 |
| Стрельбище | - | Город/Провинция | - | +1мнит Луч. Арб | -1 | 15 |

Рис. 13: Список построек, часть 6

3.9 Прирост и убыль населения

Численность населения провинции изменяется вследствие естественного прироста и миграции. Если информация о численности населения содержит знак «+», то это говорит о том, что в данный ход население города/провинции приросло, если знак «-», то убыло. На прирост населения влияют достаток п/п, настройки ВП, культурные и религиозные особенности населения.

Базовый рост населения в провинции в ход считается так: «размер провинции» / 2.

Пример: в провинции с населением 5, соответственно размером 3 (см. предыдущий пункт), базовый прирост будет 1,5 в ход.

3.10 Мобилизационный потенциал

Мобилизационный потенциал (МП) – условное обозначение той части населения, которое может быть рекрутировано в армию.

МП для каждой страны указан в балансе и определяет максимальное число военных юнитов, которое страна может иметь. При недостатке МП (превышении размера армии над МП), формирование новых армейских юнитов, а также постройка новых кораблей невозможны.

Провинции с титульным этносом и государственной религией обеспечивают больший МП.

3.11 Риск восстаний

Риск восстания — уровень напряженности в обществе, которое готово перерости в восстание (см. пункт «Восстания»). РВ для каждой провин-

| Здание | Снижение РВ (%) |
|-------------------------------|------------------------|
| Церковь, Мечеть, Святилище | -5,00% |
| Капище | -7,50% |
| Храм, Минарет | -10,00% |
| Собор | -15,00% |

Рис. 14: Снижение РВ религиозными постройками

ции рассчитывается отдельно и указан в балансе страны в виде вероятности, выраженной в процентах.

При выпадении в конкретный ход события «Бунт!», происходит восстание. Если РВ в локации был больше или равно 49%, происходит бунт (см. пункт «Бунт»). В противном случае в локации происходит мятеж (см. пункт «Мятеж»). На РВ оказывают влияние следующие факторы:

- Общая стабильность в стране;
- Является ли локация титульной по этническому составу и исповедуемой религии;
- Настройки ВП;
- Наличие в провинции построек, снижающих/увеличивающих РВ;
- Численность населения провинции;
- Культурные особенности отдельных народов и ФП;
- Наличие не занятых постройками слотов в провинции (т.е., каждый незанятый слот увеличивает РВ).

Также повышенный риск восстания имеют города по сравнению с провинциями.

Снижение РВ религиозными постройками Риск восстания можно снизить, построив некоторые религиозные здания (рис. 14). При наличии приоритета «Религия» эффект снижения РВ увеличивается в два раза.

3.12 Репрессии

Репрессии – решение игрока, которым можно снижать РВ в локации на 5%. Репрессии отражаются в балансе в локации знаком «репр». Решение о репрессиях доступно, если правитель страны имеет перк **Д** (Деспот). Репрессированные локации продолжают приносить доход, но теряют население при высоком РВ. Репрессии нельзя проводить в провинции/городе, где происходит процесс ассимиляции / смены религии.

3.13 Культурные группы и этносы

Население локаций обладает этническими отличиями (культурами). Как правило, культура столичной провинции страны является титульной культурой всего государства. Но не всегда. В игре могут присутствовать страны, в которых культура правящей династии обладает культурой, не совпадающей ни с одной из имеющихся в стране. Такая ситуация характерна для вновь образованных в ходе иноземного завоевания стран.

Наличие в стране провинций с негосударственной культурой увеличивает стоимость стабильности и является одним из факторов, вызывающих риск восстаний.

3.14 Уникальные (особые) постройки

Уникальная (особая) постройка – это Чудо света или постройка с особыми свойствами, которую можно возвести строго в определенной локации. Часть таких построек уже возведены в мире и отражены в балансах игроков записями зеленым цветом. Часть уникальных построек может быть построены игроками в ходе игры.

Как только в стране становится доступным постройка Уникальной постройки – информация об этом появляется в балансе страны.

upd. (при перезапуске) И еще одна постройка - "Рибат" (некий аналог христианского Монастыря у мусульман). Даёт +1% к Благочестию и имеет 1 БО к обороне. Доступен после введения инновации "Рибаты" (доступно не всем).

3.15 Рабы

Рабы являются не только специфичным товаром, но и источником доходов для страны. Доходы, получаемые от эксплуатации рабов, указываются в балансе.

| Уникальные постройки | | | | | |
|----------------------|-------------------------|-------------------|------|------|-------------------------------------------|
| | название | локация | год | цена | эффект |
| 1 | Тауэр | г.Лондон | 1066 | 120 | +1 о/пр, +7 БО |
| 2 | Нотр-Дам | г.Париж | 1160 | 150 | +1 о/пр, +6 о/в, -5% к РВ |
| 3 | Альгамбра | г.Гранада | 1300 | 200 | +1 о/пр, +5 БО, +2 кт/o |
| 4 | Софийский собор | г.Константинополь | сущ. | - | +1 о/пр, +7 о/в, -10% к РВ |
| 5 | Арк | г.Бухара | сущ. | - | +1 о/пр, +7 БО |
| 6 | Акрополь | г.Афины | сущ. | - | +1 о/пр, +1 кт/o |
| 7 | Кельнский собор | г.Кельн | сущ. | - | +1 о/пр, +5 о/в, -10% к РВ |
| 8 | Базилика | г.Рим | сущ. | - | +1 о/пр, +5 о/в, -10% к РВ |
| 9 | Арсенал | г.Венеция | 1104 | 125 | +1 КОР, +1 в/o, +10д дох |
| 10 | Дворец дожей | г.Венеция | сущ. | - | +1 о/пр, +2 тм, +3% к Лояльности |
| 11 | Дуомо | г.Флоренция | 1296 | 175 | +1 о/пр, +7 о/в, -10% к РВ |
| 12 | Статуя Будды | Тохаристан | сущ. | - | +1 о/пр, +1 о/в, +5% к сбору налогов |
| 13 | Голубая мечеть | г.Каир | 1346 | 100 | +1 о/пр, +5 о/в, -10% к РВ |
| 14 | Кааба | г.Мекка | сущ. | - | +1 о/пр, +7 о/в, +5% к сбору налогов |
| 15 | Лавра | г.Киев | 1051 | 100 | +1 о/пр, +3 о/в, +1 кт/o |
| 16 | Мост | г.Прага | 1352 | 75 | +1 о/пр, +5% к ЭУ |
| 17 | Кремль | г.Москва | 1366 | 140 | +1 о/пр, +6 БО, +1 Армия |
| 18 | Башня | г.Пиза | 1173 | 130 | +1 о/пр, +5 кт/o |
| 19 | Алькасар | г.Севилья | 1364 | 175 | +1 о/пр, +3 кт/o, +3 БО |
| 20 | Мескита | г.Кордоба | сущ. | - | +1 о/пр, +5 о/в, -10% к РВ |
| 21 | Акведук | г.Константинополь | сущ. | - | +1 о/пр, +3 к макс.размеру Города |
| 22 | Храм Гроба Господня | г.Иерусалим | сущ. | - | +1 о/пр, +10 о/в, -10% к РВ |
| 23 | Аль-Акса | г.Иерусалим | сущ. | - | +1 о/пр, +7 о/в, -10% к РВ |
| 24 | Гробница | г.Рей | 1150 | 140 | +1 о/пр, +3 о/в, +1% к Благочестию |
| 25 | Цитадель | г.Алеппо | сущ. | - | +1 о/пр, +7 БО |
| 26 | Дом мудрости | г.Багдад | сущ. | - | +1 о/пр, +2 н/o, +1 к появл.Учёных |
| 27 | Академия | г.Ургенч | сущ. | - | +1 о/пр, +2 н/o, +1 к появл.Учёных |
| 28 | Банк Медичи | г.Флоренция | 1300 | 200 | +10д дох, +20д к сумме займа, -1% к инфл. |
| 29 | Хофбург | г.Вена | 1280 | 160 | +1 о/пр, +2 в/o, +3% к Лояльности |
| 30 | Шахи-Зинда | г.Самарканд | сущ. | - | +1 о/пр, +2о/в, +1% к Благочестию |
| 31 | Бастилия | г.Париж | 1370 | 125 | +1 о/пр, +2 БО, -2% к Коррупции |
| 32 | Часовня | г.Сантьяго | 1075 | 80 | +1 о/пр, +2 о/в, +5% к сбору налогов |
| 33 | Сады | г.Марракеш | 1130 | 100 | +1 о/пр, +2 кт/o, -5% к РВ |
| 34 | Маяк | г.Александрия | сущ. | - | +1 о/пр, +2 тм, +3 к лимиту флота |
| 35 | Реймский собор | г.Реймс | 1210 | 140 | +1 о/пр, +7 о/в, -10% к РВ |
| 36 | Петра | Набатея | сущ. | - | +1 о/пр, +1 тм |
| 37 | Пирамида | Дельта | сущ. | - | +1 о/пр, +1% к Лояльности |
| 38 | Парфенон | г.Афины | сущ. | - | +1 о/пр, +1 кт/o |
| 39 | Ахенский собор | Брабант | сущ. | - | +1 о/пр, +5 о/в, -10% к РВ |
| 40 | Кирха | г.Любек | 1250 | 75 | +1 о/пр, +1 о/в, -5% к РВ |
| 41 | Сорbonna | г.Париж | 1260 | 175 | +1 о/пр, +3 н/o, +10% к грамотности |
| 42 | Золотые врата | г.Киев | 1030 | 100 | +1 о/пр, +2 БО, +1 к макс.размеру Города |
| 43 | Кремль | г.Новгород | 1045 | 70 | +1 о/пр, +6 БО |
| 44 | Дом черноголовых | г.Рига | 1335 | 50 | +1 о/пр, +1тм, +5% к ЭТ |
| 45 | Школа | Кампания | сущ. | - | +1 о/пр, +2 н/o, +5% к грамотности |
| 46 | Обсерватория | Азербайджан | 1260 | 140 | +1 о/пр, +2 н/o, +1 к появл.Учёных |

Рис. 15: Список уникальных построек

Численность Рабов может накапливаться (т.е. если страна «производит» или покупает Рабов в текущий ход, то в след.ход их число увеличивается на кол-во «произведенных» или купленных).

Если происходят события «Восстание Рабов», то численность Рабов сокращается.

Увеличение числа рабов происходит также за счёт побед в сражениях в ходе войн.

Численность Рабов влияет на вероятность события «Восстание рабов» (см. пункт «Восстание рабов»).

4 Персонажи

В игре представлены следующие персонажи: правители стран (вожди, монархи, главы государств-республик), их дети, советники, военные деятели, учёные, деятели культуры, философы, торговцы.

Фертильный возраст персонажей: 20 – 60 лет.

Обычно персонажи исполняют свои роли до наступления смерти. Если в балансе напротив записи о персонаже появляется надпись «Умер!», то это означает, что в текущий ход его уже нет, эффекты, которые влечет данный персонаж не будут доступны в данный ход. Баланс по итогам хода уже не будет содержать запись о данном персонаже.

Характеристики персонажей Все персонажи имеют несколько показателей: возраст, скайлл (ценность, навык), обозначаемый цифрой в диапазоне от 1 до 6 (чем выше, тем ценней) и персональные характеристики (т.н. «перки»), обозначаемые буквой.

Перки могут дополняться и меняться по случайным событиям.

Перки правителя см. Перк правителя.

Перки советников Ниже показан список перков советников (рис. 16).

4.1 Появление персонажей

Персонажи появляются в результате случайных событий (рождение детей) или действий игрока (поступление на госслужбу). Игрок может выбрать — нанимать ли персонажа к себе на службу или нет. Новые возможные советники появляются в предбалансе — игрок в заявке на ход определяет, принимает ли он данного персонажа на службу или нет.

4.2 Удаление персонажей

Игрок может увольнять персонажей, чтобы уменьшить расходы государства или заменять на других.

4.3 Передача персонажей

В Гегемонии Мельхиора возможно передавать персонажей между странами.

| Учёные | | +0.5 н/о за скилл |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| Ф Философ | +1 эфф Университета/Медресе, <i>Натурфилософия*</i> , <i>Метафизика*</i> | |
| Э Экономист | -1% к инфляции, +3% к сбору налогов | |
| З Звездочёт/Астроном | +1 эфф Обсерватории, Медресе, Космология* | |
| В Воспитатель | -25% к затратам на Обучение | |
| М Медик | -1 к шансу Эпидемии, <i>Санитария*</i> , <i>Фармакология</i> , <i>Медицина*</i> | |
| С Строитель | +1 к лимиту стр-ва, -3% к цене стр-ва, <i>Архитектура*</i> , <i>Зодчество*</i> | |
| И Инженер | +0.2 к силе ММ, <i>Механика*</i> , <i>Сантехника*</i> , <i>Водяное колесо*</i> , <i>Оптика*</i> | |
| Ю Юрист | +1 эфф Университета, -10% цен Закона, <i>Римское право*</i> , <i>Кодификация*</i> | |
| А Алхимик | +1 эфф Лаборатории, <i>Алхимия*</i> , <i>Порох</i> , <i>Магнетизм*</i> | |
| Г Географ | +1 к тогр дистанции, <i>Геодезия*</i> , <i>Картография*</i> | |

| Священники | | +0.5 о/о за скилл |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| Ж Жрец | -10% к затратам на религия праздник | |
| А Аскет | -10% к религиозным расходам | |
| Б Богослов | +0.5 к макс.stab., <i>Космология*</i> , <i>Метафизика*</i> , <i>Богословие*</i> | |
| П Проповедник | +10% к шансу миссионерства | |
| З Знахарь | -0.5 к военной усталости | |
| И Инквизитор | -50% к цене миссионерства | |
| М Монах | +0.5 к эфф Монастыря | |
| Ш Шаман | +1 к бдущу | |
| Е Ересиарх | нет штрафа к о/в при наличии Ересей | |
| В Вероотступник | нет штрафа при смене Религии | |

| Богема | | +0.5 кт/o за скилл |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| А Артист | Античный театр*, <i>Бродячие артисты*</i> , Театр* | |
| Л Литератор | -25% к цене Библиотеки, <i>Литература*</i> | |
| И Историк | +0.5 о/п в ход. +1 к пр-ву Университета, <i>История*</i> | |
| П Поэт | +1 к эфф Медресе, +1% к Лояльности, <i>Поэзия*</i> , <i>Литература*</i> | |
| З Задний | <i>Архитектура*</i> , <i>Зодчество*</i> | |
| Ж Живописец | +0.5 к эфф Монастыря, Собора | |
| М Музыкант | +1кт/o от ивента "Праздник", <i>Бродячие артисты*</i> , <i>Акустика*</i> | |
| Ш Шут | Бродячие артисты*, -1% к Лояльности, -5% к цене стаб. | |
| С Скульптор | возм. постройки Памятника | |
| Б Блудница | +1д к дх Борделя | |

| Торговцы | | +1% к ЭТ за скилл |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------|
| П Продавец прянностей | +1 товар Пряности | |
| К Караванщик | +2д к дх Караван-сарай | |
| Д Делец | +2 к дальности торговли, +10% к возм.доходу от Рискованной сделки | |
| Л Лавочник | +1д к дх Торжища, Рынка, Базара, Ярмарки | |
| З Займодавец | +10% к доступной сумме внутреннего займа | |
| Р Работоторговец | +1 Раб в ход. +1д к дх Невол/рынка | |
| А Антивар | +1 товар Украшения | |
| С Спекулянт | +1% к РВ | |
| М Маркитант | +1 к Снабжению армии | |
| Б Банкир | Банк может работать без наличия Др/металлов | |

| Знать | | +3% ЭУ за скилл |
|---------------|------------------------------------------------------------------|-----------------|
| П Политик | +1 здитк. -50% к цене тех Парламентаризм | |
| Н Надзиратель | -3% к РВ, -50% к цене Тюремы | |
| С Судья | -1% к Коррупции, -50% к цене тех Судебная система | |
| Д Дипломат | +1 к лимиту союзов, -50% к цене действия 'Предложить вассалитет' | |
| В Взяточник | +1% к Коррупции, +5% к таможенной пошлине | |
| О Оператор | +1 к бдущу, -50% к цене тех Риторика | |
| К Казначей | +10% к эфф. Монет/двора, -50% к цене тех Банковское дело | |
| Ф Филантроп | <i>Меценатство*</i> , +1% к Грамотности | |
| З Завистник | -1% к Лояльности | |
| Р Растратник | +3% к расходам хода | |

| Военачальники | | +0.5 в/o за скилл |
|-------------------|------------------------------|-------------------|
| П Командир пехоты | +0.1 к силе пехоты | |
| Ф Флотоводец | выступает флотоводцем | |
| К Кавалерист | +0.1 к силе кавалерии | |
| Т Тактик | +1 к ширине фронта | |
| Н Наёмник | -10% к содерж.наёмников | |
| Л Логист | -10% к цене содержания армии | |
| А Мастер атаки | +10% к силе армии в атаке | |
| З Мастер защиты | +10% к силе армии в обороне | |
| Г Грабитель | +10% к размеру грабежа | |
| С Стратег | -10% к силе армии врага | |

Рис. 16: Перки советников

Передавать можно только советников. При этом должно соблюдаться условие, что обе страны находятся в одной группе народностей (пример: «народы юга»).

Для передачи персонажа обе страны должны прописать специальный приказ.

Передача советника становится доступной только на следующий ход после его найма. Это означает, что нанять и передать советника другому государству за один ход нельзя.

За 1 ход можно передать/принять не более 1 персонажа.

Персонаж может перейти в другую страну 1 раз за свою жизнь.

Изгонять принятую на службу Знать и передавать её др. странам нельзя.

4.4 Смерть персонажей

Надпись «Умер!» в строке персонажа это означает, что в этот ход произошла смерть персонажа. Расчёт эффектов, на которые персонаж влиял, в предбалансе ведётся уже с учётом его смерти.

4.5 Содержание советников

Стоимость содержания советника равна его скиллу и включена в графу «государственные расходы». Формула расчета содержания советника следующая:

$$(0,9 + \text{«ранг страны»} * 0,1) * \text{скилл советника.}$$

То есть для советника с 6 скиллом в стране 2 ранга расчет будет такой: $(0,9 + 2 * 0,1) * 6$. Итого 6,6 монет.

4.6 Лимит количества персонажей

Командиров и Знать можно иметь не более 3-х, членов семьи (включая правителя) – не более 4, остальные персонажи – не более 1 каждой роли.

4.7 Правитель

4.7.1 Характеристики правителя

Скилл правителя Скилл правителя – величина, заданная с рождения, изменяется в ходе игры по случайным событиям. Скилл имеет два проявления: первый показатель – военные навыки правителя (влияют на

эфф-сть командования армией), второй – административные (повышают ЭУ в стране).

Скилл может изменяться в ходе жизни персонажа за счёт ивентов и как следствие заключения удачного дин.брака. Военный скилл правителя может расти от удачно проведенных сражений. Кроме того, решением «Дать образование» можно повысить скилл ребёнка-наследника, а решением «дать новую должность» - повысить скилл советника-Знати.

upd. (при перезапуске партии) Сейчас прогрессия от управляемого скилла к ЭУ выглядит так: 1 скилл - 1%, 2 скилл - 4%, 3 - 9%, 4 - 16%, 5 - 25%, 6 - 36%.

Перк правителя Правитель может иметь два из следующих перков (рис. 16):

Перки правителя повторяться не могут.

4.7.2 Брак

Правители и члены семей других стран могут заключать браки для продолжения своих династий. Браки делятся на династические (с представителями правящих домов других стран) и браки с представителями местной знати. Брак возможен с 20-ти летнего возраста.

Династический брак Династический брак – брак с представителем другого гос-ва. Он не снижает скилл правителя (а иногда его увеличивает). Династический брак может быть заключен между странами либо одной религии, либо одной этнической группы (т.е. например между двумя странами Севера, даже если одна страна – православная, а вторая - католик).

При таком браке у обоих стран вносится соответствующая запись в акты дипломатических состояний. Запись о дин.браке сохраняется в балансе 5 ходов с момента его заключения. Персонаж женского пола, участвующий в таком браке исключается из баланса, а персонаж мужского пола получает запись, подтверждающую его брак.

Игроки самостоятельно договариваются об имущественной стороне брачного договора (кто и в каком размере получает приданое по такому браку, если оно имеет место).

При заключении династического брака жених может взять один из перков, которыми владеет его жена. Если у жениха один перк, то взятый добавляется к жениху как второй. Если у жениха уже имеется два перка, игрок может по желанию заменить один из имеющихся перков.

| | | |
|---|--------------|----------------------------------------------|
| А | Альтруист | +25% к соц.расходам |
| Б | Болезненный | -10 лет к жизни, -50% к шансу иметь детей |
| В | Воинственный | +1 Армия |
| Г | Глупый | -1 н/о в ход |
| Д | Деспот | +10% к РВ, доступны репрессии |
| Ж | Женщина | -0,5 к текущ.stab |
| З | Здоровяк | +10 лет к жизни |
| И | Извращенец | -1 кт/o в ход |
| К | Корыстолюбец | x0,5 з/п советникам |
| Л | Лживый | -1% к Лояльности в ход |
| М | Миролюбивый | -25% к дипл.расходам |
| Н | Набожный | +1 о/в в ход |
| О | Оптимист | -10% к цене стабильности |
| П | Пессимист | +10% к цене стабильности |
| Р | Распутный | +25% к рождению ребенка |
| С | Смелый | +5% к орг-ции Армии, +1 к б/духу |
| Т | Трусливый | не может быть полководцем, -1 к б/духу |
| У | Умный | +1 н/о в ход |
| Ф | Фантазёр | -5% к цене инноваций |
| Х | Хитрый | -50% к расх. на шпионаж, +20% к шансу Засады |
| Ц | Циник | -1 о/в в ход |
| Ч | Честный | x2 штраф за разрыв союза/пакта |
| Ш | Шантажист | +1 шпион |
| Щ | Щедрый | x2 з/п советникам |
| Э | Эстет | +1 кт/o в ход |
| Я | Эгоист | x2 расходы двора |
| Ъ | Бастард | наследует в посл.очередь, -3% к Лояльности |

Рис. 17: Список перков правителя

Если при заключении династического брака скилл невесты выше скилла жениха, то правитель может получить на выбор +1 к своему уровню.

Но и получение перка, и повышение скилла за один династический брак получить нельзя. Можно выбрать только один из этих двух вариантов, прописав это в строке заключения династического брака. Например: «Заключаю брак с ИмяПерсонажа страны ИмяСтраны, повышая скилл правителя».

При заключении династического брака страна более высокого ранга получает очко престижа, страна менее высокого ранга теряет очко престижа. Получение/потеря очка престижа происходит в течение 5 ходов.

Династический брак может способствовать генерации о/пр (если страна более низкого ранга заключает дин.брак со страной более высокого ранга) или снижать их прирост (при обратном соотношении рангов стран).

Брак с местной знатью Брак с представителями местной знати возможен всегда, если правитель не женат. Такой брак снижает скилл правителя на единицу.

4.7.3 Дети правителя

Правитель является единственным персонажем, у которого имеются дети (другие члены семьи, даже будучи в браке, детей де-факто не имеют).

В ход может появиться не более 1 ребенка. Общее число детей от брака не может превышать 3.

Пол будущего ребенка, его имя, перк и скилл определяется также случайным способом.

4.7.4 Смерть правителя и наследование трона

В случае, если в балансе на начало хода игрок напротив записи о правитель видит слово «Умер!» это означает, что в этот ход произошла смерть правителя. Игроку в заявке на данный ход следует назначить наследника.

Пропуск назначения наследника приведёт к безвластию в стране, что влечёт за собой потерю стабильности!

При наследовании трона соблюдаются следующие правила:

1. Если к моменту смерти текущего правителя имелось несколько наследников, то престол переходит к старшему наследнику мужского пола. Передача трона другому наследнику влечет снижение стабильности. Другие сыновья умершего правителя исключаются из

баланса, но при отдельном приказе игрока могут быть оставлены как братья

2. Наследование трона персонажем женского пола (дочерью) допускается только в том случае, когда нет прямых наследников мужского пола. Страна в этом случае получает штраф к стабильности -stab.
3. Если ни один из вышеуказанных сценариев престолонаследия не проходит, то происходит смена правящей династии. Власть переходит к случайному персонажу, отраженному в балансе страны.

4.7.5 Перевод наследников правителя в Знать

В ход престолонаследия оставшиеся дети мужского пола предыдущего правителя при условии достижения ими 20-ти летнего возраста, наличии свободной ячейки для Знати и внедренной инновации «Майорат», могут решением игрока переводиться в Знать.

4.8 Выборы нового правителя

Выборы в Республиках В странах с республиканской ФП смена правителя осуществляется каждые 5 ходов или раньше, если предыдущий правитель умирает. В качестве альтернативного кандидата игроку представляется рандомный персонаж. Игрок может выбрать новым правителем данного рандомного персонажа, старого правителя, либо его совершеннолетнего сына.

Выборы в торговых республиках Выборы в торговых республиках идут каждые 5-ть ходов или в ход смерти текущего правителя. На выборах можно выбирать новым правителем или: текущего дожа (если он здравствует), или представителя мужского пола возраста 20 лет и выше текущей династии (сыновья умершего), или нового кандидата из другой династии. Штраф при смене династии -10

Выборы в Никейской империи Выборы в Никейской империи идут при смерти предыдущего императора. На выбор можно ставить любого наследника из текущей династии (сыновей или дочерей покойного императора) или представителя новой династии. Штраф к лояльности за смену династии -20

| скилл | бонус |
|-------|-------|
| 0 | 0,95 |
| 1 | 1,05 |
| 2 | 1,10 |
| 3 | 1,15 |
| 4 | 1,20 |
| 5 | 1,25 |
| 6 | 1,30 |

Рис. 18: Коэффициент бонуса командира к силе армии в зависимости от его скилла

Выборы в Тевтонском и Ливонском орденах Выборы в Тевтонском и Ливонском орденах будут происходить при смерти предыдущего магистра. Новый правитель не влияет на Лояльность. Также неизменна Лояльность при сменах Папы Римского. Выборы императора СРИ и Папы Римского Про выборы императора СРИ смотрите в пункте «СРИ и Папство».

4.9 Особенности некоторых персонажей

Священник с перком «Ересиарх» Советник-священник с перком «Ересиарх» не приносит очки веры.

Производство в/о командиром Командир производит в/о вне зависимости от того, управляет он армией или нет.

Влияние командира на силу армии Бонус к силе армии в зависимости от уровня навыка командира указан в таблице (рис. 18):

5 Культура

5.1 Ассимиляция

Ассимиляция – это процесс со случайным шансом на успех замены населением локации одной этнической принадлежности на другую, считающуюся основной культурой данной страны (т.е. смена культуры локации).

Ассимиляция возможна по желанию игрока в локации с компактным проживанием двух этносов или в локации, граничащей (в т.ч. в пределах 1 м/з) с той, чья культура будет перениматься.

Для успешного проведения ассимиляции требуется траты культурных очков. Стоимость ассимиляции указана в балансе страны.

Одним из факторов, влияющих на шанс ассимиляции локации, является размер локации.

Этапы ассимиляции Ассимиляция идет в несколько этапов:

1. происходит замена (появление второго этноса в провинции — вторая строчка баланса территории);
2. этнос со второй строки баланса перемещается на первую — это говорит о том, что населения стало этносом нужного вида.

Окончательный этап — полное замещение нужным этносом населения данной провинции/города.

Кроме того, игрок может поменять титульный этнос страны на другой, проживающий в этот момент в его стране. Для этого необходимо заключить брак с местной знатью и заявить о смене титульного этноса. Страна при этом теряет -2 стаб. (как при смене религии).

5.2 Культурные традиции

Традиции – особенности культурного кода титульного этноса страны. Традиции различны у этносов разных культурных групп.

Для внедрения той или иной культурной традиции нужно потратить указанное в балансе кол-во кт/о.

Ниже приведён список культурных традиций (рис. 19).

| | | |
|----|---------------------|----------------------------------------------|
| 1 | Варварское наследие | -1 кт/о и -1 н/о в ход, разрушение Городов |
| 2 | Захоронения | +1 кт/о в ход, -25% к расходам на погребение |
| 3 | Первопроходцы | -1 ход к захвату 'серой' локации |
| 4 | Охота | -25% к цене решения 'Организовать охоту' |
| 5 | Пышные браки | +0,5 %/пр от династического брака |
| 6 | Траур | -1 к военной усталости в ход |
| 7 | Рыцарские турниры | -25% к цене решения 'Привести турнир' |
| 8 | Мародейство | +15% к размеру грабежа при оккупации |
| 9 | Семейственность | +5 лет к ср. продолжительности жизни |
| 10 | Благотворительность | +1д x Размер к соц.расходам, -5% к РВ |
| 11 | Ритуальные шествия | -25% к цене решения 'Привести праздник' |
| 12 | Трудолюбие | +3% к доходу от земледелия и ремесла |
| 13 | Курганы | +0,5 б/в и +0,5 в/о Кургана |
| 14 | Разбой | +15% к размеру грабежа от набега |
| 15 | Кровная месть | вечный КБ в стране с которой была война |
| 16 | Многоженство | доступен Гарем и браки с др. религиями |
| 17 | Наёмничество | -1 МП, +1 в/о в ход |
| 18 | Народные пляски | +1 кт/о от события 'Праздник!' |
| 19 | Побратимство | +5% к организации Армии |
| 20 | Скачки | доступен Ипподром, +0,5 о/пр у Ипподрома |
| 21 | Музенирование | x2 кт/о от Музыканта, -50% тех 'Театр' |
| 22 | Этикет | +1% к Лояльности в ход |
| 23 | Летучинные бои | +1 в/о от события 'Праздник!' |
| 24 | Гостеприимство | -10% к дипломатическим расходам |
| 25 | Застолье | -25% к цене решения 'Привести бал/пир' |
| 26 | Хранители замков | +1 БО от Замка |
| 27 | Ношение Бород | +0,5 о/пр в ход |
| 28 | Кремация | -1 к шансу Эпидемии |
| 29 | Лесной быт | +1 БО от Лесов, -3% к цене строительства |
| 30 | Татуировки | +1 к б/д/ук |
| 31 | Торговая хватка | +15% к эфф-сти торговли |
| 32 | Ведовство | -10% к цене шпионажа, -1 о/в в ход |
| 33 | Народные праздники | +1 п/л от события 'Праздник!' |
| 34 | Пьянство | -10% к цене стаб., +1 д к док Таверны |
| 35 | Законопослушность | +1 к Кимиту Законов |
| 36 | Самоуправление | +5% к эфф-сти управления |
| 37 | Проституция | +3д к доходу Bordеля |
| 38 | Рукоделие | +5% к ремесленному доходу |
| 39 | Пустынный уклад | +1 БО от Пустыни, +1 гм |
| 40 | Знамарство | -1 к шансу Эпидемии |
| 41 | Стихосложение | x2 кт/о от Поэта, +3% к ассимиляции |
| 42 | Бродячие артисты | x2 кт/о от Артиста, +1 к поч Богемы |
| 43 | Наложница | у детей нет герба в Бастард |
| 44 | Уважение старших | -10% к стоимости стабильности |
| 45 | Конокрадство | Кони покупаются бесплатно |
| 46 | Кочевой образ жизни | +1 БО от Степи, +1 в/о, нет городов |
| 47 | Раболепие | -25% к риску восстания Рабов |
| 48 | Курение опия | -20% к цене стаб., -10 лет к сроку жизни |
| 49 | Публичные казни | -1% к Коррупции, -1 к лимиту Знати |
| 50 | Краки невест | дин.брак не дает дип.расходов |
| 51 | Состязания | -5% к затратам на армию |
| 52 | Колым | +3д от дин.брока |
| 53 | Пиратство | x2 доходы от Пиратства |
| 54 | Матриархат | нет снижения стаб. при женском правлении |

Рис. 19: Список культурных традиций

5.3 Обучение персонажей

Также кт/o можно тратить на обучение персонажей — увеличение их скилла. Действие возможно, если оно отражено в балансе. Обучение возможно только в отношении детей Правителя (до 20 лет).

| | | |
|--------------------|-----------------------|----------------------------------------|
| католицизм | Инквизиция | +10% к шансу миссионерства |
| | Смирение | -5% к РВ в католических локациях |
| | Причастие | +1% к Благочестию |
| | Поклонение мощам | +2 в/о от события "Найден артефакт" |
| православие | Вооруженные паломники | +2 в/о от Паломничества |
| | Пост | -1 п/п к потребности у правосл.локаций |
| | Иконопись | +1 в/о от Монастыря |
| | Постриг | доступно решение "Уйти в монастырь" |
| вост. христианство | Соборность | +10% к МП при войнах |
| | Духовники | +2% к Благочестию от Священника |
| | Иконоборчество | -33% к религиозным расходам |
| | Экуменизм | +1 н/о от иных религий в стране |
| хесторианство | Авункулат | разрешены браки внутри семьи |
| | Затворничество | +1 БО от Монастыря |
| | Ниц проповедники | -50% к цене миссионерства |
| | Плюрализм | -50% к штрафу РВ от иных религий |
| суннизм | Синcretизм | +1 в/о от иных религий в стране |
| | Дервиши | миссионерство не дает РВ |
| | Легизм | +1 к лимиту Законов |
| | Шариат | +15% к эффи-сти управления, нет Судов |
| шизизм | Джизья | +3/ход от иноверческих локаций |
| | Закят | +5% к сбору налогов |
| | Газават | +1 текущ стаб от войн с иноверцами |
| | Мистицизм | +1 кт/o |
| тэнгри | Фанатизм | +10% к РВ в иноверческих странах |
| | Имамы | +2% к Благочестию от Мавзолея |
| | Мазхаб | +1 в/о от каждой Ереси |
| | Оккультизм | +1% к Легитимности от Священника |
| | Идолопоклонство | -50% к цене религиозного праздника |
| | Культ войны | +10% к орг-ции армии |
| буддизм | Нирвана | +1 к макс. стабильности |
| | Дхарма | +10% к шансу ассимиляции |
| | Аскетизм | -50% к религиозным расходам |
| | Пацифизм | -1 армия, -50% к военным расходам |
| | Гуру | -25% к цене решения "Обучение" |
| | Первосвященники | +1 к силе Священника |
| | Тора | +1 н/о |
| | Галаха | +5% к эффективности торговли |
| | Догматизм | -50% к шансу обращения в др веру |
| | Отнепоклонство | -50% к затратам на погребение |
| зороастризм | Митранизм | -33% к дипломатическим расходам |
| | Прозелетизм | -25% к цене миссионерства |
| | Вальагала | +1 в/о |
| | Руны | +0.5 н/о от Капища |
| скан_язычество | Почитание предков | +0.5 к текущ стаб у несмен династии |
| | Жертвоприношения | -10% к цене стабильности |
| | Тотемы | +1 БО от локации |
| | Адорцизм | +1 к б/духу |
| слав_язычество | Волхвы | +1% к эффективности управления |
| | Тризна | -1 к военной усталости |
| | Идолища | +0.5 кт/o от Капища |
| | Жрецы | +1 к приходу Священника |
| балт_язычество | Кудикис лямы | +10% к вероятности иметь детей |
| | Почитание природы | +0.5 п/п от локации |
| | Шаманы | +1 к приходу Священника |
| | Эзотерика | +1% к Благочестию от Капища |
| степ_язычество | Культ войны | +10% к орг-ции армии |
| | Друиды | +1 кт/o |
| | Почитание природы | +0.5 п/п от локации |
| | Жертвоприношения | -10% к цене стабильности |
| кель_язычество | Духи леса | +2 БО от леса |
| | Эзотерика | +1% к Благочестию от Капища |
| | Почитание предков | +0.5 к текущ стаб у несмен династии |
| | | |

Рис. 20: Список религий

6 Религии

В стране выделяется религия, являющаяся основной для данного государства. Если в его состав входят провинции/города, отличающиеся своим вероисповеданием, то это увеличивает риск восстаний в данной локации.

Изменение гос. религии по инициативе игрока на другое вероисповедание возможно лишь в том случае, если в состав государства входят территории с этой религией, либо при соответствующем событии. При смене религии столицы (вместе с правителем) принимает автоматически новую веру, а другие территории подлежат миссионерству в обычном порядке.

Ниже приведён список религий (рис. 20)

6.1 Догматы

Каждая религия отличается догматами, которые она исповедует.

Догмат принимается в целом для религии, т.е. принятый догмат распространяет своё действие на все страны, исповедующие такую религию.

Уже принятые догматы можно посмотреть в сторонних ресурсах.

Уточнения по догматам Священники от стран с религией, обладающей догматом, **Священные миссии**, позволяют принять религию с этим догматом.

6.2 Миссионерская деятельность и смена религии

Миссионерская деятельность — смена вероисповедания подвластных провинций на титульную религию, а также принятие иной государственной религии.

В отличие от ассимиляции, подвергнуться миссионерству может любая локация страны, если ее население не исповедует гос.религию. Если игрок желает направить миссионера в требуемую для смены религии провинцию, он указывает это в своей заявке.

Каждый ход проведения миссионерской деятельности обходится стране в определенное в балансе количество о/в. Начатый процесс новообращения увеличивает РВ на 5%. Как и в случае с ассимиляцией смена религии носит вероятностный характер. Базовая вероятность перекреста провинции составляет 10%.

Сменить гос.религию можно на любую, исповедующую хотя бы в одной из локаций страны, а также на религию, исповедуемую в провинции др. гос-ва, с которой непосредственно граничит провинция страны (расположенная в пределах 1 м/з). Страна при этом теряет -2 стаб.

Важно: в рамках расчета хода бунт случается перед проверкой успешности “смены религии” в провинции / городе. Таким образом случившийся бунт может “сбить” успешное “крещение”.

6.3 Культовые расходы

В культовые расходы входят затраты на содержание религиозных построек, на миссионерскую деятельность и затраты на погребение.

6.4 Святые места

| Святые места (доход от паломников)* | | |
|-------------------------------------|----------------------|-----|
| Католичество | г.Иерусалим | 10 |
| | г.Рим | 5 |
| | г.Сантьяго | 5 |
| | Кентребери (Сассекс) | 2,5 |
| Православие | г.Иерусалим | 7,5 |
| | Афон (Македония) | 5 |
| | г.Антиохия | 2,5 |
| Вост. христианство | г.Иерусалим | 5 |
| | г.Двин | 2,5 |
| Суннизм | г.Мекка | 10 |
| | г.Иерусалим | 7,5 |
| | Синай | 2,5 |
| Шиизм | г.Мекка | 10 |
| | Кербелла (Ирак) | 7,5 |
| | г.Иерусалим | 5 |
| | г.Рей | 2,5 |
| Иудаизм | г.Иерусалим | 2,5 |

*зависит от Благочестия

Рис. 21: Список святых мест в зависимости от религии

7 Торговля

Торговля – это система экономических отношений между странами, при помощи которых можно продавать излишки производимых товаров и покупать дефицитные товары.

Торговля в игре позволяет продавать и покупать товары (см. список товаров, рис.4) между странами и заключается в создании прямых торговых маршрутов между странами (далее – «ТМ»).

7.1 Торговые маршруты

Отправить ТМ означает послать своих купцов в указанную в приказе страну для продажи тех товаров, которые ваша страна производит.

Производимые товары в стране и покупаемые в ходе торговли, указываются в балансе страны в соответствующей таблице. Знаком V отмечаются товары, производимые страной, знаком W – купленные в других странах.

ТМ ограничены по количеству, доступному игрокам и имеют дальность (расстояние между столицами торгующих стран). Если дальность ТМ превышает максимальное расстояние, которое страны могут себе позволить как следствие развития торговых технологий, то страна несет дополнительные логистические издержки.

ТМ даёт денежный доход и н/о стране, продающей товар и вызывает расходы, у страны его покупающей.

Баланс содержит информацию с какими странами у вас проложены ТМ и какие страны направили ТМ к вам, а также расходы, полученные страной от торговли с этими странами.

Технология «Таможенное дело» При изучении технологии “Таможенное дело”, дающей +1 дополнительный ТМ, новый ТМ можно отправить сразу в этот же ход. При этом технология должна быть изучена до отправки ТМ.

7.2 Эффективность торговли

Эффективность торговли (ЭТ) влияет на затраты, которые несет страна при покупке товаров, ввозимых в страну чужими купцами. ЭТ зависит от изученных технологий, внедренных инноваций, наличия и величины торгового флота, наличия торговых построек в государстве и др. факторов.

7.3 Эмбарго

Эмбарго — решение страны запретить вести определенным странам с ней торговлю. Число стран, против которых можно ввести эмбарго равно 8. Эмбарго вводится отдельным приказом.

7.4 Особенности торговли

Импорт продуктов питания (ПП) Страна может импортировать ПП через товары, относящиеся к категории ПП (Зерно, Фрукты и т.д.). При этом дополнительное ПП будет поступать только с тех товаров, которые страна сама по себе не имеет (поскольку в общем случае товар импортируется только при его отсутствии).

Количество импортируемого ПП вычисляется следующим образом: по каждому импортируемому товару из категории ПП суммируется количество поступающих в страну ТМ с этим товаром.

upd. (обновление при перезапуске) Введены новые товары: Смола, Опий, Лекарства, Шедевры, Порох, а также Уголь также стал торгуемым товаром. Чугун и Корабли остались без возможности продажи.

Смолу будут производить постройки Смолокурни. Для них нужен лес (добываемый Лесопилками в любой провинции с Лесом). Однако сами Смолокурни можно ставить только в провинции с Бревнами. Смола будет нужна для работы Верфей.

upd. (обновление при перезапуске) В товары для торговли введен Опий. Его будут покупать только те страны, которые ввели традицию курения Опия. Опий наряду со Смоловой будет нужен для работы Лекарен, которые будут производить Лекарства. Традиция курения Опия будет давать +1 к боевому духу еще.

8 Наука

Для развития науки и изучения выбранных технологий необходимо накопление научных очков. Очки можно накапливать, не тратя в текущий ход.

8.1 Технологии

Игрок указывает в заявке на ход ту технологию, в изучение которой он направляет имеющиеся у него научные очки. Эффекты от изучения тех или иных технологий становятся доступными уже в ход их изучения.

Доступные для изучения технологии отражены в балансе игрока. Если технология изучена страной, то это отражено на технологическом древе. Пока не будут изучены технологии, являющиеся отправными условиями изучения новых технологий, информация о них не появится в балансе.

Также в балансе указана стоимость каждой технологии. Большая часть из технологий имеет год, когда они становятся доступны для изучения. По мере изучения технологии другими странами, её стоимость уменьшается.

Допускается изучение не более 1 технологии в ход!

Ниже приведён список технологий (рис. 22).

upd. (обновление при перезапуске партии) Шариат — теперь технология, которая изучается мусульманскими странами вместо Римского права. Таким образом, шариат сейчас имеет причастность и к суннитизму и к шиизмом. Дополнительным догматом в Суннитизме (вместо Шариата) стал Хадисы: +1% к Грамотности, +1 кт/о в ход

upd. (обновление при перезапуске партии) Изучение тех Таможенное дело вводит сразу 5% таможенные пошлины. Пошлиной облагается стоимость покупаемого страной товара и возвращается в бюджет. Соответственно, доход продавца уменьшается на сумму уплаченной пошлины. Беспошлинная торговля устанавливается между странами при наличии между ними заключенного торгового договора. Постройка Таможни увеличивает % пошлин.

8.2 Прирост н/о

Страны «вырабатывают» каждый ход различное кол-во н/о. На научный потенциал страны оказывает влияние:

- заложенный линейный прогресс (включая эффекты от ранее изученных технологий);

| Технологии | |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Бумага | доступна Бумартель, реш. Прочесть книгу, +1д у Библиотеки - +3% к грамотности, доступны Герартель, Библиотека - |
| Литература | - |
| Античный театр | +1д у Ипподрома, +1 к появ. Богемы, Амфитеатр дает 1 кт/o - |
| Архитектура | доступны Торцадь, Дворец Храм, Минарет, Собор - |
| История | +1д у Библиотеки, +0.5 и/o у Библиотеки, +0.5 и/o за победы - |
| Натуралистика | +1 и/o в ход, +1 к появ. Учёного, +1 олпр от Философа - |
| Механика | доступна Мастерская, +1 к лимиту Артб, +10% к горн доходу - |
| Мелиорация | доступна Иргизация, +1 к пр-ву Поля с Рекой - |
| Геодезия | доступна Яма, Литейная, -1% к цене строительства - |
| Риторика | -5% к дип.расходам, -1% к грамотности, -5% к культур.доходу - |
| Поззия | +1% к грамотности, +1 кт/o в ход, +1 олпр в ход от Поэта - |
| Меценатство | +15% к культур.доходу, +1 к появ. Богемы, доступен Гарем - |
| Алхимия | +0.5 и/o в ход, +1 к появ. Учёного, +1 к цене Золота - |
| Фармацевтиология | доступна Аптека, +6 лет к средней продолжительности жизни - |
| Римское право | доступен Суд, +2 к лимиту управления - |
| Сантехника | доступна Сананизация, +1д у Бани - |
| Водяное колесо | доступна Мельница, +1д у Бумартели, Литейной, Сунокальни - |
| Санитария | доступна Маловарне, Бани, Коптильня, +1 и/o от Соли - |
| Медицина | -1 к вероятности Опидемии, +1 олпр от Медика - |
| Гражданская служба | +1 к лимиту Знати, +1% к ЗУ от Знати, +2% к сбору налогов - |
| Таможенное дело | доступна Таможня, Фактория, +1 тм, +1 к даль.торговли - |
| Оимвак | +1 к лимиту Знати, +25% к размеру дани Вассала - |
| Фортification | +1д у Амфара, +1 БО у Кам'стены, Деरисты, Частокола - |
| Кодификация права | -1% к Коррупции от Суда, +1 Закон, +1 олпр от Юриста - |
| Аренда земли | +1д к док.Поля, Пастбища, Сада у страны с уклоном в Себоду - |
| Наемный труд | +1 к пр-ву Сада, +10% к зем. доходу, -3 к макс.чисту работ - |
| Странствующие купцы | доступны Караван-сарай, Чайхана, +1 и/o в ход - |
| Военная подготовка | доступна Оружейная, Стрелебице, +1 и/o в ход - |
| Инженерия | доступна Мощодорга, Водопровод, Маяк, Стейкаптерль - |
| Кирлич | не требуетс Камень для построек, -5% к цене кам. стр-ва - |
| Цирк | доступен Зверинец, +0.5 кт/o в ход, +1 к появ. Богемы - |
| Греческий огонь | +2 БО в силе ТС, +1 БО в силе Кам'стены (до избр. Пороха) - |
| Теология | доступен Маррео, Храм, Минарет, -3% к креп.расходам - |
| Паломничество | доход от Святых мест, доступно решение 'Паломничество' - |
| Гонцы | +1 к лимиту управления, -5% к дип.расходам - |
| Государ казна | +10% к пр-ву Монет/Дара, +5 к лимиту переводов - |
| Нотариат | +1% к эфф-сту управления, -1% к Коррупции в ход - |
| Рыцарство | доступны Замок, Ристалище, решение 'Провести турнир' - |
| Трехполье | +1 к пр-ву Поля, +1% к доходу от земеделия - |
| Тайные агенты | +1 шпион, -10% к цене шпионажа и помехи шпионов - |
| Механизация труда | +1д к док.Мастерской, Мельнице, +15% к ремесл.доходу - |
| Ростовщичество | +1д к займам от локации, -1% по займам, +1 тм - |
| Военная служба | +5% к орг-ции армии, +1 к появ. Командира - |
| Картография | +1 тм, +2 к дальности торговли, +5% к орг-ции флота - |
| Горное дело | +2д к док.Рудника, Каменоломни, Соловяди, Ямы - |
| Зодчество | -5% к цене кам.строительства, +1 олпр от Зодчего - |
| Бродильные артисты | +1 к появ. Богемы, -5% к цене стаб. от Артиста - |
| Порох | -1 БО фортификации врага, -20% к цене Балл/Пира - |
| Метафизика | +1 и/o в ход, +1 к пр-ву Лаборатории, +1 к появ. Учёного - |
| Богословие | доступен Собор, -5% к религ.расходам, +1 к появ. Свящ. - |
| Хослатика | доступна Базилика, -1% к грамотности, +1 олв в ход - |
| Городское право | доступна Ратуша, +5% к ЗУ, +5% к размеру пошлин - |
| Судебная система | доступна Тюрьма, -1% к Коррупции от не менее 3-х Судов - |
| Парламентаризм | +1 к лимиту управления, доступно реш. 'Прознести речь' - |
| Дворянство | +1 к лимиту Знати, +1% к ЗУ от Знати, +1 к появ. Знати - |
| Наёмные отряды | +25% к доступности Наёмников, -15% к цене найма - |
| C/x специализация | доступна Ферма, можно заменить с/х Товар в 1 локации - |
| Банковское дело | доступен Банк, -1% по займам, +10 к лимиту переводов - |
| Гильдии | +2 ЗТ у Рынка, Ярмарок, +1д к док.Обув и Швей/Артели - |
| Проф армия СВ | +10% к орг-ции армии, -5% к затратам на армию - |
| Монетизм | +1 к дальности хода ЛС и ТС, +1 к дальности торговли - |
| Акустика | +1 к арф-сту Храма, Минарета и Собора, +0.5 и/o в ход - |
| Чунун | доступна Домна, +1д у Ямы и Литейной - |
| Артиллерия | доступны Арсенал, Пушдер, +3 к силе ТС (есть Пушки) - |
| Театр | +1кто в ход, +1 к появ. Богемы, +1% к ассимиляции - |
| Оптика | +0.5 и/o в Университет, +1д у Стеклартели, Маяка - |
| Образование | доступен Университет, +5% к грамот. от Университета - |
| Космология | доступна Обсерватория, -1 олв, +1 олпр от Философа - |

Здесь в балансах будет указана стоимость технологий в н/о

Рис. 22: Список технологий

- наличие специальных строений;
- наличие советника-учёного;
- особенности религий, ФП и этнические особенности;
- некоторые инновации.

8.3 Инновации

Инновации – дополнительные возможности для развития стран, которые игроки могут выполнять за в/о (военные инновации), н/о (экономические инновации) или кт/о (социально-политические инновации).

Инновации становятся доступными для принятия со временем. Пере- чень дат, в которые новые инновации становятся доступны:

- 990;
- 1050;
- 1080;
- 1110;

- 1140;
- 1170;
- 1200;
- 1230;
- 1260;
- 1290;
- 1320;
- 1350;
- 1380.

В балансах указаны возможные для внедрения странами инновации, а также стоимость их внедрения.

Если страна не удовлетворяет требованиям для появления инновации – в балансе будет пустое место. Инновации различаются в зависимости от культурной группы страны. Также возможны отдельные инновации, которые доступны строго определенной стране.

Допускается внедрение не более 1 инновации в ход!

9 Военное дело

Военное дело — совокупность армейских наземных и морских соединений, оборонительных укреплений, тактик, персонажей, ведущих управление соединениями, а также дипломатических действий, связанных с боевыми действиями.

В Гегемонии Мельхиора военное дело — одно из важнейших направлений каждого игрока. Армия необходима игроку, чтобы тот мог не потерять свои территории в результате интервенции. Но это лишь минимум того, зачем нужна армия. Она также может быть использована для реализации интересов государства: проведение внешней экспансии и дипломатии, изменение геополитической обстановки и т.д.

9.1 Структура войск в Гегемонии Мельхиора

Войска в Гегемонии Мельхиора представлены следующим образом. Единицей войск является юнит. Юнит называется целым, если представляет 1 ед., и повреждённым, если представляет 0,5 ед. войска определённого типа.

Юниты управляются не каждый отдельно, а под началом специальных объединений — армий (см. пункт «Армия»). Также юниты можно размещать в виде неподвижных формирований — гарнизонов (см. пункт «Гарнизоны»).

9.2 Армии

Юниты могут перемещаться и сражаться только в составе Армий. Армия может находиться как внутри городов, так и провинций.

Количество Армий страны лимитировано (от 1 до 6) и зависит от ранга страны, инноваций и др. факторов.

Управление Армиями Армия может иметь персонажа, управляющего ею (строка «командир»). Армиями может управлять правитель и командир.

Персонажи, возглавляющие армии, находятся в месте расположения соответствующих вооруженных сил, члены его семьи и советники — в столице страны.

Назначать на управление от одной армии в другую можно при нахождении обоих армий в одной локации.

Запас хода Армии Каждая Армия имеет параметр «запас хода», необходимый для таких действий, как передвижение, атака, вход/выход из города и т.п. Запас хода зависит от:

- непосредственно от состава Армии;
- технологий страны;
- прочих факторов.

Что касается состава Армии, то здесь работает такой принцип:

- Армия, состоящая из одного юнита, имеет запас хода, равный запасу хода этого юнита;
- Армия, состоящая из двух и более юнитов, имеет запас хода 2. При этом если доля кавалерии составляет $>50\%$, то запас хода будет равен 3.

Армия перемещается по карте на такое число шагов, которое указано в балансе. На скорость перемещения Армии оказывает влияние технологии, а также доля кавалерии в её составе. Запас хода Армии может быть не больше 4.

Создание и расформирование Армий Армии можно создавать и расформировывать.

Созданием Армии считается найм юнитов (см. 9.4) в пустую Армию. Создание новых Армий возможно в собственной столице или локациях, где есть постройка Лагерь.

Расформированием Армии считается соответствующий от данный приказ. Расформирование Армии приводит к роспуску всех юнитов, находящихся в ней. Данное действие позволяет освободить слот Армии для создания новой.

Передвижение Армий Армии можно двигать во вражеские провинции для атаки и оставлять в своих и союзных провинциях для их защиты. Перевинуть Армию можно в те вражеские провинции, которые являются соседними вашим провинциям или провинциям ваших союзников, если вы можете провести войска, используя чужие провинции.

Переход через горы Переход через горы (белые зоны на карте без названия) невозможен.

Переход через узкие проливы Переход через узкие проливы на карте (отмечены красным) осуществляется через условный мост (без применения флота для десанта). При этом бой, если он возникает при таком переходе, обсчитывается со штрафом, идентичным как при форсировании реки.

Перемещение из города в провинцию Перемещение из города в провинцию (из города в м/з) в пределах одной провинции «стоит» 1 ход движения.

Перемещение Армии по морю Армия самостоятельно (без потребности в кораблях) перемещается по морю. Запас хода по морю равен 2 шагам. Спуск на воду (переход с суши в м/з) и выгрузка (переход с м/з на сушу) занимает 1 шага из отведенного лимита.

Количество юнитов Армии, одновременно находящихся в море, указан в балансе и зависит от размера торгового флота (количества ТОРов) страны.

9.3 Гарнизоны

Гарнизон — совокупность юнитов, обороняющих город и находящихся в Армии. Гарнизонные юниты неподвижны. Польза гарнизонов заключается в том, что они позволяют улучшить оборону городов, не задействуя для этого лимит Армий. В гарнизоне могут состоять как войска регулярной армии, так и наёмники (про наёмников см. 9.5).

Чтобы создать гарнизон в городе, при найме юнита достаточно указать город и тот факт, что юнит нанимается в гарнизон.

Из гарнизонных войск, расположенных в столице, можно формировать новую Армию, которая будет там же расположена.

Помимо ограничения на передвижение гарнизонных юнитов также есть запрет на прикрепление командиров к гарнизонам и перевод юнитов из Армии в гарнизон. При этом из гарнизона в Армию юниты могут быть переведены.

В гарнизон могут быть наняты как регулярные войска, так и наёмники.

9.4 Найм юнитов

Юниты могут наниматься как в Гарнизон, так и в Армию с учётом определённых ограничений.

Ключевые понятия **Лимит набора локации** — параметр локации, отображающий количество юнитов, которых можно нанять в армию из этой локации. В балансе указан в графе «Набор».

Лимит найма типа юнита (пример: лимит найма ЛВ) — предельная численность возможного найма юнитов указанного типа

Количество нанимаемых юнитов одного типа должно быть кратным 0,5 (т.е можно нанять 1; 1,5; 2,5; 3 и т.д., но 0,1, например, нанять уже нельзя). Однако найм дробного количества возможен лишь в некоторых случаях.

В балансах указаны стоимость содержания и найма любого военного юнита, а также лимит найма. Если напротив юнита стоит слово «нет», это означает невозможность нанять данный тип войск/флота.

Найм юнитов должен происходить до передвижения любой из Армий. В противном случае приказ найма юнитов будет блокирован.

Типы юнитов Таблица типов юнитов с условиями найма и повышения лимита найма (рис. 23)

Пополнение армии Пополнение войск игрока возможно регулярными войсками и наёмниками.

Пополнение **регулярной** армии возможно только в своих неоккупированных локациях. Пополнение **наёмниками** (определение наёмников дано в пункте 9.5) возможно и за пределами своей страны, вплоть до найма в армии, находящиеся в море, если это входит в лимит морской перевозки.

| Постройки/Ландшафт, дающие лимит | | | Необходимые товары для найма |
|----------------------------------|------|------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Стрелок | Стр | Казарма | Огуречие, Порох, Сукно |
| Драгун | Др | Казарма | Огуречие, Порох, Сукно, Кони |
| Лучник | Луч | Угодье, Стрельбище | - |
| Мечник | ЛВ | 0,5 юнита от локации | - |
| Копейщик | СВ | Чертов (при Язычестве), 0,5 юнита от Города | - |
| Латник | ТВ | Чертов (при Язычестве), Барак | Х/о, Доспехи (для Язычества - Х/о, Алкоголь) |
| Верблюдерия | ВБ | от локации с рес. "Верблюды" | - |
| Конный лучник | Клуч | степь с ресурсом "Кони", Стойбище в степи (для Орды) | - |
| Лёгкий конник | КВ | Пастбище | Кони, х/оружие |
| Тяжелый конник | ТК | Замок | Доспехи, х/оружие, Кони |
| Арбалетчик | Арб | Стрельбище | - |
| Пушка | Пуш | Арсенал | Пушки + Камни Чулун |
| Метатель машина | ММ | Мастерская | Лес + Медь/Железо |
| Легкое судно | | | Лес, Сукно, Смола (производство выше) |
| Тяжелое судно | | | Лес, Сукно, Смола (производство выше) |

Рис. 23: Типы юнитов, условия для найма и лимита найма

Если пополнение происходит в столице своей страны или в локации, принадлежащей стране игрока, с постройкой Лагерь, то нанять юнитов можно в пределах указанного в соответствующей локации лимита набора (за исключением ЛВ).

В других локациях страны игрока возможно только пополнение армии на 0,5 юнита того типа, который есть в армии (кроме ЛВ).

ЛВ может наниматься на своей территории в пределах лимита найма этого типа юнитов без ограничения на лимит набора.

В гарнизоны найм происходит по одному юниту на гарнизон в ход.

9.5 Наёмники

Наёмники — это юниты, которые можно покупать за деньги, не тратя на них свой МП. В балансе юниты наёмники выделяются значком «*», например Луч* - наёмник-лучник. Сила наёмников может быть разной — как больше, так и меньше чем регулярные войска. При этом наёмники имеют постоянную силу.

9.6 Лимит найма

Войска и Флот можно нанимать в рамках дозволенного для страны лимита набора для каждого вида юнита. На лимит влияют наличие необходимого ландшафта, построек, внедренных инноваций или исторических особенностей определенных локаций игрового мира, этнические особенности.

Лимит флота – условный свободный остаток флота, который можно тратить на постройку военного Флота. Возможность найма определенных юнитов зависит и от наличия в стране соответствующих товаров. Например, найм КВ зависит не только от указанных выше построек, но и от наличия Коней и Оружия, ТК – Доспехов, Оружия и Коней и т.п.

9.7 Строительство флота

Найм/ввод кораблей возможен в строй в любой м/з, прилегающей к побережью страны или размещать в городах если в них есть Гавань или Порт, юниты – в провинциях и городах с учётом имеющегося там МП.

9.8 Логистика сухопутных войск

Если Армия ведет действия вдали от собственной территории, то её сила уменьшается из-за логистики. Указанный в балансах предел снабжения

показывает насколько дальше без снижения своих показателей Армии страны могут сражаться при превышении допустимой удаленности.

9.9 Ширина фронта и лимит флотилии

Ширина фронта – оптимальное кол-во юнитов, которое может вступить в бой с каждой стороны с учетом особенности окружающей местности (ландшафта). Если в бой вступает больше юнитов, чем допустимо для данных условий, то общая сила армии уменьшается на 10% за каждый юнит сверх ширины фронта.

Ширина фронта для разных ландшафтов:

- Болото – 3;
- Леса, Джунгли – 4;
- Холмы, Тундра – 5;
- Город – соответствует размеру города (округление по правилам математики до целого), но не менее У штурмующего город ширина фронта в 2 раза больше;
- Пустыня – 7;
- Равнина, Степь – 10.

Для морских сражений аналогичную роль играет лимит флотилии. Он различен для разных типов акваторий: в море (внутренние водные объекты) лимит равен 3 юнитам, в Океане – 5 юнитам. Морями и Океаны показаны на карте разным цветом.

Увеличивает нормальную ширину фронта Командир с перком «Т» (Тактик).

9.10 Бонусы от местности и тактики

В зависимости от типа местности, на которой идет бой, юниты имеют разный показатель своей силы (рис. 24).

В приведенной ниже таблице схематично указаны где (ландшафт) или при каких видах военных действий (оборона или атака, штурм и т.п.) юниты имеют бонусы и штрафы к своей номинальной силе.

В зависимости от решаемой задачи, вне зависимости от случайностей, присутствуют следующие бонусы/штрафы:

| | | Атака | | | | | | | | | |
|-------------|------|---------|-------|-------|--------|------|---------|--------|---------|------|-------|
| | | Равнине | Степь | Холмы | Тундра | Леса | Джунгли | Болото | Пустыня | Море | Город |
| Стр | 0 | 0 | 0 | 0 | -0.5 | -0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Др | +0.5 | +0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Луч | +0.5 | +0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | +0.5 |
| ЛВ | 0 | 0 | 0 | 0 | +0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | +0.5 |
| СВ | +0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | +0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ТВ | 0 | 0 | +0.5 | 0 | 0 | 0 | -1 | 0 | 0 | 0 | -0.5 |
| ВВ | 0 | +0.5 | 0 | -2 | -0.5 | -0.5 | -0.5 | +1 | 0 | 0 | -0.5 |
| Клуч | +0.5 | +0.5 | 0 | -1 | -0.5 | -0.5 | -1 | 0 | 0 | 0 | -0.5 |
| КВ | +0.5 | +1 | 0 | -1 | -0.5 | -0.5 | -1 | 0 | 0 | 0 | -1 |
| ТК | +1 | +1 | 0 | -1 | -0.5 | -0.5 | -1 | 0 | 0 | 0 | -1 |
| Арб | 0 | 0 | 0 | -0.5 | -0.5 | -0.5 | -1 | 0 | 0 | 0 | +0.5 |
| Пуш | -0.5 | +0.5 | 0 | 0 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 |
| ММ | 0 | 0 | +0.5 | -0.5 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 |

| | | Оборона | | | | | | | | | |
|-------------|------|---------|-------|-------|--------|------|---------|--------|---------|------|-------|
| | | Равнине | Степь | Холмы | Тундра | Леса | Джунгли | Болото | Пустыня | Море | Город |
| Стр | 0 | 0 | 0 | 0 | -0.5 | -0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | +0.5 |
| Др | +0.5 | +0.5 | 0 | 0 | +0.5 | +0.5 | +0.5 | 0 | 0 | 0 | +0.5 |
| Луч | +0.5 | 0 | +0.5 | 0 | 0 | +0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 |
| ЛВ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | -0.5 |
| СВ | +1 | 0 | +0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | +0.5 |
| ТВ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | 0 | 0 | 0 | +0.5 |
| ВВ | 0 | +0.5 | 0 | -2 | -0.5 | -0.5 | -0.5 | +1 | 0 | 0 | -0.5 |
| Клуч | +0.5 | +0.5 | 0 | -1 | -1 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | -1 |
| КВ | -0.5 | -0.5 | 0 | -1 | -1 | -1 | -1 | -0.5 | 0 | 0 | -1.5 |
| ТК | -0.5 | -0.5 | 0 | -1 | -1 | -1 | -1 | -0.5 | 0 | 0 | -1.5 |
| Арб | 0 | 0 | 0 | -0.5 | -0.5 | -0.5 | -0.5 | 0 | 0 | 0 | +0.5 |
| Пуш | -0.5 | +0.5 | 0 | 0 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ММ | 0 | 0 | +0.5 | -0.5 | -1 | -1 | -0.5 | 0 | 0 | 0 | 0 |

| | | Атака | | | | | | Оборона | | | | | |
|-----------|---|-------|-------|-------|--|--|-----------|---------|-------|-------|--|--|--|
| | | Море | Океан | Город | | | | Море | Океан | Город | | | |
| ЛС | 0 | 0 | -0.5 | | | | ЛС | 0 | 0 | 0 | | | |
| ТС | 0 | 0 | +0.5 | | | | ТС | 0 | 0 | 0 | | | |

Бонус к силе от военного скила командира

| скилл | бонус |
|-------|-------|
| 0 | 0,95 |
| 1 | 1,05 |
| 2 | 1,10 |
| 3 | 1,15 |
| 4 | 1,20 |
| 5 | 1,25 |
| 6 | 1,30 |

| Силы враждебных юнитов | | |
|------------------------|------------|---------|
| | Математики | Варвары |
| Рыбы | 0,7 | 0,6 |
| З | 1 | 0,9 |
| Луч | 1,2 | 1,1 |
| ЛВ | 1,3 | 1,2 |
| СВ | 0 | 1,6 |
| ТВ | 0 | 1,7 |
| ВВ | 0 | 2,1 |
| Клуч | 0 | 1,7 |
| КВ | 0 | 2,2 |
| ТК | 0 | 2,7 |
| Арб | 0 | 3,1 |
| Пуш | 0 | 1,8 |
| ММ | 1 | 1 |
| ЛС | 2 | 2 |

Ширина фронта для разных ландшафтов:

- Болото – 3;
- Леса, Джунгли – 4;
- Холмы, Тундра – 5;
- Город – соответствует размеру города (округление по правилам математики до целого), но не менее У штурмующего город ширина фронта в 2 раза больше;
- Пустыня – 7;
- Равнина, Степь – 10.

Рис. 24: Бонусы от местности и тактики

| Погодное явление | Эффект | Климатические условия |
|------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Туман | -0,5 к силе Луч/Арб/Клуч/ММ/Пуш | Холодный, Прохладный, Умеренный |
| Дождь | -1 к силе КВ/ТК/Клуч | Прохладный, Умеренные, Тёплый |
| Зной | -1 к силе ТВ/ГК, +0,5 к силе ВБ | Тёплый, Жаркий, Знойный |
| Попутный ветер | +1 к силе КОР | все |

Рис. 25: Список бонусов от погоды

- «Атака через реку»: -10% к общей силе. Если в составе армии есть бригада сапёров или происходит переход в провинцию, в которой есть Мост, то штрафа к силе нет.
- «Десант с моря»: -30% к общей силе (при высадке в Болото или Город), -20% к общей силе (при высадке в Холмы, Тундру, Леса, Джунгли), -10%
- «Удобство обороны»: +3 БО к общей силе. Если обороняющаяся армия принимает бой в удобной для устройства обороны местности – холмы (+1), лес (+1), джунгли (+2), болото (+ – то она имеет бонус к силе).
- «Бонус комбинированной армии» (комбо-бонус). Если в составе Армии имеются одновременно Стрелки, Пехота и Кавалерия, включая наёмников (каждый род войск более или равно 30% от числа юнитов), то такая армия получает бонус +15% к силе.

9.11 Бонусы от погоды

Ниже приведён список бонусов от погоды (рис. 25).

9.12 Тактики

Тактики дают дополнительные бонусы войскам и флоту в игре, если игрок повышает свой военный опыт до состояния, когда та или иная тактика становится ему доступной для изучения.

Для изучения тактик требуется наличие соответствующего кол-ва очков военного опыта.

Событиями в игре может предусматриваться отмена действия той или иной тактики вследствие развития военных технологий, оружия и способов ведения боевых действий, а также изменение базовой силы юнитов.

Ниже приведён список тактик (рис. 26).

| | год действия | культура | условия | эффект |
|-----------------------------|--------------|--------------|----------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Стена щитов | 1000 - 1200 | Север | есть 2TB/2CB | +0,5 к силе TB/CB в бое |
| Ложный отход | 1000 - ... | Центр, Юг | своя Кав > чем у врага | -25% к силе армии врага |
| Сигнализация | 1000 - ... | все | - | +3% к орг-ции армии |
| Преследование | 1000 - ... | все | есть Кав | +1 к потерям врага |
| Контратака | 1000 - ... | все | б/дук больше, чем у врага | +50% к силе армии при обороне |
| Прорыв | 1000 - ... | все | б/дук больше, чем у врага | +50% к силе армии при атаке |
| Фланговый удар | 1000 - ... | все | военный опыт > чем у врага, есть Кав | +25% к силе армии при атаке |
| Засада | 1000 - ... | все | Леса/Джунгли/Холмы/Болото | +25% к силе армии при обороне |
| Разведка | 1000 - ... | все | шпионов > чем у врага | +25% к силе армии при атаке |
| Окружение | 1000 - ... | все | число юнтов в 2 раза больше | в 2 раза выше шанс захвата в плен Командира врага |
| Пеший десант | 1000 - 1300 | все | есть Командир | +10% к силе армии, если скайлл командира выше |
| 'Синий' | 1200 - 1300 | Запад | есть 3 ТК, Равнина/Степь/Пустыня | +0,5 к силе ТК |
| Тактика булавочных уковолов | 1200 - 1350 | все | есть Клуч/З | +1 к потерям врага, -0,5 к своим потерям |
| Шиллерон | 1300 - 1400 | Кельты | есть ЗСВ | -1 к силе KB/TK врага при обороне |
| Осадные башни | 1000 - 1300 | все | есть Лес | +20% к силе армии при штурме |
| Кипящее масло | 1000 - 1300 | все | есть Маслобойня | +20% к силе армии при обороне города |
| Вылазки | 1100 - ... | все | войска в городе | -15% к силе врага при обороне города |
| Живой щит | 1200 - 1400 | Центр, Юг | ВП Бесправие <0, -1 Раб | -0,5 к своим потерям при штурме города |
| Вагенбург | 1300 - ... | Запад, Центр | снабжение > чем у врага, Равнина/Степь | +30% к силе армии при обороне |
| Артподготовка | 1300 - ... | все | есть Пуш | +2 к потерям врага, если своих Пуш больше, чем у врага |
| Подкоп | 1300 - ... | все | тех Горное дело | -50% к силе фортификации врага при штурме города |
| Тактика выжженной земли | 1000 - ... | все | - | -3 к снабжению врага |
| Абордаж | 1000 - ... | все | есть выход к морю | +1 к захвату КОР по время боя |
| Групповой морской бой | 1000 - ... | все | есть >2 корабля | +15% к силе флота |

Рис. 26: Список бонусов от тактик

9.13 Боевые действия

Столкновение двух враждебных Армий приводит к бою между ними. Для обеих сторон подсчитываются боевые очки (БО).

БО сторон равны сумме сил всех входящих в армию подразделений с учетом особенности местности. Успех сражения зависит от того, чья сторона будет иметь превосходство в БО, а величины потерь – от соотношения сил сторон.

При ведении боевых действий следует разделять разные режимы боя: бой на открытой местности, штурм города и т.п.

Войска, размещенные в провинции, стоят «в поле». Войска, находящиеся в городах – в городах.

Бой на открытой местности происходит при вторжении врага в провинцию, в которой находятся войска защищающейся стороны. При этом сила обороны может быть увеличена за счет фортификационных построек провинции и особенностей местности.

Победа агрессора в бое на открытой местности дает возможность:

- Перейти в другую провинцию (продолжить движение) – см. ниже;
- Начать штурм города, если он есть в этой провинции.

Количество совершаемых армией тактических действий зависит от запаса хода Армии.

В случае проигрыша агрессора в сражении на открытой местности, его оставшиеся войска считаются отступившими в исходную провинцию и больше не могут в данный ход выполнять какие-либо действия.

В случае проигрыша боя в провинции атакованная сторона отступает в город (если он есть в этой провинции) или в другую провинцию страны.

Совместная атака армий одного игрока Возможна совместная атака двух армий одного игрока, если они находятся в одной локации перед ударом. В этом случае обсчет боя ведется с учетом сил обеих армий, участвовавших в совместном бою. При такой атаке командир, который имеется у одной из армий - считается командиром сразу обеих армий, и его эффекты распространяются на всех. При этом ширина фронта рассчитывается суммарно для обеих армий, а не для каждой отдельно.

Совместная атака армий разных стран в игре не предусмотрена. В данном случае армии двух союзных стран совершают удар каждый в свою очередьность.

Штурм города При штурме происходит бой с силами врага, размещенными внутри города. Если по стечению обстоятельств внутри города одновременно оказываются войска противников, то ведется городской бой. Нападающим в этом случае является страна, чей ход в очередности хода будет выше.

Штурм города возможен непосредственно с моря, посредством морского десанта.

Морской бой Если в заданной м/з встречаются флоты противоборствующих стран, в ней происходит морское сражение.

Флот, выигравший бой, может продолжать выполнение порученного ему задания (далее движение, десантирование). Флот, проигравший сражение, автоматически перемещается в соседнюю м/з.

Морской десант Морской десант осуществляется Армией, размещенной к моменту атаки на море. В состав сил морского десанта могут входить любые военные юниты страны-агрессора.

Десантирование может проводиться как в город, так и в окружающую его провинцию.

Флот оказывает поддержку армии при десанте только при захвате городов.

9.14 Организация армии и флота

Организация армии и флота — это дисциплина и выучка. На практике этот показатель является коэффициентом, на который увеличивается сила войск и флота страны. Организация армии не влияет на наёмников.

9.15 Боевой дух

Боевой дух (б/дух) — моральное состояние войск. Оно может иметь решающее значение при равенстве сил сторон, а также давать преимущества при действии определенных тактик. Базовый б/дух у всех стран равен единице.

Факторы, влияющие на боевой дух

1. Наличие у правителя перка Т (правитель Трусливый, -1 к б/духу);
2. Наличие у правителя перка С (правитель Смелый, +1 к б/духу).
3. Наличие товара Алко (+1 к б/духу);
4. Наличие знати с перком О (Оператор) (+1 к б/духу);
5. Наличие священника с перком Ш (Шаман) (+1 к б/духу);
6. Наличие догмата Адорцизм (+1 к б/духу);
7. Наличие военной инновации Гази (+1 к б/духу);
8. Наличие культурной инновации Волынка (+1 к б/духу);
9. Наличие культурной традиции Килт (+1 к б/духу);
10. Наличие культурной традиции Татуировки (+1 к б/духу);

9.16 Окружение

Окруженными считаются СУХОПУТНЫЕ войска, которые при проигрыше боя в поле не имеют возможности отступить в другую провинцию или укрыться в городе этой провинции. Войска, оставшиеся в живых после удачного штурма города, также считаются окруженными и подлежат плenению/уничтожению.

Плененные войска автоматически распускаются.

9.17 Захват и оккупация вражеских локаций

Локация считается захваченной, если после успешной по ней атаки на момент окончания хода там нет Армий врага.

Любая информация о вражеской локации (состав построек, численность населения и т.п.) становятся доступными игроку только после отражения факта аннексии данной локации в своем балансе. Общедоступная информация — рельеф, ПИ, религия и нац.состав и т.п. — доступны из карт и других источников.

Провинции захватываются только сухопутными юнитами (в т.ч. десантом с моря). Города можно захватывать в т.ч. флотом ударом с моря.

Оккупация провинции Провинция считается оккупированной, если выполнены следующие два условия:

- захвачена провинция;
- захвачены все города этой провинции.

Доход с захваченной территории Захватчик получает автоматически доход с захваченной территории. Страна, локация которой захвачена, не получает доход и производимые ею товары.

10 Дипломатия

10.1 Лимит дипломатических актов

Все доступные в игре виды отношений между странами отражены в их балансах. Общее кол-во разрешенных дипломатических состояний не может превысить 20 (кол-во строк в балансе, фиксирующих дипломатические состояния не может быть больше 20-ти).

Игроку следует правильно пользоваться этим ресурсом, продумывая сроки заключения договоров и предлагая своевременные усилия по изменению/расторжению данных договоров и т.п.

Если ситуация в игре заставляет Ведущего вписывать обязательное состояние войны с иной страной при недостатке свободных строк в дип. записях, Ведущий вправе вписать «войну» вместо любой иной записи.

Каждая страна может иметь такое число союзов/вассалов, которое указано в её балансе и обычно соответствует дипломатическому рангу. При превышении этого лимита, страна получает ощутимый штраф.

10.2 Посольства

Посольства открываются с согласия принимающей стороны.

Страна, принявшая у себя посольство другой страны вправе закрыть его в любой момент без объявления причин, в т.ч. при начале войны между данными странами.

Посольства дают +1 кт/о стране, основавшей посольство.

Стоимость содержания Посольств зависит от удаленности страны.

Количество доступных стране Посольств ограничено и указано в балансе.

10.3 Отношения зависимости

Зависимая страна – страна, находящаяся в формальном подчинении от другого государства. В игре есть две разновидности зависимостей: Сюзерен – Вассал, Репарант – Данник.

10.3.1 Сюзерен - Вассал (вассалитет)

Это объявление одной страной (выше рангом) обязательств по защите другой страны (рангом ниже).

Вассалитет устанавливается по взаимной договоренности на срок не менее 10 ходов. Между Вассалом и Сюзереном устанавливаются отношения, имеющие много общего с оборонительным союзом.

Дань Вассал уплачивает Сюзерену дань, а Сюзерен имеет обязательства по защите Вассала, может без договора транзита перемещаться по его территории и участвовать в подавлении восстаний на территории Вассала.

Права на внешнюю политику Вассал ограничен в международной правосубъектности: не может заключать союзы с другими странами, не может самостоятельно объявлять войны третьим странам.

Участие в войнах Война, объявленная третьими странами Вассалу, автоматически становится войной Сюзерена. Вассал может участвовать в войнах, начатых Сюзереном на общих основаниях (вступать в эти войны или отказаться от них).

В войнах, объявленных в отношении Сюзерена, Вассал вступает автоматически.

Сброс вассалитета Вассал может «сбросить» вассалитет в любое время со штрафом -1 к стаб. либо без штрафа, если ранг его страны станет равным рангу страны Сюзерена.

10.3.2 Репарант – Данник (даннические отношения)

Устанавливается на срок не менее 5 ходов добровольно или по итогам войны. Репарант не может объявлять Даннику войну до истечения срока отношений. Данник не может досрочно освободиться от дани. Нельзя добровольно становиться данником/вассалом другого государства, если страна воюет.

10.4 Союзы

Союз — это обязательство помогать союзнику в войне. Есть два вида союзов — оборонительный и военный (см.в таблице).

Новые союзы не оформляются, если страна находится в состоянии войны.

Союзники автоматически пользуются проходом по территории друг друга без оформления транзитного договора.

10.5 Договор на передачу территории

Страны могут совершать сделки по передаче друг другу территорий. Отчуждать принадлежащую государству провинцию в пользу другого

государства можно не более 1 провинции в ход.

Если уступаемая провинция обладает культурой страны, которой такая передача будет совершена, то сделка возможна при любом отдалении от территории страны-покупателя.

Передаваемая провинция должна граничить по суше с государством, которому она будет передана или находиться не дальше, чем через 1 м/з.* (т.е. провинцию с побережьем, выходящим на берег соседней м/з).

Игроки самостоятельно договариваются о цене сделки.

Если страна находится в состоянии войны, то она не может совершать никаких сделок по передачу территорий. Передачу провинций по окончании войны (мирному договору) см. в Завершение войн.

10.6 Торговый договор

Страна, заключившая торговый договор с одной из некоторых стран (Альморавиды, Фатимиды, Новгород, Сузdalь), получает возможность перепродажи экзотические товары, которые имеют данные страны.

Торговый договор актуален только в отношении стран с ФП «Торговая республика» и не повышает эффективность торговли.

10.7 Пакт о ненападении

Пакт о ненападении – обязательство не вести в отношении друг друга наступательных войн.

Для любых видов соглашений основной формой их ратификации является подтверждение в заявке.

Если подтверждение в заявке отсутствует, то сторона дезавуирует свое намерение совершить дипломатическую сделку, даже если об этом она заявила публично на форуме/в чате и личной переписке.

10.8 Транзит

Транзит — договор между странами о разрешении размещать войска на территории друг друга.

Для заключения транзита необходимо обоюдное соглашение.

10.9 Война

Война — состояние противостояния между двумя и более странами, заключающееся в возможном применении против врага вооружённых сил, захвате территории врага вплоть до его аннексии.

Состояние войны фиксируется в сводке дипломатических отношений.

Союзник, располагающий свои войска на территории страны-союзника для защиты его границ от несанкционированного прохода/ввода войск третьих стран автоматически вступает в войну, если его войска вступили в бой с войсками третьей страны при осуществлении такого прохода/ввода.

Повод для войны (КБ) В Гегемонии Мельхиора не предполагается объявлять войны когда угодно и кому попало. Для объявления войны должен иметься определённый повод. В противном случае, игрока ожидает штраф.

КБ (лат. *casus belli* – случай для войны) — повод для объявления войны одной страной другой без штрафа к стабильности.

Если в числе доступных решений для страны есть «Подделать претензию», то страна может создать КБ против такой страны сроком на 5 ходов (информация о КБ против конкретной страны вносится в сводку дип. состояний страны).

КБ существует автоматически между соседними странами (общая граница или общая м/з), если:

- Страны исповедуют разные религии;
- Между странами заключен дин.брак;
- В отношении стран, напавших на члена Союза или Вассала данной страны.

Если со страной, в отношении которой есть КБ по одному из выше указанных оснований, заключен Пакт о ненападении, то нарушение этого Пакта влечет штраф к стабильности, указанный в балансе.

Например, страна А и В заключили пакт о ненападении, но исповедуют разные религии. Страна А нападает на страну В, имея КБ по пункту о вере, но нарушает пакт, поэтому это влечет штраф -1 к стаб.

Страна А и В заключили пакт о ненападении. У страны В есть страна С, с которой у неё заключен Оборонительный союз. При нападении страны А на страну С, страна В автоматический вступает в войну на стороне С против страны А, но тем самым нарушает пакт, заключенный со страной А.

Страна А и В заключили пакт о ненападении. У страны В есть страна С, которая является вассалом страны В. При нападении страны А на страну С, страна В автоматический вступает в войну на стороне С против страны А, но тем самым нарушает пакт, заключенный со страной А.

Продолжительность войн Войны делятся 5 ходов, если ни одна из сторон заявляет о перемирии. Длительность войны определяется по ходу первого акта военных действий. Если к войне присоединились другие страны-союзники, то продолжительность войны не продлевается.

Перелом в войне Перелом в войне — случай, когда одна сторона (в т.ч. совместно с ее союзниками) захватила более 50% провинций или город-столицу другой страны.

Если перелом достигнут против одной из стран альянса (в т.ч. против вассала сюзерена принимающего участие в войне), то она мирится сепаратно, разрывая тем самым союз. Остальные страны продолжают войну, если не договариваются о мире.

Ход на отбитие При достижении одной стороной войны перелома, второй стороне предоставляется следующий ход для ответных действий (т.н. «ход на отбитие»).

Только если по итогам след. хода состояние перелома будет сохранено, победитель вправе выдвинуть требования к проигравшему на основе мирного договора по перелому.

Совместные действия В рамках игры страны могут выполнять следующие общие тактические задачи:

- Совместная оборона. Войска союзников, находящиеся в одной провинции и подвергшиеся удару врага, совместно вступают с ним в бой. Объединенная армия будет в данном случае выступать под титулом той страны, которая является хозяйством территории. По аналогии с армией, совместный оборонительный бой могут дать флоты союзников.
- Совместная оккупация вражеской провинции союзными армиями. Формальный оккупант в этом случае определяется по согласованию стран-союзниц, в противном случае провинция будет считаться оккупированной той страной, которая удерживает город провинции.

Примечание. Совместная атака союзных армий в игре **не предусмотрена**. В данном случае армии двух союзных стран совершают удар каждый в свою очередь.

Завершение войн Условием для завершения войны может быть:

- Наличие перелома в войне, который не был снят за ход отбития (см. «Мирный договор по перелому»);
- Достижение 5 ходов с момента её начала (см. «Принудительный мирный договор»);
- Согласие обеих сторон (см. «Мирный договор по договорённости»).

После завершения войны у сторон-участников войны появляется по отношению друг к другу статус перемирия (см. ниже).

Мирный договор по перелому Сторона, достигшая победы в войне путём достижения неотбитого перелома вправе пойти по одному из путей:

- Объявить проигравшее войну государство своим данником;
- Потребовать территориальных уступок – (см. «Правила территориальных уступок по окончании войны»).

Объявление проигравшей страны данником Если контроль над провинциями проигравшей страны осуществляют две и более страны-союзницы, то правом ее подчинения обладает страна, контролирующая столицу противника, либо любой другой участник союза по соглашению между ними.

Принудительный мирный договор Принудительный мирный договор можно вызвать после прохождения 5 ходов после начала войны. В этом случае любая сторона вправе выдвинуть требование о завершении войны и объявить о принудительном перемирии.

При принудительном мирном договоре объявляющая его страна может воспользоваться правилами территориальных уступок (см. ниже). В противном случае война завершается «белым» миром.

Мирный договор по договорённости В мирном договоре по договорённости стороны конфликта могут достичь любых результатов: объявление стран данником или вассалом, передача территорий и т.д. Вариативность ограничивается игровыми правилами (в частности см. «Ограничения по передаче территорий в результате мирного договора»).

| Страна А | Страна В | итог войны |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Не имеет захваченных территорий / количество захваченных провинций* равно количеству провинций захваченных врагом | Не имеет захваченных территорий / количество захваченных провинций* равно количеству провинций захваченных врагом | "Белый" мир |
| Количество захваченных провинций больше, чем количество провинций захваченных врагом | Количество захваченных провинций меньше, чем количество провинций захваченных врагом | Страна А аннексировала захв. провинции дань со страны 5-ти ходов |
| Потеряна столица | Потеряна столица | "Белый" мир |
| Захвачено 50% провинций страны В (без столицы). Нет контроля над всей территорией врага. | Захвачена столица врага | "Белый" мир |
| Захвачено 50% провинций страны В или её столица. Нет контроля над всей территорией врага. | - | Страна А аннексировала захв. провинции дань со страны 5-ти ходов |
| Захвачена вся территория страны В (включая столицу) | - | Полная аннексия |

* под захватом провинции считается захват территории провинции и города/городов в её составе

Рис. 27: Территориальные фубтупки по окончании войны

Правила территориальных уступок по окончании войны Таблица территориальных уступок по окончании войны (рис. 27).

Примечания:

- Захваченный без провинции город не может быть аннексирован.
- Гарнизоны в оккупированных городах, не аннексированных в результате мирного договора, распускаются.
- При аннексии столичной провинции столица проигравшей страны переносится в другую провинцию/город.
- Если в войне участвовала коалиция стран, то указанные последствия имеют силу в отношении одной из стран союза по договоренности.

При аннексии территории учитываются некоторые ограничения (см. ниже).

Ограничения по передаче территорий в результате мирного договора Передать можно только соседние, выходящие в одну или через одну м/з провинции. Что значит «выходящие через одну м/з»? Например, Бретань или Англия могут присоединить к себе провинцию Манстер и т.п., общая через одну в данном случае 23 м/з (рис. 28).

10.10 Перемирие

При заключении перемирия стороны обязаны вывести до окончания срока перемирия войска с чужой территории до окончания перемирия. В противном случае они будут принудительно распущены.

Требование о перемирии распространяет свое действие на все страны, входящие в союз, ведущие совместно войну.

Перемирие может быть отменено стороной, чей союзник/вассал был атакован второй стороной перемирия во время его действия.

Перемирие заключается на 5 ходов.



Рис. 28: Пример выходящих в одну м/з провинций

11 Шпионаж, пиратство и разбой

11.1 Шпионаж

Шпионаж — одна из доступных функций, позволяющих подрывать силу других стран и увеличивать собственную.

Для отправки в другую страну Шпиона достаточно указать миссию шпионажа и страну засылки. Содержание Шпионов осуществляется за плату. Размер оплаты зависит от расстояния до страны осуществления шпионажа.

Для шпионажа страна должна иметь у себя свободных шпионов. Количество свободных шпионов указано в балансе.

Всего страна может нанять не более трёх шпионов.

upd. (обновление при перезапуске) Стандартный шанс на убийство - 10 если Лояльность в стране акции $\leq=66\%$, то добавляется +5%, если $\leq=33\%$ то +10%. Если в стране осуществляется Поиск шпионов, то это дает -5% к шансу. Наличие у страны задачи на Убийство, снижает (вне зависимости от результата) Благочестие на 10% в ход.

upd. (обновление при перезапуске) ПРОВЕРКА РЕЗУЛЬТАТА МИССИИ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ПО БАЛАНСУ СТРАНЫ-ЖЕРТВЫ, т.е. все равно 1 проверка и массовость никак не отразится на удаче.

Миссии шпиона

- Кража знаний (+1 н/о в ход, если научное развитие страны засылки превышает собственное);
- Фуражирование (дает +1 п/п в ход);
- Агитация (+1 МП);
- Вымогательство (+5д в ход, со всех шпионов суммарно не более 10% кеша вымогаемой страны на начало хода);
- **upd. (добавлено при перезапуске)** Убийство;
- **upd. (добавлено при перезапуске)** Лихоимство;

Соответственно, страна, куда заслан шпион, теряет те ресурсы, которые получает её враг.

Для предотвращения деятельности шпионов др.стран можно посыпать своего шпиона на свою территорию с задачей «Поиск шпионов». В этом случае засланные другой страной шпионы не будут результативны.

Стоимость Шпионажа зависит от удаленности страны.

11.2 Пиратство

Государства, имеющие военный флот, могут заниматься пиратством. Для этого определяется м/з пиратства (указывается в актах дип. состояний), в соответствующую м/з отправляется военный корабль.

Эффективность пиратства зависит от того, сколько ТОР любых стран находятся в этой зоне в соответствующий ход. Чем больше ТОР, тем доход пирата выше. Для защиты от пиратства страны также размещают в соответствующей м/з свои военные корабли. Наличие в данной м/з военного корабля блокирует пиратство чужой страны.

Если игрок отдает приказ об атаке кораблей пиратов в м/з, где находится его ТОР, то происходит бой без объявления такой стране войны. Допускается вариант приказа: «Атакую корабли пиратов любой страны, осуществляющих пиратство в м/з». Если таких стран несколько, то морской бой происходит поочередно с каждым флотом пиратов в соответствии с порядком хода.

Пиратство возможно, если им занимается флот, состоящий не менее из 1 полного юнита страны (ЛС пиратствовать не могут)

11.3 Разбой

Разбой — это совершение набегов на территорию др.страны с целью её разграбления. Допускается разбой как с суши, так и с моря.

Разбой с суши Для разбоя с суши армия страны грабителя должна находиться в приграничной провинции и получить приказ разбоя. При этом она должна войти на территорию сопредельного государства и выйти в этом же ходу на свою территорию.

Если в провинции, куда были отправлены грабители есть Армия др.страны, то между ними происходит бой. Если грабители выиграли, то они разграбляют территорию. Если нет, то грабежа не происходит.

Разбой с моря Для разбоя с моря страна грабитель должна иметь в прибрежной к разграбляемой провинции м/з свой флот с запасом хода не менее 2 (вход на территорию грабежа и выход). Если в этой м/з есть флот разграбляемого гос-ва, то между ними происходит бой и грабежа не случается при любом его исходе.

Разбой возможен, если им занимается флот или армия, состоящие из не менее 1-го полного юнита.

Культурные и/или религиозные условия могут налагать ограничения на возможность вести разбой. Об этом указывается в балансе страны —

там указано, возможны ли Грабежи чужой территории или нет.

12 Случайные события (ивенты)

В игре могут происходить случайные события, сведения о которых появляются в балансе. Случайные события бывают трёх видов: мировые, государственные и провинциальные. О наиболее важных/резонансных событиях Ведущий сообщает в итогах хода.

Если в результате случайного события происходит изменение состава персонажей страны, то Ведущий осуществляет соответствующие манипуляции самостоятельно или получает приказ об этом из заявки игрока.

12.1 События мирового значения

Каждый ход происходит событие глобального масштаба, имеющие общеимировое значение. Это ивенты, влияющие на экономику и культуру, которые будут вносить изменения в игровой баланс для всех играющих стран без учёта их уровня развития.

Если условиями такого события является появление новой страны, то она возникает на карте, если соответствующая территория не входит в состав другой страны (исключением являются захваченные мятежниками провинции).

12.2 Локальные события

Локальные события — события, которые происходят в локациях страны (провинциях или городах).

В локации происходит не более 1 случайного события в ход.

Список локальных событий (рис. 29)

Восстания Существуют восстания трёх видов: восстания рабов, бунты и мятежи. При возникновении восстания, не зависящего от рабов, действует следующая логика: если РВ в локации $< 49\%$, то происходит бунт. Иначе ($\text{РВ} \geq 49\%$) происходит мятеж.

Восстание рабов **Восстание рабов** — локальное событие, которое вызвано наличием работ в локации. Восставшие рабы появляются в виде вооружённой силы.

В случае вызова численность рабов сокращается.

Победа рабов не ведёт к отделению восставшей провинции (как в случае с мятежом).

| События провинциальные | |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 Бунт! | 1 Потери населения = размеру локации. Если РВ <50%, то восстание без военных юнитов. Нет дохода от локации |
| 2 Восстание рабов | -50% к доходам локации, -1 раб |
| 3 Праздник! | +1 кт/о |
| 4 Эпидемия | Потери населения от -20% до -50% локации |
| 5 Забастовка | -50% к доходам локации (только Города) |
| 6 ? | Пункт отсутствует в спике |
| 7 Извержение вулкана | Разрушение всех построек локации, потери населения - 10% локации |
| 8 Засуха | -50% к пр-ву Зерна в локации |
| 9 Наводнение | Убытки = размеру локации |
| 10 Найден артефакт | +1 о/в, +1д к доходам от паломников (если есть религ.постройки) |
| 11 Шторм | -100% к пр-ву Рыбы в локации |
| 12 Холодная зима | Потери населения -10% локации |
| 13 Падеж скота | -50% к пр-ву Мяса в локации |
| 14 Рыц. Турнир | +1 в/о |
| 15 Урожай | +100% к пр-ву Зерна и Фруктов в локации |
| 16 Миграция гоганов | +1 ед.нас в локацию (Город), второй этнос Локации меняется на Гоганы |
| 17 Землетрясение | Потери населения -20% в локации, убытки = размеру локации |
| 18 Пожар | Потери населения -30% в локации (Город), убытки = размеру локации*2 |
| 19 Налёт пиратов | Убытки = капитализации локации (нет фортификации) |
| 20 Нападение варваров | Вооруженное вторжение. |
| 21 Чудо! | +3 о/в |
| 22 Дезертиры | -1 в/о (во время войн) |
| 23 Деловая активность | +5% к ЭТ |
| 24 Лес вырублен | Замена типа ландшафта на Холмы/Ранина |
| 25 Учёный-самоучка | +1 н/о |
| 26 Погром гоганов | +10д в локации |
| 27 Уголь | Ресурс "Уголь" в локации вместо старого ресурса (по желанию) |
| 28 Золотая лихорадка | +25д в локации |
| 29 Кони | Ресурс "Кони" в Аскардских локациях вместо старого ресурса |

Рис. 29: Список локальных событий

Захваченные рабами локации каждый ход теряют 1 ед. рабов. Как только число восставших сократится до 0 – локация возвращается под контроль страны.

Также избавиться от восставших рабов можно подавлением с использованием государственных войск.

Бунт Бунт – локальное событие, вызванное риском восстания. Оно не сопровождается возникновением восставших вооружённых сил.

Бунты не так опасны на первый взгляд, но они ослабляют экономику государства, могут навредить торговле, а при большом их одновременном количестве так и вовсе могут лишить большинства доходов на ход.

Мятеж Мятеж – локальное событие. Восставшее население появляется в виде вооружённой силы. Сила мятежников зависит от размера локации. Мятежи опасны тем, что, если с ними вовремя не справиться, они могут привести к потере территории (см. ниже).

Игрок в текущий ход вступает с мятежниками в бой, если его армия или гарнизон находятся на начало хода в данной локации или вследствие перемещения своей армии через восставшую территорию. Бой с восставшими идет по правилам боевых действий и отражается в сводке боёв в итогах хода.

Провинция/город, где произошло восстание является захваченными, если находившиеся в ней войска игрока не приняли автоматически с ними бой.

Если мятежники захватили локацию, то ее население не уплачивает налоги, товары в ней не производятся.

Избавиться от мятежников можно только подавлением с использованием государственных войск.

«Отлом» провинции по мятежу Если восставшие не будут уничтожены на конец третьего (первым считается ход возникновения мятежа) хода после данного события, то восставшая территория или присоединяется к соседней стране, если у соседа религия/этнос идентичны восставшей локации, или образует самостоятельное независимое государство при наличии исторических предпосылок (см. Образование новых стран).

При «отломе» не имеет значения, что к нему привело: захват провинции или одного из городов провинции. Обособляется автоматически и провинция, в пределах которой мятеж не был подавлен за три хода, и все города данной провинции. Образование независимых городов-государств по «отлому» невозможно.

Если мятежная провинция присоединилась к другой стране и есть свободный слот под армию – то силы мятежников пополняют армию этой страны. если свободного слота нет – то пропадают. Если по итогам восстания мятежников появляется новая страна, то Лояльность у старой и новой страны повышается до 100%.

Если мятежники были в городе, то восставшие становятся гарнизоном города.

Если «отлом» локации произошел по глобальному ивенту, то войска страны, что находились на территории вновь образованного гос-ва отходят этой стране вместе с территорией.

12.3 Набеги варваров

Аналогично вышеприведенной механике могут происходить события «Набег варваров». Такому событию подвержены провинции и колонии, соседствующие с «серыми» и «белыми» нейтральными территориями.

Набор юнитов определяется культурой локации варваров и размером атакуемой провинции. Если варвары захватывают провинцию, то она отражается в балансе как захваченная. Игрок может освободить захваченную провинцию, введя в неё свои войска.

Варварские войска в захваченной провинции не восстанавливаются после понесения потерь.

Успех набега варваров приводит к сносу в ней одной постройки (как правило наиболее дорогой). Если захваченная варварами провинция, удерживается ими 3 полных хода, то такая локация одичает (становится «серой»), а город, расположенный в ней считается разрушенным.

12.4 Силы варваров, рабов и мятежников

Далее приведена таблица сил варваров, рабов и мятежников, актуальная примерно на 10 ход (прим. необходимо уточнить, рис. 30).

Сила варваров растёт периодически (прим. уточнить период возрастаания силы варваров).

| | Рабы | Мятежники | Варвары |
|------|------|-----------|---------|
| Пр | 0,7 | 0,6 | 0,6 |
| З | 1 | 0,9 | 0,9 |
| Луч | 1,2 | 1,1 | 1,1 |
| ЛВ | 1,3 | 1,2 | 1,3 |
| СВ | 0 | 1,6 | 1,6 |
| ТВ | 0 | 1,7 | 1,7 |
| ВБ | 0 | 2,1 | 2,1 |
| Клуч | 0 | 1,7 | 1,7 |
| КВ | 0 | 2,2 | 2,2 |
| ТК | 0 | 2,7 | 2,7 |
| Арб | 0 | 3,1 | 3,1 |
| Пуш | 0 | 1,8 | 1,8 |
| ММ | 1 | 1 | 1 |
| ЛС | 2 | 2 | 2 |

Рис. 30: Силы варваров, рабов и мятежников

13 СРИ и Папство

Выборы Императора СРИ и Папы Римского осуществляются в особом порядке — путем голосования стран, входящих в СРИ и стран-католиков в соответствии с данными о количестве голосов, которыми они обладают.

13.1 Священная Римская империя

Особым межгосударственным образованием в игре является СРИ. В СРИ входят страны, указанные на ниже приведенной карте.

Возглавляет СРИ Император, которым на пожизненной основе избирается правитель одной из стран, входящих в СРИ. Каждая страна при избрании Императора имеет 1 голос.

Оборонительный союз стран СРИ Все страны, входящие в СРИ, составляют постоянно действующий Оборонительный союз в случае агрессии стран, не входящих в СРИ.

Войны внутри СРИ Войны внутри СРИ возможны. При этом общий Оборонительный союз стран-СРИ не действует. Каждая страна может вести войны, основываясь только на собственных дипломатических договоренностях. Император СРИ не может вести агрессивные войны внутри СРИ и всегда выступает как союзник страны, на которую напал другой член СРИ.

Налог на нахождение в СРИ Страны СРИ вносят налог, поступающий в распоряжение Императора и передают Императору 1 МП.

Имперские законы Император может принимать Имперские Законы, входящие в лимит законов его страны. Имперские законы распространяют свое действие на все страны СРИ.

13.2 Папство

Папская область является страной, возглавляемой духовным лидером католиков – Папой Римским. Эта страна передается в управлении игроку, чей кандидат побеждает на выборах и становится следующим Папой.

Папа Римский Папа Римский — избранный персонаж-священник, выдвинутый на этот пост странами-католиками. Занимает его пожизненно. Католические страны участвуют в избрании Папы, обладая на выборах таким количеством голосов, который указан в их балансе.

Особенности Папства

Церковный налог Страны-католики уплачивают особый церковный налог, поступающий в распоряжение Папы.

Возможности Папы Римского

Финансовая помощь Папа может оказывать финансовую помощь странам-католикам в пределах лимита переводов.

Буллы Папа может издавать Буллы, входящие в лимит законов его страны. Некоторые Буллы распространяют свое действие на все католические страны.

Отлучение от церкви Папа может отлучать от церкви (предавать анафеме) католические страны. Запись о наложении Анафемы вносится в свод актов дип.состояний страны. Анафема снижает на единицу текущую стабильность в отлученной стране и не позволяет такой стране заключать дин.браки.

Организация Крестового похода Папа Римский может принять решение об организации Крестового похода (см. ниже). При этом он также должен определить страну-лидера похода. За свою жизнь Папа Римский может организовать КП только один раз.

13.3 Крестовые походы

КП — военная миссия, организованная и проводимая по особым правилам.

Цель КП КП могут быть созваны только в отношении конкретной иноверной страны и должны иметь цель — захват определенной провинции у этой страны.

Цель КП достигается при условии захвата установленной локации. В этом случае данная локация может быть присоединена к территории

соседней католической страны, если она была Лидером КП или получены другие эффекты, установленные глобальным ивентом по данному КП.

При недостижении цели КП Папство и страна-лидер получают штраф -1 стаб.

Способы вызова КП КП могут быть организованы по глобальным ивентам или по решению Папы (стоит -50 о/в).

Страна-лидер КП КП имеют страну-лидера. В случае вызова КП ивентом она выбирается автоматически. В случае вызова КП Папой Римским она им же выбирается.

Присоединение к КП Все страны-католики могут присоединиться к КП, передав Лидеру по 1 юниту из своего баланса.

Точка сбора КП Определяется точка сбора КП – локация на территории любой католической страны. Эта локация является местом нахождения армии/армий КП в балансе страны Лидера. На сбор КП отводится 1 ход.

Управление войсками КП Полученные Лидером войска-крестоносцев могут быть использованы им только на цели КП, собраны в отдельную армию/армии отраженные в его балансе. Лидер несет все расходы по содержанию данными войсками и управляет ими. Вместо юнита Лидеру могут передаваться по 1 ТОР для осуществления перевозок войск по морю.

Продолжительность КП Общая продолжительность КП составляет не более 5 ходов, если условием глобального ивента не установлено иное.

Окончание КП После окончания КП переданные Лидеру войска странами-католиками или ТОРы – распускаются.

13.4 Рыцарские ордены

В игре можно основать 8 разных Рыцарских орденов (6 - у христиан, 2 - у мусульман). Одной страной можно создать не более 3-х орденов.

Для основания Ордена нужно потратить 25 в/о + 25 о/в. Даёт лимит набора войск и некий еще дополнительный бонус.

Для основания основных католических орденов страна должна быть лояльна Папе. Некоторые ордена могут основываться только отдельными этническими группами (как в Иберии, или Тевтонский орден - только немцами).

Если тот или иной Орден основан страной, то об этом будет сообщено в итогах. Этот Орден уже нельзя будет другой страной основать.

Все Ордена дают +3 юнита к лимитам найма (у всех разные) + некоторые плюшки, напрямую не связанные с армиями.

У Тамплиеров есть фишка - к нему после основания Ордена переходят лимиты найма Папы, которые (Саруман) наковал через свои Капитулы. Плюс Банк страны Ордена Тамплиеров будет давать +10д к своему доходу.

14 Образование новых стран

14.1 Образование страны по мятежу

см. “Отлом локации по мятежу”

14.2 Образование страны по глобальному ивенту

Образованная по глобальному ивенту страна имеет иммунитет 5 ходов.

15 Захват нейтральных локаций

Страны могут расширять свою территорию путем захвата нейтральных открытых провинций. Для этого следует провести в такую провинцию военный поход (ввести Армию и принять бой с местным населением).

В случае победы захваченная серая провинция вливается в состав страны после 5 ходов удержания (включая ход захвата). В течении времени удержания страна должна размещать в такой провинции свою Армию.

Присоединение «серой» территории к своей державе возможно при наличии общей границы с ней, а также территории в пределах 1 м/з с территорией страны.

Присоединение «серой» территории к своей державе приводит к повышению Лояльности.

15.1 Движение через не открытые территории

Движение войск через «серые» провинции возможно, через «белые» и не открытые м/з — нет. При вводе войск в серую провинцию игрок вступает в бой с местным населением.

Размер армий «серых» территорий зависит от численности ее населения.

15.2 Миграция Орды

При наличии соответствующего решения страны в ФП Орда могут менять контролируемый ею ареал путем миграции в соседнюю нейтральную провинцию. При этом одна из ранее контролируемых Ордою провинций становится «серой» (Орда перемещается по карте).

16 Изменения в версии правил

Версия 1 18.06.24 г. Направлена на соответствие правил обновлениям, внесённым Мельхиором в результате запуска и проведения партии «Бинар».

Изменения:

1. населения