

Черный список. Возмездие (игроки и боты)

Кролик (Рой)

2. Имя владыки и его биография: "Тот кто парит в море изменения и видит грани упорядоченного" является довольно древним богом. Почему такое большое и странное название? Рой выражается всегда предельно чётко и правильно. И именно эта формулировка может отразить то что является их аналогом божества. Внешний вид божества не известен. Так как оно подобно самой жизни -постоянно изменяется но в тоже время суть остаётся неизменным. Море изменения -это наш мир. Грани упорядоченного -это те характерные черты мира которые не изменяются. То есть вода мокрая, огонь горячий и так далее.

Каждый храм имеет в центре бассейн с водорослями. Водоросли это изменчивая природа. Границы бассейна -это те самые грани мироздания которые не меняются. Сама божество не требует кровавых жертв или каких то особых подношений. Его храмы фактически предназначены не для поклонения а для концентрирования в бассейне пси-энергии. Порой её ещё называют манной и верой.

Как он стал владыкой? Многие считают что он не становился владыкой. Он был им с самого своего рождения и его породил коллективный разум всех бракси.

Кардог - Бракси. Инсект...однако похожий на человека.Ну...по максимуму похож. Аристократия и многие из касты магов довольно похожи на людей...тем что ходят на задних лапах. Кврдог занимает пост главнокомандующего и главного жреца "Того кто парит в море изменения и видит грани упорядоченного". Для него слово божества - абсолютно.

3. Главный улей -как и все поселения Бракси строится под землей.В принципе это и не удивительно ведь в титульной нации бракси прослеживаются муравьиные предки. Их колонии поддерживают постоянную температуру внутри ульев а солдаты готовы устроить ад любому кто полезет в их тоннели без предупреждения.Вся торговая деятельность происходит на поверхности улья.

4. Бракси.Инсектоиды. Кастовый строй. а)аристократы - управляют народом бракси.Лишь представители этой касты могут становиться магами. б)солдаты - эти бракси гораздо сильнее и выносливее своих соплеменников.Более того эта каста наиболее изменена для выполнения боевых функций.На их плечах лежит защита колонии.в) рабочие -те кто вкалывают на благо колонии. В каждой подкасте есть свои подразделения.Так у рабочих есть бригадиры,у солдат сержанты и офицеры а у аристократов -военная аристократия и духовенство(они же маги)

5. Вера Бракси довольно специфическая. Все чего они хотят развития. Они в принципе не агрессивны и легко идут на контакт. Развитие можно вести и без войны. Однако они готовы встретить врагов или напасть на других по воле бога. Основной догмат -Личность не значит не чего.Улей значит всё. В принципе этим и объясняется коллективизм бракси.

6. Распределение очков характеристики:

Вера- 4

Война- 6

Технология- 3

Трудолюбие- 7

7. I Уровень – муравей латник. Покрытый доспехом муравей переросток. Мощные жвалы способны устроить любого. Доспех делается из железа. Способен быстро закапываться (однако не может передвигаться в отличие от других классов под землей) и передвигается под землей по тоннелям Анкхэгов.

II Уровень – Жрец - прямоходящий муравей. Имеет способность закапываться и тем самым скрываться от ударов врага (не передвигается самостоятельно). Владеет заклинаниями лечения и антимагическими чарами. Передвигается по тоннелям Анкхэгов.

III Уровень – Анкхэг. Основной боец армии бракси. Представляет собой муравья гигантских размеров. Жирное кольчатое брюхо, покрытое крепким как сталь хитином, и явно муравьиная верхняя половина тела способны вызвать мгновенный инфаркт у любого уважающего себя инсектофоба. Живут анхег под землей, где постоянно - когда не заняты перевариванием приключенцев - прокапывают туннели, устраивая засады на ходящих по поверхности.

Почувствовав добычу, анхег выкапывается у нее прямо из-под ног, используя для первичной обработки пищи жвалы, способные перекусить ствол дерева. Если же дело поворачивается плохо, анхег способен

III Уровень – Анкхэг. Основной боец армии бракси. Представляет собой муравья гигантских размеров. Жирное кольчатое брюхо, покрытое крепким как сталь хитином, и явно муравьиная верхняя половина тела способны вызвать мгновенный инфаркт у любого уважающего себя инсектофоба. Живут анхег под землей, где постоянно - когда не заняты перевариванием приключенцев - прокапывают туннели, устраивая засады на ходящих по поверхности.

Почувствовав добычу, анхег выкапывается у нее прямо из-под ног, используя для первичной обработки пищи жвалы, способные перекусить ствол дерева. Если же дело поворачивается плохо, анхег способен расстаться со своим едким желудочным соком, устроив кожносжимающий душ для противников. (Закапывание, атака из под земли, кислотный удар. прорывает для других закопавшихся туннели)

образ: <http://wiki.aerie.ru/images/thumb/b/b4/Ankheg.jpg/300px-Ankheg.jpg>

IV Уровень – Первозданный. Эти существа являются гвардией улья и обычно защищают лишь покои матки. Их редко можно увидеть на поле боя. Закованные в мифриловые доспехи, отлично защищенные. Их тяжелые мечи зачарованы рунами и способны разнести любую броню а муравьиная сила и живучесть даёт им огромные преимущества в бою. Способен закапываться (скрываясь от ударов) но перемещается лишь по тоннелям Анкхэгов.

Виды провинций: 6 провинций «горы и холмы», 2 провинции «равнины», 1 лес и 1 болото.

Рахим (Тар'Сар)

2. Владыка - Император Тар'Сар.

«Склонись перед всемогущим императором Альбионской империи, великолепным Тар'Саром, повелителем 67 нефритовых путей, владыкой 17 огненных галей, лордом-командармом великого Совета Гласидиус, грозой пожирателей, защитником Фриона, кузнецом Морготала, щитом Эфир...

- Серьезно, обязательно перечислять все это каждый раз как я выхожу подышать свежим воздухом?

- Прошу прощения, Владыка, но это древние правила этикета и...

- И куча убитого времени в придачу.

- Но повелитель, если не перечислять эти титулы, то народ может забыть о ваших блистательных деяниях и...

- И мне незачем будет платить тебе жалование. Эх, ладно, заканчивай побыстрее и покажи мне где тут среди 357 комнат этого чертового дворца эта чертова уборная...

Герой – генерал Динимах.

Из памятки солдата Империи Альбион, составленной лично генералом Динимахом.

Все мы слышали истории о славных победах нашей имперской армии, когда имея солдат в 5 раз меньше чем у противника, наши солдаты наголову разбивали врага. Наверняка они сделали это благодаря своей отваге и мужеству, скажите вы. Наверняка каждый солдат нашей великолепной армии должен быть храбрым, стойким, отважным, стоять до конца и быть готовым умереть за родину. И конечно же мы наверняка воплощаем идеалы справедливости и

добра, и именно поэтому одерживаем победу за победой! Если вы так не думаете, то нижестоящие указания можете не читать и сразу переходить к пункту о ведении войны.

- Мы не защитники добра и не поборники чести. Мы не воюем со злобными расами и темными фракциями. Чтоб вы знали – половина нашей армии как раз таки и состоит из злобных рас и темных фракций. Мы воюем за Империю, и любой, кто угрожает её существованию, является для вас врагом, вне зависимости от расы, вероисповедания, пола и длины ушей. Враг есть враг и неважно эльф он или орк.

- Отвага и храбрость замечательные качества, которые мы хотим видеть в наших бойцах, но холодная голова порой в разы важнее.

- Отступление с целью перегруппировки для контратаки по позициям противника не является «трусливым бегством позорных собак, которые недостойны сражаться за Империю, пойду лучше сдохну в бессмысленной атаке на укрепленные позиции противника».

- Все, кому претит мысль об отступлении, должны немедленно обратиться к своим командирам за профилактической беседой.

- Личная инициатива это хорошо, но выпрыгивать из засады до начала сигнала атаки с криком «ЗА ИМПЕРИЮ!!!» все-таки не стоит.

- Минотавры, орки, эльфы, гоблины, гномы и прочие не люди в нашей армии являются такими же солдатами как и люди, поэтому любое расистское поведение карается отправкой провинившегося в отряды тех, кого он так сильно любит.

- Религиозные споры будут устраняться аналогичными способами, как пример 4-х часовой со жрецом того или иного бога.

- Всем минотаврам в нашей армии: волы и быки, используемые для перевозки грузов, не являются вашими неэволюционировавшими сородичами и не нужно из-за них бить морды возницам.

- Особо провинившиеся будут лишены пятничных печенек.

3. Осколок Альбион-III, город Сенгл.

Город сотни народов и тысячи храмов. Столица Империи раскинулась на многие километры и вобрала в себя различные культуры и народы. Жемчужиной города является Императорский дворец, находящийся в центре города, где находится наместник Императора. Тут же неподалеку от этого шикарного сооружения раскинулся огромный крытый рынок, где можно купить все что угодно – от экзотического раба иллитада (берегите свои мозги) до огромного

астрального фрегата. В северной части города находится храмовый квартал, где раскинулось множество различных святилищ. Тут можно встретить друида Силанны, мирно разговаривающего с демонопоклонником Ургаша, жреца Гунтеры, который распивает пиво со служителем Эльрата, и много других необычностей. Учитывая специфику некоторых верований, военный квартал находится тут же неподалеку.

4. Имперцы – состоят из представителей многих рас. Ведущими в этом интернационале являются люди и минотавры, так же в империю входит множество различных рас. В бою полагаются на различные преимущества рас.

5. Мы верим во все и во всех сразу. Империя получает различные блага от тех или иных верований, за что приходится расплачиваться кровавыми религиозными войнами, которые порой случаются.

6. Распределение очков характеристики (Всего их 20, максимум в одну характеристику можно распределить 10)

Вера- 5

Война- 7

Технология- 4

Трудолюбие- 4

7. 1. Имперская пехота – универсальные солдаты, не являются абсолютными мастерами в чем-либо, зато вполне себе такие середнячки. Имеют в своих рядах как тяжелые, так и легкие отряды. Так же одинаково хорошо управляют с мечами, копьями, топорами, алебардами и прочее, но уступают специалистам в этих областях (к примеру чистый мечник победит имперского пехотинца). Получают различные плюсы в зависимости от расы, из которой состоит отряд (как пример минотавры лучше в натиске). Так же получают значительный плюс при сражении в строю.

2. Имперские стрелки – дальнобойные универсалы. Имеют в своем распоряжении арбалеты, луки, пращи. Так же проиграют специалистам, но за счет своей универсальности весьма полезны. Тоже получают плюсы от состава расы.

3. Имперские всадники – тоже универсальная конница. Имеют в своих рядах как легкие, так и тяжелые отряды. Различные расы ездят на различных конях/быках/носорогах/своих двоих, что делает их получение затруднительным. Но вполне могут побить специалистов в отличие от пехоты и лучников.

4. Имперские маги – строй Империи делает ихних магов одними из лучших, так как они могут

не ограничивать себя различными моральными нормами и запретами (некромант-целитель? Легко!). Обладают доступом ко всем школам магии (специализируются естественно на 2-3, а то и на 1). Раскрывают свой потенциал в связке с другими магами, комбинируя свои заклинания. Так же получают плюсы от состава расы.

8. Родной тип осколка- равнины. Город находится на равнине.

4 равнины, 1 болото, 2 леса, 1 водоем, 1 горы и холмы, 1 степь.

Кас (Любовь)

2. Имя владыки и его биография (как стал владыкой), и имя героя (герой нападает на осколки, владыки правят осколками), и их описания.

Божество — Любовь

Аватар - Лианна

Лианна. Био

Когда очередная Вселенная погибала в очищающем пламени Большого взрыва вся энергия любви сконцентрировалась в сущности Лианны, которая, по сути, стала аватаром Божественным воплощением Любви. Почему именно она? Хрупкая темноволосая девушка и огромными выразительными карими глазами?! Быть может потому, что добровольно пройдя через все муки метаморфирования, которым ее подвергли гениальные ученые ее погибающего народа, она не утратила веры. Веры в лучшее, веры в возможность жить в мире. Она знала — ей предстоит создать новую расу, все несбывшиеся чаяния, все мечты и надежды, обреченный и молящий взгляд ребенка ха мгновение до того, как он сгорит в адском пекле термоядерного взрыва — все это и много больше вмести ее душа. Мужчины, женщины, дети — она стала всеми ими, духовно, телесно, физически, морально магически. Так появились метаморфы. Так родился Рой.

3. Название города, которым вы управляете и его описание.

Новая Земля. Город призрак-город мираж. Как и все порождения метаморфов, все обладали эмпатией и способностью подстраиваться под их потребности. Фактически он был живым организмом, единым целым с лесистым заболоченным осколком, которых еще 10 уцелело в той памятной катастрофе. Деревья, могучие и вечноживые были и домами и оградой и путепроводами. Впрочем сами члены роя, уставая от жизни становились ростками новых домов, передавая рождающемуся поколению свои знания, опыт, даруя заботу и защиту. Поэтому сказать где кончался Рой и начинался город с уверенностью не смог бы никто.

4. Раса и её описание, если она не стандартная или с особенностью (любая раса, кроме подводных и обладающих силой богов).

Роины.

1) Название расы — рой

10 секторов (непроходимые джунгли, все в зарослях орхидей и прочих вечноцветущих растений, перемежающиеся топями, заболоченными участками со стоячей водой)

2) Описание: - харизматично-притягательные бессмертные ложные

гермафродиты телепаты. являются по способу размножения насекомыми,

но способными принимать любой социально и сексуально приемлемый и

притягательный для особей иного вида облик (облик генетически не наследуется, только фенотипические изменения - то есть в каждом конкретном случае тело отдельной особи подвергается медленному, на протяжении нескольких стандартных суток преобразованию).

3)соц.строй - телепатическая унитарная ненаследуемая монархия, то есть

рой возглавляется и объединяется одной особью - королевой, становящейся таковой путем единогласного избрания всем роем на интуитивной основе

путем телепатической оценки силы таланта управленца среди всех

представителей расы.

перки

1 условно бессмертны, что имеет отрицательную стороны в виде низкой

популяции и размножении ТОЛЬКО путем опять-таки условной смерти

беременной особи, которую изнутри выедают прогрызающие себе путь

на волю и запасающие стройматериалы для своего тела личинки

2 наследственная память - каждая личинка получает ВСЮ сумму знаний

и умений родительской особи

3 - размножение в геометрической прогрессии (из одной особи десятки тысяч и тысяч экземпляров), минус - очень редко, очень мучительно и только ПОСЛЕ получения во время копуляции чужого генетического материала от другой органической расы.

4 абсолютная телепатия, без преград на расстояние и заслоны

, минус рой - это никакой личной жизни, все, что узнает один узнают все,

а если серьезно, это еще и единая боль, в том числе в момент агонии,

которая многократно усиливается и множится, потому смерть одной особи

реальная трагедия для всех

5 харизматичность - абсолютная физическая привлекательность для

представителей других рас, минус - за обладание такой красоткой

ее поклонника частенко рвут, ну а ней самой (самому) остается

уповать на милость победителя

6 - "идеальный шпион" - гении маскировки, проникновения, вживания и

внедрения, добывания информации, способные проникнуть в стан

противника и в постель его жены, минус - в организованном

воинском деле полные ноли, то есть убить ножичком спящего рядом

вражеского генерала/ьшу роиня сможет легко, но на большее ее/его

увы, не хватит

7 - поцелуй смерти, таинственное бактериологическое оружие,

генетически закрепленное в каждой особи, срабатывает через

прямое прикосновение и любой телесный контакт, минус - вызовет

гибель самой особи со всемирными неприятными последствиями у всего роя

в целом (будет парализована работа всего роя на период агонии

одной особи)

8 - "метка верности", каждый вступивший в прямой половой контакт с

роиней (от прикосновения и обычного поцелуя это не происходит)

получает уникальную метку позволяющую отслеживать его расположение,

состояние и главное, в случае осуществления им действий, направленных

против роя - телепатически сигнализирует об этом роине, минус - ставится только во время
полового контакта, не сообщает подробностей

предательских действий, только передает общую тревогу.

9 - соцзапас - учитывая, что роиня на задании может быть на длительное

время лишена меда - составляющего в реальности единственный ее источник питания, (хотя
для вида она может проглотить и чего нибудь из иной пищи) она может запастись его внутри
своего тела, минус - ухудшение физической привлекательности на каждом ходу до полного
раскрытия на 5-ый ход) запасов меда

10 - повышенный интеллект - ни один замок или загадка не устоят перед

умом роина, которые все увиденное или услышанное понимает и запоминает

с первого раза, легко решает шарады и ребусы, а недосказанное -

вычисляет путем построения концентрических и окружных схем,

что естественно для расы телепатов, но минусом, конечно, является минусом является

относительная физическая слабость

5. Описание особенностей веры (по желанию) Каждый раз, делая что то на благо другого — будь то это Твой друг или подруга, брат или сестра, каждый раз заключая союз или просто совершая доброе дело из милосердия, из любви Вы уже молитесь Великому Богу Любви, наполняя его капелькой Вашей силы. Размножаясь с избранным партнером, грубо или нежно, Вы тоже молитесь Ей — Богине Любви, чей аватар нашел приют в мире Роинов после Великой Катастрофы.

6. Распределение очков характеристики (Всего их 20, максимум в одну характеристику можно распределить 10)

Вера- 10

Война-1

Технология-5

Трудолюбие-4

7. Название и описание 4 уровней воинов (учтите воины в десятки раз сильнее обычных людей).

1. Древовоины. Как следует из самого названия это те роины, что прошли стадию у обычных существ именуемую умиранием и образовали защитный периметр вокруг Новой Земли, распространяясь все дальше и дальше по всем, пока что 10 осколкам. Что может сделать дерево!? Изумитесь Вы. Одно почти ничего, но сплетенные в непроходимые джунгли они непобедимы и непроходимы. Спотыкаясь об одно, Вы падаете на заостренные, но прочные как железо сучья другого. А еще в этом Лесу вечно дует ветер и звучат две мелодии. Дай Вам Бог слышать только «Хор Ангело» - когда он звуковых колебаний Вас охватит блаженство и нега, захочется расслабиться, отдохнуть и помечтать, охватит апатия и сон. Когда звучит демонический вой — издаваемый деревьями разгневанными, негодующими, по команде Главнокомандующего материальные объекты разрывает на части. Увы, пока не укорениться очередной роин, расстающийся с активной жизнью, новый древовоин не появится.

2. Метаморфы — и этим все сказано. Ты полюбишь ее/его и она Тебя убьет или ... или Вы будете жить долго и счастливо, ведь цели убивать у роинов нет. Их задача ошеломить, увлечь, заставить забыть о глупом насилии, присоединить к миру без войны. Впрочем для прирожденный убийц роины тоже найдут применение. Защищать любимых во все времена и у все народов получалось особенно хорошо. Перк «Харизма» - аура неотразимого обаяния, распространяющаяся роином путем визуально-феромоно-аудиальных раздражителей, автоматически синтезирующихся в ее теле покоряет противника, превращая в друга, любовника и защитника. «Считка» - путем телепатического воздействия метоморф в считанные минуты принимает наиболее привлекательный, в том числе сексуально, для противника облик.

3. Адам. - мастер айки до, странного, дошедшего из глубины времен искусства боя. Перк «Нападавший проиграл» - использует любое движение противника против него самого, хотя утопить его в трясине Вам вряд ли что-то сможет помешать.

4. Ева. - боец-ментат, способный просчитывать и предугадывать действия противника. Перк. «Зеркальное отражение» - способна синхронно совершить любое магическое действие противника. Впрочем НИКОГДА не нападет первой.

8. Родной тип осколка, - болота и леса в пропорции 50 на 50.

Алко_Форевер (Кэаль)

2. Имя владыки и его биография (как стал владыкой), и имя героя (герой нападает на осколки, владыки правят осколками), и их описания.

Владыка Кэаль. Никто не знает, откуда он взялся...Но он появился вместе с целым миром, словно из ниоткуда. Всего один миг назад в этой точке пространства ничего не было – и без малейшего звука или движения уже можно видеть новое, прежде невиданное творение, вполне себе полноценную нестандартную планету с вполне сформированной расой, населяющей земли и воды своего мира. История на планете не особо почиталась, толковой хронологией произошедших в давние времена событий никто не занимался, но в целом оказалось, что всё весьма прозаично – расе несколько тысячелетий, по планете в своё время прокатилось несколько катастроф...Единственное, что занятно – Кэаль всегда был владыкой. Словно был создан специально для этой цели...

Владыка Кэаль не имеет чётко определенного облика. Почему – неизвестно, но каждый, к кому он обращается, запоминает что-то своё...Толи это галлюцинации, толи магия разума, толи владыка – метаморф, но...

Герой – Полиант. Как ни странно, но главный адепт владыки Кэаля имеет вполне обыденный внешний вид и не любит маскировку как таковую, хотя порой таки применяет её, обладая незаурядными в ней навыками. Внешне – обычный молодой человек лет тридцати, облачённый в кожаный доспех с ножнами для двух самурайских мечей на левом боку. Вместо шлема – стальной обруч на голове, удерживая средней длины волосы от падения на лицо. Аксессуары отсутствуют, как и прочие особые опознавательные знаки (никаких татуировок, шрамов, родимых пятен, щетины, усов, бород и тому подобное). Глаза серые, стального оттенка, со слегка налитыми кровью белками. Брюнет с незначительными равномерно распределенными по волосам седыми прядями.

3. Название города, которым вы управляете и его описание.

Город-государство Крелл. Полное отсутствие каких-либо стен. Все строения – пористые. В целом, город напоминает со стороны нестандартную плитку белого пористого шоколада...

4. Раса и её описание, если она не стандартная или с особенностью (любая раса, кроме подводных и обладающих силой богов).

Населяющие город-государство-мир Крелл существа просто никак не могли оказаться стандартными. Это существа-метаморфы, но метаморфы особого рода. В своё время они пережили, как уже звучало выше, несколько катастроф, благодаря чему их ДНК-структура стала весьма гибкой и позволила подстраиваться под любые изменения окружающей среды.

5. Описание особенностей веры (по желанию)

Главный постулат веры креллийцев – познание. Познав врага, можно приобрести его сильные стороны. Познав окружающий мир, можно себя лучше к нему приспособить. Познав себя, можно достигнуть абсолютной вершины равновесия тела, духа и разума.

6. Распределение очков характеристики (Всего их 20, максимум в одну характеристику можно распределить 10)

Вера-3

Война-7

Технология-7

Трудолюбие-3

7. Название и описание 4 уровней воинов (учтите воины в десятки раз сильнее обычных людей).

Метаморф 1-ого уровня. «Учёный». Обладает значительными иммунитетом, физической и ментальной защитой. Обладает возможностью удалённого анализа, создавая на атомарном уровне организмы-исследователи, которые незамеченными могут проникнуть в любую среду и любой организм, собирая информацию и делаясь ею с «Адептом». Навыки магии разума (телепатия и телекинез) позволяют делать абсолютно точные модели исследуемых объектов с помощью иллюзий или из имеющихся материалов.

Метаморф 2-ого уровня. «Страж». Крайне медлительное и объемное создание, но обладает весьма широкими возможностями – работая на атомарном уровне, нейтрализует потоки любой энергии, направленной к нему или объектам под его защитой, поглощая их или перенаправляя в аккумуляторные станции креллийцев, стационарные либо портативные. Разумеется, объем энергии, который возможно поглотить за раз, достаточно ограничен, а потому чаще

используется именно перенаправление (поглощение - в случае мелких, но частых потоков энергии). Самостоятельно атаковать не способен вообще, но может служить резонатором, усиливая или изменяя чужие атаки.

Приметка: любая энергия - это любая энергия: энергия химических реакций, энергия толчка, тепловая энергия, энергия ветра и так далее.

Метаморф 3-его уровня. «Профессор». Если «Учёный» работает, познавая прочие организмы снаружи, в основном, то «Профессор» работает практическими методами. Он обладает возможностью становиться полной копией объекта, которого желает изучить - вплоть до памяти, заложенной в разуме (благодаря той же телепатии). Могучий интеллект, отточенный многочисленными поколениями креллийцев и особыми исследованиями в этой области, позволяет сохранять контроль над объектом и процессом исследований. В изначальном теле обладает превосходным иммунитетом и высокой физической и ментальной защитой.

Метаморф 4-ого уровня. «Сверх-разум». Обладает способностью мгновенного анализа ситуации и обнаружения слабых и сильных сторон анализируемого объекта, что помогает скоординировать дальнейшие работы над исследуемым объектом. Таким образом эффективность действий по целям, которые обрабатывает «Сверх-разум», возрастает в разы. Обладает превосходными навыками магии разума (телепатия, телекинез, левитация, эмпатия). Обладает превосходными иммунитетом, физической и ментальной защитой.

8. Родной тип осколка, и виды провинций (у игрока изначально 10 провинций, и по умолчанию, если вы ничего не указываете все 10 провинций типа родного осколка)

Родным типом осколка является равнина. Всего на осколке 2 провинции типа «Лес», 2 провинции типа «Равнина», 2 провинции типа «Горы и холмы» и 2 провинции типа «Адские земли».

Первоклас (Хенос)

2. Владыка Хенос. Хенос при жизни - владыка эльфийского мира Эльфус, прекрасной цветущей планеты, существовавшей до Катаклизма. После катаклизма Эльфиус разорвался на части, но центр планеты кое-как уцелел. Этот островок прошлой, замечательной жизни и стал осколком Хеноса, Владыки Хеноса. Правящий лорд Тана'эль. Хенос отправлял сигналы по всем направлениям галактики в поисках союзников. Звероподобный Тана'эль Полукровка(Медведь+Человек) откликнулся на его зов. Он привел свой отряд в Багросферу, остаток от Алосферы, столицы Эльфуса. Хенос принял его и доверил свой осколок ему. Позже Тана'эль стал Правящим лордом Багросферы.

3. Багросфера(Алосфера до катаклизма). Столица некогда прекрасного мира Эльфуса, полуразрушенная катаклизмом стала опорой и надеждой Хеноса и Тана'эля. Прекрасные леса

Алосферы смогли сохраниться после Катаклизма и являют свою красоту миру.

4. Животноподобные гуманоидные существа под предводительством Правящего лорда Тана'эля(Ранее Полукровка)

5. Вера в Богиню Природы Дараандрину.

6. Распределение очков характеристики:

Вера- 7

Война-3

Технология-6

Трудолюбие-4

7. 1 уровень: Эльфоподобные дриады. Дриады до-катаклизмового Эльфуса являлись чистокровными высшими эльфами, гвардией мира. После Катаклизма в их светлые души проник астрал, и они потеряли вид эльфов, но их натура осталась эльфиской.

2 уровень: Кентавры. Кавалерия Тана'эля - кентавры пришли вместе с ним на Эльфус, и присягнули на верность Хеносу. Являясь смертоносной силой, кентавры - основная кавалестическая и в тоже время пехотная сила Тана'эля.

3 уровень: Вервульфы. Тана'эль - единственный в своем роде медведеподобный эльф. Всех же других представителей его расы поглатило проклятие волка. Являясь прекрасными друидами, вервульфы поддерживают духовную составляющую Эльфуса и служат войсками поддержки и массового реагирования.

4 уровень: Посланники Богини Природы. Богиня природы Дараандрина сильно пострадала во время Катаклизма, так как физически была связана с Эльфусом. Но ее сила не покинула осколок, остаток от мира. Посланники ее веры представляют собой подобие людских ангелов. Главное отличие рога и зеленый цвет их кожи.

8. Родной тип осколка: Лес. 3 - Лес. 2 - Водоемы. Горы и холмы - 2. Болота - 1. Степь - 2.

Боты

НЕКРУС

Повелитель мертвых 1 ранг (14% нежити, которая на вас напала переход под ваш контроль)

2)Некрус. Был обычным некромантом, пока не обнаружил артефакт с необычайной силой. С помощью него сотворил запретное заклинание и переместился на астральный план. Поняв свое величие и могущество, организовал собственный культ, который сильно разросся.

Смерть – Его лучший приспешник, оба ходят в черных плащах и с косами, различие в том, что у Некруса коса из чистого мифрила, с уникальной гравировкой, в то время как у Смерти просто коса из необычного сплава.

3)Некрополис. Город стоит на кладбище, готический стиль, везде разбросаны кости, и ото всех веет смерть.

4)Нежить. Мертвые существа живущие, с помощью магии, в роли кукловодов и кукол.

5)Смерть это благодать и спасение. Да будет уничтожено все живое.

6)Вера- 9

Война-5

Технология-5

Трудолюбие-1

7) I Уровень – Зомби. Медленный, живучий, легко управляем. В отличие от скелетов на нем есть мясо, которое гниет и вызывает отвращение у противника.

II Уровень – Вампир. Полу-нежить, пьет кровь, быстр и сильный.

III Уровень – Лич. Падший некромант, который не растерял свои силы.

IV Уровень – Костяной голем. Существо состоящее из десятков скелетов, в форме большого

человека, имеющий 3 головы, наводящее ужас на всех, лишь опытные мастера могут собрать и обуздать его.

8) Мертвые земли.

Светлус

Вьюга 1 ранг (Владыка не совершает локальных битв) Энергия = кол-во осколков

2)Светлус. Был обычным Священником, пока не умер. Но как он рассказывает его спас другой Владыкой и поделился своей силой, с тех пор он веет всем добро.

3)Страна Рассвет. Здесь всегда светло и уютно.

4)Люди, обычные людишки, самый многочисленная раса, распространенная, где бы то ни было.

5)Всем лучи добра, тебе луч, тебе луч, всем добра!

6)Вера- 9

Война-5

Технология-3

Трудолюбие-3

7) I Уровень – Защитник веры, рыцарь, присягнувший на верность, и служащий во имя добра.

II Уровень – Арбалетчик, носит арбалет, и находятся позади Защитников веры, прикрывая их.

III Уровень – Монах, люди посвятившие жизнь медитации, и распространения лучей добра, в случае если вы не примете этот луч, вы получите, много получите, а потом вы согласитесь.

IV Уровень – Ангелы, великие летающие создания, носящие гигантский меч, и сеющее возмездие всем врагам.

8) Равнина – основа, 6 – равнина, 2 леса, 2 водоемы.

КОМАНДНЫЙ МОДУЛЬ

Мятеж 1 ранг (Снижает общее настроение на 2) Энергия = кол-во осколков.

2. Имя владыки и его биография: Командный модуль геологической экспедиции RP-53. Что он тут делает? О...это давняя история. Давным-давно жители одного мира послали автоматическую геологическую экспедицию к дальним мирам. Не буду говорить о их цивилизации и что они хотели добиться...факт в том что корабль попал в аномалию. И в результате главный модуль геологической экспедиции RP-53 обрёл разум и астральную проекцию. Ну как разум...разумность данного модуля всё ещё находится под вопросом. Многие считают что он псевдоразумен. Факт в том что он разумен ровно настолько насколько может быть разумен командный модуль геологической экспедиции. Фактически он одержим добычей полезных ископаемых и нахождением новых месторождений. Не смотря на то что теперь он владыка(а интересно осознает ли он это?) он всё ещё занимается своими главными функциями(что не удивительно ведь они намертво вбиты ему в программу)

И хоть физически он перестал существовать(на месте командного модуля зияла дыра в корабле) -сигналы до сих пор от него идут в системы других машин.

Модуль управление геологической бригадой SR-2 -модуль выполняет промежуточную функцию. А именно передача команд от командного модуля к исполнительным и оперативное управление. Так-же попал под влияние аномалии. Но вместо нормального разума обрел кучу вредных привычек таких как страсть к коллекционированию орехов. На поле боя выполняет роль генерала...Хотя кому я вру? у этой расы нет понятия поля боя. Есть лишь "процедура зачистки территории от биологически опасных объектов". А в эту категорию попадают фактически все враги. Союзники считаются "биологически безопасными объектами"...

3. Главная станция геологической разведки.(сокращено ГСГР)-представляет из себя нагромождение из модульных зданий. Используется для воспроизводства малых модулей добычи(основа населения) и спец.модулей(см системы безопасности базы).

4. Геологическая экспедиция -каждый модуль после прохода через аномалию оказался заражен...разумом? чем то подобным... хотя основная программа всё так-же является доминантной. Инженерные модули и модули добычи составляют ядро этой расы. Модули безопасности базы составляют военные силы.

5. Копать. Ведь смысл существования в копании. Зачем существовать если не копать? Вот это и является основным постулатом геологических модулей. Добыча ресурсов, расширение. добыча ресурсов....

6. Распределение очков характеристики:

Вера- 4

Война- 5

Технология- 4

Трудолюбие- 7

7. I Уровень – модуль страж. Экипирован примитивными огневыми системами. Передвигается медленно. Бронированность -хорошая. Вооружение составляют небольшие огнеметы для боя на ближней дистанции(4-5 метров) Этакий куб на гусеницах с оружием. Может действовать как тягач.

II Уровень – ремонтная система - хорошо бронированное но безоружная система. передвигается на гусеницах. Способно чинить модули во время боя и собирать уничтоженные модули на запчасти для восстановления других(часть убитых могут быть реснуты после боя)

III Уровень – Артиллерийская система. Этим всё сказано. Модуль обладает огромной дальностью и мощностью. Однако не способен передвигаться сам. Броня от дальнего и магии. Передвигается лишь с помощью тягачей-стражей.

IV Уровень – Носитель - данный механизм обладает отличным бронированием но низкой скоростью...однако его оружие поистинне устрашающее. А именно небольшие самоходные мины-буры которые под землей достигают противника... мины производятся в самом носителе.

8)6 гор(родные) 4 мёртвых земли(почему то не кто там не живет...может дроиды виноваты со своей зачисткой?)

АМУН

Камикадзе 1 ранг (жертвует 2 провинциями уничтожает 2 провинции игрока) Энергия = кол-во осколков.

2. Амун - бывший бог, создававший целые миры, был повержен жалкими демонами. Его творения были разрушены, а сам бог спустился до уровня владыки. Но жажда мести гонит вперед этого владыку. Он жаждет силы и хочет объединить весь мир.

Его слуга - Архоинд - был создан по образу демона. Он владеет демонической магией и поистине опасный противник.

3. Таилин - город разрухи. Вся разрушенная техника, кости, всё идёт на строительство города. Только те, кто родились в нём, могут найти выход из этого трёхмерного лабиринта, где на каждом шагу может быть до десяти ловушек.

4. Его раса - Трииды - опасные существа. Они похожи на обычных людей, но стоит им пожелать, как они преобразуются в сильных монстров, созданных чтобы убивать.

5. Убить тех, кто не Триид - вот призвание.

6. Вера - 5

Война - 10

Технология - 1

Трудолюбие - 4

7. I Сной - худой человек, но довольно быстрый и в него трудно попасть. Он накладывает проклятия, благодаря которым броня ломается а навыки становятся менее эффективными.

II Лит - огромная груда мяса вперемешку с железом, жрт всё. Сама по себе крайне медленная, но может во первых перевозить воинов, во вторых у неё есть длинная шея, которая обычно спрятана в теле, может мгновенно вытянуться и съесть противника.

III - Крушитель - человек, который крайне быстро кидает множество молний, до двадцати в секунду. Эти молнии убивают врагов и оглушают тех, кто посильней.

IV - Пепел - кастует одно единственное заклинание - распыление, которое заставляет рассыпаться в прах любого противника. Техника будто проводить сотню лет под водой, живые будто проживают сто лет без пищи и воды. Духи распадаются в кристаллы.

8. Адские земли.

9. Затраты на нападения минус 60%.

ЧЕБУРАТОН

1) Ненависть к живому 1 ранг (на 10% больше урона живым существам)

(Бот предоставлен Кроликом)

2. Великий Чебуратион - великое божество с огромными ушами. Когда то его отвергли и не пустили на осколок Сарторес. Теперь он стал гораздо злее и стал больше прислушиваться к правому уху. Правое ухо постоянно советует вести войны. А вот левое более мирное и за мирное решение проблемы. Как же он стал владыкой...это не известно. Некоторые полагают что великий маг приготовил зелье для того что-бы стать владыкой...но не уследил и его питомец его выпил. Другие считаю что Чебуратор это плод чей то великой но жутко больной фантазии.

Его же посланцем является Верховный магистр 4 апельсинов, хранитель ножа раздора и просто чебурат под псевдонимом "слуга правого уха". Более жестокого чебурата трудно найти... Фанатик исповедающий принципы -всё ради победы. Ну а так-же "сначала мы захватим осколок а уж потом будем разбираться нафиг он нам нужен"

3. Чебуратион.

4. Чебураты.Странные создания покрытые шерстью. Отличаются 2 большими ушами. Очень любят апельсины.

5. Добро это хорошо. Зло это плохо. Поэтому всё зло которое нам приносят -мы запихиваем

назад в приносящих и добавляем своего. А так мы добрые...но до жути не любим когда нас трогают.

6. Распределение очков характеристики (Всего их 20, максимум в одну характеристику можно распределить 10)

Вера- 3

Война- 6

Технология- 4

Трудолюбие-7

7.I Уровень – Чебурат-латник - закованный в фуллплейт чебурат. Экипирован огромным щитом и мечом. Медлителен. Хорошо защищен от урона. Может прикрывать щитом союзников.

II Уровень – Чебурат-Жрец -верит в правое ухо Великого Чебуратора. Владеет заклинаниями лечения. Способен исцелять раны своих во время боя. А так-же создавать магическую защиту вокруг себя(и соседних солдат)

III Уровень – Арт.Система - 2 чебурата являются экипажем метательной скорострельной машины по типу баллисты. Большой урон,большая дальность.низкая подвижность и абсолютно невозможно использовать в ближнем бою.

IV Уровень – Спецназ -мало что может остановить этих страшных чебуратов. Они носят красные береты и вооружены устрашающего вида ножами. Более того они обладают уникальными умениями "метание кирпичей в голову врага" вызывающее стан и "запугивание" пугающее врагов(спецназ рвёт тельняшку и ломает кирпич об голову)

8. Родной тип осколка, и виды провинций: родной равнина.

состав: 7 равнин. 2 горы с холмами.1 лес.

ВЕЛИКИЙ ЧИНОВНИК

Бланк №69 1 ранг (заваливает врага бумажной работой, так что он не выполняет 2 пункта)
Энергия = кол-во осколков.

(Бот предоставлен Кроликом)

2. Великий Чиновник - существование этого существа бесспорно. Иначе кто породил чиновников? как он стал владыкой? Данное событие скрыто в бюрократической волоките. Но ходят упорные слухи что он работал в кацелярии самого создателя в отделе подсчета равнинных осколков. Факт в том что владыка является воплощением всего того что воплощают в себе чиновники. Он обожает делопроизводства,бумаги.справки,печати. Очень любит порядок. И абсолютно не переносит неопорядка.

Его же посланцем является Главный ревизор. Мрачная личность о которой ходят легенды.

Сколько седых волос вызвало сообщение: "Господа, к нам едет ревизор!"... Это существо очень вездливое, внимательное к мелочам и способное придраться даже к идеально выполненной работе. Его девиз - нет нечего идеального. Есть плохо проверенное. Верит в документооборот, Гост и КЗОТ. Не верит в порядочность так как она не где не задокументирована.

3. Бюрократион.

4. Чиновникус Бюрократус - средний рост около 1.5 метра. Эти существа помешаны на порядке. Мало кто может с ними сравниться в бумагоморании и крюкотворчестве. Весь регламент жизни расписан с рождения до смерти. Социальный статус измеряется уровнем чиновника (от 99 самого низшего до 2 самого высокого. Отсутствует 69 и 96 уровень. причина - путаница с переворачиванием. Из-за неверия в магию имеют к ней частичный иммунитет. Верят лишь в особую бюрократическую магию.

5. Добро это хорошо. Зло это плохо. Но порядок превыше всего. Всё должно быть на местах. Всё должно быть подтверждено. Абсолютный и всеобщий порядок.

6. Распределение очков характеристики (Всего их 20, максимум в одну характеристику можно распределить 10)

Вера- 3

Война- 6

Технология- 3

Трудолюбие-8

7. I Уровень - Чиновник - крайне опасный противник так как в состоянии отменить эффекты вражеской магии (по причине не соответствия гостам по маг. эффектам) и найти слабину в самых сильных доспехах. На которые и укажет другим.

II Уровень - Исполнитель - этот чиновник вооружен огромным молотком и закован фуллплейт (стилизованный под деловой костюм). Молотком он прибивает всех нарушивших гост. Если на врага указал чиновник - то урон от молотка значительно вырастает.

III Уровень - начальник отдела - следит за тем что бы рабочие работали нормально и не покидали работу до конца рабочего дня. Девиз - даже смерть не является уважительной причиной для отказа работать. Способен воскрешать убитых работников дабы те продолжили трудиться.

IV Уровень - Директор - Яростный тип способный одним своим взглядом простимулировать остальных рабочих выполнять работу. Обладает уникальным умением "И.О" с помощью которого может временно (на 1 бой) повышать юниты на другие уровни (чиновника в нач. отдела и тд) а так-же "понижением" (уменьшает все навыки вражеского юнита). Остерегайтесь его умения "Аврал" ведь вся армия буквально начинает ходить в 2 раза чаще (внурочные работы) пока это умение действует. Сам же директор в бой не вступает однако имеет отличную защиту от всех типов урона.

8. Родной тип осколка, и виды провинций: родной равнина.

состав: 6 равнин. 2 горы с холмами. 2 болота (трясина куда скидывают дела которые надо

затормозить)

ДЬЯВОЛ:

1. Магия дружбы 3 ранг каждое дружеское действие по отношению к вам приносит 4 астральной энергии
2. Человек-уникум 1 Ранг (в 1.4 раза усиливает все способности воинов)

<http://tl.rulate.ru/book/19668/487314>