

Кролик (Рой)

10) Кролик_Почтовик, он, наверное, единственный из игроков, кто зарегистрировался, дабы регистрироваться. Этот человек способен снабжать профами всех и каждого. Один из лучших игроков, жаль в конце, он уезжал, и не сумел лично доиграть. В первую очередь он добился союза с самыми главными игроками, которые, в конце концов, дошли до финала. Причем состыковался с ними, дабы создать крепкий нерушимый союз с большой оборонной силой, который отразил не одну атаку. Также благодаря своей хитропопости смог уладить множество хитрых моментов, например обнулив силу Рава, для того чтобы Хексиго пошел в бой.

Вот собственно и его ход:

Где то в астрале.

"Тот кто парит в море изменения и видит грани упорядоченного" задумался. Он выбирал тактику своих бракси. Он помнил множество циклов...когда то бракси несли смерть и разрушения...лишь огромная армия других народов сумела остановить их...тогда его инсекты несли название: Рахни... он помнил войну с людьми на пустынной планете...он помнил рост цивилизаций селенидов... он помнил множество циклов этой расы. Каждый листок древа расы пробовал себя в новой тактике выживания...он помнил Сарторес и как бракси создали уникальный гриб... помнил и выбирал. На этот раз он выбрал путь развития и богатства.

-В этот раз мы обречем силу через богатство. Торговые пути налажены. Порталы ведут у 3 дальним осколкам. Рабочие возводят то что станет основой нашей расы...торговля. Измененная тактика Бракси Сартореса...на этот раз тут нет драконов и всё может получиться. Но на этот раз мы не будем столь слабы. Бракси нуждаются в верных союзниках. Тех кто защитят... И выбор пал на 3 разных расы. Сначала на благородных воинов из расы Фавоксы. Крылатые. Сильные и благородные. Потом на мудрых слуг Кэаль. Те уступали в силе Фавоксам но превосходили их в мудрости...Потом на Рой. 3 расы.3 осколка. Те кто защитят Бракси и дадут время на то что бы семя расы выросло в могучее дерево. Бракси не в первой создавать союзы многих народов - размышлял "Тот кто парит в море изменения и видит грани упорядоченного". Его не пугал риск неудачи и поражения. Рано или поздно Бракси обретут могущество. Если не в этой вселенной -то в следующей.

Неплохое начало, и интересный стиль повествования.

1)Стыковка абордажем(мирная!).Структура:

а)Хэксиго(Sandroх в гвд) - кролик.(оплачивается кроликом)

б)Кролик - ФорEVER(оплачивается форевером)

в)Кролик - Кас(оплачивается касом)

Кас не должен граничить с форевером(цепляются с 2 противоположных сторон осколка кролика)

Стыкуемся каждый в свою очередь.К хексиго стыкуюсь я. ФорEVER и кас стыкуются ко мне. Сам же хэксиго стыкуется к мини осколку и сам его единолично пожирает. с нашей помощью но я дабы не отсоединятся от хэксиго -от доли отказываюсь.

А вот и настали его первые махинации в этой игре, целая структура осколков, дабы защитится от внешних сил зла)

хиллеры из армии -послать на мирные работы. пусть хилят простой народ. и опыта подберутся.да и настроение народа с рождаемостью может поднимут... раз лечить могут =)(это не увольнение но на этот ход они не доступны в армии)

Один из немногих кто додумался использовать армию в мирных целях)

а теперь хитрость. формально все мои силі участвуют в бою(абордаж же. но население это войска второй волні. и хоть они тоже участвуют в вісадке однако активно воевать они начинают лишь после того как объединенные армии владык сольются. Назовём их 2 корпусом в подчинении резервного штаба. То есть фактически от меня участвуют и это учитывается при дележе 2 корпуса - экспедиционный (армия отправленная под контроль хэксиго) и резервный. так что и доля и вклад с обоих идет.

Это был второй ход, и его вторая хитрость)

В общем дальше он писал списком, с одной стороны мне было удобно, с другой мне хотелось больше литературности)

Возможно я давал слишком мало времени (в следующий раз исправлю это), поэтому 3 ход тоже

ничем не выделялся, но зато 4 он постарался на славу.

1)Первейшее дело в государстве моём - дружина стало быть. Должна она быть сильна и могуча. А посему указываю: созвать 2 отряда муравьёв необычных(3 уровень = $100+26=126$ монет.

2)Послать купцов в магазин астральный дабы купили те улучшение и дары новые и выдать им на это 20 астральных монет.

3)Дружину мою могучую отправить к супостатам злобным. А именно к малым осколкам на 35 и е5 порталами. И дабы избежать большого кровопролития -если местный лорд этого осколка добровольно ко мне переходит то получает пенсию в размере 50 монет. Взамен должен он содержать армию небольшую дабы земли защищать и собирать налог с этих земель(пенсии вычисляются из доходов) Деньги с земель их мои полностью. Они же получают почёт, уважение и пенсию равную доходу базовому с 5 осколков(базовые 10 осколков приносят аж 100 монет)

4) Думы мои с народом. А посему о народе пекуся я. И изволю повелеть построить здания разные. А именно 8 мельниц на равнинах моих дабы заполнить все равнины мельницами и народ не знал нужды в еде и провизии.($25*8=200$)

Ой братья дорогие, ой как задушу взяла меня эта речь, ой как я вспомнил времена, времена, когда я пахал на матушке земле, времена когда я выходил в рубашке, со свое могучей косой, да как косил гадов басурманских.

5)Резерв создать ибо опасно астральную энергию тратить туды и сюды. И дабы порядок был постановить что 10 астральной энергии всегда у меня должно быть. И коли вдруг понадобится больше астралки для действий моих - не давать ибо опасно это. А просителей хлестать плетью по пяткам за жадность безразмерную.(если в казне 10 астралки -больше не отпускать)

6)Вояки же мои тайные, шпиончики ненаглядные должны дома остаться да следить за хитманом злым что в костюме муравья ходит и удавкой меня задушить охочь. И помешать ему если он зло какое против нас задумает и непотребность решит сотворить. Пусть выкрадут у него удавку в этом случаи и патроны к винтовке а костюм разукрасят непотребными рисунками из жизни троллей с орками.

В такие моменты мне жалко Хитмана пришел на осколок, а тут как на вокзале, удавку украли, патроны украли, да еще и одежду испоганили.

7)Провести ритуал совестный с 40 кристаллами да 30 астральной энергией. Призвать к совести убийца лысого и окаяного. Дабы прекратил он всякую обиду творить и зло делать. И примета у него есть особая и для ритуала нужная. А именно басурманская надпись на затылке...которая ещё штрихкодом зовётся. И цифры на ней ужасные: 640509040147. Без точки. Просто цифры и штрихкод. И сие будет особой приметой индивидуума сего.

А выглядит его совесть будет не как иначе как Отец Витторио. Который стало быть сицилийский священник который учил хитмана миру. И придет он и скажет -что же ты делаешь, сын мой? Разве к этому ты стремился? Уничтожать миры? Обрекать на гибель народы? Ведь ты противился этому а теперь на демона работаешь. Не уж то ты не понял, сын мой, что не это твой путь. Не уж то теперь ты работаешь на таких же как Орт-Майер? Разве не помнишь ты сколько злобы в тех 5 отцах твоих было? Ли Хонг,Пабло Белисарио, Франц Фукс,Аркадий Егоров и Орт-Майер? Зачем ты вернулся к своим истокам и стал снова тем кем ты был? Ведь ты уже сошел с пути убийцы злобного. Ты убивал злодеев...но теперь вновь перешел на сторону тьмы. Не уж то ты не помнишь всех злодеяний что совершили они? Иль ты решил опять погрузится в тьму и работать на зло? Твой путь это только твой путь. Ты боролся с злом так как умел... но ведь боролся. Ты искал мира. Но теперь вижу я что ты вновь шагнул во тьму. И явился к тебе я что-бы предостеречь тебя. Ведь ты спасал людей! Или ты забыл как спасал детей и те чувства которые познал когда получил благодарность за добрый поступок? (В книге "Hitman: Enemy Within" 47 спасает группу африканских детей, проданных в бордель для богатых педофилов, однако делает это лишь для того, чтобы уговорить пилота самолёта доставить его из Чада в Италию. Мысли о том, чтобы помочь им просто так, у агента даже не возникает. Тем не менее, когда дети на глазах у отца Витторио благодарят 47 за спасение, он ощущает страх и крайнюю неловкость.)

Да.Путь праведника и смирения -не твой путь. Но есть и другие способы нести справедливость. Пусть не во имя бога...но во имя себя. Во имя того что ты человек. Во имя того чего не сумел лишить тебя Орт-майер... Он создавал идеального убийцу. Но получил идеального убийцу с совестью. Именно это его и погубило. Так не забывай же что ты не просто убийца. Ты в первую очередь человек. Не безвольное оружие...а мыслящий и понимающий суть вещей.

А позади отца Витторио обязательно должен сидеть кролик и грустно смотреть на хитмана грызя морковку. Это не обычный кролик...хитман узнает в нем того самого кролика которого он приручил во время обучения у Орт-Майера...того которого он похоронил. Можно сказаать первого и единственного друга.

И теперь он с осуждением смотрит на то кем стал Хитман на службе демона. (Во время обучения у Орт-Майера, 47 приютил у себя кролика и даже устроил подобие похорон после его смерти)

Это шедевр, и, не смотря на то, что он сумел переманить его на свою сторону, случилась беда.
Мой ответ:

Да настали смутные времена, да пришел хитман к парящему, да попытался убить. Но настиг его луч ностальгии, луч добра, и осознал он, что он грешен, и попросил искупить грехи, но позади него настигло зло, злодей в маске выстрелил спину Богатырю, и упал Богатырь лысый и полилась кровинушка, и сказал тогда злодей: «не нужны нам предатели» и покинул он гостя, исчезнув в портале.

Правда кролик не растерялся втюхал трупп Форевеу и тот наштамповал клонов.

8)Издать указ о том что леса наши не будут рубиться в промышленных масштабах. Если кому избу починить али дровишек собрать -можно. Но отныне больших лесопилок не будет в моих землях. Вот так вот. Разрешить в лесах селится чуди всякой лесной но доброй из других мирава. Типа эльфов ушастых али фей крылатых или даже энтов деревянных. Коли им нужно порталы открыть для переселения какого то на это можно астральную энергию оставшуюся потратить. Однако не больше чем резерв позволяет. Так как меру знать надо. Леса же должны расти и процветать и радовать всех красотой своей. (владыка теряет возможность строить лесопилки)

Какой добрый жест воли, и это не смотря на то, что лесов у него почти не было, так что без вреда для экономики он повысил на немного прирост населения, причем в конце игры, когда это так нужно было.

Достижения:

Кролик - Детектив - За то, что догадался, что Дьявол не Главный Злодей.

Кролик - Астральные воины: Атака кроликов - За написания дополнительных 3 профов.

Кролик - Это Союз Кролика - за эпичное пинок с балкона Подлого Мафа.

Кролик - Я улетел, но обещал вернуться,- за то, что покинул игру по техническим причинам.

Кролик - Читающий души - за то, что достучался до Хитмана.

Кролик - Я ломал твою систему - за хитропопость.

В целом из кролика отличный игрок, не переключайтесь, и в течение следующей недели, вы узнаете итоги хода Ядрона Батона, узнаете историю «Алко_Форевер, как правильно захватывать мир», и конечно (возможно =)) историю Хексиги или «Сегодня все убьются об Хексиги».

Алко_Форевер (Кэаль)

11) Алко_Форевер – это человек дошедший до финала игры, он можно сказать почти единственный человек кто использовал ритуалы, по максимуму, он великий Человек-Ритуал, а его любимым был Вольт Мира, который он использовал где только можно в любой непонятной ситуации. Я долго думал, что именно выделить из груды текста и написать сюда, и вот после того как я раз десять прочитал это любимый ритуал, я плюнул на все и напишу его в первую очередь тоже раз десять.

Ритуал "Вольт мира". Маги создают схематическую копию осколка, заполняют её пробами земли с соответствующих территорий и после медитации вливают магическую энергию в схему. Память земли позволяет восстановить точный облик земель, а также - того, что на них находится. Благодаря ритуалу можно просканировать сразу все земли, образцы почвы которых использованы в ритуале, а на схеме иллюзорно отобразятся имеющиеся предметы, животные, ресурсы, поселения. После окончания ритуала должен появиться объёмный детальный чертеж осколка.

Стоимость/шанс успеха: 1 кристалл за 3% успеха проведения ритуала.

Итого: -33 кристалла (получаем ритуал с 99% успеха).

Приметка: в обязательном порядке провести ритуал после постройки обоих зданий «Сфера изменчивости». Пока они строятся – провести подготовку к ритуалу: создать схему осколка, сделать сборы проб земли с территорий провинции, провести медитации и так далее.

Готовьтесь, вы его не последний раз читаете.

Ритуал «Благословение Кэаля»

Магики перед походом проводят медитацию и насыщение потоками энергии войск, собранных

под руководством Хексиго (все войска, которые окажутся перед нападением на Подлого Мафа, под контролем Хексиго, должны попасть под действие ритуала, учитывая те отряды, которые временно попали под руководство Хексиго).

После ритуала войска получают дополнительный заряд бодрости, повышаются рефлексы, реакция, ловкость и сила воинов, физическая защита и иммунитет от болезней и ядов, возможно временное повышение ранга.

Хороший баф по низкой цене, всего за 29,99 кристаллов)

Ритуал «Проклятье Изменчивости»

Во время перемещения к осколку Подлого Мафа длится подготовка ритуала (сбор информации о противниках и союзниках, чтобы учесть все факторы и оптимальнее подготовить ритуал; аккумуляция в накопителе значительных запасов магической энергии), а сразу по прибытию – проводится активизация ритуала: массивная волна энергии проносится по всему осколку Подлого Мафа, слегка видоизменяя конечности, кожный покров и внутренние органы (изменения не смертельны, но должны стремительно испортить настроение, работоспособность и эффективность действий всех, кто не входит в число союзных юнитов: если у тебя кожа взялась пузырями, изо рта еле-еле сочится кровь, а на ладонях – гноящиеся язвы, то все усилия будут направлены на попытки излечиться, а не на выполнение каких-либо действий, не направленных на выздоровление).

Залог победы, не только кинуть благо себе, но и проклятье врагам.

Ритуал «Вольт мира»

На осколке Подлого Мафа маги создают схематическую копию осколка, заполняют её пробами земли с соответствующих территорий и после медитации вливают магическую энергию в схему. Память земли позволяет восстановить точный облик земель, а также - того, что на них находится. Благодаря ритуалу можно просканировать сразу все земли, образцы почвы которых использованы в ритуале, а на схеме иллюзорно отобразятся имеющиеся предметы, животные, ресурсы, поселения. После окончания ритуала должен появиться объёмный детальный чертеж осколка.

Активизация ритуала должна произойти сразу после abordaja, чтобы ритуал не был прерван.

Приметка: после того, как станет известно, где находится сокровищница Подлого Мафа -

отправить туда шпиона (и нанятые на текущем ходу отряды (6 стражей) на случай возможных столкновений со караульными отрядами противника – отвлечь и задержать, пока шпион будет убегать с сокровищницей) кратчайшим и безопаснейшим из доступных путей (благодаря схеме можно будет обнаружить таковой) для захвата и эвакуации ценностей из сокровищницы в сокровищницу Кэалю.

Ну конечно куда же без Вольта Мира и великого похищения казны =)

4. Для улучшения настроения и повышения религиозности населения проводится всегосударственная служба Кэалю, Владыке Крелла (без выделения государственных средств, просто пропаганда).

5. Провести учения среди обычного населения и сформировать программу подготовки ополчения с учётом использования знания местности метаморфами и их умения приспосабливаться наилучшим образом к окружающей среде (выделить все свободное после свершенных действий и уплаты налога золото).

6. Полиант, герой Кэалю делает предложение руки и сердца Ринко, героине Хезиориса, дабы вечно сопровождать её на полях сражений и в мирные времена на жизненном пути (с целью укрепить взаимоотношения между осколками Владык Кэалю и Хезиориса и народами, их населяющими).

Алко-forever молодец, писал хорошие и неординарные ходы, за это ему спасибо, первооткрыватель имб (кролик просто имбовщик, а алко, именно первооткрыватель). А вот и мой скромный ответ:

Полиант и Ринко поженились на поле боя, это была незабываемая свадьба, их женил какой-то капитан Барбароса. А спустя несколько мгновений битва уже была закончена. Все были так счастливы

- "Эхо Астрала". Проведя медитации поочередно на каждом из доступных типов земель на островке метаморфов и у "соседей по абордажу", с которыми согласовано свободное перемещение, маги начинают чувствовать сверх-сущности наподобие демонических сил, пришельцев из иных миров и т.д., а также оные начинают отображаться на схемах, которые

были созданы при ритуале "Волт мира" (ритуал позволяет отображать на схемах точное местонахождение на островке сверх-естественных существ невзирая на те усилия, которые данные существа уделяют маскировке).

Приметка №1: это позволит при появлении на осколках меня, Хекса и кролика получать сведения о подобных существах заранее и не быть неожиданно атакованными, а также - сработать на опережение при необходимости.

Приметка №2: в частности, это позволит понять, что именно за существо находится на островке кролика и где именно, а также - даст возможность отслеживать перемещения этой существности.

Молодец, что написал подробно, чтобы не прокопаться, наверно был опыт адмэ ищущих лазейки в ходах игроков (я один из них).

- "Семь вестников". После долгого поста и ежедневных изнурительных медитаций семь магов-метаморфов погружаются в особый сон, за которым следят их коллеги-маги. В этом сне они "отпускают" на время души от тел наподобие астральных проекций и подселяются к организмам на острове, который хотят исследовать, и с помощью имеющихся в телах разума, памяти, органов чувств стараются накопить как можно более полный пакет информации, совместно с которым и возвращаются в свои тела. В данном случае ритуал используется для исследования острова Монэ, находящегося неподалёку.

Приметка №1: если следящие за спящими почувствуют неладное (например, через канал связи между душой и телом просочится противник), то подают сигнал, который активирует создание резервной копии накопленной информации, запечатываемой в мысленный кокон, который отправляется в тело мага. "Вестник" же в таком случае становится автономным, отправляя отчёты по мере возможности, и через ход возвращается в своё тело вне зависимости от обстоятельств.

Если не изменяет мне память маги так ничего не узнали, так как в тот ход Монэ убил об Хексигу.

-) Ритуал "Великое Воссоздание"

Используя полученные от Парящего образцы тела Хитмана маги создают клонов-Хитманов из обычной материи, которая имеется у них под рукой, целыми отрядами. Для улучшения

способностей по перевоплощению они создаются с вкладыванием гена метаморфов, отвечающих за приспособляемость и изменения

Клоны полностью подчинены Кэалю (внутри тела расположена крохотная частичка Владыки (буквально молекула), которую он вкладывает самостоятельно при ритуале, не доверяя это делать никому), что позволяет проконтролировать любую операцию, которую оные выполняют. При попытке поимки клонов или перехвата контроля над ними без разрешения Кэаля, клон входит в агрессивную стадию и любую попытку контроля воспринимает как атаку. В агрессивной стадии клон игнорирует умения контроля (в обычной стадии клон может быть подвержен умениям контроля, но любая попытка подобного действия сразу воспринимается частичей Кэаля как сигнал к переходу в агрессивную форму, если не исходила от лиц, допущенных к контролю над клонами: по умолчанию таковыми являются Парящий, Хезиорис и Кэаль, разумеется; пополнения списка может производиться исключительно Кэалем). Сразу, как только ситуация стабилизируется и попытки перехвата контроля или поимки клонов прекращаются, клоны возвращаются к выполнению своих задач. Если клоны не получили четких задач, то должен выполняться "триггер совершенствования": спящий режим для экономии расхода энергии и восстановления сил тела, тренировки, период релаксации (для насыщения тела магической и/или астральной энергией, если таковая требуется телу).

А вот и почти халявная армия из элитных убийц, которые могут быть кем угодно, ловко придумано=)

-) Ритуал "Инициация" (проводится лично Кэалем)

Выделяя гены из образцов Хитмана и введя их себе, Кэаль, не теряя свои способности Владыки, становится одновременно и полубогом (получает возможность покидать свой осколок и перемещаться к другим без затрат астральной энергии), а представители его народа - +1 к Войне за счёт особых умений Хитмана.

Ничего не поделаешь, красиво обставил, и теперь придется бонусные статьи давать.

6. Тщательно осмотреть доступные метаморфам схемы осколков Парящего, Хезиориса и Кэаля и найти драконов либо скелеты драконов, живших на осколках прежде. При обнаружении - отправить туда экспедицию за скелетами.

7. Владыка Кэаль, используя полученный навык свободного перемещения между осколками, путешествует по незанятым до сих пор осколкам и предлагает местным присоединиться к нему, обращая внимание на счастье, царящее в его народе. Речь примерно следующая:

"Дети мира...Вы повиновались своим богам и вождям...Вы развивались - и достигли того уровня, когда я заинтересовался Вами. Но Вы не так счастливы, как мой народ...Я предлагаю Вам присоединиться ко мне и постичь Рай при жизни!"

А вот и результаты того хода:

В результате Вольта Мира, вы обнаружили, что зона анти магического воздействия стала в 2-3 раза больше, и что она делает сбой в вашей карте, мешая воссоздать точную копию. Все что вам удалось узнать, что в темных подземельях под хезиорисом находится Дракон, нужно разрешение и помощь хезиориса, чтобы туда попасть.

Владыка тепекается на первый ближайший осколок чтобы присоединить осколок к себе, но как только вы объявились перед вами сидел на стуле человек в маске.

- Ай-ай-ай, как не хорошо использовать труп человека, которого Я убил, привил к себе гены его, но я не позволю самонадеянным Владыкам, делать что вздумается, - с этими словами он хватает орех и отделяет часть осколка, на котором вы были, и отправляет растворить в пустоте. Вы чудом успеваете создать портал и свалить обратно.

Провести ритуалы:

- "Невероятная Приманка".

Ритуал, проведённый совместно 12-ю магами, внушает чрезвычайно стойкое, но ненавязчивое желание атаковать любого противника примерно в одно время только определённые провинции всего союза - 4 провинции, в которых находилось антимагическое поле и в которых особо ничего не развилось благодаря именно антимагическому полю (соответственно, потерь не будет). Благодаря ритуалу каждый, кто будет планировать атаку на союз, будет считать, что их цель находится по тем или иным причинам находится именно на этих провинциях. Провести с максимальной вероятностью.

- "Всеобщее благословение"

На союз накладывается благословение лично Кэалем. Благодаря своей возможности перемещаться между осколками бесплатно и быстро он облетает весь союз и благословляет его своей мощью: работники начинают лучше работать, воины - лучше сражаться, население - быстрее размножаться и т.д. Кажется, что сама земля становится добрее к людям и нелюдям, её населяющим...

Собственно, это были его последние ритуалы, а дальше вы знаете эпичный мордобой, и победа в финале.

Достижения:

Алко_Форевер – Астральные воины: Атака клонов – за придумывания, машины для клонирования.

Алко_Форевер – Человек-Ритуал – за проведения множества ритуалов.

Алко_Форевер – Победитель по жизни – за победу в игре.

Алко_Форевер – Ухожу я от вас – за возможность Владыкой покидать осколок.

Sandrox/Хексиго (Хезиорис)

12)Хексиго – Самый лучший игрок, которого жаждут все адмэ и котэ этого форума. Он единственный кто нарисовал нескольких представителей своей расы, причем красиво нарисовал. Большая часть его ходов составляли проработки битв, с учетом множества тактик, которые он мне запретил выкладывать. Не побоюсь я этого сказать, но он единственный кто получал постоянный нехилый бонус к силе армии. Если будут возражения и возгласы как так, то сами тогда попробуйте нарисовать своих существ и написать ход в 10 вордовских страниц. Знаю, что он меня несколько месяцев пилил, плакал и обижался, что я его оставил последним, но это, потому что я хотел завершить эти хроники эпично, и самой лучшей литературной игрой победителя этой игры. Извиняюсь за все эти отговорки и надеюсь ты меня простишь Хексиго, приятного чтения дорогие игроки и просто читатели=)

http://www.heroeswm.ru/photo_pl_photos.php?aid=250651 ссылка на зарисовки фавоксов=)

1. Содружество Нис.

Полис Нис – лидер и официальное лицо Содружества, именно здесь собирается сенат и

проводиться переговоры о внешней политике.

В сенате присутствуют 5 представителей Ниса и 2, представителей субъектов Содружества.

Те кто входят в Содружество по собственной воли, получают два места в сенате и разрешение представлять интересы собственного субъекта голосованием и внесения предложений.

*Они будут иметь право определять внутреннюю политику, исповедовать верование и придерживать собственную культуру, в то время, если не будут действовать против интересов Содружества. В поселение будет присутствовать эмиссар, который будет не больше чем наблюдатель и советник (если к нему обратятся). В их поселении может присутствовать отряд Содружества, который полностью оплатит свое содержание.

Те кто входят в Содружество по воле Ниса (после аннексии), получают только одно место в сенате и право голосовать, но не вносить свои проекты. Они могут исправить собственное положение, если выплатят контрибуцию, (золото), но в то же время постоянно выплачивают повышенный налог в качестве своего наказания.

*Так же они не имеют права определять свою внешнюю и внутреннюю политику, для этого там будет эмиссар Содружества, или группа эмиссаров, которые будут решать как помочь заблудшим. В поселении обязательно будет присутствовать отряд, который будет следить за миролюбием жителей, но в то же время будет оплачивать собственное содержание (платит Содружество, а не поселение).

*Последнее делается для того, чтобы присоединение по собственному желанию, было более привлекательное. В то же время, как жест доброй воли к даже тем, кто решил противостоять Содружеству.

*В любом случае, предложенная модель государства должна быть куда более привлекательной для любых нейтралов, чем простое присоединение и бесправное существование.

А хорошо придумано, благодаря этому он даже без боя захватывал себе новые территории и население более лояльно относилось к нему=)

5. Пока летим к осколку – проводим разведку всеми силами. Ищем железо (очень мне нужно). Для этого благословляем каждую неакта персональным заклинанием ощущения железной руды.

6). Другие исследователи сбиваются в группу и ищут сами. Все что найдут исследователи они

обязаны доложить в конце экспедиции. Если они найдут поселение фавоксов, они должны вступить в мирные переговоры предлагая тем присоединиться, если они будут сомневаться им необходимо рассказать о Нисе и о том, что им выплатят необходимую гуманитарную помощь (в золоте) чтобы они поняли, что вместе нам будет лучше. Это впрочем относится до поселений любой другой расы. Выплата договорная... если они будут просить слишком много, намекнуть что вскоре ситуация может измениться и вместо золота мы придем с железом (собственно введем войска).

*Те кто присоединяться добровольно войдут в состав Содружества как субъект с двумя местами в сенате.

*Те к кому я вернусь на следующий ход - только с одним и повышенным налогом.

Собственно, обычные поиски, и обычные манипуляции ничего особенного.

10. Дар «бонусная армия» получает бонус за «лучший проф по мнению админа».

Что тут поделатъ, пришлось дать, он умеет убеждать =)

Создание интернатов в которые семьи могут отдать тех детей которых они не могут прокормить (с условием, что у семьи больше троих детей). Такие сироты получают статус «Дети Кводо» и обучаются тем профессиям которые угодно правительству. Во время жизни в интернате их обучают сельскому хозяйству, животноводству и грамоте.

+ Те кто проявляют хорошие результаты по грамоте будут в дальнейшем обучаться на чиновников.

+ Крепкие парни будут обучаться военному искусству.

+ Те кто проявляют задатки магического дара будут в дальнейшем обучатся магии.

+ через чур хитрые парни и девочки (желательно девочки) будут в дальнейшем обучаться на агентов шпионажа и контр шпионажа.

++ Особо выдающимся из последних трех пунктов переводить в столицу в центральный Дом Кводо, где их будут учить лучше наставники.

+ Те кто ничего из себя не представляют будут обычными жителями.

«Поет, в солдатах, это безусловно красиво, но мало эффективно. А вот солдат без армейской дисциплины, это даже опасно» - Сусухунан Кахайа II

Каждый ребенок сирота, или третий, или четвертый (пятый и так далее) ребенок которого не может прокормить семья обязаны получить образование в школе закрытого типа:

- живут в общежитиях,

- питаются в столовой,

- учатся в школе,

- свободное время проводят на территории школы,

- в город выпускают только на выходные и по праздникам (если есть желание и если заслужил)

Учительский состав состоит из хорошо себя зарекомендовавших людей которым предлагают вроде бы и не сложный труд, преподавать детям, за достаточно хорошую зарплату.

В целом, мне нужно только три «общих» предмета:

Естествоведение - занимаются обучением детей прикладных наук, грамоте и чтению - определяю талант детей к ремесленничеству, купечеству, административной работе.

Философия - занимаются обучением детей гуманитарных и точных наук (математика там, что тогда вообще открыто было?) и определяют талант у детей к творчеству (поетизм, писательство, художество, архитектура, другое) и к научной деятельности (физика, химия, механика, биология).

Культура - занимаются физической подготовкой детей и закладывая в их молодые умы любви к родине и династии.

При этом обучение детей проходит в школах 2-3 года (ну сколько в то время можно было учить детей?). При этом обучение проходит в основном зимой и летом... (или в дождевой сезон?). Словом тогда, когда от детей на полях толку мало. «Практические» занятия - работа в сельском хозяйстве, которая позволит уменьшить затратность содержания этих собственно говоря детей, так как хотя бы еду они выращивать себе будут сами.

Первые год их обучают всему по немного, следующие 2 года понемногу отсеивают «лишние» для детей предметы и акцентируют внимание на том, к чему ребенок проявляет больше рвения или таланта.

Закончившие обучение дети могут вступить в специализированное училище, лицей, университет, институт в столице, или пойти в подмастерье (если ребенок выявил талант к ремесличеству), или же вступить на воинскую службу (как солдат). Военная служба – официально только для мальчиков, но вот из девочек, получаться хорошие куртизанки-шпионки (mmm... естественно когда вырастут!!!)

Вступление для обретенное высшего образования и того будет ли толк с абитуриента в данной фракции определяет комиссия в составе из 9 заседателей по три на каждый «предмет». При этом если по мнению комиссии ребенок рвется к тому жизненному пути где не место его талантам, комиссия может предоставить ему право «одного года», по окончании которого отставания от других учащихся будет зачтено как «провал» и ребенка перенаправят туда куда рекомендует комиссия, или вообще выгонят...

В высшем заведении ребенок получает специализированное образование (наверное, не сильнее современного училища), но вместе с этим, он обязан ориентироваться в предметах.

И тут я просто офигел, как он все это и тактику нападения, которую я не разглашаю (там тоже солидно) сумел придумать и написать за 3 дня, это было просто эпичное здание интернат Кводо, повышающий доход, уровень образование, счастье население, и многое другое.

7. Оплачиваю магическое напильное кролика 10 астралкой.

*Если его можно стакать несколько раз, то оплатить еще 2 раза.

*Если нельзя, то покупаю 3 билета в астральной лавке за 9,99.

Выступить перед войсками с речью:

Это великий день мой народ. День, когда над нами возвышелось великое зло! Существа живущие и на суше и в воде заключили пакт с большим злом за что получили огромный осколок в свое распоряжение! Народ осколка одурачен, но мы трезво смотрим вперед и непреклонными в своей великой цели! Мы обязаны уничтожить врага и не сами в этом бою, мои соратники! С нами множество Владык, некоторые слабые, другие сильнее, но именно мы представляем силу которая положит конец врагу всех свободных народов!

И я объявляю эту войну священной и пускай не будет сомнения в сердцах тех, кто ступит на поле битвы, что они делают святое дело! Пускай не дрогнет ваша рука направляя стрелу и магию, пускай наконечник глефы бьет точно в цель, а неак та защищают и благословляют вас!

И когда мы победим каждый из вас получит двойное жалование! Мы победим потому что равных нам нету ни на земле, ни в небе!

*После победы выплатить двойное жалование всем солдатам. Они знают, что получают больше, так что, надеюсь это поднимет их боевой дух и эффективность в бою.

Речь выдалась отличной, в воображении толпа так ликовала, что мне самому захотелось похлопать перед монитором =)

8. Сформировать ополчение – все население. Их задача сохранять спокойствие и в случае атаки по ним – разлететься оставив все на произвол судьбы, после чего спрятаться в горах и сообщить о нападении резерву.

9. Место для беженцев – долина в горах, которую легко заблокировать и тем самым изолировать врага и удерживать его там. (в случае если он будет агрессивно настроен) Создается с целью направления сюда всех желающих с осколка Мафа.

Взять и забрать население у Мафа, а потом под бафами напасть, лучшая из всех тактик, поверьте =)

2. Нанимаю героя:

Диозид – закадычный друг Ринко и вообще парень хоть куда. Имеет наиболее белые глаза на Рогдаре, от чего не имеет проблем с девушками. Душа компании и великий затейщик. Он естественно не гениальный тактик, но вот устроить праздник и провести его умеет лучше других.

Пожелание: Герой поднимает счастье населения.

Диозид, что-то знакомое вроде ресурс был такой, ну да ладно, герой тоже прекрасный.

5. Устраиваю феерический, эпический и мега крутой праздник с магическим шоу в честь открытия Ореола бури!

И еще 30 кристаллов в ход, чтобы она светилась так круто и ночью и днем (чтобы все знали какие мы крутые!!!)

Статуя должна светиться целый ход! Круглый ход! Каждый ход я буду тратить 30 кристаллов чтобы она светилась! И везде-везде каждую ночь по всему городу огоньки летают, и освещают улицу! И красотень же такая что ппц просто!

И еще ритуал «блуждающие огоньки». За 45 кристаллов в ход!

Если кто-то смотря на статую произнесет "фавоксы рулят!" то к нему подлетит ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ОГОНЕК и будет освещать ему ночь, до тех пор пока тот не скажет "Я не могу уснуть, чертов ты шарик!!!".

Админом обещано: +3 веры и 2,5 счастья.

Церемонию проводит Диозид.

6. Провожу исследования своего осколка два раза. Ищу поселения фавоксов еще не присоединившихся ко мне и другие расы. Привожу их к ореолу бури и показываю какие мы крутые!!!

Осталось только таблички везде развесить что фавоксы рулят, и вообще все это было создано с целью потратить кристаллы, но так как наука была на высоте (снижала расход), кристаллов даже после этого была тьма, тьмущая. Надо было Фореверу контрабандной ввозить, он знает, что делать с кристаллами, он бы столько ритуалов забабахал бы.

3. Я атакую осколки A1, Г3 – телепортом.

Местным сразу же предлагается вступить в Содружество добровольно, рассказывая о том, что Рогдар самый большой осколок, с самым большим населением, с самыми дружелюбными существами, Мы самые богатые и у нас столько кристаллов что их просто девать некуда. У нас даже не получилось сплавить все кристаллы на эпичную статую Ореола бури! К сожалению, оптимизация, вызванная нашей наукой значительно сократила наши расходы кристаллов...

Ах да, еще у нас армия круче всех. У нас единственных есть пятый ранг, так что мы круче всех не только в количестве, но и в качестве. Сопротивление нам бесполезно, тем более до смерти опасное. Так что у всех вас есть выбор. Присоединиться к нам, или присоединиться с своим

предкам...

Если отказываются, действовать по предыдущим тактикам. Ринко наградить медалью из кристаллов (так как золота у нас нифига нету...).

Были тяжкие времена, кристаллов девать некуда было, их отдавали на медали, делали из них статуи, а они как назло все не кончались =)

4. Принуждаю вступивших в Содружество и их представителей в совете, соблюдать следить за своими народами и продолжать соблюдать порядок. Любые провокации, а тем более открытые мятежи потянут за собой соответствующие последствия.

Напоминаю им, что фавоксы со своей стороны всегда держали слово и соблюдали обещания мирного присоединения любых добровольцев, не страдали ксенофобией и не мешали им жить.

Оставленный гарнизон в городе вместе с добровольцами следит за порядком.

5. Разрываю союз с Касом. Сообщаю о конфликте Фореву и Кролика. Прошу помощи, или хотя бы не вмешиваться.

6. Атакую Каса используя для этого 100 неакта, 50 застрельщиков 9 танкистов, ими командует Ринко. Остальные остаются на моем осколке продолжая следить за каким-либо недовольными настроениями (21 неакта, 6 застрельщиков).

Главной целью является Владыка, герои и армия. Если население останется в стороне – не трогать его.

7. Всех шпионов к Касу. С целью обнаружения войск, героев и Владыке и быстрее их убийства.

Пронюхав послание от Чешира, которое пришло Касу, который хотел предупредить сам о нем, но не успел, Хеэиорис отправил в атаку армию, и это единственный случай в истории великого Хеэиориса, когда его армия проиграла, все потому что Кас свалил куда подальше, оставив армию врага с носом.

9. Местным сразу же предлагается вступить в Содружество добровольно, рассказывая о том, что Рогдар самый большой осколок, с самым большим населением 6428 (и ни на одного меньше!!!!), с самыми дружелюбными существами. Мы самые богатые и у нас столько кристаллов что их просто девать некуда. У нас даже не получилось сплавить все кристаллы на

эпичную статую Ореола бури, уже второй ход! К сожалению, оптимизация вызванная нашей наукой значительно сократила наши расходы кристаллов...

Ах да, еще у нас армия круче и больше всех. И мы собственноручно кильнули всяких там элиток дьявола. Сопротивление нам бесполезно, тем более до смерти опасное. Так что у всех вас есть выбор. Присоединиться к нам, или присоединиться с своим предкам...

Предложить им не платить налоги в перший год, или выделить 5 золота в следующем ходу за каждую присоединенную ко мне провинцию без боя (отнимешь у меня от прибыли).

... Если не согласиться предложить им 10 за провинцию... (это половина долбанной мельницы!!!)

... ..НУ ЛАДНО! Но 15 за провинцию это последнее предложение! Грабежь среди белого дня!!! (это почти пачка отрядов первого уровня!!!)

Если отказываются убить всех сопротивляющихся и присоединить силой (выплатив 5 золота на провинцию, чтобы они не по умирали все), действовать по предыдущим тактикам (разделение на разведку, резерв и диверсионные отряды). Ринко наградить медалью из кристаллов (так как золота ОПЯТЬ у нас нифига нету...)

Тем временем Рико, ищет место дома куда можно сложить очередную медаль, весь дом был набит этими медалями, их просто девать некуда, половина ломбардов страны его уже в лицо знают, а другую половину уже предупредили об этом, так что сдать их уже не получится. Мало того что за каждое сражение дают медаль, так еще и зарплату ими выдают, она никак не ожидала, что её папаня такой жлоб.

А вот и мой ответ на его ход и атаку на Каса:

Вы построили здания и наняли войска, в Столице построен «Храм Войны», вы чувствуете что, построив это здание, вы опередили его. Из докладов шпиона, осколок Каса, разделился и улетел во время нападения. У обрыва находился человек в маске, который убил второго шпиона и благополучно исчез в портале. Так что нападение свершилось неудачно.

После высадки на осколок в Д9, к вам обратился посол.

- Слышь, ты кто такой? Давай до Свидания!

Вы осознали, что местное население терроризирует какой-то лорд «Гопникус» со своим войском, и вы спасли их, надрвав лорду задницу, вы получили 32 земель из которых 20 равнин, и 12 Водоемов, на которых 20 таверн, и 10 Застав. В качестве Благодарности к вам принесли дары в размере 590 Золотых, и неизвестный артефакт Древних. Также был найден Мифрил, в результате поисков. Вы обнаружили парочку зданий, но их нельзя отремонтировать. Также к вам присоединилась небольшое село. Все это было найдено с помощью ритуала Вольт мира, но что-то в последнее время он стал слабее.

Усилено случайных 4 дара, и вы получили 4 Очка характеристик. Вы можете атаковать 5 раз, отправлять 5 шпионов.

Суккуб отправляет вам обратную валентинку с воздушным поцелуем.

И на этом моменте Хезиорис влюбился в Суккубу Анджелику.

4. Провести ритуал «художественного мастерства» и получить эпические знания как рисовать портреты (25 кристаллов на ритуал). Растереть кристаллы в порошок, зачаровать их во все цвета радуги, рассыпать немного астрала (7 кристаллов на каждый цвет 1 асталла), и нарисовать всем этим портрет Анджелики и отправить ей!

5. Написать стих:

В любви позволено счастливым

быть всем живым и неживым:

вампир может любить вампира,

а мишка - мишку полюбить...

Волчата могут любить маму,

павлины - вместе танцевать...

Пингвины вместе любят слалом

по скользким граням...А ведь я...

Я - лишь Владыка Хезиорис...

Я тоже жив...И я люблю...

Люблю тебя, моя суккуба,

и жить вот так вот не могу...

Хочу с тобою быть я вечно,

поглаживая волос пряди

и обнимая бесконечно

свою Анжель...Вот грустно садит

Мой жрец вокруг соборов травы...

А я ему кричу: "Цветов!

Цветов побольше, попрекрасней!

Как признак чувств...Моя любовь..."

Отсылаю его розовой валентинке с бархатным бантиком.

6. Посадить дерево в саду!

7. Придумать имя для сына.

8. Поговорить с дочерью Ринко о том, что скоро у нее будет мама. И вообще ей самой давно

пора стать мамой! Может ее мама уже думает о внуках!

Стих просто божественный, его надо распечатать и положить в отдельную рамочку. Даже сам Чешир, который перехватил письмо, не мог его не передать Анджелике лично в руки, видимо на него еще действовал стих про Светлуса.

9. «Всяким случаем» может быть свадьба Хезиориса и Анджелики (я астральная сущность и смерть в первую брачную ночь от суккубы мне не страшна! (по идее (нужно проверить (если смерть страшна – то удержаться от первой брачной ночи (и от второй (и всех последующих, пока не исправим это досадное неудобство)))))).

На салюты во время свадьбы так же потратить кристаллы.

Запросить ВСЕХ! На наш пир.

настаивать на присутствие Кролика и Форевера и их героев.

12. Тактика стандартная. Мир счастье, процветание с самым сильным альянсом, и приглашение на свадьбу (когда та будет), или банальная резня, убийство, кровь и остальные не красивые события любой войны...

Битвами, как всегда, управляет Ринко, пользуясь теми тактиками которыми я учил ее в первых двух ходах.

13. Отправить 5 шпионов к Анджелики и помочь ей выбраться и безопасно добраться до осколка, если она согласится... И отправиться с ними лично оставив завешание:

"Если я умру, все унаследуешь ты, моя доченько Ринко! Пока ты не станешь Владычицей о тебе и всем твоим имуществом позаботится дядя Кэаль. Слушайся его и вырасти в хорошую Владычицу!"

Весь ход убил чтобы заполучить себе в жены Анджелику, красавица, правда Дьявол был немного зол от этого, но ничего, страшного не случилось, всего лишь слой мегатонный осколок выдвинул, и направил на Хезиориса.

А вот и мой ответ, на предпоследний ход:

Столько случилось и произошло, что ни пером описать, ни, словом молвить. Суккуба была очень рада подарками и дарами, а также тем, что появился герой, который спасет её. И в результате побега из Алькатрасса (замка Дьявола) вы встретили друг друга взглядом и поняли, что эта судьба, но радоваться нету времени, на вас движется очень очень очень злой Дьявол. Поэтому вы быстро сварили свадьбу и устроили мальчишник в дереве.

Вы обнаружили Артефакт Древних, но придя в сокровищницу разозлились, кто-то спер 2 остальных Артефакта, причем тот, кто хорошо вас знал, тот, который имел на ваш зуб, тот, которого возможно вы обидели, тот, кто из-за злобы призвал Дьявола, тот, кто тебе и так известен.

Если вы не догадались, то это был Кас =)

1. Нанять армию на все деньги.
2. Объявить мобилизацию и заказать в кузницах Фавоксов огромное количество оружия, которым вооружить население для повышения его боеспособности. *тратить золото
3. Укреплять населенные пункты рвами и стенами. *тратить золото.
4. С помощью дара "дополнительные воска" создать новый тип войск "суккубы".

Внешний вид: суккубы

Абилитка: "Красота" - слишком красива для демона чтобы он мог поднять на нее руку.

Абилитка: "Душа фавокса" - все суккубы занимают свое место среди фавоксов и верны им.

5. Ринко командует обороной.

А вот в принципе и последний его ход, так сказать глобальные приготовления перед финальной битвой.

Долгожданное достижение от Валерика:

Алко_Форевер – Имбы много не бывает - за офигительное количество разнообразных имб. Ну по количеству имб он явно уступает фавориту Хексиго=)

Мега Достижения:

Хексиго – Кузница Судьбы – за то, что построил столько кузниц, что получил скидку 93 % на найм всех войск.

Хексиго – Неудержимый Читер – за махинации с калькулятором, и за то, что он самый сильный игрок в игре.

Хексиго – Владыка Эпиков – за постройку трех эпичных построек: «Храм трудолюбия», «Храм Войны» и «Пантеон Трудолюбия».

Хексиго – Казанова – за то, что отбил Анджелику у Дьявола.

Хексиго – Фавоксы рулят! – за то, что фавоксы рулят.

Хексиго – Великий Победитель – за Великолепную победу.

Хексиго – Великий Стратег – за превосходную тактику, которую я не разглашал, чтобы он мог использовать её в других литках.

На это в принципе все, выложил хроники всех игроков, надеюсь никого не обидел. Спасибо за просмотры, желаю всем удачи, благодарю за терпение

<http://tl.rulate.ru/book/19668/487324>