**Уровни и количество очков за убийство:**

1 – 100 очков опыта 5 (опыт с убийства существа 1 уровня, 5%)

2 – 200 очков опыта 10 (опыт с убийства существа 2 уровня, 5%)

3 – 400 очков опыта 20 (опыт с убийства существа 3 уровня, 5%)

4 – 800 очков опыта 40 (опыт с убийства существа 4 уровня, 5%)

5 – 1.600 очков опыта 80 (опыт с убийства существа 5 уровня, 5%)

6 – 3.200 очков опыта 160 (опыт с убийства существа 6 уровня, 5%)

7 – 6.400 очков опыта 320 (опыт с убийства существа 7 уровня, 5%)

8 – 12.800 очков опыта 640 (опыт с убийства существа 8 уровня, 5%)

9 – 25.600 очков опыта 1.280 (опыт с убийства существа 9 уровня, 5%)

10 – 51.200 очков опыта 2.560 (опыт с убийства существа 10 уровня, 5%)

11 – 102.400 очков опыта 5.120 (опыт с убийства существа 11 уровня, 5%)

12 – 204.800 очков опыта 10.240 (опыт с убийства существа 12 уровня, 5%)

13 – 409.600 очков опыта 20.480 (опыт с убийства существа 13 уровня, 5%)

14 – 819.200 очков опыта 40.960 (опыт с убийства существа 14 уровня, 5%)

15 – 1.638.400 очков опыта 81.920 (опыт с убийства существа 15 уровня, 5%)

16 – 3.276.800 очков опыта 163.840 (опыт с убийства существа 16 уровня, 5%)

17 – 6.533.600 очков опыта 327.680 (опыт с убийства существа 17 уровня, 5%)

18 – 13.107.200 очков опыта 655.360 (опыт с убийства существа 18 уровня, 5%)

19 – 26.214.400 очков опыта 1.310.720 (опыт с убийства существа 19 уровня, 5%)

20 – 52.428.800 очков опыта 2.621.440 (опыт с убийства существа 20 уровня, 5%)

21 – 104.857.600 очков опыта 5.242.880 (опыт с убийства существа 21 уровня, 5%)

22 – 209.715.200 очков опыта 10.485.760 (опыт с убийства существа 22 уровня, 5%)

23 – 419.430.400 очков опыта 20.971.520 (опыт с убийства существа 23 уровня, 5%)

24 – 838.860.800 очков опыта 41.943.040 (опыт с убийства существа 24 уровня, 5%)

25 – 1.677.721.600 очков опыта 83.886.080 (опыт с убийства существа 25 уровня, 5%)

26 – 3.355.443.200 очков опыта 167.772.160 (опыт с убийства существа 26 уровня, 5%)

27 – 6.670.866.400 очков опыта 333.543.320 (опыт с убийства существа 27 уровня, 5%)

28 – 13.341.732.800 очков опыта 667.086.640 (опыт с убийства существа 28 уровня, 5%)

29 – 26.683.465.600 очков опыта 1.334.173.280 (опыт с убийства существа 29 уровня, 5%)

30 – 53.366.931.200 очков опыта 2.668.346.560 (опыт с убийства существа 30 уровня, 5%)

31 – 106.733.862.400 очков опыта 5.336.693.120 (опыт с убийства существа 31 уровня, 5%)

**Схемы создания по всему миру:**

1. Жилой дом 1 ур. (ресурсы для постройки – дерево 10 ЕД, Вода 10 ЕД, Металл – 1 ЕД, Энергия 5.000 ЕД, Семья (не менее 1 мужчины и 1 женщины) 1 ЕД)

2. Склад Ресурсов 1 ур, вместимость 2000 ЕД ресурсов. (ресурсы для постройки – дерево 20 ЕД, Вода 30 ЕД, Металл 10 ЕД, Энергия 10.000 ЕД.

3. Склад Продовольствия 1 ур, вместимость 2000 ЕД ресурсов. (ресурсы для постройки – дерево 20 ЕД, Вода 30 ЕД, Металл 10 ЕД, Энергия 10.000 ЕД).

4. Ферма 1 ур., может производить овощи (ресурсы для постройки – дерево 10 ЕД, Вода 5 ЕД, Металл 3 ЕД, Энергия 3.000 ЕД).

5. Меллорн 1 ур., контроль территории диаметром 50 м, используется для расширения контролируемой территории, способности – энергетический щит 1 ур. 30.000 ХП (ресурсы для постройки – очищенный саженец дуба 1 ЕД, Вода 2 ЕД, Энергия 5.000 ЕД, расстояние от материнского древа не менее 1 км.)

6. Княжеский терем 1 ур., является домом Князя (ресурсы для постройки – дерево 100 ЕД, Вода 200 ЕД, Металл 80 ЕД, кожа 10 ЕД, серебро 3 ЕД, Ткань 10 ЕД, Шкуры животных 5 ЕД, Энергия 25.000 ЕД).

7. Баня 1 ур., (ресурсы для постройки – дерево 15 ЕД, Вода 20 ЕД, Металл 10 ЕД, Энергия 15.000 ЕД).

8. Туалет 1 ур., (ресурсы для постройки – дерево 5 ЕД, Вода 8 ЕД, Металл 1 ЕД, Энергия 1.000 ЕД).

9. Колодец 1 ур., (ресурсы для постройки – дерево 5 ЕД, Вода 8 ЕД, Металл 1 ЕД, Энергия 1.000 ЕД).

10. Купель Возрождения 1 ур., (ресурсы для постройки – Вода 50 ЕД, камень 10 ЕД, водяные растения 20 ЕД, живая рыба 5 ЕД, Энергия 10.000 ЕД).

11. Беседка Концентрации 1 ур., (ресурсы для постройки – дерево 15 ЕД, Вода 10 ЕД, Металл 5 ЕД, камень 10 ЕД, Энергия 8.000 ЕД).

12. Преобразователь 1ур. (в скором будущем вам откроются его свойства, пусть будет сюрприз).

13. Схема Волшебное Озеро 1 ур., Ежедневная выработка Магической Энергии +500 в час. Живая Рыба +10 ЕД в неделю, Вода + 200 ЕД в сутки (ресурсы для постройки – Вода 10 ЕД, камень 5 ЕД, водяные растения 8 ЕД, живая рыба 3 ЕД, Энергия 30.000 ЕД).

14. Стационарный портал 1ур. (ресурсы для постройки – Вода 10 ЕД, камень 25 ЕД, Цемент – 10 ЕД, Накопитель энергии средний 3 шт. Энергия 30.000 ЕД).

15. Семя Цветка Феи, без уровня. (ресурсы для постройки – Энергия 500 ЕД, невинная неупокоенная душа, плод древа). **Из семени можно вырастить цветы Феи.**

16. Оберег против духов (аналог временного доступа для гостей), предлагается одевать всем чужакам при появлении на территории Княжества, и сдавать его при уходе.

17. Кузница 1 ур., производит инструменты, доспехи, оружие (ресурсы для постройки – дерево 10 ЕД, Вода 5 ЕД, Металл 20 ЕД, Энергия 6.000 ЕД, кузнечные инструменты (список прилагается), кузнец).

18. Лесной хутор 1 ур., является домом эльфийской семьи, клана, рода, в зависимости от уровня постройки (ресурсы для постройки – дерево 1.000 ЕД, Вода 2.000 ЕД, Металл 200 ЕД, кожа 20 ЕД, серебро 5 ЕД, Ткань 20 ЕД, Шкуры животных 5 ЕД, Энергия 100.000 ЕД, Семья (не менее 1 мужчины и 1 женщины) 1 ЕД.

19. Производственное здание (один из членов семьи должен владеть профессией, соответствующей схеме, семена деревьев для ограждения).

- Ткач – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 5 ЕД, Металл 1 ЕД, Энергия 3.000 ЕД,

- Гончар – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 15 ЕД, Металл 2 ЕД, Энергия 3.000 ЕД

- Портной – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 3 ЕД, Металл 5 ЕД, Энергия 3.000 ЕД

- Шорник – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 6 ЕД, Металл 8 ЕД, Энергия 3.000 ЕД

- Кожевенник – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 18 ЕД, Металл 10 ЕД, Энергия 3.000 ЕД

- Сапожник – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 8 ЕД, Металл 5 ЕД, Энергия 3.000 ЕД

- Стекольщик – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 2 ЕД, Металл 5 ЕД, Энергия 3.000 ЕД

- Ювелир – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 10 ЕД, Металл 8 ЕД, Энергия 3.000 ЕД

- Плотник-столяр – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 15 ЕД, Металл 14 ЕД, Энергия 3.000 ЕД

- Бронник – ресурсы для постройки: дерево 10 ЕД, Вода 15 ЕД, Металл 15 ЕД, Энергия 3.000 ЕД

20. Энергетический Накопитель (кристаллический, живой) без уровня - ресурсы для постройки – Энергия 10.000 ЕД, кристалл (чем дороже кристалл и прочнее его структура, тем выше уровень накопителя) или плод древа (уровень зависит от количества вложенной энергии, может расти). Вместо плода древа можно использовать сердца магических животных плоды волшебных растений иди живые организмы (карма потемнеет сразу, поэтому не зарывайся).

21. Магический посох (сетовый предмет), ресурсы – ветвь волшебного дерева, энергия 100.000 ЕД, накопитель энергии, металл на наконечник и крепление накопителя, драгоценый камень в соответствии с предпочтительной стихтей, камень душ, Свойства зависят от вложенных материалов и создателя.

22. Камень душ, без уровня. (ресурсы для постройки – Энергия 1000 ЕД, неупокоенная душа разумного, драгоценный камень). **От уровня души, количества влитой энергии, качества камня.**

**23. Кольцо мага (ресурсы: Камень душ, драгоценный камень, инертный металл 0,5 ЕД, Энергия 50.000 ЕД)**

24. Сын Древо (материалы: Схема активации, Основа (семя древа саженец дерева), Камень душ (не ниже большого), источник воды в 1 метре от места посадки, магический источник не дальше чем в 100 метрах от места посадки, кровь мага (для привязки к хозяину), для активации схемы требуется 15.000 стандартных единиц маны). Сын древа по своей сути находится между Меллорном и Материнским древом. Создает узел управления вдали от материнского древа. Связан с Материнским древом. Через него и ты можешь связаться с Древом. Причем не важно, на каком расстоянии от древа растет его сын, и не важно, в каком мире.

25. Магический Источник, ресурсы – Родник, энергия 500.000 ЕД, стихийный дух (элементаль), для вашего класса допускаются духи воды, природы, воздуха, света, жизни. Свойства зависят от призванного духа и создателя источника.

26. Ритуальный нож (материалы: Схема активации, Основа (очищенный металл), Камень душ (не ниже большого) 3 шт., кровь мага (для привязки к хозяину), для активации схемы требуется 700.000 стандартных единиц маны).

27. Вердамариллы. Вердамариллы – это живые крепостные стены эльфийских поселений. Ресурсы на участок стены шириной 2 м, высотой 5 м и толщиной 1 м (ориентировочно, так как чем больше ресурсов вложишь тем больше получится участок стены): энергия 5000 ЕД, вода 10 ЕД, Саженец колючего кустарника 1 шт.

28. Венец Мага - материалы: Схема активации, Основа (очищенный металл), Камень душ (не ниже Великого) 1 шт., кристаллический накопитель маны, кровь мага (для привязки к хозяину). Для активации схемы требуется 1.000.000 стандартных единиц маны.

29. Автоматическая пулеметная турель 1 уровень (ресурсы для постройки – дерево 100 ЕД, Вода 200 ЕД, Металл 200 ЕД, Энергия 10.000 ЕД, образец стрелкового оружия из которого вы хотите сделать турель). Может быть модифицирована в автоматическую артиллерийскую турель.

30. Энергетический Накопитель (кристаллический) без уровня - ресурсы для постройки – Энергия 10.000 ЕД, кристалл (чем дороже кристалл и прочнее его структура, тем выше уровень накопителя).

31. «Тайник» Уровень 1 (ресурсы для постройки – дерево 10 ЕД, Энергия 3.000 ЕД). Может быть построен на чужой и вражеской территории.

32. «Схрон» Уровень 1 (ресурсы для постройки – дерево 30 ЕД, Энергия 10.000 ЕД). Может быть построен на чужой и вражеской территории.

33. «Жилой схрон-бункер» Уровень 1 (ресурсы для постройки – дерево 40 ЕД, Вода 20 ЕД, Металл 5 ЕД, Энергия 15.000 ЕД). Может быть построен на чужой и вражеской территории.

34. Автоматическая зенитная установка 1 уровень (ресурсы для постройки – дерево 150 ЕД, Вода 100 ЕД, Цемент 10 ЕД, Камень 100 ЕД, Металл 300 ЕД, Энергия 15.000 ЕД, образец орудия из которого вы хотите сделать установку).

35. Боевой Управляющий Модуль уровень 1 (ресурсы для постройки – Вода 100 ЕД, Цемент 10 ЕД, Камень 300 ЕД, Металл 500 ЕД, Энергия 35.000 ЕД, камень душ (не ниже великого), Энергетический Накопитель (не ниже великого). Может брать под управление до 10 юнитов. С ростом уровня растет количество управляемых единиц, на 10 за каждый уровень.

36.Форпост (Необходимые ресурсы: дерево 200 ЕД, Вода 200 ЕД, Металл 350 ЕД, Камень 400 ЕД, кожа 50 ЕД, Бронза 10 ЕД, Ткань 100 ЕД, Шкуры животных 10 ЕД, Энергия 45.000 ЕД).

37. Топор владения (Металл 0,1 ЕД, Дерево 0,2 ЕД, Камень Душ (большой), Энергия 100.000 ЕД), этот топор является символом вашей власти, нельзя украсть, потерять, продать, подарить. При ношении Воодушевленность подданных повышается на 100%, Сила увеличивается на 100%, Дружина получает на 50% больше опыта. Топор может получать уровни, способности и достижения. Может сливаться с другим одушевленным оружием.

38. «Цитадель» уровень 1 (Необходимые ресурсы: дерево 2.000 ЕД, Вода 20.000 ЕД, Металл 40.000 ЕД, Камень 50.000 ЕД, кожа 500 ЕД, Ткань 1.000 ЕД, Пластик10.000 ЕД, Электроника 2.000 ЕД, Энергия 1.000.000 ЕД. Артиллерийские орудия: крупные 10 шт, Средние 20 шт, Малые 30 шт. Пулеметы 1.000 шт. Камень Душ не ниже Великого 1 шт. Схемы создания: Форпост, Башня Управления, Артиллерийская Турель, Зенитная Турель, Пулеметная турель).

39. «Энергетическая турель» уровень 1 (ресурсы для постройки – Электроника150 ЕД, Вода 100 ЕД, Цемент 10 ЕД, Камень 100 ЕД, Металл 300 ЕД, Пластик 20 ЕД, Резина 10 ЕД, Энергия 55.000 ЕД, образец оружия из которого вы хотите сделать установку).

40.Круг Призыва, Уровень 0 (необходимые ресурсы: Камень 100 ЕД, Металл 100 ЕД, Энергия 100.000 ЕД).

41. Храм Возрождения, уровень 1 (Необходимые ресурсы: Вода 1.000 ЕД, Камень 40.000 ЕД, Металл 20.000 ЕД, Цемент 500 ЕД, Камень Души, не ниже среднего 1 шт., Энергия 100.000 ЕД, Схема создания – Круг Призыва, Автоматическая Артиллерийская Установка)

42.Управляющий Блок Уровень 1 (МАХ 5) (Необходимые ресурсы: Металл 1 ЕД, Электроника 1 ЕД, Энергия 100.000 ЕД)

43. Вы создали сменное шасси для механоида типа Легкий Разведчик. Получена схема создания устройства Легкий Скаут уровень 1 (Необходимые ресурсы: Металл 5 ЕД, Электроника 4 ЕД, Пластик 2 ЕД, Тританиум 7 ЕД, пулеметы под винтовочный калибр 2 шт, средний магический накопитель 1 шт., Энергия 15.000 ЕД)

44. Вы создали сменное шасси для механоида типа Средний Разведчик. Получена схема создания устройства Средний Скаут уровень 1 (Необходимые ресурсы: Металл 10 ЕД, Электроника 8 ЕД, Пластик 4 ЕД, Тританиум 14 ЕД, пулеметы крупного калибра 2 шт, средний магический накопитель 2 шт., Энергия 30.000 ЕД)

45. Вы создали сменное шасси для механоида типа Тяжелый Разведчик. Получена схема создания устройства Тяжелый Скаут уровень 1 (Необходимые ресурсы: Металл 20 ЕД, Электроника 16 ЕД, Пластик 8 ЕД, Тританиум 28 ЕД, автоматические пушки 2 шт, средний магический накопитель 3 шт., Энергия 15.000 ЕД)

46. Форт-Заправка уровень 1 (Необходимые ресурсы: Вода 1.500 ЕД, Камень 60.000 ЕД, Металл 25.000 ЕД, Цемент 800 ЕД, Схема создания – Ремонтная Мастерская, Автоматическая пулеметная турель, ремонтные дроиды 5 шт., Малый реактор 1 шт., пулеметы 16 шт., Энергия 130.000 ЕД)

47. Харвестер уровень 1 (Необходимые ресурсы: Металл 5 ЕД, Электроника 5 ЕД, Пластик 2 ЕД, Энергия 50.000 ЕД)

48. Аналитический Центр уровень 1 (Необходимые ресурсы: Электроника 10 ЕД, Металл 3 ЕД, Тританиум 1 ЕД, Геморфит 3 ЕД, Скандиум 1 ЕД, Кристаллит 4 ЕД, Феррогель 1 ЕД, Фотонные проводники 6 ЕД, ИскИн с интегрированным камнем душ 1 шт., Магический накопитель средний, Энергия 100.000 ЕД).

**Подчиненные существа:**

Надя

Маришка

Турель МАГ-4 4 шт.

Турель ПАК-1 4 шт.

Гтиррота

**Значимые персонажи**

Степан

Маришка

Надя

Валя

Капитан Новиков

Полковник Орлов

**Энергокристаллы и Камни Душ**

Малый энергетический кристалл, мана 1.000

Средний энергетический кристалл, мана 5.000

Большой энергетический кристалл, мана 25.000

Великий энергетический кристалл, мана 125.000

Легендарный энергетический кристалл, мана 625.000

Мифический энергетический кристалл, мана 3.125.000

Божественный энергетический кристалл, мана 15.625.000

**Эльфийские семьи**

Семья Багряных Танцующих Листьев – из этой семьи первая жена Михалыча, Алина.

**Возможные точки открытия врат:**

- Мир Земля - Материнское Древо (доступ разрешен)

- Мир Вельд – произвольная точка, требующая наименьших энергозатрат для транспортировки (доступ разрешен)

- Мир Солнечный Лес – Форпост, (доступ разрешен)

**Прогресс преобразователя**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень преобразователя | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Человек | Эльф Древень | Эльф Древень Крестьянин | Эльф Древень Крестьянин Ремесленник | Эльф Древень Крестьянин Ремесленник Воин | Эльф Древень Крестьянин Ремесленник Воин  Казак | Эльф Древень Крестьянин Ремесленник Воин  Казак  Маг-ученый |
| Животное | Изменение сути | Изменение сути Частичное изменение формы | Изменение сути  Полное изменение формы | Изменение сути  Полное изменение формы Появление новых способностей | Изменение сути  Полное изменение формы Появление новых способностей  Появление магии | Изменение сути  Полное изменение формы Появление новых способностей  Появление магии Появление почти человеческой личности и интеллекта |
| Доп фун-ии | Восстановление при изменении | Восстановление | Омоложение | Принудительная Эволюция | Создание Химер | Создание новых видов из химер (размножение химер) |

**Прогресс круга призыва**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Призываемое существо/уровень круга | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Человек | Крестьянин | Крестьянин  Ремесленник | Крестьянин  Ремесленник  Воин | Крестьянин  Ремесленник  Воин  Ученый | Крестьянин  Ремесленник  Воин  Ученый  Маг | Крестьянин  Ремесленник  Воин  Ученый  Маг  Маг-ученый |
| Орк | Скотовод | Скотовод  Ремесленник | Скотовод  Ремесленник  Воин | Скотовод  Ремесленник  Воин  Вождь | Скотовод  Ремесленник  Воин  Вождь  Шаман | Скотовод  Ремесленник  Воин  Вождь  Шаман  Шаман-Говорящий с Духами |

**Касты в мире Сталофар**

* брахманы — священнослужители;
* кшатрии — воины;
* вайшья — рабочие люди;
* шудры — разнорабочие и слуги.

**Слоты для оружия в боевом интерфейсе Степана**

1. Холодное оружие, она разделялась на три части: ножи, дубинки, кастеты.
2. Пистолеты: Один пистолет, Двойные пистолеты, Тяжелый крупнокалиберный пистолет.
3. Винтовки: Винтовка, Снайперская винтовка, Тяжелая крупнокалиберная винтовка.
4. Автоматы (пистолеты-пулеметы): Автомат, Двойной автомат, Тяжелый крупнокалиберный автомат.
5. Пулеметы: Пулемет, Двойной пулемет, Тяжелый крупнокалиберный пулемет.
6. Гранатометы: подствольный (если экипирован на автомат), Ручной, Станковый.
7. Пулеметы, которые в норме ставятся на технику: танковые, авиационные, роторные.
8. Рельсовое оружие: Рейлганы различных моделей (3 слота)
9. Энергетическое оружие: бластеры, плазма, лазеры (3 слота)
10. Гранаты различного назначения (3 слота).

**Боевые юниты:**

1. **Тип боевой единицы: Легкая Автономная Интеллектуальная Пулеметная Установка**

**Название боевой единицы: МАГ-4 (четырехствольная)**

**Калибр боевой части: 7,92 мм**

**Звание: Рядовой (до следующего повышения 0/1.000 убийств). Все характеристики х 1**

**Уровень: 1 (опыт 0/200) За уровень дается 1000 ОР (очков развития)**

**Достижения: нет**

**Характеристики:**

**Количество урона в секунду: 2.000 ЕД (500 ЕД на каждый ствол х 4 = 2000)**

**Скорострельность в мин: 2400**

**Радиус поражения метров: 2000**

**Прочность: 20.000 ЕД**

**Энергия: 5.000 ЕД**

**Инвентарь:**

**Патроны 72.587/4.000.000 шт. Вода 40/40ЕД Машинное масло 5/5 ЕД.**

**Дерево 4.582 ЕД Камень 2.547 ЕД Металл 3.872 ЕД**

**Электронные компоненты 257 ЕД Пластик 291 ЕД Резина 1025 ЕД**

**Стекло 108 ЕД**

**Режимы функционирования: Боевой Режим, Режим Ожидания, Спящий Режим, Отключено, Консервационный.**

1. **Тип боевой единицы: Средняя Автономная Интеллектуальная Артиллерийская Установка**

**Название боевой единицы: ПАК-1**

**Калибр боевой части: 75 мм**

**Звание: Рядовой (до следующего повышения 0/1.000 убийств). Все характеристики х 1**

**Уровень: 1 (опыт 0/200) За уровень дается 1000 ОР (очков развития)**

**Достижения: нет**

**Характеристики:**

**Количество урона в секунду: 5.000 ЕД**

**Скорострельность в мин: 20**

**Дальность прямого выстрела, м: 900-1.300 (зависит от типа снаряда)**

**Максимальная дальность стрельбы, м: 7.678 – 11.500 м**

**Прочность: 40.000/40.000 ЕД**

**Энергия: 10.000/10.000 ЕД**

**Инвентарь:**

**Патроны 1.200/5.000.000 шт. Вода 50/50ЕД Машинное масло 15/15 ЕД.**

**Дерево 2.125 ЕД Камень 2.547 ЕД Металл 7.421 ЕД**

**Электронные компоненты 148 ЕД Пластик 351 ЕД Резина 524 ЕД**

**Стекло 147 ЕД**

**Режимы функционирования: Боевой Режим, Режим Ожидания, Спящий Режим, Отключено, Консервационный.**

1. **Тип боевой единицы: Оборонительная Автономная Интеллектуальная Саморазвивающаяся Система, тип «Цитадель».**

**Название боевой единицы: ДОМ-1**

**Тип управляющего ядра: Легендарный.**

**Звание: Рядовой (до следующего повышения 0/1.000 убийств). Все характеристики х 1**

**Уровень: 1 (опыт 0/200) За уровень дается 10.000 ОР (очков развития)**

**Достижения: нет**

**Характеристики:**

**Количество урона в секунду: 75.000 ЕД**

**Максимальный радиус контроля территории км.: 15**

**Прочность: 500.000/500.000 ЕД**

**Энергия: 100.000/100.000 ЕД**

**Инвентарь (вместимость): 21.874/100.000 ЕД . раскрыть ДА/НЕТ**

**Режимы функционирования: Боевой Режим, Режим Ожидания, Спящий Режим, Отключено, Консервационный.**

1. **Механоид - представитель новой механизированной расы.**

**Имя: не присвоено.**

**Уровень: 0 (0/100) Каждый уровень дает 10 ЕД прогресса.**

**Специализация 0 (допускается бесконечное количество профессий, каждая последующая, может быть изучена после изучения предыдущей доуровня 100(МАХ)).**

**Интеллект: 0 (с каждой единицей прогресса новые знания усваиваются на 1% быстрее, уровень может подниматься от убийств, от выполнения заданной работы (гражданская служба), вложением единиц прогресса)**

**Прочность: 10 (1000/1000 ЕД, +100 за каждую единицу прогресса)**

**Энергия: 10.000/10.000 ЕД (+ 1.000 за каждую единицу прогресса)**

**Количество пунктов поощрения за каждое строение во владении:**

**Символика**

- Флаг + 5 ЕД Воодушевление (Опыт 100)

- Гимн + 5 ЕД Воодушевление (Опыт 100)

- Герб + 5 ЕД Воодушевление (Опыт 100)

**Поселения:**

- Город +5% бонус к производству (Опыт 100)

- Деревня + 5% бонус к сельскому хозяйству (Опыт 30)

- Хутор (Опыт 10)

**Площадь территории:**

Опыт +1 за каждый гектар

**Население:**

Опыт +1 за каждые 100 человек

**Образование:**

-Сельская школа (7 классов)– 1 ЕД (опыт 10)

-Городская школа (10 классов) – 2 ЕД (опыт 20)

-Профессиональное училище (3 курса) - 3 ЕД (опыт 30)

-Университет (5 курсов) - 10 ЕД (опыт 100) + 5% бонус к образованию

- Академия (10 лет, вместе с магистратурой и аспирантурой) – 50 ЕД (опыт 500) + 10 % бонус к образованию

**Медицина:**

- ФАП 1 ЕД (опыт 10)

- ЦРБ 3 ЕД (опыт 30)

- ГБ 5 ЕД (опыт 50)

- ОБ 10 ЕД (опыт 100) + 5% бонус к медицине

- ЦКБ 20 ЕД (опыт 200) + 10 % бонус к медицине

- Скорая помощь 50 ЕД (опыт 500) + 20 % бонус к медицине

**Безопасность:**

- Дружина – опыт +1 за каждого воина

- Оборонительные сооружения – опыт +3 за каждое сооружение

**Судопроизводство:**

Положительные факторы

- Сельский староста + 1 ЕД морали

- Городской районный суд + 3 ЕД морали

- Городской суд + 5 ЕД морали

- Суд правителя + 10 ЕД морали

- Полиция + 20 ЕД морали + 5% бонус к морали

- Тюрьма + 100 ЕД морали + 10% бонус к морали

- Каторга + 200 ЕД морали + 30 % бонус к морали

- Виселица + 500 ЕД морали + 50 % бонус к морали

- Свод законов и правил о поощрении и наказании. + 150 ЕД морали +100% бонус к морали

Отрицательные факторы

- Гильдия воров - 20 ЕД морали - 5% бонус к морали

- Гильдия убийц - 20 ЕД морали - 5% бонус к морали

- Контрабандисты - 20 ЕД морали - 5% бонус к морали

- Проституция - 10 ЕД морали - 2% бонус к морали

- Наркоторговля - 40 ЕД морали - 15% бонус к морали

- Мошенничество - 10 ЕД морали - 2% бонус к морали

- Нераскрытые Убийства - 5 ЕД морали - 1% бонус к морали

- Нераскрытые кражи - 5 ЕД морали - 1% бонус к морали

**Уровни владения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Баронство  1 – 100  2 – 200  3 – 300  4 – 400  5 – 500  6 – 600  7 – 700  8 – 800  9 – 900  10 – 1.000  11 – 2.000  12 – 3.000  13 – 4.000  14 – 5.000  15 – 6.000  16 – 7.000  17 – 8.000  18 – 9.000  19 – 10.000  20 – 11.000 переход | Королевство  1 – 20.000  2 – 40.000  3 – 60.000  4 – 70.000  5 – 80.000  6 – 90.000  7 – 100.000  8 – 110.000  9 – 120.000  10 – 130.000  11 – 150.000  12 – 200.000  13 – 250.000  14 – 300.000  15 – 350.000  16 – 400.000  17 – 450.000  18 – 500.000  19 – 550.000  20 – 600.000 переход | Империя  1 – 1.000.000  2 – 1.100.000  3 – 1.200.000  4 – 1.300.000  5 – 1.400.000  6 – 1.500.000  7 – 1.600.000  8 – 1.700.000  9 – 1.800.000  10 – 1.900.000  11 – 2.000.000  12 – 2.500.000  13 – 3.500.000  14 – 4.000.000  15 – 4.500.000  16 – 5.000.000  17 – 5.500.000  18 - 6.000.000  19 - 6.500.000  20 - 7.000.000 переход |

**Устройство мира Земля-1**

К настоящему времени самым крупным образованием стала, как ни странно стала Московская Демократия. Территория, которая располагалась между крупными центрами, такими как Москва, Волгоград, Оренбург, Пермь. Правители этой структуры первыми сориентировались и стянули со всей доступной территории войска и военную технику, что потом сыграло роль в противостоянии за территорию. Контроль тут держали сохранившиеся спецслужбы. Соответственно «демократия» была под контролем этих самых силовых структур. В противовес силовикам организовалось второе по величине государство - Петербургская Диктатура. Диктатором стал главарь самой большой бандитской группировки, который, обретя способности Гросса ментального типа, взял под контроль сначала все криминальные структуры, а затем подмял под себя весь город и область. Сейчас под его контролем находилась территория между городами Санкт-Петербург, Мурманск, Архангельск, Сыктывкар. Земли, конечно, суровые, но и богатые на ресурсы. На третьем месте стояла Сибирская Республика, но не по территории. Территория была как раз громадной – Новосибирск, Алтайский края, Красноярский край и Иркутская область. Власть тут захватили олигархи, и отпускать ее не собирались. И промышленность тут развивалась быстрее, чем в других странах. Классический пример того, как могут вести дела эти профессиональные организаторы и управленцы, если их прижать, как следует, на ограниченной территории, где некуда бежать. Небольшая, но сильная страна располагалось на месте Приморья. Собственно Приморское Королевство, славилось своими Гроссами, которые прокачивались на могучих морских монстрах. И основным доходом этого королевства была торговля ингредиентами и мясом морского зверя. Королем стал губернатор Приморья, который став Гроссом, конкретно прокачался и сам себя назначил сначала губернатором, а затем уже королем. Все остальное пространство между границами крупных стран занимали мелкие образования, которые постоянно делись, соединялись, снова делились, пока не оказывались поглощены более крупными соседями.

**Карты развития:**

- Личные (для поднятия собственного уровня) х 2 шт.

- Строения (для поднятия уровня конкретного здания) х 2 шт.

- Разумного (для поднятия уровня любого разумного по вашему выбору) х 2 шт.

- Территории (для поднятия уровня любой подконтрольной территории) х 2 шт.

- Навыка и профессии (для поднятия уровня любого навыка или профессии) х 2 шт.

**Провинции:**

ДОМ-1 Провинция Начальная Земля-1. Управляет Гливин Носатый, дворф-полукровка, мужчина – администратор, Легендарный класс, 19 уровень. Таланты: Экономика, Делопроизводство, Промышленность, Механика, Ювелир, Мастер.

ДОМ-2 Провинция Волынь (бывшая Польша). Управляет Галатеель Болоэль, полу-эльф, мужчина – администратор, Легендарный класс, 21 уровень. Таланты: Экономика, Администрирование, Юриспруденция, Растениеводство, Музыкант, Интеллектуал.

ДОМ-3 Личный Домен. Управляет Гтиррота.

ДОМ-4 Провинция Рёссен (Бывшая Германия). Управляет

Ранторр Брукс, полу-орк, мужчина – администратор, Легендарный класс, 20 уровень. Таланты: Экономика, Аминистрирование, Юриспруденция, Животноводство, Мудрец.

ДОМ-5 Провинция Готланд (Балтийское море с островами). Управляет Бьёрн Нудноссон, Гундосый, Норд из Рода Морских Королей, мужчина – Администратор, Легендарный класс, 22 уровень. Таланты: Экономика, Промышленность, Океанология, Мореплаватель, Судовых дел Мастер.

ДОМ-6 Провинция Сканда (Скандинавский Полуостров). Управляет Асахарра Рей, Человек, Племя Рондо – Властители Великой Пустыни, мужчина – Администратор, Легендарный класс, 23 уровень. Таланты: Экономика, Аминистрирование, Юриспруденция, Выживание, Мудрец, Шахматист, Фехтовальщик.

ДОМ-7 Провинция Скифия (Украина, Белоруссия и вся Прибалтика с Восточной Пруссией). Управляет Иосиф Виссарионович «Сталин» Джугашвили, Человек, Горец, мужчина – Администратор, Мифический класс, 32 уровень. Таланты: Экономика, Администрирование, Юриспруденция, Выживание, Мудрец, Тактик, Стратег, Интриги, Подбор Кадров.