Новые миры: казус белли

1. Создание и пересоздание

1.1. Единственное ограничение для создания первой страны - будьте адекватны. ГМ оставляет за собой право не рисовать страну, которая не подходит под это описание.
1.2. Пересоздаваться возможно прямо по ходу игры неограниченное число раз, если на открытой части карты есть свободное место. Если же его нет - ожидайте открытия новых частей карты.
1.3. Появление новой страны зависит от эпохи:
1.3.1. Бронзовый век – 1 тайл
1.3.2. Железный век – 5 тайлов и 1 город
1.3.3. Античность – 10 стартовых тайлов и 2 города
1.3.4. Средние века – 15 стартовых территорий и 3 города
1.3.5. Ренессанс – 20 стартовых территорий и 4 города
1.3.6. Индустриализация – 25 стартовых территорий и 5 городов.
1.4. Игра начинается с одного небольшого участка карты, который дополняется по мере продвижения игры и расширения государств.

2. Роллы

2.1. Роллы зависят от текущей эпохи.
Роллы делаются следующим образом: ##5dX##, где X — число сторон дайса в эту эпоху.
X = 6 в бронзовый век
X = 9 в железный век
X = 10 Начиная с античности и всех последующих эпох.
Роллы:
1-3 = +5 ОД
4-6 = +10 ОД
7-9 = +15 ОД
0 = +20 ОД
Дабл/3д Пали = +25 ОД
Трипл/4д пали = +40 ОД
Квадра/5д Пали = +50 ОД
Пента = +80

3. Ресурсы

3.1. Механика ресурсов
3.1.1 Ресурсы дают игроку различные бонусы, бонус от одного вида ресурсов слаживается в сумму.
3.1.2. Ресурсы появляются на карте по мере смены эпох.
3.1.3 Невозможно пересылать ресурсы в одностороннем порядке
3.2. Виды ресурсов
3.2.1. Бронзовый век:
бронза +3 ОД к атаке и защите,
мех +1 ОД,
хлопок +1ОД (доп. +1 ОД при наличии рабов, доп +1 ОД при наличии ткацкого завода)
рабы -1 ОД к стоимости постройки города. Появляются только после захвата вражеского города. Удаляются по достижению эпохи Ренессанса.
3.2.2. Железный век: ресурсы бронзового века +
вино +1 ОД (доп. +1 ОД при наличии винно-водочного завода),
золото +2 ОД (доп. +2 ОД при наличии золотовалютного завода),
ткани +1 ОД (доп. +1 ОД при наличии ткацкого завода),
железо +5 ОД к атаке и защите (доп. +2 ОД при наличии военного завода)
3.2.3. Античность: ресурсы предыдущих эпох +
Соль +1 ОД, спавн только в воде
Чай +1 ОД
Кофе +1 ОД (доп. +1 ОД при наличии пряностей)
3.2.4. Средние века: ресурсы предыдущих эпох +
Пряности +1 ОД
Сахар +1 ОД
Мясо +1 ОД к морским перемещениям (доп. +1 ОД к морским перемещениям при наличии соли)
3.2.5. Ренессанс: ресурсы предыдущих эпох +
Слоновая кость +1 ОД (доп. +1ОД при наличии золота)
Драгоценности -1 ОД к стоимости всех построек и улучшений.

4. Постройки

4.1. Все дополнительные строения должны примыкать в радиусе не более 1 тайла к городу. За ход можно строить не более трёх сооружений.

4.2. Типы построек.

4.2.1. Города:
Города дают игрокам +1 к итогу ролла. Стоимость его захвата равна 5 ОД.
Постройка города стоит 5+n*2 ОД, где n – это количество контролируемых городов.
По мере продвижения Эпох, появляется возможность улучшать города. Улучшение стоит 10+n*2 ОД, где n – это количество улучшений такого типа. Каждое улучшение города дает +1 ОД бонус к роллу и +5 ОД к стоимости его захвата.
В бронзовом и железном веках постройка городов возможна только у территорий, прилегающим к рекам/морям.
Максимальное количество городов: 5 в бронзовом веке, 10 в железном веке, 15 в античности и далее неограниченно.
До наступления средних веков все захваченные города уничтожаются, при этом на их месте появляются рабы.
Можно освободить рабов, превращая точку рабов в город за 0+n*2 ОД, где n – это число уже имеющихся городов.

4.2.2. Порты:
Стоимость постройки Порта равна 10 ОД.
Для заключения торгового договора несмежных стран необходим минимум 1 порт. Для заключения договора с двумя странами - два порта. С тремя - три, и т.д. Для торговли между двумя странами достаточного одного порта.
Первый торговый порт уменьшает стоимость путешествия по прибрежным территориям воды с 5 ОД до 4, второй с 4 до 3 и.т.д.

4.2.3. Форты:
При достижении средних веков, игроки имеют возможность построить форт.
Стоимость постройки неукомплектованного Форта равна 10 ОД, при этом содержание одного форта в укомплектованном состоянии стоит 1 ОД в ход.
Форт повышает стоимость захвата прилегающих тайлов до 5ОД, захвата самого форта стоит 30 ОД.
В неукомплектованном состоянии форт не обеспечивает защиту прилегающих территорий, а его захват становится равен 1 ОД.
Для приведение форта в укомплектованное/неукомплектованное состояние требуется 2 хода.

4.2.4. Университеты:
При достижении эпохи Ренессанса, игроки имеют возможность построить Университет.
Стоимость постройки Университета равна 10+n*5 ОД, где n - это количество контролируемых Университетов.
Университет дает возможность исследовать проекты, дающие определенные бонусы.
Есть определенное дерево проектов, из которого можно выбрать себе бонус. Описание и название проекта зависят от вашего РП.
Каждый Университет дает бонус к скорости исследования проектов, равный +5.
Максимальное количество университетов: 3 в Ренессансе, 5 в Индустриализации.

4.2.5 Заводы:
При достижении эпохи Индустриализации, игроки имеют возможность построить Заводы.
Стоимость постройки Завода равна 15+n*2, где n - это количество уже построенных Заводов.
Есть несколько разных типов Заводов: Золотовалютный, Военный, Ткацкий и Винно-водочный.
Каждый из них увеличивает бонусы от всех единиц определенных ресурсов.
Бонус к ресурсам дается только на территории одного материка/острова.
За половину стоимости постройки завода можно переориентировать его на другой вид ресурсов.

5. Торговля

5.1. Начиная с Железного века, игрокам становится доступна торговля. Она осуществляется путём обмена единицы одного ресурса на другую либо по морю через Торговые Порты, либо по общей границе метрополий. Запрещено обменивать одинаковые ресурсы. Обменивая ресурс, игрок теряет его бонус, однако получает бонус покупаемого ресурса.
5.2. Все ресурсы, кроме металлов (бронза, железо, золото), при торговле дают двойной бонус, если они уникальны для страны игрока. Ресурс не считается уникальным, если он присутствует на территории страны или уже закупается.
5.3. Каждая сделка заключается минимум на два хода.
5.4. Воюющие между собой страны не могут торговать.

6. Религия

6.1. Религии в игре поделены на пять категорий, что дают различные бонусы. Название, подробная система и описание религий зависит от вашего РП.
6.1.1. Пантеизм - Вселенная = Бог: Бонус +3 к захвату нейтралов в состоянии Мира.
6.1.2. Политеизм - Многобожие: Бонус от торговли с Дуалистами и Монотеистами удваивается (кроме металлов).
6.1.3. Дуализм - Добро и Зло: Бонус -3 к цене построек в состоянии Мира.
6.1.4. Монотеизм - Бог един: Бонус +5 к роллу во время Войны с иноверцами. Время формирование казуса белли сокращено на 1 ход.
6.1.5 Атеизм - Бога нет: Бонус +2 во время оборонительной войны. Имеется уникальная ветка исследований в ренессансе и индустриальной эпохе.
6.2. Смена религии возможна только при Реформации или при насаждении религии при вассалитете.
6.3. Для улучшения религии страна должна пройти период Реформация. Реформация случается при достижении эпохи Ренессанса. Реформация приводит к гражданской войне. Староверы получают случайный процент территорий страны, выясняемый роллом ##2d4##. Первый ролл - часть территорий у новой религии. Второй - часть территории староверцев. За новую религию роллит Игрок. За староверцев - ГМ. Обе стороны находятся в перманентной Тотальной войне. Реформация завершается только победой одной из сторон. Соседние государства могут присоединиться к войне Реформации. Для присоединения, страна-интервент должна иметь такой же религиозный уклад, как и сторона за которую они вступаются.
6.4. Улучшенные религии:
6.4.1. Пантеизм - Экологический рай: Бонус -10 к цене постройки Заводов. Бесплатный завод.
6.4.2. Политеизм - Единение с миром: Бонус от торговли с Дуалистами и Монотеистами утраивается (от металлов — удваивается).
6.4.3. Дуализм - Абсолютная гармония: Бонус +5 к роллу и -6 к цене построек и улучшений в состоянии Мира.
6.4.4. Монотеизм - Огнём и мечом: Бонус +15 во время Войны с другими религиями. Время формирование казуса белли сокращено на 3 хода.
6.4.5. Атеизм - Эврика: Бонус +2 к скорости исследования проектов за каждый университет. Бесплатный университет.

7. Дипломатия:

7.1. Начиная с Железного века, игрокам становятся доступны пакты о ненападении. Их подписание стоит 0 ОД для обеих сторон.
Страны, имеющие пакт о ненападении, не могут объявить войну друг другу. Чтобы разорвать пакт, нужно потратить четверть очков за ход односторонне.

7.2. Начиная с Античности, игроки могут заключать союзы. Один союз на игрока. Подписание союза стоит 10 для обеих сторон.
Страны, имеющие союз, могут помогать друг другу в войне, передавая до половины ролла, и передавать территории, но только смежные и не больше 10 за ход. Союзники не могут атаковать друг друга.
Чтобы разорвать союз, нужно потратить половину очков односторонне.

7.3.В результате войны одна страна может стать вассалом другой. Это обнуляет все её дипломатические и торговые связи.
Вассал может передавать до половины своего ролла сюзерену, по решению последнего. Вассал не имеет права использовать дипломатию (кроме торговли) или воевать без разрешения сюзерена. Если вассала атакуют, сюзерен тоже считает себя атакованным. Территория вассала считается "родной" территорией сюзерена.
Сюзерен может навязать вассалу свою религию. После обретения независимости, вассал может вернуть себе старую веру, либо навсегда остаться с новой.
Сюзерен может в любой момент освободить вассала.
Города захваченные при вассализации, которые впоследствии остаются на территории вассала, не становятся рабами, оставаясь городами.

8. Морские путешествия:

8.1. Путешествию по морю возможно только по прибрежным территориям за 5 ОД.
8.2. Один Торговый Порт уменьшает цену путешествия по прибрежным территориям на 1 ОД.
8.3. С наступлением Ренессанса открывается перемещение по океаническим тайлам за 10 ОД и кругосветные путешествия, при наличии Торгового Порта.
8.4. Если у одного игрока преимущество по количеству портов, то он может объявить блокаду своему противнику, прерывая его морскую торговлю с одним игроком.
8.5. Любые территории отделенные от начальной территории игрока (от Метрополии) считаются Колониями. На расширение Колоний тратится на 1 ОД больше за каждый тайтл, пока в колонии не будет построен порт. Новый игрок может начать игру вашим вассалом в одной из колоний на его выбор, при этом вся территория колонии переходит вассалу.

9. Войны:

9.1. Война может быть объявлена только после организации казус белли. На каждую Эпоху доступно определенно количество поводов к войне.
9.2. Организуя казус белли игрок озвучивает тип войны и претензии на территории соперника. От выдвинутых претензий зависят границы боевых действий игрока и его награды за победу. Атакованный игрок автоматически начинает “оборонительную войну”.
Для формирования казус белли нужно выждать определённое время и уплачивать по 1 ОД каждый ход до окончательного оформления претензии.
9.3. Казус белли может быть актуальным максимум 1 эпоху, для заключения пакта о ненападении или союза все взаимные претензии должны быть аннулированы.
9.4. После окончания войны независимо от результатов атакующая сторона автоматически получает перемирие с обороняющейся стороной на 5 ходов, которое можно убрать ценой в половину ОД.
Перемирие – форма временного договора о ненападении, действующая в одностороннем порядке.

9.5. Казус белли

9.5.1. Бронзовый век, максимально возможное число одновременно формируемых претензий - 1:
9.5.1.1. Оборонительная война – военные действия только в пределах своих владений.
9.5.1.2. Захвата ресурсов – время формирования 3 хода. Время длительности войны до 3 ходов. Можно занять до 2 ресурсов/построек, находящихся не далее 5 клеток от ваших границ, и не более 10 территорий.
9.5.1.2 Реваншизм – время формирования 0 ходов. Время длительности до 2 ходов. Претензия может быть создана только после поражения в любой войне за иск. “Вассализация”. Можно занять только ранее потерянные территории.

9.5.2. Железный век, максимальное число одновременно формируемых претензий – 2, войны предыдущих эпох +
9.5.2.1 Крупный захват ресурсов – время формирования 4 хода. Время войны до 5 ходов. Можно занять до 4 ресурсов/построек, не далее 7 клеток от ваших границ, и не более 20 территорий.

9.5.3. Античность, максимально число одновременно формируемых претензий – 3, войны предыдущих эпох +
9.5.3.1 Проучить неверных – время формирования 3 хода. Время войны до 7 ходов. Можно занять не более 30 территорий. Доступно только для монотеистов против иноверцев.
9.5.3.2 Торговый конфликт – время формирования 2 хода. Время войны до 4 ходов. Можно занять не более 2 портов и одного прибрежного города.
9.5.3.3 Завоевание – время формирования 5 ходов. Время войны до 7 ходов. Можно занять не более 40 территорий.

9.5.4. Средние века, максимальное число одновременно формируемых претензий – 4, войны предыдущих эпох +
9.5.4.1 Соперничество – время формирования 5 ходов. Время войны до 9 ходов. Можно занять до трети территорий и ресурсов. Только против стран иноверцев.
9.5.4.2. Крестовый поход – время формирования 4 хода. Время войны до 10 ходов. Можно занять до 50 территорий. Доступно только монотеистам против иноверцев.
9.5.4.3. Крупное завоевание – время формирования 7 ходов. Время войны до 9 ходов. Можно занять не более 60 территорий.

9.6 Войны завершаются либо по взаимной договорённости, либо по прошествии некоторого количества ходов.
Вы не можете получить больше, чем положено типом войны, которую вы вели. Если война кончилась, но игроки не сумели договориться, текущая позиция навязывается им обоим.

9.7. Если освобождённые игроком территории принадлежали его союзнику или вассалу, то они обязательно возвращаются к последним

9.5.5. Ренессанс, максимально число одновременно формируемых претензий – 5, все войны предыдущих эпох + 9.5.6 Эмбарго – для открытия нужно исследование. Время формирования 3 хода. Время войны до 11 ходов. Во время войны если у игрока больше портов чем у оппонента, то он отменяет все торговые сделки противника и может навязать 3 своих в конце войны, если он захватил больше территорий противника, чем противник — его. Все захваченные территорий по итогу войны возвращаются атакованной стороне.	9.5.6. Индустриализация, максимально число одновременно формируемых претензий – 6, все войны предыдущих эпох + 9.5.7. Тотальная война, время формирования 10 ходов. Время войны – неограниченно. Можно занять сколько угодно территорий противника.	9.5.6 Войны вассалов 9.5.6.1 Война за независимость – время формирования 3 хода. Время войны до 7 ходов. На вас перестают действовать ограничения вассала. Если вы удерживаете хотя бы 50% своей территории, вы освобождаетесь. Только для вассалов 9.5.6.2 Вассализация - время формирования 4 хода. Время войны до 7 ходов. Неограниченное передвижение войск, но не более 10 аннексированных территорий по итогу войны. Если вы удерживаете более 50% территорий противника, то он становится вашим вассалом. Доступно с античности	9.5.6.2 Усмирить вассала – время формирования 0 ходов. Время войны до 7 ходов. Неограниченное продвижение войск, но никаких завоеваний по итогу войны. Только против "Войны за независимость". 9.4.3 Наказать вассала – время формирования 3 хода. Время войны до 4 ходов. Неограниченное продвижение войск, но не более 15% территорий (минимум 10 клеток) по итогу войны. Только против "Войны за независимость".

10. Исследования:

10.1. Начиная с Ренессанса, игроки могут строить университеты и исследовать проекты. Каждый университет даёт бонус +5 к очкам исследования.
10.2. Все проекты разделены на три ветки. Внутри веток проекты необходимо изучать по порядку.
10.3. Цены проектов: за Ренессанс - 25 очков, за Индустриализацию - 50 очков.

10.4. Проекты Университетов:

10.4.1. Мир: Ренессанс - Укрепления: Цена захвата территорий вокруг города теперь равна цене захвата самого города. Радиус защиты фортов увеличивается до 2 тайлов. Индустриализация - Мягкая сила: Каждый университет и завод теперь приносят дополнительно бонус +2 ОД.	10.4.2. Экономика: Ренессанс - Эмбарго: Игрок может отменить все торговые сделки противника и навязать две своих в конце войны, если он захватил больше территорий противника, чем противник — его. Индустриализация - Искусственный спрос: Теперь удвоенный бонус даёт не только первый, но и второй уникальный товар (кроме металлов).	10.4.3. Война: Ренессанс – юриспруденция: время формирования любого казус белли сокращается на 1 ход, а максимальная длительность войны на 1. Индустриализация - Фашизм: Время формирования казус белли для вас уменьшена вдвое.	10.4.4. Культура: Ренессанс - Просвещение: Стоимость строительства городов уменьшается до 5+n*1, где n – количество уже имеющихся городов. Индустриализация - Ликбез: только при Атеизме Каждый город 3 уровня приносит дополнительно бонус +1. Для остальных религий скорость исследований увеличивается на +2 для каждого университета.

Условные обозначения											
Город		Бронза		Золото		Кофе		Драгоценности		Атеизм	
Порт		Мех		Ткани		Пряности		Политеизм		Пакт о ненападении	
Форт		Хлопок		Железо		Сахар		Дуализм		Союз	
Университет		Рабы		Соль		Мясо		Монотеизм		Сюзерен	
Завод		Вино		Чай		Сл. кость		Пантеизм		Вассал	

Сводка новых миров

№	Участники	Цвет	Религия	Пакты	Союзы	Торговля	Исследования							

Бронзовый век			Мир	Экономика	Война	Культура
Железный век						
Античность						
Средневековье						
Ренессанс						
Индустриализация						