

Крысы и двери

Дикая местность

StuartZaq

11 июля 2023 г.

Содержание

Путешествия в дикой местности	3
Погода	3
Время и скорость в дикой местности	3
Усталость в дикой местности	4
Потеря направления	4
Видимость в дикой местности	4
Случайные столкновения в дикой местности	5
Бегство в дикой местности	6
Погоня в дикой местности	6
Наёмники	7
Животные и транспорт	9
Питание в дикой местности	10
Собирательство	10
Охота и рыбалка	10
Последовательность боя	11
Артиллерия	12
Катапульты	12
Замки	12
Инвестиции	14
Специалисты	15

Путешествия в дикой местности

Погода

Если погода ещё не установилась, киньте **к6**, и результат укажет на преобладающие условия. Проверяйте каждый день, не поменялась ли погода.

к6	Ясно (1–3)	Облачно (4–5)	Дождь (6)
1	Избыток тепла*	Без изменений	Слабый
2	Без изменений	Без изменений	Слабый
3	Без изменений	<-Ясно	<-Облачно
4	Без изменений	Без изменений	<-Облачно
5	Без изменений	Без изменений	Сильный
6	Облачно->	Дождь->	Сильный**

* — Действует только в летний сезон. В случае усталости, штрафы удваиваются, повышается вероятность возгорания сухой травы или леса, если он сухой.

** — Три дня сильного дождя приносят грязь, сокращая движение наполовину.

Время и скорость в дикой местности

В дикой местности 1'' равен 10 ярдам. Ближний бой возможен на расстоянии 1''.

При исследовании дикой местности движение происходит по дням, а 1'' равен 1 мили.

При этом за день можно походить два движения.

В бою 1 раунд = 1 минуте.

Разные типы местности и наличие на них троп и дорог будут требовать разных затрат на путь.

Тип местности	Модификатор	Дорога
Лес	x2	x1
Болото	x3	x1
Горы	x3	x2
Пустыня	x2	-
Пересечение реки	x3	x1

Группы, насчитывающие 100+ существ, включая тягловых животных, двигаются на 6'' медленнее. Группы из 1,000+ существ двигаются на 12'' медленнее. Эти штрафы накладываются на итоговую скорость за день. Например, небольшое ополчение из 90 бойцов (среди них 40 — в кольчугах) и 10 всадников и 10 лошадей с телегами; самая медленная скорость у этого ополчения будет 9''; два движения по 9'' за день — это 18 миль, однако из-за размера ополчения, оно будет двигаться лишь на 12 миль в день.

Усталость в дикой местности

Длительные переходы по дикой местности утомительны и персонажи должны отдыхать каждую неделю.

Отдых занимает 1 день. Во время отдыха никуда двигаться, заниматься охотой или собирательством.

Если игнорировать отдых и продолжать напрягаться, персонажи получают штраф -2 на все броски **к20**, все броски на попадание по ним делаются с бонусом +2, а проверки боевого духа получают штраф -1 к броску.

Потеря направления

Каждый день есть шанс потеряться, зависящий от типа местности, из которой стартуют персонажи. Киньте **к6** и определите сторону, в которую группа ошибочно переместится на 6''. После этого они могут один раз изменить направление своего движения и продолжить путь по прямой. Ведущий сообщает игрокам, когда они потерялись и где они оказались.

Тип местности	Шанс потеряться
Равнина	1 из 6
Лес	2 из 6
Река	1 из 6
Болота	3 из 6
Горы	2 из 6
Пустыня	3 из 6
Город	-

Если в группе есть персонаж, ориентирующийся в данной местности, шансы потеряться будут на **1 из 6** ниже.

Видимость в дикой местности

В лесу, джунглях, топи видимость плохая. Линия горизонта никогда не будет видна, а видимость в бою будет ограничена расстоянием до случайной встречи.

В поле, на лугу, на открытой местности видно всё до горизонта и можно понять, какая территория лежит прямо за ним. Тем не менее, на местности всё ещё достаточно объектов (деревьев, кочек, травы и т.п.) из-за которых монстров можно не заметить сразу.

С горного перевала можно увидеть до 15–20 миль вокруг, а с высокой горной вершины в ясную погоду — до 100 миль.

Погодные условия могут ухудшить видимость.

Случайные столкновения в дикой местности

В конце дневного путешествия ведущий делает проверку, столкнулись ли персонажи с монстрами. Путешествия пешком или верхом на лошадях используйте следующие шансы столкновения в зависимости от местности, где закончили своё движение персонажи:

Тип местности	Шанс столкновения
Равнина	1 из 6
Лес	2 из 6
Река	2 из 6
Болота	3 из 6
Горы	3 из 6
Пустыня	2 из 6
Город	1 из 6

Путешествуя по морю или по воздуху, сделайте две проверки с шансами **1 из 6**. Первая проверка покажет, что столкновение случилось непосредственно в воздухе/на воде во время путешествия. В этом случае используйте таблицы летающих и водяных монстров. Вторая проверка покажет, что столкновение произошло в конце путешествия, можно использовать обычные таблицы монстров для соответствующей дикой местности.

Исключение: если к концу дня корабль всё ещё путешествует по воде, вторую проверку делать не нужно.

Случайное столкновение не обязательно означает открытую встречу, но может указывать на то, что группа наткнулась на логово монстра. Шанс такой встречи меняется в зависимости от монстра.

Персонажи увидят монстра на расстоянии **4к6** x 1''. В случае внезапного появления любой из сторон расстояние до монстров будет всего **к3** x 1'' и тогда если монстров 3 и больше, они окружают группу приключенцев.

Бегство в дикой местности

Шанс побега зависит от количества убегающих и доли преследующих относительно максимального возможного их количества.

Размер группы	25%-	26%–60%	60%+
1–3	50%	70%	90%
4–9	30%	50%	70%
10–24	15%	30%	50%
25+	5%	20%	35%

Если убегающая сторона появилась на поле боя внезапно, шансы побега удваиваются.

Если убегающую сторону застали врасплох, сбежать можно будет только в случае плохой видимости или с помощью магии.

Плохая видимость, например, лес или густой туман повышают шанс побега на 25% или дают 10% шанс, если убегающих застали врасплох.

Если скорость убегающих как минимум в 2 раза выше скорости преследователей, шанс сбежать повышается на 25% и наоборот уменьшается, если их скорость в 2 раза ниже.

Погоня в дикой местности

В случае если персонажам не удалось быстро скрыться, они двигаются в случайном направлении на 6'', а если монстры быстрее их группы, они настигают их с шансом 50%. Снова делается проверка, удалось ли персонажам сбежать. Если погоня продолжается, персонажи снова двигаются на 6'' в случайном направлении, и снова делается проверка с шансом 50%, настигли ли монстры персонажей. Эта процедура повторяется до тех пор, пока не случится ближний бой или пока группа успешно не сбежит.

Леса и болота снижают 50%-ый шанс, что персонажей настигнут, до 25%.

Обитатели замков будут преследовать группу с шансом **3 из 6**, если они настроены отрицательно или шансом **1 из 6**, если нейтральны.

За каждые 6'', которые персонажи убегают от погони, они должны потратить половину дня на отдых (потерять половину движения). В такой день делайте дополнительную проверку на случайные столкновения.

Наёмники

В городах или на пограничных заставах можно нанять солдат, которые обычно нанимаются целыми группами или в относительно большое войско.

Для найма необходимо выполнить одно из следующих действий: разместить объявления на видных местах с указанием открытых вакансий и того, чьи услуги требуются; или попросить слуг пройти по общественным местам в поисках желаемых лиц. Любое из этих мероприятий обойдётся в **к6 x 100** зм. Ведущий должен определить вероятность успеха каждой попытки, основываясь на щедрости сделанного предложения и так далее. Эльфы и дворфы встречаются нечасто.

Запрошенная стоимость покроет плату наёмника за период, который зависит от предложенных задач и маршрута:

- За месяц охраны замка и близлежащего региона
- За неделю путешествий по дикой местности
- За день исследования подземелья

Лояльность солдат определяется для каждого нанимаемого формирования.

Хаотичный персонаж может нанять орков. Орки будут стоить в 2 раза меньше, чем люди.

Тип войск	Цена, зм
Гражданский	1
Варвар	1
Ополченец	1
Лёгкая пехота	2
Тяжёлая пехота	3
Копейщик	3
Пращник	3
Арбалетчик	4
Дворф стражник	4
Бронированная пехота	5
Лучник	5
Дворф арбалетчик	5
Эльф стражник	5
Эльфийский легионер	10
Хоббит пращник	10
Лучник с длинным луком	10
Лёгкая кавалерия	10
Конный лучник	10
Конный арбалетчик	15
Средняя кавалерия	15
Тяжёлая кавалерия	20

Гражданский: см. Слуги.

Варвар (дикарь): 5 дротиков, копье, меч или боевой топор, щит, без доспеха.

Ополченец (солдат нерегулярной армии, чернь): копье, моргенштерн, меч или боевой топор, кожаный доспех. Лояльность -1.

Лёгкая пехота: копье, меч или боевой топор, щит, кожаный доспех.

Тяжёлая пехота: копье, меч или боевой топор, щит, кольчуга.

Копейщик (или метатель дротиков): копье или 5 дротиков, меч или боевой топор, щит, кожаный доспех.

Пращник: праща, меч или боевой топор, кожаный доспех.

Арбалетчик (или в кольчуге): лёгкий арбалет, меч или боевой топор, кожаный доспех или кольчуга.

Бронированная пехота: копье, боевой топор, меч, щит, латы. Лояльность +1.

Лучник (или в кольчуге): короткий лук, меч или боевой топор, кожаный доспех или кольчуга.

Дворф стражник (или орк): боевой топор или молот и щит, ручной топорик, кольчуга. Лояльность +1.

Дворф арбалетчик (или в кольчуге): лёгкий арбалет, боевой топор, кожаный доспех или кольчуга. Лояльность +1.

Эльф стражник: длинный меч (+1), щит, кольчуга. КЗ 1+1, Лояльность +1.

Эльфийский легионер (или огр): короткий лук (+1), длинный меч (+1), щит, кольчуга. КЗ 1+1, Лояльность +2.

Хоббит пращник (или кобольд): праща (+3), меч, кожаный доспех.

Лучник с длинным луком (или в кольчуге): длинный лук, меч или боевой топор, кожаный доспех или кольчуга.

Лёгкая кавалерия: 10 дротиков или кавалерийское копье, меч или боевой топор, щит, кожаный доспех, лёгкая лошадь.

Конный лучник: короткий лук, меч или боевой топор, щит, кожаный доспех, лёгкая лошадь.

Конный арбалетчик: лёгкий арбалет, меч или боевой топор, щит, кожаный доспех, средняя лошадь. Лояльность +1.

Средняя кавалерия: кавалерийское копье, булава, меч, щит, кольчуга и средняя боевая лошадь. Лояльность +2.

Тяжёлая кавалерия: кавалерийское копье, молот, меч, щит, латы и тяжёлая боевая лошадь, бард. Лояльность +2.

Рыцарь: кавалерийское копье, молот, меч, щит, латы, тяжёлая боевая лошадь, бард. КЗ 4, Лояльность +3.

Животные и транспорт

Название	Цена, зм	КБ	Скорость	КЗ	Вместимость
осёл	10	7	12''	2-2	250
мул	20	7	12''	2+1	350
лошадь тягловая	30	7	12''	2+1	450
пони	35	7	15''	2-1	200
лошадь лёгкая	40	7	24''	2	300
лошадь средняя боевая	100	7	18''	2+1	375
лошадь тяжёлая боевая	200	7	12''	3	450
телега	100	9	12''	-	1,100
повозка	200	9	12''	-	1,650/3,300
собака	25	7	15''	1	25

Лошади и мулы впадают в панику из-за бушующего огня и странных запахов, хотя те, кто подготовлен к бою, с будут подвержены этому не так сильно. Только мулы достаточно проворны, чтобы их можно было поймать в подземельях.

Осёл: может везти только небольших гуманоидов.

Мул: достаточно проворен, чтобы заходить подземелье.

Пони: может везти только небольших гуманоидов, не боится заходить в подземелье.

Лошадь средняя боевая: не боится боя, может носить бард и атаковать копытом **к6** пеших противников со второго раунда ближнего боя.

Лошадь тяжёлая боевая: не боится боя, может носить бард и атаковать копытом **к6** пеших противников со второго раунда ближнего боя.

Телега: 2 колеса.

Повозка: 4 колеса, требует 1 или 2 животных для перевозки.

Собака: ищейка (может брать след) или охранная (атакует по команде **к4**).

Название	Цена, зм	Вес
седло и сбруя	25	25
седельная сумка	10	30*
бард	150	75

* — не вес, но вместимость.

Седло и сбруя: нужны, чтобы запрячь животное в телегу/повозку, а также для езды и управления им.

Седельная сумка: вмещает 30 фунтов.

Бард: можно надеть на боевую лошадь, КБ 5.

Питание в дикой местности

В подземелье и в различных суровых условиях на открытой местности рационы могут испортиться. Сухие пайки не портятся.

ПИ должны есть как минимум один рацион и выпивать бурдюк воды каждый день. Если они этого не делают, начинает происходить следующее:

- За каждый день без воды/еды можно нести на 20/10 фунтов меньше
- После 2/4 дней без воды/еды персонаж получает штраф как при усталости, но кумулятивный
- На 5 день без воды персонаж умирает
- На 10 день без еды персонаж умирает

Животные должны пить и есть каждый день. Если этого не происходит, за каждый день без еды их скорость снижается на 3'', а при скорости 0'' животное умирает. Для восстановления каждой ступени скорости животному необходим отдых в течение 1 дня.

В дикой местности вода доступна почти всегда ввиду обилия ручейков и источников. Однако, если вы находитесь в пустыне, джунглях, подземелье без источников воды, в море или ином другом регионе без пресной воды, вы не можете восполнять запас воды автоматически.

Для упрощения игрового процесса, кормить животных можно рационами и сухими пайками из расчёта 1 шт. на 1 животное.

Собирательство

Группа может захотеть искать съедобные травы, ягоды, грибы и т.п. во время путешествия. Это можно сделать с шансом **1 из 6** на группу во время движения или с шансом **2 из 6**, если в группе есть персонаж, хорошо ориентирующийся в дикой местности. Таким образом можно найти **к6** рационов за день, если в данном регионе это в принципе можно сделать.

Никуда не двигаясь, т.е. стоя лагерем, с шансом **5 из 6** группа может собрать **к4** рационов в день, но максимум 4 рациона за всё время стоянки.

Охота и рыбалка

Охота или рыбалка занимает целый день. Каждая отдельная группа возвращается в лагерь вечером с **к6** рационов или **к8** рационов, если в группе есть персонаж, хорошо ориентирующийся в дикой местности. Проверка на случайные столкновения делается для каждой группы, включая оставшихся в лагере. Для достижения цели необходимы соответствующие ловушки, дальнобойное оружие или рыболовные снасти и т.п.

Во время рыбалки ваш шанс внезапного появления перед монстром — **4 из 6**, кроме очевидно проигрышных для вас ситуаций (наличие источника света или плавсредства, которые видны из воды).

Последовательность боя

1. **Инициатива.** В начале каждого раунда обе стороны кидают кубик.
 - Выигравшая сторона выбирает, движется ли она в фазе 2 (манёвры) или в фазе 3 (контрманёвры).
2. **Манёвры.** Сторона передвигает своих персонажей.
 - Эльфы и конные лучники могут разделить своё движение выстрелом.
 - Неподвижные бойцы противника могут выстрелить в проходящих мимо персонажей (в момент, когда те прошли половину своего движения).
3. **Контрманёвры.** Стороны меняются местами и повторяют действия из фазы 2 (манёвр).
4. **Артиллерия.** Стреляют тяжёлые виды дальнобойного вооружения, например катапульты.
5. **Дальний бой.** В дальний бой вступают те, кто ещё не стрелял в фазах манёвров.
6. **Ближний бой.** Производится обмен ударами между персонажами, находящимися на расстоянии 1'' друг от друга.
7. **Проверка боевого духа.**

Шаги 1–6 повторяются до конца битвы.

Если лучники не двигались и не вступили в ближний бой, они могут выстрелить 2 раза в конце раунда (или второй раз, если уже стреляли в маневровых фазах).

Все кроме тяжёлых арбалетчиков, кто двигался не больше половины своего движения, могут выстрелить 1 раз, в противном случае, они могут выстрелить только если победят противника при броске кубика.

Тяжёлые арбалетчики стреляют через раунд и получают бонус +1 на попадание. Они могут пройти половину своего движения, а затем выстрелить или перезарядиться. Если они прошли больше половины своего движения, они не могут перезарядиться и смогут выстрелить, только если победят противника при броске кубика.

Артиллерия

Катапульти

Вид	Минимальная дальность	Максимальная	Зона поражения	Стоимость, зм
Лёгкая катапульта	15''	30''	2''	250
Тяжёлая катапульта	24''	48''	3,5''	400

Все фигуры полностью или частично попавшие в зону поражения — убиты.

Лёгкие катапульти стреляют каждый второй раунд, а тяжёлые — каждый третий раунд. Отсчёт раундов начинается заново после любого перемещения катапульти.

Каждую катапульти обслуживает экипаж из 4 тренированных человек. За каждого отсутствующего человека, задержка между выстрелами увеличивается на 1 раунд.

Угол обстрела катапульти — по 45 градусов влево и вправо. При выстреле бросьте **к6** для недолёта, и **к6** для перелёта. Вычитите значения друг из друга и скорректируйте точку падения снаряда по линии атаки на получившееся количество дюймов.

Замки

В любой момент персонаж может выбрать участок земли или город, на котором можно построить свой замок, башню или что-то ещё. Для этого игрок должен нарисовать свой набор планов для ведущего. Позже это может вылиться в найм солдат, осады, и ещё всякое неожиданное. Естественно персонажу игрока придётся оплатить всю стройку.

Бойцы 9 ур. и выше, построившие замок, становятся баронами и получают возможность инвестировать в свои владения, чтобы увеличить свой доход. Исходный доход барона складывается из налогов в размере 10 зм в год с каждого жителя земель под его властью.

Жрецы 8 ур. и выше могут получить помощь свыше при строительстве своей твердыни. Если они потратят 100,000 зм на строительство замка, они могут построить крепость вдвое дороже. В такой замок обязательно придут верующие люди, которые будут фанатично преданы жрецу и будут служить бесплатно. Среди них будут **к6 x 10** единиц тяжёлой кавалерии, **к6 x 10** арбалетчиков на средних лошадях и **3к6 x 10** тяжёлых пехотинцев. Если жрец, получивший эти льготы сменит своё мировоззрение, все льготы будут немедленно отменены. Жрецы с собственными замками будут контролировать территорию, подобно тому, как это делают бойцы, получая десятину, равную 20 зм в год с каждого жителя земель под его властью.

Постройка	Стоимость, зм
Торхаус (дом привратника)	4,500
Ворота (например, для торхауса)	3,000
Портулис (опускная решётка) и подъёмный мост	2,000
Бартизана (турель?) (радиус 10')	1,000
Маленькая башня (радиус 15')	4,500
Навесная стена (длина 90', толщина 10')	3,500
Средняя башня (высота 20', радиус 20')	5,000
Квадратная башня (высота 30', ширина 30')	4,000
Донжон (главная башня)	
- основной уровень (без учёта ворот)	42,000
- второй уровень	30,000
Большая башня (высота 40', радиус 40')	10,000
Бастион, полубашня (высота 40', радиус 40')	3,000
Барбакан стена (длина 40') и две башни (высота 30', радиус 30')	14,000– 20,000
Каменная постройка, 2 этажа + чердак и подвал (высота этажа 10', периметр 120')	2,500
Укоротить башню на 10'	-10%
Удлинить башню на 10'	+20%
Деревянная дверь	10*
Усиленная дверь	20*
Железная дверь	50*
Деревянная лестница 10'	30*
Каменная лестница 10'	90*
Окно или смотровая щель	10*
Ров или траншея (длина 180', ширина 20', глубина 10')	2,000
Насыпь (длина 180', ширина 20', глубина 10')	1,000
Деревянный частокол (длина 180')	1,500
Деревянная постройка, 2 этажа + чердак и подвал (высота этажа 10', периметр 120')	500
Котёл с маслом	50
Переносной крытый таран или пила	1,000
Осадная башня покрытая парными шкурами	2,000

* — Для двойных — цена x 1.5.

Каждое фортификационное сооружение, будь то стена, башня или барбакан, имеет дополнительную 5-футовую короткую стену, за которой можно укрыться.

Инвестиции

Еще одно преимущество, получаемое теми, кто строит свои крепости в дикой местности, заключается в том, что они получают контроль над окружающей сельской местностью. Первое требование — очистить сельскую местность от монстров. Персонаж перемещает войска в гекс, ведущий делает проверку на случайное столкновение, и если выпадают монстры, персонаж должен победить их. Если монстр не встречается, гекс считается очищенным. Как только вся территория вокруг крепости в радиусе 24 миль (4 гекса) будет очищена, вся эта территория будет считаться свободной от монстров и будет поддерживать этот статус.

На очищенной территории будет **2к4** деревень с населением **к4 x 100** жителей в каждой. Это население будет приносить ежегодный налоговый доход, равный 10 зм с каждого. Ведущий также может разрешить различные инвестиции на территории, определяя доход в соответствии с вложениями и потенциалом района. Вот некоторые возможные инвестиции:

- Дорожное строительство
- Оружейные склады
- Судостроение
- Строительство речных каналов
- Разведение животных
- Морская торговля
- Гостиницы
- Сельскохозяйственные угодья
- Торговля
- Охота
- Рыбная ловля
- Звероловный промысел
- Религия
- Исследование
- Туризм

Успешные инвестиции также приведут к увеличению численности населения на территории инвестора, при условии, что область инвестирования специально не исключает этого (например, охота и звероловный промысел).

Специалисты

Есть целый ряд специалистов, доступных тем, у кого есть своя крепость. Список является не полным, и ведущий может изменять его по своему усмотрению. Для найма необходимо выполнить одно из следующих действий: разместить объявления на видных местах с указанием открытых вакансий и того, чьи услуги требуются; или попросить слуг пройтись по общественным местам в поисках желаемых лиц. Любое из этих мероприятий обойдётся в **к6 x 100** зм. Ведущий должен определить вероятность успеха каждой попытки, основываясь на щедрости сделанного предложения и так далее. Специалисты встречаются крайне нечасто.

Специалист	Стоимость зм/месяц
Алхимик	1,000
Дрессировщик	500
Инженер	750
Капитан корабля	250
Кузнец	25
Моряк	10
Мудрец	2,000
Оружейник	100
Убийца	2,000 за миссию
Шпион	500 за миссию

Алхимик: если предоставить ему формулу или зелье, он сможет повторить его за половину стоимости. Алхимик может производить исследования новых ядов. Это вопрос времени и инвестиций. Первоначальные вложения зависят от уровня яда, который в свою очередь определяет ведущий. Инвестиции для 1-го уровня составляют 4,000 зм и будут расти в 2 раза на каждом следующем. Требуемое время составляет 2 недели для каждого уровня яда. На каждую потраченную сумму, равную основным инвестициям, существует кумулятивный шанс на успех в размере 20%. Например, вложение 20,000 зм в разработку нового яда 1-го уровня имеет 100%-ный шанс на успех после 2 недель.

Дрессировщик: каждый способен дрессировать лишь один тип животных, и он точно потребуется, чтобы заниматься кем-то кроме лошадей и мулов, например. Таким образом, если игроки захотят воспитать стаю гиппогрифов, им потребуется определённый дрессировщик. Один дрессировщик может тренировать до 6 животных. Ведущий на своё усмотрение определяет, сколько времени требуется для воспитания животных.

Инженер: необходим для возведения любой большой крепости или проведения осады. Любое проложение туннеля должно контролироваться инженером.

Капитан корабля: необходим для управления кораблём и его командой.

Кузнец: на каждые 50 лошадей, мулов и т.п. в войске персонажа должен быть нанят один кузнец, чтобы обслуживать их. Также кузнецы необходимы оружейнику для увеличения объёма его работы.

Моряк: все корабли должны управляться командой моряков под руководством капитана. Требуемое количество указано отдельно для каждого плавсредства. Как правило,

моряки не будут бойцами, но те, кто способен сражаться, должны получать зарплату и как моряки, и как бойцы, в соответствии с их характеристиками.

Мудрец: мудрец может функционировать только в качестве консультанта. Их могут нанять лишь бойцы. По желанию ведущего, возможное для найма количество мудрецов может быть ограничено или наоборот. Выступая в роли мудреца, ведущий должен показывать предельное благоразумие.

Оружейник: на каждые 50 бойцов в подчинении персонажа должен быть нанят один оружейник, который будет обслуживать их доспехи и оружие. Он может также делать доспехи и оружие, при условии, что у него нет иных обязанностей, которые он должен выполнять. Без какой-либо помощи за 1 месяц он может сделать 1 доспех, 3 щита или 5 единиц оружия. Если ему будут помогать 2 ассистентов (один из которых должен быть кузнецом), он сможет сделать вдвое больше, а с 6 ассистентами (двое должны быть кузнецами) — втрое больше за месяц.

Убийца: роль этого специалиста очевидна. Ведущий решит, каковы шансы на выполнение его миссии, отметив меры предосторожности, принятые предполагаемой жертвой. Убийц не так много, и необходимо соблюдать некоторые ограничения на их количество в течение года.

Шпион: шпиона можно нанять, и ожидать, пока он проникнет в желаемые ряды, его можно попросить наняться в нужное место в качестве шпиона, или можно заполучить шпиона с помощью коррупции. В последнем случае персонаж предлагает взятку какому-либо члену нужных сил. Если оно будет принято, то существует очень высокая вероятность того, что шпион впоследствии добросовестно выполнит свои обязанности. Шансы определяются ведущим. Информация, полученная шпионом, также проходит через ведущего.