# Феодализм. Времена раздора.

«Феодализм» - это пошаговая военно-экономическая стратегия, посвященная временам феодальной раздробленности. Здесь Вам предстоит примерить шкуру лорда и возглавить один из многочисленных феодов, развить его инфраструктуру, расширить его и привести в конечном итоге к победе.

Вы не ограничены в средствах: собирайте войска, завоевывайте, уничтожайте других лордов. Если враг слишком силен – можно подослать к нему убийц или диверсантов, которые не будут гнушаться выполнения всей грязной работы.

Вы лорд, и пора начинать благородную жизнь.

**Экономика.**

В игре присутствует 2 ресурса: деньги и материалы.

Деньги используются:

* для строительства.
* для набора войск и их содержания.
* для найма и содержания агентов.
* для снаряжения войск.
* для покупки информации.

*и многое другое…*

Материалы используются:

* для строительства.
* для снаряжения войск.

**Как заработать ресурсы?**

Основной способ – это управление своими территориями (налогообложение). Но есть еще несколько побочных, таких как диверсии-кражи, грабежи, торговля с другими феодами и другие.

**Ваши территории.**

Поначалу у Вас одна территория – Ваш феод (родовой замок). Какими характеристиками обладает территория, и как ей управлять?

Типы замков:

* *Родовой замок* – уникальная территория. В ней производятся войска, большинство важнейших построек разрешены только в домене с родовым замком.
* *Провинция* – присоединенная к Вашему феоду территория (каким способом – другой вопрос). Её основные функции – налоги. Построек там меньше, и они приносят пользу только провинции, но и стоят дешевле.

И замки, и провинции обладают числовыми данными, характеризующими их статус.

1. Доход. Количество ресурсов и материалов/ход. Количество золота в ход может быть равно 21-30 золота, материалов – 3-8. Доход может повышаться и понижаться в зависимости от происходящих событий.
2. Население/Степень развитости. Количество населения, выражаемого в специальных очках и тип города. Чем крупнее город, тем выше с него доход золотом. Подробнее:

*Население:*

* растет на +1 очко/ход.
* если население равно 0, то город не растет.
* из населения формируются отряды военных. 2 населения = 1 отряд.

*Степень развитости:*

* **деревня.** Стандартный доход. Начальная стадия развития провинции.
* **село.** +2 золота/ход к стандартному доходу. Село – деревня с пятью очками населения.
* **город.** +4 золота/ход к стандартному доходу. Город – село с семью очками населения.
* **большой город.** +6 золота/ход к стандартному доходу. Большой город – город с девятью очками населения. 11 очков – максимальное население. При максимальном населении провинция получает +1 золота/ход и -1 мораль (о ней ниже).

Примечание: когда провинция переходит с одной стадии на другую (деревня => село, город => большой город), она сохраняет лишь 2 очка населения.

1. Мораль. Определяет удовлетворение людей текущим жизненным укладом. У каждого города собственная мораль. Если мораль выше нуля, то население удовлетворено условиями, если же ниже, то начинают набираться ***очки недовольства.*** Остановить поднятие недовольства можно построив постройку, поднимающую мораль или организовать празднество/выходной/ещё что-нибудь, что даст непостоянный бонус к морали. Эти вещи организовываются игроками сверх системы и соответственно ей не описываются. Положительная мораль избавляет от ***очков недовольства***.
2. Очки недовольства. Определяют возможность бунта.
* при отрицательной морали растут на +3/ход. Если в провинции стоит страж (читайте ниже о войсках), то на +2/ход. При положительной морали понижаются на -2/ход.
* 16 очков недовольства – бунт.
* если будет бунт, то после его подавления степень развитости города падет на -1. Население до 2. Причем из населения как раз и формируются отряды.

*Пример:* население всегда падает до 2, а во время начала бунта население было равно 6. Соответственно, бунтовать будут 4 очка населения. 2 очка населения = 1 отряд, поэтому бунтуют 2 отряда.

1. Постройки. Постройки дают постоянные бонусы. В родовом замке они много дороже, чем в провинции и их значимость выше. В родовом замке можно совершить 1 строительство/ход. Если некоторые значения построек Вам неизвестно, Вы прочтёте об этом ниже.

*Постройки в родовом замке.*

 **Постройка:** Казармы.

**Цена:** 120 золота, 40 материалов.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** наем пехотинцев.

**Постройка:** Стрельбище.

**Цена:** 90 золота, 25 материалов.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** наем стрелков.

**Постройка:** Ипподром.

**Цена:** 140 золота, 45 материалов.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** наем всадников.

**Постройка:** Кузница.

**Цена:** 70 золота, 15 материалов.

**Требования: [**нет**]**

**Эффект:** войскам открываются новые типы оружия и доспехов.

**Постройка:** Столярная мастерская.

**Цена:** 130 золота, 42 материала.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** новые постройки, как в замке, так и в провинциях.

**Постройка:** Таверна.

**Цена:** 95 золота, 30 материалов.

**Требования:** Столярная мастерская.

**Эффект:** +1 золота/ход. Возможность договариваться с наемниками.

**Постройка:** Постоялый двор.

**Цена:** 115 золота, 35 материалов.

**Требования:** Таверна, Амбар.

**Эффект: *модернизация таверны.*** +2 золота/ход, вместо 1.

**Постройка:** Гостиница.

**Цена:** 135 золота, 45 материалов.

**Требования:** Постоялый двор, Инженерная мастерская.

**Эффект: *модернизация постоялого двора.*** +3 золота/ход, вместо 2. +5% прибыль от торговли.

**Постройка:** Шахта.

**Цена:** 40 золота, 10 материалов.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** +1 материал/ход.

**Постройка:** Амбар.

**Цена:** 30 золота, 5 материалов.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** повышает устойчивость к голоду +10%. Недовольство -1 в случае отрицательной морали.

**Постройка:** Ферма.

**Цена:** 60 золота, 15 материалов.

**Требования:** Амбар.

**Эффект:** повышает устойчивость к голоду +15%. +1 населения/ход.

**Постройка:** Балаган.

**Цена:** 60 золота, 2 материала.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** +1 мораль в городе.

**Постройка:** Военная академия.

**Цена:** 130 золота, 40 материала.

**Требования:** Казармы, Кузница, Столярная мастерская.

**Эффект:** все натренированные отряды становятся «опытными».

**Постройка:** Гильдия ассасинов.

**Цена:** 50 золота, 15 материалов.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** наем ассасинов и диверсантов.

**Постройка:** Академия теневого ремесла.

**Цена:** 50 золота, 15 материалов.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** наем шпионов и контрразведчиков.

**Постройка:** Дом лекаря.

**Цена:** 80 золота, 20 материалов.

**Требования:** Ферма.

**Эффект:** повышает устойчивость к заболеваниям +15%. +1 население/ход.

**Постройка:** Бани.

**Цена:** 50 золота, 20 материалов.

**Требования:** Инженерная мастерская.

**Эффект:** повышает устойчивость к заболеваниям +5%.

**Постройка:** Канализации.

**Цена:** 70 золота, 30 материалов.

**Требования:** Инженерная мастерская.

**Эффект:** повышает устойчивость к заболеваниям +10%.

**Постройка:** Инженерная мастерская.

**Цена:** 40 золота, 15 материалов.

**Требования:** [нет]

**Эффект:** открывает постройки, как в родовом замке, так и в провинциях.

*Постройки в провинциях.*

Значения эти постройки имеют аналогичные тем, которые в родовом замке. Только дешевле. В каждой провинции можно совершить 1 строительство/ход.

 **Постройка:** Амбар.

 **Цена:** 15 золота, 4 материала.

 **Требование:** Столярная мастерская.

 **Постройка:** Балаган.

 **Цена:** 30 золота, 1 материал.

 **Требование:** Столярная мастерская.

 **Постройка:** Бани.

 **Цена:** 25 золота, 10 материалов.

 **Требование:** Инженерная мастерская.

 **Постройка:** Канализации.

 **Цена:** 35 золота, 15 материалов.

 **Требование:** Столярная мастерская.

1. Статус провинции. Изначально у каждой провинции/родового замка 75% устойчивости к голоду и 75% устойчивость к болезням. Возводя постройки, Вы можете свести на нет вероятность голода и заболеваний.

***Заболевание*** – в первый ход заболевания погибает 1d3 населения. Во второй ход – 1d6 населения. Вплоть до полного уничтожения населения родового замка/провинции (читайте: от болезни может погибнуть 2-9 населения!).

***Голод*** – провинция/родовой замок потребует денежной ссуды в размере d3\*15 золота для того, чтобы противостоять голоду. Если средства не поступит, поселок потеряет 3 морали на один ход и 1d4 населения.

**Торговля.**

Игроки могут торговать между собой на свой страх и риск. Бонусы от торговли рассчитываются по следующей формуле:

Государство 1: +Х% бонус к золоту/ход, -Х сложность противостояния диверсантам, шпионам и убийцам государства 2.

Государство 2: +Х% бонус к золоту/ход, -Х сложность противостояния диверсантам, шпионам и убийцам государства 1.

Число Х выбирается договоренностью между двумя государствами.

**Войска.**

Армия состоит из трех типов войск: пехотинцев, лучников и конницы. Они требуют средства для формирования и содержания, могут пользоваться экипировкой и развивать свои боевые навыки. Особый тип отряда – ополчение – не требует денежных средств для формирования и содержания, не может пользоваться экипировкой и оттачивать свои боевые навыки.

Каждая армия может содержать в себе не более 5 отрядов.

**Тип войск:** Пехота (отряд, рукопашный бой)**.**

**Цена:** 2 очка населения, 8 золота, 3 материала.

**Содержание:** 4 золота/ход.

**Тип войск:** Лучники (отряд, дистанционная атака)**.**

**Цена:** 2 очка населения, 8 золота, 3 материала.

**Содержание:** 4 золота/ход.

**Тип войск:** Конница (отряд, рукопашный бой)**.**

**Цена:** 1 очко населения, 10 золота, 1 материал.

**Содержание:** 8 золота/ход.

**Роль войск в обороне городов.**

Каждый родовой замок/провинция может содержать два оборонных отряда. Помимо обороны территории в случае прямого контакта, войска защищают её от вторжения вражеских агентов.

**Пехота и лучники:** +3 против агентов.

**Конница:** +5 против агентов.

**Ход сражения.**

Сражения происходит на поле 10х10. Атакующие расставляют боевые единицы на нижних 10х3 клетках, обороняющиеся – на верхних соответственно.

Первая фаза – ход. Пехота и лучники могут преодолеть 3 клетки/ход, конница же 4 клетки/ход. Ходить можно только по вертикали и горизонтали, если Вы ходите по диагонали, это оценивается как 2 очка передвижения.

Если Вы отдали приказ атаки, то в следующем ходу отряд атакует врага. Если отряд врага, который Вы приказали атаковать, переместился, то Ваш отряд проследует к нему по кратчайшей дистанции (однако не факт, что сможет его догнать).

Вторая фаза – схватка. Нападающие кидают d20 + модификаторы опытности + модификаторы атаки. Этому значению противостоит d20 обороняющихся + их модификаторы защиты. Тот, кто выкинул больше – победитель. Это первый контакт. Второй контакт – атакующие и обороняющиеся меняются местами.

Итоги схватки:

* тот, кто выиграл оба контакта – победитель схватки. Он уничтожает 50-70% врага. Проигравший уничтожает 10-30% врага.
* если каждая сторона выиграла по одному контакту – обе стороны проигрывают.
* 100% уничтоженного врага – отряд разбит наголову.
* значение 20 – критический успех, значение 1 – критический провал. В случае критического успеха отряд, выкинувший это, не только выигрывает контакт, но и уничтожает 20% врага. В случае критического провала же теряет 20% войск и проигрывает контакт.
* если оба врага выкинули критический успех или провал – они оба теряют 20% войск, контакт же выигрывает тот, у кого результат оказался выше по очкам.
* если один отряд выкинул критический успех, а другой – критический провал, то выкинувший критический провал отряд считается разбитым наголову вне зависимости от оставшихся в нем войск.

 Атака лучников. Лучники кидают d20 + модификатор опытности + модификатор атаки

 против d20 обороняющихся + модификатор защиты.

* критическая атака не актуальна.
* если лучники победят, то они уничтожают 20-40% вражеских войск, иначе они никого не уничтожают.

**Опытность.**

***Опытность*** – модификатор атаки за счет количества пройденных отрядом битв. Каждая битва - +1 уровень опытности всем победителям.

Крестьяне (отряд ополчения) – модификатор атаки -2 (перманентно). Опыт набирать не способны.

**Остальные:**

Зеленые – нет модификатора.

Опытные - +1 атака.

Ветераны - +2 атака.

Элита - +3 атака.

**Снаряжение.**

Каждый отряду можно подобрать снаряжение. Снаряжение увеличит его боевую мощь, а зачастую может приспособить его к более эффективным методам борьбы с каким-то особым типом отрядов.

***Пехота. Могут иметь 1 тип оружия, 1 тип брони и 1 тип щита:***

***Оружие:***

**Снаряжение:** Деревянные мечи.

**Цена:** [нет]

**Требование:** [нет]

**Бонус:** [нет]

**Снаряжение:** Стальные мечи.

**Цена:** 7 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +2 атаки.

**Снаряжение:** Стальные топоры.

**Цена:** 5 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +2 атаки против пехоты.

**Снаряжение:** Копья со стальными наконечниками.

**Цена:** 5 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +2 атаки против конницы.

**Снаряжение:** Двуручные булавы.

**Цена:** 5 золота.

**Требование:** Столярная мастерская.

**Бонус:** +3 атаки против конницы, -1 против пехоты, нельзя брать щит.

***Щиты:***

**Снаряжение:** Круглые деревянные щиты.

**Цена:** 3 золота, 1 материал.

**Требование:** [нет]

**Бонус:** +2 защиты против пехоты, -1 против лучников и конницы.

**Снаряжение:** Стальные треугольные щиты.

**Цена:** 7 золота, 2 материала.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +2 защиты.

**Снаряжение:** Круглые шипастые щиты.

**Цена:** 5 золота, 2 материала.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +2 защиты против пехоты, -1 против лучников и конницы, +1 атака.

**Снаряжение:** Башенные щиты.

**Цена:** 3 золота, 1 материал.

**Требование:** Столярная мастерская.

**Бонус:** +3 защиты против пехоты, -2 против конницы, -1 клетка при перемещении.

***Доспехи:***

**Снаряжение:** Соломенная броня.

**Цена:** [нет]

**Требование:** [нет]

**Бонус:** [нет]

**Снаряжение:** Кожаная броня.

**Цена:** 3 золота.

**Требование:** [нет]

**Бонус:** +1 защита.

**Снаряжение:** Стальные кольчуги.

**Цена:** 5 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +2 защита.

**Снаряжение:** Кирасы.

**Цена:** 7 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +3 защита.

***Бонусы:***

**Снаряжение:** Дротики.

**Цена:** 4 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** -3 к броску врага на 1 раунд.

**Навык:** Мастера рукопашного боя.

**Цена:** 10 золота.

**Требование:** Военная академия.

**Бонус:** диапазон критической атаки равен 17-20.

**Навык:** Дисциплина.

**Цена:** 3 золота.

**Требование:** Военная академия.

**Бонус:** +1 атака.

***Конница. Может иметь 1 тип оружия, 1 тип брони, 1 тип щита, 1 тип облачения лошади.***

***Оружие.***

**Снаряжение:** Заостренные палки.

**Цена:** [нет]

**Требование:** [нет]

**Бонус:** [нет]

**Снаряжение:** Длинные стальные мечи.

**Цена:** 5 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +2 атаки против пехоты, +1 против лучников.

**Снаряжение:** Копья со стальными наконечниками.

**Цена:** 5 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +3 атаки против конницы.

 ***Доспехи:***

**Снаряжение:** Соломенная броня.

**Цена:** [нет]

**Требование:** [нет]

**Бонус:** [нет]

**Снаряжение:** Кожаная броня.

**Цена:** 3 золота.

**Требование:** [нет]

 **Бонус:** +1 защита.

**Снаряжение:** Стальные кольчуги.

**Цена:** 5 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +2 защита.

**Снаряжение:** Кирасы.

**Цена:** 7 золота.

**Требование:** Кузница.

**Бонус:** +3 защита.

***Щиты:***

**Снаряжение:** Круглые деревянные щиты.

**Цена:** 3 золота, 1 материал.

**Требование:** [нет]

**Бонус:** +1 защиты.

**Снаряжение:** Стальные треугольные щиты.

**Цена:** 7 золота, 2 материала.

**Требование:** Кузница.

 **Бонус:** +2 защиты.

 ***Облачение лошади.***

**Снаряжение:** Легкое облачение лошади.

**Цена:** 2 золота.

**Требование:** [нет]

 **Бонус:** +1 защита против пехоты.

**Снаряжение:** Тяжелоеоблачение лошади.

**Цена:** 6 золота.

**Требование:** Кузница.

 **Бонус:** +1 защита, +1 атака всех, кроме конницы.

 ***Бонусы:***

**Навык:** Мастера рукопашного боя.

**Цена:** 7 золота.

**Требование:** Военная академия.

 **Бонус:** +2 атаки.

 **Навык:** Растаптывание.

**Цена:** 6 золота.

**Требование:** Военная академия.

 **Бонус:** диапазон критической атаки против пехоты и лучников равен 18-20.

***Лучники. Может иметь 1 тип стрелкового оружия, 1 тип брони.***

 ***Оружие.***

 **Снаряжение:** Короткие луки.

 **Цена:** [нет]

 **Требование:** [нет]

 **Бонус:** [нет]

 **Снаряжение:** Длинные тисовые луки.

 **Цена:** 3 золота.

 **Требование:** [нет]

 **Бонус:** +1 атака.

 **Снаряжение:** Длинные дубовые луки.

 **Цена:** 5 золота.

 **Требование:** [нет]

**Бонус:** +2 атака.

***Доспехи.***

 **Снаряжение:** Соломенная броня.

 **Цена:** [нет]

 **Требование:** [нет]

**Бонус:** [нет]

**Снаряжение:** Кожаная броня.

 **Цена:** 3 золота.

 **Требование:** [нет]

 **Бонус:** +1 защита.

 **Снаряжение:** Кожаная броня со стальными вставками.

 **Цена:** 4 золота.

 **Требование:** Кузница.

 **Бонус:** +2 защиты.

 ***Бонусы.***

 **Снаряжение:** Отрава на оружии.

 **Цена:** 6 золота.

 **Требование:** Дом лекаря.

 **Бонус:** -2 атака врага. Не стыкуется с огнем.

 **Снаряжение:** Подожженные стрелы.

 **Цена:** 4 золота.

 **Требование:** [нет]

 **Бонус:** +2 против конницы. Ситуационный бонус использования огня. Не стыкуется с ядом

 **Снаряжение:** Клинки.

 **Цена:** 3 золота.

 **Требование:** Кузница.

 **Бонус:** +1 атака в рукопашном бою.

 **Снаряжение:** Мастера стрелкового боя.

 **Цена:** 7 золота.

 **Требование:** Военная академия.

 **Бонус:** +2 против конницы, +3 против остальных.

 **Теневая деятельность.**

 Вы можете нанять агентов для того, чтобы проворачивать операции (убийства, диверсии и разведку) в тылу врага (или возможного врага). Агенты – знатные пакостники. Каждый феод может иметь их не более 6.

 Агенты выполняют задания путем броска d20 + модификаторы их навыков. Результат броска должен превысить *сложность задания –* числовое значение, характеризующее вероятность выполнения этого задания. Жертвы происков агентов могут повысить сложность, наняв стражу или контрразведчиков.

 Агенты развиваются. После каждого задания они могут поднять себе уровень и улучшить свой навык (приобрести фит). Кроме того, каждый уровень они могут добавить себе один недостаток (флаф), чтобы приобрести дополнительный фит.

 Агенты могут работать в команде. В таком случае, складываются фиты их всех. Однако, все они и страдают в случае провала.

 Если агент провалился – то он может бежать. Вероятность побега равна 10\*уровень агента. Таким образом, агент 1-ого уровня имеет лишь 1 шанс из 10 на побег, в то время как агенту 10-ого уровня ничего ни стоит скрыться в случае провала. Выживают сильнейшие!

 Если агент не смог скрыться, есть 60% шанс, что он погибнет, и 40% шанс, что попадет в плен.

 ***Типы агентов.***

 **Убийца.** *Цена* – 20 золота, *содержание* – 4 золота/ход. Задача: уничтожение значимых лиц.

 Задания:

 *Развязать драку.* Сложность: 10. Эффект: мораль на территории, где была развязана драка, -3 на протяжении 2 ходов. Кроме того, есть 40% шанс того, что 1 очко населения погибнет.

 *Убить торговца.* Сложность: 12. Эффект: -1d10% прибыли от торговли.

 *Убить зодчего.* Сложность: 15. Эффект: в следующем ходу строительство запрещено.

 *Убить министра финансов.* Сложность: 17. Эффект: враг теряет 1d3\*10% прибыли в золоте со следующего хода.

 *Убить военачальника.* Сложность: 20. Эффект: в следующем ходу армии не могут функционировать.

 *Убить правителя.* Сложность: 25. Эффект: феод без четкого контроля начинает разваливаться (коллапс, комментарии излишне).

 Фиты:

 Опытный: +1 к броску.

 Цареубийца: +1 к броску на убийство правителя, военачальника и министра финансов.

 Матерый цареубийца: «цареубийца» улучшается до +2.

 Бунтарь: +1 к броску на убийство торговца, зодчего и «развязать драку».

 Матерый бунтарь: «бунтарь» улучшается до +2.

 Взяткодатель: +1 к броску за 3 золота.

 Матерый взяткодатель: может за 10 золота убежать в случае провала.

 Театрал: +1 к работе в провинции.

 Опытный театрал: «театрал» улучшается до +2.

 Мастер маскировки: +1 к работе в родовых замках.

 Непревзойденный мастер маскировки: «мастер маскировки» улучшается до +2.

 Мародер: +1d6 золота после выполнения задания.

 Матерый мародер: «мародер» увеличивает добычу до 2d6.

 Скользкий: всем стражникам -2 сложности.

 Флафы. *(+1 навык)*

 Транжира: +2 золота/ход на содержание.

 Боязнь смерти: в случае провала задания и провала побега переходит под контроль врага.

 Суеверный: числа 7 и 13 на кубиках критически неудачливы (автоматическое поражение: вообще критические успехи/поражения не свойственны агентом, но тут уникальный случай).

 Плохая скрытность: каждое последующее задание прибавляет +1 сложность. Сбить эту прибавку можно взяткой – 3 золота/очко.

 **Диверсант.** *Цена* – 20 золота, *содержание* – 4 золота/ход. Задача: общая вредоносная деятельность (поджоги, саботажи, воровство).

 *Ограбить караван (при наличии торговых путей).* Сложность: 12. Эффект: 50% прибыли от торговли переходит под Ваше распоряжение.

 *Украсть крупную сумму денег.* Сложность: 15. Эффект: Вы воруете у врага 1d20 золота.

 *Украсть ресурсы.* Сложность: 15. Эффект: Вы воруете у врага 1d6 материалов.

 *Саботаж.* Сложность: 16. Эффект: работа выбранной постройки замораживается на 2 хода.

 *Поджог.* Сложность: 18. Эффект: 1 ход провинция/родовой замок, где произошел поджог, не платит налоги. Если поджог совершен в родовом замке, то есть 10% вероятности, что диверсант спалит служебную постройку ☺.

 *Торговать отравленным зерном.* Сложность: 18. Эффект: в провинции/родовом замке распространяется болезнь.

 *Распространять фальшивые деньги.* Сложность: 20. Эффект: 15% имеющихся средств в казне врага обесценивается.

 Фиты:

 Опытный: +1 к броску.

 Вор: +1 к броску на воровство денег/ресурсов.

 Матерый вор: «вор» улучшается до +2.

 Ритор: +1 к броску на саботаж и на торговлю отравленным зерном.

 Опытный ритор: «ритор» улучшается до +2.

 Авантюрист: +1 к броску на грабеж каравана и поджог.

 Матерый авантюрист: «авантюрист» улучшается до +2.

 Бюрократ: +3 к броску на распространение фальшивой валюты, -1 к броску на любое другое задание.

 Специалист: +1 к «вору»/«ритору»/«авантюристу»/«бюрократу» (на выбор).

 Неприметный: -3 сложность задания.

 Изворотливый: сложность задания снижается на 1d3.

Выносливый: +1 очко здоровья. Если агент провалится и попадется в руки врагов, то он спасется, но этот фит исчезнет.

 Сплетник: +2 саботаж, +1 сопротивление со стороны стражи.

 Флафы. *(+1 навык)*

 Любитель выпить – -1d3 к броскам.

 Любитель пирушек – родовой замок теряет 10% устойчивости к голоду.

 Контрабандист – каждый ход есть 30% шанс, что пропадет 1 единица материала.

 Дурная слава – все провинции теряют 1 мораль, пока жив этот агент.

 **Шпион.** *Цена* – 15 золота, *содержание* – 3 золота/ход. Задача: разведка.

 *Список построек в родовом замке.* Сложность: 12.

 *Торговые пути. Торговые отношения с другими феодами.* Сложность: 12.

 *Экономическая обстановка. Доходы/расходы и текущее состояние казны.* Сложность: 14.

 *Дипломатия. Отношения с другими феодами.* Сложность: 14.

 *Информация о правителе.* Сложность: 15.

 *Агенты. Дислокация и возможные действия.* Сложность: 18.

 *Войска. Дислокация и возможные действия.* Сложность: 20.

 Фиты:

 Опытный: +1 к броску.

 Связи: +1 к разведке об агентах и войсках.

 Надежные связи: «связи» улучшаются до +2.

 Казначей: +1 к разведке экономики и торговых путей.

 Опытный казначей: «казначей» улучшается до +2.

 Управляющий: +1 к разведке дипломатии и построек в замке.

 Опытный управляющий: «управляющий» улучшается до +2.

 Слуга: +3 к разведке информации о правителе, -1 на все другие задания.

 Специалист: +1 к «казначею»/«управляющему» (на выбор).

 Скользкий: -1 к броску контрразведчика против этого шпиона.

 Прагматик: -2 к броску контрразведчика против этого шпиона, -1 к броску задания.

 Удачливый: +1d3 к броску задания.

 Расчетливый: -1d3 сложности задания.

 Флафы. *(+1 навык)*

 Бездарный: -1 на три выбранных задания.

 Предсказуемый: +1 сложность задания.

 Жадный: с каждого повышения уровня казне -3 золота.

 Выделяющийся: все стражи получают +1 устойчивости против этого шпиона.

 **Контрразведчик.** *Цена* – 15 золота, *содержание* – 3 золота/ход. Задача: противостояние агентам.

 Это не совсем обычный агент. Он не развивается, и у него нет особых свойств. Он лишь дает преимущество в противостоянии агентам.

 Перед выполнением задания агент должен прокинуть против контрразведчика. Здесь работают лишь особые фиты против контрразведчиков. Если побеждает агент, то он допускается к выполнению задания, иначе же просто скрывается, не преодолев заслон.

 Все вражеские агенты получают +1 сложности. В случае провала контрразведчик не дает агенту сбежать (шанс поймать агента – 70%, в остальных 30% случае агент погибает).

 **Победа в игре.**

 1. Единственный правитель. Задача: уничтожить всех правителей.

 2. Влияние. Задача: захватить провинции во всех областях и удерживать их на протяжении трех ходов.

 3. Процветание. Задача: иметь более 6 провинций, и чтобы все были максимального уровня развития.

 4. Экономическое превосходство. Задача: доход 250+ золота/ход.

 5. Территории. Задача: захватить больше половины страны (13 территорий).