

PATHFINDER

Kingmaker

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ КОРОЛЕВСТВОМ

СОДЕРЖАНИЕ

СВЕДЕНИЯ О КОРОЛЕВСТВЕ	2
ПОСЕЛЕНИЯ	4
ОТНОШЕНИЯ	5
СОБЫТИЯ	6
СТРОЕНИЯ	8
ГОРОДСКОЙ ПЛАН	11
ВКРАТЦЕ О КОРОЛЕВСТВЕ	12
ВКРАТЦЕ О ВОЙСКАХ	14
ОСНОВАНИЕ НОВОЙ ДЕРЕВНИ	17

РУКОВОДИТЕЛЬ РАЗРАБОТКИ Джеймс Джейкобс

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ Джейсон Нельсон, Лиза Стивенс и Вик Верц

РУКОВОДИТЕЛЬ КОМАНДЫ РАЗВИТИЯ Марк Сейфтер

ВЕДУЩИЕ РЕДАКТОРЫ Лео Гласс и Патрик Хёрли

РЕДАКТОРЫ Лео Гласс, Патрик Хёрли, Джеймс Джейкобс и Вик Верц

ИЛЛЮСТРАЦИИ Рогир ван де Бик, Роберт Лазаретти, Уэйн Рейнольдс и Флориан Стиц

АРТ-ДИРЕКЦИЯ Сара Э. Робинсон

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР Джеймс Джейкобс

ИЗДАТЕЛЬ Эрик Мона

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ Owlcat Games и все, кто поддержал нас на Game On Tabletop



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

ИЗДАТЕЛЬ:
ООО «Мир Хобби»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:
Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ:
Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:
Валентин Матюша

РЕДАКТУРА:
Владимир Сергеев, Арина Тихонова

ПЕРЕВОД:
Евгения Некрасова, Анна Яковлева

ДИЗАЙН:
Иван „deadline“ Суховой

ВЕРСТКА:
Наталья Кириллова, Антон Русин

КОРРЕКТУРА:
Ольга Криворучко, Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА:
Александр Киселев

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Играть интересно

rpg.hobbyworld.ru



МАКС. _____	СЛАВА БЕССЛАВИЕ
УР. _____	

НАЗВАНИЕ _____

ХАРАКТЕРИСТИКИ

МОДИФ.		ЗНАЧ.
<input type="text"/>	КУЛЬТУРА	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ЭКОНОМИКА	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ЛОЯЛЬНОСТЬ	<input type="text"/>
<input type="text"/>	СТАБИЛЬНОСТЬ	<input type="text"/>

СЛ КОНТРОЛЯ

<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
		БАЗОВАЯ		РАЗМЕР

РАЗДОР

ТИП	ЗНАЧ.	ШТРАФ	ПОРОГ
КОРРУПЦИЯ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ПРЕСТУПНОСТЬ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
УПАДОК	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
РАСПРИ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ХАРТИЯ _____

ЦЕНТР КОРОЛЕВСТВА _____

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ _____

СТОЛИЦА _____

ОЧКИ ОПЫТА _____

КОСТИ РЕСУРСОВ _____

РАЗМЕР	ПР	БЕСПОРЯДКИ	ШТРАФ	ПОТРЕБЛЕНИЕ
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ЛИДЕРЫ

- ПРАВИТЕЛЬ**
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____
- КАНЦЛЕР**
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____
- ГЕНЕРАЛ**
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____
- ДИПЛОМАТ**
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____
- МАГИСТР**
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____
- КАЗНАЧЕЙ**
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____
- НАМЕСТНИК**
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____
- ХРАНИТЕЛЬ**
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

ТОВАРЫ

РАБОЧИЕ ПЛОЩАДКИ

ТОРГОВЫЕ СОГЛАШЕНИЯ СЛ СОБЫТИЯ

ЕДА	ДРЕВЕСИНА	ПРЕДМЕТЫ РОСКОШИ	РУДА	КАМЕНЬ	УГОДЬЯ	ЛАГЕРЯ ЛЕСОРУБОВ	ШАХТЫ	КАМЕННО-ЛОМНИ		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

МАКС.: _____ МАКС.: _____ МАКС.: _____ МАКС.: _____ МАКС.: _____ МАКС.: _____

НАВЫКИ

		ХАРАКТ.	УМЕНИЕ	И	Э	М	Л	СОСТОЯН.	СИТ.	ПРЕДМЕТ	ПРОЧ.
ВОЕННОЕ ДЕЛО	<input type="checkbox"/>	ЛОЯЛЬНОСТЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ДИКИЕ ЗЕМЛИ	<input type="checkbox"/>	СТАБИЛЬНОСТЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ЗЕМЛЕДЕЛИЕ	<input type="checkbox"/>	СТАБИЛЬНОСТЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО	<input type="checkbox"/>	СТАБИЛЬНОСТЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ИНТРИГА	<input type="checkbox"/>	ЛОЯЛЬНОСТЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ИСКУССТВА	<input type="checkbox"/>	КУЛЬТУРА	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ИССЛЕДОВАНИЕ	<input type="checkbox"/>	ЭКОНОМИКА	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ЛОДОЧНЫЙ ТРАНСПОРТ	<input type="checkbox"/>	ЭКОНОМИКА	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
МАГИЯ	<input type="checkbox"/>	КУЛЬТУРА	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ОБОРОНА	<input type="checkbox"/>	СТАБИЛЬНОСТЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ОБРАЗОВАНИЕ	<input type="checkbox"/>	КУЛЬТУРА	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ПОЛИТИКА	<input type="checkbox"/>	ЛОЯЛЬНОСТЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ПРОИЗВОДСТВО	<input type="checkbox"/>	ЭКОНОМИКА	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ТОРГОВЛЯ	<input type="checkbox"/>	ЭКОНОМИКА	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ТРАДИЦИИ	<input type="checkbox"/>	КУЛЬТУРА	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
УПРАВЛЕНИЕ	<input type="checkbox"/>	ЛОЯЛЬНОСТЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ЧЕРТЫ

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

10 _____

12 _____

14 _____

16 _____

18 _____

20 _____

СПОСОБНОСТИ



НАЗВАНИЕ СОБЫТИЯ УРОВЕНЬ

НАВЫК КОРОЛЕВСТВА МОДИФИКАТОР УРОВЕНЬ

ПРИМЕЧАНИЯ:

ИСХОД:

НАЗВАНИЕ СОБЫТИЯ УРОВЕНЬ

НАВЫК КОРОЛЕВСТВА МОДИФИКАТОР УРОВЕНЬ

ПРИМЕЧАНИЯ:

ИСХОД:

НАЗВАНИЕ СОБЫТИЯ УРОВЕНЬ

НАВЫК КОРОЛЕВСТВА МОДИФИКАТОР УРОВЕНЬ

ПРИМЕЧАНИЯ:

ИСХОД:

НАЗВАНИЕ СОБЫТИЯ УРОВЕНЬ

НАВЫК КОРОЛЕВСТВА МОДИФИКАТОР УРОВЕНЬ

ПРИМЕЧАНИЯ:

ИСХОД:

НАЗВАНИЕ СОБЫТИЯ УРОВЕНЬ

НАВЫК КОРОЛЕВСТВА МОДИФИКАТОР УРОВЕНЬ

ПРИМЕЧАНИЯ:

ИСХОД:

НАЗВАНИЕ СОБЫТИЯ УРОВЕНЬ

НАВЫК КОРОЛЕВСТВА МОДИФИКАТОР УРОВЕНЬ

ПРИМЕЧАНИЯ:

ИСХОД:



Здания на 1 участок



Лаборатория алхимика



Башня мага



Банк



Казарма



Пивоварня



Кладбище



Свалка



Фестивальный зал



Лавка



Амбар



Дом травника



Дома



Чёрный рынок



Гостиница



Тюрьма



Библиотека



Лавка роскоши



Лавка магических предметов



Особняк



Мельница



Монетный двор



Монумент



Оккультная лавка



Приют



Парк



Причал



Развалины



Священная роща



Святилище



Кузница



Мастерские



Конюшни



Дубильня



Таверна, пивнушка



Таверна, популярная



Трущобы



Гильдия воров



Торговая лавка

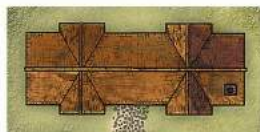


Сторожевая башня

Здания на 2 участка



Академия



Посольство



Литейный цех



Гарнизон



Зал гильдии



Лечебница



Крепость



Лесопилка



Рынок

Здания на 2 участка



Военная академия



Музей



Вилла



Оперный театр



Надёжный склад



Дом каменщика



Таверна, роскошная



Таверна мирового уровня



Храм



Театр



Ратуша

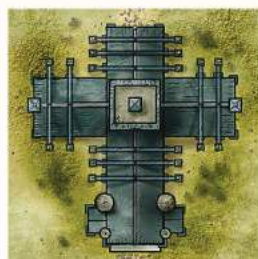
Здания на 4 участка



Арена



Замок



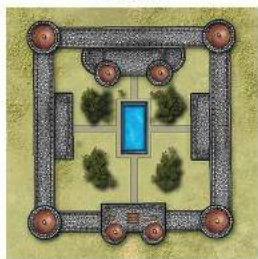
Собор



Строительная площадка



Зверинец



Дворец



Скотный двор



Университет

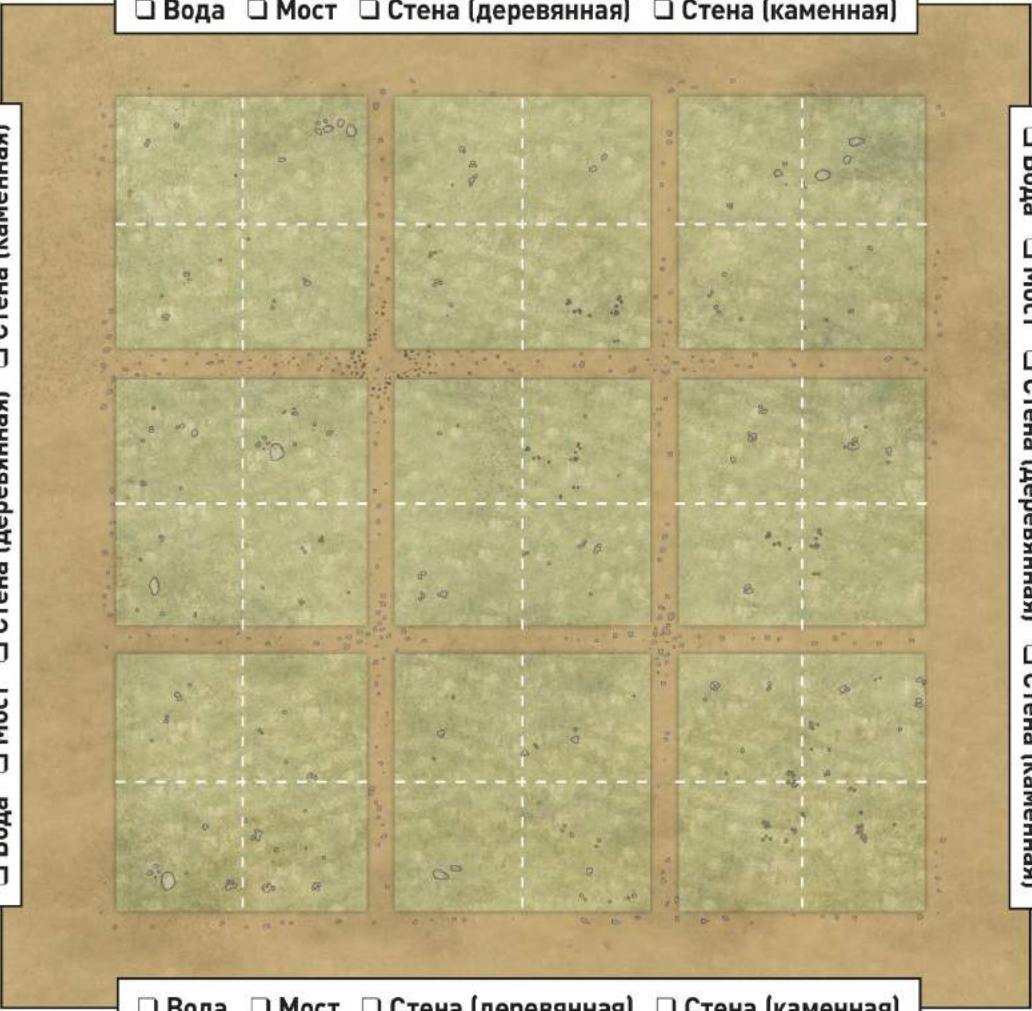


Порт (две границы)



Порт (одна граница)



<input type="checkbox"/> Вода <input type="checkbox"/> Мост <input type="checkbox"/> Стена (деревянная) <input type="checkbox"/> Стена (каменная)		
<input type="checkbox"/> Вода <input type="checkbox"/> Мост <input type="checkbox"/> Стена (деревянная) <input type="checkbox"/> Стена (каменная)		<input type="checkbox"/> Вода <input type="checkbox"/> Мост <input type="checkbox"/> Стена (деревянная) <input type="checkbox"/> Стена (каменная)
<input type="checkbox"/> Вода <input type="checkbox"/> Мост <input type="checkbox"/> Стена (деревянная) <input type="checkbox"/> Стена (каменная)		

ПОСЕЛЕНИЕ Деревня Посёлок Город Мегполис Уровень Потребление

Перенаселено Макс. бонус предмета _____ Зона влияния _____ гексов

ИНФРАСТРУКТУРА Канализация Магические фонари Мощёные улицы

ВОЙСКА В ГАРНИЗОНЕ

ДЛЯЩИЕСЯ СОБЫТИЯ

ВКРАТЦЕ О КОРОЛЕВСТВЕ

В конце каждого внутриигрового месяца (после всех приключений персонажей игроков, их исследований, боевых сцен и свободного времени) ваше королевство делает свой ход. Ход всегда разделён на ряд этапов, подробности которых описаны ниже.

ЗАНЯТИЯ ПО ЭТАПАМ

Во время хода королевства группа персонажей получает доступ к большому списку занятий свободного времени. Ниже вкратце изложено, как эти занятия распределены по разным фазам хода королевства.

Фаза содержания. Этап 1. Распределение лидерских позиций

Новый лидер

Торговая фаза. Этап 1. Сбор налогов

Сбор налогов

Торговая фаза. Этап 2. Распределение расходов

Траты из казны

Улучшение жизненных условий

Торговая фаза. Этап 3. Распоряжение товарами

Торговля товарами

Торговая фаза. Этап 4. Управление торговыми соглашениями

Управление торговыми соглашениями

Фаза занятий. Этап 1. Занятия лидерства

Вложение средств, Внедрение шпионов, Восстановление репутации, Заключение торгового соглашения, Креативное решение, Назначение посланника, Наём искателей приключений, Оказание помощи, Отдых и покой, Перемещение столицы, Подавление беспорядков, Празднества, Привлечение внешней помощи, Приобретение товаров, Присяга на верность, Прогноз, Рекрутирование войска, Сверхъестественное решение, Создание предметов роскоши, Создание шедевра, Концентрация внимания, Тайные дела.

Фаза занятий. Этап 2. Занятия региона

Возведение рабочей площадки, Возделывание угодий, Захват гекса, Орошение, Основание поселения, Очистка гекса, Покидание гекса, Прокладывание дорог, Рыбалка, Сбор стад, Сбор урожая, Укрепление гекса.

Фаза занятий. Этап 3. Городские занятия

Возведение строения, Снос.

Фаза занятий. Этап 4. Войсковые занятия

Восстановление войска, Обучение войска, Превентивный удар, Развёртывание войска, Рекрутирование войска, Роспуск войска, Снаряжение войска, Создание гарнизона.

ФАЗА СОДЕРЖАНИЯ

Во время фазы содержания вы корректируете параметры вашего королевства в соответствии с занятиями, совершёнными за прошлый месяц. В начале хода вы получаете 1 славу или бесславие.

ЭТАП 1. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЛИДЕРСКИХ ПОЗИЦИЙ

Используйте занятие Новый лидер, чтобы распределить власть в королевстве. После этого назначьте штрафы за каждую незанятую лидерскую должность.

ЭТАП 2. ПОДСЧЁТ БЕСПОРЯДКОВ

В самый первый ход вашего королевства беспорядки равны 0.

В последующих ходах повысьте беспорядки на 1 за каждое перенаселённое поселение. Если ваше государство в состоянии войны, также повысьте беспорядки на 1. Другие дьящиеся события также могут повлиять на беспорядки; примените их эффекты на этом этапе.

Если после всех подсчётов беспорядки равны 10 или больше, королевство получает 1d10 раздора — распределите его между четырьмя типами по своему выбору. Затем совершите чистую проверку со СЛ 11. При провале один гекс вашего королевства потеряет; персонажи игроков должны решить, какой именно.

Если беспорядки в вашем королевстве равны 20 или больше, всё государство впадает в анархию. В этом состоянии вы можете использовать только занятие Подавление беспорядков, а все результаты проверок королевства ухудшаются на одну ступень.

ЭТАП 3. СБОР РЕСУРСОВ

Число костей ресурсов, которые вы можете бросить в этот ход королевства, равно уровню вашего королевства + 4. Добавьте любые бонусные и штрафные кости, полученные за прошлый ход. У вас не может быть меньше 0 костей ресурсов.

$$\text{Кости ресурсов} = \text{уровень королевства} + 4 \\ + \text{бонусные кости} - \text{штрафные кости}$$

Затем бросьте кости ресурсов, чтобы узнать, сколько пунктов ресурсов (ПР) у вас будет в этот ход. Ваши ПР равны результату броска. Остающиеся в конце хода ПР можно превратить в опыт королевства.

Вы получаете по 1 товару за каждую рабочую площадку либо по 2 товара, если рабочая площадка находится в гексе с ресурсом. Любое число товаров, превышающее лимит хранения, теряется.

ЭТАП 4. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОТРЕБЛЕНИЯ

В самый первый ход вашего королевства его потребление равно 0; перейдите к следующему этапу. В последующих ходах подсчитайте потребление.

$$\text{Потребление королевства} = \text{потребление} \\ \text{всех поселений} + \text{потребление всех войск} \\ - \text{число гексов с угодьями в зоне влияния поселений} \\ + \text{модификаторы за события королевства}$$

Затем потратьте количество еды, равное потреблению королевства. Если вы не можете или не желаете это сделать, то вам нужно либо потратить по 5 ПР за каждую оставшуюся единицу потребления, либо повысить беспорядки на 1d4.

ВКРАТЦЕ О КОРОЛЕВСТВЕ

ТОРГОВАЯ ФАЗА

Во время торговой фазы королевство получает доход или заключает торговые соглашения.

ЭТАП 1. СБОР НАЛОГОВ

Вы можете совершить Сбор налогов один раз за ход королевства, чтобы попытаться усилить все зависящие от Экономики проверки до конца этого хода королевства. Если вы не используете это занятие, то можете совершить чистую проверку со СЛ 11; при успехе беспорядки снижаются на 1.

ЭТАП 2. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РАСХОДОВ

Благодаря занятию Улучшение жизненных условий вы можете воспользоваться накопленными средствами, чтобы помочь вашим подданным. Также вы можете попытаться вывести средства, прибегнув к Тратам из казны.

ЭТАП 3. РАСПОРЯЖЕНИЕ ТОВАРАМИ

Если в вашем королевстве есть запасы товаров, вы можете заняться Торговлей товарами, чтобы получить ПР на этот ход.

ЭТАП 4. УПРАВЛЕНИЕ ТОРГОВЫМИ СОГЛАШЕНИЯМИ

Вы можете воспользоваться занятием Управление торговыми соглашениями, если заключали их с кем-то.

ФАЗА ЗАНЯТИЙ

Во время фазы занятий вы объявляете о расширении вашего королевства, утверждаете празднества и в целом распоряжаетесь подконтрольной вам территорией и поселениями. Именно на этом этапе в основном происходит развитие вашего королевства.

ЭТАП 1. ЗАНЯТИЯ ЛИДЕРСТВА

Если в столице вашего королевства есть замок, дворец или ратуша, то все персонажи игроков, занимающие лидерские позиции, могут использовать до трёх занятий лидерства. Если же в столице нет ни одного из этих строений, то каждый персонаж игрока может совершить не более двух занятий лидерства на этом этапе.

Группа сообща выбирает порядок применения занятий лидерства. Если в описании занятия не указано иное, лидер не может использовать одно и то же занятие лидерства больше одного раза за ход королевства.

ЭТАП 2. ЗАНЯТИЯ РЕГИОНА

Теперь персонажи игроков, занимающие лидерские позиции, могут совместно использовать до трёх занятий региона. Игроки сами решают, кто совершает любые необходимые для них проверки навыков.

ЭТАП 3. ГОРОДСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Ваша группа может применить по одному городскому занятию для каждого поселения королевства. Вы сами должны решить, в каком порядке это происходит и кто совершает проверки навыков.

ФАЗА СОБЫТИЙ

События, как вредоносные, так и полезные, могут влиять на целое королевство, отдельные гексы или конкретное поселение. В руках у ведущего находится полный набор правил для проведения событий, но все этапы собраны ниже.

ЭТАП 1. ПРОВЕРКА НА СЛУЧАЙНОЕ СОБЫТИЕ

Совершите чистую проверку со СЛ 16. При успехе произойдёт случайное событие королевства. Если оно происходит, то в следующий ход королевства СЛ этой проверки снижается на 5, однако при успехе проверки её СЛ вновь станет равна 16.

ЭТАП 2. РАЗРЕШЕНИЕ СОБЫТИЯ

Случайные события позволяют персонажам игроков перейти в режим исследования или сцены (например, чтобы справиться с беснующимся чудовищем). Результат подобных событий определяется на этом этапе. В некоторых главах серии приключений *Kingmaker* особенные сюжетные события происходят вне хода королевства и их результат определяется в тот же момент.

ЭТАП 3. ПОДСЧЁТ ОПЫТА КОРОЛЕВСТВА

На этом шаге ведущий выдаёт ПО королевства, которые оно должно получить за этот ход. Если в королевстве произошло случайное событие, королевство получает 30 ПО. Как только королевство впервые потратит 100 ПР за один ход, оно получит 80 ПО в качестве награды за пройденную вежу.

Кроме того, все оставшиеся ПР превращаются в опыт королевства в соотношении 1 к 1. За один ход таким образом можно получить не более 120 опыта.

ЭТАП 4. ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ КОРОЛЕВСТВА

Если ваше королевство ещё не достигло максимального уровня, а сумма его ПО превышает 1 000, повысьте его уровень на 1 и вычтите 1 000 из его опыта. Для дальнейших подробностей см. стр. 530 серии приключений *Kingmaker*.



ВКРАТЦЕ О ВОЙСКАХ

Этот раздел поможет вам быстро сориентироваться в правилах создания войск и ведения сцен битв. Здесь вы также найдёте полные правила состояний войск. Все подробности о создании армии королевства и масштабных батальных вы сможете найти в приложении 3 серии приключений *Kingmaker*.

ПРОЦЕСС РЕКРУТИРОВАНИЯ ВОЙСКА

Ниже описано, как вы можете рекрутировать войско.

ЭТАП 1. ВЫБЕРИТЕ РОД ВОЙСК ДЛЯ ОБЫЧНОГО ВОЙСКА

Выберите род войска из четырёх основных вариантов. Вы не можете рекрутировать войско, чей минимальный уровень выше текущего уровня вашего королевства.

ЭТАП 2. РЕКРУТИРУЙТЕ ВОЙСКО

Во время этапа занятий лидерства совершите Рекрутирование войска.

ЭТАП 3. АДАПТИРУЙТЕ БЛОК ПАРАМЕТРОВ

Поменяйте СЛ и модификаторы войска в соответствии с уровнем королевства: см. таблицу на стр. 589 серии приключений *Kingmaker*.

ЭТАП 4. ВЫБЕРИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ ТАКТИКИ

Каждое войско обучено минимум одной тактике и со временем способно выучить больше. Когда вы рекрутируете обычное войско, выберите любую доступную ему тактику (но обратите внимание, что кавалерия и осадные войска должны выбрать первой тактикой Конную лаву и Орудие войны соответственно).

ЭТАП 5. РАСПОЛОЖИТЕ ВОЙСКО

Обычное войско начинает игру в гексе с одним из поселений вашего королевства.

ЭТАП 6. АДАПТИРУЙТЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ

Когда вы рекрутируете войско, потребление вашего королевства вырастает на значение потребления этого войска.

ЭТАП 7. НАЗОВИТЕ ВОЙСКО

Дайте своему войску уникальное название и добавьте колорита на свой вкус.

СТРУКТУРА СЦЕНЫ БИТВЫ

Сцена битвы разворачивается на протяжении нескольких раундов, в течение каждого из которых проходит час битвы. Битва длится до тех пор, пока все войска с одной стороны не разгромлены (ПЗ снизились до 0) или не обращены в бегство.

ЭТАП 1. ПРОВЕРКА ИНИЦИАТИВЫ

Каждое войско, участвующее в битве, совершает проверку Разведки, и результат проверки становится его значением

инициативы. В первый раунд боя войска обычно поблизости друг от друга. Если вы используете игровое поле с клетками для сцены битвы, расположите войска так, чтобы они не находились в соседних клетках друг от друга.

ЭТАП 2. ПЕРВЫЙ РАУНД

Каждое войско может предпринять в свой ход до трёх действий, выбранных из общих боевых действий или иных боевых действий, доступных этому войску.

ЭТАП 3. ПРОВЕРКА ОБРАЩЕНИЯ В БЕГСТВО

В конце каждого раунда, после того как все войска совершили свои действия, есть шанс того, что кто-то обратится в бегство. Войско, чьи ПЗ равны или ниже ПБ, должно совершить проверку Боевого духа; СЛ равна самой высокой СЛ Боевого духа среди остающихся вражеских войск. При критическом успехе это войско больше не совершает проверки обращения в бегство на этом этапе до конца текущей сцены битвы (но может быть обращено в бегство иными способами). При провале потрясение войска увеличивается на 1. При критическом провале войско обращено в бегство.

ЭТАП 4. СЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

После проверки обращения в бегство раунд заканчивается, и начинается следующий.

ЭТАП 5. ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНЫ

Когда все войска с одной стороны конфликта разгромлены или обращены в бегство, сцена битвы заканчивается. На стр. 596 серии приключений *Kingmaker* указано, что происходит в случае победы или поражения.

СОСТОЯНИЯ ВОЙСКА

Когда войско подвергается воздействию состояния, его эффекты сохраняются, пока его длительность не завершится или пока оно не будет снято. Как и в случае с состояниями персонажей, некоторые состояния войска заменяют другие («Основная книга правил», стр. 618).

После некоторых состояний войска указаны числа, показывающие их серьёзность и называемые значениями состояний. Довольно часто такие состояния дают бонус или штраф, равные их значению. Значения состояний зачастую можно уменьшить занятием Восстановление войска или просто подождав. Когда значение состояния снижается до 0, состояние прекращается.

Взято в котёл: войско не может свободно передвигаться. Оно окружено и не может использовать никакие боевые действия

ВКРАТЦЕ О ВОЙСКАХ

с дескриптором «манёвр». Войско, взятое в котёл, невозможно развертывать.

Вовлечено в бой: войско в рукопашной схватке с врагом вовлечено в бой. Чтобы совершать Удары в ближнем бою, войско должно быть вовлечено в бой с войском противника. Если войско вовлечено в бой и совершает боевое действие с дескриптором «манёвр», прекращающее это состояние, оно провоцирует ответные действия вражеских войск, с которыми вовлечено в бой.

Завязало: войско не может толком передвигаться. Виноваты могут быть грязь, снег, густой подлесок, камни или иная схожая местность или, например, перегруженность. У этого состояния всегда есть значение. Завязшее войско получает ситуативный штраф ко всем боевым действиям с дескриптором «манёвр» и проверкам для Развёртывания войск, равный значению состояния. Если войско завязнет 4, оно станет взятым в котёл.

Защищено: войско засело в фортификационном сооружении в результате занятия Создание гарнизона. Защищённые войска не могут быть вовлечены в бой врагом и не могут вовлечь в бой противника, получают бонус предмета +4 к КБ и проверкам Боевого духа для Перегруппировки. Защищённое войско, которое использует боевое действие с дескриптором «манёвр», немедленно утратит это состояние.

Измотано: войско крайне устало. У этого состояния всегда есть значение. Измотанное войско получает ситуативный штраф к КБ, проверкам Манёвра и проверкам войсковых занятий, равный значению состояния. Войско также получает двойной ситуативный штраф к проверкам Развёртывания войска. Это состояние уменьшается на 1 в каждый ход королевства, в котором войско не совершает войсковые занятия и не участвует в сценах битвы.

На отдалении: войско на отдалении смогло отойти от противника на солидное расстояние и способно покинуть поле боя. По войску на отдалении можно совершать дистанционные Удары, но со штрафом -5 к проверке атаки.

Обращено в бегство: из-за сломенного духа или магического принуждения войско бежит. В свой ход войско должно совершить боевое действие Отступление. Пока войско обращено в бегство, оно получает ситуативный штраф -2 к проверкам Боевого духа. Это состояние прекращается автоматически после завершения сцены битвы, но в этом случае состояние потрясения войска увеличивается на 1. Если все войска с одной стороны битвы одновременно обращены в бегство, сцена битвы автоматически завершится победой другой стороны.

Окружено: противник наступает со всех сторон, и войско должно расконцентрировать силы, чтобы защищаться, а потому получает ситуативный штраф -2 к КБ.

Плохо видимо: в плохо видимое войско сложнее попасть, оно получает ситуативный бонус +2 к проверкам Манёвра, а все атаки против него — ситуативный штраф -2. Состояние длится до тех пор, пока существует эффект, дающий плохую видимость.

Потеряно: при критическом провале Развёртывания войска в новом месте оно может потеряться. Потерянное войско не может предпринимать никаких действий, кроме Восстановления войска, чтобы избавиться от этого состояния. После потери состояния ведущий определяет, где находится войско (обычно это где-то посередине между начальным местом и местом назначения).

Потрясено: боевой дух войска пошатнулся перед лицом могущественного врага, неудач на поле битвы или из-за сверхъестественных причин, например от пугающего присутствия дракона. У этого состояния всегда есть значение. Проверки Боевого духа войска получают ситуативный штраф, равный значению этого состояния. При получении урона потрясённое войско должно пройти чистую проверку со СЛ 11. При провале потрясение увеличится на 1. Когда потрясение войска достигнет 4, оно обращено в бегство. Это состояние уменьшается на 1 в каждый ход королевства, в котором войско не совершает войсковые занятия и не участвует в сценах битвы.

Разгромлено: когда ПЗ войска уменьшаются до 0, войско разгромлено. Разгромленное войско не может совершать боевые действия. Его можно восстано-

вить до 1 ПЗ с помощью занятия Восстановление войска (хотя СЛ при этом выше на 5). Любой эффект, который восстанавливает разгромленному войску хотя бы 1 ПЗ, снимает это состояние. Разгромленное войско можно переместить только на 1 гекс при использовании занятия Развёртывание войска. Его нельзя использовать для других войсковых занятий, кроме Роспуска войска.

Уничтожено: войско уничтожено полностью, его не восстановить — можно только заменить новым. Всё снаряжение войска также уничтожено.

Эффективно: войско совершило войсковое занятие с такой скоростью, что немедленно может совершить ещё одно (и таким образом утратить состояние эффективности). Второе войсковое занятие выполняется со штрафом -5 к проверке и не может снова дать состояние эффективности. Если войско не воспользуется такой возможностью, то всё равно утратит состояние эффективности, но может уменьшить значение любого состояния на выбор на 1.



ВКРАТЦЕ О КОРОЛЕВСТВЕ

СТРОЕНИЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УРОВНЯ

Строение	Уровень	Страница
Развалины	—	550
Трущобы	0	552
Амбар	1	562
Гостиница	1	563
Дом травника	1	563
Дома	1	563
Кладбище	1	564
Лавка	1	565
Пивоварня	1	567
Святылище	1	568
Стена, деревянная	1	569
Таверна, пивнушка	1	569
Библиотека	2	562
Мельница	2	566
Мост	2	566
Приют	2	568
Ратуша	2	568
Свалка	2	568
Тюрьма	2	570
Дом каменщика	3	563
Дубильня	3	563
Казарма	3	564
Конюшни	3	564
Крепость	3	564
Кузница	3	565
Лаборатория алхимика	3	565
Лесопилка	3	565
Литейный цех	3	565
Монумент	3	566
Парк	3	567
Причал	3	567
Скотный двор	3	568
Сторожевая башня	3	569
Таверна, популярная	3	569
Торговая лавка	3	570
Фестивальный зал	3	570
Мастерские	4	566

Строение	Уровень	Страница
Мощёные улицы	4	566
Рынок	4	568
Банк	5	562
Башня мага	5	562
Гарнизон	5	562
Гильдия воров	5	562
Зал гильдии	5	563
Магические фонари	5	566
Музей	5	566
Особняк	5	567
Священная роща	5	568
Стена, каменная	5	569
Лавка роскоши	6	565
Надёжный склад	6	566
Чёрный рынок	6	570
Канализация	7	564
Храм	7	570
Лавка магических предметов	8	565
Порт	8	567
Посольство	8	567
Арена	9	562
Вилла	9	562
Замок	9	564
Лечебница	9	565
Таверна, роскошная	9	569
Театр	9	570
Академия	10	561
Строительная площадка	10	569
Военная академия	12	562
Зверинец	12	564
Оккультная лавка	13	567
Дворец	15	563
Монетный двор	15	566
Оперный театр	15	567
Собор	15	568
Таверна мирового уровня	15	569
Университет	15	570

ОСНОВАНИЕ ДЕРЕВНИ

При создании деревни вы можете следовать инструкции ниже.

ЭТАП 1. ВЫБОР ГЕКСА

Выберите захваченный гекс в вашем королевстве, где будет новое поселение.

ЭТАП 2. ОСНОВАНИЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Подготовьте место для поселения с помощью Очистки гекса. Если в гексе есть озеро, река или болото, выберите, какие границы поселения будут водными, а какие наземными. Если в гексе есть руины или строения, вы можете включить их в поселение по сниженной стоимости (руины) или бесплатно (строения). Конкретные тип строения указан в тексте сцены для этого гекса в главе 2 серии приключений *Kingmaker*.

ЭТАП 3. НАЗВАНИЕ ДЕРЕВНИ

Придумайте название для поселения! Любое, которое подойдет вашему приключению и понравится вашим героям. Придайте вашему поселению уникальность, например придумав герб, флаг, девиз или уникальный товар/ресурс, который поселение будет поставлять в ваше королевство. А может, вам захочется создать смешную или красивую историю о том, как поселение зародилось.

ЭТАП 4. НАЧАЛО ЗАСТРОЙКИ!

Теперь в вашей деревне наконец можно начать стройку! Деревня должна заполнить один квартал из 4 участков до того, как сможет расширяться, так что выберите один квартал на городском плане для развития вашей деревни. Каждый ход королевства во время фазы городских занятий у вашего поселения будет одно городское занятие, которое можно использовать для Возведения строения.