Добро: +2Верность

Хаос: +2Верность

ДОБРО ПОРЯДОК ХАОС ЗЛО

ЗАКОН: +2Экономика

Нейтрал: +2Стабильность

Зло: +2Экономика

УКАЗЫ

ПРОДВИЖЕНИЯ

☐	**Нет**	-1стабильность
☐	**Символические**	+1стабильность, **+1 потребление**bp
☐	**Обычные**	+2стабильность, **+2 потребление**bp
☐	**Агрессивные**	+3стабильность, **+4 потребление**bp
☐	**Завоевательские**	+4стабильность, **+8 потребление**bp

НАЛОГИ

☐	**Нет**	+1верность
☐	**Свет**	+1экономика, -1верность
☐	**Средние**	+2экономика, -2верность
☐	**Высокие**	+3экономика, -4верность
☐	**Сверхвысокие**	+4экономика, -8верность

ФЕСТИВАЛИ

☐	**Нет**	-1верность
☐	**1**	+1верность, **+1 потребление**bp
☐	**6**	+2верность, **+2 потребление**bp
☐	**12**	+3верность, **+4 потребление**bp
☐	**24**	+4верность, **+8 потребление**bp

ЛИДИРУЮЩИЕ РОЛИ

		ЭКО	ЛОЯ	СТА
Правитель	ХАР	☐	☐	☐
Барон, Герцог, Король или Королева- Если свободно, королевство проваливает броски управления и не может захватывать или развивать шести				
Супруг(а)	ХАР ÷ 2		■	
Королева Консорт или Принц Консорт- Может править, если отсутствует правитель. Но должен проходить проверку лояльности или **+1**волнения				
Наследник	ХАР ÷ 2		■	
Prince, Princess or favoured subject – May rule if the Ruler is absent. but must pass loyalty check or **+1** unrest				
Советник	МУД или ХАР		■	
Liaises with the people – If vacant, **-2** loyalty, **+1** unrest at upkeep and no bonus from festivals				
Генерал	СИЛ или ХАР			■
Командует армией- Если свободно, **-4**лояльность				
Великий Дипломат	ИНТ или ХАР			■
Oversees international relations – If vacant, **-2** stability and cannot issue Diplomatic or Exploration Edicts				
Верховных Жрец	МУД или ХАР			■
Guides religious worship – If vacant, **-2** loyalty and stability, and **+1** unrest at upkeep				
Магистр	ИНТ или ХАР	■		
Guides higher learning and magic – If vacant, **-4** economy				
Маршал	ЛОВ или МУД	■		
Enforce rural justice – If vacant, **-4** economy				
Королевский Надзиратель	СИЛ или ЛОВ		■	
Enforce law and order – If present, **-1** unrest at upkeep				
Шпион	ЛОВ или ИНТ	☐	☐	☐
Intelligence – If vacant, **-4** economy and **+1** unrest at upkeep				
Казначей	ИНТ или МУД	■		
Сбор налогов и управление финансами - Если пусто, **-4**экономика и королевство не может облагать налогами				
Наместник	ИНТ или МУД ÷ 2	■		
Правитель колонии, или вассального гос-ва - Может так же исполнять любую роль в колонии со сниженной на 1 пользой				
Надсмоторщик	СИЛ или ВЫН		■	
Leads kingdom's defences – If vacant, **-4** loyalty and **-2** stability				

	Мировоззрение	Продвижения	Налоги	Фестивали	Поселения	Ресурсы	Руководство	Вакансии	Волнения	Прочее	Временный
ЭКОНОМИКА ЭКО =	+	N/A +	+	N/A +	+	+	+	−	−	+	+
ВЕРНОСТЬ ЛОЯ =	◇ +	N/A +	+	+	+	+	+	−	−	+	+
СТАБИЛЬНОСТЬ СТА =	+	+	+	N/A +	+	+	+	−	−	+	+

УПРАВЛЕНИЕ КОРОЛЕВСТВОМ

СОДЕРЖАНИЕ

СТАБИЛЬНОСТЬ при успехе, -1 волнение или добавить 1bp; при провале, +1 волнение ☐ при провале выплатить 1bp ☐ 1 bp +

РАСХОДЫ Продвижения Фестивали Прочее

= + + ___,___ bp −

ПОГЛОЩЕНИЕ

ЛЕТОМ Размер Города Фермы

bp = + − (× 2)

ЗИМОЙ Размер Города Фермы

bp = + − ___,___ bp −

ВОЛНЕНИЯ

+2 волнений если сокровищница пуста

+1 волнения за каждый негативный атрибут (Экономика, Лояльность или Стабильность)

Королевский правоприменитель может снизить волнения на 1, но должен затем сделать проверку лояльности, или потерять 1 очко лояльности

Если волнения больше 10, покиньте шестигранник

Если волнения достигнут 20, в королевстве начнётся анархия

УКАЗЫ

НАЗНАЧИТЬ ЛИДЕРСТВО Совершить броски королевства

ШЕСТИГРАННИК Занимать и покидать шестигранники ___ в ход ___,___ bp −

МЕСТНОСТЬ Постройка ферм, дорог, шахт и ___ в ход ___,___ bp −

ЗАСЕЛЕНИЕ Создание новых городов ___ в ход ___,___ bp −

СТРОИТЕЛЬСТВО Постройка строений в гор ___ в ход ___,___ bp −

ВОЙСКА Создание войск (___,___ bp −

ДОХОДЫ

ПОБОРЫ +2000зм за каждый bp. +1 к волнению, затем проверка на верность ___,___ bp −

ЗАЛОГ Продав сокровища и товары на 4000зм получить 1bp ___,___ bp +

ПРОЧИЕ ДОХОДЫ ___,___ bp +

НАЛОГ Королевства Доход = Экономика Бросок ÷ 3 ___,___ bp +

НАСЕЛЕНИЕ

РАЗМЕР КОРОЛЕВСТВА

Количество 12-мильных шестигранников, контролируемых королевством

0–25	☐ Владения барона
26–100	☐ Герцогство
101+	☐ Королевство

КОРОЛЕВСТВО НАСЕЛЕНИЕ = (250 × Размер) + Общее население Города

КС УПРАВЛЕНИЯ = 20 + Размер + Районы + Прочее

ВОЛНЕНИЯ УРОВЕНЬ

Штраф налагается на экономику, лояльность и стабильность

От 10, начинаешь терять контроль над шестигранниками

От 20, все спасы снижаются до 0 и королевство не может де

СОКРОВИЩНИЦА

Казначейский фонд ___,___,___ bp