Оглавление

[Королевство 3](#_Toc372630797)

[Должности 4](#_Toc372630798)

[ОЧКИ СТРОИТЕЛЬСТВА 6](#_Toc372630812)

[ФАЗЫ ХОДА 6](#_Toc372630813)

[Фаза 1 – содержание 6](#_Toc372630814)

[Фаза 2 - эдикты 7](#_Toc372630816)

[Улучшения земель 10](#_Toc372630822)

Список таблиц

[Таблица 1: Эффекты эдиктов 8](#_Toc372630787)

[Таблица 2: Доступные действия от размера 8](#_Toc372630788)

[Таблица 3: Стоимость улучшений от ландшафта 11](#_Toc372630789)

# Королевство

Королевство описывается несколькими параметрами

1. **Население**

Тут мы не учитываем точное число. Это скорее общие числа населения, для определения доступности вещей (например, магических).

1. **Очки строительства**

Очки строительства (bp) – мера ресурсов королевства – оборудования, денег, труда и т.п. Используются для присоединения новых гексов, постройки зданий и улучшений. Также королевство потребляет bp на поддержку своей инфраструктуры.

1. **Расход**

Это затраты по поддержанию инфраструктуры. Измеряются в bp, зависят от размера, поселений и некоторых зданий. Не может быть меньше 0

1. **Размер**

Сколько гексов занимает королевство. Размер начального королевства 1.

1. **Экономика**

Параметр, оценивающий производительность труда и торговлю в королевстве. Также отвечает за получение новой информации и технологий из соседних стран.

1. **Стабильность**

Физическое и социальное благополучие королевства.

1. **Лояльность**

Насколько ваши подданные способны жить в мире друг с другом, и помогать.

1. **Сложность управления**

Общий игротехнический параметр, отображающий, как хорошо ваше королевство управляется. По умолчанию 20+Размер+Количество районов + модификаторы

1. **Казна**

Количество bp, которые ваше королевство сохранило и может использовать в последующем.

1. **Волнения**

Параметр мятежности и недовольства ваших граждан. Никогда не может быть меньше 0. Если волнения больше 11 – королевство начинает терять гексы. Если волнения достигают 20 – царство впадает в анархию.

# Должности

У королевства должно быть несколько личностей, отвечающих за политику, безопасность и т.п. Персонаж может занимать одну должность в один момент времени.

Королевство обязано иметь правителя. Если его нет – королевство не может выполнять никаких действий, и получает пункты волнений. Другие должности не являются обязательными, но некоторые незанятые вакансии могут давать штрафы.

Должности могут быть частью любой формы правления – это может быть советники, министры, бюрократы или просто крупные феодалы. Имена этих должностей не обязательно совпадают с теми, что написаны здесь, так правитель может быть царем, султаном, падишахом и т.п.

**Обязанности:** если вы занимаете должность, то вы обязаны потратить хотя бы 7 дней в месяц на выполнение своих обязанностей. Это не обязательно последовательные 7 дней, но эти дни вы не занимаетесь ничем другим. Невыполнение этих условий означает, что для всех подсчетов эта должность считается вакантной.

**PC и NPC:** многие должности могут занимать как персонажи игроков, так и NPC. В большинстве случаев, игроков будет слишком мало, чтобы заполнить все вакансии

**Отставка:** если вы хотите уйти с должности – вы должны найти замену. Если после вашей отставки должность остается вакантной – королевство увеличивает волнения на 1. Если вы переходите на другую должность – волнения не увеличиваются.

### **ПРАВИТЕЛЬ (RULER)**

Основной лидер королевства. В отличие от остальных должностей, использует одно из 3 названий в зависимости от размера королевства: Барон (1-20), Герцог (21-80) или Король (81+).

**Бонус:** Барон выбирает одну из характеристик страны (экономика, лояльность или стабильность) и увеличивает ее на модификатор харизмы. Герцог выбирает 2 характеристики. Король увеличивает все три.

**Штраф за вакансию:** Королевство без правителя не может объявлять права на новые гексы, строить улучшения или здания. Волнения увеличиваются на 4 каждую фазу расхода, в которую королевство не имеет правителя.

**Особенности:** 2 персонажа могут занимать эту должность, если они в браке. Оба правителя применяют свои модификаторы харизмы к характеристикам королевства, пока каждый из них занимается государственными делами хотя бы 7 дней в месяц.

### КОНСОРТ (CONSORT)

Выполняет обязанности правителя, если он пропал или в плену

**Бонус:** повышает лояльность на половину модификатора харизмы. В случае отсутствия правителя может выполнять его обязанности (отменяет штраф за вакансию правителя), но во время фазы содержания должен сделать проверку лояльности или волнения увеличиваются на 1.

**Штраф за вакансию:** нет

### СОВЕТНИК (COUNCILOR)

Является связующим звеном между правителем и народом

**Бонус:** повышает лояльность на модификатор харизмы или мудрости.

**Штраф за вакансию:** лояльность понижается на 2, королевство не получает бонусов от праздничных эдиктов. Волнения увеличиваются на 1 каждую фазу расхода, в которую королевство не имеет советника.

### ГЕНЕРАЛ (GENERAL)

Командует войсками королевства.

**Бонус:** повышает стабильность на модификатор харизмы или силы

**Штраф за вакансию:** стабильность снижается на 4

### ГРАНД-ДИПЛОМАТ (GRAND DIPLOMAT)

**Бонус:** повышает стабильность на модификатор харизмы или интеллекта

**Штраф за вакансию:** стабильность снижается на 2, королевство не может принимать стимулирующие эдикты

### НАСЛЕДНИК (HEIR)

**Бонус:** повышает лояльность на половину модификатора харизмы. В случае отсутствия правителя может выполнять его обязанности (отменяет штраф за вакансию правителя), но во время фазы содержания должен сделать проверку лояльности или волнения увеличиваются на 1.

**Штраф за вакансию:** нет

### ВЫСШИЙ ЖРЕЦ (HIGH PREST)

**Бонус:** повышает стабильность на модификатор харизмы или мудрости

**Штраф за вакансию:** стабильность и лояльность снижается на 2. Волнения увеличиваются на 1 каждую фазу расхода, в которую королевство не имеет высшего жреца..

### МАГИСТР (MAGISTER)

Управляет обучением и магией.

**Бонус:** повышает экономику на модификатор харизмы или интеллекта

**Штраф за вакансию:** экономика снижается на 4

### МАРШАЛ (MARSHAL)

Организовывает патрулирование и отвечает за закон в удаленных областях.

**Бонус:** повышает экономику на модификатор ловкости или мудрости

**Штраф за вакансию:** экономика снижается на 4

### КОРОЛЕВСКИЙ ЗАКОННИК (ROYAL ENFORCER)

Отвечает за борьбу с преступностью.

**Бонус:** повышает лояльность на модификатор ловкости или силы. В фазу содержания может уменьшить волнения на 1, но если он делает это, то он должен сделать успешную проверку Лояльности, или лояльность снизится на 1.

**Штраф за вакансию:** нет

### МАСТЕР-ШПИОН (SPYMASTER)

Отвечает за контрразведку и взаимодействие с криминальным миром.

**Бонус:** повышает лояльность, стабильность или экономику (по выбору мастера-шпиона) на модификатор ловкости или интеллекта.

**Штраф за вакансию:** экономика снижается на 4 из-за бесконтрольной преступности. Волнения увеличиваются на 1 каждую фазу расхода, в которую королевство не имеет мастера-шпиона.

### КАЗНАЧЕЙ (TREASURER)

Организовывает сбор налогов, и управляет казной.

**Бонус:** повышает экономику на модификатор интеллекта или мудрости

**Штраф за вакансию:** экономика снижается на 4. Королевство не может собирать налоги

### НАДЗИРАТЕЛЬ (WARDEN)

Отвечает за городскую стражу

**Бонус:** повышает лояльность на модификатор силы или сложения

**Штраф за вакансию:** лояльность снижается на 4 и стабильность на 2

### THE ROYAL ASSASSIN

**Royal Assassin**

Производит публичные наказания, казни и теневые убийства

**Бонус:** повышает лояльность на модификатор силы или ловкости. Страх, внушаемый ассассином, снижает волнения на 1 каждую фазу содержания

**Штраф за вакансию:** нет

## ОЧКИ СТРОИТЕЛЬСТВА

Очки строительства это показатели богатства и строительных возможностей королевства. Это не только золото, но и сырье, материалы и рабочие. Все вместе это производственные активы вашего королевства.

Вы тратите bp на строительство ферм, дорог, зданий, тренировку войск и т.д. У bp нет прямого курса обмена на золото, но один bp стоит примерно 4000gp. И хотя вы не можете напрямую конвертировать одно в другое, есть способы вложить свои деньги, увеличив bp королевства, либо наоборот, вывести ресурсы из королевства в свой карман.

# ФАЗЫ ХОДА

**Фаза 1 – содержание** – проверяется стабильность вашего королевства, оплачиваются расходы, определяются волнения

**Фаза 2 – эдикты** – объявляются официальные законы о налогах, дипломатии и подобном

**Фаза 3 – доход** – подсчитывается количество поступивших bp, заказываются постройки и т.п

**Фаза 4 – события** – проверяется на наличие случайных событий (непогода, чума, экономический бум и т.п.)

Суммарно все 4 фазы составляют 1 ход – 1 месяц.

## Фаза 1 – содержание

Во время этой фазы определяются параметры вашего королевства, на основании событий предыдущего хода.

**Шаг 1** – определите стабильность королевства, и сделайте проверку. Если она успешна – волнения снижаются на 1 (если волнения в результате стали ниже 0 – добавьте вместо этого 1 bp в казну). Если вы провалились на 5 и менее – волнения увеличиваются на 1, если провал на 5 и более – волнения увеличиваются на 1d4.

**Шаг 2** – вычтите расход королевства из его казны. Если после этого казна королевства стала меньше 0 – волнения увеличиваются на 2

**Шаг 3** – сделайте проверку на заполнение слотов магических предметов

**Шаг 4** – изменение беспорядков. Беспорядки возрастают на 1, за каждую характеристику королевства (экономика, лояльность, стабильность) которая меньше 0.

Королевский законник на этом шаге может уменьшить волнения.

Если волнения королевства 11 и выше – оно теряет один гекс (по выбору правителя).

Если волнения достигают 20 – королевство впадает в анархию.

### Пример

Джесика – правитель королевства с размером 30 и сложностью управления 60. На данном ходу экономика королевства 52, лояльность 45, стабильность 56. Волнения достигли 5, расход 5 и в казне 12 bp. На первом шагу фазы содержания, Джессика делает проверку стабильности. Она выбрасывает 19, добавляет стабильность (56), и вычитает волнения (5), получая 70. Результат больше сложности управления, так что волнения снижаются на 1. На шаге 2, королевство тратит 5 bp за расходы, в результате в казне остается 7 bp. Ни один из слотов магии королевства не свободен, поэтому она пропускает шаг 3. На шаге 4 ни один из атрибутов королевства не отрицателен, так что волнения не увеличиваются. Марк (королевский законник) не желает рисковать снижением лояльности королевства, так что он не использует свои возможности для снижения волнений. В конце этой фазы, королевство имеет экономику 52, лояльность 45, стабильность 56, беспорядки 4, расход 5 и 7bp в казне.

## Фаза 2 - эдикты

В этой фазе вы издаете указы по расширению королевства, улучшению, налогообложению, праздникам и т.д.

**Шаг 1** – назначение PC или NPC на свободные должности, либо смена должности.

**Шаг 2** – объявление прав на гексы, либо оставление их. Чтобы расширять свое королевство вам надо присоединять новые территории. Вы можете присоединить любой полностью исследованный и безопасный гекс, который примыкает к вашей территории. Чтобы заявить свои права на него вы тратите 1bp, после чего он становится частью вашего королевства, и размер королевства увеличивается на 1. Таблица 2 определяет, какое количество гексов вы можете присоединить за один ход.

Также вы можете отказаться от любого гекса, чтобы уменьшить свою территорию и облегчить управление королевством. Это увеличивает волнения на 1 за каждый гекс (либо на 4, если там было поселение).

**Шаг 3** – подготовка гексов для поселений. В зависимости от местности включает в себя вырубку леса, выравнивание земли и т.п. Стоимость работ указана в таблице 6.

**Шаг 4** – строительство улучшений на территориях. Это включает в себя дороги, фермы, акведуки, шахты, форты и т.д.

**Шаг 5** – создание и улучшение поселений. Вы можете создавать новые поселения на принадлежащих вам территориям (в таблице 4 указано, сколько поселений вы можете создать за ход). Также вы можете строить в поселениях здания (в таблице 2 указано, сколько зданий вы можете создать за ход). Первый дом, особняк, вилла или Tenement не входит в это число.

**Шаг 6** – создание военных отрядов. Вы можете создавать, расширять и оснащать свои отряды

**Шаг 7** – издание указов. Выберите или переопределите свои указы.

### Пример

В королевстве Джессики нет вакантных должностей, поэтому она пропускает шаг 1. Лидеры королевства не собираются сейчас увеличивать размер королевства и у них нет неподготовленных гексов, поэтому и на шагах 2 и 3 они ничего не предпринимают. На шаге 4, они решают построить ферму в одном из уже подготовленных гексов (Расход -2, Казна -2 bp). На шагах 5 и 6 лидеры также решают ничего не делать. На шаге 7 они решают издать эдикт об 1 национальном празднике (Лояльность +1, Расход +1) и установить уровень эдиктов стимулирования населения на «нет» (Стабильность -1, Расход 0). Заглядывая вперед в фазу дохода, Джессика понимает, что средний бросок экономики будет провальным (10 на 1d10 + Экономика 52 – Волнения 4 = 58, что меньше, чем сложность управления), что означает, что королевство в фазу дохода может ничего не получить. Она решает установить уровень эдикта налогообложение на «тяжелый» (Экономика +3, Лояльность -4). В конце этой фазы у королевства экономика 55, волнения 4, расход 4 и казна 5 bp.

### Строительные эдикты

Это указы отвечающие за основание новых поселений, прокладку дорог, постройку улучшений и объявлений прав на новые территории. Размер королевства определяет, сколько и каких действий вы можете сделать в ход (смотри таблицу 2)

### Стимулирующие эдикты

Эти указы применяются для привлечения новых жителей, или повышения уровня жизни нынешних. Увеличивают как стабильность, так и расход.

### Налоговые эдикты

Определяют, какой уровень дохода вы забираете как налоги. Высокие налоги увеличивают экономику, но снижают лояльность.

### Праздничные эдикты

Определяют количество праздников в году. Чем больше праздников, тем выше лояльность и расход. Это праздники на весь год (расход рассчитан как средний за год). Если игроки часто меняют количество праздников (повышают, потом понижают и т.п.), то народ может перестать доверять этим указам, что приведет к отмене их бонусов, а также может увеличить волнения.

Таблица : Эффекты эдиктов

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Праздничные эдикты** | | | **Стимулирующие эдикты** | | | **Налоговые эдикты** | | |
| **В год** | **Лояльность** | **Расход** | **Уровень** | **Стабильность** | **Расход** | **Уровень** | **Экономика** | **Лояльность** |
| Нет | -1 | 0 | Нет | -1 | 0 | Нет | 0 | +1 |
| 1 | +1 | 1 | Символический | +1 | 1 | Легкий | +1 | -1 |
| 6 | +2 | 2 | Стандартный | +2 | 2 | Средний | +2 | -2 |
| 12 | +3 | 4 | Агрессивный | +3 | 4 | Тяжелый | +3 | -4 |
| 24 | +4 | 8 | Расширение | +4 | 8 | Потовыжималка | +4 | -8 |

Таблица : Доступные действия от размера

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Размер королевства** | **Новые поселения** | **Новые строения** | **Улучшения земель** | **Гексы** |
| 01-10 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 11-25 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 26-50 | 1 | 5 | 5 | 3 |
| 51-100 | 2 | 10 | 7 | 4 |
| 101-200 | 3 | 20 | 9 | 8 |
| 200+ | 4 | Без лимита | 12 | 12 |

# Улучшения земель

Это улучшения территории такие как: обработка полей, создание шахт, вырубка леса и т.д. Улучшения отмеченные звездочкой (\*) можно строить на тех же гексах, что и другие улучшения. Некоторые улучшения влияют на защиту поселений (смотри правила массовых сражений).

**Ландшафт:** показывает, на каких типах местности можно строить такие улучшения.

**Эффект:** какие эффекты приносит это улучшения (многие улучшения могут влиять на все королевство в целом). Если в описании улучшения говорится, что это улучшение можно усовершенствовать, то вы можете сделать это, заплатив разницу в стоимости. Новое улучшение заменяет предыдущее.

**Стоимость:** сколько bp стоит это улучшение

### Акведук\*

Доставляет воду из горных рек и озер в города в низине. Один конец акведука должен располагаться в горах или на холме, иначе он не действует.

**Ландшафт:** любой.

**Эффект:** лояльность +1, стабильность +1. Позволяет строить в городах здания, зависящие от воды

**Стоимость:** как дорога, но стоимость не удваивается за гексы с реками.

### Мост\*

Позволяет дорогам пересекать реки. Когда вы прокладываете дорогу в гексе с рекой, удвойте стоимость дороги.

### Канал\*

Искусственный водный путь, позволяющий проходить по себе грузовым баржам.

**Ландшафт:** пустыня, горы или равнины

**Эффект:** гексы с каналом считаются, как гексы содержащие реку

**Стоимость:** двойная стоимость дороги

### Ферма\*

Производит пищу.

**Ландшафт:** пустыня (требуется канал, береговая линия или река), холмы или равнина

**Эффект:** уменьшает расход на 2bp

**Стоимость:** смотри таблицу 3

### Рыбацкая хижина\*

Аналогична ферме, за исключением того, что производит рыбу.

**Ландшафт:** береговая линия, вода, река или болото

**Эффект:** уменьшает расход на 1bp

**Стоимость:** 4bp.

### Форт \*

Защитный лагерь за пределами поселения. Вы можете обновить сторожевую башню до форта (волнения уменьшаются, как если бы вы строили его с нуля)

**Ландшафт:** любой

**Эффект:** стабильность +2, защита +4, расход +1bp, волнения уменьшаются на 1 после завершения. Если этот гекс становится частью поселения, форт считается как одна казарма и одна конюшня.

**Стоимость:** 24bp

### Тракт\*

Улучшенная версия дороги. Можно улучшить дорогу до тракта. Для постройки трактов размер вашего королевства должен быть больше 26

**Ландшафт:** любой гекс с дорогой

**Эффект:** экономика +1 за каждые 4 гекса с трактом, стабильность +1 за каждые 8 гексов. Увеличивает скорость передвижения.

**Стоимость:** удвоенная стоимость дороги

### Шахта

Позволяет добывать металл, соль, уголь и т.п из под земли

**Ландшафт:** пещера, пустыня, горы или холмы.

**Эффект:** экономика +1, +1 bp в ход на этапе сбора налогов.

**Стоимость:** 6bp

### Карьер

Позволяет добывать камень, соль и т.п открытым способом

**Ландшафт:** пещера, холмы или горы

**Эффект:** стабильность +1, +1 bp в ход на этапе сбора налогов.

**Стоимость:** 6bp

### Дорога\*

Увеличивает скорость передвижения по царству, способствует торговле. Вы можете улучшить дорогу до тракта.

**Ландшафт:** любой

**Эффект:** экономика +1 за каждые 4 гекса с трактом, стабильность +1 за каждые 8 гексов. Увеличивает скорость передвижения.

**Стоимость:** см. таблицу 3

### Лесопилка

Централизует работу лесорубов, перерабатывает бревна в материалы для строительства.

Ландшафт: лес или джунгли

Эффект: стабильность +1, +1 bp в ход на этапе сбора налогов

### Сторожевая башня \*

Ваш символ присутствия на границе, безопасное место для путников, опорный пункт для патрулей. Не может находиться в одном гексе с фортом или другой сторожевой башней.

Ландшафт: любой

Эффект: стабильность +1, защита +1, волнения уменьшаются на 1 после завершения. Если этот гекс становится частью поселения, сторожевая башня считается как аналогичное строение.

Таблица : Стоимость улучшений от ландшафта

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ландшафт** | **Время исследования** | **Время подготовки** | **Стоимость подготовки** | **Стоимость фермы** | **Стоимость дороги** |
| Пещера | 3 дня | 3 месяца | 8 bp | - | 4 bp |
| Побережье | Special | Special | Special | Special | Special |
| Пустыня | 2 дня | 1 месяц | 4 bp | 8 bp | 4 bp |
| Лес | 2 дня | 2 месяца | 4 bp | - | 2 bp |
| Холмы | 1 день | 1 месяц | 2 bp | 4 bp | 3 bp |
| Джунгли | 2 дня | 4 месяца | 12 bp | - | 4 bp |
| Болото | 3 дня | 3 месяца | 8 bp | - | 4 bp |
| Горы | 3 дня | 4 месяца | 12 bp | - | 4 bp |
| Равнина | 1 день | Сразу | 1 bp | 2 | 1 bp |
| Вода | 2 дня | - | - | - | - |

# Городские строения

### Формат описания

**Название здания:** тип здания, его названия. В большинстве случаев строение это несколько зданий.

**Стоимость:** стоимость постройки в bp.

**Размер:** сколько слотов здание занимает

**Королевство:** модификаторы к экономике, лояльности и стабильности влияют на все государство каждый ход. Модификаторы к волнениям применяются 1 раз, когда здание построено. Также здесь описаны модификаторы к Славе и Бесчестию.

**Скидка:** некоторые здания снижают вдвое цену строительства других зданий в этом поселке. Эта скидка относится только к первому такому зданию. Например: Академия снижает вдвое стоимость следующей библиотеки, что вы строите в городе, но если вы после этого построите вторую библиотеку – вы заплатите за нее полную стоимость. Если 2 здания дают одинаковую скидку – вы можете применить к новой постройке только одну, но вы можете построить 2 здания по сниженной цене.

**Ограничения:** обычно вы можете построить любое количество зданий одного типа в городе, но есть исключения. Например: в городе может быть только одна арена.

Некоторые здания требуют, чтобы они прилегали к другим зданиям. Например: Трактир может быть построен только в слоте рядом с домом или особняком. Одно здание может выполнять требование только одного здания. Например: если у вас есть дом и магазин, то этот дом не считается для выполнения требований трактира или другого магазина. Вы должны построить еще один дом

Некоторые здания не могут примыкать к другим зданиям. Например: вы не можете построить кожевню рядом с домом, особняком или виллой. Если вы очень хотите построить кожевню именно в этом слоте – вы можете снести здание.

Если вы строите слишком много зданий одного типа в поселке – могут начать происходить события, вызванные это порочной практикой. Например: если в городе слишком много свалок – город может начать страдать от набегов крыс. В городе с большим количеством свалок, могут быть проблемы с нежитью. Это не относится к домам, паркам и т.п.

**Обновление с/до:** некоторые здания могут быть улучшены до более продвинутых вариантов. Чтобы улучшить здание, вы платите разницу в стоимости. После этого эффект нового здания заменяет эффект старого. Обновление зданий считается строительством и ограничено, как указано в таблице 2.

**Особенности:** список любых других эффектов здания, таких как улучшение защиты и т.п.

**Магические изделия:** слоты магических вещей, которые могут быть заполнены на этапе содержания.

**Поселение:** модификаторы к характеристикам поселения. Эти модификаторы распространяются только на это поселение.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Академия (ACADEMY) | | | 52 bp | 2 слота |
| Королевство | Экономика +2, Лояльность +2 | | | |
| Скидка | Caster's Tower, Library, Magic S h o p | | | |
| Улучшение с | Библиотека | **Улучшение до** | Университет | |
| Магические изделия | 3 minor scrolls or wondrous items, 2 medium scrolls or wondrous items | | | |
| Поселение | Lore +2, Productivity +1 , Society +2 ; increase Lore bonus by 2 for questions relating to one Knowledge o r Profession skill | | | |
| An institution of higher learning | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Алхимик (ALCHEMIST) | | | 18 bp | 1 слот |
| Королевство | Экономика +1 | | | |
| Ограничение | Соседствует с одним домом | | | |
| Особенность | Base value +1000gp | | | |
| Магические изделия | | 1 minor potion or wondrous item | | |
| The laboratory and home of a crafter of poisons, potions, or alchemical items. | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Арена (ARENA) | | 40bp | 4 слота |
| Королевство | Стабильность +4, Слава +1 | | |
| Скидка | Brothel, Garrison, Inn, Stable, Theater | | |
| Ограничение | 1 на поселение | | |
| Улучшение с | Театр | | |
| Поселение | Преступность +1 | | |
| A large public structure for competitions and team sports | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Банк (BANK) | | 28 bp | 1 слот |
| Королевство | Экономика +4 | | |
| Особенность | Base value +2000gp | | |
| A secure building for storing valuables and granting loans | | | |

### Список строений

**Academy**

**Alchemist**

**Arena**

**Barracks**

**Black Market**

**Brewery**

**Brothel**

**Caster’s Tower**

**Castle**

**Cathedral**

**City Wall**

**Dump.**

**Exotic Craftsman**

**Garrison**

**Granary**

**Graveyard**

**Guildhall**

**Herbalist**

**House**

**Inn**

**Jail**

**Library**

**Luxury Store**

**Magic Shop**

**Mansion**

**Market**

**Mill**

**Monument**

**Noble Villa**

**Park**

**Piers**

**Shop**

**Shrine**

**Smith**

**Stable**

**Tannery**

**Tavern**

**Temple**

**Theater**

**Town Hall**

**Tradesman**

**Watchtower**

**Waterfront**