

ОСНОВАНИЕ ПОСЕЛЕНИЯ **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ | **РЕГИОН**

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования в гексе, где вы собираетесь основать поселение, была проведена Очистка гекса; в нём нет другого поселения (в том числе свободного поселения).

Вы составляете планы, собираете ресурсы, привлекаете подданных и определяете границы нового поселения в гексе. Совершите обычную проверку Инженерного дела, Образования, Политики или Производства. Если вы не можете заплатить ПР, требуемые для этой проверки, считайте, что её результатом будет критический провал. Основанное поселение будет деревней. **Критический успех** вам удаётся основать поселение в основном

pf2.ru

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ТОРГОВОГО СОГЛАШЕНИЯ **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ | **ЛИДЕРСТВО**

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования вы установили дипломатические отношения с фракцией, с которой желаете заключить соглашение.

Вы отправляете купцов, чтобы они заключили торговое соглашение между вашим королевством и той фракцией, с которой вы уже установили дипломатические отношения. Если из вашего королевства можно добраться до территории этой фракции по сухоходной реке, вы можете совершить проверку Лодочного транспорта для Заключения торгового соглашения. Если ваше королевство умело в Магии на мастерском уровне или выше, вы можете совершить проверку Магии. В иных случаях совершите проверку Торговли. СЛ этой проверки равен либо СЛ

pf2.ru

СОСРЕДОТОЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ | **ЛИДЕРСТВО**

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы выделяете время, чтобы сосредоточить внимание на помощи другому лидеру в каком-либо занятии. Выберите другого лидера и навык королевства, затем совершите проверку данного навыка со СЛ 20. При успехе вы даёте данному лидеру ситуативный бонус +2 к одной проверке этого навыка королевства, но только если он совершит проверку в тот же ход королевства.
Черта королевства Коллективное лидерство повышает эффективность этого занятия.

pf2.ru

НОВЫЙ ЛИДЕР **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ | **СОДЕРЖАНИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы объявляете о том, что некий персонаж получает лидерскую позицию — либо занимает её впервые, либо переходит с одной лидерской позиции на другую. Обычно вы совершаете это занятие в начале хода королевства. но, если произойдёт некое неожиданное событие (например, смерть персонажа), из-за которого лидерская позиция окажется пуста, вы можете немедленно использовать занятие Новый лидер, чтобы попытаться заполнить эту позицию, даже вне хода королевства (но вы также должны применить штраф за отсутствие лидера). Совершите обычную проверку навыка Военного дела, Интриги, Политики или Управления. Несмотря на то, что можно воспользоваться любым из этих навыков, каждый из них лучше всего подходит двум определённым лидерским позициям.

- **Военное дело** ситуативный бонус +2 к проверкам для назначения генерала и хранителя.
- **Интрига** ситуативный бонус +2 к проверкам для назначения дипломата и казначея.
- **Политика** ситуативный бонус +2 к проверкам для назначения канцлера и правителя.
- **Управление** ситуативный бонус +2 к проверкам для назначения магистра и наместника. Правителей назначать сложнее всего: если вы назначаете нового правителя с помощью этого занятия, вы получаете

pf2.ru

ОСНОВАНИЕ ПОСЕЛЕНИЯ **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ | **РЕГИОН**

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования в гексе, где вы собираетесь основать поселение, была проведена Очистка гекса; в нём нет другого поселения (в том числе свободного поселения).

Вы составляете планы, собираете ресурсы, привлекаете подданных и определяете границы нового поселения в гексе. Совершите обычную проверку Инженерного дела, Образования, Политики или Производства. Если вы не можете заплатить ПР, требуемые для этой проверки, считайте, что её результатом будет критический провал. Основанное поселение будет деревней. **Критический успех** вам удаётся основать поселение в основном

pf2.ru

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ТОРГОВОГО СОГЛАШЕНИЯ **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ | **ЛИДЕРСТВО**

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования вы установили дипломатические отношения с фракцией, с которой желаете заключить соглашение.

Вы отправляете купцов, чтобы они заключили торговое соглашение между вашим королевством и той фракцией, с которой вы уже установили дипломатические отношения. Если из вашего королевства можно добраться до территории этой фракции по сухоходной реке, вы можете совершить проверку Лодочного транспорта для Заключения торгового соглашения. Если ваше королевство умело в Магии на мастерском уровне или выше, вы можете совершить проверку Магии. В иных случаях совершите проверку Торговли. СЛ этой проверки равен либо СЛ

pf2.ru

СОСРЕДОТОЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ | **ЛИДЕРСТВО**

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы выделяете время, чтобы сосредоточить внимание на помощи другому лидеру в каком-либо занятии. Выберите другого лидера и навык королевства, затем совершите проверку данного навыка королевства со СЛ 20. При успехе вы даёте данному лидеру ситуативный бонус +2 к одной проверке этого навыка королевства, но только если он совершит проверку в тот же ход королевства.
Черта королевства Коллективное лидерство повышает эффективность этого занятия.

pf2.ru

НОВЫЙ ЛИДЕР **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ | **СОДЕРЖАНИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы объявляете о том, что некий персонаж получает лидерскую позицию — либо занимает её впервые, либо переходит с одной лидерской позиции на другую. Обычно вы совершаете это занятие в начале хода королевства. но, если произойдёт некое неожиданное событие (например, смерть персонажа), из-за которого лидерская позиция окажется пуста, вы можете немедленно использовать занятие Новый лидер, чтобы попытаться заполнить эту позицию, даже вне хода королевства (но вы также должны применить штраф за отсутствие лидера). Совершите обычную проверку навыка Военного дела, Интриги, Политики или Управления. Несмотря на то, что можно воспользоваться любым из этих навыков, каждый из них лучше всего подходит двум определённым лидерским позициям.

- **Военное дело** ситуативный бонус +2 к проверкам для назначения генерала и хранителя.
- **Интрига** ситуативный бонус +2 к проверкам для назначения дипломата и казначея.
- **Политика** ситуативный бонус +2 к проверкам для назначения канцлера и правителя.
- **Управление** ситуативный бонус +2 к проверкам для назначения магистра и наместника. Правителей назначать сложнее всего: если вы назначаете нового правителя с помощью этого занятия, вы получаете

pf2.ru

Присяга на верность Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Когда ваши представители встречаются с теми, кто не является частью какого-либо государства, в частности жителями свободных поселений, беженцами, отдельными фракциями или иными обитателями диких земель, вы можете предложить им стать частью своего королевства и таким образом даруете им защиту. Безопасность и процветание взамен на то, что они преклоняются перед вами. Преимущества, которые получит ваше королевство, будут сильно различаться, но часто будут представлены одноразовыми дарами в виде товаров или уникальными бонусами против определённых событий. В описании этого приключения представлено множество примеров фракций, которые могут принести Присягу на верность. Вы можете совершить проверку Военного дела, Интриги или Управления, однако учтите, что некоторые фракции отреагируют на определённые навыки лучше или хуже. СЛ равна СЛ переговоров фракции.
Критический успех фракция становится частью вашего королевства и представляет

pf2.ru

Подавление беспорядков Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы высылаете своих агентов, чтобы те смешались с подданными: их задача — заткнуть инакомыслящих и успокоить недовольных. Вы можете совершить обычную проверку Военного дела, Интриги, Искусств. Магии, Политики или Традиции для Подавления беспорядков, но не можете применять один и тот же навык для этого занятия в последовательных ходах королевства. Это занятие нельзя совершить больше одного раза за ход королевства.
Критический успех беспорядки понижаются на 1d6.
Успех беспорядки понижаются на 1.
Провал вам не удаётся понизить беспорядки.
Критический провал вам не только не

pf2.ru

Восстановление репутации Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Если в королевстве не всё идет ладно и репутация государства страдает от этого, вы можете сфокусироваться на убеждении подданных в обратном. Вы также продвигаете идеи народного единства, разбираетесь с преступностью, организуете починку и обслуживание общественных строений или в целом пытаетесь изменить мнение народа в лучшую сторону. Навык, используемый для Восстановления репутации, зависит оттого, какой тип раздора вы желаете понизить. Если вы желаете понизить коррупцию, совершите проверку Искусств. Если вы желаете понизить преступность, совершите проверку

pf2.ru

Отдых и покой Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Работа без перерыва может утомить даже самого увлечённого и преданного, и поэтому вам важно уделять время и себе, тем самым подавая стране хороший пример. Вы отдыхаете и позволяете отдохнуть подданным. Навык королевства, который вы должны будете использовать для проверки эффективности отдыха, зависит от того, как вы отдыхаете. Совершите обычную проверку Искусств, чтобы потратить время на хобби или развлечения. Совершите обычную проверку Лодочного транспорта, чтобы порадовать себя путешествиями по озёрам и рекам вашего королевства. Совершите обычную проверку Образования, чтобы отдохнуть за чтением книг или изучением интересных вам тем, не затрагивающих ежедневные обязанности. Совершите обычную проверку Торговли, чтобы потратить

pf2.ru

pf2.ru

особый дар или преимущество, указанные в описании. Если вы ещё не захватили рекс, где обитает эта фракция, вы не сможете сделать это и получите 10 опыта королевства, а также увеличите размер вашего королевства на 1 (это влияет на все параметры, связанные с размером). Если рекс не ранит с вашим королевством, этот рекс становится второстепенной терпимой и все проверки, связанные с этим местом, получают штраф. Связанные с этим местом, получают штраф. Успех аналогичен критическому успеху, он вы не захватываете рекс, где обитает фракция. Немедленно бросьте 1 куб дестурсов. Чтобы сделать фракцию частью своего королевства, вы должны потратить столько ПР, сколько выпало на кости.
Провал на этот раз фракция отказывается покориться вам. Вы можете попытаться склонить их к Присяге на верность в следующем ходу. Беспорядки повышаются на 1. **Критический провал** фракция отказывается приключиться перед вами — более того, она никогда не примет Присягу на верность вашему королевству, если только герои не совершат что-то важное в игре (по усмотрению ведущего). Из-за подлого жёсткого ответа на ваш выбор на 1.

pf2.ru

удётся понизить беспорядки, но вы ещё сильнее распячете толпу. Выберите одно из предложе- нно: беспорядки повышаются на 1d4 или два типа раздора на ваш выбор (это влияет на все параметры, связанные с размером). Если рекс не ранит с вашим королевством, этот рекс становится второстепенной терпимой и все проверки, связанные с этим местом, получают штраф. Связанные с этим местом, получают штраф. Успех аналогичен критическому успеху, он вы не захватываете рекс, где обитает фракция. Немедленно бросьте 1 куб дестурсов. Чтобы сделать фракцию частью своего королевства, вы должны потратить столько ПР, сколько выпало на кости.
Провал на этот раз фракция отказывается покориться вам. Вы можете попытаться склонить их к Присяге на верность в следующем ходу. Беспорядки повышаются на 1. **Критический провал** время потрачено впустую, а когда вы вернётесь к работе, вам придётся заплатить штраф -2 к созданию ситуацийивный штраф -2 к репутации проверки навыка для занятия лидерства.

pf2.ru

Торговли. Если вы желаете понизить Инженерного дела. Если вы желаете понизить распри, совершите проверку Интриги. В любом случае СЛ равна СЛ контроля + 2.
Критический успех выбранный тип раздора понижается на 2, и вы уменьшаете его текущий штраф за раздор на 1 до минимума на 0.
Успех выбранный тип раздора понижается на 1.
Провал вам не удаётся снизить раздор. Вы не можете использовать Восстановление репутации для этого типа раздора в течение 1 хода королевства.
Критический провал вам не только не удаётся снизить раздор — вы ещё и опозориваетесь на публике. Беспорядки повышаются на 1d4, и вы не можете использовать Восстановление репутации для этого типа раздора в течение 3 ходов королевства.

pf2.ru

время на покупки или пиры. Совершите обычную проверку Диких земель, чтобы ознакомиться с видами от городского шума и расслабиться на природе. Если в провинции ход ваш королевство занималось Отдыхом и Покоем, СЛ увеличивается на 4, поскольку производство попросту не может поспеть за графиком.
Критический успех подданные хорошо отдохнули и готовы встать за работу. Беспорядки понижается на 1, а следующая проверка лидерства увеличивает ситуациюивный бонус +2. Успех время, потраченное на отдых, полностью покоем. Если вы не желаете понижать раздор, вы можете понизить раздор на 2, и вы уменьшаете его текущий штраф за раздор на 1 до минимума на 0.
Успех выбранный тип раздора понижается на 1.
Провал вам не удаётся снизить раздор. Вы не можете использовать Восстановление репутации для этого типа раздора в течение 1 хода королевства.
Критический провал вам не только не удаётся снизить раздор — вы ещё и опозориваетесь на публике. Беспорядки повышаются на 1d4, и вы не можете использовать Восстановление репутации для этого типа раздора в течение 3 ходов королевства.

Возделывание угодий Действие

Свободное время | Регион

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования в гексе преобладает местность типа равнин или холмов; гекс в зоне влияния одного из ваших поселений.

Вы проводите посевные работы и разводите скот на фермах, тем самым создавая угодья. Если вы пытаетесь возделывать угодья в гексе, где преобладают равнины, то вы должны потратить 1 ПР, а проверка совершается против СЛ контроля. Если же вы пытаетесь возделывать угодья в гексе, где преобладают холмы, вы должны потратить 2 ПР, а проверка совершается против СЛ контроля + 5.

Критический успех вам удаётся создать угодья в двух расположенных рядом гексах, а не в одном. Если вы

pf2.ru

Сбор урожая Действие

Свободное время | Регион

Источник Серия приключений Kingmaker
Совершите обычную проверку, чтобы добыть нечто съедобное в диких землях либо собрать урожай.

Критический успех вы получаете 1d4 товара (еда).

Успех вы получаете 1 товар (еда).

Провал вы не получаете еды.

Критический провал вы теряете 1d4 товара (еда) из-за того, что еда испортилась; если у вас нет еды, которую вы могли бы потерять, повысьте беспорядки на 1.

pf2.ru

Создание предметов роскоши Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker

Вы поощряете ваших ремесленников создавать предметы роскоши и, возможно, даже помогаете им в этом.

Бросьте 1 кость ресурсов и потратьте ПР, равные результату броска. Затем совершите обычную проверку.

Критический успех ваши ремесленники превосходят все ожидания и представляют по-настоящему чудесные товары. Вы получаете 1d4 товара (предмет роскоши).

Успех ваши ремесленники производят неплохие товары. Вы получаете 1 товар (предмет роскоши).

Провал вашим ремесленникам не удаётся произвести что-либо стоящее.

Критический провал ваши

pf2.ru

Создание шедевра Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker

Вы поощряете ремесленников создать шедевр, который улучшил бы репутацию вашего королевства.

Совершите обычную проверку; её результат повлияет либо на славу, либо на бесславию (в зависимости от того, каким королевством вы управляете). Создание шедевра можно совершить только один раз в ход королевства вне зависимости от того, сколько лидеров занимаются этим.

Критический успех вы немедленно получаете 1 славу или бесславию, а в начале следующего хода королевства получаете ещё 1 славу или бесславию. Немедленно бросьте 2 кости ресурсов. Вы получаете ПР, равные результату.

Успех вы немедленно получаете 1 славу или бесславию. **Провал** попытка

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

РЫБАЛКА Действие

Свободное время | Регион

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования вы должны захватить хотя бы один гекс, содержащий реку или озеро.

Совершите обычную проверку, чтобы наловить рыбы в реках и озёрах вашего королевства.

Критический успех вы получаете 1d4 товара (еда).

Успех вы получаете 1 товар (еда).

Провал вы не получаете еды.

Критический провал несколько рыбаков трагически гибнет; беспорядки повышаются на 1.

pf2.ru

УКРЕПЛЕНИЕ ГЕКСА Действие

Свободное время | Регион

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования выбранный гвкс должен быть захвачен вашим королевством, в нём не должно быть поселения.

Вы приказываете инженерам соорудить фортификационное сооружение, например форт или башню, чтобы оборонять гекс. Потратьте столько ПР, сколько требуется для самой сложной местности о гексе. Затем совершите обычную проверку Такой гекс не только даёт дополнительный бонус (см. приложение 3), но и позволяет путешествующим персонажам игроков остановиться в нём на отдых и не стать жертвой бродячих чудовищ.

Критический успех вы обнаруживаете удачную позицию для фортификационного сооружения и

pf2.ru

ОКАЗАНИЕ ПОМОЩИ Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Совершите обычную проверку, чтобы созвать местных лекарей, аптекарей, докторов и прочих служителей медицины и поощрить их помогать подданным королевства.

Критический успех вам удаётся предоставить народу значительную помощь. Беспорядки и один тип раздора на ваш выбор понижаются на 1.

Успех ваша помощь умиряет страхи и тревоги народа. Беспорядки понижаются на 1.

Провал вам не удаётся особо позаботиться о народе, но хуже не стало.

Критический провал ваша попытка помочь народу выходит боком. Беспорядки или один тип раздора на

pf2.ru

ПРОКЛАДЫВАНИЕ ДОРОГ Действие

Свободное время | Регион

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования гекс, в котором вы намереваетесь проложить дорогу, должен быть захвачен вашим королевством.

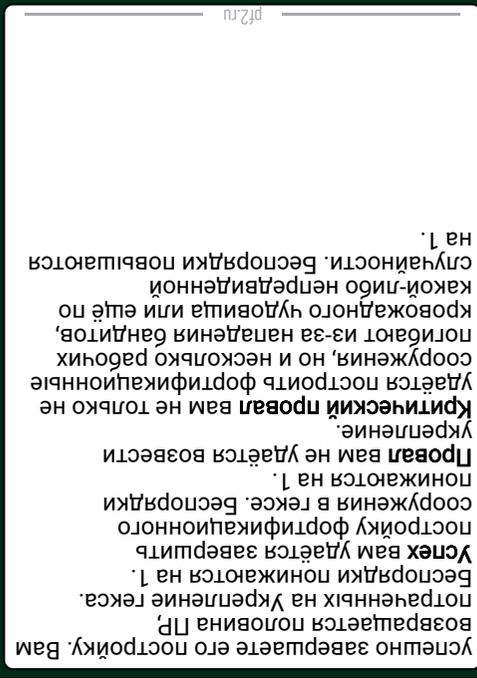
Вы приказываете инженерам вашего королевства соорудить в выбранном гексе хорошо развитую сеть дорог При путешествии по дорогам используется тип местности на одну ступень лучше, чем без них. Например, если проложить дорогу через лес, который обычно считается пересеченной местностью, то его местность будет считаться обычной.

Потратьте столько ПР, сколько требуется для са мой сложной местности в гексе. Если на гексе есть река, пересекающая его от одной границы гекса до другой, вы должны

pf2.ru



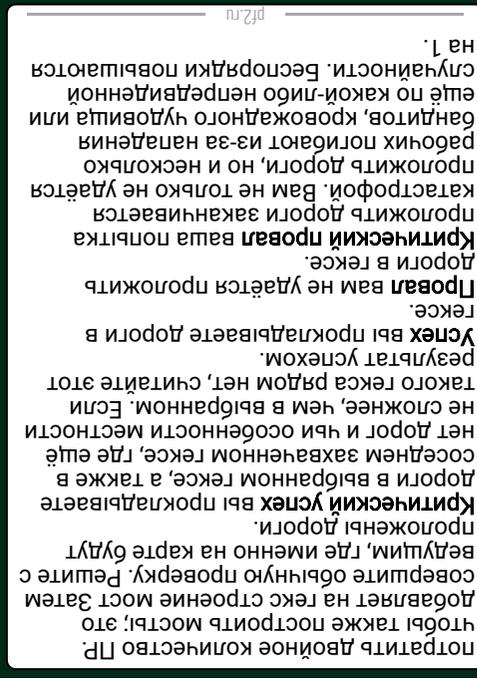
pf2.ru



pf2.ru



pf2.ru



pf2.ru

Снос Действие

Городское Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker
Выберите один занятый участок в одном из ваших поселений и совершите обычную проверку, чтобы превратить его в развалины и затем расчистить их — так у вас будет место для нового строения.
Чтобы снести занимающее несколько участков строение, вам нужно будет несколько занятий Сноса (или критический успех). Как только вы начнёте Снос занимающего несколько участков строения, все занятые им участки перестанут функционировать.
Критический успех вы полностью сносите занимающее несколько участков строение и расчищаете все его участки или вы сносите один участок и дополнительно восстанавливаете 1db товаров

pf2.ru

Возведение рабочей площадки Действие

Свободное время Регион

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы нанимаете бригаду рабочих, чтобы те отправились в гекс, где есть древесина, камень или руда, которые можно добыть. Потратьте столько ПР, сколько требуется для самой сложной местности в гексе. Затем совершите обычную проверку. Лагерь лесорубов можно возвести в любом гексе, где достаточно леса. Шахту или каменоломню можно возвести в любом гексе, где достаточно холмов или гор.
Критический успех вы возводите рабочую площадку в гексе и находите для неё необычайно удачное место. Количество товаров, создаваемое этой рабочей площадкой, удваивается до конца следующего хода

pf2.ru

Орошение Действие

Свободное время Регион

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования вы контролируете гекс, рядом с которым есть река или озеро, но в самом гексе реки или озера нет.
Вы высылаете рабочих, чтобы те вырыли протоки, каналы или дренажные ходы, которые доставят воду из близлежащих рек или озёр. Потратьте столько ПР, сколько требуется для самой сложной местности в гексе. Затем совершите обычную проверку.
Критический успех гекс получает особенность местности река или озеро (или же вам удаётся заменить критический провал прошлой попытки Орошения этого гекса на провал); решите вместе с ведущим, где именно на гексе появятся эти особенности. Кроме того, рабочие хорошо потрудились: вам возвращается

pf2.ru

Наём искателей приключений Действие

Свободное время Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Хотя герои могут отправиться решать проблемы самостоятельно, куда эффективнее будет нанять искателей приключений. Когда вы нанимаете искателей приключений, чтобы те разобрались с дрящимся событием. СЛ этого занятия равна вашей СЛ контроля + модификатор уровня события. При каждой попытке бросьте 1 кость ресурсов и потратьте ПР, равные результату броска.
Критический успех вы прекращаете продолжительное событие.
Успех продолжительное событие не прекращается, но вы получаете ситуативный бонус +2 к его разрешению в следующей фазе событий.

pf2.ru

pf2.ru

(древесина, камень или руда на выбор) **Успех** вам успешно удаётся снести участок.
Правал вам не удаётся расчистить участок. Он остаётся занят развалинами и его нельзя использовать для других строений, пока вы не осуществите успешный Снос критический провал ананалогичен провалу, он во время попытки сноса погибает несколько рабочих. Беспорядки повышаются на 1.

pf2.ru

королевства.
Успех вы возводите рабочую площадку в гексе.
Правал вам не удаётся возвести рабочую площадку.
Критический провал вам не только не удаётся возвести рабочую площадку, но и несколько рабочих погибают из-за нападения бандитов, кровожадного чудовища или ещё по какой-либо непредвиденной случайности. Беспорядки повышаются на 1.

pf2.ru

повоина ПР, потраченных на Орошение. **Успех** аналогичен критическому успеху, но без возврата ПР.
Правал вам не удаётся соорудить рабочую систему или заменить критический провал прошлой попытки Орошения. Гекс не получает особенность местности река или озеро.
Критический провал аналогичен провалу, но ваши попытки настолько тщетны, что территория становится распадающимся болотней. Беспорядки повышаются на 1. С этого момента в начале каждой фазы события в ход королевства вы должны совершать чистую проверку со СЛ 4. Эта СЛ повышается на 1 за каждый гекс в вашем королевстве, где критически провалили Орошение. При провале чистой проверки в вашем королевстве произойдёт событие Чума (помимо прочих возможных событий). Вы можете заглянуть Орошением снова в следующие ходах королевства, чтобы попытаться избавиться от эффектов критического провала.

pf2.ru

Правал вам не удаётся прекратить продолжительное событие. Если вы попытаетесь сделать это снова, стоимость в ПР увеличится до 2 костей ресурсов.
Критический провал аналогичен провалу, но по региону быстро расходуются слухи, и вы больше не можете пытаться прекратить это событие с помощью Найма искателей приключений.

ПРАЗДНЕСТВА Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы объявляете день празднеств. Вне зависимости от того, какой у них повод — религиозный, исторический. военный или торжественный, вы освобождаете всех ваших подданных от их обязанностей и даруете им возможность повеселиться за счёт королевства. Совершите обычную проверку. Если в прошлый ход ваше королевство занималось Празднествами, СЛ увеличивается на 4, поскольку ваше королевство ещё не успело восстановиться после прошлых торжеств.

Критический успех народ просто в восторге от празднеств. Организовать их стоило вам больших денег, но расходы удаётся покрыть благодаря случайным заработкам во время торжеств. Вы получаете ситуативный бонус +2 к связанным с Лояльностью проверкам до конца следующего хода королевства.

pf2.ru

ТОРГОВЛЯ ТОВАРАМИ Действие

Торговое | Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker

Существует пять разных типов товаров: древесина, еда, камень, предмет роскоши и руда. При Торговле товарами выберите один товар, запасы которого ваше королевство накопило, и понизьте его запас на 4 или менее. Затем совершите обычную проверку. Если вы торгуете с фракцией, с которой уже имеете дипломатические отношения, вы получаете ситуативный бонус +1 к этой проверке.

Критический успех в начале следующего хода королевства вы получаете 2 бонусных кости ресурсов за каждый потраченный товар из запаса.

Успех в начале следующего хода королевства вы получаете 1 бонусную

pf2.ru

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СТОЛИЦЫ Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker

Требования в одном из ваших поселений, не являющихся текущей столицей, должен быть дворец, замок или ратуша. Все лидеры должны полностью потратить занятия лидерства на Перемещение столицы во время фазы занятий в ход королевства.

Лидеры королевства объявляют, что переносят центр своей власти в другое поселение. Совершите проверку со СЛ, равной СЛ контроля королевства + 5. Повторное Перемещение столицы невозможно по меньшей мере 3 хода.

Критический успех переезд проходит великолепно, и народ, воодушевлённый новой столицей, прославляет мудрость лидеров

Успех переезд проходит без особых

pf2.ru

ВНЕДРЕНИЕ ШПИОНОВ Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы высылаете шпионов, чтобы те собрали сведения о соседнем государстве, культе или воровской гильдии в границах вашего королевства, незахваченном свободном поселении или даже о неисследованном месте для приключений. Как вариант, вы можете просто отправить шпионов выяснить, как идут дела в вашем королевстве. Совершите обычную проверку.

Критический успех вам удаётся узнать что-то ценное или полезное. Если вы совершали внедрение в какую-то конкретную фракцию, ведущий должен будет решить, какие сведения вы получите, но они всегда будут чёткими и точными. Например, если ваши шпионы проникли в доселе неизвестные вам руины, вы можете узнать, что там обитают паутильники и стаи пауков. Если вы отправили шпионов, чтобы те выяснили, как идут дела в вашем королевстве, они

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Успех празднества по душе вашим подданным, но организовать их стоило вам больших денег. Вы получаете ситуативный бонус +1 к связанным с Лояльностью проверкам до конца следующего хода королевства. Немедаленно бросьте 1 кость ресурсов и потратьте ПР, равные результату броска. Если у вас нет столько ПР, считайте результат критическим провалом. Если вы совершали Торговлю товарами, бонусных костей ресурсов, но всё ещё тратите запас товаров. Если в прошлый ход вы совершали Торговлю товарами, беспорядки повышаются на 1. Провал в начале следующего хода королевства вы получаете 1 бонусную кость ресурсов. Беспорядки и тредует вернуться к тому же месту. Перемещение не удаётся завершить, столица остаётся прежней. Беспорядки повышаются на 1 дд. Три типа раздора королевства, оно сумеют узнать ровное количество, чтобы вы могли отреагировать: беспорядки понижаются на 1. Провал ваш мимшино не удаётся узнать его положение, оно в итоге бр не выйдут себя. Критический провал шпионы исчезают, а добытые сведения попадают в чьи-то руки — но уж точно не в ваши! Вы получаете ситуативный штраф -2-к всем проверкам королевства, поскольку неизвестный враг мешает вам.

проблем, но некоторые недовольны или скучают по дому. Беспорядки повышаются на 1. Провал переезд вызывает оторчение. Беспорядки, а также два типа раздора на ваш выбор повышаются на 1. Критический провал народ отвергает саму идею о переезде и тредует вернуть столицу на её прошлое место. Перемещение не удаётся завершить, столица остаётся прежней. Беспорядки повышаются на 1 дд. Три типа раздора королевства, оно сумеют узнать ровное количество, чтобы вы могли отреагировать: беспорядки понижаются на 1. Провал ваш мимшино не удаётся узнать его положение, оно в итоге бр не выйдут себя. Критический провал шпионы исчезают, а добытые сведения попадают в чьи-то руки — но уж точно не в ваши! Вы получаете ситуативный штраф -2-к всем проверкам королевства, поскольку неизвестный враг мешает вам.

проблем, но некоторые недовольны или скучают по дому. Беспорядки повышаются на 1. Провал переезд вызывает оторчение. Беспорядки, а также два типа раздора на ваш выбор повышаются на 1 дд. Три типа раздора королевства, оно сумеют узнать ровное количество, чтобы вы могли отреагировать: беспорядки понижаются на 1. Провал ваш мимшино не удаётся узнать его положение, оно в итоге бр не выйдут себя. Критический провал шпионы исчезают, а добытые сведения попадают в чьи-то руки — но уж точно не в ваши! Вы получаете ситуативный штраф -2-к всем проверкам королевства, поскольку неизвестный враг мешает вам.

проблем, но некоторые недовольны или скучают по дому. Беспорядки повышаются на 1. Провал переезд вызывает оторчение. Беспорядки, а также два типа раздора на ваш выбор повышаются на 1 дд. Три типа раздора королевства, оно сумеют узнать ровное количество, чтобы вы могли отреагировать: беспорядки понижаются на 1. Провал ваш мимшино не удаётся узнать его положение, оно в итоге бр не выйдут себя. Критический провал шпионы исчезают, а добытые сведения попадают в чьи-то руки — но уж точно не в ваши! Вы получаете ситуативный штраф -2-к всем проверкам королевства, поскольку неизвестный враг мешает вам.

Тайные дела Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Вам известно о преступниках вашего королевства, а им известно, что вы знаете об их существовании. Вы поощряете взятки в виде ресурсов и товаров, но простой народ будет недоволен, если этот факт вскроется! Сначала для этого занятия требуется обычная проверка против СЛ контроля, но в каждый последующий ход королевства, когда вы занимаетесь Тайными делами. эта СЛ повышается на 2. Каждый ход королевства, когда вы не занимаетесь Тайными делами, снижает СЛ на 1. пока она не достигнет СЛ контроля.
Критический успех немедленно бросьте 2 кости ресурс0| Вы получаете ПР, равные результату. Кроме того, вы получите 1d4 товара (предмет

pf2.ru

Сверхъестественное Действие

Решение

Свободное время | Удача | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Ваши заклинатели берутся за обыденные проблемы, если их не смогли решить обычными методами. Совершите обычную проверку.
Критический успех вы можете воспользоваться решением, предложенным вашими заклинателями, чтобы помочь любой проверке навыка королевства до конца этого хода королевства, однако сделать это нужно до броска (неважно, вашего или другого героя). Помимо проверки выбранного навыка королевства, совершите проверку Магии против той же СЛ и выберите любой из двух результатов. Если вы не используете эффект до конца этого хода королевства, он прекращается, а

pf2.ru

Прогноз Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Заклинатели вашего королевства прочли предзнаменования и теперь советуют вам, как лучше справиться с грядущими событиями. Совершите обычную проверку.
Критический успех если в этот ход королевства должно произойти случайное событие королевства, совершите бросок дважды, чтобы определить, какое из них случится. Игроки выбирают одно из двух событий самостоятельно и получают ситуативный бонус +2 к проверке для разрешения события.
Успех вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам для разрешения случайных событий королевства в этот ход.
Провал вашим заклинателям не

pf2.ru

Улучшение жизненных условий Действие

Торговое | Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker
Совершите обычную проверку, тратя деньги из государственной казны, чтобы улучшить качество жизни ваших подданных. Это занятие можно совершить только во время торговой фазы хода королевства.
Критический успех ваши уверенные попытки Улучшения жизненных условий также позволяют подданным отдохнуть. До конца хода королевства вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам, связанным с Культурой.
Успех ваши уверенные попытки помогают подданным получить удовольствие от жизни. До конца хода королевства вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам, связанным с Культурой.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

КРЕАТИВНОЕ РЕШЕНИЕ **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ **УДАЧА** **ЛИДЕРСТВО**

Источник Серия приключений Kingmaker
Встретившись с неразрешимым препятствием, вы ищете новые способы преодолеть проблему в сотрудничестве с населяющими ваше королевство учёными и мыслителями, работающими с магией и более приземлёнными материями. Совершите обычную проверку. Критический успех, - вы можете воспользоваться креативным решением, чтобы помочь любой проверке навыка королевства до конца этого хода королевства (при совершении проверки, но до того, как узнаете её результат). Немедленно совершите повторный бросок с ситуативным бонусом +2; вы должны использовать новый результат. Если вы не используете эффект до конца

pf2.ru

ТРАТЫ ИЗ КАЗНЫ **ДЕЙСТВИЕ**

ТОРГОВОЕ **СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы расходуете денежные резервы своего королевства для личных целей персонажей игроков или же для поспешного финансирования какого-либо события. Это занятие требует обычной проверки, но после успеха или критического успеха все будущие результаты Трат из казны ухудшаются на две ступени. Эффект длится, пока взятая из казны сумма не будет уплачена благодаря Вложению средств. **Критический успех** вы забираете из казны средства в объёме, указанном в колонке «Деньги за дополнительное персонажа» таблицы 10-9 («Основная книга правил») для уровня королевства, либо успешно финансируете неожиданное событие,

pf2.ru

ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВНЕШНЕЙ ПОМОЩИ **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ **ЛИДЕРСТВО**

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования вы установили дипломатические отношения стой фракцией, чью помощь собираетесь привлечь.
Столкнувшись с бедой, вы призываете другое государство, с которым уже установили дипломатические отношения, помочь вам. СЛ этой проверки равна СЛ переговоров фракции + 2.
Критический успех помощь вашего союзника даёт ситуативный бонус +4 к одной любой проверке навыка королевства в этот ход королевства. Вы можете применить этот бонус к любой проверке навыка королевства после броска, но до того, как её результат будет известен. Кроме того,

pf2.ru

НАЗНАЧЕНИЕ ПОСЛАННИКА **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ **ЛИДЕРСТВО**

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы отправляете посланников к другой фракции, чтобы установить контакт и поспособствовать хорошим взаимоотношениям. СЛ этой проверки равна СЛ переговоров фракции (см. врезку на стр. 537). При попытке Назначения посланника для фракции, с которой ваше королевство в состоянии войны, вы получаете ситуативный штраф -4 к этой проверке, а её результат ухудшается на одну ступень. Ведущий даже может решить, что война слишком серьёзная, чтобы это занятие имело шанс на успех.
Критический успех посланники создают хорошее первое впечатление, и их тепло принимают. Вы устанавливаете дипломатические отношения с фракцией и получаете ситуативный бонус +2 ко всем проверкам, связанным с этой фракцией, до следующего хода королевства.
Успех вы устанавливаете дипломатические отношения.
Провал посланников принимают, но

pf2.ru

pf2.ru

этого хода королевства, он прекращается, а вы вместо этого получаете 10 опыта королевства. **Успех** аналогичен критическому успеху, но решение стоит 1д4 ПР. Вне зависимости от того, используете ли вы его, ПР нужно заплатить немедленно. **Провал** попытка найти решение стоит королевству 2д6 ПР и не приносит никаких результатов. **Критический провал** аналогичен провалу, но вы ищете и мыслители связанные с Лояльностью или Экзотикой, до конца следующего хода королевства. **Критический провал** аналогичен провалу, но слухи выходят из-под контроля. Беспорядки, а также один тип кода на ваш выбор повящаются на 1д4.

pf2.ru

которое требовало Траты из казны. **Успех** аналогичен критическому успеху, но казна почти опустошена. Вы получаете ситуативный штраф -1 ко всем проверкам, связанным с взятием броска. **Провал** вам не удаётся обеспечить королевства. **Провал** +2 к проверке: результат, либо получите ситуативный бонус +2 к проверке. **Провал** союзник вызывает помощь, но не успевают вовремя. В начале вашего следующего хода королевства вы получаете 1д4 ПР. **Критический провал** у вашего союзника своих дел хватает, или его как-то оскорбили ваш призыв, или же ему и вовсе выгодно наблюдать, как ваше королевство и испытывает трудности. Кажется, будто вы отчаялись. Вы не получаете помощи, а беспорядки повящаются на 1д4.

pf2.ru

немедленно бросьте 2 кости ресурсов и получите ПР, равные результату; эти ПР, если их не потратить, не превращаются в опыт королевства в конце хода. **Успех** аналогичен успеху, но вы должны выбрать один из двух бросков. **Провал** союзник вызывает помощь, но не успевают вовремя. В начале вашего следующего хода королевства вы получаете 1д4 ПР. **Критический провал** у вашего союзника своих дел хватает, или его как-то оскорбили ваш призыв, или же ему и вовсе выгодно наблюдать, как ваше королевство и испытывает трудности. Кажется, будто вы отчаялись. Вы не получаете помощи, а беспорядки повящаются на 1д4.

pf2.ru

фракция не готова вступить с вашим королевством в дипломатические отношения. При повторной попытке Назначения посланника для той же фракции в следующий ход королевства вы получаете ситуативный бонус +2 к этой проверке. **Критический провал** ведущий решает, что произошло с вашим посланником. Он мог не достичь цели, его могли пропустить через границу или и вовсе заточили в темницу или в тюрьму. Это сильное отразилось на боевом духе и репутации вашего королевства. Выберите один из вариантов: беспорядки повящаются на 1д4, или раздора на ваш выбор повящаются 2 кости ресурсов. В любом случае вы не можете использовать это знание повторно. **Провал** ваше королевство впервые за ходов королевства. **Провал** дипломатические отношения, вы получаете 60 опыта королевства за предыдущую веку.

ВЛОЖЕНИЕ СРЕДСТВ Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования вы в зоне влияния поселения, где есть хотя бы один банк.

Вы используете собственные богатства во благо королевства — включая монеты, драгоценные камни, украшения, взятые у врагов оружие и броню, магические и алхимические предметы и так далее. Благодаря этому вы получаете ПР, которые можно использовать в этот или следующий ход королевства по вашему выбору.

Вы можете использовать это занятие, чтобы закрыть долг за Траты из казны. В этом случае вы просто вычитаете соответствующую сумму из собственных средств без проверки, чтобы выплатить долг.

Когда вы используете это занятие, чтобы создать ПР, зм, требуемые для этого, зависят от уровня вашего королевства. Вложение меньшей суммы автоматически считается критическим

pf2.ru

УПРАВЛЕНИЕ ТОРГОВЫМИ СОГЛАШЕНИЯМИ Действие

Торговое | Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker

Вы высылаете агентов для реализации уже заключённых торговых соглашений. Потратьте 2 ПР за каждое торговое соглашение, которым желаете управлять. Затем совершите обычную проверку. Если вы применяли это занятие в прошлый ход королевства, повысьте СЛ на 5.

Критический успех в начале следующего хода королевства вы получаете 1 бонусную кость ресурсов за каждое торговое соглашение, а также 1 товар по выбору за каждое торговое соглашение (не более половины этих товаров может быть предметами роскоши).

Успех аналогичен критическому успеху, но вы должны выбрать между

pf2.ru

ПРИБОРЕНИЕ ТОВАРОВ Действие

Свободное время | Лидерство

Источник Серия приключений Kingmaker

Вы можете потратить ПР на Приобретение товаров, однако Это выйдет дороже, чем произвести их или получить за торговые соглашения. Выберите тип товара для приобретения (древе сипа, еда, камень, предмет роскоши или руда). Потратьте 8 ПР для приобретения предметов роскоши или 4 ПР, если это любой другой товар. Затем совершите обычную проверку.

Критический успех вы немедленно получаете 4 товара выбранного типа и 2 товара любого другого типа, кроме предметов роскоши.

Успех вы получаете 2 товара выбранного типа.

Провал вы получаете 1 товар выбранного типа.

pf2.ru

СБОР НАЛОГОВ Действие

Торговое | Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker

Сборщики налогов отправляются в путешествие по вашим землям, чтобы собрать средства во благо королевства. Совершите обычную проверку.

Критический успех ваши сборщики налогов достигают невероятного успеха! До конца хода королевства вы получаете ситуативный бонус +2 ко всем проверкам, связанным с Экономикой.

Успех сборщикам налогов удаётся собрать достаточно денег, чтобы вы смогли получить ситуативный бонус +1 ко всем проверкам, связанным с Экономикой, до конца хода королевства. Если вы использовали это занятие в прошлый ход, беспорядки повышаются на 1.

pf2.ru

провалом, а вложение сверх этой суммы будут утеряны. Требуемая сумма указана в колонке «Денеги за дополнение персонажа» таблицы 10-9 «Основная книга правли» («) для уровня королевства. Совершите обычную проверку. **Критический успех** королевство пожинает плоды ваших вложений. Немедленно бросьте 4 кости ресурсов и получите ПР, равные результату. **Успех** вложение помогают развить экономику. Немедленно бросьте 2 кости ресурсов и получите ПР, равные результату. **Провал** вложение в итоге используются для исправления недостатков. Вы получаете 1д4 ПР. **Критический провал** вложение винны расхитителей, потеряны или изнакожно присвоены. Выберите один из вариантов: либо бросьте 1 кость ресурсов и получите ПР, равные результату, а также повысьте преступность на это же значение либо получите 0 ПР и повысьте преступность на 1.

pf2.ru

костями ресурсов и товарами. **Провал** вы получаете 1 ПР за каждое торговое соглашение в начале вашего хода королевства. **Критический провал** так как вашим купцам и торговцам не повезло, вы не получаете никакой выгоды. Вы не можете использовать это занятие повторно в течение 1 хода королевства.

pf2.ru

Критический провал вы не получаете товаров.

pf2.ru

Провал аналогичен успеху, но народ недоволен. Беспорядки повышаются на 1 (или на 2, если вы использовали это занятие в прошлый ход). **Критический провал** сборщики налогов столкнулись с отпором недовольного народа. Им всё ещё удалось собрать достаточно денег, чтобы удовлетворить и хитрые и глупые потребности, но спровоцировали мятеж. Беспорядки повышаются на 2, один тип раздора на ваш выбор повышается на 1

pf2.ru

СБОР СТАД **ДЕЙСТВИЕ**

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ | **РЕГИОН**

Источник Серия приключений Kingmaker
Совершите обычную проверку, чтобы забрать с местных земель и угодий избыток скота. Это создаёт определённое количество еды.
Критический успех вы получаете 1d4 товара (еда).
Успех вы получаете 1 товар (еда).
Провал вы не получаете еды.
Критический провал вы теряете 1d4 товара (еда) из-за того, что еда испортилась; если у вас нет еды, которую вы могли бы потерять, повысьте беспорядки на 1.

pf2.ru

РАЗВЕРТЫВАНИЕ ВОЙСКА **ДЕЙСТВИЕ**

АРМИЯ | **СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Войско продвигается по территории королевства или за его границей. Поскольку войско будет двигаться в течение целого месяца, после которого происходит ход королевства, оно может пройти весьма солидное расстояние. Развёртывание войска возможно с помощью проверки Исследования, Лодочного транспорта или Магии.
При использовании Исследования выберите место в пределах 20 гексов от текущего. Если между начальным и конечным гексами проложена дорога, результат улучшается на одну ступень. Каждый гекс с болотами или горами, в котором нет дорог, а также каждый гекс, в котором нужно пересечь реку или озеро без моста, считается за два. Вы можете отдать приказ на марш-бросок: при этом вы получите ситуативный бонус +4 к проверке, но войско повышает измотанность на 1 (или на 2 при провале).
При использовании Лодочного транспорта

pf2.ru

РОСПУСК ВОЙСКА **ДЕЙСТВИЕ**

АРМИЯ | **СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Вы можете распустить войско без проверок. Если ваше войско состояло из призывников из вашего королевства, солдаты вновь становятся обычными подданными. Если ваше войско состояло из существ, которых вы рекрутировали в диких землях, они возвращаются домой. Распущенное войско больше не увеличивает потребление вашего королевства.

pf2.ru

СОЗДАНИЕ ГАРНИЗОНА **ДЕЙСТВИЕ**

АРМИЯ | **СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования войско в одном гексе с поселением, рабочей площадкой или убежищем.
Войско располагается в фортификационном сооружении и охраняет его. Чтобы сформировать гарнизон, войско должно стоять в одном гексе с поселением, рабочей площадкой или убежищем. При Создании гарнизона в поселении пройдите обычную проверку Политики. В гексе с рабочей площадкой пройдите обычную проверку Инженерного дела. В гексе с убежищем пройдите обычную проверку Обороны. СЛ этой проверки увеличивается на 5, если этот гекс — не часть вашего королевства, или на 10, если он

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

соединены водёмом. Выберите место в начальном и конечном гексах, чтобы начать исследование Магии королевства. Для использования Магии королевство должно быть умело в ней хотя бы на мастерском уровне. Выберите место в пределах 30 гексов от текущего гекса войска и совершите проверку.
Если Развёртывание войска требует пересечения границы королевства, СЛ увеличивается на 5. Если Развёртывание войска требует пересечения СЛ в место этого вражеского королевства СЛ увеличивается на 10.
Критический успех войско прибывает в нужное место быстрее ожидаемого и теперь эффективно.
Успех войско прибывает в нужное место. **Провал** войско прибывает в нужное место, но на пути возникли трудности: войско повышает измотанность на 1. Пройдите чистую проверку со СЛ 6. При провале ПЗ войска уменьшаются на 1.
Критический провал войска не прибывает в нужное место и потеряно, пока не избавится от этого состояния. Беспорядки повышаются на 1d4. Совершите чистую проверку со СЛ 11. При провале ПЗ войска уменьшаются на 1.

часть вражеского королевства.
Критический успех войско защищено до Развёртывания войска.
Эффективность вашего гарнизона уменьшается потребление этого войска на 2 (минимум до 1) до Развёртывания войска.
Успех войско защищено до Развёртывания войска.
Развёртывание войска.
Провал войско защищено до начала следующего хода королевства, после чего потребуются применить это занятие повторно для сохранения состояния.
Критический провал ваше войско враждебно относится к местным жителям, злоупотребляет властью, не исполняет свои обязанности или провоцирует конфликты на равном месте. Войско не защитит, также вы не можете повторно применить это занятие в этом месте в течение 4 ходов королевства. Беспорядки повышаются на 1.

ПРЕВЕНТИВНЫЙ УДАР Действие

Армия Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования хотя бы одно из ваших войск в одном гексе с войском противника.

Вы отдаёте приказ о наступлении на войско врага, и после окончания этого хода королевства начинается сцена битвы. Если вы не планируете получить над противником преимущество в инициативе, никакие проверки не понадобятся. Если же вы хотите получить преимущество над противником, атаковав его из засады, совершите проверку Интриги. Если хотите получить преимущество, загугав вражеских солдат, совершите проверку Военного дела. В обоих случаях СЛ проверки равна СЛ Разведки войска противника.
Критический успех ваше войско

pf2.ru

СНАРЯЖЕНИЕ ВОЙСКА Действие

Армия Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker
 Вы обеспечиваете своё войско качественным снаряжением. Выберите снаряжение из списка на стр. 592: его уровень должен быть равен или ниже уровня войска. Если вы создаёте или покупаете снаряжение, его уровень должен быть не выше уровня вашего королевства. Если вы распределяете ресурсы, полученные после боя, уровень выбранного снаряжения должен быть не выше наибольшего уровня разгромленного вражеского войска. Если вы покупаете снаряжение, то пройдите обычную проверку Торговли и потратьте указанное для снаряжения количество ПР. Вы не можете покупать магическое снаряжение, если ваше королевство не умело в Магии хотя бы на

pf2.ru

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ВОЙСКА Действие

Армия Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker
 Когда что-то идёт не так, войско может получить негативные состояния. Это занятие позволяет прекратить состояние с помощью обычной проверки навыка (СЛ увеличивается на 5, если вы прекращаете состояние разгрома); навык проверки зависит от состояния (см. таблицу в правом верхнем углу).
Критический успех вы уменьшаете значение состояния на 2 (как вариант, если войско получило урон, увеличьте его ПЗ на 2, но не более максимума). Если у состояния нет значения, оно прекращается.
Успех аналогичен критическому успеху, но вы уменьшаете значение состояния на 1 (как вариант, если войско получило урон, увеличьте его ПЗ на 1, но не более максимума).
Провал вы не уменьшаете значение состояния.
Критический провал вы не уменьшаете

pf2.ru

РЕКУТИРОВАНИЕ ВОЙСКА Действие

Армия Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker
 Обратите внимание, что это занятие вы совершаете во время этапа занятий лидерства. Вы можете рекрутировать своих подданных или заключить сделку с особым войском существ, встреченных в Украиненных землях. Если вы рекрутируете подданных, выберите обычное войско и пройдите обычную проверку Военного дела со СЛ рекрутирования войска. Если вы рекрутируете особое войско, пройдите проверку Управления со СЛ рекрутирования войска.
Критический успех вы рекрутируете войско, оно становится эффективно.
Успех вы рекрутируете войско.
Провал вы не рекрутируете войско.
Критический провал многие из тех,

pf2.ru

застаёт врага врасплох или успешно загугало его. Одно во войско противника (на выбор интригов) получает потраченное 1, а ваши войска в этом гексе получают ситуативный бонус +2 к проверкам инициативы.
Успех вы получаете преимущество. Ваши войска в этом гексе получают ситуативный бонус +2 к проверкам инициативы.
Провал вы не получаете преимущества. Инициативы.
Критический провал вы не получаете преимущества. Более того — вражеское войско ожидало вашего нападения. Все войска противника в этом гексе получают ситуативный бонус +4 к проверкам инициативы во всех сценах битв в результате превентивного удара.

pf2.ru

экспертном уровне.
 Если вы распределяете снаряжение, полученное после боя, пройдите обычную проверку Военного дела. Тратить ПР не нужно.
Критический успех вы выбрали снаряжение, войско немедленно его получает.
Провал снаряжение не подходит войску. Если вы тратили ПР, они возвращаются.
Критический провал аналогичен провалу, но ПР потрачены вступно.

pf2.ru

Состояние	Навык для восстановления
Получило урон	Ороне или
Разгромлено	Политика (мастерский) или (экспертный)
Потряно	Исследования или (экспертный)
Завязло или Вязло	Инженерное дело или (экспертный)
Потрясено	Матия (экспертный) Искусства или
Измотано	Военное дело (экспертный) Искусства
Оборона	Оборона (экспертный) или

pf2.ru

кого вы пытались рекрутировать, восприняли ваши намерения как оскорбление. Беспорядки повьшаются на 1. Вы больше не можете использовать это занятие до следующего хода королевства.

pf2.ru

Обучение войска Действие

Армия Свободное время

Источник Серия приключений Kingmaker

Вы обучаете войско новой тактике. Выберите тактику и пройдите проверку Военного дела или Образования со СЛ обучения этой тактики. Если ваше войско уже выучило максимальное количество тактик, вы можете заменить любую из ранее изученных тактик на новую.

Критический успех войско обучается тактике и становится эффективно.

Успех войско обучается тактике.

Провал войско не обучается тактике.

Критический провал войско плохо переносит тяжёлые тренировки, не обучается тактике и увеличивает измотанность на 1.

pf2.ru

Наступление Действие

Манёвр

Источник Серия приключений Kingmaker

Ваше войско пытается сократить дистанцию до выбранного войска противника, с которым ещё не вовлечено в бой, совершив проверку Манёвра.

Критический успех теперь вражеское войско вовлечено в бой с вашим, даже если до этого находилось на отдалении (в этом случае войско противника теряет это состояние и вовлечено в бой).

Успех если выбранное войско противника было на отдалении, оно теряет это состояние. В ином случае оно вовлечено в бой.

Провал ваша попытка наступления проваливается.

Критический провал ваша попытка наступления проваливается, а войско

pf2.ru

Сражение Действие

Атака

Источник Серия приключений Kingmaker

Ваше войско совершает Удар против КБ войска противника. Вы можете атаковать Ударом в ближнем бою, только если вовлечены в бой с выбранным войском, иначе придётся использовать дистанционный Удар.

Войско может совершить до 5 дистанционных Ударов за сцену битвы (если у него нет тактики Увеличенный боезапас). Штраф за последовательные атаки в течение одного раунда применяется и к атакам войска.

Осадное войско может использовать это боевое действие для атаки по фортификационным сооружениям.

Критический успех вы наносите 2 урона войску врага.

Успех вы наносите 1 урон войску

pf2.ru

Отход Действие

Манёвр

Источник Серия приключений Kingmaker

Ваше войско намерено отойти от войска противника. Совершите проверку Манёвра против каждого войска, с которым ваше войско вовлечено в бой.

Критический успех ваше войско более не вовлечено в бой с войском, против которого вы совершали проверку. Вдобавок к этому, оно более не вовлечено в бой с теми войсками, проверку против которых в ходе этого боевого действия вы ещё не совершали.

Успех ваше войско более не вовлечено в бой с войском, против которого вы совершали проверку.

Провал ваше войско по-прежнему вовлечено в бой.

Критический провал ваше войско

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

завязало 1 до начала его следующего хода.

врага.

по-прежнему вовлечено в бой и до конца этого хода вы больше не можете предпринимать попытки Отхода от войска, с которым оно вовлечено в бой.

УДЕРЖАНИЕ ПОЗИЦИЙ **ДЕЙСТВИЕ****МАНЁВР**

Источник Серия приключений Kingmaker
Ваше войско занимает оборонительную позицию — поднимает стену щитов, парирует удары или ищет укрытие. Совершите проверку Манёвра против выбранного войска.

Критический успех ваше войско получает бонус предмета +2 к КБ до начала вашего следующего хода; этот бонус применяется к КБ против атак всех войск, а не только выбранного.

Успех ваше войско получает бонус предмета +2 к КБ от атак выбранного войска до начала вашего следующего хода.

Провал ваше войско плохо удерживает позиции.

Критический провал в попытках обороняться ваше войско завязло 1.

pf2.ru

ПЕРЕГРУППИРОВКА **ДЕЙСТВИЕ****БОЕВОЙ ДУХ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Командующие войском стремятся укрепить боевой дух воинов и уменьшить ужас и панику. Совершите проверку Боевого духа против выбранного войска противника.

Критический успех если ваше войско было обращено в бегство, оно теряет это состояние. Его потрясение уменьшается на 2.

Успех потрясение войска уменьшается на 1.

Критический провал попытка перегруппироваться вносит ещё большую сумятицу в ряды войска, его потрясение увеличивается на 1.

pf2.ru

ОТСТУПЛЕНИЕ **ДЕЙСТВИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Войско отступает с поля боя и теперь находится на отдалении от противника. Если оно уже находилось на отдалении от противника, то обращается в бегство.

pf2.ru

ПОЛНОМАСШТАБНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ **ДЕЙСТВИЕ****АТАКА** **КАВАЛЕРИЯ** **РАЗВЕДЧИКИ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования Без пощады

Ваше войско теснит врага с устрашающим упрямством. Совершите Удар в ближнем бою против КБ войска противника.

Критический успех ваше войско наносит 3 урона войску противника. Кровь солдат кипит в пылу сражения, и если следующим боевым действием вашего войска в этот ход будет боевое действие с дескриптором «атака» против другого вражеского войска, ваше войско получает ситуативный бонус +1 к проверке атаки для Удара.

Успех ваше войско наносит 2 урона войску противника.

Провал ваше войско замешкивается, но наносит 1 урон войску противника.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Критический провал ваше войско не наносит урон противнику и окружено до начала своего следующего хода.

Военно-полевая медицина **ДЕЙСТВИЕ****МЕДИЦИНА****Разведчики** **Пехота****Источник** Серия приключений Kingmaker**Требования** Полевая медицина

Ваше войско умеет оказывать первую помощь союзному войску прямо на поле боя. После того, как вы используете это боевое действие, выбранное целью войско временно невосприимчиво к нему до конца текущей сцены битвы. Совершите проверку Разведки со СЛ 25, чтобы лекари войска сумели быстро отыскать раненых и быстро их перевязать.

Критический успех выбранное войско восстанавливает 2 ПЗ.**Успех** выбранное войско восстанавливает 1 ПЗ.**Критический провал** попытка оказать первую помощь проваливается,

pf2.ru

Контратака **ДЕЙСТВИЕ****Разведчики** **Пехота****Источник** Серия приключений Kingmaker**Условие** войско противника, с которым ваше войско вовлечено в бой, пытается совершить боевое действие с дескриптором «манёвр».**Требования** Гибкая тактика

Ваше войско стремительно атакует врага, который пытается маневрировать. Нанесите Удар в ближнем бою против КБ войска спровоцировавшего войска. Штраф за последовательные атаки не применяется к этому Удару, и его значение не увеличивается.

Критический успех ваше войско наносит 1 урон войску противника, потрясение врага повышается на 1.**Успех** ваше войско наносит 1 урон войску противника.

pf2.ru

Прикрывающий залп **ДЕЙСТВИЕ****Атака** **Кавалерия** **Разведчики** **Пехота****Источник** Серия приключений Kingmaker**Требования** Снайпер

Дистанционные атаки вашего войска прикрывают манёвр союзного войска. Совершите дистанционный Удар против КБ выбранного войска.

Критический успех вы наносите 2 урона выбранному войску, оно не может использовать ответные действия, условием которых служит боевое действие с дескриптором «манёвр», до начала вашего следующего хода.**Успех** вы наносите 1 урон войску врага, оно не может использовать ответные действия, условием которых служит боевое действие с дескриптором «манёвр», до начала вашего следующего хода.**Провал** вы не обеспечиваете

pf2.ru

Оборонительная позиция **ДЕЙСТВИЕ****Разведчики** **Манёвр****Источник** Серия приключений Kingmaker**Требования** Круговая оборона

Ваше войско занимает защитную позицию, выставляя щиты или ошетиливаясь копьями. Оно защищает выбранное союзное войско, которое окружено. Совершите проверку Манёвра против войска противника.

Критический успех выбранное союзное войско более не окружено ни одним из войск.**Успех** выбранное союзное войско более не окружено войском противника, против которого производилась проверка.**Критический провал** ваша попытка провалилась, теперь ваше войско окружено войском противника, против которого производилась проверка.

pf2.ru

выбранное войско повышает
измотанность на 1.прикрытие, но наносите 1 урон
выбранному войску.
Критический провал ваша попытка
провалилась.

Грязный приём Действие

АТАКА ПЕХОТА

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования Гибкая тактика

Ваше войско не гнушается драться грязно, чтобы нанести сокрушительный удар окружённому противнику. Совершите дистанционный Удар или Удар в ближнем бою против КБ вражеского войска, которое окружено и не на отдалении.

Критический успех войско противника получает измотанность 2 до начала вашего следующего хода.

Успех войско противника получает измотанность 1 до начала вашего следующего хода.

Критический провал вы не причиняете противнику никакого вреда — напротив, он вдохновлён вашим провалом. Войско противника

pf2.ru

Ложное отступление Действие

РАЗВЕДЧИКИ БОЕВОЙ ДУХ ПЕХОТА

Источник Серия приключений Kingmaker
Условие ваше войско успешно прошло проверку Боевого духа.
Требования Гибкая тактика

Ваше войско изображает отступление с намерением перехитрить врага. Совершите проверку Боевого духа против выбранного войска.

Критический успех выбранное войско застигнуто врасплох. Теперь оно окружено и не может совершать ответные действия до начала вашего следующего хода.

Успех войско противника застигнуто врасплох. Теперь оно окружено до начала своего следующего хода.

Критический провал противник предугадал ваши действия и принял меры. Ваше войско окружено до начала вашего следующего хода.

pf2.ru

Отвлекающий манёвр (КМ) Действие

АТАКА РАЗВЕДЧИКИ ПЕХОТА

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования Гибкая тактика

Ваше войско прощупывает противника в попытке уверить его, что атака придёт с одной стороны, когда на самом деле удар будет нанесён с другой.

Критический успех оборона выбранного войска прорвана - оно окружено до конца вашего хода.

Успех оборона выбранного войска прорвана, но лишь на миг. Оно окружено для следующего Удара в ближнем бою, который нанесёт ему ваше войско до конца вашего текущего хода.

Критический провал противник предугадал ваши действия и пошёл в наступление. Ваше войско окружено

pf2.ru

Охват Действие

КАВАЛЕРИЯ МАНЁВР ПЕХОТА

Источник Серия приключений Kingmaker
Требования Захват в клещи, ваше войско не вовлечено в бой

Ваше войско выходит противнику во фланг, чтобы внести сумятицу в его ряды. Совершите проверку Манёвра против выбранного войска.

Критический успех выбранное войско окружено до начала вашего следующего хода. Вы решаете, будете ли вовлечены с ним в бой или нет.

Успех выбранное войско окружено до начала вашего следующего хода. Вы вовлечены с ним в бой.

Критический провал вы недооценили позицию выбранного войска. Ваше войско окружено до начала вашего следующего хода.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

уменьшает измотанность на 1.

выбранным войском до конца вашего следующего хода.

Сокрушительная бомбардировка **ДЕЙСТВИЕ**

АТАКА **ОСАДНЫЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker

Требования Разрывной снаряд

Вы концентрируете всю свою огневую мощь на фортификационном сооружении. Сокрушительная бомбардировка считается за два применения дистанционных Ударов при расчёте их расхода. Совершите дистанционный Удар против КБ фортификационного сооружения.

Критический успех вы наносите 2 урона фортификационному сооружению и 1 урон двум или менее войскам в нём.

Успех вы наносите 1 урон фортификационному сооружению и либо 1 урон одному войску в нём, либо 1 дополнительный урон фортификационному сооружению.

pf2.ru

Провокация **ДЕЙСТВИЕ**

БОЕВОЙ ДУХ

Источник Серия приключений Kingmaker

Требования Несокрушимая верность

Ваше войско стремится деморализовать врага. Совершите проверку Боевого духа против выбранного войска.

Критический успех выбранное войско получает потрясение 2 до начала вашего следующего хода.

Успех выбранное войско получает потрясение 1 до начала вашего следующего хода.

Критический провал ваш провал подхлестывает боевой дух противника. Потрясение вражеского войска уменьшается на 1.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Провал вы наносите 1 урон фортификационному сооружению. **Критический провал** вы не наносите урона, ваше войско окружено до начала его следующего хода.