

АКАДЕМИЯ **СТРОЕНИЕ 10****ЗДАНИЕ** | **АРХИТЕКТУРА**

Источник Серия приключений Kingmaker
Академия позволяет вашим подданным — и самим персонажам игроков — заняться углублённым изучением многих областей.

Участки 2; Стоимость 52 ПР, 12 древесины, 6 предметов роскоши, 12 камня

Возведение Образование (экспертный) СЛ 27

Улучшается из Библиотека
Улучшается до Военная академия, Университет

Бонус предмета +2 к Креативному решению

Эффекты в поселении с Академией вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Знаний, чтобы Вспомнить информацию во время Осмотра, ко всем проверкам во время Изучения, а

pf2.ru

ЛАБОРАТОРИЯ АЛХИМИКА **СТРОЕНИЕ 3****ЗДАНИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Здесь алхимики и их ученики могут создавать зелья, эликсиры и всевозможные алхимические предметы. Лаборатория бесславного королевства также может специализироваться на ядах.

Участки 1; Стоимость 18 ПР, 2 руды, 5 камня

Возведение Производство (изученный) СЛ 16

Бонус предмета +1 к Снос

Эффекты уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие алхимические предметы доступны там в продаже. Этот эффект суммируется до трёх раз. Проверки для Опознания алхимии в поселении с хотя бы одной алхимической лабораторией получают бонус

pf2.ru

БАШНЯ МАГА **СТРОЕНИЕ 5****ЗДАНИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Башня мага служит домом и лабораторией какому-либо мистическому заклинателю (обычно волшебнику) и его подмастерьям, слугам и ученикам.

Участки 1; Стоимость 30 ПР, 6 руды

Возведение Магия (изученный) СЛ 20

Бонус предмета +1 к Подавлению беспорядков с использованием Магии.

Эффекты уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие мистические магические предметы доступны там в продаже. Этот эффект суммируется до трёх раз. В поселении с башней мага вы получаете бонус предмета +1 к проверкам для Заимствования мистического заклинания или Изучения заклинания.

pf2.ru

АРЕНА **СТРОЕНИЕ 9****АРХИТЕКТУРА** | **ДВОР**

Источник Серия приключений Kingmaker
Это большая публичная постройка, окруженная сидячими местами и смотровыми площадками. Обычно она находится под открытым небом. Здесь проводятся состязания, атлетические поединки, гладиаторские бои, а также сложные представления и спектакли.

Участки 4; Стоимость 40 ПР, 6 древесины, 12 камня

Возведение Военное дело (экспертный) СЛ 26

Улучшается до Гладиаторская арена

Бонус предмета +2 к Празднествам и проверкам Военного дела для Подавления беспорядков

Эффекты пока вы в поселении с ареной, она позволяет вам эффективнее заниматься переподготовкой боевых черт. Это

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

также к Расшировке.

предмета +1.

занимает 5 дней вместо недели
свободного времени.

Банк

Строение 5

Здание

Источник Серия приключений Kingmaker
Банк — безопасное строение, где хранят ценности, выдают займы и осуществляют переводы денежных средств.

Участки 1; **Стоимость** 28 ПР, 4 руды, 6 камня

Возведение Торговля (изученный) СЛ 20

Бонус предмета +1 к Тратам из казны
Эффекты занятие лидерства Вложение средств можно использовать лишь в зоне влияния поселения, где есть банк.

pf2.ru

Казарма

Строение 3

Здание Жилое

Источник Серия приключений Kingmaker
Здесь живут и тренируются стражники, ополченцы, солдаты и прочие военные.

Участки 1; **Стоимость** 6 ПР, 2 древесины, 1 камня

Возведение Оборона СЛ 16

Улучшается до Гарнизон

Бонус предмета +1 к Восстановлению войска, Рекрутированию войска и Созданию гарнизона

Эффекты казарма играет важную роль в рекрутировании войск и их восстановлении после боевых действий. Когда вы впервые возвели казарму в любом поселении, снизьте беспорядки на 1.

pf2.ru

Пивоварня

Строение 1

Здание

Источник Серия приключений Kingmaker
Это общее название для строений, производящих алкоголь, будь то пиво, вино или крепкие напитки. Оно может быть винокурней, винодельней или даже заводением, где создают безалкогольные напитки.

Участки 1; **Стоимость** 6 ПР, 2 древесины

Возведение Земледелие СЛ 15
Бонус предмета +1 к Заключению торгового соглашения

Эффекты когда вы возвели пивоварню, снизьте беспорядки на 1, но только если в этом поселении меньше 4 пивоварен.

pf2.ru

Мост

Строение 2

Инфраструктура

Источник Серия приключений Kingmaker
Мосты соединяют водные границы поселения с берегами (но по усмотрению ведущего на границе на озере может быть невозможно возвести мост).

Участки —; **Стоимость** 6 ПР, 1 древесина или 1 камень

Возведение Инженерное дело СЛ 16

Эффекты мост позволяет островному поселению распространять влияние, отменяет штраф к Торговле островного поселения (см. наземные границы) и даёт возможность легко путешествовать через соответствующую водную границу. При возведении моста поставьте галочку в поле «Мост» на городском плане, чтобы обозначить его местоположение.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

ЗАМОК **СТРОЕНИЕ 9**

ЗДАНИЕ **АРХИТЕКТУРА** **СЛАВА** **БЕССЛАВИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
В таком многоуровневом укрепленном комплексе зданий часто располагается правительство королевства.

Участки 4; Стоимость 54 ПР, 12 древесины, 12 камня
Возведение Оборона (экспертный), Производство (экспертный), Магия (экспертный), или Управление (экспертный) СЛ 26

Улучшается из Ратуша
Улучшается до Дворец
Бонус предмета +2 к Новым лидер, Присяга на верность, Назначение посланника, +2 к Восстановлению войска, Рекрутированию войска и Созданию гарнизона
Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели замок, снизьте

pf2.ru

СОБОР **СТРОЕНИЕ 15**

ЗДАНИЕ **АРХИТЕКТУРА** **СЛАВА** **БЕССЛАВИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Собор служит центром духовного поклонения в поселении и резиденцией местной религиозной власти. Большинство соборов – это одновременно и поразительные произведения искусства, и потрясающие чудеса архитектуры.

Участки 4; Стоимость 58 ПР, 20 древесины, 20 камня
Возведение Традиции (мастерский) СЛ 34

Улучшается из Храм
Бонус предмета +3 к Празднествам, Оказанию помощи, и Восстановлению репутации (коррупция)
Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели собор снизьте беспорядки на 4. В поселении с собором вы получаете бонус предмета

pf2.ru

КЛАДБИЩЕ **СТРОЕНИЕ 1**

ДВОР

Источник Серия приключений Kingmaker
Это участок земли, где хоронят мертвых. Здесь могут быть как наземные склепы, так и подземные катакомбы.

Участки 1; Стоимость 4 ПР, 1 камня
Возведение Традиции СЛ 15
Эффекты наличие места упокоения и поминовения близких помогает снизить беспорядки, когда они повышаются из-за опасных событий. Если в поселении есть хотя бы одно кладбище, снизьте беспорядки, получаемые от любого опасного события поселения в этом поселении, на 1 (эффект суммируется вплоть до снижения на 4 за четыре кладбища). Во время некоторых событий королевства при наличии кладбища срабатывают особые эффекты.

pf2.ru

СТРОИТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА **СТРОЕНИЕ 10**

ДВОР

Источник Серия приключений Kingmaker
Строительная площадка полезна во время застройки поселения, обеспечивая место для хранения строительных материалов и их подготовки для более крупных проектов.

Участки 4; Стоимость 40 ПР, 10 древесины, 10 камня
Возведение Инженерное дело СЛ 27
Бонус предмета +1 к Возведению строения и к Восстановлению репутации (упадок)

pf2.ru

nrzjd

nrzjd

nrzjd

nrzjd

беспорядки на 1d4. Замок в столице позволяет лидером-героям совершать 3 занятия лидерства вместо 2 в фазу занятия хода королевства.

+3 к проверкам Знаний и Религии, чтобы вспомнить информацию при Осмотре, а также ко всем проверкам во время Изучения, связанным с верой. Уровень поселения считается на 3 выше при определении, какие ритуалы и магические предметы доступны там в продаже. Этот эффект не суммируется с аналогичными эффектами и пяти святилищ.

Свалка **Строение 2****Двор**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Сюда отправляется весь ненужный мусор. Иногда рядом с ней есть хижина смотрителя свалки.

Участки 1; Стоимость 4 ПР
Возведение Производство СЛ 16
Бонус предмета +1 к Сносу
Эффекты во время некоторых событий королевства при отсутствии свалки срабатывают более опасные эффекты. Свалка не может быть в одном квартале с жилыми строениями.

pf2.ru

Посольство **Строение 8****Здание**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Здесь проживают дипломаты, отправленные в ваше королевство. Посольство позволяет улучшить международные отношения.

Участки 2; Стоимость 26 ПР, 10 древесины, 6 предметов роскоши, 4 камня
Возведение Политика СЛ 24
Бонус предмета +1 к Назначению посланника и Привлечению внешней помощи

pf2.ru

Фестивальный зал **Строение 3****Здание**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Это небольшое здание, где выступают артисты и собираются ваши подданные, чтобы что-то отпраздновать или просто отдохнуть.

Участки 1; Стоимость 7 ПР, 3 древесины
Возведение Искусства СЛ 18
Улучшается до Театр
Бонус предмета +1 к Празднествам

pf2.ru

Литейный цех **Строение 3****Здание**

Источник Серия приключений Kingmaker
 В литейном цеху руду преобразуют в металл.

Участки 2; Стоимость 16 ПР, 5 древесины, 2 руды, 3 камня
Возведение Производство (изученный) СЛ 18
Бонус предмета +1 к Возведению рабочей площадки (шахта)
Эффекты обрабатывая руду, ваше королевство эффективнее хранит товары. Каждый литейный цех в королевстве повышает лимит хранения руды на 1. Литейный цех не может быть в одном квартале с жилыми строениями.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Гарнизон **Строение 5**

Здание | **Жилое**

Источник Серия приключений Kingmaker
Это комплекс из казарм, тренировочных площадок, оружейных складов и ремонтных мастерских, предназначенный для ваших войск.

Участки 2; Стоимость 28 ПР, 6 древесины, 3 камня
Возведение Военное дело (изученный) СЛ 20

Улучшается из Казарма
Бонус предмета +1 Обучению войска и Снаряжению войска
Эффекты гарнизон помогает обучать военных и обеспечивать их новым снаряжением. Когда вы возвели гарнизон, снизьте беспорядки на 1

pf2.ru

ru:zjd

Лавка **Строение 1**

Здание

Источник Серия приключений Kingmaker

Участки 1; Стоимость 8 ПР, 1 древесины
Возведение Торговля СЛ 15
Улучшается до Лавка роскоши, Рынок
Эффекты уровень поселения без лавки и без рынка считается на 2 ниже при определении, какие предметы доступны там в продаже.

pf2.ru

ru:zjd

Амбар **Строение 1**

Здание

Источник Серия приключений Kingmaker
Это общее название комплекса складов для хранения зерна и другой пищи.

Участки 1; Стоимость 12 ПР, 2 древесины
Возведение Земледелие СЛ 15
Эффекты каждый амбар в королевстве повышает лимит хранения еды на 1.

pf2.ru

ru:zjd

Зал гильдии **Строение 5**

Здание

Источник Серия приключений Kingmaker
Служит штабом какой-либо торговой гильдии или похожей организации. В нём есть конторы её лидеров и других должностных лиц, а также мастерские ремесленников и магазин для обычных покупателей. Залы гильдий всегда специализируются на определённом ремесле, но обычно лишь в самых крупных городах есть по несколько залов гильдий. Меньшие поселения, как правило, сосредотачиваются на одном занятии.

Участки 2; Стоимость 34 ПР, 8 древесины
Возведение Торговля (экспертный) СЛ 20
Улучшается из Торговая лавка
Бонус предмета +1 ко всем проверкам навыка Экономике, связанным с

pf2.ru

ru:zjd

ремеслом гильдии.
Эффекты при возведении зала гильдии вы должны выбрать организацию (например, 'пекари, бакалейщики, кузнецы и так далее). В поселении с залом гильдии вы получаете бонус предмета +1 ко всем связанным с ремеслом гильдии проверкам для заработка или Починки предмета.

ДОМ ТРАВНИКА СТРОЕНИЕ 1

ЗДАНИЕ

Источник Серия приключений Kingmaker
Помимо дома, здесь есть небольшой сад лекарственных трав, за которыми ухаживают те, кто в них разбирается, а также помещение для покупателей.

Участки 1; Стоимость 10 ПР, 1 древесины
Возведение Дикие земли СЛ 15
Улучшается до Лечебница
Бонус предмета +1 к Оказанию помощи

pf2.ru

ЛЕЧЕБНИЦА СТРОЕНИЕ 9

ЗДАНИЕ

Источник Серия приключений Kingmaker
В лечебнице занимаются исцелением больных — как с помощью магии, так и без.

Участки 2; Стоимость 30 ПР, 10 древесины, 6 камня
Возведение Оборона (экспертный) СЛ 26
Улучшается из Дом травника
Бонус предмета +1 к Оказанию помощи и Подавлению беспорядков
Эффекты в поселении с лечебницей вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Медицины для Лечения болезни и Лечения ранений.

pf2.ru

ДОМА СТРОЕНИЕ 1

ЗДАНИЕ **ЖИЛОЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
В этих домах на одну или несколько семей живут ваши подданные.

Участки 1; Стоимость 3 ПР, 1 древесины
Возведение Производство СЛ 15
Улучшается из Трущобы
Улучшается до Особняк, Приют
Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели дома, снизьте беспорядки на 1.

pf2.ru

ЧЁРНЫЙ РЫНОК СТРОЕНИЕ 6

ЗДАНИЕ **БЕССЛАВИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
За фасадом из лавок, домов и прочих с виду обыкновенных зданий скрывается чёрный рынок — место, где торговля не подчиняется никаким законам.

Участки 1; Стоимость 50 ПР, 5 древесины
Возведение Интрига (изученный) СЛ 22
Бонус предмета +1 к Тайные дела
Раздор +1 к преступности
Эффекты уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие предметы доступны там в продаже. Этот эффект суммируется до трёх раз.

pf2.ru

nrzjd

nrzjd

nrzjd

nrzjd

Гостиница **Строение 1****Здание** **Жилое**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Это место, где гости вашего поселения могут спокойно отдохнуть.

Участки 1; **Стоимость** 10 ПР, 2 древесины

Возведение Торговля СЛ 15
Бонус предмета +1 к Найму искателей приключений

pf2.ru

Тюрьма **Строение 2****Здание**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Это укреплённое строение, где заключены преступники, пленники или чудовища, которых лучше держать подальше от общества.

Участки 1; **Стоимость** 14 ПР, 4 древесины, 2 руды, 4 камня

Возведение Оборона СЛ 16
Бонус предмета +1 к Подавлению беспорядков с использованием Интриги.

Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели тюрьму, снизьте преступность на 1.

pf2.ru

Крепость **Строение 3****Здание** **Архитектура**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Крепость — это окружённое высокими стенами оборонительное строение, защищающее центр поселения. Здесь есть площадь для сбора и тренировки войск, и здесь же лидеры смогут укрыться, если поселению будет угрожать опасность.

Участки 2; **Стоимость** 32 ПР, 8 древесины, 8 камня

Возведение Оборона (изученный) СЛ 18
Бонус предмета +1 к Обучению войска, Развёртыванию войска и Созданию гарнизона

Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели крепость, снизьте беспорядки на 1.

pf2.ru

Библиотека **Строение 2****Здание**

Источник Серия приключений Kingmaker
 В библиотеке хранится множество книг, свитков и записей, полезных для изучения разных вопросов. Некоторые библиотеки собирают информацию по отдельным темам, но, как правило, там есть широкий набор материалов.

Участки 1; **Стоимость** 6 ПР, 4 древесины, 2 камня

Возведение Образование (изученный) СЛ 16

Улучшается до Академия
Бонус предмета +1 к Отдыху и покою с использованием Образования.

Эффекты в поселении с библиотекой вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Знаний, чтобы Вспомнить информацию при Осмотре, к проверкам Изучения и Расшифровки.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Лесопилка **Строение 3****Двор**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Это открытая площадка, используемая для хранения древесины. Здесь древесина перерабатывается в строительный брус.

Участки 2; Стоимость 16 ПР, 5 древесины, 1 руды
Возведение Производство (изученный) СЛ 18

Бонус предмета +1 к Возведению рабочей площадки (лагерь лесорубов)
Эффекты каждая лесопилка в королевстве повышает лимит хранения древесины на 1. Лесопилка должна быть возведена на участке рядом с водной границей не только для того, чтобы благодаря бегу воды работали пилы, но и для доставки древесины на лесопилку.

pf2.ru

Лавка роскоши **Строение 6****Здание**

Источник Серия приключений Kingmaker
 В этих купеческих лавках продаются дорогие, редкие и экзотические товары для богачей.

Участки 1; Стоимость 28 ПР, 10 древесины, 6 предметов роскоши
Возведение Торговля (экспертный) СЛ 22

Улучшается из Лавка
Улучшается до Лавка магических предметов

Бонус предмета +1 к Заключению торгового соглашения
Эффекты лавку роскоши можно построить только в квартале, где есть особняк или вилла. Уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие магические предметы, связанные с роскошью (по усмотрению ведущего), доступны там

pf2.ru

Лавка магических предметов **Строение 8****Здание**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Эти лавки специализируются на продаже магических предметов и сведении покупателей с продавцами волшебных вещей и услуг.

Участки 1; Стоимость 44 ПР, 8 древесины, 6 предметов роскоши, 6 камня

Возведение Магия (экспертный) СЛ 24

Улучшается из Лавка роскоши
Улучшается до Окультирная лавка

Бонус предмета +1 к Сверхъестественному решению
Эффекты уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие магические предметы доступны там в продаже. Этот эффект суммируется до трёх раз и складывается с эффектами других

pf2.ru

Магические фонари **Строение 5****Инфраструктура**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Это вечные факелы, которые поместили в обычные уличные светильники. Вы можете решить, что эти магические источники света — парящие сферы, или придумать иные необычные способы осветить улицы.

Участки —; Стоимость 20 ПР
Возведение Магия (экспертный) СЛ 20

Эффекты магические фонари освещают весь городской план ночью. Построив их, поставьте галочку в поле «Магические фонари» на вашем городском плане. Когда вы впервые за ход королевства возвели магические фонари, снизьте преступность на 1.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

в продаже. Этот эффект суммируется до трёх раз и складывается с эффектами других строений, которые анализируются для определения категорий магических предметов.

строений, которые анализируются для определения категорий магических предметов.

Особняк **Строение 5**

Здание **Жилое**

Источник Серия приключений Kingmaker
В этом крупном особняке живёт богатая семья.

Участки 1; Стоимость 10 ПР, 6 древесины, 6 предметов роскоши, 3 камня
Возведение Производство (изученный) СЛ 20

Улучшается из Дома
Улучшается до Вилла
Бонус предмета +1 к Улучшению жизненных условий

pf2.ru

Рынок **Строение 4**

Здание **Жилое**

Источник Серия приключений Kingmaker
Это большой район под открытым небом, полный лавок, которыми управляют местные купцы. Сюда же прибывают путешествующие торговцы и крестьяне, чтобы выставить на продажу свои товары.

Участки 2; Стоимость 48 ПР, 4 древесины
Возведение Торговля (изученный) СЛ 19

Улучшается из Лавка
Бонус предмета +1 к Заключению торгового соглашения
Эффекты уровень поселения без лавки и без рынка считается на 2 ниже при определении, какие предметы доступны там в продаже.

pf2.ru

Зверинец **Строение 12**

Здание **Архитектура**

Источник Серия приключений Kingmaker
Зверинец — это большой зоопарк, где есть много клеток, резервуаров или открытых вольеров, предназначенных для содержания и демонстрации диких животных.

Участки 4; Стоимость 26 ПР, 14 древесины, 10 руды, 10 камня
Возведение Дикие земли (экспертный) СЛ 30

Улучшается из Парк
Бонус предмета +2 к Отдыху и покою при использовании Диких земель.
Эффекты обычно в зверинце содержатся разные животные 5 уровня или ниже. Если ваша группа захватит живое существо 6 уровня или выше и сумеет доставить его в поселение со зверинцем, вы можете добавить его туда, но только если

pf2.ru

Военная академия **Строение 12**

Здание **Архитектура**

Источник Серия приключений Kingmaker
Военная академия посвящена изучению военного дела и тренировке элитных солдат и офицеров.

Участки 2; Стоимость 36 ПР, 12 древесины, 6 руды, 10 камня
Возведение Военное дело (экспертный) СЛ 30

Улучшается из Академия
Бонус предмета +2 к Присяга на верность с использованием Военного дела, +2 к Обучению войска.

pf2.ru

ru2jd

ru2jd

ru2jd

ru2jd

уровень королевства хотя бы на 4 выше, чем уровень существа. Когда такое существо добавляется в зверинец, вы получаете 1 славу либо бесславие соответственно либо оно отвечает одному типу разбора на ваш выбор.
В зверинце подбавляет только существ с модификатором Интеллекта -4 или -5. В начале каждого королевства беспорядки повываются на 1 за каждое разное существо (с модификатором Интеллекта -3 или выше) в зверинце.

Мельница **Строение 2****Здание**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Мельница мелет зерно, используя силу ветра, воды или тягловых животных.

Участки 1; Стоимость 6 ПР, 2 древесины, 1 камня

Возведение Производство (изученный) СЛ 16

Бонус предмета +1 к Сбору урожая
Эффекты если в поселении есть хотя бы одна мельница на участке рядом с водной границей, повышенная эффективность такой мельницы снижает потребление поселения на 1 (до минимума в 0).

pf2.ru

Монетный двор **Строение 15****Здание** **Архитектура**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Монетный двор позволяет королевству чеканить собственные монеты, чтобы укрепить и усилить свою экономику. Там также могут быть защищённые подземные помещения, служащие сокровищницей.

Участки 1; Стоимость 30 ПР, 12 древесины, 20 руды, 16 камня

Возведение Торговля (мастерский) СЛ 34

Бонус предмета +3 к Вложению средств, Сбору налогов, и к Восстановлению репутации (преступность)

pf2.ru

Монумент **Строение 3****Здание** **Архитектура**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Это впечатляющее каменное сооружение, построенное в память об историческом событии либо трагедии, в честь уважаемого лидера или просто в качестве художественного экспоната.

Участки 1; Стоимость 6 ПР, 1 камня

Возведение Искусства (изученный) СЛ 18

Эффект когда вы впервые за ход королевства возвели монумент, снизьте беспорядки на 1 и один тип раздора на ваш выбор на 1.

pf2.ru

Музей **Строение 5****Здание** **Слава** **Бесславие**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Здесь для подданных представлены произведения искусства, важные культурные объекты, чудеса природы и другие диковины.

Участки 2; Стоимость 30 ПР, 6 древесины, 2 камня

Возведение Исследование (изученный) СЛ 20

Бонус предмета +1 к Отдыху и покою с использованием Искусства
Эффекты в музей можно пожертвовать магический предмет 6 уровня или выше, однако он должен быть важным для истории или региона (на усмотрение ведущего). При каждом таком пожертвовании снизьте беспорядки на 1. Если позже этот предмет заберут из музея, повысьте беспорядки на 1.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Вилла **СТРОЕНИЕ 9**

ЗДАНИЕ **ЖИЛОЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Это крупное поместье окружено роскошной территорией. Здесь проживает знатная семья и слуги. На территории также есть конюшни и отдельные дома для слуг и зрителей.

Участки 2; Стоимость 24 ПР, 10 древесины, 6 предметов роскоши, 8 камня

Возведение Политика (экспертный) СЛ 19

Улучшается из Особняк
Бонус предмета +1 к Улучшению жизненных условий и к Подавлению беспорядков с использованием Политики

Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели виллу, понизьте беспорядки на 2.

pf2.ru

Оккультная лавка **СТРОЕНИЕ 13**

ЗДАНИЕ

Источник Серия приключений Kingmaker
Обычно это большое здание, овеянное загадочностью. Здесь покупают и продают таинственные предметы и странные антикварные вещи. Зачастую здесь предлагают магические услуги.

Участки 1; Стоимость 38 ПР, 12 древесины, 12 предметов роскоши, 6 камня

Возведение Магия (мастерский) СЛ 32
Улучшается из Лавка магических предметов

Бонус предмета +2 к Прогнозу
Эффекты уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие магические предметы доступны там в продаже. Этот эффект суммируется до трёх раз и складывается с эффектами других

pf2.ru

Оперный театр **СТРОЕНИЕ 15**

ЗДАНИЕ **АРХИТЕКТУРА** **СЛАВА** **БЕССЛАВИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Это идеальное место для постановки опер, пьес и концертов, здесь же проходит обучение бардов. Нередко оперный театр становится грандиозной достопримечательностью из-за диковинного внешнего вида или из-за удивительной архитектуры.

Участки 2; Стоимость 40 ПР, 20 древесины, 18 предметов роскоши, 16 камня

Возведение Искусства (мастерский) СЛ 34

Улучшается из Театр
Бонус предмета +3 к Празднествам и Созданию шедевра
Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели оперный театр, понизьте беспорядки на 4. В

pf2.ru

Приют **СТРОЕНИЕ 2**

ЗДАНИЕ **ЖИЛОЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
Это огромное жилое здание предоставляет жильё сиротам или бездомным, но может вместить в себя и беженцев — лишь бы не всех одновременно!

Участки 1; Стоимость 6 ПР, 2 древесины

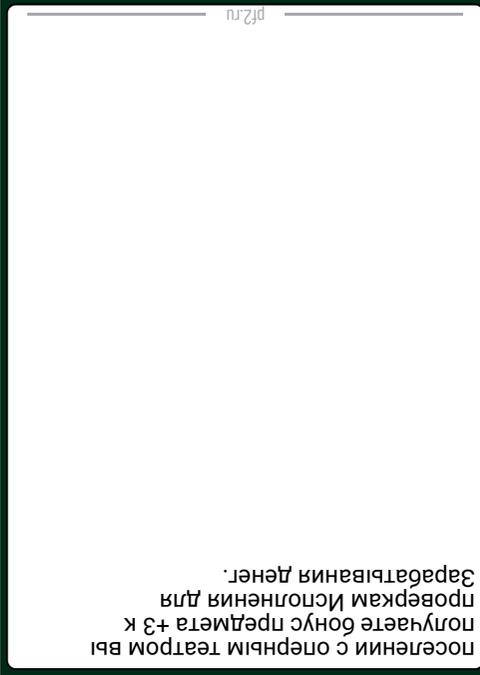
Возведение Производство СЛ 16

Улучшается из Дома
Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели приют, снизьте беспорядки на 1.

pf2.ru



строений, которые аналогично действуют для магических предметов. В категории магических предметов вы получаете бонус предмета +2 ко всем проверкам для изучения эотерических тем или чтобы вспомнить информацию.



поселении с оперным театром вы получаете бонус предмета +3 к проверкам Исполнения для заработка.



Развалины **Строение 0**

Двор

Источник Серия приключений Kingmaker
Этот участок занимают неприглядные развалины.

Участки 1; Стоимость

Эффекты развалины появляются случайно, например в результате некоторых событий королевства или провала занятия Снос. Вы не можете возвести что-либо на таком участке; развалины сперва нужно убрать успешным Сносом.

pf2.ru

Священная роща **Строение 5**

Двор

Источник Серия приключений Kingmaker
Эти нетронутые земли были благословлены первобытными духами, дружественными вашему поселению друидами или феями-союзниками.

Участки 1; Стоимость 36 ПР
Возведение Дикие земли (изученный) СЛ 20

Бонус предмета +1 к Подавлению беспорядков беспорядков с использованием Традиций
Эффекты уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие первобытные магические предметы доступны там в продаже. Этот эффект суммируется до трёх раз.

pf2.ru

Надёжный склад **Строение 6**

Здание

Источник Серия приключений Kingmaker
В надёжных складах хранятся ценные предметы.

Участки 2; Стоимость 24 ПР, 6 древесины, 4 руды, 6 камня

Возведение Производство (экспертный) СЛ 22

Бонус предмета +1 к Созданию предметов роскоши

Эффекты каждый надёжный склад в королевстве повышает лимит хранения предметов роскоши на 1.

pf2.ru

Канализация **Строение 7**

Инфраструктура

Источник Серия приключений Kingmaker
Подземная система каналов помогает поселению оставаться чистым и предотвращает эпидемии.

Участки —; Стоимость 24 ПР, 8 древесины, 8 камня

Возведение Инженерное дело (экспертный) СЛ 23

Бонус предмета +1 к Тайным дела

Эффекты канализация снижает потребление поселения на 1 Кроме того, наличие канализации может повлиять на некоторые события королевства. Построив канализацию, поставьте галочку в поле «Канализация» на вашем городском плане (в мегаполисах данная инфраструктура распространяется сразу на все городские планы).

pf2.ru

nrzjd

nrzjd

nrzjd

nrzjd

СВЯТИЛИЩЕ **СТРОЕНИЕ 1****ЗДАНИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker

Это небольшое здание, посвящённое поклонению какому бо божеству или почитанию религии. За ним могут присматривать местные священники или периодически прибывающую духовенство.

Участки 1; Стоимость 8 ПР, 2 древесины, 1 камня

Возведение Традиции (изученный) СЛ 15

Улучшается до Храм

Бонус предмета +1 к Празднествам

Эффекты уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие сакральные магические предметы доступны там в продаже. Этот эффект суммируется до трёх раз, но не складывается с аналогичными эффектами соборов и храмов.

pf2.ru

КУЗНИЦА **СТРОЕНИЕ 3****ЗДАНИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker

В кузницах есть как мастерские, так и горнила.

Участки 1; Стоимость 8 ПР, 2 древесины, 1 руды, 1 камня

Возведение Производство (изученный) СЛ 18

Бонус предмета +1 к Торговле товарами, +1 к Снаряжению войска

Эффекты в поселении с кузницей вы получаете бонус предмета +1 к проверкам для Создания предмета при работе с металлом.

pf2.ru

МАСТЕРСКИЕ **СТРОЕНИЕ 4****ЗДАНИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker

В этих домах размещены мастерские ремесленников, которые занимаются производством изысканных украшений, предметов из стекла, часов и так далее.

Участки 1; Стоимость 10 ПР, 4 древесины, 1 предметов роскоши

Возведение Торговля (экспертный) СЛ 19

Бонус предмета +1 к Созданию предметов роскоши

Эффекты в поселении с мастерскими вы получаете бонус предмета +1 к проверкам для Создания предмета, если желаете создать особый предмет — например, ювелирные украшения.

pf2.ru

КОНЮШНИ **СТРОЕНИЕ 3****ДВОР**

Источник Серия приключений Kingmaker

Состоят из площадки под открытым небом и небольших поместий для содержания, тренировки и продажи ездовых животных.

Участки 1; Стоимость 10 ПР, 2 древесины

Возведение Дикие земли (изученный) СЛ 18

Бонус предмета +1 к Заключению торгового соглашения

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Скотный двор

Строение 3

Двор

Источник Серия приключений Kingmaker

Это комплекс стойл и загонов, где скот ожидает забоя.

Участки 4; **Стоимость** 20 ПР, 4 древесины

Возведение Производство СЛ 18

Бонус предмета +1 к Сбору стад

Эффекты если в поселении есть хотя бы один скотный двор, оно снижает потребление на 1.

pf2.ru

Дом каменщика

Строение 3

Здание

Источник Серия приключений Kingmaker

Это большое здание, где хранят и обрабатывают добытый камень, чтобы подготовить его к использованию в строительстве.

Участки 2; **Стоимость** 16 ПР, 2 древесины

Возведение Производство (изученный) СЛ 18

Бонус предмета +1 к Возведению рабочей площадки (каменоломня).

Эффекты каждый дом каменщика в королевстве повышает лимит хранения камня на 1.

pf2.ru

Дубильня

Строение 3

Здание

Источник Серия приключений Kingmaker

Это мастерская, где есть дубильные станки, чаны и все необходимые инструменты для подготовки кожи.

Участки 1; **Стоимость** 6 ПР, 2 древесины
Возведение Производство (изученный) СЛ 18

Бонус предмета +1 к Торговле товарами
Эффекты дубильня не может быть в одном квартале с жилыми строениями, кроме трущоб.

pf2.ru

Таверна, пивнушка

Строение 1

Здание

Источник Серия приключений Kingmaker

Это заведение невысокого уровня, где пьют, едят и предаются развлечениям.

Участки 1; **Стоимость** 12 ПР, 1 древесины

Возведение Торговля (изученный) СЛ 15

Улучшается до Таверна, популярная

Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели пивнушку, понизьте беспорядки на 1, но повысьте преступность на 1.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

ТАВЕРНА, ПОПУЛЯРНАЯ

СТРОЕНИЕ 3

ЗДАНИЕ**Источник** Серия приключений Kingmaker

Это уважаемое заведение, где едят, пьют и предаются развлечениям.

Участки 1; Стоимость 24 ПР, 6 древесины, 2 камня**Возведение** Торговля (экспертный) СЛ 18**Улучшается из** Таверна, пивнушка**Улучшается до** Таверна, роскошная**Бонус предмета** +1 к Найму искателей приключений и к Отдыху и покою с использованием Торговли**Эффекты** когда вы впервые за ход королевства возвели популярную таверну, понизьте беспорядки на 2. Если вы совершаете проверку Исполнения для Зарабатывания денег в поселении, где есть популярная таверна, вы получите бонус предмета +1 к этой проверке. Все проверки для

pf2.ru

ТАВЕРНА, РОСКОШНАЯ

СТРОЕНИЕ 9

ЗДАНИЕ **СЛАВА****Источник** Серия приключений Kingmaker

Это высококлассное заведение, где едят, пьют и предаются развлечениям. Здесь даже может быть сцена для выступлений.

Участки 2; Стоимость 48 ПР, 10 древесины, 8 предметов роскоши, 8 камня**Возведение** Торговля (мастерский) СЛ 26**Улучшается из** Таверна, популярная**Улучшается до** Таверна мирового уровня**Бонус предмета** +2 к Найму искателей приключений и к Отдыху и покою с использованием Торговли**Эффекты** когда вы впервые за ход королевства возвели роскошную таверну, снизьте беспорядки на 1d4 + 1. Если вы совершаете проверку

pf2.ru

ТАВЕРНА МИРОВОГО УРОВНЯ

СТРОЕНИЕ 15

ЗДАНИЕ **АРХИТЕКТУРА** **СЛАВА****Источник** Серия приключений Kingmaker

Это легендарное заведение, где едят, пьют и предаются развлечениям. Здесь есть как минимум одна сцена для выступлений, а иногда и несколько.

Участки 2; Стоимость 64 ПР, 18 древесины, 15 предметов роскоши, 15 камня**Возведение** Торговля (мастерский) СЛ 34**Улучшается из** Таверна, роскошная**Бонус предмета** +3 к Найму искателей приключений, к Отдыху и покою с использованием Торговли, и к

Восстановлению репутации (распри)

Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели таверну мирового уровня, снизьте беспорядки на 2d4.

Если вы совершаете проверку

pf2.ru

ХРАМ

СТРОЕНИЕ 7

ЗДАНИЕ **СЛАВА** **БЕССЛАВИЕ****Источник** Серия приключений Kingmaker

Это здание, посвящённое поклонению какому-либо божеству или почитанию религии.

Участки 2; Стоимость 32 ПР, 6 древесины, 6 камня**Возведение** Традиции (изученный) СЛ 23**Улучшается из** Святилище**Улучшается до** Собор**Бонус предмета** +1 к Празднествам и Оказанию помощи**Эффекты** когда вы впервые за ход королевства возвели храм, снизьте беспорядки на 2. Уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие сакральные магические предметы доступны там в продаже. Этот эффект суммируется до трёх раз, но не складывается с аналогичными

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Сбора информации в поселении с хот
бы одной популярной таверной
получают бонус предмета +1.Исполнения для Зарабатывания денег в
поселении, где есть роскошная таверна,
вы получите бонус предмета +2 к этой
проверке. Все проверки для Собора
информации в поселении с хот бы
одной роскошной таверной получают
бонус предмета +2.Исполнения для Зарабатывания денег в
поселении, где есть таверна мирового
уровня, вы получите бонус предмета +3
к этой проверке. Все проверки для
Сбора информации в поселении с
таверной мирового уровня получают
бонус предмета +3.

эффектами святилищ и соборов.

Трущобы **СТРОЕНИЕ 0****ЗДАНИЕ** **ЖИЛОЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Это наскоро построенное жильё, состоящее из дешёвых, плотно заселённых домишек.

Участки 1; Стоимость 1 ПР, 1 древесины
Возведение Производство СЛ 14
Улучшается до Дома
Раздор +1 к раздору одного типа на ваш выбор.
Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели трущобы, снизьте беспорядки на 1.

pf2.ru

ТЕАТР **СТРОЕНИЕ 9****ЗДАНИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
 В театре проводят концерты и ставят спектакли, но он также может служить местом для дебатов или других мероприятий.

Участки 2; Стоимость 24 ПР, 8 древесины, 3 камня
Возведение Искусства (экспертный) СЛ 26
Улучшается из Фестивальный зал
Улучшается до Оперный театр
Бонус предмета +2 к Празднествам.
Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели театр, снизьте беспорядки на 1. В поселении с театром вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Исполнения для Зарабатывания денег.

pf2.ru

ГИЛЬДИЯ ВОРОВ **СТРОЕНИЕ 5****ЗДАНИЕ** **БЕССЛАВИЕ**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Власти знают, что эта организация существует, но позволяют ей заниматься своими тёмными делами, пока её члены не переступают установленные границы.

Участки 1; Стоимость 25 ПР, 4 древесины
Возведение Интрига (изученный) СЛ 20
Бонус предмета +1 к Внедрение шпионов
Раздор +1 к преступности.
Эффекты в поселении с гильдией воров вы получаете бонус предмета +1 к Созданию подделки

pf2.ru

РАТУША **СТРОЕНИЕ 2****ЗДАНИЕ** **АРХИТЕКТУРА**

Источник Серия приключений Kingmaker
 Это публичное место для общих собраний. Здесь же хранятся архивы поселения.

Участки 2; Стоимость 22 ПР, 4 древесины, 4 камня
Возведение Оборона (изученный), Производство (изученный), Магия (изученный), или Управление (изученный) СЛ 16
Улучшается до Замок
Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели ратушу, снизьте беспорядки на 1. Ратуша в столице позволяет лидерам-героям совершать 3 занятия лидерства вместо 2 в фазу занятий хода королевства.

pf2.ru

nrzjd

nrzjd

nrzjd

nrzjd

Торговая лавка **Строение 3****Здание**

Источник Серия приключений Kingmaker
Такая лавка специализируется на определённых товарах.

Участки 1; Стоимость 10 ПР, 2 древесины

Возведение Торговля (изученный) СЛ 18

Улучшается до Зал гильдии
Бонус предмета +1 к Приобретение товаров

Эффекты при возведении торговой лавки выберите род занятий (пекарня, столяр, портной и так далее). В поселении с торговой лавкой вы получаете бонус предмета +1 ко всем связанным проверкам для Ремесла.

pf2.ru

Университет **Строение 15****Здание** **Архитектура** **Слава**

Источник Серия приключений Kingmaker
Университет — крупный комплекс зданий, посвящённых академическим наукам.

Участки 4; Стоимость 78 ПР, 18 древесины, 18 предметов роскоши, 18 камня

Возведение Образование (мастерский) СЛ 34

Улучшается из Академия
Бонус предмета +3 к Креативное решение

Эффекты в поселении с университетом вы получаете бонус предмета +3 к проверкам Знаний, чтобы вспомнить информацию при Осмотре, проверкам для Изучения и Расшифровки.

pf2.ru

Стена, каменная **Строение 5****Инфраструктура**

Источник Серия приключений Kingmaker
Каменные стены надёжно защищают границу поселения.

Участки —; Стоимость 4 ПР, 8 камня
Возведение Оборона (изученный) СЛ 20

Улучшается из Стена, деревянная
Эффекты каменная стена строится вдоль одной границы вашего поселения. Когда вы впервые возвели каменную стену в каждом поселении, снизьте беспорядки на 1. Построив каменную стену, выберите границу на вашем городском плане и поставьте галочку в соответствующем поле; если вы улучшаете деревянную стену, не забудьте убрать галочку из её поля.

pf2.ru

Стена, деревянная **Строение 1****Инфраструктура**

Источник Серия приключений Kingmaker
Деревянные стены неплохо защищают границу поселения.

Участки —; Стоимость 2 ПР, 4 древесины

Возведение Оборона СЛ 15

Улучшается до Стена, каменная
Эффекты деревянная стена строится вдоль одной границы вашего поселения. Когда вы впервые возвели деревянную стену в каждом поселении, снизьте беспорядки на 1. Построив деревянную стену, выберите границу на вашем городском плане и поставьте галочку в соответствующем поле.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

СТРОЕНИЕ 3

ЗДАНИЕ

Источник Серия приключений Kingmaker
Сторожевая башня служит оборонительным постом, с которого можно заранее предупредить поселенцев о предстоящих опасных событиях.

Участки 1; Стоимость 12 ПР, 4 древесины или 4 камня
Возведение Оборона (изученный) СЛ 18
Бонус предмета +1 к checks to resolve events affecting the settlement.
Эффекты когда вы впервые за ход королевства возвели сторожевую башню, снизьте беспорядки на 1.

pf2.ru

ПОРТ

СТРОЕНИЕ 8

ДВОР

Источник Серия приключений Kingmaker
Порт предназначен для приёма как пассажирских, так и грузовых судов. Здесь находятся верфи и пристани, а также набережные для гуляющих и рыбаков.

Участки 4; Стоимость 90 ПР, 10 древесины
Возведение Лодочный транспорт (экспертный) СЛ 24
Улучшается из Причал
Бонус предмета +1 к Рыбалке, к Заключению торгового соглашения и Отдыху и покою с использованием Лодочного транспорта
Эффекты порт должен быть возведён рядом с водной границей. Если в поселении есть хотя бы 1 порт, уровень поселения считается на 1 выше при определении, какие

pf2.ru

ГЛАДИАТОРСКАЯ АРЕНА

СТРОЕНИЕ 15

АРХИТЕКТУРА | СЛАВА | БЕССЛАВИЕ | ДВОР

Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам *Культ личности, который случайно сформировался вокруг Амири, повышает интерес к гладиаторским состязаниям на арене, делая доступным для возведения следующее строение.* Гладиаторская арена представляет собой гигантское поле под открытым небом, окружённое трибунами. Под ареной находятся просторные бараки и тренировочные залы для гладиаторов.

Участки 4. Стоимость 58 ПР, 10 древесины, 30 камня. **Возведение** Военное дело (мастерский) СЛ 34.
Улучшение арена.
Бонус предмета бонус предмета +3 к Найму искателей приключений, Празднествам и проверкам Военного дела для Подавления беспорядков.

pf2.ru

ТИПОГРАФИЯ

СТРОЕНИЕ 10

ЗДАНИЕ | АРХИТЕКТУРА

Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам

Участки 2. Стоимость 48 ПР, 10 древесины, 12 предметов роскоши.
Возведение Производство (мастерский) СЛ 27.
Бонус предмета +2 к Подавлению беспорядков и Улучшению жизненных условий.
Эффект персонаж в поселении с типографией получает бонус предмета +2 к проверкам для Сбора информации или Исследования любой темы в библиотеке или схожем здании.

pf2.ru

nrzjd

nrzjd

nrzjd

nrzjd

Эффект пока вы находитесь в поселении с гладиаторской ареной, вы можете с большей эффективностью переподготавливать черты, связанные с боем (на усмотрение ведущего). Этот процесс занимает 4 дня, а не неделю свободного времени.

предметы доступны там в продаже. Этот эффект складывается с аналогичными бонусами других строений.