

## 1. 維持フェイズ

### 1. Stability 判定

- ・成功：Unrest を 1 減少させる。もし Unrest が 0 の時に成功したら、1BP を得る。
- ・失敗：判定に 5 以上失敗したときには、Unrest が 2 上昇する。

### 2. 国庫から Consumption を引く。BP がマイナスのまま維持フェイズが終了したら、Unrest が 2 上昇する。

### 3. 空いていれば、Magic Item スロットを埋める

### 4. Unrest が 11 以上なら、支配しているヘックスを一つ失う

### 5. 役職による Unrest の上下

## 2. 進歩フェイズ

### 1. リーダーを決める

### 2. 入植する (1BP)

### 3. 建設・開発 (好きな順番で、それぞれの回数まで)

- ・ a. 道を敷く
- ・ b. 町を作る
- ・ c. 建物を建てる
  - ・ 長屋判定 ( $d20 < \text{Nagaya-Value}$ ) に失敗すると代わりに長屋が建つ。
- ・ d. 領土を開発する

### 4. 勅令設定

### 開発チャート

| 国のサイズ   | 入植 | 道  | 町 | 建設       | 領地開発 |
|---------|----|----|---|----------|------|
| 1-10    | 1  | 1  | 1 | 1        | 2    |
| 11-25   | 2  | 2  | 1 | 2        | 4    |
| 26-50   | 3  | 3  | 1 | 3        | 6    |
| 51-100  | 5  | 4  | 1 | 5        | 8    |
| 101-200 | 8  | 6  | 2 | 10       | 12   |
| 201+    | 15 | 10 | 4 | No limit | 20   |

## 3. 収入フェイズ

### 1. 預金 (1BP/4000gp)

### 2. 引き出し (2000gp/1BP, Unrest+1, Loyalty 判定 with BP penalty or Unrest +BP)

### 3. 自動収入

### 4. Economy 判定 /4BP の収入

## 4. イベントフェイズ

### 1. 25%/75% の確立でランダムなイベントが発生