SKARBIEC

Fundusze ___,___,___ pb

Monthly expenditure ___,___ pb −

Monthly income ___,___ pb +

Next month ___,___,___ pb

KALENDARZ

Serenith ☐ Erastus ☐
Desnus ☐ ☐ Arodus
☐ ☐
Gozran ☐ ☐ rova
Pharast ☐ ☐ Lamashan
☐ ☐
Calistril ☐ ☐ Neth
Abadius | Kuthona

FINANSE KRÓLESTWA

UTRZYMANIE

STABILNOŚĆ Sukces: -1 zamieszek lub +1pb; Porażka: +1 zamieszek; Porażka o ponad 4: +k4 zamieszek — ☐ 1 pb +

KONSUPCJA

WYDATKI Polityka Festiwale Inne

_____ = _____ + _____ + _____ ___,___ pb −

LATEM Rozmiar Miasta Farmy

☀ pb = ⬡ + _____ − (_____ × 2)

ZIMĄ Rozmiar Miasta Farmy

❄ pb = ⬡ + _____ − _____ ___,___ pb −

NIEPOKOJE

+2 niepokojów jeśli skarbiec jest pusty
+1 zamieszek na każdy negatywny atrybut (Ekonomia, Lojalność i Stabilność)
Królewski egzekutorów może zredukować niepokój o 1, ale musi zdać test lojalności, inaczej traci 1 lojalności
Jeśli poziom zamieszek przekracza 10 tracisz hexa.
Jeśli zamieszki osiągną 20, królestwo popada w anarchię

EDYKTY

PRZYPISANIE PRZYWÓDZTWA Dostosuj rzuty królestwa

HEXY Zdobywanie i porzucanie hexów ☐ na turę ___,___ pb −

TEREN Budowa farm, dróg, kopalń itp. ☐ na turę ___,___ pb −

OSADA Stwórz nowe miasta ☐ na turę ___,___ pb −

BUDYNKI Dodaje budynki do miast ☐ na turę ___,___ pb −

ARMIA Tworzy oddziały zbrojnych (pochodzące z przydziału konkretnych miast) ___,___ pb −

PRZYCHODY

WYCIĄG Zdobądź 2000sg na pb. Zwiększ niepokój o 1 i wykonaj test na lojalność ___,___ pb −

DEPOZYT 4000sz w dobrach handlowych i skarbach przynosi 1pb ___,___ pb +

INNE PRZYCHODY ___,___ pb +

PODATEK Przychody Królestwa = Rzut na Ekonomię ÷ 3 ___,___ pb +

Dobry **+2** Lojalność
Chaos: **+2** Lojalność

Praworządny: **+2** Ekonomii
Neutralny: **+2** Stabilności
Zło: **+2** Ekonomia

EDYKTY

PROMOTIONS

☐	**Żadne**	**-1** stabilności,
☐	**Przyjazna**	**+1** stabilności, **+1pb** konsumpcji
☐	**Standardowa**	**+2** stabilności, **+2pb** konsumpcji
☐	**Agresywna**	**+3** stabilności, **+4pb** konsumpcji
☐	**Ekspansjonizm**	**+4** stabilności, **+8pb** konsumpcji

OPODATKOWANIE

☐	**Żadne**	**+1** lojalności
☐	**Światło**	**+1** ekonomii **-1** lojalności
☐	**Normalne**	**+2** ekonomii, **-2** lojalności
☐	**Ciężkie**	**+3** ekonomii, **-4** lojalności,
☐	**Druzgocące**	**+4** ekonomii, **-8** lojalności,

FESTIVALS

☐	**Żadne**	**-1** lojalności,
☐	**1**	**+1** lojalności, **+1pb** konsumpcji
☐	**6**	**+2** lojalności, **+2pb** konsumpcji
☐	**12**	**+3** lojalności, **+4pb** konsumpcji
☐	**24**	**+4** lojalności, **+8pb** konsumpcji

LUDNOŚĆ

WIELKOŚĆ KRÓLESTWA

⬡ Liczba 19,2km hexów pod kontrolą królestwa

0–25	☐ Baronia
26–100	☐ Księstwo
101–	☐ Królestwo

POPULACJA KRÓLESTWA

Rozmiar — Całkowita Populacja Miasta

☺ = (250 × ⬡) + ☺

ST ROZKAZÓW

Rozmiar — Dzielnice — Inne

___ = 20 + ⬡ + _____ + _____

NIEPOKOJE POZIOM

___ Karę stosuje się do ekonomii, lojalności i stabilności
Od 10 traci kontrolę nad hexami
Od 20 wszystkie rz. obr. spadają do 0 a królestwo nie funkcjonuje

SKARBIEC

Fundusze ___,___,___ pb