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

☐ = (250 × ⬡) + _____

Rozmiar — Całkowita Populacja Miasta

ST ROZKAZÓW

☐ = 20 + ⬡ + _____ + _____

Rozmiar — Dzielnice — Inne

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