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