			PRZYWÓDCY									
										CHA	T	7
				żę, Król lub K nałżonek		volne, królestwu aut	tomatycznie nie pov	vodzi się rzut na roz		e może zdobywa IA ÷ 2	ć i rozwijać he	exów.
			Małżonek K	(rólowej lub N		cia- Może rządzić j	eśli Władca jest nie	obecny. Musi zdać t	est lojalnośc	i inaczej +1niepo		
	1 1 200		Dziedzi Książę, Ksi		wybrana osob	oa Może rządzić jeśl	li Władca jest nieob	ecny, jednak musi zo		IA ÷ 2 jalność, inaczej	+1zamieszek	
Dobry +2Lojalność Chaos: +2Lojalność  Chaos: +2Lojalność  Zło: +2Ekonomia			Radny		16	Levelle, 19 conserva	Al		RZT luk	CHA	-	
			Liaises with the people – If vacant, -2 loyalty, +1 unrest at upkeep and no bonus from festivals  Generał						S luk	CHA		
7	Rozkazuje armii- Jeśli nieobecny -4lojalności						NT luk	СПЛ				
∑ □ Żadne	EDYKTY  Zadne -1stabilności,				Główny Dyplomata Oversees international relations – If vacant, -2 stability and cannot issue Diplomatic or Explor							
Przyjazna	☐ Przyjazna +1stabilności, +1pbkonsumpcji ☐ Standardowa +2stabilności, +2pbkonsumpcji ☐ Agresywna +3stabilności, +4pbkonsumpcji			Arcykapłan  Przewodzi kultowi religijnemu - Jeśli nieobecny -2lojalności i stabilności oraz +1zamieszek n						CHA		•
○ □ Standardo □ Agresywna				Magister						CHA		
Ekspansjo	Ekspansjonizm +4stabilności, +8pbkonsumpcji			Przewodzi nauce wyższej i magii - Jeśli nieobecny -4ekonomii						D7M		
Z			Zarządca Egzekwuje sprawiedliwość na obszarach wiejskich - Jeśli nieobecny -4ekonomii						ZR luk	KZT		
∭ □ Światło	Zadne		Królewski Egzekutor						S luk	ZR		
¥ ☐ Normalne ☐ Ciężkie			Egzekwuje prawo i porządek- Jeśli obecny, -1zamieszek na utrzymanie  Naczelny Szpieg						ZR luk	INT		
☐ Druzgocąc	☐ Druzgocące +4ekonomii, -8lojalności,		Inteligencja	a - Jeśli nieob		omii i <b>+1</b> zamieszek	na utrzymanie					
□ Żadne	☐ <b>Żadne</b> -1lojalności,		Skarbni Zbiera poda		a finansami -	Jeśli nieobecny -4e	ekonomii i królestwo		NT luk	KZT		
IVAL □ 1	☐ 1 +1lojalności, +1pbkonsumpcji ☐ 6 +2lojalności, +2pbkonsumpcji ☐ 12 +3lojalności, +4pbkonsumpcji									<b>ZT</b> ÷ 2	•	
ESE □ 12					em – May also	take any role for co	olony, with 1 less be	enefit	S luk	BD		
□ 24	□ 24 +4lojalności, +8pbkonsumpcji				Inspektor Przewodzi obroną królestwa - Jeśli nieobecny -4lojalności i -2stabilności							
EKONOMIA	Charakter Polityka Taxation	Festiwale	~	Osady	^ ^	Zasoby	Dowództw	vo Puste krzesła	Unrest	Inne	Tymczaso	owy
EKO = \$	+ N/D +	+ N/D	+	+	+	+	+		-	+	+	_
LOJALNOŚĆ	♦ + N/D +											-
LOJ =	+	_+	+_	+_	+			+	+			
STABILNOŚĆ  STA =	<b>:</b>	+ N/D	+	_	_	_				_		1
STA =			·	T					DNOÓ	T	+	_
STABILNO	ZARZĄDZANI DŚĆSukces: -1 zamieszek lub +1pb;				nonad 4: +	☐L ztamielszell	WIELKOŚĆ	LU KRÓLESTW	DNOŚĆ	0-25	☐ Baronia	
WYDA		Inne	zumicozek,		pondu i		WIEEKOSO	Liczba 19,2km	hexów	26-100	☐ Księstv	VO
	= + +					] pb =	POPULACJA	pod kontrolą kr	olestwa	101-	☐ Królest cowita Popu	
LATEN	<b>I</b> Rozmiar Miasta	Farmy			, ,	pb o	KRÓLESTV		Rozm		Miasta	laUja
r-1							ŤŤŤ	= ( 250	×	) +		
KONSUPCJA ŠWIZ	Rozmiar Miasta	– /				ST ROZKAZ	_ <b>zów</b> R	ozmiar	Dzielnice	Inne		
KON	* ph = + -							= 20 +	+		+	
	, pb =							I E POZIOM				
+1 zamies	+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 osiągna 20, królestwo popada w anarchie							Karę stosuje si			i i stabilnośc	ei
Królewski Jeśli pozio					Od 10 traci ko Od 20 wszystk			królestwo n	ie funkc			
	ieszki osiągną 20, królestwo popada w											
	.NIE PRZYWÓDZTWADostosuj	rzuty króles	twa									
,	wanie i porzucanie hexów	<u> </u>	a turę			pb =						
X	owa farm, dróg, kopalń itp.	<u>n</u>	a turę		,	pb =						
	órz nowe miasta	<u> </u>	a turę			pb =	<b>T</b>	CIZ	ARBIE	ი		
BUDYNKI	Dodaje budynki do miast	<u>n</u>	a turę			pb =		(	*1/1D][E			
<b>ARMIA</b> Two	rzy oddziały zbrojnych (pochodzące	z przydziału	konkretnyc	h miast)		pb	Fundusz	е		,	p	b
<b>WYCIĄG</b> Zd	WYCIĄGZdobądź 2000sg na pb. Zwiększ niepokój o 1 i wykonaj test na lojalność     ,     pb 🖃											7
DEPOZYT4  THE PRZYCHOD  THE PRZYCHOD	<b>DEPOZYT</b> 4000sz w dobrach handlowych i skarbach przynosi 1pb											
INNE PRZ	YCHODY											
DAZZA DAZYC Przychod Królestwa	ly Rzut = = Slanami÷ 3					pb						
Królestwa	a = na Ekonomię 3				, ,							7