			PRZYWÓDCY									
				1						CHA	T	$\Box$
				ążę, Król lub nałżonel		volne, królestwu au	tomatycznie nie po	wodzi się rzut na ro:		e może zdobywa HA ÷ 2	ać i rozwijać h	exów.
			Małżonek	Królowej lub		<b>cia</b> - Może rządzić j	eśli Władca jest nie	obecny. Musi zdać				
	Å Å . ellife		Dziedz Książę, Ks		b wybrana osob	oa Może rządzić jeś	li Władca jest nieob	ecny, jednak musi z		HA ÷ 2 ojalność, inaczej	+1zamieszek	
Dobry +2Lojalność Chaos: +2Lojalność  Chaos: +2Lojalność  Zło: +2Ekonomia			Radny	th the needle	- If woont 2	lovolty +1 uprost s	at unkoon and no be		RZT lu	b CHA	-	
			Liaises with the people – If vacant, -2 loyalty, +1 unrest at upkeep and no bonus from festival:  Generał						S lu	b CHA		
7	Rozkazuje armii- Jeśli nieobecny -4lojalności						INT lu	h CHA				
<b>∑</b> □ Żadne	EDYKTY -1stabilności,	*	Główny Dyplomata  Oversees international relations – If vacant, -2 stability and cannot issue Diplomatic or Exploi						tion Edicts			
Przyjazna □ Przyjazna	☐ Przyjazna +1stabilności, +1pbkonsumpcji ☐ Standardowa +2stabilności, +2pbkonsumpcji ☐ Agresywna +3stabilności, +4pbkonsumpcji			Arcykapłan  Przewodzi kultowi religijnemu - Jeśli nieobecny -2lojalności i stabilności oraz +1zamieszek n						b CHA		•
Ö □ Standardov				Magister						b CHA		
Ekspansjonizm +4stabilności, +8pbkonsumpcji			Przewodzi	Przewodzi nauce wyższej i magii - Jeśli nieobecny -4ekonomii						L D7M		
El			Zarządca Egzekwuje sprawiedliwość na obszarach wiejskich - Jeśli nieobecny -4ekonomii						ZR lu	b RZT		
Swiatło Swiatło	□ Žadne       -1stabilności,         □ Przyjazna       +1stabilności, +1pbkonsumpcji         □ Standardowa       +2stabilności, +2pbkonsumpcji         □ Agresywna       +3stabilności, +4pbkonsumpcji         □ Ekspansjonizm       +4stabilności, +8pbkonsumpcji         □ Żadne       +1lojalności         □ Światło       +1ekonomii -1lojalności         □ Normalne       +2ekonomii, -2lojalności         □ Ciężkie       +3ekonomii, -4lojalności,         □ Druzgocące       +4ekonomii, -8lojalności,		Królewski Egzekutor						<b>S</b> lu	b ZR		
M □ Normalne □ Ciężkie			Egzekwuje prawo i porządek- Jeśli obecny, -1zamieszek na utrzymanie  Naczelny Szpieg						ZR lu	b INT		
☐ Druzgocąc			Inteligencj	Inteligencja - Jeśli nieobecny -4ekonomii i +1zamieszek na utrzymanie								
□ Żadne	□ Żadne - Ilojalności		Skarbn Zbiera pod		za finansami -	Jeśli nieobecny -44	ekonomii i królestw		INT lu	b KZT	•	
FESTIVALS	□ 1 +1lojalności, +1pbkonsumpcji □ 6 +2lojalności, +2pbkonsumpcji				Zbiera podatki i zarządza finansami - Jeśli nieobecny -4ekonomii i królestwo nie może naloży Wicekról IN						•	
ES = 12	2 🗆 12 +3lojalności, +4pbkonsumpcji			Rządzi kolonią lub lennem – May also take any role for colony, with 1 less benefit  Inspektor						b BD		
□ 24	□ 24 +4lojalności, +8pbkonsumpcji				Przewodzi obroną królestwa - Jeśli nieobecny -4lojalności i -2stabilności							
EKUNUMIA	Charakter Polityka Taxation	Festiwale	_	Osady		Zasoby	Dowództv	vo Puste krzesła	Unrest	Inne	Tymczas	owy
EKO = ©	+ N/D +	+ N/D	+	_+	+	+_	+			+	+	_
LOJALNOŚĆ	A											-
LOJ = STABILNOŚĆ	+ N/D +	+	+	_+	+_	+	+			+	+	_
STABILNOSC  STA = 1	· * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	+ N/D	+	_	_	_	_			_		٦.
31A - C	ZARZĄDZANI		·	7/5			'		JDNOŚ(	ć	+	
STABILNO	<b>ŚĆ</b> Sukces: -1 zamieszek lub +1pb;				o ponad 4: +	☐4 z1amielsze	WIELKOŚĆ	EC KRÓLESTV		0-25	☐ Baroni	a
WYDAT		Inne				ps •		Liczba 19,2km pod kontrolą ki	hexów	26-100 101-	☐ Księstv	WO
	= + +					] pb =	POPULACJ	,	ioiestwa		kowita Popu	
LATEM	Rozmiar Miasta	Farmy			, ,	<u></u>	KRÓLESTV		Rozn		Miasta	iiuoju
PCJA	× 2 )				ŤŤŤ	= ( 250	) × (	) +				
TOTRZYMANIE KONSUPCJA ŠMIZ	Pozmiar Miasta					ST ROZKA	ZÓW R	Rozmiar	Dzielnice	Inne		
KO KO	Pb = + -							= 20 +	+		+	
	pb =							E POZIOM				
+1 zamies	+2 mepokojow jesti skarineć jest pusty +1 zamieszek na każdy negatywny atrybut (Ekonomia, Lojalność i Stabilność)							Karę stosuje s Od 10 traci ko			i i stabilnoś	ci
H Jeśli pozio	+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 peśli poziom zamieszek przekracza 10 tracisz hexa.  Jeśli zamieszki osiągna 20, królestwo popada w anarchie							Od 20 wszystł			ı królestwo r	nie funk
	eszki osiągną 20, królestwo popada w		A									
	NIE PRZYWÓDZTWADostosuj											
,	wanie i porzucanie hexów		a turę			pb =						
¥	owa farm, dróg, kopalń itp.	<u>n</u>	a turę			pb =						
	rz nowe miasta	<u>n</u>	a turę			pb =	`	SK	ARBIE	С		
	odaje budynki do miast		a turę			pb =						
ARMIATwor	zy oddziały zbrojnych (pochodzące	z przydziału	konkretny	ch miast)		pb =	Fundusz	e		,	p	b
WYCIĄGZdd	WYCIĄGZdobądź 2000sg na pb. Zwiększ niepokój o 1 i wykonaj test na lojalność   ,   pb =											7
<b>=</b>	DEPOZYT4000sz w dobrach handlowych i skarbach przynosi 1pb pb 🕕											
INNE PRZY	YCHODY					pb •						
TNNE PRZY Przychody Królestwa	Rzut na Ekonomi <del>ę</del> 3					pb •	ļ					
A Kroiestwa					-	_	<u></u>					~