		×	PRZYWÓDCY			
		Władca		СНА	EKO LOJ STA	
		Baron, Książę, Król lub KrólowaJeśli wolne, kró Współmałżonek		CHA ÷ 2		
		Małżonek Królowej lub Małżonka Księcia- Możo Dziedzic	e rządzić jeśli Władca jest nieobecny.	Musi zdać test lojalności inaczej +1nie CHA ÷ 2	pokoje	
	Drawayzadny 125kg	Książę, Księżniczka lub wybrana osoba Może rz	ządzić jeśli Władca jest nieobecny, jed	nak musi zdać test na lojalność, inacze		
Dobry +2Lojalność Chaos: +2 Loyalty Praworządny: +2Ekone Neutralny: +2Stabiln Zło: +2 Econe		riddiry	1 unrest at upkeep and no bonus from	RZT lub CHA		
				S lub CHA	-	
× ·	EDYKTY	Rozkazuje armii – If vacant, -4lojalności Główny Dyplomata		INT lub CHA		
∑ □ Żadne	-1stabilności,	Oversees international relations – If vacant, -2	stability and cannot issue Diplomatic			
Przyjazna	+1stabilności, +1pb konsumpcji	Arcykapłan Przewodzi kultowi religijnemu - Jeśli nieobecni	/ -2lojalności i stabilności oraz +1zan	RZT lub CHA		
☐ Standardowa ☐ Agresywna	+2stabilności, +2pb konsumpcji +3stabilności, +4pb konsumpcji	Magister		INT lub CHA		
Ekspansjonizm	+4stabilności, +8pb konsumpcji	Przewodzi nauce wyższej i magii – If vacant, -4 Zarządca	lekonomii	ZR lub RZT		
Zadne Zadne	+1lojalności	Egzekwuje sprawiedliwość na obszarach wiejsk	cich - Jeśli nieobecny -4ekonomii		T	
M ☐ Światło M ☐ Normalne	+1ekonomii -1 loyalty +2ekonomii, -2lojalności	Królewski Egzekutor	omiografy no utraymonia	S lub ZR		
Zadne Przyjazna Standardowa Agresywna Ekspansjonizm Zadne Swiatło Normalne Ciężkie Druzgocące	+3ekonomii, -4lojalności,	Egzekwuje prawo i porządek- Jeśli obecny, -1z: Naczelny Szpieg	аппевдек на индуппаше	ZR lub INT		
☐ Druzgocące	+4ekonomii, -8lojalności,	Inteligencja – If vacant, -4ekonomii i +1 unrest	at upkeep			
□ Żadna	-1lojalności,	Skarbnik Zbiera podatki i zarządza finansami - Jeśli niec	becny -4ekonomii i królestwo nie moz	INT lub RZT	T	
FESTIVALS	+1lojalności, +1pb konsumpcji +2lojalności, +2pb konsumpcji	Wicekról		INT lub RZT ÷ 2	•	
E □ ° □ 12	+3lojalności, +4pb konsumpcji	Rządzi kolonią lub lennem – May also take any Inspektor	role for colony, with 1 less benefit	S lub BD		
□ 24	+4lojalności, +8pb konsumpcji	Przewodzi obroną królestwa - Jeśli nieobecny -	4lojalności i -2stabilności			
EKONOMIA Charak	tter Polityka Taxation Fes	stiwale Osady Zas	oby Dowództwo Pust	te krzesła Unrest Inne	Tymczasowy	
EKO = O	+ N/D + + 1	N/D + + + +	+	- +	+	
LOJALNOŚĆ						
LOJ = 💠	+ N/D + +	_ + _ + _ + '	*	+	+	
STABILNOŚĆ STA = 1.4	·			_		
STA =	<u> </u>	N/D + + + +		T		
STABII NOŚĆE	ZARZĄDZANIE KI	ROLESTWEM : +1 zamieszek; Porażka o ponad 4: +k4 za∏ie g ze	pb + WIELKOŚĆ KRÓ	LUDNOŚĆ	□ Paronia	
WYDATKI	Polityka Festiwale Inn		Liczb	a 19,2km hexów 26–100	0 □ Księstwo	
***************************************	= + +			ontrolą królestwa 101–	☐ Królestwo	
LATEM		Farmy	pb POPULACJA KRÓLESTWA	Ca Rozmiar	łkowita Populacja Miasta	
CJA	= + -(× 2)	•••• = ((250×)+		
KONSUPCJA ŠWIZ dd			ST ROZKAZÓW	Rozmiar Dzielnice	Inne	
KONSUPCJA POD		rmy	=2		+	
5 T T pb	= U + -		pb =			
	eśli skarbiec jest pusty a każdy negatywny atrybut (Ekonomia,	NIEPOKOJE POZ	IOM stosuje się do ekonomii, lojalnoś	ci i stabilności		
Królewski egzek		, ale musi zdać test lojalności, inaczej traci 1 lojali	ności Od 1	0 traci kontrolę nad hexami 0 wszystkie rz. obr. spadają do 0		
Jeśli zamieszki	nieszek przekracza TO tracisz nexa. osiągną 20, królestwo popada w anarc	hię		,,,,		
PRZYPISANIE	PRZYWÓDZTWADostosuj rzuty	królestwa				
HEXY Zdobywanie	e i porzucanie hexów	na turę	pb =			
TEREN Budowa	farm, dróg, kopalń itp.	na turę	pb =			
TEREN Budowa f	owe miasta	na turę	pb =			
BUDYNKI Dodaj	je budynki do miast		pb =	SKARBIEC		
ARMIA Tworzy	oddziały zbrojnych (pochodzące z przy		pb = Fundusze		pb	
WYCIĄG Zdobąc	dź 2000sg na pb. Zwiększ niepokój o 1	i wykonaj test na lojalność	pb =	1 1 9 1 1 9		
DEPOZYT 4000s	z w dobrach handlowych i skarbach pr	pb 🛨		1		
WINE PRZYCHODY pb ⊕						
Przychody Królestwa	Rzut . • 2		pb +			
☐ Królestwa ■	na Ekonomię 3					