		×	PRZYWÓDCY			
		Władca		СНА	EKO LOJ STA	
		Baron, Książę, Król lub KrólowaJeśli wolne, królestwu Współmałżonek		CHA ÷ 2		
		Małżonek Królowej lub Małżonka Księcia- Może rządz Dziedzic	ć jeśli Władca jest nieobecny. Mus	zdać test lojalności inaczej +1niep CHA ÷ 2	ookoje	
	Praworządny: +2Ekono	Książę, Księżniczka lub wybrana osoba Może rządzić	eśli Władca jest nieobecny, jednak			
Dobry +2 Lojalność	Neutralny: +2Stabilno	riddiry	t at upkeep and no bonus from fes	RZT lub CHA	•	
Chaos: +2 Loyalty Zło: +2 Econol		my Generał Rozkazuje armii – If vacant, -4lojalności		S lub CHA		
×	EDYKTY	Główny Dyplomata		INT lub CHA		
∑ □ Żadne	-1stabilności,	Oversees international relations – If vacant, -2 stabilit Arcykapłan	y and cannot issue Diplomatic or E	xploration Edicts RZT lub CHA		
Przyjazna □ Standardowa	+1stabilności, +1pb konsumpcji +2stabilności, +2pb konsumpcji	Przewodzi kultowi religijnemu - Jeśli nieobecny -2loja	lności i stabilności oraz +1zamiesz			
☐ Agresywna	+3stabilności, +4pb konsumpcji	Magister Przewodzi nauce wyższej i magii – If vacant, -4ekono	nii	INT lub CHA	•	
E	+4stabilności, +8pb konsumpcji	Zarządca	""	ZR lub RZT		
Zadne	+1lojalności +1ekonomii -1 loyalty	Egzekwuje sprawiedliwość na obszarach wiejskich - J	eśli nieobecny -4ekonomii	S lub ZR		
Normalne	+2ekonomii, -2lojalności	Królewski Egzekutor Egzekwuje prawo i porządek- Jeśli obecny, -1zamiesz	ek na utrzymanie	J IUD Z.K		
Ciężkie	+3ekonomii, -4lojalności, +4ekonomii, -8lojalności,	Naczelny Szpieg	nen.	ZR lub INT		
☐ Druzgocące	. , , ,	Inteligencja – If vacant, -4ekonomii i +1 unrest at upk Skarbnik	еер	INT lub RZT	<u> </u>	
Zadne □ Žadne	-1lojalności, +1lojalności, +1 pb konsumpcji	Zbiera podatki i zarządza finansami - Jeśli nieobecny		ałożyć podatków	1	
MII. □ 6	+2lojalności, +2pb konsumpcji	Wicekról Rządzi kolonią lub lennem – May also take any role fo		NT lub RZT ÷ 2	T	
E □ 12 □ 24	+3lojalności, +4pb konsumpcji +4lojalności, +8pb konsumpcji	Inspektor		S lub BD	-	
EKONOMIA Charal		Przewodzi obroną królestwa - Jeśli nieobecny -4lojaln rale Osady Zasoby	osci i -2stabilności Dowództwo Puste ki	rzesła Unrest Inne	Tymczasowy	
ЕКО = 😋	2 + N/D + + N/I	+ + + +	+ -	- +	+	
LOJALNOŚĆ						
LOJ = 💠	+ N/D + +	+ + + +	+ -	- +	+	
STABILNOŚĆ						
STA =	* + + N/I	+ + + +	+	- +	+	
X	ZARZĄDZANIE KRÓ			LUDNOŚĆ	#	
		re, +1 unrest; on failure by 4, +d4 unres 1 pb			☐ Baronia ☐ Księstwo	
WYDATKI	Polityka Festiwale Inne	11117	pod kontr	rolą królestwa 101–	☐ Królestwo	
I ATEM		pb •	POPULACJA KRÓLESTWA	Cał Rozmiar	łkowita Populacja Miasta	
LATEM	Rozmiar Miasta Fari	,		250 ×) +		
KONSUPCJA PO	Pozmier Mieste Formu	× 2)	ST ROZKAZÓW	Rozmiar Dzielnice	Inne	
KONSUPCJA dd	Rozmiar Miasta Farmy	1	= 20		+	
	·	pb •	•			
	eśli skarbiec jest pusty a każdy negatywny atrybut (Ekonomia, Loj	NIEPOKOJE POZIO Karę sto	M suje się do ekonomii, lojalnośo	ci i stabilności		
Królewski egzek		e musi zdać test lojalności, inaczej traci 1 lojalności	Od 10 tra	aci kontrolę nad hexami szystkie rz. obr. spadają do 0 a		
Jeśli zamieszki	osiągną 20, królestwo popada w anarchię					
PRZYPISANIE	PRZYWÓDZTWADostosuj rzuty kró	lestwa				
HEXY Zdobywani	e i porzucanie hexów	na turę pb	·			
TEREN Budowa OSADA Stwórz ne	farm, dróg, kopalń itp.	na turę pb				
OSADA Stwórz n	owe miasta	na turę pb		CVA DRIFTS		
BUDYNKI Doda	ije budynki do miast	na turę j pb		SKARBIEC		
ARMIA Tworzy	oddziały zbrojnych (pochodzące z przydzia	ału konkretnych miast) pb	Fundusze		_ pb	
WYCIĄG Zdobą	dź 2000sg na pb. Zwiększ niepokój o 1 i w	,		7		
DEPOZYT 4000s INNE PRZYCH Przychody	sz w dobrach handlowych i skarbach przyn	, [
INNE PRZYCH	ODY	pb	, [
INNE PRZYCH Przychody Królestwa	Rzut na Ekonomie 3	 	. [
Królestwa	na Ekonomię* 🔾		L			